



**REGRAS OFICIAIS
DE JOGO E
COMPETIÇÃO
PARA TEQBALL**



ÍNDICE

1.....A MESA DE TEQBALL	4
2.....O CAMPO DE TEQBALL	5
3.....A BOLA	8
4.....JOGADORES E COLABORADORES OFICIAIS	9
5.....TIPOS DE PARTIDAS.....	17
6.....A JOGADA	18
7A JOGADA A SER REPETIDA.....	18
8.....O PONTO.....	19
9.....TOQUES DE BOLA.....	21
10O SERVIÇO.....	22
11.....A RESPOSTA AO SERVIÇO.....	24
12O DECORRER DO JOGO	25
13ERROS NO DECORRER DO JOGO.....	26
14.....REDE+ TRÊS QUIQUES.....	28
15EDGEBALL.....	29
16EDGEBALL LATERAL.....	29
17FALTA NO SERVIÇO	30
18FALTA NA RESPOSTA AO SERVIÇO	31
19DEMASIADOS TOQUES.....	31
20NÃO HÁ PASSE.....	32
21.....PARTES DO CORPO.....	32
22TOQUE DUPLO	34
23RESPOSTA REPETIDA	34
24TOCAR NA MESA.....	35
25TOCAR nO ADVERSÁRIO.....	35
26TOCAR NA BOLA COM A MÃO.....	36
27QUIQUE NA REDE	36
28INTERVALOS E TIME-OUTS.....	37
29PARTIDA INTERROMPIDA.....	40
30SINAIS E ANÚNCIOS	41
31.....CONTROLO DE DOPAGEM	42
32PROTESTOS	42
33MEDIDAS DISCIPLINARES.....	43
34HONESTIDADE.....	47
35REGRAS DE COMPETIÇÃO	48

1 A MESA DE TEQBALL

1.1 AS DIMENSÕES DA MESA DE TEQBALL

1.1.1 Comprimento: 3000 mm

1.1.2 Largura: 1500 mm (sem a rede)

1.1.3 Largura: 1700 mm (com a rede)

1.1.4 Altura: 900 mm (com a rede)

1.1.5 A curvatura da superfície de jogo da mesa de Teqball é determinada pela distância entre os pontos mais alto e mais baixo da superfície e a distância do ponto mais baixo (mais distante) da mesa de Teqball medida horizontalmente a partir da linha da rede. O ponto mais alto da superfície de jogo, medido a partir do solo, é de 760 mm, e o mais baixo é de 565 mm. A distância horizontal entre o ponto mais baixo da mesa de Teqball e a rede é de 1490 mm.

1.1.6 O material da superfície da mesa de Teqball é um laminado de alta pressão (HPL) que consiste em papel kraft impregnado de resina, papel decorativo e uma camada cobertura de melamina transparente. Essas camadas são prensadas juntas em alta pressão e alta temperatura.

1.2 AS DIMENSÕES DA REDE

1.2.1 Largura: 1700 mm

1.2.2 Grossura: 20 mm

1.2.3 Altura: 140 mm (medida desde a superfície da mesa de Teqball).

1.2.4 A rede deve ser fixada permanentemente à mesa de Teqball e faz-se de PMMA (acrílico), vidro transparente, termoplástico leve ou resistente a impactos.

1.2.5 Estas são as especificações da mesa Teq One, um dos três

tipos de mesa reconhecidos pela FITEQ.

1.2.5.1 Teq One - Equipamento desportivo oficial de "Classe A - Alto Nível". Este tipo de mesa é usado em torneios oficiais FITEQ.

1.2.5.2 Teq Smart - Equipamento desportivo oficial de "Classe B – Profissional". Este tipo de mesa é usado em torneios nacionais e de clube.

1.2.5.3 Teq Lite - Dispositivo desportivo oficial de "Classe C – Lazer". Este tipo de mesa é usado em torneios amadores.

2 O CAMPO DE TEQBALL

2.1 AS MARCAÇÕES DO CAMPO

2.1.1 As delimitações do campo

2.1.1.1 O campo é retangular, circundado por uma prancha de no mínimo 500 mm e no máximo 1500 mm de altura.

2.1.1.2 As pranchas do campo fazem parte da área que delimitam. Os requisitos referentes para as pranchas do campo variam em função do tipo de competição.

2.1.1.3 A mesa de Teqball encontra-se exatamente no meio do campo, e a rede é paralela aos lados mais curtos da delimitação do campo.

2.1.1.4 Durante as competições, a mesa de Teqball, o solo do campo, as pranchas do campo e a bola devem ter cores diferentes.

2.1.2 A linha de meio-campo

2.1.2.1 A linha de meio-campo deve cruzar o centro do campo de teqball, dividindo-o em duas metades iguais (veja figura).



REGRAS OFICIAIS DE JOGO E COMPETIÇÃO PARA TEQBALL 2020

2.1.2.2 A linha de meio-campo deve ser marcada com uma linha bem visível de uma largura mínima de 20 mm, largura máxima de 50 mm e cor diferente da do solo.

2.1.3 Linha de serviço

2.1.3.1 A linha de serviço é paralela à rede e fica a 3,5 metros do centro da mesa. Assim, fica a 2 metros da linha da borda da mesa projetada no solo.

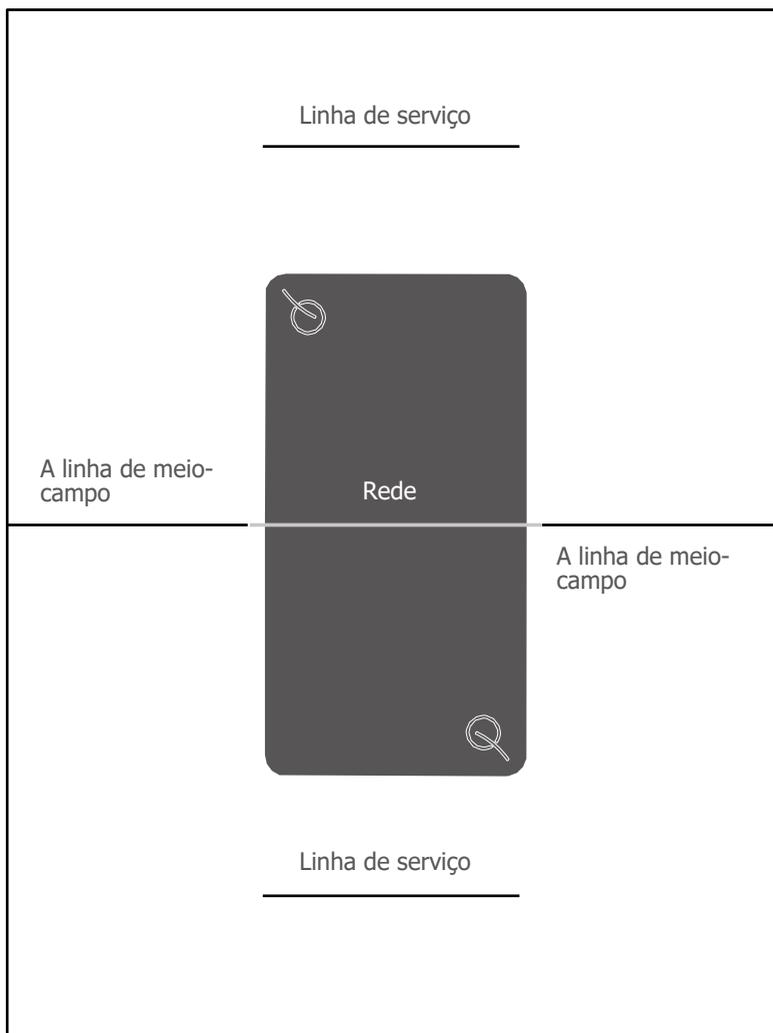
2.1.2.3 A largura mínima da linha de serviço é de 20 mm, a sua largura máxima é de 50 mm e a cor deve ser diferente da cor do solo.

2.1.4 Dimensões

2.1.4.1 De acordo com o tamanho oficial de competição do campo de ténis, o campo tem no mínimo 12 metros de largura, no mínimo 16 metros de comprimento e no mínimo 7 metros de altura.

2.1.4.2 Os lados paralelos à rede devem ter pelo menos 12 metros de comprimento e os outros dois lados pelo menos 16 metros de comprimento.

2.1.5 Os árbitros fazem parte do campo.





3 A BOLA

3.1 QUALIDADE E TAMANHO

3.1.1 É esférica.

3.1.2 É feita de couro ou outro material adequado, o interior é de látex e tem uma válvula butílica.

3.1.3 A sua circunferência é entre 67 e 69 cm (bola tamanho 5).

3.1.4 Deve pesar no máximo 400 gramas e no mínimo 370 gramas no início da partida.

3.1.5 A pressão da bola está entre 0,25 e 0,4 atmosferas ao nível do mar.

3.1.6 A pesagem desses dados é da responsabilidade do organizador da competição.

3.2 A TROCA DA BOLA DEFEITUOSA

3.2.1 Se uma bola furar ou ficar danificada durante uma partida, o jogo será interrompido. O árbitro recupera a bola defeituosa e disponibiliza uma nova bola aos jogadores.

3.2.2 Depois da troca de bola, o jogo continua exatamente onde foi interrompido, o que significa que o resultado permanece inalterado e a jogada interrompida deve ser repetida a partir do serviço. Se a jogada interrompida começou com a segunda tentativa de serviço, o jogador retoma o jogo com a segunda tentativa de serviço depois de ter tido 1 minuto de aquecimento à disposição com a nova bola.



