Oficiálne pravidlá a predpisy teqballu

OBSAH

1 Teq stôl 4
2 Teqballové ihrisko 5
3 Lopta 8
4 Hráči a predstavitelia zápasu 9
5 Druhy zápasov 16
6 Výmena 17
7 Opakovaná výmena 17
8 Skóre 18
9 Dotyky 20
10 Servis 21
11 Vrátenie výmeny 23
12 Poradie hry 23
13 Chyby v poradí hry 26
14 Sieť + 3 odrazy 26
15 Edgeball 27
16 Sideball 27
17 Neplatný útok 28
18 Neplátné vrátenie 29
19 Príliš veľa dotykov 29
20 No pass 30
21 Časti tela 30
22 Dvojdotyk 32
23 Opakované vrátenie 32
24 Dotyk stola 33
25 Dotyk súpera 33
26 Hra rukou 34
27 Odraz na sieti 34
28 Prestávka a oddychový čas 35
29 Prerušená súťaž 38
30 Označenia a reklamy 38
31 Dopingová kontrola 39
32 Odvolanie 40
33 Disciplinárne konanie 41
34 Integrita 45
35 Pravidlá súťaže 45

1 TEQ STÔL

1.1 ŠPECIFIKÁCIA TEQ STOLA

1.1.1 Dĺžka: 3,000 mm (horizontálna).

1.1.2 Šírka: 1,500 mm (bez siete).

1.1.3 Šírka: 1,700 mm (aj so sieťou).

1.1.4 Dĺžka: 900 mm (aj so sieťou).

1.1.5 Zakrivenie povrchu hracej plochy Teqboard je určené vzdialenosťou od najvyššieho bodu plochy po najnižší a horizontálnou vzdialenosťou od najvzdialenejšieho bodu stola k výške siete. Pri meraní od zeme je najvyšší bod hracej plochy 760 mm, kým najnižší bod je 565 mm. Horizontálna vzdialenosť medzi najnižšou časťou stola a sieťou je 1 490 mm.

1.1.6 Materiál hracej plochy TEQ stola je HPL (vysokotlakový laminát), ktorý sa skladá z kraftového papiera impregnovaného živicou, dekoračného papiera a čírej vrstvy melamínu. Tento papier je lepený pri vysokých teplotách a pri vysokých tlakoch.

1.2 ŠPECIFIKÁCIA SIETE

1.2.1 Šírka: 1 700 mm

1.2.2 Hrúbka : 20 mm

1.2.3 Výška: 140 mm (meraná od povrchu stola)

1.2.4 Sieť musí byť zafixovaná do Teq stola a je vyrobená z PMMA (plexi), je priehľadná, termoplastická, ľahká, nerozbitná a je podobná sklu.

1.2.5 Vyššie uvedené špecifiká popisujú Teq One stôl, ktorý je jeden z troch stolov, ktoré sú uznané v rámci medzinárodnej teqballovej federácie FITEQ.

1.2.5.1 Teq One - Oficálne “Trieda A”. Tento stôl je používaný na oficiálnych FITEQ turnajoch.

1.2.5.2 Teq Smart - Oficiálne “Trieda B”. Tento stôl je používaný na oficiálnych národných a klubových turnajoch, ktoré sú organizované národnými federáciami.

1.2.5.3 Teq Lite - Oficiálne “Trieda C”. Tento stôl je používaný na amatérskych turnajoch.

2 TEQBALLOVÉ IHRISKO

2.1 OZNAČENIE IHRISKA

2.1.1 Priestor ihriska

2.1.1.1 Ihrisko musí byť obdlžníkové a označené čiarami s minimálnou dĺžkou 500 mm a maximálnou dĺžkou 1 500 mm.

2.1.1.2 Ihrisko je vyznačené čiarami, ktoré lemujú hranice ihriska. Požiadavky na vyznačenie ihriska sa v súvislosti s rôznymi typmi súťaží menia.

2.1.1.3 Teq stôl je presne umiestnený v strede ihriska a sieť je paralelná s obvodmi kratších strán.

2.1.1.4 Počas turnajov musia byť rozličné farby stola, povrchu, vyznačenie ihriska a farba lopty.

2.1.2 Polovica ihriska

2.1.2.1 Čiara rozdeľujúca ihrisko musí byť v strede ihriska a musí rozdeľovať ihrisko na dve totožné polovice ihriska (pozri ilustráciu).

2.1.2.2 Poliaca čiara musi byť vyznačená zreteľne viditeľným pruhom s minimálnou hrubkou 20 mm a maximálnou hrúbkou 50 mm. Farba čiary musí byť odlišná ako hrací povrch.

2.1.3 Podávacia čiara

2.1.3.1 Podávacia čiara musí byť paralelná so sieťou a je vzdialená 3.5 metra od stredu stola. Od konca stola je vzdialená 2 metre.

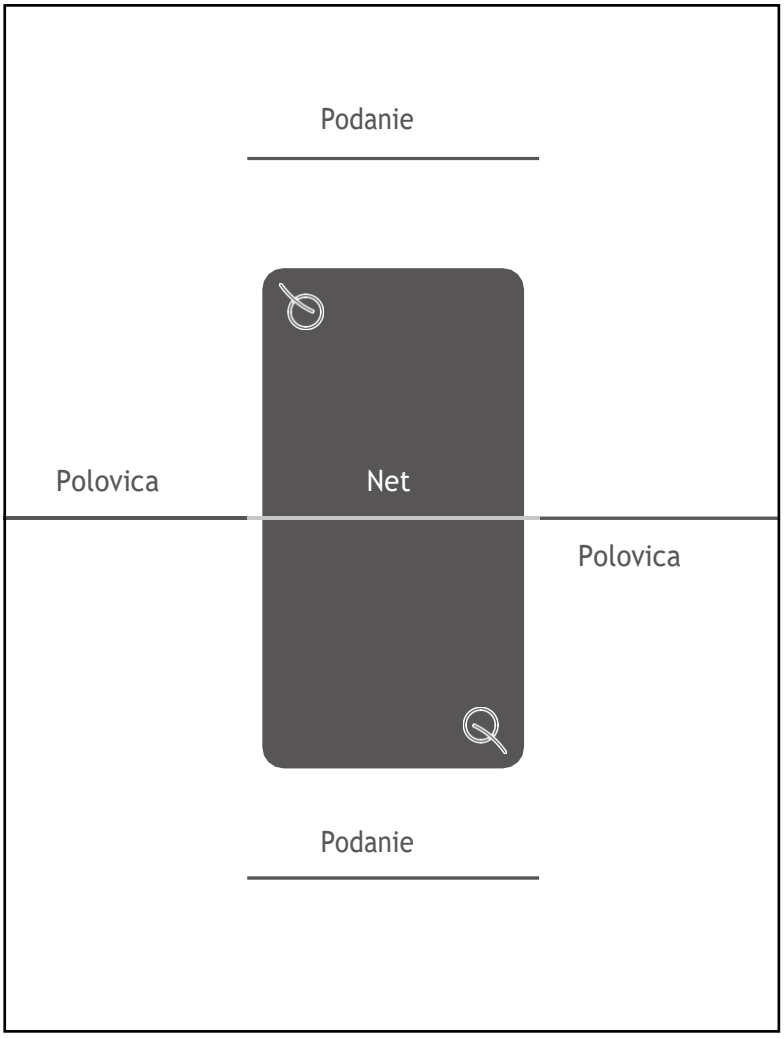
2.1.3.2 Hrúbka podávacej čiary musí byť minimálne 20 mm a maximálne 50 mm a v inej farbe, ako je hrací povrch.

2.1.4 Rozmery ihriska.

2.1.4.1 Oficiálne súťažné rozmery ihriska sú: 12 metrov šírka, 16 metrov dĺžka a minimálne výška ihriska je 7 metrov.

2.1.4.2 Paralelné strany k sieti musia byť 12 metrov dlhé; a druhá strana musí byť minimálne 16 metrov dlhá.

2.1.5 Rozhodcovia sa považujú za súčasť teqballového ihriska.


Podanie
Polovica
Net
Polovica
Podanie

3 LOPTA

3.1 KVALITA A ROZMERY

3.1.1 Lopta je guľatá.

3.1.2 Je vyrobená z kože alebo iného vhodného materiálu napr. latexu.

3.1.3 Obvod lopty je najmenej 67 cm a nie viac ako 69 cm (veľkosť 5).

3.1.4 Váha lopty nie je viac ako 400g, a zároveň nie menej ako 370g.

3.1.5 Tlak lopty má byť medzi 0.3 a 0.5.

3.1.6 Za prípravu lopty je zodpovedný organizátor turnaja.

3.2 VÝMENA POŠKODENEJ LOPTY

3.2.1 Ak sa lopta poškodí počas zápas, zápas je zastavený. Hlavný rozhodoca vymení poškodenú loptu za novú.

3.2.2 Ak sa lopta vymení, hra pokračuje presne tam, kde bola zastavená. To znamená, že skóre ostáva nezmenené a podanie tímu, ktorý podával sa zopakuje. Ak výmena má začať druhým podaním, v tom prípade výmena začne až po 1 minúte, kedy hráči majú možnosť si vyskúšať novú loptu.

4 HRÁČI A ZÁSTUPCOVIA

4.1 HRÁČI

4.1.1 Počet hráčov závisí od dvoch rozdielnych typov zápasov. (pozri: *Druhy zápasov*, 16):

4.1.1.1 Zápasy jednotlivcov: po jednom hráčovi na obidvoch stranách ihriska.

4.1.1.2 Zápasy dvojíc: po dvoch hráčoch na obdivoch stranách ihriska.

4.1.2 Jeden z hráčov musí byť určený ako kapitán počas oficiálnych zápasov. Počas zápasu jednotlivcov (1vs1) sú kapitáni samotní hráči. Kapitáni majú povinnosť sa zúčastniť hodu mincou.

