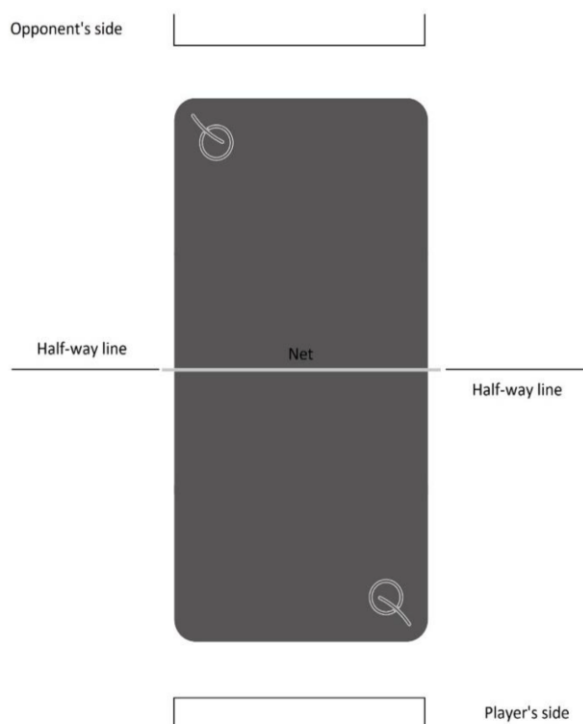


PARTE 1 - LE REGOLE DEL GIOCO TEQBALL

1. AREA DI GIOCO

- La specifica delle dimensioni del tavolo Teqball è:
 - Lunghezza: 3.000 mm
 - Larghezza: 1.700 mm (compresa la rete)
 - Altezza: 900 mm (parte superiore della rete)
- La posizione della linea mediana deve trovarsi nel mezzo e dividere il campo in due metà uguali (vedi disegno di seguito). La linea deve essere indicata da una riga ben visibile, con uno spessore minimo di 10 mm, in un colore diverso da quello della pavimentazione.
- La posizione della linea di servizio deve essere di 2 metri di distanza dalla fine del tavolo di Teqball. La linea di servizio è larga 1,5 metri (vedi disegno di seguito). La linea deve essere indicata da una riga ben visibile, con uno spessore minimo di 10 mm, in un colore diverso da quello della pavimentazione.
- L'area di gioco deve essere larga almeno 10 metri e lunga 12 metri. L'altezza libera deve essere alta almeno 5 metri. La dimensione di un campo da gara da Teqball comprensivo di area di destinazione è: 12 metri di larghezza per 16 metri di lunghezza per 7 metri di altezza.





2. LA PALLA DA GIOCO

1. La palla in gara deve essere sferica, in pelle o altro materiale adatto, con una circonferenza non superiore a 70 cm e non inferiore a 68 cm e non superiore a 450 g e non meno di 410 g di peso all'inizio della partita.
2. La pressione dell'aria della palla in competizione è pari a 0,6 - 1,1 atmosfera (600 - 1,100 g / cm²) a livello del mare (8,5 libbre / sq in - 15,6 libbre / sq in).
3. Il formato standard per un pallone da calcio è identificato dalla misura "5" e rispetta i parametri sopracitati.

