



CATEQ

**OFICIÁLNÍ
PRAVIDLA
TEQBALLU
2018**



1. Pravidla Teqballu

1.1. Teqballový stůl

1. Technické specifikace stolu:
 - a. Délka: 3,000 mm
 - b. Šířka: 1,700 mm (včetně sítě)
 - 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.
2. Materiál povrchu stolu může být:
 - a. Dřevo
 - b. Kov
 - c. Composit
 - d. Polymer

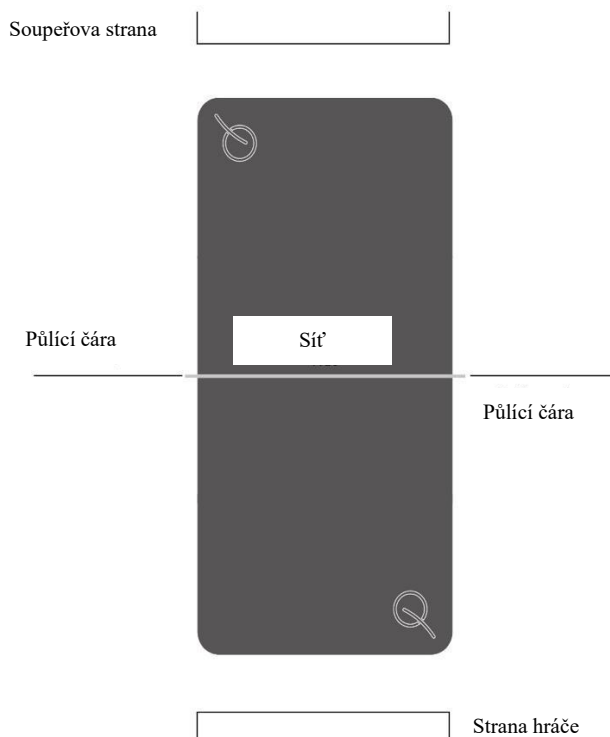
1.2. Síť

1. Síť musí být pevně připevněná ke stolu.
2. Síť musí být vyrobena z těchto materiálů:
 - a. PMMA (plexi) deska
 - b. Průhledný polykarbonát (PC)
 - c. Ocelový rám
 - d. Jiný polymer
3. Specifikace velikosti sítě:
 - a. Šířka: 1700 mm
 - b. Tloušťka: 20 mm
 - c. Výška: 140 mm (měřeno od povrchu stolu Teqball)

1.3. HRACÍ PROSTOR

1. Barva stolu při utkání musí být odlišná od barvy podlahy a hracího míče.
2. Umístění dělicí čáry - poloviny musí být uprostřed a hřiště musí být rozděleno na dvě stejné poloviny (viz výkres v bodě 1.3.5). Linka musí být označena jasně viditelnou čarou s minimální tloušťkou 10 mm, která je odlišná od barvy podlahy.
3. Umístění čáry pro podání musí být 2 metry od konce stolu Teqball. Podávací čára je dlouhá 1,5 metru (viz výkres v bodě 1.3.5). Linka musí být označena jasně viditelnou čarou s minimální tloušťkou 10 mm, která je odlišná od barvy podlahy.

- Hrací plocha musí být minimálně 10 metrů široká a 12 metrů dlouhá. Výška stropu musí být minimálně 5 metrů. Oficiální soutěžní velikost hřiště Teqball je 12 metrů široké a 16 metrů dlouhé a až 7 metrů vysoké.
- Hrací prostor:



1.4. MÍČ

- Hrací míč musí být sférický, vyrobený z kůže nebo jiného vhodného materiálu, s obvodem nejvýše 70 cm a ne méně než 68 cm a nejvýše 450 g a nejméně 410 g hmotnosti na začátku zápasu.
- Barva míče musí být odlišná od barvy dresů všech hráčů, barvy podlahy a barvy povrchu stolu.
- Tlak vzduchu soutěžního míče se rovná 0,6 - 1,1 atmosféře (600 - 1100 g / cm²) na hladině moře (8,5 lb / sq ft - 15,6 lbs / sq).