4.1.3 Domáci hráč t.j. domáce mužstvo je uvedené ako prvé v žrebovaní.

4.1.4 Hosťujúci hráč t.j. hosťujúci tím je uvedený ako druhý v žrebovaní.

4.2 OBLEČENIE

4.2.1 Hráčske oblečenie pozostáva z krátkeho trička alebo trička bez rukávov; kraťasov, sukne alebo jednodielneho športového oblečenia; čiapky; čelenky; ponožiek a topánok. Jednodielne oblečenie, alebo priliehavé oblečenie (termo) by sa malo nosiť pod tričkom s krátkymi rukávmi alebo s tričkom bez rukávov alebo šortkami alebo sukňou. Toto oblečenie musí mať rovnakú základnú farbu ako vonkajšie oblečenie a musí byť zreteľne odlíšené od súperov. Oblečenie nesmie predstavovať pre hráčov žiadnu výhodu a nesmie porušovať predpisy organizátora súťaže.

4.2.2 Všetky šperky (náhrdelníky, prstene, náramky, náušnice, kožené a gumené náramky) alebo akékoľvek nepovolené predmety, ktoré môžu byť nebezpečné, sú zakázané.

4.2.3 Hráči môžu nosiť okuliare alebo šošovky na svoje vlastné riziko.

4.2.4 Na drese sú povolené čísla, nápisy, názov klubu alebo asociácie, do ktorej patrí hráč: povolené sú aj reklamy (pozri: *Označenia a reklamy*, 38).

4.2.5 Akékoľvek značky alebo popisy na prednej alebo na bočnej strane hracieho odevu a akýchkoľvek predmetov (napr. šperky) nesmú byť nápadné a odrážať svetlo, aby to neovplyvnilo súperovo videnie. Ak hlavný rozhodca posúdi, že to súpera vyrušuje, hráč môže byť vyzvaný aby to zakryl alebo odstránil.

4.2.6 Hráčom/tímom nie je povolené nosiť oblčenie takej istej farby ako nosí super/súperi. Farba oblečenia sa musí jasne odlišovať od súperových.

4.2.7 Všetci hráči v rovnakom tíme musia byť oblečení počas všetkých súťažných zápasov rovnakou farbou, rovnakým tvarom, rovnakým dizajnom a rovnakým typom oblečenia. Výnimku možno urobiť z náboženských dôvodov. Každý hráč/tím musí mať dve sady oblečenia, ktoré sú jasne farebne odlíšené.

4.2.8 Hlavný rozhodca rozhoduje o regulérnosti a prijateľnosti oblečenia.

4.3 PREDSTAVITELIA ZÁPASU

4.3.1 Turnajový manžér

4.3.1.1 Pre všetky FITEQ podujatia musí byť ustanovený Turnajový Manažér.

4.3.1.2 Povinnosti Turnajového Manažéra:

4.3.1.2.1 zhromažďuje turnajové záznamy z FITEQ vstupného systému;

4.3.1.2.2 kontroluje oprávnenosť účastníkov (hráčov, trénerov atď.);

4.3.1.2.3 pripravuje rozpis a rozdelenie do zápasov;

4.3.1.2.4 kontroluje hracie vybavenie a hracie podmienky pred začiatkom súťaže. Je zodpovednosťou manažéra súťaže zabezpečiť dodržiavanie schválených podmienok počas súťaže;

4.3.1.2.5 pripravuje a dohliada nad rozpis spolu s hlavným rozhodcom;

4.3.1.2.6 je hlavný kontakt medzi FITEQom a miestnym organizátorom počas súťaže;

4.3.1.2.7 dohliada na úkony počas dňa a celej súťaže.

4.3.2 Predstavitelia tímu

4.3.2.1 Tréneri a ostatní predstavitelia tímu (napr. fyzioterpeut) majú povolené sedieť vedľa teqballového ihriska vo vyznačenej zóne. Počet predstaviteľov tímu sa rôzni od roličných turnajov a nesmie prekročiť počet 3 osoby.

4.4 ROZHODCOVIA - PREDSTAVITELIA

4.4.1 Vrchný rozhodca (šéf rozhodcov)

4.4.1.1 Vrchný rozhodca je zodpovedný za organizovanie rozhodcovského brífingu pred turnajom.

4.4.1.2 Vrchný rozhodca musí byť menovaný pre každú súťaž. Je zodpovedný za priebeh žrebovania počas súťaže spolu s Turnajovým Manažérom.

4.4.1.3 Vrchný rozhodca menuje/obsadzuje rozhodcov ku každému stolu a rozhoduje o ich úlohách

4.4.1.4 Vrchný rozhodca je zodpovedný za overenie kvalifikácie všetkých zúčastnených účastníkov (hráči, tréneri, asistenti atď.) Na určenú súťaž.

4.4.1.5 Vrchný rozhodca musí byť v postavení aby mal dohľad na prebiehajúce zápasy.

4.4.1.6 Vrchný rozhodca môže rozhodnúť kedykoľvek o náhrade rozhodcov.

4.4.1.7 Vrchný rozhodoca rozhoduje:

4.4.1.7.1 Kedykoľvek, ak má byť zápas prerušený v prípade núdze;

4.4.1.7.2 či je možné predlžiť stanovenú dobu rozcvičenia;

4.4.1.7.3 v akejkoľvek otázke výkladu pravidiel alebo predpisov, vrátane prijateľnosti oblečenia, hracieho vybavenia a podmienok hry;

4.4.1.7.4 či a kde hráči môžu trénovať počas núdzového prerušenia zápasu;

4.4.1.7.5 či je potrebné prijať disciplinárne konanie za neslušné chovanie alebo porušenie pravidiel.

4.4.1.8 Ak Vrchný rozhodca nie je schopný plniť svoje povinnosti, mali by byť jeho kompetencie prenesené na prideleného náhradníka. Počas zápasu musí byť vždy prítomný Vrchný rozhodca alebo zodpovedný zástupca určený na výkon právomoci v prípade neprítomnosti rozhodcu.

4.4.1.9 Vrchný rozhodca musí mať:

4.4.1.9.1 Vhodné oblečenie (pozri: *Oficiálny dres kód pre teqballových rozhodcov*);

4.4.1.9.2 hodinky;

4.4.1.9.3 dve mince;

4.4.1.9.4 dve perá a zápisník.

4.4.2 Hlavný rozhodca

4.4.2.1 Hlavný rozhodca musí byť menovaný na každý zápas.

4.4.2.2 Hlavný rozhodca je zodpovedný za kontinuitu hry a uplatňovanie pravidiel a predpisov.

4.4.2.3 Hlavný rozhodca je zodpovedný za kontrolu prijateľnosti výstroja a hracích podmienok a musí akýkoľvek nedostatok nahlásiť hlavnému rozhodcovi.

4.4.2.4 Hlavný rozhodca vhadzuje mincou, pre výber podania, príjmu a strán.

4.4.2.5 Hlavný rozhodca musí skontrolovať poradie podania, príjmu, strán a ak sú nejaké nezrovnalosti tak ich opraviť.

4.4.2.6 Hlavný rozhodca musí rozhodnúť o každej výmene, ako o bodovanej alebo opakovanej a musí podľa toho vypísať skóre.

4.4.2.7 Ak hosťujúci tím/hráč má podobné oblečenie

ako domácí tím/hráč, rozhodca musí dať pokyn hosťujúcemu hráčo/tímu aby si vymenili tričko/tričká.

4.4.2.8 Hlavný rozhodca musí mať:

4.4.2.8.1 vhodné oblečenie (*pozri Oficiálny dress kód pre teqballových rozhodcov*);

4.4.2.8.2 hodinky;

4.4.2.8.3 mincu.

4.4.2.9 Hlavný rozhodca sa musí umiestniť na dostatočne vzdialenom mieste od stredu stola avšak môže sa pohybovať podľa toho, ako to vyžaduje hra. Rozhodcovia musia robiť jasné a sebavedomé rozhodnutia.

4.4.2.10 Hlavný rozhodca musí okamžite hlásiť Vrchnému rozhodcovi prípad násilia alebo nevhodného správania hráčov počas zápasu.

4.4.3 Asistent rozhodcu

4.4.3.1 Jeho úlohou je pomôcť Hlavnému rozhodcovi s rozhodnutiami a aj o predtým diskutovaných úlohách.

4.4.3.2 Asistent rozhodcu rozhoduje, že či vykonané podanie je platné.

4.4.3.3 Asistent rozhodcu je zodpovedný za meranie času, ktorý je určený na rozcvičku a na time out.

4.4.3.4 Asistent rozhodcu musí mať:

4.4.3.4.1 vhodné oblečenie (*pozri Oficiálny dress kód pre teqballových rozhodcov*);

4.4.3.4.2 hodinky;

4.4.3.4.3 mincu.

4.4.3.5 Asistent rozhodcu musí byť v postavení oproti Hlavnému rozhodcovi

4.4.3.6 Asistent rozhodcu musí ohlásiť Hlavnému rozhodcovi ak vidí, že sú porušené pravidlá.

4.4.3.7 Asistent rozhodcu musí dodržiavať pravidlá.

4.4.3.8 Asistent rozhodcu je zodpovedný za čisté teqballové ihrisko pred zápasom a po zápase.

4.4.4 Náhradný rozhodca

4.4.4.1 Počet Náhradných rozhodcov sa líši v závislosti od druhu súťaže.

4.4.4.2 Zodpovednosť Náhradného rozhodcu je byť vždy pripravený nahradiť Hlavného rozhodcu alebo jeho Asistenta, ak si to vrchný rozhodca vyžaduje.

4.4.4.3 Náhradný rozhodca musí mať:

4.4.4.3.1 vhodné oblečenie (pozri: Oficiálny dress kód pre teqballových rozhodcov);

4.4.4.3.2 hodinky;

4.4.4.3.3 mincu.

