

# TEQBALL

ZVANIČNA PRAVILA I PROPISI 2026

# Sadržaj

1. ZVANIČNI TEQ™ STO
2. Teqball teren
3. Zvanična lopta
4. Igrači i zvaničnici
5. Vrste mečeva
6. Razmena (rally)
7. Ponavljanje razmene
8. Bodovanje
9. Dodiri
10. Servis
11. Povrat
12. Redosled igre
13. Greške u redosledu igre
14. Mreža + tri odskoka
15. Edgeball
16. Sideball
17. Nedoovoljeni napad
18. Nedoovoljeni povrat
19. Previše dodira
20. Bez pasa
21. Delovi tela
22. Dupli dodir
23. Ponavljeni povrat
24. Dodir stola
25. Dodirivanje protivnika
26. Igra rukom
27. Odskok od mreže
28. Pauze i tajm-auti
29. Prekid takmičenja
30. Obeležavanja i reklame
31. Doping kontrola
32. Žalbe
33. Disciplinski postupak
34. Integritet
35. Propisi za takmičenja

# TEHNIČKI DETALJI

**Datum stupanja na snagu:** 1. januar 2023.

**Primena:** Zvanična pravila i propisi Teqball-a primenjuju se na sve događaje i sve organizatore takmičenja. Posebni zahtevi za primenu mogu biti predviđeni u tekstu koji se odnosi na nacionalne saveze.

## Definicije

**Mreža:** mreža, pleksiglas ili sličan deo pričvršćen za TEQ™ sto u liniji servisne linije Teqball terena.

**Organizator takmičenja:** FITEQ ili bilo koji drugi subjekt ili osoba koja organizuje događaj, uključujući, ali ne ograničavajući se na nacionalne saveze, državne saveze, klubove ili komercijalne subjekte.

**Događaj:** sportski događaj/takmičenje u Teqball-u organizovano od strane organizatora takmičenja.

**FITEQ događaj:** Teqball takmičenje koje organizuje FITEQ, uključujući, ali ne ograničavajući se na svetska prvenstva.

**Lokalni organizacioni komitet:** u slučaju zajedničke organizacije sa FITEQ-om, operativni komitet odgovoran za planiranje i ukupnu realizaciju događaja na lokalnom nivou u skladu sa važećim organizacionim smernicama.

**Tehnička lica:** menadžer takmičenja, glavni sudija, sudija meča, pomoćni sudija i rezervni sudija.

**Tim zvaničnici:** treneri, medicinsko osoblje sportiste/tima.

**Nacionalni savez:** nacionalno upravno telo za sport Teqball u svojoj nadležnosti, propisno priznato od strane FITEQ-a.

**Državni savez:** u zemljama sa federalnom strukturom, državno upravno telo priznato od strane nacionalnog saveza.

**Klub:** pravno lice osnovano i registrovano u skladu sa zakonima svoje države.

**Pridruženi član (Affiliate):** bilo koje organizaciono telo FITEQ-a sa zasebnim pravnim subjektivitetom ili drugo integrisano telo FITEQ-a, kao što su konfederacije.

# 1. ZVANIČNI TEQ™ STO

1.1.1 Dužina: 3.000 mm (horizontalno)

1.1.2 Širina: 1.500 mm (bez mreže)

1.1.3 Širina: 1.700 mm (sa mrežom)

1.1.4 Visina: 900 mm (sa mrežom)

1.1.5 Zakrivljenost igraće površine TEQ™ stola određena je razlikom između najviše i najniže tačke površine, kao i horizontalnim rastojanjem od najniže (najudaljenije) tačke stola do visine mreže.

Najviša tačka igraće površine — merena od tla — iznosi 760 mm, dok je najniža tačka 565 mm.

Horizontalno rastojanje između najnižeg dela TEQ™ stola i mreže iznosi 1.490 mm.

1.1.6 Materijal igraće površine TEQ™ stola je HPL (High-Pressure Laminate), sastavljen od kraft papira impregniranog smolom, dekorativnog papira i providnog melaminskog sloja. Ovi slojevi su spojeni pod visokim pritiskom i temperaturom.

## 1.2 SPECIFIKACIJA MREŽE

1.2.1 Širina: 1.700 mm

1.2.2 Debljina: 20 mm

1.2.3 Visina: 140 mm (mereno od površine TEQ™ stola)

1.2.4 Mreža mora biti trajno pričvršćena za TEQ™ sto i mora biti izrađena od PMMA (pleksiglas), providnog termoplastičnog materijala koji predstavlja laganu i otpornu alternativu staklu.

1.2.5 Ove specifikacije opisuju TEQ™ One sto, koji je jedan od tri tipa stolova priznatih od strane FITEQ-a:

1.2.5.1 **TEQ™ One** – zvanična sportska oprema „Klasa A – visok nivo“. Koristi se na zvaničnim FITEQ turnirima.

1.2.5.2 **TEQ™ Smart** – zvanična sportska oprema „Klasa B – profesionalni nivo“. Koristi se na nacionalnim i klupskim turnirima.

1.2.5.3 **TEQ™ Lite** – zvanična sportska oprema „Klasa C – rekreativni nivo“. Koristi se na amaterskim turnirima.

## 2. TEQBALL TEREN

### 2.1 OZNAKE TERENA

#### 2.1.1 Ograde terena

2.1.1.1 Teren mora biti pravougaonog oblika i obeležen ogradama minimalne visine 500 mm i maksimalne visine 1.500 mm.

2.1.1.2 Ograde terena pripadaju prostoru čije su granice. Zahtevi u vezi sa ogradama mogu varirati u različitim takmičenjima.

2.1.1.3 Zvanični TEQ™ sto postavlja se tačno u sredini terena, tako da je mreža paralelna sa kraćim stranama terena.

**2.1.1.4 Tokom takmičenja boja TEQ™ stola, boja podloge, boja ograda terena i boja lopte moraju biti međusobno različite.**

#### 2.1.2 Središnja linija (Halfway line)

2.1.2.1 Središnja linija mora biti na sredini Teqball terena i deliti ga na dve jednake polovine.

2.1.2.2 Središnja linija mora biti označena jasno vidljivom linijom minimalne debljine 20 mm i maksimalne debljine 50 mm, u boji koja se razlikuje od boje podloge.

---

#### 2.1.3 Servisna linija

2.1.3.1 Servisna linija mora biti paralelna sa mrežom i udaljena 3,5 metra od sredine stola. Dakle, nalazi se 2 metra od projekcije kraja stola na podlogu.

2.1.3.2 Debljina servisne linije mora biti minimalno 20 mm i maksimalno 50 mm, u boji različitoj od boje podloge.

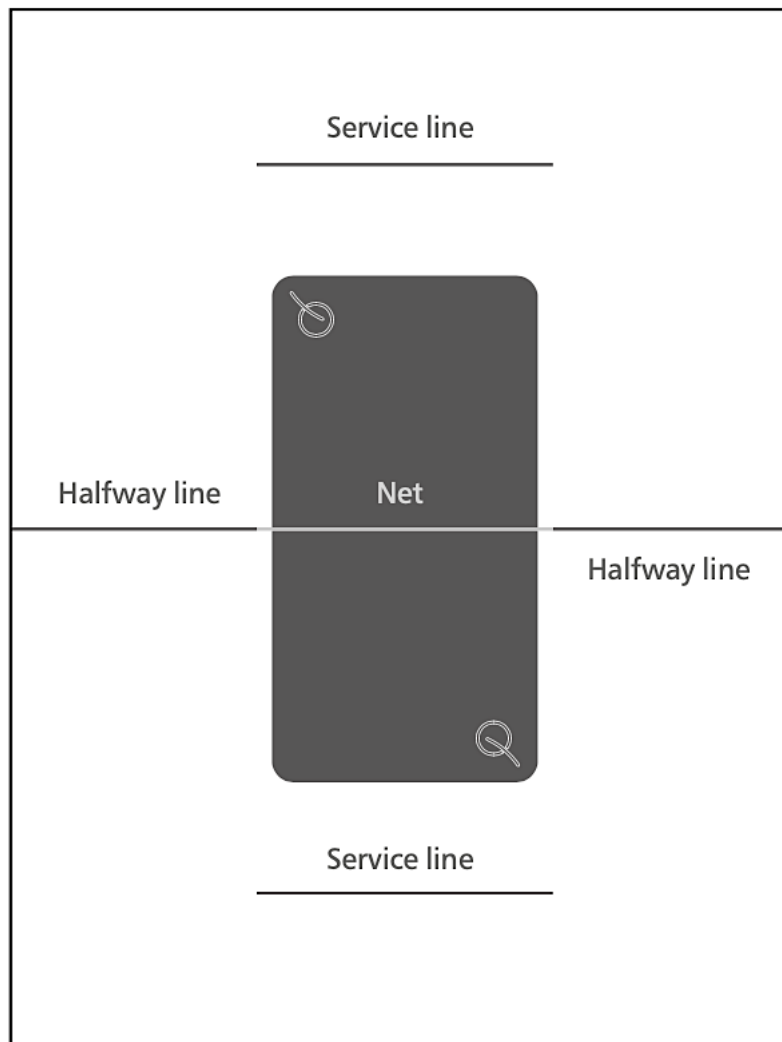
---

#### 2.1.4 Dimenzije

2.1.4.1 Zvanična dimenzija Teqball terena za takmičenja iznosi najmanje 12 metara širine, najmanje 16 metara dužine i najmanje 7 metara visine.

