



URADNA  
2018

# PRAVILA IGRE TEQBALL



## KAZALO VSEBINE

<b>1. TEOBALL PRAVILA.....</b>	<b>3</b>
1.1. TEOBALL MIZA.....	3
1.2. MREŽA .....	3
1.3. IGRALNI PROSTOR .....	4
1.4. ŽOGA.....	5
1.5. DEFINICIJE .....	5
1.6. SERVIS .....	6
1.7. VRNITEV ŽOGE .....	7
1.8. VRSTNI RED IGRE .....	8
1.9. LET .....	8
1.10. TOČKE .....	9
1.11. SET, TEKMA IN INTERVALI .....	10
1.12. VRSTNI RED SERVIRANJA, SPREJEMANJA IN IZBIRE STRANI .....	10
1.13. NAPAKE PRI VRSTNEM REDU SERVIRANJA, SPREJEMANJA IN IZBIRE STRANI .....	11
1.14. DOTIK .....	12
<b>2. PRAVILNIK ZA TEKMOVANJA .....</b>	<b>13</b>
2.1. OBSEG PRAVIL IN UREDBE .....	13
2.1.1. VRSTE TEKMOVANJ .....	13
2.1.2. UPORABNOST .....	13
2.2. OPREMA IN IGRALNI POGOJI .....	13
2.2.1. ODOBRENA IN POOBLAŠČENA OPREMA .....	13
2.2.2. OBLAČENJE .....	13
2.2.3. IGRALNI POGOJI .....	14
2.2.4. OZNAČEVANJE IN OGLAŠEVANJE .....	15
2.2.5. DOPING NADZOR .....	15
2.3. SODNIKI .....	15
2.3.1. GLAVNI SODNIK .....	15
2.3.2. TEKMOVALNI SODNIK IN POMOČNIK SODNIKA .....	16
2.3.3. PRITOŽBE .....	18
2.4. VODENJE TEKME .....	18
2.4.1. KAZANJE REZULTATOV .....	18
2.4.2. OPREMA .....	20
2.4.3. ČAS ZA OGREVANJE .....	20
2.4.4. INTERVALI .....	20
2.4.5. OBJAVE .....	21
2.5. DISCIPLINA .....	22
2.5.1. NASVET .....	22
2.5.2. OBNAŠANJE .....	22
2.5.3. PRESTIŽ IN DOBER UGLED .....	23

# 1. TEQBALL PRAVILA

## 1.1. TEQBALL MIZA

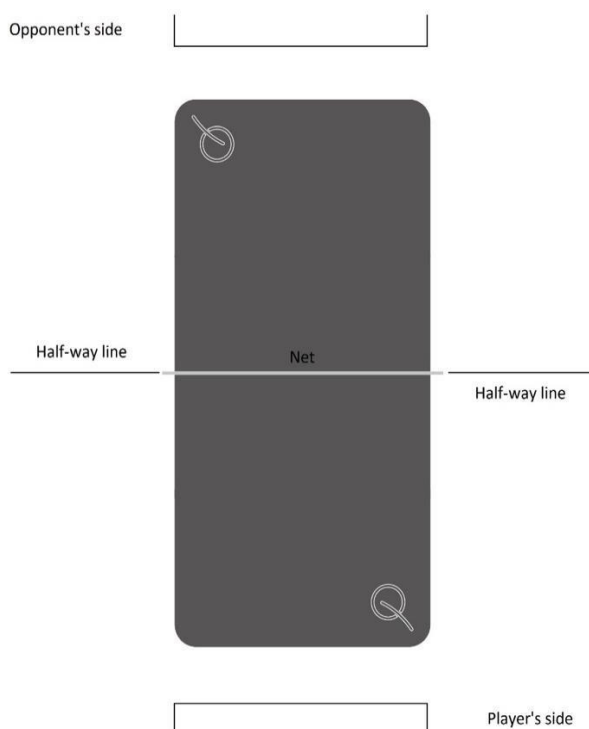
1. Specifikacije za velikost Teqball mize so sledeče:
  - a. Dolžina: 3,000 mm
  - b. Širina: 1,700 mm (vključno z mrežo)
  - c. Višina: 900 mm (vrh mreže)
  - d. Ukrivljenost igralne površine Teqball mize je določena z razdaljo med najvišjo in najnižjo točko površine in razdaljo med najnižjo (najbolj oddaljeno) točko površine Teqball mize ter vrhom mreže.  
Najvišja točka igralne površine – merjeno od tal-- je 760 mm, medtem, ko je najnižja točka oddaljena od tal 565 mm. Horizontalna razdalja me najnižjo točko Teqball mize in mrežo iznaša 1,490 mm.
2. Materiali iz katerih je proizvedena igralna površina so:
  - a. Les
  - b. Kovine
  - c. Kompozit
  - d. Polimeri

## 1.2. MREŽA

1. Mreža mora biti fiksno pritrjena na Teqball mizo.
2. Mreža mora biti proizvedena iz enega od sledečih materialov:
  - a. PMMA (pleksi) plošča
  - b. Prosojen polikarbonat (PC)
  - c. Jekleni okvir
  - d. Ostali polimeri
3. Specifikacije za velikost mreže so:
  - a. Širina: 1700 mm
  - b. Debelina: 20 mm
  - c. Višina: 140 mm (merjeno od površine Teqball mize)

### 1.3. IGRALNI PROSTOR

1. Barva Teqball mize mora biti različna, kot je barva tal in barva igralne žoge.
2. Lokacija srednje črte mora biti na sredini in mora deliti igralni prostor na dva enaka dela (glej sliko pod točko 1.3.5). Črta mora biti označena z jasno vidno črto z minimalno debelino 10 mm in mora biti drugačne barve, kot so tla pod njo.
3. Lokacija servisne črte mora biti od konca Teqball mize oddaljena 2 metra. Servisna črta mora biti široka 1,5 metra (glej sliko pod točko 1.3.5). Črta mora biti označena z jasno vidno črto z minimalno debelino 10 mm in mora biti drugačne barve, ko so tla pod njo.
4. Igralni prostor mora biti minimalno 10 metrov širok in 12 metrov dolg. Višina igralnega prostora mora biti vsaj 5 metrov. Uradna velikost Teqball igrišča za tekmovanja je 12 metrov širina, 16 metrov dolžina in 7 metrov višina.
5. Igralni prostor (Teqball igrišče):



## 1.4. ŽOGA

1. Žoga primerna za tekmovanje mora biti okrogla, izdelana iz usnja ali drugačnega primerne materiala, njen obseg pa ne sme biti večji od 70 cm in ne sme biti manjši od 68 cm. Žoga mora pred začetkom tekme tehtati vsaj 410 g, vendar ne več, kot 450 g.
2. Zračni pritisk v žogi mora iznašati med 0.6-1.1 bara (600 – 1,100 g/cm<sup>2</sup>) na morski višini.

