



REGULILE OFICIALE ALE JOCULUI DE TEQBALL



CONȚINUT

1 MASA DE TEQBALL.....	4
2 TERENUL DE TEQBALL.....	5
3 MINGEA.....	8
4 JUCĂTORI ȘI OFICIALI.....	9
5 TIPURI DE JOC.....	17
6 SCHIMBUL DE MINGI.....	18
7 SCHIMB DE MINGI REPETAT.....	18
8 SCORUL.....	19
9 ATINGERILE.....	21
10 SERVICIUL.....	22
11 RETURUL.....	24
12 ORDINEA DE JOC.....	24
13 ERORI LA ORDINEA ÎN JOC.....	27
14 FILEU + TREI ATINGERI ALE MESEI.....	27
15 EDGEBALL.....	28
16 SIDEBALL.....	28
17 ATAC ILEGAL.....	29
18 RETUR ILEGAL.....	30
19 ATINGERI MULTIPLE.....	30
20 LIPSA PASEI.....	31
21 PĂRȚILE CORPULUI.....	31
22 DUBLA ATINGERE.....	33
23 RETUR REPETAT.....	33
24 ATINGEREA MESEI.....	34
25 ATINGEREA ADVERSARULUI.....	34
26 MINGE ATINSĂ CU MÂNA.....	35
27 FILEU LOVIT DE MINGE.....	35
28 PAUZE ȘI TIME OUT.....	36
29 COMPETIȚIE ÎNTRERUPTĂ.....	39
30 MARCAJE ȘI RECLAME.....	39
31 CONTROL ANTIDOPING.....	40
32 CONTESTAȚII.....	41
33 ACȚIUNI DISCIPLINARE.....	42
34 CONDUITĂ.....	47
35 REGULAMENTE PENTRU COMPETIȚII.....	47



1 MASA DE JOC TEQ

1.1 SPECIFICAȚII MASĂ TEQBALL

1.1.1 Lungime: 3.000 mm (orizontal).

1.1.2 Lățime: 1.500 mm (fără fileu).

1.1.3 Lățime: 1.700 mm (cu fileu).

1.1.4 Înălțime: 900 mm (cu fileu).

1.1.5 Curbura suprafeței de joc este determinată de distanța dintre cele mai înalte și cele mai joase puncte ale suprafeței și de distanța orizontală de la cel mai jos (cel mai îndepărtat) punct al mesei până la înălțimea plasei. Cel mai înalt punct al suprafeței de joc - măsurat de la sol - este de 760 mm, în timp ce cel mai mic este de 565 mm. Distanța orizontală dintre partea cea mai joasă a mesei Teq și plasă este de 1.490mm.

1.1.6 Materialul de pe suprafața de joc a mesei Teq este HPL (laminat de înaltă presiune), compus dintr-o hârtie kraft impregnată cu rășină, o hârtie decorativă și o acoperire de melamină transparentă. Aceste foi sunt lipite la presiuni și temperaturi ridicate.

1.2 SPECIFICAȚII FILEU

1.2.1 Lățime: 1.700 mm

1.2.2 Grosime: 20 mm

1.2.3 Înălțime: 140 mm (măsurat de la suprafața mesei).

1.2.4 Plasa trebuie să fie fixată permanent pe masă și trebuie să fie făcută din PMMA (plexi), o alternativă termoplastică transparentă, ușoară sau o altă alternativa la sticlă rezistentă la rupere

1.2.5 Aceste specificații descriu masa Teq One, care este una dintre cele trei tipuri de mese recunoscute de FITEQ.

1.2.5.1 Teq One - echipament oficial „Clasa A - nivel înalt”. Acest tip de masă este utilizat la turneele oficiale FITEQ.

1.2.5.2 Teq Smart - echipament oficial „Clasa B - la nivel profesional”. Acest tip de masă este folosit la turneele naționale și la nivel de club.

1.2.5.3 Teq Lite - Echipament oficial „Clasa C - nivel recreativ”. Acest tip de masă este folosit la turneele de amatori.

2 TERENUL DE TEQBALL

2.1 MARCAJE

2.1.1 Delimitare

2.1.1.1 Terenul trebuie să fie dreptunghiular și marcat cu un perimetru cu o înălțime minimă de 500 mm și o înălțime maximă de 1.500 mm.

2.1.1.2 Împrejurimile terenului aparțin zonelor în care sunt delimitate. Cerințele diferă în funcție de competiții.

2.1.1.3 Masa Teq se află exact în mijlocul terenului delimitat, iar plasa este paralelă cu perimetrele laturilor mai scurte.

2.1.1.4 În timpul competițiilor, culoarea mesei Teq, culoarea podelei, culoarea terenului delimitat și culoarea mingii trebuie să fie diferite.



2.1.2 Linia de la jumătatea terenului

2.1.2.1 Linia intermediară trebuie să se afle în mijlocul terenului de teq, împărțind-o în două jumătăți egale (a se vedea ilustrația).

2.1.2.2 Linia intermediară trebuie indicată printr-o bandă vizibilă, cu o grosime minimă de 20 mm și o grosime maximă de 50 mm, într-o culoare diferită de cea a pardoselii.

2.1.3 Linia de serviciu

2.1.3.1 Linia de serviciu trebuie să fie paralelă cu plasa și la 3,5 metri distanță de mijlocul mesei. Prin urmare, se află la 2 metri distanță de reflectarea capătului mesei de pe sol.

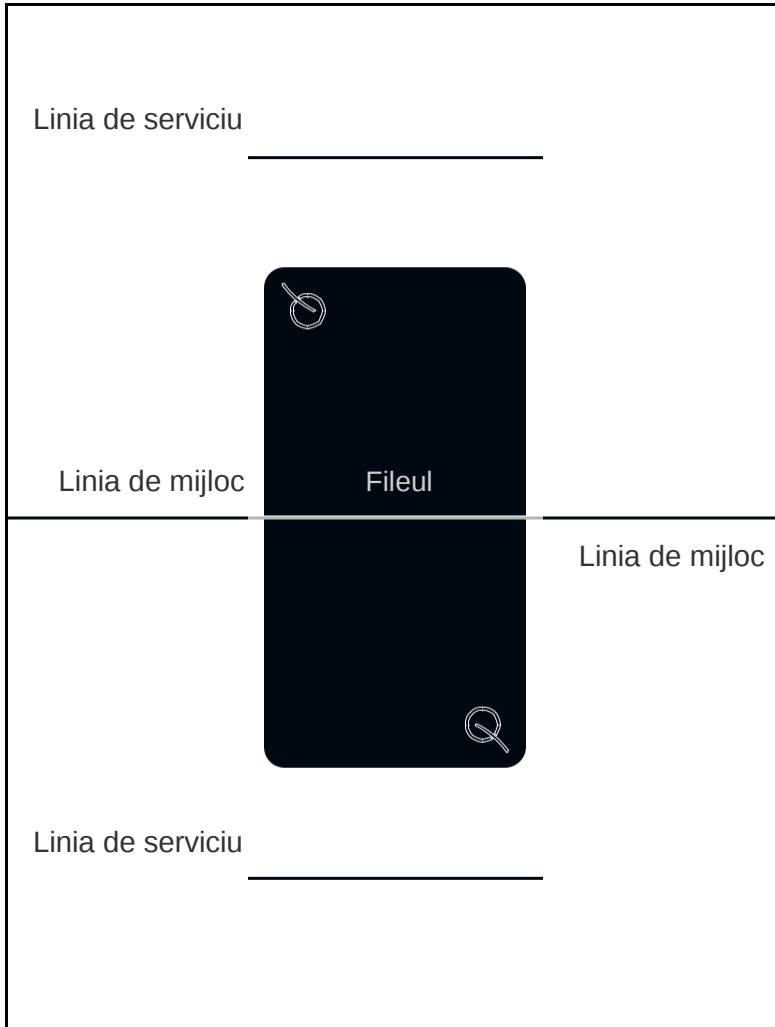
2.1.3.2 Grosimea liniei de serviciu trebuie să fie de minim 20 mm și maxim 50 mm, într-o culoare diferită de cea a pardoselii.

2.1.4 Dimensiuni

2.1.4.1 Dimensiunea oficială de competiție a unui teren de teqball este de minim 12 metri lățime, minim 16 metri lungime și minim 7 metri înălțime.

2.1.4.2 Părțile paralele cu plasa trebuie să fie de minimum 12 metri lungime; celelalte două părți trebuie să fie de minimum 16 metri lungime.

2.1.5 Arbitrii se consideră ca făcând parte din terenul de teqball.





3 MINGEA

3.1 CALITATE ȘI DEMENSIUNI

- 3.1.1 Mingea este sferică.
- 3.1.2 Fabricată din piele sau alt material adecvat și are o cameră de latex cu o supapă de butul.
- 3.1.3 Are o circumferință de cel puțin 67 cm și nu mai mult de 69cm (dimensiunea mingi mărimea 5).
- 3.1.4 Cântărește cel mult 435 g și nu mai puțin de 420 g la începutul meciului.
- 3.1.5 Are o presiune între 0,3 și 0,5 atmosfere la nivelul mării.
- 3.1.6 Măsurarea este responsabilitatea organizatorului competiției.

3.2 ÎNLOCUIREA UNEI MINGI DEFECTE

- 3.2.1 Dacă mingea se sparge sau devine defectuoasă în timpul unui meci, jocul este oprit. Arbitrul principal intră în posesia mingii defecte și le oferă jucătorilor o minge nouă.
- 3.2.2 După ce mingea a fost schimbată, jocul continuă exact de unde a fost oprit, ceea ce înseamnă că scorul rămâne și trebuie repetat același serviciu precedent schimbului de mingi care a fost oprit. În cazul în care schimbul de mingi a fost început cu o a doua încercare de serviciu, jucătorul continuă cu a doua încercare de serviciu după o încălzire de 1 minut cu noua minge.