4 JOGADORES E COLABORADORES OFICIAIS

4.1 JOGADORES

4.1.1 O número de jogadores depende dos dois tipos de jogo diferentes (veja *Tipos de partidas, 16*):

4.1.1.1 Individual: um jogador por meio-campo.

4.1.1.2 Duplas: dois jogadores por meio-campo.

4.1.2 Em partidas oficiais, um dos jogadores deve ser nomeado capitão da equipa. Em partidas individuais, o jogador também é o capitão ao mesmo tempo. É função do capitão participar no lançamento da moeda.

4.1.3 O jogador/equipa anfitriã(o) é indicado/a como o/a primeiro/a jogador/equipa no sorteio para a partida em questão.

4.1.4 O jogador/equipa visitante é indicado/a como o/a segundo/a jogador/equipa no sorteio para a partida em questão.

4.2 ROUPA

4.2.1 A roupa dos jogadores consiste de uma camiseta de manga curta ou sem mangas; calções ou saia ou roupas desportivas de uma peça só; protetor de pulso; oculos de sol; boné; e fita desportiva para o cabelo. O sapato é opcional; jogar descalço, com faixa de proteção e/ou calçado para o interior (sola plana) também é aceitável. A roupa de uma peça só ou mais estreitas podem cobrir os cotovelos e joelhos e devem ser usados em baixo da camiseta curta ou sem mangas ou calções ou saia (veja). A cor base da roupa de uma peça só deve corresponder à cor da roupa externa e ser claramente distinguível da do adversário. As roupas não devem trazer quaisquer vantagens aos jogadores e não devem violar as regras do organizador do torneio.



4.2.2 Todas as joias (colares, anéis, pulseiras, brincos, pulseiras de couro e pulseiras de borracha, etc.) e todos os equipamentos não autorizados e perigosos são proibidos.

4.2.3 É permitido o uso de acessórios usados na cabeça, mas não devem ter partes salientes.

4.2.4 A camisa pode conter letras ou números para identificar os jogadores, a associação ou equipa dos mesmos, e a publicidade é permitida (veja *Sinais e anúncios*, 38).

4.2.5 Acessórios, ornamentações e outros itens usados pelo jogador (como joias) na frente ou na parte lateral da roupa não devem ser tão visíveis, brilhantes ou refletivos que incomodem a visão do adversário. Se o árbitro considerar o mesmo incomodante, o jogador deve tirá-lo ou cobri-lo.

4.2.6 Os jogadores/equipas não podem usar roupas da mesma cor que os seus adversários. A cor da roupa dos jogadores adversários deve ser claramente diferente e distinta.

4.2.7 Os jogadores da mesma equipa devem usar as mesmas cores, roupas, estilo e tipo de roupa em cada partida de uma competição. Excepções podem ser feitas por motivos religiosos. Cada jogador/equipa deve ter dois conjuntos completos de roupas de cores diferentes.



4.2.8 O árbitro decide se a roupa do jogador é apropriada ou aceitável.

4.2.9 Os jogadores podem usar óculos ou lentes de contacto por sua própria conta e risco.

4.3 JOGADORES E COLABORADORES OFICIAIS

4.3.1 Árbitro de competição

4.3.1.1 Um árbitro de competição deve ser nomeado para cada evento FITEQ.

4.3.1.2 As funções do árbitro de competição são as seguintes:

4.3.1.2.1 a coleta de registos para competições do sistema de registo FITEQ;

4.3.1.2.2 verificar a elegibilidade dos participantes (jogadores, treinadores, etc.);

4.3.1.2.3 preparação do cronograma geral e do cronograma das partidas;

4.3.1.2.4 verificar o equipamento e as condições do jogo antes do início da competição. É responsabilidade do árbitro assegurar que os termos acordados sejam cumpridos durante a competição;

4.3.1.2.5 preparar e supervisionar o sorteio com o árbitro principal;

4.3.1.2.6 ele é o contacto principal entre a FITEQ e a comissão organizadora local durante a competição; e

4.3.1.2.7 ele supervisiona o decorrer diário de toda a competição.



4.3.2 Os colaboradores oficiais das equipas

4.3.2.1 Treinadores e outros colaboradores (como fisioterapeutas) têm o seu lugar na área designada ao lado do campo de teqball. O número dos colaboradores oficiais para as equipas pode variar em cada competição, mas não pode ultrapassar três.

4.4 COLABORADORES TÉCNICOS OFICIAIS

4.4.1 Árbitro principal

4.4.1.1 É responsabilidade do Árbitro principal organizar orientações pré-competição para os árbitros.

4.4.1.2 Um árbitro principal deve ser nomeado para cada competição. É responsabilidade do árbitro principal realizar o sorteio das competições com o auxílio do árbitro de competição.

4.4.1.3 O árbitro principal designa os árbitros para as mesas e também decide o papel dos mesmos.

4.4.1.4 É responsabilidade do árbitro principal verificar a elegibilidade dos participantes (jogadores, treinadores, assistentes técnicos, etc.) para uma determinada competição.

4.4.1.5 O árbitro principal deve estar próximo e supervisionar as partidas que estão em andamento.

4.4.1.6 O árbitro principal tem o direito de substituir um árbitro a qualquer momento.

4.4.1.7 O árbitro principal decide sobre o seguinte:

4.4.1.7.1 a suspensão da partida em caso de necessidade;

4.4.1.7.2 a extensão do tempo de aquecimento previsto no regulamento;

REGRAS OFICIAIS DE JOGO E COMPETIÇÃO

4.4.1.7.3 em caso de dúvida, a interpretação das regras, incluindo a aceitabilidade das roupas dos jogadores, o equipamento de jogo e as condições de jogo;

4.4.1.7.4 se os jogadores podem praticar e, em caso afirmativo, onde, se o jogo é interrompido por necessidade; e

4.4.1.7.5 se é preciso tomar uma ação disciplinar devido a um problema de comportamento ou outra irregularidade.

4.4.1.8 Se o árbitro principal não puder cumprir as suas funções, as mesmas serão assumidas por um suplente designado. O árbitro principal ou o suplente responsável do mesmo, que tem o direito de exercer os seus poderes na ausência do mesmo, deve estar presente durante todo o decorrer da partida.

4.4.1.9 O árbitro principal deve dispor do seguinte:

4.4.1.9.1 roupa adequada (veja *Roupa oficial dos árbitros Teqball*);

4.4.1.9.2 um relógio de pulso;

4.4.1.9.3 duas moedas; e

4.4.1.9.4 duas canetas e um caderno de notas.

4.4.2 O árbitro

4.4.2.1 Um árbitro deve ser designado para cada partida.

4.4.2.2 O árbitro é responsável pelo jogo contínuo e pelo cumprimento das regras do jogo.

4.4.2.3 O árbitro é responsável por verificar a regularidade do equipamento de jogo e das condições de jogo e deve relatar quaisquer deficiências ao árbitro principal.

4.4.2.4 O árbitro realiza o lançamento da moeda para decidir o serviço, resposta e a escolha do meio-campo.

4.4.2.5 É responsabilidade do árbitro verificar a regularidade do serviço, da resposta e da escolha do meio-campo e corrigir quaisquer erros que possam ocorrer.

4.4.2.6 O árbitro deve decidir se uma jogada termina com um ponto ou deve ser repetida e anunciar o resultado conforme necessário.

4.4.2.7 Se os adversários usarem uma camisola semelhante, o árbitro deve instruir o jogador/equipa visitante a trocar de camisola.

4.4.2.8 O árbitro deve dispor do seguinte:

4.4.2.8.1 roupa adequada (veja *Roupa oficial dos árbitros Teqball*);

4.4.2.8.2 um relógio de pulso; e

4.4.2.8.3 uma moeda.

4.4.2.9 O árbitro deve ficar na linha imaginária da rede e mover-se a partir daí conforme exigido pela jogada. Deve tomar decisões claras e confiantes.

4.4.2.10 O árbitro deve relatar imediatamente qualquer ato de violência ou comportamento inaceitável ao árbitro principal durante a partida.

4.4.3 O árbitro assistente

4.4.3.1 É responsabilidade do árbitro assistente auxiliar o árbitro no seu trabalho nas tarefas previamente discutidas com as suas decisões indicadas discretamente.

4.4.3.2 Cabe ao árbitro assistente decidir se o serviço é regular.

4.4.3.3 O árbitro assistente é responsável por medir a duração dos aquecimentos e das expulsões.



4.4.3.4 O árbitro assistente deve dispor do seguinte:

4.4.3.4.1 roupa adequada (veja *Roupa oficial dos árbitros Teqball*);

4.4.3.4.2 um relógio de pulso; e

4.4.3.4.3 uma moeda.

4.4.3.5 O árbitro assistente deve estar posicionado na linha imaginária da rede, em frente ao árbitro.

4.4.3.6 O árbitro assistente deve sinalizar ao árbitro se ele vir qualquer violação das regras.

4.4.3.7 O árbitro assistente deve acompanhar o resultado.

4.4.3.8 É responsabilidade do árbitro assistente deixar o campo de teqball limpa e sem lixo depois da partida.

4.4.4 Árbitro reserva

4.4.4.1 O número de árbitros reserva varia em cada competição.

4.4.4.2 É responsabilidade do árbitro reserva estar sempre pronto para entrar em campo, em lugar do árbitro ou do árbitro assistente, se o árbitro principal assim solicitar.

