

A TEQPONG HIVATALOS JÁTÉK- ÉS VERSENY- SZABÁLYAI

TEQPONG



TEQPONG
WORLD IS CURVED

A TEQPONG HIVATALOS SZABÁLYAI

Tartalomjegyzék

A TEQPONG SZABÁLYAI	1
TEQ ASZTAL ÉS JÁTÉKTÉR	1
HÁLÓ	3
LABDA	3
ÜTŐ	3
DEFINÍCIÓK	3
ADOGATÁS	4
FOGADÁS	6
A JÁTÉK RENDJE	7
TÁMADÓ SZABÁLY	7
DUPLAPONT	7
MEGISMÉTLENDŐ LABDAMENET (<i>LET</i>)	8
PONT	8
GAME	9
MECCS	9
ADOGATÁS, FOGADÁS ÉS TÉRFÉLVÁLASZTÁS RENDJE	10
ADOGATÁS ÉS FOGADÁS SORRENDJE PÁROSBAN	11
ADOGATÁSI ÉS FOGADÁSI SORREND, ILLETVE TÉRFÉLCSERE HIBÁK	15
VERSENYSZABÁLYZAT	16
A SZABÁLYOK HATÁLYAI	16
JÁTÉKVEZETŐK	18
JÁTÉKVEZETÉS	21
FEGYELEM	25

A TEQPONG SZABÁLYAI

TEQ ASZTAL ÉS JÁTÉKTÉR

1. A Teq asztal méreteinek meghatározása:

- 1.1. Hosszúság: 3,000 mm
- 1.2. Szélesség: 1,500 mm
- 1.3. Magasság: 760 mm
- 1.4. A Teq asztal játékfelületének görbületét, az asztal felületének legmagasabb és legalacsonyabb pontja közötti távolság, valamint a Teq asztal legalacsonyabb (legtávolabbi) pontja és a háló legmagasabb pontja közötti vízszintes távolság határozza meg.
- 1.5. A játékfelület legmagasabb pontja – a talajtól mérve – 760 mm, míg a legalacsonyabb pontja 565 mm. A vízszintes távolság a Teq asztal legalacsonyabb része és a háló között 1,490 mm.

2. A játékfelület anyaga lehet:

- 2.1. Fa
- 2.2. Fém
- 2.3. Összetett
- 2.4. Polimer

3. A Teq asztal színe versenyeken:

- 3.1. A talaj és a labda színétől eltérőt szükséges választani.

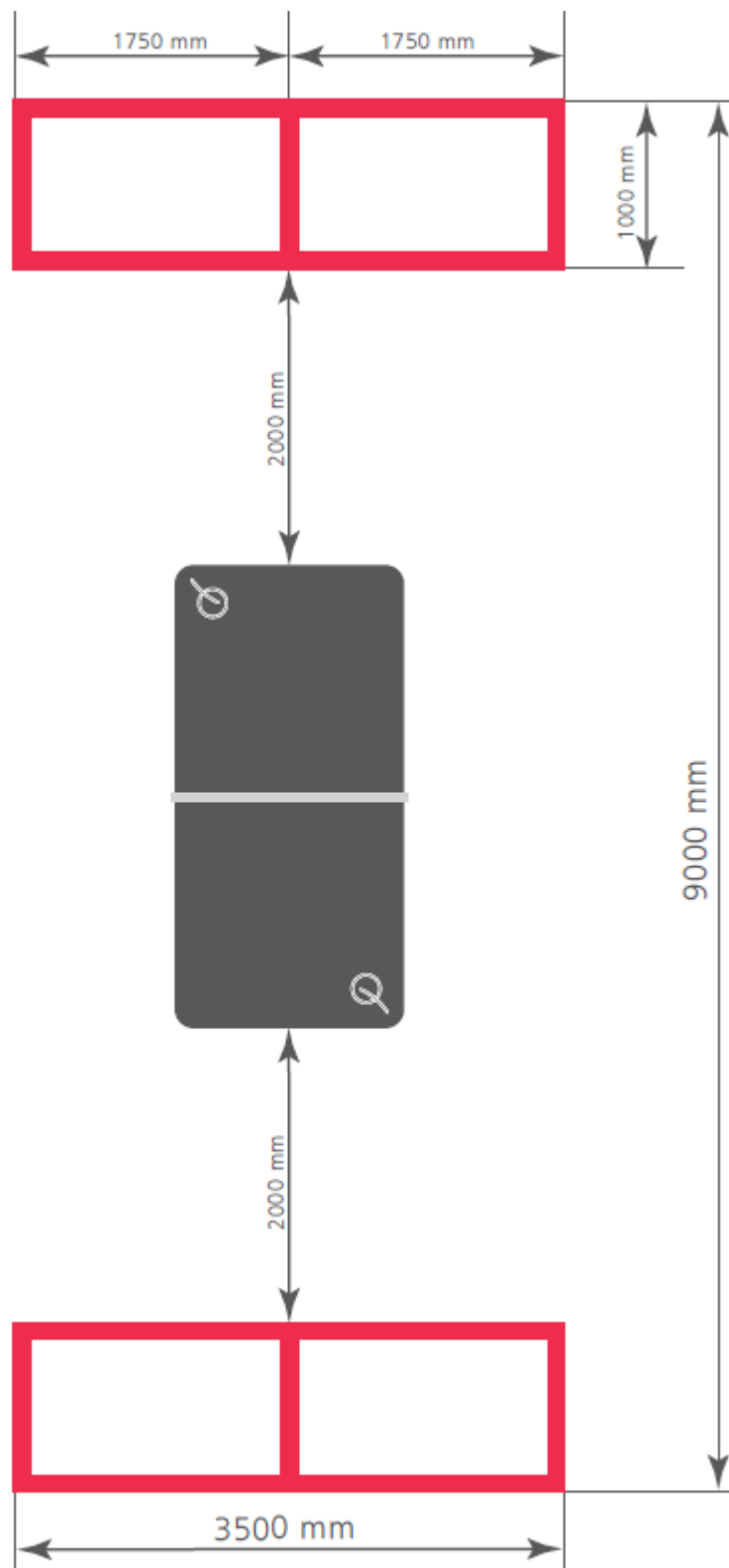
4. A szervaboxok elhelyezkedése:

- 4.1. A Teq asztal végétől 2 méter távolságra.
- 4.2. Minden szervabox egy 1,75 méter széles és 1 méter hosszú téglalap alakú terület (6. pontban szemléltetve).
- 4.3. A szervaboxok területét jól látható, a talaj színétől teljesen eltérő színű, minimum 50 milliméter vastagságú vonallal szükséges jelölni.

5. A játéktér:

- 5.1. Minimum 4,5 méter széles, 9 méter hosszú.
- 5.2. A belmagasság minimum 4 méter. A hivatalos teqpong versenypálya 6 méter széles és 11 méter hosszú.

