



**ОФИЦИАЛЬНЫЕ
ПРАВИЛА И
ПОЛОЖЕНИЯ ИГРЫ
В ТЕКБОЛ**



СОДЕРЖАНИЕ

1..... ТЕКБОРД.....	4
2..... КОРТ ДЛЯ ИГРЫ В ТЕКБОЛ.....	5
3..... МЯЧ.....	8
4..... ИГРОКИ И ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРЕДСТАВИТЕЛИ.....	9
5..... ВИДЫ МАТЧА.....	19
6..... РОЗЫГРЫШ.....	19
7..... ПЕРЕИГРОВКА.....	20
8..... СЧЕТ.....	21
9..... КАСАНИЯ.....	23
10..... ПОДАЧА.....	24
11..... ОТВЕТНАЯ ПОДАЧА.....	26
12..... ПОРЯДОК ИГРЫ.....	27
13..... НАРУШЕНИЯ ПОРЯДКА ИГРЫ.....	30
14..... СЕТКА+ ТРИ ОТСКОКА.....	30
15..... КАСАНИЕ КРАЯ БОРДА.....	31
16..... ВЫБИВАЮЩИЙ УДАР.....	32
17..... ЗАПРЕЩЕННЫЙ АТАКУЮЩИЙ УДАР.....	32
18..... ЗАПРЕЩЕННАЯ ОТВЕТНАЯ ПОДАЧА.....	33
19..... СЛИШКОМ БОЛЬШОЕ КОЛИЧЕСТВО КАСАНИЙ.....	34
20..... ИГРА БЕЗ ПАСА.....	34
21..... ЧАСТИ ТЕЛА.....	35
22..... ДВОЙНОЕ КАСАНИЕ.....	37
23..... ОТВЕТНАЯ ПОДАЧА С ПОВТОРЕНИЕМ.....	37
24..... КАСАНИЕ БОРДА.....	38
25..... КАСАНИЕ СОПЕРНИКА.....	38
26..... КАСАНИЕ МЯЧА РУКОЙ.....	39
27..... ОТСКОК ОТ СЕТКИ.....	39
28..... ПЕРЕРЫВЫ И ТАЙМ-АУТЫ.....	40
29..... ПРЕРВАННОЕ СОРЕВНОВАНИЕ.....	44
30..... СИМВОЛИКА И ИНФОРМАЦИЯ РЕКЛАМНОГО ХАРАКТЕРА.....	44
31..... ДОПИНГ-КОНТРОЛЬ.....	46
32..... ПРОТЕСТЫ, ОБЖАЛОВАНИЕ РЕШЕНИЙ СУДЕЙ.....	46
33..... МЕРЫ ДИСЦИПЛИНАРНОГО ВОЗДЕЙСТВИЯ.....	47
34..... ОБРАЗЦОВОЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ.....	53
35..... ПОЛОЖЕНИЯ О ПРОВЕДЕНИИ СОРЕВНОВАНИЙ.....	53



1 ТЕКБОРД

1.1 ХАРАКТЕРИСТИКИ ТЕКБОРДА

1.1.1 Длина: 3000 мм (по горизонтали).

1.1.2 Ширина: 1500 мм (без сетки).

1.1.3 Ширина: 1700 мм (с сеткой).

1.1.4 Высота: 900 мм (с сеткой).

1.1.5 Изогнутая форма игровой поверхности текборда характеризуется расстоянием между самой высокой и самой низкой точками поверхности и расстоянием по горизонтали от самой нижней (самой дальней) точки текборда до высоты сетки. Самая высокая точка игровой поверхности, измеряемая от земли, – 760 мм, а самая низкая – 565 мм. Расстояние по горизонтали между самой нижней частью текборда и сеткой составляет 1490 мм.

1.1.6 Игровая поверхность текборда изготовлена из HPL-пластика (пластик высокого давления), состоящего из пропитанных термореактивными смолами листов крафт-бумаги, листов декоративной бумаги и прозрачного меламинового покрытия. Эти листы склеивают методом прессования при высокой температуре и высоком давлении.

1.2 ХАРАКТЕРИСТИКИ СЕТКИ

1.2.1 Ширина: 1700 мм

1.2.2 Толщина: 20 мм

1.2.3 Высота: 140 мм (измеряется от поверхности текборда).



1.2.4 Сетка постоянно должна быть прикреплена к текборду. Материал сетки – органическое стекло или ПММА (плексиглас), представляющее собой прозрачную термопластичную, легкую и устойчивую к разрушению альтернативу стеклу.

1.2.5 Эти характеристики описывают текборд типа «Teq One» – один из трех типов текбордов, признанных Международной федерацией текбола (FITEQ).

1.2.5.1 «Teq One» – официальный спортивный инвентарь класса «А – высокого уровня». Этот тип текбордов используется во время проведения официальных турниров FITEQ.

1.2.5.2 «Teq Smart» – официальный спортивный инвентарь класса «В – профессионального уровня». Этот тип текбордов используется во время проведения турниров на национальном и клубном уровнях.

1.2.5.3 «Teq Lite» – официальный спортивный инвентарь класса «С – любительского уровня». Этот тип текбордов используется во время проведения любительских турниров.

2 КОРТ ДЛЯ ИГРЫ В ТЕКБОЛ

2.1 РАЗМЕТКА КОРТА

2.1.1 Границы корта

2.1.1.1 Форма корта – прямоугольная с маркировкой по периметру. Минимальная высота корта составляет 500 мм, а максимальная – 1500 мм.



2.1.1.2 Ограждения корта имеют отношение к тем участкам корта, границами которых они являются. Каждый тип соревнования предусматривает свои требования к ограждению корта.

2.1.1.3 Текборд находится точно по середине корта, а сетка параллельна периметру более коротких сторон.

2.1.1.4 Во время проведения соревнований цвет текборда, цвет корта, цвет ограждения площадки и цвет мяча должны быть разными.

2.1.2 Центральная линия корта

2.1.2.1 Центральная линия проходит по середине корта для игры в текбол, разделяя его на две равные половины (см. *изображение*).

2.1.2.2 Центральная линия обозначается хорошо видимой полосой, минимальная толщина которой составляет 20 мм, а максимальная – 50 мм. Ее цвет должен отличаться от цвета покрытия.

2.1.3 Линия подачи

2.1.3.1 Линия подачи обозначается параллельно сетке на расстоянии 3,5 метров от середины борда. Таким образом, линия находится в 2 метрах от отражения конца стола на земле.

2.1.3.2 Линия подачи обозначается хорошо видимой полосой, минимальная толщина которой составляет 20 мм, а максимальная – 50 мм. Ее цвет должен отличаться от цвета покрытия.

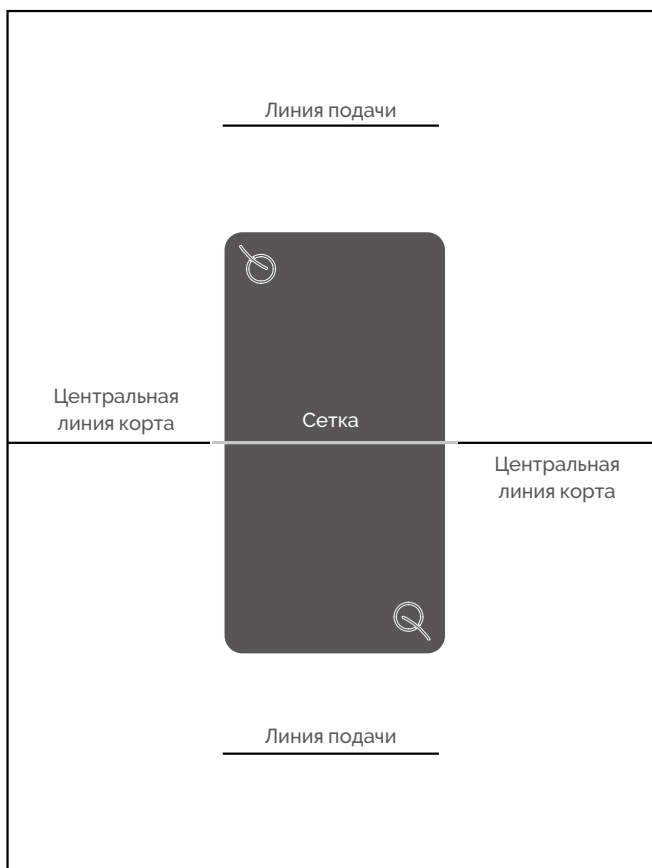


2.1.4 Габариты

2.1.4.1 Размер корта для проведения официального соревнования по текболу: ширина минимум 12 метров, длина минимум 16 метров и высота минимум 7 метров.

2.1.4.2 Длина параллельных сетке сторон должна быть не менее 12 метров, а двух других сторон – не менее 16 метров.

2.1.5 Судьи считаются составной частью корта для игры в текбол.





3 МЯЧ

3.1 ТРЕБОВАНИЯ К КАЧЕСТВУ И РАЗМЕРУ

3.1.1 Сферической формы.

3.1.2 Изготовлен из кожи или другого подходящего материала и имеет латексную камеру с бутиловым клапаном.

3.1.3 Длина окружности – не менее 67 см и не более 69 см (мяч 5-го размера).

3.1.4 Вес – не более 400 г и не менее 370 г в начале матча.

3.1.5 Давление – от 0,3 до 0,5 атмосферы над уровнем моря.

3.1.6 Измерение параметров мяча входит в обязанности организатора соревнования.

3.2 ЗАМЕНА ПОВРЕЖДЕННОГО МЯЧА

3.2.1 Если мяч лопнул или получил повреждение во время игры — игра останавливается. Основной судья заменяет поврежденный мяч новым.

3.2.2 После замены мяча игра продолжается с того места, где она была остановлена. Это означает, что счет сохраняется и та же подача повторяется с того места розыгрыша, в котором мяч пришел в негодность. Если розыгрыш начался со второй попытки подачи, игрок выполняет вторую попытку подачи после 1-минутной разминки с новым мячом.



