



القواعد

واللوائح الرسمية لتيك بول

جدول المحتويات

1 تيك بول
2 ملعب تيك بول
3 الكرة
4 اللاعبين والمسؤولون
5 أنواع المباريات
6 الرالي
7 الرالي المتكرر
8 مجموع النقاط
9 اللمسات
10 ضربة الإرسال
11 الإرجاع
12 ترتيب اللعب
13 أخطاء في ترتيب اللعب
14 الشبكة + ثلاثة ارتدادات
15 الكرة الحديدية
16 الكرة الجانبية
17 هجمة غير قانونية
18 إرجاع غير قانوني
19 الكثير من اللمسات
20 بدون تمرير
21 أجزاء الجسم
22 لمسة مزدوجة
23 إرجاع متكرر
24 ملامسة المتضدة
25 ملامسة الخصم
26 كرة اليد
27 ارتداد الشبكة
28 الاستراحات والتوقف المؤقت
29 مقاطعة المنافسة
30 العلامات والإعلان
31 مراقبة المنشطات غير القانونية
32 الاستئناف
33 الإجراءات التأديبية
34 التقديم الجيد
35 قواعد للمنافسات

1 منضدة التيك بول

- 1.1 مواصفات التيك بول
- 1.1.1 الطول: 3000 مم (أفقي).
- 1.1.2 العرض: 1500 مم (بدون الشبكة).
- 1.1.3 العرض: 1700 مم (شامل الشبكة).
- 1.1.4 الارتفاع: 900 مم (شامل الشبكة).
- 1.1.5 يمكن تحديد درجة إنحناء سطح اللعب لتيك بول عن طريق المسافة بين أعلى وأدنى نقاط السطح وعن طريق المسافة الأفقية بين أدنى (أبعد) نقطة في منضدة تيك بول وحتى ارتفاع الشبكة. أعلى نقطة لسطح اللعب- عند القياس من الأرض- تساوي 760 مم، بينما أدنى نقطة تساوي 565 مم. المسافة الأفقية بين الجزء الأدنى لمنضدة تيك بول والشبكة تساوي 1490 مم.
- 1.1.6 المادة الخام لسطح لعب منضدة التيك بول هي HPL (صفائح تتحمل الضغط العالي)، وتتكون من ورق كرافت مُشرب في الراتنج، وهو ورق للديكور وطبقة تراكمية من الميلامين الشفاف. هذه الرقائق ترتبط ببعضها عند الضغوط ودرجات الحرارة العالية.
- 1.2 مواصفات الشبكة
- 1.2.1 العرض: 1700 مم
- 1.2.2 السماكة: 20 مم
- 1.2.3 الارتفاع: 140 مم (عند القياس من سطح منضدة التيك بول).
- 1.2.4 يجب تثبيت الشبكة تثبيتها دائماً على منضدة التيك بول ويجب أن تكون مصنوعة من PMMA (بليكسي)، وهو ثرموبلاستيك شفاف خفيف الوزن أو مقاوم للكسر وهو بديل للزجاج.

1.2.5 هذه المواصفات تصف منضدة تيك وان، وهي واحدة من ثلاثة أنواع من المنافذ التي تعترف بها فاي تيك

1.2.5.1 تيك وان- معدة رياضية رسمية " الفئة A - عالية المستوى". يُستخدم هذا النوع من المنافذ في دورات فاي تيك الرسمية.

1.2.5.2 تيك سمارت- معدة رياضية رسمية " الفئة B - مستوى احترافي". يُستخدم هذا النوع من المنافذ في الدورات المحلية والدورات على مستوى الأندية.

1.2.5.3 تيك لايت- معدة رياضية رسمية " الفئة A - المستوى الترفيهي". يُستخدم هذا النوع من المنافذ في بطولات فاي تيك الرسمية.

2 ملعب تيك بول

2.1 علامات الملعب

2.1.1 سياج الملعب

2.1.1.1 يجب أن يكون الملعب مستطيلاً وأن تتواجد علامات على محيطه وألا يقل ارتفاعه عن 500 مم وألا يزيد عن 1500 مم.

2.1.1.2 سياج الملعب ينتمي للمناطق التي يمثل حدودها لها. متطلبات سياج الملعب تتغير بتغير المنافسات.

2.1.1.3 منضدة التيك تتواجد في منتصف الملعب بحيث تكون الشبكة موازية لمحيط الجوانب الأقصر.

2.1.1.4 أثناء المنافسات، يجب أن يكون لون التيك بول ولون الأرضية ولون سياج الملعب ولون الكرة مختلفين.

2.1.2 خط المنتصف

2.1.2.1 يجب أن يكون خط المنتصف في وسط ملعب التيك بول، بحيث يقسمه إلى نصفين متساويين (انظر الصورة).

2.1.2.2 يجب أن يُشار إلى خط المنتصف عن طريق شريط مرئي واضح، بسماكة لا تقل عن 20 مم ولا تزيد عن 50 مم، بلون مختلف عن لون الأرضية.

2.1.3 خط الخدمة

2.1.3.1 يجب أن يكون خط الخدمة موازيا للشبكة ويبعد 3.5 مترا عن وسط المنضدة. وبالتالي، فإنه يبعد عن انعكاس نهاية المنضدة فوق الأرض.

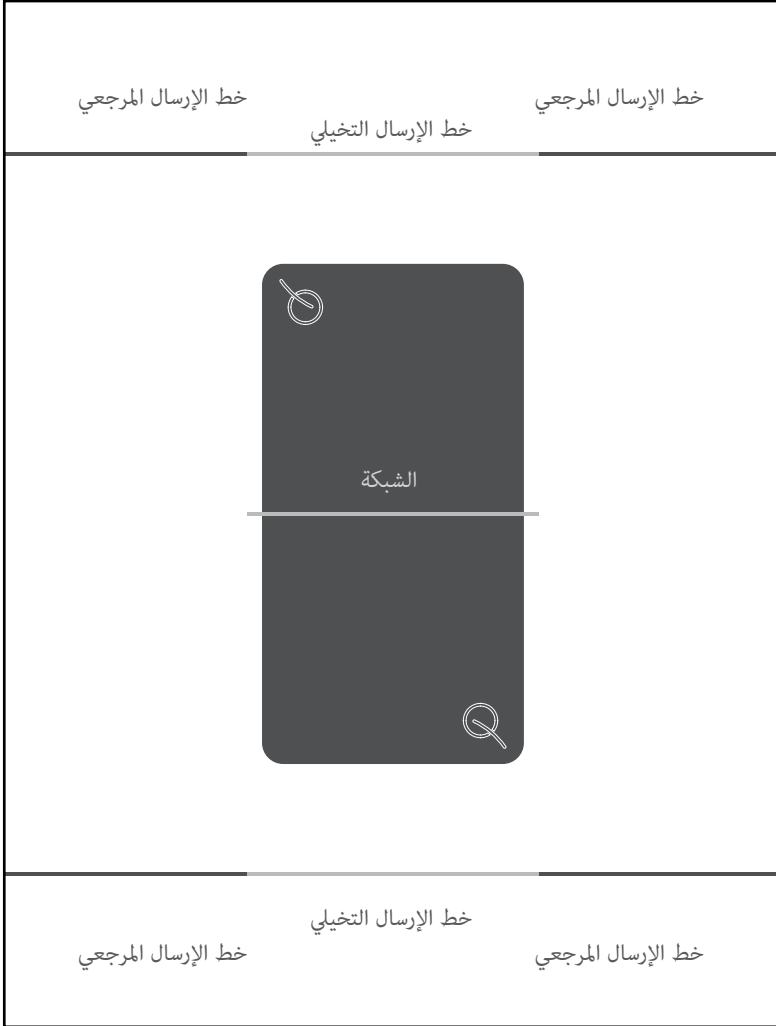
2.1.3.2 يجب ألا تقل سماكة خط الخدمة عن 20 مم وألا تزيد عن 50 مم، بلون مختلف عن لون الأرضية.

2.1.4 الأبعاد

2.1.4.1 مقاس المنافسة الرسمية لملاعب التيك بول هو 12 مترا عرض على الأقل و16 مترا طول على الأقل و7 متر ارتفاع على الأقل.

2.1.4.2 يجب ألا يقل طول الجانبين الموازيين للشبكة عن 12 مترا؛ ولا يقل طول الجانبين الآخرين عن 16 مترا.

2.1.5 يُعتبر الحكام جزءًا من ملعب التيك بول.



3 الكرة

- 3.1 الصفات والقياسات
- 3.1.1 كروية.
- 3.1.2 مصنوعة من الجلد أو أي مادة أخرى مناسبة ولها كيس هوائي من اللاتكس مع صمام بوتيل.
- 3.1.3 لها محيط لا يقل عن 67 سم ولا يزيد عن 69 سم (كرة مقاس 5).
- 3.1.4 وزنها لا يزيد عن 370 جرام ولا يقل عن 400 جرام عند بداية المباراة.
- 3.1.5 ضغطها يتراوح بين 0.3 و 0.5 جو عند مستوى البحر.
- 3.1.6 القياس هو مسؤولية مُنظم المنافسة.
- 3.2 استبدال كرة تالفة
- 3.2.1 إذا تمزقت الكرة أو تعرضت للتلف أثناء المباراة، فإن اللعب يتوقف. يصدر الحكم الرئيسي الكرة التالفة ويوفر للاعبين كرة جديدة.
- 3.2.2 بعد تغيير الكرة، يتواصل اللعب من حيث توقف تماماً، مما يعني أن النتيجة تبقى ويجب تكرار نفس الخدمة السابقة للرابلي الذي توقف. حيثما بدأ الرابي بمحاولة خدمة ثانية، يواصل اللاعب بمحاولة خدمة ثانية بعد دقيقة واحدة تسخين مع الكرة الجديدة.

4 اللاعبون والمسؤولون

4.1 اللاعبون

4.1.1 يتغير عدد اللاعبين وفقاً لنوعيّ المباريات المختلفة (انظر: أنواع المباريات، 16):

4.1.1.1 الفردية: لاعب واحد لكل جانب.

4.1.1.2 الزوجية: لاعبان لكل جانب.

4.1.2 يجب اختيار أحد اللاعبين كي يكون كابتن الفريق في لعبة رسمية. في المباريات الفردية، يكون اللاعبون أنفسهم هم الكبائن. مسؤولية الكابتن أن يُشارك أثناء قذف العملة.

4.1.3 اللاعب/ الفريق الرئيسي هو اللاعب/ الفريق المدرج أولاً في المباراة المعنية أثناء السحب.

4.1.4 اللاعب/ الفريق الضيف هو اللاعب/ الفريق المدرج ثانياً في المباراة المعنية أثناء السحب.

4.2 الملابس

4.2.1 تتكون ملابس اللعب من قميص قصير الأكمام أو بدون أكمام؛ وشورت أو تنورة أو زي رياضي مكون من قطعة واحدة؛ وعصاية للمعصم؛ ونظارات شمس وكاب وعصاية للرأس. الأحذية اختيارية؛ وتُقبل القدم الحافية و/ أو الضمادات و/ أو الأحذية الداخلية (الأحذية ذات النعل المستقيم). قد يغطي الزي الكامل للجسم كله أو الزي الملصق تماماً بالجسم المرفقين والركبتين ويجب ارتداؤه أسفل القميص القصير الأكمام أو القميص بدون أكمام أو الشورت أو التنورة (انظر المخطط). يجب أن يكون الزي الكامل للجسم كله من نفس لون الزي الموحد الخارجي كما يجب أن يكون مميزاً تماماً عن زي الخصوم. يجب ألا تضيف الملابس أي ميزة للاعبين كما يجب ألا تنتهك لوائح تنظيم المنافسة.

