STRIVE

Co-funded by
the European Union

TEQVOLY

Linee Guida

Schools & Teqvoly for Respect, Inclusion, Vitality & Equality

Indice

Indice 2
1. Introduzione 4
1.1 Il Gioco 4
2. Equipaggiamento e Terreno di Gioco 4
2.1 Il Tavolo da Teqball 4
2.2 La Rete 5
2.3 Il Pallone 5
2.4 Il Terreno di Gioco 5
3. Definizioni Chiave 7
4. Il Servizio (Serve, Battuta) 7
4.1 Procedura del Servizio 7
4.2 Posizione del Servizio 7
4.3 Fallo di Servizio 8
4.4 Servizio di Edge Ball 8
4.5 Rotazione di Battuta 8
5. Il Tocco 8
5.1 Regole per il tocco 8
5.2 Regole delle Linee – Schiacciata e Posizionamento 9
5.3 Regole per i salti 9
6. Rinvio 10
6.1 Rinvio Valido 10
6.2 Rinvio dall'interno delle linee 10
6.3 Rimbalzi sulla Rete 10
7. Risultato 10
7.1 Assegnazione Punti 10
7.2 Esiti della Palla di Spigolo (Edge Ball) 11
8. Struttura del Gioco 11
8.1 Il Game 11
8.2 Il Set 11
8.3 Il Match 11
9. Il Doublepoint (Doppiopunto) 12
10. Ordine di Gioco & Rotazione del Servizio 12
10.1 Sorteggio 12

10.2 Rotazione del Servizio 12
10.3 Cambio Campo 12
10.4 Standard Service & Return Sequence (Teams A & B) 13
11.1 Arbitro Capo 13
11.2 Arbitro di Campo 13
11.3 Assistente Arbitrale 14
11.4 Appelli 14
12. Conduzione di Gara & Annunci 14
12.1 Indicazione del Risultato 14
12.2 Annunci Arbitrali 15
13. Regolamento Competizioni 15
13.1 Tipo di Competizioni 15
13.2 Equipaggiamento & Vestiario 15
13.3 Controllo Doping 16
14. Disciplina 16
14.1 Consigli durante la Gara 16
14.2 Condotta dei Giocatori e degli Allenatori 16
14.3 Ritiro (Forfait) 17
14.4 Prestigio e Integrità 17
15. Sintesi di Riferimento Rapido 18

1. Introduzione

Il Teqvoly è uno sport di nuova generazione che unisce i punti di forza del tavolo da Teqball (dalla caratteristica forma curva) con i principi fondamentali della pallavolo. Il suo regolamento unico e il sistema di punteggio, insieme al design esagonale del campo, creano uno sport dinamico che sviluppa nei partecipanti concentrazione, tempi di reazione brevi e precisione.

Il Teqvoly è aperto a tutti, indipendentemente dal genere, dall'età o dal livello di esperienza. Non ci sono limiti di età consigliati e lo sport può essere praticato su diverse superfici, tra cui parquet, sabbia, erba o persino neve.

1.1 Il Gioco

- Due squadre composte da due giocatori si affrontano ai lati opposti di un tavolo da Teqball diviso da una rete.
- Si utilizza un pallone da pallavolo (misura 5). I giocatori possono usare braccia, mani, solo al primo tocco, qualsiasi parte del corpo.
- La palla deve rimbalzare una volta sul lato del tavolo dell'avversario per segnare un punto o completare un rinvio valido.
- Area di gioco minima: 16 × 12 metri. Area di competizione ufficiale: 18 × 16 metri.

2. Equipaggiamento e Terreno di Gioco

2.1 Il Tavolo da Teqball

Il tavolo da Teqball è caratterizzato da una superficie di gioco curva unica nel suo genere e da una rete fissata in modo permanente. Le specifiche sono le seguenti:

Lunghezza	3,000 mm
Larghezza	1,500 mm (superficie del tavolo) / 1,700 mm inclusa la rete
Altezza (bordo superiore della rete)	900 mm da terra
Punto più alto della superficie	760 mm da terra
Punto più basso della superficie	565 mm da terra
Distanza Rete-punto più basso	1,490 mm distanza orizzontale

La curvatura della superficie di gioco è determinata dalla distanza tra i suoi punti più alti e più bassi e dalla distanza orizzontale dal punto più basso alla rete.

