



Edycja 2024

Poradnik dla sędziów tenisa stołowego

Marcin Fidala

Poradnik dla Sędziów Tenisa Stołowego

Edycja XVII

„Poradnik dla Sędziów Tenisa Stołowego” to kompletne tłumaczenie XVII edycji poradnika „Handbook for Match Officials”, opublikowanego przez ITTF w 2023 roku. Tłumaczenie obejmuje rozdziały od 1 do 20, które szczegółowo przedstawiają wszystkie wymagania i zasady dotyczące obowiązków sędziów oraz postępowania zawodników. W dodatkowej części dokumentu znajdują się załączniki, które przedstawiają przykłady praktycznych reakcji sędziów na różne sytuacje, które mogą wystąpić podczas gry.



Celem tego poradnika jest dostarczanie na bieżąco informacji o wszelkich zmianach i aktualizacjach w przepisach dotyczących tenisa stołowego. Dokument ten ma na celu zapewnienie, że wszystkie osoby zaangażowane w grę, w tym sędziowie, zawodnicy oraz osoby odpowiedzialne za organizację zawodów, będą na bieżąco informowane o wszelkich nowelizacjach regulaminu. Zachęcam do regularnego odwiedzania tego pliku, aby zapoznać się z najnowszymi aktualizacjami. Jest to istotne, aby mieć pewność, że wszyscy użytkownicy przestrzegają aktualnych przepisów i standardów. Aktualizacje mogą obejmować zmiany w przepisach, nowe wytyczne dotyczące procedur sędziowskich, czy też poprawki i doprecyzowania dotyczące różnych aspektów gry.

Aby ułatwić śledzenie wprowadzanych zmian, w dokumencie zastosowane są następujące oznaczenia:

- Nowe lub zmienione fragmenty tekstu będą wyróżnione kolorem żółtym. Dzięki temu można szybko zidentyfikować, które części dokumentu zostały dodane lub zmodyfikowane w stosunku do poprzedniej wersji.
- Fragmenty tekstu, które zostały usunięte, będą przekreślone kolorem czerwonym. Pozwoli to na łatwe dostrzeżenie, które elementy przepisów zostały wycofane lub zmienione, a także zrozumienie, jakie zmiany miały miejsce w dokumentacji.

Zachęcam do regularnego przeglądania tego poradnika, aby być zawsze na bieżąco z obowiązującymi przepisami i standardami w tenisie stołowym.

Ostatnia aktualizacja dokumentu miała miejsce **25 września 2024 roku**.

Tłumaczenie Marcin Fidała

1 WPROWADZENIE

- 1.1 Celem tego poradnika jest wskazanie sędziom stosowania przepisów ustawowych i wykonawczych i należy je czytać w połączeniu z aktualnym Podręcznikiem oraz Regulaminem ITTF (dostępnym również na stronie internetowej ITTF). Dotyczy on głównie obowiązków sędziów liczących i asystentów sędziów liczących, ale obejmuje również aspekty obowiązków sędziego głównego w odniesieniu do kontroli meczów. Podręcznik dla sędziów głównych obejmuje szerzej omówione obowiązki sędziego głównego. Sędziowie powinni również zapoznać się z biuletynem URC, filmami i często zadawanymi pytaniami na stronie internetowej URC (FAQ), aby uzyskać najnowsze informacje o aktualizacjach, zalecanych procedurach i zmianach w przepisach.
- 1.2 Sędziowie powinni również zapoznać się z Podręcznikami WTT ze względu na różnice w przepisach. Przydatne linki znajdują się w załączniku G.
- 1.3 Zawodnicy mają prawo oczekiwać spójności w prowadzeniu meczów i nie należy oczekiwać, że będą musieli stale dostosowywać się do różnych procedur w różnych rozgrywkach lub w różnych krajach. W celu zapewnienia spójności, Komisja Sędziowska ITTF (URC) opracował podsumowanie zalecanych procedur dla sędziów, które są dołączone jako załączniki A, C, D i E.

Załącznik F obejmuje niektóre aspekty tenisa stołowego osób niepełnosprawnych, a załącznik G zawiera listę przydatnych linków.

2 PRZEPISY I REGULACJE

2.1 Stosowanie

- 2.1.1 Pierwszym wymogiem stawianym sędziemu jest rzetelna znajomość przepisów, w tym przepisów, które regulują przebieg zawodów tenisa stołowego, uzupełniona jasnym zrozumieniem zakresu, w jakim mają one zastosowanie do różnych rodzajów zawodów. Odpowiednie informacje zawarte są w rozdziałach 2, 3 i 4 Przepisów ITTF.

2.2 Zastosowanie

- 2.2.1 „Przepisy gry w tenisa stołowego”, zwane dalej „przepisami”, zawarte są w rozdziale 2. Przepisy te mają zastosowanie do wszystkich rozgrywek międzynarodowych i są ogólnie przyjmowane przez związki w odniesieniu do rozgrywek krajowych, chociaż każdy związek ma prawo do wprowadzania zmian w rozgrywkach, które dotyczą tylko jego własnych zawodników na tych turniejach. Ustawa może być zmieniona tylko na Walnym Zgromadzeniu ITTF, za zgodą 75% głosujących.

2.3 Przepisy

- 2.3.1 Rozdział 2 zawiera „Regulamin Zawodów Międzynarodowych”, zwany dalej „Regulaminem”, który ma zastosowanie zasadniczo do wszystkich zawodów międzynarodowych. Dodatkowe przepisy dotyczące imprez, rangi mistrzowskiej, w tym Mistrzostw Świata, znajdują się w rozdziale 4. Niniejszy regulamin może zostać zmieniony jedynie na posiedzeniu Zarządu ITTF, zwykłą większością głosów głosujących.

3 RODZAJE TURNIEJÓW

3.1 Turnieje otwarte

- 3.1.1 Turniej otwarty to zawody organizowane z upoważnienia Związku, na którego terytorium się odbywają, w których mogą wziąć udział zawodnicy dowolnego Związku. We wszystkich takich turniejach mogą wystąpić niewielkie zmiany w przepisach, w przypadku gdy organ organizujący nie jest w stanie lub nie chce spełnić wszystkich wymogów, zwykle w odniesieniu do warunków gry, takich jak np. wielkość pola gry.
- 3.1.2 W przypadku, gdy turniej otwarty nie jest zgodny z określonymi przepisami, formularz zgłoszeniowy musi jasno określać charakter i zakres wszelkich zmian, tak aby przyszli zawodnicy wiedzieli z wyprzedzeniem o ograniczeniach, które będą miały zastosowanie. Przyjmuje się, że zawodnik, który przesłał taki formularz zgłoszeniowy, zrozumiał i zaakceptował ograniczenia, a turniej zostanie przeprowadzony zgodnie ze zmienionym regulaminem.
- 3.1.3 W każdym sezonie Związek może zgłosić jeden otwarty turniej seniorów, jeden juniorów i jeden weteranów, który organizuje jako Międzynarodowe Mistrzostwa Seniorów, Juniorów

lub Weteranów, a dla takiego turnieju regulamin może być modyfikowany tylko za zgodą Komitetu Wykonawczego ITTF. Podobnie, wszelkie zmiany w Mistrzostwach Świata muszą być zatwierdzone przez Zarząd ITTF i Mistrzostwa Kontynentu przez odpowiednią Federację Kontynentalną. Ponadto Związek może również zorganizować turniej tenisa stołowego dla osób niepełnosprawnych.