2.1.4.2 Strane paralelne sa mrežom moraju biti najmanje 12 metara duge, dok druge dve strane moraju biti najmanje 16 metara duge.

2.1.5 Sudije se smatraju delom Teqball terena.



## 3. ZVANIČNA LOPTA

### 3.1 KVALITET I MERE

3.1.1 Sferičnog oblika.

3.1.2 Izrađena od kože ili drugog odgovarajućeg materijala i sadrži lateks meh sa butil ventilom.

3.1.3 Obim mora biti najmanje 67 cm i najviše 69 cm (lopta veličine 5).

3.1.4 Težina na početku meča mora biti između 370 g i 400 g.

3.1.5 Pritisak mora biti između 0,3 i 0,5 atmosfera na nivou mora.

3.1.6 Merenje je odgovornost organizatora takmičenja.

---

### 3.2 ZAMENA NEISPRAVNE LOPTE

3.2.1 Ako lopta pukne ili postane neispravna tokom meča, igra se zaustavlja. Glavni sudija preuzima neispravnu loptu i obezbeđuje novu.

3.2.2 Nakon zamene lopte, igra se nastavlja tačno od mesta gde je zaustavljena, što znači da rezultat ostaje isti i servis koji je prethodio prekinutoj razmeni mora biti ponovljen. Ako je razmena započeta drugim pokušajem servisa, igrač nastavlja sa drugim pokušajem servisa nakon jednog minuta zagrevanja sa novom loptom.

## 4. IGRAČI I ZVANIČNICI

### 4.1 IGRAČI

4.1.1 Broj igrača zavisi od vrste meča (videti: Vrste mečeva):

4.1.1.1 Singl – jedan igrač po strani.

4.1.1.2 Dubl – dva igrača po strani.

4.1.2 Jedan od igrača mora biti izabran za kapitena tima u zvaničnoj utakmici. U singlu, igrač je sam sebi kapiten. Kapiten je odgovoran za učešće u bacanju novčića.

4.1.3 Domaći igrač/tim je onaj koji je prvi naveden u žrebu za određeni meč.

4.1.4 Gostujući igrač/tim je onaj koji je drugi naveden u žrebu za određeni meč.

---

## **4.2 OPREMA I ODEĆA**

4.2.1 Takmičarska oprema sastoji se od majice kratkih rukava ili bez rukava; šorca ili suknje ili jednodielne sportske opreme; narukvica; kačketa; trake za glavu; čarapa i obuće. Kompresiona ili pripijena odeća može pokrivati laktove i kolena i mora se nositi ispod majice ili šorca/suknje. Mora biti iste osnovne boje kao spoljašnja oprema i jasno se razlikovati od protivnika. Odeća ne sme davati nikakvu prednost igračima niti kršiti propise organizatora takmičenja.

4.2.2 Sav nakit (ogrlice, prstenje, narukvice, minduše, kožne ili gumene narukvice itd.) i bilo koja neodobrena opasna oprema su zabranjeni.

4.2.3 Pokrivala za glavu su dozvoljena, ali ne smeju imati delove koji vire sa površine.

4.2.4 Igrači nose naočare ili kontaktna sočiva na sopstvenu odgovornost.

4.2.5 Brojevi ili natpisi mogu biti na majici radi identifikacije igrača, saveza ili kluba; reklame su dozvoljene (videti: Obeležavanja i reklame).

4.2.6 Obeležja ili ukrasi na prednjem ili bočnom delu opreme, kao i predmeti (npr. nakit), ne smeju biti upadljivi ili reflektujućii na način koji ometa vid protivnika. Ako Glavni sudija proceni da je nešto ometajuće, može narediti uklanjanje ili prekrivanje tog predmeta.

4.2.7 Igrači/timovi ne smeju nositi odeću iste boje kao protivnik. Boje moraju jasno razlikovati protivnike.

4.2.8 Svi igrači istog tima moraju nositi opremu iste boje, istog oblika, dizajna i tipa tokom celog takmičenja. Izuzetak je moguć iz verskih razloga. Svaki igrač/tim mora imati dva kompleta opreme jasno različitih boja.

4.2.9 Glavni sudija odlučuje o zakonitosti i prihvatljivosti opreme igrača.



## 4.3 TEHNIČKA LICA

### 4.3.1 Menadžer takmičenja

4.3.1.1 Za svaki događaj mora biti imenovan menadžer takmičenja.

4.3.1.2 Dužnosti menadžera takmičenja:

4.3.1.2.1 prikupljanje prijava za događaj putem FITEQ sistema;

4.3.1.2.2 provera podobnosti učesnika (igrača, trenera itd.);

4.3.1.2.3 priprema opšteg rasporeda i dodela mečeva;

4.3.1.2.4 provera opreme i uslova za igru pre početka takmičenja i obezbeđivanje održavanja odobrenih uslova tokom takmičenja;

4.3.1.2.5 priprema i nadzor žreba zajedno sa Glavnim sudijom;

4.3.1.2.6 glavna kontakt tačka između FITEQ-a i lokalnog organizacionog komiteta (ako je FITEQ događaj);

4.3.1.2.7 nadzor svakodnevnih operacija takmičenja.

---

### 4.3.2 Tim zvaničnici

4.3.2.1 Treneri i druga lica (npr. fizioterapeuti) mogu sedeti pored terena u označenom prostoru. Broj tim zvaničnika zavisi od takmičenja, ali ne sme prelaziti tri osobe ukupno.

## 4.4 TEHNIČKA LICA

### 4.4.1 Glavni sudija (Chief Referee)

4.4.1.1 Glavni sudija je odgovoran za organizovanje sastanka sa svim sudijama pre početka turnira.

4.4.1.2 Za svako takmičenje mora biti imenovan Glavni sudija. On je odgovoran za sprovođenje žreba zajedno sa menadžerom takmičenja.

4.4.1.3 Glavni sudija raspoređuje sudije za svaki sto i određuje njihove uloge.

4.4.1.4 Glavni sudija proverava podobnost svih učesnika (igrača, trenera, asistenata itd.).

4.4.1.5 Mora biti pozicioniran u blizini mečeva koji su u toku i nadgledati ih.

4.4.1.6 Može u bilo kom trenutku odlučiti o zameni sudije.

4.4.1.7 Glavni sudija odlučuje:

4.4.1.7.1 da li meč treba prekinuti u slučaju vanredne situacije;

4.4.1.7.2 da li se vreme za zagrevanje može produžiti;

4.4.1.7.3 o tumačenju pravila ili propisa, uključujući prihvatljivost opreme, uslova igre i odeće;

4.4.1.7.4 da li i gde igrači mogu trenirati tokom vanrednog prekida;

4.4.1.7.5 da li je potrebno pokrenuti disciplinske mere.

4.4.1.8 Ako Glavni sudija nije u mogućnosti da obavlja dužnost, odgovornost prelazi na zamenika. Uvek mora biti prisutan tokom meča ili mora biti prisutan njegov ovlašćeni zamenik.

