

# A TEQBALL JÁTÉKSZABÁLYAI ÉS VERSENYSZABÁLYZATA



TEQBALL®

# TARTALOMJEGYZÉK

<b>1. A TEQBALL JÁTÉKSZABÁLYAI</b>	<b>4</b>
1.1 A TEQBOARD ÉS A JÁTÉKTERÜLET	4
1.2 A HÁLÓ	6
1.3 A LABDA	6
1.4 MEGHATÁROZÁSOK	6
1.5 AZ ADOGATÁS	8
1.6 A LABDA VISSZAJUTTATÁSA	10
1.7 A JÁTÉKREND	11
1.8 MEGISMÉTELT LABDAMENET	11
1.9 A PONTSZERZÉS	12
1.10 A JÁTSZMA	14
1.11 A MÉRKŐZÉS	15
1.12 AZ ADOGATÁS, A FOGADÁS ÉS A TÉRFÉLVÁLASZTÁS	15
1.13 HIBÁK AZ ADOGATÁS, A FOGADÁS, ÉS A TÉRFÉLVÁLASZTÁS RENDJÉBEN	16
1.14 AZ ÉRINTÉS	17
<b>2. TEQBALL VERSENYSZABÁLYZAT</b>	<b>19</b>
2.1. JÁTÉKSZABÁLYOK ÉS A VERSENYSZABÁLYOK ÉRVÉNYESSÉGI KÖRE	19
2.1.1. Versenytípusok	19
2.1.2. Alkalmazhatóság	19
2.2. FELSZERELÉSEK ÉS JÁTÉKFELTÉTELEK	19
2.2.1. Engedélyezett felszerelések	19
2.2.2. Az öltözék	20
2.2.3. Játékfeltételek	21
2.2.4. Hirdetés	22
2.2.5. Doppingellenőrzés	22
2.3. A HIVATALOS KÖZREMŰKÖDŐK HATÁSKÖRE	23
2.3.1. A főbíró	23
2.3.2. Játékvezető, asszisztens játékvezető	24
2.3.3. Óvások	26
2.4. A MÉRKŐZÉS LEBONYOLÍTÁSA	27
2.4.1. Az eredmény jelzése	27

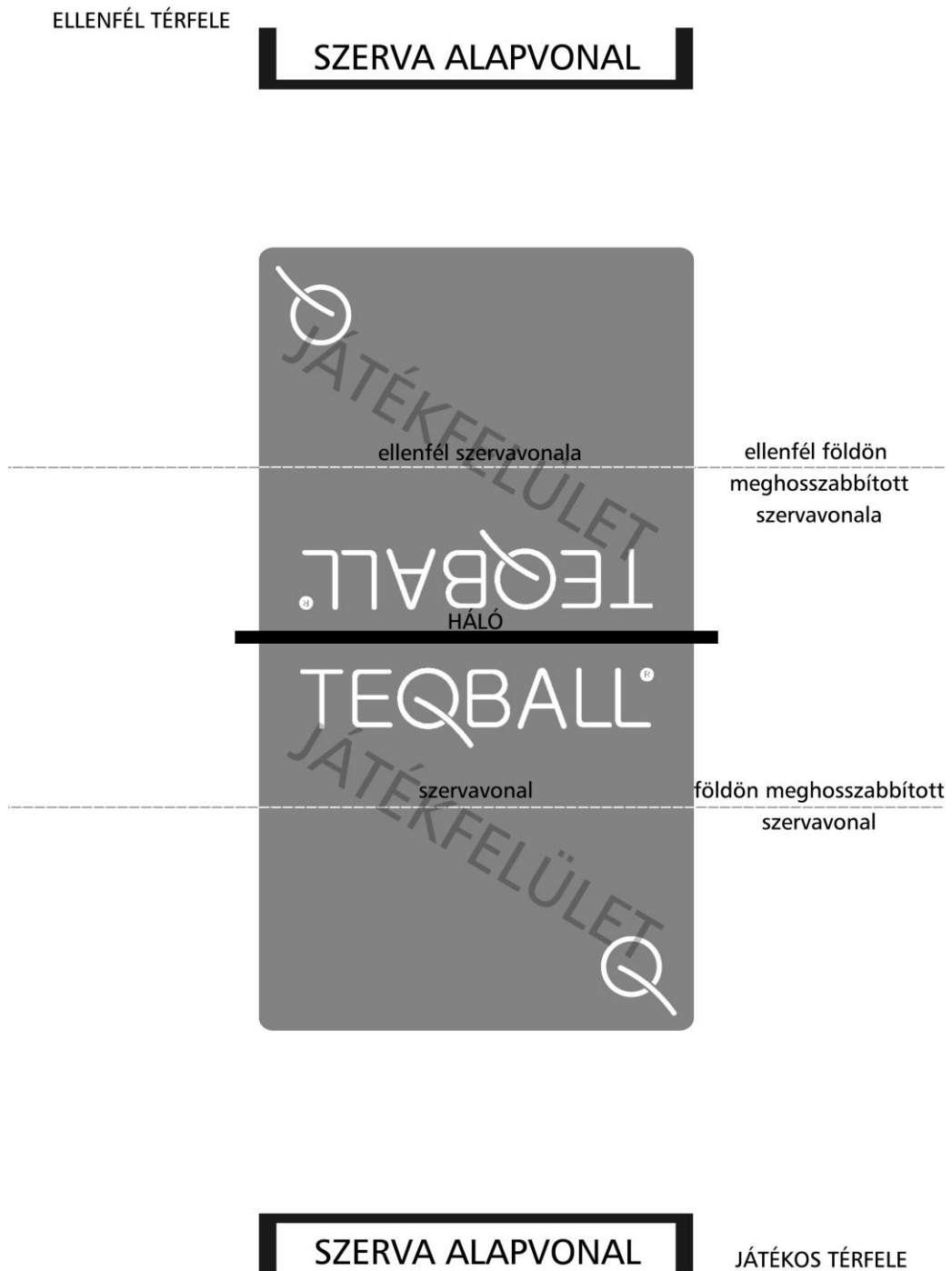
<b>2.4.2.</b>	<b>Felszerelés</b>	28
<b>2.4.3.</b>	<b>Bemelegítés</b>	28
<b>2.4.4.</b>	<b>Szünetek</b>	29
<b>2.4.5.</b>	<b>Bejelentések</b>	31
<b>2.5.</b>	<b>FEGYELMEZÉS</b>	31
<b>2.5.1.</b>	<b>Tanácsadás</b>	31
<b>2.5.2.</b>	<b>Magatartás</b>	32
<b>2.5.3.</b>	<b>Presztízs (Jó hírnév)</b>	34

# 1. A TEQBALL JÁTÉKSZABÁLYAI

## 1.1A TEQBOARD ÉS A JÁTÉKTERÜLET

1. A Teqboard méretei:
  - a) Hosszúság: 3000 mm
  - b) Szélesség: 1500 mm
  - c) Magasság: 760 mm
  - d) A Teqboard játéktérületének görbületét a felület legmagasabb és legalacsonyabb pontjai közötti távolság, valamint a legalacsonyabb pontjának a hálótól (vízszintesen) mért távolsága határozza meg. A játéktérület legmagasabb pontja a talajtól 760 mm, a legalacsonyabb 565 mm, míg a legalacsonyabb pont és háló közötti távolság vízszintesen 1490 mm.
  
