



REGLAS Y REGLAMENTOS OFICIALES DE TEQBALL



ÍNDICE

1..... LA MESA DE TEQBALL.....	4
2..... LA CANCHA DE TEQBALL	5
3..... LA PELOTA.....	9
4..... JUGADORES Y AUTORIDADES	10
5..... TIPOS DE PARTIDOS.....	19
6..... EL RALLY	19
7..... EL RALLY REPETIDO	20
8..... EL PUNTAJE.....	21
9..... LOS TOQUES.....	22
10..... EL SAQUE.....	23
11..... LA DEVOLUCIÓN	25
12..... EL ORDEN DEL JUEGO	26
13..... ERRORES EN EL ORDEN DEL JUEGO.....	29
14..... RED+ TRES REBOTES.....	29
15..... EDGEBALL	30
16..... SIDEBALL.....	31
17..... ATAQUE ILEGAL	31
18..... DEVOLUCIÓN ILEGAL	32
19..... EXCESO DE TOQUES.....	32
20..... SIN PASE.....	33
21..... PARTES DEL CUERPO	33
22..... TOQUE DOBLE	36
23..... DEVOLUCIÓN REPETIDA	36
24..... TOQUE DE LA MESA.....	37
25..... TOQUE DEL ADVERSARIO	37
26..... PELOTA EN MANO	38
27..... REBOTE EN RED.....	38
28..... PAUSAS E INTERVALOS.....	39
29..... COMPETENCIA INTERRUMPIDA	38
30..... MARCAS Y PUBLICIDAD.....	42
31..... CONTROL DE DOPAJE.....	43
32..... APELACIONES.....	44
33..... ACCIONES DISCIPLINARIAS.....	44
34..... BUENA PRESENTACIÓN.....	45
35..... REGLAMENTOS PARA LAS COMPETENCIAS.....	49



1 LA MESA TEQ

1.1 ESPECIFICACIONES DE LA MESA TEQ

1.1.1 Largo: 3000mm (horizontal).

1.1.2 Ancho: 1500mm (sin la red).

1.1.3 Ancho: 1700mm (con la red).

1.1.4 Altura: 900mm (con la red).

1.1.5 La curvatura de la superficie de juego de la mesa de Teqball está determinada por la distancia entre el punto más alto y el más bajo de la superficie y por la distancia horizontal entre el punto más bajo (más alejado) de la mesa de Teqball y la altura de la red. El punto más alto de la superficie de juego —medido desde el suelo— es 760 mm, y el punto más bajo, 565 mm. La distancia horizontal entre el punto más bajo de la mesa de Teqball y la red es 1490 mm.

1.1.6 El material de la superficie de juego de la mesa Teq es laminado a alta presión (HPL), compuesto por papel Kraft impregnado en resina, papel decorativo y un revestimiento de melamina clara. Estas hojas están unidas a alta presión y temperatura.

1.2 ESPECIFICACIONES DE LA RED

1.2.1 Ancho: 1700mm

1.2.2 Espesor: 20mm

1.2.3 Altura: 140mm (medido desde la superficie de la mesa Teq).

1.2.4 La red debe estar adherida a la mesa de Teqball de manera permanente y debe estar hecha de polimetilmetacrilato, una alternativa liviana al vidrio, de alta resistencia, termoplástica y transparente.



1.2.5 Estas especificaciones describen la mesa Teq One, que es uno de los tres tipos de mesas reconocidas por FITEQ.

1.2.5.1 Teq One - Equipamiento deportivo oficial "Clase A -alto nivel" Estas mesas son las que se usan en los torneos oficiales de FITEQ.

1.2.5.2 Teq Smart - Equipamiento deportivo oficial "Clase B - nivel profesional" Estas mesas son las que se usan en los torneos nacionales y de clubes deportivos.

1.2.5.3 Teq Lite - Equipamiento deportivo oficial "Clase C - nivel recreativo" Estas mesas son las que se usan en los torneos amateur.

2 LA CANCHA DE TEQBALL

2.1 SUPERFICIE DE LA CANCHA

La superficie está compuesta de arena, es plana y sin piedras, caracolas u otros objetos que puedan lastimar a los jugadores. En las competencias internacionales, la arena debe ser fina y tener como mínimo 40 cm de profundidad. Se la debe cribar hasta que sea adecuada para el juego. No debe ser demasiado fina porque entonces se adhiere a la piel.

2.2 MARCACIÓN DE LA CANCHA

2.2.1 Alrededores de la cancha

2.2.1.1 La cancha debe ser rectangular y marcada con un perímetro con una altura mínima de 500mm y una altura máxima de 1500mm.

2.2.1.2 Los alrededores de la cancha pertenecen a las zonas de las cuales son límites. Los requisitos de alrededores de la cancha varían en las distintas competencias.



2.2.1.3 La mesa Teq está en el medio exacto de la cancha y la red está paralela a los lados más cortos del perímetro.

2.2.1.4 Durante las competencias, el color de la mesa Teq, el color del suelo, el color del perímetro de la cancha y el color de la pelota deben ser diferentes entre sí.

2.2.2 Línea de saque

2.2.2.1 Hay dos elementos en cada una de las dos líneas de saque: el de referencia y el imaginario. Dos líneas de saque de referencia, de un color que contrasta con la arena, marcan la ubicación de la línea de saque imaginaria en ambos lados.

2.2.2.2 La línea de saque de referencia debe ser una cinta anaranjada/blanca de entre 20-50 mm de ancho y de entre 1-2 metros de largo.

2.2.2.3 Las líneas imaginarias de saque son paralelas a la red y a 3,5 metros de distancia del medio de la mesa. Esto significa que cada línea imaginaria está a 2 metros de distancia del reflejo sobre el piso del extremo de la mesa. No hay una línea media dibujada o marcada.

2.2.3 Dimensiones

2.2.3.1 El tamaño oficial de competición de la cancha de teqball es de un mínimo de 12 metros de ancho, por un mínimo de 16 metros de largo por un mínimo de 7 metros de alto.

2.2.3.2 Los lados paralelos a la red deben tener un mínimo de 12 metros de largo, los otros dos lados deben tener un mínimo de 16 metros de largo.

2.2.4 Los árbitros se consideran parte de la cancha de teqball.

2.3 MANTENIMIENTO DE LA CANCHA

2.3.1 Mantenimiento de la mesa Teq



2.3.1.1 Antes de cada partido, el árbitro principal debe verificar la mesa Teq.

2.3.1.2 Durante el partido, el árbitro principal tiene la responsabilidad de asegurar que la mesa Teq esté limpia. Si un jugador/equipo no está satisfecho con la condición de la mesa Teq, puede solicitar al árbitro principal que reconsidere.

2.3.1.3 El árbitro adjunto debe limpiar la mesa Teq table entre sets y durante intervalos.

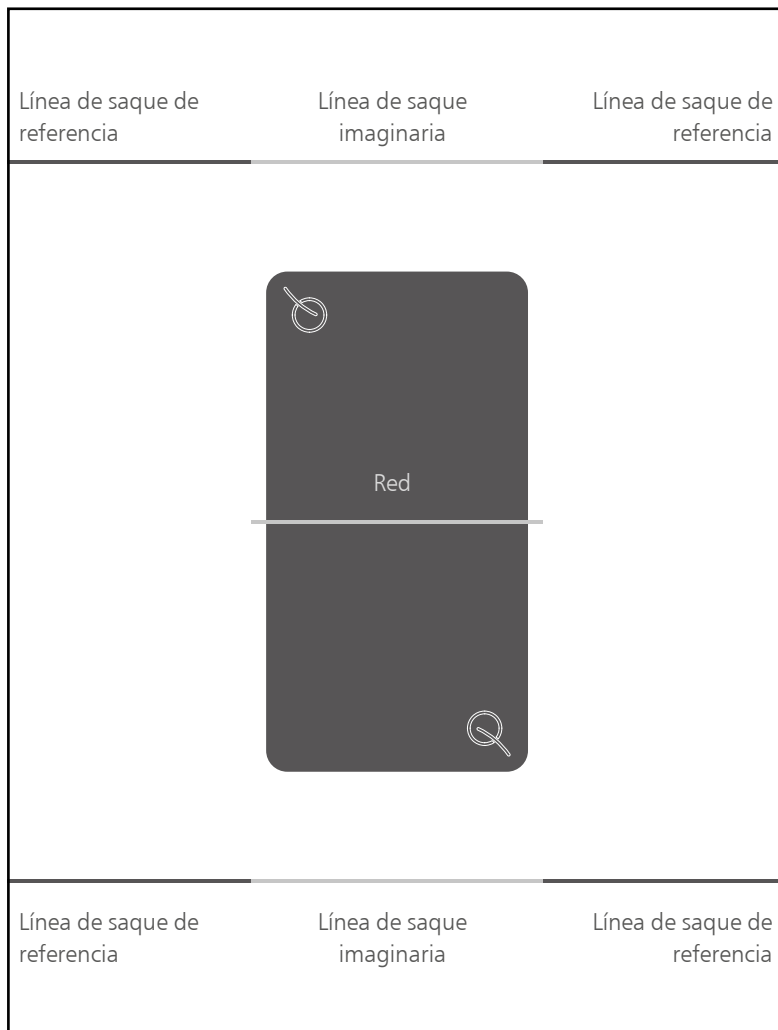
2.3.1.4 Los jugadores pueden limpiar la mesa hasta que el árbitro principal lanza la pelota al jugador con el saque. El árbitro principal es quien decide cuanto tiempo tienen los jugadores para limpiar la mesa. Los jugadores no están autorizados a solicitar elementos para limpiar la mesa. El árbitro principal tiene la autoridad para advertir a los jugadores que demoren intencionadamente el reinicio del juego.

