

# **OFFIZIELLE REGELN UND VORSCHRIFTEN**

# INHALTSVERZEICHNIS

<b>1. SPIELREGELN DES QATCH</b>	<b>4</b>
1.1 DER TEQ-TISCH	4
1.2 DAS NETZ	5
1.3 DAS SPIELFELD	5
1.4 DER BALL	8
1.5 DEFINITIONEN	8
1.6 SPIEL, SATZ UND MATCH	10
1.7 DER ERÖFFNUNGSWURF	11
1.8 SPIELEN DES BALLE	12
1.9 DER RETURN	13
1.10 DER KANTENBALL	15
1.11 DAS LET	16
1.12 DER SPIELSTAND	16
1.13 DER „DOPPELPUNKT“	20
1.14. SEITENWAHL, SPIELBEGINN, ROTATIONSSYSTEM	21

<b>2. WETTKAMPFVORSCHRIFTEN</b>	<b>22</b>
2.1 GELTUNGSBEREICH DER REGELN UND VORSCHRIFTEN	22
2.1.1 WETTKAMPFTYPEN	22
2.2 EQUIPMENT UND SPIELVORAUSSETZUNGEN	22
2.2.1 ZUGELASSENES UND AUTORISIERTES EQUIPMENT	22
2.2.2 KLEIDUNG	23
2.2.3 SPIELVORAUSSETZUNGEN	24
2.2.4 WERBUNG, BESCHRIFTUNGEN UND MUSTER	25
2.2.5 DOPINGKONTROLLE	26
2.3 SPIELOFFIZIELLE	26
2.3.1 DER/DIE OBERSCHIEDSRICHTER/IN	26
2.3.2 DER/DIE HAUPTSCHIEDSRICHTER/IN UND DER/DIE ASSISTENZSCHIEDSRICHTER/IN	28
2.3.3 EINSPRUCH	30
2.4 SPIELFÜHRUNG	30
2.4.1 PUNKTANGABE	30
2.4.2 EQUIPMENT	31
2.4.3 AUFWÄRMEN	31
2.4.4 SPIELINTERVALLE	32
2.5 DISZIPLIN	34
2.5.1 COACHING	34
2.5.2 BENEHMEN	34
2.5.3 PRESTIGE UND GUTER RUF	36

# 1. SPIELREGELN DES QATCH

## 1.1 DER TEQ-TISCH

Die Maße des Teq-Tisches sind:

- Länge: 3000mm (horizontal)
- Breite: 1500 mm (ohne Netz)
- Breite: 1700 mm (mit Netz)
- Höhe: 900mm (inklusive Netz)
- Die Krümmung der Spielfläche des Teq-Tisches wird von der Entfernung des höchsten und niedrigsten Punktes der Oberfläche und der horizontalen Entfernung des niedrigsten Punktes des Teq-Tisches zur Höhe des Netzes bestimmt. Der höchste Punkt der Spielfläche – vom Boden ausgemessen – ist 760 mm, während der niedrigste Punkt bei 565 mm liegt. Die horizontale Entfernung zwischen dem niedrigsten Teil des Teq-Tisches und dem Netz beträgt 1490 mm.
- Das Spielflächenmaterial des Teq-Tisches ist HPL (HighPressure Laminate), welches aus einem in Harz getränkten Verkleidungspapier, einer dekorativen Lage und einem durchsichtigen Melaminüberzug besteht. Diese Schichten werden bei starkem Druck und hohen Temperaturen versiegelt.

## 1.2 DAS NETZ

Die Maße des Netz' sind:

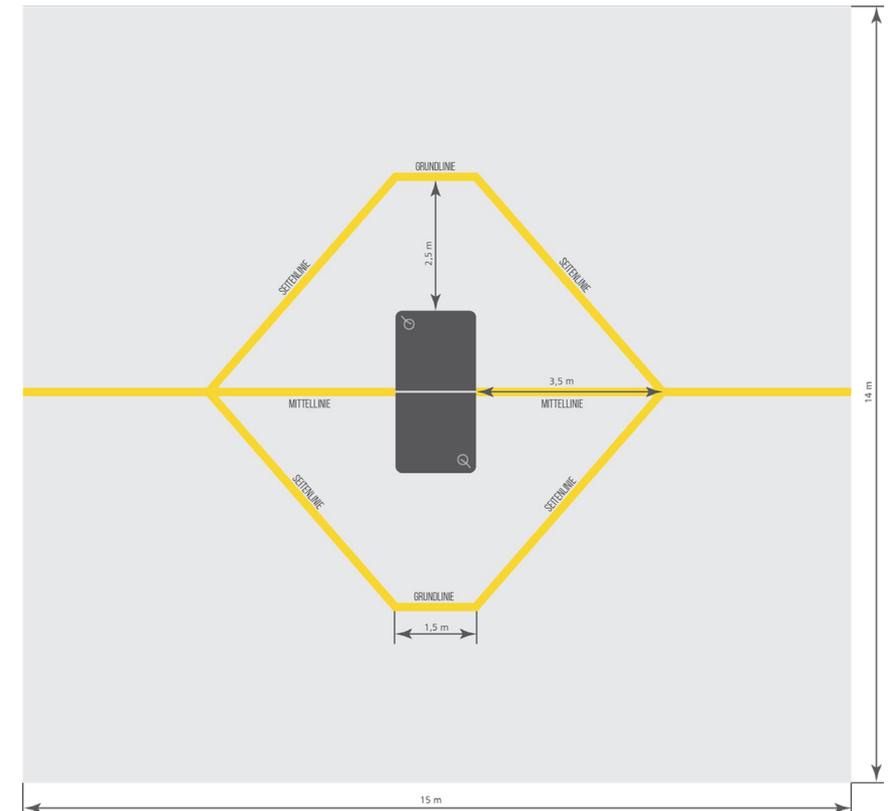
- Breite: 1700 mm
- Dicke: 20 mm
- Höhe: 140 mm (ab der Oberfläche des Teq-Tisches gemessen)
- Das Netz muss permanent am Teq-Tisch fixiert und aus PMMA (Plexiglas) sein, welches eine transparente, thermoplastische, leichte und splittersichere Alternative zu Glas ist.
- Diese Maße beschreiben den Teq One Tisch, welcher einer von drei von Qatch anerkannten Tischen ist.
  - **Teq ONE** – Official “Class A – high-level” Sportequipment. Diese Tischart wird bei offiziellen Qatch Turnieren verwendet.
  - **Teq SMART** – Official “Class B – professional-level” Sportequipment. Diese Tischart wird bei nationalen Turnieren oder Turnieren auf Vereinsebene verwendet.
  - **Teq LITE** – Official “Class C – recreational-level” Sportequipment. Diese Tischart wird bei Amateurturnieren verwendet.

