Pravidla teqballu

platná od 2020

ČESKÁ ASOCIACE TEQBALLU

OBSAH

1 TEQBALLOVÝ STŮL 3
2 HRACÍ PROSTOR 3
3 MÍČ 4
4 HRÁČI, DELEGÁTI, ROZHODČÍ 5
5 TYPY ZÁPASŮ 6
6 VÝMĚNA (RALLY) 7
7 OPAKOVÁNÍ VÝMĚNY 7
8 SKÓRE 8
9 DOTEK 9
10 PODÁNÍ 9
11 ODEHRÁNÍ MÍČE 10
12 ORDER OF PLAY – POŘADÍ HRY 10
13 CHYBY V POŘADÍ HRY 12
14 SÍŤ A TŘI DOPADY 12
15 EDGEBALL 12
16 SIDEBALL 13
17 ILLEGAL ATTACK 13
18 ILLEGAL RETURN 14
19 TOO MANY TOUCHES 14
20 NO PASS 14
21 ČÁSTI TĚLA 15
22 DOUBLE TOUCH 16
23 REPEATED RETURN 16
24 TABLE TOUCH 16
25 TOUCHING THE OPPONENT 17
26 HANDBALL 17
27 DOPAD MÍČE NA SÍŤ 17
28 PAUZA A TIME OUT 18
29 PŘERUŠENÍ UTKÁNÍ 18
30 REKLAMY 19
31 DISCIPLINÁRNÍ AKCE 19
32 DOBRÉ JMÉNO SPORTU 19
33 DRUHY MEZINÁRODNÍCH TURNAJŮ ..... Chyba! Záložka není definována.
34 NASAZENÍ A LOS ..... Chyba! Záložka není definována.

1 TEQBALLOVÝ STŮL

1.1 Technické specifikace stolu:

a. Délka: 3,000 mm

b. Šířka: 1,700 mm (včetně síťě)

c. Výška: 900 mm (k vrcholu sítě)

d. Zakřivení Teqballového stolu je určeno vzdáleností nejvyšších a nejnižších bodů povrchu a
horizontální vzdáleností od nejnižšího bodu stolu Teqball k výšce sítě. Nejvyšší bod hrací
plochy - měřený od země - je 760 mm, zatímco nejnižší bod je 565 mm. Horizontální vzdálenost mezi nejnižší částí stolu Teqball a sítí je 1490 mm.

1.2. Typy teqballových stolů

a. Teqball ONE – oficiální stůl pro soutěže FITEQ

b. Teqball SMART – profesionální stůl pro národní a klubové soutěže

c. Teqball LITE – stůl určený k amatérským soutěžím

2 HRACÍ PROSTOR

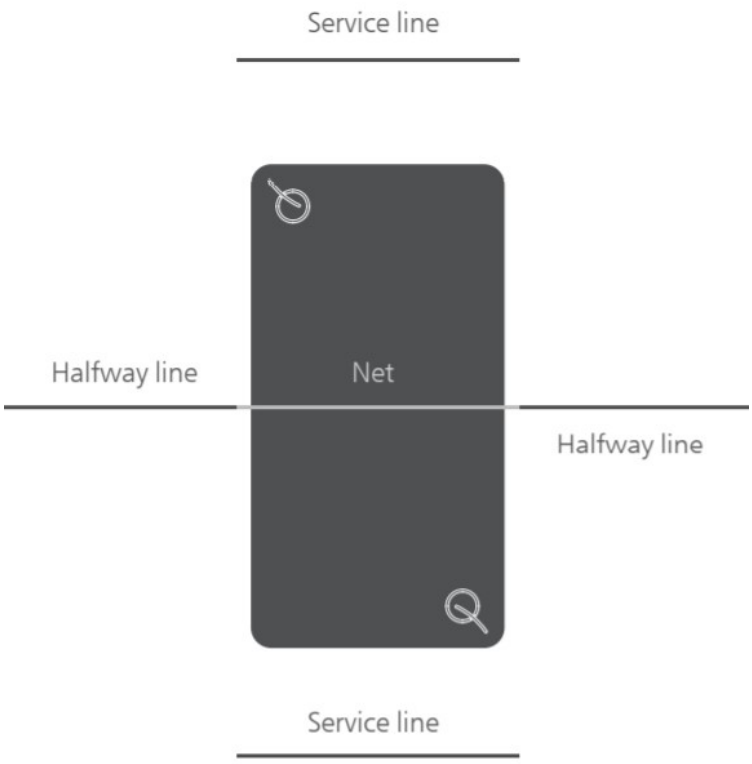
2.1. Barva stolu při utkání musí být odlišná od barvy podlahy a hracího míče.

2.2. Umístění dělící čáry - poloviny musí být uprostřed a hřiště musí být rozděleno na dvě stejné poloviny (viz výkres v bodě 2.5. Linka musí být označena jasně viditelnou čárou s minimální tloušťkou 10 mm, která je odlišná od barvy podlahy.