## 1.5. DEFINICIJE

1. Točka je čas v katerem je žoga v igri. Najdaljši dovoljeni čas med zaključeno točko in novim servisom je 25 sekund, razen v primeru *force majeure*.
2. Vsak set se igra dokler ena stran ne doseže 20 točk. Vsaka tekma se igra dokler igralec/ekipa ne doseže zmago v 1 ali 2 setih. Število setov je odvisno od tekmovanja. Pretečen čas med dvema setoma ne sme biti daljši od ene minute. Igralci morajo po vsakem zaključenem setu zamenjati strani. Zadnji oz. odločilni set se igra po pravilu dveh točk razlike, medtem, ko v običajnem setu zmaga tisti, ki prvi pride do 20 točk.
3. Vrste tekem:
  - a. *Posamezno*: tekma v kateri dva igralca igrata eden proti drugemu.
  - b. *Dvojice*: tekma v kateri ekipi sestavljeni iz dveh članov igrata ena proti drugi.
  - c. *Ekipno prvenstvo*: serija tekem v katerih posamezniki in dvojice igrajo v rotaciji, dokler ne dosežejo končni rezultat.
4. Servis: Žoga je v igri od trenutka v katerem ni več pri miru v igralčevi dlani, pri čemer je namen igralca začetek servisa. Žoga ostane v igri dokler se izmenjava ne zaključi z napako igralca ali v primeru LET (žoga ni v igri če po tem, ko zapusti dlan serverja pade na tla tako da se ne dotakne nobenega dela telesa igralca, ki servira).
5. LET je izmenjava v kateri se točka ne dodeli.
6. Točka je izmenjava v kateri se dodeli točka.
7. Server je prvi igralec, ki spravi žogo v igro.
8. Sprejemalec je igralec/ekipa, ki se v točki drugi dotakne žoge.
9. Glavni sodnik je oseba, ki je zadolžena za nadziranje poteka tekme.

10. Pomočnik trenerja je oseba, ki je zadolžena za pomoč glavnemu sodniku, ko in če je to potrebno.
11. »Edge ball« je primer, ko se žoga odbije od roba igralne površine tako da je to očitno vidno. Če se igralec, ki žogo sprejema le te dotakne preden pade na tla se izmenjava nadaljuje. Če pa se igralec po odbiti žogi le te ne dotakne, preden ta pade na tla oz. na katero koli površino znotraj igralnega prostora, pa se točka mora ponavljati oz. se dosodi LET. Če se žoga po odbitku od roba še enkrat odbije na površino mize (ali ponovno na rob) in se medtem ne dotakne drugih objektov, se izmenjava tretira, kot »Double edge« oz. dvojni odbitek od roba, kar je napaka sprejemalca. Pri tem igralec/ekipa izgubi točko oz. se točka dodeli igralcu, ki je žogo oddal.
12. »Side ball« je primer, ko žoga zadane rob igralne mize, ki se nahaja pod nivojem igralne površine. V tem primeru se točka dodeli nasprotniku igralca, ki je rob zadel.

## **1.6. SERVIS**

1. Servis se začne z mirovanjem žoge v dlani serverja. Dlan mora biti pri miru in nad igralno površino.
2. Servis se mora izvesti z enim dotikom, nad igralno površino in z katerim koli delom telesa, razen z rokami in dlanmi.
3. Server mora pri pristopu k serviranju imeti vse dele telesa, ki se dotikajo tal za servisno črto. Servis se tretira, kot pravilen če se v trenutku serviranja noben del telesa serverja ne dotika servisne črte. Igralec mora servirati med navideznima črtama, ki predstavljata skrajne konce Teqball mize.
4. Če se igralec v trenutku serviranja nahaja v zraku se to smatra, kot napako pri serviranju.
5. Žoga se mora odbiti na nasprotnikovi strani mize.
6. Po napačnem prvem servisu lahko igralec servira še drugi servis. V primeru da naredi napako še drugič pa se to šteje, kot dvojna napaka.
7. Če je žoga v posesti serverja in če je nasprotnik že pripravljen na servis, ima server na voljo 5 sekund da servira.
8. Udarec žoge ob servisu se ne šteje, kot dotik žoge. Server lahko v izmenjavi ponovno uporabi isti del telesa, po tem udarcu pa mora uporabiti drugi del telesa za vračanje žoge (glej točko 1.14.7.).

9. V primeru da ob servisu žoga zadane rob mize (in nato pade na tla), se servis ponavlja. V primeru da dvakrat zapored ob servisu igralec zadane rob igralne površine, se to tretira, kot servisna napaka. Dve servisni napaki pomenita dvojno napako.
10. Če se v dvojicah igralec, ki ne sprejema servisa (ekipa, ki servis sprejema) ob primeru udarca žoge v rob, le te dotakne, se to tretira, kot napaka ob sprejemu in se točka dodeli ekipi, ki je servirala.
11. Če se žoga ob servisu dotakne mreže, se to tretira, kot napaka ob servisu.
12. Če se server ob serviranju zmede oz. ne želi zaključiti servisa mora žogo pustiti da pade na tla tako da se je ne dotakne. Po dveh zaporednih dejanjih take narave se serverju dosodi servisna napaka.
13. Naloga serverja je da servis izvede na tak način da zadovolji zahteve glavnega sodnika in njegovega pomočnika. Servis mora biti izveden po pravilih, ki so določena za Teqball igro.