## 1.3. DAS SPIELFELD

- Die Farbe des Bodens muss sich von der des im Wettkampf benutzten Teq-Tisches unterscheiden.
- Die Farbe des Bodens muss sich von der des im Wettkampf benutzten Balls unterscheiden.

- Das Spielfeld muss durch klar erkennbare Linien gekennzeichnet sein. Die Linien müssen 50 mm dick und andersfarbig als der Boden sein.
- Die Mittellinie muss genau in der Mitte sein und das Spielfeld so in zwei gleiche Hälften teilen (siehe Abbildung).
- Es gibt ein Hexagon förmiges Liniensystem, das aus Grund- und Seitenlinien besteht.
- Die Außenkante der Grundlinie muss 2.5 Meter vom Ende des Teq-Tisches entfernt sein.
- Die Seitenlinien verbinden die Grundlinien mit der Mittellinie. Die Außenkanten der Seitenlinien schneiden die Mittellinie 3.5 Meter vom Rand des Teq-Tisches entfernt.
- Das Spielfeld muss mindestens 15 Meter breit und 14 Meter lang sein. Die Bauhöhe des Austragungsortes muss mindesten 7 Meter betragen. Die offizielle Größe des Spielfeldes kann im Wettkampf die Mindestmaße überschreiten. Diese Entscheidung trifft die Wettkampfleitung.

## DAS SPIELFELD:



## **1.4. DER BALL**

- Bei weiblichen Kontrahentinnen muss der Ball sphärisch, aus Leder oder einem anderen entsprechenden Material sein, einen Umfang von maximal 56 cm und minimal 54 cm haben, maximal 375 g und minimal 325 g wiegen (Handball Größe 2) und einen Luftdruck von 0.15 Bar zu Beginn des Spiels haben.
- Bei männlichen Kontrahenten muss der Ball sphärisch, aus Leder oder einem anderen entsprechenden Material sein, einen Umfang von maximal 60 cm und minimal 58 cm haben, maximal 475 g und minimal 425 g wiegen (Handball Größe 3) und einen Luftdruck von 0.15 Bar zu Beginn des Spiels haben.
- Die Farbe des im Wettkampf benutzten Balles muss sich von der des Bodens und des Teq-Tisches unterscheiden.
- Die Benutzung jeglicher Art von Haftmitteln ist verboten.

## **1.5. DEFINITIONEN**

- Eine Mannschaft besteht aus maximal 4 SpielerInnen, von denen 3 SpielerInnen gleichzeitig agieren.
- Ein Ballwechsel beschreibt den Zeitraum, in dem der Ball im Spiel ist.
- Ein Punkt bezeichnet einen Ballwechsel, in dem ein Punkt erzielt wird.
- Der Eröffnungswurf beschreibt den Akt der Spieleröffnung, bei dem der/die VerteidigerIn den Ball von hinter der Grundlinie ins Spiel bringt.

- Das Let ist ein Ballwechsel, in dem kein Punkt erzielt wird. Der Ballwechsel muss wiederholt werden.
- Der/Die VerteidigerIn ist der/die SpielerIn, der/die inmitten der GegnerInnen auf deren Seite des Tisches agiert. Es gibt eine/n VerteidigerIn pro Team.
- Der/Die AngreiferIn ist ein/e SpielerIn, der/die mit seiner/ihrer MitspielerIn auf einer Seite des Tisches agiert. Es gibt zwei AngreiferInnen pro Team.
- Der/Die ReceiverIn ist der/die SpielerIn, der/die den Ball nach dem Eröffnungswurf als erstes berührt.
- Der Kantenball beschreibt die Situation, wenn der Ball auf die Kante des Teq-Tisches prallt und seine Flugrichtung deutlich sichtbar verändert.
- Ein Seitenball beschreibt die Situation, wenn der Ball die Seite des Teq-Tisches unterhalb der bespielbaren Oberfläche berührt.
- Der/Die OberschiedsrichterIn ist eine Person, deren Aufgabe es ist, die SchiedsrichterInnen und den Wettkampf an sich zu koordinieren. Er/Sie wird von der jeweiligen Organisation autorisiert.
- Der/Die HauptschiedsrichterIn ist eine Person, die für die Leitung eines Spiels zuständig ist.
- Der/Die AssistentenschiedsrichterIn ist eine Person, die dem/der HauptschiedsrichterIn während des Spiels assistiert.
- Der/Die PunktrichterIn ist eine Person, die das Ausfüllen des Spielberichts bogens und die Bedienung der Anzeigetafel/TeqRef App zur Aufgabe hat.

## **1.6. SPIEL, SATZ UND MATCH**

- Ein Match wird von 2 Teams aus jeweils 3 SpielerInnen gespielt.
- Ein Match ist gewonnen, wenn man einen oder je nach Wettkampfformat mehrere Sätze gewonnen hat.
- Ein Satz besteht aus zwei gewonnenen Spielen.
- Ein Spiel ist gewonnen, wenn man 12 Punkte erzielt hat.
- Der Entscheidungssatz besteht aus einem Spiel und muss mit mindestens zwei Punkten Abstand gewonnen werden (z.B. 12-10 o. 13-11)
- Die Mannschaften wechseln nach jedem Spiel die Seiten. In einem Entscheidungssatz müssen die SpielerInnen bei insgesamt 12 oder einem Vielfachen von 12 erzielten Punkten die Seiten wechseln.
- Die Pause zwischen zwei Spielen darf nicht länger als eine Minute sein.
- Die Pause zwischen zwei Sätzen darf nicht länger als drei Minuten sein.
- Eine Auszeit kann einmal pro Match beantragt werden und maximal eine Minute lang sein.
- Medizinische Behandlung darf einmal pro Match für eine maximale Dauer von drei Minuten in Anspruch genommen werden.
- Es ist das Recht und die Pflicht des/der HauptschiedsrichterIn zu entscheiden, wie lange ein Match bei störenden Umständen fortgesetzt wird.

- Ein Match muss unter fairen Voraussetzungen bestritten werden. Im Falle von Unfairness oder einer Unsportlichkeit entscheiden die SchiedsrichterInnen über angemessene Sanktionen.

## **1.7. DER ERÖFFNUNGSWURF**

- Der/Die VerteidigerIn eröffnet das Spiel, indem er/sie den Ball zu seinen/ihren MitspielerInnen spielt, während er/sie hinter der Grundlinie steht.
- Beim Eröffnungswurf muss mindestens ein Fuß im Kontakt mit dem Boden bleiben.
- Während des Eröffnungswurfes ist es den VerteidigerInnen nicht gestattet, die die Grundlinie zu be- oder übertreten.
- Der Eröffnungswurf muss mit einer oder beiden Händen ausgeführt werden.
- Der/Die VerteidigerIn hat drei Sekunden für den Wurf Zeit, sobald der/die SchiedsrichterIn das entsprechende Handsignal gegeben hat.
- Der Ball befindet sich im Spiel, sobald er die Hand des/der VerteidigerIn verlassen hat und bleibt im Spiel, bis der Ballwechsel mit einem Punkt oder Let entschieden wurde.
- Der/Die VerteidigerIn eröffnet drei Ballwechsel in Folge, hat allerdings jeweils nur einen Versuch für einen erfolgreichen Eröffnungswurf.
- Falls der Ball das Netz, die Kante oder die Seite des Teq-Tisches beim Eröffnungswurf berührt, bekommt die gegnerische Mannschaft einen Punkt.