2.3. Umístění čáry pro podání musí být 2 metry od konce stolu Teqball. Podávací čára je dlouhá 1,5metru (viz výkres v bodě 2.5). Linka musí být označena jasně viditelnou čárou s minimální tloušťkou 10 mm, která je odlišná od barvy podlahy.

2.4. Hrací plocha musí být minimálně 12 metrů široká a 16 metrů dlouhá. Výška stropu musí být minimálně 7 metrů. Oficiální soutěžní velikost hřiště Teqball je 12 metrů široké a 16 metrů dlouhé a až 7 metrů vysoké.

2.5. Hrací prostor:



3 MÍČ

3.1. Hrací míč musí být sférický.

3.2. Velikost míče odpovídá velikosti č.5.

3.3. Barva míče musí být odlišná od barvy dresů všech hráčů, barvy podlahy a barvy povrchu stolu.

3.4. Tlak vzduchu soutěžního míče se rovná 0,3 – 0.5 atmosfér (30-50 kPa)

3.5. Náhrada míče

a. Pokud je míč během výměny poškozen, hra je zastavena a rozhodčí po kontrole míč vymění.
b. Hráči mají 1minutu warm up s novým míčem, poté hra pokračuje tam, kde skončila.

4 HRÁČI,DELEGÁTI, ROZHODČÍ

4.1. Hráči

4.1.1. Počet hráčů se liší podle těchto dvou různé typů her

a. Singly: jeden hráč na stranu.

b. Doubly: dva hráči na stranu.

4.1.2. Pro čtyřhru musí být jeden z hráčů vybrán jako kapitán týmu. Ve dvouhře jsou hráči sami kapitáni.Je odpovědností kapitána účastnit losu a házení mincí.

4.1.3 Domácí hráč / tým je hráč / tým uvedený na seznamu jako první pro příslušný zápas. Hostující tým / tým je hráč / tým uvedený na druhém místě.

4.1.4. Hráči nesmí nosit dresy stejné barvy. Není povoleno nastoupit do utkání v nesportovním oblečení, jako rifle, mikiny či soupravy.

4.1.5. Není povoleno nastoupit do hry s řetízky, náramky či prsteny, které by mohly ohrozit ostatní hráče.

4.2. Delegáti

4.2.1. Pro každý FITEQ turnaj či oficiální zápas FITEQ musí být určen delegát.

4.2.2. Úkolem delgáta je:

a. zápis o hráčích, kteří se turnaje účastní
b. kontrola způsobilosti hráčů
c. kontrola a příprava hetního systému
d. příprava a dohled nad losem
c. komunikace s Fiteqem.

4.3. Rozhodčí

4.3.1. Pro každé utkání musí být nasazen hlavní rozhodčí a jeho asistent. Rozhodčí jsou součástí hrací plochy.

4.3.2. Rozhodčí má právo rozhodnout o:

a. přerušení zápasu kvůli vnějším vlivům
b. prodloužení zahřívací doby
c. o jakékoli otázce výkladu pravidel nebo předpisu, včetně přijatelnosti oblečení, hracím vybavení a hracích podmínkách
d. nezpůsobilosti hráčů, trenérů či asistentů

4.3.3. Hlavní rozhodčí:

a. je zodpovědný za kontinuituhry a uplatňování pravidel a předpisů.
b. Hlavní rozhodčí odpovídá za kontrolu a přijatelnost vybavení a herních podmínek
c. provádí házení mincí pro výběr podání, příjmu a stran.
d. musí kontrolovat pořadí sevisu, změny stran a opravuje případné chyby
e. musí rozhodnout každou výměnu jako bod nebo opakování výměny
f. pokud mají soupeři na sobě podobné oděvy jakodomácí hráči, musí hlavní rozhodčí poučit hostahráče / tým a požádat o změnu dresů.

4.3.4. Asistent rozhodčího

a. úkolem pomocného rozhodčího je pomáhat hlavnímu rozhodčímu s jeho rozhodnutími.
b. rozhoduje o tom, zda provedený servis je platný
c. je zodpovědný za časomíru a zadání a kontrolu výsledků
d. musí hlásit hlavnímu rozhodčímu vše, co je proti pravidlům
e. je zodpovědný za čistotu hřiště a stolů

4.3.5. Mince

Rozhodčí by měl los provádět mincí. Pokud nemá doporučenou FITEQ minci, musí použít minci, u které je viditelný vizuální rozdíl obou stran.

Los rozhoduje o příjemci, podávajícím a stranách.

4.3.6. Průběh losu

a. domácí hráč si vybere stranu mince, provede se hod mincí
b. vítěz losu vybírá z následujícíh možností:
    - stranu, nebo;
    - zda bude podávající či přijímací tým
c. kapitán druhého týmu vybírá zbylé možnosti
d. nejdříve přijímající tým vybírá prvního hráče na příjem, poté podávající tým vybere podávajícího hráče.