1.5. DEFINICE POJMŮ

1. Výměna ("**Rally**") je období, během kterého je míč ve hře. Maximální doba mezi koncem výměny a novým podáním je 25 sekund, s výjimkou případů vyšší moci.
2. Každá sada se hraje do té doby, než jedna strana získá 20 bodů. Každý zápas se hraje, dokud hráč nevyhraje 2 nebo 3 sady v závislosti na typu soutěže. Doba mezi dvěma sadami nesmí překročit 3 minuty. Hráči se musí po každé sadě vyměnit. Rozhodující set musí být vyhrán nejméně dvoubodovým náskokem, zatímco všechny ostatní série může vyhrát hráč, který má nejdříve 20 bodů.
3. Typy zápasů:
 - a. *Dvouhra - Singles*: zápas kde hrají dva hráči proti sobě.
 - b. *Čtyřhra – Doubles* : zápas kde hrají dvoučlenné týmy proti sobě.
 - c. *Týmový šampionát*: série zápasů dvouher a čtyřher, hrající se po sobě k dosažení týmového výsledku.
4. Podání: Míč je ve hře od okamžiku, kdy míč již není držen v ruce. Zůstává ve hře, dokud není výměna rozhodnuta jako opakování podání ("**Let**") nebo bod (míč není ve hře, jestliže po opuštění dlaně ruky při podání padne na zem bez dotyku s tělem hráče (viz bod 1.6. 14.).
5. Opakované podání nastává v případě, že nikdo neobdrží bod.
6. Hlavní rozhodčí řídí hru.
7. Asistent rozhodčího je osoba s poradním hlasem, kontroluje připsání bodů.
8. "**Edge ball**" je hra, kdy se míč odrazí od jakékoliv hrany Teqballového stolu a změni směr jasně pozorovatelným způsobem. Při odskoku míče od hrany stolu platí:
 - Pokud se přijímající hráč dotkne jakkoliv míče dříve, než míč dopadne na zem, výměna pokračuje,
 - Pokud se hráč nedotkne míče předtím, než dopadne na zem, považuje se to za novou výměnu a výměna se opakuje.
 - Pokud míč dopadne na povrch stolu (nebo na hranu stolu znova) hned po "Edge ball" (bez dotyku něčeho jiného), považuje se to za dvojitý odskok a počítá se stejně jako chyba přijímajícího hráče, takže soupeř dostává bod.
9. "**Side ball**" je, když míč trefí okraj-bok stolu pod nejnižším bodem hrací plochy. Jinými slovy – míč nešel na soupeřovu stranu přes síť a trefil bok stolu. V tomto případě bod získává soupeř.

1.6. PODÁNÍ

1. Podání začíná tím, že hráč drží míč ve svých rukách.
2. Podávání musí být provedeno jedním dotekem, nad úrovní hrací plochy jakoukoliv částí těla kromě rukou a paží.
3. Při podání musí hráč stát za podávací čarou. Podání je považováno za platné, pokud se noha / obuv hráče v okamžiku podání nedotýká podávací čáry. Musí se podávat mezi prodlouženými imaginárními liniemi strany Teqballového stolu.
4. Pokud hráč při podání vyskočí, počítá se to jako chyba. V okamžiku doteku míče, hráč musí být v kontaktu s podlahou.
5. Míč musí skočit na soupeřově straně stolu.
6. Po nepovedeném podání, má hráč druhý pokus. Pokud je i ten špatný, je to považováno za dvojchybu a bod získá soupeř.
7. Pokud jsou oba hráči připraveni na začátek výměny, je na podání interval 5s.
8. Kop do míče při podání se nepočítá jako dotek. Podávající může ještě jednou použít stejnou část těla ve výměně, poté již musí hrát míč na soupeřovu polovinu jinou částí těla.
9. Pokud výsledek podání je "Edge ball" (a pokud poté míč dopadne na zem), pak se podání opakuje. Dva "Edge bally" již vyústí v jeden špatný pokus podání. Dva špatné pokusy na podání vyústí v dvojchybu.
10. Pokud se při podání dotkne míč sítě, je to chybné podání.
11. V případě, že podávající hráč nemůže nebo nechce pokračovat v podávání, musí míč upustit bez doteku na zem. Po dvou takových chybách je to počítáno jako chybné podání.