4.4.1.9 Glavni sudija mora imati:

- propisanu sudijsku opremu (prema zvaničnom kodeksu oblačenja);
  - sat;
  - dva novčića;
  - dve hemijske olovke i blok za beleške.
-

#### **4.4.2 Sudija meča (Main Referee)**

4.4.2.1 Za svaki meč mora biti imenovan sudija meča.

4.4.2.2 Sudija meča je odgovoran za kontinuitet igre i primenu pravila.

4.4.2.3 Proverava ispravnost opreme i uslova igre i prijavljuje nepravilnosti Glavnom sudiji.

4.4.2.4 Sprovodi bacanje novčića za izbor servisa, prijema i strana.

4.4.2.5 Kontroliše redosled servisa i prijema i ispravlja greške.

4.4.2.6 Donosi odluku o svakoj razmeni (bod ili ponavljanje) i objavljuje rezultat prema propisanoj proceduri.

4.4.2.7 Ako protivnici nose sličnu opremu kao domaći tim, mora naložiti gostujućem timu da promeni majice.

4.4.2.8 Ima pravo i obavezu da izriče disciplinske mere.

4.4.2.9 Mora imati:

- propisanu sudijsku opremu;
- sat;
- novčić.

4.4.2.10 Pozicionira se u zamišljenoj liniji mreže i kreće se prema potrebi igre. Odluke mora donositi jasno i samouvereno.

4.4.2.11 Mora odmah prijaviti Glavnom sudiji svaki slučaj nasilja ili neprimerenog ponašanja.

---

#### **4.4.3 Pomoćni sudija**

4.4.3.1 Pomaže sudiji meča u obavljanju njegovih zadataka.

4.4.3.2 Donosi odluku o ispravnosti izvođenja servisa.

4.4.3.3 Merenje vremena zagrevanja i tajm-auta je njegova odgovornost.

4.4.3.4 Mora imati:

- propisanu sudijsku opremu;

- sat;
- novčić.

4.4.3.5 Pozicionira se na zamišljenoj liniji mreže, nasuprot sudiji meča.

4.4.3.6 Signalizira sudiji meča ako primeti prekršaj i ima zadatke u vezi sa disciplinskim merama.

4.4.3.7 Vodi evidenciju rezultata.

4.4.3.8 Odgovoran je da teren ostane čist nakon meča.

---

#### **4.4.4 Rezervni sudija**

4.4.4.1 Broj rezervnih sudija zavisi od takmičenja.

4.4.4.2 Mora biti spreman da uđe kao sudija meča ili pomoćni sudija po potrebi.

4.4.4.3 Mora imati:

- propisanu sudijsku opremu;
- sat;
- novčić.

4.4.4.4 Mora biti pozicioniran u blizini terena.

4.4.4.5 Mora poznavati protokol i ulogu svakog sudije.

4.4.4.6 Pomaže sudiji meča i vodi računa o čistoći terena.

4.4.4.7 Ne sme verbalno komentarisati odluke tokom posmatranja meča.

4.4.4.8 Mora prijaviti Glavnom sudiji svaku neuobičajenu situaciju.

---

#### **4.5 Bacanje novčića**

4.5.1 Bacanje novčića sprovodi sudija meča neposredno pre početka meča radi određivanja servisa, prijema i strana.

4.5.2 Za bacanje se koristi zvanični FITEQ novčić. Ako nije dostupan, koristi se običan novčić prečnika između 25 mm i 35 mm.



#### 4.5.3 Postupak:

4.5.3.1 Domaći igrač bira stranu novčića (glava ili pismo).

4.5.3.2 Pobjednik bira stranu ili servis/prijem, a drugi kapiten bira preostalu opciju.

4.5.3.3 Tim koji prima prvi bira primaoca, zatim tim koji servira bira servera.

## 5. VRSTE MEČEVA

### 5.1 TRI VRSTE MEČEVA

5.1.1 **Singl** – meč u kojem se takmiče dva igrača jedan protiv drugog. Ograničenja po polu zavise od takmičenja.

5.1.2 **Dubl** – meč u kojem se takmiče dva tima po dva igrača. Ograničenja po polu zavise od takmičenja.

5.1.3 **Mešoviti dubl** – meč u kojem se takmiče dva tima po dva igrača, sastavljena od jednog muškarca i jedne žene.

## 6. RAZMENA (RALLY)

### 6.1 DEFINICIJA

6.1.1 Razmena je period tokom kojeg je lopta u igri.

6.1.2 Svaka razmena počinje servisom; tim koji prima mora vratiti loptu na protivničku stranu stola.

6.1.3 Važeća razmena završava se dodelom poena jednom od igrača/timova.

## 6.2 SISTEM BODOVANJA

6.2.1 Svaki set se igra do 12 poena, osim odlučujućeg seta.

6.2.2 Meč se igra na dobijena dva seta (best-of-three). Broj setova može biti dodatno preciziran pravilima određenog takmičenja.

6.2.3 Poslednji, odlučujući set mora biti dobijen sa najmanje dva poena razlike; svi ostali setovi mogu biti dobijeni kada jedna strana prva osvoji 12 poena.

# 7. PONAVLJANJE RAZMENE

Razmena se mora ponoviti u tri slučaja:

## 7.1 Edgeball

7.1.1 U slučaju edgeball-a, poen se ne dodeljuje i razmena se ponavlja.

---

## 7.2 Mreža + tri odskoka

7.2.1 Ako lopta dodirne mrežu i zatim odskoči najmanje tri puta na protivničkoj strani bez dodira igrača, razmena se ponavlja i poen se ne dodeljuje.

---

## 7.3 Viša sila (Force majeure)

7.3.1 Viša sila nastaje kada sudija zaustavi igru tokom važeće razmene.

7.3.2 Meč može biti zaustavljen ako je razmena ometena:

- od strane osobe koja nije zvanični igrač;
- drugom loptom;
- bilo kojim događajem koji može uticati na ishod razmene.

7.3.3 Ako dođe do više sile tokom servisa, ponavlja se samo prekinuti servis. Ako se to desi tokom drugog pokušaja servisa, igrač ponavlja drugi pokušaj.

## 8. BODOVANJE

### 8.1 Poen se dodeljuje ako:

- 8.1.1 protivnik ne uspe da vrati loptu na protivničku stranu;
- 8.1.2 lopta nakon povratka dotakne bočnu stranu stola (sideball);
- 8.1.3 lopta odskoči najmanje dva puta na protivničkoj strani (osim slučaja mreža + tri odskoka);
- 8.1.4 protivnik dodirne loptu uzastopno istim delom tela (dupli dodir);
- 8.1.5 protivnik izvrši uzastopni povrat istim delom tela;
- 8.1.6 protivnik dodirne loptu više od tri puta;
- 8.1.7 protivnik dodirne loptu rukom ili rukom iznad zgloba;
- 8.1.8 protivnik napravi duplu servis grešku;
- 8.1.9 protivnik dodirne loptu nakon povratka pre nego što lopta odskoči na sto;
- 8.1.10 protivnik ili deo njegove opreme dodirne sto ili mrežu;
- 8.1.11 protivnik dodirne igrača tokom razmene;
- 8.1.12 u dublu pogrešan igrač prvi dodirne loptu nakon servisa;
- 8.1.13 igrač prilikom povratka nije na svojoj strani terena;
- 8.1.14 lopta nakon dodira protivnika prođe ispod zamišljene linije vrha mreže;
- 8.1.15 lopta se vrati na stranu igrača bez dodira protivnika nakon validnog povratka;
- 8.1.16 lopta nakon dodira protivnika dotakne drugu opremu ili osobu osim stola ili mreže.
- 8.1.17 Ako oba tima naprave grešku, gubi onaj koji je prvi napravio grešku.

## 9. DODIRI

### 9.1 Važeći dodiri

- 9.1.1 Igrači smeju dodirivati loptu bilo kojim delom tela osim šakama i rukama (ruke od ramena nadole).
- 9.1.2 Tokom jednog povratka dozvoljena su najviše tri dodira (računaju se i nenamerni dodiri).
- 9.1.3 Zabranjeno je zadržavati loptu između dva dela tela.
- 9.1.4 Zabranjeno je zadržavati loptu na delu tela.
- 9.1.5 Uzastopni dodiri istim delom tela jedne osobe su zabranjeni (dupli dodir).
- 9.1.6 Uzastopni povratci istim delom tela su zabranjeni (ponovljeni povrat).