5 TYPY ZÁPASŮ

5.1. Jsou tři typy zápasů:

5.1.1. DVOUHRY (SINGLY) – zápas dvou hráčů proti sobě.
5.1.2. ČTYŘHRY (DOUBLY) – zápas, dvoučlenných týmů, bez omezení pohlaví.
5.1.3. SMÍŠENÁ ČTYŘHRA (MIX) – zápas dvoučlenných týmů, kde je tým složený z mužského a ženského hráče

6 VÝMĚNA (RALLY)

6.1. Definice

6.1.1 Výměna**(“Rally”**) je období, během kterého je míč ve hře.

6.1.2. Každá výměna začíná servisem, který dopadne na soupeřovu polovinu stolu.

6.1.3. Každá korektní výměna končí udělením bodu.

6.2. Systém bodování

6.2.1. Každá sada se hraje do 12 bodů. Výjimkou je rozhodující set.

6.2.2. Zápas se hraje na dva vítězné sety. Počet setů smí být upraven propozicemi turnaje.

6.2.3. Rozhodující set musí být vyhrán 2 bodovým rozdílem. V ostatních setech hru získává ten, který první dosáhne 12. bodů.

7 OPAKOVÁNÍ VÝMĚNY

7.1. Výměna může bý opakována ve třech případech:

7.1.1. **"Edge ball" –** odstavec č.

7.1.2**. Síť a tři dopady na stůl** – odstavec č.

7.1.3. **Vyšší moc**

a. nastane, pokud rozhodčí přeruší hru během platné výměny když:
- hru přeruší osoba, která není hráčem
- hraje se jiným než nepovoleným míčem, nebo se míč během výměny zničí
- jiná událost, která naruší výměnu – např. míč z vedlejšího hřiště

b. pokud zasáhne “vyšší moc”, hra pokračuje z podání, které bylo přerušeno. To znamená, pokud byla výměna přerušena během druhého servisu, opakuje se druhý servis.

8 SKÓRE

8.1. Hráč obdrží bod když:

a. soupeř nevrátí míč na hrací plochu hráče;

b. soupeř se dotkne míče dvakrát stejnou částí těla (*viz. double touch, 27*);

c. podání je nepovedené dvakrát za sebou, dvojchyba;

d. soupeř nebo jakákoliv část jeho oděvu se dotkne stolu či sítě *(viz. table touch, 33*);

e. soupeř překáží hráči nebo se dotkne hráče, který se snaží vrátit míč ze soupeřovi poloviny (viz. *Touching the opponent, 33*);

f. soupeř nedodrží správné pořadí příjmu podání
(to znamená, že určený příjemce nepřijímá servis, viz. *The order of play, 23*);

g. soupeř se dotkne míče více než třikrát *(viz. Too many touches, 29*);

h. oponent se dotkne míče rukou nebo paží *(viz. Handball, 34*);

i. míč se odrazí vícekrát na soupeřově hrací ploše na Teqballovém stole (výjimka Síť+ tři dopady, 26);

j. bod dotyku soupeřova hráče s míčem nebo jakákoli jeho část je na straně hráče v okamžiku vrácení míče (*viz. Illegal return, 29*);

k. soupeř se dotýká míče dvakrát po sobě stejnou částí těla (každý dotyk pod kolenem se považuje za dotyk nohou. *Viz. Double touch, 32*);

l. soupeř vrací míč a trefí boční stranu stolu (*viz. "Side Ball", 27*);

m. soupeř se dotkne míče dříve, než míč dopadne na stůl *(viz. Return, 23*);

n. míč jde pod pomyslnou prodlouženou čárou sítě (horní část sítě) a přistane na hrací ploše hráče (*viz. Illegal return, 29*);

o.pokud míč dopadne na soupeřovu stranu a vlivem rotace se vrátí zpět, bez doteku míče soupeřem.

p. míč se po doteku hráče dotkne jiného vybavení, zařízení či osoby. V tomto případě hřáč (nebo tým), který se míče dotkl poslední před incidentem, ztrácí bod.

q. soupeř blokuje míč letící na jeho polovinu stolu a snaží se zabránit dopadu na jeho straně stolu;

8.2. Pokud míč skočí vícekrát na síti a poté dopadne na správnou stranu stolu, výměna pokračuje v souladu s pravidly.

8.3. Pokud se oba hráči/tým dopustí chyby, pak bod ztrácí ten, jež se chyby dopustil první.

9 DOTEK

9.1. Hráči se mohou dotknout míče jakoukoliv částí těla kromě rukou a paže.

9.2. Hráč/Tým se může dotknout míče maximálně třikrát. Nemusí využít všechny tři doteky.
Při dvouhrách lze míč odehrát 1, 2 i 3 doteky.
Ve čtyřhře mají oba týmy minimálně 2 a maximálně 3 doteky, protože musí dojít k nahrávce mezi hráči před tím, než míč odehrají na soupeřovu stranu.

9.3. Hráči nemohou držet míč na svých částech těla.

9.4. Je zakázáno zahrát míč dvakrát stejnou částí těla (např. pravé koleno, pravé koleno).
Ve čtyřhře se ale druhý hráč může dotknout míče stejnou částí těla, kterou mu jeho spoluhráč nahrál.