4 ИГРОКИ И ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРЕДСТАВИТЕЛИ

4.1 ИГРОКИ

4.1.1 Количество игроков варьируется в зависимости от двух разных типов матчей (см. *раздел 19: «Виды матча»*):

4.1.1.1 Одиночные игры: по одному игроку на каждой из сторон корта.

4.1.1.2 Парные игры: по два игрока на каждой из сторон корта.

4.1.2 При проведении официальной игры один из игроков выбирается в качестве капитана команды. При проведении одиночных игр сами игроки выступают капитанами. К ответственности капитана относится участие в жеребьевке.

4.1.3 Игрок / команда хозяев корта – это игрок или команда, указанные первыми в результате жеребьевки.

4.1.4 Приглашенный игрок / команда – это игрок или команда, указанные вторыми в результате жеребьевки.

4.2 ЭКИПИРОВКА

4.2.1 Игровая одежда включает в себя рубашку с коротким рукавом или без рукавов, шорты, юбку или цельный спортивный костюм, наручную повязку, солнцезащитные очки, кепку и головную повязку. Ношение обуви обязательно; допускается игра босиком, с использованием повязок и/или обуви для помещений (с прямой подошвой). Юнитард или облегающий костюм может закрывать локти и колени. Его следует носить под рубашкой с коротким рукавом или без рукавов, под

шортами или юбкой (см. *схему*). Основной цвет юнитарда должен соответствовать цвету наружной формы. Он должен быть четко отличим от юнитарда соперников. Одежда не должна создавать какое-либо преимущество для игроков и не должна нарушать правила организатора соревнований.



4.2.2 Запрещено носить любые виды ювелирных изделий (цепочки, кольца, браслеты, серьги, кожаные браслеты, резиновые браслеты и т. д.) или любую неразрешенную и опасную экипировку.

4.2.3 Разрешается носить головной убор, однако на нем не должно быть выступающих частей.

4.2.4 На рубашку или футболку разрешено наносить цифры или надписи для идентификации игрока, его ассоциации или клуба, а также разрешено наносить информацию рекламного характера (см. *раздел 44: «Символика и информация рекламного характера»*).

4.2.5 Символика или отделка любого характера на передней или боковой части спортивной экипировки и любых предметов (например, ювелирных изделий)



не должны быть настолько яркими или ярко отражающими, чтобы оказывать влияние на зрение соперника. Если основной судья решает, что этот предмет причиняет беспокойство, игрока могут попросить снять или накрыть его в обязательном порядке.

4.2.6 Игрокам и командам не разрешается носить экипировку того же цвета, что и у соперника(-ов). Соперники должны четко отличаться друг от друга по цвету экипировки.

4.2.7 На время проведения матчей одного соревнования все игроки одной команды должны быть одеты в экипировку одинаковую по цвету, форме, дизайну и типу. Исключение может быть сделано по причине религиозных убеждений. У каждого игрока или команды должно быть два комплекта экипировки явно различной по цвету.

4.2.8 Основной судья принимает решение касательно приемлемости и соответствия экипировки игрока требованиям..

4.2.9 Игроки на свой страх и риск могут носить очки или линзы.

4.3 ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРЕДСТАВИТЕЛИ ВО ВРЕМЯ МАТЧА

4.3.1 Менеджер по подготовке и проведению спортивных соревнований

4.3.1.1 Менеджер по подготовке и проведению спортивных соревнований должен назначаться для каждого из мероприятий FITEQ.

4.3.1.2 В обязанности менеджера по подготовке и проведению спортивных соревнований входят нижеперечисленные виды деятельности:



4.3.1.2.1 составление списка записавшихся на мероприятия участников путем обработки данных, полученных из системы подачи заявок федерации FITEQ;

4.3.1.2.2 проверка соответствия участников (игроков, тренеров и т. д.) требованиям;

4.3.1.2.3 подготовка общего графика и определение местоположения проведения матчей;

4.3.1.2.4 проверка спортивного инвентаря и условий проведения игры перед началом соревнования. Менеджер по подготовке и проведению спортивных соревнований несет ответственность за соблюдение утвержденных требований во время проведения соревнования;

4.3.1.2.5 подготовка и контроль жеребьевки вместе со старшим судьей;

4.3.1.2.6 выступает основным контактным лицом между FITEQ и местным оргкомитетом во время проведения соревнований; а также

4.3.1.2.7 осуществляет надзор за процессом проведения всего соревнования.

4.3.2 Официальные представители команды

4.3.2.1 Тренерам и другим должностным лицам (например, физиотерапевтам) разрешается сидеть рядом с кортом для игры в текбол в указанном секторе. Количество официальных представителей команды варьируется в разных соревнованиях, но составляет не более трех человек.

4.4 ГРУППА СПЕЦИАЛИСТОВ ПО ТЕХНИЧЕСКИМ ВОПРОСАМ



4.4.1 Старший судья

4.4.1.1 Старший судья несет ответственность за организацию брифинга для всех судей перед соревнованием.

4.4.1.2 Старший судья должен назначаться для каждого из мероприятий. Старший судья несет ответственность за проведение жеребьевки на соревнованиях вместе с менеджером по подготовке и проведению спортивных соревнований.

4.4.1.3 Старший судья назначает судей для каждого борда и определяет их роли.

4.4.1.4 Старший судья несет ответственность за проверку соответствия всех участников (игроков, тренеров, ассистентов и т. д.) требованиям к соревнованию.

4.4.1.5 Старший судья должен присутствовать на проходящих матчах и контролировать процесс их проведения.

4.4.1.6 Старший судья может принять решение о замене судьи в любое время.

4.4.1.7 Старший судья принимает решения:

4.4.1.7.1 должен ли матч быть приостановлен в случае возникновения чрезвычайной ситуации;

4.4.1.7.2 возможно ли продление предусмотренного времени разминки;

4.4.1.7.3 касательно толкования любых правил или положений, включая приемлемость экипировки, спортивного инвентаря и условий игры;



4.4.1.7.4 могут ли игроки тренироваться во время экстренного приостановления матча и где; а также

4.4.1.7.5 необходимо ли применять дисциплинарные меры за ненадлежащее поведение или другие нарушения правил.

4.4.1.8 Если старший судья не в состоянии выполнять свои обязанности, его обязанности передаются назначенной для этого замене. Старший судья или ответственный заместитель, назначенный для осуществления полномочий во время отсутствия главного судьи соревнований, всегда должен присутствовать во время проведения матча.

4.4.1.9 У старшего судьи должны быть нижеуказанные принадлежности:

4.4.1.9.1 соответствующая экипировка (см. «*Официальный дресс-код для судей текбола*»);

4.4.1.9.2 наручные часы;

4.4.1.9.3 две монеты; а также

4.4.1.9.4 две ручки и блокнот.

4.4.2 Основной судья

4.4.2.1 Основной судья должен назначаться для каждого из мероприятий.

4.4.2.2 Основной судья несет ответственность за непрерывность игры и выполнение правил и положений.

4.4.2.3 Основной судья отвечает за проверку приемлемости спортивного инвентаря и условий игры, и должен сообщать о любых неисправностях или недостатках старшему судье.



- 4.4.2.4 Основной судья проводит жеребьевку для принятия решения о том, кто из игроков совершает подачу, принимает подачу и какую из сторон корта занимает каждый игрок.
- 4.4.2.5 Основной судья контролирует порядок подачи, принятия подачи и занятие сторон корта игроками, и корректирует любые недочеты.
- 4.4.2.6 Основной судья определяет исход каждого розыгрыша в виде получения очков или необходимости переигровки и называет счет в соответствии с указанной процедурой.
- 4.4.2.7 Если экипировка соперников аналогична экипировке игроков-хозяев, основной судья требует, чтобы приглашенный игрок / команда переодели футболку(-и).
- 4.4.2.8 У основного судьи должны быть нижеуказанные принадлежности:
- 4.4.2.8.1 соответствующая экипировка (см. «Официальный дресс-код для судей текбола»);
 - 4.4.2.8.2 наручные часы; и
 - 4.4.2.8.3 монета.
- 4.4.2.9 Основной судья должен находиться на воображаемой линии сетки и двигаться оттуда в направлении, которое того требует игровой процесс. Судья должен принимать четкие и уверенные решения.
- 4.4.2.10 Основной судья должен немедленно сообщить старшему судье о любого рода насилии или ненадлежащем поведении, имеющим место во время проведения матча.

4.4.3 Помощник судьи



- 4.4.3.1 Задача помощника судьи состоит в том, чтобы помочь основному судье в принятии отдельных решений по ранее обсужденным задачам.
- 4.4.3.2 Помощник судьи решает, засчитывается ли подача.
- 4.4.3.3 Помощник судьи отвечает за соблюдение времени, отведенного для разминки и перерывов.
- 4.4.3.4 У помощника судьи должны быть нижеуказанные принадлежности:
- 4.4.3.4.1 соответствующая экипировка (см. «*Официальный дресс-код для судей текбола*»);
 - 4.4.3.4.2 наручные часы; и
 - 4.4.3.4.3 монета.
- 4.4.3.5 Помощник судьи должен находиться на воображаемой линии сетки, напротив основного судьи.
- 4.4.3.6 Помощник судьи должен подать знак основному судье, если он заметил что-либо, противоречащее правилам.
- 4.4.3.7 Помощник судьи должен следить за результатами.
- 4.4.3.8 Помощник судьи также несет ответственность за чистоту и состояние корта после окончания матча.
- 4.4.4 Резервный судья
- 4.4.4.1 Количество резервных судей варьируется между соревнованиями.
 - 4.4.4.2 Ответственность резервного судьи состоит в том, чтобы в любую минуту быть готовым выступить



в качестве основного судьи или помощника судьи по требованию старшего судьи.