9.1.7 Ako lopta tokom igre dodirne mrežu, sva pravila važe i dalje, osim pravila o duplom dodiru.

## 10. SERVIS

### 10.1 Osnovna pravila

10.1.1 Servis počinje tako što je lopta u ruci servera.

10.1.2 Server mora baciti loptu iz ruke i udariti je dok je u vazduhu.

10.1.3 Servis se izvodi jednim dodirom bilo kojim delom tela osim šaka i ruku.

10.1.4 Server ima dva pokušaja da izvede uspešan servis.

10.1.5 Dva neuspešna pokušaja zaredom predstavljaju duplu servis grešku.

10.1.6 Drugi servis mora biti izveden jednim dodirom bilo kojim delom tela osim šaka, ruku i stopala.

10.1.7 Svi igrači moraju biti na svojoj strani terena u trenutku servisa.

10.1.8 Kada je lopta u posedu servera, protivnik je spreman i sudija da signal za servis, server ima maksimalno 5 sekundi da izvede servis.

10.1.9 Servis se menja nakon svaka 2 poena.

---

### 10.2 Pozicija servera

10.2.1 Servisna linija je udaljena 2 metra od stola.

10.2.2 U trenutku kontakta sa loptom najmanje jedan deo tela mora dodirivati podlogu.

10.2.3 Svi delovi tela koji dodiruju pod moraju biti iza servisne linije.

10.2.4 Servis je neispravan ako bilo koji deo tela dodirne servisnu liniju u trenutku servisa.

10.2.5 Deo tela koji je na podu mora biti između zamišljenih produženih linija bočnih strana stola.

---

### **10.3 Lopta kod servisa**

10.3.1 Putanja lopte nakon servisa nije važna (nagore ili nadole).

10.3.2 Lopta mora prvo odskočiti na protivničkoj strani stola.

10.3.3 Lopta može odskočiti bilo gde na protivničkoj strani.

10.3.4 Ako lopta dodirne mrežu tokom servisa, to je servis greška.

---

### **10.4 Posebne situacije**

10.4.1 Ako servis rezultira edgeball-om, ponavlja se servis; dva uzastopna takva slučaja predstavljaju servis grešku.

10.4.2 U dublu samo igrač koji prima sme prvi dodirnuti loptu nakon servisa.

10.4.3 Ako lopta prvo dodirne mrežu tokom servisa, to je servis greška.

10.4.4 Ako je server ometen tokom servisa, sme uhvatiti loptu ili je pustiti da padne – jednom po pokušaju

## **11. POVRATAK**

### **11.1 Povratak je ispravan ako:**

11.1.1 igrač koji prima prvi dodirne loptu nakon servisa;

11.1.2 lopta je odskočila tačno jednom na njegovoj strani pre prvog dodira;

11.1.3 nije napravljena greška tokom povratka;

11.1.4 lopta nakon važećih dodira odskoči na protivničkoj strani ili dodirne mrežu i potom odskoči na protivničkoj strani.

## 12. REDOSLED IGRE

### 12.1 Strane i uloge

12.1.1 Pre svakog meča strane biraju igrači nakon bacanja novčića koje sprovodi sudija meča. Igrači takođe biraju ko će prvi servirati i primati servis.

---

### 12.2 Tok igre (Dubl)

12.2.1 Meč počinje tako što Tim A – Igrač 1 servira Timu B – Igrač 1. Servis izvodi isključivo Tim A – Igrač 1 i samo Tim B – Igrač 1 sme prvi primiti loptu.

Nakon 2 poena menja se servis.

Tim A – Igrač 1 i Tim A – Igrač 2 menjaju pozicije, što znači da Tim A – Igrač 2 postaje primalac, a Tim B – Igrač 1 počinje da servira.

Nakon sledeća 2 poena ponovo se menja servis.

Tim B – Igrač 1 i Tim B – Igrač 2 menjaju pozicije, pa Tim B – Igrač 2 postaje primalac, a Tim A – Igrač 2 servira.

Nakon sledeća 2 poena opet se menja servis.

Tim A – Igrač 2 i Tim A – Igrač 1 menjaju pozicije, pa Tim A – Igrač 1 postaje primalac, a Tim B – Igrač 2 servira.

Nakon sledeća 2 poena ponovo se menja servis.

Tim B – Igrač 2 i Tim B – Igrač 1 menjaju pozicije i redosled se vraća na početak – ciklus se ponavlja.

---

12.2.2 U drugom setu Tim B – Igrač 1 započinje servis prema Timu A – Igrač 1.

12.2.3 Pre odlučujućeg seta strane i servis se ponovo određuju bacanjem novčića. Tim koji je osvojio više ukupnih poena u prva dva seta smatra se pobednikom bacanja novčića. Ako je broj poena jednak, baca se novčić.

12.2.4 U odlučujućem setu, ako rezultat dođe do 12–12, servis se menja nakon svakog poena.



TeamA-Player1

---



TeamA-Player2



TeamB-Player2

---



TeamB-Player1

12.2.5 U sistemu na dva dobijena seta, prvi set se igra do 12 poena (12–11 može biti konačan rezultat).

12.2.6 Nakon svakog seta timovi menjaju strane. U odlučujućem setu, kada vodeći tim dostigne 6, 12 ili 18 poena, strane se takođe menjaju.

---

### **12.3 Tok igre (Mešoviti dubl)**

12.3.1 Meč počinje tako što muški igrač Tima A servira muškom igraču Tima B.

Nakon 2 poena menja se servis:

Muški igrač Tima B servira muškom igraču Tima A.

Nakon 2 poena:

Ženski igrač Tima A servira ženskom igraču Tima B.

Nakon 2 poena:

Ženski igrač Tima B servira ženskom igraču Tima A.

Nakon sledeća 2 poena redosled se vraća na početak.

---

12.3.2 U drugom setu muški igrač Tima B započinje servis.

12.3.3 Pre odlučujućeg seta strane i server se određuju bacanjem novčića, kao u prvom setu.

12.3.4 U odlučujućem setu, pri rezultatu 12–12, servis se menja nakon svakog poena uz poštovanje pravila o polu servera.

12.3.5 Prvi set igra se do 12 poena.

12.3.6 Nakon svakog seta menja se strana. U odlučujućem setu strane se menjaju kada vodeći tim dostigne 6, 12 i 18 poena.

## 13. GREŠKE U REDOSLEDU IGRE

### 13.1 Pogrešan servis

13.1.1 Ako igrač servira ili prima van redosleda, sudija prekida igru i razmena se nastavlja pravilnim redosledom.

13.1.2 Nakon prvog povratka, bilo koji igrač tima može prvi dodirnuti loptu.

13.1.3 Svi poeni osvojeni pre otkrivanja greške ostaju važeći.

---

### 13.2 Pogrešna promena strana

13.2.1 Ako igrači nisu promenili strane kada je trebalo, to se mora učiniti odmah nakon završetka razmene.

13.2.2 Svi prethodno osvojeni poeni ostaju važeći.

## 14. MREŽA + TRI ODSKOKA

### 14.1 Definicija

14.1.1 Pravilo tri odskoka primenjuje se kada lopta dodirne mrežu najmanje jednom, a zatim odskoči najmanje tri puta na protivničkoj strani bez dodira igrača ili bilo kog drugog objekta.

### 14.2 Odluka

14.2.1 Razmena se ponavlja od prvog servisa.

14.2.2 Sva pravila vezana za odskok od mreže primenjuju se prema poglavlju „Odskok od mreže“.

## 15. EDGEBALL

### 15.1 Definicija

15.1.1 Edgeball nastaje kada lopta pogodi ivicu protivničke igraće površine bez dodira bilo čega u vazduhu nakon pravilnog servisa ili povratka, a zatim odskoči na pod ili dodirne nešto drugo osim igrača ili stola.

### 15.2 Odluka

15.2.1 Razmena se ponavlja.

15.2.2 Ako se desi tokom servisa – servis se ponavlja; dva uzastopna edgeball-a predstavljaju servis grešku.

**15.2.3 Ako se desi tokom igre – razmena se ponavlja od prvog servisa; poen se ne dodeljuje.**

## 16. SIDEBALL

### 16.1 Definicija

16.1.1 Sideball nastaje kada lopta pogodi bočnu stranu stola ispod igraće površine nakon pravilnog povratka i zatim odskoči nadole.