9.5. I nechtěný dotek hráče, např. dresem – se počítá jako dotek.

9.6 **Hráč / tým nemůže během jedné výměny útočit dvakrát stejnou částí těla za sebou**.
Ve čtyřhře, bez ohledu na to, který hráč vrací míč, platí stejné pravidlo (podání se nepovažuje za dotek.).

9.7. Hráči si během výměny navzájem nesmí pomoc fyzickým dotekem, k získání výhodné situace.

9.8. Při tzv. nůžkách nebo kopu, kdy je noha nad úrovní hlavy, musí být útočící hráč v kontaktu se zemí

9.9. Pokud se míč útočícím hráčům vrátí zpět po odrazu od sítě, mohou dale pokračovat ve hře, pokud jim stále zbývají doteky, do max. počtu tří.

9.10. V každém případě má rozhodčí hlavní slovo.

10 PODÁNÍ

10.1. Základ

10.1.1 Podání začíná tím, že hráč drží míč ve svých rukách.
10.1.2. Podávání může být provedeno jakoukoliv částí těla, kromě rukou a paží.
10.1.3. Podávající má dva pokusy na provedení dobrého servisu.
10.1.4. Dva nepovedené pokusy vyústí v dvojchybu.
10.1.5. Hráči mění podání po každých 4 bodech.

10.2. Pozice podávajícího

10.2.1. Podání se provádí z minimální vzdálenosti 2m od hrany stolu.
10.2.2. Při podání musí být hráč v kontaktu se zemí.
10.2.3. Při podání se hráč nesmí nijak dotknout pásky, značící pozici pro podání.

10.2.4. Část těla, která je při podání na zemi,musíbýt v prostoru, které vytyčuje šíře stolu, respective imaginární prodloužená lajna, od okrajů stolu.

10.3. Míč

10.3.1. Trajektorie letu míče není podstatná.
10.3.2. Dotek s míčem nesmí být pod nejnižším bodem desky stolu.
10.3.3. Míč musí dopadnout kdekoliv na povrch stolu na soupeřově polovině.
10.3.4. Soupeř nemůže začít hrát dříve, než se míč dotkne stolu.
10.3.5. Jakýkoliv dotek míče se sítí (při podání) je chyba.

10.4. Herní situace

10.4.1. Pokud míč po servisu dopadne na hranu stolu (“EdgeBall”), podání se opakuje. Dva edgebally za sebou se rovná 1 chyba podání.
10.4.2. Ve čtyřhře, se smí pouze hráč, určený jako příjímací, jako první dotknout míče. V opačném případě je to vyhodnoceno jako chyba a podávající hráč získává bod.
10.4.3. Pokud je hráč při podání vyrušen, smí míč chytit nebo nechat spadnout na zem, to smí udělat pouze jednou během pokusu o podání.

11 ODEHRÁNÍ MÍČE

11.1. Odehrání míče je úspěšné, pokud:

a.tým odehraje míč na soupeřovu polovinu

11.2. Další předpoklad úspěšného odehrání míče je:
a. přijímající hráč se po podání dotkne jako první míče
b. míč smí skočit na vlastní polovině pouze jednou před prvním dotekem hráče.
c. míč může několikrát skočit na síti, poté platí bod 11.2.b

12 ORDER OF PLAY – POŘADÍ HRY

12.1. STRANY A ROLE

12.1.1. Před zápasem musí být proveden los. Hráči si následně vyberou stranu nebo pozici na příjmu či podání.

12.2. HRA

12.2.1. Zápas začíná tím, že TÝM_A_HRÁČ1 podává na TÝM_B_HRÁČ1. Servis musí být proveden hráčem TÝM_A_HRÁČ1 a příjem musí provést TÝM_B_HRÁČ1.

Servis se mění po každých 4. Bodech.

TÝM_A_HRÁČ1 a TÝM_A_HRÁČ2 musí změnit pozice. To znamená, že hráč TÝM_A_HRÁČ2 se stává přijímacím hráčem a hráč TÝM_B_HRÁČ1 začíná podávat.

Opět se po 4 bodech mění servis.

TÝM_B_HRÁČ1 a TÝM_B_HRÁČ2 musí změnit pozice. To znamená, že TÝM_B_HRÁČ2 se stává přijímacím hráčem a TÝM_A_HRÁČ2 začíná podávat.

Takto se týmy točí do té doby, než první z nich dosáhne vítězství v setu.
Zjednodušené platí, že hráč, který podával, opouští svou pozici a jeho spoluhráč se nyní stane příjemcem.