4.2.2 يحظر ارتداء أي مجوهرات (سلاسل أو خواتم أو أساور أو أقراط أو عصاية للمعصم من الجلد أو من المطاط وغير ذلك) ويحظر أي معدة خطيرة غير مصرح بها.

4.2.3 يُسمح بارتداء غطاء الرأس، ولكن يجب ألا يحتوي على أي أجزاء ممتدة خارج هذه المساحة..

- 4.2.4 يمكن أن تظهر أعداداً أو حروف على القميص للتعريف باللاعب أو بالإتحاد أو النادي الخاص به؛ كما يُسمح بالإعلانات أيضاً (انظر: العلامات والإعلانات، 38).
- 4.2.5 يجب ألا تظهر بوضوح أي علامة أو أي تمزق في الناحية الأمامية أو الجانبية من ملابس اللعب، كما أن الأشياء (مثل المجوهرات) لا يجب أن تكون واضحة أو تعكس اللعابن بحيث تؤثر على رؤية الخصم. عندما يقرر الحكم الرئيسي أن هذا العنصر المسئى يسبب ازعاجا، فيمكنه أن يعطي أمرا للاعب أن يخلعه أو أنه يغطيه.
- 4.2.6 لا يسمح للاعبين أو الفرق بارتداء ملابس بنفس لون ملابس الخصوم. يجب أن تميز ألوان الملابس الخصمين عن بعضهما بطريقة ظاهرة.
- 4.2.7 يجب أن يرتدي جميع اللاعبين في نفس الفريق نفس اللون ونفس المقاس ونفس التصميم ونفس نوعية الملابس أثناء جميع مباريات في منافسة ما. يمكن السماح بالاستثناءات لأسباب دينية. يجب أن يمتلك كل لاعب/ فريق على مجموعتين من الملابس ذات ألوان واضحة الاختلاف.
- 4.2.8 الحكم الرئيسي هو من يقرر قانونية أو قبول ملابس اللاعب.
- 4.2.9 يمكن للاعبين ارتداء نظارات أو عدسات على مسئوليتهم الشخصية.



4.3 المسؤولون عن المباراة

4.3.1 مدير المنافسة

4.3.1.1 يجب تعيين مدير المنافسة لكل فعالية تخص فاي تيك.

4.3.1.2 واجبات مدير المنافسة هي:

4.3.1.2.1 تجميع إمكانيات الدخول للفاعليات من خلال نظام دخول فاي تيك؛

4.3.1.2.2 التحقق من أحقية المشاركين (اللاعبين، المدربين، الخ)؛

4.3.1.2.3 إعداد الجدول العام وتوزيع المباريات؛

4.3.1.2.4 فحص معدات اللعب وظروف اللعب قبل البدء في المنافسة.

مسؤولية مدير المنافسة هو التأكد من المحافظة على الظروف المعتمدة أثناء المنافسة؛

4.3.1.2.5 إعداد والإشراف على السحب بالاشتراك مع الحكم الرئيسي؛

4.3.1.2.6 الاتصال الرئيسي بين فاي تيك واللجنة المنظمة المحلية أثناء المنافسة؛

4.3.1.2.7 والإشراف على العمليات اليومية للمنافسة كاملة.

4.3.2 المسؤولون عن الفريق

4.3.2.1 يُسمح للمدربين والمسؤولين الآخرين (مثل المعالجين الطبيعيين) بالجلوس بجوار ملعب التيك بول في المنطقة المحددة. يتغير عدد المسؤولين عن الفريق في المنافسات المختلفة، ولكن يجب ألا يتجاوز عددهم ثلاثة أشخاص.

4.4 المسؤولون الفنيون

4.4.1 الحكم الرئيسي

- 4.4.1.1 الحكم الرئيسي مسؤول عن تنظيم إعطاء التوجيهات لجميع الحكام قبل الدورة.
- 4.4.1.2 في كل منافسة، يجب تعيين حكم رئيسي. الحكم الرئيسي مسؤول عن إجراء السحب على المنافسات مع مدير المنافسات.
- 4.4.1.3 الحكم الرئيسي يعين الحكام على كل منضدة ويقرر أدوارهم.
- 4.4.1.4 الحكم الرئيسي يتحمل مسؤولية التحقق من أهلية جميع المشاركين الموجودين (اللاعبين والمدربين والمساعدون وغيرهم) في المنافسة المحددة.
- 4.4.1.5 يجب وضع الحكم الرئيسي بجوار المباريات الجارية وأن يشرف عليها.
- 4.4.1.6 قد يقرر الحكم الرئيسي استبدال أي حكم في أي وقت.
- 4.4.1.7 يقرر الحكم الرئيسي:
- 4.4.1.7.1 ما إذا كان ينبغي تعليق المباراة في حالة الطوارئ؛
- 4.4.1.7.2 ما إذا كان يمكن تمديد زمن التسخين القانوني؛
- 4.4.1.7.3 أو أي سؤال عن تفسير القواعد أو اللوائح، بما في ذلك الموافقة على الملابس ومعدات اللعب وظروف اللعب؛
- 4.4.1.7.4 ما إذا كان، وأين يمكن للاعبين أن يتدربوا أثناء تمديد المباراة بصفة طارئة؛
- 4.4.1.7.5 ما إذا كان الأمر يحتاج إلى إتخاذ مواقف تأديبية بسبب سوء السلوك أو أي انتهاكات أخرى للوائح.
- 4.4.1.8 إذا كان الحكم الرئيسي غير قادر على تأدية واجباته، فيجب نقل مسؤوليته إلى بديل محدد. الحكم الرئيسي أو أي نائب مسئول محدد لممارسة سلطته في غيابه، يجب أن يكون حاضرا أثناء المباراة.
- 4.4.1.9 يجب أن يكون لدى الحكم الرئيسي:

- 4.4.1.9.1 الملابس المناسبة (انظر كود الملابس الرسمية لحكام التيك بول)؛
- 4.4.1.9.2 ساعة؛
- 4.4.1.9.3 عملتان؛
- 4.4.1.9.4 وقلمان ومفكرة.
- 4.4.2 الحكم الأساسي
- 4.4.2.1 في كل منافسة، يجب تعيين حكم أساسي.
- 4.4.2.2 الحكم الأساسي مسؤول عن استمرارية اللعب وتطبيق القواعد واللوائح.
- 4.4.2.3 الحكم الأساسي مسؤول عن التحقق من قبول المعدة وظروف اللعب ويجب أن يبلغ الحكم الرئيسي عن أي عيوب.
- 4.4.2.4 الحكم الأساسي هو من يقذف العملة لاختيار الإرسال والاستلام والجانبين.
- 4.4.2.5 يجب أن يتحكم الحكم الأساسي في ترتيب الإرسال والاستلام والجانبين وتصحيح أي أخطاء في ذلك.
- 4.4.2.6 يجب أن يقرر الحكم الأساسي كل رالي كنقطة أو الرالي المتكرر واستدعاء النتيجة عن طريق الإجراء المحدد.
- 4.4.2.7 إذا كان الخصم يرتدي نفس ملابس اللاعب الأساسي، فيجب على الحكم الأساسي أن يبلغ اللاعب/ الفريق الضيف لتغيير القميص.
- 4.4.2.8 يجب أن يكون لدى الحكم الأساسي:
- 4.4.2.8.1 الملابس المناسبة (انظر كود الملابس الرسمية لحكام التيك بول)؛
- 4.4.2.8.2 ساعة؛

- 4.4.2.8.3 وعملة معدنية.
- 4.4.2.9 يجب أن يضبط الحكم الأساسي وضعه عند الخط التخيلي للشبكة والاستمرار في التحرك من هناك كما تتطلب اللعبة. يجب أن يتخذ قرارات واضحة وحاسمة.
- 4.4.2.10 يجب أن يخبر الحكم الأساسي الحكم الرئيسي مباشرةً في حالة وقوع أي عنف أو سلوك غير لائق أثناء المباراة.
- 4.4.3 الحكم المساعد
- 4.4.3.1 مهمة الحكم المساعد هو مساعدة الحكم الأساسي بالقرارات التي يوقعها بشكل منفصل بخصوص المهام التي سبق مناقشتها.
- 4.4.3.2 يجب أن يقرر الحكم المساعد إذا كان تنفيذ الخدمة صالحا.
- 4.4.3.3 الحكم المساعد مسؤول عن قياس وقت التسخين وأوقات التوقف المؤقت.
- 4.4.3.4 يجب أن يكون لدى الحكم المساعد:
- 4.4.3.4.1 الملابس المناسبة (انظر كود الملابس الرسمية لحكام التيك بول)؛
- 4.4.3.4.2 ساعة؛
- 4.4.3.4.3 وعملة معدنية.
- 4.4.3.5 يجب أن يضبط الحكم المساعد وضعه عند الخط التخيلي للشبكة في مواجهة الحكم الأساسي.
- 4.4.3.6 الحكم المساعد يجب أن يشير للحكم الأساسي إذا رأى أمرا يخالف القواعد.
- 4.4.3.7 يجب أن يتبع الحكم المساعد النتائج.

4.4.3.8 الحكم المساعد مسؤول أيضا عن ترك ملعب التيك بول نظيفا ومنظما بعد إنتهاء المباراة.

4.4.4 الحكم الاحتياطي

4.4.4.1 عدد الحكام الاحتياطيين يتغير بين المنافسات.

4.4.4.2 مسؤولية الحكم الاحتياطي هو أن يكون مستعدًا ليحل محل الحكم الأساسي أو الحكم المساعد إذا طلب ذلك منه الحكم الرئيسي..

4.4.4.3 يجب أن يكون لدى الحكم الاحتياطي:

4.4.4.3.1 الملابس المناسبة (انظر كود الملابس الرسمية لحكام التيك بول)؛

4.4.4.3.2 ساعة؛

4.4.4.3.3 وعملة معدنية.

4.4.4.4 يجب أن يضبط الحكم الاحتياطي وضعه بجوار ملعب التيك بول.

4.4.4.5 يجب أن يكون الحكم الاحتياطي يقظًا لبروتوكول ودور كل حكم.

4.4.4.6 يجب أن يساعد الحكم الاحتياطي الحكم الأساسي بأي طريق مطلوبة، ويجب عليه أيضًا أن يحافظ على نظافة ملعب التيك بول.

4.4.4.7 يجب ألا يتفوه الحكم الاحتياطي بالقرارات أثناء متابعة القرارات.

4.4.4.8 يجب أن يخبر الحكم الاحتياطي الحكم الرئيسي إذا لاحظ أي أمر غير معتاد.

4.5 قذف العملة المعدنية

4.5.1 يجب أن يتولى الحكم الأساسي قذف العملة المعدنية قبل المباراة مباشرةً. وهذه العملية هي التي تقرر اللاعب الراسل واللاعب المستقبل والجانبين.

4.5.2 العملة المعدنية

4.5.2.1 يجب على الحكام أن يستخدموا العملة المعدنية الرسمية الخاصة بفياي تيك أثناء تنفيذ عملية قذف العملة المعدنية.



4.5.2.2 إذا لم تكن العملة المعدنية الخاصة بفياي تيك متوفرة، يمكن للحكم الأساسي أن يستعين بالعملة المعدنية المعتادة أثناء عملية قذف العملة. يجب أن يكون قطرها 25 مم على الأقل [الأمثلة المناسبة: العملة المعدنية € 2 (يورو) / \$ 1 (دولار أمريكي) / ¥ 1 (يوان صيني)] و 35 مم على الأكثر. يجب أن تكون خلفية العملة المعدنية واضحة للاعبين ولقنوات البث أيضاً (إذا كانت موجودة).

