

# **OFICJALNE ZASADY I POSTANOWIENIA GRY W TEQBALL**

## **1. ZASADY GRY W TEQBALL**

**1.1. STÓŁ**

**1.2. SIATKA**

**1.3. POLE GRY**

**1.4. PIŁKA**

**1.5. WYBRANE DEFINICJE**

**1.6. SERWIS**

**1.7. ODEGRANIE PIŁKI**

**1.8. KOLEJNOŚĆ ZAGRAŃ**

**1.9. ZASADA “LET”**

**1.10. ZDOBYCIE PUNKTU**

**1.11. CZAS TRWANIA ZAWODÓW**

**1.12. ROZPOCZĘCIE I WZNOWIENIE GRY**

**1.13. GRA NIEDOZWOLONA I NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE**

**1.14. KONTAKT ZAWODNIKA Z PIŁKĄ**

## **2. REGULAMINY ROZGRYWEK**

**2.1. ZBIÓR ZASAD I PRZEPISÓW**

- 2.2 UBIÓR ZAWODNIKÓW I ORGANIZACJA**
  - 2.2.1 WYPOSAŻENIE HALI I POLA GRY**
  - 2.2.2. OZNACZENIA I REKLAMY**
  - 2.2.3. KONTROLA ANTYDOPINGOWA**
  
- 2.3. SĘDZIOWIE**
  - 2.3.1. SĘDZIA GŁÓWNY**
  - 2.3.2. SĘDZIA I SĘDZIA ASYSTENT**
  - 2.3.3. PODWAŻANIE DECYZJI SĘDZIÓW**
  
- 2.4. KOMENDY I GESTYKULACJA SĘDZIÓW**
  - 2.4.1. WYPOSAŻENIE**
  - 2.4.2. ROZGRZEWKA**
  - 2.4.3. PRZERWY WYMUSZONE I NA ŻĄDANIE**
  - 2.4.4. DYSCYPLINA**
  - 2.4.5. PRESTIŻ I DOBRA REPUTACJA**

## **1. ZASADY GRY W TEQBALL**

## **1.1. STÓŁ**

1. Wymiary stołu:
  1. Długość: 3,000 mm
  2. Szerokość: 1,700 mm (z uwzględnieniem siatki)
  3. Wysokość: 900 mm (górze siatki)
  4. Krzywizna powierzchni do grania stołu Teqball jest określona przez odległość najwyższych i najniższych punktów blatu oraz poziomą odległość od najniższego (najdalszego) punktu stołu Teqball do wysokości siatki.
  5. Najwyższy punkt powierzchni gry - mierzony od ziemi - wynosi 760 mm, podczas gdy najniższy punkt to 565 mm. Pozioma odległość między najniższą częścią stołu Teqball a siatką wynosi 1490 mm.
  
2. Blat wykonany może być z:
  1. Drewna
  2. Metalu
  3. Polimeru
  4. Innych kompozytów zaakceptowanych przez FITEQ

## **1.2. SIATKA**

1. Siatka musi być trwale przymocowana do stołu.
  
2. Siatka musi być wykonana z jednego z podanych materiałów:
  1. PMMA (pleksi)
  2. Przezroczyste poliwęglan (PC)
  3. Stalowa rama
  4. Inny polimer
  
3. The size specification of the net:
  1. Szerokość: 1700 mm
  2. Grubość: 20 mm
  3. Wysokość: 140 mm (mierzone od powierzchni blatu)

## **1.3. POLE GRY**

1. Kolor podłogi oraz piłki musi się różnić od koloru stołu Teqball.

2. Linia wyznaczająca środek musi dzielić stół dokładnie na dwie równe połowy (patrz punkt 1.3.5). Linia musi być oznaczona wyraźnie, widoczną kręską w kolorze innym niż kolor podłoża i o minimalnej grubości 10 mm.
3. Linia serwisowa musi się znajdować 2 metry od krawędzi stołu Teqball. Linia serwisowa ma 1,5 metra szerokości (patrz 1.3.5). Linia musi być oznaczona wyraźnie, widoczną kręską, o minimalnej grubości 10 mm, w kolorze innym niż kolor podłogi.
4. Boisko musi mieć minimum 10 metrów szerokości i 12 metrów długości. Sufit musi być na wysokości minimum 5 metrów. Wymiary pola gry na oficjalne turnieje teqball to: 12 metrów szerokości, 16 metrów długości i minimum 7 metrów wysokości.

#### **1.4. PIŁKA**

1. Piłka musi być kulista, wykonana ze skóry lub innego odpowiedniego materiału, o obwodzie nie większym niż 70 cm (28 cali) i nie mniejszym niż 68 cm (27 cali) i ważyć nie więcej niż 450 g (16 uncji) oraz nie mniej niż 410 g (14 oz) na początku meczu.
2. Kolor piłki musi różnić się od kolorów koszulek graczy i koloru stołu.
3. Ciśnienie powietrza piłki w powinno wynosić 0,6 - 1,1 atmosfery (600 - 1100 g / cm<sup>2</sup>) na poziomie morza (8,5 lbs / sq - 15,6 kg / cal).

#### **1.5. DEFINICJE**

1. Zawodnik ma 25 sekund na wykonanie serwisu po zakończeniu się akcji, z wyjątkiem przypadków, gdy nieoczekiwane zdarzenia przeszkadzają w wykonaniu serwisu.
2. Każdy set gra się do 20 punktów. Mecz wygrywa drużyna, która zwycięży w 2, 3 lub 4 setach, w zależności od rodzaju zawodów. Przerwa między dwoma setami nie może przekraczać 3 minut. Gracze muszą zmieniać strony po każdym secie. Ostateczny decydujący set musi zostać wygrany z co najmniej dwupunktową przewagą.
3. Rodzaje meczów:
  1. *Singiel*: mecz, w którym dwóch zawodników gra przeciwko sobie.
  2. *Debel*: mecz, w którym w jednym zespole gra dwóch zawodników, przeciwko drugiemu zespołowi dwuosobowemu.
  3. *Drużynowe mistrzostwa*: seria meczów, w której single i debble rozgrywane są naprzemiennie, a o ostatecznym wyniku decyduje stosunek zwycięstw do porażek rywalizujących drużyn .