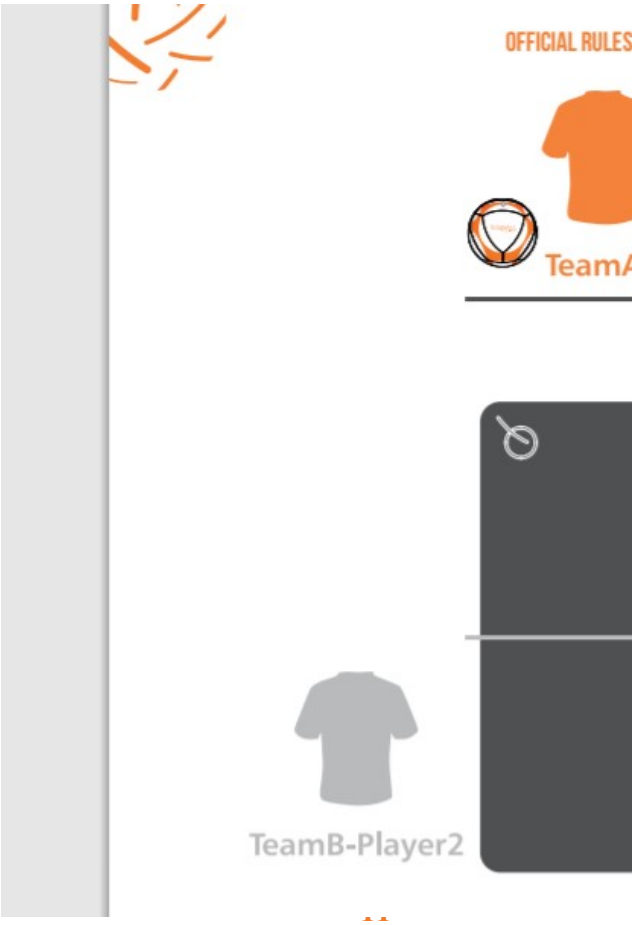
12.2.2. V druhém setu, hráč TÝM_B_HRÁČ1 začíná své podání na hráče TÝM_A_HRÁČ1

12.2.3. Před případným rozhodujícím setem, se opět provádí los. Hráči si následně zvolí své role či stranu, stejně jako na začátku utkání.

12.2.4. Pokud je v rozhodujícím setu stav 12-12, hráči si mění podání po každém bodu.

12.2.5. Mimo rozhodující set, smí sada skončit výsledkem 12-11.

12.2.6. Po každém setu si hráči musí vyměnit stranu. V rozhodujícím setu si hráči mění strany pokaždé, když vedoucí tým dosáhne 6,12,18,.. bodů.



13 CHYBY V POŘADÍ HRY

13.1. Když hráč podává nebo přijímá v momentě, kdy mělo dojít ke změně podávajícího/přijímacíhohráče, rozhodčí přeruší hru. Hra pokračuje dále v momentě, kdy dojde ke srovnání sekvence změn hráčů na podání a příjmu.

13.2. Když si hráči nevymění strany v momentě, kdy mělo dojít ke změně strany, rozhodčí přeruší hru. Hra pokračuje dále v momentě, kdy dojde ke srovnání sekvence změn hráčů na podání a příjmu.

13.3. Všechny body před přerušením hry jsou platné.

13.4. Všechny informace o podání se popisují v bodě 23.

14 SÍŤ A TŘI DOPADY

14.1. DEFINICE

14.1.1. Pravidlo se uplatní v momentě, kdy se míč alespoň jednou dotkne sítě, poté dopadne na soupeřovu polovinu, kde nejméně třikrát skočí.

14.2. ROZHODNUTÍ

14.2.1. Výměna se opakuje, nepřidělí se žádný bod, hráč začíná prvním servisem.
14.2.2. Další pravidla a možnosti doteku míče se sítí najdete v bode 34.

15 EDGEBALL

15.1. DEFINICE

15.1.1. Pravidlo se uplatní v momentě, kdy se míč po odehrání odrazí od jakékoliv hrany na soupeřově polovině stolu a to po správně provedém servisu, nebo odehrání míče. Hráč – soupeř, se po takovém odrazu nesmí míče dotknout.

15.2. ROZHODNUTÍ

15.2.1. Výměna se opakuje, nepřidělí se žádný bod, hráč začíná prvním servisem.

15.2.2. Rozhodnutí při servisu:
a. opakovaný pokus podání.
b. druhý edgeball za sebou vyústí v jednu chybu podání.

15.2.3. Rozhodnutí během výměny:
a. opakovaná výměna, žádný bod nepřidělen.

16 SIDEBALL

16.1. DEFINICE

16.1.1. Pravidlo se uplatní v momentě, kdy míč po odehrání na soupeřovu polovinu trefí boční stranu desky stolu a odrazí se směrem dolů. Současně musí platit, že trajektorie letu míče na soupeřovu polovinu je pod úrovní úrovně sítě.

16.1.2. Pokud míč trefí zároveň stranu i hranu stolu a odrazí se směrem dolů, je to vždy vyhodnoceno jako SIDEBALL, s výjimkou momentu, kdy míč letí nad úroveň desky stolu.