- Der Ball muss mindestens einmal auf der anderen Seite des Teq-Tisches aufkommen, bevor ihn ein/e MitspielerIn berühren darf.
- Sollte der Ball mehr als einmal auf der anderen Seite des Teq-Tisches aufkommen, bekommt die gegnerische Mannschaft einen Punkt.
- Während des Eröffnungswurfes müssen sich alle drei SpielerInnen des gegnerischen Teams außerhalb des Hexagons aufhalten. Die SpielerInnen, die sich auf der Seite des Werfers/der Werferin befinden, müssen mindestens einen Meter Abstand halten.
- Während des Eröffnungswurfes dürfen sich der/die ReceiverIn und sein/ihre MitspielerIn auf der gleichen Seite überall auf dem Spielfeld – inklusive Hexagon – positionieren.
- Sobald der Ball von einem/einer MitspielerIn des Werfers/der Werferin berührt wurde, darf der/die VerteidigerIn des gegnerischen Teams das Hexagon zur Verteidigung betreten.
- Der Eröffnungswurf wechselt zwischen den Mannschaften immer nach drei validen Ballwechseln.
- Sollte sich der/die VerteidigerIn gestört fühlen und/oder den Eröffnungswurf nicht ausführen wollen, muss er/sie dies sofort einem/einer der SchiedsrichterInnen mitteilen.

## **1.8. SPIELEN DES BALLES**

- Die SpielerInnen dürfen den Ball mit jedem Körperteil inklusive der Beine berühren, solange er von einem/einer GegenspielerIn geworfen wurde.
- Die SpielerInnen dürfen den Ball mit ihren Beinen spielen, um ihn zu sichern und in Ballbesitz zu gelangen. Es ist ihnen

allerdings nicht gestattet, den Ball zu einem/einer MitspielerIn zu schießen.

- Ein von einem/einer MitspielerIn geworfener Ball darf nicht mit den Beinen unterhalb des Knies berührt werden.
- Die SpielerInnen dürfen den Ball nicht prellen.
- Die AngreiferInnen müssen sich mindestens einen Pass zuspielen, bevor sie den Ball returnen dürfen.
- Die AngreiferInnen dürfen sich den Ball maximal drei Mal zuspielen.
- Beim Bodenpass dürfen sowohl der Boden als auch der Tisch genutzt werden, solange der Ball nur einmal auf dem Boden, dem Teq-Tisch oder dem Netz aufkommt.
- Die SpielerInnen dürfen den Ball maximal drei Sekunden lang in der Hand halten.
- Die SpielerInnen dürfen mit dem Ball in der Hand maximal drei Schritte machen.
- Die SchiedsrichterInnen entscheiden in jedem Fall, ob der Ball legal gespielt wurde oder nicht.

## **1.9. DER RETURN**

- Der Ball muss mit einem Wurf mit entweder einer oder zwei Händen returned werden.
- Der Ball darf nur returned werden, wenn der/die SpielerIn bereits in Ballbesitz ist. Den Ball auf die andere Seite zu schlagen, ist nicht erlaubt.

- Die SpielerInnen dürfen keinen Kempa mit dem ersten Pass nach dem Eröffnungswurf ausführen.
- Beim Return muss der Ball mindestens einmal auf der gegnerischen Seite des Teq-Tisches aufkommen.
- Nachdem der Ball returned wurde, muss der/die VerteidigerIn das Hexagon auf schnellstem Wege und ohne die GegnerInnen zu stören verlassen und hinter die Grundlinie zurückkehren.
- Beim Return muss der/die WerferIn außerhalb des Hexagons bleiben und darf die Linie mit keinem Körperteil berühren oder überschreiten.
- Die SpielerInnen dürfen nach dem Return nicht innerhalb der oder auf den Linien des Hexagons landen. Die SpielerInnen dürfen das Hexagon wieder betreten, sobald der Ball von einem/einer GegnerIn auf der anderen Seite berührt oder ein Punkt erzielt wurde. Bei einem Kempa ist das Landen innerhalb der oder auf den Linien des Hexagons immer erlaubt.
- Beim returnen des Balles muss der/die WerferIn außerhalb des Hexagons bleiben und darf mit keinem Körperteil weder die tatsächliche noch die vertikal imaginäre Mittellinie berühren oder überqueren.
- Der/Die SpielerIn dürfen nach dem Return mit keinem Körperteil auf weder der tatsächlichen noch der vertikal imaginären Mittellinie landen oder diese überqueren.
- Wenn der Ball das Netz berührt und infolgedessen auf der gegnerischen Seite des Teq-Tisches aufkommt, ist der Return gültig und das Spiel läuft weiter.
- Wenn der Ball das Netz berührt und von diesem zum/zur werfenden SpielerIn zurückspringt, ist der Ballwechsel beendet.

Wenn der Ball nach einem gespielten Pass das Netz berührt und zum/zur anderen AngreiferIn abprallt, kann entweder erneut ein Pass gespielt oder direkt abgeschlossen werden. Wenn der Ball nach bereits zwei gespielten Pässen über das Netz zum/zum anderen AngreiferIn gelangt, zählt dies als der dritte Pass und es muss ein Return erfolgen. Wenn der Ball nach bereits drei gespielten Pässen zum/zur anderen AngreiferIn gelangt, ist der Ballwechsel beendet.

- Der Ball darf erst berührt werden, sobald er den Teq-Tisch berührt hat.
- Sollte der/die VerteidigerIn beim Verteidigen mit dem Ball in Berührung kommen und der Ball anschließend irgendwo einmal auf der Verteidigerseite des Teq-Tisches oder auf der anderen Seite des Teq-Tisches aufkommt, geht der Ballwechsel weiter.

## 1.10. DER KANTENBALL

Der Kantenball beschreibt die Situation, wenn der Ball während eines Ballwechsels auf die Kante des Teq-Tisches prallt und seine Flugrichtung deutlich sichtbar verändert.

- Wenn der/die fangende SpielerIn den Ball berührt, bevor er auf dem Boden aufkommt, geht der Ballwechsel weiter.
- Sollte der Ball von keinem/keiner SpielerIn berührt werden, bevor er auf dem Boden aufkommt, einen Teil des Equipments oder einen/eine der SchiedsrichterInnen im Spielfeld berührt, muss der Ballwechsel wiederholt werden.
- Wenn der Ball direkt nach dem Kantenball auf der gegnerischen Seite des Teq-Tisches aufkommt (ohne irgendetwas anderes zu berühren), bekommt die Mannschaft des Werfers/der Werferin einen Punkt.