Materiali della superficie approvati: Legno, Metallo, Composito, Polimero. Il colore del tavolo nelle competizioni deve contrastare chiaramente sia con il pavimento che con la palla.

2.2 La Rete

- Deve essere fissata in modo permanente al tavolo da Teqball.
- Materiali approvati: Plexiglass (PMMA), Policarbonato traslucido (PC), Telaio in acciaio, Altri polimeri.
- Larghezza: 1.700 mm | Spessore: 20 mm | Altezza sopra la superficie del tavolo: 140 mm.

2.3 Il Pallone

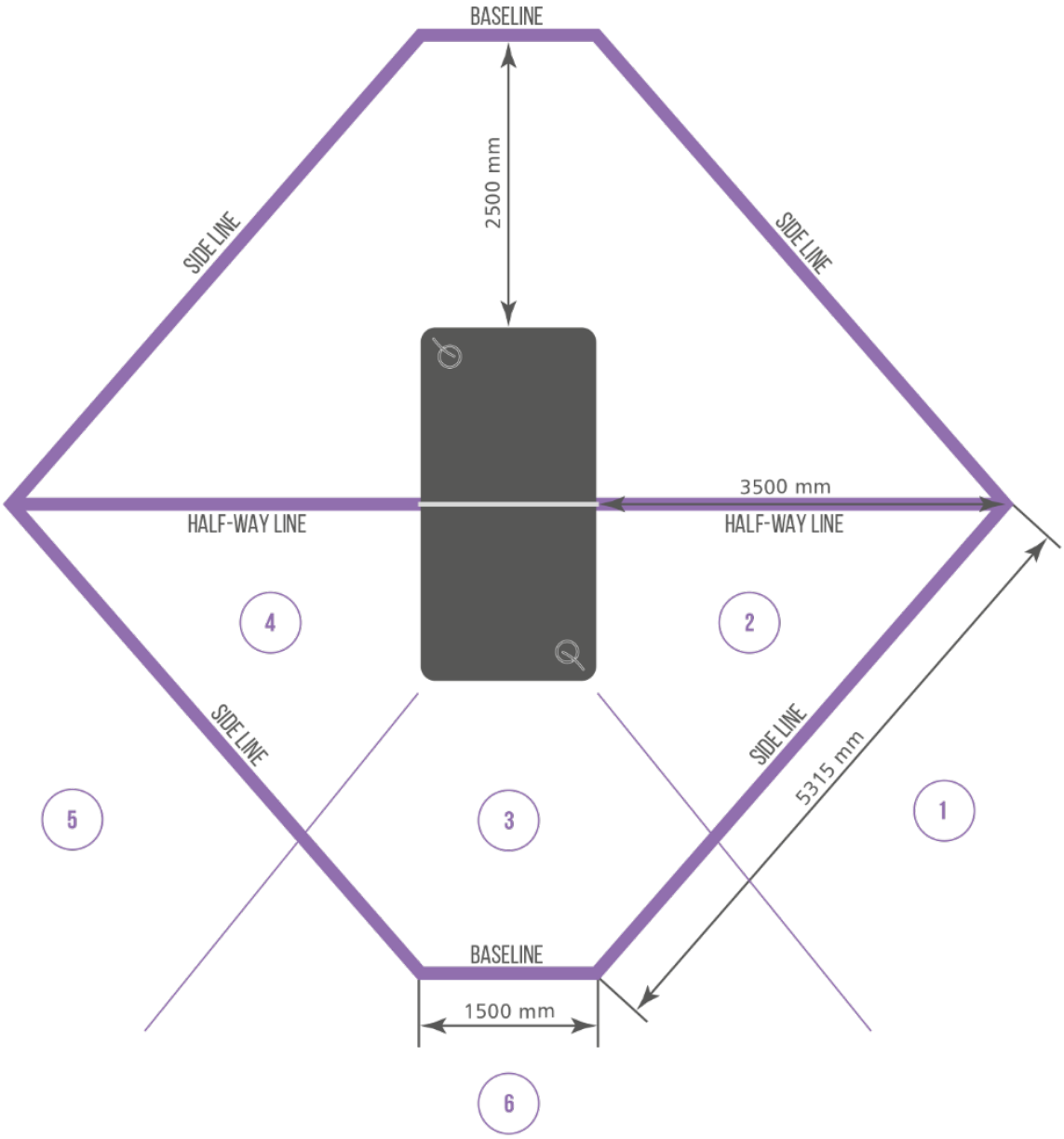
- Sferico; realizzato in pelle flessibile o pelle sintetica con una camera d'aria in gomma all'interno.
- Peso: 260–300 g.
- Circonferenza: 65–67 cm.
- Pressione interna: 0,24–0,26 bar (raccomandata: 0,25 bar).
- Tutti i palloni utilizzati durante un incontro devono avere lo stesso standard (circonferenza, peso, pressione, tipo, colore).