4 JUCĂTORI ȘI OFICIALI

4.1 JUCĂTORI

4.1.1 Numărul de jucători variază în funcție de cele două tipuri de meciuri diferite (vezi: *Tipuri de meci, 16*):

4.1.1.1 Individual: un jucător pe parte.

4.1.1.2 Dublu: doi jucători pe parte.

4.1.2 Unul dintre jucători trebuie să fie selectat drept căpitan al unei echipe pentru un joc oficial. La simplu, jucătorii înșiși sunt căpitani. Este responsabilitatea căpitanului să participe la aruncarea monedei.

4.1.3 Jucătorul / echipa gazdă este echipa listată prima pentru meciul respectiv.

4.1.4 Jucătorul / echipa oaspete este echipa listată a doua pentru meciul respectiv.

4.2 ECHIPAMENT

4.2.1 Echipamentul de joc constă dintr-o tricou cu mâneci scurte sau fără mâneci; pantaloni scurți sau fustă sau un costum sportiv dintr-o singură piesă; manșete; sapcă; bentiță; șosete și încălțăminte. Orice altă îmbrăcăminte, cum ar fi o parte din sau un trening întreg, nu este permisă să fie purtată în timpul meciului, decât cu permisiunea arbitrului principal.

4.2.2 Toate articolele de bijuterie (coliere, inele, brățări, cercei, brățări din piele și articole de cauciuc etc.) sau orice echipament periculos neautorizat sunt interzise.

4.2.3 Îmbrăcăminte pentru cap nu trebuie să aibă părți care să se extindă spre exterior.



4.2.4 Jucătorii pot purta ochelari sau lentil, pe riscul lor.

4.2.5 Pe tricou sunt permise numere sau inscripții pentru a identifica un jucător, asociația sau clubul său; sunt permise și reclame (a se vedea: *Marcaje și reclame*, 38).

4.2.6 Orice marcaj sau cusătură pe partea din față sau pe partea laterală a unui articol de îmbrăcăminte și orice obiecte (de exemplu, bijuterii) nu trebuie să fie atât de vizibile sau strălucitoare reflective încât să afecteze vederea adversarului. În cazul în care arbitrul principal decide că este deranjant, jucătorului i se poate cere să elimine sau să acopere marcajul/obiectul respectiv.

4.2.7 Jucătorii / echipele nu au voie să poarte haine de aceeași culoare ca adversarul / adversarii lor. Culoarea îmbrăcăminteii trebuie să distingă clar adversarii unul de celălalt.

4.2.8 Toți jucătorii din aceeași echipă trebuie să fie îmbrăcați în aceeași culoare, aceeași formă, același design și același tip de îmbrăcăminte în toate meciurile unei competiții. Excepție poate fi făcută din motive religioase. Fiecare jucător / echipă trebuie să aibă două seturi de îmbrăcăminte de culori clar diferite.

4.2.9 Arbitrul principal decide cu privire la legalitate sau acceptarea echipamentului uni jucător.



4.3 OFICIALI DE MECI

4.3.1 Manager de competiție

4.3.1.1 Pentru fiecare eveniment FITEQ, trebuie numit un Manager de Competiție.

4.3.1.2.1 Colectarea înscrierilor pentru evenimentele din sistemul de intrare FITEQ;

4.3.1.2.2 Verificarea eligibilității participanților (jucători, antrenori etc.);

4.3.1.2.3 Pregătirea programului general și ordinea meciurilor

4.3.1.2.4 Verificarea echipamentului de joc și a condițiilor de joc înainte de începerea unei competiții.

Este responsabilitatea managerului de competiție să asigure menținerea condițiilor propice în timpul unei competiții;

4.3.1.2.5 Pregătirea și supravegherea tragerilor la sorți împreună cu arbitrul principal;

4.3.1.2.6 Principalul contact între FITEQ și comitetul local de organizare în timpul competiției;

4.3.1.2.7 Supravegherea operațiunilor zilnice ale întregii competiții.

4.3.2 OFICIALI ECHIPĂ

4.3.2.1 Antrenorii și alți oficiali (de ex. fizioterapeuți) au voie să stea lângă terenul de teqball din zona desemnată. Numărul oficialilor echipei poate varia în diferite competiții, dar nu trebuie să depășească un total de trei persoane



4.4 OFICIALI TEHNICI

4.4.1 Arbitrul competiției

4.4.1.1 Arbitrul competiției este responsabil de organizarea unei informări pre-competiție pentru toți arbitrii.

4.4.1.2 Pentru fiecare competiție, trebuie să fie numit un arbitru de competiție. Arbitrul competiției este responsabil pentru efectuarea tragerii la sorți, împreună cu managerul de competiție.

4.4.1.3 Arbitrul competiției numește arbitrii la fiecare masă și decide cu privire la rolurile acestora.

4.4.1.4 Arbitrul competiției are responsabilitatea de a verifica eligibilitatea tuturor participanților implicați (jucători, antrenori, asistenți etc.);

4.4.1.5 Arbitrul competiției trebuie să fie poziționat în apropierea meciurilor în curs și să le supravegheze. 4.4.1.6 Arbitrul competiției poate decide oricând să înlocuiască un arbitru.

4.4.1.7 Arbitrul competiției decide:

4.4.1.7.1 dacă meciul trebuie suspendat în caz de urgență;

4.4.1.7.2 dacă timpul legal de încălzire poate fi prelungit;

4.4.1.7.3 cu privire la orice problemă de interpretare a regulilor sau regulamentelor, inclusiv acceptabilitatea îmbrăcămintei, a echipamentului de joc și a condițiilor de joc;

4.4.1.7.4 dacă și unde, jucătorii se pot încălzi în timpul unei suspendări de urgență a meciului;

4.4.1.7.5 dacă este necesară luarea de măsuri disciplinare pentru comportament necorespunzător sau alte încălcări ale reglementărilor.



4.4.1.8 În cazul în care arbitrul competiției nu este în măsură să își îndeplinească sarcinile, responsabilitățile trebuie transferate către un înlocuitor desemnat. Arbitrul principal sau un adjunct responsabil desemnat să exercite autoritatea în absența lor, vor fi întotdeauna prezenți în timpul meciului.

4.4.1.9 Arbitrul competiției trebuie să dispună de:

4.4.1.9.1 îmbrăcăminte adecvată (*a se vedea în Codul vestimentar oficial pentru arbitrii Teqball*);

4.4.1.9.2 un ceas;

4.4.1.9.3 două monede;

4.4.1.9.4 două pixuri și un carnet.

4.4.2 Arbitrul principal

4.4.2.1 Pentru fiecare meci, trebuie să fie numit un arbitru principal.

4.4.2.2 Arbitrul principal este responsabil pentru continuitatea jocului și aplicarea regulilor și regulamentelor.

4.4.2.3 Arbitrul principal este responsabil pentru verificarea acceptabilității echipamentului și a condițiilor de joc și trebuie să raporteze orice deficiență arbitrului principal.

4.4.2.4 Arbitrul principal efectuează lansarea monedei pentru alegerea servirii, primirii și laturilor.

4.4.2.5 Arbitrul principal trebuie să controleze ordinea serviciului, recepția și părțile și să corecteze eventualele erori din acestea.

4.4.2.6 Arbitrul principal trebuie să decidă fiecare schimb ca punct sau un schimb repetat și să numească punctajul prin procedura specificată.

4.4.2.7 În cazul în care adversarii poartă echipamente similare cu jucătorii de acasă, arbitrul principal trebuie să instruiască jucătorul / echipa oaspete să schimbe tricoul.



4.4.2.8 Arbitrul Principal trebuie să dispună de:

4.4.2.8.1 îmbrăcăminte adecvată (*a se vedea în Codul vestimentar oficial pentru arbitrii Teqball*);

4.4.2.8.2 un ceas; și

4.4.2.8.3 o monedă.

4.4.2.9 Arbitrul principal trebuie să se poziționeze pe linia imaginară a plasei și să continue mișcarea de acolo, așa cum necesită jocul. Ei trebuie să ia decizii clare și încrezătoare.

4.4.2.10 Arbitrul principal trebuie să raporteze arbitrului șef imediat în cazul oricărei violențe sau comportamente necorespunzătoare în timpul unui meci.

4.4.3 Arbitrul Asistent

4.4.3.1 Sarcina arbitrului asistent este de a ajuta arbitrul principal cu deciziile sale semnalate discret cu privire la sarcinile discutate anterior.

4.4.3.2 Arbitrul asistent trebuie să decidă dacă executarea unui serviciu este valabilă.

4.4.3.3 Arbitrul asistent este responsabil pentru măsurarea timpului de încălzire și a perioadei de timp.

4.4.3.4 Arbitrul Asistent trebuie să dispună de:

4.4.3.4.1 îmbrăcăminte adecvată (*a se vedea în Codul vestimentar oficial pentru arbitrii Teqball*);

4.4.3.4.2 un ceas; și

4.4.3.4.3 o monedă.

4.4.3.5 Arbitrul asistent trebuie să se poziționeze pe linia imaginară a plasei, vizavi de arbitrul principal.



4.4.3.6 Arbitrul asistent trebuie să semnaleze arbitrului principal dacă văd ceva care este în contradicție cu regulile.

4.4.3.7 Arbitrul asistent trebuie să urmărească rezultatele.

4.4.3.8 Arbitrul asistent este, de asemenea, responsabil pentru lăsarea terenului curat și liber după terminarea meciului.

4.4.4 Arbitrul de Rezervă

4.4.4.1 Numărul arbitrilor de rezervă variază în funcție de competiții.

4.4.4.2 Răspunderea unui arbitru de rezervă este să fie întotdeauna gata să fie prezentat fie ca arbitru principal, fie ca arbitru asistent, dacă este necesar și solicitat de către arbitrul șef.

4.4.4.3 Arbitrul de Rezervă trebuie să dispună de:

4.4.4.3.1 îmbrăcăminte adecvată (*a se vedea în Codul vestimentar oficial pentru arbitrii Teqball*);

4.4.4.3.2 un ceas; și

4.4.4.3.3 o monedă.

4.4.4.4 Arbitrul de rezervă trebuie să se poziționeze lângă terenul de teqball.

4.4.4.5 Arbitrul de rezervă trebuie să fie la curent cu protocolul și rolul fiecărui arbitru.

4.4.4.6 Arbitrul de rezervă ar trebui să ajute arbitrul principal în orice fel este necesar și să păstreze curat și liber terenul.