- Wenn der Ball direkt nach dem Kantenball erneut auf der Kante auftrifft (ohne irgendetwas anderes zu berühren), bezeichnet man dies einen „Doppel-Kantenball“ und das Team des Werfers/der Werferin bekommt einen Punkt.

## 1.11. DAS LET

Ein Ballwechsel muss in folgenden Fällen wiederholt und als „Let“ bezeichnet werden:

- Kein/e SpielerIn berührt den Ball, bevor er auf dem Boden aufkommt oder einen Teil des Equipments oder einen/eine SchiedsrichterIn innerhalb des Spielfeldes berührt.
- Eine/r der SchiedsrichterInnen unterbricht das Spiel, während der Ballwechsel ausgefochten wird.
- Der Ballwechsel wird durch eine Person oder einen Vorfall gestört, wodurch der Ausgang des Ballwechsels beeinflusst werden könnte.
- Ein/e SpielerIn oder TrainerIn muss verwarnet oder sanktioniert werden.
- Ein/e SpielerIn verletzt sich.

## 1.12. DER SPIELSTAND

Ein Team bekommt einen Punkt, wenn:

- der Ball nach dem Return nicht gefangen werden kann, nachdem er auf der gegnerischen Seite des Teq-Tisches aufgekommen ist.

- der Ball nach dem Return auf der gegnerischen Seite des Teq-Tisches aufkommen ist und im Anschluss den Boden oder irgendeinen Teil des Equipments sowohl innerhalb als auch außerhalb des Spielfeldes berührt.
- der Ball nach dem Return zweimal auf der gegnerischen Seite des Tisches aufkommt.
- der Ball nach einem Kantenball auf der Oberfläche der gegnerischen Seite des Teq-Tisches aufkommt (ohne irgendetwas anderes berührt zu haben).
- der Ball nach dem Kantenball erneut auf der gegnerischen Seite des Teq-Tisches auf der Kante aufkommt (ohne irgendetwas andere berührt zu haben).
- der/die VerteidigerIn durch eine Verteidigungsaktion in Ballbesitz gelangt.
- der/die VerteidigerIn den Ball in einer Verteidigungsaktion wegschlägt und dieser zweimal auf dem Boden aufkommt oder auf der anderen Seite der Mittellinie oder außerhalb des Spielfeldes von einem/einer SpielerIn oder Gegenstand berührt wird.
- während des Eröffnungswurfes einer/eine der GegnerInnen des Werfers/der Werferin mit jeglichem Körperteil eine Linie des Hexagons berührt oder überquert.
- ein/e SpielerIn mit dem Wurf nicht den Teq-Tisch auf der gegnerischen Seite trifft, bekommt die gegnerische Mannschaft einen Punkt.
- der Ball die Seite des Teq-Tisches unterhalb der bespielbaren Oberfläche (Seitenball) berührt, bekommt die gegnerische Mannschaft einen Punkt.

- der Ball das Netz berührt und zurück zum Werfer/zur Werferin prallt, bekommt die gegnerische Mannschaft einen Punkt.
- der Ball das Netz berührt und zu einem/einer beliebigen SpielerIn des gleichen Teams zurückprallt, obwohl bereits drei Pässe gespielt wurden, bekommt die gegnerische Mannschaft einen Punkt.
- ein/e SpielerIn oder ein ihm/ihr zugehöriges Objekt den Teq-Tisch oder den/die GegenspielerIn berührt, bekommt die gegnerische Mannschaft einen Punkt. Bei versehentlichen Berührungen entscheidet einer/eine der SchiedsrichterInnen, ob ein Punkt vergeben werden soll.
- der/die VerteidigerIn einen von seinen/ihren MitspielerInnen gespielten Ball berührt, bekommt die gegnerische Mannschaft einen Punkt.
- der/die WerferIn beim Return mit jeglichem Körperteil die Linien des Hexagons berührt oder überquert, bekommt die gegnerische Mannschaft einen Punkt.
- der/die Werferin nach dem Return auf dem oder innerhalb des Hexagon landet, bekommt die gegnerische Mannschaft einen Punkt.
- der/die WerferIn beim Return mit jeglichem Körperteil die tatsächliche oder vertikal imaginäre Mittellinie berührt oder überquert, bekommt die gegnerische Mannschaft einen Punkt.
- der/die WerferIn beim Return mit jeglichem Körperteil auf der tatsächlichen oder vertikal imaginären Mittellinie landet, bekommt die gegnerische Mannschaft einen Punkt.
- der/die WerferIn während des Eröffnungswurfes auf oder über die Grundlinie tritt, bekommt die gegnerische Mannschaft einen Punkt.

- beim Eröffnungswurf keiner der Füße des Werfers/der Werferin Kontakt zum Boden hat, bekommt die gegnerische Mannschaft einen Punkt.
- der Ball beim Eröffnungswurf das Netz oder die Kante berührt oder den Teq-Tisch verfehlt, bekommt die gegnerische Mannschaft einen Punkt.
- der/die VerteidigerIn das Hexagon betritt, bevor der Ball von einem/einer GegenspielerIn berührt wurde, bekommt die gegnerische Mannschaft einen Punkt.
- ein von dem/der MitspielerIn gespielter Pass einen/eine SpielerIn unterhalb des Knies berührt, bekommt die gegnerische Mannschaft einen Punkt.
- der Ball ohne vorherigen Pass returned wird, bekommt die gegnerische Mannschaft einen Punkt.
- ein Team es versäumt den Ball nach drei Pässen zu returnen, bekommt die gegnerische Mannschaft einen Punkt.
- ein/eine SpielerIn den Ball länger als drei Sekunden in der Hand hält, ohne einen Pass oder Return zu spielen, bekommt die gegnerische Mannschaft einen Punkt.
- ein/eine SpielerIn nach drei Schritten keinen Pass oder Return spielt, bekommt die gegnerische Mannschaft einen Punkt.
- ein/eine SpielerIn den Ball prellt, bekommt die gegnerische Mannschaft einen Punkt.

## **1.13. DER „DOPPELPUNKT“**

Der „Doppelpunkt“ bietet den Mannschaften die Möglichkeit, in einem einzigen Ballwechsel zwei Punkte anstelle von einem zu erzielen.