## **1.7. VRNITEV ŽOGE**

1. Po izvedenem servisu je naloga igralca, ki servis vrača da to stori z največ tremi dotiki (v primeru dvojic ima ekipa skupaj tri dotike). Vračanje žoge se smatra, kot uspešno v primeru da se žoga odbije na strani nasprotnika, pri tem pa se ne dotakne ničesar drugega, pri čemer je izjema mreža.
2. V dvojicah se vračanje žoge smatra, kot uspešno če se oba igralca žoge dotakneta vsaj enkrat, pri tem se lahko le te dotikata samo izmenično.
3. Prečkanje navidezne črte mreže:
  - a. V trenutku dotika igralca z žogo od vračanju le te, morajo biti vsi deli telesa (izjema so roke in dlani) in pozicija vračanja na strani igralca, ki žogo vrača.
  - b. V dvojicah lahko vsak od igralcev prečka to navidezno črto, ampak to lahko stori le v primeru da žogo vrača nazaj proti svojemu partnerju ali sebi.
  - c. Pri posameznikih lahko po pravilih prečkamo navidezno črto, vendar moramo žogo nasprotniku vračati z svoje strani mize.
4. Vračanje žoge na nasprotnikovo stran:
  - a. Vračanje žoge mora biti izvedeno tako da so vsi deli telesa igralca (tisti, ki so lahko) na tleh in za sredinsko črto na strani igralca, ki žogo vrača (glej izjeme pod točko 1.7.4.b.).

- b. V primeru vračanja žoge v gibanju vertikalno, mora biti vsaj noga/nogometni copat na igralčevi strani v trenutku, ko igralec skoči.

## **1.8. VRSTNI RED IGRE**

1. Pri posameznikih server začne igro z servisom, nakar nasprotnik žogo vrača žogo na stran serverja. Po tem si igralca izmenično vračata žogo na nasprotnikovo stran.
2. V dvojicah server najprej izvede servis, nakar sprejemalec žogo mora z največ dvema dotikoma žogo podati svojemu soigralcu, ki nato žogo vrne na nasprotnikovo polovico ali pa jo poda nazaj svojemu soigralcu. Vsaka od ekip se ob vračanju žoge lahko kombinirano dotakneta trikrat, preden jo vrneta na nasprotno stran. Po vračanju servisa lahko naprej v igri vsak od igralcem sprejema žogo, ki pride na njuno stran.

## **1.9. LET**

1. Točka ali izmenjava se mora ponavljati ali določiti, kot »LET« če:
  - a. žoga zadane rob mize in se igralec, ki bi jo moral sprejeti le te ne dotakne preden ta pade na tla;
  - b. se servis izvede preden je sprejemalec/ekipa pripravljen na igro, ampak le v primeru da sprejemalec ne poskuša žogo vrniti;
  - c. se ustanovi da je točka dosojena po krivici in se po pritožni določi da je prišlo do napake pri sojenju;
  - d. glavni sodnik ali njegov pomočnik zaustavita igro;
  - e. žoga zadane mrežo in se odbije na igralni površini nasprotnika vsaj trikrat (odbitek od roba šteje, kot dotik).
2. Tekma se lahko z strani sodnika ustavi v primeru da:
  - a. se odkrije da je prišlo do napake pri servisu, vračanju ali izbiri strani;
  - b. igralec/ekipa (ali trener) morajo biti opozorjeni ali kaznovani;
  - c. se izmenjava zmoti z strani osebe ali dogodka, ki lahko vpliva na izhod izmenjave
3. Vse točke pred odkritjem napake se štejejo brez zadržkov.



4. Če se izmenjava prekine z strani sodnika lahko igralec izvede oba servisa. V primeru da se prekinitve zgodi med servisom pa lahko server ponovi le servis pri katerem ga je sodnik ustavil.

## 1.10. TOČKE

1. Igralcu ali ekipi se dodeli točka v primeru da:
  - a. se nasprotnik nepravilno dotakne žoge;
  - b. nasprotnik dvakrat zgreši servis in naredi ti. dvojno napako;
  - c. sprejemalec vrne žogo na kakršen koli način, ki ni tak, kot pod točko 1.7.;
  - d. nasprotnik ne vrne žogo na stran igralca;
  - e. se nasprotnik ali katerikoli del opreme, ki jo nosi dotakne Teqball mize ali mreže;
  - f. se nasprotnik dotakne igralca iz druge ekipe in to vpliva na izid izmenjave.  
Ter v primeru da žoga gre na nasprotnikovo stran, kjer jo mora eden od igralcev podati svojemu soigralcu/ki (v primeru posameznikov poda sebi), pri tem pa mora se mora soigralec umakniti z svojega položaja da bi se lahko točka nadaljevala;
  - g. se igralec po servisu ne dotakne žoge v pravilnem vrstnem redu (igralec, ki ni sprejemalec žogo sprejme);
  - h. nasprotnik naredi več kot tri dotike;
  - i. se nasprotnik žoge dotakne z roko/dlanjo;
  - j. se žoga na nasprotnikovi strani odbije večkrat, kot enkrat (poglej izjeme pod točko 1.9.1.e.);
  - k. je katerikoli del nasprotnikovega telesa (izjema so roke in dlani) (glej pod točko 1.7.3.a.) na igralčevi strani v trenutku, ko nasprotnik vrača žogo na igralčevo stran;
  - l. se nasprotnik dvakrat zapored dotakne žoge z istim delom telesa (vsak dotik pod koleno se smatra, kot dotik z stopalom);
  - m. nasprotnik vrača žogo, ta se pa odbije od strani Teqball mize, pod nivojem igralne površine;
  - n. se nasprotnik dotakne žoge nad Teqball mizo preden se odbije od igralne površine;

- o. se nasprotnik dotakne žoge in jo vrača na igralčevo stran, pri tem pa žoga leti skozi navidezno črto mreže (vrh mreže) in pade na igralčevo stran igralne površine;
  - p. igralec pošlje žogo na nasprotnikovo stran, pri tem pa se le ta vrne na igralčevo stran tako da se jo nasprotnik ne dotakne (če se žoga dotakne mreže po tem ko se odbije od Teqball mize, se igra lahko nadaljuje);
  - q. se po nasprotnikovem dotiku žoga dotakne kateregakoli objekta ali osebe znotraj ali izven igralnega prostora, izjemi sta seveda igralčeva stran mize in mreža;
  - r. nasprotni igralec blokira let žogi na svojo stran mize in pri tem prepreči da bi žoga padla na njegovo stran.
2. Če se žoga več kot enkrat odbije od mreže in potem pristane na pravi strani – skladno z pravili – se izmenjava nadaljuje in nihče ne dobi točke za to.
  3. Če oba igralca/ekipi naredita napako, točko izgubi igralec/ekipa, ki je napako storil prvi.