4.4.4.4 Náhradný rozhodca musí byť v blízkosti teqballového ihriska.

4.4.4.5 Náhradný rozhodca musí byť oboznámený s protokolom, pravidlami a úlohami rozhodcov

4.4.4.6 Náhradný rozhodca by mal Hlavnému rozhodcovi byť nápomocný a tiež udržiavať čisté teqbalové ihrisko.

4.4.4.7 Náhradný rozhodca nesmie hovoriť počas zápasu, ktorý sleduje.

4.4.4.8 Ak náhradný rozhodca spozoruje niečo neobvyklé, musí to hlásiť hlavnému rozhodcovi.

4.5 HOD

4.5.1 Hod mincou vykonáva Hlavný rozhodca priamo pred zápasom. Hod rozhodne o podávajúcom hráčovi, prijímateľovi a možnosti výberu strán.

4.5.2 Minca

4.5.2.1 Rozhodcovia by mali používať oficálnu FITEQ mincu.

4.5.2.2 Ak nie je k dispozícii minca FITEQ, hlavný rozhodca musí mať pri sebe vhodnú mincu na použitie pri hode mincou. Musí mať minimálny priemer 25 mm [príslušné príklady: mince 2 € (EUR) / 1 $ (USD) / 1 ¥ (CNY)] a maximálne 35 mm. Pozadie mince musí byť viditeľné pre hráčov a tiež pre vysielanie (ak je to vhodné).

4.5.3 Proces hodu mincou

4.5.3.1 Domáci hráč si vyberie jednu zo strán mincí (hlavu alebo rub mince).

4.5.3.2 Víťaz hodu mince ma právo si vybrať:

4.5.3.2.1 stranu; alebo

4.5.3.2.2 podanie alebo príjem;

4.5.3.2.3 kapitán druhého tímu si vyberie to druhé

4.5.3.3 Príjmajúci tím vyberie si vyberie hráča, ktorý bude príjmať podanie a servujúci tím si vyberie hráča, ktorý bude podávať.

5 DRUHY ZÁPASOV

5.1 SÚ TRI TYPY ZÁPASOV:

5.1.1 Jednotlivci (1vs1): zápas, v ktorom proti sebe súperia dvaja hráči. Pohlavné obmedzenia sa v rôznych súťažiach líšia.

5.1.2 Štvorhra: zápas, v ktorom proti sebe súperia dva tímy po dvoch hráčov. Pohlavné obmedzenia sa v rôznych súťažiach líšia.

5.1.3 Zmiešaná štvorhra (mix): zápas, v ktorom proti sebe súperia dva tímy po dvoch hráčov zložených z hráčov mužského a ženského pohlavia.

6 VÝMENA

6.1 DEFINÍCIA

6.1.1 Výmena je vtedy, ak je lopta v hre.

6.1.2 Každá výmena začína podaním; prijímajúci tím musí potom vrátiť loptu na hraciu plochu súpera.

6.1.3 Platná výmena končí bodom prideleným jednému z hráčov/tímov

6.2 BODOVACÍ SYSTÉM

6.2.1 Každý set sa hrá, kým jedna strana nedosiahne 12 bodov, s výnimkou posledného setu.

6.2.2 Každé stretnutie sa hrá na 2 víťazné sety. V prípade, že je skóre nerozhodné 1:1, hrá sa rozhodujúci tretí set- Počet setov je uvedený aj v predpisoch jednotlivých súťaží.

6.2.3 Rozhodujúci set musí byť vyhraný s dvojbodovým rozdielom; ostatné sety sa hrajú do 12 bodov.

7 OPAKOVANÁ VÝMENA

Výmena sa musí opakovať v troch rôznych prípadoch

7.1 EDGEBALL

7.1.1 V prípade hranej lopty sa neudelí žiadny bod a rozohrávka sa musí opakovať.

7.2 SIEŤ + 3 ODRAZY

7.2.1 Ak sa lopta po dotyku so sieťou odrazí trikrát na hraciu plochu, musí sa výmena zoopakovať a neudelí sa žiaden bod (pozri: *Sieť + 3 odrazy*, 26).

7.3 VYŠŠIA SILA

7.3.1 Vyššia sila môže nastať, keď rozhodca zastaví hru počas výmeny.

7.3.2 Rozhodca môže zastaviť zápas, ak:

7.3.2.1 sa zápasu zúčastní osoba, ktorá nie je oficiálnym hráčom;

7.3.2.2 sa hrá s loptou inou ako je tá, ktorá je oficiálna;

7.3.2.3 akákoľvek udalosť, ktorá môže ovplyvniť výsledok zápasu a výmeny.

7.3.3 Ak dôjde k vyššej moci počas podania, musí sa prerušené podanie zopakovať. Ak dôjde k vyššej moci po druhom podaní, podávajúci hráči musia svoj druhý pokus zopakovať.

8 SKÓRE - BODY

8.1 Hráč/tím získa bod, ak:

8.1.1 súper nie je schopný vrátiť loptu na hraciu plochu hráča/tímu;

8.1.2 hráč súpera vráti loptu a dotkne sa bočnej strany stola (*pozri: Sideball, 27*);

8.1.3 lopta sa minimálne dvakrát odrazí na súperovu hraciu plochu (*pozri: Okrem siete + tri odrazy, 26*);

8.1.4 súper sa dotktne lopty rovnakou časťou tela dva krát za sebou (*pozri: Dvojitý dotyk, 32*)

8.1.5 súper vráti loptu 2x po sebe tou istou časťou tela *(pozri: Opakovaný návrat*, 32);

8.1.6 súper sa dotkne lopty viac ako trikrát (*pozri: Príliš veľa dotykov*, 29);

8.1.7 súper sa dotkne lopty rukou alebo ramenom (pozri: *Hra rukou, 34*);

8.1.8 súper sa dopustí dvojitej chyby pri podaní (pozri: Podanie, *21*);

8.1.9 po vrátení sa súper dotkne lopty skôr, ako lopta dopadne na stôl (pozri: *Vrátenie*, 23);

8.1.10 súper alebo akýkoľvek predmet na hráčoch sa dotkne stola alebo siete (pozri: *Dotyk stola, 33*);

8.1.11 súper sa dotkne hráča počas výmeny (pozri: *Dotyk súpera, 33*);

8.1.12 po podaní sa super nedotkne lopty v správnom poradí tzn. že neprijímajúci hráč sa dotkne lopty ako prvý (pozri: *Poradie hry*, *23*);

8.1.13 v okamihu vrátenia lopty na súperovú stranu stola je hráčová časť tela na superovej strane stola(pozri: *Neoprávnený útok*, 28);

8.1.14 po dotyku súpera lopta letí pod predĺženú pomyselnú čiaru vrcholu siete, aj keď dopadne na hraciu plochu alebo nie (*pozri: Nedovolené vrátenie, 29*);

8.1.15 hráč vráti loptu na hraciu plochu súpera a lopta sa zrotuje späť na hraciu plochu hráča bez toho, aby sa súper dotkol lopty; alebo

8.1.16 po dotyku súpera sa lopta dotkne iného vybavenia alebo osoby vo vnútri alebo mimo teqbalového ihriska, okrem hráčskej plochyhráča alebo siete, s výnimkou prípadu, keď sa hráč/tím dotkne lopty skôr, ako by sa odrazila na stôl.

8.1.17 Ak sa obaja hráči/tímy dopustia chyby, potom hráč/tím, ktorý sa chyby dopustil, skôr tak prehráva výmenu.

8.1.18 Pozri *Skórovací systém, 17.*

9 DOTYKY

9.1 Platné dotky musia spĺňať nasledujúce kroky:

9.1.1 Hráči sa môžu dotknúť lopty ktoroukoľvek časťou tela okrem rúk a paží.

9.1.2 Maximálny počet dotykov pre vrátenie lopty na súperovu stranu uhriska sú tri (pozri: *Príliš veľa dotykov)*. Počítajú sa aj neúmyselné dotyky.

9.1.3 Je zákázané držať loptu medzi dvoma časťami tela. (pozri: *Príliš veľa dotykov, 29)*.

9.1.4 Je zakázané držať loptu na jednotlivých častiach tela.

9.1.5 Následujúce dotyky s tou istou časťou tela sú zakázané. (pozri: *Dvojitý dotyk, 32*).

9.1.6 Nasledujúce dotyky pri vrátení výmeny s tou istou časťou tela sú zakázané. (pozri: *Opakované vrátenie, 32*).

9.1.7 Ak loptička v priebehu hry zasiahne sieť, stále platia všetky pravidlá týkajúce sa dotyku, s výnimkou dvojhier (*pozri: Odrazy od siete, 34*).

9.1.8 ,,Nožnice'' - alebo keď je chodidlo nad úrovňou hlavy, sú povolené iba vtedy, ak je dráha lopty smerom hore alebo ak sa aspoň jedna časť tela dotýka zeme (pozri: *Neplatný útok, 28*).

9.1.9 Vo všetkých prípadoch má hlavný rozhodca konečné rozhodnutie o tom, či je dotyk platný alebo nie.

10 PODANIE

10.1 ZÁKLADY

10.1.1 Podanie začína s loptou v rukách podávajúceho.

10.1.2 Podávajúci si loptu vyhodí a podá ju zo vzduchu.

10.1.3 Podanie je uskutočnené jedným dotykom akoukoľvek časťou tela okrem rúk alebo ramien.

10.1.4 Na úspešné podanie má 2 pokusy.

10.1.5 2 neúspešné podania znamenajú dvojchybu.

10.1.6 Keď je hráč pripravený na podanie a jeho súper na prijatie, rozhodca dá signál na hru a následne podávajúci hráč má 5 sekúnd na uskutočnenie podania.

10.2 UMIESTNENIE PODÁVAJUCÉHO

10.2.1 Čiara na podávanie je 2m od stola.