3.2 Turnieje z ograniczeniami

- 3.2.1 Turnieje krajowe, w których wszyscy zawodnicy pochodzą z tego samego związku oraz turnieje, które są ograniczone do zawodników z określonego obszaru lub do członków określonych grup lub profesji, nie są automatycznie objęte przepisami. W przypadku tych zawodów organ organizujący ma prawo zdecydować, który z przepisów będzie miał zastosowanie i jakie ewentualne zmiany zamierza wprowadzić.

3.3 Inne turnieje międzynarodowe

- 3.3.1 Międzynarodowe mecze drużynowe, inne niż te w Mistrzostwach Świata lub Mistrzostwach Kontynentalnych, zwykle odbywają się zgodnie z wszystkimi przepisami, ale uczestniczące związki mogą uzgodnić zmiany. W tych i innych międzynarodowych zawodach należy przyjąć, że obowiązują wszystkie odpowiednie przepisy, chyba że opublikowane warunki zawodów stwierdzają, że istnieją wyjątki i wyjaśniają zmiany.

4 Sędziowie

4.1 Sędzia główny

- 4.1.1 Dla wszystkich zawodów wyznaczany jest sędzia główny, zwykle z jednym lub kilkoma zastępcami, którzy mogą działać w jego imieniu. Sędzia główny lub upoważniony zastępca musi być obecny na sali gry przez cały czas trwania turnieju, aby rozstrzygnąć każdą kwestię interpretacji przepisów, w której jest wyłącznym autorytetem. Ma zapewnić, że zawody są prowadzone zgodnie z odpowiednimi przepisami.
- 4.1.2 W przypadku, gdy sędzia główny jest jedynym sędzią, np. zezwalając na tymczasowe wstrzymanie meczu z powodu kontuzji lub dyskwalifikując zawodnika za niewłaściwe zachowanie, musi on działać konsekwentnie i unikać wszelkich podejrzeń o stronniczość w stosunku do poszczególnych zawodników. Dla najważniejszych zawodów zaleca się, aby sędzia główny i jego zastępcy pochodzili z różnych związków, tak aby zawsze był obecny „neutralny” sędzia do rozstrzygnięcia sporu.
- 4.1.3 Sędzia główny jest odpowiedzialny za wyznaczenie sędziów liczących. Chociaż zwykle nie dokonuje on takich nominacji samodzielnie, musi mieć pewność, że sędziowie są kompetentni oraz że działają w sposób uczciwy i konsekwentny. Powinien wyjaśnić sędziom, podczas odprawy przed turniejem, w jaki sposób spodziewa się, że przepisy i regulacje będą stosowane, zwłaszcza gdy którekolwiek z nich są nowe lub mogą być sporne.
- 4.1.4 Zawodnicy znajdują się pod jurysdykcją sędziego głównego od momentu przybycia na salę sportową do momentu jej opuszczenia. Sala treningowa jest uważana za część sali sportowej.

4.2 Sędzia liczący

- 4.2.1 Dla każdego meczu przydzielony jest sędzia liczący, którego podstawowym obowiązkiem jest decydowanie o wyniku każdej wymiany. Sędzia liczący jest zobowiązany do dokonywania osądu przy stosowaniu niektórych praw i przepisów, takich jak decydowanie, czy wymiana powinna być powtórzona (LET), ze względu na serwis lub odbiór zawodnika ponieważ mogły mieć wpływ okoliczności pozostające poza kontrolą zawodnika, lub czy zachowanie zawodnika jest akceptowalne.
- 4.2.2 W przypadku, gdy sędzia sędziuje sam, ma ostateczną decyzję we wszystkich kwestiach, które pojawiają się podczas meczu, w tym w decyzjach dotyczących wszystkich piłek krawędziowych i wszystkich aspektów serwisu. W takich okolicznościach jest on również bezpośrednio odpowiedzialny za wszystkie pomiary czasu, ale przy wprowadzeniu system przyspieszony, jest wspomagany przez innego sędziego, który pełni funkcję sędziego liczącego uderzenia.
- 4.2.3 Chociaż sędzia liczący jest zobowiązany do zaakceptowania pewnych decyzji podjętych przez innych sędziów podczas meczu, ma prawo żądać wyjaśnień, jeśli uważa, że inny sędzia podjął decyzję, która wykracza poza jego jurysdykcję. Jeżeli w trakcie wyjaśnień stwierdzi, że sędzia działał w ten sposób, może uchylić błędnie podjętą przez niego decyzję, albo ją uchylać, albo, częściej, ogłaszając wymianę jako LET.
- 4.2.4 Sędzia powinien znajdować się około 2-3 metrów od boku stołu, w jednej linii z siatką, najlepiej na lekko podniesionym krześle, choć nie jest to konieczne w przypadku singli. W

grze podwójnej zaleca się, aby sędzia wstał, jeśli jego miejsce nie jest wystarczająco wysokie, aby mógł wyraźnie zobaczyć, czy podczas serwisu piłka odbija się od właściwej połowy stołu. Stanie w grach singlowych nie jest zalecane, ponieważ niepotrzebnie zasłania widok widzom.

- 4.2.5 Zawodnicy znajdują się pod jurysdykcją sędziego liczącego od momentu wejścia do kortu, do momentu jego opuszczenia.

4.3 Asystent sędziego liczącego

- 4.3.1 Asystent sędziego liczącego jest wyznaczany do przejęcia lub dzielenia niektórych obowiązków sędziego liczącego. Na przykład, asystent sędziego liczącego jest odpowiedzialny za decyzje dotyczące piłek krawędziowych lub bocznych po najbliższej jemu stronie stołu oraz ma takie same uprawnienia jak sędzia liczący do decydowania o legalności akcji serwisowej zawodnika, o tym, czy zawodnik chowa piłkę i o niektórych warunkach LETu.
- 4.3.2 Jeśli sędzia liczący lub asystent sędziego liczącego zdecyduje, że akcja serwisowa zawodnika jest nielegalna, że zawodnik zakrywa piłkę, że piłka przy serwisie dotyka siatki lub że warunki gry są zakłócone w sposób, który mógłby wpłynąć na wynik wymiany, decyzja ta pozostaje w mocy. Decyzja podjęta przez asystenta sędziego liczącego, w powyższych okolicznościach, nie może zostać uchylona przez Sędziego Liczącego.
- 4.3.3 Niemniej, decyzja podjęta przez jednego z tych sędziów może w pewnych okolicznościach zostać uchylona przez decyzję drugiego. Na przykład, to, czy piłka dotknie krawędzi stołu po stronie najbliższej sędziemu asystentowi, może nie mieć znaczenia jeżeli sędzia liczący zauważył, że zawodnik poruszył powierzchnię gry. Podobnie, serwis, który został uznany za nielegalny przez sędziego asystenta, nie może spowodować przyznania punktu przeciwnikowi, jeśli sędzia liczący wcześniej zdecydował, że wymiana jest LETem, ponieważ piłka z innego stołu znalazła się w korcie.
- 4.3.4 Asystent sędziego liczącego powinien siedzieć dokładnie naprzeciwko sędziego, w jednej linii z siatką i mniej więcej w tej samej odległości od stołu. Asystent sędziego liczącego nie powinien stać w przypadku gry podwójnej.