#### **1.11. SET, TEKMA IN INTERVALI**

1. Igralec/ekipa, ki prvi doseže 20 točk zmagata set, razen v primeru da je rezultat poravnana na 19-19 v zadnjem setu. V tem primeru set zmagata stran, ki prva doseže vodstvo z dvema točkama razlike.
2. Tekma je sestavljena iz treh setov, pri čemer zmagovalec je zmagovalec tisti, ki zmagata dva seta. Tekme se lahko točkujeta tudi drugače če je to definirano v pravilniku turnirja.
3. Tekma se igra brez prekinitev, izjema je odmor med setoma, ki lahko traja največ 1 minuto. Med tem odmorom lahko največ ena oseba (trener/kapetan) – ki je bil predhodno registriran v zapisniku – daje navodila igralcem svoje ekipe.
4. Minuta odmora se lahko zahteva enkrat v toku tekme.
5. Zdravniški odmor se lahko zahteva z strani sodnika enkrat na tekmi, traja pa lahko največ 3 minute.
6. Dolžnost in pravica sodnika je da odloča koliko dolgo lahko tekma traja pod vplivom motečih faktorjev.
7. Tekma se mora igrati v poštenih pogojih. V primeru nepoštenih pogojev glavni sodnik odloča o nadaljnjih sankcijah.

## **1.12. VRSTNI RED SERVIRANJA, SPREJEMANJA IN IZBIRE STRANI**

1. Pravica izbiranja vrstnega reda serviranja, sprejemanja servisa in izbire strani se določi z metom kovanca, ki izvede glavni sodnik. Zmagovalec, torej tisti, ki izbere pravo stran kovanca izbira ali bo prvi serviral ali sprejemal, odloči pa se tudi na kateri strani bo začel tekmo. V dvojicah se stran, ki prva sprejema servis lahko odloči kateri igralec bo prvi sprejemal (v njuni ekipi). Po tem dejanju pa na strani, ki izvede začetni udarec izbirajo kateri igralec bo prvi serviral.
2. Po vsaki četrti točki se igralec/ekipa, ki servira zamenja z ekipo, ki servis sprejema. Menjave servisov in sprejemanja se odvijajo skozi celotno tekmo. Izjema je zadnji, odločilni set in v posebnem primeru ko je rezultat poravnan na 19-19. V tem primeru ni odločilne točke, saj se igra dokler ena od ekip ne doseže vodstvo z dvema točkama razlike. Če se tekma ne zaključi z rezultatom 21-19 ali 19-21 in je rezultat poravnan na 20-20, pride po vsaki dosojeni točki do menjave servisa.
3. V zadnjem, odločilnem setu se določi vrstni red serviranja, sprejemanja servisa in izbiro strani, tako kot se to stori na začetku tekme (z metom kovanca).
4. V dvojicah se po vsaki menjavi servisa zamenja tudi igralec v ekipi, ki sprejema ali servira. Torej igralec, ki ni serviral postane sprejemalec na svoji strani, igralec, ki pa je sprejemal pa postane server.
5. Igralec/ekipa, ki je izvedel začetni udarec v setu, v začetku naslednjega seta postane sprejemalec. Začetni sprejemalec v dvojicah pa postane začetni server v naslednjem setu. V začetku novega seta igralec, ki je sprejemal servis, servira igralcu od katerega je servise prejemal v prejšnjem setu (izjema je zaključni set, pri katerem se vrstni red določi z metom kovanca).
6. Po vsakem servisu se prvi mora dotakniti žoge sprejemalec. Po tem se lahko v izmenjavi žoge dotakne vsak igralec.
7. Igralec/ekipa, ki začne set na eni strani mize, naslednji set začne na nasprotni strani mize. V zaključnem setu se stran mize zamenja po vsaki 10 točki.

## **1.13. NAPAKE PRI VRSTNEM REDU SERVIRANJA, SPREJEMANJA IN IZBIRE STRANI**

1. Če igralec servira ali sprejema, kakor to ni določeno z vrstnim redom, se mora igra prekiniti z strani sodnika takoj, ko se napaka odkrije. Po prekinitvi se igra mora nadaljevati v previlnem vrstnem redu.

2. Če igralci ne zamenjajo strani, takrat ko bi morali se igra mora prekiniti z strani sodnika takoj, ko se napaka odkrije. Po tem se igra nadaljuje na strani na kateri bi morala biti glede na rezultat, ki je dosežen in po vrstnem redu, ki je bil določen na začetku seta.
3. Vse točke, ki so bile dosežene pred odkritjem napake so veljavne.
4. Vsi detalji povezani z servisom so definirani pod točko 1.6 »Servis«.

#### **1.14. DOTIK**

1. Igralci se lahko dotikajo žoge z vsemi deli telesa, izjemi sta roki in dlani.
2. Igralci ne smejo zadrževati žoge na delih telesa.
3. Igralec/ekipa mora žogo vrniti z največ tremi dotiki. Pri vračanju ni obvezno da izkoristi vse dotike. V igri posameznikov se žoga lahko vrne po 1,2 ali 3 dotikih. V igri dvojic je minimalno število dotiko 2 in maksimalno število dotikov 3. Pri tem se morata oba igralca dotakniti žoge preden jo vrmeta na nasprotno stran.
4. Pri igri posameznikov je prepovedano da se igralec dvakrat zaporedno dotakne žoge z istim delom telesa (primer: desno stopalo – desno stopalo). Pri igri dvojic to pravilo zajema enega igralca, tako da soigralec lahko uporabi isti del telesa, kot ga je predhodno uporabil njegov partner(v primeru da predhodno sam ni uporabil tega dela telesa).
5. Igralec ne sme držati ali stiskati žoge med dvema deloma telesa.
6. Če se katerikoli od igralcev žoge dotakne nenamerno (npr. žoga se dotakne dresa) se ta dotik šteje prav tako, kot nameren.
7. Igralec/ekipa ne sme v toku izmenjave, žogo na nasprotnikovo polovico vrniti dvakrat zaporedno z istim delom telesa. V igri dvojic ne glede na to, kateri igralec vrača žogo, velja isto pravilo (servis se ne obravnava, kot dotik v izmenjavi).
8. Ko igralec vrača žogo in je pri tem njegovo stopalo nad njegovo glavo v trenutku udarca in če se v tem trenutku noben del telesa ne dotika tal, mora žoga po udarcu obvezno potovati navzgor.
9. Igralci se ne smejo dotakniti med sabo med igro v nameri da pridejo do prednosti v igri.