3 DEFINIZIONI

1. Lo scambio è il periodo durante il quale la palla è in gioco. Il tempo massimo tra la fine di uno scambio e un nuovo servizio è di 25 secondi, tranne nei casi di forza maggiore.
2. Ogni set viene giocato fino a quando una parte raggiunge 20 punti. Ogni partita viene giocata fino a quando 1 o 2 set vengono vinti da un giocatore / squadra a seconda del tipo di competizione. Il tempo tra due set non deve superare 1 minuto. I giocatori devono cambiare lato dopo ogni set. Il set decisivo finale deve essere vinto con almeno un margine di due punti.
3. Tipi di partite:
Singolo: una partita in cui due giocatori giocano uno contro l'altro.
Doppio: una partita a squadre di due giocatori che giocano l'una contro l'altra.
Campionato a squadre: serie di partite in cui singoli e doppi sono giocati a rotazione per ottenere un risultato complessivo della partita.
4. Il Servizio: la palla è in gioco dal momento in cui cessa di essere nel palmo della mano del calciatore come risultato dell'inizio del servizio intenzionale. Rimane in gioco fino a quando lo scambio non viene deciso come "*let*" o "*point*" (la palla non è in gioco se, dopo aver lasciato il palmo della mano del server, cade a terra senza toccare il corpo del giocatore).
5. Un "*let*" è uno scambio in cui non viene assegnato alcun punto e ordinata una ripetizione.
6. Un "*point*" è una decisione in cui viene assegnato un punto.
7. Il servitore è il primo giocatore che mette in gioco la palla.
8. Il ricevitore è il giocatore / squadra che tocca la palla la seconda volta in uno scambio.
9. L'assistente arbitro è la persona nominata per supervisionare l'incontro.
10. L'assistente arbitro è la persona nominata per assistere il supervisore del torneo nelle decisioni necessarie.
11. La palla laterale è quando la palla rimbalza sul bordo del tavolo Teqball e cambia direzione in modo chiaramente osservabile. Se il giocatore che riceve tocca la palla prima che colpisca il terreno, lo scambio continua, ma se il giocatore non tocca la palla prima che colpisca il terreno o qualsiasi altro equipaggiamento o persona all'interno o all'esterno dell'area di gioco, viene considerato un *let* e la manifestazione deve essere ripetuta. Se la palla rimbalza sulla superficie del tavolo Teqball o nuovamente sul bordo immediatamente dopo un





"*edgeball*", senza toccare nient'altro, questo viene considerato un errore del giocatore ricevente, quindi l'avversario riceve il punto.

12. Si definisce "*sideball*" quando il pallone colpisce la parte laterale del tavolo sotto la superficie di gioco: in questo caso il punto è attribuito alla squadra avversaria.

4. IL SERVIZIO

1. Il servizio inizia con la palla ferma sul palmo della mano di giocatore che effettua il colpo sopra la superficie di gioco.
2. Il servizio deve essere intrapreso con un colpo da dietro la linea del servizio, posta a due metri dal tavolo.
3. Il servitore deve eseguire il servizio avendo tutte le parti del corpo che toccano il terreno dietro la linea di servizio. Il servizio è considerato valido se nessuna parte del corpo del giocatore tocca la linea di servizio al momento del servizio. Il giocatore deve servire tra le linee estese immaginarie del lato del tavolo Teqball.
4. Un tentativo di servizio è considerato un errore se il servitore è in volo al momento della battuta del servizio.
5. La palla lanciata dal servizio può rimbalzare in qualunque parte della superficie del tavolo degli avversari.
6. Dopo un tentativo fallito di servizio, il servitore può tentare un secondo servizio. Due tentativi di servizio falliti in successione costituiscono un doppio fallo.
7. Se la palla è in possesso del servitore e anche l'avversario è pronto a ricevere il servizio, il servitore ha 5 secondi per servire.
8. Colpire la palla al servizio non costituisce un tocco. Il server può utilizzare la stessa parte del corpo ancora una volta in uno scambio, dopodiché deve usare una parte del corpo diversa per restituire la palla.
9. Se il tentativo di servire si traduce in una "*edgeball*", (e dopo che la palla rimbalza sul terreno), il servizio deve essere ripetuto, ma due "*edgeball*", in successione sono considerate un tentativo fallito di servizio. Due tentativi di servizio falliti in successione costituiscono un doppio fallo.
10. Nel doppio, se il giocatore non ricevente del doppio tocca la palla dopo il servizio nel caso di un "*edgeball*", allora costituisce una risposta sbagliata e viene assegnato un punto alla coppia che sta al servizio.
11. Se la palla tocca la rete durante il servizio, costituisce un fallo (con un nuovo eventuale tentativo se si tratta di prima palla).
12. Nel caso in cui un servitore sia disturbato e / o non desideri continuare il servizio, il giocatore che serve deve far cadere la palla a terra senza toccarla. Dopo due di tali eventi consecutivi costituisce un tentativo di servizio fallo.
13. È responsabilità del giocatore eseguire il servizio in modo tale che l'assistente arbitro siano soddisfatti della conformità del giocatore ai requisiti delle regole.
14. Il movimento della palla dopo avere effettuato il servizio è indifferente che sia verso l'alto o verso il basso.
15. Se la palla tocca la rete dopo il servizio viene considerato fallo.