2. Játéktérület anyaga:
  - a) Fa
  - b) Fém
  - c) Kompozit
  
3. A verseny Teqboard színe: a Teqboard színe minden esetben üssön el a labda és a talaj színétől.
  
4. A Teqboard játéktérületén lévő szervavonal meghosszabbítása: a szervavonalat jól láthatóan, minimum 10 mm vastagon, a talajtól elütő színű vonallal, a pálya széléig fel kell festeni a földön.
  
5. Szervaalapvonal elhelyezkedése: 1 méter távolságra a Teqboard végétől, jól láthatóan, minimum 10 mm vastagon, a talajtól elütő színű vonallal, 1.5 méter szélesen fel kell festeni. Széleit határvonallal jelezni kell.
  
6. Teqboard körüli pálya, játéktér méretei: minimum 10 méter széles és 10 méter hosszú. Belmagasság: minimum 4 méter. Versenypálya mérete: 10 méter széles és 12 méter hosszú.

7. A Teqball pálya (rajz és megnevezések):



## 1.2A HÁLÓ

1. A hálót minden esetben permanensen rögzíteni kell a Teqboardhoz.
2. A háló anyaga a következő lehet:
  - a) Plexi (PMMA)
  - b) Áttetsző polikarbonát (PC)
  - c) Fém keret.
3. A háló méret specifikációja:
  - a) Szélesség: 1700 mm
  - b) Vastagság: 20 mm
  - c) Magasság: 140 mm (a Teqboard felületétől számolva)

## 1.3A LABDA

1. Versenyeken a FIFA által jóváhagyott, 5-ös méretű labda használandó minden esetben.
2. A versenylabda színe: olyan színt kell választani, amely egyik játékos vagy páros felsőruházatának sem az alapszíne.
3. A versenylabda keménysége: a labdának a FIFA szabványok által meghatározott keménységűnek kell lennie.

## 1.4MEGHATÁROZÁSOK

1. A *labdamenet* addig tart, amíg a labda játékban van. Két labdamenet között maximum 15 másodperc telhet el, kivéve, ha vis maior áll fenn.
2. A *játszma* 12 pontig tart! Egy *mérkőzés*, versenytípustól függően 2, 3 vagy 4 nyert játszmáig tart. Minden játszmát az a fél nyeri, aki először eléri a 12. pontot, kivéve a döntő játszmát, ahol legalább két pont különbség kell a győzelemhez. A játékosok, párosok minden véget ért játszma után térfelet cserélnek. Két játszma között maximum 3 perc telhet el.

3. Mérkőzések típusai:
  - a) *Egyéni mérkőzés*: az a mérkőzés, ahol két játékos játszik egymás ellen.
  - b) *Páros mérkőzés*: az a mérkőzés, ahol két játékosból álló csapatok játszanak egymás ellen.
  - c) *Csapatbajnokság*: az a mérkőzéssorozat, ahol felváltva játszanak egyéni és páros mérkőzéseket.
  
4. Az *adogatás*: a labda játékba kerül attól a pillanattól kezdve, ahogy megszűnik a mozdulatlansága a szabad kéz tenyerében, ahonnan az adogatás szándékával indítják el, és játékban marad mindaddig, amíg a labdamenet ponttal véget nem ér, vagy félbe nem szakad. (Kivéve, ha a labda a feldobás után, bármely testrész érintése nélkül a földre esik. Lásd 1.5.14-es pont.)
  
5. A *megismételendő labdamenet* az, amelynek eredményét nem számítják be.
  
6. A *pont* az a labdamenet, amelynek az eredményét beszámítják.
  
7. Az *adogató* az a játékos, akinek elsőként kell átjuttatnia a labdát az ellenfél térfelére a labdamenet során.
  
8. A *fogadó* az a játékos vagy páros, akinek másodszor kell átjuttatnia az ellenfél térfelére a labdát a labdamenet során.
  
9. A *játékvezető* az a személy, akit a mérkőzés irányítására, ellenőrzésére jelölnek ki.
  
10. Az *asszisztens játékvezető* az a személy, aki a játékvezető munkáját segíti bizonyos döntéseivel.
  
11. A *csusza*: amennyiben a labda a Teqboard élén pattan és/vagy ott jól láthatóan irányt változtat, akkor az csuszának minősül. Amennyiben a játékos hozzáér ezután a labdához annak földön való pattanása előtt a labdamenet folytatódik tovább, azonban, ha hagyja földre pattanni, a labdamenetet újra kell játszani. Ha a csusza után a labda a Teqboard felületén pattan (úgy, hogy közben máshoz

nem ért hozzá), akár ismét csuszaként, akkor az a játékos hibájának minősül, így pont jár az ellenfélnek.

12. Az *oldalcsusza* az, amikor a Teqboard oldalához (nem pedig az éléhez) ér a labda. Ez nem számít se pattanásnak, se csuszának, ilyen esetben az ellenfélé a pont.

## **1.5 AZ ADOGATÁS**

1. Az adogatás megkezdésekor a labdának mozdulatlanul kell nyugodnia az adogató kezének nyitott tenyerében a Teqboard legalacsonyabb szintje fölött. Az adogatónak megközelítőleg függőlegesen, minden pörgetés nélkül kell feldobnia a labdát úgy, hogy az a szabad kéz tenyerét elhagyva legalább 100 mm magasra repüljön.
2. Az adogatást egy érintésből, a Teqboard legalacsonyabb szintje fölött, a kéz és kar kivételével bármely más testrészsel kell elvégezni (az 1.14.2-es pontban taglalt érintés adogatás esetén szabálytalannak minősül).
3. Az adogató játékosnak a Teqboarddal szemben 1 méterre elhelyezett szervaalpvonal mögül és a Teqboard szélei mentén meghosszabbított képzeletbeli vonalak által behatárolt területről kell elvégeznie az adogatást. Az adogatás, akkor minősül szabályosnak, ha az adogatás pillanatában a játékos egyik lábfeje/cipője sem érinti a szervaalpvonalat és/vagy a szervaalpvonal és Teqboard közötti területet.
4. Az ugrásból történő adogatás rontott adogatásnak minősül.
5. Az adogatásnál a labda mozgásának minden egyes esetben felfelé irányulónak kell lennie, miután elhagyta az adogató testrészt.
6. Az adogatásnak az ellenfél szervavonala mögé, a Teqboardra kell érkeznie.
7. Rontott adogatás esetén az adogató játékos még egyszer próbálkozhat – egymás



után két rontott adogatásnál azonban pont jár az ellenfélnek.