4.5.3 العملية

4.5.3.1 يختار اللاعب الأساسي ناحية واحدة من عملة فاي تيك (الكتابة أو الصورة).

4.5.3.2 الفائز بقذف العملة المعدنية يختار:

4.5.3.2.1 جانبا؛ أو

4.5.3.2.2 إما الفريق الراسل أو الفريق المستقبل؛

4.5.3.2.3 القائد الآخر يختار الفريق الآخر.

4.5.3.3 الفريق المستقبلي يختار اللاعب المستقبلي أولاً، ثم يختار الفريق الراسل اللاعب الراسل بعد ذلك.

5 أنواع المباريات

5.1 هناك ثلاثة أنواع من المباريات:

- 5.1.1 الفردية: مباراة يتنافس فيها لاعبان أحدهما ضد الآخر. تتغير القيود على جنس اللاعبين بتغير المنافسات.
- 5.1.2 المزدوجة: مباراة يتنافس فيها فريق من لاعبين مع فريق آخر من لاعبين آخرين. ويتنافس كل فريق ضد الآخر. تتغير القيود على جنس اللاعبين بتغير المنافسات.
- 5.1.3 مزدوجة مختلطة: مباراة تتكون من فريقين، وكل فريق يتكون من لاعبين أحدهما رجل والآخر امرأة. ويتنافس كل فريق ضد الآخر.

6 الرالي

6.1 التعريف

- 6.1.1 الرالي هي المدة الزمنية التي يتم خلالها اللعب بالكرة.
- 6.1.2 يبدأ كل رالي بضربة إرسال؛ ويجب على الفريق المستقبلي بعدها أن يعيد الكرة لمساحة لعب الخصم.
- 6.1.3 ينتهي الرالي القانوني بمنح نقطة لأحد اللاعبين / الفرق.

6.2 نظام الدرجات

- 6.2.1 تُلعب كل مجموعة حتى يصل أحد الجانبين إلى 12 نقطة، فيما عدا المجموعة النهائية.
- 6.2.2 تُلعب كل مباراة للوصول إلى أحسن ثلاث مجموعات. تُحدد عدد المجموعات أيضًا في اللوائح الخاصة بكل منافسة.
- 6.2.3 يجب أن يكون الفوز في المجموعة النهائية والحاسمة بهامش نقطتين على الأقل؛ ويمكن الفوز في كل المجموعات الأخرى عن طريق تحقيق 12 نقطة أولاً.

7 الرالي المتكرر

يجب إعادة الرالي في ثلاث حالات مختلفة:

- 7.1 الكرة الحديدية
- 7.1.1 في حالة الكرة الحديدية، لا تُحتسب أي نقطة ويجب إعادة الرالي (انظر: الكرة الحديدية، 27).
- 7.2 الشبكة + ثلاثة ضربات مرتدة
- 7.2.1 إذا ارتدت الكرة ثلاث مرات على الأقل عند سطح اللعب للخصم بعد لمس الشبكة، يجب إعادة الرالي؛ لا تُمنح نقط (انظر: الشبكة + ثلاثة ضربات مرتدة، 26).
- 7.3 قوة قهرية
- 7.3.1 تقع القوة القهرية عندما يوقف الحكام اللعبة أثناء الرالي القانوني.
- 7.3.2 يمكن للحكام أن يوقفوا المباراة إذا تعرض الرالي للمقاطعة عن طريق:
- 7.3.2.1 أي شخص ليس لاعبًا رسميًا.
- 7.3.2.2 كرة غير تلك تُلعب بها المباراة؛ أو

7.3.2.3 أي حدث قد يؤثر على نتيجة الرالي.

7.3.3 عندما تقع القوة القهرية أثناء إرسال الكرة، فيجب إعادة إرسال الكرة التي قطعت فقط. هذا يعني أن القوة القاهرة وقعت بعد محاولة ثانية لإرسال الكرة، فيجب على اللاعبين الراسلين أن يكرروا المحاولة الثانية لإرسال الكرة.

8 النتيجة

8.1 تُمنح نقطة إلى اللاعب/ الفريق، إذا:

- 8.1.1 الخصم غير قادر على إعادة الكرة إلى سطح لعب اللاعب/ الفريق؛
- 8.1.2 اللاعب الخصم يعيد الكرة ويلمس جانب المنضدة (انظر: الكرة الجانبية، 27)؛
- 8.1.3 الكرة ترتد مرتين على الأقل على سطح لعب الخصم (فيما عدا الشبكة + ثلاث ضربات مرتدة، 26)؛
- 8.1.4 الخصم يلمس الكرة على التوالي بنفس الجزء من جسده (انظر: اللمسة المزدوجة، 32)؛
- 8.1.5 الخصم يعيد الكرة على التوالي بنفس الجزء من جسده (انظر: إرجاع متكرر، 32)؛
- 8.1.6 الخصم يلمس الكرة أكثر من ثلاث مرات (انظر: الكثير من اللمسات، 29)؛
- 8.1.7 الخصم يلمس الكرة بيده أو بذراعه (انظر: كرة اليد، 34)؛
- 8.1.8 الخصم يرتكب غلطة مزدوجة (انظر: إرسال الكرة، 21)؛
- 8.1.9 الخصم يلمس الكرة بعد عودتها وقبل أن تهبط على المنضدة (انظر: إرجاع الكرة، 23)؛

- 8.1.10 الخصم أو أي عنصر فيه لامس منضدة التيك بول أو الشبكة (انظر: ملامسة المنضدة، 33)؛
- 8.1.11 الخصم يلمس اللاعب أثناء الراي (انظر: ملامسة الخصم، 33)؛
- 8.1.12 الخصم لا يلمس الكرة بالترتيب السليم في المباريات المزدوجة بعد إرسال الكرة، بما يعني أن اللاعب غير المستقبل يلمس الكرة أولاً (انظر: ترتيب اللعب، 23)؛
- 8.1.13 نقطة ملامسة اللاعب الخصم أو جزء الجسم الملامس للأرض ليسا في الجانب الخاص بهما عند لحظة إعادة الكرة (انظر: هجمة غير قانونية، 28)؛
- 8.1.14 بعد ملامسة الخصم، تطير الكرة أسفل الخط التخيلي في أعلى الشبكة، سواء وصلت لسطح اللعب أم لم تصل (انظر: إرجاع غير قانوني، 29)؛
- 8.1.15 اللاعب يعيد الكرة إلى سطح لعب الخصم والكرة تدور ثانية إلى سطح لعب اللاعب بدون أن يلمسها اللاعب الخصم، أو
- 8.1.16 بعد ملامسة الخصم، تلمس الكرة أي معدة أخرى أو أي شخص آخر داخل أو خارج ملعب التيك بول، فيما عدا سطح لعب اللاعب أو الشبكة، وفيما عدا إذا لامس اللاعب/ الفريق الكرة قبل أن ترتد على المنضدة.
- 8.1.17 إذا ارتكب كلٌ من اللاعبين/ الفريقين خطأ ما، فإن اللاعب/ الفريق الذي ارتكب الخطأ أولاً يخسر الراي.
- 8.1.18 انظر نظام النقاط في نظام النقاط، 17

9 اللمسات

9.1 اللمسات القانونية يجب أن تحقق النقاط التالية:

- 9.1.1 يُسمح للاعبين بملامسة الكرة بأي جزء من أجزاء الجسم فيما عدا اليدين والذراعين.
- 9.1.2 يُسمح بثلاث لمسات على الأكثر أثناء إرجاع الكرة (انظر: الكثير من اللمسات، 29).
يتم كذلك احتساب اللمسات غير المقصودة.
- 9.1.3 يحظر الإمساك بالكرة بين جزءين من أجزاء الجسم (انظر: الكثير من اللمسات، 29)؛
- 9.1.4 يحظر الإمساك بالكرة فوق أجزاء الجسم.
- 9.1.5 يحظر أيضا اللمسات المتتالية مع نفس الجزء من الجسم لكل شخص (انظر: اللمسة المزدوجة، 32).
- 9.1.6 يحظر أيضا الإرجاع المتتالي مع نفس الجزء من الجسم (انظر: إرجاع متكرر، 32).
- 9.1.7 إذا اصطدمت الكرة بالشبكة أثناء اللعب، يتواصل تطبيق كافة القواعد الخاصة باللمس فيما عدا اللمسة المزدوجة (انظر: ضربة مرتدة عند الشبكة، 34).
- 9.1.8 ركلات الدرجات حيث يكون القدم أعلى من مستوى الرأس، ويكون مسموحا بها فقط إذا كان مسار الكرة لأعلى أو إذا كان هناك جزء واحد من الجسم على الأقل يلامس الأرض (انظر: هجمات غير قانونية، 28).
- 9.1.9 في جميع الأحوال، يكون للحكم الأساسي القرار النهائي إذا كانت اللمسة صحيحة أم لا.

10 إرسال الكرة

10.1 الأساسيات

- 10.1.1 يبدأ إرسال الكرة عندما تكون الكرة في يد اللاعب الراسل.
- 10.1.2 اللاعب الراسل يجب أن يقذف الكرة من يده ويرسلها في الهواء.
- 10.1.3 يجب أن يتم إرسال الكرة بلمسة واحدة بأي جزء من الجسم، فيما عدا اليدين والذراعين.
- 10.1.4 اللاعب الراسل لديه محاولتان لتنفيذ ضربة إرسال ناجحة.
- 10.1.5 إذا فشلت محاولتان متتاليتان لإرسال الكرة، فإنها تمثل خطأ مزدوجًا.
- 10.1.6 الخصمان يغيران ضربة إرسال الكرة بعد كل 4 نقاط.
- 10.1.7 إذا كانت الكرة في حوزة اللاعب الراسل، والخصم مستعدًا لاستقبال ضربة الكرة، والحكم أعطى الإشارة لإرسال الكرة، فإن اللاعب الراسل أمامه 5 ثوان لتنفيذ ضربة إرسال الكرة.

10.2 موضع اللاعب الراسل

- 10.2.1 خط الإرسال يبعد 2 مترا عن المنضدة.
- 10.2.2 يجب إتمام إرسال الكرة بجزء واحد على الأقل من الجسم يلامس الأرض في لحظة الاتصال مع الكرة.
- 10.2.3 يجب أن يُتم اللاعب الراسل إرسال الكرة عن طريق وجود جميع أجزاء الجسم الملامسة للأرض خلف خط إرسال الكرة.
- 10.2.4 يعد إرسال الكرة قانونيًا إذا لم يكن أي جزء من أجزاء جسم اللاعب يلامس خط الإرسال في لحظة إرسال الكرة.

10.2.5 جزء الجسم أو أجزاء الجسم الموجودة على الأرض يجب أن تكون بين امتداد الخطين التخيليين لجانبي المنضدة.

10.3 الكرة

10.3.1 مسار الكرة بعد ضربة الإرسال ليس مهما (سواء لأعلى أو لأسفل).

10.3.2 نقطة التلامس مع الكرة يجب أن تكون أعلى من أدنى مستوى لسطح اللعب.

10.3.3 يجب أن ترتد الكرة أولاً على سطح لعب الخصم فوق المنضدة.

10.3.4 يمكن أن ترتد الكرة في أي مكان على سطح لعب الخصم.

10.3.5 إذا لامست الكرة الشبكة أثناء الإرسال، فإن هذا يمثل خطأً في الإرسال.

10.4 المواقف:

10.4.1 إذا كانت نتيجة إرسال الكرة هي كرة حدية، فإن هذا يسبب محاولة إرسال جديدة، ولكن فرصتين متتاليتين مثل تلك تمثلان خطأً في إرسال الكرة.