2.3.2 Mantenimiento de la arena

2.3.2.1 Antes de cada partido, el árbitro principal debe verificar el estado de la arena.

2.3.2.2 El mantenimiento de la arena entre sets y durante los intervalos está bajo la responsabilidad del personal delegado de la competencia o del árbitro adjunto.

2.3.2.3 El mantenimiento de la arena incluye, de ser necesario, el rastrillado y regado.





3 LA PELOTA

3.1 CALIDAD Y MEDIDAS

3.1.1 Esférica.

3.1.2 De cuero u otro material adecuado con cámara de látex y válvula de butilo.

3.1.3 Con una circunferencia de no menos de 67 cm y no más de 69 cm (pelota N.º 5).

3.1.4 No pesa más de 400 g y no menos de 370 g al comienzo del partido.

3.1.5 Tiene una presión de entre 0,25 y 0,4 atmósferas a nivel del mar.

3.1.6 Las mediciones son responsabilidad del organizador de la competencia.

3.2 REEMPLAZO DE UNA PELOTA DEFECTUOSA

3.2.1 Si la pelota revienta o se vuelve defectuosa durante un partido, se detiene el juego. El árbitro principal toma la pelota defectuosa y les da una nueva pelota a los jugadores

3.2.2 Una vez que se ha cambiado la pelota, el juego continúa desde el momento exacto en que se interrumpió, lo que significa que el puntaje sigue siendo el mismo y que se debe repetir el saque anterior al rally que se interrumpió. En el caso de que el rally se inicie con un segundo intento de saque, el jugador continúa con su segundo intento de saque después de un calentamiento de 1 minuto con la nueva pelota.



4 JUGADORES Y AUTORIDADES

4.1 JUGADORES

4.1.1 El número de jugadores varía de acuerdo con los dos distintos tipos de partidos (ver: Tipos de partidos, 16):

4.1.1.1 Singles: un jugador por lado.

4.1.1.2 Dobles: dos jugadores por lado.

4.1.2 En los partidos oficiales uno de los jugadores se debe elegir como capitán del equipo. En singles, los jugadores son los capitanes. El capitán tiene la responsabilidad de participar en el sorteo por cara o cruz.

4.1.3 El jugador/equipo local es el jugador/equipo listado primero para el partido respectivo en el sorteo.

4.1.4 El jugador/equipo visitante es el jugador/equipo listado segundo para el partido respectivo en el sorteo.

4.2 INDUMENTARIA

4.2.1 La indumentaria de juego es una camiseta de mangas cortas o sin mangas, pantalón corto o falda o conjunto de una pieza, muñequeras, gafas de sol, gorro y vincha. El calzado es opcional: se acepta que los jugadores estén descalzos, con vendas y/o calzado de interior (calzado de suela recta). Los monos o piezas de spandex pueden cubrir los codos y las rodillas y se deben usar debajo de la camiseta de mangas cortas o sin mangas o pantalón corto o falda (Ver el diagrama). El mono debe ser del mismo color primario que el uniforme exterior y debe distinguirse claramente del de los oponentes. La vestimenta no debe permitir ventajas para los jugadores y no debe violar las reglamentaciones del organizador de la competencia.

4.2.2 Está prohibido el uso de alhajas (collares, anillos,



pulseras, aros, muñequeras de cuero o de goma, etc.) u de otros elementos no autorizados y peligrosos.

4.2.3 Los accesorios para la cabeza no deben tener partes que sobresalgan de la superficie.

4.2.4 Los jugadores pueden usar gafas o lentillas bajo su propia responsabilidad.

4.2.5 Los jugadores pueden usar protector solar si esto no implica una ventaja.

4.2.6 Se autoriza el uso de números o letras en la camiseta para identificar al jugador, su asociación o su club. También se permite la publicidad (ver: Marcas y publicidad 38).

4.2.7 Las marcas o los adornos del frente de la indumentaria de juego y los objetos (por ej.: alhajas) no deben ser conspicuos ni tener reflejos brillantes que afecten la visión del oponente. Si el árbitro principal considera que es molesto, el jugador puede recibir la orden de retirar o cubrir el elemento en cuestión.

4.2.8 Los jugadores/equipos no pueden usar indumentaria del mismo color que la de sus adversarios. El color de la indumentaria debe distinguir claramente a los oponentes entre sí.

4.2.9 Todos los jugadores del equipo deben usar indumentaria del mismo color, forma, diseño y tipo durante todos los partidos de una competencia. Se pueden hacer excepciones por motivos religiosos. Todos los jugadores/equipos deben tener dos conjuntos de indumentaria de colores claramente diferentes.

4.2.10 El árbitro principal decide la legalidad o aceptabilidad de la indumentaria del jugador.



4.3 AUTORIDADES DEL PARTIDO

4.3.1 Gerente de la competencia

4.3.1.1 Se debe nombrar un gerente de la competencia para cada evento de FITEQ.

4.3.1.2 Los deberes del gerente de competencia son:

4.3.1.2.1 Recabar los ingresos para los eventos del sistema de ingresos de FITEQ;

4.3.1.2.2 Verificar la elegibilidad de los participantes (jugadores, entrenadores, etc.);

4.3.1.2.3 Preparar el cronograma general y la asignación de los partidos;

4.3.1.2.4 Verificar el equipo deportivo y las condiciones de juego antes del comienzo de la competencia.



El gerente de la competencia tiene la responsabilidad de asegurar que se mantengan las condiciones aprobadas durante la competencia;

4.3.1.2.5 Preparar y supervisar el sorteo junto con el jefe de árbitros;

4.3.1.2.6 Ser el contacto principal entre FITEQ y el comité organizador local durante la competencia; y

4.3.1.2.7 Supervisar las operaciones diarias de toda la competencia.

4.3.2 Autoridades del equipo

4.3.2.1 Los entrenadores y otras autoridades (por ej.: fisioterapeutas) están autorizados a sentarse al lado de la cancha de teqball en el lugar designado. El número de autoridades del equipo varía en distintas competencias, pero no debe exceder un total de tres personas.

4.4 AUTORIDADES TÉCNICAS

4.4.1 Jefe de árbitros

4.4.1.1 El jefe de árbitros es el responsable de organizar la sesión informativa previa al torneo para todos los árbitros.

4.4.1.2 Se debe nombrar un jefe de árbitros para cada competencia. El jefe de árbitros es el responsable de realizar el sorteo de las competencias junto con el gerente de la competencia.

4.4.1.3 El jefe de árbitros designa los árbitros para cada mesa y decide sus roles.

4.4.1.4 El jefe de árbitros tiene la responsabilidad de verificar la elegibilidad de todos los participantes involucrados (jugadores, entrenadores, asistentes, etc.) para la competencia designada.



4.4.1.5 El jefe de árbitros debe ubicarse cerca de los partidos que se están desarrollando y supervisarlos.

4.4.1.6 El jefe de árbitros puede decidir el reemplazo de un árbitro en cualquier momento.

4.4.1.7 El jefe de árbitros decide:

4.4.1.7.1 Si el partido se debe suspender en una emergencia;

4.4.1.7.2 Si se puede extender el tiempo reglamentario de calentamiento;

4.4.1.7.3 Los temas de interpretación de las reglas o reglamentos, incluyendo la aceptabilidad de la indumentaria, equipo deportivo y condiciones de juego;

4.4.1.7.4 Si los jugadores pueden practicar cuando se suspende un partido por una emergencia y dónde; y

4.4.1.7.5 Si es necesario adoptar medidas disciplinarias por mala conducta o por otras infracciones de los reglamentos.

4.4.1.8 Si el jefe de árbitros no puede cumplir sus obligaciones, debe transferir sus responsabilidades a un reemplazante asignado. El jefe de árbitros, o un reemplazante responsable asignado para ejercer la autoridad en su ausencia, siempre debe estar presente durante el partido.

4.4.1.9 El jefe de árbitros debe tener:

4.4.1.9.1 La indumentaria adecuada (ver en *Código oficial de indumentaria para árbitros de teqball*);

4.4.1.9.2 Un reloj;

4.4.1.9.3 Dos monedas; y



4.4.1.9.4 Dos bolígrafos y un anotador.

4.4.2 Árbitro principal

4.4.2.1 Se debe nombrar un árbitro principal para cada competencia.

4.4.2.2 El árbitro principal es el responsable de la continuidad del juego y de la aplicación de las reglas y reglamentos.

4.4.2.3 El árbitro principal es el responsable de verificar la aceptabilidad del equipo deportivo y de las condiciones de juego y debe informar cualquier tipo de falla al jefe de árbitros.

4.4.2.4 El árbitro principal realiza el sorteo con la moneda para elegir el saque, la recepción y los lados.

4.4.2.5 El árbitro principal debe controlar el orden del saque, la recepción y los lados y corregir los posibles errores.

4.4.2.6 El árbitro principal debe decidir cada rally como un punto o un rally repetido y enunciar el puntaje con un procedimiento especial.

4.4.2.7 Si los visitantes utilizan una indumentaria similar a la del equipo local, el árbitro debe indicar al jugador/equipo visitante a cambiar de camiseta.

4.4.2.8 El árbitro principal debe tener:

4.4.2.8.1 La indumentaria adecuada (ver en *Código oficial de indumentaria para árbitros de teqball*);

4.4.2.8.2 Un reloj; y

4.4.2.8.3 una moneda.

4.4.2.9 El árbitro principal debe ubicarse en la línea imaginaria de la red y moverse desde allí a medida que avanza el partido. Debe tomar decisiones claras y seguras.



4.4.2.10 El árbitro principal debe informar de inmediato al jefe de árbitros en el caso de violencia o conducta inapropiada durante un partido.