4.4 Sędzia mierzący czas

- 4.4.1 Asystent sędziego liczącego może pełnić funkcję sędziego mierzącego czas, ale niektórzy sędziowie liczący wolą wykonywać tę funkcję samodzielnie, na przykład dlatego, że chcą sami decydować na jak długie przerwy w grze pozwolić zawodnikom. Sędzia mierzący czas jest zobowiązany do monitorowania czasu trwania rozgrzewki przedmeczowej, czasu trwania seta, przerw między setami oraz każdego dozwolonego zawieszenia gry, a jego decyzja jest ostateczna.

4.5 Sędzia Liczący uderzenia

- 4.5.1 Liczenie uderzeń, podczas systemu przyspieszonego, jest zwykle wykonywane przez oddzielnego sędziego, ale asystent sędziego liczącego może również działać jako sędzia liczący uderzenia. Zadaniem sędziego liczącego uderzenia jest wyłącznie zliczanie uderzeń odbierającego, a jego decyzja w tej kwestii nie może zostać uchylona. Jeśli asystent sędziego liczącego działa jako sędzia liczący uderzenia, nadal zachowuje pełną odpowiedzialność jako asystent sędziego liczącego. Zalecaną pozycją dla sędziego liczącego uderzenia jest stanie obok sędziego liczącego, aby sędzia liczący wyraźnie słyszał liczenie (na dużej Sali z głośnym tłumem może być trudno usłyszeć z przeciwnej strony pola gry). Jeśli nie jest to możliwe ze względu na kamery telewizyjne lub zasłanianie widoku widzom, sędzia liczący uderzenia powinien stać obok asystenta sędziego liczącego. Wyjątkowo, jeśli obie pozycje spowodowałyby problemy dla telewizji i/lub widzów, sędzia liczący uderzenia może siedzieć obok sędziego liczącego.

**komentarz: Sędzia liczący uderzenia liczy tylko uderzenia odbierającego (tj. kontakt rakiетки z piłką) nie ocenia czy uderzenie jest poprawne czy też nie.*

4.6 Odwołania

- 4.6.1 Zawodnik (lub w meczu drużynowym kapitan drużyny) może odwołać się od tego, co uważa za błędną interpretację przepisów przez sędziego liczącego, asystenta sędziego liczącego lub sędziego liczącego uderzenia. Odwołanie takie może zostać wniesione do sędziego głównego, którego decyzja jest ostateczna w każdej kwestii dotyczącej interpretacji przepisów. Odwołania nie można wnieść od decyzji faktu podjętej przez wyżej wymienionych sędziów.

**Komentarz: Decyzja faktu (np. dotknięcie piłki o kant stołu), Decyzja interpretacji (np. wysokość podrzutu piłki przy serwisie jeśli sędzia liczący uważa, że jest to 20 cm)*

- 4.6.2 Jeśli jednak zawodnik lub kapitan uważa, że sędzia główny nie ma racji, Związek macierzysty zawodnika może złożyć odwołanie do Komisji Regulaminowej ITTF. Komisja ta wyda orzeczenie na przyszłe okazje, ale nie może zmienić decyzji już podjętej przez sędziego głównego. Od decyzji sędziego głównego w każdej sprawie nieobjętej przepisami można również odwołać się do komitetu zarządzającego turniejem.
- 4.6.3 Odpowiadając na odwołania, sędzia główny musi zadbać o przestrzeganie odpowiednich procedur. W turnieju indywidualnym powinien mieć do czynienia tylko z zawodnikiem lub parą; Kapitan drużyny lub trener nie powinien mieć możliwości wstawiania się w imieniu swojego zawodnika, ale tłumacz może pomóc w przypadku trudności językowych. W meczu drużynowym każdy protest zawodnika, który nie jest wspierany przez kapitana drużyny, powinien zostać zignorowany.
- 4.6.4 Jeżeli odwołanie dotyczy działania któregośkolwiek sędziego meczu, tylko ten sędzia powinien uczestniczyć w rozmowach w celu uzasadnienia sprawy. Sędzia główny może na pewnym etapie chcieć wysłuchać zeznań lub opinii innego sędziego lub świadka, ale po złożeniu przez tę osobę oświadczenia nie powinien brać dalszego udziału w żadnej dyskusji, a ingerencja kogokolwiek, kto nie jest bezpośrednio zainteresowany, musi być stanowczo odrzucona.

4.7 Zamiana Sędziego

- 4.7.1 W trakcie zawodów, zarówno przed meczem, jak i po jego rozpoczęciu, mogą wystąpić sytuacje, w których pojawia się wątpliwość co do zdolności sędziego do wykonywania obowiązków, do których został powołany. Takie sytuacje zdarzają się rzadko, ale kiedy już się zdarzają, sędzia główny musi być gotowy do skorzystania ze swojego autorytetu w celu rozpatrzenia sprawy, ewentualnie zastępując danego sędziego meczu, jeśli jest to jedyny właściwy sposób działania.