10.4.2 في المباريات المزدوجة، يمكن للاعب المستقبل فقط أن يلمس الكرة لأول مرة بعد إرسال الكرة. إذا لأمس اللاعب غير المستقبل الكرة لأول مرة بعد الإرسال، تُمنح نقطة للاعب/الفريق الراسل.

10.4.3 إذا لامست الكرة الشبكة لأول مرة أثناء الإرسال، فإن هذا يمثل خطأً في الإرسال.

10.4.4 إذا تعرض اللاعب الراسل للمقاطعة أثناء إرسال الكرة، يُسمح له بإمسك الكرة أو تركها لتسقط على الأرض. ويُسمح بهذا مرة واحدة لكل محاولة لإرسال الكرة.

11 إرجاع الكرة

11.1 يعد إرجاع الكرة قانونيًا إذا:

- 11.1.1 لامس اللاعب المستقبل الكرة لأول مرة بعد إرسال الكرة؛
- 11.1.2 ارتدت الكرة مرة واحدة بدقة على سطح لعب اللاعب/ الفريق قبل اللمسة الأولى؛
- 11.1.3 لم يحدث أي خطأ أثناء إرجاع الكرة (انظر: العناوين الرئيسية، 26-16، 27)؛ و
- 11.1.4 تترد الكرة على سطح لعب الخصم بعد لمسة (لمسات) صحيحة من اللاعب/ الفريق، أو تترد الكرة على الشبكة (أي عدد من المرات) ثم تترد بعد ذلك على سطح لعب الخصم، بعد لمسة (لمسات) صحيحة من اللاعب/ الفريق.

12 ترتيب اللعب

12.1 الجوانب والأدوار

- 12.1.1 قبل كل مباراة، يقوم اللاعبون باختيار الجانبين بعد أن يقذف الحكم الأساسي العملة المعدنية (انظر: قذف العملة المعدنية، 15). يقوم اللاعبون أيضا باختيار أدوارهم سواء في إرسال أو استقبال الكرة.

12.2 اللعب

- 12.2.1 تبدأ المباراة بأن يرسل الفريق A- اللاعب 1 الكرة إلى الفريق B- اللاعب 1. يقوم الفريق A- اللاعب 1 فقط بإرسال الكرة، ويسمح للفريق B- اللاعب 1 باستقبال الكرة.

بعد 4 نقاط، يجب تبديل إرسال الكرة.

يجب أن يغير الفريق A- اللاعب 1 والفريق A- اللاعب 2 موضعهما، مما يعني أن الفريق A-

اللاعب 2 هو اللاعب المستقبل للكرة وأن الفريق B- اللاعب 1 سيبدأ في إرسال الكرة.

بعد 4 نقاط، يجب تبديل إرسال الكرة.

يجب أن يغير الفريق B- اللاعب 1 والفريق B- اللاعب 2 موضعهما، مما يعني أن الفريق B- اللاعب 2 هو اللاعب المستقبل للكرة وأن الفريق A- اللاعب 2 سيبدأ في إرسال الكرة.

بعد 4 نقاط، يجب تبديل إرسال الكرة.

يجب أن يغير الفريق A- اللاعب 2 والفريق A- اللاعب 1 موضعهما، مما يعني أن الفريق A- اللاعب 1 هو اللاعب المستقبل للكرة وأن الفريق B- اللاعب 2 سيبدأ في إرسال الكرة.

بعد 4 نقاط، يجب تبديل إرسال الكرة.

يجب أن يغير الفريق B- اللاعب 2 والفريق B- اللاعب 1 موضعهما، مما يعني أن الفريق B- اللاعب 1 هو اللاعب المستقبل للكرة وأن الفريق A- اللاعب 1 سيبدأ في إرسال الكرة، وهذه هي بالضبط الكيفية التي ستبدأ بها المباراة، وهكذا يتكرر السيناريو بأكمله.

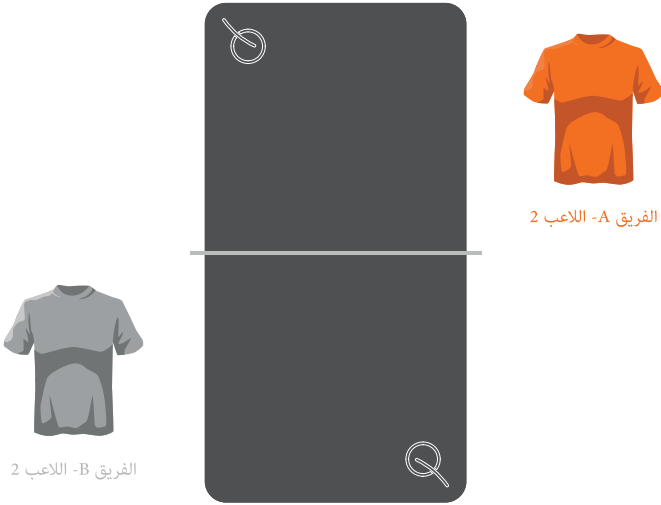
12.2.2 وفي المجموعة الثانية، سيبدأ الفريق B اللاعب 1 في إرسال الكرة إلى الفريق A- اللاعب 1.

12.2.3 قبل المجموعة النهائية، يقوم اللاعبون باختيار الجانبين بعد أن يقذف الحكم الأساسي العملة المعدنية (انظر: قذف العملة المعدنية، 15). يقوم اللاعبون أيضا باختيار أدوارهم سواء في إرسال أو استقبال الكرة، بالضبط كما حدث قبل المجموعة الأولى.

12.2.4 في المجموعة النهائية، إذا وصلت النقاط إلى 12-12، فإن اللاعبين/ الفرق يجب أن تغير إرسال الكرة بعد كل نقطة، وبنفس الإجراءات.

12.2.5 في أفضل مجموعة من ثلاث مجموعات للعب، تُلعب المجموعة الأخيرة لتصل إلى نقطة 12، مما يعني أن 11-12 يمكن أن تكون النتيجة النهائية (انظر: نظام النقاط).

12.2.6 بعد كل مجموعة، يجب أن يبدل اللاعبون/ الفرق الجانبين. في المجموعة النهائية، عندما يصل الفريق المتقدم إلى 6 و12 و18 نقطة، فيجب عليه أيضا أن يبدل الجانبين.



13 أخطاء في ترتيب اللعب

13.1 تغيير إرسال الكرة

13.1.1 إذا كان اللاعب يرسل أو يستقبل في غير دوره، فإن الحكم يوقف اللعبة بمجرد اكتشاف الخطأ، ويُستأنف الرالي بلاعبين الإرسال والاستقبال بالترتيب السليم، وفقاً للتسلسل المفروض منذ بداية المباراة. (انظر: اللعب، 23)

13.1.2 بعد إرجاع الكرة للمرة الأولى، يمكن لأي لاعب في الفريق أن يلمس الكرة أولاً.

13.1.3 يجب احتساب جميع النقاط التي تحققت قبل اكتشاف الخطأ.

13.2 تبديل الجانبين

13.2.1 إذا لم يبدل اللاعبون الجانبين عندما كان يجب عليهم أن يفعلوا ذلك، فإن هذا يجب أن يحدث مباشرةً بعد الرالي الذي وقع ذلك أثناءه. يُستأنف الرالي مع وجود اللاعبين في الجانبين حيث ينبغي أن يكونوا، وفقاً للتسلسل المفروض منذ بداية المباراة. تبديل الجانبين يتم وفقاً للبنود 12.2.6

13.2.2 يجب احتساب جميع النقاط التي تحققت قبل اكتشاف الخطأ.

14 الشبكة + ثلاث ضربات مرتدة

14.1 التعريف

14.1.1 قاعدة الضربات المرتدة الثلاثة هي عندما تلامس الكرة الشبكة مرة واحدة على الأقل ثم ترتد على الأقل ثلاث مرات على سطح لعب الخصم بدون أن يلمسها أي شخص أو أي شيء.

14.2 القرار

14.2.1 يكرر الراي منذ إرسال الكرة للمرة الأولى.

14.2.2 انظر جميع التفاصيل بخصوص ما يحدث عندما تصطم الكرة بالشبكة في (انظر: ضربة مرتدة عند الشبكة، 34).

15 الكرة الحدية

15.1 التعريف

15.1.1 الكرة الحدية هي التي تحدث عندما تصطم الكرة بحافة سطح لعب الخصم بدون أن يلمسها أي شخص أو أي شيء في الهواء بعد ضربة إرجاع أو إرسال قانونية. يجب أن ترتد الكرة على الأرض أو أن تلمس أي شيء فيما عدا اللاعبين أو المنضدة كي تُحتسب أنها كرة حدية.

15.2 القرار

15.2.1 يكرر الراي

15.2.2 القرار أثناء إرسال الكرة: المحاولة المتكررة لإرسال الكرة، والمحاولتان المتتاليتان لإرسال الكرة الناتج عنهما كرة حدية، يمثلون خطأ في إرسال الكرة.

15.2.3 القرار أثناء اللعب: يكرر الراي من إرسال الكرة لأول مرة، ولا تُمنح أي نقاط.

16 الكرة الجانبية

16.1 التعريف

16.1.1 الكرة الجانبية هي التي تحدث عندما تصطم الكرة بجانب المنضدة أسفل سطح اللعب بعد إرجاع قانوني وترتد لأسفل.

16.1.2 إذا اصطدمت الكرة بجانب وحرف المنضدة أيضًا ثم ارتدت بعد ذلك لأسفل، فإنها تعتبر دائمًا كرة جانبية، فيما عدا إذا طارت الكرة من أعلى سطح اللعب.

16.2 القرار

16.2.1 تُمنح النقطة للخصم.

17 هجمة غير قانونية

17.1 التعريف

17.1.1 تكون الهجمة غير قانونية إذا تخطى جزءٌ أو أجزاء من الجسم المائل للاعب أو نقطة التلامس مع الكرة- الخط التخيلي الممتد للشبكة عند لحظة الإرجاع.

17.1.2 ركلات الدراجات حيث يكون القدم أعلى من مستوى الرأس، وعندما يكون مسار الكرة لأسفل وليس هناك جزء من الجسم يلامس الأرض في لحظة الإرجاع، كلها تُعتبر أيضًا هجمات غير قانونية.

17.1.3 الجزء أو الأجزاء المائلة من الجسم هي التي تلامس الأرض.

17.1.4 كما يعتبر وطء أو ملامسة خط المنتصف أثناء الإرجاع هجمة غير قانونية. وهذا ينطبق على إرجاع اللاعب فقط.

17.1.5 يُسمح للاعبين بتخطي الخط التخيلي الممتد للشبكة، وذلك فقط لتمرير الكرة ثانية إلى زملائهم أو لأنفسهم.

17.2 القرار

17.2.1 تُمنح النقطة للخصم.

18 إرجاع غير قانوني

18.1 التعريف

18.1.1 يحدث الإرجاع غير القانوني إذا طارت الكرة لأسفل أثناء الإرجاع أو إذا تخطت الخط التخيلي الممتد عند أعلى الشبكة قبل الارتداد على سطح اللعب للخصم.

18.2 القرار

18.2.1 مُنح النقطة للخصم.

19 الكثير من اللمسات

19.1 التعريف

19.1.1 يحدث سيناريو اللمسات الكثيرة عندما يلمس اللاعب/ الفريق الكرة أكثر من ثلاث مرات لإرجاع الكرة.

19.1.2 يجب أيضًا احتساب اللمسات غير المقصودة. في المباريات المزدوجة، لاعب واحد فقط يستخدم ثلاث لمسات، وهو ما يُعتبر لمسات كثيرة جدًا، حتى قبل أن يلمس زملاؤه الكرة.