4.4.4.3 У резервного судьи должны быть нижеуказанные принадлежности:

4.4.4.3.1 соответствующая экипировка (см. «*Официальный дресс-код для судей текбола*»);

4.4.4.3.2 наручные часы; и

4.4.4.3.3 монета.

4.4.4.4 Резервный судья должен находиться возле корта.

4.4.4.5 Резервный судья обязан знать протокол и роль каждого судьи.

4.4.4.6 Резервный судья должен оказывать всевозможную помощь основному судье, а также поддерживать чистоту корта.

4.4.4.7 Резервный судья не должен озвучивать решения во время наблюдения за матчем.

4.4.4.8 Резервный судья должен сообщать старшему судье обо всех наблюдениях, которые ему кажутся необычными.

4.5 ЖЕРЕБЬЕВКА

4.5.1 Жеребьевку проводит основной судья непосредственно перед матчем. Таким образом решается, кто из игроков совершает подачу, принимает подачу и какую из сторон корта занимает каждый игрок.

4.5.2 Монета

4.5.2.1 Судьи проводят жеребьевку официальной монетой федерации FITEQ.



4.5.2.2 В том случае, если монеты FITEQ нет, основной судья использует для жеребьевки обычную монету. Диаметр монеты должен быть от 25 мм [соответствующие примеры: монета в 2 евро / 1 доллар США / 1 китайский юань] до 35 мм. Сторона монеты должна быть видна игрокам, а также для трансляции (если применимо).

4.5.3 Проведение жеребьевки

4.5.3.1 Игрок-хозяин выбирает одну сторону монеты FITEQ (или орёл или решку).

4.5.3.2 Победитель жеребьевки выбирает:

4.5.3.2.1 сторону корта; или

4.5.3.2.2 подающую и принимающую подачу команду;

4.5.3.2.3 другой капитан выбирает другую сторону корта.

4.5.3.3 Принимающая команда сначала выбирает получающего, затем подающая команда выбирает подающего.



5 ВИДЫ МАТЧА

5.1 МАТЧИ ПОДРАЗДЕЛЯЮТСЯ НА ТРИ ВИДА:

5.1.1 Одиночные игры: матч, в котором два игрока соревнуются друг с другом. В разных соревнованиях варьируются гендерные ограничения.

5.1.2 Парные игры: матч, в котором две команды из двух игроков соревнуются друг с другом. В разных соревнованиях варьируются гендерные ограничения.

5.1.3 Игра смешанных пар: матч, в котором две команды из двух разнополых игроков соревнуются друг с другом.

6 РОЗЫГРЫШ

6.1 ОПРЕДЕЛЕНИЕ

6.1.1 Розыгрыш – это период, в течение которого мяч находится в игре.

6.1.2 Каждый розыгрыш начинается с подачи; принимающая команда должна затем вернуть мяч на сторону соперника.

6.1.3 В конце засчитанного розыгрыша одному из игроков или команде присуждается очко.

6.2 СИСТЕМА ПОДСЧЕТА ОЧКОВ

6.2.1 Каждая партия разыгрывается до тех пор, пока одна из сторон не наберет 12 очков, за исключением финальной партии.

6.2.2 Каждый матч проводится до достижения победы в двух партиях. Количество партий также указано в регламенте каждого соревнования.

6.2.3 В финальной, решающей партии нужно набрать как минимум два очка; во всех остальных партиях можно выиграть, набрав первым 12 очков.

7 ПЕРЕИГРОВКА

Розыгрыш повторяется в трех разных случаях:

7.1 КАСАНИЕ КРАЯ БОРДА

7.1.1 Если мяч коснулся сетки, очко не присуждается, а розыгрыш необходимо повторить (см. *раздел 31: «Касание края борда»*).

7.2 СЕТКА + ТРИ ОТСКОКА

7.2.1 Если мяч коснулся сетки и отскакивает минимум три раза от игровой поверхности борда соперника, розыгрыш необходимо повторить; очко не присуждается (см. *раздел 30: «Сетка + три отскока»*).

7.3 ФОРС-МАЖОР

7.3.1 Форс-мажор возникает в том случае, когда судья останавливает игру во время розыгрыша, который проходит с соблюдением всех правил.

7.3.2 Матч может быть остановлен судьей, в случае вмешательства в процесс проведения розыгрыша со стороны:

7.3.2.1 любого лица, которое не является официальным игроком;

7.3.2.2 подачи мяча, отличного от того, с которым проводится игра; или

7.3.2.3 какого-либо события, которое может повлиять на исход розыгрыша.

7.3.3 В случае возникновения форс-мажорных обстоятельств во время подачи, повторяется только прерванная подача. Это означает, что если форс-мажорные обстоятельства возникают после второй подачи, подающие игроки повторяют свою вторую подачу.

8 СЧЕТ

8.1 Очко присуждается игроку / команде в том случае, если:

8.1.1 соперник не может выполнить ответную подачу мяча на поверхность борда игрока / команды;

8.1.2 соперник выполняет ответную подачу мяча, и он касается боковой части стола (см. *раздел 32: «Выбивающий удар»*);

8.1.3 мяч отскакивает как минимум дважды от поверхности борда соперника (кроме ситуации, описанной в разделе 26: «Сетка + три отскока»);

8.1.4 соперник в последовательном порядке касается мяча одной и той же частью тела (см. *раздел 37: «Двойное касание»*);

8.1.5 соперник в последовательном порядке выполняет ответную подачу мяча одной и той же частью тела (см. *раздел 37: «Ответная подача с повторением»*);

8.1.6 соперник касается мяча более трех раз (см. *раздел 33: «Слишком большое количество касаний»*);

8.1.7 соперник касается мяча рукой или кистью руки (см. *раздел 39: «Касание мяча рукой»*);

8.1.8 соперник совершает двойной фол (см. *раздел 24: «Подача»*);

8.1.9 соперник касается мяча после ответной подачи до того, как он коснется поверхности борда (см. *раздел 26: «Ответная подача»*);

8.1.10 соперник или любой предмет на нем касается текборда или сетки (см. *раздел 38: «Касание борда»*);

8.1.11 соперник касается игрока во время розыгрыша (см. *раздел 38: «Касание соперника»*);

8.1.12 в парной игре соперник не касается мяча в правильном порядке после подачи, что означает, что не получающий игрок касается мяча первым (см. *раздел 27: «Порядок игры»*);

8.1.13 точка касания соперника или части его тела, соприкасающейся с поверхностью корта, находятся не на своей стороне корта в момент ответной подачи мяча (см. *раздел 32: «Запрещенный атакующий удар»*);

8.1.14 после соприкосновения с соперником мяч летит под продленной воображаемой линией верха сетки, независимо от того, касается ли он поверхности борда или нет (см. *раздел 33: «Запрещенная ответная подача»*);

8.1.15 игрок выполняет ответную подачу мяча на поверхность борда соперника, и мяч возвращается обратно на поверхность борда игрока без прикосновения соперника к нему; или

8.1.16 после касания соперником мяч касается любого другого снаряжения или человека внутри или за пределами корта для текбола, за исключением игровой поверхности игрока или сетки, кроме случаев, когда игрок/команда прикасается к мячу до того, как он отскочил бы на стол.

8.1.17 Если оба игрока / команды совершают фол, то проигрывает розыгрыш тот игрок / команда, который совершил фол первым.

8.1.18 См. систему подсчета очков в разделе 20: «Система подсчета очков».

9 КАСАНИЯ

9.1 Засчитываемые касания должны соответствовать следующим пунктам:

9.1.1 Игрокам разрешается касаться мяча любой частью тела, кроме рук и кистей рук.

9.1.2 Во время ответной подачи разрешается выполнять не более трех касаний (см. **раздел 34: «Слишком большое количество касаний»**). Непреднамеренные касания также учитываются.

9.1.3 Не разрешается держать мяч между двумя частями тела (см. **раздел 34: «Слишком большое количество касаний»**).

9.1.4 Не разрешается держать мяч на частях тела.

9.1.5 Игроку не разрешается касаться мяча одной и той же частью тела в последовательном порядке (см. **раздел 37: «Двойное касание»**).

9.1.6 Игроку не разрешается выполнять ответную подачу одной и той же частью тела в последовательном порядке (см. *раздел 37: «Ответная подача с повторением»*);

9.1.7 Если мяч попадает в сетку во время игры, применяются все правила в отношении касания, за исключением правила о двойном касании (см. *раздел 39: «Отскок от сетки»*).

9.1.8 Удары через себя в падении, во время выполнения которых ступня находится выше уровня головы, разрешены только в том случае, если траектория мяча направлена вверх или если хотя бы одна часть тела касается поверхности корта (см. *раздел 32: «Запрещенный атакующий удар»*).

9.1.9 Во всех случаях основной судья принимает окончательное решение о том, является ли касание разрешенным или нет.

10 ПОДАЧА

10.1 ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ

10.1.1 подача начинается с того, что мяч находится в руке подающего.

10.1.2 Подающий должен подбросить мяч руками и подать его с воздуха.

10.1.3 подача осуществляется одним касанием мяча любой частью тела, кроме рук и кистей рук.

10.1.4 Подающему даются две попытки для успешной подачи.



10.1.5 Две подряд неудачные попытки подачи считаются двойным фолом.

10.1.6 Соперники передают право подачи после присуждения каждых 4 очков.

10.1.7 Если мяч находится у подающего, а соперник готов принять подачу, то после того, как судья подал знак, разрешающий выполнять подачу, подающему дается не более 5 секунд для выполнения подачи.

10.2 МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ ПОДАЮЩЕГО

10.2.1 Линия подачи находится в 2 метрах от борда.

10.2.2 В момент контакта с мячом при выполнении подачи хотя бы одна часть тела должна касаться поверхности корта.