2.4 Il Terreno di Gioco

Il campo da Teqvoly ha una forma esagonale, formata dalle linee di fondo e dalle linee laterali. Le dimensioni principali sono le seguenti:

Area di gioco minima	16 m di larghezza × 12 m di lunghezza
Dimensioni ufficiali da competizione	18 m di larghezza × 16 m di lunghezza
Altezza minima del soffitto	7 m
Distanza della linea di fondo	2,500 mm dal bordo del tavolo
Larghezza della linea di fondo	1,500 mm (uguale al tavolo)
Distanza dai vertici laterali	3,500 mm dal lato del tavolo
Lunghezza delle linee laterali	5,315 mm

- La linea di metà campo divide il campo in due metà uguali.
- Tutte le linee del campo devono essere chiaramente visibili, con uno spessore minimo di 50 mm, in un colore diverso da quello del pavimento.
- L'area di gioco deve essere delimitata da transenne di recinzione (surrounds) che la separino dai campi adiacenti e dagli spettatori.
- Illuminazione: Minimo 300 lux (naturale o artificiale). La fonte di luce deve trovarsi a non meno di 7 metri dal pavimento.
- Lo sfondo deve essere generalmente scuro. La pavimentazione non deve essere di colore chiaro, eccessivamente riflettente o scivolosa.



3. Definizioni Chiave

(Scambio) Rally	Il periodo in cui la palla è in gioco. Sono consentiti al massimo 10 secondi tra la fine di uno scambio e il nuovo servizio.
Punto / Scambio valido	Una sequenza di azioni di gioco che termina con l'assegnazione di un punto a una squadra.
Let (Palla nulla)	Uno scambio in cui non viene assegnato alcun punto e l'azione deve essere ripetuta.
Tocco	Qualsiasi contatto con la palla effettuato da un giocatore mentre la palla è in gioco.
Servizio / Battuta	L'atto di mettere la palla in gioco da dietro la linea di fondo.
Battitore (Server)	Il giocatore che inizia lo scambio.
Ricevitore	Il giocatore che effettua il secondo contatto con la palla in uno scambio.
Edge Ball (Palla di Spigolo)	La palla rimbalza sullo spigolo del tavolo e/o cambia chiaramente direzione — solitamente comporta un let.
Side Ball (Palla Laterale)	La palla tocca il lato (non lo spigolo) del tavolo — è fallo; punto assegnato all'avversario.
Turno di battuta	Quando un giocatore esegue due servizi validi e vengono assegnati i punti dopo ogni scambio.
Doublepoint	La richiesta di una squadra di guadagnare 2 punti invece di 1 in un singolo scambio (utilizzabile una volta per set).