4.4.3 Árbitro adjunto

4.4.3.1 La tarea del árbitro adjunto es ayudar al árbitro principal en sus decisiones indicadas con discreción sobre las tareas antes descritas.

4.4.3.2 El árbitro adjunto debe decidir si la ejecución de un saque es válida.

4.4.3.3 El árbitro adjunto tiene la responsabilidad de tomar el tiempo del calentamiento y de las pausas.

4.4.3.4 El árbitro adjunto debe tener:

4.4.3.4.1 La indumentaria adecuada (ver en Código oficial de indumentaria para árbitros de teqball);

4.4.3.4.2 Un reloj; y

4.4.3.4.3 una moneda.

4.4.3.5 El árbitro adjunto debe ubicarse en la línea imaginaria de la red, frente al árbitro principal.

4.4.3.6 El árbitro adjunto debe indicarle al árbitro principal si ve algo que está en contra de las reglas.

4.4.3.7 El árbitro adjunto debe seguir el resultado.

4.4.3.8 El árbitro adjunto también tiene la responsabilidad de dejar la cancha de teqball limpia y vacía una vez terminado el partido.

4.4.4 Árbitro de reserva



4.4.4.1 El número de árbitros de reserva varía entre competencias.

4.4.4.2 La responsabilidad del árbitro de reserva es estar siempre disponible para presentarse como árbitro principal o árbitro adjunto si así lo requiere el jefe de árbitros.

4.4.4.3 El árbitro de reserva debe tener:

4.4.4.3.1 La indumentaria adecuada (ver en *Código oficial de indumentaria para árbitros de teqball*);

4.4.4.3.2 Un reloj; y

4.4.4.3.3 una moneda.

4.4.4.4 El árbitro de reserva debe ubicarse cerca de la cancha de teqball.

4.4.4.5 El árbitro de reserva debe tener conocimiento del protocolo y del rol de todos los árbitros.

4.4.4.6 El árbitro de reserva debe ayudar al árbitro principal en lo que se necesite y también mantener limpia la cancha de teqball.

4.4.4.7 El árbitro de reserva no debe tomar decisiones en voz alta cuando es espectador de un partido.

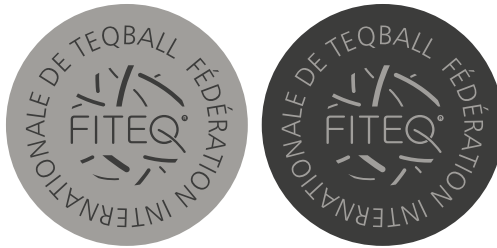
4.4.4.8 El árbitro de reserva debe informar al jefe de árbitros si observa algo inusual.

4.5 SORTEO CON MONEDA

4.5.1 El árbitro principal realiza el sorteo con moneda antes de que empiece el partido. El sorteo decide el jugador que hace el saque, el que recibe y los lados.

4.5.2 La moneda

4.5.2.1 En el sorteo con moneda, los árbitros deben usar la moneda oficial de FITEQ.



4.5.2.2 Si la moneda oficial de FITEQ no está disponible, el árbitro principal debe llevar una moneda común para el sorteo. La moneda debe tener un diámetro mínimo de 25mm [ejemplos apropiados: Monedas de 2 € (EURO) / 1 \$ (USD) / 1 ¥ (CNY)] y un máximo de 35 mm. La moneda debe ser claramente visible para los jugadores y para la difusión (cuando se aplique).

4.5.3 El proceso del sorteo

4.5.3.1 El jugador local elige un lado de la moneda de FITEQ (o cara o seca).

4.5.3.2 El ganador del sorteo elije:

4.5.3.2.1 lado; o

4.5.3.2.2 saque y recepción;

4.5.3.2.3 el otro capitán elige el otro.

4.5.3.3 El equipo que recibe elige al jugador que recibe y luego el equipo que hace el saque elige al jugador que hace el saque.



5 TIPOS DE PARTIDOS

5.1 TRES TIPOS DE PARTIDOS:

5.1.1 Singles: un partido en el que dos jugadores compiten entre sí. Las restricciones de género varían en las distintas competencias.

5.1.2 Dobles: un partido en el que dos equipos de dos jugadores compiten entre sí. Las restricciones de género varían en las distintas competencias.

5.1.3 Dobles mixtos: un partido en el que dos equipos de dos jugadores, hombre y mujer, compiten entre sí.

6 EL RALLY

6.1 DEFINICIÓN

6.1.1 El rally es el período durante el cual la pelota está en juego.

6.1.2 Todos los rally comienzan con un saque, el equipo que recibe debe devolver la pelota a la superficie de juego del adversario.

6.1.3 Un rally válido termina con un punto otorgado a uno de los jugadores/equipos.

6.2 SISTEMA DE PUNTAJE

6.2.1 Los sets se juegan hasta que uno de los adversarios alcanza los 12 puntos, excepto en el set final.



6.2.2 Los partidos se juegan hasta el mejor de los tres sets. El número de sets también se especifica en el reglamento de cada competencia.

6.2.3 El set final y decisivo se debe ganar con un margen de dos puntos como mínimo, todos los otros sets se pueden ganar alcanzando primero 12 puntos.

7 RALLY REPETIDO

El rally se debe repetir en tres circunstancias diferentes:

7.1 EDGEBALL

7.1.1 En el caso de una edgeball, no se asignan puntos y se debe repetir el rally (ver: *Edgeball*, 27).

7.2 RED + TRES REBOTES

7.2.1 Si la pelota rebota tres veces como mínimo en la superficie de juego del adversario después de tocar la red, el rally se debe repetir y no se otorgan puntos (ver: *Red + tres rebotes*, 26).

7.3 FUERZA MAYOR

7.3.1 Fuerza mayor es cuando el árbitro detiene el juego durante un rally válido.

7.3.2 El árbitro puede detener el partido si el rally se ve alterado por:

7.3.2.1 una persona que no es un jugador oficial;

7.3.2.2 una pelota distinta de la que se utiliza para jugar el partido; o



7.3.2.3 cualquier evento que pueda afectar el resultado del rally.

7.3.3 Si la fuerza mayor ocurre durante el saque, solo se debe repetir el saque interrumpido. Esto significa que, si la fuerza mayor ocurre después de un segundo intento de saque, los jugadores que están sacando deben repetir su segundo intento de saque.

8 EL PUNTAJE

8.1 Se otorga un punto al jugador/equipo si:

8.1.1 el adversario no puede devolver la pelota a la superficie de juego del jugador/equipo;

8.1.2 el jugador adversario devuelve la pelota y esta toca el lado de la mesa (ver: *Sideball*, 27);

8.1.3 la pelota rebota un mínimo de dos veces en la superficie de juego del adversario (excepto en *Red+ tres rebotes*, 26);

8.1.4 El adversario toca la pelota con la misma parte del cuerpo consecutivamente (ver: *Toque doble*, 32);

8.1.5 el adversario devuelve la pelota con la misma parte del cuerpo consecutivamente (ver: *Devolución repetida*, 32);

8.1.6 el adversario toca la pelota más de tres veces (ver: *Exceso de toques*, 29);

8.1.7 el adversario toca la pelota con la mano o el brazo (ver: *La pelota en mano*, 34);

8.1.8 el adversario hace doble falta (ver: *El saque*, 21);

8.1.9 el adversario toca la pelota después de una devolución antes de que toque la mesa (ver. *La devolución*, 23);



8.1.10 el adversario o cualquier elemento del adversario toca la mesa Teq o la red (ver: *Toque de la mesa, 33*);

8.1.11 el adversario toca al jugador durante el rally (ver: *Tocar al adversario, 33*);

8.1.12 el adversario no toca la pelota en el orden correcto en dobles después del saque, lo que significa que el jugador que no recibe toca primero la pelota (ver: *El orden del juego, 23*);

8.1.13 el punto de toque o la parte del cuerpo del adversario en contacto con el piso no está de su propio lado en el momento de devolver la pelota (ver: *Ataque ilegal, 28*);

8.1.14 después del toque del adversario, la pelota vuela por debajo de la línea imaginaria de la parte superior de la red, ya sea que aterrice sobre la superficie de juego o no (ver: *Devolución ilegal, 29*);

8.1.15 el jugador devuelve la pelota a la superficie de juego del adversario y la pelota rebota hacia la superficie de juego del jugador sin ser tocada por el adversario; o

8.1.16 después del toque del adversario, la pelota toca cualquier equipamiento o persona adentro o afuera de la cancha de teqball, excepto la superficie de juego del jugador o la red, excepto si el jugador/equipo toca la pelota antes de que hubiera rebotado en la mesa.

8.1.17 Si ambos jugadores/equipos cometen una falta, el jugador/equipo que la cometió primera pierde el rally.

8.1.18 Ver el sistema de puntaje en Sistema de puntaje, 17.

9 TOQUES

9.1 Los toques válidos deben cumplir las siguientes condiciones:



- 9.1.1 Los jugadores pueden tocar la pelota con cualquier parte del cuerpo excepto las manos y los brazos.
- 9.1.2 Se permite un máximo de tres toques durante una devolución (ver: *Exceso de toques*, 29). También se cuentan los toques no intencionales.
- 9.1.3 Se prohíbe sostener la pelota entre dos partes del cuerpo (ver: *Exceso de toques*, 29).
- 9.1.4 Se prohíbe sostener la pelota sobre partes del cuerpo.
- 9.1.5 Están prohibidos los toques consecutivos con la misma parte del cuerpo del jugador (ver: *Toque doble*, 32).
- 9.1.6 Están prohibidos las devoluciones consecutivas con la misma parte del cuerpo (ver: *Devolución repetida*, 32).
- 9.1.7 Si la pelota toca la red durante el juego, se aplican todas las reglas con respecto al toque, excepto las de toque doble (ver: *Rebote en red*, 34).
- 9.1.8 En todos los casos, el árbitro principal tiene la decisión final sobre la validez o no de un toque.