10.2.3 Все части тела подающего, которые касаются поверхности корта во время выполнения подачи, должны находиться за линией подачи.

10.2.4 подача засчитывается, если ни одна из частей тела игрока в момент подачи не касается линии подачи.

10.2.5 Часть (части) тела, находящаяся на поверхности корта, не должна пересекать границу между продленными воображаемыми линиями боковых сторон борда.

10.3 МЯЧ

10.3.1 Траектория мяча после подачи не важна (верхняя или нижняя).

10.3.2 Точка касания с мячом должна быть выше самого нижнего уровня поверхности борда.

10.3.3 Мяч должен сначала отскочить от поверхности борда соперника.

10.3.4 Мяч может отскочить в любом месте на поверхности борда соперника.

10.3.5 Если мяч касается сетки во время подачи, это считается фолом при подаче.

10.4 СИТУАЦИИ:

10.4.1 Если при подаче мяч касается края борда, подача выполняется еще раз, но два подобных этому случая в последовательном порядке считаются фолом при подаче.

10.4.2 В парной игре только принимающий игрок может коснуться мяча первым после подачи. Если не принимающий игрок касается мяча первым после подачи, то очко присуждается подающему игроку / команде.

10.4.3 Если мяч касается сперва сетки во время подачи, это считается фолом при подаче.

10.4.4 Если подающему мешают во время подачи, ему разрешается поймать мяч или позволить ему упасть на землю. Это разрешено выполнять один раз на каждую попытку подачи.

11 ОТВЕТНАЯ ПОДАЧА

11.1 Ответная подача засчитывается, если:

11.1.1 принимающий игрок касается мяча первым после подачи;

11.1.2 перед первым касанием мяч отскакивает ровно один раз от поверхности борда игрока / команды;

11.1.3 при правильной ответной подаче (см. *заголовки разделов 16–26, 27*); а также

11.1.4 мяч отскакивает от поверхности борда соперника после засчитываемого касания(-й) игрока / команды, или мяч отскакивает от сетки (любое количество раз), а затем отскакивает от поверхности борда соперника после засчитываемого касания(-й) игрока / команды.

12 ПОРЯДОК ИГРЫ

12.1 СТОРОНЫ КОРТА И РОЛИ

12.1.1 Перед каждым матчем игроки выбирают стороны корта путем жеребьевки, проводимой основным судьей (см. *раздел 18: «Жеребьевка»*). Игроки также выбирают, кто будет в роли подающего и принимающего.

12.2 ХОД ИГРЫ

12.2.1 Матч начинает Игрок 1 из Команды А, который выполняет подачу Игроку 1 из Команды Б. подача строго выполняется Игроком 1 из Команды А, и принять подачу может только Игрок 1 из Команды Б.

После присуждения 4 баллов право на подачу переходит другой команде.

Игроки 1 и 2 из Команды А меняются местами, что означает, что теперь принимает подачу Игрок 2 из Команды Б, а Игрок 1 из Команды Б начинает подавать.

После присуждения 4 баллов право на подачу переходит другой команде.

Игроки 1 и 2 из Команды Б меняются местами, что означает, что теперь принимает подачу Игрок 2 из Команды А, а Игрок 2 из Команды А начинает подавать.



После присуждения 4 баллов право на подачу переходит другой команде.

Игроки 1 и 2 из Команды А меняются местами, что означает, что теперь принимает подачу Игрок 1 из Команды А, а Игрок 2 из Команды Б начинает подавать.

После присуждения 4 баллов право на подачу переходит другой команде.

Игроки 1 и 2 из Команды Б меняются местами, что означает, что теперь принимает подачу Игрок 1 из Команды Б, а Игрок 1 из Команды А начинает подавать. Таким образом весь сценарий матча повторяется с начала.

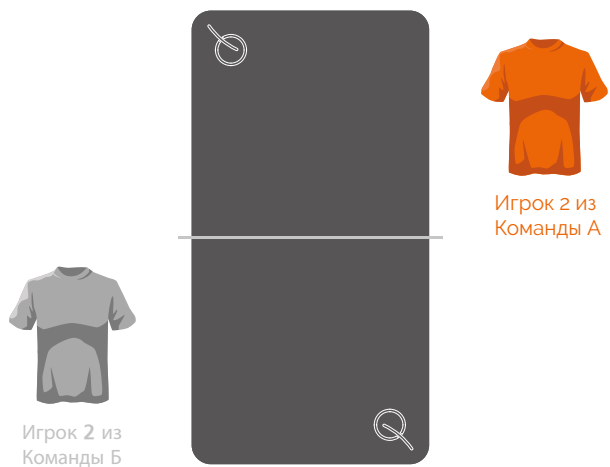
12.2.2 Во время второй партии Игрок 1 из Команды Б начинает с подачи, направляемой Игроку 1 из Команды А.

12.2.3 Перед финальной партией игроки выбирают стороны корта путем жеребьевки, проводимой основным судьей (см. *раздел 18: «Жеребьевка»*). Игроки также выбирают, кто будет в роли подающего и принимающего, как и перед первой партией.

12.2.4 В финальной партии при счете 12-12, игроки / команды передают право подачи после присуждения каждого очка, следуя той же процедуре.

12.2.5 Во время игры до достижения победы в двух партиях, первая партия разыгрывается до 12 очков, что означает, что результат 12-11 может быть окончательным (см. *раздел 19: «Система подсчета очков»*).

12.2.6 По окончании каждой партии игроки / команды должны поменяться сторонами корта. В финальной партии, когда ведущая команда набирает 6, 12 и 18 очков, они также должны поменяться сторонами.



Игрок 1 из Команды Б



13 НАРУШЕНИЯ ПОРЯДКА ИГРЫ

13.1 ПЕРЕХОД ПРАВА ПОДАЧИ

13.1.1 Если игрок подает или принимает подачу вне очереди, судья прерывает игру сразу же после обнаружения этой ошибки, и розыгрыш продолжается игроками, которые подают и принимают подачу в соответствии с последовательностью, установленной в начале матча. (См. *раздел 27: «Ход игры»*)

13.1.2 После первой ответной подачи любой игрок из команды может первым коснуться мяча.

13.1.3 Все очки, набранные до обнаружения ошибки, засчитываются.

13.2 ПЕРЕХОД НА ДРУГУЮ СТОРОНУ КОРТА

13.2.1 Если игроки по каким-либо причинам вовремя не перешли на другую сторону корта, они должны это сделать сразу после розыгрыша, во время которого было замечено это упущение. Розыгрыш продолжается, когда игроки находятся по правильным сторонам корта в соответствии с последовательностью, установленной в начале матча. Переход на другую сторону корта происходит в соответствии с пунктом 12.2.б.

13.2.2 Все очки, набранные до обнаружения ошибки, засчитываются.

14 СЕТКА + ТРИ ОТСКОКА

14.1 ОПРЕДЕЛЕНИЕ



Правило трех отскоков применимо, когда мяч касается хотя бы один раз сетки, а затем отскакивает, как минимум, три раза от поверхности борда соперника, не касаясь при этом кого-либо или чего-либо.

14.2 РЕШЕНИЕ

14.2.1 Повторить розыгрыш с первой подачи.

14.2.2 Подробнее о том, какие действия предпринимаются в том случае, когда мяч ударяется о сетку (см. *раздел 39: «Отскок от сетки»*).

15 КАСАНИЕ КРАЯ БОРДА

15.1 ОПРЕДЕЛЕНИЕ

15.1.1 Правило касания края борда применимо, когда мяч ударяется о край поверхности борда соперника, и при этом никто или ничто не касается его в воздухе после засчитываемой ответной или стартовой подачи. Затем мяч отскакивает от поверхности корта или касается чего-либо, кроме игроков или борда. В этом случае применимо правило касания края борда.

15.2 РЕШЕНИЕ

15.2.1 Переигровка

15.2.2 Решение во время выполнения подачи: повторная подача, две последовательные подачи, приводящие к касанию края борда, считаются фолом при подаче.

15.2.3 Решение во время игры: переигровка с первой подачи; очко не присуждается.

16 ВЫБИВАЮЩИЙ УДАР

16.1 ОПРЕДЕЛЕНИЕ

16.1.1 Выбивающим ударом называется такая ситуация, когда мяч попадает на сторону стола под игровой поверхностью борда после засчитываемой ответной подачи и отскакивает вниз.

16.1.2 Если мяч ударяет о боковую сторону и край борда, а затем отскакивает вниз, такой удар всегда считается выбивающим, за исключением случаев, когда мяч пролетает над поверхностью борда.

16.2 РЕШЕНИЕ

16.2.1 Очко присуждается сопернику.

17 ЗАПРЕЩЕННЫЙ АТАКУЮЩИЙ УДАР

17.1 ОПРЕДЕЛЕНИЕ

17.1.1 Под запрещенным атакующим ударом подразумевается такой удар, при выполнении которого часть(-и) тела или точка соприкосновения с мячом игрока, выполняющего ответную подачу (атакующего) во время выполнения ответной подачи пересекают продленную воображаемую линию сетки.

17.1.2 Удары через себя в падении, во время выполнения которых ступня находится выше уровня головы, траектория мяча направлена вниз и ни одна часть тела не касается поверхности корта также считаются запрещенными атакующими ударами.



17.1.3 Опирающаяся часть тела – это та часть тела, которая касается поверхности корта.

17.1.4 Касание или наступание на центральную линию корта во время ответной подачи также считается запрещенным атакующим ударом. Это относится только к игроку, выполняющему ответную подачу.

17.1.5 Игроки могут пересекать продленную воображаемую линию сетки, но только для того, чтобы передать мяч членам своей команды или же себе.

17.2 РЕШЕНИЕ

17.2.1 Очко присуждается сопернику.