4. Il Servizio (Serve, Battuta)

4.1 Procedura del Servizio

- Il servizio inizia con la palla tenuta ferma nella mano (o nelle mani) del battitore. Il battitore lancia quindi la palla verso l'alto e la colpisce.
- La palla deve essere colpita con una mano o con qualsiasi parte del braccio dopo essere stata rilasciata.
- NON è consentito servire la palla direttamente dalla mano, né lanciarla verso la superficie avversaria.
- Quando la palla è in possesso del battitore e entrambi i giocatori sono pronti, il battitore ha 5 secondi per servire dopo il segnale dell'arbitro.

4.2 Posizione del Servizio

- Il battitore deve servire da DIETRO la linea di fondo e ALL'INTERNO del prolungamento immaginario dei bordi laterali del tavolo.

- Entrambi i piedi devono rimanere a contatto con il suolo durante il servizio.
- Il battitore NON può calpestare la linea di fondo o entrare nel campo durante l'esecuzione del servizio.

4.3 Fallo di Servizio

Viene registrato un fallo (battuta errata) quando:

- Il battitore calpesta o oltrepassa la linea di fondo, oppure si trova al di fuori del prolungamento immaginario dei bordi laterali del tavolo.
- Uno dei due piedi si stacca da terra durante il servizio.
- Il battitore tenta di colpire la palla ma la manca completamente.
- La palla tocca la rete durante il servizio (indipendentemente dalla traiettoria successiva).
- La palla rimbalza più di una volta o non riesce ad atterrare sulla superficie di gioco dell'avversario.

Il battitore ha due opportunità per eseguire un servizio valido. Un doppio fallo comporta l'assegnazione di un punto all'avversario.

4.4 Servizio di Edge Ball

- Se il servizio termina con una palla di spigolo, il servizio deve essere ripetuto.
- Due palle di spigolo consecutive durante lo stesso servizio valgono come un tentativo di servizio fallito.

4.5 Rotazione di Battuta

- Il battitore rimane lo stesso per due scambi validi consecutivi.
- Dopo due scambi validi, il servizio passa alla squadra avversaria.
- Eccezione: Se il set decisivo raggiunge il punteggio di 11–11, il servizio ruota dopo ogni singolo scambio valido.

5. Il Tocco

5.1 Regole per il tocco

- Una squadra ha diritto a un MASSIMO di 3 tocchi per rinviare la palla.
- È richiesto un minimo di 1 passaggio — i passaggi devono essere alternati tra i compagni di squadra.
- Nessun giocatore può colpire la palla due volte consecutivamente.
- La palla può essere giocata con qualsiasi parte delle braccia e delle mani.

- Eccezione: il PRIMO tocco di ogni rinvio può essere effettuato con qualsiasi parte del corpo.
- La palla non deve essere né afferrata né lanciata

5.2 Regole delle Linee – Schiacciata e Posizionamento

- Il rinvio della palla è consentito solo se la palla si trova sul lato della propria squadra.
- È possibile superare la linea di metà campo solo per recuperare la palla e passarla a un compagno di squadra.
- La schiacciata verso il basso è consentita solo se il giocatore si trova ALL'ESTERNO delle linee, mantenendo almeno un piede a contatto con il suolo.
- Se un giocatore calpesta le linee o si trova al loro interno, la palla deve avere una chiara traiettoria verso l'alto.

5.3 Regole per i salti

- La schiacciata in salto è consentita alle seguenti condizioni:
  - Donne: Entrambi I piedi NON devono toccare o oltrepassare le linee prima del salto.
  - Uomini: Dopo il salto, devono atterrare con entrambi i piedi all'esterno del campo senza toccare alcuna linea.
- Tutti i tocchi possono essere eseguiti con un approccio in salto, nel rispetto delle regole sopra indicate.



6. Rinvio

6.1 Rinvio Valido

- Tutte le azioni che dirigono la palla verso l'avversario (escluso il servizio) sono considerate rinvio.
- Un rinvio è valido se: la palla passa al di sopra del prolungamento immaginario del bordo superiore della rete E rimbalza sulla superficie di gioco dell'avversario.
- È consentito un massimo di 3 tocchi; è richiesto almeno 1 passaggio tra i compagni di squadra.

6.2 Rinvio dall'interno delle linee

Se la palla è stata rinviata dall'interno delle linee, il rinvio SUCCESSIVO della stessa squadra deve avvenire dall'esterno delle line.