10 EL SAQUE

10.1 ELEMENTOS BÁSICOS

- 10.1.1 El saque comienza con la pelota en la mano del jugador que tiene el saque.
- 10.1.2 El jugador que tiene el saque debe tirar la pelota al aire y hacer el saque desde el aire.
- 10.1.3 El saque se debe hacer con un toque con una parte del cuerpo, excepto las manos y los brazos.



10.1.4 El jugador que tiene el saque tiene dos intentos para ejecutar un saque exitoso.

10.1.5 Dos intentos de saque sucesivos incorrectos constituyen doble falta.

10.1.6 Los adversarios cambian el saque después de cada 4 puntos.

10.1.7 Una vez que la pelota está en posesión del jugador con el saque, el adversario está listo para recibir el saque y el árbitro ha hecho la señal para el saque, el jugador con el saque tiene un máximo de 5 segundos para sacar.

10.2 LA UBICACIÓN DEL JUGADOR CON EL SAQUE

10.2.1 La línea de saque está a 2 metros de la mesa.

10.2.2 El saque se debe iniciar con al menos una parte del cuerpo tocando el piso en el momento de contacto con la pelota.

10.2.3 El jugador con el saque debe iniciar el saque con todas las partes del cuerpo que tocan el suelo detrás de la línea de saque.

10.2.4 El saque se considera legal si ninguna de las partes del cuerpo del jugador toca la línea de saque en el momento del saque.

10.2.5 Las partes del cuerpo que están sobre el suelo deben estar entre las líneas imaginarias de los lados de la mesa.

10.3 LA PELOTA

10.3.1 La trayectoria de la pelota después del saque no es importante (hacia arriba o hacia abajo).

10.3.2 El punto de toque con la pelota debe ser por encima del nivel más bajo de la superficie de juego.



10.3.3 La pelota debe rebotar primero en la superficie de juego de la mesa del adversario.

10.3.4 La pelota puede rebotar en cualquier lugar de la superficie de juego del adversario.

10.3.5 Si la pelota toca la red durante el saque, esto constituye una falta de saque.

10.4 SITUACIONES

10.4.1 Si un saque tiene como resultado una edgeball se debe hacer un nuevo intento de saque, pero si esto sucede en dos ocasiones consecutivas, es falta de saque.

10.4.2 En dobles, solo el jugador que recibe puede tocar la pelota primero después del saque. Si el jugador que no recibe toca la pelota primero después del saque, se otorga un punto al jugador/equipo que tiene el saque.

10.4.3 Si la pelota toca la red durante el saque, esto constituye una falta de saque.

10.4.4 Si el jugador con el saque es molestado durante el saque, puede tomar la pelota o dejarla caer al suelo. Esto se permite una vez por intento de saque.

11 LA DEVOLUCIÓN

11.1 La devolución es legal si:

11.1.1 el jugador que recibe toca la pelota primero después del saque;

11.1.2 la pelota ha rebotado exactamente una vez en la superficie de juego del jugador/equipo antes del primer toque;



11.1.3 no se hace falta en la devolución (ver: *Encabezados, 16-26, 27*); y

11.1.4 La pelota rebota en la superficie de juego del adversario después de los toques válidos del jugador/equipo, o la pelota rebota en la red (cualquier número de veces) y luego rebota en la superficie de juego del adversario, después de los toques válidos del jugador/equipo.

12 EL ORDEN DEL JUEGO

12.1 LADOS Y ROLES

12.1.1 Antes de cada partido, los jugadores eligen el lado mediante un sorteo con moneda hecho por el árbitro principal (ver: *Sorteo con moneda, 15*). Los jugadores también seleccionan sus roles como jugador con el saque o jugador que recibe el saque.

12.2 EL JUEGO

12.2.1 El partido comienza con un jugador 1 del equipo A con el saque hacia el jugador 1 del equipo B. El saque lo realiza solo el jugador 1 del equipo A y solo el jugador 1 del equipo B puede recibir la pelota.

Después de 4 puntos, hay cambio de saque.

El jugador 1 del equipo A y el jugador 2 del equipo A deben cambiar posiciones, lo que significa que el jugador 2 del equipo A es el jugador que recibe el saque y el jugador 1 del equipo B es el que tiene el saque.

Después de 4 puntos, hay cambio de saque.

El jugador 1 del equipo B y el jugador 2 del equipo B deben cambiar posiciones, lo que significa que el jugador 2 del equipo



B es el jugador que recibe el saque y el jugador 2 del equipo A es el que tiene el saque.

Después de 4 puntos, hay cambio de saque.

El jugador 2 del equipo A y el jugador 1 del equipo A deben cambiar posiciones, lo que significa que el jugador 1 del equipo A es el jugador que recibe el saque y el jugador 2 del equipo B es el que tiene el saque.

Después de 4 puntos, hay cambio de saque.

El jugador 2 del equipo B y el jugador 1 del equipo B deben cambiar posiciones, lo que significa que el jugador 1 del equipo B es el jugador que recibe el saque y el jugador 1 del equipo A es el que tiene el saque, que es exactamente como empezó el partido, de modo que todo se vuelve a repetir.

12.2.2 En el segundo set el jugador 1 del equipo B comienza a sacar contra el jugador 1 del equipo A.

12.2.3 Antes del set final, los jugadores eligen el lado mediante un sorteo con moneda hecho por el árbitro principal (ver: *Sorteo con moneda, 15*). Los jugadores también seleccionan sus roles como jugador con el saque o jugador que recibe el saque, igual que en el primer set.

12.2.4 En el set final, si el puntaje llega a 12-12, los jugadores/equipos deben cambiar el saque después de cada punto con el mismo procedimiento.

12.2.5 En el juego del mejor de tres sets, el primer set se juega a 12 puntos, lo que significa que 12-11 puede ser un puntaje final (ver: *Sistema de puntaje*).

12.2.6 Después de cada set, los jugadores/equipos deben cambiar de lado. En el set final, cuando el equipo ganador alcanza 6, 12 y 18 puntos, también deben cambiar lado.



Equipo A-Jugador 1



Equipo A-Jugador 2



Equipo B-Jugador 2



Equipo B-Jugador 1



13 ERRORES EN EL ORDEN DEL JUEGO

13.1 CAMBIO DE SAQUE

13.1.1 Si un jugador saca o recibe el saque cuando no corresponde, el árbitro debe interrumpir el juego cuando se descubre el error y el rally debe volver a comenzar con los jugadores correctos haciendo el saque y recibiendo de acuerdo con la secuencia establecida al comienzo del partido. (Ver: *El partido*, 23)

13.1.2 Después de la primera devolución, cualquier jugador puede tocar primero la pelota.

13.1.3 Todos los puntos anotados antes de descubrir el error son válidos.

13.2 CAMBIO DE LADOS

13.2.1 Si los jugadores no han cambiado de lados cuando correspondía, esto se debe corregir inmediatamente después del rally en el que se notó el error. El rally debe continuar con los jugadores del lado correspondiente de acuerdo con la secuencia establecida al comienzo del partido. El cambio de lados se establece en 12.2.6.

13.2.2 Todos los puntos anotados antes de descubrir el error son válidos.

14 RED + TRES REBOTES

14.1 DEFINICIÓN

14.1.1 La regla de los tres rebotes es cuando la pelota toca la red como mínimo una vez y luego rebota como mínimo tres veces en la superficie de juego del adversario sin que nadie ni nada la toque.



14.2 DECISIÓN

14.2.1 Repetir el rally desde el primer saque.

14.2.2 Ver todos los detalles de lo que sucede cuando la pelota toca la red in (ver: *El rebote en red, 34*).

15 EDGEBALL

15.1 DEFINICIÓN

15.1.1 Se llama edgeball a la situación en la que la pelota toca el borde de la superficie de juego del adversario sin que nada ni nadie la toque en el aire después de un saque o una devolución legal. La pelota debe rebotar en el suelo o tocar algo que no sea ni los jugadores ni la mesa para considerarse edgeball.

15.2 DECISIÓN

15.2.1 Repetir el rally

15.2.2 Decisión durante el saque: intento de saque repetido, dos intentos de saque consecutivos que tienen como resultado una edgeball constituyen falta del saque.

15.2.3 Decisión durante el partido: volver a jugar el rally desde el primer saque, no se otorgan puntos.



16 SIDEBALL

16.1 DEFINICIÓN

16.1.1 Una sideball sucede cuando la pelota golpea el lado de la mesa por debajo de la superficie de juego después de una devolución legal y rebota hacia abajo.

16.1.2 Si la pelota golpea el lado y también el borde de la mesa y luego rebota hacia abajo, siempre se considera una sideball, excepto en el caso de que la pelota vuele por encima de la superficie de juego.

16.2 DECISIÓN

16.2.1 Punto otorgado al adversario.

17 ATAQUE ILEGAL

17.1 DEFINICIÓN

17.1.1 Un ataque ilegal tiene lugar cuando las partes del cuerpo inclinadas del jugador que devuelve (ataca) o el punto de contacto con la pelota cruza una línea imaginaria de la red en el momento de la devolución.

17.1.2 Las chilenas, en las que el pie está por encima del nivel de la cabeza, la trayectoria de la pelota es hacia abajo y no hay ninguna parte del cuerpo que toque el suelo en el momento de la devolución, están permitidos excepto por competiciones juveniles.

17.1.3 Las partes del cuerpo inclinadas son las que están en contacto con el suelo.



17.1.4 Pisar o tocar la línea media durante una devolución también se considera ataque ilegal. Esto solo se aplica al jugador que devuelve.