18 ЗАПРЕЩЕННАЯ ОТВЕТНАЯ ПОДАЧА

18.1 ОПРЕДЕЛЕНИЕ

18.1.1 Под запрещенной ответной подачей подразумевается такая подача, при которой во время ответной подачи мяч перед отскоком от поверхности борда соперника пересекает или пролетает под продленной воображаемой линией верха сетки.

18.2 РЕШЕНИЕ

18.2.1 Очко присуждается сопернику.



19 СЛИШКОМ БОЛЬШОЕ КОЛИЧЕСТВО КАСАНИЙ

19.1 ОПРЕДЕЛЕНИЕ

19.1.1 Под слишком большим количеством касаний подразумевается касание игроком / командой мяча более трех раз перед ответной подачей.

19.1.2 Непреднамеренные касания также учитываются. Если в парной игре один игрок выполняет три касания, то такое количество касаний считается слишком большим, даже если они выполнены перед тем, как член его команды коснется мяча.

19.1.3 Если мяч отскакивает от сетки во время игры, игроки / команды следуют правилу использования максимум трех касаний (с учетом касаний как до, так и после удара по сетке).

19.1.4 Если игрок держит мяч между любыми двумя частями тела, это сразу же считается слишком большим количеством касаний.

19.2 РЕШЕНИЕ

19.2.1 Очко присуждается сопернику.

20 ИГРА БЕЗ ПАСА

20.1 ОПРЕДЕЛЕНИЕ

20.1.1 Игра без паса происходит при парной игре, когда только один игрок команды касается мяча до выполнения ответной подачи.



20.2 РЕШЕНИЕ

20.2.1 Очко присуждается сопернику.

21 ЧАСТИ ТЕЛА

В текболе используются исключительно девять частей тела.

21.1 ДЕВЯТЬ РАЗЛИЧНЫХ ЧАСТЕЙ ТЕЛА

21.1.1 Голова: верхняя часть тела, соединенная с верхней частью шеи.

21.1.2 Левое плечо: верхний сустав каждой из рук и часть тела между ним и шеей.

21.1.3 Правое плечо: верхний сустав каждой из рук и часть тела между ним и шеей.

21.1.4 Спина: задняя наружная часть тела от плеч до бедер, включающая также заднюю часть шеи и ягодицы.

21.1.5 Грудь: передняя наружная часть тела от плеч до бедер, включающая также переднюю часть шеи.

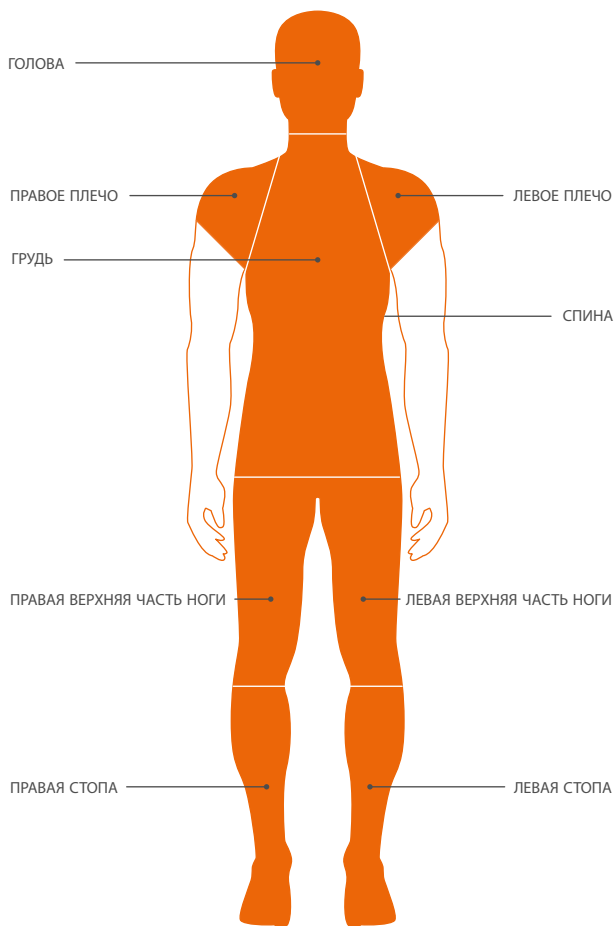
21.1.6 Левая верхняя часть ноги: часть тела между бедрами и серединой колена, не включающая ягодицы.

21.1.7 Правая верхняя часть ноги: часть тела между бедрами и серединой колена, не включающая ягодицы.

21.1.8 Левая стопа: часть тела ниже середины колена; это означает, что внутренняя часть стопы – это та же часть тела, что и наружная часть стопы.

21.1.9 Правая стопа: часть тела ниже середины колена; это означает, что внутренняя часть стопы – это та же часть тела, что и наружная часть стопы.

21.1.10 Касания, выполненные точно на границе двух различных частей тела, рассматриваются в соответствии с намерением движения.





22 ДВОЙНОЕ КАСАНИЕ

22.1 ОПРЕДЕЛЕНИЕ

22.1.1 Двойное касание выполняется в том случае, когда игрок касается мяча последовательно одной и той же частью тела, при этом никто и ничто больше не касается его между касаниями.

22.1.2 Это правило относится только к одному человеку. В парной игре правило двойного касания относится только к игрокам, а это означает, что если игрок передает мяч члену своей команды, то этот член команды может использовать ту же часть тела, что и та, с которой был сделан пас.

22.1.3 Если игрок держит мяч на любой из частей своего тела, это сразу считается двойным касанием.

22.2 РЕШЕНИЕ

22.2.1 Очко присуждается сопернику.

23 ОТВЕТНАЯ ПОДАЧА С ПОВТОРЕНИЕМ

23.1 ОПРЕДЕЛЕНИЕ

23.1.1 Ответная подача с повторением выполняется в том случае, когда игрок / команда выполняет ответную подачу последовательно одной и той же частью тела в течение одного розыгрыша. Такая подача не считается ответной подачей.



23.1.2 В парной игре правило ответной подачи с повторением применяется к каждой команде. Это означает, что если игрок выполняет ответную подачу, член его команды не имеет права выполнять ответную подачу той же частью тела, которой была выполнена предыдущая подача.

23.2 РЕШЕНИЕ

23.2.1 Очко присуждается сопернику.

24 КАСАНИЕ БОРДА

24.1 ОПРЕДЕЛЕНИЕ

24.1.1 Касание борда происходит в том случае, когда во время розыгрыша игрок намеренно или непреднамеренно касается любой части борда любой частью своего тела.

24.1.2 Касание борда какой-либо частью экипировки, которую носит игрок, также считается фолом.

24.2 РЕШЕНИЕ

24.2.1 Очко присуждается сопернику.

25 КАСАНИЕ СОПЕРНИКА

25.1 ОПРЕДЕЛЕНИЕ

25.1.1 Под касанием соперника подразумевается любое касание игроком своего соперника во время розыгрыша.



25.1.2 Игроки должны всегда давать владеющему мячом игроку / команде место для того, чтобы разыграть мяч. Если игрок / команда не намерены дать место атакующей команде, и если игрок касается атакующего соперника, то его сопернику присуждается очко.

25.2 РЕШЕНИЕ

25.2.1 Очко присуждается сопернику.

26 КАСАНИЕ МЯЧА РУКОЙ

26.1 ОПРЕДЕЛЕНИЕ

26.1.1 Касание мяча рукой происходит в том случае, когда игрок преднамеренно или непреднамеренно касается мяча рукой или кистью руки во время розыгрыша.

26.2 РЕШЕНИЕ

26.2.1 Очко присуждается сопернику.

27 ОТСКОК ОТ СЕТКИ

27.1 РАЗНЫЕ СИТУАЦИИ ОТСКОКА ОТ СЕТКИ

27.1.1 Если во время подачи мяч попадает в сетку, это в любом случае считается фолом.

27.1.2 Если во время игры мяч попадает в сетку, розыгрыш продолжается и все остальные правила остаются в силе. Мяч может отскакивать от сетки любое количество раз во время игры.

27.1.3 Если мяч отскакивает от сетки, игрок / команда может снова разыграть мяч в пределах разрешенного количества касаний. Игрок / команда может коснуться мяча той же частью тела, которой мяч был запущен в сетку. Следовательно, в этом случае двойное касание не наказывается, но применяется правило ответной подачи с повторением.

27.1.4 Если в результате засчитываемой ответной подачи мяч отскакивает от поверхности борда соперника, результат зависит от количества отскоков:

27.1.4.1 «Сетка + один отскок» – ответная подача засчитывается.

27.1.4.2 «Сетка + два отскока» – очко команде, выполнившей подачу.

27.1.4.3 «Сетка + три отскока или больше» – переигровка, очко не присуждается.

27.1.4.4 «Сетка + мяч катится по игровой поверхности соперника» (то есть, когда мяч пересекает сетку, он не отскакивает) – переигровка, очко не присуждается.

27.1.5 Если во время засчитываемой ответной подачи мяч возвращается к сетке с поверхности борда игрока, он может оставаться в игре в соответствии с правилами. Тем не менее, еще один отскок от поверхности борда приносит очко сопернику.

28 ПЕРЕРЫВЫ И ТАЙМ-АУТЫ

В текболе предусмотрены разные остановки и паузы во время игры.

28.1 РАЗМИНКА



28.1.1 Время разминки составляет 1 минуту. В течение этого времени игрокам разрешается тренироваться до начала матча.

28.2 ПЕРЕРЫВЫ

28.2.1 Между всеми партиями предусмотрены перерывы, время которых также составляет 1 минуту. Во время перерыва игрокам не разрешается играть на борде.

28.2.2 Во время перерывов игрокам не разрешается покидать корт для игры в текбол без разрешения основного судьи.

28.2.3 Во время перерывов игроки должны поменяться сторонами корта.

28.3 ТАЙМ-АУТ

28.3.1 Игроки / команды могут запрашивать тайм-аут во время каждой игры. У игроков / команды есть одна возможность запросить тайм-аут во время игры до достижения победы в двух партиях. Время тайм-аута составляет 1 минуту.