4.8 Prezentacja (zob. również załączniki A, D, E, F i G)

- 4.8.1 Oprócz odpowiedzialności za zapewnienie sprawiedliwego wyniku, sędziowie mają do odegrania istotną rolę w prezentacji meczu. Nie powinno to jednak zachęcać ich do oddawania się osobistym popisom, a najlepiej, gdy zespół sędziowski nie jest zauważany, ponieważ kontroluje grę tak dyskretnie, że zawodnicy i widzowie mogą całkowicie skoncentrować się na meczu.
- 4.8.2 Podczas meczu sędziowie powinni być czujni i zainteresowani meczem, w którym sędziują. Zawodnicy, dla których każdy mecz jest poważną sprawą, nie zawsze są zadowoleni z żartobliwej lub beztroskiej postawy. Sędziowie nie powinni opuszczać swoich miejsc podczas meczu, chyba że jest to konieczne w określonym celu, takim jak podniesienie piłki meczowej po zakończeniu seta lub poprawienie płotków wokół kortu.
- 4.8.3 Nawet poza pracą sędziowie powinni uważać, aby nie zachowywać się w sposób, który może naruszyć ich autorytet. Dobre relacje z zawodnikami są ważne, ale należy uważać, aby nie sprawiać wrażenia nadmiernie przyjaznych w stosunku do poszczególnych zawodników lub nie dawać żadnych oznak stronnictwa. Należy unikać publicznej krytyki innych sędziów lub organizatorów.
- 4.8.4 Sędziowie są również odpowiedzialni za wygląd pola gry podczas meczu. Powinno być utrzymywane w porządku i wolne od niepotrzebnych osób i sprzętu, a wszelkie niesprawności stołu lub otoczenia należy natychmiast poprawić. Tylko sędziowie bezpośrednio zainteresowani meczem powinni być wpuszczani do kortu, ustawieni w taki sposób, aby nie rzucali się w oczy, zgodnie z ich zdolnością do wykonywania swoich obowiązków.
- 4.8.5 Organizatorzy, zwykle w porozumieniu z sędzią głównym, ustalają limit liczby osób, które mogą znajdować się na "ławce drużyny", a w zawodach indywidualnych może również obowiązywać limit liczby osób, które mogą towarzyszyć zawodnikom lub parom. Obowiązkiem sędziego liczącego jest upewnienie się, że wszelkie takie limity są przestrzegane, a jeśli to konieczne, gra powinna zostać zawieszona do czasu wycofania się osób nieuprawnionych do przebywania na miejscu.
- 4.8.6 W przypadku noszenia marynarki sugeruje się zapięcie marynarki przed wejściem do kortu oraz podczas prezentacji przed lub po meczu. Jednak podczas siedzenia lepiej rozpiąć marynarkę, aby ułatwić ruchy ramion. Ważne jest, aby na wszystkich turniejach profesjonalna prezentacja stała się nawykiem i czymś, z czym sędzia liczący zawsze czuje się naturalnie i komfortowo. (Patrz załącznik E)

4.9 Ubiór sędziów liczących

- 4.9.1 Większość związków przyjęła standardy ubioru dla swoich sędziów, składające się

zazwyczaj z marynarki i spodni lub spódnicy w określonych kolorach, ale ta sama odzież może nie być odpowiednia we wszystkich środowiskach. Na przykład w bardzo ciepłych warunkach noszenie marynarki może być nie do zniesienia. Z kolei na halach, w których jest zimno może być konieczne zastosowanie dodatkowego ubioru.

- 4.9.2 W takich okolicznościach zespół sędziów na mecz powinien uzgodnić między sobą rozsądne warianty, tak aby na przykład, jeśli muszą założyć swetry, wszystkie były w tym samym kolorze. Najważniejszą kwestią jest to, aby sędziowie byli schludnie ubrani, tak jednolicie, jak to tylko możliwe, ale należy potwierdzić, że wszelkie proponowane zmiany w normalnym stroju są do zaakceptowania przez sędziego głównego i organizatorów zawodów.
- 4.9.3 URC przyjęło standardowy strój sędziów liczących dla głównych imprez ITTF. Szczegółowe informacje można znaleźć w załączniku E.
- 4.9.4 O ile nie zostanie to zatwierdzone przez sędziego głównego z powodów religijnych lub medycznych, nie należy nosić czapek, nakryć głowy ani dresów.
- 4.9.5 W niektórych wydarzeniach, takich jak Igrzyska Olimpijskie i Paralimpijskie, organizatorzy zapewniają przedstawicielom ubiory, które należy nosić podczas imprezy.

5 WARUNKI GRY

- 5.1 Sędzia główny ma ostateczną decyzję o dopuszczalności warunków gry, ale zazwyczaj to sędzia liczący jako pierwszy zdaje sobie sprawę z możliwych braków, zwłaszcza tych, które pojawiają się po rozpoczęciu turnieju. Sędzia liczący musi zatem znać wymagania odpowiednich przepisów ustawowych i wykonawczych, aby mógł niezwłocznie zgłosić sędziemu głównemu wszelkie zmiany, których nie jest w stanie poprawić.
- 5.2 Pole gry i poziom oświetlenia są zwykle sprawdzane przy ustawieniu Sali, podobnie jak prawidłowe zainstalowanie stołów i siatek. Sędzia liczący powinien jednak upewnić się przed rozpoczęciem gry, że nie wydarzyło się nic, co mogłoby zakłócić warunki gry, np. awaria źródła światła, przemieszczenie stołu lub płotków lub utrata naprężenia w zestawie siatki.
- 5.3 O ile to możliwe, sędzia liczący powinien starać się sam naprawić wszelkie niedociągnięcia, ale jeśli nie może tego zrobić bez wstrzymywania gry, powinien niezwłocznie zgłosić to sędziemu głównemu. Sędzia główny może wstrzymać mecz do czasu przywrócenia odpowiednich warunków gry lub może przenieść mecz na inny stół, ale jeśli niedociągnięcia są tylko niewielkie, może w porozumieniu z zawodnikami zgodzić się na zignorowanie ich i rozegranie meczu w warunkach mniej idealnych.
- 5.4 Sędziowie mają obowiązek dopilnować, aby przestrzegane były przepisy dotyczące reklam. Liczba, rozmiar i kolorystyka reklam na sprzęcie i wyposażeniu w polu gry i wokół niego powinny być sprawdzone przez sędziego głównego, w odpowiednim czasie, aby wszelkie niezbędne poprawki mogły zostać wprowadzone przed rozpoczęciem gry. Podczas zawodów sędziowie liczący powinni upewnić się, że przestrzegają ograniczeń dotyczących reklam oraz ich liczby na ubraniach zawodników.
- 5.5 Ważne jest, aby sędzia liczący lub asystent sędziego liczącego sprawdził siatkę. Podczas sprawdzania siatki należy się upewnić, że klips siatki jest przymocowany jak najbliżej stołu i upewnić się, że ze słupka siatki nie zwisa linka, która mogłaby wpłynąć na piłkę lub rozproszyć zawodnika. Następnie należy sprawdzić zarówno naprężenie siatki, jak i wysokość. Należy to zrobić przed każdym meczem, w tym przed meczami indywidualnymi w ramach meczu drużynowego. Samo oszacowanie naprężenia dotykaniem nie jest wystarczające, należy użyć odpowiedniej miarki – odważnika. Te miarki, które ważą dokładnie 100 g, mają dwa stopnie, jeden na 15,25 cm, a drugi o 1 cm niżej. Jednak miarka do sprawdzania naciągu powinna być używana tylko do sprawdzania naprężenia – nie powinna być używana do sprawdzania wysokości. Dolny stopień miarki do sprawdzania naciągu spoczywa na górze siatki, pośrodku, a napięcie jest regulowane tak, aby dolna część miernika dotknęła powierzchni gry. Po sprawdzeniu naprężenia należy sprawdzić wysokość na każdym końcu za pomocą plastikowej miarki do siatki. Nie należy używać jednocześnie plastikowej i metalowej miarki

6 PIŁKA

6.1 Rodzaj

- 6.1.1 Obowiązkiem sędziego liczącego jest upewnienie się, że piłka używana w każdym meczu jest marki i koloru określonego dla danych zawodów. Nie jest dopuszczalne użycie piłki innego rodzaju, nawet jeśli obaj zawodnicy lub pary ją preferują. Każda próba zastąpienia przez zawodnika piłki turniejowej piłką alternatywną może być uznana za nieuczciwe zachowanie, które powinno być rozpatrywane zgodnie z odpowiednimi przepisami.