10. Če se žoga odbije od mreže nazaj na igralčevo stran in pri tem ne zadane igralne površine ali tal, ima igralec na voljo še dotike, ki so mu preostali da žogo vrne na nasprotnikovo stran (glej izjemo pod pravilom 1.14.7).
11. V primeru da se v igri dvojic žoga odbije od mreže in je še vedno v zraku, lahko katerikoli od igralcev žogo vrne na nasprotnikovo stran.
12. Nasprotniki se morajo v vsakem trenutku izogibati medsebojnim dotikom med igro. Če pride do situacije da se igralca dotakneta je dolžnost glavnega sodnika da odloči rezultat, glede na to kateri igralec je odgovoren za dotik.
13. V vsakem primeru je dolžnost in pravica glavnega sodnika da določi ali je dotik dovoljen ali ne.

## **2. PRAVILNIK ZA TEKMOVANJA**

### **2.1. OBSEG PRAVIL IN UREDBE**

#### **2.1.1. Vrste tekmovanj**

1. Vsa tekmovanja se lahko smatrajo, kot mednarodna če več kot ena državna zveza prijavi tekmovalce. To so lahko tekmovanja med nacijami/državami in med posameznimi športniki.
2. Posebna tekmovanja so tista v katerih igralci vseh starosti lahko sodelujejo, v posebnodoločenih skupinah
3. Tekmovanje z povabilom, je tekmovanje, kjer lahko nastopajo le zveze, klubi ali igralci, ki so na to tekmovanje povabljeni. To so lahko uradna ali neuradna tekmovanja.
4. Odprto tekmovanje je tekmovanje v katerem lahko nastopajo vsi igralci, ki so registrirani pod FITEQ.
5. Amaterska tekmovanja so tista pri katerem profesionalci ne smejo nastopati.

#### **2.1.2. Uporabnost**

TEQBALL PRAVILA [1. poglavje] se uporabljajo pri vseh uradnih tekmovanjih.

### **2.2. OPREMA IN IGRALNI POGOJI**

#### **2.2.1. Odobrena in pooblaščen oprema**

Prijavni obrazec za odprti turnir/tekmovanje/prvenstvo morajo imeti navedena tip in dizajn Teqball mize in prav tako tip žoge (ime proizvajalca in barvo), ki se bo uporabljala na tekmovanju. Izbira opreme mora biti določena z strani zveze, ki je pristojna za področje na katerem se bo tekmovanje izvajalo.

### 2.2.2. **Oblačenje**

1. Oblačila, ki se običajno uporabljajo so kratka majica ali majica brez rokavov, kratke hlače ali krilo ali pa enodelne obleke, zapestni trakovi, kape, naglavni trakovi, nogavice in čevlji. Vsa ostala oblačila (npr. trenirka) na tekmovanju ni dovoljeno uporabljati, razen če je to dovoljeno z strani glavnega sodnika.
2. Na hrbtni strani majice se lahko nahajajo številke ali črke, ki identificirajo igralca/njegovo društvo. Prav tako se lahko nahajajo reklamni napisi, ampak le če so v skladu z pravili, ki so določena pod točko 2.2.4.
3. Vse oznake ali obrezane oblike, ki se nahajajo spredaj ali pa na strani oblačil in vsi dodatki, kot je nakit ne sme biti bliščeč na tak način da bi to lahko motilo nasprotnika. Če sodnik ugotovi da je temu tako lahko od igralca zahteva da nakit sname ali pa ga prekrije, tako da ne bo več moteči faktor v igri.
  - a. Dodatki, ki imajo simbole ali napise, ki so protizakoniti ali niso v skladu z pravili in ugledom igre, so strogo prepovedani.
  - b. Naprotni igralci/ekipe ne smejo nositi oblačil z grbom ostalih igralcev/ekip.
4. Nasprotni igralci/ekipe morajo nositi majice, ki so barvno toliko različne da jih gledalci lahko brez težav razlikujejo.
5. Vsa vprašanja o zakonitosti ali sprejemljivosti igralčevih oblačil se odločajo z strani glavnega sodnika.
6. Vsi igralci ene ekipe, ki se tekmuje na tekmovanju morajo biti oblečeni v oblačila istih barv tekom vseh tekem na tekmovanju.

### 2.2.3. **Igralni pogoji**

1. Igralni prostor mora biti pravokotne oblike in sicer velikosti vsaj 12 metrov širine, 16 metrov dolžine in 5 metrov višine (razen če je vnaprej drugače odobreno z strani FITEQ)
2. Sledeča oprema mora biti pristna pri vsakem tekmovalnem prostoru: Teqball miza z mrežo, miza za sodnika z stolom (če je potreben), kazalec rezultata, brisače in prostor za

počitek za igralce, natisnjena številka, ki identificira številko mize, tepih, ograja na kateri so napisana imena igralcev ali združenj. Vsebina spiska opreme lahko varira z dovoljenjem FITEQ.

3. Igralni prostor mora biti ograjen z ograjo, katere minimalna višina je 750mm (prekrita mora biti z drugačno barvo od tal in ostale opreme) in katere namen je ločiti igralne prostore med seboj in ločiti gledalce in igralni prostor.
4. Na vseh tekmovanjih mora biti svetlobna moč vsaj 300 luksov naravne svetlobe ali umetne svetlobe v igralnem prostoru.
5. Kjer je v uporabi več miz mora biti svetloba enaka pri vseh igralnih prostorih. Nivo svetlobe v ozadju ne sme biti višji, kot je najnižji nivo svetlobe v igralnem prostoru.
6. Izvor svetlobe mora biti vsaj 5 metrov nad tlemi.
7. Površina tal ne sme biti bleščeča ali spolzka.