- Ein „Doppelpunkt“ kann von einer Mannschaft nur einmal pro Satz beantragt werden.
- In einem Entscheidungssatz kann kein „Doppelpunkt“ beantragt werden.
- Ein „Doppelpunkt“ kann nur der Mannschaft zugesprochen werden, welche diesen auch beantragt und einen validen Punkt erzielt hat.
- Ein Team kann einen „Doppelpunkt“ nur beantragen, wenn es noch keine 10 Punkte erzielt hat.
- Beide Mannschaften können gleichzeitig einen „Doppelpunkt“ beantragen.
- Eine Mannschaft kann den „Doppelpunkt“ so lange beantragen, wie der/die SchiedsrichterIn den Ball in der Hand hält und noch kein Eröffnungswurf ausgeführt wurde.
- Um einen „Doppelpunkt“ zu beantragen, muss der/die SpielerIn dem/der SchiedsrichterIn per entsprechendem Handsignal Bescheid geben.
- Der/Die HauptschiedsrichterIn muss der gegnerischen Mannschaft und den Zuschauern deutlich anzeigen, dass ein „Doppelpunkt“ beantragt wurde.
- Sollte der Ballwechsel mit einem Let enden, ist der „Doppelpunkt“ nicht automatisch im nächsten Ballwechsel angesagt, kann aber erneut beantragt werden, solange die Mannschaft noch keine 10 Punkte erzielt hat.

## **1.14. SEITENWAHL, SPIELBEGINN, ROTATIONSSYSTEM**

- Das Recht, die Seite des Teq-Tisches oder den Ballbesitz zu Beginn des Spiels zu wählen, wird durch einen Münzwurf des Hauptschiedsrichters/der HauptschiedsrichterIn bestimmt. Der/Die SiegerIn wählt den Ball oder die Seite. Der Ballbesitz zu Beginn des Spiels wechselt zwischen den Mannschaften.
- Die Mannschaften müssen nach jedem Spiel die Seiten wechseln. In einem Entscheidungssatz wechseln die Mannschaften die Seiten, wenn insgesamt 12 oder Vielfache von 12 Punkten erzielt wurden.
- Das Rotationssystem definiert die Verteilung der Verteidigerrolle innerhalb des Teams; alle SpielerInnen müssen als VerteidigerIn agieren und wechseln diese Position alle sechs Ballwechsel. Ein/e SpielerIn kann erst wieder zum/zur VerteidigerIn werden, wenn alle anderen MitspielerInnen verteidigt haben. Die Verteidigungsposition muss immer nach 6 validen Ballwechseln neu besetzt werden.

## 2. WETTKAMPFVORSCHRIFTEN

### 2.1. GELTUNGSBEREICH DER REGELN UND VORSCHRIFTEN

#### 2.1.1. WETTKAMPFTYPEN

- Alle Wettkämpfe, bei denen mehr als eine Nation vertreten ist, zählen als international.
- Ein Match gilt als international, wenn die Mannschaften Organisationen aus mindestens zwei Nationen vertreten.
- Als spezialisierte Wettkämpfe bezeichnet man jene, in denen SpielerInnen verschiedenen Alters in entsprechenden Gruppen gegeneinander antreten.
- Auswahlturniere sind jene, an denen nur explizit eingeladene Verbände, Vereine oder Mannschaften teilnehmen dürfen.
- Offene Wettkämpfe sind jene, an denen jegliche/r Amateur- und/oder professionelle Mannschaften teilnehmen können.
- Amateurwettkämpfe sind jene, an denen professionelle Mannschaften nicht teilnehmen dürfen.

### 2.2. EQUIPMENT UND SPIELVORAUSSETZUNGEN

#### 2.2.1. ZUGELASSENES UND AUTORISIERTES EQUIPMENT

- Das Anmeldeformular eines Wettkampfes muss sowohl den Typ und das Design des verwendeten Teq-Tisches als auch die Farbe und Marke des Balls spezifizieren.

- Die Auswahl des Equipments wird von der ausführenden Organisation getroffen.

#### 2.2.2. KLEIDUNG

- Die Spielbekleidung besteht in der Regel aus einem kurzärmeligen oder ärmellosen Trikot, einer kurzen Hose oder einem Rock oder einem Einteiler und Sportschuhen und -socken. Andere Kleidungsstücke wie Trainingsanzüge (weder Jacke noch Hose) sind nicht gestattet, sofern es der/die OberschiedsrichterIn nicht explizit erlaubt hat. In einem solchen Fall müssen alle Mannschaftsmitglieder dennoch das gleiche Outfit tragen.
- Die Hauptfarbe des Trikots, Rocks oder der Hose muss sich deutlich von der des benutzten Balles unterscheiden. Dies gilt nicht für Kragen oder Ärmel.
- Es müssen sich eine Rückennummer (1-99) und ein Schriftzug zur Identifikation des/der SpielerIn (Name), des Vereins oder Verbands und/oder Werbung auf den Trikots befinden.
- Jegliche Muster, Schriftzüge oder Verzierungen vorne oder seitlich auf der Spielbekleidung sowie jegliche getragenen Schmuckgegenstände dürfen für die gegnerische Mannschaft weder störend noch blendend sein. Daher hat der/die HauptschiedsrichterIn die Befugnis, die SpielerInnen zur Abdeckung oder Ablegung der Störelemente anzuweisen.
- Die Bekleidung der SpielerInnen darf keine Symbole oder Schriftzüge vorweisen, die eine negative Botschaft transportieren, gegen das Gesetz verstoßen oder das Fair Play einschränken. Es dürfen keine Inhalte gezeigt werden, die diskriminierend gegen jegliche Religion, sexuelle Identität, unverkennbare Lebenssituation oder rassistisch sind.

- Eine Mannschaft darf keine Symbole tragen, die bereits zu einer anderen Mannschaft gehören.
- Jede Mannschaft muss einen dunklen und hellen Trikotsatz für jeden/jede SpielerIn der Mannschaft haben.
- Die sich gegenüberstehenden Mannschaften müssen so klar andersfarbige Trikots tragen, dass sie von den ZuschauerInnen deutlich zu unterscheiden sind.
- Jede Entscheidung über die Angemessenheit der Spielkleidung ist von dem/der OberschiedsrichterIn zu treffen.
- Alle SpielerInnen einer Mannschaft, die an einem Wettkampf teilnimmt, müssen während des gesamten Wettkampfes in den vorher genehmigten Farben auftreten.
- Sollte eine Mannschaft von einem/einer TrainerIn begleitet werden, muss er/sie ein gleichfarbiges Trikot der Mannschaft tragen.

### 2.2.3. SPIELVORAUSSETZUNGEN

- Das Spielfeld muss mindestens 15 Meter breit und 14 Meter lang sein. Die Bauhöhe des Austragungsortes muss mindestens 7 Meter betragen (siehe Abschnitt 1.3).
- Das folgende Equipment und Zubehör gehört zu jedem Spielfeld:
  - ein Teq-Tisch mit Netz, ein Punktrichtertisch mit einem Stuhl, eine Punkteanzeige, eine Handtuch- und Ballkiste, ausgedruckte Nummern, die die Teq-Tische identifizieren, Banden und Sicherheitsmatten und Anzeigen auf den Banden, die die Namen der SpielerInnen oder Vereine anzeigen.
- Das Spielfeld muss von Banden umgeben sein, die es von anliegenden Spielfeldern und ZuschauerInnen abgrenzen.