4. Serwis: piłka jest w grze od momentu, w którym przestaje być w dłoni, w wyniku rozpoczęcia celowego zagrania. Piłka pozostaje w grze, dopóki punkt nie zostanie zdobyty lub sędzia nie zadecyduje o innym rozstrzygnięciu akcji (LET). Piłka nie jest w grze, jeśli po opuszczeniu dłoni osoby wykonującej serwis spada na ziemię bez kontaktu z graczem lub stołem (patrz punkt 1.6. 14.).
5. LET - nieudana akcja, sędzia nakazuje powtórzyć zagranie (patrz punkt 1.9.)
6. Serwujący wprowadza piłkę do gry.
7. Odbierający przyjmuje zaserwowaną piłkę.
8. Sędzią jest osobą wyznaczoną do prowadzenia meczu.
9. Sędzia asystent jest osobą wyznaczoną do pomocy sędziemu w podejmowaniu decyzji zgodnie z wymaganiami.
11. "Edge ball" jest wtedy, gdy piłka odbije się od krawędzi stołu i zmienia kierunek w wyraźny i widoczny sposób, myląc w ten sposób zawodnika drużyny broniącej. Jeśli zawodnik drużyny broniącej dotknie piłkę po odbiciu od krawędzi i zanim ta spadnie na ziemię, akcja trwa. Jeżeli piłka spadnie na ziemię bez kontaktu z zawodnikiem drużyny broniącej, sędzia nakazuje powtórzenie akcji lub przyznaje punkt broniącym, jeżeli jest to kolejny taki błąd (drugi błąd z serwisu) pod rząd atakujących. Jeśli piłka odbije się od krawędzi i spadnie ponownie na stół lub krawędź stołu, a zawodnik broniący nie odbije jej, jest to uważane za jego błąd i punkt zdobywa drużyna atakująca.
12. "Side ball" jest wtedy, gdy piłka uderza w bok stołu poniżej blatu i oznacza stratę punktu przez zagrywającego.

## **1.6. SERWIS**

1. Czas do rozpoczęcia serwisu liczony jest od momentu, gdy piłka leży na dłoni zawodnika, który znajduje się za linią serwisową.
2. Serwis należy wykonać poprzez podrzucenie piłki i zagranie jej dowolną częścią ciała, z wyjątkiem rąk lub ramion.
3. Zawodnik musi rozpocząć serwis z za linii serwisowej. Serwis jest uważany za prawidłowy, jeśli stopa gracza nie dotyka linii serwisowej w momencie serwowania. Zawodnik musi wykonać serwis za linią serwisową w obrębie szerokości stołu.

5. Piłka musi odbić się po stronie przeciwnika za białą linią.
6. Zawodnik ma dwie próby na poprawne wykonaniu serwisu. Błąd w obu próbach (tzw. podwójny błąd) skutkuje stratą punktu.
7. Jeśli piłka jest w posiadaniu zawodnika serwującego, a przeciwnik jest gotowy do odbioru serwisu, serwujący ma 5 sekund na wykonanie zagrania.
8. Serwisujący może zagrać piłkę na stronę przeciwnika dowolną częścią ciała z wykluczeniem rąk i ramion, następnie po odbiorze piłki zagranej przez przeciwnika, może przebić piłkę na stronę rywala tą samą częścią ciała, którą wykonał serwis, natomiast kolejne przebicie w tej akcji musi zostać wykonane inną częścią ciała, w innym wypadku (patrz punkt 1.14.7.)
9. Jeśli piłka po serwisie uderza w kant - "egde ball", należy powtórzyć serwis, jeżeli po trzech kolejnych z rzędu próbach serwisu piłka trafi w kant, drużyna serwująca traci punkt.
10. W grze deblowej, jeśli gracz przyjmujący dotknie piłkę, która wcześniej trafiła w kant, ale nie zdoła jej opanować i ta spadnie na ziemię to jego drużyna traci punkt.
11. Jeżeli piłka dotknie siatki podczas serwisu, liczy się to jako błąd serwującego.

## **1.7. ODEGRANIE PIŁKI**

1. Po wykonaniu serwisu, piłka musi zostać zwrócona przez dotknięcie jej maksymalnie trzy razy przez gracza/graczy przeciwnej drużyny. Zwrot piłki uznaje się za ważny tylko wtedy, gdy odbija się przynajmniej raz na połowie przeciwnika, nie dotykając niczego poza siatką.
2. W grze podwójnej zwrot piłki uznaje się za ważny tylko wtedy, gdy obaj gracze wymienili między sobą przynajmniej jedno podanie.
3. Przekraczanie wyimaginowanej linii siatki:
  1. W momencie porzucenia piłki, zawodnik nie może przekroczyć wyimaginowaną linią przedłużającej siatkę częścią ciała, którą przebija piłkę.

2. W deblu każdy z graczy może przekroczyć wyimaginowaną linię siatki; jednak tylko w sytuacji, gdy odgrywa piłkę do wóółpartnera.
- 
4. Zwrot piłki na stronę przeciwnika:
    1. Przy zagrywaniu przynajmniej jedna stopa musi znajdować się na parkiecie po stronie zagrywającego. W sytuacji zagrywania piłki z wyskoku, obie stopy muszą być na połowie zagrywającego (w momencie wyskoku)

### **1.8. KOLEJNOŚĆ ZAGRAŃ**

1. W singlu serwisujący powinien najpierw wykonać serwis, następnie odbierający przujmuje piłkę i zawodnicy odbijają piłkę naprzemiennie.
2. W grze deblowej serwujący musi najpierw wykonać serwis, a następnie gracz odbierający piłkę, maksymalnie dwoma odbiciami musi odegrać piłkę do wóółpartnera, który musi przebić piłkę lub z powrotem odegrać do podającego. Każda drużyna może dotknąć piłkę maksymalnie trzy razy przed zagranie jej na stronę przeciwnika. Po przyjęciu piłki z serwisu przez odbierającego, każdy zawodnik z zespołu może odbierać piłkę w kolejnych akcjach.