16. Ogni giocatore ha n°2 tentativi per completare il proprio servizio con successo. Due tentativi di servizio falliti in successione costituiscono un punto per l'avversario.
17. Il servizio passa di squadra ogni 4 punti. Questo vale anche per le partite in doppio, in cui si devono alternare i giocatori che ricevono quando cambia il servizio.
18. Ogni giocatore ha 5 secondi per effettuare il servizio.
19. Se il tentativo di servire si traduce in una palla laterale (dopo che la palla abbia rimbalzato a terra), il servizio deve essere ripetuto, ma due palle laterali in successione sono considerate un tentativo fallito di servizio. Due tentativi di servizio falliti in successione costituiscono un punto per l'avversario.
20. Nel doppio, se il giocatore non ricevente tocca la palla in caso di palla laterale a seguito di servizio, questo costituisce un fallo e viene assegnato un punto alla squadra che si trova al servizio.
21. Se la palla tocca la rete durante il servizio, costituisce un errore.
22. Nel caso in cui il giocatore al servizio sia disturbato e / o non desideri continuare il servizio, il giocatore che serve deve far cadere la palla a terra senza toccarla. Dopo due di tali eventi consecutivi costituisce un tentativo di servizio fallito.
23. È responsabilità del giocatore eseguire il servizio in modo tale che l'assistente arbitro siano soddisfatti della conformità del giocatore ai requisiti delle regole.

5. LA RISPOSTA AL SERVIZIO

1. Dopo il servizio, la palla deve essere restituita toccandola tre volte al massimo (o in caso di doppio dal combinato dei 2 giocatori). Il ritorno della palla è considerato valido solo se rimbalza almeno una volta sulla superficie di gioco dell'avversario senza toccare nulla tranne la rete.
2. In doppio, la restituzione della palla è considerata valida solo se entrambi i giocatori hanno toccato la palla correttamente almeno una volta e alternativamente.
3. Oltrepassare la linea della rete:
 - A) Nel momento in cui si tocca la palla per restituirla, il punto del tocco e ogni parte del corpo (tranne le mani e le braccia) del giocatore che effettua la risposta devono essere dalla propria parte di campo.
 - B) In doppio, ciascuno dei giocatori può attraversare la linea virtuale estesa della rete; tuttavia, in questo caso, possono solo restituire la palla al proprio partner o a se stessi.
 - C) Nei singoli, la linea immaginaria può ancora essere attraversata secondo le regole; tuttavia, la palla deve essere ribattuta stando nel proprio lato di campo.
4. La risposta deve essere effettuata con ogni parte del corpo che tocca il terreno dietro la linea di metà campo sul lato del giocatore che restituisce la palla.
5. Nel caso di ribattuta della palla da un movimento di salto, almeno un piede / una scarpa deve essere dietro la linea di metà campo al momento del decollo sul proprio lato del tavolo del giocatore.

6. L'ORDINE DEL GIOCO

1. Nei singoli, il servitore deve prima effettuare un servizio, quindi il destinatario deve effettuare una risposta e successivamente il servitore e il destinatario si alternano nell'effettuare uno scambio.
2. In doppio, il servitore deve prima effettuare un servizio, quindi il ricevitore deve toccare la palla per un massimo di due volte giocandola al suo partner, che deve quindi rimandare la palla sulla superficie di gioco dell'avversario o tornare al suo compagno. Ogni squadra in doppio può toccare la palla un massimo di tre volte combinate per restituire la palla. Da quel momento in poi qualsiasi giocatore di ogni coppia può ricevere la palla.