6.2 Wybór

- 6.2.1 zawodnicy nie mogą wybierać piłek w polu gry, ale jeśli to możliwe, powinni mieć taką

możliwość przed przystąpieniem do stołu meczowego. Mecz będzie rozgrywany piłkami wybranymi przez zawodników. Jeśli piłka meczowa nie została uzgodniona przez obu zawodników przed meczem, sędzia liczący wybiera losowo jedną z pierwszych piłek meczowych preferowanych przez zawodników. Jeśli piłka nie została wybrana przed przybyciem zawodników do pola gry, mecz rozgrywany jest piłką wybraną losowo przez sędziego liczącego z pudełka piłek dedykowanych na te zawody

- 6.2.2 Ta sama procedura jest stosowana, jeśli piłka zostanie uszkodzona lub zgubiona podczas meczu i musi zostać wymieniona. Jeśli tak się stanie, zawodnicy mogą skorzystać z kilku próbnych wymian z nową piłką, ale należy im wyjaśnić, że ma to na celu po prostu umożliwienie im przyzwyczajenia się do jej charakterystyki i że nie ma mowy o tym, aby mogli ją przetestować i ewentualnie poprosić o inną.

**Komentarz: Dozwolona jest zamiana jednej piłki na drugą w przypadku, gdy obaj zawodnicy/pary się na to zgodzą.*

- 6.2.2.1 System „multi-ball” oznacza, że asystent sędziego liczącego ma określoną liczbę piłek i dostarcza następną piłkę zawodnikowi, między punktami w trakcie meczu i na początku każdego seta a zawodnicy nie muszą podnosić piłki z podłogi ani z tyłu pola gry (piłka, która po wymianie zostaje na stole lub jest złapana przez jednego z zawodników może zostać użyta do kolejnej wymiany)). Przed każdym meczem zawodnicy mogą wybrać 20-30 piłek (10-30 piłek na zawodnika) lub więcej z zatwierdzonych piłek na turniej. Pudełko zawierające wybrane piłki pozostaje na stoliku asystenta sędziego liczącego podczas całego meczu. Asystent sędziego liczącego natychmiast rzuca następną piłkę do zawodnika serwującego po każdym punkcie, z wyjątkiem sytuacji, gdy zawodnik ją podniósł. Po przyznaniu punktu kiedy piłka nie jest w grze, osoby zbierające piłki biegną po krótszym boku pola gry z jednego rogu do drugiego, zbierając piłkę z podłogi. Piłki zebrane z pola gry są umieszczane w pojemnikach w każdym rogu. Wszystkie zebrane piłki są zwykle odkładane w pudełku sędziego asystenta między setami.

7 RAKIETA

7.1 Okładziny

- 7.1.1 Powierzchnia uderzeniowa rakiety musi być pokryta jednym z wymienionych materiałów i bez względu na to, czy jest pokryta, czy nie, musi być matowa, czarna z jednej strony, a z drugiej mieć jasną barwę, wyraźnie odróżnialną od czerni i koloru piłki. Okładzina powinna sięgać do granic deski, ale nie poza nie, przy czym dopuszczalna jest pewna tolerancja. Sędzia Główny musi zdecydować, co jest dopuszczalne i odpowiednio poinformować swoich sędziów, ale jako wskazówka, ± 2 mm byłoby akceptowalnym marginesem dla większości sędziów Głównych. Może to mieć szczególne znaczenie w przypadku zawodników niepełnosprawnych klasy 1 i 2, ponieważ często używają ręki trzymającej raketę, aby podnieść się z powrotem do pozycji siedzącej po uderzeniu piłki, a robiąc to, dotykają raketą blatu stołu. W ten sposób większy nadmiar okładziny może pomóc chronić blat wówczas można dopuścić nieco większy margines dla wystającej okładziny.
- 7.1.2 W zawodach rozgrywanych zgodnie z przepisami międzynarodowymi okładzina musi być zatwierdzona przez ITTF. Dozwolone w ten sposób okładziny noszą logo ITTF, numer ITTF (jeśli występuje) oraz logo lub znak towarowy dostawcy, a zawodnicy są zobowiązani do przymocowania okładziny do deski w taki sposób, aby te cechy identyfikacyjne były wyraźnie widoczne w pobliżu rączki rakiety powierzchni uderzenia, aby mogły być sprawdzone przez sędziego liczącego.
- 7.1.3 Sędzia musi sprawdzić okładziny rakiety z listą aktualnie zatwierdzonych okładzin. Obecność oznakowania ITTF jest wymagana, ale nie stanowi dowodu, że okładzina jest obecnie dopuszczona. Na stronie internetowej ITTF www.ittf.com/equipment/ znajduje się lista aktualnie zatwierdzonych okładzin (LARC). Jedna okładzina musi być czarna matowa, z kolei druga strona rakiety musi mieć jasny kolor, wyraźnie odróżniający się od czarnego i koloru piłki (patrz Ulotka techniczna M4 Okładziny, rozdział 2.4.)
- 7.1.4 Chociaż dopuszczone są tylko materiały, które są zgodne z obowiązującymi przepisami i regulacjami, nie można zakładać, że okładziny oznaczone jako dopuszczone do obrotu będą automatycznie legalne. Oryginalna warstwa podkładu mogła zostać zastąpiona warstwą o większej grubości, a klejenie może spowodować pęcznienie warstwy, dlatego zawsze należy sprawdzić grubość. Okładzina musi być używana zgodnie z tym, co zostało zatwierdzone przez ITTF i nie może być poddawane żadnej obróbce, ani fizycznej, chemicznej, ani innej, która mogłaby zmienić właściwości gry, takie jak tarcie, kolor, powierzchnia itp., i musi pomyślnie przejść wszystkie testy kontroli rakiety.
- 7.1.5 Jedną z najtrudniejszych decyzji do podjęcia przez sędziego jest połysk dopuszczalny dla okładzin rakiet. Chociaż można to zmierzyć za pomocą miernika połysku EEL, taki sprzęt zwykle nie jest dostępny na zawodach i trzeba znaleźć bardziej praktyczne środki. Jako wskazówkę, okładziny rakiety można uznać za zbyt błyszczące, jeśli litery można wyraźnie odróżnić, gdy, plastikowa miarka do mierzenia wysokości siatki jest umieszczona pod kątem do powierzchni rakiety. Jednak sędzia liczący sprawdza połysk tylko wtedy, gdy otrzyma skargę od przeciwnika.