### **1.9. ZASADA POWTÓRZENIA AKCJI - "LET"**

1. 1. Akcja musi zostać powtórzona po komendzie "LET" jeżeli;
  - a. piłka odbije się od krawędzi i spadnie na ziemię bez kontaktu z przeciwnikiem;
  - b. serwis został wykonany, gdy odbierający zawodnik / drużyna nie była gotowa do gry, ale tylko wtedy, gdy odbierający zawodnik / drużyna nie podejmuje próby kontynuowania akcji;
  - c. sędzia lub asystent sędziego zatrzymuje mecz;
- c. piłka uderza w siatkę, a następnie odbija się od stołu po stronie przeciwnika co najmniej trzy razy (dopuszczalne są dwa odbicia);
2. Mecz zostaje zatrzymany przez sędziego w związku z serwisem, odbiorem lub wyborem stron;

- a. gracz / zespół opóźnia wznowienie akcji, rozprasza przeciwnika, wykonuje inne niedozwolone czynności, zachowuje się w sposób nieodpowiedni do rangi zawodów. Sędzia ostrzega lub karze zawodnika;
  - b. akcja jest zakłócana przez jakąkolwiek osobę trzecią lub nieoczekiwane zdarzenie, które ma wpływ na wynik akcji.
3. Wszystkie punkty uzyskane przed wykryciem przez sędziego błędu są ważne.
4. Jeśli akcja zostanie zatrzymana przez sędziego, przed lub w trakcie wykonywania serwisu, zawodnikowi wciąż przysługują dwie próby serwisowe. Chyba, że serwis zostanie zakłócony przez nieoczekiwane zdarzenie bez ingerencji sędziego, w takiej sytuacji zawodnik traci jedną próbę serwisu.

### **1.10. ZDOBYCIE PUNKTU**

1. Gracz zdobywa punkt, gdy:
- 1.1. Przeciwnik niepoprawnie odbija piłkę;
  - 1.2. Przeciwnik zaserwuje niepoprawnie dwa razy z rzędu;
  - 1.3. Przeciwnik zwróci piłkę w inny sposób niż opisany w punkcie 1.7.
  - 1.4. Przeciwnik nie zwróci piłki na połowę gracza
  - 1.5. Przeciwnik lub jakikolwiek trzymany przez niego przedmiot dotyka stołu.
  - 1.6. Przeciwnik dotyka gracza w trakcie trwania akcji i ma to wpływ na jej przebieg.  
Dotyczy to sytuacji, gdy przeciwnik celowo utrudnia graczowi kontakt z piłką przez np. wchodzenie na jego połowę.
  - 1.7. Przeciwnik nie odbija piłki w prawidłowej kolejności (zgodnie z zasadą 3 odbić) lub zawodnik wyznaczony do odebrania serwisu nie odbierze zagranej piłki.
  - 1.8. Przeciwnik odbije piłkę więcej niż trzy razy.;
  - 1.9. Przeciwnik dotyka piłkę ręką;
  - 1.10. Piłka odbije się więcej niż dwa razy.
  - 1.11. Przeciwnik zagra piłkę na połowie gracza.



1.12. Przeciwnik zagra piłkę dwa razy z rzędu tą samą częścią ciała (każde dotknięcie piłki poniżej kolana liczy się jako odbicie stopą);

1.13. Przeciwnik zwróci piłkę, która odbije się od ramy nie opadając na blat “side ball”);

1.14. Przeciwnik zagra piłkę zanim dotknie ona blatu;

1.15. Przeciwnik zagra piłkę pod siatką lub wyimaginowaną linią przedłużenia siatki i trafi na połowę gracza;

1.16. Gracz zagra na stronę przeciwnika, ale piłka wróci do niego bez kontaktu z przeciwnikiem i ponowi zagranie zdobywając punkt (dotyczy to wykonywania serwisu). W sytuacji gdy piłka odbije się od siatki i wróci do gracza w trakcie rozgrywania akcji i ten ponowi zagranie inną częścią ciała, gra będzie kontynuowana.

1.17. Piłka odbija się od czegokolwiek innego niż: graczy, ich strojów, stołu lub siatki podczas akcji. W takim przypadku gracz, który dotknął piłki jako ostatni traci punkt.

1.18. Przeciwnik celowo zatrzymuje lub odbija zagrana piłkę w powietrzu zanim ta spadnie na jego połowę.

2. Jeżeli obaj zawodnicy/drużyny popełnią błąd w tej samej akcji, punkt traci gracz/drużyna, która dopuściła się błędu jako pierwsza.

## **1.11. CZAS TRWANIA ZAWODÓW**

1. Gracz/drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 20 punktów, wygrywa set, chyba że w decydującym secie padnie wynik 19-19. W takiej sytuacji decydujący set wygrywa gracz/drużyna która zdobędzie dwa punkty przewagi.
2. Mecz trwa 3, 5 lub 7 setów.
3. Mecz rozgrywany jest w sposób ciągły bez przerw, z wyjątkiem maksymalnie 3-minutowych przerw dla graczy pomiędzy setami. Podczas przerwy, maksymalnie 2 osoby (członkowie drużyny, trenerzy) - którzy zostali wcześniej zarejestrowani w arkuszu punktacji - mogą wydawać instrukcje graczom.
4. Czas na żądanie (time-out) trwa jedną minutę i może zostać udzielony każdej z drużyn jeden raz w trakcie dwóch setów, lub dwa razy w trakcie 3 setów i więcej.

5. Pomoc medyczna może zostać udzielona zawodnikowi maksymalnie raz w trakcie trwania całego meczu i nie może trwać dłużej niż 3 minuty.
6. Tylko sędzia może decydować, o ile czasu przedłużyć mecz w przypadku wystąpienia nieoczekiwanych zdarzeń i okoliczności.
7. Mecz musi być rozgrywany zgodnie z zasadami fair-play. Sędzia zadecyduje o sankcjach dla zawodników grających nieczysto.