6. A Teqpong pálya (rajz és méretek):



HÁLÓ

1. A háló állandóan rögzítve kell, hogy legyen a Teq asztalhoz.

2. A háló a következő anyagokból készül:

- 2.1. Plexi (PMMA)
- 2.2. Áttetsző polikarbonát (PC)
- 2.3. Acélkeret
- 2.4. Egyéb polimerek

3. A háló méreteinek meghatározása:

- 3.1. Szélesség: 1700 mm
- 3.2. Vastagság: 20 mm
- 3.3. Magasság: 140 mm (a Teq asztal játékfelületétől mérve)

LABDA

- 1. A labda gömb alakú, átmérője 40 mm.**
- 2. A labda tömege 2.7 g, + - 10%.**
- 3. A labda cellulózból vagy hasonló műanyagból készül.**
- 4. A labdát a Teqpong Bizottságnak kell jóváhagyni.**

ÜTŐ

- 1. Az ellenfelek ütői eltérő színűek.**
- 2. Mindig a Teqpong Bizottság által jóváhagyott Teqpong ütőket kell használni.**
- 3. A Teqpong Bizottság által szervezett eseményeken azonos típusú ütők biztosítottak.**
- 4. Az egyenlő esélyek biztosítása érdekében a játékosoknak ütőt kell cserélniük minden térfélcserénél.**

DEFINÍCIÓK

1. A *labdament* az az időszak, amikor a labda játékban van.

2. Egy *game* 8 nyert pontig tart.

- 2.1. A döntő game-et legalább 2 pontos különbséggel kell megnyerni.

3. Egy meccs 2 vagy több nyert game-ből áll versenykiírástól függően.

4. Meccstípusok:

- 4.1. Egyéni meccs: olyan meccs, amelyben 2 játékos játszik egymás ellen.
- 4.2. Páros meccs: olyan meccs, amelyben 2 játékosból álló csapatok játszanak egymás ellen.
- 4.3. Csapatbajnokság: olyan meccssorozat, amelyben a játékosok egy csapatot alkotva, egyéni és páros meccseket játszanak egymás után annak érdekében, hogy elérjenek egy összesített csapat eredményt.

5. Adogatás:

- 5.1. A labda attól a pillanattól kerül játékba, amikor a labdamenet szándékos elindítása érdekében érintkezik az ütővel, és egészen addig játékban marad, amíg a labdamenetben pont vagy *let* nem születik. (A labda nincs játékban, ha az adogató kezének elhagyása után a földre esik anélkül, hogy a játékos érintkezne vele. Lásd: ADOGATÁS: §14.)

6. A megismétlendő labdamenet (*let*) egy olyan labdamenet, amely során nem ítélnék pontot.

7. A pont egy olyan labdamenet, amely során pontot ítélnék.

8. Az adogató az a játékos, aki elindítja a labdamenetet.

9. A fogadó az a játékos, aki visszaadja a szervát a labdamenet elején.

10. A főbíró az a személy, akit a meccs felügyeletére jelölnek ki.

11. Az asszisztens bíró az a személy, akit arra jelölnek ki, hogy a főbíróat segítse bizonyos döntések meghozatalában.

12. Az csusza az, amikor a labda a Teq asztal szélére pattan és/vagy egyértelműen megfigyelhető módon megváltoztatja irányát.

- 12.1. A csusza ugyanolyan pattanásnak minősül, mintha a labda a Teq asztal felületén pattant volna.

13. Az oldalcsusza az, amikor a labda hozzáér a Teq asztal oldalához, az asztalfelület szintje alatt (nem a széléhez).

- 13.1. Az oldalcsusza nem minősül ugyanolyan pattanásnak, mintha a labda a Teq asztal felületén pattant volna. Ilyenkor a pontot a másik játékos/csapat nyeri.

ADOGATÁS

1. Az adogatás a szerváló fél mozdulatlan kezében lévő labdával kezdődik. A szerváló félnek ezután fel kell dobnia a labdát anélkül, hogy megpördülne,

majd a labdának érintkeznie kell az ütővel mielőtt lepattanna. Az adogatásnak akkor van vége, amikor az ütőmozdulat befejeződik.

1.1. Tilos közvetlenül kézből szerválni vagy rádobni a labdát az ütőre adogatáskor.

2. A szerváló fél köteles a szervaboxból indítani az adogatást.

2.1. Hibás szervának minősül, ha az adogató játékos lába/cipője hozzáér a szervabox bármelyik vonalához a szerva pillanatában.

2.2. Az adogató játékos mindkét lábának/cipőjének érintenie kell a talajt az adogatás pillanatában. Ellenkező esetben hibás szervának minősül és a pontot az ellenfél kapja.

3. Az ütőmozdulatnak – az ütő labdával való érintkezéséig – felfelé irányulónak kell lenni. Tehát a lefelé irányuló adogatás tilos.

4. Adogatáskor a labda csak egyszer, és csak az ellenfél térfelén pattanhat.

5. Az *első* szervát tenyeressel kell elvégezni az egyik szervaboxból. A *második* szervát fonákkal kell elvégezni a másik szervaboxból.

5.1. A szerváló fél eldöntheti, hogy melyik szervaboxból szeretne először szerválni a game elején.

6. Minden második érvényes labdamenet után szervacsere van.

6.1. A döntő game-eket 2 ponttal kell nyerni. Ebben az esetben, 7-7 után a következő tenyeres adogatástól kezdődően a szerváló felek egyesével cserélnek adogatást.

7. Az adogató játékosnak egy lehetősége van a sikeres szerva elvégzésére, tehát hibás szerva esetén az ellenfél kapja a pontot.

8. Hibás szervának minősül, ha a szerváló fél megpróbálja elütni a labdát, de elhibázza.

9. Hibás szervának minősül, ha a labda hozzáér a hálózhoz adogatáskor, függetlenül attól, hogy pattan-e az ellenfél térfelén miután beleér a hálóba.

10. Ha a szerva egy csusza, az ugyanolyan pattanásnak minősül, mintha a labda a Teq asztal felületén pattant volna.

11. Ha a labda a szerváló fél birtokában van és az ellenfél is készen áll az adogatásra, a főbíró jelzésétől számítva 5 másodperc áll rendelkezésre az adogatás elvégzésére.

12. Ha a szerváló felet megzavarják és nem akarja folytatni a szervát, le kell dobni a labdát a földre anélkül, hogy közben beleérne.

- 12.1. Ebben az esetben a szerváló fél megismételheti az adogatást.
- 12.2. Ha egymás után többször előfordul, a főbíró eldöntheti, hogy megismételhető az adogatás vagy hibás szervának minősül.

13. A játékos felelőssége, hogy úgy végezze el az adogatást, hogy a főbíró és az asszisztens bíró elégedett legyen a szervára vonatkozó szabályok betartásával.

14. Ha a főbíró vagy az asszisztens bíró úgy dönt, hogy a játékos rálépett a szervabox egyik vonalára vagy az adogatás során nem érintette mindkét lába a talajt, a pontot az ellenfélnek ítélik.

15. Ha a főbíró úgy dönt, hogy az ütőmozdulat nem felfelé irányult a labdával való találkozásig, az hibás szervának minősül és a pontot az ellenfélnek ítélik.

FOGADÁS

1. A labdát egyetlen ütéssel kell visszajuttatni az ellenfél térfelére.

2. Az ütés akkor érvényes, ha a labda csak az ellenfél térfelén pattan az ütővel való érintkezés után.

3. A labda az ütő bármelyik részével visszaüthető.

- 3.1. A labdát az ütőt tartó kézzel is vissza lehet ütni. Ha a játékos csuklójával, vagy bármely alatta lévő testrészsel (alkar, kar) érinti a labdát, az hibás ütésnek minősül.