10.2.2 Pri podaní sa musí aspoň jedna časť tela dotýkať zeme v momente, ked sa hráč dotkne lopty.

10.2.3 V momente podania sa všetky časti tela ktoré sa dotýkajú zeme musia nachádzať za podávacou čiarou.

10.2.4 Podanie je uznané, keď sa žiadna časť tela v momente podania nedotýka podávajúcej čiary.

10.2.5 Časti tela, ktoré sú na zemi, musia byť medzi pomyselnými predĺženými čiarami strán stola.

10.3 LOPTA

10.3.1 Trajektória lopty pri podaní nie je dôležitá. (smerom hore alebo dole).

10.3.2 Dotyk s loptou musí prebehnúť ponad najnižšou časťou hracieho stola.

10.3.3 Pri podaní sa lopta musí najprv dotknúť súperovej polovice.

10.3.4 Lopta sa môže odraziť od hocakej časti súperovej polovice stola.

10.3.5 Ak sa lopta pri podaní najprv dotkne siete, podanie je neplatné.

10.4 SITUÁCIE:

10.4.1 Ak lopta skončí na hrane stola, podanie sa opakuje. Pri dvoch takýchto pokusoch po sebe je podanie chybné a bod je pripísaný súperovi.

10.4.2 Pri štvorhre, podanie môže prijať len prijímajúci hráč. Ak loptu príjme druhý hráč ktorý nebol určený na príjem, bod dostáva podávajúci tím.

10.4.3 Keď sa lopta pri podaní najprv dotkne siete, podanie sa považuje za chybu.

10.4.4 Keď je podávajúci hráč pri podávaní niečim vyrušený, môže loptu chytiť do ruky alebo pustiť na zem. Takúto možnosť má hráč stále jeden krát pre každé podanie.

11 PRÍJEM

11.1 Príjem je správny ak:

11.1.1 Po podaní sa prijímajúci hráč dotkne lopty ako prvý;

11.1.2 Po podaní sa lopta sa na súperovej polovici odrazí len raz.

11.1.3 Pri príjme nie je spravená žiadna chyba (viď: *Nadpisy, 16-26, 27*); a

11.1.4 Lopta sa odbije na súperovej polovici po správnom dotyku súpera/súperov, alebo sa odbije od siete (ľubovoľný počet) a tak skončí na súperovej polovici, po správnom dotyku/dotykoch súpera.

12 HRACÍ PORIADOK

12.1 STRANY A ÚLOHY

12.1.1 Pred zápasom sa strany vyberú hráčmi za pomoci rozhodcovho hodenia mince. (viď: *Hod mincou, 15*). Hráči si taktiež medzi sebou vyberú, kto bude podávať a prijímať podanie.

12.2 ZÁPAS

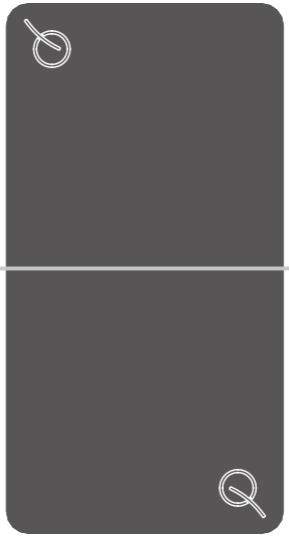
12.2.1 Zápas sa začína podaním hráča 1 Tímu A na hráča 1 tímu B. Podanie hráčom 1 je vyslovene doručené pre protihráča číslo 1.

Zmena podania nastáva po 4 bodoch.

Hráč1-TímA a Hráč2-TímA musia zmeniť strany,

TeamA-Player1

TeamA-Player2



TeamB-Player2

TeamB-Player1

čo znamená že Hráč2-TímA je prijímajúci hráč a Hráč1-TímB začína podávať.

Zmena podania nastáva po 4 bodoch.

Hráč1-TímB a Hráč2-TímB musia zmeniť strany, čo znamená že Hráč2-TímB je prijímajúci hráč a Hráč1-TímA začína podávať.

Zmena podania nastáva po 4 bodoch.

Hráč2-TímA a Hráč1-TímA musia zmeniť strany, čo znamená že Hráč1-TímA je prijímajúci hráč a Hráč2-TímB začína podávať.

Zmena podania nastáva po 4 bodoch.

Hráč2-TímB a Hráč1-TímB musia zmeniť strany, čo znamená že Hráč1-TímB je prijímajúci hráč a Hráč1-TímA začína podávať. Takto presne sa zápas začal a teda scenár sa len zopakoval.

12.2.2 V druhom sete začína Hráč1-TímB podávať na Hráča1-TímA.

12.2.3 Pred posledným setom sa strany vyberú hráčmi za pomoci rozhodcovho hodenia mince (viď: *Hod mincou, 15*). Hráči si taktiež medzi sebou vyberú, kto bude podávať a prijímať podanie, rovnako ako pred pvým setom.

12.2.4 Ak je v poslednom sete skóre 12:12, hráči/tími menia podanie po každom bode, s rovnakým postupom.

12.2.5 V zápase najlepší set z troch, saprvý set hrá na 12 bodov kde 12:11 môže byť konečný výsledok (viď: *Bodovací systém*).

12.2.6 Zmena strán nastáva po každom sete. Strany sa taktiež musia meniť ak v poslednom sete víťazný tím dosiahne 6,12 alebo 18 bodov

13 CHYBY VYPLÝVAJÚCE Z HRY

13.1 ZMENA PODANIA

13.1.1 Ak podáva alebo prijíma hráč, ktorý nie je na rade, hra bude prerušená rozhodcom hneď po zistení chyby a rozohrávka musí pokračovať od hráčov, ktorí majú podávať a prijímať, podľa poradia stanoveného na začiatku zápasu.

13.1.2 Po prvom vrátení lopty, sa môže dotknuť lopty akýkoľvek hráč bez poradia.

13.1.3 Všetky body získané pred zistením chyby, musia byť platné.

13.2 VÝMENA STRÁN

13.2.1 Ak si hráči neprehodili stranu, keď mali, musí sa tak stať okamžite po rozohrávke, počas ktorej k nej došlo. Stretnutie bude pokračovať tak, že hráči budú na stranách, kde by mali byť, podľa poradia stanoveného na začiatku zápasu. K zmenám strán dochádza podľa bodu 12.2.6.

13.2.2 Všetky body získané pred zistením chyby, musia byť platné.

14 SIEŤ + tri odrazy

14.1 DEFINÍCIA

14.1.1 Pravidlo troch odrazov sa uplatňuje, keď sa lopta dotkne siete aspoň raz a potom sa odrazí najmenej trikrát na hracej ploche súpera bez toho, aby sa jej niekto a niečo dotklo.

14.2 VERDIKT

14.2.1 Opakovanie výmeny po prvom podaní.

14.2.2 Detaily, čo sa stane ak lopta sa dotkne siete. (pozri: *Odraz od siete, 34)*.

15 EDGEBALL

15.1 DEFINÍCIA

15.1.1 Edgeball je hra, pri ktorej sa lopta dotkne hrany súperovej hracej plochy, bez toho, aby sa jej dotkol ďalší hráč. Lopta sa musí následne musí odraziť na zem alebo hocikam inam ako na stôl alebo hráčom.

15.2 VERDIKT

15.2.1 Výmena sa zopakuje.

15.2.2 Rozhodnutie pri podaní: opakovaný pokus podania, dva posebe idúce pokusy o podanie, končiace edgeballom znamenajú chybu podania.
15.2.3 Rozhodnutie počas hry: opakovanie výmeny od prvého podania, neudelí sa žiadny bod.

16 SIDEBALL

16.1 DEFINÍCIA

16.1.1 Sideball je hra, pri ktorej sa lopta dotkne okraja stola pod úrovňou hracej plochy a odrazí sa smerom nadol.

16.1.2 Ak sa lopta zároveň dotkne okraja a hrany stola a odrazí sa smerom nadol, vždy sa hra považuje za sideball, s výnimkou situácií, keď lopta letí sponad úrovne hracej plochy.

16.2 VERDIKT

16.2.1 Bod sa pridelí súperovi.

17 NEPLATNÝ ÚTOK

17.1 DEFINÍCIA

17.1.1 Neplatný útok je hra, pri ktorej vracajúci (útočiaci) hráč v okamihu vrátenia lopty svojou časťou (časťami) tela alebo bodom dotyku s lotou prekročí pomyselnú predĺženú čiaru siete.

17.1.2 Tzv. "nožničky", teda hra, pri ktorej je noha nad úrovňou hlavy, trajektória lopty smeruje nadol a zeme sa nedotýka žiadna časť tela útočiaceho hráča, sa tiež považuje za neplatný útok.

17.1.3 Ak hráč stúpi alebo dotkne sa poliacej čiary počas vrátenia lopty, je hra považovaná za neplatný útok. To sa týka len útočiaceho hráča.

17.1.4 Hráčom je dovolené prekročiť myslenú predĺženú čiaru siete len v prípadoch, keď prihrávajú loptu späť spoluhráčovi alebo sebe samému.

17.2 VERDIKT

17.2.1 Bod sa pridelí súperovi.

18 NEPLATNÉ VRÁTENIE

18.1 DEFINÍCIA

18.1.1 Neplatné vrátenie nastane, keď pri vrátení lopta letí pod úrovňou alebo priamo cez myslenú predĺženú čiaru vrchnej hrany siete a následne dopadne na hraciu plochu súpera.

18.2 VERDIKT

18.2.1 Bod sa pridelí súperovi.

19 PRIVEĽA DOTYKOV

19.1 DEFINÍCIA

19.1.1 Hra je považovaná za priveľa dotykov, ak sa hráč/tím dotkne lopty viac ako trikrát v rámci jedného vrátenia lopty.

19.1.2 Rátajú sa aj neúmyselné dotyky. Ak pri štvorhre jeden hráč využije tri dotyky v jednom vrátení, je to tiež považované za priveľa dotykov.