6.3 Rimbalzi sulla Rete

- Se la palla rimbalza sulla rete e torna indietro, può essere giocata di nuovo con i tocchi rimanenti prima che tocchi la superficie dell'avversario.
- Il rinvio al volo può essere effettuato solo mentre la palla si trova sul lato del tavolo della propria squadra.
    - Se il primo tocco rimbalza verso il compagno di squadra (non il ricevitore), quest'ultimo può rinviarla direttamente nel campo avversario.
    - Se la palla rimbalza verso il ricevitore, quest'ultimo deve passarla al compagno (è richiesto almeno un passaggio).
    - Se la palla rimbalza dopo il secondo tocco, qualsiasi giocatore della squadra può rinviarla

7. Risultato

7.1 Assegnazione Punti

Un punto viene assegnato a una squadra quando l'avversario:

- Commette un doppio fallo durante il servizio.
- Non effettua un tocco corretto (afferra o lancia la palla, un giocatore la tocca due volte consecutivamente, manca un passaggio obbligatorio, utilizza più di 3 tocchi, utilizza una parte del corpo non consentita dopo il primo tocco).
- Non riesce a rinviare la palla sopra la rete o sulla superficie di gioco dell'avversario.
- Permette alla palla di rimbalzare più di una volta sul proprio lato del tavolo.
- Tocca il tavolo da Teqball o la rete con qualsiasi parte del corpo o degli indumenti.
- Viola l'ordine di servizio.

- Colpisce la palla al volo sopra il tavolo prima che questa abbia rimbalzato sulla superficie di gioco.
- Effettua un rinvio e la palla tocca il lato (non lo spigolo) del tavolo.
- Colpisce la palla verso la superficie avversaria e questa ritorna nel proprio lato senza essere stata toccata.
- Commette un fallo di linea (posizione di schiacciata illegale o violazione della traiettoria).
- Riceve supporto fisico da un compagno di squadra o da qualsiasi struttura mentre colpisce la palla.
- Colpisce la palla all'interno dello spazio di gioco della squadra avversaria.

Se entrambe le squadre commettono un fallo simultaneamente, la squadra che ha commesso il fallo per prima perde il punto.

7.2 Esiti della Palla di Spigolo (Edge Ball)

- Se il ricevitore tocca la palla prima che questa tocchi terra: lo scambio continua.
- Se nessun giocatore tocca la palla prima che tocchi terra: let — lo scambio viene ripetuto.
- Se la palla rimbalza di nuovo sul tavolo dopo il primo spigolo senza toccare nient'altro (doppio spigolo): questo è un fallo della squadra in ricezione; il punto viene assegnato all'avversario.

8. Struttura del Gioco

8.1 Il Game

- La prima squadra che raggiunge gli 12 punti vince il game.
- Il game finale di un set deve essere vinto con un margine di almeno 2 punti di scarto.
- Se il game decisivo raggiunge il punteggio di 7–7, il servizio ruota dopo ogni singolo scambio valido (anziché ogni due).

8.2 Il Set

- Un set consiste in 2 game vinti.
- I giocatori cambiano campo dopo ogni game e ogni set.
- Il tempo tra un game e l'altro non deve superare 1 minuto. Tra i set: non più di 2 minuti.

8.3 Il Match

- Un incontro (match) consiste in uno o più set vinti, a seconda del regolamento della competizione.
- Il gioco è continuo, con pause consentite solo per gli intervalli obbligatori, i time-out o l'assistenza medica.
- Ogni squadra dispone di un time-out di 1 minuto per ogni game completo.
- L'assistenza medica può essere richiesta una sola volta per match, per un massimo di 3 minuti, ed esclusivamente alla fine di un game o di un set.