4.4.4.7 Arbitrul de rezervă nu trebuie să vocaleze deciziile în privința unei meciuri.

4.4.4.8 Arbitrul de rezervă trebuie să raporteze arbitrului șef dacă observă ceva neobișnuit.

4.5 ARUNCAREA MONEDEI

4.5.1 Aruncarea monedelor este realizată de arbitrul principal chiar înainte de meci. Acest lucru decide jucătorul care servește, jucătorul care primește și partea de masă.

4.5.2 Moneda

4.5.2.1 Pentru procedeul de aruncare a monedei, arbitrii ar trebui să folosească moneda oficială FITEQ.



4.5.2.2 În cazul în care o monedă FITEQ nu este disponibilă, arbitrul principal trebuie să poarte o monedă obișnuită pentru a fi utilizată în timpul lansării. Trebuie să aibă un diametru minim de 25 mm [exemple adecvate: 2 € (EUR) / 1 \$ (USD) / 1 ¥ (CNY) monedă] și maximum 35mm. Fundalul monedei trebuie să fie vizibil pentru jucători și pentru TV (dacă este cazul).

4.5.3 Procedura

4.5.3.1 Jucătorul gazdă alege o parte a monedei FITEQ (cap sau pajură).

4.5.3.2 Câștigătorul alege:

4.5.3.2.1 partea; sau

4.5.3.2.2 echipa de servire și primire ;

4.5.3.2.3 celălalt căpitan îl alege pe celălalt.



4.5.3.3 Echipa de la primire selectează mai întâi cel care primește, apoi echipa de serviciu selectează cel care servește

5 TIPURI DE MECI

5.1 TREI TIPURI DE MECI:

5.1.1 INDIVIDUAL: meci în care doi jucători concurează între ei. Restricțiile de gen variază în diferite competiții.

5.1.2 DUBLU: meci în care două echipe de doi jucători concurează între ele. Restricțiile de gen variază în competițiile diferite.

5.1.3 DUBLU MIXT: meci în care două echipe de doi jucători, compuse dintr-un jucător masculin și unul feminin, concurează între ele.



6 SCHIMBUL DE MINGI

6.1 DEFINIȚIE

6.1.1 Schimbul de mingi este perioada în care mingea este în joc.

6.1.2 Fiecare schimb începe cu un serviciu; echipa de primire trebuie să întoarcă mingea pe suprafața de joc a adversarului.

6.1.3 Un schimb de mingi valabil se încheie cu un punct acordat unuia dintre jucători / echipe.

6.2 SISTEMUL DE SCOR

6.2.1 Fiecare set este jucat până când o parte ajunge la 12 puncte, cu excepția setului final.

6.2.2 Fiecare meci este jucat până la cel mai bun set din trei. Numărul de seturi este, de asemenea, specificat în regulamentele fiecărei competiții.

6.2.3 Setul final, decisiv, trebuie câștigat cu cel puțin o marjă de două puncte; toate celelalte seturi pot fi câștigate marcând în primul rând 12 puncte.

7 REPETARE SCHIMB

Un schimb trebuie repetat în trei cazuri:

7.1 EDGEBALL

7.1. În cazul unei mingi care atinge marginea mesei, nu se acordă niciun punct și trebuie repetat schimbul de mingi (vezi: Edgeball, 27).

7.2 FILEU + TREI SARITURI

7.2.1 Dacă mingea sare de minimum 3 ori pe suprafața de joc a oponentului după ce este atins fileul, punctul trebuie repetat; nu se castiga niciun punct (vezi: Fileu + trei sarituri, 26).



7.3 FORTA MAJORA

7.3.1 Forta majora apare cand arbitrul intrerupe meciul pe parcursul unui punct valid.

7.3.2 Meciul poate fi oprit de arbitru in cazul in care meciul este interrupt de:

7.3.2.1 orice persoana care nu este jucator oficial;

7.3.2.2 o minge in afara celei de joc; sau

7.3.2.3 orice eveniment care poate afecta punctul.

7.3.3 Cand forta majora intervine in timpul serviciului, doar serviciul interrupt trebuie repetat. Asta inseamna ca in cazul in care forta majora apare in timpul celui de-al doilea serviciu, jucatorul trebuie sa repete al doilea serviciu.

8 SCORUL

8.1 Se acordă un punct jucătorului / echipei, dacă:

8.1.1 adversarul nu poate întoarce mingea pe suprafața de joc a jucătorului / echipei;

8.1.2 Jucătorul adversar returnează mingea și acesta atinge partea mesei (vezi: *Sideball*, 27);

8.1.3 mingea sare cel puțin de două ori pe suprafața de joc a adversarului (*cu excepția Net + trei sarituri*, 26);

8.1.4 adversarul atinge mingea consecutiv cu aceeași parte a corpului (vezi: *Atingere dublă*, 32);



8.1.5 adversarul returnează mingea consecutiv cu aceeași parte a corpului (*a se vedea: Retur repetat, 32*);

8.1.6 adversarul atinge mingea de mai mult de trei ori (*vezi: Prea multe atingeri, 29*);

8.1.7 adversarul atinge mingea cu mâna sau brațul (*vezi: Handbal, 34*);

8.1.8 adversarul comite o dublă eroare (*vezi: Serviciul, 21*);

8.1.9 adversarul atinge mingea după o întoarcere înainte de aterizarea pe masă (*vezi: Întoarcerea, 23*);

8.1.10 adversarul sau orice element de pe ei atinge masa Teq sau plasa (*vezi: Atingerea mesei, 33*);

8.1.11 adversarul atinge jucătorul în timpul mitingului (*vezi: Atingerea adversarului, 33*);

8.1.12 adversarul nu atinge mingea în ordinea corectă în duble după serviciu, ceea ce înseamnă că jucătorul neprimitor atinge prima dată mingea (*vezi: Ordinea jocului, 23*);

8.1.13 Punctul de atingere al jucătorului advers sau partea corpului în contact cu pământul nu este pe partea lor în momentul întoarcerii mingii (*vezi: Atac ilegal, 28*);

8.1.14 după atingerea adversarului, mingea zboară sub linia imaginară extinsă din partea superioară a plasei, indiferent dacă aterizează pe suprafața de joc sau nu (*vezi: Returnare ilegală, 29*);

8.1.15 jucătorul întoarce mingea pe suprafața de joc a adversarului și mingea se întoarce pe suprafața de joc a jucătorului, fără să fie atins de jucătorul adversar; sau

8.1.16 după atingerea adversarului, mingea atinge orice alt echipament sau persoană din interiorul sau din afara terenului, cu excepția suprafeței de joc sau a plasei, exceptând dacă jucătorul sau echipa atinge mingea înainte ca aceasta ar fi atins masa.



8.1.17 Dacă ambii jucători / echipe comit o eroare, atunci jucătorul / echipa care a comis mai întâi greșeala, pierde schimbul de mingi.

8.1.18 A se vedea sistemul de punctaj *din Sistemul de punctaj, 17*.

9 ATINGERI

9.1 Atingerile valide trebuie să îndeplinească următoarele puncte:

9.1.1 Jucătorilor li se permite să atingă mingea cu oricare dintre părțile corpului lor, cu excepția mâinilor și brațelor.

9.1.2 În timpul întoarcerii sunt permise maximum trei atingeri (*vezi: Prea multe atingeri, 29*). Sunt numărate și atingerile neintenționate.

9.1.3 Este interzisă menținerea mingii între două părți ale corpului (a se vedea: *Prea multe atingeri, 29*).

9.1.4 Este interzisă menținerea mingii pe părți ale corpului.

9.1.5 Sunt interzise atingerile consecutive cu aceeași parte a corpului per persoană (*vezi: Atingere dublă, 32*).

9.1.6 Întoarcerile consecutive cu aceeași parte a corpului sunt interzise (*vezi: Returnare repetată, 32*).

9.1.7 Dacă mingea lovește plasa în timpul jocului, toate regulile se aplică în ceea ce privește atingerea, cu excepția dublei atingeri (a se vedea: *Ricoșeu din net, 34*).

9.1.8 Loviturile de tip bicicletă, unde piciorul este peste nivelul capului, sunt permise doar dacă traiectoria mingii este în sus sau dacă cel puțin o parte a corpului atinge solul (*vezi: atac ilegal, 28*).

9.1.9 În toate cazurile, arbitrul principal are decizia finală de a verifica dacă o atingere este valabilă sau nu.



10 SERVICIUL

10.1 NOTIUNI DE BAZA

10.1.1 Serviciul începe din momentul în care mingea se afla în mana serverului.

10.1.2 Serverul trebuie să arunce mingea din mână și să o servească din aer.

10.1.3 Serviciul trebuie efectuat cu o singură atingere cu orice parte a corpului, cu excepția mâinilor și brațelor.

10.1.4 Un server are două încercări de a executa un serviciu de succes.

10.1.5 Două încercări de serviciu eșuate constituie o dublă eroare.

10.1.6 Adversarii schimbă serviciul după fiecare 4 puncte.

10.1.7 Dacă mingea este în posesia serverului, oponentul este gata să primească serviciul, iar arbitrul a făcut semnalul pentru serviciu, serverul are maximum 5 secunde pentru a efectua serviciul.

10.2 POZITIONAREA CELUI AFLAT LA SERVICIU

10.2.1 Linia de serviciu este la 2 metri de masă.

10.2.2 Serviciul trebuie efectuat cu cel puțin o parte a corpului care atinge solul în momentul contactului cu mingea.

10.2.3 Serverul trebuie să întreprindă serviciul având toate părțile corpului care ating terenul în spatele liniei de serviciu.

10.2.4 Serviciul este considerat legal dacă niciuna dintre părțile corpului jucătorului nu atinge linia de serviciu în momentul servirii.



10.2.5 Partea (partile) corpului care se află pe pământ trebuie să se afle între liniile imaginare extinse ale laturilor mesei.