4. Párosban a játékosoknak felváltva kell megjátszaniuk a labdát.

5. Párosban, ha a pár azon tagja érinti a labdát, aki nem a soron következő a fogadási sorrendben, az hibának minősül és a pontot az ellenfél kapja.

6. Amennyiben a labda a hálóról visszapattan, a levegőben még egyszer megjátszható.

- 6.1. A hálóról visszapattanó labda csak egyszer játszható meg, ha ezután újra visszapattan a hálóról a labda, az hibának minősül.

~~6.2. A hálóról visszapattanó labda csak akkor játszható meg, ha a játékos akkor érintkezik vele, amikor a labda még a saját térfelén van.~~

~~6.3.~~ 6.2. Párosban a hálóról visszapattanó labdát mindkét játékos visszaütheti. Ez az ütés is beleszámít az ütések sorrendjébe, tehát függetlenül attól, hogy a csapatból ki üti vissza a labdát, a másik játékosnak kell a következő labdát megjátszania és onnantól a labdamenetben ezt a sorrend mintát kell követni.

7. A fogadó játékos az adogatást bárholonnan fogadhatja.

A JÁTÉK RENDJE

1. Egyéniben először a szerváló fél elvégzi az adogatást, amit a fogadó félnek vissza kell adnia, majd ezt követően a szerváló és fogadó fél felváltva játssza meg a labdát.
2. Párosban először a szerváló fél elvégzi az adogatást, amit a fogadó félnek vissza kell adnia, majd ezt követően a csapatok játékosainak felváltva kell megjátszaniuk a labdát.
3. Párosban a szerváló fél két adogatáson keresztül ugyanaz marad, míg a fogadó csapatban a játékosok felváltva fogadják az adogatást.

TÁMADÓ SZABÁLY

1. Adogatás után a szerváló játékosnak/csapatnak 12 ütésen belül meg kell nyernie a labdamenetet, ellenkező esetben az ellenfél nyeri a pontot.
 - 1.1. A szerváló játékost/csapatot a főbírónak értesítenie kell, amikor már csak 5 ütésük marad hátra, hogy megnyerjék a labdamenetet.
 - 1.2. A labdamenet véget ér, ha a szerváló játékos/csapat eléri a 13. ütést, és a pontot az ellenfél nyeri.

DUPLAPONT

1. A duplapont egy lehetőség arra, hogy az adott labdamenetben egy helyett két pontot szerezzen a játékos/csapat.
2. Minden játékosnak/csapatnak lehetősége van kikérni a duplapont megszerzésének lehetőségét.
3. Az adott meccsen kikérhető duplapontok száma az adott versenykiírástól függ.
 - 3.1. Az adott meccsen kikérhető duplapontok számától függetlenül, minden esetben egy game-en belül maximum egy duplapont kérhető ki egy adott játékos/csapat által.
4. A duplapont csak annak a félnek jár, aki kikérte a duplapont megszerzésének lehetőségét és szabályosan pontot szerzett.
5. A játékos/csapat akkor kérheti ki a duplapontot, ha az adott game-ben még nem ért el 6 pontot.
6. A duplapontot a játékos/csapat szervánál és fogadásnál is kikérheti.
7. A duplapontot mindkét játékos/csapat akár egyszerre is kikérheti, ezáltal a nyertes játékos/csapat 1 helyett 2 pontot kap.

8. A duplapont kikéréséhez a játékosnak/csapatnak az ütőt a Teq asztalra kell helyeznie és tájékoztatnia kell a főbíró a szándékáról.

8.1. A duplapont jelzése a versenytől függően változhat és a versenykiírásban kerül meghatározásra.

9. A főbírónak egyértelműen jeleznie kell az ellenfél és a nézők számára, hogy a játékos/csapat kikérte a duplapontot.

MEGISMÉTLENDŐ LABDAMENET (LET)

1. Megismétlendő a labdamenet, ha:

- 1.1. Az adogatás úgy lett elvégezve, hogy a fogadó játékos/csapat nem volt felkészülve a játékra és még nem ért bele a labdába.
- 1.2. A játékos/csapat betartotta a szabályokat, azonban olyan helyzet adódik, amit a játékos/csapat nem tud befolyásolni.
- 1.3. A főbíró vagy az asszisztens bíró megállítja a meccset.

2. A játékot meg lehet állítani, ha:

- 2.1. Hibát észleltek adogatás, fogadás vagy térfélválasztás során.
- 2.2. Egy játékost/csapatot (vagy edzőt) figyelmeztetni vagy büntetni kell.
- 2.3. A labdamenetet megzavarta egy személy vagy esemény, ami befolyásolhatja a labdamenet eredményét.

3. Minden pont, amit egy adott hiba észlelése előtt szereztek érvényesnek számít.

PONT

1. Abban az esetben, ha nem történik megismétlendő labdamenet (let), a játékos/csapat pontot nyer, ha:

- 1.1. Az ellenfél szervája hibás.
- 1.2. Az ellenfél nem tudja szabályosan visszaadni a labdát.
- 1.3. Az ellenfél nem tudja a játékos térfelére visszaütni a labdát.
- 1.4. Az ütő, az ellenfél bármely testrésze vagy bármilyen tárgy, amit az ellenfél visel, hozzáér a Teq asztalhoz.
- 1.5. Az ütő, az ellenfél bármely testrésze vagy bármilyen tárgy, amit az ellenfél visel, hozzáér a hálózhoz.
- 1.6. Párosban, ha az ellenfél csapat azon tagja érinti a labdát, aki nem a soron következő a fogadási sorrendben.

- 1.7. Az ellenfél egynél többször ér hozzá a labdához különböző mozdulatokkal, amikor visszaüti azt.
- 1.8. A labda egynél többször pattan le az ellenfél térfelén.
- 1.9. Az ellenfél a szervaboxon kívülről végzi el az adogatást, vagy a lábai/cipője hozzáérnek a szervabox bármelyik vonalához, vagy nem érinti mindkét lába/cipője a talajt az adogatás elvégzése során.
- 1.10. Az ellenfél visszaüti a labdát, de a labda hozzáér a Teq asztal oldalához asztalfelület szintje alatt (*oldalcsusza*).
- 1.11. Az ellenfél röptézi a labdát anélkül, hogy előtte hagyná lepattanni a Teq asztalon. (Röpte magyarázatát lásd: *FOGADÁS §6*).
- 1.12. A játékos átüti a labdát az ellenfél térfelére, de a labda visszajön a saját térfelére anélkül, hogy az ellenfél beleért volna.
- 1.13. A labda hozzáér bármihez a játékos ütőjén vagy kezén (csukló felett) kívül a labdamenet során.
- 1.14. Az ellenfél beleér a levegőben a labdába, mielőtt az lepattant volna a Teq asztal felületén, ami látszólagosan érintette volna az asztalt. Ilyen esetekben a főbíró határozza meg, hogy a labda érintette volna a Teq asztal felületét vagy sem.
- 1.15. Ha mindkét játékos/csapat hibát vét, akkor az a játékos/csapat veszti el a pontot, aki elsőként hibázott.