16.1.2 Ako lopta pogodi i ivicu i bočnu stranu, a zatim odskoči nadole, smatra se sideball-om, osim ako je lopta došla odozgo iznad igraće površine.

## **16.2 Odluka**

### **16.2.1 Poen se dodeljuje protivniku.**

# **17. NEDOZVOLJENI NAPAD**

## **17.1 Definicija**

17.1.1 Nedoizvoljeni napad nastaje kada igrač koji vraća loptu prilikom povratka pređe zamišljenu produženu liniju mreže delom tela koji je naslonjen na pod ili tačkom kontakta sa loptom.

17.1.2 Delovi tela naslonjeni na pod smatraju se osloncem.

17.1.3 Gaženje ili dodirivanje središnje linije tokom povratka takođe se smatra nedozvoljenim napadom (važi samo za igrača koji vraća loptu).

17.1.4 Igrač sme preći zamišljenu liniju mreže samo radi dodavanja lopte sebi ili saigraču.

## **17.2 Odluka**

17.2.1 Poen se dodeljuje protivniku.

# **18. NEDOZVOLJENI POVRATAK**

## **18.1 Definicija**

18.1.1 Nedoizvoljeni povratak nastaje kada lopta tokom povratka prođe ispod ili preko zamišljene produžene linije vrha mreže pre nego što odskoči na protivničkoj strani.

## **18.2 Odluka**

18.2.1 Poen se dodeljuje protivniku.

# 19. PREVIŠE DODIRA

## 19.1 Definicija

19.1.1 Previše dodira nastaje kada igrač ili tim dodirne loptu više od tri puta tokom jednog povratka.

19.1.2 Nenamerni dodiri se takođe računaju.

19.1.3 U dublu, ako jedan igrač sam napravi tri dodira pre nego što saigrač dodirne loptu, smatra se prekršajem.

19.1.4 Ako lopta nakon dodira mreže ostane u igri, ukupan broj dodira pre i posle mreže ne sme prelaziti tri.

19.1.5 Ako igrač zadrži loptu između dva dela tela, to se odmah smatra previše dodira.

## 19.2 Odluka

19.2.1 Poen se dodeljuje protivniku.

# 20. BEZ PASA (NO PASS)

## 20.1 Definicija

20.1.1 U dublu, prekršaj bez pasa nastaje kada samo jedan igrač tima dodirne loptu pre nego što se izvrši povrat.

## 20.2 Odluka

20.2.1 Poen se dodeljuje protivniku.

# 21. DELOVI TELA

U Teqball-u se razlikuje devet delova tela.

## **21.1 Devet različnih delov tela**

21.1.1 Glava – gornji deo tela iznad vrata.

21.1.2 Levo rame – gornji spoj ruke i deo tela između ramena i vrata.

21.1.3 Desno rame – gornji spoj ruke i deo tela između ramena i vrata.

21.1.4 Leđa – zadnja strana tela od ramena do kukova, uključujući zadnji deo vrata i zadnjicu.

21.1.5 Grudi – prednja strana tela od ramena do kukova, uključujući prednji deo vrata.

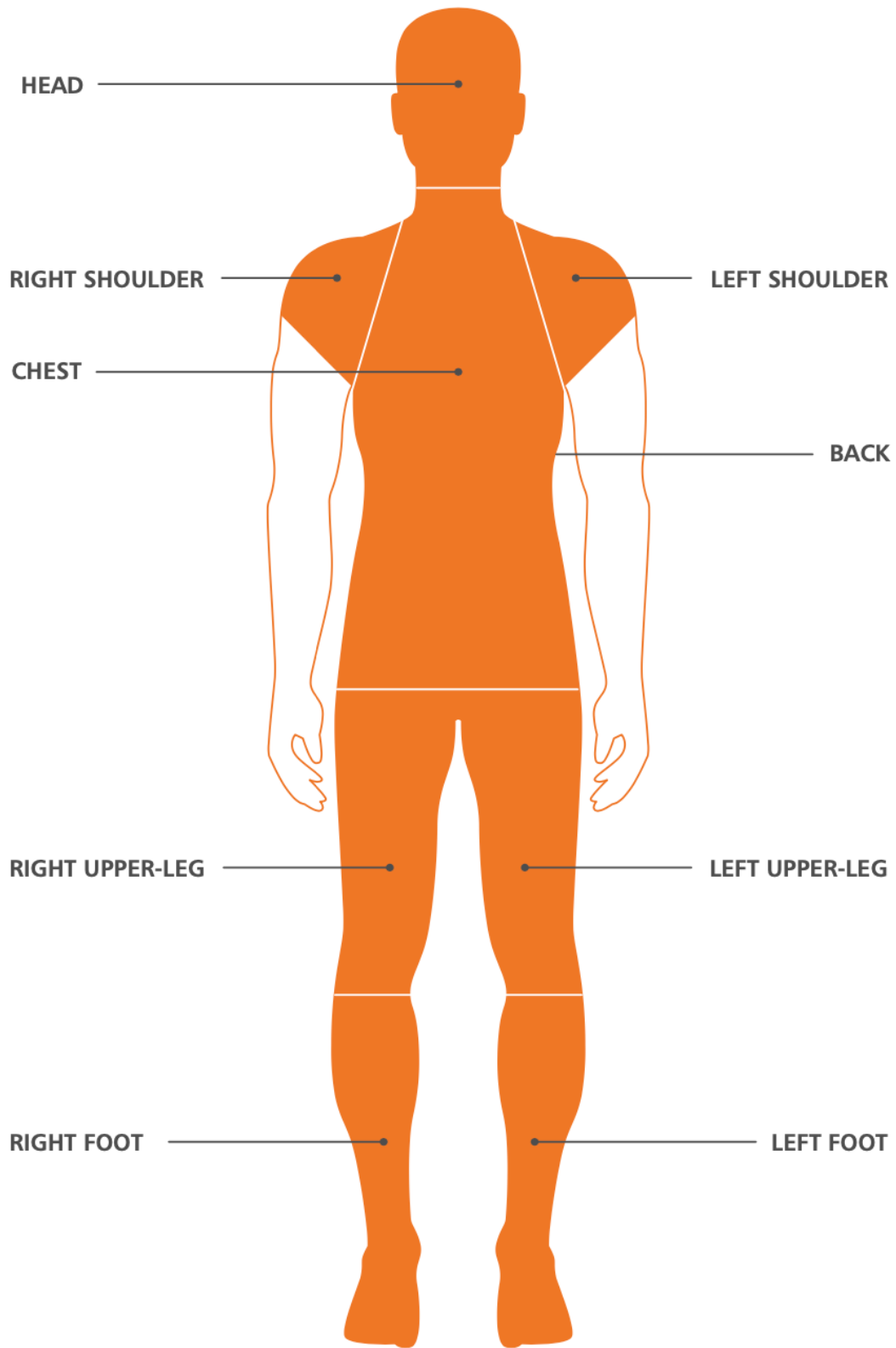
21.1.6 Leva natkolenica – deo tela između kukova i sredine kolena (bez zadnjice).

21.1.7 Desna natkolenica – deo tela između kukova i sredine kolena (bez zadnjice).

21.1.8 Levo stopalo – deo tela ispod sredine kolena (unutrašnja i spoljašnja strana stopala smatraju se istim delom tela).

21.1.9 Desno stopalo – deo tela ispod sredine kolena (unutrašnja i spoljašnja strana stopala smatraju se istim delom tela).

21.1.10 Ako se lopta dodirne tačno na granici dva dela tela, procena se vrši prema nameri pokreta.



HEAD

RIGHT SHOULDER

LEFT SHOULDER

CHEST

BACK

RIGHT UPPER-LEG

LEFT UPPER-LEG

RIGHT FOOT

LEFT FOOT

## 22. DUPLI DODIR

### 22.1 Definicija

22.1.1 Dupli dodir nastaje kada igrač uzastopno dodirne loptu istim delom tela bez da je neko drugi ili nešto drugo dodirne između ta dva dodira.

22.1.2 U dublu se dupli dodir primenjuje po pojedincu – ako jedan igrač doda loptu saigraču, saigrač može koristiti isti deo tela.