10.3 MINGEA

10.3.1 Traectoria mingii după un serviciu este lipsită de importanță (în sus sau în jos).

10.3.2 Punctul de atingere cu mingea trebuie să fie peste nivelul cel mai scăzut al suprafeței de joc.

10.3.3 Mingea trebuie să sară mai întâi pe suprafața de joc a adversarului.

10.3.4 Mingea poate sări oriunde pe suprafața de joc a adversarului.

10.3.5 Dacă mingea atinge plasa în timpul serviciului, aceasta constituie un fault de serviciu.

10.4 SITUATII:

10.4.1 Dacă un serviciu are ca rezultat o minge de margine, aceasta duce la o nouă încercare de serviciu, dar două ocazii consecutive, cum ar fi aceasta constrânge un fault de serviciu.

10.4.2 În duble, doar jucătorul care primește poate atinge mingea mai întâi după un serviciu. Dacă jucătorul care nu primește atinge prima dată mingea după un serviciu, se acordă un punct jucătorului / echipei care servește.

10.4.3 Dacă mingea atinge mai întâi plasa în timpul unui serviciu, aceasta constituie un fault de serviciu.

10.4.4 În cazul în care un server este deranjat în timpul unui serviciu, li se permite să prindă mingea sau să o lase să cadă pe pământ. Aceasta este permisă o dată pe încercare de serviciu.



11 RETURNAREA

11.1 O returnare este legala daca:

11.1.1 Jucătorul primitor atinge prima dată mingea după serviciu;

11.1.2 mingea a sărit exact o dată pe suprafața de joc a jucătorului / echipei înainte de prima atingere;

11.1.3 nu se face nicio eroare în timpul returnării (vedeti: *Headlines, 16-26, 27*); and

11.1.4 mingea sare pe suprafața de joc a adversarului după una sau mai multe atingeri valabile ale jucătorului / echipei sau mingea sare pe plasa (orice număr de ori) și apoi sare pe suprafața de joc a adversarului, după atingerea valabilă(e) ale jucătorului / echipei.

12 ORDINEA DE JOC

12.1 PARTI SI ROLURI

12.1.1 Înainte de fiecare meci, părțile sunt selectate de jucători după o aruncare de monede făcută de arbitrul principal (vezi: Aruncare de monede, 15). De asemenea, jucătorii își selectează rolurile în ceea ce privește jucătorii care servesc și primesc.

12.2 JOCUL

12.2.1 Un meci începe de TeamA -Player1 servind la TeamB-Player1. Serviciul este făcut strict de TeamA-Player1 și numai TeamB-Player1 are voie să primească mingea.

După 4 puncte, se efectuează o schimbare a serviciului. TeamA-Player1 și TeamA-Player2 trebuie să schimbe pozițiile,

**TeamA-Player1****TeamA-Player2****TeamB-Player2****TeamB-Player1**



ceea ce înseamnă că TeamA-Player2 este jucătorul primitor și TeamB-Player1 va începe să servească.

După 4 puncte, se efectuează o schimbare a serviciului.

TeamB -Player1 și TeamB-Player2 trebuie să schimbe pozițiile, ceea ce înseamnă că TeamB-Player2 este jucătorul primitor și TeamA-Player2 va începe să servească.

După 4 puncte, se efectuează o schimbare a serviciului.

TeamA-Player2 și TeamA-Player1 trebuie să schimbe pozițiile, ceea ce înseamnă că TeamA-Player1 este jucătorul primitor și TeamB-Player2 va începe să servească.

După 4 puncte, se efectuează o schimbare a serviciului.

TeamB -Player2 și TeamB-Player1 trebuie să schimbe pozițiile, ceea ce înseamnă că TeamB-Player1 este jucătorul primitor și TeamA-Player1 va începe să servească, care este exact cum a început meciul, deci întregul scenariu se repetă.

12.2.2 În setul doi TeamB-Player1 va începe să servească la TeamA-Player1.

12.2.3 Înainte de setul final, părțile sunt selectate de jucători după o aruncare de monede făcută de arbitrul principal (vezi: Aruncare de monede, 15). De asemenea, jucătorii își selectează rolurile în ceea ce privește jucătorii și primirea jucătorilor, la fel ca înainte de primul set.

12.2.4 În setul final, dacă scorul ajunge la 12-12, jucătorii / echipele trebuie să schimbe serviciul după fiecare punct, cu aceeași procedură.

12.2.5 Într-un joc de tip cel mai bun din 3 seturi, primul set este jucat la 12 puncte, ceea ce înseamnă că 12-11 poate fi un scor final (a se vedea: *Sistem de punctare*).

12.2.6 După fiecare set, jucătorii / echipele trebuie să schimbe părțile. În setul final, când echipa de conducere ajunge la 6, 12 și 18 puncte, acestea trebuie să schimbe și terenurile.



13 ERORI IN SCHIMBAREA ORDINII

13.1 SCHIMBAREA SERVICIULUI

13.1.1 Dacă un jucător servește sau primește în afara rândului său, jocul va fi întrerupt de arbitru imediat ce este descoperită eroarea, iar schimbul de mingi se va relua cu jucătorii și primirea corectă a jucătorilor, conform secvenței stabilite la începutul meciului. (A se vedea: *The gameplay*, 23)

13.1.2 După prima returnare a mingii, orice jucător din echipă poate atinge mingea primul.

13.1.3 Toate punctele realizate înainte de descoperirea unei erori trebuie să fie validate.

13.2 SCHIMBAREA PARTILOR

13.2.1 În cazul în care jucătorii nu au schimbat părțile când ar fi trebuit, acest lucru trebuie să se întâmple imediat după schimbul în care a fost realizat. Schimbul de mingi se va relua cu jucătorii care se află pe părțile în care ar trebui să se afle, conform secvenței stabilite la începutul meciului. Schimbarea partilor se efectuează conform 12.2.6.

13.2.2 Toate punctele realizate înainte de descoperirea unei erori trebuie să fie validate.

14 FILEU + TREI SARITURI

14.1 DEFINITIE

14.1.1 Regula celor trei sarituri se aplica atunci când mingea atinge plasa cel puțin o dată și apoi sare de cel puțin trei ori pe suprafața de joc a adversarului, fără să fie atinsă de nimeni sau de nimic.



14.2 DECIZIE

14.2.1 Repetarea schimbului de mingi de la primul serviciu.

14.2.2 Vedeti detaliile pentru cazul in care mingea loveste plasa (A se vedea: *Ricoșeu din net*, 34).

15 EDGEBALL

15.1 DEFINITIE

15.1.1 O minge edgeball este o minge care loveste marginea suprafetei de joc a oponentului fara ca cineva sau ceva sa o atinga in aer, dupa serviciu sau returul legal. Mingea trebuie sa sara/cada pe sol sau să atingă orice, in afara de jucatori sau masa pentru a putea fi considerată edgeball.

15.2 DECIZIA

15.2.1 Repetarea mingii

15.2.2 Decizia pe parcursul serviciului: reperarea serviciului, doua servicii consecutive, ambele rezultând în edgeball va fi considerat fault.

15.2.3 Decizia pe parcursul jocului: repetarea mingii de la inceputul primului serviciu; nu va fi acordat niciun punct.

16 SIDEBALL

16.1 DEFINITIE

16.1.1 Sideball e considerat atunci cand mingea loveste partea laterala a mesei, sub suprafata de joc, dupa un retur legal și sare în jos.



16.1.2 Dacă o minge lovește lateralul mesei și este și un edgeball și apoi cade jos este întotdeauna considerată sideball cu excepția cazului în care mingea sare de deasupra suprafeței de joc.

16.2 DECIZIA

16.2.1 Punctul câștigat de oponent.

17 ATACUL ILEGAL

17.1 DEFINITIE

17.1.1 Un atac ilegal este atunci când, în momentul returului (atacului) unui jucător, partea corpului care lovește mingea depășește linia imaginară a fileului.

17.1.2 Lovitura din foarfecă, când piciorul este deasupra capului, traiectoria mingii este îndreptată spre jos și nicio parte a corpului nu atinge solul, în momentul atingerii mingii, se consideră atac ilegal.

17.1.3 Părțile înclinate ale corpului sunt acele părți care ating solul.

17.1.4 Călcarea sau atingerea liniei de mijloc, în timpul unui retur, este de asemenea un atac ilegal. Acest lucru se aplică doar jucătorului care returnează mingea.

17.1.5 Jucătorii pot trece peste linia imaginară de mijloc a fileului, dar numai pentru a pasa mingea înapoi coechipierului sau lui însuși.

17.2 DECIZIA

17.2.1 Punctul câștigat de oponent.



18 RETURUL ILEGAL

18.1 DEFINITIE

18.1.1 Un retur ilegal apare atunci cand, în timpul unui retur, mingea zboara pe sub sau trece prin linia imaginara de sus a fileului înainte de a atinge suprafata de joc a oponentului.

18.2 DECIZIE

18.2.1 Punct castigat de oponent.

19 ATINGERI MULTIPLE

19.1 DEFINITIE

19.1.1 Scenariul de atingeri multiple apare atunci când jucătorul / echipa atinge mingea de mai mult de trei ori pentru a returna mingea.

19.1.2 Trebuie, de asemenea, contorizate atingerile neintenționate. Dacă la dublu, un jucător folosește trei atingeri, este considerat ca fiind prea multe atingeri, chiar înainte ca coechipierul său să atingă mingea.

19.1.3 Dacă mingea se întoarce din fileu în timpul jocului, jucătorii / echipele trebuie să se supună regulii folosirii a maximum trei atingeri (ținând cont de atingerile atât înainte, cât și după atingerea fileului).

19.1.4 Dacă un jucător ține mingea între două părți ale corpului, este considerat imediat ca fiind prea multe atingeri.

19.2 DECIZIE

19.2.1 Punct acordat adversarului.



20 LIPSA PASEI

20.1 DEFINITIE

20.1.1 Definiția de fără pasă apare în jocurile de dublu când numai un jucător atinge mingea înainte ca returul să fie făcut.

20.2 DECIZIE

20.2.1 Punct acordat adversarului.

21 PARTILE CORPULUI

În teqball, se disting noua părți ale corpului.