### **1.12. ROZPOCZĘCIE I WZNOWIENIE GRY**

1. Sędzia przeprowadza losowanie, którego zwycięzca decyduje o tym czy rozpocznie mecz jako serwujący, czy odbierający serwis i wybiera stronę stołu. W grze podwójnej, drużyna przyjmująca wybiera gracza odbierającego (ze swojej drużyny), po czym przeciwnik wybiera zawodnika serwującego.
2. Po każdym 4 punktach odbierający gracz/drużyna staje się graczem/drużyną serwującą i trwa to do końca setu, z wyjątkiem decydującego seta, gdy wynik jest 19-19.  
W tym przypadku set kończy się, gdy jeden z graczy/drużyn zdobędzie dwa punkty przewagi. Jeżeli padnie wynik 20-20 gracz/drużyna serwują naprzemiennie po każdym straconym/wygranym punkcie .
3. W decydującym secie losowanie wyłania gracza/drużynę rozpoczynającą na takich samych zasadach, jak na początku meczu.
4. W grze podwójnej po każdej zmianie ról, zawodnik serwujący staje się przyjmującym, a przyjmujący odbierającym.
5. Gracz/drużyna, która rozpoczynała jako serwująca staje się odbierającą w następnym secie.
6. Po wykonaniu serwisu, zawodnik odbierający musi dotknąć piłki jako pierwszy.
7. Po każdym secie gracz/drużyna zamieniają się stronami przy stole. W decydującym secie gracz/drużyna zamieniają się miejscami, jeżeli jeden z graczy/drużyn zdobędzie 10 punktów.

### **1.13. GRA NIEDOZWOLONA I NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE**

1. Jeżeli zaburzona zostanie kolejność serwujących i odbierających sędzia powinien wstrzymać akcję i wznowić grę zgodnie z kolejnością ustaloną na początku meczu.
2. Jeżeli gracze/drużyny nie zamieniły się stronami sędzia powinien wstrzymać grę i dopilnować, aby zmiana nastąpiła zgodnie z kolejnością ustaloną na początku meczu
3. Wszystkie punkty zdobyte przed tym, jak sędzia odnotował błąd muszą być uznane za zdobyte prawidłowo.

### **1.14. KONTAKT ZAWODNIKA Z PIŁKĄ**

1. Gracze mogą zagrywać piłkę wszystkimi częściami ciała, z wyjątkiem rąk.
2. Gracze nie mogą przytrzymywać piłki częściami ciała.
3. Gracz/drużyna ma maksymalnie 3 odbicia, aby zwrócić piłkę na stronę przeciwnika. Nie wszystkie trzy odbicia muszą być wykorzystane. W singlu piłka może zostać zwrócona na drugą stronę za pomocą 1, 2 lub 3 dotknięć. W grze podwójnej obie drużyny muszą zwrócić piłkę przy użyciu co najmniej 2 i maksymalnie 3 dotknięć, podczas których muszą wymienić przynajmniej 1 podanie i przebić ją na stronę przeciwnika.
4. W singlu zabrania się dwukrotnego dotknięcia piłki tą samą częścią ciała (na przykład: prawa stopa - prawa stopa). W grze podwójnej reguła ta dotyczy tylko jednego gracza, więc współpartner z drużyny może użyć tej samej części ciała, z której otrzymał piłkę od swojego partnera.
5. Graczowi nie wolno trzymać piłki między dwiema częściami ciała.
6. Jeśli któryś z graczy dotknie piłki niechcący (np. Piłka przeciera koszulkę), liczy się to jako dotknięcie.

7. Gracz/drużyna nie może dwukrotnie przebić piłki na stronę przeciwnika używając tej samej części ciała. W grze podwójnej, niezależnie od tego, który gracz przebija piłkę, obowiązuje ta sama zasada (nie dotyczy to serwisu. Np. jeżeli zawodnik kończył akcję głową, to może wykonać serwis głową).
8. Rywalizujący zawodnicy/drużyny nie mogą mieć ze sobą kontaktu fizycznego w trakcie gry.
9. Jeżeli piłka odbije się od siatki i wróci do zawodnika nie dotykając stołu lub podłoża, zawodnik ma prawo kontynuować akcję z wykorzystaniem tyłu odbić, ile zostało mu przed tym, zanim piłka odbiła się od siatki (z zachowaniem zasady z podpunktu 1.14.7).
10. Jeżeli zawodnicy z tej samej drużyny wejdą ze sobą w kontakt fizyczny w trakcie gry, sędzia powinien rozstrzygnąć czy taki kontakt był przypadkowy i czy miało to wpływ na akcję.
13. Do sędziego należy ostateczna decyzja, o tym czy kontakt zawodnika z piłką lub ze współpartnerem był zgodny z zasadami czy nie.

## **2. REGULAMINY ROZGRYWEK**

### **2.1. ZBIÓR ZASAD I PRZEPISÓW**

#### **2.1.1. Rodzaje turniejów**

1. Wszystkie zawody są uważane za międzynarodowe, jeżeli więcej niż jedna federacja krajowa deleguje graczy do udziału w zawodach.
2. W specjalnych sytuacjach dopuszcza się do udziału zawodników w każdym wieku.
3. Turnieje zaproszeniowe to takie, w których mogą wziąć udział tylko zaproszone federacje, kluby lub gracze. Mogą być to turnieje oficjalne i nieoficjalne.
4. Otwarte turnieje to takie w których mogą wziąć udział zarówno amatorzy jak i profesjonaliści zrzeszeni w strukturach FITEQ.
5. Turnieje amatorskie to takie w których zawodowi gracze nie mogą brać udziału.

6. Wszystkie turnieje rozgrywa się zgodnie z zasadami gry w Teqball.

## **2.2. UBIÓR ZAWODNIKÓW I ORGANIZACJA.**

### **2.2.1. Prawa i obowiązki**

Federacja krajowa lub stowarzyszenie na którego terenie odbywa się turniej otwarty jest zobowiązany do zdecydowania o wyglądzie stołów (kolor blatów, ogólny branding oraz o modelu i kolorze piłki).