8. A szervavonalat érintő adogatás rontottnak minősül.
9. Az adogatás nem számít labdamenten belüli érintésnek, ezért azzal a testrésszel, amellyel a játékos adogatott, még kétszer egymás után visszajuttathatja a labdát az ellenfél téré felére (lásd 1.14.7-es pont).
10. A Teqboard élére érkező adogatást, amennyiben az csusza (és utána a földön pattan a labda), meg kell ismételni. Ez nem minősül rontott adogatásnak, de két csusza egymás után már egy rontott adogatásnak minősül.
11. Páros mérkőzés esetén, ha adogatásnál a csuszába földre pattanás előtt beleér a páros nem fogadó tagja, olyankor a pont az adogatónak jár.
12. Amennyiben az adogatás a hálózhoz ér, úgy az minden esetben rontottnak minősül.
13. Abban az esetben, ha a hálóról pattan a labda csuszára, a csusza szabály nem lép életbe. Ez szabálytalan, rontott adogatásnak minősül.
14. Amennyiben a játékos az adogatást elindítja, de bármi megzavarja, és nem óhajtja az adogatást folytatni, akkor bármilyen érintés nélkül hagynia kell a labdát a földre esni. Ezt egy adogatáson belül egyszer teheti meg, de ha ezt egymás után kétszer megteszi, akkor az már egy rontott adogatásnak minősül.
15. A játékos felelőssége úgy adogatni, hogy a játékvezető és/vagy az asszisztens játékvezető elégedett legyen az adogató szabály betartásával.
16. Ha a játékvezető vagy az asszisztens játékvezető nem biztos az adogatás szabályosságát illetően, akkor első alkalommal új adogatást rendelhet el és figyelmezteti az adogató játékost; de ha a játékos soron következő adogatásai nem teljesen tiszták, akkor szabálytalanoknak kell ítélni őket.

## 1.6 A LABDA VISSZAJUTTATÁSA

1. A labdát úgy kell visszajuttatni az ellenfél térfelére, hogy maximum háromszor ér bele a játékos (vagy páros esetén a játékosok együttesen), illetve a labdának az ellenfél térfelén lévő játékfelületen (Teqboardon) pattannia kell.

A labda visszajuttatása akkor érvényes, ha az ellenfél térfelén lévő játékfelületen (Teqboardon) legalább egyszer pattan a labda, méghozzá úgy, hogy semmi máshoz nem ér hozzá, kivéve a hálót és a játékosokat.

2. Páros mérkőzésnél a labda visszajuttatása csak akkor szabályos, ha a pároson belül mindkét játékos egyenként legalább egyszer hozzáért szabályosan a labdához.

3. Háló képzeletbeli vonalának átlépése:

- a) Bármely labda visszajuttatása esetén a játékos testrésze, amellyel visszajuttatja a labdát az ellenfél térfelére, nem nyúlhat túl a háló képzeletbeli meghosszabbított vonalán az érintés pillanatában (bármely más testrésze átnyúlhat).

- b) Páros mérkőzés esetén a páros bármelyik tagja átlépheti a háló képzeletbeli vonalát, onnan azonban csak a társának adhatja vissza (vagy magának játszhatja vissza) a labdát, oly módon, hogy valamelyik lábfeje/cipője az ellenfél térfelén lévő, földön meghosszabbított szervavonal és a háló közötti területet érinti, úgy hogy az ellenfél térfelén lévő, földön meghosszabbított szervavonalának érintése már hiba. (Amennyiben ugrás közben játssza vissza a labdát, úgy az elugrás pillanatánál számít a szervavonal fontossága.)

- c) Egyéni mérkőzés esetén is át lehet lépni a háló képzeletbeli vonalát a szabályoknak megfelelően, azonban a labdát csak a saját térfelelről lehet átjátszani az ellenfél térfelére.

4. A labda visszajuttatása az ellenfél térfelére földről:

Akkor minősül szabályosnak a visszajuttatás, ha legalább az egyik lábfej/cipő a saját térfélen lévő, földön meghosszabbított szervavonal mögötti területet (az asztal, saját térfelének vége felőli oldalon) érinti (a földön meghosszabbított szervavonal érintése már hiba).

5. A labda visszajuttatása az ellenfél térfelére ugrásból:

- a) Amennyiben a játékos ugrás közben juttatja vissza a labdát, akkor az elugrás pillanatában legalább az egyik lábfejének/cipőjének a saját térfélen lévő, földön meghosszabbított szervavonal mögötti területet (az asztal, saját térfelének vége felőli oldalon) érintenie kell az ugrás kezdetekor (a földön meghosszabbított szervavonal érintése már hiba).

## **1.7A JÁTÉKREND**

1. Egyéniben az adogató kezdi a játékot adogatással, amelyet a fogadó visszaad. Ezt követően az adogató és a fogadó felváltva juttatja vissza a labdát.
2. Párosban az adogató kezdi a játékot adogatással, amelyet a fogadó fogad és egy vagy két érintésből átpasszolja a labdát a társának, aki a fennmaradó érintések függvényében vagy visszapasszolja, vagy visszajuttatja azt az ellenfél térfelére. Innentől kezdve a pároson belül bármelyik játékos hozzáérhet elsőnek a labdához a labdameneten belül.

## **1.8MEGISMÉTELT LABDAMENET**

1. A labdamenetet meg kell ismételni,
  - a) ha a labda a szabályos visszajuttatás után csuszaként érinti a Teqboardot és a játékos nem ér a labdához a földre pattanás előtt;
  - b) ha az adogatást úgy indították el, hogy a fogadó játékos vagy páros nem állt készen a játékra, feltéve, hogy sem a fogadó, sem a párja nem kísérel meg, hogy beleérjen a labdába;

- c) ha a szabályos adogatást, szabályos fogadást vagy a játékszabályok betartását a játékos akaratán kívüli körülmény akadályozza;
- d) ha a játékot a játékvezető vagy az asszisztens játékvezető félbeszakítja;
- e) ha a labda megpattan a hálón, és utána az ellenfél térfelén lévő játékfelületen (Tegboardon) legalább háromszor pattan (a csusza is pattanásnak minősül).
- f) ha páros mérkőzés esetén, az ellenfél térfelén lévő játékfelületen (Tegboardon) legalább háromszor pattan a labda (a csusza is pattanásnak minősül).

2. A játékot félbe lehet szakítani a játékvezetőnek,

- a) ha az adogatásban, a fogadásban, vagy a térfélválasztásban történt tévedést kell helyrehozni;
- b) ha figyelmeztetni, vagy büntetni kell egy játékost, vagy tanácsadót;
- c) ha a játékfeltételeket olyan módon zavarja meg valami, vagy valaki, hogy az kihatással lehet a labdamenetre.

## **1.9 A PONTSZERZÉS**

- 1. Amennyiben a labdamenetet nem kell megismételni, azaz a játékos pontot szerez,
  - a) ha az ellenfél szabálytalanul érinti a labdát;
  - b) ha az ellenfele elrontotta az adogatását kétszer egymás után, azaz kettős hibát követett el;
  - c) ha az ellenfele elrontotta a fogadást;

- d) ha az ellenfél akadályoztatja a labdát;
- e) ha az ellenfél a labdát nem a játékos térfelén lévő játéktáblára (Teqboardra) juttatta vissza;
- f) ha az ellenfél, vagy bármi, amit az ellenfél magán visel, hozzáér a Teqboardhoz;
- g) ha az ellenfél, vagy bármi, amit az ellenfél magán visel, hozzáér a háléhoz;
- h) ha az ellenfél hozzáér a másik csapatban lévő játékoshoz labdamenet közben. Amennyiben a labda az ellenfél térfelére érkezik anélkül, hogy érintette volna a játéktáblát (Teqboardot) és a játékosnak onnan kell visszapasszolni azt a csapattársnak, vagy egyéniben saját magának, abban az esetben az ellenfél játékosai kötelesek kitérni az útból úgy, hogy a labda a szabályok szerint megjátszható legyen;
- i) ha párosban az ellenfél nem az első adogató és az első fogadó által meghatározott sorrendben érinti a labdát az adogatásnál;
- j) ha az ellenfél háromnál többször ér labdába;
- k) ha a labda hozzáér az ellenfél kezéhez, karjához;
- l) ha a labda egynél többször pattan az ellenfél térfelén lévő játéktáblán, Teqboardon (kivéve lásd 1.8.1. e) és f) pontokat);
- m) abban az esetben, ha az ellenfél úgy juttatja vissza a labdát, hogy egyik lábfeje/cipője sem érinti a saját földön meghosszabbított szervavonal mögötti (az asztal, ellenfél térfelének vége felőli oldal) területet az érintés pillanatában (kivéve lásd 1.6.5-ös pont). Amennyiben bármelyik része már hozzáér az ellenfél földön meghosszabbított szervavonalához, úgy a labda visszajuttatása szintén hibásnak minősül;