- In allen Wettkampfstätten muss die Lichtquelle mindestens 300 Lux an natürlichem oder künstlichem Licht auf dem Spielfeld sicherstellen.
- Wenn mehrere Teq-Tische genutzt werden, muss das Lichtlevel auf allen Spielfeldern gleich sein. Jegliche Hintergrundlichter dürfen nicht heller sein als die dunkelste Stelle des Spielfeldes.
- Die Lichtquelle muss mindesten 7 Meter über dem Boden sein.
- Der Hintergrund muss dunkel sein. Tageslicht ist erlaubt, sofern es den Spielverlauf nicht stört oder von den Teq-Tischen reflektiert.
- Der Boden darf weder eine helle Farbe haben noch strahlend reflektierend oder rutschig sein.

### 2.2.4. WERBUNG, BESCHRIFTUNGEN UND MUSTER

- Muster, Schriftzüge oder Werbung dürfen auf der Innenseite der Banden angebracht werden, solange diese nicht in derselben Farbe des Teq-Tisches oder Balles sind oder diesen ähneln.
- Muster, Schriftzüge oder Werbung dürfen auf dem Netz angebracht werden. Sie dürfen nicht näher als 30mm an der Oberkante des Netzes sein, die Durchsichtigkeit des Netzes einschränken oder die SpielerInnen beeinträchtigen.
- Werbung darf auf der Kleidung der SpielerInnen angebracht werden (siehe Abschnitt 2.2.2).
- Es ist verboten Werbung auf der Spielkleidung zu platzieren, die Symbole oder Schriftzüge vorweist, die eine negative Botschaft transportieren, gegen das Gesetz verstoßen oder das Fair Play einschränken. Es dürfen keine Inhalte gezeigt werden, die diskriminierend gegen jegliche Religion, sexuelle Identität, unverkennbare Lebenssituation oder rassistisch sind.

### 2.2.5. DOPINGKONTROLLE

- Alle SpielerInnen, die an einem internationalen Wettkampf teilnehmen (inklusive Jugendwettkämpfe) dürfen während des Wettkampfes Dopingkontrollen oder -tests unterzogen werden. Die ausrichtende Organisation ist in Zusammenarbeit mit dem lokalen Anti-Doping-Verband für die Kontrollen oder Testungen verantwortlich.

## 2.3. SPIELOFFIZIELLE

### 2.3.1. DER/DIE OBERSCHIEDSRICHTER/IN

- Der/Die OberschiedsrichterIn ist eine Person, deren Aufgabe es ist, die SchiedsrichterInnen und den Wettkampf an sich zu koordinieren. Er/Sie wird von der jeweiligen Organisation autorisiert.
- Der/Die OberschiedsrichterIn ist verantwortlich für:
  - die Leitung der Auslosung des Wettkampfes;
  - die Koordination der Matches bezüglich Zeitpunkt und Teq-Tisch;
  - die Zuteilung der Spieloffiziellen;
  - die Leitung einer Einweisung aller Spieloffiziellen vor dem Wettkampf;
  - das Prüfen der Spielberechtigung aller involvierten TeilnehmerInnen (SpielerInnen, TrainerInnen);
  - die Überwachung der Spiele auf Einhaltung der Regeln;
  - die Entscheidung, ob das Spielgeschehen im Falle eines Notfalls weitergeführt werden soll;

- die Entscheidung, ob die vorgeschriebene Aufwärmzeit verlängert oder verkürzt werden soll;
- die Entscheidung über jeden Zweifelsfall und jede Regel- oder Vorschriftsauslegung inklusive Fragen zur Angemessenheit von Bekleidung, Spielequipment und Spielvoraussetzungen;
- die Entscheidung, ob und wo die SpielerInnen während einer Notunterbrechung des Spiels trainieren dürfen;
- die Sanktionierung von Fehlverhalten oder anderen Vorschriftenverstößen.

- Sollte der/die OberschiedsrichterIn nicht in der Lage sein, seine/ ihre Pflichten zu erfüllen, geht die Zuständigkeit an die betraute Stellvertretung über.
- Der/Die OberschiedsrichterIn oder eine betraute Stellvertretung, welche die Autorität im Abwesenheitsfall übernehmen kann, muss während des Spielgeschehens immer anwesend sein.
- Der/Die OberschiedsrichterIn kann die Spieloffiziellen jederzeit ersetzen/austauschen, darf allerdings keine bereits getroffene Entscheidung eines/einer ersetzten SchiedsrichterIn verändern, sofern diese Teil seiner/ihrer Zuständigkeit war.
- Der/Die OberschiedsrichterIn hat die Zuständigkeit über alle Angelegenheiten des Wettkampfes von dem Moment der Ankunft der AthletInnen, bis diese den Austragungsort verlassen.
- Der/Die OberschiedsrichterIn hat die Zuständigkeit über jede auf dem Spielfeld platzierte Werbung.

### 2.3.2. DER/DIE HAUPTSCHIEDSRICHTER/IN UND DER/DIE ASSISTENZSCHIEDSRICHTER/IN

- Bei einem Wettkampf müssen immer zwei SchiedsrichterInnen pro Teq-Tisch eingesetzt werden.
- Der/Die HauptschiedsrichterIn muss auf einer Seite und der/die AssistenzschiedsrichterIn auf der gegenüberliegenden Seite des Teq-Tisches stehen.
- Sowohl der/die Haupt- als auch AssistenzschiedsrichterIn haben das Recht das Spielgeschehen zu unterbrechen, sobald sie einen Regelverstoß erkennen. Sollten sich der/die Haupt- und AssistenzschiedsrichterInnen widersprechen, besitzt der/die HauptschiedsrichterIn die Autorität, die Entscheidung des/der AssistenzschiedsrichterIn zu überstimmen.
- Für die Ansagen und Handzeichen ziehen sie bitte das Schiedsrichterhandbuch hinzu.
- Der/Die HauptschiedsrichterIn ist zuständig für:
  - die Prüfung der Angemessenheit des Equipments und Spielfeldes und die Meldung jeglicher Mängel bei dem/der OberschiedsrichterIn;
  - die Durchführung des Münzwurfes zur Ball- oder Seitenwahl;
  - die Überwachung des Eröffnungswurfes, der Aufstellungen und der Seitenwechsel und die Korrektur jeglicher Fehler bei diesen;
  - die Sicherstellung, dass der Eröffnungswurf regelkonform ausgeführt wird;
  - die Entscheidung, ob ein Ballwechsel als Punkt oder Let gewertet wird;