19.1.3 إذا ارتدت الكرة عن الشبكة أثناء اللعب، يجب على اللاعبين/ الفرق اتباع قاعدة اللمسات الثلاثة (مع احتساب اللمسات قبل وبعد الضربة المرتدة على الشبكة).

19.1.4 إذا أمسك اللاعب الكرة بين أي جزءين من أجزاء الجسم، فإن ذلك يعتبر مباشرة أنه لمسات كثيرة.

19.2 القرار

19.2.1 مُنح النقطة للخصم.

20 منع التمير

20.1 التعريف

20.1.1 منع التمير يحدث في المباريات المزدوجة عندما يلمس لاعب واحد من الفريق الكرة قبل إرجاعها.

20.2 القرار

20.2.1 تُمنح النقطة للخصم.

21 أجزاء الجسم

في لعبة التيك بول، يتم تمييز تسعة أجزاء من الجسم.

21.1 تسعة أجزاء مختلفة من الجسم

21.1.1 الرأس: الجزء العلوي من الجسم من فوق أعلى الرقبة.

21.1.2 الكتف الأيسر: المفصل العلوي لكل ذراع والجزء من الجسم الذي بينه وبين الرقبة.

21.1.3 الكتف الأيمن: المفصل العلوي لكل ذراع والجزء من الجسم الذي بينه وبين الرقبة.

21.1.4 الظهر: السطح الخلفي للجسم من الكتفين إلى الوركين، بما في ذلك الجزء الخلفي من الرقبة والأرداف أيضاً.

21.1.5 الصدر: السطح الأمامي للجسم من الكتفين إلى الوركين، بما في ذلك الجزء الأمامي من الرقبة أيضاً.

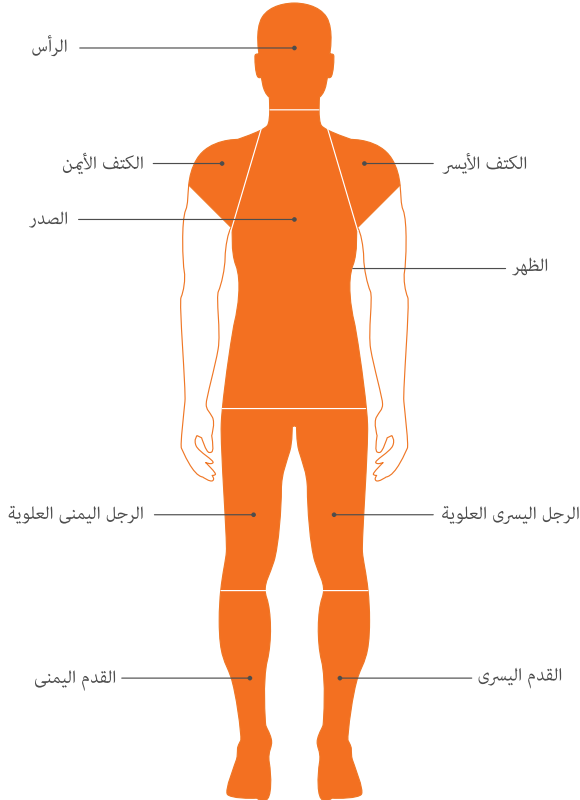
21.1.6 الرجل اليسرى العلوية: جزء من الجسم بين الوركين ومن منتصف الركبة، ولا تشمل الأرداف.

21.1.7 الرجل اليمنى العلوية: جزء من الجسم بين الوركين ومنتصف الركبة، ولا تشمل الأرداف.

21.1.8 القدم اليسرى: جزء من الجسم أسفل منتصف الركبة؛ وهذا يعني أن باطن القدم هو نفس الجزء من الجسم مثل ظاهر القدم.

21.1.9 القدم اليمنى: جزء من الجسم أسفل منتصف الركبة؛ وهذا يعني أن باطن القدم هو نفس الجزء من الجسم مثل ظاهر القدم.

21.1.10 تعتبر اللمسات التي تتم بالضبط على حرف جزءين مختلفين من الجسم وفقا للهدف من الحركة.



22 اللمسة المزدوجة

22.1 التعريف

22.1.1 اللمسة المزدوجة تتم عندما يلمس اللاعب الكرة على التوالي بنفس الجزء من الجسم بدون ملامسة أي شخص أو أي شيء بين اللمسات.

22.1.2 وهذا ينطبق على شخص واحد فقط. في المباريات المزدوجة، تنطبق اللمسة المزدوجة على اللاعبين فقط، وهذا يعني أن اللاعب يمرر الكرة إلى زملائه، وأن زميله قد يستخدم نفس الجزء من الجسم الذي تم التمرير به.

22.1.3 إذا أمسك اللاعب الكرة على أي جزء من أجزاء الجسم، فإن ذلك يعتبر مباشرة أنه لمسة مزدوجة.

22.2 القرار

22.2.1 تُمنح النقطة للخصم.

23 إرجاع متكرر

23.1 التعريف

23.1.1 الإرجاع المتكرر يتم عندما يعيد اللاعب/ الفريق الكرة بنفس الجزء من الجسم بالتوالي خلال نفس الرالي. لا يعتبر إرسال الكرة إرجاعا لها.

23.1.2 في المباريات المزدوجة، ينطبق إرجاعا متكررا للفريق، مما يعني أنه إذا أرجع اللاعب الكرة، فلا يُسمح بإرجاع الكرة بنفس الجزء من الجسم مثلما كان الإرجاع السابق.

23.2 القرار

23.2.1 تُمنح النقطة للخصم.

24 لمس المنضدة

24.1 التعريف

24.1.1 لمس المنضدة أثناء الرالي يتم عندما يلمس اللاعب أي جزء من المنضدة بأي جزء من جسمه، سواء عن قصد أو عن غير قصد.

24.1.2 يتم لمس المنضدة بأي معدة يرتديها اللاعب وهو ما يُعتبر خطأ أيضًا.

24.2 القرار

24.2.1 تُمنح النقطة للخصم.

25 لمس الخصم

25.1 التعريف

25.1.1 لمس الخصم يتم حين يلمس لاعبٌ ما خصمه أثناء الرالي.

25.1.2 يجب أن يعطي اللاعبون دائمًا مساحة للاعب/ الفريق الذي يحوز الكرة كيّ يلعب بالكرة. إذا لم يكن لدى اللاعب/ الفريق النية كي يعطي مساحة للفريق المهاجم، فيجب أن تُمنح النقطة للفريق المهاجم إذا وقع لمس للخصم.

25.2 القرار

25.2.1 مُنح النقطة للخصم.

26 كرة اليد

26.1 التعريف

26.1.1 كرة اليد هي عندما يلمس اللاعب الكرة مباشرةً أو بشكل غير مقصود بيده أو ذراعه أثناء الرالي.

26.2 القرار

26.2.1 مُنح النقطة للخصم.

27 الضربة المرتدة للشبكة

27.1 الضربة المرتدة للشبكة في مواقف مختلفة

27.1.1 أثناء إرسال الكرة، إذا اصطدمت الكرة بالشبكة، فإن ذلك يعتبر خطأ دائماً.

27.1.2 أثناء اللعب، إذا اصطدمت الكرة بالشبكة، فإن الرالي يستمر، ولكن باقي القواعد الأخرى تظل مُطبقة. يمكن للكرة أن تترد عند الشبكة لأي عدد من المرات أثناء اللعب.

27.1.3 إذا ارتدت الكرة بعيداً عن الشبكة، فإن اللاعب/ الفريق يمكن أن يلعب بالكرة مرة أخرى في نطاق عدد اللمسات المسموح بها. اللاعب/ الفريق يمكن أن يلمس الكرة بنفس الجزء من الجسم الذي أدى لاصطدام الكرة بالشبكة. وبالتالي في هذه الحالة، لا يُعاقب على اللمسة المزدوجة ولكن يظل الإرجاع المتكرر مطبقاً.

27.1.4 إذا ارتدت الكرة لمساحة لعب الخصم كنتيجة لإرجاع سليم، فإن المحصلة تعتمد على عدد الضربات المرتدة على المنضدة.

27.1.4.1 الشبكة+ ضربة مرتدة واحدة تعتبر إرجاعاً قانونياً.

27.1.4.2 الشبكة+ ضربتان مرتدتان ينتج عنهما نقطة للفريق الذي أرجع الكرة.

27.1.4.3 الشبكة+ ثلاث ضربات مرتدة ينتج عنهما رالي متكرر ولا تُمنح أي نقطة.

27.1.4.4 الشبكة+ الكرة تتدحرج على سطح لعب الخصم (أي أنه ليس هناك ضربات مرتدة بمجرد أن تتخطى الكرة الشبكة) وينتج عنهما رالي متكرر ولا تُمنح أي نقطة.

27.1.5 إذا دارت كرة راجعة قانونية مرة أخرى إلى الشبكة من مساحة اللعب للاعب، فإنها تظل داخل اللعبة وفقاً للقواعد. ومع ذلك، فإن ضربة مرتدة أخرى على سطح اللعب تمثل نقطة للخصم.

28 الاستراحات والتوقف المؤقت

في التيك بول، هناك أنواع توقف وفترات مختلفة أثناء اللعب.

28.1 التسخين

28.1.1 زمن التسخين يساوي دقيقة واحدة، وفي هذه الأثناء يُسمح للاعبين بممارسة اللعبة قبل أن تبدأ المباراة.

28.2 الاستراحات

28.2.1 هناك استراحات بين جميع المجموعات وتساوي دقيقة واحدة. أثناء هذه الفترة، لا يُسمح للاعبين باللعب فوق المنضدة.

28.2.2 أثناء الاستراحات، لا يُسمح للاعبين بمغادرة ملعب التيك بول بدون إذن الحكم الأساسي.

28.2.3 يجب أن يبدل اللاعبون جانب اللعب أثناء الاستراحات.

28.3 التوقف المؤقت

28.3.1 يجب أن يطلب اللاعبون/ الفرق وقتًا للتوقف المؤقت أثناء كل لعبة. اللاعبون/ الفرق لديهم فرصة واحدة للتوقف المؤقت أثناء أفضل ثلاث لعبات. التوقف المؤقت يستغرق دقيقة واحدة.

28.3.2 يمكن لأي شخص أن يطالب بالتوقف المؤقت، بما في ذلك لاعبي الفريق والمسؤولين عن الفريق، وذلك عن طريق رسم حرف "T" باليد في الهواء.

28.3.3 يمكن طلب وقت للتوقف المؤقت على التوالي. أثناء أوقات التوقف المؤقت، لا يُسمح للاعبين بمغادرة ملعب التيك بول بدون إذن الحكم الأساسي.

28.4 استراحة بسبب الإصابة

28.4.1 إذا تعرض لاعب للإصابة أثناء المباراة، فإن الكابتن (أو اللاعب) قد يطلب من الحكم الأساسي استراحة بسبب الإصابة.

28.4.2 يجب على الحكم الأساسي أن يقيم الموقف ويقرر إذا كانت الإصابة تحتاج لاستراحة. وإذا كانت تحتاج لاستراحة بالفعل، فإن الحكم الأساسي يرسم حرف "T" باليد في الهواء وينادي "استراحة بسبب الإصابة".

28.4.3 يجب أن يتولى الحكم الأساسي قياس الثلاث دقائق المخصصة لاستراحة الإصابة، وذلك باستخدام ساعة يده أو بواسطة ساعة توقيف منفصلة.

28.4.4 إذا وقعت الإصابة أثناء الرالي (على سبيل المثال إذا اصطدم اللاعب فجأة بالشبكة أو إذا ركل المنضدة بعنف)، فإن الحكم الأساسي يجب أن يوقف اللعب على الفور. قد يؤدي هذا إلى إعادة لعب الرالي (وهكذا لا تُمنح أي نقطة) أو أن تُحسب نقطة. الحكم الأساسي يكون مسؤولاً عن تحديد الموقف وإتخاذ القرار المناسب.