19.1.3 Ak sa pri výmene lopta odrazí od siete späť na stranu útočiaceho hráča/tímu, platí pravidlo o maximálnom počte troch dotykov na jedno vrátenie/útok. (rátajúc dotyky pred a po dotyku siete).

19.1.4 Ak hráč drží loptu medzi ľubovoľnými časťami tela, je hra automaticky považovaná za priveľa dotykov.

19.2 VERDIKT

19.2.1 Bod sa pridelí súperovi.

20 NO PASS

20.1 DEFINÍCIA

20.1.1 No pass nastáva pri štvorhre keď sa do jedného vrátenia/útoku zapojí len jeden hráč z tímu.

20.2 VERDIKT

20.2.1 Bod sa pridelí súperovi.

21 ČASTI TELA

V teqballe sa rozlišuje deväť častí tela.

21.1 Deviatimi časťami tela sú:

21.1.1 Hlava: Horná časť tela od krku hore.

21.1.2 Ľavé rameno: Horná časť ramenného kĺbu a časť tela medzi ním a krkom.

21.1.3 Pravé rameno: Horná časť ramenného kĺbu a časť tela medzi ním a krkom.

21.1.4 Chrbát: Zadná časť tela od ramien po boky, vrátane vrchnej časti povrchu krku a zadku.

21.1.5 Hrudník: predná časť tela od ramien po boky, vrátane prednej časti krku.

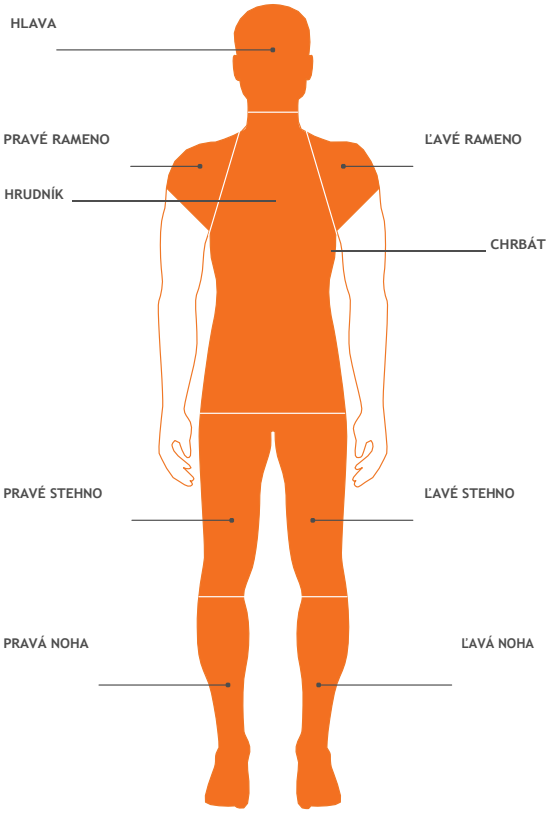
21.1.6 Ľavé stehno: časť tela medzi bokmi a stredom kolena, vynímajúc zadok.

21.1.7 Pravé stehno: časť tela medzi bokmi a stredom kolena vynímajúc zadok.

21.1.8 Ľavá noha: časť tela nižšie od stredu kolena, to znamená, že vnútorná časť chodidla sa považuje za rovnakú časť tela ako vonkajšia časť chodidla.

21.1.9 Pravá noha: časť tela nižšie od stredu kolena, to znamená, že vnútorná časť chodidla sa považuje za rovnakú časť tela ako vonkajšia časť chodidla.

21.1.10 Dotyky s loptou na hranici dvoch častí tela sa posudzujú podľa úmyslu pohybu.



22 DVOJDOTYK

22.1 DEFINÍCIA

22.1.1 Za dvojdotyk sa považuje, ak sa hráč dotkne lopty po sebe dvakrát tou istou časťou tela.

22.1.2 To platí len v prípade jedného hráča. Vo štvorhre platí, že ak hráč prihrá svojmu spoluhráčovi, ten môže použiť rovnakú časť tela, akou bola vykonaná prvá prihrávka.

22.1.3 Ak hráč drží loptu medzi dvoma ľubovoľnými časťami tela, je hra považovaná automaticky za dvojdotyk.

22.2 VERDIKT

22.2.1 Bod sa pridelí súperovi.

23 OPAKOVANÉ VRÁTENIE

23.1 DEFINÍCIA

23.1.1 Za opakované vrátenie sa považuje hra, keď hráč/tím vráti loptu v rámci jednej výmeny dvakrát po sebe tou istou časťou tela. Podanie sa nepovažuje za vrátenie.

23.1.2 Pri štvorhre sa pravidlo opakovaného vrátenia uplatňuje na celý tím, to znamená, že ak hráč vráti loptu jednou časťou tela, pri ďalšom vrátení nemôže spoluhráč použiť tú istú časť tela.

23.2 VERDIKT

23.2.1 Bod sa pridelí súperovi.

24 DOTYK STOLA

24.1 DEFINÍCIA

24.1.1 Dotyk stola je situácia, keď sa počas výmeny hráč ľubovoľnou časťou tela, úmyselne alebo neúmyselne, dotkne stola.

24.1.2 Dotyk stola ktoroukoľvek časťou vybavenia hráča, sa tiež považuje za porušenie pravidla.

24.2 VERDIKT

24.2.1 Bod sa pridelí súperovi.

25 DOTYK SÚPERA

25.1 DEFINÍCIA

25.1.1 Rozhodnutie o dotyku súpera nastáva, ak sa počas výmeny hráč dotkne súpera.

25.1.2 Hráči musia vždy poskytnúť dostatok priestoru hráčom/tímu v držaní lopty. Ak hráč/tím nemá v úmysle poskytnúť dostatočný priestor útočiacemu tímu, bod sa pridelí útočiacemu tímu, ak pride k dotyku hráčov.

25.2 VERDIKT

25.2.1 Bod sa pridelí súperovi.

26 HRA RUKOU

26.1 DEFINÍCIA

26.1.1 Hra rukou nastane, ak sa hráč dotkne úmyselne alebo neúmyselne lopty svojou rukou alebo pažou.

26.2 VERDIKT

26.2.1 Bod sa pridelí súperovi.

27 ODRAZ NA SIETI

27.1 Posúdenie rozličných odrazov od siete

27.1.1 Ak sa lopta dotkne siete počas podania, je hra vždy považovaná za chybu.

27.1.2 Ak sa lopta dotkne siete počas výmeny, tá pokračuje, dodržiavajúc ostatné pravidlá. Počas výmeny sa lopta môže dotknúť siete ľubovoľný počet krát.

27.1.3 Ak sa lopta odrazí späť od siete, hrá/tím musí dodržať pravidlo o počte povolených dotykov. Hráč/tím sa môže dotknúť lopty po odraze od siete aj tou istou časťou tela ako pri predchádzajúcom dotyku. V tomto prípade sa neuplatní pravidlo o dvodotyku, avšak uplatňuje sa pravidlo o opakovanom vrátení.

27.1.4 Ak sa lopta odrazí od siete na hraciu plochu súpera, výsledok výmeny závisí od počtu dopadov na plochu stola:

27.1.4.1 Sieť+ jeden dopad znamená platné vrátenie.

27.1.4.2 Sieť+dva dopady znamenajú bod pre tím, ktorý týmto spôsobom vrátil loptu.

27.1.4.3 Sieť+tri a viac dopadov znamená opakovanie výmeny a nepridelenie žiadneho bodu.

27.1.4.4 Sieť + kotúľajúca sa lopta po súperovej hracej ploche (t.j. žiadne dopady lopte po odraze od siete) znamená opakovanú výmenu a nepridelenie žiadneho bodu.

27.1.5 Ak sa platné vrátenie zatočí od hracej plochy naspäť do siete, ostáva naďalej v hre, dodržujúc pravidlá o priveľa dotykoch a pod. Avšak ďalší dopad od hracej plochy znamená bod súperovi.

28 PRESTÁVKY A TIME OUT

V teqballe sa rozlišujú tri rôzne prestávky v hre.

28.1 ROZCVIČKA

28.1.1 Rozcvička trvá jednu minútu, počas ktorej je hráčom dovolené trénovať pred začiatkom zápasu.

28.2 PRESTÁVKY

28.2.1 Medzi setmi sú prestávky dlhé 1 minútu. Počas tejto prestávky hráčom nie je dovolené využívať stôl na hranie.

28.2.2 Počas prestávok hráčom nie je dovolené odísť z hracej plochy bez povolenia hlavného rozhodcu.

28.2.3 Hráči počas prestávok medzi setmi vymenia strany.

28.3 TIME OUT

28.3.1 Hráči/tímy môžu požiadať o oddychový čas kedykoľvek počas zápasu. Hráči/tímy majú nárok na 1 oddychový čas za zápas. Oddychový čas trvá 1 minútu.

28.3.2 Oddychový čas môže žiadať ktokoľvek, vrátane oboch hráčov tímu a realizačného tímu, vytvorením písmena T použitím rúk.

28.3.3 Oddychové časy môžu byť vyžiadané aj po sebe. Počas oddychových časov hráči nemôžu opustiť hraciu plochu bez povolenia hlavného rozhodcu.

28.4 PRESTÁVKA NA OŠETRENIE

28.4.1 Ak sa hráč počas hry zraní, kapitán (alebo hráč) môžu požiadať hlavného rozhodcu o prestávku na ošetrenie.

28.4.2 Hlavný rozhodca posúdi situáciu a rozhodne, či je prestávka na ošetrenie potrebná. Ak je, hlavný rozhodca ukáže znak písmena T a vyhlási "prestávka na ošetrenie".

28.4.3 Trojminútovú prestávku na ošetrenie odmeria hlavný rozhodca, použitím hodiniek alebo separátnych stopiek.

28.4.4 Ak sa zranenie prihodí počas výmeny (hráč náhodne trafí hlavou sieť alebo kopne do stola), hlavný rozhodca okamžite preruší zápas. To vedie k opakovaniu výmeny (nepridelí sa žiadny bod) alebo pridelením bodu. Hlavný rozhodca je zodpovedný za posúdenie situácie a rozhodnutie.