4.4.4.3 O árbitro reserva deve dispor do seguinte:

4.4.4.3.1 roupa adequada (veja *Roupa oficial dos árbitros Teqball*);

4.4.4.3.2 um relógio de pulso; e

4.4.4.3.3 uma moeda.

4.4.4.4 O árbitro reserva deve estar próximo do campo de

teqball.

4.4.4.5 O árbitro reserva deve estar familiarizado com os protocolos e funções de todos os árbitros.

4.4.4.6 O árbitro reserva deve auxiliar o árbitro de todas as formas, e as suas funções incluem manter o campo de teqball limpa.

4.4.4.7 O árbitro substituto não pode dar voz às suas decisões enquanto assiste ao jogo.

4.4.4.8 O árbitro reserva sinaliza ao árbitro se ele notar algo fora do comum.

4.5 LANÇAMENTO DA MOEDA

4.5.1 O lançamento da moeda é realizado pelo árbitro imediatamente antes do início da partida. Com base nisso, decide-se sobre quem saca e quem recebe, bem como sobre o meio-campo.

4.5.2 A moeda

4.5.2.1 Os árbitros usam a moeda oficial da FITEQ para o lançamento da moeda.



4.5.2.2 Se uma moeda FITEQ não estiver disponível, o árbitro deve ter uma moeda tradicional que pode ser usada para lançar a moeda. A moeda deve ter pelo menos 25 mm de diâmetro [exemplos de moedas aceitáveis: moeda de 2 € (EUR) / 1 \$ (USD) / 1 ¥ (CNY)] e um diâmetro máximo de

35 mm. A figura da moeda deve ser claramente visível para os jogadores e para a emissora de TV (se houver).

4.5.3 O processo

4.5.3.1 O jogador anfitrião escolhe um lado da moeda FITEQ (cara ou coroa).

4.5.3.2 O ganhador do lançamento da moeda escolhe:

4.5.3.2.1 o meio-campo; ou

4.5.3.2.2 a possibilidade de sacar ou responder;

4.5.3.2.3 o outro capitão decide sobre a opção restante.

4.5.3.3 Primeiro, a equipa que responder seleciona o seu jogador que vai responder e, em seguida, a equipa sacadora seleciona o jogador sacador.

5 TIPOS DE PARTIDAS

5.1 TRÊS TIPOS DE PARTIDAS:

5.1.1 Individual: numa partida, dois jogadores jogam um contra o outro. As limitações do sexo variam em cada competição.

5.1.2 Duplas: numa partida, duas equipas que consistem de dois jogadores cada jogam um contra o outro. As limitações do sexo variam em cada competição.

5.1.3 Duplas mistas: numa partida, duas equipas que consistem de dois jogadores cada jogam uma contra a outra; as mesmas consistem de um jogador masculino e uma jogadora feminina.



6 A JOGADA

6.1 DEFINIÇÃO

6.1.1 O período durante o qual a bola está em jogo conta como uma jogada.

6.1.2 Cada jogada começa com um serviço, que a equipa receptora deve devolver à superfície de jogo no meio-campo do adversário.

6.1.3 Uma jogada válida termina com um ponto que um(a) dos/das jogadores/equipas recebe.

6.2 SISTEMA DE PONTUAÇÃO

6.2.1 Cada set dura até que uma das partes alcance 12 pontos, excepto o set decisivo.

6.2.2 Cada partida dura até dois sets ganhos. As regras de cada competição pode decidir o número dos sets à parte.

6.2.3 O set decisivo deve ser vencido por pelo menos dois pontos de diferença, no caso de todos os outros sets é suficiente alcançar 12 pontos para ganhá-los.

7 A JOGADA A SER REPETIDA

A jogada deve ser repetida em três casos:

7.1 EDGEBALL

7.1.1 Em caso de edgeball ninguém recebe ponto, e a jogada deve ser repetida (veja: *Edgeball*, 27).

7.2 REDE + TRÊS QUIQUES

7.2.1 Se a bola quicar na superfície de jogo na metade de

campo adversa pelo menos três vezes depois de tocar na rede, a bola deve ser repetida e ninguém recebe pontos (veja: *Rede + três quiques, 26*).

7.3 FORÇA MAIOR

7.3.1 Falamos de força maior quando o árbitro interrompe o jogo durante uma jogada válida.

7.3.2 O árbitro pode parar a partida a qualquer momento se a jogada for interrompida:

7.3.2.1 por uma pessoa que não seja jogador oficial;

7.3.2.2 por uma bola diferente daquela usada na partida;
ou

7.3.2.3 por um evento que possa afetar o resultado da jogada.

7.3.3 Se houver um caso de força maior durante o serviço, apenas o serviço interrompido deve ser repetido. Isso significa que se ocorrer força maior durante a segunda tentativa de serviço, o sacador deve repetir a segunda tentativa de serviço.

8 O PONTO

8.1 O jogador/a equipa recebe um ponto se:

8.1.1 o adversário não consegue devolver a bola para a superfície de jogo na metade do campo do jogador/da equipa;

8.1.2 o jogador do adversário devolve a bola e a bola toca o lado da mesa (veja: *Edgeball lateral, 27*);

8.1.3 a bola quica pelo menos duas vezes na superfície de jogo na metade do campo do adversário (excepto *Rede + três quiques, 26*);

- 8.1.4 o adversário toca a bola várias vezes seguidas com a mesma parte do corpo (veja: *Toque duplo*, 32);
- 8.1.5 o adversário retorna a bola várias vezes repetidas com a mesma parte do corpo (veja: *Retorno repetido*, 32);
- 8.1.6 depois do toque do adversário, a bola toca qualquer equipamento ou pessoa dentro ou fora do campo de Teqball, excepto a superfície de jogo do jogador ou a rede, a menos que o jogador/a equipa toque a bola antes que a mesma quique de volta da mesa.
- 8.1.7 o adversário toca a bola com a mão ou o braço (veja: *Toque de bola com a mão*, 34);
- 8.1.8 se o adversário cometeu falta dupla (veja: *O serviço*, 21);
- 8.1.9 o adversário toca a bola depois da devolução antes que a mesma atinja a mesa (veja: *Retorno*, 23);
- 8.1.10 o adversário, ou qualquer objeto no adversário, toca na mesa de Teqball ou na rede (veja: *Tocar na mesa*, 33);
- 8.1.11 o adversário toca no jogador durante o serviço (veja: *Tocar no adversário*, 33);
- 8.1.12 os jogadores do adversário não tocam a bola na ordem correta durante um jogo de duplas depois do serviço, ou seja, não é o jogador que recebe que toca na bola primeiro (veja: *O decorrer do jogo*, 23);
- 8.1.13 o ponto de contacto do jogador adversário ou a parte do seu corpo que toca no solo não está no seu próprio meio-campo no momento em que a bola é devolvida (veja: *Ataque irregular*, 28);
- 8.1.14 depois que o adversário toca na bola, a bola passa em baixo da linha prolongada do limite superior da rede, independentemente se toca na superfície de jogo (veja: *Retorno irregular*, 29);

8.1.15 o jogador devolve a bola para a superfície de jogo no meio-campo do adversário e a bola volta para a superfície de jogo no meio-campo do jogador sem que o jogador do adversário a toque; ou

8.1.16 uma vez que o adversário tenha tocado na bola, a bola toca em qualquer objeto ou pessoa dentro ou fora do campo, a menos que seja a superfície de jogo ou a rede.

8.1.17 Se ambos os jogadores/equipas infringirem uma regra, o jogador/equipa que cometeu o primeiro erro perde a jogada.

8.1.18 Veja o sistema de pontuação em: *Sistema de pontuação, 17*.

9 TOQUES DE BOLA

9.1 Um toque de bola válido deve atender às seguintes condições:

9.1.1 O jogador pode tocar na bola com qualquer parte do corpo, excepto as mãos e os braços.

9.1.2 No máximo três toques são permitidos durante um retorno (veja: *Demasiados toque de bola, 29*). Os toques de bola acidentais também contam.

9.1.3 É proibido segurar a bola entre duas partes do corpo (veja: *Demasiados toque de bola, 29*).

9.1.4 É proibido manter a bola em qualquer parte do corpo.

9.1.5 É proibido tocar na bola repetidamente com qualquer parte do corpo (veja: *Toque duplo, 32*).

9.1.6 É proibido retornar a bola repetidamente com a mesma parte do corpo (veja: *Retorno repetido, 32*).

9.1.7 Se a bola tocar na rede durante a jogada, todas as regras referentes ao toque da bola permanecem válidas, excepto as de toque duplo (veja: *Quique na rede*, 34).

9.1.8 O pontapé de bicicleta, quando o pé chega mais alto que a cabeça, só é permitido se a bola estiver em trajetória de ascenso, e pelo menos uma parte do corpo tocar no solo (veja: *Ataque irregular*, 28).

9.1.9 Em todos os casos, a decisão final cabe ao árbitro relativamente à regularidade do toque de bola.

10 O SERVIÇO

10.1 AS BASES

10.1.1 No início do serviço, a bola está nas mãos do sacador.

10.1.2 O sacador lança a bola no ar e o mesmo realiza o serviço no ar.

10.1.3 O serviço deve ser realizado com um toque de bola, com qualquer parte do corpo, excepto as mãos e os braços.

10.1.4 O sacador tem duas tentativas à disposição para realizar o serviço.

10.1.5 Duas tentativas erradas consecutivas de serviço significam uma dupla falta.

10.1.6 Os adversários trocam de serviço depois de cada quatro pontos.

10.1.7 Se a bola estiver ao sacador e o adversário está pronto para receber o serviço e o árbitro deu sinal para efetuar o serviço, o sacador tem cinco segundos à disposição para realizar o serviço.