### **2.2.2. Ubiór zawodników**

1. Ubiór zawodnika składa się z koszulki z krótkim rękawkiem lub bez rękawków, spodenek, skarpet i butów. Dopuszcza się stosowanie opasek/frotek na nadgarstki i głowę, czapek i jednoczęściowych strojów sportowych. Wszelkie inne części garderoby, takie jak część lub całość dresu, nie mogą być noszone podczas meczu, chyba że sędzia postanowi inaczej.
2. Główny kolor koszulki i spodenek muszą być inne niż główny kolor piłki.
3. Numery i napisy na koszulkach są dopuszczalne (z tyłu koszulki) w celu identyfikacji gracza, federacji bądź klubu. Umieszczanie reklam na strojach zgodnie z postanowieniami artykułu 2.2.4.
4. Biżuteria noszona przez gracza, nie mogą być tak rzucające się w oczy lub jaskrawo odbijające się, żeby oślepić lub zdezorientować przeciwnika. Jeśli sędzia uzna, że to przeszkadza, może nakazać graczowi zdjąć lub zakryć takie elementy.
  - a. Na strojach zawodników nie mogą znajdować się treści polityczne i religijne.
  - b. Na strojach zawodników nie mogą widnieć herby i emblematy świadczące o ich upodobaniu dla jakiegoś klubu lub federacji teqball.
5. Stroje rywalizujących zawodników/drużyn muszą się wyraźnie odróżniać.
6. O wszelkich kwestiach legalności lub dopuszczalności stroju gracza decyduje główny organizator zawodów.
7. Zawodnicy tej samej drużyny biorący udział w zawodach muszą nosić taki sam komplet strojów.

### **2.2.3. WYPOSAŻENIE HALI I POLA GRY**

2. Wyposażenie pola gry uznawane za nieodłączny element każdego oficjalnego meczu Teqall: stół Teqball, stolik sędziowski, tablica wyników, strefa techniczna dla zawodników i osób towarzyszącym drużynom, oznaczenia stołów (numer stołu), ścianki/bandy oddzielające pole gry od kibiców, oznaczenia na parkiecie wskazujące nazwiska i imiona graczy federację (raczej opcjonalne), której podlegają. Wyposażenie pola gry może różnić się i być modyfikowane w zależności od postanowień FITEQ.
3. Pole gry musi być oddzielone bandami w innych kolorach niż nawierzchnia oraz jego wyposażenie). Bandy muszą mieć minimum 750 mm wysokości
4. We wszystkich wyznaczonych do gry obszarach, siła oświetlenia musi być równa 300 VAT (luxes).
5. W hali, w której gra prowadzona jest na kilku stołach jednocześnie, oświetlenie powinno być na tym samym poziomie dla każdego obszaru, w którym znajdują się stoły.
6. Oświetlenie nie może znajdować się niżej niż 5m mierzone od podłoża.
7. Nawierzchnia nie może być wykonana z jaskrawego lub śliskiego materiału.

#### **2.2.4. OZNACZENIA I REKLAMY**

1. Oznaczenia i reklamy mogą być umieszczone na wewnętrznej i zewnętrznej stronie band i odróżniać się wyraźnie kolorem od koloru stołu do gry, piłki lub i strojów zawodników.
2. Wszelkie oznaczenia i reklamy mogą znajdować się na siatce pod warunkiem, że nie znajdują się bliżej niż 30 mm od górnej krawędzi siatki, nie zaburzają widoczności przez siatkę i nie rozpraszają zawodników.
3. Treści reklamowe mogą być umieszczone na blacie stołu strojach zawodników.
4. Zakazuje się umieszczania na oficjalnych strojach zawodników treści, które mogą zostać uznane, jako obraźliwe lub niezgodne z prawem, czy też zasadami Fair Play. Niedozwolone są również treści rasistowskie lub dyskryminujące inne osoby ze względu na ich orientację seksualną, kolor skóry lub wyznawaną religię.

#### **2.2.5. KONTROLA ANTYDOPINGOWA**

Każda organizacja antydopingowa ma prawo poddać testom uczestników międzynarodowych rozgrywek (łącznie z juniorami). Wszyscy gracze muszą stosować się do antydopingowej polityki FITEQ.

### **2.3. SĘDZIOWIE**

### 2.3.1. Sędzia Główny

1. Na każdy oficjalny mecz musi być wyznaczony Sędzia Główny.
2. Sędzia Główny jest odpowiedzialny za:
  - b. Kontrolowanie, aby mecz rozpoczął się i zakończył w ramach czasowych wyznaczonych przez organizatora;
  - c. Zapoznanie się z liczbą i funkcją osób towarzyszącym drużynom;
  - d. Omówienie z trenerami/kierownikami drużyn zasad dotyczących meczu przed jego rozpoczęciem;
  - e. Weryfikacja kwalifikacji trenerów i ich asystentów dla wyznaczonej kategorii i rangi zawodów. Sędzia Główny jest także odpowiedzialny za sprawdzenie dowodów tożsamości/kart zawodnikom i strojów oraz zweryfikowanie stołów i dostarczenie pomocowego sprawozdania do odpowiednich władz.
  - f. Reagowanie w sposób odpowiedzialny na nieoczekiwane wydarzenia.
  - h. Rozstrzyganie, czy gracze mogą opuścić obszar gry w trakcie przerwy między setami lub innych przerw;
  - i. Decyduje o przedłużeniu rozgrzewki na wniosek drużyn, lub ze względu na inne zdarzenia;
  - j. Współdecyduje z sędziami o jakiegokolwiek kwestii związanej z interpretacją przepisów, w tym dopuszczalności strojów, sprzętu i wyposażeniu pola gry;
  - k. Podejmuje decyzję, czy i gdzie gracze mogą przeprowadzić rozgrzewkę podczas awaryjnego zawieszenia meczu;
  - l. Podejmowanie działań dyscyplinarnych w przypadku niewłaściwego zachowania lub innych naruszeń przepisów.
3. W przypadku, gdy sędzia główny nie jest w stanie pełnić swoich obowiązków, jego obowiązki przejmuje oddelegowany do tego zastępca.
4. Sędzia główny lub jego zastępca musi być obecny przez cały czas trwania meczu.
5. Sędzia może powrócić do pełnienia swoich obowiązków, zmieniając tym samym wcześniej powołanego zastępcę ale nie może cofnąć jego decyzji dotyczących meczu.

6. Sędzia Główny ma władzę nad zawodami od momentu, gdy zawodnicy pojawią się na polu gry do czasu, jak z niego zejść.
7. Sędzia Główny może nakazać usunąć niezgodną z przepisami reklamę znajdującą się w obrębie pola gry.