GAME

1. Az a játékos/csapat, amelyik elsőként elér 8 pontot, megnyeri a game-et.

- 1.1. A döntő game esetében, a játékosnak/csapatnak két pontos előnnyel kell megnyernie az adott game-et.
- 1.2. Ebben az esetben, 7-7 után a szerváló felek egyesével cserélnek adogatást ahelyett, hogy minden második szerva után, a következő tenyeres szerva lehetőségénél cserélnének.

2. A játékosok térfelet és ütőt cserélnek minden game után.

- 2.1. Amikor a játékosok/csapatok térfelet cserélnek, ott kell hagyniuk az ütőt az eredeti térfelén.

3. A game-ek közötti szünet nem haladhatja meg a 90 másodpercet.

MECCS

1. Egy Teqpong meccs két vagy több nyert game-ig tart a versenykiírástól függően.

2. Ha a meccs a döntő game-hez ér, a játékosok/csapatok a 4. pont után térfelet és ütőt cserélnek, ~~és ezt meg kell ismételni 8/12/16 elért pontnál (és így tovább, 4 pontonként) a meccs végéig.~~
3. A meccset folyamatosan, megszakítások nélkül kell lejátszani, kivétel:
 - 3.1. A maximum 90 másodperc szünet a game-ek között, ahol maximum 2 edző (ugyanaz a 2 személy a meccs végéig) tanácsot adhat a játékosoknak/csapatoknak.
 - 3.2. Játékosonként/csapatonként egyszer van lehetőség 1 perces időt kérni a teljes meccs alatt.
 - 3.3. Orvosi ellátás csak egyszer kérhető a meccs alatt és maximum 3 perc lehet.
 - 3.3.1. Orvosi ellátást csak a game-ek végén lehet kérni.
4. A főbíró kötelessége és joga eldönteni, hogy meddig tartson a meccs zavaró körülmények felmerülése esetén.
5. A meccset tisztességes körülmények között kell játszani.
 - 5.1. Tisztességtelen cselekvés esetén a főbíró dönt további szankciókról.

ADOGATÁS, FOGADÁS ÉS TÉRFÉLVÁLASZTÁS RENDJE

1. A meccs elején a főbíró által vezetett érmefeldobás győztese választ, hogy adogat vagy fogad először, illetve, hogy melyik térfélen és melyik ütővel kezdi a játékot.
 - 1.1. A hazai játékos/csapat választ először az érmefeldobáskor.
2. Párosban az érmefeldobás győztese dönti el, hogy melyik játékos adogat először a csapatukból. A fogadó csapat választ, hogy melyik játékos fogad először a csapatukból.
 - 2.1. A szerváló félnek be kell jelentenie, hogy csapatuk melyik játékosa fogja elvégezni az adogatást. Ezután a fogadó félnek is be kell jelentenie, hogy csapatuk melyik játékosa fogadja először az adogatást.
3. Minden második érvényes labdamenet után az adogató játékos/csapat fogadóvá válik, ez a game végéig folytatódik.
 - 3.1. Az egyetlen kivétel, ha a meccs a döntő game-hez érkezik és a pontok állása eléri a 7-7-et. Ezután a szerváló felek a következő tenyeres szerva lehetőségénél egyesével cserélnek adogatást ahelyett, hogy minden második szerva után cserélnének.
4. Minden game után, az előző game-ben elsőként adogató játékos/csapat lesz a fogadó játékos/csapat a következő game elején és fordítva.

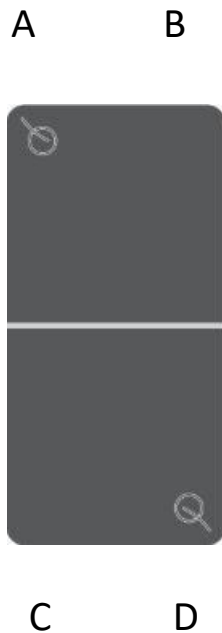
4.1. Párosban minden game-ben az adogató játékos/csapat dönti el, hogy ki fog szerválni és a fogadó csapatnak ez alapján kell meghatároznia, hogy melyik játékos fogja fogadni az adogatást.

5. Párosban az adogatónak és a fogadónak pozíciót kell váltania minden game után. Tehát, ha az előző game-ben „A” játékos szervált tenyeresrel „D” játékosnak, akkor a következő game-ben „A” játékosnak kell fogadnia „D” játékos tenyeres szerváját.

5.1. Ezt a mintát kell követnie az ellenfél csapat adogató és fogadó játékosának is.

6. Párosban az adogató és a fogadó csapatnak pozíciót kell váltania minden game után. Tehát, ha az első game-ben „A” csapat szervált először „B” csapatnak, akkor a következő game-ben „B” csapatnak kell kezdeni az adogatást és az „A” csapat fog fogadni.

ADOGATÁS ÉS FOGADÁS SORRENDJE PÁROSBAN



A = A csapat azon játékosa, aki az érmefeldobás után először adogat.

D= A csapat azon játékosa, aki az érmefeldobás után először fogad.

T= Tenyeres

F= Fonák

Minden game elején az adogató csapat dönti el, hogy a csapatuk melyik játékosa adogat először, a fogadó félnek tartania kell a sorrendet.

1. game

T	A-D
F	A-C
T	D-B
F	D-A
T	B-C
F	B-D
T	C-A
F	C-B

Ismétlés

2. game

Ha D szervál először

T	D-A
F	D-B
T	A-C
F	A-D
T	C-B
F	C-A
T	B-D
F	B-C

Ismétlés

Ha C szervál először

T	C-B
F	C-A
T	B-D
F	B-C
T	D-A
F	D-B
T	A-C
F	A-D

Ismétlés

3. game

Ha A szervál először

T	A-D
F	A-C
T	D-B

Ha B szervál először

T	B-C
F	B-D
T	C-A

F	D-A
T	B-C
F	B-D
T	C-A
F	C-B

Ismétlés

F	C-B
T	A-D
F	A-C
T	D-B
F	D-A

Ismétlés

4. game

Ha D szervál először

T	D-A
F	D-B
T	A-C
F	A-D
T	C-B
F	C-A
T	B-D
F	B-C

Ismétlés

Ha C szervál először

T	C-B
F	C-A
T	B-D
F	B-C
T	D-A
F	D-B
T	A-C
F	A-D

Ismétlés

5. game

Ha A szervál először

T	A-D
F	A-C
T	D-B
F	D-A
T	B-C
F	B-D
T	C-A
F	C-B

Ismétlés

Ha B szervál először

T	B-C
F	B-D
T	C-A
F	C-B
T	A-D
F	A-C
T	D-B
F	D-A

Ismétlés

6. game

Ha D szervál először

T	D-A
F	D-B
T	A-C
F	A-D
T	C-B
F	C-A
T	B-D
F	B-C

Ismétlés

Ha C szervál először

T	C-B
F	C-A
T	B-D
F	B-C
T	D-A
F	D-B
T	A-C
F	A-D

Ismétlés

7. game

Ha A szervál először

T	A-D
F	A-C
T	D-B
F	D-A
T	B-C
F	B-D
T	C-A
F	C-B

Ismétlés

Ha B szervál először

T	B-C
F	B-D
T	C-A
F	C-B
T	A-D
F	A-C
T	D-B
F	D-A

Ismétlés

A meccs döntő game-jét két ponttal kell megnyerni. Ebben az esetben, 7-7 után a szerváló felek egyesével cserélnek adogatást a következő tenyeres szerva lehetőségtől kezdődően.