10.2 O POSICIONAMENTO DO SACADOR

10.2.1 A linha de fundo de serviço encontra-se a dois metros da mesa.

10.2.2 Para realizar o serviço, pelo menos uma parte do corpo deve estar em contacto com o solo no momento do toque de bola.

10.2.3 O sacador deve estar atrás da linha de fundo do serviço com todas as partes do corpo que estão em contacto com o solo para realizar o serviço.

10.2.4 O serviço é considerado regular se nenhuma parte do corpo do jogador que está a sacar atinge a linha de fundo do serviço no momento do serviço.

10.2.5 A(s) parte(s) do corpo que tocam no solo deve(m) estar entre as duas linhas imaginárias que podem ser desenhadas como uma extensão dos dois lados da mesa.

10.3 A BOLA

10.3.1 A trajetória da bola durante o serviço não é relevante (ascendente ou descendente).

10.3.2 O toque de bola deve ocorrer acima do nível mais baixo da superfície de jogo.

10.3.3 A bola deve quicar primeiro na superfície da mesa no meio-campo adversário.

10.3.4 A bola pode quicar no meio-campo adversário em qualquer parte da superfície da mesa.

10.3.5 Se a bola tocar na rede durante o serviço, é considerado falta de serviço.

10.4 SITUAÇÕES:

10.4.1 Quando um serviço é edgeball, o serviço pode ser tentado de novo, mas mais um edgeball já é considerado falta de serviço.

10.4.2 Numa partida de duplas, apenas o jogador que recebe pode tocar a bola primeiro depois do serviço. Se o jogador que não recebe tocar a bola primeiro ao receber um serviço, o ponto é concedido ao jogador/à equipa que sacou.

10.4.3 Se a bola tocar primeiro na rede durante o serviço, é considerado falta de serviço.

10.4.4 Se o sacador for perturbado durante o serviço, pode apanhar a bola ou deixá-la cair no solo. Ele/ela tem a opção de fazer isso uma vez durante cada tentativa de serviço.

11 O RETORNO

11.1 O retorno é regular se:

11.1.1 o jogador que retorna é o primeiro a tocar na bola ao receber o serviço;

11.1.2 a bola quica exatamente uma vez no meio-campo do jogador/da equipa antes do primeiro toque de bola;

11.1.3 não há irregularidade durante o retorno (veja: *Vários pontos, 16-26, 27*); e

11.1.4 a bola quica na metade do campo do adversário depois do(s) toque(s) de bola válido(s) do jogador/da equipa, ou a bola quica na rede (qualquer número de vezes) e dali salta no meio-campo adversário depois do(s) toque(s) de bola válido do jogador/da equipa.

12 O RETORNO

12.1 MEIOS-CAMPOS E PAPÉIS

12.1.1 Os jogadores escolhem o meio-campo antes de cada partida depois do sorteio realizado pelo árbitro (veja: *Lançamento da moeda, 15*). Os jogadores também escolhe o seu papel se sacam ou recebem o serviço.

12.2 A JOGADA

12.2.1 No início da partida, o Jogador1 da equipa A serve para o jogador1 da equipa B. O serviço só pode ser realizado pelo Jogador1 da equipa A, e só o Jogador1 da equipa B pode receber o serviço.

Depois de quatro pontos, é o adversário que saca. Então o Jogador1 da Equipa A e o Jogador2 da Equipa A trocam de lugar, o que significa que o Jogador2 da Equipa A vai receber o serviço do Jogador 1 da Equipa B.

Depois de quatro pontos, é o adversário que saca.

Então o Jogador1 da Equipa B e o Jogador2 da Equipa B trocam de lugar, o que significa que o Jogador2 da Equipa B vai receber o serviço do Jogador 2 da Equipa A.

Depois de quatro pontos, é o adversário que saca.

Então o Jogador2 da Equipa A e o Jogador1 da Equipa A trocam de lugar, o que significa que o Jogador1 da Equipa A vai receber o serviço do Jogador 2 da Equipa B.

Depois de quatro pontos, é o adversário que saca.

Então o Jogador2 da Equipa B e o Jogador1 da Equipa B trocam de lugar, o que significa que o Jogador1 da Equipa B vai receber o serviço do Jogador 1 da Equipa A, o que corresponde à posição inicial da partida, o seja todo o roteiro se repete.

12.2.2 No segundo set é o Jogador1 da equipa B que começa

com o serviço e é o Jogador1 da equipa A que o recebe.

12.2.3 Os jogadores escolhem a metade do campo antes do set final, depois do lançamento da moeda realizado pelo árbitro (veja: *Lançamento da moeda, 15*). Os jogadores também escolhem a sua função de sacar ou receber o serviço, como também faziam antes do primeiro set.

12.2.4 Se no set decisivo o resultado for 12-12, os jogadores/as equipas trocam de serviço depois de cada ponto, seguindo o mesmo procedimento.

12.2.5 Se a partida durar até dois sets ganhos, então o primeiro set dura até aos 12 pontos, ou seja o resultado final também pode ser 12-11 (veja: *Sistema de pontuação*).

12.2.6 Os jogadores/as equipas devem trocar de de meio-campo depois de cada set. No set decisivo, quando a equipa à frente alcançar os 6, 12 e 18 pontos, também trocam de de meio-campo.

REGRAS OFICIAIS DE JOGO E COMPETIÇÃO





13 ERROS NO DECORRER DO JOGO

13.1 TROCAR DE SERVIÇO

13.1.1 Se um jogador sacar ou receber um serviço de forma que não seja a sua vez, o jogo deve ser interrompido pelo árbitro assim que detecta o erro e o jogo deve ser reiniciado com o sacador e o recebedor corretos, na ordem estabelecida no início da partida. (Veja: *O decorrer do jogo*, 23)

13.1.2 Depois do primeiro retorno, qualquer jogador da equipa pode efetuar o primeiro toque.

13.1.3 Todos os pontos obtidos antes da identificação do erro permanecem válidos.

13.2 TROCA DE MEIO-CAMPO

13.2.1 Se os jogadores não trocaram de meio-campo quando o deviam ter feito, fazem-no logo que a jogada em questão em que notaram isso acabar. Ao continuar a jogada, os jogadores devem estar na metade do campo correta, na ordem estabelecida no início da partida. As trocas de meio-campo decorrem em conformidade com as disposições do ponto 12.2.6.

13.2.2 Todos os pontos obtidos antes da identificação do erro permanecem válidos.

14 REDE + TRÊS QUIQUES

14.1 DEFINIÇÃO

14.1.1 A regra de três quiques é quando a bola toca na rede pelo menos uma vez e depois quica pelo menos três vezes na superfície do meio-campo adversário sem que ninguém ou

nada toque na bola.

14.2 DECISÃO

14.2.1 A jogada deve ser repetida desde o primeiro serviço.

14.2.2 Veja todas as informações sobre quando a bola toca na rede (veja: *Quique na rede*, 34).

15 EDGEBALL

15.1 DEFINIÇÃO

15.1.1 Considera-se edgeball quando a bola toca na quina da superfície de jogo na metade do campo do adversário depois dum retorno válido ou um serviço sem que ninguém ou nada toque na bola no ar. A bola deve então quicar no solo ou tocar em qualquer coisa, excepto nos jogadores e na mesa, para contar como um edgeball.

15.2 DECISÃO

15.2.1 A jogada deve ser repetida.

15.2.2 Decisão durante o serviço: o serviço deve ser tentado novamente, mas se o resultado for o mesmo, já é considerado falta de serviço.

15.2.3 Decisão durante o serviço: a jogada deve ser repetida desde o serviço, ninguém recebe um ponto.

16 EDGEBALL LATERAL

16.1 DEFINIÇÃO

16.1.1 Considera-se edgeball lateral quando a bola tocar na quina



lateral da mesa depois dum retorno válido, e dali quica para baixo.

16.2 DECISÃO

16.2.1 O adversário recebe um ponto

17 ATAQUE IRREGULAR

17.1 DEFINIÇÃO

17.1.1 Considera-se um ataque irregular se a(s) parte(s) do corpo de apoio ou o ponto de contacto do toque do jogador que está retornando (atacante) se estende além da linha prolongada imaginária da rede no momento do retorno.

17.1.2 O pontapé de bicicleta, quando o pé chega mais alto que a cabeça, também é considerado ataque irregular se a bola estiver numa trajetória descendente e nenhuma parte do corpo tocar no solo no momento do retorno.

17.1.3 As partes do corpo que tocam no solo são consideradas partes do corpo de apoio.

17.1.4 Pisar ou tocar na linha de meio-campo também é considerado ataque irregular durante o retorno. Isso só se refere ao jogador retornador.

17.1.5 Os jogadores podem ultrapassar a linha imaginária prolongada da rede, mas só para passar a bola para trás ao companheiro de equipa ou a si mesmos.

17.2 DECISÃO

17.2.1 O adversário recebe um ponto

18 RETORNO IRREGULAR

18.1 DEFINIÇÃO

18.1.1 Falamos de um retorno irregular quando uma bola retornada cruza ou voa abaixo da linha estendida imaginária do limite superior da rede antes de quicar na superfície de jogo do meio-campo adversário.