28.4.5 Trojminútová prestávka na ošetrenie môže byť aj kratšia, nesmie však prekročiť hranicu 3 minút.

28.4.6 Hlavný rozhodca ani asistent rozhodcu sa nemôžu zraneného hráča dotknúť, okrem prípadu pohotovosti, kde je nutné podanie prvej pomoci. V ostatných prípadoch počkajú na príchod zdravotnej pomoci.

28.4.7 Počas trojminútovej prestávky hráči nemôžu opustiť hraciu plochu bez povolenia hlavného rozhodcu. Ani dnu hracej plochy nemôže vstúpiť nikto okrem

predstaviteľov turnaja, zdravotného tímu a realizačného tímu. V prípade vážneho zranenia môže zdravotný tím vyšetriť hráča aj vnútri hracej plochy.

28.4.8 Po odporúčaní medicínskeho tímu alebo žiadosti hráča/tímu, môže byť trojminútová prestávka na ošetrenie predĺžená na 10 minút. Hlavný rozhodca má finálne rozhodnutie o jej predĺžení.

28.4.9 Hneď, ako je hráč pripravený pokračovať, zápas pokračuje podľa inštrukcií hlavného rozhodcu.

28.4.10 Hráči/tímy môžu žiadať len dve trojminútové prestávky na ošetrenie za jeden zápas. Ak hráč žiada tretiu prestávku na ošetrenie, hlavný rozhodca ukončí zápas. Súper vyhráva zápas, ale všetky dovtedy získané body ostávajú zranenému hráčovi v platnosti.

28.5 PRESTÁVKA NA OŠETRENIE - PREDĹŽENIE

28.5.1 Predtým vyžiadaný trojminútová prestávka na ošetrenie môže byť predĺžená hlavným rozhodcom na 10 minút. To je maximálna hodnota času, ktorá sa v teqballe použije na prestávku.

28.5.2 Hlavný rozhodca oznámi verdikt dvihnutím jednej ruky a hlasným zvolaním “10-minútová prestávka na ošetrenie). Desatminútová prestávka môže byť skrátená, ale nesmie presiahnuť 10 minút.

28.5.3 Čas prestávky meria hlavný rozhodca na hodinkách alebo separátnych stopkách.

28.5.4 Desaťminútová prestávka môže byť udelená hráčovi/tímu len jedenkrát za zápas. Ak hráč/tím využije desaťminútovú prestávku na ošetrenie, v zápase nemôže žiadať ďalšiu prestávku na ošetrenie. Ak o ňu požiada, hlavný rozhodca ukončí zápas. Súper vyhráva zápas, ale všetky dovtedy získané body ostávajú zranenému hráčovi/tímu v platnosti.

28.5.5 Počas desaťminútovej prestávky môže na hraciu plochu vstúpiť medicínsky tím turnaja ako aj medicínsky tím zraneného hráča.

28.5.6 Po desaťminútovej prestávke sa hráči môžu rozcvičiť najviac na dobu 1 minúty.

29 PRERUŠENÁ SÚŤAŽ

Ak je súťaž prerušená kvôli nedpredvídaným okolnostiam, napr. výpadok energie, 1 hodina je povolená na to, aby boli obnovené prijateľné podmienky na hranie. Avšak, vrchný rozhodca môže zrušiť povinnosť čakania, ak je evidentné, že sa do 1 hodiny nebude môcť pokračovať. Výsledky zápasov, setov a výmien, ktoré sa už odohrali, ostanú v platnosti.

30 OZNAČENIA A REKLAMY

30.1 OBMEDZENIA

30.1.1 Označenia a reklamy môžu byť umiestnené na vnútorné aj vonkajšie steny ohraničenia hracej plochy. Nemôžu byť rovnakej alebo podobnej farby ako teq stôl, lopta alebo dresy hráčov.

30.1.2 Označenia alebo reklamy na alebo vedľa teqballovej plochy, na hracom oblečení alebo číslach, na oblečení rozhodcov, nemôžu prezentovať tabakové výrobky, alkoholické nápoje, škodlivé lieky alebo nelegálne produkty a nie sú negatívne spájané s diskrimináciou, rasizmos, xenofóbiou, pohlavím, náboženstvom, postihnutím alebo inou formou diskriminácie.

30.1.3 S výnimkou LED a podobných zariadení, reklamy

na okrajoch hracej plochy, fluorescentné, luminiscentné alebo lesklé farby nemôžu byť použité kdekoľvek na hracej ploche; farby pozadia okolia ostanú tmavé.

30.1.4 Reklamy okolo hracej plochy sa počas zápasu nemenia z tmavej na svetlú farbu a naopak.

30.1.5 LED reklamy a podobné zariadenia okolo hracej plochy by nemali byť natoľko jasné, aby vyrušovali hráčov počas zápasu a nemenia sa pokiaľ je lopta v hre.

30.1.6 Reklamy na LED a podobných zariadeniach nesmú byť použité bez predošlého schválenia zo strany FITEQ.

30.1.7 Písmená alebo symboly z vnútornej strany okrajov hracej plochy musia byť jasne odlíšené od farieb lopty; sú povolené maximálne dve farby.

30.1.8 Sú povolené dve reklamy na sieti z každej strany stola. Nemôžu byť umiestnené bližšie ako 30 mm od hornej hrany siete, nemôžu brániť viditeľnosti cez sieť a nemôžu vyrušovať hráčov.

30.1.9 Reklamy môžu byť umiestnené na zemi, na stole a na odevoch hráčov.

31 DOPINGOVÁ KONTROLA

Anti-doping sa riadi relevantnými a platnými anti-dopingovými pravidlami FITEQ.

32 ODVOLANIA

Odvolania môžu byť vznesené iba voči situáciám, ktoré sa stanú počas príslušného zápasu. Žiadne odvolanie nemôže byť vznesené po skončení zápasu, aj keď priebeh turnaja pokračuje. Odvolania môžu byť vznesené len v súlade s odstavcom 32.1.

32.1. KRITÉRIA PRE ODVOLANIE

32.1.1 Žiadna dohoda medzi hráčmi alebo členmi tímu nemôže zmeniť rozhodnutie zodpovedného rozhodcu vo veci interpretácie oficiálnych pravidiel teqballu.

32.1.2 Žiadne odvolanie nemôže byť vznesené vrchnému rozhodcovi proti rozhodnutiu faktického charakteru zodpovedného rozhodcu.

32.1.3 Odvolanie môže byť vznesené vrchnému rozhodcovi proti rozhodnutiu rozhodcu vo veci interpretácie pravidiel a rozhodnutie vrchného rozhodcu je finálne.

32.1.4 Odvolanie môže byť vznesené manažérovi turnaja proti rozhodnutiu vrchného rozhodcu vo veci vedenia turnaja alebo zápasu, ktorá nie je upravená v pravidlách teqballu. Rozhodnutie manažéra turnaja je finálne.

32.1.5 V súťaži dvojhier, odvolanie môže byť vznesené len hráčom, zúčastneným na zápase, ktorého sa odvolanie týka. V súťaži štvorhier môže byť odvolanie vznesené len kapitánom tímu, zúčastnenom na zápase, ktorého sa odvolanie týka.

32.1.6 Otázka interpretácie pravidiel teqballu, vyvstávajúca z rozhodnutia vrchného rozhodcu alebo otázka vedenia zápasu alebo turnaja, vyvstávajúca z rozhodnutia manažéra turnaja, môže byť vznesená len hráčom alebo kapitánom tímu, spôsobilého vzniesť odvolanie, prostredníctvom domovskej asociácie na

posúdenie zo strany FITEQ.

33 DISCIPLINÁRNE OPATRENIA

33.1 INTEGRITA

33.1.1 Disciplinárne opatrenia môžu byť použité počas zápasu alebo turnaja za porušenia integrity a príslušných pravidiel podľa článku 34.

33.1.2 Správanie, definované v článku 33.2 sa uplatní v situáciách, ktoré vzniknú počas príslušného zápasu/turnaja.

33.1.3 Závažné porušenia FITEQ Integrity politiky, ktoré sa objavia počas trvania turnaja môžu viesť k disciplinárnym opatreniam, bez ohľadu na to, či napĺňajú znaky článku 33.2.

33.2 NEŠPORTOVÉ SPRÁVANIE

Správanie, definované v článku 33.2 sa uplatní v situáciách, vzniknutých počas príslušného zápasu/turnaja.

33.2.1 Nešportové správanie nastáva, keď sa hráč dopustí nemiestnej slovnej poznámky alebo neverbálneho gesta voči súperovi, členom tímu, rozhodcom, divákom alebo iným zúčastneným na zápase/turnaji.

33.2.2 Ak hlavný rozhodca považuje hráčovo správanie za nešportové, môže hráča potrestať v súlade s nasledovnými tromi krokmi:

33.2.2.1 Slovné upozornenie – za nešportové správanie rozhodca musí vydať slovné upozornenie previnilcovi v radoch hráčov alebo členom tímu, bez udelenia bodu súperovi, pokiaľ nie je úplne jednoznačné, že by súper bod získal. Ak súper vyhrá bod po nešportovom správaní, bod musí byť pridelený a rozhodca vydá slovné upozornenie. Hlavný rozhodca môže použiť vlastné slová na vysvetlenie nešportového správania a

následne musí upozorniť hráča, že v prípade ďalšieho podobného previnenia sa bod pridelí súperovi.

33.2.2.2 Bod sa pridelí súperovi – v teqballe rozhodcovia nepoužívajú farebné karty. V prípade opakovaného nešportového správania rozhodca pridelí bod súperovi a ohlási: “Druhé upozornenie! Bod súperovi!” Tento krok môže byť použitý niekoľkokrát počas zápasu, ak sa jeden z hráčov správa nešportovo.