Például:

Állás

6-5 T B-D

6-6	F	B-C
7-6	T	D-A
7-7	F	D-B

Az adogatás egyenként történik, amíg a csapat nem nyer 2 ponttal.

Állás:

8-7	T	A-C
8-8	T	C-B
9-8	F	A-D
9-9	F	C-A
10-9	T	B-D
10-10	T	D-A
11-10	F	B-C
11-11	F	D-B

Ismétlés

ADOGATÁSI ÉS FOGADÁSI SORREND, ILLETVE TÉRFÉLCSERE HIBÁK

- 1. Ha a játékos nem a megfelelő sorrendben szervál vagy fogad, akkor a játékvezetők egyike a hibát észlelve azonnal meg kell, hogy állítsa a játékot. Ezután a labdamentet újra kell kezdeni a megfelelő adogatási és fogadási sorrendben.**
- 2. Ha a játékosok nem végezték el a kötelező térfélcserét, akkor a játékvezetők egyike a hibát észlelve azonnal meg kell, hogy állítsa a játékot. A labdament akkor folytatódhat, ha a játékosok a megfelelő oldalon vannak, ahol az aktuális állás szerint lenniük kell a mérkőzés elején meghatározott sorrend alapján.**
- 3. Egy adott hiba észrevétele előtt szerzett pontok érvényesek maradnak.**

ÉRINTÉS

- 1. A játékosok az ütőjükön és a játékos kezükön (csuklótól felfelé) kívül semmi mással nem érinthetik meg a labdát.**
- 2. A játékosoknak egy érintésből kell visszajuttatniuk a labdát az ellenfél térfelére. (Lásd kivétel: A FOGADÁS §6)**

3. A játékosok nem tarthatják a labdát az ütőn.
4. Szabálytalan érintésnek minősül, ha a játékosok akaratlanul más testrészükkel vagy ruhájukkal érintik meg a labdát.
5. Párosban egy csapaton belül a játékosok nem érinthetik meg egymást azzal a céllal, hogy kedvezőbb pozícióba kerüljenek.
6. Minden esetben a főbíró dönti el, hogy szabályos volt az érintés vagy sem.

VERSENYSZABÁLYZAT

A SZABÁLYOK HATÁLYAI

1. Versenytípusok:

- 1.1. Minden olyan verseny nemzetközi versenynek számít, ahol egynél több nemzet játékosa/csapata vesz részt.
- 1.2. Nemzetközi szintű meccsnek számít, ha egy játékos/csapat a saját nemzetét képviseli.
- 1.3. Speciális versenynek számít, amikor különböző korosztályok játékosai rendhagyó csoportokban indulnak.
- 1.4. Meghívásos versenynek számít, amelyen csak meghívott egyesületek, klubok és játékosok vehetnek részt.
- 1.5. Nyílt versenynek számít, ahol bármilyen amatőr és/vagy profi játékos részt vehet.
- 1.6. Amatőr versenyen a profi és igazolt játékosok nem vehetnek részt.

2. Alkalmazhatóság

- 2.1 A Teqpong szabályai (1. fejezet) érvényesek minden hivatalos versenyen.

FELSZERELÉS ÉS JÁTÉK KÖRÜLMÉNYEK

1. Engedélyezett eszközök

- 1.1. Bármely nyílt verseny/bajnokság nevezésében meg kell határozni a Teq asztal típusát, valamint az eseményen használt labda márkáját és színét.
- 1.2. A felszerelés választásáról minden esetben a Teqpong Bizottság dönt.

2. Ruházat

- 2.1. A játékruházat általában rövidujjú vagy ujjatlan pólóból és rövid nadrágból, szoknyából vagy egyrésztes sportruházatból áll, zoknival és cipővel kiegészítve. Egyéb ruházat, például melegítő nem engedélyezett a mérkőzés során, hacsak erre a főbíró külön engedélyt nem adott.
- 2.2. Az ing, szoknya vagy rövidnadrág színének egyértelműen eltérőnek kell lennie a használt labda színétől. Ez alól kivételt képezhetnek a gallérok és póló ujjak.
- 2.3. A pólók hátulján megjelenhetnek számok vagy betűk a játékosok, csapatok vagy klubok azonosítása céljából. Hirdetések is felkerülhetnek a ruházatra a verseny szervezőivel egyeztetve.
- 2.4. Bármilyen jelölés vagy alakzat, amely a játékos ruházatának első oldalán található, valamint a játékos által viselt tárgyak, például ékszerek, nem lehetnek zavaró hatással az ellenfélre. Ha a főbíró úgy dönt, hogy bármilyen zavaró tényezőt észlel, kötelezheti a játékost, hogy takarja le vagy cseréljen ruházatot.
- 2.5. A játékosok ruházatát nem díszíthetik olyan szimbólumok, amelyek ellentétesek a törvényekkel vagy a játék szabályaival és veszélyeztetik a játék jó hírnevét.
- 2.6. Ellenfelek és ellenfél csapatok nem viselhetnek azonos emblémát a ruházatukon.
- 2.7. Ellenfeleknek és ellenfél csapatoknak kötelező jól láthatóan különböző színű ruházatot viselniük annak érdekében, hogy jól megkülönböztethetők legyenek.
- 2.8. A játékos ruházatának jogszerűségével vagy elfogadhatóságával kapcsolatosan bármilyen kérdésben a versenybíró dönt.
- 2.9. Minden olyan játékosnak, akik egy csapatban játszanak azonos színű ruházatban kell szerepelniük a csapatbajnokság mérkőzései során.
- 2.10. Egy csapatban játszó csapattársaknak (pároknak) azonos színű mezt kell viselniük.

3. Játék körülmények

- 3.1. A hivatalos verseny játéktérnek legalább egy 11 méter hosszúnak, 6 méter szélesnek és 4 méter belmagasságú területnek kell lennie.
- 3.2. Minden játéktér szükséges részét képezik a következő felszerelések:
 - Hálóval ellátott Teq asztal,
 - Bírói asztal és szék
 - Eredményjelző
 - Törölköző- és labdatartó
 - Asztal számozás
 - Labdafogók
 - Megfelelő padlózat

- 3.3. A játékteret labdafogókkal kell körülvenni úgy, hogy leválasztható legyen a szomszédos játékterület a nézőktől.
- 3.4. Minden versenyhelyszínen a fényerőnek 300 lux erősségűnek kell lennie természetes vagy mesterséges megvilágítással a játékterületen.
- 3.5. Ahol több asztal is használatban van, a megvilágítási szintnek azonosnak kell lennie mindenhol, a helyszín háttérfényei nem lehetnek magasabban, mint a játéktér megvilágításának legalacsonyabb szintje.
- 3.6. A fényforrásnak legalább 4 méterre kell lennie a padlótól.
- 3.7. A háttérnek lehetőség szerint sötétnek kell lennie. A nappali fény megengedett abban az esetben, ha semmilyen módon nem akadályozza a játékot vagy tükröződik a Teq asztalon.
- 3.8. A padló nem lehet világos színű, fényvisszaverő vagy csúszós felületű.