- die Benennung des Punktestands gemäß den festgelegten Abläufen;
- die Aufrechterhaltung des Spielflusses;
- die Sanktionierung von Coaching- oder Verhaltensverstößen;
- Sollten die KontrahentInnen ähnliche Kleidung tragen, muss die Auswärtsmannschaft ihr Trikot wechseln.
- Der/Die AssistenzschiedsrichterIn ist zuständig für:
  - das Treffen von Entscheidungen basierend auf Spielsituationen, die auf seiner/ihrer Seite ablaufen;
  - das Messen der Zeit während des Aufwärmens, zwischen den Spielen und Sätzen und während Auszeiten;
  - die Entscheidung, ob die Spielbedingungen so beeinträchtigend sind, dass sie das Resultat des Ballwechsels beeinflussen;
  - die Ausführung anderer von dem/der HauptschiedsrichterIn übertragenen Aufgaben.
- Die SpielerInnen stehen unter der Zuständigkeit des/der HauptschiedsrichterIn ab dem Moment des Betretens des Spielfeldes bis zum Zeitpunkt des Verlassens.
  - Offiziell benannte und zertifizierte SchiedsrichterInnen müssen während des Spiels ein Zeichen ihres Rangs tragen.
  - Bei allen Matches muss der/die OberschiedsrichterIn alle juristischen Rechte wie die Verantwortung über Wettkampflizenzen, volle Kontrolle über das Spielfeld und die Spielbekleidung, das Urteil bei jeglichen Konflikten oder Fragen zu Spielregeln und zu guter Letzt die akkurate Ausfüllung des Spielberichtsbogens besitzen.

### 2.3.3. EINSPRUCH

- Keine Einigung der SpielerInnen kann eine Tatsachenentscheidung eines/einer beliebigen SchiedsrichterIn ändern. Dies gilt auch für jegliche Regelinterpretation des/der OberschiedsrichterIn oder jegliche andere Angelegenheit bezüglich des Turniers oder Matches, welche von dem verantwortlichen Komitee durchgeführt wird.
- Es ist kein Einspruch bezüglich einer Tatsachenentscheidung eines/einer beliebigen SchiedsrichterIn bei dem/der OberschiedsrichterIn einzulegen.
- Ein Einspruch bezüglich einer Entscheidung basierend auf einer Regel- oder Vorschriftsauslegung eines/einer beliebigen SchiedsrichterIn kann innerhalb von 30 Minuten nach Spielende bei dem/der OberschiedsrichterIn eingereicht werden. Dieser muss schriftlich und mit einer Bearbeitungsgebühr von 200 EUR in Bar eingereicht werden. Sollte der Einspruch genehmigt werden, wird das Geld an das entsprechende Team zurückgezahlt. Die Entscheidung des/der OberschiedsrichterIn ist final.
- Der Einspruch kann von jedem/jeder SpielerIn einer Mannschaft eingereicht werden, die an dem Match teilgenommen hat.

## 2.4. SPIELFÜHRUNG

### 2.4.1. PUNKTANGABE

- Der/Die HauptschiedsrichterIn benennt den Spielstand, sobald der Ball am Ende eines Ballwechsels aus dem Spiel ist, oder wann immer er/sie es für angemessen hält.
- Zusätzlich zur verbalen Benennung des Punktestands nutzt der/die HauptschiedsrichterIn Handzeichen zur Kundgebung seiner/ihrer Entscheidung.

- Wenn ein Punkt erzielt wurde, hebt der/die SchiedsrichterIn den Arm, der der Mannschaft näher ist, die den Punkt erzielt hat.
- Wenn der Ballwechsel aus irgendeinem Grund als Let gewertet wird, hebt der/die HauptschiedsrichterIn die Hand über den Kopf, um anzuzeigen, dass der Ballwechsel vorbei ist.

### 2.4.2. EQUIPMENT

- Bei Wettkämpfen muss der Ball vor Spielbeginn auf dem Spielfeld gewählt werden.
- Der/Die HauptschiedsrichterIn kontrolliert die Angemessenheit der Bekleidung der SpielerInnen mit besonderem Augenmerk auf die Farbe der Trikots.

### 2.4.3. AUFWÄRMEN

- Die SpielerInnen dürfen sich auf dem Teq-Tisch des Matches direkt vor dem Spiel für zwei Minuten aufwärmen. Die Benutzung des Teq-Tisches in den offiziellen Pausen ist nicht erlaubt. Die festgelegte Übungszeit kann nur mit der Erlaubnis des/der OberschiedsrichterIn verlängert werden.
- Während einer Notunterbrechung des Spielgeschehens kann der/die OberschiedsrichterIn den SpielerInnen erlauben, auf sämtlichen Teq-Tischen inklusive dem Match-Teq-Tisch zu üben.
- Im Falle eines ausgetauschten Equipments sollen die SpielerInnen die Möglichkeit bekommen, sich mit dem neuen Equipment vertraut zu machen. Die SpielerInnen bekommen vor Wiederaufnahme des Spielgeschehens maximal eine Minute Übungszeit, welche von dem/der HauptschiedsrichterIn festgelegt wird.

#### 2.4.4. SPIELINTERVALLE

- Nach jedem erzielten Punkt müssen die SpielerInnen den Ball zu einem/einer beliebigen SchiedsrichterIn passen, welche/r dann dem/der VerteidigerIn den Ball zuspielt, welche im Anschluss den Eröffnungswurf ausführt. Nach dem Signal des/der SchiedsrichterIn hat der/die WerferIn drei Sekunden zur Ausführung des Eröffnungswurfes Zeit. Die Mannschaften haben das Recht auf:
  - eine verbindliche Pause von einer Minute zwischen den Spielen (kann abhängig vom Wettkampfformat variieren);
  - eine verbindliche Pause von einer Minute zwischen den Sätzen (kann abhängig vom Wettkampfformat variieren);
- Jede Mannschaft hat pro Match das Recht auf eine Auszeit (TO) von einer vollen Minute, außer im Entscheidungssatz, in dem es keine Auszeiten gibt.
  - Eine Auszeit kann von dem/der MannschaftskapitänIn oder dem/der TrainerIn beantragt werden.
  - Eine Auszeit kann durch das Formen eines „T“s mit den Händen beantragt werden. Dies geht allerdings nur bevor der Eröffnungswurf ausgeführt wurde und der solange der/die SchiedsrichterIn den Ball hat.
  - Wenn ein/e SchiedsrichterIn einen gültigen Antrag einer Auszeit registriert, unterbricht er/sie das Spiel, formt mit den Händen über dem Kopf ein „T“ und zeigt auf die Mannschaft, die die Auszeit beantragt hat.
  - Das Spiel wird fortgesetzt, sobald eine Minute vergangen ist.
  - Sollten beide Mannschaften gleichzeitig eine Auszeit beantragen, werden beide Auszeiten mit der Dauer von einer Minute

genehmigt. Allerdings dürfen beide Teams in dem entsprechenden Match dann keine Auszeit mehr nehmen.