21.1 CELE NOUA PARTI ALE CORPULUI

21.1.1 Cap: Partea superioară a corpului de deasupra gâtului.

21.1.2 Umerul stâng: articulația superioară a fiecărui braț și partea corpului dintre aceasta și gât.

21.1.3 Umerul drept: articulația superioară a fiecărui braț și partea corpului dintre aceasta și gât.

21.1.4 Spate: Suprafața posterioară a corpului de la umeri până la șolduri, inclusiv partea din spate a gâtului și a feselor.

21.1.5 Piept: suprafața frontală a corpului de la umeri până la șolduri, inclusiv partea din față a gâtului.

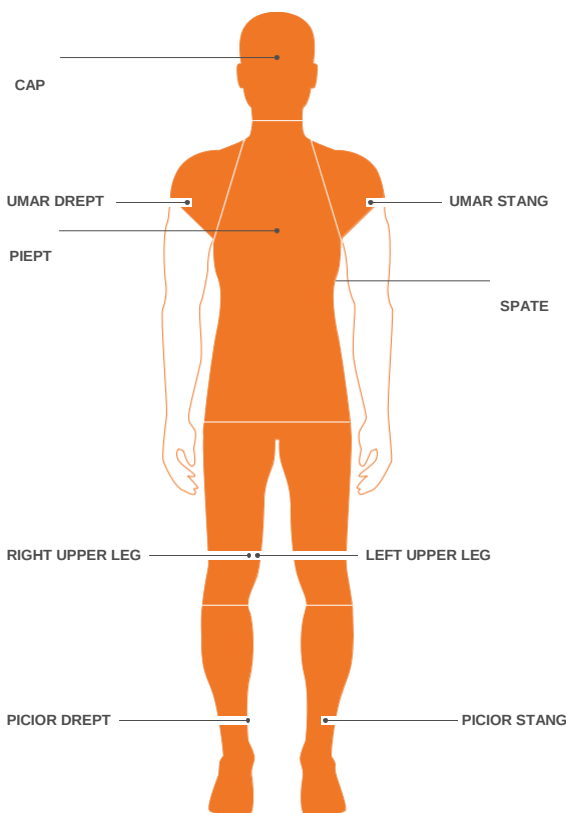
21.1.6 Partea de sus a piciorului stâng: partea corpului dintre șolduri și mijlocul genunchiului, cu excepția feselor.

21.1.7 Partea de sus a piciorului drept:: partea corpului dintre umeri și mijlocul genunchiului, cu excepția feselor.

21.1.8 Picior stang: partea corpului sub mijlocul genunchiului; asta înseamnă că interiorul piciorului este aceeași parte a corpului ca și exteriorul piciorului.

21.1.9 Picior drept: partea corpului sub mijlocul genunchiului; asta înseamnă că interiorul piciorului este aceeași parte a corpului ca și exteriorul piciorului.

21.1.10 Atingerile făcute exact cu bordura a două părți ale corpului diferit sunt considerate în conformitate cu intenția mișcării.





22 DUBLĂ ATINGERE

22.1 DEFINITIE

22.1.1 O dublă atingere se face atunci când un jucător atinge mingea consecutiv cu aceeași parte a corpului, fără ca nimeni sau altceva să o atingă între atingeri.

22.1.2 Aceasta se aplică numai pentru fiecare persoană individual. La dublu, o dublă atingere se aplică numai pentru un jucător, ceea ce înseamnă că, dacă un jucător pasează mingea coechipierului, coechipierul său poate folosi aceeași parte a corpului ca și cea cu care a fost făcută pasa.

22.1.3 Dacă un jucător ține mingea pe oricare dintre părțile corpului său, aceasta este considerată imediat o dublă atingere.

22.2 DECIZIE

22.2.1 Punct acordat adversarului.

23 RETUR REPETAT

23.1 DEFINITIE

23.1.1 Un retur repetat se face atunci când jucătorul / echipa returnează mingea cu aceeași parte a corpului consecutiv în cadrul aceleiași schimb de mingi. Serviciul nu este considerat retur.

23.1.2 În dublu, un retur repetat se consideră per echipă, ceea ce înseamnă că, dacă un jucător returnează mingea, coechipierul său nu are voie să returneze mingea cu aceeași parte a corpului cu care s-a făcut returul anterior.

23.2 DECIZIE

23.2.1 Punct acordat adversarului.



24 ATINGEREA MESEI

24.1 DEFINITIE

24.1.1 O atingere a mesei se face atunci când, în timpul unui schimb de mingi, un jucător atinge orice parte a mesei cu orice parte a corpului său, fie intenționat, fie neintenționat.

24.1.2 O atingere de masă făcută cu orice echipament purtat de jucător este, de asemenea, considerată o eroare.

24.2 DECIZIE

24.2.1 Punct acordat adversarului.

25 ATINGEREA ADVERSARULUI

25.1 DEFINITIE

25.1.1 Atingerea adversarului are loc atunci când un jucător atinge adversarul în timpul unui schimb de mingi.

25.1.2 Jucătorii trebuie să acorde întotdeauna spațiu jucătorului / echipei în posesia mingii pentru a juca mingea. Dacă jucătorul / echipa nu are intenția de a da spațiu echipei care atacă, trebuie să se acorde punctul echipei atacante dacă apare atingerea adversarului.

25.2 DECIZIE

25.2.1 Punct acordat adversarului.



26 ATINGERE CU MANA

26.1 DEFINITION

26.1.1 Atunci când un jucător atinge mingea în mod intenționat sau neintenționat cu mâna sau brațul în timpul unui schimb.

26.2 DECIZIE

26.2.1 Punct acordat adversarului.

27 ATINGEREA FILEULUI

27.1 MINGEA ATINGE FILEUL IN DIFERITE SITUATII

27.1.1 În timpul serviciului, dacă mingea lovește fileul, aceasta este întotdeauna considerată o eroare.

27.1.2 În timpul jocului, dacă mingea lovește fileul, schimbul de mingi continuă, dar toate celelalte reguli se aplică în continuare. Mingea poate atinge fileul de nenumărate ori în timpul jocului.

27.1.3 În cazul în care mingea revine din plasă, jucătorul / echipa poate juca din nou mingea în cadrul numărului de atingeri permise. Jucătorul / echipa poate atinge mingea cu aceeași parte a corpului cu care a lovit mingea în fileu. Prin urmare, în acest caz, atingerea dublă nu este pedepsită, dar se aplică regula returului repetat.

27.1.4 Dacă mingea sare pe suprafața de joc a adversarului ca urmare a unui retur valid, rezultatul depinde de numărul de atingeri ale mesei de către minge:

27.1.4.1 Fileu + o atingere este considerat un retur valid

27.1.4.2 Fileu + doua atingeri este considerat punct pentru echipa care a făcut returul.



27.1.4.3 Fileu + trei sau mai multe atingeri rezulta in repetarea punctului si niciun punct nu este castigat.

27.1.4.4 Fileu + mingea rostogolindu-se pe suprafata de joc a adversarului (i.e. nicio saritura dupa ce mingea trece de fileu) rezulta in repetarea mingii si niciun punct nu este castigat.

27.1.5 Dacă un retur valid, întoarce mingea înapoi in fileu, din suprafata de joc a oponentului, aceasta poate ramane in joc conform regulilor. Dar, o atingere suplimentară pe suprafata de joc constituie punct acordat adversarului.

28 PAUZĂ ȘI TIME OUT

In teqball, sunt trei pauze pe parcursul unui joc.

28.1 INCALZIREA

28.1.1 Timpul de incalzire este de 1 minut, pe parcursul caruia, jucatorii au voie sa exerseze inainte ca meciul sa inceapa.

28.2 PAUZE

28.2.1 Sunt pauze dupa fiecare set care au durata de 1 minut. Pe parcursul acestei perioade de timp, jucatorii nu au voie sa joace la masă.

28.2.2 Pe parcursul pauzelor, jucatorilor nu le este permis sa paraseasca terenul in cadrul caruia se joaca meciul fara permisiunea Arbitrului Principal.

28.2.3 Jucatorii trebuie sa schimbe terenurile pe parcursul pauzei.

28.3 TIME OUT

28.3.1 Jucatorii/Echipele pot cere un singur timeout pe parcursul unui meci. Jucatorii/Echipele au un singur time out în timpul unui meci de 2/3 seturi. Timeout-ul are o durata de 1 minut.

28.3.2 Oricine poate cere un time out inclusiv cei doi jucatori ai echipei respectiv oficialii echipei, formand litera "T" cu mainile.

28.3.3 Time out-ul poate fi cerut consecutiv. Pe parcursul unui time out, jucatorii nu au voie sa paraseasca terenul de joc fara permisiunea Arbitrului Principal.

28.4 PAUZA DE ACCIDENTARE

28.4.1 Daca un jucator este accidentat pe parcursul unui meci, capitanul (sau jucatorul) trebuie sa ceara o pauza de accidentare Arbitrului Principal.

28.4.2 Arbitrul Principal trebuie sa evalueze si sa decida daca pauza de accidentare este necesara. Daca este necesara, arbitrul principal arata un semn "T" si spune "Pauza de Accidentare"

28.4.3 Pauza de 3 minute de accidentare trebuie cronometrata de Arbitrul Principal, utilizandu-si ceasul sau un cronometru separat.

28.4.4 Dacă accidentarea are loc în timpul unui punct (de exemplu, jucătorul se lovește de fileu sau dă cu piciorul în masă), Arbitrul Principal trebuie să oprească imediat jocul. Acest lucru poate duce la reluarea punctului (deci nu se acordă niciun punct) sau un punct este obținut. Arbitrul principal este responsabil pentru determinarea situației și luarea unei decizii cu privire la aceasta.

28.4.5 Pauza de 3 minute pentru accidentare poate fi mai mică, dar nu trebuie să depășească 3 minute în total.

28.4.6 Nici arbitrul principal, nici arbitrul asistent nu pot atinge jucătorul (jucătorii) accidentat (i), cu excepția cazului de urgență în care este necesară acțiunea de prim ajutor salvatoare. În toate celelalte cazuri, ar trebui să aștepte sosirea asistenței medicale.