18.2 DEFINIÇÃO

18.2.1 O adversário recebe um ponto

19 DEMASIADOS TOQUES

19.1 DEFINIÇÃO

19.1.1 Demasiados toques de bola ocorrem quando um jogador/uma equipa toca na bola mais de três vezes durante o retorno.

19.1.2 Os toques acidentais de bola também devem ser incluídos. Se um único jogador usar todos os três toques de bola durante um jogo de duplas, isso também conta como demasiados toques de bola antes que o seu companheiro de equipa toque na bola.

19.1.3 Se a bola quicar para fora da rede durante a jogada, os jogadores/as equipas ainda devem cumprir a regra dos três toques (incluindo toques de bola antes e depois de quicar na rede).

19.1.4 Se um jogador segurar na bola entre duas partes do corpo, isso também se considera demasiados toques.

19.2 DECISÃO

19.2.1 O adversário recebe um ponto

20 NÃO HÁ PASSE

20.1 DEFINIÇÃO

20.1.1 O caso de não passe ocorre quando durante a partida de duplas só um jogador da equipa toca na bola.

20.1 DECISÃO

20.2.1 O adversário recebe um ponto

21 PARTES DO CORPO

Em Teqball diferenciamos nove partes do corpo.

21.1 AS NOVE PARTES DO CORPO

21.1.1 Cabeça: A parte superior do tronco desde a parte superior do pescoço para cima.

21.1.2 Ombro esquerdo: A parte do corpo entre a articulação superior dos braços e o pescoço.

21.1.3 Ombro direito: A parte do corpo entre a articulação superior dos braços e o pescoço.

21.1.4 Costas: A superfície posterior do corpo, desde os ombros até aos quadris, incluindo a nuca e as nádegas.

21.1.5 Peito: A superfície frontal do corpo, desde os ombros até aos quadris, incluindo a parte frontal do pescoço.

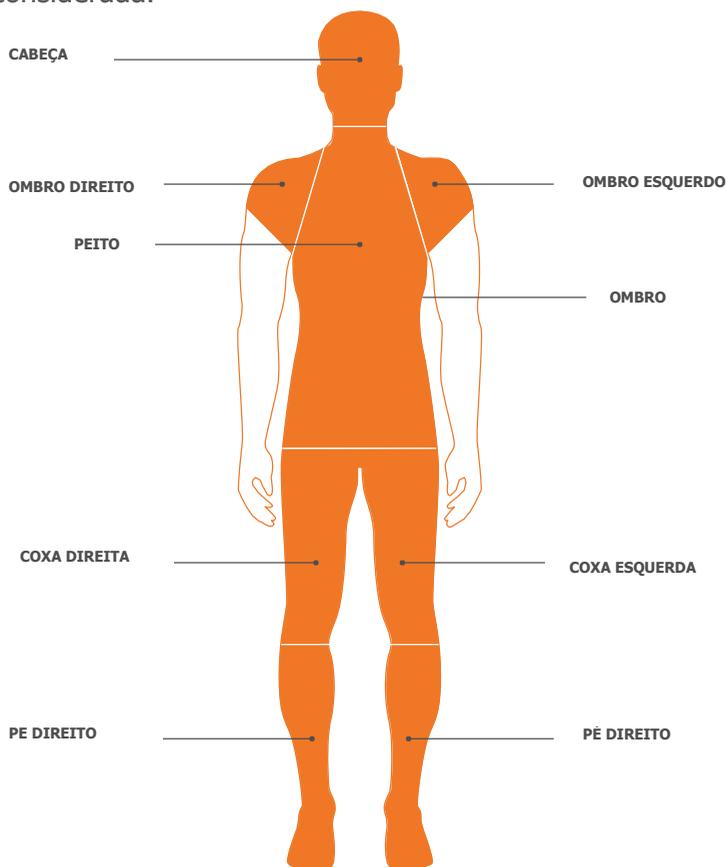
21.1.6 Coxa esquerda: a parte do corpo que se estende entre o quadril centro e o ponto central do joelho, excluindo as nádegas.

21.1.7 Coxa direita: a parte do corpo que se estende entre o quadril centro e o ponto central do joelho, excluindo as nádegas.

21.1.8 Pé esquerdo: a parte do corpo que se estende abaixo do ponto central do joelho; ou seja, o interior e o exterior do pé contam como uma parte do corpo.

21.1.9 Pé direito: a parte do corpo que se estende abaixo do ponto central do joelho; ou seja, o interior e o exterior do pé contam como uma parte do corpo.

21.1.10 Se o toque de bola acontecer no limite de duas partes do corpo, é a intenção do movimento que é considerada.





22 TOQUE DUPLO

22.1 DEFINIÇÃO

22.1.1 Considera-se toque duplo quando um jogador toca na bola duas vezes consecutivas com a mesma parte do corpo sem que ninguém ou qualquer nada toque na bola entre os toques.

22.1.2 Esta regra aplica-se a pessoas. No jogo de duplas, um toque duplo refere-se a uma pessoa, o que significa que se o jogador passar a bola para o seu companheiro de equipa, o companheiro também pode tocar na bola com a parte do corpo com a qual o jogador lha passou.

22.1.3 Se um jogador segurar na bola em qualquer das suas partes do corpo, considera-se toque duplo com efeito imediato.

22.2 DECISÃO

22.2.1 O adversário recebe um ponto

23 Retorno repetido

23.1 DEFINIÇÃO

23.1.1 Retorno repetido é quando um jogador/uma equipa faz dois retornos consecutivos com a mesma parte do corpo durante a mesma jogada. O serviço não é considerado retorno.

23.1.2 No jogo de duplas, o retorno repetido aplica-se à equipa, o que significa que se um jogador retorna a bola, o companheiro não pode usar a mesma parte do corpo para o próximo retorno.

23.2 DECISÃO



23.2.1 O adversário recebe um ponto

24 TOCAR NA MESA

24.1 DEFINIÇÃO

24.1.1 O toque na mesa ocorre quando um jogador toca qualquer ponto da mesa com qualquer parte do corpo durante uma jogada, seja intencional ou sem querer.

24.1.2 Também se considera falta se qualquer equipamento vestido pelo jogador tocar na mesa.

24.2 DECISÃO

24.2.1 O adversário recebe um ponto

25 TOCAR NO ADVERSÁRIO

25.1 DEFINIÇÃO

25.1.1 Tocar no adversário é quando um jogador toca no adversário durante uma jogada.

25.1.2 O jogador deve dar espaço suficiente ao jogador/à equipa que tem a posse de bola para poder jogar a bola. Se o jogador/a equipa não tem a intenção de dar espaço à equipa atacante, é a equipa atacante que recebe o ponto se ocorrer um toque no adversário.

25.2 DECISÃO

25.2.1 O adversário recebe um ponto



26 TOCAR NA BOLA COM A MÃO

26.1 DEFINIÇÃO

26.1.1 Tocar na bola com a mão significa que o jogador toca na bola com a mão ou o braço intencionalmente ou sem querer.

26.2 DECISÃO

26.2.1 O adversário recebe um ponto

27 QUIQUE NA REDE

27.1 QUIQUE NA REDE EM DIFERENTES SITUAÇÕES

27.1.1 Se a bola tocar na rede durante o serviço, sempre se considera falta.

27.1.2 Se a bola tocar na rede durante a jogada, a jogada continua, mas todas as regras permanecem válidas. A bola pode quicar não importa quantas vezes na rede durante a jogada.

27.1.3 Se a bola quicar de volta da rede, o jogador/a equipa tem a oportunidade de devolver a bola novamente, dentro dos toques permitidos. O jogador/a equipa pode tocar na bola com a mesma parte do corpo com que acertou na rede. Portanto, neste caso, o toque duplo de bola não conta, mas a regra do retorno repetido ainda se aplica.

27.1.4 Se a bola toca na superfície de jogo no meio-campo adversário como resultado de um retorno regular, o



resultado depende do número de quiques na mesa:

27.1.4.1 A rede + um quique conta como retorno válido.

27.1.4.2 A rede + dois quiques significa um ponto para a equipa que retornou a bola.

27.1.4.3 A rede + três ou mais quiques significa que a jogada deve ser repetida e ninguém recebe um ponto.

27.1.4.4 Rede + a bola rola na superfície de jogo do meio-campo adversário (ou seja não quica ao passar a rede), então a jogada deve ser repetida e ninguém recebe um ponto.

27.1.5 Se um retorno válido voltar da superfície de jogo do jogador para a rede, a jogada continua de acordo com as regras. Porém, se quicar mais uma vez na superfície de jogo do jogador, o adversário recebe um ponto.

28 INTERVALOS E TIME-OUTS

Teqball inclui vários momentos e intervalos quando o jogo para.

28.1 AQUECIMENTO

28.1.1 A duração do aquecimento é de um minuto, durante o qual o jogador pode praticar livremente antes do início da partida.

28.2 INTERVALOS

28.2.1 Entre os sets também há intervalos, também de uma duração de um minuto. Durante este período, os jogadores não devem jogar na mesa.

28.2.2 Os jogadores podem deixar o campo de jogo teqball só com a permissão do árbitro.

28.2.3 Os jogadores devem trocar de meio-campo durante o intervalo.

28.3 TIME-OUT

28.3.1 Os jogadores/as equipas têm a possibilidade de time-out durante cada partida. Os jogadores/as equipas têm uma possibilidade de time-out durante uma partida que dure dois sets ganhos. O time-out dura um minuto.

28.3.2 Todos têm o direito de pedir time-out, incluindo tanto os jogadores da equipa quanto os colaboradores oficiais da equipa; eles podem fazer isso formando uma letra "T" com os braços.