22.1.3 Ako igrač zadrži loptu na delu tela, to se odmah smatra duplim dodirom.

### 22.2 Odluka

22.2.1 Poen se dodeljuje protivniku.

---

## 23. PONOVLJENI POVRATAK

### 23.1 Definicija

23.1.1 Ponovljeni povratak nastaje kada igrač ili tim vrati loptu istim delom tela uzastopno tokom iste razmene. Servis se ne smatra povratkom.

23.1.2 U dublu se pravilo primenjuje na ceo tim – ako jedan igrač vrati loptu određenim delom tela, saigrač ne sme vratiti loptu istim delom tela u toj razmeni.

### 23.2 Odluka

23.2.1 Poen se dodeljuje protivniku.

---

## 24. DODIR STOLA

### 24.1 Definicija

24.1.1 Dodir stola nastaje kada igrač tokom razmene dodirne bilo koji deo stola bilo kojim delom tela, namerno ili nenamerno.

24.1.2 Ako igrač dodirne sto opremom koju nosi, to se takođe smatra prekršajem.

## **24.2 Odluka**

24.2.1 Poen se dodeljuje protivniku.

# **25. DODIRIVANJE PROTIVNIKA**

## **25.1 Definicija**

25.1.1 Prekršaj nastaje kada igrač dodirne protivnika tokom razmene.

25.1.2 Igrači moraju omogućiti dovoljno prostora protivniku koji je u posedu lopte. Ako se ne obezbedi prostor i dođe do kontakta, poen se dodeljuje timu koji je napadao.

## **25.2 Odluka**

25.2.1 Poen se dodeljuje protivniku.

---

# **26. IGRANJE RUKOM (HANDBALL)**

## **26.1 Definicija**

26.1.1 Igranje rukom nastaje kada igrač namerno ili nenamerno dodirne loptu rukom ili rukom iznad zgloba tokom razmene.

## **26.2 Odluka**

26.2.1 Poen se dodeljuje protivniku.

---

# **27. ODSKOK OD MREŽE**

## **27.1 Odskok od mreže u različitim situacijama**

27.1.1 Tokom servisa, ako lopta dodirne mrežu, to je uvek greška.

27.1.2 Tokom igre, ako lopta dodirne mrežu, razmena se nastavlja i sva ostala pravila važe.

27.1.3 Ako se lopta odbije nazad od mreže, igrač može ponovo igrati loptu u okviru dozvoljenog broja dodira. U ovom slučaju dupli dodir se ne kažnjava, ali pravilo ponovljenog povratka i dalje važi.

27.1.4 Ako lopta nakon dodira mreže padne na protivničku stranu:

- mreža + jedan odskok = regularan povrat
- mreža + dva odskoka = poen za tim koji je vratio loptu
- mreža + tri ili više odskoka = razmena se ponavlja
- mreža + kotrljanje bez odskoka = razmena se ponavlja

27.1.5 Ako se lopta vrati sa igračeve strane nazad ka mreži bez protivničkog dodira, ostaje u igri prema pravilima, ali dodatni odskok donosi poen protivniku.

## 28. PAUZE I TAJM-AUTI

U Teqball-u postoje različiti prekidi tokom igre.

### 28.1 Zagrevanje

28.1.1 Vreme za zagrevanje traje 1 minut pre početka meča.

---

### 28.2 Pauze između setova

28.2.1 Pauze između svih setova traju 1 minut. Tokom pauze igrači ne smeju igrati na stolu.

28.2.2 Tokom pauze igrači ne smeju napustiti teren bez dozvole sudije meča.

28.2.3 Igrači menjaju strane tokom pauze.

---

### 28.3 Tajm-aut

28.3.1 Svaki tim ima pravo na jedan tajm-aut tokom meča na dva dobijena seta. Tajm-aut traje 1 minut.

28.3.2 Tajm-aut se zahteva pokazivanjem znaka „T“ rukama.

28.3.3 Tajm-auti mogu biti traženi uzastopno. Tokom tajm-auta igrači ne smeju napustiti teren bez dozvole sudije meča.

---

## **28.4 Pauza zbog povrede**

28.4.1 Ako se igrač povredi, kapiten ili igrač može zatražiti pauzu zbog povrede.

28.4.2 Sudija meča procenjuje situaciju i pokazuje znak „T“, uz izgovaranje „Injury break“.

28.4.3 Pauza zbog povrede traje 3 minuta.

28.4.4 Ako do povrede dođe tokom razmene, sudija zaustavlja igru i odlučuje da li se razmena ponavlja ili se dodeljuje poen.

28.4.5 Pauza može trajati kraće, ali ne duže od 3 minuta.

28.4.6 Sudije ne smeju dodirivati povređenog igrača osim u hitnim slučajevima.

28.4.7 Tokom pauze dozvoljen je ulazak samo zvaničnom medicinskom timu.

28.4.8 Na preporuku medicinskog tima pauza se može produžiti do 10 minuta.

28.4.9 Nakon pauze igra se nastavlja prema odluci sudije.

28.4.10 Tim može tražiti maksimalno dve pauze od po 3 minuta. Treća znači prekid meča i pobedu protivnika.

## **28.5 Produžena pauza zbog povrede**

28.5.1 Produžena pauza može trajati maksimalno 10 minuta.

28.5.2 Sudija jasno objavljuje „10-minute injury break“.

28.5.3 Nakon produžene pauze igrač ima pravo na 1 minut zagrevanja.

28.5.4 Produžena pauza može biti dodeljena samo jednom po meču.

## 29. PREKID TAKMIČENJA

Ako dođe do prekida zbog nepredviđenih okolnosti (npr. nestanak struje), dozvoljeno je čekanje do 1 sat da se uslovi normalizuju. Glavni sudija može prekinuti čekanje ako je jasno da nastavak nije moguć. Prethodno završeni mečevi i poeni ostaju važeći.

---

## 30. OBELEŽAVANJA I REKLAME

### 30.1 Tehnička pravila

30.1.1 Reklame ne smeju biti iste boje kao sto, lopta ili dresovi.

30.1.2 Fluorescentne i svetle boje nisu dozvoljene u zoni igre.

30.1.3 Reklame ne smeju menjati osvetljenje tokom razmene.

30.1.4 LED reklame ne smeju ometati igrače.

30.1.5 Reklame na mreži su dozvoljene uz ograničenja pozicije.

### 30.2 Prava i ograničenja

Zabranjene su reklame za duvan, alkohol, droge, oružje, seksualni sadržaj ili diskriminatorni sadržaj.

---

## 31. DOPING KONTROLA

Doping kontrola se sprovodi u skladu sa važećim FITEQ antidoping pravilima.

---

## 32. ŽALBE

32.1 Žalba može biti podneta protiv odluke sudije meča Glavnom sudiji.

32.2 Protiv odluke Glavnog sudije može se žaliti menadžeru takmičenja.

32.3 Odluka menadžera takmičenja je konačna.

32.4 Žalba mora biti rešena u roku od približno 10 minuta ako je moguće.

---

## 33 DISCIPLINSKI POSTUPAK

### 33.1 OSNOV DISCIPLINSKIH MERA

**33.1.1** Disciplinske mere mogu biti izrečene u vezi sa mečom ili takmičenjem zbog kršenja FITEQ Integrity politika navedenih u Poglavlju 34 ovih Pravila, kao i zbog kršenja ovih Pravila. Disciplinske mere mogu biti izrečene tokom meča ili nakon meča na osnovu izveštaja/zapisnika sa događaja.

**33.1.2** Nesportsko ponašanje nastaje, između ostalog, kada igrač ili timski zvaničnik upućuje bilo kakvu neprimerenu verbalnu izjavu ili neverbalni gest protivničkim igračima, timskim zvaničnicima, tehničkim licima, publici ili drugim učesnicima meča/turnira, ili kada igrač ili timski zvaničnik krši pravila propisana ovim dokumentom, uključujući FITEQ Integrity politike i bilo koja druga važeća FITEQ pravila, regulative i politike.