28.4.7 În timpul pauzei de 3 minute, jucătorilor nu li se permite să părăsească terenul de teqball fără permisiunea arbitrului principal și nici o persoană nu este permisă în interiorul terenului de teqball, cu excepția echipei medicale oficiale a competiției și a oficialului echipei. În cazul unei vătămări grave, echipa medicală a echipei este lasată să examineze jucătorul accidentat în terenul de teqball.



28.4.8 La recomandarea echipei medicale sau la cererea jucătorilor / echipelor, această perioadă de 3 minute poate fi prelungită la o pauză de 10 minute de accidentare de către arbitrul principal. (A se vedea pauza de accidentare-prelungire, de mai jos). Arbitrul Principal ia decizia finală cu privire la prelungirea pauzei de accidentare.

28.4.9 Odată ce jucătorul este gata să continue meciul, jocul continuă, conform instrucțiunilor Arbitrului Principal.

28.4.10 Jucătorii / echipele pot solicita două pauze de accidentare de 3 minute într-un singur meci. Dacă se solicită o a treia pauză de accidentare, arbitrul principal trebuie să pună capăt jocului. Adversarul câștigă meciul, dar toate punctele câștigate anterior de jucătorul accidentat rămân valabile.

28.5 PAUZĂ DE ACCIDENTARE – PRELUNGIRE

28.5.1 Pauza solicitată anterior de 3 minute pentru accidentare poate fi prelungită de Arbitrul Principal la o pauză de accidentare de 10 minute. Aceasta este timpul maxim care poate fi aplicată în teqball ca pauză.

28.5.2 Arbitrul principal numește decizia ridicând o mână în aer și spunând cu voce tare: „Pauză de accidentare de 10 minute!”. Pauza de 10 minute pentru accidentare poate fi scurtată, dar nu trebuie să depășească 10 minute.

28.5.3 Timpul este cronometrat de arbitrul principal pe ceasul propriu sau un cronometru separat.

28.5.4 Pauza de accidentare de 10 minute poate fi accordată doar o singură dată pe jucător / echipă pe meci. Dacă jucătorului / echipei i se acordă o pauză de 10 minute, acesta nu poate solicita alte pauze de accidentare. Dacă se solicită o altă pauză de accidentare, Arbitrul Principal trebuie să pună capăt meciului. Adversarul câștigă meciul, dar toate punctele câștigate anterior de jucătorul accidentat rămân.



28.5.5 În timpul pauzei de 10 minute, echipa medicală oficială a competiției poate intra pe terenul de teqball, la fel și echipa medicală a jucătorului accidentat.

28.5.6 După pauza de 10 minute, jucătorii se pot încălzi la masă timp de maximum 1 minut.

29 INTRERUPEREA COMPETITIEI

Dacă o competiție este întreruptă din cauza unor circumstanțe neprevăzute, de ex. Întrerupere curentului electric, o oră este acceptată pentru ca condițiile de joc să fie repuse în funcțiune. Cu toate acestea, Arbitrul Principal poate anula obligația de așteptare dacă devine evident că reluarea în termen de o oră nu este posibilă. Rezultatele meciurilor, seturilor și schimburilor care au fost deja terminate vor rămâne valabile.

30 MARCAJE SI RECLAME

30.1 RESTRICȚII

30.1.1 Marcajele și reclamele pot fi plasate atât pe pereții interiori, cât și pe cei externi ai împrejurilor. Nu trebuie să aibă aceeași culoare sau o culoare similară cu masa Teq, mingea sau tricourile jucătorilor.

30.1.2 Marcajele sau avertismentele în sau lângă terenul de teqball, pe îmbrăcăminte de joc sau pe numere și pe îmbrăcămintea arbitrilor, nu trebuie să fie pentru produse din tutun, băuturi alcoolice, droguri dăunătoare sau produse ilegale și trebuie să fie fără efecte negative de discriminare sau conotație pe motive de rasă, xenofobie, sex, religie, dizabilități sau alte forme de discriminare.

30.1.3 Cu excepția LED-urilor (diode emițătoare de lumină) și



dispozitive similare, reclame pe împrejurimile părților laterale ale zonei de joc și culorile fluorescente, luminescente sau lucioase nu trebuie folosite nicăieri în zona de joc, iar culoarea de fundal a împrejurimilor trebuie să rămână de culoare închisă.

30.1.4 Reclamele din împrejurimi nu se vor schimba în timpul unui meci de la culoare închisă la deschisă și invers.

30.1.5 LED-urile și dispozitivele similare din împrejurimi nu trebuie să fie atât de strălucitoare încât să deranjeze jucătorii în timpul meciului și nu trebuie să se schimbe când mingea este în joc.

30.1.6 Reclamele pe LED-uri și dispozitive similare nu trebuie utilizate fără aprobarea prealabilă a FITEQ.

30.1.7 Logourile sau simbolurile din împrejurimi trebuie să fie clar diferențiate de culoarea mingii folosite; nu sunt permise mai mult de două culori.

30.1.8 Pot exista două reclame pe fileu de fiecare parte a mesei. Acestea nu trebuie plasate mai aproape de 30 mm de marginea superioară a fileului, nu trebuie să reducă vizibilitatea prin plasă și nu pot deranja jucătorii.

30.1.9 Reclamele pot fi plasate pe podea, pe masă și pe echipamentul jucătorilor.

31 CONTROLUL ANTIDOPING

Toți participanții la competițiile de teqball și cei asociați cu competițiile de teqball sunt subiecții Regulilor Anti-Doping FITEQ



32 CONTESTATII

Contestatiile poate fi făcut numai pentru o situație care apare în timpul meciului respectiv. Nu se poate face nicio contestație după încheierea meciului, chiar dacă este în timpul evenimentului. Contestațiile pot fi făcute numai în conformitate cu secțiunea 32.1.

32.1 CRITERII PENTRU O CONTESTATIE

32.1.1 Niciun acord între jucători sau membrii echipei nu poate modifica o decizie luată de arbitrul responsabil cu privire la o interpretabilitate a Regulilor și regulamentelor oficiale ale Teqball.

32.1.2 Nu se poate face apel la arbitrul de turneu împotriva unei decizii luate de arbitrul meciului.

32.1.3 Se poate face apel la arbitrul de turneu împotriva unei decizii a unui arbitru cu privire la o chestiune de interpretare a Regulilor și regulamentelor Teqball, iar decizia arbitrului de turneu va fi definitivă.

32.1.4 O contestație poate fi facuta catre managerul competiției împotriva unei decizii a arbitrului de turneu cu privire la o problemă a turneului sau a comportamentului din meci care nu este reglementat de regulile și regulamentele Teqball, iar decizia managerului competiției va fi definitivă.

32.1.5 În competițiile de simplu, apelul poate fi făcut numai de către un jucător care participă la meciul în care a apărut situația. În competițiile de dublu, contestatia poate fi făcuta numai de către capitanul unei echipe care participă la meciul în care a apărut situația.

32.1.6 O situație referitoare la interpretabilitatea Regulilor si Regulamentului de Teqball născută dintr-o decizie a arbitrului de turneu sau o situație legata de competiție sau de meci rezultată din decizia Managerului de Competitie, poate fi depusa de un jucator sau de capitanul echipei eligibil sa faca o contestatie prin asociatia de care apartine, pentru o analiza din partea FITEQ.



33 ACTIUNI DISCIPLINARE

33.1 INTEGRITATE

33.1.1 Acțiunile disciplinare pot fi luate în timpul unui meci sau a unei competiții pentru încălcări ale integrității și a regulilor relevante, cum sunt definite în secțiunea 34.

33.1.2 Comportamentul definit în secțiunea 33.2 se aplică situațiilor care apar în timpul meciului / turneului în cauză.

33.1.3 Încălcările grave ale unei politici de integritate FITEQ care au loc în timpul evenimentului pot duce la acțiuni disciplinare imediate.

33.2 CONDUITA NESPORTIVĂ

Comportamentul definit în secțiunea 33.2 se aplică situațiilor aparute pe parcursul meciurilor în cauză, sau a turneului.

33.2.1 Comportamentul nesportiv apare atunci când un jucător face orice remarcă verbală inadecvată sau gest non-verbal către adversari, oficialii echipei, arbitri, spectatori sau orice alte părți interesate care fac parte din meci / competiție.

33.2.2 Dacă arbitrul principal consideră că comportamentul jucătorului este nesportiv, acesta poate sancționa jucătorul în conformitate cu următorii trei pași:

33.2.2.1 Avertisment verbal - pentru un comportament nesportiv, arbitrul principal trebuie să lanseze un avertisment verbal jucătorului ofensator sau oficialului echipei, fără a acorda un punct, cu excepția cazului în care jucătorul / echipa adversă va câștiga în mod clar punctul. Dacă jucătorul / echipa adversă câștigă punctul după un comportament nesportiv, punctul trebuie acordat, iar un avertisment verbal trebuie emis ulterior. Arbitrul principal își poate folosi propriile cuvinte pentru a explica tipul de comportament nesportiv și apoi trebuie să-l avertizeze pe jucător că, pentru următoarea acțiune similară, un punct va fi acordat jucătorului / echipei oponente.



33.2.2.2 Punct acordat jucătorului / echipei adversare - la teqball, arbitrii nu folosesc cartonase colorate. În cazul în care un comportament antisportiv are loc pentru a doua oară din partea unui jucător / echipă sau oficialul echipei, Arbitrul principal trebuie să acorde un punct jucătorului / echipei adversar și să strige: „Al doilea avertisment! Punct pentru adversar!” Acest pas poate fi folosit de mai multe ori dacă un jucător continuă cu un comportament nesportiv.

33.2.2.3 Descalificarea - în cazul unei infracțiuni extreme sau a unui comportament nesportiv continuu, arbitrul principal poate descalifica un jucător raportându-i managerului competiției și / sau arbitrului de turneu. Descalificarea trebuie făcută fie de către Managerul competiției, fie de către arbitrul principal. După descalificare jucătorul / echipa adversă câștigă meciul, dar toate punctele câștigate anterior de către jucătorul descalificat rămân valabile.