1.7. PŘÍJEM

1. Po podání musí být míč vrácen nejvýše třemi doteky (při čtyřhře s mezinahrávkou spoluhráčů). Odehraný míč je považován za platný pouze tehdy, když se alespoň jednou odrazí na soupeřově hrací ploše, aniž by se dotkl něčeho kromě sítě.
2. Ve čtyřhře míče se vrácení míče považuje za platné pouze tehdy, pokud se oba hráči alespoň jednou dotkli míče – **před odehráním míče na soupeřovu stranu stolu, si musí nahrát.**
3. Překročení imaginární půlící čáry – prodloužená lajna síť:
 - a) V okamžiku doteku míče, při snaze ho odehrát na soupeřovu stranu, hráč nesmí žádnou částí těla (včetně rukou a paží) zasahovat na soupeřovu polovinu hřiště.
 - b) Ve čtyřhře může každý z hráčů překročit rozšířenou imaginární čáru sítě; nicméně v tomto případě mohou pouze vrátit míč zpět svým partnerům nebo sobě.

c) Ve dvouhře lze imaginární čáru překročit podle pravidel; míč však musí být odehrán z vlastní poloviny hráče.

4. Vrácení míče na soupeřovu stranu:

a) Při odehrání míče na soupeřovu stranu se hráč musí dotýkat alespoň jednou nohou / rukou podlahy (viz výjimka v bodě 1.7.4.b.).

b) V případě vrácení míče ze skokového pohybu musí být alespoň jedna noha / ruka za dělicí čarou v okamžiku odrazu na své straně stolu.

1.8. PŘÍKLAD HRY

1. Ve dvouhře, podávající provede servis, příjemce míč odehraje zpět, poté se původní podávající stává příjemcem a snaží se míč odehrát zpět.
2. Ve čtyřhře, podávající provede servis, příjemce musí balon nejdříve nahrát partnerovi, s použitím max. dvou doteků, následuje vrácení míče na soupeřovu polovinu. Každý tým se může dotknout míče maximálně třikrát s tím, že je povinností si před odehráním míče nejdříve nahrát mezi sebou. Míč může odehrát kdokoliv z páru.

1.9. “LET” – OPAKOVANÉ PODÁNÍ

1. Výměna musí být opakována a oznámena jako “LET” když:
 - a. po “Edge ballu” míč dopadl na zem, aniž by se míče dotkl jiný hráč;
 - b. soupeř při podání podávajícího hráče nebyl připraven na hru;
 - c. Pokud odehrání míče bylo narušeno jiným vlivem, než vlastní chybou, např. přilétnutí míče z vedlejšího hřiště;
 - d. Pokud rozhodčí nebo jeho asistent zastaví hru;
 - e. Pokud se míč dotkne sítě **a poté dopadne na soupeřově polovině stolu minimálně třikrát** (“Edge ball” by se počítal jako dopad).
2. Utkání může být zastaveno rozhodčím když:
 - a. zjištění chyby při podávání, příjmu či změně stran;
 - b. pokud je nutné potrestat či varovat hráče/ tým nebo jinak upozornit asistenta rozhodčího;
 - c. výměna je narušena jiným vlivem či událostí
3. Všechny body před zjištěním chyby jsou platné.