### **2.3.2. Sędzia i sędzia asystent**

1. Każdy oficjalny mecz muszą poprowadzić razem sędzia i sędzia asystent, którzy zajmują miejsca po przeciwnych stronach stołu.
3. Sędzia jest odpowiedzialny za:
  - a. Sprawdzanie dopuszczalności sprzętu i pola gry oraz zgłaszanie ewentualnych braków sędziemu głównemu;
  - b. Przeprowadzanie losowania przed rozpoczęciem meczu (rzut monetą);
  - c. Kontrolowanie wszystkich kwestii związanych z poprawnym serwisem i odbiorem, a także zmiany stron i wymian funkcji między zawodnikami;
  - d. Decydowanie o tym czy punkt został zdobyty prawidłowo, czy konieczne będzie powtórzenie akcji.
  - e. Podawanie wyniku, zgodnie z określoną procedurą;
  - f. Utrzymywanie ciągłości meczu;
  - g. Podejmowanie działań w przypadku naruszenia przepisów przez zawodników i osób towarzyszących.
  - h. W przypadku, gdy zawodnicy mają zbyt podobne kolorystycznie stroje, goście są zobowiązani do zmiany strojów.
4. Obowiązki sędziego asystenta:
  - a. Pomaga sędziemu w podejmowaniu decyzji dotyczących przepisów gry ;



- b. Rozstrzyga czy nastąpiły zdarzenia, które mogły zaburzyć przebieg akcji;
  - c. Pilnuje, aby zawodnicy nie przekroczyli czasu przeznaczanego na rozgrzewkę i czasu na żądanie (time-out);
  - d. Wykonuje inne polecenia sędziego.
5. Sędzia ma władzę nad zawodami od momentu, gdy zawodnicy pojawią się na polu gry do czasu, jak z niego zejda .
- a. Sędziowie mają obowiązek nosić ubiór/attributy świadczące o jego randze i uprawnieniach.

### **2.3.3. Podważanie decyzji sędziów**

1. Zawodnicy nie mogą podważać decyzji sędziego w żadnej kwestii dotyczącej interpretacji przepisów gry, lub jakiegokolwiek innego zdarzenia za który odpowiada komitet zarządzający turniejem lub meczem (względnie organizator).
2. Komitet zarządzający turniejem/meczem lub inna osoba/jednostka oddelegowana do pełnienia tej roli nie może podważać decyzji sędziego w żadnej kwestii dotyczącej interpretacji przepisów gry.
3. W meczach deblowych tylko kapitanowie drużyn mają prawo do wdawania się w dyskusję z sędzią, w rozgrywkach singlowych może to zrobić każdy z zawodników biorący udział w meczu.
5. Zawodnicy mogą zgłaszać swoje uwagi do sędziego przed rozpoczęciem meczu. Po rozpoczęciu meczu uwagi nie będą rozpatrywane. W trakcie trwania meczu zawodnicy i osoby towarzyszące drużynom mogą zgłaszać swoje zastrzeżenia, co do sposobu prowadzenia zawodów przez sędziego tylko w przerwach między setami

## **2.4. KOMENDY I GESTYKULACJA SĘDZIEGO W TRAKCIE MECZU**

### **2.4.1. Komentowanie wyniku**

1. Sędzia mówi na głos jaki jest wynik meczu po każdej akcji, bez względu na to czy punkt został zdobyty, czy nie.

- a. Sędzia mówi na głos wynik meczu oraz imię/numer zawodnika, który zdobył punkt.
  - b. Przed rozpoczęciem serwisu sędzia wskazuje, który zawodnik powinien wykonać serwis.
  - c. Po zakończeniu każdego seta, sędzia w pierwszej kolejności podaje liczbę punktów zdobytą przez zwycięskiego gracza/zespół, następnie liczbę punktów przegranego, a na końcu imię lub nazwę zwycięskiego gracza/drużyny.
2. Oprócz komentowania wyniku, sędzia stosuje sygnały ciałem i komendy, aby zasygnalizować swoje decyzje.

**Pokazywanie zdobycia punktu** – sędzia podnosi rękę ponad głowę i wskazuje na drużynę, która zdobyła punkt

**Sędzia mówi** – Punkt, imię/numer zawodnika, wynik.

**Rozpoczęcie gry** – sędzia wskazuje na drużynę, która wykonywać będzie serwis, a następnie na środek stołu (przy bezpośrednim zdobyciu punktu z serwisu procedura jest taka sama, jak przy pokazaniu zdobycia punktu).

**Przekroczona liczba odbić** – sędzia unosi rękę ponad głowę i pokazuje ile odbić zostało poczynionych, ręka sędziego powinna być skierowana w stronę zawodnika/drużyny, która popełniła błąd.

**Sędzia mówi** – Punkt, imię/numer zawodnika, wynik.

**Przekroczenie liczby przebić tą samą częścią ciała (dopuszcza się dwa przebicia)**

– Sędzia unosi rękę ponad głowę i pokazuje trzy palce, a następnie wskazuje na zespół, który zdobył punkt.

**Sędzia mówi** – Błąd, 3 odbicia głową/prawą nogą/lewą nogą/klatką/głową pod rząd, Punkt, imię/numer zawodnika, wynik.

**Wykonanie drugiego serwisu (po pierwszej nieudanej próbie)** – Sędzia unosi rękę nad głowę i pokazuje dwa palce (wskazujący i środkowy).

**Sędzia mówi** – drugi serwis

**Przerwa w grze** - sędzia wyprostowane ręce ponad głowę

**Sędzia mówi** - przerwa techniczna (i tłumaczy czym jest spowodowana)

**Sygnalizacja dla “edge ball” i powtórzenie akcji** – Jedną ręką wskazuje na kant, od którego odbiła się piłka pod kątem prostym, druga uniesiona ponad głowę, pięści zaciśnięte w lekkim drganiu

**Sędzia mówi** – edge ball, powtórz akcję.

**Zmiana stron** – Ręce podniesione pod kątem prostym do boiska i skierowane na stół (środkowy palec wyciągnięty). Sędzia krzyżuje ręce kilkakrotnie, aby pokazać, że drużyny powinny zamienić się stronami.