33.1.2.4 Un avertisment sau o penalitate dată pentru orice membru al echipei se aplica întregii echipe.

33.2 EXEMPLE DE CONDUITĂ NESPORTIVA

Incalcarea serioasă a regulamentului FITEQ apărută în timpul evenimentului rezultă în acțiuni disciplinare imediate.

33.2.1 Jucător (i) trisează intenționat - evitând regulile.

33.2.2 Comunicare verbală și non-verbală inadecvată.

33.2.3 Orice comunicare cu adversarul sau arbitrul în timpul unui jocului.

33.2.4 Zgomot deranjant - jucătorii care strigă în direcția adversarului și îi deranjează intenționat.

33.2.5 Încercarea de a înșela intenționat arbitrii.

33.2.6 Încercarea de a pierde intenționat timpul.

33.2.7 Refuzul schimbării rolurilor în funcție de ordinea de joc.

33.2.8 Acționarea într-un mod care arată o lipsă de respect față de sport.



33.2.9 Distragerea verbală a adversarului între mingi.

33.2.10 Încercarea de a muta intenționat masa Teq sau linia de serviciu.

33.2.11 Utilizarea deliberată a unui truc pentru a incalca regulile.

33.2.12 Sărbătorirea într-un mod neadecvat / ofensator, sau scoaterea tricoului sau acoperirea capului cu tricoul (după câștigarea unui punct, set, meci).

33.2.13 Protestul asupra deciziei arbitrilor, fie verbal, fie non-verbal, într-o manieră nemoderată.

33.4 CONSECINTA A INCALCarii REGULILOR

33.4.1 Arbitrul principal trebuie sa evalueze situatiile specific si sa penalizeze conform regulilor. Un punct nu poate fi acordat impotriva niciunei echipe fara a face un avertisment verbal in prealabil. Arbitrul asistent trebuie sa identifice orice comportament nesportiv, dupa care Arbitrul Principal trebuie sa adreseze un avertisment verbal jucatorului.

33.4.2 Înainte, în timpul sau imediat după meci, orice contact fizic intenționat cu orice jucători, oficiali ai echipei, arbitri, spectatori sau orice alte părți care fac parte din competiție, conduce la eliminarea instantanee din meci sau la descalificarea din competiție.

33.4.3 Consecința descalificării este că acest comportament al jucătorului descalificat sau al oficialului echipei va fi raportat managerului competiției și/sau arbitrului principal al competiției. Managerul competiției și arbitrul turneului vor decide dacă descalifică persoana din competiție.

33.4.4 Dacă un jucător este descalificat dintr-o competiție din orice motiv, acesta va pierde automat orice titlu asociat, medalie, premii în bani sau puncte in clasament.



33.4.5 Cazurile de comportament greșit foarte grave trebuie raportate asociației din care face parte persoana în cauză.

33.5 ACȚIUNI DISCIPLINARE

33.5.1 FITEQ va lua măsuri disciplinare, pentru infracțiuni raportate de arbitrul competiției, în concordanță cu regulamentele disciplinare ale FITEQ. Sportivii pot raporta nerespectări ale politicii de integritate FITEQ, arbitrului competiției, în timpul evenimentului sau direct către FITEQ, pentru abateri grave, chiar și după terminarea competiției.

33.5.2 Dreptul la apel poate fi făcut împotriva unei decizii FITEQ, conform articolelor 13 și 14 din regulamentele disciplinare FITEQ.

33.6 COMPORTAMENTUL NESPORTIV AL ANTRENORULUI

33.6.1 Antrenorul trebuie avertizat în următoarele momente:

33.6.1.1 Parasirea suprafeței antrenorului în timpul meciului. (Dacă pleacă, nu este lăsat să se întoarcă).

33.6.1.2 Perturbarea intenționată sau neintenționată a meciului (inclusiv comunicarea verbală).

33.6.1.3 Efectuarea de comentarii verbale cu privire la deciziile arbitrilor.

33.6.1.4 Reacții supradramatice sau periculoase la deciziile arbitrilor.

33.6.1.5 Comunicarea inadecvată cu spectatorii sau cu orice alte părți interesate.

33.6.2 Antrenorul trebuie descalificat în următoarele circumstanțe:

33.6.2.1 Comportament rasist și alt comportament ofensator.

33.6.2.2 Un act inadecvat și periculos.



33.6.3 Dacă antrenorul este descalificat, trebuie să părăsească zona antrenorului. În acest caz, meciul continuă din punctul în care arbitrul principal a oprit jocul.

33.6.4 Dacă antrenorul refuză să părăsească zona de antrenor, arbitrul principal poate încheia meciul cu un scor de 12-0 în favoarea echipei adverse.

33.6.5 Consecința comportamentului inadecvat și a descalificării poate fi suspendarea din turneu.

33.6.6 După meci, arbitrul principal trebuie să raporteze managerului competiției și arbitrului turneului, care va decide apoi orice penalități suplimentare. Pentru un comportament viitor necorespunzător, antrenorul poate fi suspendat și sancționat de FITEQ.



34 CONDUITĂ

34.1 Jucătorii, antrenorii și oficialii vor da dovadă de cea mai bună conduită pentru promovarea acestui sport, păstrând integritatea acestuia, fără a influența competiția, într-o măsură contrară eticii sportive:

34.1.1 Jucătorii vor face tot posibilul pentru a câștiga un meci și nu vor abandona, exceptând situațiile în care apar îmbolnăviri sau accidentări.

34.1.2 Jucătorii, antrenorii și oficialii nu vor participa sub nicio formă sau să sprijine, pariurile care au legătură cu meciurile lor sau competițiile în care participă.

34.1.3 Orice jucător care, în mod deliberat, nu va respecta aceste reguli va fi penalizat parțial sau total de premiile în bani, la competițiile dotate cu premii în bani și/sau va fi suspendat de la competițiile organizate de FITEQ.

34.1.4 În situația în care există o complicitate dovedită împotriva unui jucător sau oficial, federația în pricină va fi la rândul ei nevoită să ia măsuri disciplinare împotriva persoanei respective.

35 REGULI PENTRU COMPETIȚII

35.1 TIPURI DE COMPETIȚII

Regulile și reglementările prezentate mai jos se aplică la toate evenimentele menționate.

35.1.1 FITEQ organizează:

- 35.1.1.1 Campionate Mondiale;
- 35.1.1.2 Turnee Teqball Masters;
- 35.1.1.3 Turnee World Series;
- 35.1.1.4 Grand Prix-uri
- 35.1.1.5 Turnee Challenger Cup.



35.1.2 Un turneu internațional poate include jucători din mai multe țări.

35.1.2.1 Un turneu open este deschis jucătorilor din toate țările.

35.1.2.2 Un turneu restricționat se referă la echipe sau jucători dintr-o anumită grupă, în afară de cea a vârstei.

35.1.2.3 Un turneu pe bază de invitație se referă la anumite țări, jucători, care primesc invitație din partea organizatorilor.

35.1.2.4 Referința la locul de disputare a turneului înseamnă în sală, afară sau competiții pe plajă.

35.2 TURNEE

35.2.1. Turneele internaționale open pot include turnee de simplu masculine, simplu feminine, dublu masculine, dublu feminine și dublu mixt.

35.2.1. Toate turneele se vor juca după sistemul grupe, urmate de faze eliminatorii, dar se pot desfășura doar în sistem eliminatoriu, cu acceptul FITEQ.

35.3 ELIGIBILITATE

35.3.1 Ca și condiție principală de a participa la un turneu, toți competitorii trebuie să fie cetățeni ai țării pe care o reprezintă și nu trebuie să se afle într-o perioadă de suspendare sau descalificare, aplicată de FITEQ sau federația națională pentru nerespectarea cerințelor anti-doping.

35.3.2 În cazul Marii Britanii, jucătorii care reprezintă țara trebuie să demonstreze rezidența în această țară, pentru ultimii 3 ani.

35.3.3 În cazul în care o țară nu eliberează propriul pașaport sau orice alt document similar, FITEQ acceptă regulile aplicabile ale Organizației Națiunilor Unite și / sau ale Comitetului Olimpic Internațional pentru determinarea naționalității.



35.3.4 Un sportive poate reprezenta o nouă țară în competiții internaționale, cu condiția ca:

35.3.4.1 sportivul trebuie să aibă cetățenia acelei noi țări și

35.3.4.2 primește aprobarea Federației Naționale pe care o prezintă în prezent, aprobarea Federației Naționale pe care doresc să o reprezinte și aprobare FITEQ.

35.3.5 Dacă sportivul nu poate obține aprobarea Federației Naționale pe care o reprezintă în prezent, atunci sportivul trebuie să aștepte o perioadă de doi (2) ani (care se ia în calcul de la data cererii trimise către FITEQ pentru aprobare) înainte de a fi autorizat automat să reprezinte noua Federație Națională.

35.3.6 Într-un caz de schimbare ulterioară a cetățeniei, condiția participării la evenimentele internaționale este de patru (4) ani de nouă cetățenie.

35.3.7 În caz de multipla cetățenie dovedită printr-un document oficial, un atlet poate participa la evenimentele recunoscute de FITEQ care reprezintă cea de-a doua țară, având în vedere că îndeplinesc următoarele condiții:

35.3.7.1 sportivul era deja în posesia celei de-a doua cetățenii sau a cetățeniei lor ulterioare în momentul în care au concurat la nivel internațional pentru prima dată; și

35.3.7.2 FITEQ își dă aprobarea scrisă pentru schimbarea țării reprezentate de sportiv.

35.3.8 În cazul în care un sportiv își schimbă țara pe care o reprezintă pentru prima dată, nu poate reprezenta mai mult de o țară într-o perioadă de doi (2) ani.

35.3.9 În cazul în care există o schimbare ulterioară a țării de reprezentare a sportivului, aceștia nu pot reprezenta mai mult de o țară într-o perioadă de doi (2) ani.



35.3.10 Pentru o primă schimbare a țării de reprezentare, se poate aplica o derogare dacă ambele țări în cauză și FITEQ o aprobă. În astfel de cazuri, sportivul devine eligibil să concureze în numele țării a doua sau cetățenie ulterioară de la data aprobării FITEQ.