28.3.3 Os time-outs também podem ser consecutivos. Durante os time-outs, os jogadores podem deixar o campo de jogo teqball só com a permissão do árbitro.

28.4 INTERVALO POR LESÃO

28.4.1 Se um jogador se lesionar durante uma partida, o capitão da equipa (ou o jogador) pode solicitar um intervalo ao árbitro por lesão.

28.4.2 O árbitro deve avaliar a situação e decidir se um intervalo é justificado para a lesão em questão. Em caso afirmativo, o árbitro faz um sinal "T" com os braços e anuncia o "Intervalo por lesão".

28.4.3 Os três minutos do intervalo por lesão são medidos pelo árbitro com o seu relógio de pulso ou um cronómetro separado.

28.4.4 Se a lesão ocorrer durante uma jogada (por exemplo, um jogador bate na rede com a cabeça sem querer ou chuta a mesa com força), o árbitro interrompe o jogo imediatamente. Isso pode terminar com a repetição da jogada (ou seja ninguém recebe um ponto) ou com a atribuição de um ponto. É função do árbitro avaliar a situação e tomar uma decisão.

28.4.5 O intervalo de 3 minutos por lesão pode ser mais curto, mas não pode ultrapassar os três minutos.

28.4.6 Nem o árbitro, nem o árbitro assistente devem tocar no(s) jogador(es) lesionado(s), excepto em emergências onde sejam necessários primeiros socorros para salvar vidas. Em todos os outros casos, têm que esperar a chegada de ajuda médica.

28.4.7 Durante o intervalo de três minutos por lesão, os jogadores não podem deixar o campo de teqball sem a permissão do árbitro, e nenhuma outra pessoa pode entrar no campo de teqball, excepto a equipa médica oficial da competição e os colaboradores oficiais das equipas. Em caso de lesão grave, a equipa médica dos jogadores/das equipas pode examinar o jogador lesionado mesmo no campo de teqball.

28.4.8 A pedido das equipas médicas ou dos jogadores/equipas, o árbitro pode estender o intervalo de três minutos para um intervalo de até 10 minutos por lesão. (Veja a parte Intervalo por lesão – prolongação abaixo). A decisão final sobre a prolongação do intervalo por lesão cabe ao árbitro.

28.4.9 Assim que o jogador estiver pronto para retomar a partida, o jogo continua conforme as instruções do árbitro.

28.4.10 Os jogadores/as equipas só podem solicitar dois intervalos de três minutos por lesão. Se um terceiro intervalo for solicitado por lesão, o árbitro deve encerrar a partida. A partida é vencida pelo adversário, mas os pontos marcados anteriormente pelo lesionado permanecem válidos.

28.5 INTERVALO POR LESÃO - PROLONGAÇÃO

28.5.1 O árbitro pode estender o intervalo por lesão dos três minutos previamente solicitados a um intervalo por lesão de dez minutos. Isso é a duração máxima de intervalo que se pode acordar em teqball.

28.5.2 O árbitro anuncia a decisão, levantando uma

mão no ar, pronunciando em voz alta "10 minutos de intervalo por lesão". O intervalo de 10 minutos por lesão pode ser mais curto, mas não pode ultrapassar os dez minutos.

28.5.3 O tempo é medido pelo árbitro com o seu relógio de pulso ou um cronómetro separado.

28.5.4 Um intervalo de 10 minutos por lesão pode ser solicitado uma vez por jogador/equipa numa partida. Uma vez que um jogador/equipa tenha recebido um intervalo de dez minutos por lesão, não pode mais solicitar intervalo por lesão. Se outro intervalo for solicitado por lesão, o árbitro deve encerrar a partida. A partida é vencida pelo adversário, mas os pontos marcados anteriormente pelo lesionado permanecem válidos.

28.5.5 Durante o intervalo de dez minutos por lesão, tanto a equipa médica da competição quanto a equipa médica do jogador lesionado podem entrar no campo de teqball.

28.5.6 Ao fim do intervalo de dez minutos por lesão, os jogadores podem fazer um aquecimento de um minuto na mesa.

29 COMPETIÇÃO INTERROMPIDA

Se uma competição for interrompida por motivos técnicos (como corte de corrente eléctrica), há uma hora para resolver o problema. O árbitro principal pode acabar com a obrigação de suspensão se está claro que não é possível prosseguir dentro de uma hora. Os resultados das partidas, sets e jogadas já concluídos permanecem válidos.

30 SINAIS E ANÚNCIOS

30.1 LIMITAÇÕES

30.1.1 Sinais e anúncios também podem ser colocados no exterior e no interior da prancha que rodeia o campo. Os mesmos não podem ser de uma cor semelhante ou idêntica que a mesa, bola ou camisola dos jogadores de Teqball.

30.1.2 Os sinais ou anúncios no campo de Teqball ou ao redor dele, nas roupas dos jogadores, dos árbitros não podem promover produtos de tabaco, bebidas alcoólicas, drogas nocivas ou produtos ilegais, respectivamente nem podem estar associados a discriminação negativa ou não podem servir como base de discriminação racial, xenofobia, discriminação com base no sexo, religião, deficiência ou qualquer outra forma.

30.1.3 Com exceção de LEDs e estruturas semelhantes, em áreas ao redor das laterais da área de jogo, anúncios de cores fluorescentes, fosforescentes ou reflexivas não devem ser usados em qualquer lugar do campo de jogo e as cores de fundo das pranchas ao redor devem ser escuras.

30.1.4 Nas pranchas ao redor, os anúncios não podem mudar de escuro para claro ou vice-versa durante uma partida.

30.1.5 Os LEDs e dispositivos semelhantes na prancha circundante não devem ser tão brilhantes que incomodem os jogadores durante a partida e não devem mudar quando a bola está em jogo.

30.1.6 Os anúncios em LEDs e dispositivos semelhantes não devem ser usados sem a aprovação prévia da FITEQ.

30.1.7 Os sinais e símbolos no interior da prancha circundante devem ser de uma cor claramente distinguível da bola e permite-se um máximo de duas cores.

30.1.8 Dois anúncios também podem ser colocados em cada lado da mesa na rede. Os mesmos não devem ser colocados a menos de 30 mm do limite superior da rede, obstruir a visibilidade através da rede ou perturbar os jogadores.

30.1.9 Anúncios também podem ser colocados no solo, na mesa e nas roupas dos jogadores.

31 Controlo de dopagem

Em questões antidopagem, as Regras Antidopagem FITEQ aplicáveis e atuais devem ser aplicadas.

32 RECURSO

32.1 CONDIÇÕES DO RECURSO

Um recurso só pode ser feito em relação à situação que surge em uma determinada partida. Não se pode fazer recurso durante uma partida, mesmo durante uma determinada temporada de competição. Os recursos devem ser apresentados conforme descrito na Secção 32.1.

32.1.1 Os acordos entre jogadores ou membros da equipa não podem entrar em conflito com uma decisão tomada por um árbitro responsável em relação à interpretação das regras oficiais de Teqball (doravante referidas como as regras de Teqball).

32.1.2 Nenhum recurso pode ser apresentado ao árbitro principal contra a decisão do árbitro assistente oficial responsável sobre uma questão factual em particular.

32.1.3 Um recurso pode ser apresentado ao árbitro principal contra uma decisão de um árbitro sobre a interpretação de um

assunto contido nas Regras de Teqball, caso em que a decisão do árbitro principal será final.

32.1.4 Um recurso pode ser interposto com o gerente da Competição numa questão relacionada à competição ou a condução da partida que não está coberta pelas regras do Teqball, caso em que a decisão do gerente da competição será final.

32.1.5 Em torneios individuais, um recurso só pode ser feito se o jogador que o apresentou tiver participado da partida onde o problema surgiu. Nas competições de duplas, apenas o capitão da equipa participante da partida pode apresentar recurso.

32.1.6 Qualquer jogador ou capitão de equipa com direito a fazer recurso contra uma decisão tomada pelo árbitro principal ou uma questão surgida da decisão do gerente da Competição em relação à interpretação das regras de Teqball ou ao comportamento demonstrado no âmbito da competição ou da partida pode fazer recurso para a FITEQ através da sua associação.

33 MEDIDAS DISCIPLINARES

33.1 HONESTIDADE

33.1.1 As violações das regras descritas na Secção 34 e das regras do fair play podem ser penalizadas durante a partida ou competição.

33.1.2 O comportamento descrito na Secção 33.2 aplica-se a situações que surgem durante uma determinada partida/competição.

33.1.3 Violações graves do Código de Honra da FITEQ durante a temporada de competição pode resultar em penalidades de todas as formas.

33.2 CONDUTA ANTIDESPORTIVA

33.2.1 Conduta antidesportiva é quando um jogador faz uma observação verbal inadequada ou faz um gesto não verbal para o(s) jogador(es) adversário(s), colaboradores oficiais da equipa, árbitros, espectadores ou qualquer outra parte interessada envolvida na partida/competição.

33.2.2 Se o árbitro considerar que o comportamento do jogador foi antidesportivo, pode penalizar o jogador com as seguintes três medidas:

33.2.2.1 Advertência verbal - por conduta antidesportiva, o árbitro deve dar uma advertência verbal ao jogador infrator ou ao colaborador oficial da equipa, a menos que a equipa adversária claramente ganharia o ponto. Se um jogador/uma equipa adversário/a marcar um ponto depois de conduta antidesportiva, o ponto é concedido e uma advertência verbal é dada em seguida. O árbitro deve explicar com as suas próprias palavras qual a conduta antidesportiva que identificou e avisar o jogador que no próximo caso, o jogador/a equipa adversário/a receberá um ponto por isso.