9. IL LET – RIPETIZIONE DEL PUNTO

11. Un punto o uno scambio devono essere ripetuti e dichiarati "LET" se:
 - a) un "*edgeball*" si verifica come risultato di una ribattuta valida e il ricevitore non tocca la palla prima che rimbalzi sul pavimento;
 - b) il servizio è stato eseguito mentre il giocatore / squadra ricevente non è stato pronto a giocare, ma solo se il giocatore / squadra ricevente non tenta di restituire la palla
 - c) il servizio, la risposta o il rispetto delle regole del gioco non possono essere rispettate dal giocatore / squadra per motivi indipendenti dalla propria colpa.
 - d) l'assistente arbitro ferma la partita;
 - e) la palla colpisce la rete e poi rimbalza sulla superficie di gioco dell'avversario almeno tre volte ("*edgeball*" considerata come un rimbalzo).
11. La partita può essere fermata dal supervisore del torneo se:
 - a) la rilevazione di un fallo è considerata come conseguenza di un servizio, risposta o scelta del lato;
 - b) un giocatore / squadra (o un tecnico) deve essere ripreso o penalizzato;
 - c) lo scambio è disturbato da qualsiasi persona o evento che possa influenzare l'esito dello stesso.
11. Tutti i punti segnati prima della scoperta di un errore sono validi.
11. Se lo scambio viene fermato dal supervisore del torneo, il servitore ha entrambi i tentativi di servizio a meno che la forza maggiore non si verifichi durante il servizio. In questo caso, è possibile ripetere solo il servizio interrotto.

9. IL PUNTO

10. A un giocatore o una squadra viene assegnato un punto se:
 - a) l'avversario tocca la palla in modo errato
 - b) il servizio dell'avversario viene sbagliato due volte di seguito, vale a dire facendo un doppio fallo;
 - c) l'avversario restituisce la palla in modo diverso da quanto descritto al punto precedente.
 - d) l'avversario non rimanda la palla sulla superficie di gioco del giocatore;
 - e) l'avversario, o qualsiasi suo accessorio, tocca il tavolo da Teqball o la rete;

- f) l'avversario tocca il giocatore dell'altra squadra durante lo scambio e influenza il risultato dello stesso. Nel caso in cui la palla vada dalla parte dell'avversario e un giocatore della squadra debba passarla di nuovo al proprio partner da lì (o in una partita singola a se stesso), allora i giocatori avversari devono fare un passo a modo loro fornendo spazio libero al giocatore, in modo che la palla possa essere mantenuta in gioco;
 - g) l'avversario non tocca la palla nell'ordine corretto in doppio, dopo il servizio (cioè non il giocatore ricevente riceve il servizio);
 - h) l'avversario tocca la palla più di tre volte;
 - i) l'avversario tocca la palla con la mano o il braccio;
 - j) la palla rimbalza più di una volta sulla superficie di gioco dell'avversario sul tavolo Teqball
 - k) il punto di contatto del giocatore avversario o uno qualsiasi delle sue parti del corpo (tranne le mani e le braccia) è dall'altra parte del campo al momento della risposta;
 - l) l'avversario tocca la palla due volte consecutivamente con la stessa parte del corpo (ogni tocco sotto il ginocchio è considerato un tocco del piede);
 - m) l'avversario restituisce la palla e tocca il lato del tavolo Teqball (vedi definizione di "sideball" palla laterale);
 - n) il giocatore avversario tocca la palla sopra il tavolo di Teqball prima che etterri su di esso;
 - o) dopo il tocco dell'avversario, la palla attraversa la linea immaginaria estesa della rete (parte superiore della rete) e atterra sulla superficie di gioco del giocatore;
 - p) il giocatore manda la palla sulla superficie di gioco dell'avversario, ma ritorna dalla parte del giocatore senza essere toccata dal giocatore avversario (se la palla tocca la rete dopo essere rimbalzata sul tavolo di Teqball, può ancora rimanere in gioco secondo le regole);
 - q) dopo il tocco dell'avversario, la palla tocca qualsiasi altro equipaggiamento o persona all'interno o all'esterno dell'area di gioco, ad eccezione del lato del tavolo o della rete dell'avversario.
 - r) un giocatore avversario blocca il volo della palla verso il suo lato del tavolo e gli impedisce di rimbalzare su quel lato del tavolo.
10. Se la palla rimbalza più di una volta in rete ma poi atterra sul lato corretto del tavolo - secondo le regole - allora lo scambio continua.
10. Se entrambi i giocatori / squadre commettono un errore, il giocatore / squadra che perde lo scambio è quello che ha commesso l'errore per primo.