4. Hirdetések és logók

- 4.1. Logók és hirdetések elhelyezhetők a labdafogók belső falán, de nem lehetnek sem hasonlóak, sem azonos színűek a Teq asztallal vagy a labdával.
- 4.2. Logók és hirdetések elhelyezhetők a hálón is. Ennek feltétele, hogy az adott hirdetés/logó nem lehet 30 mm-nél közelebb a háló felső széléhez, nem akadályozhatja a hálón keresztüli láthatóságot és nem zavarhatja a játékosokat.
- 4.3. Logók és hirdetések elhelyezhetők a játékosok ruházatán.
- 4.4. Tilos olyan reklámot elhelyezni a játékosok ruházatán, amelynek negatív üzenete lehet vagy ellentmond bármilyen törvénynek, illetve a fair play szabályainak. Nem tartalmazhatnak semmiféle megkülönböztető tartalmat, amely a vallásokra, a szexuális identitásra vagy rasszizmusra utal.

5. Antidopping

- 5.1. A nemzetközi versenyeken (beleértve a junior versenyeket is) résztvevő játékosokat tesztelhetik bármely szövetség által, a tesztelésért bármelyik doppingellenes szervezet felelős lehet.

JÁTÉKVEZETŐK

1. Versenybíró

- 1.1. Minden versenyen szükséges egy versenybíró kijelölése.
- 1.2. A versenybíró felelősségi körébe tartozik:
 - 1.2.1. A verseny sorsolásának lebonyolítása.
 - 1.2.2. A meccsek beosztása időpont és Teq asztal szerint.
 - 1.2.3. A főbírók és asszisztens bírók kijelölése.

- 1.2.4. Verseny előtti eligazítás a mérkőzés játékvezetőinek.
- 1.2.5. Az összes résztvevő (játékosok, kísérők) játékra való jogosultságának ellenőrzése.
- 1.2.6. Vészhelyzet esetén a játék felfüggesztéséről való döntés.
- 1.2.7. Döntés arról, hogy a játékosok elhagyhatják-e a játékteret a mérkőzés során.
- 1.2.8. Döntés arról, hogy meghosszabbítható-e a kötelező bemelegítési idő.
- 1.2.9. Döntéshozás a szabályokkal kapcsolatban felmerülő kérdésekről. Ide értendő a ruházat, az eszközök és a játéktér körülményei is.
- 1.2.10. A játékosok gyakorlási lehetőségének meghatározása abban az esetben, ha egy mérkőzést vészhelyzet miatt megszakítanak.
- 1.2.11. Fegyelmi eljárás a szabálytalan magatartás vagy egyéb szabálysértések előfordulása esetén.
- 1.2.12. Ha a versenybíró nem tudja ellátni a feladatait, a joghatóság átruházásra kerül a kijelölt helyettesre.
- 1.2.13. A versenybíró vagy a távollétében kijelölt felelős helyettesnek mindig jelen kell lennie a mérkőzések során.
- 1.2.14. A versenybíró bármikor dönthet a mérkőzés játékvezetőinek cseréjéről, de nem változtathatja meg a helyettesítendő bíró felelőssége alá tartozó ténybeli kérdésben már meghozott döntést.
- 1.2.15. A versenybíró hatáskörébe tartozik a mérkőzésekkel kapcsolatos összes döntés attól a pillanattól kezdve, amikor a sportolók a mérkőzés helyszínére érkeznek addig a pillanatig, amikor a mérkőzés helyszínéről távoznak.
- 1.2.16. A versenybíró hatáskörébe tartozik a játéktéren elhelyezett hirdetések felügyelete is.

2. Főbíró és asszisztens bíró

- 2.1. A versenyeken minden Teq asztalhoz két bírót szükséges kijelölni.
- 2.2. A főbíró az asztal egyik oldalán áll, miközben az asszisztens bíró a másik oldalon.
- 2.3. A főbíró felelősségi körébe tartozik:
 - 2.3.1. Ellenőrzi az eszközöket és a játék körülményeket, jelenti az esetleges hiányosságokat a versenybírónak.
 - 2.3.2. Levezényli az érmefeldobást az adogató fél és a fogadó fél között a térfelek és az ütők megválasztásához.
 - 2.3.3. Az adogatás és a fogadás helyes sorrendjének ellenőrzése. Továbbá annak biztosítása, hogy a játékos vagy a csapat a Teq asztal megfelelő oldalán álljon. Az esetleges hibák kijavítása.

- 2.3.4. Az adogatás felfelé irányuló mozdulatának ellenőrzése.
- 2.3.5. Eldönti, hogy az adott pont szabályos vagy *megismétlendő labdamenet (let)*.
- 2.3.6. Az eredmény közlése a megadott eljárásnak megfelelően.
- 2.3.7. A játék folytonosságának fenntartása.
- 2.3.8. Eljár a magatartási szabályok megsértésének ügyében.
- 2.3.9. Abban az esetben, ha az ellenfelek hasonló ruházatot viselnek, a főbírónak utasítania kell a vendég játékost vagy csapatot, hogy vegyenek fel másik mezt (vagy megkülönböztető mezt).
- 2.4. Az asszisztens bíró felelősségi körébe tartozik:
 - 2.4.1. Annak ellenőrzése, hogy a szerva során valamelyik játékos kilépett-e a szervabox területéről, rálépett-e a vonalra, illetve szabályosan végezte-e el az adogatást.
 - 2.4.2. Időmérés a bemelegítés és a game-ek alatt, valamint időkérés és ápolási időkérés esetén.
 - 2.4.3. Annak ellenőrzése, hogy a játékosok hozzáérték-e az asztalhoz a labdamenet alatt.
 - 2.4.4. Annak ellenőrzése, hogy a játékot ne zavarják meg olyan mértékben, ami befolyásolja a labdamenet kimenetelét.
 - 2.4.5. A főbíró által kijelölt egyéb feladatok ellátása.
- 2.5. A játékosok a főbíró joghatósága alá tartoznak attól a pillanattól kezdve, hogy megérkeznek a játéktérre, addig amíg el nem hagyják azt.
- 2.6. A hivatalosan minősített játékvezetőknek státuszukat jelölő ruházatot kell viselniük a mérkőzések során.

3. Fellebbezés

- 3.1. A játékosok vagy a csapatkapitányok közötti megállapodás nem változtathatja meg a felelős játékvezető döntését, a versenybíró által elfogadott szabályok értelmezésének kérdését, vagy a mérkőzés bármely más kérdését, amelyet a felelős versenybizottság már eldöntött.
- 3.2. Nem lehetséges fellebbezni sem a főbíró mérkőzésen hozott döntése ellen, sem a felelős versenybíró szabályokkal kapcsolatos értelmezésével kapcsolatban.
- 3.3. Fellebbezést lehet benyújtani a versenybírónak a mérkőzés játékvezetői által hozott szabályok vagy rendeletek értelmezésének kérdése ellen. A versenybíró végső döntése a meghatározó.
- 3.4. Egyéni mérkőzések során a fellebbezést csak a meccsen résztvevő játékos nyújthatja be, páros mérkőzések esetén pedig csak a mérkőzésen résztvevő csapatkapitány nyújthatja be.