- n) ha az ellenfél úgy juttatja vissza a labdát, hogy a labdát megjátszó testrésze átnyúl a háló képzeletbeli meghosszabbított vonalán az érintés pillanatában (bármely más testrésze átnyúlhat);
- o) ha az ellenfél közvetlenül egymás után kétszer ér bele a labdába ugyanazzal a testrésszel. (Lábfej érintésnek minősül az összes térd alatti testrésszel való érintés.);
- p) ha az ellenfél úgy juttatja vissza a labdát, hogy az a Teqboard oldalához ér (lásd *oldalcsusza*);
- q) ha az ellenfél a labda Teqboardon való pattanása előtt a Teqboard felett beleér a labdába;
- r) amennyiben a háló tetejének virtuálisan meghosszabbított vonala alatt megy át a labda az ellenfél térfelén lévő játéktérre (Teqboardra);
- s) ha a játékos úgy juttatta át a labdát az ellenfél térfelén lévő játéktérre, hogy az visszapörög a saját térfelére anélkül, hogy az ellenfél beleérne (ha a Teqboardon való pattanás után a labda a hálót érinti, akkor az a szabályok szerint még megjátszható);
- t) ha a labdamenet közben a játékosokon, azok ruháin, a Teqboardon és a hálón kívül bármi vagy bárki máshoz hozzáér a labda. Ilyen esetben az a játékos/páros veszíti el a pontot, akinél a labda visszajuttatása előtt a fent említett módon hozzáér bármihez vagy bárkihez az.
- u) Amennyiben a hálón egynél többet pattan a labda és utána a szabályoknak megfelelő területre érkezik, a labdamenet folytatódik tovább és nem jár pont az ellenfélnek ezért.

## **1.10 A JÁTSZMA**

1. A játszmát az a játékos vagy páros nyeri, aki előbb éri el a 12 pontot, kivéve,

ha a döntő játszmában mindkét játékos vagy páros 11-11 pontot szerzett. Ebben az esetben a játszmát az a játékos vagy páros nyeri, aki, vagy amely elsőként szerez egymást követően 2 ponttal többet az ellenfélnél.

### **1.11 A MÉRKŐZÉS**

1. A mérkőzés kettő, három vagy négy nyert játszmáig tarthat.
2. A mérkőzés során a játék folyamatosan, megszakítás nélkül zajlik, kivéve a játszmák közötti szüneteket, amikor a játékos 3 percnél nem hosszabb pihenőre jogosult. Ekkor a jegyzőkönyvbe regisztrált, maximum 2 fő, edző, csapattag adhat a játékosoknak instrukciókat.
3. A mérkőzés során egyszer lehet időt kérni, időtartama maximum 1 perc.
4. Orvosi ellátást minden játékos/páros, egy mérkőzés alatt, maximum 3 percre vehet igénybe.
5. A játékvezető joga eldönteni, hogy a mérkőzést meddig játsszák az esetlegesen fennálló rossz körülmények között.

### **1.12 AZ ADOGATÁS, A FOGADÁS ÉS A TÉRFÉLVÁLASZTÁS**

1. Az adogatás-, a fogadás- és térfélválasztás rendjének a jogát a játékvezető pénzfeldobással dönti el. A győztes választhat, hogy elsőként adogat (páros mérkőzésnél a fogadó csapat eldönti, hogy ki fogad a csapaton belül, ami alapján az adogató dönt, hogy a kiválasztott fogadónak ki adogat) vagy fogad, valamint hogy melyik térfélen kezdi a játékot.
2. Minden negyedik pontszerzés után a fogadó játékos vagy páros, adogató játékos vagy páros lesz, és így tovább felváltva a játszma végéig, kivéve a döntő játszmánál, ahol 11-11-es állásnál nincs döntő pont, mert két pont különbséggel kell nyerni. Amennyiben nem 13-11 vagy 11-13 lesz az eredmény, úgy 12-12-es állástól kezdve az adogatás felváltva, egy labdamenetenként történik.

3. Döntő játszmában pénzfeldobással dől el a kezdés és a térfélválasztás joga úgy, mint a mérkőzés elején.
4. Páros mérkőzésnél minden adogatás cserénél az előző fogadó játékos lesz az adogató és az előző adogató játékos partnere lesz a fogadó.
5. Az a játékos vagy páros, aki egy játszmában az adogatást kezdte, a következő játszmában először fogadó lesz. A fogadást kezdő páros első fogadó tagja pedig első adogatóvá válik.
6. Páros mérkőzésnél egy új játszma kezdetekor az adogató játékos annak adogat, akitől az előző játszmában az adogatást fogadta (kivéve döntő játszmánál).
7. Adogatás után mindig a fogadó játékosnak kell elsőként a labdába érni. A labdamenet további részében bárki hozzáérhet elsőként a labdához.
8. Az a játékos vagy páros, aki egy játszmában az egyik térfélen kezd játszani, a soron következő játszmát a másik térfélen játssza. A mérkőzés döntő játszmájában a játékosok és/vagy párosok, akkor cserélnek térfelet, ha valamelyik csapat először eléri a 6., 12., 18. (és így tovább 6-osával növekedve) pontot.

### **1.13 HIBÁK AZ ADOGATÁS, A FOGADÁS, ÉS A TÉRFÉLVÁLASZTÁS RENDJÉBEN**

1. Ha egy játékos nem a játékrend szerint adogat vagy fogad, a játékvezetőnek a tévedés felismerésekor azonnal félbe kell szakítania a játékot, majd úgy kell a folytatást elrendelnie, ahogyan az adott állásnál a játszma megkezdésekor megállapított sorrend megköveteli.
2. Ha a játékosok, illetve játékvezető(k) megfeledkeznek a térfélcseréről, a játékvezetőnek a tévedés felismerésekor azonnal félbe kell szakítania a játékot, majd abban a felállásban kell a folytatást elrendelnie, ahogyan az adott játszmaállásnál a mérkőzés megkezdésekor megállapított rend megköveteli.