16.2. ROZHODNUTÍ

16.2.1. Bod přidělen soupeři.

17 ILLEGAL ATTACK

17.1. DEFINICE – Nepovolený útok

17.1.1. Illegal attack je, když útočící hráč překročí imaginární půlící čáru hřiště v momentě, kdy odehraje míč.

17.1.2. V momentě útoku musí být stojná noha (ruka) a bod kontaktu s míčem, na vlastní polovině hřiště.

17.1.3. Ostatní části těla, jako ruka či hlava, smí v zasáhnout do soupeřovi poloviny hřiště, musí však platit bod 17.1.2.

17.1.4. Je-li noha a míč nad úrovní hlavy, nejčastěji nůžky, hráč musí být v kontaktu se zemí.

17.1.5. Dotek či šlápnutí na půlící čáru je také považováno za Illegal attack.

17.1.6. Hráči mohou půlící čáru překročit pouze tehdy, když nahrávají zpět svému spoluhráči nebo si sami vrátí míč na svou polovinu.

17.2. ROZHODNUTÍ

17.2.1. Bod přidělen soupeři.

18 ILLEGAL RETURN

18.1. DEFINICE – Nepovolené odehrání

18.1.1. Pravidlo se uplatní v momentě, kdy míč letí na soupeřovu polovinu pod pomyslnou horní úrovní sítě.

18.2. ROZHODNUTÍ

18.2.1. Bod přidělen soupeři.

19 TOO MANY TOUCHES

19.1. DEFINICE – Příliš mnoho doteků

19.1.1. Pravidlo se uplatní v momentě, kdy se hráč nebo tým dotknou míče vice jak 3x.

19.1.2.Nechtěný dotek se počítá.

19.1.3. Pokud se míč odrazí od sítě zpět k hráčům, mohou hráči pokračovat ve hře za předpokladu, že jim stale zbývá dotek do max. počtu tří.

19.1.4. Pokud hráč přidrží míč na nějaké své části těla, je to vyhodnoceno jako příliš mnoho doteků.

19.2. ROZHODNUTÍ

19.2.1. Bod přidělen soupeři.

20 NO PASS

20.1. DEFINICE – Bez nahrávky

20.1.1. Pravidlo se uplatní v momentě, kdy si tým ve čtyřhře mezi sebou nenahraje před tím, než odehrají míč.

20.2. ROZHODNUTÍ

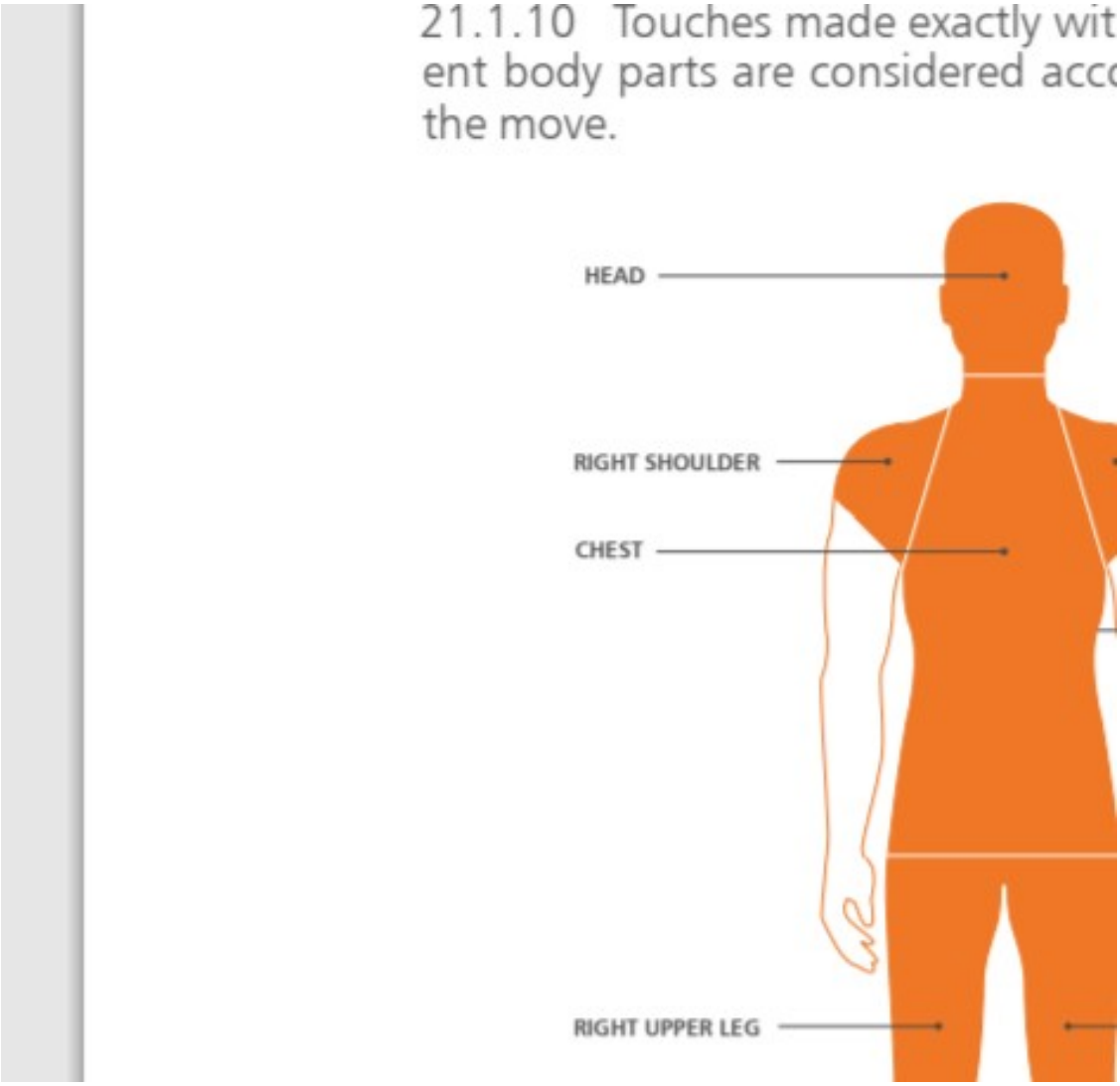
20.2.1. Bod přidělen soupeři.