#### 33.1.2 Primeri (neiscrpna lista)

##### **33.1.2.1** *Nesportsko ponašanje igrača:*

- a) Namerno varanje – izbegavanje pravila.
- b) Neprimerena verbalna i neverbalna komunikacija.
- c) Svaka komunikacija sa protivnikom ili sudijom tokom razmene.
- d) Namerno ometanje protivnika bukom – vikanje u pravcu protivnika sa ciljem ometanja.
- e) Pokušaj namernog obmanjivanja sudija.
- f) Pokušaj namernog odugovlačenja vremena.
- g) Odbijanje promene uloga u skladu sa redosledom igre.
- h) Ponašanje koje pokazuje nepoštovanje prema sportu.
- i) Verbalno ometanje protivnika između razmena.
- j) Pokušaj namernog pomeranja TEQ™ stola ili servisne linije.
- k) Namerno korišćenje trikova radi zaobilaženja pravila.
- l) Neprimereno ili uvredljivo slavlje, skidanje majice ili pokrivanje glave majicom (nakon osvajanja poena, seta ili meča).
- m) Neumereno verbalno ili neverbalno protestovanje protiv odluke sudije.
- n) Rasističko ili drugo uvredljivo ponašanje.

o) Izbegavanje ili zaobilaženje pravila o podobnosti (materijalnih ili proceduralnih) – npr. neregistrovanje ili lažno predstavljanje registrovanog igrača.

---

#### **33.1.2.2 Nesportsko ponašanje timskih zvaničnika:**

- a) Napuštanje trenerske zone tokom meča (ukoliko napuste zonu, nije im dozvoljen povratak).
- b) Namerno ili nenamerno ometanje meča (uključujući verbalnu komunikaciju).
- c) Verbalno komentarisanje sudijskih odluka.
- d) Preterane ili opasne reakcije na sudijske odluke.
- e) Neprimerena komunikacija sa publikom ili drugim učesnicima.
- f) Rasističko, seksističko ili drugo uvredljivo ponašanje.
- g) Izbegavanje ili zaobilaženje pravila o podobnosti (npr. neregistrovanje ili lažno predstavljanje registrovanog timskog zvaničnika).

Detekcija, procena i kategorizacija nesportskog ponašanja, kao i izricanje disciplinskih mera, odgovornost su sudija i menadžera takmičenja, uzimajući u obzir sve okolnosti konkretne situacije.

---

### **33.2 OPŠTA PRAVILA**

33.2.1 Tehnička lica moraju proceniti konkretnu situaciju i izreći odgovarajuću kaznu. Pomoćni sudija može ukazati na nesportsko ponašanje, nakon čega Glavni sudija izdaje upozorenje igraču.

33.2.2 Ozbiljna nesportska ponašanja prijavljuju se Klubu, Nacionalnoj federaciji, eventualno Državnoj federaciji i FITEQ-u.

33.2.3 Odluke o isključenju i diskvalifikaciji moraju biti izdate u pisanoj formi (uključujući elektronski format).

---

### **33.3 SANKCIJE I KARTONSKI SISTEM**

#### **33.3.1**

Koriste se sledeće kartice:

- Žuti karton – „Upozorenje“
- Crveni karton – „Poen protivniku“



### 33.3.2 Pet koraka sankcionisanja:

1. **Upozorenje (žuti karton)** – za prvi prekršaj.  
Poen se ne dodeljuje, osim ako protivnik nije već očigledno osvojio poen.  
Upozorenje se može izreći samo jednom.
2. **Poen protivniku (crveni karton)** – za drugi prekršaj ili ako je prvi prekršaj ozbiljan.  
Može biti izrečeno više puta prema proceni sudije.
3. **Isključenje** – u slučaju ekstremnog ili kontinuiranog nesportskog ponašanja.  
Odluku donosi Glavni sudija. Protivnik dobija meč, ali prethodno osvojeni poeni ostaju važeći.
4. **Diskvalifikacija** – u slučaju ekstremnog prekršaja koji prevazilazi težinu isključenja.  
Diskvalifikovani igrač automatski gubi titulu, medalju, nagradni fond i bodove za rang listu.
5. **Novčana kazna** – do 500 EUR, prema odluci Glavnog sudije.

---

### 33.3.3

Ova pravila se primenjuju i na timske zvaničnike (uključujući trenere).  
Ako trener bude isključen, mora napustiti trenersku zonu.  
Ako odbije, meč može biti završen rezultatom 12-0 po setu u korist protivnika.

---

### 33.3.4

Svaka disciplinska mera izrečena igraču ili zvaničniku primenjuje se i na njegov tim.

---

### **33.4 POSTUPAK ETIČKE I DISCIPLINSKE KOMISIJE**

Ozbiljni i ekstremni prekršaji mogu biti predmet postupka Etičke i disciplinske komisije u roku od 1 godine od događaja.

Prijave tokom meča podnose se Glavnom sudiji ili menadžeru takmičenja.  
Prijave nakon meča podnose se putem FITEQ sistema ([integrity@fiteq.org](mailto:integrity@fiteq.org)).

Odluke tehničkih lica tokom meča ne mogu biti predmet žalbe pred Komisijom.

---

### **33.5 PRIMENLJIVOST NA NACIONALNE SAVEZE**

Nacionalne federacije moraju implementirati odredbe Poglavlja 32 i 33 u roku od 6 meseci.

Implementirana pravila moraju biti najmanje jednako zaštitna i u skladu sa lokalnim zakonima.

Reference na FITEQ Etičku i disciplinsku komisiju podrazumevaju i nacionalne komisije, osim ako nije drugačije ugovoreno sa FITEQ-om.

---

## **34 INTEGRITET**

34.1 Igrači i timski zvaničnici moraju poštovati FITEQ Integrity politike.

34.2 FITEQ Integrity politike obuhvataju:

- Kodeks etike
  - Antikorupcijsku politiku
  - Politiku jednakosti i nediskriminacije
  - Politiku zaštite i dobrobiti
-

# 35 PRAVILA ZA TAKMIČENJA

## 35.1 Vrste turnira

Međunarodne vrste turnira određuje Izvršni odbor FITEQ-a.  
Turniri mogu biti:

- Otvoreni (za sve zemlje)
  - Ograničeni (za određene grupe)
  - Pozivni (po individualnom pozivu)
- 

## 35.2 Događaji

Otvoreni međunarodni turniri mogu uključivati:

- Muški singl
- Ženski singl
- Muški dubl
- Ženski dubl
- Mešoviti dubl

Takmičenja se igraju grupno + nokaut sistemom ili samo nokaut sistemom uz odobrenje FITEQ-a.

---

## 35.3 Nosioци prema rang listi

Nosioци se određuju prema poslednjoj svetskoj FITEQ rang listi.  
Raspoređuju se tako da se najviši nosioци ne sretnu pre završnih rundi.

---

## 35.4 Nosioци prema nominaciji zemlje

Igrači iz iste zemlje se, koliko je moguće, razdvajaju u žrebu.  
Dubl par sa igračima iz dve zemlje može se smatrati parom obe zemlje.

---

### **35.5 Grupni sistem**

2 boda za pobjedu

1 bod za poraz u odigranom meču

0 bodova za neodigran ili nedovršen meč

Ako su bodovi jednaki, odlučuje međusobni skor, odnos pobjeda/poraza, setovi i poeni.  
Ako je i dalje nerešeno – odlučuje žreb.

---

### **35.6 Nokaut sistem**

Broj mesta mora biti stepen broja 2.

Ako ima manje igrača – dodeljuju se „bye“ mesta.

Ako ima više igrača – igraju se kvalifikacije.

---

### **35.7 Izmene žreba**

Dozvoljene su samo uz odobrenje Menadžera takmičenja i Glavnog sudije.

---

### **35.10 Sistem bodovanja**

FITEQ događaji koriste TeqRef aplikaciju ili zvanične table za rezultat.

---

### **35.11 Upravljanje rezultatima**

Obavezna je upotreba FITEQ sistema za zvanične rezultate.

---

### **35.12 Challenge sistem**

Challenge sistem definiše Izvršni odbor FITEQ-a za svaki događaj.

---

## 35.13 Pravila podobnosti

Pravila podobnosti (akreditacija, medicinska sposobnost itd.) propisuju se posebnim dokumentima Izvršnog odbora.

Više detalja o samom sportu možete se informisati putem sledećih linkova:

- - <https://www.fiteq.org/>
- - <https://www.teqball.com/>
- - <https://en.wikipedia.org/wiki/Teqball>

1.