7.2 Klejenie

- 7.2.1 Okładziny mogą być mocowane do desek tylko za pomocą samoprzylepnych arkuszy lub płynnych klejów, które nie zawierają substancji lotnych. Organizatorzy są zobowiązani do zapewnienia odpowiednio wentylowanego miejsca do klejenia, a zawodnicy nie mogą używać płynnych klejów ani związanych z nimi rozpuszczalników nigdzie indziej na sali, w tym w szatniach oraz w pomieszczeniach treningowych i dla widzów.
- 7.2.2 Kleje zawierające szkodliwe związki lotne nie są już zatwierdzone przez ITTF. Międzynarodowa Federacja Tenisa Stołowego (ITTF) poinformowała wszystkich zawodników, aby zaprzestali używania klejów zawierających lotne związki, a każdy zawodnik używający takich klejów będzie to robił na własne ryzyko. ITTF wdrożyło program i protokół testowania rakiet o zerowej tolerancji, przy użyciu instrumentów mini-RAE, aby zapewnić, że wszystkie rakietki używane przez zawodników są wolne od lotnych związków. Kleje zawierające lotne rozpuszczalniki organiczne nie mogą być używane na sali.
- 7.2.3 W najważniejszych zawodach ustanawia się centrum kontroli rakiet, a rakietki są testowane pod kątem obecności zakazanych substancji, grubości, płaskości itp., zwykle przed meczami.
- 7.2.4 Rakietka, która nie przejdzie testu przedmeczowego, zostanie skonfiskowana, a zawodnik będzie musiał użyć innej rakietki; Jeśli nie ma czasu na przetestowanie drugiej rakietki przed meczem, zostanie ona przetestowana po meczu. Rakietka, która zostanie uznana za dopuszczoną, zostanie oznaczona i przekazana sędziemu liczącemu w papierowej kopercie (lub torbie, jeśli koperta nie jest dostępna) do wydania przy stole meczowym.
- 7.2.5 Jeśli rakietka nie przejdzie testu pomeczowego, zawodnik naruszający przepisy będzie podlegał karom określonym w regulaminach dotyczących kontroli rakiet, które są dostępne na stronie internetowej ITTF.
- 7.2.6 Wszyscy zawodnicy mają prawo do dobrowolnego przetestowania rakiet przed meczem, bez żadnych kar. Szczegółowe informacje na temat kontroli rakiet można znaleźć w zakładce URC na stronie internetowej ITTF.

7.3 Inspekcja

- 7.3.1 Sędzia liczący powinien sprawdzić rakietki, które zawodnicy zamierzają użyć, jeśli to możliwe, przed przybyciem do kortu, ale przed rozpoczęciem rozgrzewki przedmeczowej, aby uniknąć niepotrzebnego opóźnienia na początku meczu. Zwykle odbywa się to w Call Area przed meczem, a rakietki są przechowywane w papierowej kopercie u sędziego liczącego w celu wniesienia do kortu. Ta i każda późniejsza kontrola konieczna z powodu wymiany uszkodzonej rakietki powinna odbywać się przy jak najmniejszym zamieszaniu. Przeciwnicy muszą zawsze mieć możliwość sprawdzenia każdej rakietki, która ma być użyta.
- 7.3.2 Jeśli sędzia liczący uzna, że rakietka jest nielegalna, powinien wyjaśnić zawodnikowi dlaczego. Nawet jeśli jest to kwestia faktu, taka jak zbyt gruba okładzina zawodnik może nie zaakceptować decyzji sędziego liczącego. W takiej sytuacji sprawę należy zgłosić sędziemu głównemu, którego decyzja będzie ostateczna. Podobnie, jeśli przeciwnik sprzeciwi się rakietce, którą sędzia liczący uzna za dopuszczalną, sędzia główny musi zdecydować, czy sprzeciw jest uzasadniony.
- 7.3.3 Zawodnik nie może zmienić rakietki podczas meczu, chyba że zostanie ona przypadkowo uszkodzona na tyle poważnie, że nie będzie mogła być użyta. Jeśli zostanie wykryte, że zawodnik zmienił nieuszkodzoną rakietkę, sędzia liczący powinien natychmiast przerwać grę i zgłosić to sędziemu głównemu, który może zdyskwalifikować zawodnika.
- 7.3.4 Zawodnicy muszą pozostawić swoje rakietki na stole w przerwach między setami i innych dozwolonych przerwach i nie mogą ich zabierać bez wyraźnej zgody sędziego liczącego. Jeżeli, za zgodą sędziego liczącego, zawodnik z jakiegokolwiek powodu zabierze rakietkę podczas przerwy, sędzia liczący i przeciwnik muszą mieć możliwość sprawdzenia rakietki lub jej wymiany przed rozpoczęciem następnego seta. Jedynym wyjątkiem jest zawodnik niepełnosprawny, którego rakietka jest przymocowana do ręki.

7.4 Uszkodzenia

- 7.4.1 Rakietka, która jest dopuszczona do gry, gdy zawodnik zaczyna jej używać, może zostać uszkodzona w stopniu, który unieważnia jej legalność, poprzez zniszczenie ciągłości okładziny lub niezachowanie jednolitości czopów na znacznej części powierzchni. Jeśli zawodnik chce kontynuować grę z uszkodzoną rakietką, a sędzia liczący ma jakiegokolwiek wątpliwości co do jej legalności, powinien natychmiast zgłosić to sędziemu głównemu.
- 7.4.2 Podejmując decyzję o dopuszczeniu do dalszego używania uszkodzonej rakietki, sędzia główny powinien wziąć pod uwagę przede wszystkim interesy przeciwnika. Piłka

prawdopodobnie odbije się w nieprzewidywalny sposób od uszkodzonej powierzchni, co może spowodować trudności dla obu zawodników, chociaż zawodnik, który chce użyć rakiety, domyślnie zaakceptował to ryzyko. Dlatego, o ile uszkodzenie nie jest błahе, generalnie lepiej jest wymienić raketę.

Procedurę Kontroli Rakiet można znaleźć w zakładce URC na stronie internetowej ITTF.