33.2.2.3 Vylúčenie – v prípade extrémnej urážky alebo pokračujúceho nešportového správania, hlavný rozhodca môže vylúčiť hráča nahlásením ho manažérovi turnaja a/alebo vrchnému rozhodcovi. Vylúčenie musí byť vykonané, buď manažérom turnaja, alebo vrchným rozhodcom. Po vylúčení súper vyhrá zápas, ale všetky dovtedajšie body, získané vylúčeným hráčom, ostávajú v platnosti.
33.1.2.4 Varovanie alebo trest získané jedným členom tímu, sa uplatňuje na tím ako celok.

33.3 PRÍKLADY NEŠPORTOVÉHO SPRÁVANIA

33.3.1 Hráč(i) úmyselne podvádzajú vyhýbajúc sa pravidlám.

33.3.2 Nevhodná verbálna a neverbálna komunikácia.

33.3.3 Akákoľvek komunikácia so súperom alebo rozhodcom počas výmeny.

33.3.4 Vydávanie vyrušujúceho hluku – hráči kričiaci smerom k súperovi s úmyslom vyrušiť ich.

33.3.5 Pokus o úmyselné zavádzanie rozhodcov.

33.3.6 Pokus o úmyselné zdržiavanie.

33.3.7 Odmietnutie vymeniť si úlohy podľa poradia hry.

33.3.8 Správanie sa spôsobom, ktorý nerešpektuje šport.

33.3.9 Slovné vyrušovanie súpera medzi výmenami.

33.3.10 Pokus o úmyselné posunutie teq stolu alebo čiary na podanie.

33.3.11 Zámerne použitie triku na obídenie pravidiel.

33.3.12 Oslavovanie v nevhodnej/urážlivej forme, alebo vyzlečenie si dresu alebo natiahnutie si dresu na hlavu (po víťaznom bode, sete, zápase).

33.3.13 Protestovanie proti verdiktu rozhodcov, verbálne alebo neverbálne, neslušným spôsobom.

33.4 Dôsledky porušení

33.4.1 Hlavný rozhodca musí vyhodnotiť danú špecifickú situáciu a podľa toho udeliť trest. Bod nemôže byť pridelený proti hráčovi/tímu bez toho, aby bolo najprv vyhlásené slovné upozornenie. Asistent rozhodcu môže upozorniť na nešportové správanie, po ktorom hlavný rozhodca vyhlási slovné upozornenie hráčovi.

33.4.2 Pred, počas alebo ihneď po zápase, akýkoľvek fyzický kontakt s hráčmi, zástupcami tímov, rozhodcov, divákov alebo ďalších zúčastnených na turnaji, vedie k okamžitému vylúčeniu zo zápasu alebo diskvalifikácii z turnaja.

33.4.3 Dôsledkom vylúčenia je to, že sa správanie vylúčeného účastníka nahlási manažérovi turnaja a/alebo vrchnému rozhodcovi turnaja. Tí následne rozhodnú, či vylúčeného zúčastneného diskvalifikujú z celého turnaja.

33.4.4 Ak je hráč vylúčený z turnaja z akéhokoľvek dôvodu, automaticky stráca titul, medailu, peňažnú výhru alebo body do rebríčka.

33.4.5 Prípady veľmi závažného nešportového správania budú nahlásené domovskej asociácii.

33.5 DISCIPLINÁRNE OPATRENIE

33.5.1 Disciplinárne opatrenie udelí FITEQ za porušenia nahlásené vrchným rozhodcom, v súlade s discilinárnym poriadkom FITEQ. Športovci môžu nahlásiť porušenia pravidiel integrity vrchnému rozhodcovi počas turnaja, alebo priamo FITEQ po jeho skončení.

33.5.2 Proti disciplinárnemu opatreniu FITEQ môže byť podané odvolanie, podľa článku 13 a 14 disciplnárneho poriadku FITEQ.

33.6 NEŠPORTOVÉ SPRÁVANIE TRÉNEROV

33.6.1 Tréner musí byť upozornený v prípade nasledovných situácií:

33.6.1.1 Opustí priestor pre trénerov počas zápasu (ak ho opustí, nie je mu dovolené vrátiť sa)

33.6.1.2 Úmyselne alebo neúmyselne vyrušuje zápas (vrátane verbálnej komunikácie).

33.6.1.3 Slovne komentuje verdikty rozhodcov.

33.6.1.4 Prehnane alebo nebezpečne gestikuluje na verdikty rozhodcov.

33.6.1.5 Nevhodne komunikuje s divákmi alebo inými zúčastnenými.

33.6.2 Tréner musí byť vylúčený v nasledovných situáciách:

33.6.3.2.1 Rasistické alebo urážlivé správanie.

33.6.2.2 Nevhodný alebo nebezpečný akt.

33.6.3 Ak je tréner vylúčený, musí opustiť priestor pre trénerov. V tomto prípade zápas pokračuje od bodu, v ktorom hlavný rozhodca zastavil hru.

33.6.4 Ak tréner odmieta opustiť priestor pre trénerov, hlavný rozhodca môže ukončiť zápas so skóre 12-0 v každom sete v prospech súpera.

33.6.5 Dôsledkom nevhodného správania a vylúčenia môže byť vylúčenie z celého turnaja.

33.6.6 Po zápase musí hlavný rozhodca situáciu nahlásiť manažérovi turnaja a vrchnému rozhodcovi, ktorí rozhodnú o ďalších trestoch. V prípade ďalšieho nevhodného správania môže byť tréner suspendovaný a potrestaný zo strany-FITEQ.

34 Integrita

34.1 Tréneri, hráči a ďalší zúčastnení by mali ctiť hodnoty zakotvené vo FITEQ Pravidlách integrity.

34.2 FITEQ Pravidlá integrity zahŕňajú nasledovné regulácie:

34.2.1 Etický kódex

34.2.2 Antikorupčné pravidlá

34.2.3 Pravidlá rovnosti a anti-diskriminácie

34.2.4 Pravidlá ochrany a starostlivosti

34.3 Porušenie FITEQ Pravidiel integrity je predmetom disciplinárnych opatrení podľa FITEQ Disciplinárneho poriadku.

35 SÚŤAŽNÉ PORIADKY

35.1 TYPY TURNAJOV

Pravidlá stanovené v ďalších častiach tohto dokumentu sa týkajú nasledovných turnajov.

35.1.1 FITEQ rozoznáva nasledovné typy turnajov:

35.1.1.1 Majstrovstvá sveta;

35.1.1.2 Teqball Masters;

35.1.1.3 Svetová séria;

35.1.1.4 Grand Prix; a

35.1.1.5 Challenger Cup.

35.1.2 Medzinárodný turnaj je taký, na ktorom hrajú hráči z viac ako jednej krajiny.

35.1.2.1 Otvorený turnaj je, na ktorom môžu hrať hráči zo všetkých krajín.

35.1.2.2 Zatvorený turnaj je obmedzený na špeficickú skupinu hráčov okrem skupiny určenej vekom.

35.1.2.3 Turnaj na pozvánku je obmedzený pre špecifické krajiny alebo hráčov, pozvaných individuálne.

35.1.2.4 Turnaje sa môžu deliť na indoorové, outdoorové alebo plážové.

35.2 UDALOSTI

35.2.1. Otvorené medzinárodné turnaje, okrem rodovo vyrovnaných turnajov, môžu zahŕňať mužskú dvojhru, ženskú dvojhru, mužskú štvorhru, ženskú štvorhru a mix.

35.2.1. Všetky turnaje sa môžu hrať v skupinách, s následným vyraďovacím kolom, prípadne môžu byť vo forme vyraďovacej súťaže, len s predošlým súhlasom FITEQ.

35.3 SPÔSOBILOSŤ

35.3.1 Ako podmienka pre možnosť súťažiť na podujatiach, uznaných zo strany FITEQ, musia všetci súťažiaci byť občanmi krajiny, ktorá ich na podujatie nominuje a nesmie byť aktuálne suspendovaný alebo diskvalifikovaný zo strany FITEQ alebo domovskej federácie, prípadne nemôže byť suspendovaný za porušenie anti-dopingových pravidiel.

35.3.2 V prípade Spojeného kráľovstva, spôsobilí súťažiaci musia preukázať pobyt v trvaní minimálne 3 rokov v príslušnej krajine Spojeného kráľovstva.

35.3.3 Tam, kde štát nevydáva vlastný pas alebo podobný dokument, FITEQ akceptuje aplikovateľné pravidlá Organizácie spojených národov a/alebo MOV na určenie národnosti súťažiaceho.

35.3.4 Športovec môže reprezentovať novú krajinu na medzinárodných turnajoch, v prípade, že:

35.3.4.1 Získa občianstvo novej krajiny, a

35.3.4.2 Športovec získa schválenie národnej federácie, ktorú aktuálne reprezentuje, schválenie národnej federácie, ktorú chce reprezentovať a schválenie FITEQ.

35.3.5 Ak športovec nemôže získať súhlas národnej federácie, ktorú aktuálne reprezentuje, musí počkať dva roky (počíta sa od dátumu, ku ktorému požiadal FITEQ o zmenu) pred tým, ako sa automaticky schváli pre reprezentovanie novej federácie.

35.3.6 V prípade druhej alebo ďalšej zmeny občianstva, sa podmienka účasti na medzinárodných turnajoch predlžuje na štyri roky.

35.3.7 V prípade dvojitého alebo viacnásobného občianstva, preukázaného oficiálnym dokumentom, športovec môže participovať na podujatiach uznaných FITEQ, reprezentujúc druhú alebo ďalšiu krajinu, len v prípade, že spĺňa nasledovné podmienky:

35.3.7.1 Športovec už bol držiteľom druhého alebo ďalšieho občianstva v čase súťaženia na medzinárodnej úrovni poprvýkrát;, a

35.3.7.2 FITEQ dá športovcovi písomný súhlas na zmenu krajiny, ktorú bude reprezentovať.

35.3.8 V prípadoch, keď sa chce športovec zúčastniť turnaja, reprezentujúc inú národnú federáciu, vyžaduje sa od neho zisk písomného schválenia zo strany FITEQ, minimálne 30 dní pred predmetným turnajom.