- Zwischen den Matches eines Wettkampfes werden keine Pausen gemacht. Es sei denn, eine Mannschaft muss in aufeinander folgenden Spielen antreten und hat gerade ein Spiel absolviert. In einem solchen Fall kann die Mannschaft eine Pause von bis zu 15 Minuten in Anspruch nehmen.
- Der/Die HauptschiedsrichterIn kann die Erlaubnis für eine Spielunterbrechung von bis zu drei Minuten geben, falls ein/e SpielerIn aufgrund einer Verletzung (zwischenzeitlich) nicht in der Lage ist weiterzuspielen. Der/Die HauptschiedsrichterIn entscheidet auch, ob die Unterbrechung dem gegnerischen Team einen Nachteil verschafft.
- Sollte jemand auf dem Spielfeld bluten, muss das Spielgeschehen sofort unterbrochen werden und darf nicht fortgesetzt werden, bis die blutende Person medizinisch behandelt wurde und alle Blutspuren auf dem Spielfeld und dem Spiequipment beseitigt wurden.
- Während Auszeiten und offiziellen Pausen bleiben die SpielerInnen auf dem Spielfeld (oder maximal drei Meter entfernt), solange der/die HauptschiedsrichterIn keine abweichende Erlaubnis erteilt.
- Sollte das Spielgeschehen aufgrund von technischen Problemen (z.B. Stromausfall) gestört werden, ist eine Unterbrechung von bis zu einer Stunde erlaubt.
- Der/Die OberschiedsrichterIn kann die einstündige Wartezeit verwerfen, wenn das eigentliche Problem nicht beseitigt ist. In diesem Fall behalten die exakten Punktestände jeglicher Spiele, Sätze und Matches, die vor dem Zwischenfall gespielt wurden, ihre Gültigkeit.

## 2.5. DISZIPLIN

### 2.5.1. COACHING

- Die SpielerInnen können nur während der Pausen zwischen den Spielen und anderen autorisierten Unterbrechungen (z.B. Auszeiten) beraten werden. Sollte der/die TrainerIn zu einem anderen Zeitpunkt Ratschläge geben, hat der/die HauptschiedsrichterIn ihn/sie zu verwarnen. Weitere Verstöße resultieren in einer Hinausstellung.
- Der/Die hinausgestellte TrainerIn darf weder zurückkehren noch von einer anderen Person ersetzt werden, bis der entsprechende Wettkampftag vorbei ist.
- In Wettkämpfen muss der/die TrainerIn angemeldet werden, sofern es eine/n gibt.
- Der/Die OberschiedsrichterIn ist befugt, eine/n TrainerIn des Feldes zu verweisen, falls diese/r sich hochgradig unfair oder beleidigend verhält. Dies kann unabhängig davon erfolgen, ob der/die HauptschiedsrichterIn das Verhalten meldet oder nicht.

### 2.5.2. BENEHMEN

- SpielerInnen und TrainerInnen haben Verhalten, welches die GegnerInnen unfair beeinträchtigen, Zuschauer angreifen oder beleidigen oder dem Ruf des Sports schaden könnte, zu unterlassen. Zu diesem Verhalten gehören beleidigende Sprache, vorsätzliches Treten oder Schlagen des Balles aus dem Spielfeld, Treten oder Schlagen des Teq-Tisches oder der Banden, Respektlosigkeiten gegenüber den Offiziellen und jegliches andere unfaire Verhalten.
- Sollte ein/e SpielerIn oder TrainerIn zu irgendeinem Zeitpunkt ein schwerwiegendes Delikt begehen, hat der/die

HauptschiedsrichterIn das Spielgeschehen sofort zu unterbrechen und dies dem/der OberschiedsrichterIn zu berichten.

- Bei leichten Delikten kann der/die HauptschiedsrichterIn den/die SpielerIn, TrainerIn oder die Mannschaft beim ersten Mal verwarnen. Sollte ein/e SpielerIn, TrainerIn oder eine Mannschaft weitere Delikte begehen, hat der/die HauptschiedsrichterIn die Befugnis, den/die SpielerIn oder die Mannschaft von dem Match zu disqualifizieren.
- Falls der/die HauptschiedsrichterIn eine/n SpielerIn oder eine Mannschaft disqualifiziert, ist das Match mit 12-0 für die gegnerische Mannschaft in jedem Spiel zu werten.
- Eine Disqualifikation während eines Turniers zählt nur für das infragestehende Match. Sollte ein/e SpielerIn oder Mannschaft von einem vorherigen Spiel disqualifiziert worden sein, darf er/sie am nächsten Spiel wieder teilnehmen.
- Eine an eine/n beliebige/n SpielerIn ausgesprochene Warnung gilt für die gesamte Mannschaft.
- Der/Die OberschiedsrichterIn hat die Befugnis eine/n SpielerIn für schwerwiegende Verhaltensverstöße oder Unfairness von einem Match, Wettkampf oder Event zu disqualifizieren. Dies gilt unabhängig davon, ob der/die HauptschiedsrichterIn das Verhalten berichtet hat oder nicht.
- Wenn ein/e SpielerIn oder eine Mannschaft von dem/der Ober- oder HauptschiedsrichterIn von einem Match oder Wettkampf disqualifiziert worden ist, ist diese Entscheidung final und es kann kein Einspruch eingelegt werden.
- Sollte ein/e SpielerIn oder eine Mannschaft zu Beginn des Spiels nicht am Teq-Tisch bereitstehen, obwohl sie von dem/der HauptschiedsrichterIn gewarnt worden sind, ist diese Mannschaft als Verlierer zu werten.

- Ein/e disqualifizierte/r SpielerIn muss das Spielfeld verlassen. Die Disqualifikation und die auslösenden Umstände müssen dem Verband gemeldet werden, der für den Wettkampf zuständig ist.
- Es ist nicht erlaubt, ein Spiel oder einen Satz aufzugeben, ohne dadurch auch das Match aufzugeben. Das Aufgeben in einem Spiel bedeutet die Aufgeben des Matches. Sollte ein bereits gestartetes Match aufgegeben werden, sind die vorher erzielten Punkte und getroffenen Entscheidungen weiterhin gültig. Das Aufgeben eines Matches bedeutet nicht das Aufgeben der Teilnahme an kommenden Ereignissen des Wettkampfes.

### **2.5.3. PRESTIGE UND GUTER RUF**

- SpielerInnen, TrainerInnen und Offizielle haben jederzeit den guten Ruf des Sports und seine Integrität zu wahren, indem sie sich von jeglichem Versuch die Elemente des Spiels auf sportlich unethische Art und Weise zu verändern, fernhalten.
- Die SpielerInnen müssen jederzeit ihr Bestes geben und versuchen das Match zu gewinnen.

QATCH  
WORLD IS CURVED