9. SET, PARTITA E INTERVALLI

1. Il giocatore / squadra che per primo segna 20 punti vince il set, a meno che entrambi i giocatori o le squadre segnino 19-19 punti nel set finale. Quindi il set viene vinto dal primo giocatore / squadra che guadagna successivamente un vantaggio di 2 punti.
2. La partita è composta dal migliore dei 3 set, a meno che non sia regolato diversamente nelle regole di quel torneo.

3. Una partita si gioca ininterrottamente senza pause, tranne per una pausa di massimo 1 minuto per i giocatori tra i set. Durante la pausa, un massimo di 1 persona (allenatore / ufficiale di squadra) - che è stato precedentemente registrato sul foglio dei punteggi - può dare istruzioni ai giocatori.
4. Un timeout può essere richiesto una volta durante una partita.
5. Un timeout medico può essere richiesto all' supervisore del torneo una volta durante una partita per una durata massima di 3 minuti.
6. È dovere e diritto del supervisor del torneo decidere per quanto tempo può continuare una partita in caso di circostanze che disturbano l'incontro.
7. La partita deve essere giocata in corrette condizioni. In caso di evento ingiusto l' supervisore del torneo deciderà ulteriori sanzioni.

10. L'ORDINE DEL SERVIZIO, LA RICEZIONE E LA SCELTA DEI LATI

1. Il diritto di scegliere l'ordine iniziale di servizio, di ricezione e di campo è deciso dal sorteggio eseguito dal supervisor del torneo e il vincitore può scegliere di servire o di ricevere per primo e di iniziare da un lato particolare. In doppio, la squadra che riceve la battuta sceglie quale giocatore riceve, dopodiché la squadra che si trova al servizio decide che giocatore sarà alla battuta.
2. Dopo ogni 4 punti il giocatore / squadra ricevente passa al servizio; questa alternanza continua fino alla fine del set, ad eccezione del set finale nel caso speciale quando il punteggio è 19-19. In questo caso non esiste un punteggio finale, poiché il set deve essere vinto con una differenza di due punti. Se la partita non termina con un risultato di 21-19 o 19-21 punti, al punteggio di 20-20, il servizio cambierà dopo ogni punto assegnato.
3. Nel set finale l'ordine iniziale di servizio, la ricezione e la scelta delle squadre saranno decisi a sorte allo stesso modo dell'inizio della partita.
4. In doppio, dopo ogni cambio di servizio, il giocatore che era alla ricezione diventa il servitore e il compagno di squadra del servitore precedente diventa il giocatore ricevente.
5. Il giocatore / squadra che era inizialmente al servizio diventa il giocatore / squadra ricevente nel set successivo. Il ricevitore iniziale della squadra ricevente diventa il primo servitore per quella squadra. All'inizio di un nuovo set, il giocatore servitore serve a quel giocatore che ha ricevuto la palla nel set precedente (tranne nel set finale, dove l'ordine di servizio è deciso a sorte).
6. Dopo ogni servizio, il giocatore ricevente deve toccare la palla per primo. Successivamente, durante lo scambio, chiunque può toccare la palla.
7. Il giocatore / la squadra che inizia il set da un lato del tavolo, giocherà il set successivo dall'altro lato. Nel set finale i giocatori / squadre cambiano lato solo se uno dei giocatori / squadre raggiunge il punteggio di 10, 20, 30 (e così via per 10) punti.