3. A tévedés felismeréséig megszerzett pontok minden körülmények között érvényben maradnak.

## **1.14 AZ ÉRINTÉS**

1. A játékosok a kezükön és karjukon kívül bármely testrészükkel visszajuttathatják a labdát az ellenfél térfelére.
2. A játékosok bármely, a szabályoknak megfelelő, testrészükön maximum 3 másodpercig megtarthatják a labdát. Amennyiben ez az időtartam több, mint 3 másodperc, abban az esetben szabálytalan érintésnek minősül.
3. A játékosoknak maximum három érintés áll rendelkezésükre visszajuttatni az ellenfél térfelére a labdát. Ezt nem kötelező kihasználni, tehát egyéni mérkőzés esetén vissza lehet juttatni a labdát egy vagy két érintésből is. Páros mérkőzés esetén, mivel kötelező passzolni, kettő vagy három érintés áll rendelkezésre a labda visszajuttatására.
4. A játékosok nem érinthetik a labdát egymás után kétszer ugyanazzal a testrészükkel (pl.: jobb térd- jobb térd).  
Páros mérkőzés esetén ez a szabály csak az egyénekre vonatkozik. Tehát amilyen testrésszel a páros egyik tagja átpasszolja a páros másik tagjának a labdát, akkor ugyanazzal a testrésszel a csapattárs beleérhet közvetlenül utána, amivel kapta azt, ez szabályosnak minősül.
5. A játékos nem szoríthatja be két testrésze közé a labdát.
6. Ha a játékosok nem szándékosan érnek bele a labdába, valamely testrészükkel vagy öltözékükkel a labdamenet közben (pl.: hashoz, pólóhoz hozzáér a labda), az is érintésnek számít.
7. A játékos vagy a páros háromszor egymás után ugyanazzal a testrésszel nem juttathatja vissza a labdát egy labdameneten belül az ellenfél térfelére. (Az adogatás nem számít labdameneten belüli érintésnek.)

8. Amennyiben a játékos a labdát úgy juttatja vissza az ellenfél térfelére a lábfejjével, hogy azt a feje fölé emeli az érintés pillanatában, akkor a labda mozgásának minden egyes esetben felfelé irányulónak kell lennie.
9. Páros mérkőzésnél a páros tagjai nem érintkezhetnek szándékosan egymással a célból, hogy előnyösebb játékhelyzetbe kerüljenek.
10. Amennyiben egy vagy két érintés után a hálóról úgy pattan vissza a labda, hogy a játékos még meg tudja játszani azt (egy vagy két érintésből) a szabályoknak megfelelően, akkor az nem számít hibának. Ilyen esetben a hálóról visszapattanó labdát bármely, a szabályoknak megfelelő, testrészrel megjátszhatjuk (kivéve lásd 1.14.7-es pont).
11. Páros mérkőzésnél a hálóról visszapattanó labdát a páros bármelyik tagja megjátszhatja a szabályoknak megfelelően.

## **2. TEQBALL VERSENYSZABÁLYZAT**

### **2.1. JÁTÉKSZABÁLYOK ÉS A VERSENYSZABÁLYOK ÉRVÉNYESSÉGI KÖRE**

#### **2.1.1. Versenytípusok**

1. Nemzetközi verseny az, amelyen több mint egy nemzeti szövetség játékosai vesznek részt.
  - a. Nemzetközi mérkőzés az, amelyen nemzeti szövetségeket képviselő csapatok játszanak.
2. Szakági verseny az, amelyen életkortól függetlenül a játékosok egy meghatározott csoportja vehet részt.
3. Meghívásos verseny az, amelyen csak meghívott szövetségek, egyesületek vagy játékosok vehetnek részt.
4. Nyílt verseny az, amelyen bármely amatőr és/vagy profi játékosok elindulhatnak.
5. Amatőr verseny az, amelyen profi, igazolt játékosok nem indulhatnak.

#### **2.1.2. Alkalmazhatóság**

1. A játékszabályokat (1. fejezet) valamennyi hivatalos versenyen kötelező alkalmazni.

### **2.2. FELSZERELÉSEK ÉS JÁTÉKFELTÉTELEK**

#### **2.2.1. Engedélyezett felszerelések**

1. A versenyek nevezési lapjának vagy kiírásának tartalmaznia kell a versenyen használatos Teqboard típusát és a versenylabda márkáját, színét.

A felszerelések fajtáját az a szövetség választhatja ki, amelynek területén a versenyt rendezik.

### **2.2.2. Az öltözék**

1. Az öltözék általában rövid ujjú, vagy ujjatlan mezből, rövidnadrágból, szoknyából, vagy egyrészes sportdresszről, zokniból és cipőből áll. Más ruhanemű, például melegítő (alsó és/vagy felső) nem viselhető a mérkőzés alatt, csak a főbíró külön engedélyével.
2. A mez, rövidnadrág vagy szoknya fő színének -- kivéve a mez ujját és gallérját -- a használatban lévő labda színétől teljesen eltérőnek kell lennie.
3. A mez hátán lehetnek számok és feliratok, melyek azonosítják a játékost, az egyesületét, valamint az előírásoknak megfelelő hirdetéseket, összhangban a 2.2.4 ponttal.
4. Az öltözék elején vagy oldalán lévő kiegészítők, díszítések és az olyan egyéb, a játékos által viselt tárgyak nem lehetnek annyira feltűnőek, fénylőek, vagy tükröződők, hogy az ellenfelet zavarják. Amennyiben a játékvezető úgy ítéli meg, hogy zavaró, abban az esetben le kell ragasztani vagy a játékosnak le kell vennie.
5. Az öltözéken nem lehet olyan ábra vagy felirat, amely törvény –és/vagy szabályellenes, vagy a játék hírnevét rontja.
  - a. Más egyesület emblémájával ellátott mezt a versenyzők nem viselhetnek a mérközéseken.
  - b. Az ellenfeleknek minden esetben megfelelő mértékben eltérő színű mezt kell viselniük, hogy jól megkülönböztethetők legyenek.
6. Az öltözék szabályosságának, elfogadhatóságának megítélése a főbíró hatáskörébe tartozik.

- a. A mérkőzéseken ugyanazon csapat játékosainak azonos színű mezt kell viselniük a csapatbajnokság valamennyi találkozóján.
- b. Versenyeken az ellenfelek nem kötelesek különböző színű mezt viselni egyéni mérkőzés esetén. Az azonos egyesületből összeállított párosoknak, viszont azonos színű mezt kell viselniük.

### **2.2.3. Játékfeltételek**

1. A játéktér nem lehet kisebb, mint 10 méter hosszú, 10 méter széles és 4 méter magas.
2. Minden egyes játéktér részének a következő berendezéseket és felszereléseket tekintjük: a Teqboard (hálóval), játékvezetői asztalok és székek, eredményjelzők, törülköző- és labdatartók, az asztalok azonosítására szolgáló nyomtatott számok, kordonok, talajborítás, a kordonokon lévő táblák, melyek a játékosok, vagy a nemzeti szövetségek azonosítására szolgálnak.
3. A játéktér körülbelül 750 mm magas, egyforma a talajtól és a játékfelszerelésektől elütő háttérszínű kordonnal kell elkeríteni a szomszédos játéktértől és a nézőtértől.
4. A versenyeken egységesen legalább 300 lux fényerejű megvilágításnak és/vagy legalább 300 lux erejű természetes fénynek kell lennie a játéktéren.
5. Amennyiben több Teqboardot használnak a teremben, a megvilágítás erősségének egyformának kell lennie valamennyi Teqboardnál, és a háttér megvilágításának erőssége nem lehet nagyobb, mint a játéktéren mérhető legkisebb fényerő.
6. Fényforrás nem helyezhető el a talajtól 4 méternél alacsonyabban.
7. A háttérnek ajánlatos sötétnek lennie. Az eseményeken a természetes fény

beszűrődhet az ablakon, amennyiben nem tükröződik a Teqboardon és nem zavarja a játékot.