1.10. BODOVÁNÍ

1. Hráč obdrží bod když:
 - a) se soupeř dotýká míče nesprávně;
 - b) podání je nepovedené dvakrát za sebou, konkrétně dvojchybou;
 - c) soupeř vrací míč jiným způsobem, než je popsáno v bodě 1.7.
 - d) soupeř nevrátí míč na hrací plochu hráče;
 - e) soupeř nebo jakákoliv část jeho oděvu se dotkne stolu nebo sítě;
 - f) soupeř se dotýká hráče z druhého týmu během výměny a ovlivňuje výsledek hry.
V případě, že míč přechází na stranu soupeře a jeden hráč týmu musí nahrát zpět svému partnerovi (nebo v singlovém utkání sám sobě), musí soupeř hráč (i) ustoupit tak aby hráči měli dostatek prostoru na odehrání míče;
 - g) soupeř se po podání ve čtyřhře, nedotýká míče ve správném pořadí (to znamená, že příjemce nepřijímá servis);
 - h) soupeř se dotýká míče více než třikrát;
 - i) oponent se dotýká míče rukou nebo paží;
 - j) míč se odrazí vícekrát na soupeřově hrací ploše na Teqballovém stole (viz výjimka na 1.9.1.e.);
 - k) bod dotyku soupeřova hráče nebo jakákoli jeho část (včetně rukou a paží) (viz bod 1.7.3.a.) je na straně hráče v okamžiku vrácení míče;
 - l) soupeř se dotýká míče dvakrát po sobě stejnou částí těla (každý dotyk pod kolenem se považuje za dotyk nohou);
 - m) soupeř vrací míč a trefí boční stranu stolu (viz: “Side Ball”);
 - n) soupeř se dotkne míč na povrchem stolu dříve, než míč na stůl odpadne;
 - o) míč jde pod pomyslnou prodlouženou čarou sítě (horní část sítě) a přistane na hrací ploše hráče;
 - p) hráč odehraje míč na soupeřovu hrací plochu, a poté se míč vrátí na stranu hráče, aniž by se ho dotkl soupeř (pokud se míč dotkne sítě poté, co se odrazí na stole Teqball, může zůstat ve hře podle pravidel);
 - q) míč se dotkne něčeho jiného kromě hráčů, jejich oblečení nebo stolu během výměny. V tomto případě hráč (nebo tým), který se míče dotkl poslední před incidentem, ztrácí bod.
 - r) soupeř blokuje míč letící na jeho polovinu stolu a snaží se zabránit dopadu na jeho straně stolu;
2. Pokud míč skočí vícekrát na síti a poté dopadne na správnou stranu stolu, výměna pokračuje v souladu s pravidly.
3. Pokud se oba hráči/tým dopustí chyby, pak bod ztrácí ten, jež se chyby dopustil první.

1.11. SET A ZÁPAS

1. Běžný zápas se hraje na 3 sety – dva vítězné, pokud není určeno jinak.
2. Hráč/tým, který získá první 20 bodů vyhraje set, pokud se nehraje rozhodující třetí set. V tom vyhraje ten hráč/tým, který od stavu 19-19 získá dvoubodový náskok;
3. Hra se hraje nepřetržitě bez přerušení s výjimkou maximálně 3 minutových přestávek hráčů mezi sety. Během této doby mohou maximálně 2 osoby (spoluhráči, trenéři), kteří byli již dříve zapsáni do startovní listiny, poskytnout hráčům pokyny.
4. Time-out může být vyžádán pouze jednou během dvou setů, nebo dvakrát během tří setů. Jeho délka je 1 minuta.
5. Lékařské ošetření může být vyžádáno pouze jednou za zápas, po dobu maximálně 3 minut.
6. Je právo a povinnost rozhodčího rozhodnout, jak dlouho zápas potrvá v případě rušivých okolností.
7. Zápasy se musí odehrávat v rámci Fair Play, v opačném případě rozhodčí může tým sankciovat.