9. Il Doublepoint (Doppio punto)

- Ogni squadra può richiedere il doublepoint UNA VOLTA per set.
- La richiesta deve essere effettuata prima del primo servizio di uno scambio, segnalando due dita all'arbitro principale.
- Il doublepoint può essere richiesto solo se la squadra richiedente NON ha ancora raggiunto i 6 punti nel game in corso.
- Il doublepoint può essere assegnato solo alla squadra che lo ha richiesto e che ha segnato regolarmente il punto.
- Entrambe le squadre possono richiedere il doublepoint simultaneamente; in questo caso, la squadra vincitrice riceve 2 punti invece di 1.
- Il doublepoint può essere richiesto indipendentemente dal fatto che la squadra sia al servizio o in ricezione.

10. Ordine di Gioco e Rotazione per il Servizio

10.1 Sorteggio

- Un lancio della moneta viene effettuato dall'arbitro principale all'inizio dell'incontro, alla presenza dei capitani di entrambe le squadre.
- La squadra di casa ha il diritto di chiamata per prima durante il sorteggio.
- Il vincitore può scegliere se servire o ricevere per primo e selezionare il proprio lato di partenza.

10.2 Rotazione per il Servizio

- Ogni 2 scambi validi, la squadra al servizio passa in ricezione.
- Dopo ogni game, la squadra che ha servito per prima nel game precedente diventa la squadra in ricezione.
- Dopo ogni set, l'ordine di servizio e di ricezione viene invertito.
- I giocatori devono rispettare l'ordine di servizio stabilito all'inizio di ogni game.

10.3 Cambio Campo

- Le squadre cambiano campo alla fine di ogni game e set.
- Nel game finale dell'ultimo set, le squadre cambiano campo anche ogni volta che una squadra raggiunge i 4 punti (e successivamente a 8, 12, 16, ecc.).

10.4 Sequenza Standard di Servizio e Rinvio (Squadre A & B)

Per un incontro a 4 giocatori (Squadra A: A1, A2 | Squadra B: B1, B2):

Primo Game	Secondo Game
A1-B1	B1-A1
A1-B2	B1-A2
B1-A2	A1-B2
B1-A1	A1-B1
A2-B2	B2-A2
A2-B1	B2-A1
B2-A1	A2-B1
B2-A2	A2-B2
Ripete	**Ripete**

3° Game (decisivo): Vinto con due punti di scarto. Se si raggiunge il 7–7, il servizio ruota dopo ogni singolo scambio valido.

11. Ufficiali di Gara

11.1 Arbitro Capo (Chief Referee)

Nominato per ogni competizione dall'associazione di riferimento. L'Arbitro Capo è responsabile di:

- Effettuare il sorteggio della competizione e programmare gli incontri.
- Nominare gli ufficiali di gara e condurre i briefing pre-torneo.
- Verificare l'idoneità di tutti i partecipanti (giocatori, personale assistente).
- Decidere in merito a sospensioni d'emergenza, estensioni del riscaldamento e controversie su abbigliamento o attrezzatura.
- Intraprendere azioni disciplinari in caso di cattiva condotta o violazione dei regolamenti.
- Esercitare la propria giurisdizione su tutte le questioni inerenti alla competizione, dall'arrivo alla partenza degli atleti.

11.2 Arbitro di Campo (Main Referee)

Si posiziona su un lato del tavolo. Le sue responsabilità includono:

- Verificare l'idoneità dell'attrezzatura e delle condizioni di gioco.
- Effettuare il lancio della moneta all'inizio di ogni incontro.
- Controllare l'ordine di servizio e correggere eventuali errori.
- Decidere l'esito di ogni scambio come punto, palla di spigolo (edge ball) o let.

- Annunciare il punteggio e mantenere la continuità del gioco.
- Far rispettare le norme sui consigli (*advice*) e i regolamenti comportamentali.

11.3 Assistente Arbitrale (Assistant Referee)

Si posiziona sul lato opposto rispetto all'arbitro principale. Le sue responsabilità includono:

- Decidere se un giocatore ha calpestato l'interno del campo o la linea di fondo durante il servizio.
- Cronometrare i periodi di riscaldamento, gli intervalli e i time-out.
- Decidere se un giocatore ha toccato il tavolo da Teqball durante uno scambio.
- Svolgere altri compiti assegnati dall'arbitro principale.