#### 2.2.4. Označevanje in oglaševanje

1. Označevanje in oglaševanje je lahko locirano na notranji ali zunanji strani ograje, ki meji igralni prostor. Pogoji za to so da barva teh ni podobna barvi Teqball mize, žoge ali dresov igralcev.
2. Označevanje in oglaševanje se lahko nahaja na mreži Teqball mize. Pogoji za to so da postavitve oglasov ne sme biti bližje od 30 mm od vrha mreže, napis ne sme motiti vidljivost skozi mrežo ter ne sme motiti igralcev.
3. Oglaševanje je lahko postavljeno na mizo in oblačila igralcev.
4. Prepovedano je postavljati oglaševanje, ki bi lahko imelo negativno sporočilo ali je protizakonito ali pa je proti fair play načelom. Oglasi ne smejo imeti vključeno diskriminativno vsebino, ki bi se lahko nanašala na veroizpoved, spolno identiteto, rasizem ali kakršnekoli posebne življenske teme.

#### 2.2.5. Doping nadzor

Vsi igralci, ki nastopajo na mednarodnih tekmovanjih (vključno z mladinskimi tekmovanji) so lahko vključeni v doping nadzor z strani bilokater organizacije in bilokatera Anti-Doping organizacija je lahko zadolžena za testiranje.

Vsi igralci se morajo zavedati Anti-Doping pravil organizacije FITEQ.

## 2.3. SODNIKI

### 2.3.1. Glavni sodnik

1. Pri vsakem temovanju se mora določiti glavni sodnik.
2. Glavni sodnik je zadolžen za:
  - a. Izvajanje žreba tekmovanja;
  - b. Načrtovanje tekem glede na čas in Teqball mizo;
  - c. Usmeritev tekmovalnih sodnikov;
  - d. Izvajanje obveščanja pred tekmovanjem za tekmovalne sodnike;
  - e. Potrditev primernosti udeležbe vseh udeležencev(igralcev, trenerjev, asistentov itd.) za določeno tekmovanje;
  - f. Nadzor tekme z upoštevanjem navodil;
  - g. Odločanje ali bo tekma prekinjena ob izrednih primerih;
  - h. Odločanje ali lahko igralci zapustijo igralni prostor v času trajanja tekme;
  - i. Odločanje ali se bo čas za ogrevanje podaljšal;
  - j. Odločanje o interpretaciji pravil, vključno z odobravanjem oblačil, igralne opreme in igralnih pogojev;
  - k. Odločanje kje naj igralci trenirajo me nujno prekinitvijo tekme;
  - l. Izvajanje disciplinskih postopkov za neupoštevanje ali kršenje pravil.
3. V primeru da glavni sodnik ni zmožen opravljati svojega se ta dolžnost prenese na prej določeno zamenjavo.
4. Glavni sodnik ali njegov namestnik mora biti tekom tekme vedno prisoten.
5. Glavni sodnik se lahko odloči za zamenjavo tekmovalnega sodnika v vsakem trenutku tekme, vendar po tem odločitve ne more spremeniti.
6. Glavni sodnik ima pristojnosti pri vseh funkcijah, ki so vezane na tekmo od trenutka, ko tekmovalci prispejo na prizorišče pa do trenutka, ko odidejo.



7. Glavni sodnik ima pristojnosti nad vsemi oglasi lociranimi na ali okoli igralnega prostora.

### 2.3.2. Tekmovalni sodnik in pomočnik sodnika

1. Na uradnih tekmovanjih morata biti prisotna dva sodnika pri Teqball mizi v trajanju tekme.
2. Tekmovalni sodnik in njegov pomočnik morata biti postavljena na nasprotnih straneh Teqball mize.
3. Tekmovalni sodnik je zadolžen za:
  - a. Preverjanje primernosti opreme in igralnih pogojev, ter poročanje glavnemu sodniku če standardi niso doseženi;
  - b. Izvajanje meta kovanca, ki določa izbiro servisa, sprejemanja ter izbiro strani;
  - c. Kontroliranje vrstega reda servisa, sprejemanja in menjave strani, ter popravljanje v primerih ugotovljenih napak;
  - d. Odločanje vsake točke z dodelitvijo točke ali;
  - e. Izjavljanje rezultata v skladu z določeno proceduro;
  - f. Vzdrževanje toka tekme;
  - g. Izvajanje ukrepov v primeru kršenja pravil;
  - h. V primeru da nasprotniki nosijo opremo podobnih barv, gostujoči igralec/ekipa mora zamenjati barvo majice (ali pa se obleče markirna majica).
4. Pomočnik sodnika je zadolžen za:
  - a. Odločanje če je igralčev servis izveden v skladu z pravili;
  - b. Odločanje če so bili igralni pogoji moteni, tako da je to vplivalo na izid izmenjave;
  - c. Merjenje časa za ogrevanje, izmenjave ter odmorov;
  - d. Opravljanje ostalih nalog zadanih z strani sodnika.
5. Sodnik ima pristojnosti pri vseh funkcijah, ki so vezane na tekmo od trenutka, ko tekmovalci prispejo na prizorišče pa do trenutka, ko odidejo..

- a. Uradno določeni, certificirani sodniki morajo nositi oznako njihovega status med tekmo.
- b. Na vseh tekmah mora biti določen glavni sodnik, ki ima popolno kontrolo nad potekom tekme in je zadolžen da ta poteka po vseh pravilih.

### 2.3.3. Pritožbe

1. Noben dogovor med igralcema ali kapetanoma ne more spremeniti odločitev glede na dejstva, ki jo sprejme sodnik. Pritožba ni možna na interpretacijo pravil glavnega sodnika ali vodenje tekme ali turnirja, ki ga opravlja glavni komite.
2. Pritožba glavnemu sodniku ni možna po vprašanju dejstev tekmovalnega sodnika ali glavnemu komiteju po vprašanju interpretacije dejstev glavnega sodnika.
3. Pritožba se lahko naslovi na glavnega sodnika glede na interpretacijo tekmovalnega sodnika, pri čemer je po tem odločitev glavnega sodnika dokončna.
4. V igri posameznikov se lahko pritoži igralec, ki sodeluje v igri, pri igri dvojic pa se lahko pritoži le kapetan ekipe katera igra.
5. Na tekmovanjih je pritožba proti glavnemu sodniku možna če je storjena krivica pri žrebu pred začetkom tekme ali pa če je načrtovanje tekme napačno narejeno. Po tem, ko se tekma začne nobene od teh pritožb niso možne. Med tekmo so možne le pritožbe na pravičnost sojenja, ki se lahko izvedejo le med točkami, preden se začne naslednji servis. Pritožbe se lahko izvedejo z strani vseh, ki menijo da so bili oškodovani.