8. A talaj borítása nem lehet világos színű, sem fényesen tükröződő, csúszós.

#### **2.2.4. Hirdetés**

1. A kordonok oldalán hirdetések helyezhetőek el, viszont azok nem lehetnek a Teqboarddal, a labdával, és a játékosok mezének a fő színével megegyezők.
2. A hálón elhelyezett hirdetés, a háló színétől nem túlságosan elütő, kissé sötétebb, vagy világosabb árnyalatú lehet, nem lehet 30 mm-nél közelebb a háló tetejéhez, nem akadályozhatja a hálón keresztül az átlátást és nem zavarhatja a játékot.
3. A játékos öltözékén elhelyezhető hirdetés.
4. A játékos öltözékén vagy mezszámán nem lehet törvény-, szabály-, fair play ellenes hirdetményt feltüntetni, továbbá nem tartalmazhatnak semmilyen negatív és diszkriminatív szöveget bőrszínre, idegengyűlöletre, nemekre, vallásra, vagy az élet bármely területén történő megkülönböztetésre vonatkozólag.

#### **2.2.5. Doppingellenőrzés**

1. A versenyek minden egyes résztvevője (a juniorok is) alá kell, hogy vesse magát bármely szövetség vagy más Doppingellenőrző Bizottság kábítószer-ellenőrzési vizsgálatának, amely felelős a szóban forgó versenyen a vizsgálat elvégzéséért.

## 2.3.A HIVATALOS KÖZREMŰKÖDŐK HATÁSKÖRE

### 2.3.1. A főbíró

1. Bármely szövetség által rendezendő vagy versenynaptárban szereplő versenyre főbíró kell kijelölni.
2. A főbíró felelősségei:
  - a. a verseny sorsolásának lebonyolítása.
  - b. a mérkőzések időpont és Teqboardok szerinti beosztásának az elkészítése.
  - c. a hivatalos közreműködők kijelölése.
  - d. a hivatalos közreműködők verseny előtti eligazításának lebonyolítása.
  - e. az adott versenyen résztvevő játékosok és jegyzőkönyvbe vett segítők játékjogosultságának ellenőrzése.
  - f. a mérkőzés lebonyolítása, szabályok betartatása.
  - g. annak eldöntése, hogy a játékot félbe lehet-e szakítani kényszerűségből.
  - h. annak eldöntése, hogy a játékosok elhagyhatják-e a játékteret a mérkőzés alatt.
  - i. annak eldöntése, hogy a szabályban meghatározott bemelegítési idő meghosszabbítható-e.
  - j. annak eldöntése, hogy adott kérdésben hogyan értelmezhetők a

játék- és versenyszabályok, beleértve az öltözék szabályosságát, a játékfelszereléseket és a játékfeltételeket.

k. annak eldöntése, hogy a játék kényszerű félbeszakítása esetén a játékosok hol melegíthetnek, illetve melegíthetnek-e.

l. fegyelmi eljárás kezdeményezése fegyelmezetlen viselkedés vagy a szabályok megszegése miatt.

3. Amennyiben a főbíró nem tudja megfelelően ellátni a feladatkörét, akkor azt átruházzák más személye(k)re és pozícióját a kijelölt helyettes veszi át.

4. A főbírónak, illetve annak a felelős helyettesnek, aki jogkörét távollétében gyakorolhatja, jelen kell lennie mindvégig, amíg a játék folyik.

5. Amennyiben szükségesnek látja, a főbíró bármikor lecserélheti a mérkőzés hivatalos közreműködőit, de nem módosíthatja az általuk korábban, saját hatáskörben (ténykérdésben) hozott döntéseket.

6. A játékos felett a főbíró gyakorolja az összes mérkőzéssel kapcsolatos hatáskört attól a pillanattól kezdve, hogy a játékos megérkezik a verseny helyszínére, mindaddig, amíg el nem hagyja azt.

7. A főbíró hatáskörébe tartozik bármely a játékterületen elhelyezett hirdetés szabályosságának megítélése.

### **2.3.2. Játékvezető, asszisztens játékvezető**

1. A versenyekre két játékvezetőt kell küldeni Teqboardonként.

2. A játékvezetőnek a Teqboard egyik oldalán, míg az asszisztens játékvezetőnek pedig a Teqboard másik oldalán kell állnia.



3. A játékvezető felelősségei:

- a. a játékfelszerelések és a játékfeltételek szabályosságának ellenőrzése és a felmerülő problémák jelzése a főbíró felé.
- b. az adogatás, a fogadás és a térfélválasztás jogáért zajló sorsolás megtartása.
- c. az adogatás, a fogadás, a térfélválasztás rendjének ellenőrzése és az abban elkövetett esetleges hibák korrigálása.
- d. annak eldöntése, hogy a labdament pontszerzéssel ér-e véget, vagy újra kell játszani.
- e. az eredmény számlálása az előírt módon.
- f. a játék folyamatosságának biztosítása.
- g. szankció alkalmazása a tanácsadási és magatartási szabályok megszegéséért.
- h. ha az ellenfelek hasonló mezt viselnek, akkor a Vendég játékos, páros vagy csapat köteles lecserélni a mezét, vagy megkülönböztető mezt felvenni.

4. Az asszisztens játékvezetőnek módjában áll:

- a. annak eldöntése, hogy a játékos adogatása szabálytalan.
- b. annak eldöntése, hogy a játék feltételeit megzavarta-e olyan körülmény, amely befolyásolja a labdament kimenetelét.
- c. a bemelegítési idő, a játékidő, az időkéresek és a szünetek időtartamának mérése.

- d. egyéb a játékvezető által ráruházott feladatok ellátása.
5. A játékosok felett a játékvezető gyakorolja a hatáskört attól a pillanattól kezdve, hogy a játékos megérkezik a játéktérre, mindaddig, amíg el nem hagyja azt.
- a. Hivatalos küldött, vizsgázott játékvezető mérkőzésvezetéskor köteles játékvezetői emblémát viselni.
  - b. A mérkőzésekre vezető játékvezetőt kell kijelölni, aki főbírói jogokat gyakorol, azaz felelősége a versenyzési engedélyek, a játékhely, a felszerelések, a játékkellékek, az öltözet ellenőrzése, esetleges vitás szabályértelmezési kérdések eldöntése, a mérkőzéslap pontos, olvasható kitöltése. Ha nem jelöltek ki vezető játékvezetőt, akkor a magasabb minősítésű játékvezető, azonos minősítésűek közül a rangidős játékvezető látja el a vezető játékvezetői feladatokat.

### **2.3.3. Óvások**

1. Egyéni mérkőzésen a játékosok közötti, páros mérkőzésen a csapatkapitányok közötti megegyezés soha nem módosíthatja a felelős hivatalos közreműködő által hozott döntést egy adott ténykérdésben, a felelős főbíró értelmezését a játék- és versenyszabályok kérdésében, illetve a felelős versenybíróóság versennyel, vagy a mérkőzés lebonyolításával kapcsolatos döntését.
2. Nem nyújtható be óvás a főbíróhoz a felelős hivatalos közreműködő adott ténykérdésben hozott döntése ellen, vagy a versenybíróshoz a felelős főbíró játék- és versenyszabályokról szóló értelmezése ellen.
3. Egy hivatalos közreműködő játék- és versenyszabályok értelmezésének kérdésében hozott döntése ellen a főbírónál lehet óvással élni. A főbíró döntése végérvényes.