33.2.2.2 Atribuição de um ponto ao jogador/à equipa adversário/a - em teqball os árbitros não utilizam cartões coloridos. Se uma segunda conduta antidesportiva for cometida pelo mesmo jogador/equipa ou oficial de equipa, o árbitro deve atribuir pontos à equipa adversária e anunciar: "Segunda advertência!" O adversário recebe um ponto!" Ele pode aplicar esta medida mais vezes se o jogador não desistir da conduta anti-desportiva.

33.2.2.3 Expulsão – se há um incidente sério ou uma conduta antidesportiva contínua, o árbitro pode expulsar o jogador se ele relatar o incidente ao árbitro de competição e/ou ao árbitro principal. A expulsão é feita pelo árbitro de competição ou pelo árbitro principal. Depois da expulsão, o jogador/equipa adversário/a ganha a partida, mas os pontos previamente marcados pelo jogador expulso permanecem válidos.

33.2.2.4 Se algum membro da equipa receber uma



advertência ou penalidade, a mesma aplica-se a toda a equipa.

33.3 EXEMPLOS DE COMPORTAMENTO ANTIDESPORATIVO

33.3.1 O(s) jogador(es) está/estão a enganar intencionalmente - contorno das regras.

33.3.2 Comunicação verbal ou não verbal incorreta.

33.3.3 Qualquer comunicação com o adversário ou com os árbitros durante a jogada.

33.3.4 Fazer um barulho perturbador - o jogador grita com o adversário e perturba-o intencionalmente.

33.3.5 Tentativa de enganar o árbitro intencionalmente.

33.3.6 Uma tentativa de ganhar deliberadamente tempo.

33.3.7 Recusa em mudar de posição de acordo com as regras do jogo.

33.3.8 Comportamento desrespeitoso em relação ao desporto.

33.3.9 Perturbação verbal do adversário entre as jogadas.

33.3.10 Uma tentativa de mover intencionalmente a mesa de Teqball ou a linha de base do serviço.

33.3.11 Aplicar um truque intencional para contornar as regras.

33.3.12 Festejo de forma incorreta/ofensiva, ou tirando a camisola, ou puxando a camisola na cabeça (depois de ganhar um ponto, um set ou a partida).

33.3.13 Contradição contra a decisão do árbitro de forma extrema, verbal ou não.

33.4 AS CONSEQUÊNCIAS DAS INFRAÇÕES



33.4.1 O árbitro deve avaliar a situação e impor a penalidade de acordo. Não pode dar um ponto contra qualquer equipa, a menos que tenha sido precedido por uma advertência verbal. O árbitro assistente também pode relatar conduta antidesportiva, depois da qual o árbitro pode dar uma advertência verbal.

33.4.2 Se alguém tiver um contacto físico intencional com um jogador, oficiais de equipa, árbitros, espectadores ou outras partes de uma competição antes, durante ou imediatamente depois duma partida, isso resultará na expulsão imediata da partida ou na desqualificação imediata da competição.

33.4.3 A consequência da expulsão é que o comportamento do jogador expulso ou do colaborador oficial da equipa será relatado ao árbitro de competição e/ou ao árbitro principal. O árbitro de competição e o árbitro principal decidem se expulsam ou desqualificam a pessoa em causa da competição.

33.4.4 Se uma pessoa for desqualificada de uma competição por qualquer motivo, será automaticamente privada do título, medalha, prémio em dinheiro ou ponto de classificação implícito.

33.4.5 Problemas comportamentais sérios também devem ser relatados à associação do infrator.

33.5 COMPORTAMENTO ANTIDESPORATIVO DOS TREINADORES

33.5.1 O treinador deve ser advertido nas seguintes situações:

33.5.1.1 Ele deixa o lugar designado para os treinadores durante a partida. (Se o treinador for embora, não pode voltar.)

33.5.1.2 Ele intencionalmente ou sem querer perturba a partida (incluindo a comunicação verbal).

33.5.1.3 Ele faz comentários verbais acerca das decisões do árbitro.



33.5.1.4 Ele reage às decisões do árbitro de uma maneira excessivamente dramática ou perigosa.

33.5.1.5 Ele comunica incorretamente com os espectadores ou qualquer outro participante.

33.5.2 O treinador deve ser expulso nas seguintes situações:

33.5.2.1 Por comportamento racista ou ofensivo de outra forma.

33.5.2.2 Por comportamento impróprio ou perigoso.

33.5.3 Se um treinador for expulso, deve deixar a área designada para os treinadores. Nesse caso, a partida continua do momento em que o árbitro parou o jogo.

33.5.4 Se um treinador se recusar a deixar a área designada para os treinadores, o árbitro pode encerrar a partida, concedendo cada set ao adversário com o resultado de 12-0.

33.5.5 O resultado do comportamento impróprio e da expulsão também pode resultar na desqualificação da competição.

33.5.6 Depois da partida, o árbitro deve relatar o incidente ao gerente da competição e ao árbitro, que decidem sobre a penalidade adicional. Por conduta imprópria adicional, o treinador pode ser suspenso e sancionado pela FITEQ.

34 HONESTIDADE

34.1 Os jogadores, árbitros e oficiais devem seguir os valores do Código de Honra FITEQ.

34.2 O Código de Honra FITEQ contém o seguinte:

34.2.1 Código de Ética



34.2.2 Regulamento anticorrupção

34.2.3 Política de igualdade de tratamento e falta de discriminação

34.2.4 Política de segurança e bem-estar

34.3 A violação das regras do Código de Honra FITEQ está sujeita à sanção especificada no Código Penal FITEQ.

35 REGRAS DE COMPETIÇÃO

35.1 TORNEIOS

As regras detalhadas aqui aplicam-se aos torneios listados abaixo.

35.1.1 A FITEQ organiza os seguintes torneios internacionais:

35.1.1.1 Copa do Mundo;

35.1.1.2 Teqball Masters;

35.1.1.3 World Series;

35.1.1.4 Grande Prémio e

35.1.1.5 Taça Challenger

35.1.2 Jogadores de mais de um país participam num torneio internacional.

35.1.2.1 O torneio aberto está disponível para todos os países e jogadores.

35.1.2.2 Um grupo específico de jogadores, independentemente da idade, pode participar de um torneio profissional.

35.1.2.3 O torneio por convite limita-se a determinados países ou jogadores convidados para o torneio.

35.1.2.4 Quanto ao local do torneio, podemos falar de um torneio outdoor, indoor ou de praia.

35.2 TIPOS DE COMPETIÇÃO

35.2.1. Nos campeonatos internacionais abertos, além das competições que não diferenciam os sexos, pode haver uma competição individual masculina, individual feminina, duplas masculinas, duplas femininas e duplas mistas.

35.2.1. Todos os eventos devem ser baseados em qualificatórias de grupo, mas também é possível ter eliminatórias diretas se for aprovado pela FITEQ.

35.3 ELEGIBILIDADE

35.3.1 As condições para participação numa competição reconhecida pela FITEQ incluem que todos os competidores sejam nacionais do país que os nomeou e não podem ser desqualificados ou suspensos pela FITEQ ou pela sua Federação Nacional, respectivamente não violaram as regras de dopagem.

35.3.2 No caso do Reino Unido, o competidor elegível também deve provar que é residente do país há pelo menos três (3) anos.

35.3.3 Se um país não emitir o seu próprio passaporte ou documento equivalente, a FITEQ aceita a jurisprudência da ONU e/ou do Comité Olímpico Internacional para determinar a nacionalidade.

35.3.4 Um desportista pode representar um novo país numa competição internacional se:

35.3.4.1 o desportista for nacional desse país, e o

desportista for aprovado pela Federação Nacional do país que representa e pela Federação Nacional do país que pretende representar e pela FITEQ.

35.3.5 Se o desportista não receber a aprovação da Federação Nacional do país que atualmente representa, o desportista deve aguardar dois (2) anos (a partir da data da entrega do pedido à FITEQ) antes de ser automaticamente aprovado para representar a nova Federação Nacional.

35.3.6 Se o desportista mudar de cidadania pela segunda vez ou mais de uma vez, deve ser cidadão do seu novo país por quatro (4) anos para participar em competições internacionais.

35.3.7 No caso de dupla ou múltipla nacionalidade comprovada por documento oficial, o desportista pode representar o país da sua segunda ou qualquer outra nacionalidade em competições reconhecidas pela FITEQ, desde que reúna as seguintes condições:

35.3.7.1 já tinha a sua segunda ou outra nacionalidade quando participou pela primeira vez numa competição internacional; e

35.3.7.2 A FITEQ dá a sua permissão escrita para o desportista alterar o país que representa.

35.3.8 Quando um desportista muda o país que ele representa pela primeira vez, não pode representar mais de um país dentro de um período de dois (2) anos.

35.3.9 Se esta for a segunda ou outra alteração, não pode representar mais de um país por um período de dois (2) anos.

35.3.10 No caso da primeira mudança de país, isso pode ser dispensado, se ambos os países em questão e a FITEQ aprovarem. Nesses casos, o desportista será elegível para competir em nome do seu segundo país ou outro país, contando desde a aprovação concedida pela FITEQ.

35.3.11 Se um desportista deseja competir em nome de outra

Federação Nacional, deve dispor da aprovação escrita da FITEQ pelo menos 30 dias antes da competição para ser elegível para competir em nome da nova Federação Nacional.