28.3.2 Тайм-аут могут запрашивать как оба игрока команды, так и официальные представители команды, продемонстрировав руками знак «Т».

28.3.3 Тайм-ауты могут запрашивать последовательно. Во время тайм-аута игрокам не разрешается покидать корт для игры в текбол без разрешения основного судьи.

28.4 ПЕРЕРЫВ В СВЯЗИ С ПОЛУЧЕНИЕМ ТРАВМЫ

28.4.1 Если игрок получил травму во время матча, капитан (или игрок) может запросить у основного судьи перерыв в связи с получением травмы.

28.4.2 Основной судья оценивает серьезность ситуации и решает, необходим ли перерыв в связи с получением травмы. Если такой перерыв необходим, основной судья показывает знак «Т» и объявляет «Перерыв в связи с получением травмы».

28.4.3 За продолжительностью 3-минутного перерыва следит основной судья, используя свои часы или отдельный секундомер.

28.4.4 Если травма случается во время розыгрыша (например, игрок случайно задевает сетку или сильно ударяет по борду), основной судья немедленно останавливает игру. Это может привести к повторению розыгрыша (таким образом, ни одно очко не присуждается) или к присуждению очка. Основной судья несет ответственность за оценивание ситуации и принятие решения относительно степени ее серьезности.

28.4.5 Период 3-минутного перерыва в связи с получением травмы может быть сокращен, но не должен превышать 3 минут.

28.4.6 Ни основной судья, ни помощник судьи не могут касаться травмированного игрока, за исключением случаев чрезвычайной ситуации, когда для оказания первой помощи необходимо предпринять спасательное действие. Во всех остальных случаях им следует ожидать прибытия медицинской помощи.

28.4.7 Во время 3-минутного перерыва в связи с получением травмы игрокам не разрешается покидать корт для игры в текбол без разрешения основного судьи, и никому не разрешается находиться на корте за исключением официального медицинского персонала соревнования и официального представителя команды. В случае получения серьезной травмы игроком / командой медицинскому персоналу может быть разрешено осмотреть травмированного игрока на корте.

28.4.8 По рекомендации медицинского персонала или по просьбе игроков / команд основной судья может продлить 3-минутный перерыв до 10 минут. (См. *раздел «Продление перерыва в связи с получением травмы»* ниже). Окончательное решение о продлении перерыва в связи с получением травмы принимает основной судья.

28.4.9 Как только игрок готов продолжить матч, игра продолжается по указанию основного судьи.

28.4.10 За один матч игроки / команды могут запросить только два 3-минутных перерыва в связи с получением травмы. Если запрашивается третий перерыв в связи с получением травмы, основной судья объявляет об окончании игры. Соперник выигрывает матч, но все ранее заработанные очки травмированного игрока остаются в силе.

28.5 ПРОДЛЕНИЕ ПЕРЕРЫВА В СВЯЗИ С ПОЛУЧЕНИЕМ ТРАВМЫ

28.5.1 Предварительно запрошенный 3-минутный перерыв в связи с получением травмы может быть продлен основным судьей до 10 минут. Это наибольший период времени, предусмотренный в текболе для перерыва.

28.5.2 Основной судья объявляет о решении, подняв одну руку вверх и громко произнеся: «10-минутный перерыв в связи с получением травмы!». Период 10-минутного перерыва в связи с получением травмы может быть сокращен, но не должен превышать 10 минут.

28.5.3 За продолжительностью перерыва следит основной судья, используя свои часы или отдельный секундомер.

28.5.4 За один матч 10-минутный перерыв в связи с получением травмы может быть предоставлен игроку / команде только один раз. Если игроку / команде дается 10-минутный перерыв в связи с получением травмы, они



больше не могут запрашивать другие перерывы в связи с получением травмы. Если запрашивается еще один перерыв в связи с получением травмы, основной судья объявляет об окончании матча. Соперник выигрывает матч, но все ранее заработанные очки травмированного игрока остаются в силе.

28.5.5 Во время 10-минутного перерыва в связи с получением травмы официальный медицинский персонал соревнования может зайти на корт, равно как и медицинский персонал травмированного игрока.

28.5.6 После 10-минутного перерыва игроки могут провести разминку на текборде не более 1 минуты.

29 ПРЕРВАННОЕ СОРЕВНОВАНИЕ

Если соревнование прерывается по техническим причинам (перебои в электроснабжении и т. д.), на устранение причины дается 1 час. Старший судья может отменить обязательное ожидание, если станет очевидно, что устранить причину в течение 1 часа невозможно. Результаты проведенных матчей, партий и розыгрышей остаются в силе.

30 СИМВОЛИКА И ИНФОРМАЦИЯ РЕКЛАМНОГО ХАРАКТЕРА

30.1 ОГРАНИЧЕНИЯ

30.1.1 Символика и информация рекламного характера может размещаться как на внутренних, так и на внешних стенах ограждения. Цвет символики и информации



рекламного характера должен отличаться от цвета текборда, мяча или футболок игроков.

30.1.2 Символика и информация рекламного характера, размещаемая на корте для игры в текбол или рядом с ним, на экипировке или цифрах и на одежде судей не должна иметь отношение к табачным изделиям, алкогольным напиткам, вредным наркотическим веществам или незаконным продуктам, и не должна носить характер негативной дискриминации или коннотации по признаку расы, ксенофобии, пола, религии, инвалидности и других форм дискриминации.

30.1.3 На рекламных объявлениях, размещенных в игровой зоне и на ограждениях игровой зоны, за исключением LED (светодиодов) и аналогичных устройств, не должны использоваться флуоресцентные, люминесцентные или блестящие цвета. Цвет фона ограждения должен оставаться темным.

30.1.4 Реклама на ограждении не должна изменять цвет во время матча от темного к светлому и наоборот.

30.1.5 LED и аналогичные устройства, размещенные на ограждении не должны быть настолько яркими, чтобы мешать игрокам во время матча, и не должны меняться в то время, когда мяч находится в игре.

30.1.6 Реклама на LED и аналогичных устройствах не должна использоваться без предварительного разрешения FITEQ.

30.1.7 Надписи или символы на внутренней стороне ограждения должны четко отличаться от цвета используемого для игры мяча; допускается использование не более двух цветов.

30.1.8 На сетке может быть размещено два рекламных материала, по одному на каждую из сторон. Они должны быть размещены таким образом, чтобы сетка на 30 мм от



верхнего края оставалась свободной, не ограничивать видимость через сетку и не мешать игрокам.

30.1.9 Рекламные материалы могут быть размещены на полу, на борде и на предметах одежды игроков.

31 ДОПИНГ-КОНТРОЛЬ

Антидопинговая деятельность регулируется соответствующими и действующими Антидопинговыми правилами FITEQ.

32 ОБЖАЛОВАНИЕ

Обжалование возможно только в отношении ситуаций, возникших во время соответствующего матча. После завершения матча обжалование невозможно, даже если это происходит в период проведения мероприятия. Обжалование возможно только в соответствии с разделом

32.1 КРИТЕРИИ ДЛЯ ОБЖАЛОВАНИЯ

32.1.1 Никакое соглашение, заключенное между игроками или членами команды, не может изменить решение, принятое ответственным судьей по вопросу толкования Официальных правил и положений игры в текбол [далее по тексту – Правила и положения игры в текбол].

32.1.2 Решение по вопросу факта, содеянного ответственным судьей, не может быть обжаловано перед старшим судьей.

32.1.3 Решение ответственного судьи по вопросу толкования судьей Правил и положений игры в текбол



может быть обжаловано перед старшим судьей, решение которого является окончательным.

32.1.4 Решение старшего судьи по вопросу о проведении соревнования или матча, не предусмотренного Правилами и положениями игры в текбол, может быть обжаловано у менеджера по подготовке и проведению спортивных соревнований, решение которого является окончательным.

32.1.5 При проведении одиночных игр протест может подать только игрок, участвующий в матче, во время проведения которого возник вопрос. При проведении парных игр протест может подать только капитан команды, участвующий в матче, во время проведения которого возник вопрос.

32.1.6 Вопрос об интерпретации Правил и положений по текболу, вытекающий из решения старшего судьи, или вопрос о проведении турнира или матча, вытекающий из решения менеджера по подготовке и проведению спортивных соревнований, может быть представлен для рассмотрения в FITEQ игроком или капитаном команды, имеющим право на обжалование, через свою родительскую ассоциацию.

33 МЕРЫ ДИСЦИПЛИНАРНОГО ВОЗДЕЙСТВИЯ

33.1 ПРИНЦИПЫ ДОБРОСОВЕСТНОСТИ

33.1.1.1 Во время матча или соревнования за нарушение принципов добросовестности и соответствующих правил, определенных в разделе 34, могут применяться меры дисциплинарного воздействия.



33.1.1.2 Поведение, определенное в разделе 33.2, применяется к ситуациям, возникающим во время соответствующего матча/турнира.

33.1.1.3 Тем не менее, серьезные нарушения Политики добросовестности FITEQ в период проведения мероприятия могут повлечь за собой дисциплинарные взыскания.

33.2 НЕСПОРТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

33.2.1 Поведение игрока считается неспортивным в том случае, если игрок делает какое-либо неуместное словесное замечание или невербальный жест игрокам-соперникам, официальным представителям команды, судьям, зрителям или любым другим заинтересованным сторонам, принимающим участие в матче или турнире.

33.2.2 Если основной судья считает поведение игрока неспортивным, он может применить штрафные санкции к игроку, осуществляемые в три этапа:

33.2.2.1 Устное предупреждение – за неспортивное поведение основной судья должен сделать устное предупреждение либо непосредственно оскорбителю, либо официальному представителю команды без присуждения очка, если только игрок / команда соперника явно не выигрывают очко. Если игрок / команда соперника выигрывает очко после неспортивного поведения, очко присуждается и затем делается устное предупреждение. Основной судья может использовать свои собственные слова для объяснения неспортивного поведения, а затем предупреждает игрока, что за следующее подобное действие будет присуждено очко игроку / команде соперника.