Koliko je teqball atraktivan i dinamičan sport možete se uveriti na sledećim linkovima:

- - <https://www.youtube.com/watch?v=xCpjcJyUYYM>
- - <https://www.youtube.com/watch?v=kOuBDd0WI04>
- - <https://www.youtube.com/watch?v=XOYsPpvdv8I>
- - <https://www.youtube.com/watch?v=DIctj7QW7Wk&t=769s>
- - <https://www.youtube.com/watch?v=mA4sXIyvHQs>
- - [https://www.youtube.com/watch?v=5ML8IA92ypc&list=PLUA7SjOxDGwc5peSWg\\_STQMskiR\\_OSszM&index=1&t=5s](https://www.youtube.com/watch?v=5ML8IA92ypc&list=PLUA7SjOxDGwc5peSWg_STQMskiR_OSszM&index=1&t=5s)
- - [https://www.youtube.com/watch?v=MUsuD\\_A86tQ](https://www.youtube.com/watch?v=MUsuD_A86tQ)

Članovi našeg kluba su vodeći igrači na svetskoj rang listi I predstavljaju sam krem ovog sporta.

Nikola Mitro - <https://www.fiteq.org/world-ranking/doubles/men> - <https://www.fiteq.org/world-ranking/mixed-doubles>

Bogdan Marojević - <https://www.fiteq.org/world-ranking/singles/men> - <https://www.fiteq.org/world-ranking/doubles/men>

<https://kablarnet.rs/nikola-mitro-diplomirani-sam-sociolog-a-igram-teqbol-teqball/>

Olimpijski komitet Sportal Blic Radio Beograd RTV Vojvodina Podgorica DUBL polufinale RIO de JANEIRO - finale - <https://sportal.blic.rs/sportske-vesti/ljudi-se-nekada-cude-nikola-je-zavrshio-sociologiju-sa-prosekom-883-u-srbiji-ne-radi-u-struci-i-jedan-je-od-najboljih-na-svetu-zbog-igre-iz-kraja-sve-je-zbog-tenisa-ali-glavom/2023071013263387242>

SKOPJE - finale NIRNBERG svetsko prvenstvo - FINALE TURGU MURES - finale PARIZ svetska serija - finale - <https://oks.org.rs/sportisti/nikola-mitro/>

LISABON - finale prvenstvo - finale - <https://www.youtube.com/watch?v=sBejNpXy2Lo>

ITALIJA - finale pesak GLIWICE - svetsko prvenstvo - finale RIEMS - svetsko - <https://www.youtube.com/watch?v=7wq6h33C8vA>

**Kanal teqballa sa svim mečevima - <https://www.youtube.com/@TEQBALL>**

Uspesi svih članova Teqball Limana :

SVETSKA PRVENSTVA			
Mesto	Muški dubl	singl	Miks
<b>Reims , Francuska 2018</b>	1 mesto	4.mesto	/
<b>Budapest , Madjarska 2019</b>	2 mesto	4.mesto	3.mesto
<b>Gliwice, Poljska 2021</b>	1.mesto	¼	4.mesto
<b>Nirnberg, Nemačka 2022</b>	1 mesto	¼	4.mesto
<b>Bangkok, Tajland 2023</b>	4.mesto	¼	¼
<b>Ho Ši Min, Vijetnam 2024</b>	/	2 mesto	1/4

EVROPSKE OLIMPIJSKE IGRE			
<b>Krakov 2023</b>	2 mesto	¼	2 mesto

SVETSKE SERIJE			
<b>Pariz 2022</b>	1 mesto	/	¼ 1/8
<b>Krakov 2022</b>	3 mesto	1/8	1/8
<b>Madrid 2024</b>	3 mesto	17 Mesto	5 mesto
<b>Tulsa 2024</b>	1 mesto	/	3 I 5 mesto
<b>Peking 2024</b>	2 mesto	3 I 5 mesto	5 mesto
<b>Budapest 2024</b>	5 mesto	/	9 mesto
<b>Jinan 2025</b>	/	5. mesto	5. mesto
<b>Dezshou 2025</b>	3. mesto	2. I 3. mesto	/

TOUR			
<b>Cervia, Italia 2021</b>	1 mesto	/	2 mesto
<b>Cheim, Poland 2021</b>	1 mesto	/	1 mesto
<b>Lisabon 2022</b>	1 mesto	/	4mesto ¼
<b>Los Angeles 2022</b>	1 mesto	/	/
<b>Turgu Mures 2022</b>	1 mesto	/	¼ 1/8
<b>Miami 2002</b>	2 mesto	/	/
<b>Napoli 2022</b>	½	¼	¼
<b>Budapest 2022</b>	3 mesto	/	2 mesto
<b>Anaheim 2022</b>	2 mesto	/	/
<b>Skopje 2023</b>	2 mesto	/	3 mesto
<b>Los Angeles 2023</b>	2 mesto	/	4 mesto
<b>Dubai 2023</b>	4 mesto	/	¼
<b>Madrid 2023</b>	/	¼	3 mesto
<b>Podgorica 2023</b>	2 mesto	/	4 mesto
<b>Estergom 2023</b>	2 mesto	/	2 mesto
<b>Rio de Janeiro 2023</b>	1 mesto	/	¼ 1/8
<b>Pula 2023</b>	3 mesto	/	¼
<b>Grinštat 2024</b>	2 mesto *	9 mesto	/

CHALLENGER			
<b>Warsava 2019</b>	3. mesto	/	/
<b>Budapest 2019</b>	2. mesto	/	/
<b>Novi Sad 2019</b>	1. mesto	/	/
<b>Ballasagyurmat 2019</b>	2. mesto	/	/
<b>Dunaujvaros, 2020</b>	2. mesto	/	/
<b>Chocen 2020</b>	1. mesto	/	/
<b>Budapest 2021</b>	9. mesto*	/	/
<b>Sumeg 2021</b>	1. mesto	/	/
<b>Balaton 2021</b>	5. mesto	5 mesto	/
<b>Jidvei, Romania 2021</b>	3. mesto*	/	/
<b>Budapest 2021</b>	3. mesto	/	/
<b>Balaton 2024</b>	1. mesto*	/	/
<b>Santarem 2024</b>	2. mesto	/	3 mesto
<b>Malaga 2024</b>	3. mesto *	/	5 mesto
<b>Sombathelji 2024</b>	/	5 mesto	3 mesto *
<b>Sekeljjudvarhelji 2024</b>	2. mesto	/	2 mesto
<b>Badalona 2024</b>	2. mesto	/	3 mesto
<b>Pecs 2025</b>	/	5. mesto	5. mesto
<b>Presov 2025</b>	2. mesto	/	5. mesto
<b>Wawre 2025</b>	2. mesto	/	3. mesto
<b>Ibiza 2025</b>	9. mesto	/	2. mesto
<b>Szekelyudvarhely 2025</b>	2. mesto	/	3. mesto
<b>Targu Mures 2025</b>	/	1. mesto	2. mesto
<b>Mieucy Ciuk 2025</b>	1. mesto	3. mesto	3. mesto
<b>Badalona 2025</b>	3. mesto	/	1. mesto
<b>Hamburg 2025</b>	5. mesto	/	5. mesto
<b>Vlahita 2025</b>	1. mesto	1. mesto	2. mesto

ADRIA TEQ LIGA			
<b>Bar 2023</b>	1. mesto	/	/
<b>Sarajevo 2023</b>	1. mesto	/	/
<b>Zlatibor 2023</b>	1. mesto	/	/
<b>Zadar 2023</b>	1. mesto	/	/
<b>Skopje 2023</b>	1. mesto	/	/
<b>Ohrid 2024</b>	1. mesto	1. I 2. mesto	/
<b>Bar 2024</b>	1. mesto	1. I 3. mesto	/
<b>Sarajevo 2024</b>	1. mesto	1. I 2. mesto	/
<b>Ohrid 2025</b>	1. mesto	2. I 5. mesto	/
<b>Sarajevo 2025</b>	1. mesto	5. I 5. mesto	/
<b>Nova Gradiška 2025</b>	1. mesto	1. I 3. mesto	/
<b>Podgorica 2025</b>	1. mesto	1. I 2. mesto	/

\*nastupali kao miks dubl u konkurenciji dublova  
/ - nisu nastupali ili nije održana disciplina

Srdačan pozdrav,

Teqball Liman