28.4.5 يمكن أن تقل فترة الثلاث دقائق المخصصة لاستراحة الإصابة ولكنها لا يجب أن تتجاوز 3 دقائق إجمالاً.

28.4.6 لا يمكن أن يلمس الحكم الأساسي أو الحكم المساعد اللاعب المصاب (اللاعبين المصابين)، فيما عدا حالة الطوارئ حيث يلزم إجراء الإسعافات الأولية لإنقاذ الحياة. في جميع الأحوال الأخرى، يجب عليهم انتظار وصول الدعم الطبي.

28.4.7 أثناء استراحة الإصابة لمدة الثلاثة دقائق، لا يُسمح للاعبين بمغادرة ملعب التيك بول بدون إذن الحكم الأساسي، كما لا يُسمح لأي شخص بالدخول إلى ملعب التيك بول ما عدا الفريق الطبي الرسمي للمنافسة والمسؤول عن الفريق. في حالة الإصابة البالغة، يُسمح للفريق الطبي للاعبين/ الفرق بفحص اللاعب المصاب داخل ملعب التيك بول.

28.4.8 يمكن للحكم الأساسي أن يمد فترة الاستراحة بسبب الإصابة من ثلاث دقائق إلى 10 دقائق، وذلك بناءً على توصية من الفريق الطبي للفريق أو بناءً على طلب من اللاعبين/ الفرق. (انظر تمديد الاستراحة بسبب الإصابة). الحكم الأساسي هو صاحب القرار النهائي بخصوص تمديد الاستراحة بسبب الإصابة.

28.4.9 بمجرد أن يكون اللاعب مستعداً لاستكمال المباراة، فإن اللعب يتواصل حسب تعليمات الحكم الأساسي.

28.4.10 يمكن للاعبين/ الفرق أن يطلبوا مدتين من الثلاث دقائق استراحة بسبب الإصابة في المباراة الواحدة. وإذا طُلبت استراحة ثالثة بسبب الإصابة، فيجب على الحكم الأساسي إنهاء اللعبة. يفوز الخصم بالمباراة، ولكن جميع النقاط المحسوبة سابقاً للاعب المصاب تظل صالحة.

28.5 تمديد الاستراحة بسبب الإصابة

28.5.1 يمكن للحكم الأساسي أن يمد فترة الاستراحة بسبب الإصابة والتي سبق طلبها من ثلاث دقائق إلى 10 دقائق. وهذا هو الحد الأقصى من الوقت الذي يمكن تطبيقه كفترة استراحة في لعبة التيك بول.

28.5.2 يتلو الحكم الأساسي القرار عن طريق رفع يده في الهواء والتصريح بصوت عالٍ في الهواء " استراحة بسبب الإصابة لمدة 10 دقائق!". يمكن تقصير فترة الثلاث دقائق المخصصة لاستراحة الإصابة ولكنها لا يجب أن تتجاوز 10 دقائق إجمالاً.

28.5.3 يجب أن يتولى الحكم الأساسي قياس الزمن، وذلك باستخدام ساعة يده أو بواسطة ساعة توقيت منفصلة.

28.5.4 يمكن أن تُمنح الاستراحة بسبب الإصابة لمدة 10 دقائق مرة واحدة لكل لاعب/ فريق في المباراة الواحدة. إذا مُنح اللاعب/ الفريق استراحة لمدة 10 دقائق، فلا يمكن له أن يطلب أي استراحات أخرى بسبب الإصابة. وإذا طُلبت استراحة أخرى بسبب الإصابة، فيجب على الحكم الأساسي إنهاء المباراة. يفوز الخصم بالمباراة، ولكن جميع النقاط المحتسبة سابقاً للاعب المصاب تظل صالحة.

28.5.5 أثناء الاستراحة بسبب الإصابة لمدة 10 دقائق، يمكن للفريق الطبي الرسمي للمنافسة أن يدخل ملعب التيك بول، كما يمكن للفريق الطبي للاعب المصاب الدخول أيضاً.

28.5.6 بعد إنتهاء الاستراحة بسبب الإصابة لمدة 10 دقائق، يمكن للاعبين التسخين على المنضدة لمدة دقيقة واحدة على الأكثر.

29 مقاطعة المنافسة

إذا توقفت المنافسة لأسباب تقنية (انقطاع في الجهد الكهربائي أو غير ذلك)، تُمنح ساعة واحدة فقط لتصليح المشكلة. قد يتحلل الحكم الرئيسي من التزام الانتظار إذا اتضح أنه لا يمكن الاستئناف خلال ساعة واحدة. تظل نتائج المباريات والمجموعات والرابلي التي انتهت فعلياً صالحة.

30 العلامات والإعلانات

30.1 التحفظات

30.1.1 يمكن وضع العلامات والإعلانات على الحوائط الداخلية والخارجية من السياج. يجب ألا تكون بنفس اللون أو بلون مشابه لمنضدة التيك بول أو الكرة أو قمصان اللاعبين.

30.1.2 العلامات والإعلانات الموضوعة على أو بجوار ملعب التيك بول أو على ملابس اللعب أو على الأرقام أو على ملابس الحكام لا يجب أن تخص منتجات التبغ أو المشروبات الكحولية أو الأدوية الضارة أو المنتجات غير القانونية، وألا تكون تحمل تمييز أو مدلولات سلبية على أساس العرق أو عداوة الأعراب أو النوع أو الدين أو الإعاقة الجسدية أو أي شكل آخر من أشكال التمييز.

- 30.1.3 لا ينبغي استخدام الإعلانات على سياج جانبيّ مساحة اللعب والألوان الفلورسنت والمتوهجة أو اللمعة وذلك في أي مكان في مساحة اللعب، باستثناء اللمبات LED (الصمام الثنائي الباعث للضوء) والمعدات المشابهة، كما أن لون خلفية السياج يجب أن يظل داكنًا.
- 30.1.4 أثناء المباراة، لا يجب أن تتغير الإعلانات الموجودة على السياج من الداكن إلى الفاتح أو العكس.
- 30.1.5 لا يجب أن تكون لمبات LED والمعدات المشابهة على السياج لامعة تمامًا بحيث تسبب تشوشًا للاعبين أثناء المباراة، ولا يجب أن تتغير عند اللعب بالكرة.
- 30.1.6 لا تستخدم الإعلانات على لمبات LED أو المعدات المشابهة بدون موافقة مسبقة من فاي تيك.
- 30.1.7 يجب أن تكون الحروف والألوان الموجودة داخل السياج مختلفة بوضوح عن لون الكرة المستخدمة؛ ولا يُسمح باستخدام أكثر من لونين.
- 30.1.8 يمكن أن يكون هناك إعلانان على الشبكة من كل جانب للمنضدة. لا يمكن وضعهما على مسافة أقل من 30 مم من الحافة العلوية للشبكة، ولا يجب أن يحجب الرؤية من خلال الشبكة ولا يجب أن يشوشا على اللاعبين.
- 30.1.9 يمكن وضع الإعلانات على الأرض والمنضدة وعلى ملابس اللاعبين.

31 مكافحة المنشطات غير القانونية

مكافحة المنشطات غير القانونية تخضع لقواعد فاي تيك ذات الصلة والسارية من أجل مكافحة المنشطات غير القانونية..

32 طلبات الاستئناف

يمكن تقديم طلب الاستئناف فقط بالنسبة لواقعة حدثت أثناء المباراة المعنية. لا يمكن تقديم طلب استئناف بعد نهاية المباراة ولو حتى أثناء فترة الفعاليات. يمكن تقديم طلب الاستئناف فقط إذا كان متوافقاً مع القسم 32.1.

32.1 معايير الاستئناف

- 32.1.1 لا يمكن لأي اتفاق بين اللاعبين أو أعضاء الفريق أن يغير من قرار اتخذه الحكم المسؤول بخصوص تفسير القواعد واللوائح الرسمية لتيك بول [هنا قواعد ولوائح تيك بول].
- 32.1.2 لا يمكن تقديم استئناف إلى الحكم الرئيسي ضد قرار اتخذه الحكم المسؤول بشأن مسألة حقيقية.
- 32.1.3 يمكن تقديم استئناف إلى الحكم الرئيسي ضد قرار اتخذه أحد الحكام بشأن تفسير قواعد ولوائح التيك بول، ويكون قرار الحكم الرئيسي نهائياً.
- 32.1.4 يمكن تقديم استئناف إلى مدير المنافسة ضد قرار اتخذه الحكم الرئيسي بشأن تفسير مسألة تخص مسار البطولة أو المباراة، وهذه المسألة لم ترد في قواعد ولوائح التيك بول، ويكون قرار مدير المنافسة نهائياً.
- 32.1.5 في المنافسات الفردية، يمكن تقديم استئناف فقط عن طريق لاعب مشارك في المباراة سبب المشكلة. في المنافسات المزدوجة، يمكن تقديم استئناف فقط عن طريق قائد الفريق المشارك في المباراة سبب المشكلة.
- 32.1.6 يمكن لأي لاعب أو قائد فريق مؤهل إرسال مسألة تفسير قواعد ولوائح التيك بول التي تنشأ نتيجة قرار اتخذه الحكم الرئيسي، أو مسألة تخص مسار البطولة أو المباراة بسبب مدير المنافسة، وذلك من خلال الإتحاد الأم، كي تنظر فاي تيك فيها..

33 الإجراءات التأديبية

33.1 النزاهة

33.1.1 يمكن إتخاذ إجراءات تأديبية أثناء فترة المباراة أو المنافسة بسبب انتهاك النزاهة
القواعد الحاكمة ذات الصلة كما هو محدد في القسم 34

33.1.2 السلوك المحدد في القسم 33.2 ينطبق على المواقف التي تحدث أثناء المباراة/
مسار البطولة ذات الصلة

33.1.3 مع ذلك، قد تؤدي الانتهاكات الجسيمة لسياسة نزاهة فاي تيك أثناء فترة الفعالية
إلى إتخاذ إجراءات تأديبية

33.2 السلوك غير الرياضي

33.2.1 يعد السلوك غير رياضي عندما يبدي اللاعب أي ملاحظة لفظية غير لائقة أو يأتي
بإشارة غير لفظية في حق اللاعبين الخصوم أو المسؤولين عن الفريق أو الحكام أو المتفرجين أو
أي من أصحاب المصلحة الذي يشاركون في المباراة/ المنافسة.

33.2.2 إذا اعتبر الحكم الأساسي أن سلوك اللاعب غير رياضي، فيمكنه معاقبة اللاعب وفقا
للخطوات الثلاثة التالية:

33.2.2.1 تحذير شفهي- أمام السلوك غير الرياضي، يجب أن يصدر الحكم الأساسي
تحذيرا شفهيًا للاعب المسئ أو المسئول المسئ، بدون منح أي نقطة، إلا إذا كان اللاعب/
الفريق الخصم في طريقه بوضوح لكسب النقطة. إذا كسب اللاعب/ الفريق الخصم النقطة
بعد السلوك المسئ، فيجب منحه النقطة، ويلي ذلك إصدار تحذير شفهي. يمكن للحكم
الأساسي أن يستخدم كلماته الخاصة لشرح نوع السلوك غير المسئ وأن يحذر بعد ذلك
اللاعب أنه في المرة القادمة المماثلة، فسُتمنح نقطة للاعب/ الفريق الخصم.