17.1.5 Los jugadores pueden cruzar la extensión de la línea imaginaria de la red, pero solo para pasar la pelota hacia atrás a sus compañeros de equipo o a sí mismos.

17.2 DECISIÓN

17.2.1 Punto otorgado al adversario.

18 DEVOLUCIÓN ILEGAL

18.1 DEFINICIÓN

18.1.1 Una devolución ilegal tiene lugar cuando, durante una devolución, la pelota vuela por debajo de la extensión de la línea imaginaria de la parte superior de la red o la cruza antes de rebotar en la superficie de juego del adversario.

18.2 DECISIÓN

18.2.1 Punto otorgado al adversario.

19 EXCESO DE TOQUES

19.1 DEFINICIÓN

19.1.1 La situación de exceso de toques tiene lugar cuando el jugador o el equipo tocan la pelota más de tres veces antes de devolverla.

19.1.2 También se deben contar los toques no intencionales. Si, en dobles, un jugador usa tres toques, se considera como



exceso de toques aún antes de que el compañero de equipo toque la pelota.

19.1.3 Si la pelota rebota de la red durante el partido, los jugadores/equipos deben obedecer la regla de usar un máximo de tres toques (teniendo en cuenta tanto los toques antes del rebote en la red como los toques después).

19.1.4 Si el jugador sostiene la pelota entre dos partes del cuerpo cualesquiera, se considera inmediatamente como exceso de toques.

19.2 DECISIÓN

19.2.1 Punto otorgado al adversario.

20 SIN PASE

20.1 DEFINICIÓN

20.1.1 El sin pase tiene lugar en dobles cuando solo uno de los jugadores toca la pelota antes de la devolución.

20.2 DECISIÓN

20.2.1 Punto otorgado al adversario.

21 PARTES DEL CUERPO

En teqball se identifican 9 partes del cuerpo.

21.1 LAS NUEVE PARTES DEL CUERPO

21.1.1 Cabeza: La parte superior del cuerpo por encima del cuello.



21.1.2 Hombro izquierdo: La articulación superior del brazo y la parte del cuerpo entre ella y el cuello.

21.1.3 Hombro derecho: La articulación superior del brazo y la parte del cuerpo entre ella y el cuello.

21.1.4 Espalda: La superficie de atrás del cuerpo, de los hombros hasta las caderas, incluyendo la parte de atrás del cuello y los glúteos.

21.1.5 Pecho: La superficie de adelante del cuerpo, de los hombros hasta las caderas, incluyendo la parte de adelante del cuello.

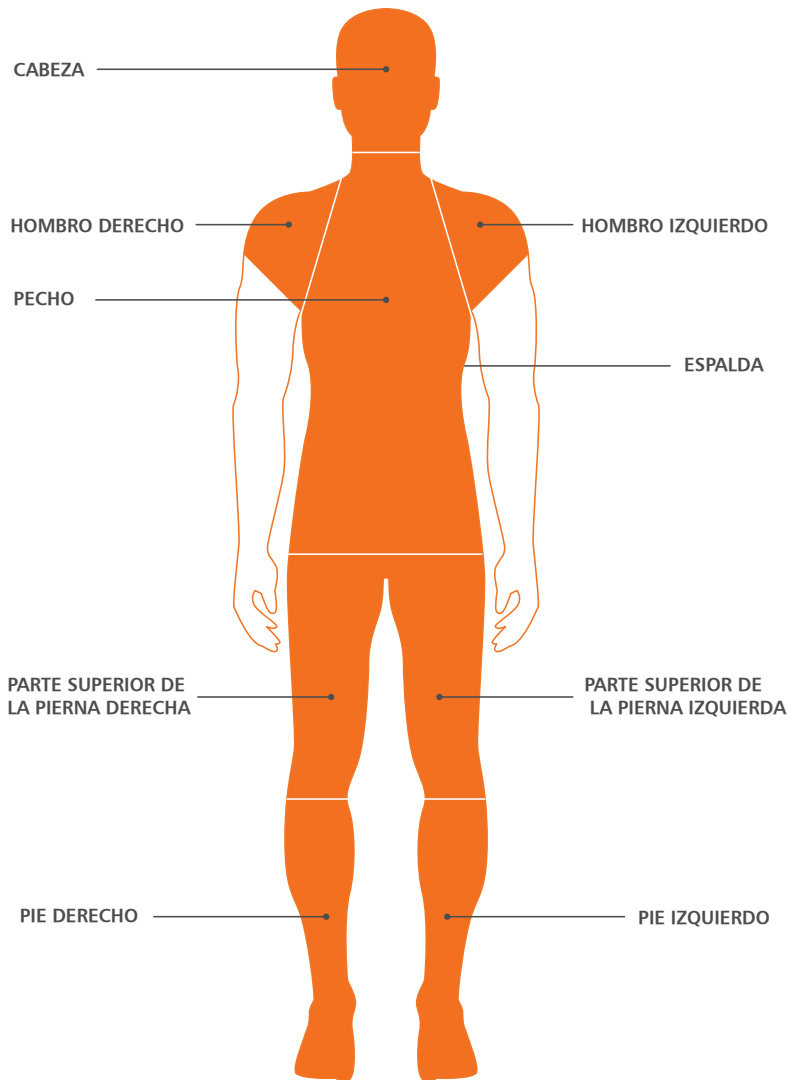
21.1.6 Parte superior de la pierna izquierda: la parte del cuerpo entre las caderas y la mitad de la rodilla, excluyendo los glúteos.

21.1.7 Parte superior de la pierna derecha: la parte del cuerpo entre las caderas y la mitad de la rodilla, excluyendo los glúteos.

21.1.8 Pie izquierdo: la parte del cuerpo por debajo de la mitad de la rodilla, esto significa que el lado de adentro del pie es la misma parte del cuerpo que el lado de afuera.

21.1.9 Pie derecho: la parte del cuerpo por debajo de la mitad de la rodilla, esto significa que el lado de adentro del pie es la misma parte del cuerpo que el lado de afuera.

21.1.10 Los toques que se hacen exactamente con el borde de dos partes del cuerpo distintas se consideran de acuerdo con la intención del movimiento.





22 TOQUE DOBLE

22.1 DEFINICIÓN

22.1.1 Se hace toque doble cuando el jugador toca la pelota consecutivamente con la misma parte cuerpo sin que nada ni nadie toque la pelota entre esos dos toques.

22.1.2 Esto se aplica solo a cada jugador. En dobles, el toque doble se aplica a cada jugador, lo que significa que, si un jugador pasa la pelota a su compañero de equipo, este puede usar la misma parte del cuerpo con la que se hizo el pase.

22.1.3 Si el jugador sostiene la pelota entre dos partes del cuerpo cualesquiera, se considera inmediatamente como toque doble.

22.2 DECISIÓN

22.2.1 Punto otorgado al adversario.

23 DEVOLUCIÓN REPETIDA

23.1 DEFINICIÓN

23.1.1 Se hace una devolución repetida cuando el jugador/equipo devuelve la pelota con la misma parte del cuerpo consecutivamente dentro del mismo rally. El saque no se considera devolución.

23.1.2 En dobles, la devolución repetida se aplica al equipo, lo que significa que, si un jugador devuelve la pelota, su compañero de equipo no puede devolver la pelota con la misma parte del cuerpo con la que se hizo la devolución anterior.



23.2 DECISIÓN

23.2.1 Punto otorgado al adversario.

24 TOQUE DE LA MESA

24.1 DEFINICIÓN

24.1.1 Se hace toque de la mesa cuando, durante un rally, un jugador toca alguna parte de la mesa con una parte de su cuerpo, intencionadamente o no.

24.1.2 El toque de la mesa con el equipamiento que usa el jugador también se considera falta.

24.2 DECISIÓN

24.2.1 Punto otorgado al adversario.

25 TOQUE DEL ADVERSARIO

25.1 DEFINICIÓN

25.1.1 El toque del adversario tiene lugar cuando un jugador toca a su adversario durante un rally.

25.1.2 Los jugadores siempre deben dar espacio al jugador/equipo en posesión de la pelota para que puedan jugar. Si el jugador/equipo no tiene la intención de dar espacio al equipo atacante, el punto se le debe otorgar al equipo atacante si tiene lugar el toque del adversario.



25.2 DECISIÓN

25.2.1 Punto otorgado al adversario.

26 PELOTA EN MANO

26.1 DEFINICIÓN

26.1.1 La pelota en mano tiene lugar cuando un jugador toca la pelota intencionadamente o no con la mano o el brazo durante un rally.

26.2 DECISIÓN

26.2.1 Punto otorgado al adversario.

27 REBOTE EN RED

27.1 EL REBOTE EN RED EN DISTINTAS SITUACIONES

27.1.1 Si la pelota toca la red durante el saque, esto siempre constituye una falta de saque.

27.1.2 Durante el partido, si la pelota toca la red, el rally continúa y se aplican todas las otras reglas. La pelota puede rebotar en la red cualquier número de veces durante el partido.

27.1.3 Si la pelota rebota de la red, el jugador/equipo puede jugar nuevamente dentro del número de toques permitidos. El jugador/equipo puede tocar la pelota con la misma parte del cuerpo con la que tocó la pelota que rebotó en la red. Por lo tanto, el toque doble no es falta en este caso, pero si lo es la devolución repetida.



27.1.4 Si la pelota rebota en la superficie de juego del adversario como resultado de una devolución válida, el resultado depende del número de rebotes sobre la mesa:

27.1.4.1 Red + un rebote: se considera devolución legal.

27.1.4.2 Red + dos rebotes: se asigna un punto al equipo que hace la devolución.

27.1.4.3 Red + tres o más rebotes: se repite el rally y no se asignan puntos.

27.1.4.4 Red + pelota que rueda sobre la superficie de juego del adversario (es decir sin rebotes una vez que la pelota cruza la red): se repite el rally y no se otorgan puntos.