11.4 Appelli

- Non è ammesso alcun appello contro una decisione di fatto presa dall'ufficiale di gara responsabile.
- Gli appelli contro l'interpretazione del regolamento da parte di un ufficiale di gara possono essere rimessi al capo arbitro (chief referee). La decisione del capo arbitro è definitiva.
- Gli appelli possono essere presentati esclusivamente dal capitano della squadra, tra uno scambio e l'altro e prima dell'inizio del servizio successivo.
- Una volta iniziata la partita, non sono ammessi appelli relativi a questioni preesistenti all'inizio dell'incontro stesso.

12. Condotta di Gara e Annunci

12.1 Indicazione del Punteggio

- Dopo ogni punto, l'arbitro principale annuncia il punteggio (quello del servitore per primo) e indica chi effettuerà il servizio successivo.
- Quando viene assegnato un punto, l'arbitro alza il braccio più vicino alla squadra che ha segnato.
- In caso di "let" (palla contesa/da ripetere), l'arbitro alza una mano sopra la testa.
- Al termine di un set, l'arbitro annuncia il punteggio e il nome della squadra vincitrice.

12.2 Annunci Arbitrali

#	Situazione	Chiamate Arbitrali
1	Palla tocca il lato del tavolo (fallo)	**SIDEBALL! (Palla Laterale)**
2	Il Giocatore non serve entro il tempo indicato	**FOUL! DELAY OF GAME (Fallo, Ritardo del Gioco)**
3	Un giocatore tocca il tavolo	**TABLE-TOUCH! (Tocco del Tavolo)**
4	Contatto illegale con il pallone	**ILLEGAL TOUCH! (Tocco Illegale)**
5	Qualsiasi errore durante il rinvio	**ILLEGAL ATTACK! (Attacco Illegale)**
6	Fallo Generico	**FOUL! (Fallo)**
7	Fallo di piede durante il servizio (Linea o Salto)	**FOOT FAULT! (Fallo di Piede)**
8	Esecuzione non Corretta del servizio	**FAULT SERVICE! (Fallo nel Servizio)**
9	La squadra richiede il doppiopunto	**DOUBLEPOINT! (Doppiopunto)**
10	Le squadre devono cambiare campo	**CHANGE ENDS (Cambio Campo)**
11	La squadra richiama il time-out medico	**MEDICAL TIME-OUT! (Time-out medico)**
12	Lo scambio può essere disturbato da fattori esterni	**LET! (Contesa)**

Nota: Sia l'arbitro principale che l'assistente arbitrale possono interrompere il gioco qualora rilevino un fallo. L'arbitro principale ha l'autorità di annullare o prevalere sulla decisione dell'assistente

13. Regolamento della Competizione

13.1 Tipologie di Competizione

- Internazionale: partecipano più associazioni nazionali.
- Incontro Internazionale: squadre nazionali che rappresentano le proprie associazioni.
- Specializzata: competizioni riservate a specifiche fasce d'età o gruppi.
- Su Invito: riservata solo ad associazioni, club o squadre invitati.
- Open (Aperta): può partecipare qualsiasi squadra dilettantistica e/o professionistica.
- Dilettantistica: non possono partecipare squadre professionistiche o ufficialmente costituite.

13.2 Equipaggiamento e Vestiario

- I moduli di iscrizione ai tornei devono specificare la marca e il colore approvati del tavolo da Teqball e della pallina.

- Il colore di maglia/pantaloncini/gonnellino dei giocatori deve differire chiaramente da quello della pallina e da quello della squadra avversaria.
- Abbigliamento di gioco standard: maglia a maniche corte o smanicata, pantaloncini o gonnellino, calze e scarpe. Le tute non sono consentite senza il permesso del capo arbitro.
- Tutti i giocatori della stessa squadra devono indossare indumenti dello stesso colore per tutta la durata di un campionato a squadre.
- La pubblicità è consentita sugli indumenti, sulla rete e nelle aree circostanti, ma non deve essere offensiva, riflettente/abbagliante o contenere contenuti discriminatori.
- Qualsiasi questione relativa alla conformità dell'abbigliamento è decisa dal capo arbitro.