**Sędzia mówi** – zmiana stron

**Edge ball + serwis** – sygnalizacja dla edge ball, następnie sygnalizacja dla serwisu lub drugiego serwisu.

**Sędzia mówi** – edge ball, powtórz serwis/drugi serwis

**Side ball** – Ręce ponad głową i skrzyżowane, dłonie otwarte

**Referee says** – Błąd, side ball, punkt, imię zawodnika/numer, wynik

**Czas na żądanie** - dłonie układają się w “T” ponad głową.

**Sędzia mówi** – Czas na żądanie i nazwę drużyny lub imię/numer zawodnika

**Zmiana drużyny serwującej** – sędzia wskazuje na stronę z której zostanie wykonany serwis.

**Sędzia mówi** – zmiana serwującego/yh

**Powtórka wideo** – sędzia rysuje w powietrzu prostokąt palcem jednej ręki

**Sędzia mówi** – powtórka wideo, gracz/drużyna zgłosiła żądanie obejrzenia powtórki

**Po obejrzeniu powtórki sędzia mówi** – żądanie podtrzymane/żądanie odrzucone

**Przekraczanie przez zawodników wyimaginowanego przedłużenia siatki przy zagrywaniu piłki** – Ręce podniesione pod kątem prostym do boiska i skierowane na siatkę, energicznie poruszają się.

**Sędzia mówi** – Błąd, przekroczenie linii, punkt, imię zawodnika/numer, wynik

**W grze podwójnej, zagranie piłki na stronę przeciwnika bez odegrania do partnera** - ręce skrzyżowane i uniesione nad głowę.

**Sędzia mówi** – Błąd, błąd podania, punkt, imię zawodnika/numer, wynik

**Użycie przy zagranii tej samej części ciała dwa razy z rzędu lub przytrzymywanie piłki** – sędzia wskazuje otwartymi dłońmi na siebie, podczas gdy jego ramiona są odchylone.

**Sędzia mówi** – Błąd, podwójne zagranie, punkt, imię zawodnika/numer, wynik

**Dotknięcie stołu** – Sędzia podchodzi do stołu z podniesionymi ponad głowę rękami a następnie dotyka blat.

**Sędzia mówi** - Błąd, dotknięcie stołu, punkt, imię zawodnika/numer, wynik

**Dotknięcie przeciwnika w momencie zdobycia punktu** – dłoń zaciśnięta w pięść uderza w otwartą dłoń.

**Sędzia mówi** – Błąd, dotknięcie przeciwnika.

**Dotknięcie piłki ręką** – klaśnięcie

**Sędzia mówi** – Błąd, ręka, punkt, imię zawodnika/numer, wynik

**Przebicie piłki pod wymagowaną linią siatki** – sędzia wskazuje w górę palcem wskazującym prawej ręki, lewa ręka opuszczona, dłoń zaciśnięta w pięść.

**Sędzia mówi** – Błąd, piłka przebita spod siatki, punkt, imię zawodnika/numer, wynik

**Zatrzymanie meczu** – Obie ręce uniesione z otwartymi dłońmi skierowanymi do przodu

**Sędzia mówi** – Mecz zatrzymany, (wyjaśnia przyczynę)

#### **Błąd serwisu**

- **Serwis spod linii stołu** - ręce opuszczone, dłonie otwarte skierowane w kierunku stołu.

**Sędzia mówi** – Błąd, serwis spod linii stołu (drugi serwis / podwójny faul)

- **Przekroczenie/nadepnięcie linii serwisowej** – wskazanie linii serwisowej wyciągniętym palcem

**Sędzia mówi** – Błąd, przekroczenie linii serwisowej (drugi serwis / podwójny błąd)

- **Jeżeli serwis jest bezpośrednim ścięciem piłki** – Sędzia “rysuje w powietrzu otwartą dłonią parabolę.

**Sędzia mówi** – Błąd, zły pułap serwisu (drugi serwis / podwójny błąd)

- **Skakanie przy wykonywaniu serwisu** – sędzia podnosi swoją prawą nogę

**Sędzia mówi** – Błąd, podskoczyłeś (drugi serwis / podwójny błąd)

- **Za krótki serwis** – sędzia sygnalizuje dla drugiego serwisu lub zdobycie punktu

**Sędzia mówi** – za krótko, drugi serwis lub punkt, imię zawodnika/numer, wynik

3. Karą wychowawczą za niepoprawne zachowanie jest pokazanie żółtej kartki. Ale spokojnie, najpierw opierdol ;)

4. Ukazanie drużyny odebraniem punktu występuje tylko w szczególnych okolicznościach i na turniejach, których zasady muszą być wcześniej zatwierdzone przez FITEQ

#### **2.4.2. WYPOSAŻENIE**

1. To, którą piłką rozegrany zostanie mecz, musi zostać oznajmione drużynom przed jego rozpoczęciem.
2. Przed rozpoczęciem każdego meczu, stół musi być sprawdzony przez Sędziego Głównego.
3. Przed rozpoczęciem meczu, Sędzia Główny powinien poddać kontroli ubiór zawodników, zwracając szczególną uwagę na kolor koszulek oraz punkty zawarte w 2.2.2.

#### **2.4.3. ROZGRZEWKI**

1. Gracze mają prawo wykonania rozgrzewki przed rozpoczęciem meczu. Czas rozgrzewki podyktowany jest przez sędziego głównego. Gracze nie mogą prowadzić rozgrzewki w trakcie przerwy.
2. W trakcie niespodziewanego zawieszenia meczu, sędzia główny może zezwolić graczom na ćwiczenia, pod warunkiem że będą się one odbywać na innym stole, niż zawieszony mecz.
4. W trakcie rozgrywek sędzia może zezwolić na maksymalnie 20 min rozgrzewki, jednakże może on zmodyfikować swoją decyzję i wydłużyć lub skrócić jej czas.
5. Piłki, które będą używane w trakcie meczu, muszą być używane także w trakcie rozgrzewki.