33.2.2.2 تمنح نقطة للاعب/ الفريق الخصم- في التيك بول، لا يستخدم الحكام
البطاقات الملونة. عندما يصدر سلوك مسئ من اللاعب/ الفريق أو من المسؤول عن الفريق
للمرة الثانية، يمنح الحكم الأساسي نقطة للاعب/ الفريق الخصم ويستدعيه: ” التحذير الثاني!
نقطة للخصم!“ قد تتكرر هذه الخطوة عدة مرات إذا استمر اللاعب في سلوكه غير الرياضي.

33.2.2.3 الطرد- في حالة الإهانة البالغة أو استمرار السلوك غير الرياضي، يمكن للحكم الأساسي أن يطرد اللاعب عن طريق إبلاغ مدير المنافسة و/أو الحكم الرئيسي. يجب أن يقوم بالطرده مدير المنافسة أو الحكم الرئيسي. بعد الطرد، يفوز اللاعب/ الفريق الخصم بالمباراة، ولكن جميع النقاط المحسوبة سابقا للاعب المطرود تظل صالحة.

33.2.2.4 يسري التحذير أو العقوبة الواقعة على أي عضو في الفريق على الفريق بأكمله.

33.3 أمثلة على السلوك غير الرياضي

33.3.1 اللاعب أو اللاعبون يتعمدون الغش- والتهرب من القواعد.

33.3.2 طريقة تواصل غير مناسبة سواء لفظية أو غير لفظية.

33.3.3 أي تواصل مع الخصم أو الحكم أثناء الرالي.

33.3.4 إصدار أصوات مزعجة- أن يصرخ اللاعبون في إتجاه الخصم وأن يتعمدوا إزعاجهم.

33.3.5 محاولة خداع الحكام عن عمد.

33.3.6 محاولة إضاعة الوقت عن عمد.

33.3.7 رفض تغيير الأدوار حسب ترتيب اللعب.

33.3.8 التصرف بطريقة تظهر نقص احترام الرياضة.

33.3.9 محاولة تشتيت الخصم شفها بين الرالي.

33.3.10 محاولة نقل التيك بول أو خط الإرسال عن عمد.

33.3.11 تعتمد استغلال خدعة للتحايل على القواعد.

33.3.12 الاحتفال بطريقة غير مناسبة/ بطريقة مهينة إما عن طريق خلع القميص أو

تغطية الرأس بالقميص (بعد كسب نقطة أو مجموعة أو المباراة).

33.3.13 المعارضة عن طريق الاحتجاج على قرارات الحكام، سواء شفهيًا أو غير شفهيًا وبطريقة غير مناسبة.

33.4 نتائج الانتهاكات

33.4.1 يجب أن يقيّم الحكم الأساسي الموقف المحدد وأن يعاقب وفقًا له. لا يمكن منح نقطة ضد أي فريق بدون إصدار تحذير شفهي أولاً. قد يشير الحكم المساعد إلى السلوك غير الرياضي، بعد ذلك يصدر الحكم الأساسي تحذير شفهي إلى اللاعب.

33.4.2 يؤدي أي اتصال جسدي عن عمد مع أي من اللاعبين أو المسؤولين عن الفريق أو الحكام أو المتفرجين أو أي من أصحاب المصلحة الذين يشكلون جزءًا من المنافسة، وذلك قبل المباراة أو أثناءها أو بعد نهايتها مباشرة، يؤدي إلى الطرد في نفس اللحظة من المباراة أو الحرمان من المنافسة.

33.4.3 وينتج عن الطرد أنه سيتم الإبلاغ عن سلوك اللاعب أو المسؤول عن الفريق المطرود إلى مدير المنافسة و/أو الحكم الرئيسي للمنافسة. سوف يقرر مدير المنافسة والحكم الرئيسي حرمان أو عدم حرمان اللاعب المطرود من المنافسة.

33.4.4 إذا حُرّم اللاعب من المنافسة لأي سبب من الأسباب، فسوف يفقد تلقائيًا أي لقب أو ميدالية أو مكافأة مالية أو نقاط تصنيف ترتبط بذلك.

33.4.5 سيتم الإبلاغ عن حالات سوء السلوك البالغة إلى الإتحاد الذي ينتمي له المسئ.

33.5 السلوك غير الرياضي للمدربين

33.5.1 يجب أن يتم تحذير المدرب في المواقف التالية:

33.5.1.1 مغادرة مساحة التدريب أثناء المباراة. (إذا غادر مساحة التدريب، فلا يُسمح له بالعودة إليها).

33.5.1.2 إزعاج وتشويش المباراة سواء عمدًا أو عن غير عمد (بما في ذلك التواصل اللفظي).

33.5.1.3 إلقاء تعليقات شفوية تتعلق بقرارات الحكام.

- 33.5.1.4 التفاعلات الدرامية المفوتعلة والخطيرة إزاء قرارات الحكام.
- 33.5.1.5 التواصل غير المناسب مع المتفرجين أو مع أي من أصحاب المصلحة الآخرين.
- 33.5.2 يجب أن يتم طرد المدرب في الظروف التالية:
- 33.5.2.1 السلوك العنصري أو أي سلوك آخر مهين وبغض.
- 33.5.2.2 فعل غير مناسب وخطير.
- 33.5.3 إذا تم طرد المدرب، فيجب عليه مغادرة منطقة التدريب. في هذه الحالة، تستمر المباراة من النقطة التي أوقف عندها الحكم الأساسي للعبة.
- 33.5.4 إذا رفض المدرب مغادرة منطقة التدريب، يمكن للحكم الأساسي إنهاء المباراة بنتيجة 0-12 في كل مجموعة فائزة، وذلك لصالح الفريق الخصم.
- 33.5.5 وقد يكون التعليق من البطولة هو نتيجة للسلوك غير المناسب والطرء.
- 33.5.6 بعد المباراة، يجب أن يبلغ الحكم الأساسي بما جرى كلا من مدير المنافسة والحكم الرئيسي للمنافسة، وهما من سيحددان بعد ذلك أي عقوبات أخرى. وإذا أظهر المدرب المزيد من سوء السلوك، فقد يتعرض للتعليق والعقوبة عن طريق فاي تيك.

34 النزاهة

- 34.1 ينبغي على اللاعبين والمدربين والمسؤولين أن يلتزموا بسياسات النزاهة الخاصة بفاي تيك.
- 34.2 تتضمن سياسة النزاهة الخاصة بفاي تيك اللوائح التالية:
- 34.2.1 كود الأخلاق
- 34.2.2 سياسة مكافحة الفساد

34.2.3 سياسة المساواة ومكافحة التمييز

34.2.4 سياسة الحماية والرعاية

34.3 يخضع خرق سياسة النزاهة لدى فاي تيك لإجراء تأديبي بموجب سياسة فاي تيك التأديبية.

35 لوائح المنافسات

35.1 أنواع البطولات

ستنطبق القواعد واللوائح المذكورة على البطولات التالية:

35.1.1 فاي تيك لديها أنواع البطولات الدولية التالية:

35.1.1.1 بطولات العالم؛

35.1.1.2 ماسترز تيك بول؛

35.1.1.3 السلاسل العالمية؛

35.1.1.4 الجائزة الكبرى؛

35.1.1.5 وكأس التحدي.

35.1.2 قد تشمل البطولة على لاعبين من أكثر من بلد.

35.1.2.1 البطولة المفتوحة هي مفتوحة للاعبين من جميع البلاد.

35.1.2.2 البطولة المقيدة هي محدودة لمجموعات خاصة من اللاعبين بخلاف المجموعات العمرية.

- 35.1.2.3 الدعوة للبطولة تكون مقيّدة لبلاد محددة أو للاعبين تتم دعوتهم بصفة شخصية.
- 35.1.2.4 الإشارة إلى مكان البطولة تعني الأماكن المغلقة أو في الهواء الطلق أو التي تقام على الشاطئ.
- 35.2 الفاعليات
- 35.2.1 الفاعليات الدولية المفتوحة، بالإضافة إلى الفاعليات التي تتم بالمنافسة بين الجنسين ، يمكن أن تشمل على مباريات رجال فردية ومباريات نسائية فردية ومباريات رجالية مزدوجة ومباريات نسائية مزدوجة.
- 35.2.1 سوف تقام جميع الفاعليات على أساس تصنيف المجموعات وعلى أساس الضربة القاضية، ولكن يمكن أن تقام على أساس الضربة القاضية فقط إذا اعتمدت بواسطة فاي تيك.
- 35.3 الأحقية
- 35.3.1 ويشترط للدخول في تنافس " فاعليات فاي تيك المعترف بها" أن يكون جميع المتنافسين مواطنين في البلد الذي أدخلهم التنافس، ويجب ألا يكونوا معرضين في هذا التوقيت لأي طرد أو تعليق من فاي تيك أو الإتحاد القومي الخاص بهم أو أي إنتهاك لقاعدة مكافحة المنشطات غير القانونية المتعلقة به.
- 35.3.2 في حالة المملكة المتحدة، يجب على المتنافسين المؤهلين أن يظهروا أيضاً فترة إقامة (3) ثلاث سنوات في بلدهم الأصلي.
- 35.3.3 إذا كان البلد لا يصدر جواز سفر خاص به أو أي مستند مشابه، تقبل فاي تيك القواعد التي تطبقها الأمم المتحدة و/أو اللجنة الأولمبية الدولية من أجل تحديد الجنسية.
- 35.3.4 قد يمثل البطل بلداً جديداً في المنافسات الدولية بشرط أن:
- 35.3.4.1 يحصل البطل على جنسية هذا البلد الجديد،

35.3.4.2 ويحصل على موافقة الإتحاد القومي الذي يمثله حالياً، وموافقة الإتحاد القومي الذي يرغب في تمثيله، وكذلك موافقة فاي تيك.

35.3.5 إذا لم يستطع البطل أن يحصل على موافقة الإتحاد القومي الذي يمثله حالياً، فيجب على البطل أن ينتظر مدة سنتين (2) يتم احتسابهما من تاريخ إرسال الطلب إلى فاي تيك للحصول على الموافقة) قبل أن يكون مفوضاً تلقائياً لتمثيل الإتحاد القومي الجديد.

35.3.6 في حالة وقوع تغيير ثانٍ أو تغيير إضافي في الجنسية، يكون شرط المشاركة في الفاعليات الدولية هو الحصول على أربع (4) سنوات للجنسية الجديدة.

35.3.7 في حالة الجنسية المزدوجة أو المتعددة والتي يثبتها مستند رسمي، يمكن أن يشارك البطل في فعاليات فاي تيك المعترف بها ممثلاً للبلد الذي يملك جنسيته الثانية أو أكثر، بما أنه يحقق الشروط التالية:

35.3.7.1 أن البطل يملك فعلياً جنسية ثانية أو أبعد في الوقت الذي كان ينافس فيه على المستوى الدولي للمرة الأولى؛

35.3.7.2 وتمنح فاي تيك موافقة مكتوبة عن تغيير البلد الذي يمثله البطل.

35.3.8 عندما يغير بطل البلد الذي يمثله للمرة الأولى، فإنه لن يمثل أكثر من بلد واحد في مدة سنتين (2).

35.3.9 عندما يغير بطل البلد الذي يمثله للمرة الثانية أو أكثر، فإنه لن يمثل أكثر من بلد واحد في مدة سنتين (2).

35.3.10 عند تغيير بلد التمثيل للمرة الأولى، يمكن تطبيق استثناء إذا كان البلدان معيّنين ووافقت فاي تيك على ذلك. في هذه الأحوال، يصبح البطل مؤهلاً للمنافسة بالنيابة عن البلد الذي يحمل جنسيته الثانية أو أكثر منذ تاريخ موافقة فاي تيك.