33.2.2.2 Присужденные очки игроку / команде соперника – в текболе судьи не используют цветные карточки. За второй случай неспортивного поведения



игрока / команды или официального представителя команды основной судья присуждает очко игроку / команде соперника и объявляет: «Второе предупреждение! Очко присуждается сопернику!» Если игрок продолжает вести себя подобным образом, этот этап можно использовать несколько раз.

33.2.2.3 Удаление – в случае серьезного нарушения или повторяющегося неспортивного поведения, основной судья может удалить игрока из игры, сообщив об этом менеджеру по подготовке и проведению спортивных соревнований и/или старшему судье. Удалить игрока из игры может либо менеджер по подготовке и проведению спортивных соревнований, либо старший судья. После удаления игрока, игрок / команда-соперник выигрывает матч, но все ранее заработанные очки удаленного игрока остаются в силе.

33.2.2.4 Предупреждение или штрафные санкции, понесенные любым членом команды, относятся ко всей команде.

33.3 ПРИМЕРЫ НЕСПОРТИВНОГО ПОВЕДЕНИЯ

33.3.1 Игрок преднамеренно нарушает правила или уклоняется от их исполнения.

33.3.2 Использует оскорбительные, обидные или нецензурные выражения и/или жесты.

33.3.3 Любое общение с соперником или судьей во время розыгрыша.

33.3.4 Игроки причиняют беспокойство сопернику, выкрикивая в его сторону и умышленно мешая ему.

33.3.5 Попытка преднамеренно обмануть судей.



33.3.6 Попытка преднамеренной траты времени впустую.

33.3.7 Отказ от смены ролей в соответствии с порядком игры.

33.3.8 Своими действиями игрок показывает неуважение к спорту.

33.3.9 Игрок вербально отвлекает соперника между розыгрышами.

33.3.10 Попытка преднамеренно сместить текборд или линию подачи.

33.3.11 Умышленное использование трюков с целью переиграть правила.

33.3.12 Реагирование на победу неуместным / оскорбительным способом, снятие футболки или покрытие головы футболкой (после присуждения очка, одержав победу в партии или матче).

33.3.13 Оскорбительные, обидные или нецензурные выражения и/или жесты, выражающие протест против решения судей.

33.4 ПОСЛЕДСТВИЯ НАРУШЕНИЙ

33.4.1 Основной судья оценивает ситуацию и применяет соответствующее наказание. Команде-сопернику не могут засчитываться очки в качестве наказания команды-оскорбителя без предварительного устного предупреждения команды-оскорбителя. Помощник судьи может указать на любое неспортивное поведение, после чего основной судья обязан сделать устное предупреждение игроку.

33.4.2 До, во время или сразу после матча любой преднамеренный физический контакт между игроками,



официальными представителями команды, судьями, зрителями или любыми другими заинтересованными сторонами, принимающими участие в соревновании, приводит к немедленному удалению из матча или дисквалификации.

33.4.3 О поведении удаленного игрока или официального представителя команды будут поставлены в известность менеджер по подготовке и проведению спортивных соревнований и старший судья. Вопрос о дисквалификации удаленного от участия в соревновании игрока решают менеджер по подготовке и проведению спортивных соревнований и старший судья.

33.4.4 Если же игрок по какой-либо причине дисквалифицирован из соревнования, он автоматически лишается любого связанного с этим соревнованием титула, медали, призового фонда или рейтинговых очков.

33.4.5 О случаях очень серьезного недисциплинированного поведения сообщается в ассоциацию правонарушителя.

33.5 НЕСПОРТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ ТРЕНЕРОВ

33.5.1 Тренер получает предупреждение в следующих ситуациях:

33.5.1.1 Покидая тренерскую зону во время матча (если тренер покидает свою зону, ему не разрешается возвращаться).

33.5.1.2 Преднамеренно или непреднамеренно мешает ходу матча (включая вербальное общение).

33.5.1.3 Вербально комментировать решения судей.

33.5.1.4 Чрезмерно эмоциональная или агрессивная реакция на решения судей.



- 33.5.1.5 Использование оскорбительных, обидных или нецензурных выражений в общении со зрителями или любыми другими заинтересованными сторонами.
- 33.5.2 Тренер должен быть удален в следующих ситуациях:
- 33.5.2.1 Выражение расистских взглядов и иное оскорбительное поведение.
 - 33.5.2.2 Неуместный и агрессивный поступок.
- 33.5.3 Если тренер подлежит удалению, он должен покинуть тренерскую зону. В этом случае матч продолжается с того момента, в который основной судья остановил игру.
- 33.5.4 Если тренер отказывается покинуть тренерскую зону, основной судья может закончить матч со счетом 12:0 в каждой выигранной партии в пользу команды соперника.
- 33.5.5 Следствием недисциплинированного поведения и удаления может быть отстранение от участия в турнире.
- 33.5.6 После матча основной судья должен сообщить о нарушениях менеджеру по подготовке и проведению спортивных соревнований и старшему судье, которые затем принимают решение о применении дальнейших штрафных санкций. Если тренер продолжает недисциплинированное поведение, федерация FITEQ может отстранить его или применить к нему штрафные санкции.



34 ПРИНЦИПЫ ДОБРОСОВЕСТИ

34.1 Игроки, тренеры и официальные лица должны разделять ценности, закрепленные в Политике добросовестности FITEQ.

34.2 Политика добросовестности FITEQ включает в себя следующие регламенты:

34.2.1 Этический кодекс

34.2.2 Антикоррупционная политика

34.2.3 Политика равенства и недопущения дискриминации

34.2.4 Политика обеспечения безопасности и благополучия

34.3 Нарушение Политики добросовестности FITEQ повлечет за собой дисциплинарные взыскания в соответствии с Дисциплинарной политикой FITEQ.

35 ПОЛОЖЕНИЯ О ПРОВЕДЕНИИ СОРЕВНОВАНИЙ

35.1 ВИДЫ ТУРНИРОВ

Правила и положения, закрепленные в этом документе, применяются к нижеперечисленным турнирам.



35.1.1 Федерацией FITEQ определены следующие виды международных турниров:

- 35.1.1.1 Чемпионат мира;
- 35.1.1.2 Текбол Мастерс;
- 35.1.1.3 Мировая серия;
- 35.1.1.4 Гран-при; и
- 35.1.1.5 Кубок претендентов.

35.1.2 В международном соревновании могут участвовать игроки из разных стран.

35.1.2.1 В открытом турнире могут участвовать игроки из всех стран.

35.1.2.2 В турнире с ограниченным допуском могут участвовать определенные группы игроков, кроме возрастных групп.

35.1.2.3 В гостевом турнире могут участвовать указанные страны или игроки, приглашенные индивидуально.

35.1.2.4 В зависимости от места проведения турнир может быть закрытым, открытым или пляжным.

35.2 МЕРОПРИЯТИЯ

35.2.1. Открытые международные турниры, помимо справедливых с точки зрения гендерного равенства соревнований, могут включать в себя мужские одиночные игры, женские одиночные игры, мужские парные игры, женские парные игры и парные игры смешанного типа.



35.2.1. Все мероприятия проводятся по смешанной системе в 2 этапа: игры в квалификационных группах и по системе с выбыванием, но могут быть проведены только на основе системы с выбыванием, если это одобрено FITEQ.

35.3 ПРАВО НА УЧАСТИЕ В СОРЕВНОВАНИИ

35.3.1 Для участия в соревнованиях, признанных FITEQ, все участники должны быть гражданами страны, которую они представляют, и не должны быть в настоящий момент дисквалифицированы или отстранены от соревнований федерацией FITEQ или ее соответствующей Национальной федерацией, в том числе и за любое нарушение антидопинговых правил.

35.3.2 В случае Соединенного Королевства участники, имеющие право на участие, также должны продемонстрировать срок проживания в своей стране, равный трем (3) годам.

35.3.3 Если в стране не предусмотрена выдача собственного паспорта или какого-либо подобного ему документа, FITEQ признает применимые правила ООН и/или Международного олимпийского комитета для определения гражданства.

35.3.4 Спортсмен может представлять новую страну на международных соревнованиях при условии, что:

35.3.4.1 спортсмен получил гражданство этой новой страны, и

35.3.4.2 спортсмен получил одобрение Национальной федерации, которую он представляет в настоящее время, одобрение Национальной федерации, которую он хочет представлять, и одобрение FITEQ.

35.3.5 Если спортсмен не получил одобрение Национальной федерации, которую он представляет в



настоящее время, то ему нужно ждать два (2) года (начиная с даты запроса, отправленного в FITEQ для утверждения), прежде чем он автоматически будет уполномочен представлять новую Национальную федерацию.

35.3.6 В случае второй или более смены гражданства условием участия в международных мероприятиях является четыре (4) года нового гражданства.

35.3.7 В случае двойного или множественного гражданства, подтвержденного официальным документом, спортсмен может участвовать в соревнованиях, признанных FITEQ, которые представляют страну его второго или дополнительного гражданства, соблюдая следующие условия:

35.3.7.1 спортсмен уже обладал своим вторым или последующим гражданством на тот момент, когда он впервые выступил на международном уровне; а также

35.3.7.2 FITEQ дает письменное согласие на изменение страны, которую представляет спортсмен.

35.3.8 Если спортсмен впервые меняет страну, которую он представляет, он не может представлять более одной страны в течение двух (2) лет.

35.3.9 Если это вторая или более смена страны, которую представляет спортсмен, то он не может представлять более одной страны в течение двух (2) лет.