- 3.5. A versenyen fellebbezést lehet benyújtani a versenybíró sorsolással vagy a mérkőzések időrendjével kapcsolatos döntése ellen, egészen az adott mérkőzés kezdéséig.
- 3.6. A mérkőzés kezdete után fellebbezés már nem megengedett olyan esetekre vonatkozóan, amelyek a mérkőzés előtt történtek.
- 3.7. A mérkőzés során a jogtalan döntések elleni fellebbezésekre két labdament között van lehetőség egészen addig, amíg el nem végzik a soron következő szervát.
- 3.8. Fellebbezést és panaszt bárki tehet, akinek érdekeit egy jogtalan határozat akadályozta.

JÁTÉKVEZETÉS

1. Az eredmény jelzése

- 1.1. A főbíró minden érvényes labdament után jelzi az eredményt, amikor a labda nincs játékban, vagy amikor megfelelőnek tartja.
- 1.2. A game során a főbíró minden pont után közli az eredményt és jelzi, hogy milyen típusú szerva következik – tenyeres vagy fonák.
- 1.3. A labdament elején, amikor szervacsere történik, a főbíró a következő adogató játékosra mutat és bemondja az eredményt a szerváló fél pontszámával kezdve.
- 1.4. A game végén a főbíró előbb a nyertes játékos vagy csapat által elért eredményt, majd a vesztes játékos vagy csapat által elért pontok számát közli. Az eredmény közlése után a főbíró megnevezi a nyertes játékost vagy csapatot.
- 1.5. Az eredmények szóbeli közlése mellett a főbíró kézjelekkel is jelzi döntéseit:
 - 1.5.1. Amikor pontszerzésre kerül sor, a játékvezető a karjával arra a játékosra vagy csapatra mutat, aki a pontot szerezte.
 - 1.5.2. Ha bármilyen okból kifolyólag a labdament megismétlendő, a főbíró a feje fölé emeli a kezét jelezve, hogy a labdament véget ért.
- 1.6. A pontszám közlése csak a hivatalos versenynaptár eseményein szükséges.

2. Felszerelés

- 2.1. A versenyeken a labdát a mérkőzés kezdete előtt a játékterületen kell kijelölni.
- 2.2. A mérkőzés főbírója ellenőrzi a játékosok ruházatát, különös tekintettel a mezek színére.

3. Bemelegítés

- 3.1. A játékosoknak 2 perc áll rendelkezésükre a Teq asztalnál a bemelegítéshez a mérkőzés kezdete előtt, de a hivatalos játékszünetekben nem jogosultak gyakorolni. Hosszabb bemelegítés, csak a versenybíró speciális engedélyével lehetséges.

- 3.2. A játék kényszerű felfüggesztésekor a versenybíró engedélyezheti a játékosoknak, hogy gyakorolhassanak bármely Teq asztalon, ideértve a mérkőzés asztalát is.
- 3.3. A játékosoknak lehetőséget kell biztosítani kicserélt eszközök esetén, hogy ellenőrizhessék és megismerhessék az új felszerelést, amelyet használni fognak; ez azt jelenti, hogy a mérkőzés folytatása előtt a főbíró által meghatározott időtartamban, legfeljebb 1 percre gyakorolhatnak.

4. Intervallumok

- 4.1. A játéknak folyamatosnak kell lennie a mérkőzés során, két labdamenet között legfeljebb 10 másodperces szünet engedélyezett. A szerva elvégzéséhez 5 másodperc megengedett onnantól kezdve, amikor az adogató készen áll és kezében van a labda, valamint a főbíró engedélyt adott az adogatásra a szervatípus bemondásával.
- 4.2. A játékosok azonban jogosultak:
- 4.2.1. Kötelező 90 másodperces szünetet tartani a game-ek között (ez a versenytípustól függően változhat).
 - 4.2.2. Mérkőzésenként a játékos vagy a csapat egyszer kérhet időt (1 percre).
 - 4.2.2.1. Az időkérést a játékos (egyéni mérkőzések során), vagy a csapatkapitány (páros mérkőzés esetén), illetve a játékosok padján kijelölt tanácsadó (edző) kérelmezheti.
 - 4.2.2.2. A „T” jel mutatójával, illetve kézzel jelezve is lehet időt kérni, de csak két érvényes labdamenet között.
 - 4.2.2.3. Az érvényes időkére elfogadásakor a főbíró felfüggeszti a mérkőzést és „T” betűt tart a kezével, majd rámutat az időkérést igénylő játékosra vagy csapatra.
 - 4.2.2.4. A mérkőzést az 1 perc letelte után folytatni kell.
 - 4.2.2.5. Ha a játékosok vagy csapatok egyszerre kérnek időt, akkor az időkére párhuzamosan történik, azonban sem a játékos, sem a csapat nem jogosult több időkére a mérkőzés során.
 - 4.2.3. A játékos vagy csapat ápolási időt kérhet a mérkőzés során legfeljebb egyszer 3 perces időintervallumra.
 - 4.2.3.1. Az ápolási idő csak az adott game végén kérhető ki.
- 4.3. A csapatbajnokság mérkőzései során nincs szünet a meccsek között, kivéve akkor, ha a játékosnak közvetlenül egymást követő mérkőzéseken kell játszania. Ebben az esetben a játékos legfeljebb 15 perces intervallumot igényelhet a mérkőzések között.
- 4.4. A versenybíró engedélyezheti a mérkőzés felfüggesztését (a szabályok szerint rendelkezésre álló legrövidebb időtartamra, de legfeljebb 10 percre), ha egy játékos a

sérülései miatt nem tudja folytatni a játékot (ideiglenesen), és ha a versenybíró úgy ítéli meg, hogy a szünet nem okoz hátrányt az ellenfél játékos(ok)nak.

- 4.5. A mérkőzés felfüggesztését engedélyezni kell olyan sérülés esetén, amely a mérkőzés elején már ismert volt, vagy amely a normál játékstressz miatt van. Olyan sérülés, mint a görcs vagy a játékos kimerültsége, amelyet a játékos jelenlegi fizikai állapota okoz, nem indokolja a mérkőzés felfüggesztését, csak balesetből fakadó sérülés esetén megengedett, például egy esés okozta sérülés után.
- 4.6. Ha a játéktéren bárki vérzik, a mérkőzést azonnal fel kell függeszteni és nem lehet folytatni addig, amíg a vérző személy orvosi ellátást nem kapott és a vérnyomok el nem lettek távolítva a játéktérről és eszközökről.
- 4.7. Időkérésnél, illetve a game-ek közötti hivatalos szünetekben a játékosoknak a játéktéren kell maradniuk (vagy a közelben, legfeljebb 3 méteren belül), kivéve, ha a versenybíró engedélyezi.
- 4.8. Ha a verseny vagy a csapatmeccs technikai okok miatt megszakad (pl. áramszünet, stb.), akkor 1 órás várakozási idő megengedett a probléma elhárítására.
- 4.9. A versenybíró eltekinthet az 1 órás várakozási időtől, ha az alapvető probléma ebben az időintervallumban nem javítható. Ebben az esetben a problémát megelőzően lejátszott game-ek és mérkőzések pontos eredménye érvényes marad.