27.1.5 De acuerdo con las reglas, si una devolución legal gira de vuelta a la red desde la superficie de juego del jugador, puede permanecer en juego. No obstante, si hay un rebote más en la superficie de juego se otorga un punto al adversario.

28 PAUSAS E INTERVALOS

En teqball, hay distintas pausas y períodos durante un juego.

28.1 CALENTAMIENTO

28.1.1 El calentamiento dura 1 minuto durante el que los jugadores pueden practicar antes de que comience el partido.

28.2 PAUSAS

28.2.1 Hay pausas, también de 1 minuto de duración, entre todos los sets. Durante este período, los jugadores no pueden jugar sobre la mesa.



28.2.2 Durante las pausas, los jugadores no pueden abandonar la cancha de teqball sin el permiso del árbitro principal.

28.2.3 Los jugadores deben cambiar de lados durante las pausas.

28.3 INTERVALOS

28.3.1 Los jugadores/equipos pueden pedir un intervalo en cada juego. Los jugadores/equipos tienen una oportunidad de intervalo durante un juego del mejor de tres sets. El intervalo dura 1 minuto.

28.3.2 Tanto los jugadores del equipo como las autoridades del equipo pueden pedir un intervalo formando la letra «T» con las manos.

28.3.3 Los intervalos se pueden solicitar consecutivamente. Durante los intervalos, los jugadores no pueden abandonar la cancha de teqball sin el permiso del árbitro principal.

28.4 PAUSA POR LESIÓN

28.4.1 Si un jugador se lesiona durante un partido, el capitán (o el jugador) pueden pedir una pausa por lesión al árbitro principal.

28.4.2 El árbitro principal debe evaluar si se requiere una pausa por lesión. Si es así, el árbitro principal muestra el signo «T» y anuncia la «pausa por lesión».

28.4.3 El árbitro principal debe tomar el tiempo de la pausa por lesión de 3 minutos con su reloj o con un cronómetro.

28.4.4 Si la lesión tiene lugar durante un rally (por ej.: el jugador accidentalmente golpea la red o patea la mesa con fuerza), el árbitro principal debe detener el partido inmediatamente. Esto puede llevar a que el rally se juegue nuevamente (y no se asignen puntos) o a que se asigne un punto. El árbitro principal tiene la responsabilidad de determinar la situación y tomar una decisión.



28.4.5 La pausa por lesión puede durar menos tiempo, pero no puede exceder los 3 minutos en total.

28.4.6 Ni el árbitro principal ni el árbitro adjunto pueden tocar al jugador lesionado, excepto en un caso de emergencia en el que se requieran primeros auxilios para salvar vidas. En el resto de los casos deben esperar la llegada de los profesionales de la salud.

28.4.7 Durante la pausa por lesión de 3 minutos, los jugadores no pueden salir de la cancha de teqball sin el permiso del árbitro principal y nadie puede ingresar a la cancha de teqball a excepción del equipo médico de la competencia y las autoridades del equipo. En el caso de una lesión grave, el equipo médico de los jugadores/equipos puede ser autorizado a examinar al jugador lesionado dentro de la cancha de teqball.

28.4.8 Si así lo recomienda el equipo médico o los jugadores/equipos, el árbitro principal puede alargar la pausa por lesión de 3 minutos a 10 minutos. (Ver extensión de la pausa por lesión a continuación). El árbitro principal tiene la decisión final sobre la extensión de la pausa por lesión.

28.4.9 Una vez que el jugador está listo para continuar el partido, el juego continúa, de acuerdo con las instrucciones del árbitro principal.

28.4.10 Los jugadores/equipos solo pueden solicitar dos pausas por lesión de 3 minutos por partido. Si se solicita una tercera pausa por lesión, el árbitro principal debe terminar el juego. Los adversarios ganan el partido, pero los puntos del jugador lesionado siguen siendo válidos.

28.5 PAUSA POR LESIÓN - EXTENSIÓN

28.5.1 La pausa por lesión de 3 minutos previamente solicitada puede ser extendida a pausa por lesión de 10 minutos por el árbitro principal. Esa es la máxima cantidad de tiempo que se puede asignar a una pausa en teqball.



28.5.2 El árbitro principal anuncia la decisión levantando una mano en el aire y diciendo: «Pausa por lesión de 10 minutos». La pausa por lesión de 10 minutos puede durar menos tiempo, pero no puede exceder los 10 minutos en total.

28.5.3 El árbitro principal debe tomar el tiempo con su reloj o con un cronómetro.

28.5.4 La pausa por lesión de 10 minutos solo se puede otorgar una vez por jugador/equipo en cada partido. Si el jugador/equipo obtiene la pausa de 10 minutos, no puede solicitar ninguna pausa por lesión más. Si se solicita otra pausa por lesión, el árbitro principal debe terminar el partido. Los adversarios ganan el partido, pero los puntos del jugador lesionado siguen siendo válidos.

28.5.5 Durante la pausa por lesión de 10 minutos, el equipo médico de la competencia puede entrar en la cancha de teqball, así como el equipo médico del jugador lesionado.

28.5.6 Después de la pausa por lesión de 10 minutos los jugadores pueden hacer calentamiento en la mesa durante un máximo de 1 minuto.

29 COMPETENCIA INTERRUPTIDA

Si la competencia se interrumpe por razones técnicas (fallas eléctricas, etc.), se da 1 hora para solucionar el problema. El jefe de árbitros puede cancelar la obligación de la espera si es evidente que no será posible reanudar la competencia dentro de una hora. Los resultados de los partidos, sets y rallies que ya hayan terminado siguen siendo válidos.



30 MARCAS Y PUBLICIDAD

30.1 RESTRICCIONES

30.1.1 Las marcas y la publicidad se pueden colocar en las paredes internas y externas de los alrededores. No deben tener un color igual o similar al de la mesa Teq, la pelota o las camisetas de los jugadores.

30.1.2 Las marcas y la publicidad en la cancha de teqball o en las cercanías, en la indumentaria o los números de juego y en la indumentaria de los árbitros, no debe ser de productos con tabaco, bebidas alcohólicas, drogas perjudiciales o productos ilegales y no deben tener connotaciones negativas o discriminación en cuanto a raza, xenofobia, género, religión, discapacidades o cualquier otro modo de discriminación.

30.1.3 A excepción de LED (diodo emisor de luz) y dispositivos similares, la publicidad alrededor del área de juego debe tener fondo oscuro y no se deben usar colores fluorescentes, luminiscentes ni brillantes en ningún lugar del área de juego.

30.1.4 La publicidad en los alrededores no debe cambiar durante un partido de oscura a clara y viceversa.

30.1.5 Los LED y dispositivos similares en los alrededores no deben molestar a los jugadores durante el partido debido al brillo y no deben cambiar cuando la pelota está en juego.

30.1.6 La publicidad en LED y dispositivos similares no se pueden usar sin aprobación previa de FITEQ.

30.1.7 Las letras y los símbolos en el interior o los alrededores deben ser de color claramente distinto de la pelota en uso, no se permiten más de dos colores.

30.1.8 Puede haber dos anuncios en la red a cada lado de la mesa. No deben estar colocados a más de 30 mm del borde



superior de la red, no deben oscurecer la visibilidad a través de la red y no pueden molestar a los jugadores.

30.1.9 La publicidad puede colocarse sobre el suelo, la mesa y la indumentaria de los jugadores.

31 CONTROL DE DOPAJE

El anti-doping se rige bajo las reglas relevantes y vigentes de anti-doping de FITEQ.

32 APELACIONES

Solo se puede hacer una apelación por una situación durante el partido relevante. No se puede apelar una vez finalizado el partido aunque sea durante el período del evento. Solo se puede apelar de acuerdo con la Sección 32.1.

32.1 CRITERIOS PARA UNA APELACIÓN

32.1.1 Ningún acuerdo entre jugadores o miembros de un equipo puede alterar la decisión tomada por el árbitro responsable sobre un tema de interpretación de las Reglas y reglamentos oficiales de teqball (aquí Reglas y reglamentos de teqball)

32.1.2 No se puede apelar al jefe de árbitros en contra de una decisión tomada por el árbitro responsable acerca de una cuestión de hecho.

32.1.3 Se puede apelar al jefe de árbitros sobre una decisión de un árbitro en una cuestión de interpretación de las Reglas y reglamentos de teqball, y la decisión del jefe de árbitros es definitiva.

32.1.4 Se puede apelar al gerente de la competencia sobre una decisión del jefe de árbitros en una cuestión de conducta en el torneo o partido que no esté incluida en las Reglas y reglamentos de teqball, y la decisión del gerente de la competencia es definitiva.

32.1.5 En una competencia de singles, solo puede apelar el jugador que participaba en el partido en el que surgió la cuestión. En una competencia de dobles, solo puede apelar el capitán del equipo que participaba en el partido en el que surgió la cuestión.

32.1.6 El jugador o el capitán del equipo elegido para apelar pueden presentar una cuestión de interpretación de las Reglas y reglamentos de teqball que surja de la decisión del jefe de árbitros o una cuestión de un torneo o partido que surja de la decisión del gerente de la competencia a través de su asociación matriz, para la consideración de FITEQ.

33 ACCIONES DISCIPLINARIAS

33.1 INTEGRIDAD

33.1.1 Se pueden tomar acciones disciplinarias durante el partido o la competencia por violaciones de integridad y de las reglas relevantes en vigencia según se definen en la Sección 34.

33.1.2 La conducta definida en la sección 33.2 se aplican a situaciones que ocurren durante el partido/torneo relevante.

33.1.3 Las violaciones graves a la política de integridad de FITEQ durante el período del evento pueden tener como resultado acciones disciplinarias de todos modos.