8 ODZIEŻ

8.1 Kolor

- 8.1.1 Główny kolor ubioru musi wyraźnie różnić się od koloru używanej piłki, ale kolor „główny” nie musi oznaczać, że kolor zajmuje największą powierzchnię. Jednolita część koloru z przodu koszulki, która pokrywa tylko 40% powierzchni, może nadal być kolorem dominującym, podczas gdy znacznie większy procent tego samego koloru równomiernie rozproszony może być stosunkowo niezauważalny. Celem tego punktu jest zapewnienie widoczności piłki, dlatego kolor tyłu koszulki może zostać pominięty (patrz jednak 8.1.6).
- 8.1.2 Ważny jest widoczny kolor odzieży, a sędzia główny musi zdecydować, czy zapewnia ona wystarczający kontrast z kolorem piłki. Przeważająca żółta odzież może być całkiem akceptowalna z pomarańczową piłką, a wzorzysta odzież z białym tłem może być akceptowalna z białą piłką, pod warunkiem, że postrzegane kolory odzieży i piłki są wyraźnie różne.
- 8.1.3 Nie ma szczególnych ograniczeń co do koloru lub wielkości napisów identyfikujących, ale muszą one spełniać normalne wymagania dotyczące koloru i wzornictwa odzieży. Z tyłu koszulki zawodnicy mogą nosić napis identyfikujący ich samych lub ich związku lub, w meczach klubowych, ich klub, a w tym przypadku może być użyty kolor biały lub inny; Napisy te nie mogą zasłaniać żadnych numerów identyfikacyjnych, których noszenia wymagają od zawodników organizatorzy.
- 8.1.4 Z wyjątkiem turniejów WTT, przeciwnicy i pary muszą nosić koszulki w różnych kolorach. Sędzia liczący musi rozstrzygnąć każdą kwestię w tym zakresie przed rozpoczęciem rozgrzewki zawodników, a najlepiej w Call Area.
- 8.1.5 Sędzia liczący, który uzna, że koszulki noszone przez zawodników drużyny przeciwnej nie różnią się wystarczająco od siebie, powinien poprosić ich o podjęcie decyzji, która z nich zmieni koszulki; Jeśli nie zaakceptują jego decyzji, sprawa musi zostać zgłoszona sędziemu głównemu. W przypadku, gdy zdecydowano, że należy dokonać zmiany, a nie można dojść do porozumienia, która z nich to robi, decyzja musi zostać podjęta przez sędziego liczącego w drodze losowania.
- 8.1.6 Celem tego przepisu jest pomoc widzom w rozróżnianiu zawodników, przy czym należy wziąć pod uwagę możliwą odległość widzów od pola gry. Kolory, które wydają się zupełnie inaczej z bliska, mogą wydawać się prawie identyczne, gdy są widziane z tylnego rzędu krzeseł dla widzów lub w telewizji, a koszulki zawodników drużyny przeciwnej powinny być w różnych kolorach podstawowych, a nie tylko w różnych odcieniach tego samego koloru. W niektórych okolicznościach może to również rozciągać się na tył koszulki zawodnika, zwłaszcza w meczach telewizyjnych, gdzie ważne jest, aby zawodnicy byli łatwo rozpoznawalni. Jeśli zawodnik z jakiegokolwiek powodu musi zmienić koszulkę w trakcie meczu, nowa koszulka nie musi być w tym samym kolorze, co ta, która jest zmieniana, ale nadal musi być zgodna z powyższymi punktami.

8.2 Wzór odzieży

- 8.2.1 Odzież może mieć dowolny wzór, pod warunkiem, że nie zawiera symboli lub napisów, które mogłyby spowodować obrazę lub w inny sposób narazić na szwank reputację dyscypliny. Sędzia główny jest odpowiedzialny za ustalenie, co jest, a co nie jest dopuszczalne z takich powodów, ale przykładami oznaczeń, które byłyby wykluczone, są obsceniczne obrazy lub napisy oraz hasła polityczne lub wiadomości w dowolnym języku.
- 8.2.2 W zawodach Mistrzostw Świata, Igrzysk Olimpijskich lub Paraolimpiadzie zawodnicy tego samego związku muszą być ubrani jednakowo, z ewentualnym wyjątkiem skarpet, butów oraz liczby, rozmiaru, koloru i wzoru reklam na odzieży (należy pamiętać, że w zawodach olimpijskich i paraolimpijskich nie są dozwolone żadne reklamy, z wyjątkiem producenta odzieży). W innych zawodach dopuszczalna jest odzież w różnych kolorach dla par deblowych.

8.3 Reklamy

- 8.3.1 Koszulki, spodenki lub spódnice mogą zawierać reklamy oprócz logo lub znaku towarowego producenta odzieży, chociaż reklamy niektórych rodzajów produktów, takich jak wyroby tytoniowe, napoje alkoholowe, szkodliwe narkotyki lub produkty nielegalne, są wykluczone. Reklamy te mają ograniczony rozmiar i liczbę, ale poza tym mogą mieć dowolny projekt, jeśli nie rzucają się w oczy lub nie odbijają światła na tyle aby przeszkadzać

przeciwnika, oraz że nie zawierają obraźliwych sformułowań lub symboli.

8.4 Legalność

- 8.4.1 Zazwyczaj sędzia liczący ma najpierw możliwość rozważenia, czy ubiór zawodników jest zgodny z odpowiednimi przepisami. Jeśli jest pewien, że jest to niedozwolone, powinien wyjaśnić zawodnikowi, dlaczego tak się stało, a jeśli zawodnik zaakceptuje jego decyzję i zmodyfikuje lub wymieni ubranie na takie, które jest dozwolone, nie są potrzebne żadne dalsze działania. Tylko w przypadku, gdy sędzia liczący nie jest pewny lub zawodnik nie akceptuje decyzji sędziego, należy skonsultować się z sędzią głównym.
- 8.4.2 Często jest to kwestia oceny, czy odzież jest zgodna z przepisami, a decyzja sędziego głównego jest ostateczna w każdej kwestii legalności.
- 8.4.3 Chociaż rozsądne jest oczekiwanie, że sędziowie liczący będą zgłaszać wszelkie wątpliwości co do legalności odzieży, sędzia główny powinien sam sprawdzić, rozglądając się od czasu do czasu po sali gry, czy nie ma oczywistych uchybień w spełnianiu wymaganych standardów. Należy to zrobić jak najwcześniej podczas zawodów, ponieważ trudno jest uzasadnić zakaz noszenia odzieży, która została zaakceptowana bez zastrzeżeń w kilku poprzednich meczach.
- 8.4.4 Podejmując decyzje dotyczące legalności odzieży i innego sprzętu do gry, sędzia główny musi być konsekwentny, zarówno wśród zawodników na tych samych zawodach, jak i, w miarę możliwości, zgodnie ze standardami stosowanymi na innych podobnych zawodach. W przypadku niepewności może być w stanie dokonać porównania z podobną odzieżą, która została wcześniej zaakceptowana i jest zgodna z szerzej stosowanym standardem.
- 8.4.5 Przepisy definiują „normalny ubiór”, ale nie wykluczają wyraźnie noszenia takich przedmiotów jak nakrycia głowy i „spodenek rowerowych”, a sędzia główny musi w każdym przypadku zdecydować, na co zezwoli, biorąc pod uwagę prezencję sportu. Nakrycia głowy noszone z powodów religijnych i opaski na głowę, aby długie włosy nie zasłaniały widoku zawodnika, są oczywiście dopuszczalne, ale większość sędziów głównych nie pozwoliłaby na noszenie, na przykład, odwróconych czapek z daszkiem.
- 8.4.6 Niektórzy zawodnicy noszą spodenki rowerowe, zwykle pod spodenkami lub spódnicą, jako sposób na utrzymanie ciepła mięśni i ta praktyka jest ogólnie akceptowana. Zaleca się jednak, aby w przypadku noszenia takich spodenek były one w tym samym kolorze co spodenki lub spódnica, a w każdym razie nie mogły być opatrzone żadnymi reklamami ani innymi oznaczeniami.
- 8.4.7 Jeśli zawodnik zaprotestuje, że jest oślepiony przez jasno odbijającą biżuterię lub inne przedmioty noszone przez przeciwnika, sędzia liczący powinien poprosić o zakrycie lub zdjęcie naruszających go przedmiotów. Jeśli ta prośba zostanie odrzucona, sprawa musi zostać zgłoszona sędziemu głównemu, niezależnie od tego, czy sędzia liczący popiera protest, czy nie. Fakt, że przedmiot był noszony w poprzednich meczach, nie ma znaczenia, a każdy przypadek musi być rozstrzygnięty merytorycznie.