4. Egyéni mérkőzésnél óvással csak az érintett mérkőzésen résztvevő játékos élhet. Páros mérkőzésen óvással csak az érintett mérkőzésen résztvevő csapatkapitány élhet.
5. Versenyeken a főbíró sorsolással, lebonyolítással kapcsolatos döntése ellen a versenyszám megkezdéséig lehet panaszt tenni. A mérkőzés megkezdése után nem emelhető kifogás olyan tényezők miatt, amelyek már a mérkőzés megkezdése előtt is fennálltak. Mérkőzés közben hozott szabálysértő döntés ellen a következő labdamenet megkezdéséig lehet tiltakozást bejelenteni. Tiltakozást, panaszt bárki tehet, akinek érdekét a vitatott intézkedés sérti.

## **2.4.A MÉRKŐZÉS LEBONYOLÍTÁSA**

### **2.4.1. Az eredmény jelzése**

1. Amint a labda egy labdamenet befejezésekor játékon kívül kerül, a játékvezető közli az eredményt, illetve akkor, amikor ezt indokoltnak tartja.
  - a. A játszma során a játékvezető minden pont után bemondja az aktuális állást és bemondja annak a csapatnak a nevét is, amelyik vezet.
  - b. A játszma kezdetekor és adogatás cserénél a játékvezető rámutat a következő adogatóra és az eredmény közlése után bemondja a következő adogató nevét, mezszámát.
  - c. A játszma végén a játékvezető bemondja a győztes játékos vagy páros által szerzett pontok számát, majd a vesztes játékos vagy páros által elért pontok számát. Ezután bemondja a győztes játékos vagy páros nevét.
2. A mérkőzés állásának szóbeli közlése mellett a játékvezetőnek kézmozdulatokkal is jelezni kell.

- a. Pontszerzés esetén a pontot szerző játékoshoz vagy pároshoz közelebb eső karját felemeli.
  - b. Ha bármilyen okból egy labdamentet meg kell ismételni, a játékvezető kezét feje fölé emeli, jelezve, hogy a labdament befejeződött.
3. Ha egy játékost sportszerűtlen magatartása miatt kell figyelmeztetni, akkor a játékvezető egy sárga lapot mutat fel neki, amit aztán el kell helyezni a számlálón, vagy a számláló közelében.
  4. Az eredmény jelzése csak bármely szövetség hivatalos versenynaptárában szereplő eseményeken kötelező.

#### **2.4.2. Felszerelés**

1. A mérkőzéseken a találkozó előtt, a játéktéren választhatók ki a mérkőzés labdái.
2. A játékvezető minden egyes mérkőzés előtt ellenőrzi a játékosok ruházatát különös tekintettel a mezek színére.

#### **2.4.3. Bemelegítés**

1. A játékosoknak a játékvezető által meghatározott bemelegítési idő áll a rendelkezésükre a mérkőzésre kijelölt Teqboardon, a kezdés előtt közvetlenül, de ugyanezzel a lehetőséggel nem élhetnek a mérkőzés hivatalos szünete alatt. A meghatározott bemelegítési idő csak a főbíró engedélyével hosszabbítható meg.
2. A játék félbeszakítása során a játékvezető engedélyezheti a gyakorlást a játékosoknak bármelyik Teqboardon, beleértve a mérkőzésre kijelölt Teqboardot is.

3. A játékosoknak ésszerű kereteken belül lehetőséget kell adni arra, hogy kipróbálják a lecserélt játékfelszereléseket. Ez annyiban merül ki, hogy automatikusan joguk van a játékvezető által meghatározott számú labdamenetre, mielőtt folytatják a játékot.
4. A versenyeken legalább 20 perc bemelegítési időt kell biztosítani a játékosoknak a versenyszám megkezdése előtt. Ez az időtartam a játékvezető engedélyével módosítható.

#### **2.4.4. Szünetek**

1. A játéknak folyamatosnak kell lenni (a labdamenetek között maximum 15 másodperc telhet el) egy mérkőzésen, azonban a játékosoknak, csapatoknak jogában áll:
  - a. a mérkőzés egymást követő játszmái között maximum 3 perc időtartamú szünetet igénybe venni.
2. A játékos, vagy a páros jogosult mérkőzésenként egyszer időt kérni, melynek időtartama maximum 1 perc.
  - a. Az időkérést egyéni mérkőzésnél a játékos, a páros mérkőzésnél a csapatkapitány, valamint a kispadon ülő tanácsadó személy jelezheti.
  - b. Időt kérni csak labdamenetek között lehet, és azt a kezekkel „T” jelet formálva kell jelezni.
  - c. Az időkérés elfogadásakor a játékvezető felfüggeszti a játékot, és a kezeivel „T” jelet formálva jelzi az időkérés tényét, majd rámutat arra a játékosra, párosra ahonnan az időkérés érkezett.
  - d. Ha a játékosok, vagy párosok készen állnak a folytatásra, vagy ha letelt az 1 perc a mérkőzést azonnal folytatni kell.

- e. Ha mindkét játékostól, vagy párostól egyszerre érkezik érvényes időkéres, abban az esetben mindkét játékos vagy páros időkérését érvényesnek kell tekinteni és ezután a mérkőzésen már egyik játékos vagy páros sem kérhet ismét időt.
3. Egy csapatbajnokság egymást követő mérkőzéseit folyamatosan kell játszani kivéve, ha az egymást követő mérkőzéseket ugyanannak a játékosnak kell játszani. Ennek a játékosnak joga van 30 perc szünetet kérni az egymást követő mérkőzések között.
  4. A főbíró engedélyezheti a mérkőzés félbeszakítását a lehetőségeken belüli legrövidebb időtartamra, de 10 percnél nem hosszabb időre, ha egy játékos sérülés miatt átmenetileg nem képes játszani, és feltéve, ha a főbíró szerint a félbeszakítás nem hozza indokolatlanul hátrányba az ellenfél játékosát vagy párosát.
  5. A félbeszakítás nem megengedett olyan mozgáskorlátozottság esetében, amely már a mérkőzés kezdetekor fennállt, vagy olyankor, ha az a játék normális feszültségéből adódik. A játékos pillanatnyi edzettségi állapotából adódó izomgörcs vagy kimerültség okozta mozgáskorlátozottság szintén nem indokolja a játék kényszerű felfüggesztését, amelyet csak sérülés miatt - mint például egy esésből következő sérülés esetén - lehet engedélyezni.
  6. Ha a játéktéren valaki vérzik, a mérkőzést azonnal félbe kell szakítani, és mindaddig nem lehet folytatni, amíg a sérült orvosi ellátást nem kapott, és a vérfoltokat el nem távolították a játéktérről és játékeszközökről.
  7. A játékosoknak a mérkőzés folyamán (engedélyezett szüneteknél, időkéreseknél stb.) mindvégig a játéktéren belül, vagy annak 3 méteres körzetében kell maradniuk, elhagyni azt csak a főbíró engedélyével lehet.
  8. A technikai okok miatt (áramszünet, stb.) félbeszakadt versenyeken maximum 1 órát lehet várni az akadály elhárítására. A főbíró felülbíráhatja

a várakozási kötelezettséget, ha nyilvánvalóvá válik, hogy az 1 órán belüli folytatásra nincs lehetőség. A folytatáskor a már lejátszott mérkőzések, játszmák, pontok érvényben maradnak.