33.2 CONDUCTA ANTIDEPORATIVA

33.2.1 La conducta antideportiva tiene lugar cuando un



jugador dice algo inapropiado o hace un gesto no verbal al adversario, a las autoridades del equipo, a los árbitros, a los espectadores o a otros interesados que son parte del partido/competencia.

33.2.2 Si el árbitro principal considera que la conducta del jugador es antideportiva, el jugador puede ser sancionado de acuerdo con los tres pasos a continuación:

33.2.2.1 Advertencia verbal: para la conducta antideportiva, el árbitro principal debe hacer una advertencia verbal al jugador o a la autoridad del equipo, sin otorgar un punto, a menos que el jugador/equipo adversario vaya a ganar claramente el punto. Si el jugador/equipo adversario gana el punto después de su conducta antideportiva, el punto debe otorgarse y luego se debe hacer la advertencia verbal. El árbitro principal debe usar sus propias palabras para explicar el tipo de conducta antideportiva y luego debe advertir al jugador que, de repetirse el hecho, se otorgará un punto al jugador/equipo adversario.

33.2.2.2 Punto otorgado al jugador/equipo adversario: en teqball, los árbitros no usan tarjetas de color. En el caso de que el jugador/equipo o autoridad del equipo incurra nuevamente en conducta antideportiva, el árbitro principal debe otorgar un punto al jugador/equipo adversario y anunciar: «Segunda advertencia, Punto otorgado al adversario.» Este paso puede repetirse si el jugador persiste en su conducta antideportiva.

33.2.2.3 Expulsión: en el caso de una ofensa extrema o de conducta antideportiva continua, el árbitro principal puede expulsar a un jugador denunciándolo al gerente de la competencia y/o al jefe de árbitros. El gerente de la competencia o el jefe de árbitros son los que pueden llevar a cabo la expulsión. Después de la expulsión, el jugador/equipo adversario gana el partido, pero los puntos del jugador expulsado siguen siendo válidos.

33.2.2.4 La advertencia o penalidad para un miembro de un equipo aplica a todo el equipo.



33.3 EJEMPLOS DE CONDUCTA ANTIDEPORATIVA

33.3.1 Los jugadores hacen trampas intencionadamente evadiendo las reglas.

33.3.2 Comunicación inapropiada verbal y no verbal.

33.3.3 Cualquier comunicación con el adversario o el árbitro durante un rally.

33.3.4 Hacer ruidos molestos: jugadores que gritan hacia el adversario y los molestan intencionadamente.

33.3.5 Intento intencional de engañar al árbitro.

33.3.6 Intento intencional de perder tiempo.

33.3.7 Negativa a cambiar de roles de acuerdo con el orden del juego.

33.3.8 Actuar de un modo que muestra falta de respeto por el deporte.

33.3.9 Molestar verbalmente al adversario entre rallies.

33.3.10 Intentar mover intencionadamente la mesa Teq o la línea de saque.

33.3.11 Usar tretas intencionadamente para obviar las reglas.

33.3.12 Celebrar de un modo inapropiado/ofensivo, o sacarse la camiseta, o cubrirse la cabeza con la camiseta (después de ganar un punto, un set o un partido).

33.3.13 Estar en desacuerdo y protestar sobre la decisión del árbitro, de modo excesivo, verbal o no verbal.

33.4 CONSECUENCIAS DE LAS VIOLACIONES

33.4.1 El árbitro principal debe evaluar la situación específica y



penalizarla según corresponda. No se puede otorgar un punto en contra de ningún equipo antes de hacer una advertencia verbal. El árbitro adjunto puede indicar una conducta antideportiva, después de lo cual el árbitro principal puede hacer una advertencia verbal al jugador.

33.4.2 Antes del partido, durante el partido o después del mismo, cualquier tipo de contacto físico con los jugadores, autoridades del equipo, árbitros, espectadores u otros interesados que son parte de la competencia lleva a la expulsión del partido o la descalificación de la competencia.

33.4.3 La consecuencia de la expulsión es que la conducta del jugador o equipo expulsados se informa al gerente de la competencia y/o al árbitro principal de la competencia. El gerente de la competencia y el árbitro principal decidirán si se descalifica de la competencia a la persona expulsada.

33.4.4 Si un jugador queda descalificado de una competencia por cualquier motivo, se le confiscan automáticamente cualquier tipo de títulos, medallas, premios en dinero y puntos en el ranking.

33.4.5 Los casos de conducta indebida muy grave se informan a la asociación del infractor.

33.5 CONDUCTA ANTIDEPORATIVA DE LOS ENTRENADORES

33.5.1 El entrenador debe recibir una advertencia en las siguientes situaciones:

33.5.1.1 Si se retira de la zona de entrenadores durante el partido. (Si se retiran no se les permite regresar).

33.5.1.2 Perturban intencionada o no intencionadamente el partido (incluyendo por comunicación verbal).

33.5.1.3 Si hacen comentarios verbales con respecto a las decisiones del árbitro.



33.5.1.4 Reacciones inadecuadas o peligrosas a las decisiones del árbitro.

33.5.1.5 Comunicación inapropiada con los espectadores o con otros interesados.

33.5.2 El entrenador debe ser expulsado en las siguientes situaciones:

33.5.2.1 Conducta racista u ofensiva.

33.5.2.2 Actos inapropiados y peligrosos.

33.5.3 Si se expulsa al entrenador, este debe abandonar la zona de entrenadores. En ese caso, el partido continúa desde el punto en el que el árbitro principal detuvo el juego.

33.5.4 Si el entrenador se niega a abandonar la zona de entrenadores, el árbitro principal puede terminar el partido con un puntaje de 12-0 en cada set ganado, a favor del equipo adversario.

33.5.5 La consecuencia de la conducta inapropiada y expulsión puede ser la suspensión del torneo.

33.5.6 Después del partido, el árbitro principal debe informar al gerente de la competencia y al jefe de árbitros de la competencia, quien luego decide las penalidades subsiguientes. Si la conducta inapropiada continua, el entrenador puede ser suspendido y sancionado por FITEQ.

34 INTEGRIDAD

34.1 Los jugadores, entrenadores y autoridades deben mantener los valores consagrados en las políticas de integridad de FITEQ.



34.2 Las políticas de integridad de FITEQ incluyen las siguientes reglamentaciones:

- 34.2.1 Código de ética
- 34.2.2 Política anticorrupción
- 34.2.3 Política de igualdad y antidiscriminación
- 34.2.4 Política de protección y bienestar

34.3 El incumplimiento de la política de integridad de FITEQ quedará sujeta a acción disciplinaria bajo la política disciplinaria de FITEQ.

35 REGLAMENTOS PARA LAS COMPETENCIAS

35.1 TIPOS DE TORNEOS

Las reglas y reglamentos detallados se aplican a los torneos a continuación:

- 35.1.1 FITEQ tiene los siguientes tipos de torneos internacionales:
 - 35.1.1.1 Campeonatos mundiales;
 - 35.1.1.2 Masters;
 - 35.1.1.3 Campeonatos mundiales;
 - 35.1.1.4 Grand Prix; y
 - 35.1.1.5 Copas Challenger.



35.1.2 Los torneos internacionales pueden incluir jugadores de más de un país.

35.1.2.1 Un torneo abierto está abierto a los jugadores de todos los países.

35.1.2.2 Un torneo limitado está restringido a grupos específicos de jugadores, excluyendo los grupos por edad.

35.1.2.3 Un torneo por invitación está restringido a grupos específicos de países o jugadores, invitados individualmente.

35.1.2.4 La referencia al lugar del torneo indica torneo interior, exterior o de playa.

35.2 EVENTOS

35.2.1. Los torneos abiertos internacionales, además de eventos equitativos para ambos sexos, pueden incluir singles masculino, singles femeninos, dobles masculinos, dobles femeninos y eventos dobles mixtos.

35.2.2. Todos los eventos se juegan de acuerdo a una calificación por grupo y eliminatorias, pero también se puede jugar solo en base a eliminatorias si esto tiene es aprobado por FITEQ.

35.3 ELEGIBILIDAD

35.3.1 La condición de ingreso para competir en eventos reconocidos por FITEQ es que todos los participantes deben ser ciudadanos del país que los ingresa y no deben tener ninguna descalificación ni suspensión de FITEQ ni de su federación nacional respectiva, ni tener ninguna violación de las reglas antidopaje.

35.3.2 En el caso del Reino Unido, los participantes aptos también deben demostrar un período de residencia de (3) años en su país de origen respectivo.

35.3.3 En el caso de países que no emiten su propio pasaporte o documentación similar, FITEQ acepta las reglas aplicables de



las Naciones Unidas y/o del Comité olímpico para la determinación de nacionalidad.

35.3.4 Un atleta puede representar a un nuevo país en competencias internacionales siempre que:

35.3.4.1 el atleta obtenga la ciudadanía de ese nuevo país, y

35.3.4.2 El atleta obtenga la aprobación de la Federación nacional que esté representando, la aprobación de la Federación nacional a la que desea representar y la aprobación de FITEQ.

35.3.5 Si el atleta no puede obtener la aprobación de la Federación nacional a la que representa, el atleta debe esperar (2) años (a partir de la fecha de la solicitud a FITEQ para la aprobación) antes de ser autorizado automáticamente para representar la nueva Federación nacional.

35.3.6 En el caso de un segundo cambio de ciudadanía o posterior, la condición para la participación en eventos internacionales es de cuatro (4) años de nueva ciudadanía.