11. ERRORI AL SERVIZIO, ALLA RICEZIONE O NELLA SCELTA DEI LATI

1. Se un giocatore serve o riceve fuori dal turno, il gioco deve essere interrotto dal supervisor del torneo non appena viene scoperto l'errore e lo scambio riprende con gli stessi giocatori che servono e ricevono, secondo la sequenza stabilita all'inizio di la partita.

2. Se i giocatori non hanno cambiato lato quando avrebbero dovuto farlo, il gioco deve essere interrotto dal supervisore del torneo non appena viene scoperto l'errore e deve riprendere con i giocatori ai lati dove dovrebbero essere al punteggio che è stato raggiunto, secondo la sequenza stabilita all'inizio della partita.
3. Tutti i punti segnati prima della scoperta di un errore sono validi.

12. IL TOCCO

1. I giocatori possono toccare la palla con tutte le loro parti del corpo tranne le mani e le braccia.
2. I giocatori non possono trattenere la palla sulle loro parti del corpo.
3. Un giocatore / squadra può restituire la palla con un massimo di 3 tocchi. Non è obbligatorio usare tutti e tre i tocchi. Nei singoli, la palla può essere restituita dall'altra parte con 1, 2 o 3 tocchi. In doppio, entrambe le squadre hanno un minimo di 2 e un massimo di 3 tocchi per cui devono passare la palla l'una verso l'altra e farla tornare dalla parte dell'avversario.
4. Nei singoli, è vietato toccare la palla due volte consecutivamente con la stessa parte del corpo (ad esempio: piede destro - piede destro). In doppio, questa regola considera un solo giocatore, quindi il compagno di squadra può usare la stessa parte del corpo di cui ha ricevuto la palla dal suo partner.
5. Al giocatore non è permesso stringere e quindi trattenere la palla tra due parti del corpo.
6. Se uno dei giocatori tocca la palla involontariamente (ad es. La palla sfiora la maglia), viene considerata come un tocco.
7. Un giocatore / squadra non può restituire la palla due volte consecutivamente usando la stessa parte del corpo durante uno scambio. In doppio, indipendentemente dal giocatore che restituisce la palla, si applica la stessa regola (il servizio non è considerato un tocco in uno scambio.).
8. Quando un giocatore restituisce la palla e il piede del giocatore è sopra la sua testa al momento dell'impatto e non vi sono parti del corpo che toccano il terreno, il movimento della palla deve sempre essere diretto verso l'alto.
9. I giocatori non sono autorizzati a toccarsi durante il gioco per ottenere una situazione vantaggiosa.
10. Se la palla torna indietro dalla rete e la palla non ha colpito il pavimento o il tavolo Teqball, il giocatore può comunque tenere la palla in gioco entro il numero di tocchi consentiti e usando qualsiasi parte del corpo.
11. In doppio, se la palla colpisce la rete ed è ancora in aria, allora entrambi i membri della squadra possono toccarla per mantenere la palla in gioco.
12. I giocatori avversari dovrebbero evitare il contatto fisico tra loro in qualsiasi circostanza durante il gioco. In tal caso, il supervisore del torneo deciderà il risultato in base a chi o cosa ha avviato il contatto.
13. In ogni caso, il supervisore del torneo ha la decisione finale sull'eventualità o meno di un tocco.

2.12 REGOLE DI CORRETTEZZA E FAIR PLAY

1. I giocatori, gli allenatori e i funzionari devono sostenere comportarsi all'insegna del Fair Play e salvaguardarne l'integrità astenendosi da qualsiasi tentativo di influenzare gli elementi di una competizione in modo contrario all'etica sportiva.
2. I giocatori devono fare del loro meglio per vincere una partita.