## 2.4. VODENJE TEKME

### 2.4.1. Kazanje rezultatov

1. Sodnik naglasi rezultat po vsakem koncu izmenjave ali takrat, ko misli da bi to bilo potrebno.
  - a. Med setom sodnik naglasi rezultat po vsaki točki in naglasi ime igralca/ekipe, ki je v vodstvu.
  - b. Na začetku točke in ko je na vrsti menjava servisa sodnik pokaže na naslednjega serverja.
  - c. Po koncu seta sodnik naglasi število točk, ki jih je dosegel zmagovalec/ekipa, ter nato točke, ki jih je dosegla ekipa, ki je set izgubila. Po tem pa sodnik naglasi ekipo, ki je set dobila.

2. Ko se igralec ne obnaša po pravilih se opozori z strani glavnega sodnika.
3. Kot dodatek izjavljanju rezultat sodnik uporablja roke in verbalne signale, s katerimi prikaže svojo odločitev.

	<b>Tip prekrška</b>	<b>Sodnik izjavi...</b>
1	Dodeljena točka	<b>TOČKA ZA EKIPU X/Y</b>
2	Začetek izmenjave, ko sodnik poda žogo serverju	<b>SERVIRA X/Y EKIPA</b>
3	Preveč dotikov (več kot 3)	<b>PREVEČ DOTIKOV!</b>
4	Žoga je bila poslana na drugo stran igrišča z istim delom telesa dvakrat zapored	<b>PONOVLJENI DOTIK!</b>
5	Drugi servis	<b>DRUGI SERVIS!</b>
6	Minuta odmora	<b>MINUTA ODMORA!</b>
7	Žoga zadane rob mize	<b>ROB MIZE!</b>
8	Ekipi morata zamenjati strani	<b>MENJAVA STRANI</b>
9	Žoga se dotakne mize z strani	<b>STRANSKA ŽOGA</b>
10	Server ne začne servis pravočasno	<b>NAPAKA! ZADRŽAVANJE IGRE</b>
11	Vprašljiva situacija, igra se mora pregledati za strani video sodnika	<b>PREGLED IGRE!</b>
12	Napadalec prestopi črto mreže	<b>NEPRAVILEN NAPAD!</b>
13	V dvojicah si igralca ne podata žoge	<b>NI PODAJE!</b>
14	Igralec se dvakrat zapored dotakne žoge z istim delom telesa	<b>DVOJNI DOTIK!</b>
15	Igralec se dotakne mize	<b>DOTIK MIZE!</b>
16	Igralec se dotakne nasprotnika	<b>DOTIK NASPROTNIKA!</b>
17	Dotik z roko	<b>ROKA!</b>
18	Vračanje žoge pod nivojem mreže	<b>NEPRAVILNA VRNITEV!</b>
19	Dvojna napaka	<b>DVOJNA NAPAKA!</b>
20	Napaka	<b>NAPAKA!</b>
21	Igralec servira pod nivojem mize	<b>NAPAKA! RAVEN SERVIS!</b>

22	Igralec prestopi servisno črto	<b>NAPAKA Z STOPALOM!</b>
23	Igralec servira medtem ko je v zraku	
24	Servis je prekratek/predolg	<b>OUT</b>

4. Napoved rezultata je potrebna samo na uradnih tekmovanjih v okviru koledarja uradne zveze.

#### 2.4.2. Oprema

1. Na tekmovanjih mora biti žoga izbrana v igralnem prostoru pred začetkom tekme.
2. Pred začetkom vsake tekme sodniki morajo preveriti površino mize.
3. Pred začetkom tekme je obveznost sodnika da preveri primernost oblačil nasprotnikov, posebna pozornost mora biti usmerjena na barve oblačil.

#### 2.4.3. Čas za ogrevanje

1. Igralci imajo pravico da se ogrejejo na Teqball mizi pred začetkom vsake tekme. Čas za ogrevanje je ena minuta. Igralci ne smejo trenirati med odmori med tekmo.
2. Med nujno prekinitvijo tekme lahko glavni sodnik dopusti igralcem da trenirajo na katerikoli Teqball mizi, vključno z tekmovalno mizo.
3. V primeru da katerakoli oprema mora biti zamenjana imajo igralci na voljo eno minuto da se privadijo na novo opremo s tem, ko preizkusno igrajo.
4. Žoge, ki se bodo uporabljale za igro se morajo uporabljati za ogrevanje

#### 2.4.4. Intervali

1. Po vsaki točki morajo igralci žogo podati glavnemu sodniku, ki jo nato vrne igralcu, ki bo serviral naslednji. To pomeni da med točkami glavni sodnik drži žogo v svojih rokah, Pri podaji med sodnikom i igralcem (ali obratno) se mora žog enkrat odbiti od tal.
2. Med tekmo lahko igralec/ekipa zahteva minuto odmora.

- a. Zahtevo za minuto odmora lahko poda vsak igralec pri posameznikih, pri dvojicah pa to lahko stori kapetan ekipe ali trener.
  - b. Postavitev rok v obliko črke »T« je ročni signal za minuto odmora, ki se lahko zahteva le med točkama,
  - c. Po sprejemu zahteve sodnik prekine tekmo i postavi roke v obliko črke »T« in nato pokaže proti igralcu, ki je prekinitev zahteval.
  - d. Če oba igralca/ekipi zahtevata minuto odmora istočasno se le ta izvede in po tem noben od igralcev nima več pravice za zahtevo minute odmora do konca tekme.
3. Glavni sodnik lahko odobri prekiniev tekme (za najkrajši možni čas in pa največ 10 minut) v primeru da igralec zaradi poškodbe ni zmožen nadaljevati tekme (začasno) in če sodnik ugotovi da to ne bo negativno vplivalo na nasprotnika.
  4. Prekinitev tekme se lahko dovoli če pride do poškodbe z padcem ali udarcem z nasprotnikom. Krči ali izčrpanost niso upravičeni razlog za prekinitev.
  5. Če nekdo v igralnem prostoru krvavi, mora tekma biti nemudoma prekinjena in se mora igralcu takoj nuditi zdravniška pomoč. Igra se lahko nadaljuje, ko se odstranijo vse sledi krvi v igralnem prostoru.
  6. Med odmori igralci ostanejo v igralnem prostoru (ali največ 3 metre od roba prostora), razen ko je to dovoljeno z strani glavnega sodnika.
  7. Če se zgodi prekinitev zaradi tehničnih težav (npr. izpad elektrike, itd.) je dovoljena prekinitev tekmovanja za 1 uro. Glavni sodnik določi čakalni čas, ki traja eno uro. Po nadaljevanju veljajo isti rezultati, kot pred tem dogotkom.