1.12. VOLBA PODÁNÍ, PŘÍJMU A STRAN

1. Právo volby počátečního podání či příjmu se rozhoduje losem vykonaným rozhodčím. Vítěz se může rozhodnout zda začne utkání podáním nebo příjmem a poté určí stranu, na které začne hrát. Při čtyřhře si tým, který je na příjmu vybere nejprve přijímajícího hráče (ze svého týmu), následně si soupeř zvolí také podávajícího hráče. Ten podává na vybraného příjemce.
2. Po každých 4 bodech se přijímající hráč/tým vymění na podání. To pokračuje až do konce sady, s výjimkou rozhodujícího setu, kdy je skóre 19-19. V tomto případě není k dispozici žádné konečné skóre, protože set musí být rozhodnut dvoubodovým rozdílem. Pokud zápas neskončí s výsledkem 21-19 nebo 19-21 bodů, pak se od skóre 20-20, servis střídá po každé výměně.
3. V rozhodujícím setu se volba podávajícího a strany losuje stejně, jako na začátku utkání.
4. Ve čtyřhře se po každé změně servisu předchozí příjemce mění na podávajícího a naopak.
5. Počáteční podávající hráč / tým se v dalším setu stává přijímajícím hráčem / týmem. Počáteční příjemce prvního družstva se stane prvním podávajícím tohoto družstva. Na začátku nového setu, podávající hráč servíruje na hráče, od kterého v předešlém setu přijímal míč. To platí s výjimkou rozhodujícího setu, kde volba podávajícího je rozhodována losem.
6. Po každém podání se nejdříve musí míče dotknout zvolený přijímací hráč. Během pokračování výměny se mohou hráči již dotknout míče v libovolném pořadí.
7. Hráč/tým, který začne set na jedné straně stolu, odehraje další set na druhé straně. V rozhodujícím setu si hráč/tým mění stranu v případě, kdy jeden z hráčů/týmů dosáhne skóre 10, 20, 30 (atd. Každých dalších 10 bodů).

1.13. CHYBY PŘI PODÁNÍ, PŘÍJMU A ZMĚNĚ STRAN

1. Když hráč podává nebo přijímá v momentě, kdy mělo dojít ke změně podávajícího/přijímacího hráče, rozhodčí přeruší hru. Hra pokračuje dale v momentě, kdy dojde ke srovnání sekvence změn hráčů na podání a příjmu.
2. Když si hráči nevymění strany v momentě, kdy mělo dojít ke změně strany, rozhodčí přeruší hru. Hra pokračuje dale v momentě, kdy dojde ke srovnání sekvence změn hráčů na podání a příjmu.
3. Všechny body před přerušením hry jsou platné.
4. Všechny informace o podání se popisují v bodě 1.6.

1.14. DOTEK

1. Hráči se mohou dotknout míče jakoukoliv částí těla kromě rukou a paže.
2. Hráči nemohou držet míč na svých částech těla.
3. 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 oba týmy mají minimálně 2 a maximálně 3 doteky, protože musí dojít k nahrávce mezi nimi před tím, než míč odehrají na druhou polovinu.
4. Ve dvouhře je zakázáno zahrát míč dvakrát stejnou částí těla (např. koleno, koleno).
Ve čtyřhře se ale druhý hráč může dotknout míče stejnou částí těla, kterou mu jeho spoluhráč nahrál.
5. Hráč nesmí držet balon mezi dvěma částmi těla.
6. I nechtěný dotek hráče, např. dresem – se počítá jako dotek.
7. **Hráč / tým nemůže vrátit míč na soupeřovu polovinu dvakrát po sobě za použití stejné části těla** během výměny. Ve čtyřhře, bez ohledu na to, který hráč vrací míč, platí stejné pravidlo (podání se nepovažuje za dotek.).
8. Hráči si během výměny navzájem nesmí pomoc fyzickým dotekem, k získání výhodné situace. pokud se míč odrazí od sítě zpátky a nepadl na zem, hráči mohou pokračovat ve výměně, pokud jim stále ještě zbývají doteky z max. počtu tři (výjimka pravidlo 1.14.7).
9. Ve čtyřhře, pokud je míč po odrazu od sítě stále ještě ve vzduchu, jeden hráč týmu může pokračovat ve hře, pokud má ještě povolený počet doteků.
10. Při výměně není dovolen fyzický kontakt mezi soupeři. Pokud se tak stane, rozhodčí smí přerušit hru a rozhodnout o výsledku, na základě toho, kdo kontakt zavínil.
11. V každém případě má rozhodčí hlavní slovo.