35.3.9 Športovec, sídliaci v inej krajine, sa môže zúčastňovať na turnajoch, organizovaných v danej krajine, ak získa autorizáciu zo svojej domovskej národnej federácie.

35.4 NASADZOVANIE A PAVÚK

35.4.1 Nasadzovanie podľa svetového rebríčka

35.4.1.1 Na turnajoch, kde je vyšší počet účastníkov, môžu byť niektorí hráči nasadení priamo do vyraďovacej časti.

35.4.1.2 Najvyššie nasadení hráči sa v rámci turnaja nasadia tak, aby sa nemohli stretnúť pred záverečnými kolami turnaja.

35.4.1.3 Počet nasadených hráčov nesmie prekročiť počet hráčov v prvom kole turnaja.

35.4.1.4 Nasadený hráč č. 1 je umiestnený na vrchol prvej polovice žrebu a nasadený hráč č. 2 na spodok druhej polovice žrebu, všetci ďalší nasadení sú umiestnení v rámci žrebu nasledovne:

35.4.1.4.1 Nasadení hráči č. 3 a č.4 budú umiestnení medzi spodkom prvej polovice žrebu a vrcholom druhej polovice;

35.4.1.4.2 Nasadení č. 5-8 sú vyžrebovaní medzi spodnými priečkami nepárnych štvrtín žrebu a vrchnými priečkami párnych štvrtín;

35.4.1.4.3 Nasadení č. 9-16 sú vyžrebovaní medzi spodnými priečkami nepárnych osmín žrebu a vrchnými priečkami párnych osmín; a

35.4.1.4.4 Nasadení č. 17-32 sú vyžrebovaní medzi spodnými priečkami nepárnych šestnástin žrebu a vrchnými priečkami párnych šestnástin.

35.4.1.5 Nasadzovanie podľa rebríčka sa riadi poradím aktuálneho svetového rebríčka, zverejneného FITEQom.

35.4.1.6 Žreby sa uskutočnia pred alebo počas turnaja – podľa pravidiel stanovených pre turnaj.

35.4.1.7 Žreb vykoná manažér turnaja a vrchný rozhodca predmetného turnaja.

35.4.2 Nasadzovanie podľa nominácie krajiny

35.4.2.1 Nominovaní hráči a páry z rovnakej krajiny sú oddelení do čo najneskorších fáz turnaja, podľa 35.4.2.3 A 35.4.2.4, ak nie je v špeficikých pravidlách pre špeciálne turnaje alebo skupiny turnajov, stanovené inak.

35.4.2.2 Krajiny zoradia nominovaných hráčov zostupne podľa ich kvality, začínajúc hráčom, zahrnutým v rebríčku na nasadzovanie.

35.4.2.3 Nasadení hráči č. 1 a 2 sú vyžrebovaní do rôznych polovíc žrebu.

35.4.2.4 Ostatní nasadení sú oddelení len v skupinovej fáze a v prvom kole vyraďovacej fázy, ale v ďalších fázach turnaja už oddelení nie sú.

35.4.2.5 Akýkoľvek pár, pozostávajúci z hráčov z rôznych krajín, je považovaný za zástupcov oboch krajín.

35.4.2.6 V skupinovej fáze nasadení z tej istej krajiny, sú podľa počtu kvalifikačných skupín vyžrebovaní tak, aby sa mohli stretnúť čo najneskôr v rámci turnaja.

35.4.3 Žreb – skupinové turnaje

35.4.3.1 Nasadení hráči sú umiestnení v poradí na vrchol skupín.

35.4.3.2 Na turnaji hranom v skupinách alebo v rámci kôl, všetci členovia skupiny súťažia systémom každý s každým, získavajúc 2 body za víťazstvo, 1 za prehru v dohratom zápase a 0 bodov za prehru v nedohratom zápase; o konečnom poradí rozhoduje v prvom rade počet získaných bodov. Ak po skončení zápasu hráč prehrá kontumačne z akéhokoľvek dôvodu, považuje sa to za prehru v nedokončenom zápase.

35.4.3.3 V prípade, že dvaja alebo viacerí členovia skupiny dosiahnu rovnaký počet bodov, ich konečné poradie sa určí podľa výsledkov zápasov len v rámci ich vzájomných zápasov, berúc do úvahy postupne počet bodov z týchto zápasov, podiel výhier k prehrám, sety a body, ak sú až tie potrebné na určenie poradia.

35.4.3.4 Ak pri akomkoľvek kroku vo vypočítavaní pozícií jedného alebo viacerých členov skupiny oddelia jeho jasnú pozíciu, zatiaľ, čo ďalší členovia ostávajú na rovnakom zisku, rátajú sa už len vzájomné zápasy hráčov, ktorých umiestnenie ešte nebolo určené, v súlade s postupmi, určenými v 35.4.3.1 and 35.4.3.2.

35.4.3.5 Ak nie je možné určiť konečné poradie podľa jedného z kľúčov, špecifikovaných vyššie, pozície rozhodne žreb.

35.4.3.6 Ak nie je písomne určené v pravidlách turnaja inak, platí, že ak postupuje zo skupiny jeden hráč/tím, posledný zápas skupiny hrajú hráči číslo 1 a 2; ak postupujú zo skupiny dvaja hráči/tímy, posledný zápas skupiny hrajú hríči číslo 2 a 3, a tak ďalej.

35.4.4 Žreby – vyradenia, postupy bez boja a kvalifikácie

35.4.4.1 Počet miest v prvom kole vyraďovacieho turnaja sa umocňuje na druhú.

35.4.4.2 Ak je zúčastnených hráčov menej ako miest v súťaži, v prvom kole by malo byť zaručených dostatok postupov bez boja, aby sa v ďalšom kole vyrovnal počet potrebný na pokračovanie turnaja.

35.4.4.3 Ak je zúčastnených hráčov viac ako miest v súťaži, uskutoční sa kvalifikačná súťaž tak, aby počet priamych postupujúcich dorovnal potrebné počty.

35.4.4.4 Postupy bez boja by mali byť rovnomerne rozdelené, pridelené podľa nasadenia od najvyššie nasadených.

35.4.4.5 Kvalifikácie sú vyžrebované spôsobom, aby boli rovnomerne rozdelené medzi polovice, štvrtiny, osminy alebo šestnástiny žrebu.

35.4.5 Úpravy žrebu

35.4.5.1 Skompletizovaný žreb môže byť upravený len so súhlasom manažéra turnaja a tam, kde potrebné, s dohodou zástupcov krajín, ktorých sa táto situáci a priamo týka.

35.4.5.2 Žreb môže byť upravený len na upravenie chýb a neúmyselných nedorozumení v notifikácii a prijatí účasti; na napravenie vážnej nerovnosti, ako stanovené v novom žrebe; alebo na zahrnutie dodatočných hráčov alebo párov, ako stanovené v 35.4.6; alebo na zahrnutie dodatočných hráčov, ako stanovené v 35.4.7.

35.4.5.3 Žiadne úpravy, s výnimkou nevyhnutných vylúčení nie sú povolené v žrebe po začiatku turnaja; pre účely tohto ustanovenia sa kvalifikačný turnaj môže považovať za separátnu udalosť.

35.4.5.4 Hráč nie je vylúčený zo žrebu bez vlastného súhlasu, s výnimou prípadu diskvalifikácie; takýto súhlas musí byť udelený hráčom, ak sú zúčastnený na turnaji, ak nie prostredníctvom autorizovaného zástupcu.

35.4.5.5 Ak sú obaja hráči z páru prítomní a spôsobilí hrať, nie sú povolené úpravy v žrebe, ale v prípade zranenia, choroby alebo absencie jedného z hráča môžu byť prijaté ako dôvod úpravy.

35.4.6 Nový žreb

35.4.6.1 Okrem prípradov, upravených v 35.4.5.2, 35.4.5.5 a 35.4.6.2, hráč nesmie byť presunutý z jedného miesta žrebu na druhé.

35.4.6.2 Výnimočne, v prípade nevyrovnanosti kvôli absencii viacerých nasadených hráčov alebo párov z jednej časti žrebu, zostávajúci nasadení hráči alebo páry môžu byť presunutí na základe ich rebríčkového poradia, rešpektujúc pravidlá nasadzovania podľa krajín.

35.4.7 Dodatoční hráči

35.4.7.1 Hráči nezahrnutí do pôvodného žrebu môžu byť doplnení neskôr, na základe rozhodnutia zodpovedného manažmentu turnaja a so súhlasom vrchného rozhodcu.

35.4.7.2 Voľné miesta v nasadených pozíciách by mali byť zaplnené podľa zostupného poradia najsilnejšími hráčmi/pármi; ďalší hráči alebo páry budú vyžrebovaní na voľné miesta v prípade absencie alebo diskvalifikácie alebo v prípade nezaplnených miest v žrebe.

35.4.7.3 Hráči alebo páry, ktorí by boli v pôvodnom žrebe nasadení, môžu byť dodatočne doplnení len na voľné miesta pre nasadených.

35.4.8 Systém bodovania

35.4.8.1 Organizátori musia zabezpečiť, buď manuálne počítadlá skóre na každý stôl, alebo tablet, schopné operovať s FITEQ TeqRef aplikáciou.

35.4.9 Spravovanie výsledkov:

35.4.9.1 Organizátori musia používať systém spravovania výsledkov, poskytnutý zo strany FITEQ na oficiálne zápasové notifikácie. Avšak, pre lokálne a interné použitie môže byť použité súbežne aj iné zariadenie na spravovanie výsledkov.

35.4.9.2 Organizátori musia zabezpečiť bezplatné vysokorýchlostné internetové pripojenie pre vedenie turnaja.