21 ČÁSTI TĚLA

21.1.V teqballu je povoleno hrát devíti částmi těla.

a. Hlava
b. Levé rameno
c. Pravé rameno
d. Záda
e. Hruď
f. Horní část levé nohy – od kolene výše
g. Horní část pravé nohy – od kolene výše
h. Levá noha – od kolene níže
i. Pravá noha – od kolene níže

21.2. Hráč nesmí hrát dvakrát stejnou částí těla za sebou.



22 DOUBLE TOUCH

22.1. DEFINICE – Dvojitý dotek

22.1.1. Pravidlo se uplatní v momentě, kdy stejný hráč zahraje dvakrát stejnou částí těla za sebou.

22.1.2. Pravidlo platí pouze na jednu osobu. Ve čtyřhře se dvojitý dotek počítá také pro jednoho hráče. Pokud tedy hráč nahrává pravou nohou, druhý hráč může příjem míče provést take pravou nohou. Další jeho dotek však musí být jiný.

22.1.3. Přidržení míče na jakékoliv části těla je hodnoceno jako Double touch.

22.2. ROZHODNUTÍ

22.2.1. Bod přidělen soupeři.

23 REPEATED RETURN

23.1. DEFINICE – Opakované odehrání

23.1.1. Pravidlo se uplatní v momentě, kdy si hráč/tým odehrají míč na soupeřovu polovinu dvakrát za sebou stejnou částí těla.

23.1.2. Ve čtyřhře se toto pravidlo aplikuje na tým. To znamená, že pokud spoluhráč odehraje míč soupeřům hlavou, oni ho vrátí, další odehrání musí tým volit jinak.

23.2. ROZHODNUTÍ

23.2.1. Bod přidělen soupeři.

24 TABLE TOUCH

24.1. DEFINICE – Dotek stolu

24.1.1. Pravidlo se uplatní v momentě, kdy se hráč/tým během výměny dotkne jakékoliv části stolu a to jakoukoliv částí těla, oblečení či jiných doplňků.

24.2. ROZHODNUTÍ

24.2.1. Bod přidělen soupeři

25 TOUCHING THE OPPONENT

25.1. DEFINICE – Dotek soupeře

25.1.1. Pravidlo se uplatní v momentě, kdy se během výměny hráč dotkne soupeře.

25.1.2. Hráč nesmí nikdy bránit soupeři odehrát míč. Hráči jsou povinni udělat soupeři prostor při jeho snaze zachránit míč.

25.1.3. Pokud hráč nemá v úmyslu soupeři udělat prostor, bod je udělen útočícímu hráči/týmu, v momentě, kdy se hráči dotknou – srazí, navzájem.

25.2. ROZHODNUTÍ

25.2.1. Bod přidělen soupeři.

26 HANDBALL

26.1. DEFINICE – Hra rukou

26.1.1. Pravidlo se uplatní v momentě, kdy se hráč dotkne míče rukou či paží, ať už úmyslně či neúmyslně.

26.2. ROZHODNUTÍ

26.2.1. Bod přidělen soupeři.

27 DOPAD MÍČE NA SÍŤ

27.1. Různé situace dopadu míče na síť

a. Dotek se sítí při podání je vždy chyba.
b. Během hry se po doteku míče se sítí pokračuje dále dle platných pravidel.
c. Počet skoků míče na síti není omezen.
d. Po odrazu míče zpět k hráči hra smí pokračovat, pokud hráči zbývá ještě dotek.
e. Odražený míč zpět smí hráč hrát stejnou končetinou, kterou míč na síť odehrál. (double touch není uplatněn, platí však stále repeated return).
f. Když míč od sítě dopadne na soupeřovu polovinu stranu, hodnotí se počet dopadů:
   - 1 dopad: hra pokračuje;
   - 2 dopady: bod získává útočící tým;
   - 3 dopady: opakování výměny (*viz. Síť a tři dopady, 14*);
   - míč se kutálí: opakování výměny

27.2. Míč s rotací, který se od desky stolu odrazí zpět do sítě je možné hrát, v souladu s pravidly o počtu dopadů na stole. Jakýkoliv další dopad pak znamená druhý odskok a bod útočícím.