35.3.10 Если спортсмен впервые меняет страну, которую он представляет, то к нему может применяться исключение, если обе заинтересованные страны и FITEQ одобряют это. В таких случаях спортсмену

предоставляется право участвовать в соревнованиях от имени страны его второго или более гражданства, начиная с даты утверждения федерацией FITEQ.

35.3.11 Если спортсмен желает принять участие в соревновании, представляя другую Национальную федерацию, он должен получить письменное разрешение FITEQ не менее чем за 30 дней до рассматриваемого соревнования, чтобы получить право участвовать в соревнованиях от имени той Национальной федерации.

35.3.12 Спортсмен, проживающий в другой стране, может только участвовать в соревнованиях, проводимых в этой стране, и с разрешения Национальной федерации.

35.4 РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ИГРОКОВ И ЖЕРЕБЬЕВКА

35.4.1 Распределение игроков по мировому рейтингу

35.4.1.1 Там, где есть большое количество заявок, могут быть игроки, которые непосредственно распределены в стадию на выбывание.

35.4.1.2 Заявки с самым высоким рейтингом должны распределяться таким образом, чтобы они не могли встретиться до заключительных туров.

35.4.1.3 Количество заявок, подлежащих распределению, не должно превышать количество заявок в первом туре соревнования.

35.4.1.4 Заявка под номером 1 должна быть размещена в верхней части первой половины жеребьевки, а заявка под номером 2 – в нижней части второй половины, но все остальные распределенные заявки должны быть разыграны среди указанных мест в жеребьевки следующим образом:

35.4.1.4.1 заявки под номерами 3 и 4 должны быть разыграны между нижней частью первой половины жеребьевки и верхней частью второй половины;

35.4.1.4.2 заявки под номерами 5-8 должны быть разыграны среди нижних нечетных мест четвертой части жеребьевки и верхних четных мест четвертой части;

35.4.1.4.3 заявки под номерами 9-16 должны быть разыграны среди нижних нечетных мест восьмой части жеребьевки и верхних четных мест восьмой части; а также

35.4.1.4.4 заявки под номерами 17-32 должны быть разыграны среди нижних нечетных мест шестнадцатой части жеребьевки и верхних четных мест шестнадцатой части жеребьевки.

35.4.1.5 Распределение по рейтингу должно соответствовать порядку последнего мирового рейтинга, опубликованного FITEQ.

35.4.1.6 Жеребьевки проводятся до или во время турнира – в соответствии с его регламентом.

35.4.1.7 Жеребьевки проводятся менеджером по подготовке и проведению спортивных соревнований и старшим судьей данного турнира.

35.4.2 Распределение кандидатур от одной страны

35.4.2.1 Кандидатуры игроков и пар от одной и той же страны, насколько это возможно, должны быть разделены в соответствии с пунктами 35.4.2.3 и 35.4.2.4, если иное не указано в специальных правилах для такого конкретного мероприятия или группы мероприятий.

35.4.2.2 Страны должны перечислить кандидатуры своих игроков и пар в порядке убывания игровой силы, начиная с любых игроков, включенных в список рейтинга, используемого для распределения, в порядке этого списка.



35.4.2.3 Заявки под номерами 1 и 2 должны быть разыграны в двух половинах жеребьевки.

35.4.2.4 Остальные заявки должны быть разделены только на групповом этапе и в первом раунде жеребьевки на выбывание и основной жеребьевки, но не в последующих раундах.

35.4.2.5 Любая пара игроков из разных стран, играющая в парной игре, может считаться парой обеих стран.

35.4.2.6 На групповом этапе заявки из одной и той же страны, вплоть до числа квалификационных групп, должны быть разыграны в отдельных группах таким образом, чтобы квалификанты, насколько это возможно, были разделены.

35.4.3 Жеребьевка – групповые соревнования

35.4.3.1 Распределенные игроки располагаются по порядку в верхней части списков групп.

35.4.3.2 В групповом соревновании или соревновании по круговой системе все члены группы должны соревноваться друг с другом и получить 2 игровых очка за победу, 1 за проигрыш в сыгранном матче и 0 за проигрыш в несыгранном или незаконченном матче; порядок ранжирования определяется в первую очередь количеством набранных очков. Если по какой-либо причине игрок выходит из соревнования после завершения матча, считается, что он проиграл матч, что впоследствии будет засчитано как проигрыш в несыгранном матче.

35.4.3.3 Если два или более члена группы набрали одинаковое количество очков, их относительные позиции должны определяться только по результатам матчей между ними, учитывая последовательно количество очков, решающих исход матча, а также



соотношение побед и поражений, игр и набранных очков, насколько это необходимо для определения их позиций.

35.4.3.4 Если на каком-либо этапе подсчетов были определены позиции одного или нескольких членов группы, в то время как остальные все еще равны, результаты матчей, в которых принимали участие эти члены, исключаются из любых дальнейших подсчетов, необходимых для разрешения равенства в соответствии с порядком, описанным в пунктах 35.4.3.1 и 35.4.3.2.

35.4.3.5 Если невозможно разрешить равенство с помощью процедуры, указанной в пунктах 35.4.3.1-3, относительные позиции определяются по жребию.

35.4.3.6 Если иное не указано в уточнении процесса проведения мероприятия, то в случае, если один игрок или пара должны пройти квалификацию, финальный матч в группе проводится между игроками или парами под номерами 1 и 2; если два претендента должны пройти квалификацию, финальный матч проводится между игроками или парами под номерами 2 и 3; и так далее.

35.4.4 Жеребьевка – выбывание / пустые номера при жеребьевке и квалификанты

35.4.4.1 Количество мест в первом раунде должно быть в два раза больше мест на выбывание.

35.4.4.2 Если количество заявок меньше, чем мест, то в первом раунде должно быть достаточное количество пустых номеров, чтобы составить необходимое количество.

35.4.4.3 Если количество заявок больше, чем мест, проводится отборочный конкурс таким образом, чтобы количество квалификантов и количество прямых заявок вместе составляли необходимое количество.



35.4.4.4 На протяжении первого раунда пустые номера распределяются как можно более равномерно, при этом сначала они располагаются напротив уже распределенных мест, в порядке их распределения.

35.4.4.5 Квалификанты должны разыгрываться как можно более равномерно между местами двух, четвертых, восьмых или шестнадцатых частей жеребьевки, в зависимости от ситуации.

35.4.5 Внесение изменений в жеребьевку

35.4.5.1 Проведенная жеребьевка может быть изменена только с разрешения ответственного менеджера по подготовке и проведению спортивных соревнований и, при необходимости, с согласия представителей тех стран, которые непосредственно заинтересованы в этом.

35.4.5.2 Жеребьевка может быть изменена только с целью исправления ошибок и действительных недоразумений, допущенных в процессе уведомления и принятия заявки; исправить серьезный дисбаланс, как предусмотрено повторной жеребьевкой; или добавить дополнительных игроков или пары, как предусмотрено в пункте 35.4.6 «Повторная жеребьевка»; или добавить дополнительных игроков или пары, как предусмотрено в пункте 35.4.7 «Возможность добавления».

35.4.5.3 Никакие изменения, кроме необходимых исключений, не должны вноситься в жеребьевку мероприятия после его начала; в контексте настоящего регламента отборочное соревнование может рассматриваться как отдельное мероприятие.

35.4.5.4 Игрок не может быть удален из жеребьевки без его разрешения на это, если только он не дисквалифицирован; такое разрешение должно быть дано игроком, если он присутствует, или его уполномоченным представителем, если он отсутствует.



35.4.5.5 Пара игроков, играющая в парной игре не должна изменяться, если оба игрока присутствуют и готовы к игре. Причинами изменения могут быть травма, болезнь или отсутствие одного из игроков.

35.4.6 Повторная жеребьевка

35.4.6.1 За исключением случаев, предусмотренных в пунктах 35.4.5.2, 35.4.5.5 и 35.4.6.2, во время проведения жеребьевки игроков в таблице нельзя перемещать из одного места в другое. Если по какой-либо причине в таблице результатов жеребьевки наблюдается серьезный дисбаланс из-за отсутствия нескольких игроков из одного раздела жеребьевки.

35.4.6.2 В случае исключения, когда дисбаланс вызван отсутствием нескольких распределенных игроков или пар из одного и того же раздела жеребьевки, остальные распределенные игроки или пары могут быть перенумерованы в порядке ранжирования и переизбраны, насколько это возможно, из распределенных мест с учетом требований к распределению кандидатур от одной страны.

35.4.7 Возможность добавления

35.4.7.1 Игроки, не включенные в первоначальную жеребьевку, могут быть добавлены позже по усмотрению ответственного руководства соревнования и с согласия старшего судьи.

35.4.7.2 Любые свободные места среди распределенных мест должны сначала заполняться в порядке ранжирования путем добавления самых сильных новых игроков или пар; любые дальнейшие игроки или пары добавляются на свободные места, образовавшиеся из-за отсутствия или дисквалификации игроков, и лишь затем на выбывание / пустые номера, кроме тех, которые добавлены вместо распределенных игроков или пар.

35.4.7.3 Любые игроки или пары, которые были бы распределены по рейтингу, если бы они были включены в исходную жеребьевку, могут быть добавлены только на свободные места среди распределенных мест.

35.4.8 Система подсчета очков

35.4.8.1 Организаторы должны предоставить либо ручные табло для каждого борда, либо планшеты для работы с приложением FITEQ TeqRef.

35.4.9 Обработка результатов:

35.4.9.1 Для официальных уведомлений организаторы должны использовать систему обработки результатов, предоставленную FITEQ. Однако, для местного использования можно одновременно пользоваться как системой обработки результатов от FITEQ, так и любой другой системой для обработки результатов.

35.4.9.2 Организаторы должны бесплатно предоставить руководству соревнования доступ к высокоскоростному интернет-соединению.



FITEQ[®]

Fédération Internationale
de Teqball