35.3.12 Um desportista residente num outro país só pode participar numa competição realizada naquele país se tiver recebido a autorização da sua Federação Nacional.

35.4 CABEÇAS-DE-CHAVE E SORTEIO

35.4.1 Cabeça-de-chave com base na classificação mundial

35.4.1.1 Em torneios com muitas inscrições, pode haver jogadores que são colocados diretamente na fase eliminatória.

35.4.1.2 Os participantes com as posições mais altas devem ser colocados como cabeça-de-chave para que não se possam encontrar até às últimas rodadas.

35.4.1.3 O número dos cabeças-de-chave não pode exceder o número de lugares na primeira rodada da tabela de competição.

35.4.1.4 O primeiro cabeça-de-chave deve ser colocado no topo da primeira metade da tabela de sorteio, o segundo cabeça-de-chave deve ser colocado na parte inferior da segunda metade da tabela de sorteio, mas todos os outros cabeças-de-chave devem ser sorteados em locais específicos na tabela de sorteio do seguinte modo:

35.4.1.4.1 o terceiro e quarto cabeça-de-chave serão sorteados entre a parte inferior da primeira metade da tabela de sorteio e a parte superior da segunda metade da tabela de sorteio;

35.4.1.4.2 os cabeças-de-chave 5-8 serão sorteados na parte inferior dos quartos ímpares da tabela de sorteio e no topo dos quartos pares;

35.4.1.4.3 os cabeças-de-chave 9-16 serão sorteados na parte inferior dos oitavos ímpares da tabela de sorteio

e no topo dos oitavos pares; e

35.4.1.4.4 os cabeças-de-chave 17-32 serão sorteados na parte inferior dos dezasseis aves ímpares da tabela de sorteio e no topo dos dezasseis aves pares;

35.4.1.5 Os cabeças-de-chave com base na classificação deve seguir as classificações mundiais publicadas mais recentemente da FITEQ.

35.4.1.6 O sorteio deve ser realizado com antecedência ou durante o torneio - conforme exigido pelas regras do torneio.

35.4.1.7 Os sorteios são realizados pelo árbitro de competição ou pelo árbitro principal.

35.4.2 Cabeça-de-chave com base no país

35.4.2.1 Jogadores ou pares inscritos pelo mesmo país devem ser colocados o mais longe possível de acordo com o ponto 35.4.2.3 e 35.4.2.4, a menos que as regras do evento ou grupo de eventos disponham diferentemente.

35.4.2.2 Os jogadores e duplas de países inscritos devem ser listados em ordem decrescente de força, começando com qualquer jogador na tabela de classificação usada para determinar os cabeças-de-chave e continuando de acordo com essa lista.

35.4.2.3 Os jogadores inscritos em primeiro e segundo lugar devem ser sorteados em metades diferentes.

35.4.2.4 Os demais participantes serão separados apenas na fase de grupos e no sorteio da fase eliminatória, mas não mais nas rodadas subsequentes.

35.4.2.5 Qualquer dupla, cujos membros pertençam a diferentes países devem ser considerados duplas de ambas as associações

35.4.2.6 Numa competição de grupos, as inscrições do mesmo país devem ser sorteadas em grupos diferentes até ao número

de grupos de qualificação da mesma forma que no caso das qualificatórias, o mais distante possível.

35.4.3 Sorteio – competições de grupo

35.4.3.1 Os jogadores cabeça-de-chave devem ser colocados no topo dos grupos em ordem.

35.4.3.2 Num torneio de grupo ou round robin, cada membro do grupo deve jogar com todos e recebe 2 pontos pela vitória, 1 ponto por uma partida disputada e perdida e 0 pontos por uma partida não disputada ou não concluída. A ordem deve ser determinada sobretudo com base nos pontos ganhos. Se um jogador for desqualificado depois do fim duma partida por qualquer motivo, ele perde a partida e quaisquer partidas não jogáveis subsequentes serão registadas como derrota.

35.4.3.3 Se dois ou mais membros de um grupo obtiverem o mesmo número de pontos, a classificação deles basear-se-á apenas nos resultados das partidas disputadas entre si, levando em consideração a seguinte ordem: os pontos ganhos das partidas, a proporção de vitórias e derrotas em partidas individuais e o número de partidas e pontos até que a ordem possa ser decidida.

35.4.3.4 Se em qualquer momento do cálculo, a posição de um ou mais membros do grupo puder ser determinada enquanto os outros ainda estiverem empatados, os resultados das partidas que eles jogam devem ser desconsiderados no cálculo ulterior necessário para acabar com o empate de acordo com o procedimento definido nos pontos 35.4.3.1 e 35.4.3.2.

35.4.3.5 Se o empate não puder ser decidido de acordo com os pontos 35.4.3.1-3, as classificações serão determinadas por sorteio.

35.4.3.6 A menos que as regras do torneio determinem o contrário, se um jogador ou duplas avançarem do grupo, o primeiro e o segundo jogador ou duplas jogarão a última partida; se dois avançarem, então o segundo e terceiro jogador



ou dupla jogarão a última partida, e assim por diante.

35.4.4 Sorteio – sistema eliminatório/vagas e qualificatórias

35.4.4.1 No sistema eliminatório, o número de lugares na tabela eliminatória na primeira rodada deve ser uma potência inteira de 2.

35.4.4.2 Se houver menos participantes do que vagas, deve haver vagas suficientes na primeira rodada para atingir o número necessário.

35.4.4.3 Se houver mais participantes do que vagas, uma competição de qualificação deve ser realizada para que aqueles que avançam das qualificatórias e os inscritos diretamente na tabela eliminatória atinjam o número necessário.

35.4.4.4 As vagas da primeira rodada devem ser distribuídas da forma mais homogênea possível, primeiro posicionando-as aos cabeças-de-chave, na ordem de força.

35.4.4.5 Os que avançam das qualificatórias devem ser sorteados o mais uniformemente possível entre as metades, quartos, oitavos e décimos sextos.

35.4.5 Mudar o sorteio

35.4.5.1 Um sorteio concluído só pode ser alterado com a permissão do árbitro de competição responsável e, quando possível, com o consentimento dos representantes dos países diretamente envolvidos.

35.4.5.2 O sorteio só pode ser alterado para corrigir erros e esclarecer mal-entendidos na aceitação das inscrições e para corrigir desproporções graves conforme estabelecido no Sorteio repetido, ou para acrescentar novos jogadores ou duplas à competição de acordo com o ponto 35.4.6. conforme estabelecido no Sorteio repetido, ou para acrescentar novos jogadores ou duplas à competição de acordo com o ponto 35.4.7. Complementos.

35.4.5.3 Uma vez iniciada a competição, o sorteio não pode ser alterado, excepto para os cancelamentos necessários; para os fins desta regra, o evento de qualificação é um evento separado.

35.4.5.4 Nenhum jogador pode ser removido da tabela de sorteio sem o consentimento do mesmo, a menos que tenha sido desqualificado do torneio; o consentimento para cancelar deve ser dado pelo jogador, se estiver presente, ou pelo seu representante autorizado, se o jogador estiver ausente.

35.4.5.5 Uma dupla não pode ser alterada se os dois jogadores estiverem presentes e em condições de jogar, mas lesão, doença ou ausência de um jogador é razão suficiente para a mudança.

35.4.6 Sorteio repetido

35.4.6.1 Não é possível mover um jogador de um lugar para outro na tabela de sorteio, excepto conforme previsto nos pontos 35.4.5.2 e 35.4.5.5. Sim, se por algum motivo a tabela de sorteio mostrar uma desproporção séria porque vários jogadores estão a faltar da mesma parte da tabela.

35.4.6.2 Excepcionalmente, se a desproporção for devida à ausência de vários jogadores ou duplas-chave da mesma parte da tabela, os jogadores ou pares-chave restantes só podem ser reenumerados e sorteados conforme as classificações possíveis, levando em consideração, na medida do possível, os requisitos de priorizar nomes dos países, destacando os requisitos de acordo com a inscrição dos países.

35.4.7 Complementos

35.4.7.1 Os jogadores que não figuram na tabela de sorteio original podem ser colocados retroativamente, a critério do comité de competição responsável e com o consentimento do árbitro principal.

35.4.7.2 Primeiro, os lugares dos cabeças-de-chave vazios devem ser completados na ordem da tabela de classificação com os novos jogadores ou duplas mais fortes. Jogadores ou duplas adicionais serão sorteados para as vagas por ausência ou exclusão e, em seguida, para vagas que já estavam originalmente vazios, para jogarem contra jogadores ou duplas que não sejam cabeças-de-chave.

35.4.7.3 Qualquer jogador ou dupla que teria sido cabeça-de-chave na tabela de sorteio original de acordo com a tabela de classificação só pode ser sorteado para os lugares vazios de cabeças-de-chave.

35.4.8 Sistema de pontuação

35.4.8.1 Os organizadores devem fornecer um placar manual para cada mesa ou tablets a partir dos quais a aplicação FITEQ TeqRef pode ser executada.

35.4.9 Gestão dos resultados:

35.4.9.1 Para a gestão oficial dos resultados, os organizadores devem utilizar o sistema de gestão de resultados disponibilizado pela FITEQ. No entanto, localmente, para uso interno, outros sistemas de gestão de resultados podem ser usados ao mesmo tempo.

35.4.9.2 Os organizadores devem fornecer gratuitamente uma conexão de alta velocidade à Internet para o comitê de competição.