28 PAUZA A TIME OUT

28.1. V teqballu jsou povoleny tyto přerušení během zápasu:

28.1.1. WARM UP
Warm up je dlouhý 1 minutu, během této doby se hráči rozehrají.

28.1.2. PAUZY
a. pauzy mezi sety jsou dlouhé 1 minutu, hráči nesmí hrát na stole.
b. během pauzy hráči nesmí bez svolení rozhodčího opustit hřiště.
c. hráči si musí vyměnit strany

28.1.3. TIME OUT
a. Hráč/tým si smí vyžádat time out pouze jednou během utkání. Výjimkou je rozhodující set, kdy hráči mohou využít další time out. Time out je 1 minutu dlouhý.
b. Hráči či trenér si time out vyžádají signalizací znaku ve tvaru “T”.
c. Hráči nesmí opustit hřiště.
d. Time out se smí žádat pouze v době, kdyje žádající hráč/tým na podání.

28.1.4. VYNUCENÁ PAUZA ZRANĚNÍM – INJURY BREAK
a. Pokud je hráč zraněný, tým nebo trenér smí vyžádat ošetření signalizací znaku “T”
b. Rozhodčí rozhodne, zda je pauza pro zranění adekvátní.
c. Pauza na ošetření je dlouhá maximálně 3 minuty.
d. Pokud se hráč zraní během platné výměny, rozhodčí přeruší hru a následně rozhodne o udělelení bodu či opakované výměně.
e. Zraněný hráč musí být ošetřen na kurtu, nepovolí-li rozhodčí jinak.
f. Na základě rozhodnutí lékařů či žádosti týmu, může být ošetření prodlouženo na 10 minut.
g. Hráč smí ošetření vyžádat pouze dvakrát během utkání. Třetí ošetření ukončuje zápas, získané body zůstávají platné.

28.1.5. PRODLOUŽENÍ PAUZY NA OŠETŘENÍ
a. Ošetření smí být prodlouženo až na 10minut, pokud to rozhodčí povolí.
b. Rozhodčí toto ošetření oznámí a začne měřit čas. Nesmí překročit dobu 10 min.
c. Hráč je ošetřen na kurtu, do něj smí lékaři či tým, který hráče ošetří.
d. Po 10. minutové přestávce následuje 1 minuta zahřátí – WARM UP.

29 PŘERUŠENÍ UTKÁNÍ

29.1. Pokud je utkání přerušeno technickým problémem (výpadek elektřiny, atd.) je dán časový limit 1hodiny na odstranění problému.
29.2. Hodinová čekací povinnost může být zrušena hlavním rozhodčím, pokud je zřejmé, že se problém nepovede odstranit.
29.3. Výsledky dosažené do přerušení utkání jsou platné.

30 REKLAMY

30.1. Reklamy smí být umístěny po obou stranách hřiště. Měly by mít jinou barvu, než stůl.
30.2. Hráči ani rozhodčí nesmí mít na dresech reklamy nelegálních výrobků, tabákových či alkoholových produktů.

31 DISCIPLINÁRNÍ AKCE

31.1. Chování hráčů a trenérů musí být v souladu s FAIR PLAY.

a. V případě provinnění následuje varování rozhodčího.
b. Při dalším napomínání na nesportovní chování rozhodčí přidělí bod soupeři.
c. Toto lze opakovat několikrát.
d. Opakované, či jinak nepřiměřené chování může vest k vyloučení hráče z utkání.
e. Soupeř vyhraje utkání, body proviněného však zůstávájí v platnosti.

31.2. Příklady nesportovního chování:

a. Hráč úmyslně podvádí, obchází pravidla.
b. Nevhodně verbálně uráží hráče, trenéry či rozhodčí.
c. Křičení a vyrušování soupeře.
d. Pokus o klamání rozhodčích.
e. Odmítá měnit role a pořadí hry.
f. Pokus o manipulaci se stolem.
g. Slaví nevhodným způsobem
h. Úmysl zranit soupeře.
i. Jakékoliv jiné chování, které není v souladu s FAIR PLAY.
i. Tato pravidla se aplikují i na trenéry.

32 DOBRÉ JMÉNO SPORTU

32.1. Hráči, trenéři i ostatní členové týmu musí dbát na dobrou prezentaci sportu.
32.2. Hráči musí udělat maximum proto, aby vyhráli zápas.
32.3. Není povoleno ovlivňovat zápasy, například domluvou či sázením.
32.4. Provinění proti dobrému jménu sportu mohou vést k vyloučení z CATEQ I FITEQ.