#### **2.4.4. PRZERWY WYMUSZONE I NA ŻĄDANIE**

1. Każdy zawodnik może poprosić o przerwę między setami, która może trwać maksymalnie trzy minuty.
2. Każdy zawodnik/drużyna może poprosić o czas na żądanie w dowolnym momencie meczu. Czas na żądanie nie może trwać dłużej niż jedną minutę. W grze podwójnej prośbę o czas zgłasza kapitan, lub trener. Czasu na żądanie udziela się w najbliższej przerwie w grze. Drużyny mogą wziąć czas na żądanie w tym samym momencie, w takiej sytuacji obie tracą możliwość wzięcia czasu w późniejszej fazie meczu.
3. W przypadku, gdy sprzęt/stroje zawodników muszą zostać zastąpione nowym egzemplarzem, sędzia główny może zezwolić graczom na wykonanie kilku ćwiczeń w celu zapoznania się ze specyfiką zastępczego sprzętu.

4. Sędzia może zezwolić na zmianę kontuzjowanego gracza. Jednak przerwa w meczu nie może trwać dłużej niż 10 minut.
5. Jeżeli zawodnik krwawi, mecz musi zostać natychmiast przerwany, a zawodnikowi udzielona pomoc. Sędzia dopuszcza zawodnika do gry, jeżeli upewni się, że krwawienie zostało zatrzymane.
6. W trakcie trwania przerw w setach lub na żądanie, zawodnicy muszą pozostać w obrębie pola gry, nie oddalając się bardziej niż na 3 metry. Chyba, że sędzia postanowi inaczej
7. W przypadku problemów technicznych, np. awaria oświetlenia. Sędzia ma prawo zarządzić maksymalnie godzinę przerwy w celu usunięcia usterek. Jeżeli problem nie zniknie, sędzia kończy mecz, którego wynik zostaje unieważniony

## **2.5. DYSCYPLINA**

### **2.5.1. Przekazywanie wskazówek**

1. W trakcie meczu gracze mogą otrzymywać wskazówki od dowolnej osoby z grona osób towarzyszącym drużynom obecnym w strefie technicznej.
4. Sędzia ma prawo nakazać osobie ze strefy technicznej przejście na trybuny. Osoba usunięta ze strefy technicznej nie może powrócić na swoje miejsce ani zostać zastąpiona przez kogoś innego.

### **2.5.2. Zachowanie podczas meczu**

1. Gracze, sędziowie oraz inni uczestnicy turnieju powinni powstrzymać się od jakiegokolwiek zachowania, które w sposób negatywny mogłoby wpłynąć na uczestników gry lub jej obserwatorów. Zakazuje się używania obraźliwego słownictwa w kierunku uczestników turnieju lub celowego uderzenia piłki w kierunku przeciwnika, a także poza obszar pola gry.
2. Jeśli będzie miało miejsce którekolwiek z wyżej wspomnianych zachowań, sędzia ma prawo przerwać mecz i zgłosić niepożądane zachowanie do organizatora. Sędzia ma prawo karać żółtymi kartkami wszystkie osoby znajdujące się w strefie technicznej.

3. Z wyjątkiem sytuacji opisanych w 2.5.2.2 oraz 2.5.2.5, jeśli wcześniej ostrzeżony gracz, zachowa się kolejny raz w sposób nieodpowiedni, ale nie kwalifikujący się na czerwoną kartkę, sędzia może przyznać 1 punkt przeciwnikowi.
4. Jeśli gracz, który doprowadził już do przyznania punktów przeciwnikowi, nadal będzie zachowywał się karygodnie sędzia ma prawo do zawieszenia meczu i zgłoszenia sytuacji do swojego przełożonego. W sytuacji, kiedy przewodniczący sędziów jest niedostępny, jego zastępca musi zdecydować, czy usunąć gracza z meczu. W takiej sytuacji mecz jest zakończony, a zwycięzca jest przeciwnik.
5. Ostrzeżenie lub kara poniesiona przez jednego z zawodników meczu deblowego, stosowana jest do obu zawodników.
6. Z wyjątkiem 2.5.2.2., jeśli trener lub inna osoba ze strefy tech., który wcześniej otrzymał ostrzeżenie nadal zachowuje się w sposób nieodpowiedni w trakcie tego samego meczu, sędzia ma prawo do odesłania tej osoby na trybuny. Takie same prawo mają sędzia główny i sędzia asystent.
7. Sędzia ma prawo do zdyskwalifikowania danego zawodnika z dalszej gry w obliczu nieprawidłowego zachowania, nawet bez wcześniejszego ostrzeżenia. Jeśli jego decyzję podtrzyma sędzia główny zawodnik powinien być ukarany czerwoną kartką i odesłany do szatni.
8. Jeśli w trakcie gry dany zawodnik zostanie zdyskwalifikowany, to jest on automatycznie niedopuszczony do rozgrywek singlowych lub drużynowych, o ile taka decyzja podejmie sędzia.
  - a. Jeśli zawodnik zostanie zdyskwalifikowany z zawodów drużynowych, zabronione jest, aby brał on udział we wszystkich innych meczach, w ramach tego turnieju. Kolejne mecze zaplanowane z udziałem zdyskwalifikowanego zawodnika, automatycznie kończą się wynikiem 12:0 dla przeciwnika.
  - b.
  - c. Zawodnik, który nie stawia się w gotowości, w momencie rozpoczęcia meczu po poprzednim wywołaniu przez sędziego powinien być uznany za przegranego.
  - d. Zdyskwalifikowany zawodnik powinien opuścić obszar, w którym rozgrywany jest mecz. Dyskwalifikacja i jej okoliczności muszą być zgłoszone do organizatora tj. Do odpowiedniej federacji, stowarzyszenia Teqball.
  - e. Oddanie seta wiąże się z oddaniem meczu. Jeśli będzie to miało miejsce w trakcie rozpoczętego meczu, wcześniej podjęte decyzje oraz zdobyte punkty nadal są uważane za obowiązujące. Oddanie meczu nie jest równoznaczne z rezygnacją z innych meczów w ramach turnieju.

### **2.5.3. Prestiż oraz dobra reputacja**

1. Gracze, sędziowie oraz inni uczestnicy powinni prezentować odpowiednie, sportowe podejście do gry oraz stosować się do zasad zdrowej rywalizacji sportowej

- 
2. Od graczy wymagane jest, aby prezentowali swoje umiejętności na najwyższym poziomie w celu wygrania meczu.