35.3.7 En el caso de doble o múltiple ciudadanía probada por documentos oficiales, el atleta puede participar en los eventos reconocidos por FITEQ representando al país de segunda ciudadanía o posterior, siempre que cumpla con las siguientes condiciones:

35.3.7.1 El atleta ya poseía la segunda ciudadanía o posterior cuando compitió a nivel internacional por primera vez; y

35.3.7.2 FITEQ le otorga aprobación por escrito para el cambio de país representado del atleta.

35.3.8 Cuando un atleta cambia de país representado por primera vez, no puede representar a más de un país durante un período de dos (2) años.

35.3.9 Cuando un atleta cambia de país representado por



segunda vez o posterior, no puede representar a más de un país durante un período de dos (2) años.

35.3.10 Para un primer cambio de país representado, se puede aplicar una excepción si lo aprueban ambos países y FITEQ. En ese caso, el atleta resulta apto para competir en representación del país de segunda ciudadanía o posterior a partir de la fecha de aprobación de FITEQ.

35.3.11 En el caso de que el atleta desee participar en una competencia representando a otra Federación nacional, debe obtener la aprobación por escrito de FITEQ como mínimo 30 días antes de la competencia en cuestión a fin de ser apto para competir en representación de esa Federación nacional.

35.3.12 El atleta que reside en un país extranjero solo puede participar en competencias organizadas en ese país si tienen autorización de su Federación nacional.

35.4 CLASIFICACIONES Y SORTEOS

35.4.1 Clasificación por ranking mundial

35.4.1.1 Cuando hay un gran número de participantes, puede haber jugadores que se clasifican directamente a las eliminatorias.

35.4.1.2 Los participantes con el ranking más alto en un evento se deben clasificar de modo que no se enfrenten hasta las rondas finales.

35.4.1.3 El número de participantes que se clasifican no debe exceder el número de ingresos en la primera ronda del evento.

35.4.1.4 El participante con ranking N.º 1 se colocará en primer lugar de la primera mitad del sorteo y el participante con ranking N.º 2 en el último lugar de la segunda mitad, pero todos los demás participantes con clasificación se sortean en lugares específicos del sorteo, a saber:



35.4.1.4.1 Los participantes con ranking N.º 3 y N.º 4 se sortean entre el último lugar de la primera mitad y el primer lugar de la segunda mitad,

35.4.1.4.2 Los participantes con ranking N.º 5 al N.º 8 se sortean entre los últimos lugares de los cuartos de final impares del sorteo y los primeros lugares de los cuartos de final pares.

35.4.1.4.3 Los participantes con ranking N.º 9 al N.º 16 se sortean entre los últimos lugares de los octavos de final impares del sorteo y los primeros lugares de los octavos de final pares.

35.4.1.4.4 Los participantes con ranking N.º 17 al N.º 32 se sortean entre los últimos lugares de los dieciseisavos de final impares del sorteo y los primeros lugares de los dieciseisavos de final pares.

35.4.1.5 La clasificación por ranking sigue el orden de la última lista de ranking publicada por FITEQ.

35.4.1.6 El sorteo se hace antes o durante el torneo, de acuerdo con el reglamento del torneo.

35.4.1.7 El gerente de la competencia y el jefe de árbitros del torneo hacen el sorteo.

35.4.2 Clasificación por designación de país

35.4.2.1 Los jugadores designados y los pares del mismo país estarán separados, dentro de lo posible de acuerdo con 35.4.2.3 y 35.4.2.4 a menos que se especifique lo contrario en los reglamentos específicos de ese evento o grupo de eventos en particular.

35.4.2.2 Los países deben hacer una lista de sus jugadores designados en orden descendiente de nivel de juego, comenzando con cualquiera de los jugadores incluidos en la lista de ranking utilizada para la clasificación, en el orden de esa lista.



35.4.2.3 Los jugadores con ranking N°1 y N.º 2 se sortean en mitades diferentes.

35.4.2.4 El resto de los participantes solo se separan en la etapa del grupo y en la primera ronda del sorteo de clasificación de eliminatorias y en el sorteo principal, pero no en las siguientes rondas.

35.4.2.5 Los pares de dobles de distintos países se pueden considerar un par de ambos países.

35.4.2.6 En la etapa de grupos, los participantes del mismo país, hasta el número de grupos calificados, se sortean en grupos distintos de modo que los calificados estén tan separados como sea posible.

35.4.3 Sorteos - Competencias en grupos

35.4.3.1 Los jugadores clasificados se colocan en orden en la parte superior de los grupos.

35.4.3.2 En una competencia en grupo de todos contra todos, todos los miembros del grupo deben competir entre sí y obtienen 2 puntos de partido por un triunfo, 1 punto por una derrota en un partido jugado y 0 por un partido no jugado o no terminado. El orden del ranking está principalmente determinado por el número de puntos de partidos ganados. Si un jugador es eliminado por cualquier razón después de completar un partido, se considera que perdió el partido, lo que se registra como una derrota en un partido no jugado.

35.4.3.3 Si dos o más miembros del grupo han obtenido el mismo número de puntos de partido, sus posiciones relativas se determinarán solo por los resultados de los partidos entre ellos, considerando sucesivamente los números de puntos de partidos, la relación de triunfos y derrotas, juegos y puntos, tanto como sea necesario para resolver el orden.

35.4.3.4 Si en cualquier punto de los cálculos las posiciones de uno o más miembros del grupo han sido determinadas



mientras los demás todavía están iguales, los resultados de los partidos en los que jugaron esos participantes se excluirán de posteriores cálculos necesarios para resolver el orden, de acuerdo con el procedimiento de 35.4.3.1 y 35.4.3.2.

35.4.3.5 Si no es posible resolver el orden por medio del procedimiento especificado en 35.4.3.1-3, las posiciones relativas se decidirán por grupo.

35.4.3.6 A menos que la especificación del evento indique lo contrario por escrito, si un jugador o par se debe calificar, el partido final del grupo se hará entre los jugadores o pares número 1 y 2, si dos se deben calificar, el partido final se hará entre los jugadores o pares número 2 y 3, etc.

35.4.4 Sorteos eliminatorios directas/exentos y eliminatorias

35.4.4.1 El número de lugares en la primera ronda de un evento con eliminatorias directas es una potencia de dos.

35.4.4.2 Si hay menos participantes que lugares, la primera ronda incluirá los suficientes exentos para compensar el número requerido.

35.4.4.3 Si hay más participantes que lugares, se hará una competencia clasificatoria de modo que el número de clasificados y el número de ingresos directos alcancen el número requerido.

35.4.4.4 Los exentos se distribuirán de modo parejo en toda la primera ronda, ubicados primero contra posiciones clasificadas, en orden de clasificación.

35.4.4.5 Las eliminatorias se sortearán del modo más parejo posible entre las semifinales, cuartos de final, octavos o dieciseisavos del sorteo, según resulte apropiado.

35.4.5 Alteraciones al sorteo

35.4.5.1 El sorteo completo se puede modificar solo con el



permiso del gerente de la competencia responsable y, de ser posible, con el acuerdo de los representantes cuyos países están involucrados.

35.4.5.2 El sorteo puede ser modificado solo para corregir errores y equivocaciones genuinas en la notificación y aceptación de la inscripción, para corregir una desigualdad grave, provisto en el resorteo o para incluir jugadores o pares adicionales, provisto en los agregados 35.4.7.

35.4.5.3 No se hará ninguna otra eliminación que las necesarias al sorteo de un evento una vez iniciado, para el propósito de este reglamento, una competencia por eliminatorias se puede considerar como un evento por separado.

35.4.5.4 Un jugador no puede ser eliminado de un sorteo sin su autorización a menos que haya sido descalificado, el permiso lo puede dar el jugador si está presente o, si está ausente, su representante autorizado.

35.4.5.5 Un par de dobles no se debe alterar si ambos jugadores están presentes y aptos para jugar. La lesión, enfermedad o ausencia de un jugador se puede aceptar como justificación de una alteración.

35.4.6 Resorteo

35.4.6.1 Excepto en lo provisto en 35.4.5.2, 35.4.5.5 y 35.4.6.2, no se debe mover a un jugador de un lugar en el sorteo a otro. Si por alguna razón el sorteo se produce una grave desigualdad, debido a la ausencia de varios jugadores para la misma sección del sorteo.

35.4.6.2 De modo excepcional, cuando la desigualdad se debe a la ausencia de varios jugadores clasificados o pares de la misma sección del sorteo, los restantes jugadores o pares clasificados pueden volver a numerarse en orden de ranking y ser reasignados hasta donde sea posible en los lugares clasificados, teniendo en cuenta hasta donde sea posible los requisitos para la clasificación por designación de país.



35.4.7 Agregados

35.4.7.1 Los jugadores que no se incluyeron en el sorteo original se pueden agregar luego, a discreción del gerente de la competencia responsable y con el acuerdo del jefe de árbitros.

35.4.7.2 Las vacantes en los lugares clasificados se completan primero, en orden de ranking, sorteándolas entre los mejores nuevos jugadores o pares, el resto de los jugadores o pares se sortean en las vacantes debidas a ausencias o descalificación y luego en los exentos, excepto en los que son contra jugadores o pares clasificados.

35.4.7.3 Todos los jugadores que podrían haber estado clasificados por ranking si hubieran estado incluidos en el sorteo original pueden incluirse solamente en vacantes en lugares clasificados.

35.4.8 Sistema de puntaje

35.4.8.1 Los organizadores deben proporcionar tableros de puntajes manuales o tabletas para operar la aplicación Teqref de FITEQ.

35.4.9 Gestión de los resultados.

35.4.9.1 Los organizadores deben usar el sistema de gestión de resultados provisto por FITEQ para las notificaciones oficiales. No obstante, a nivel local y para uso interno, también se puede usar otro sistema de gestión al mismo tiempo.

35.4.9.2 Los organizadores deben proporcionar una conexión de internet de alta velocidad sin cargo a la gerencia de la competencia.