#### 2.4.5. Objave

1. Tekmovalni sodnik ali njegov pomočnik objavi:
  - a. "napaka" če se servis izvede nepravilno, sledi objava da sledi drugi servis »drugi servis«;
  - b. "stranska žoga", če se žoga odbije od strani mize;
  - c. "rob mize" se objavi v primeru da se žoga odbije od roba Teqball mize in spremeni smer gibanja;
  - d. "stop" se objavi v primeru da pride do situacije, ki bi lahko vplivala na izid točke ali seta.

2. Ob primernih objavah sodnik dvigne roke nad glavo da pridobi pozornost.

## **2.5. DISCIPLINA**

### **2.5.1. Nasvet**

1. Igralci lahko sprejemajo nasvete z strani vsakega, ki se nahaja v igralnem prostoru in je registriran v zapisniku, ampak to le med prekinitvami. Če oseba daje nasvete takrat, ko to ne bi smel mu mora sodnik podati uradno opozorilo. Če se to nadaljuje je naslednji korak da se točka dodeli nasprotni ekipi/igralcu.
2. Če je bilo podano opozorilo in oseba ponovi nepravilen postopek, je naslednja dolžnost da osebo ponovno opozori in dodeli točko nasprotni ekipi. Če ta korak ne zaleže lahko sodnik zahteva da oseba zapusti igralni prostor. V primeru da oseba ne želi zapustiti igralni prostor je naslednji korak da njegovi ekipi odvzame set z rezultatom 20-0.
3. Svetovalec, ki zapusti prostor nima več pravice da se vrne, prav tako pa do konca tekme ni možnosti da nekatera druga oseba nadomesti svetovalca.
4. Ta pravila se nanašajo le na svetovanje med igro, kar ne bi moralo preprečiti igralcem da pravilno prejemajo navodila.

### **2.5.2. Obnašanje**

1. Igralci in trenerji se morajo izogibati obnašanju, ki bi lahko nepošteno vplivalo na nasprotnika, vznemirilo gledalce in negativno vplivalo na predstavo o športu. Primeri takega obnašanja so: zmerljiv govor, namerno brcanje žoge izven igralnega prostora, udarjanje po opremi in nespoštovanje sodnika.
2. Če se v kateremkoli trenutku zgodi da svetovalec ali trener naredi resen prekršek, lahko sodnik prekine igro in prijavi kršitev glavnemu sodniku. V primeru manj resnega prekrška lahko sodnik izreče opozorilo.
3. Izjemoma, kot je napisano pod točkama 2.5.2.2 in 2.5.2.5, če že prej opozorjeni igralec ponovi napako se dodeli naprotniku točka.
4. Če se igralec, ki je že prejel kazensko točko še naprej naprevilno vede, bi moral sodnik prekiniti tekmo in to takoj poročati glavnemu sodniku, Nato bi glavni sodnik moral igralca odstraniti in s tem bi tekma avtomatično pripadla nasprotniku.I
5. Opomin in kazen se nanašata na oba igralca v dvojicah.

6. Če trener ali svetovalac, ki je prejel opozorilo stori ponovni prekršek med isto tekmo, je naloga sodnika da mu pokaže rdeči karton in ga/jo pošlje z igralnega prostora do konca tekme. Glavni sodnik in pomočnik sodnika se odločata o nadaljnjih ukrepih proti izključenim osebam za prekrške, ki jih je storila.
7. Glavni sodnik ima pravico da diskvalificira igralca z tekme ali tekmovanja zaradi zelo težkega in nepoštenega obnašanja, ne glede na to ali je to prijavil tekmovalni sodnik. Če se glavni sodnik odloči za ta korak mora igralec zapustiti igralni prostor.
8. Če je na tekmovanju tekmovalac izključen z tekme, je avtomatično izključen tudi z ostalih tekem, ki bi jih igral na tem turnirju v skladu z odločitvami glavnega sodnika.
  - a. Če je v ekipnih tekmovanjih igralec izključen z tekme, je temu igralcu prepovedano ponovno igranje na turnirju. Tekme ki bi morale biti odigrane se štejejo, kot zmagava za nasprotnika z rezultatom 20:0 v vsakem setu.
  - b. Diskvalifikacija med tekmovanjem posameznikov, dvojic in pa ekipnih tekmovanjih se obravnava le za tekme, ki so bile planirane za to vrsto tekmovanja. Če je igralec prijavljen še za igranje na drugih tekmah tekmovanja je stvar odločitve glavnega sodnika če mu bo to dopustil. Diskvalifikacija z 2 tekem na tekmovanju pomeni dokončno izključitev igralca z tekmovanja.
  - c. Igralec/ekipa, ki se ne pojavi pri Teqball mizi na začetku tekme po opozorilu sodnika se smatra, kot poražena ekipa.
  - d. Diskvalificirani igralec mora nemudoma zapustiti igralni prostor. Diskvalifikacija in okoliščine diskvalifikacije se morajo prijaviti Teqball zvezi, ki je pristojna za to tekmovanje.
  - e. Predaja seta ni dovoljena če to ne pomeni predajo tekme. Predaja seta avtomatično pomeni predajo tekme. Če se predaja zgodi med tekmo, se točkovanje in odločitve sodnikov, ki so bile sprejete pred njo veljajo. Predaja tekme ne pomeni predajo vseh aktivnosti v sklopu tekmovanja.

### 2.5.3. **Prestiž in dober ugled**

1. Igralci, trenerji in sodniki se morajo držati načela dobre prezentacije športa in paziti njegovo integriteto.
2. Igralci morajo narediti največ, kar lahko da zmagajo.



URADNA  
2018

**PRAVILA  
IGRE  
TEQBALL**



[WWW.TEQBALL.COM](http://WWW.TEQBALL.COM)