35.3.11 În cazul în care sportivul dorește să participe la o competiție care reprezintă o altă Federație Națională, acesta va obține aprobarea scrisă a FITEQ cu cel puțin 30 de zile înainte de competiția în cauză pentru a fi eligibil să concureze în numele Federației Naționale respective.

35.3.12 Un atlet care locuiește într-o țară străină poate participa la competiții organizate în acea țară numai dacă are o autorizație din partea Federației Naționale.

35.4 CAPI DE SERIE SI TRAGERI LA SORTI

35.4.1 Capi de serie din clasamentul Mondial.

35.4.1.1 În cazul în care există un număr mare de înscrieri, pot exista jucători care sunt direct calificați în etapa eliminatorie.

35.4.1.2 Jucătorii cei mai bine clasati într-un eveniment vor fi aranjați astfel încât să nu se poată întâlni înainte de rundele finale.

35.4.1.3 Numărul de capi de serie nu va depăși numărul de înregistrări din prima rundă propriu-zisă a evenimentului.

35.4.1.4 Capul de serie numărul 1 va fi plasat în partea de sus a primei jumătăți a tabloului, iar capul de serie 2 în partea de jos a celei de-a doua jumătăți, iar toți ceilalți capi de serie vor fi trași la sorți, în pozițiile lor, după cum urmează:

35.4.1.4.1 Capii de serie # 3 și # 4 vor fi trași la sorți între partea de jos a primei jumătăți a extragerii și partea de sus a celei de-a doua jumătăți;



35.4.1.4.2 Capii de serie # 5- # 8 vor fi extrași în partea inferioară ale sferturilor impare ale extragerii și partea superioară ale sferturilor pare;

35.4.1.4.3 Capii de serie # 9- # 16 vor fi extrași în partea inferioară ale optimilor impare ale extragerii și partea superioară ale optimilor pare.

35.4.1.4.4 Capii de serie # 17- # 32 vor fi extrași în partea inferioară ale șaisprezecimilor impare ale extragerii partea superioară ale șaisprezecelelor pare.

35.4.1.5 Capii de serie urmează ordinea celei mai recente liste mondiale publicată de FITEQ.

35.4.1.6 Tragerile la sorți vor fi efectuate înainte sau în timpul turneului - sub rezerva regulamentului turneului.

35.4.1.7 Tragerile la sorți vor fi efectuate de managerul competiției și arbitrul turneului .

35.4.2 Capi de serie in functie de țară.

35.4.2.1 Jucătorii și perechile nominalizați din aceeași țară trebuie, pe cât posibil, să fie separați în conformitate cu 35.4.2.3 și 35.4.2.4, cu excepția cazului în care se prevede altfel în regulamentele specifice pentru un astfel de eveniment particular sau grup de evenimente.

35.4.2.2 Țările își vor lista jucătorii și perechile nominalizate în ordinea descrescătoare a ierarhiei, începând cu orice jucători incluși în lista de clasificare utilizată pentru capii de serie, în ordinea listei respective.

35.4.2.3 Capii de serie # 1 și # 2 vor fi trași la sorți în jumătăți diferite.



35.4.2.4 Înscrierile rămase vor fi separate doar în faza grupelor și în prima rundă a meciurilor eliminatorii, dar nu și în rundele ulterioare.

35.4.2.5 Orice pereche de dublu formată din jucători din diferite țări poate fi considerată o pereche din ambele țări.

35.4.2.6 În etapa grupelor, înscrierile din aceeași țară, vor fi trase la sorți în grupe separate, astfel încât jucătorii să fie, pe cât posibil, separați.

35.4.3 Trageri la sorti - Grupe

35.4.3.1 Capii de serie sunt așezați în ordine în partea de sus a grupelor.

35.4.3.2 În grupe, sau round robin, toți membrii grupei vor juca unul împotriva celuilalt și vor câștiga 2 puncte pe meci pentru o victorie, 1 pentru înfrângere și 0 pentru o înfrângere într-un meci nejucat sau neterminat; ordinea în clasament va fi determinată în primul rând de numărul de puncte câștigate. Dacă un jucător este descalificat după finalizarea unui meci din orice motiv, acesta va fi considerat că a pierdut meciul, care ulterior va fi înregistrat ca o înfrângere într-un meci nejucat.

35.4.3.3 Dacă doi sau mai mulți jucători au câștigat același număr de puncte, pozițiile lor vor fi determinate numai de rezultatele meciurilor directe, luând în considerare succesiv numărul de puncte pe meci, raportul de victorii/înfrângeri, seturi și puncte.

35.4.3.4 Dacă la orice etapă a calculelor au fost determinate pozițiile unuia sau mai multor jucători din grupă, în timp ce ceilalți sunt încă egali, rezultatele meciurilor la care acești jucători au luat parte vor fi excluse din orice alte calcule necesare pentru a rezolva egalitățile, în conformitate cu procedura de la 35.4.3.1 și 35.4.3.2.



35.4.3.5 Dacă nu este posibilă rezolvarea egalităților prin intermediul procedurii specificate la 35.4.3.1-3, pozițiile relative se vor decide prin tragere la sorți.

35.4.3.6 Cu excepția cazului în care se specifică altfel în specificațiile evenimentului, dacă din grupă se califică un jucător sau o echipă, meciul final din grupă va fi între jucătorii sau perechile numerotate 1 și 2; dacă urmează să se califice doi, meciul final va fi între jucătorii sau perechile numerotate 2 și 3; și așa mai departe.

35.4.4 Trageri la sorti - eliminatorii și calificări

35.4.4.1 Numărul de locuri în prima rundă propriu-zisă a unei probe eliminatorii va fi de minimum doi.

35.4.4.2 Dacă există mai puține înscrieri decât locuri, prima rundă va include suficiente poziții bye pentru a compune numărul necesar.

35.4.4.3 Dacă există mai multe înscrieri decât locuri, se va desfășura un concurs de calificare astfel încât numărul de calificați și numărul de înscrieri directe să alcătuiască numărul necesar.

35.4.4.4 Bye-urile vor fi distribuite cât mai uniform posibil pe parcursul primei runde, fiind plasate mai întâi împotriva capilor de serie, în ordinea capilor de serie.

35.4.4.5 Calificările vor fi trase la sorți cât mai uniform posibil între jumătăți, sferturi, optimi sau șaisprezecimi ale extragerii, după caz.

35.4.5 Modificări ale tragerii la sorti

35.4.5.1 O modificare a tragerii la sorți poate fi realizată numai cu permisiunea managerului competiției și, după caz, cu acordul reprezentanților țărilor direct implicate.



35.4.5.2 Tragerea la sorti poate fi modificată numai pentru a corecta erorile și neînțelegerile autentice din notificare și acceptarea intrării; pentru a corecta un dezechilibru grav, așa cum se prevede în Redraw; sau să includă jucători sau perechi suplimentare, conform prevederilor din 35.4.6 O nouă tragere; sau pentru a include jucători sau perechi suplimentare, conform prevederilor din 35.4.7 Adăugări.

35.4.5.3 Nicio modificare, altele decât cele necesare, nu va fi făcută la tragerea la sorti ale unui eveniment după ce acesta a început; în sensul prezentului regulament, un concurs de calificare poate fi considerat ca un eveniment separat.

35.4.5.4 Un jucător nu poate fi șters din tragerea la sorti fără permisiunea lui decât dacă este descalificat; o astfel de permisiune trebuie acordată fie de către jucător, dacă este prezent, fie, dacă sunt absenți, de către reprezentantul lui autorizat.

35.4.5.5 O pereche de dublu nu va fi modificată dacă ambii jucători sunt prezenți și apti să joace, dar accidentarea, boala sau absența unui jucător pot fi acceptate ca justificare pentru o modificare.

35.4.6 Tragerea la sorti repetată

35.4.6.1 Cu excepția celor prezentate la 35.4.5.2, 35.4.5.5 și 35.4.6.2, un jucător nu poate fi mutat dintr-un loc în altul în tragerea la sorti. Dacă, din orice motiv, tragerea la sorti devine serios dezechilibrată, din cauza absenței mai multor jucători din aceeași secțiune a tragerii la sorti

35.4.6.2 În mod excepțional, în cazul în care dezechilibrul se datorează absenței mai multor jucători sau perechi capi de serie din aceeași secțiune a extragerii, jucătorii sau perechile rămase pot fi renumerotate în ordinea clasamentului și trasi din nou la sorti în măsura posibilității între locurile capi de serie, luând în considerare, cât se poate, regula țării de proveniență.

35.4.7 Completări

35.4.7.1 Jucătorii care nu sunt incluși în extragerea inițială pot fi adăugați ulterior, la decizia managementului competiției și cu acordul arbitrilor principal.



35.4.7.2 Orice loc liber în pozițiile cap de serie trebuie să fie ocupate mai întâi, în ordinea clasamentului, prin tragerea la sorti a celor mai buni jucători sau perechi noi; orice jucători sau perechi în plus vor fi trași la sorti pentru pozițiile libere din cauza absenței sau a descalificării, apoi pe pozițiile bye, altele în afara celor împotriva capilor de serie.

35.4.7.3 Orice jucător sau pereche care ar fi avut statutul de cap de serie, conform clasamentului, dacă ar fi fost incluși în tragerea la sorți inițială, pot fi trași la sorți doar în locurile goale ale capilor de serie.

35.4.8 Sistem de scor

35.4.8.1 Organizatorii trebuie să furnizeze tabele de punctaj manuale pentru fiecare masă sau tablete pentru a gestiona aplicația FITEQ TeqRef.

35.4.9 Managementul rezultatelor:

35.4.9.1 Organizatorii trebuie să utilizeze sistemul de gestionare a rezultatelor furnizate de FITEQ pentru notificările oficiale. Cu toate acestea, dacă este local pentru uz intern, orice alt sistem de gestionare a rezultatelor poate fi folosit în același timp.

35.4.9.2 Organizatorii trebuie să furnizeze gratuit o conexiune la internet de mare viteză pentru managementul competiției.