#### **2.4.5. Bejelentések**

1. A játékvezető vagy a játékvezető asszisztens,
  - a. „hiba” kifejezést használ, ha a játékos adogatása nem szabályos. majd közölnie kell, hogy második adogatás következik: „második”.
  - b. „oldalcsusza” kifejezést használ, ha a játékban lévő labda a Teqboard oldalát érinti.
  - c. „csusza” kifejezést használ, ha a labda a Teqboard élén pattan, és/vagy ott jól láthatóan irányt vált.
  - d. „állj” kifejezést használ, ha a játékfeltételeket valami olyan esemény zavarja meg, amely kihatással van a labdamenet sorsára.
2. A megfelelő szóbeli közléssel egy időben a játékvezető asszisztensnek felemelt kézzel kell jeleznie a játékvezetőnek, hogy így is felhívja a figyelmét.

## **2.5.FEGYELMEZÉS**

### **2.5.1. Tanácsadás**

1. A mérkőzés folyamán a játékos bármelyik játéktéren tartózkodó, jegyzőkönyvben rögzített személytől kaphat tanácsot.
2. A játékosok csak a játszmák közötti szünetekben vagy a mérkőzés engedélyezett megszakítása alatt kaphatnak tanácsot. Ha más időszakban ad tanácsot a tanácsadó, a játékvezető felmutatja a tanácsadónak a sárga

lapot, egyben figyelmezteti, hogy a legközelebbi figyelmeztetésnél elküldi a játéktér közeléből.

3. Az első figyelmeztetés utáni újbóli szabálytalan tanácsadásért ugyanazon mérkőzésen a játékvezető piros lapot mutat fel az illetőnek, s elküldi a játéktér közeléből. Amennyiben a kiküldött tanácsadó nem hajlandó elhagyni a játéktermet, játékosát vesztesnek kell nyilvánítani az adott mérkőzésen.
4. Az adott mérkőzésen a kiküldött tanácsadó nem jöhet vissza a játéktérhez a mérkőzés végéig. A kiküldött tanácsadó helyére nem ülhet be más tanácsadó.
5. Versenyeken a tanácsadó személyét nem kell megnevezni. A játékvezetőnek jogában áll az általa piros lappal büntetett tanácsadót kiküldeni a teremből.
6. A fenti szabályok csak a mérkőzés közbeni tanácsadásra vonatkoznak, így nem képezhetik akadályát annak, hogy egy játékos vagy csapatkapitány szabályos óvással éljen.

### **2.5.2. Magatartás**

1. A játékosoknak és az edzőknek, vagy más tanácsadóknak tartózkodniuk kell az olyan viselkedéstől, amellyel sportszerűtlenül befolyásolják az ellenfelet, megbotránkoztatják a nézőket, vagy a sport jó hírnevét veszélyeztetik, úgymint káromkodás, labda kirúgása a játékterről, a Teqboard és a kordonok rugdosása, a hivatalos közreműködők sértegetése és egyéb sportszerűtlen viselkedés.
2. Ha bármikor a játékos, az edző vagy a tanácsadó komoly szabálysértést követ el, a játékvezető felfüggeszti a játékot és azonnal jelenti a főbíróknak. Kevésbé súlyos szabálysértés esetén a játékvezető az első alkalommal sárga lapot mutat fel, és figyelmezteti az elkövetőt, hogy minden



ismétlődés szankciót von maga után.

3. A 2.5.2.2. és a 2.5.2.5. pontok kivételével, ha a már egyszer figyelmeztetett (sárga lapos) játékos újabb szabályszegést követ el ugyanazon mérkőzés során, a játékvezetőnek 1 pontot kell ítélnie az ellenfél javára.
4. Ha egy játékos, aki ellen már 1 büntetőpontot ítélték ugyanazon a mérkőzésen, de tovább folytatja a fegyelmezetlenséget, a játékvezetőnek félbe kell szakítania a játékot, és jeleznie kell az esetet a főbírónak. Ahol nincs külön főbíró a játékvezető saját hatáskörében jogosult a játékos leléptetésére.
5. Ha a páros bármelyik tagja figyelmeztetést, vagy büntetőpontot kap, akkor az a párosra vonatkozik.
6. A 2.5.2.2. pont kivételével az az edző vagy tanácsadó, aki egy figyelmeztetés után újabb vétséget követ el ugyanazon mérkőzés során, piros lapot kap a játékvezetőtől és elküldik a játéktér közeléből az adott mérkőzés végéig. A további esetleges eltiltásáról a főbíró és a szövetség dönt.
7. A főbírónak saját hatáskörében jogában áll leléptetni a játékost egy mérkőzésről, kizárni a versenyszámból, vagy akár a versenyből súlyosan sportszerűtlen vagy erőszakos magatartásért, akár kap erről jelzést a játékvezetőtől, akár nem. Amennyiben így jár el, fel kell mutatnia a piros lapot és elküldeni a játékost a játéktérről.
8. Versenyeken egyszeri leléptetés maga után vonja az adott egyéni versenyszámból, illetve a főbíró döntésétől függően a csapatbajnokság hátralévő mérkőzéseiről való automatikus kizárást.
  - a. A csapatbajnokságon leléptetett versenyző további csapatbajnoki mérkőzésen nem játszhat, azokat 12:0 arányú játszmákkal az ellenfél javára kell jóváírni.

- b. Egyéni és páros versenyeken alkalmazott leléptetés csak az adott versenyszámra vonatkozik, következő versenyszámokra nem terjed ki. A további versenyszámokban történő szereplésnek az eldöntése a főbíró jogkörébe tartozik. Ugyanazon versenyen történő ismételt leléptetés esetén a versenyzőt ki kell zárni a verseny hátralévő részéből.
- c. Vesztesnek kell nyilvánítani azt a játékost, aki a mérkőzés megkezdésére a játékvezető felszólítására a Teqboardnál nem jelentkezik.
- d. A leléptetett versenyzőnek el kell hagynia a versenytermet. A leléptetést – a kiváltó ok ismertetésével – jelezni kell a verseny felügyeletét ellátó Teqball szövetségnek.
- e. Játszmát feladni a mérkőzés feladása nélkül nem lehetséges. A játszma feladása egyben a mérkőzés feladását is jelenti. A feladott mérkőzésen megnyert játszmák és pontok érvényben maradnak. A mérkőzésfeladás nem zárja ki a verseny további versenyszámaiban, illetve a csapatbajnokság soron következő mérkőzéseiben való részvételt.

### **2.5.3. Presztízs (Jó hírnév)**

1. A játékosoknak, edzőknek és a közreműködőknek fenn kell tartani a sport jó hírnevét és integritását azzal, hogy nem próbálják meg semmilyen körülmények között sem a sport etikájával szembenálló viselkedéssel a versenyek eredményeinek manipulálását.
2. A játékosoknak mindent meg kell tenniük azért, hogy a mérkőzést a nyerni akarás szellemében játsszák.