5. Játékvezetői utasítások

5.1. A főbíró vagy az asszisztens bíró utasításai

	Cselekvés	A bíró mondja
1	Minden megszerzett pont után	A főbíró jelzi, hogy melyik játékos/csapat nyerte a pontot, majd bejelenti a jelenlegi állást úgy, hogy az adogató fél pontszámát mondja előbb.
2	Minden game elején, amikor a főbíró átadja a labdát az adogató játékosnak/csapatnak	X/Y JÁTEKOS/CSAPAT KEZDI AZ ADOGATÁST!
3	A játékosnak tenyeressel kell szerválni	TENYERES SZERVA!
4	A játékosnak fonákkal kell szerválni	FONÁK SZERVA!
5	Időkérés	IDŐKÉRÉS!

6	A csapatoknak minden game után térfelet kell cserélni	TÉRFÉLCSERE!
7	A labda hozzáér az asztal oldalához, ezért hibának minősül	OLDALCSUSZA!
8	A szerváló játékos/csapat nem kezd el időben adogatni	HIBA! A JÁTÉK KÉSLELTETÉSE
9	Kérdéses szituáció, felül kell vizsgálni a labdamenetet a videó bíró segítségével	VIDEÓBÍRÓI SEGÍTSÉG!
10	A játékos hozzáér az asztalhoz	ASZTAL ÉRINTÉS!
11	A játékos az ütőkézen kívül bármi mással hozzáér a labdához	JOGTALAN ÉRINTÉS!
12	Rossz játékos üti vissza a labdát	JOGTALAN ÜTÉS!
13	Szabálytalanság jelzése	SZABÁLYTALANSÁG!
14	A játékos átlépi vagy rálép a szervabox vonalaira adogatás közben	VONALHIBA!
15	A játékosnak csak egy, vagy egy lába sem érinti a talajt adogatás közben	LÁBHIBA!
16	Az ütőmozdulat, az ütővel való érintkezésig nem felfelé irányul	SZERVAHIBA!
17	A játékos/csapat kikéri a duplapont megszerzésének lehetőségét	DUPLAPONT KÉRELEM XY ÁLTAL!
18	A játékos/csapat kikéri a sérülés időt	ÁPOLÁSI IDŐKÉRÉS!

19	Megismétlendő labdamenet	LET!
21	Ha a szerváló játékos/csapat nem tudja megnyerni a labdamenetet 12 érintésen belül, a pontot az ellenfél kapja.	TÁMADÓ HIBA!
22	Ha a játékos/csapat kikéri a duplapontot, de a játékosnak/csapatnak nincs több kikérhető duplapontja. Emellett, ha a játékos/csapat akkor kéri ki a duplapontot, ha már 5-nél több pontjuk van.	ÉRVÉNYTELEN DUPLAPONT KÉRELEM!

A főbírónak és asszisztens bírónak ugyanolyan joga van megállítani a játékot, ha hibát észlelnek. Azonban a főbírónak joga van felülbírálni az asszisztens bíró döntését.

FEGYELEM

1. Tanács

- 1.1. A mérkőzés során a játékosok 2 edzőtől fogadhatnak tanácsot, akik a kispadon foglalnak helyet. A két edző személye nem változhat a mérkőzés végéig.
- 1.2. A játékosok csak a game-ek közötti szünetekben, vagy a játék más jogos felfüggesztése, például időkérés során fogadhatnak tanácsokat. Ha a felhatalmazott személy bármikor máskor ad tanácsot, a főbíró figyelmeztetheti őt. Bármilyen további szabályszegés a pályáról való elbocsátást vonja maga után.
- 1.3. Az elbocsátott edző nem térhet vissza a pályára és nem helyettesíthető másik edzővel, amíg a meccs véget nem ér.
- 1.4. Versenyeken az edző személyét nem kell megnevezni.
- 1.5. A versenybírónak joga van elbocsátani az edzőt a pályáról súlyosan tisztességtelen vagy sértő magatartás miatt, függetlenül attól, hogy a főbíró jelentette-e vagy sem.

2. Viselkedés

- 2.1. A játékosoknak, edzőnek és más tanácsadóknak tartózkodniuk kell az olyan viselkedéstől, amely tisztességtelen módon befolyásolja az ellenfelet, sérti a nézőket vagy rontja a sportág hírnevét, mint például a káromkodás, a labda szándékos

kirúgása/kiütése a játéktérrel, a Teq asztal vagy az azt körülvevő eszközök megrúgása, tiszteletlen viselkedés a bírókkal szemben és más tisztességtelen magatartás.

- 2.2. A játékosok nem változtathatják meg a labda útját az ütésen kívül más módon.
- 2.3. Ha a játékos, az edző, vagy más tanácsadó súlyos szabálysértést követ el, a főbíró azonnal felfüggeszti a játékot és jelentést tesz a versenybírónak.
- 2.4. Kevésbé súlyos szabálysértések esetén a főbíró az első alkalommal figyelmezteti a szabálysértő játékost/csapatot. Ha a játékos/csapat további szabálysértéseket követ el, a főbírónak joga van diszkvalifikálni a játékost/csapatot az adott mérkőzésről.
- 2.5. Ha a főbíró diszkvalifikál egy játékost/csapatot, akkor a mérkőzés eredménye 8-0 lesz minden game-ben az ellenfél javára.
- 2.6. Az egyéni és csapatversenyeken történő diszkvalifikáció csak a kérdéses mérkőzésre vonatkozik. Ha a játékost/csapatot az előző mérkőzésen diszkvalifikálták, attól még a verseny további meccsein játszhat.
- 2.7. A csapat bármelyik tagjára vonatkozó figyelmeztetést az egész csapatra kell alkalmazni.
- 2.8. A versenybíró jogosult diszkvalifikálni egy játékost a mérkőzésről, eseményről vagy versenyről a súlyosan tisztességtelen magatartás miatt, függetlenül attól, hogy a főbíró jelentette-e vagy sem.
- 2.9. Ha egy játékost/csapatot diszkvalifikált a versenybíró a mérkőzésről, a döntés végleges és nem fellebbezhető.
- 2.10. A játékos/csapat, aki nem jelenik meg a Teq asztalnál a mérkőzés elején, miután a főbíró figyelmeztette, a mérkőzés veszteségnek minősíthető.
- 2.11. A diszkvalifikált játékosnak/csapatnak el kell hagynia a játékteret. A játékos/csapat diszkvalifikációjáról és a diszkvalifikáció körülményeiről értesíteni kell a Teqpong Bizottságot, amely a versenyért felelős.
- 2.12. Egy game feladása nem megengedett a mérkőzés feladása nélkül. Egy game feladása automatikusan az egész mérkőzés feladását vonzza maga után. Ha egy játékos/csapat feladja a játékot meccs közben, akkor az előtte szerzett pontok és döntések érvényesnek minősülnek. A mérkőzés feladása nem jelenti a további eseményeken való részvétel feladását.

3. Presztízs és jó megítélés

- 3.1. A játékosoknak, az edzőknek és a teljes szakmai stábnak fent kell tartaniuk a sportág jó hírnevét és meg kell óvniuk annak integritását, úgy, hogy tartózkodnak minden olyan cselekedettől, amely a sport etikájával ellentétes módon befolyásolja a verseny elemeit.
- 3.2. A játékosoknak/csapatoknak mindent meg kell tenniük a mérkőzés megnyerése érdekében.

#TEQPONG

TEQPONG



www.teqpong.org