35.3.11 إذا أراد البطل أن يدخل المنافسة ممثلاً لإتحاد قومي آخر، سيحتاج إلى الحصول على موافقة مكتوبة من فاي تيك قبل 30 يوماً على الأقل من المنافسة المعنية وذلك كي يكون مؤهلاً للمنافسة بالنيابة عن هذا الإتحاد القومي.

35.3.12 البطل الذي يعيش في بلد أجنبي قد يشارك في المنافسات التي تُنظم في هذا البلد فقط إذا حصل على تفويض من الإتحاد القومي الخاص به.

35.4 التصنيفات والسحب

35.4.1 التصنيفات حسب التصنيف العالمي

35.4.1.1 عندما يكون هناك عدد كبير من المشاركين، فسيكون هناك لاعبون تتم تصنيفتهم مباشرةً إلى مرحلة خروج المغلوب.

35.4.1.2 ستتم تصفية المشاركين ذوي التصنيف العالي في أي فاعلية بحيث لا يتقابلون قبل الجولات الختامية.

35.4.1.3 لن يتجاوز عدد المشاركين في التصنيفات عدد المشاركين في الجولة الأولى الخاصة بالفاعلية.

35.4.1.4 سيوضع المشارك المصنف #1 على قمة النصف الأول من السحب، والمشارك المصنف #2 في قاع النصف الثاني، ولكن سيتم السحب على جميع المشاركين في التصنيفات الأخرى بين الأماكن المخصصة في السحب، كما يلي:

35.4.1.4.1 سيتم السحب على المشارك المصنف #3 والمشارك المصنف #4 بين أسفل النصف الأول من السحب وأعلى النصف الثاني؛

35.4.1.4.2 سيتم السحب على المشاركين المصنفين #5 #8 بين الأماكن السفلية للأرباع ذات الأرقام الفردية للسحب والأماكن العلوية للأرباع ذات الأرقام الزوجية؛

35.4.1.4.3 سيتم السحب على المشاركين المصنفين #9 #16 بين الأماكن السفلية للأثمان ذات الأرقام الفردية للسحب والأماكن العلوية للأثمان ذات الأرقام الزوجية؛

35.4.1.4.4 سيتم السحب على المشاركين المصنفين #17 #32 بين الأماكن السفلية للترتيب السادس عشر ذي الأرقام الفردية للسحب والأماكن العلوية للترتيب السادس عشر ذي الأرقام الزوجية.

35.4.1.5 سوف تتبع التصنيفات بالتصنيف الترتيب الخاص بالقائمة الأخيرة للتصنيف العالمي والذي نشرته فاي تيك.

35.4.1.6 سيتم تنفيذ السحب مقدماً أو أثناء البطولة- ويخضع للوائح البطولة.

35.4.1.7 سيقوم بالسحب مدير المنافسة والحكم الرئيسي للبطولة المذكورة.

35.4.2 الانتقال عن طريق تسمية البلد

35.4.2.1 سيتم فصل اللاعبين والأزواج المحددين لنفس البلد، قدر الإمكان، وفقاً للبند

35.4.2.3 و 35.4.2.4 إلا في حالة النص على غير ذلك في اللوائح المخصصة لهذه الفاعلية الخاصة أو مجموعة الفاعليات.

35.4.2.2 ستدرج البلاد اللاعبين والأزواج المعنيين في ترتيب تنازلي لقوة اللعب، بدءاً من أي لاعبين موجودين في قائمة الترتيب المستخدمة للترحيل، وبنفس ترتيب هذه القائمة.

35.4.2.3 سيتم سحب المشارك #1 والمشارك #2 في نصفين مختلفين.

35.4.2.4 وسيتم فصل المشاركين المتبقين فقط في مرحلة المجموعة وفي الجولة الأولى لسحب الجولة النهائية لخروج المغلوب والسحب الأساسي، ولكن ليس في الجولات الأخرى.

35.4.2.5 تعتبر أي مباراة مزدوجة تتكون من لاعبين من بلاد مختلفة كأنها زوج من البلدين معاً.

35.4.2.6 في مرحلة المجموعة، سيتم سحب المشاركين من نفس البلد، حتى عدد المجموعات المؤهلة، بحيث يكون المؤهلون منفصلين قدر الإمكان.

35.4.3 السحب- منافسات المجموعة

35.4.3.1 يوضع اللاعبون الذي تم اختيارهم بالتصنيفات بالترتيب في أعلى المجموعات.

35.4.3.2 في مجموعة أو في منافسة جولة روبن، سيتنافس جميع الأعضاء ضد بعضهم البعض وسيكسبون نقطتين في المباراة للفوز، ونقطة للخسارة في المباراة المقامة و0 للخسارة

في مباراة لم تُلعَب أو لم تُستكمل؛ يتم تحديد ترتيب التصنيف مبدئياً عن طريق عدد نقاط المكسب في المباراة. إذا تخلف لاعِبٌ بعد إنتهاء المباراة لأي سبب من الأسباب، فسيُعتبر خاسراً للمباراة، وهو ما سيسجل لاحقاً على أنه خسارة في مباراة لم تُلعَب.

35.4.3.3 إذا فاز عضو أو عضوان من المجموعة بنفس عدد نقاط المباراة، فسيتم تحديد موضعهما النسبي فقط من خلال نتائج المباريات بينهما، عن طريق احتساب عدد نقاط المباريات على التوالي، والنسب بين المكسب والخسارة، واللعب والنقاط، بقدر الإمكان لحل مشكلة الترتيب.

35.4.3.4 في أي خطوة من خطوات الحساب، إذا تم تحديد عضو أو أكثر من المجموعة، في حين أن الأعضاء الآخرين ما زالوا متساويين، سيتم استبعاد نتائج المباريات التي شارك فيها هؤلاء الأعضاء عن أي حسابات أخرى لحل مسألة التساوي في الترتيب، وذلك وفقاً للإجراء 35.4.3.1 و 35.4.3.2

35.4.3.5 إذا لم يكن ممكناً حل مسألة التساوي في الترتيب عن طريق الإجراء المحدد في 35.4.3.1-3، ستقرر المراكز النسبية عن طريق القرعة.

35.4.3.6 ما لم يذكر كتابةً في مواصفات الفاعلية، عند تأهيل لاعب أو زوج من اللاعبين، تكون المباراة النهائية في المجموعة بين اللاعبين أو الأزواج الحاملين للرقم 1 و 2؛ وعند تأهيل لاعبين، تكون المباراة النهائية بين اللاعبين أو الأزواج الحاملين للرقم 2 و 3؛ وما إلى ذلك.

35.4.4 السحب- خروج المغلوب/ توديع الخارجين- المؤهلون

35.4.4.1 سيكون عدد الأماكن في الجولة الأولى المناسبة لفاعلية خروج المغلوب على قوة اثنين.

35.4.4.2 إذا كان عدد المشاركين أقل من الأماكن، ستشمل الجولة الأولى توديع الخارجين للوصول إلى العدد المطلوب.

35.4.4.3 إذا كان عدد المشاركين أكثر من عدد الأماكن، ستقام منافسة تأهيلية بحيث يكون مجموع عدد المؤهلين وعدد المشاركين مباشرة مساوياً للعدد المطلوب.

35.4.4.4 سيتم توزيع الخارجين بالتساوي قدر المستطاع من خلال الجولة الأولى، مع وضعهم أولاً في مقابل أماكن التصنيفات وبترتيب التصنيفات.

35.4.4.5 سيتم سحب المؤهلين بالتساوي قدر المستطاع بين السحب في النصف والربع والثلث والترتيب السادس عشر، حسب ما تقتضيه الحالة.

35.4.5 بدائل السحب

35.4.5.1 يمكن تبديل السحب المكتمل فقط بإذن من مدير المنافسة المسؤول وإذا لزم الأمر، بموافقة ممثلي هذه الدول المعنية مباشرةً.

35.4.5.2 يمكن تبديل السحب فقط لتصحيح أخطاء وسوء تفاهم حقيقي في إعلام وقبول المشاركين؛ أو لتصحيح عدم توازن حقيقي، كما هو منصوص عليه في إعادة السحب؛ أو ليشمل لاعبين أو أزواج إضافية، كما هو منصوص عليه في إعادة السحب 35.4.6؛ أو ليشمل لاعبين أو أزواج إضافيين، كما هو منصوص عليه في 35.4.7 إضافات

35.4.5.3 لن يتم إجراء تعديلات أخرى على سحب الفاعلية بعد البدء فيه فيما عدا الحذف الضروري؛ ومن أجل هذه اللوائح، تعتبر المنافسة التأهيلية فاعلية منفصلة.

35.4.5.4 لن يتم حذف اللاعب من السحب بدون إذنه إلا إذا كان غير مؤهل؛ ويجب أن يُمنح هذا الإذن من اللاعب إذا كان حاضراً، أو من ممثل مفوض عنه إذا كان غائباً.

35.4.5.5 لن يتم تبديل الأزواج المزدوجة إذا كان اللاعبان موجودين وقادرين على اللعب، ولكن يمكن قبول الإصابة أو المرض أو غياب أحد اللاعبين كمبرر للتبديل.

35.4.6 إعادة السحب

35.4.6.1 لم يتم نقل لاعب من مكان في السحب لمكان آخر، باستثناء ما هو منصوص عليه في 35.4.5.2 و 35.4.5.5 و 35.4.6.2 إذا لم يكن السحب لأي سبب من الأسباب متوازناً حقاً، نتيجة غياب عدة لاعبين من نفس جلسة السحب.

35.4.6.2 وبصفة استثنائية، عندما يكون عدم التوازن بسبب غياب عدة لاعبين أو أزواج من التصنيفات عن نفس جلسة السحب، يمكن إعادة ترقيم اللاعبين أو الأزواج المتبقين

بترتيب التصنيف وإعادة السحب للمدى المتاح بين أماكن التصنيفات، مع الأخذ في الاعتبار قدر الإمكان متطلبات التصنيفات عن طريق اسم البلد.

35.4.7 الإضافات

35.4.7.1 يمكن لاحقًا إضافة اللاعبين غير الموجودين في السحب الأساسي، وذلك وفقًا لتقدير المسؤول عن إدارة المنافسة وبالإتفاق مع الحكم الرئيسي.

35.4.7.2 يجب أولاً شغل أي أماكن شاغرة في التصنيفات وبترتيب التصنيف، عن طريق سحب أقوى لاعبين أو أزواج جدد؛ ويتم سحب أي لاعبين أو أزواج غيرهم في الأماكن الشاغرة بسبب الغياب أو عدم التأهيل وبعد ذلك في أماكن الخارجين، بخلاف من هم ضد اللاعبين أو الأزواج في التصنيفات.

35.4.7.3 يمكن إجراء السحب على أي لاعبين أو أزواج تمت تصفيتهم من قبل عن طريق التصنيف مع أنهم كانوا موجودين في السحب الأصلي، يمكن إجراء السحب عليهم فقط في الأماكن الشاغرة في مواضع التصنيفات.

35.4.8 نظام النقاط

35.4.8.1 يجب أن يوفر القائمون على التنظيم ألواح يدوية لتسجيل النقاط لكل منضدة، أو أجهزة تابلت لتشغيل تطبيق فاي تيك TeqRef.

35.4.9 إدارة النتائج:

35.4.9.1 يجب على القائمين على التنظيم استخدام نظام إدارة النتائج الذي يوفره فاي تيك للإخطارات الرسمية. ومع ذلك، يمكن استخدام أي نظام آخر لإدارة النتائج إذا كان محليًا وللإستخدام الداخلي فقط.

35.4.9.2 يجب أن يوفر القائمون على التنظيم انترنت عالي السرعة ومجاني لإدارة المنافسة.