13.3 Controllo Doping

Tutti i giocatori nelle competizioni internazionali sono soggetti a controlli antidoping in gara da parte di qualsiasi organizzazione antidoping competente.

14. Disciplina

14.1 Consigli Durante gli Incontri

- Le squadre possono ricevere consigli da un massimo di 2 assistenti (consiglieri) presenti in panchina. Non è consentito cambiare gli assistenti durante la partita.
- I consigli possono essere forniti solo durante gli intervalli tra i game o i set, oppure durante le sospensioni autorizzate.
- Fornire consigli in qualsiasi altro momento comporta un avvertimento; ulteriori infrazioni determineranno l'allontanamento dall'area di gioco.
- Un assistente allontanato non può essere sostituito fino al termine della partita.

14.2 Condotta dei Giocatori e degli Allenatori

Giocatori, allenatori e assistenti devono astenersi da:

- Linguaggio offensivo o comportamento ingiurioso verso gli ufficiali di gara, gli avversari o gli spettatori.
- Calciare deliberatamente la palla o colpire l'attrezzatura.
- Qualsiasi azione che possa influenzare slealmente l'avversario o gettare discredito sullo sport.

Sanzioni:

- Prima infrazione: Ammonizione (avvertimento) da parte dell'arbitro principale.
- Infrazioni persistenti: Squalifica dall'incontro. Il risultato del match verrà registrato come 12–0 per l'avversario in ogni set.
- Il capo arbitro può squalificare un giocatore o una squadra da un incontro, da un evento o dall'intera competizione in caso di comportamento gravemente sleale o offensivo.

- La squalifica da un singolo incontro non preclude automaticamente al giocatore la partecipazione ad altri incontri della competizione.
- Un giocatore o una squadra che non si presenti al tavolo dopo il richiamo dell'arbitro è considerato parte perdente.

14.3 Ritiro (Forfait)

- Non è consentito dichiarare il ritiro da un singolo game o set senza ritirarsi dall'intero incontro.
- Se il ritiro avviene a partita in corso, tutti i punteggi registrati fino a quel momento rimangono validi.
- Il ritiro da un incontro non comporta l'esclusione dalla partecipazione ad altri eventi della stessa competizione.

14.4 Prestigio e Integrità

- Giocatori, allenatori e ufficiali di gara devono sostenere l'integrità dello sport e astenersi da qualsiasi tentativo di influenzare elementi della competizione in modo contrario all'etica sportiva.
- I giocatori devono sempre profondere il massimo sforzo per vincere l'incontro.

15. Sintesi di Riferimento Rapido

Rule	Value / Description
Giocatori per squadra	2
Massimi tocchi per rinvio	3 (minimo 1 passaggio richiesto)
Tentativi di servizio	2 (doppio fallo = punto avversario)
Rotazione per il servizio	Ogni due scambi validi
Punti per vincere un game	12
Game da vincere un set	2
Scarto nel game decisivo	2 punti netti (tiebreak sul 11–11)
Doublepoint per set	1 per team a set (deve essere richiesto prima del 1° servizio, prima dei 6 pts)
Time-out	1 per team per match (1 minuto)
Time-out medico	1 per match (max 3 minuti, solo a fine game/set)
Pausa tra I game	Max 1 minuto
Pausa tra I set	Max 2 minuti
Tempo massimo tra gli scambi	10 secondi
Tempo servitore dopo il segnale	5 secondi
Illuminazione minima	300 lux
Lunghezza tavolo	3,000 mm
Larghezza tavolo (superficie)	1,500 mm
Altezza rete dalla superficie	140 mm
Peso pallone	260–300 g
Pressione pallone	0.24–0.26 bar (rec. 0.25)

ESCLUSIONE DI RESPONSABILITÀ (DISCLAIMER):

Questo documento riflette le regole e i regolamenti ufficiali del Teqvoly così come pubblicati dalla Federazione Internazionale di Teqball (FITEQ). STRIVE! è finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e i pareri espressi sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore (o degli autori) e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.