8.5 Dres

- 8.5.1 Zawodnik nie może normalnie nosić żadnej części dresu podczas gry, ale w pewnych okolicznościach sędzia główny może wyrazić na to zgodę. Przykładami takich okoliczności jest ekstremalnie zimno na sali gry, co w konsekwencji wiąże się z ryzykiem nadwyżżenia mięśni lub niepełnosprawności nóg lub kontuzji, które zawodnik woli zakryć lub wiąże się to z powodami religijnymi. Jeśli dres jest noszony podczas meczu, musi spełniać wymagania dotyczące stroju do gry. Zawodnik z niepełnosprawnością fizyczną, poruszający się na wózku inwalidzkim lub stojący, może nosić spodnie dresu podczas gry, ale dzinsy nie są dozwolone.

8.6 Zmiana ubrania

- 8.6.1 Jeśli zawodnik musi zmienić ubranie do gry, ponieważ jest ono podarte lub mokre od potu, w wielu kulturach dopuszczalne jest, aby zawodnicy płci męskiej zmieniali koszulki na sali, ale poza polem gry. Jednak w niektórych kulturach lub religiach jest to zachowanie niedopuszczalne, a w prawie wszystkich kulturach jest niedopuszczalne dla kobiet. W takich okolicznościach może zawodnik otrzymać zezwolenie na opuszczenie pola gry w celu uczynienia tego w każdej dozwolonej przerwie w grze w towarzystwie asystenta sędziego liczącego. Należy to zrobić jak najszybciej, ale przyjmuje się, że może to potrwać nieco dłużej niż ustawowy odstęp. Sędzia główny może udzielić zgody za każdym razem lub jako ogólną dyspensę dla sędziów liczących przed rozpoczęciem gry, co powinno być omówione w odprawie dla sędziów liczących, a także dla kierowników drużyn. Zawodniczkę powinny zawsze mieć możliwość opuszczenia kortu w celu zmiany stroju.

9 DEFINICJE

- 9.1 Zasady gry poprzedzone są zbiorem definicji. Głównym celem tych definicji jest wyjaśnienie znaczenia głównych terminów technicznych używanych w przepisach, które mogą różnić się od zwykłego znaczenia tych słów, ale nie należy zapominać, że często mogą one również pomóc w interpretacji przepisów w celu uwzględnienia okoliczności, które nie zostały szczegółowo omówione.
- 9.2 Na przykład definicja „uderzenia” piłki to „dotknięcie jej rakieta, trzymaną w dłoni lub ręką rakiety poniżej nadgarstka”. Wynika z tego, że zawodnik, który upuścił raketę podczas wymiany, ale próbował odbić piłkę, uderzając ją ręką, w której trzymał raketę, nie może wykonać dobrego odbicia, ponieważ nie „uderza” piłki zgodnie z definicją.
- 9.3 Z tego samego powodu nie może dobrze odbić, rzucając raketą w piłkę, ponieważ rakietą nie „uderza” w piłkę, jeśli nie jest trzymana w ręku w momencie uderzenia. Zawodnik może jednak przenieść swoją raketę z jednej ręki do drugiej podczas gry i uderzyć piłkę rakieta trzymaną naprzemiennie w obu rękach, ponieważ ręka trzymająca raketę jest automatycznie „ręką grającą”.
- 9.4 Ważne jest, aby zrozumieć, kiedy piłka jest uważana za bycie „w grze”, ponieważ tylko w tym czasie można zdobyć punkt, inny niż punkt karny. Piłka jest w grze od ostatniej chwili, w której znajduje się nieruchomo na dłoni wolnej ręki serwującego, zanim zostanie celowo podrzuczona do serwisu, i dopóki serwujący nie wykona tej akcji, ta chwila nie jest zdefiniowana.
- 9.5 Tak więc, jeśli piłka przypadkowo stoczy się z ręki serwującego, zanim zacznie ją podzucać, jego przeciwnik nie zdobędzie punktu, ponieważ piłka nie była w grze. Z tego samego powodu zawodnik może umieścić piłkę w wolnej ręce i trzymać ją nieruchomo, ale potem zmienić zdanie na temat rodzaju serwisu, który wykona i przejść do innej pozycji, aby to zrobić pod warunkiem, że nie próbował podzucić piłki.
- 9.6 Gdy piłka znajdzie się w grze, pozostaje w grze, dopóki wymiana nie zostanie rozstrzygnięta jako LET lub punkt. Wymiana nie kończy się gdy piłka wychodzi poza kort lub powyżej źródła światła bez jego dotykania, ale dzieje się tak, jeśli przechodzi nad powierzchnią stołu lub poza jego linię końcową, nie dotykając części powierzchni gry odbierającego.
- 9.7 Intencją „obstrukcji” jest to, że zawodnik zostanie ukarany zgodnie z tym przepisem tylko wtedy, gdy przesłoni piłkę w sposób, który prawdopodobnie uniemożliwi przeciwnikowi dobry odbiór. Nie dotyczy to sytuacji gdy przesłonięcie ma miejsce, gdy piłka przekroczy linię końcową, linię boczną lub w inny sposób znajdzie się poza kortem.

10 SERWIS

10.1 Spójność

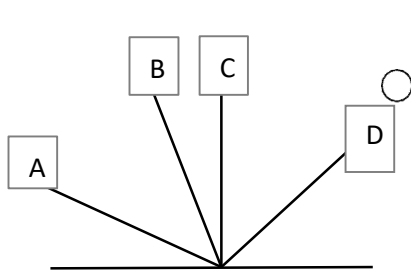
- 10.1.1 Konsekwentne stosowanie przepisu dotyczącego serwisu zawsze nastręcza trudności, być może dlatego, że stało się ono tak skomplikowane i czasami istnieje tendencja, że sędziowie liczący zwracają największą uwagę na aspekty, które uważają za najłatwiejsze do sprawdzenia. Aby zrównoważyć tę tendencję, sędzia liczący powinien pamiętać o celu różnych wymagań i starać się zapewnić, że są one stosowane w sposób, który spełnia ich wymagania.

10.2 Wolna ręka

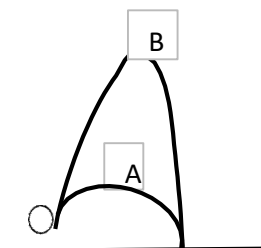
- 10.2.1 Wymóg, aby wolna ręka serwującego była otwarta, ma na celu zapewnienie, że piłka nie jest w żaden sposób chwycona tak, aby zawodnik mógł nadać piłce rotacji podczas jej podrzutu. Stosując tę zasadę, sędzia liczący powinien mniej przejmować się szczegółami, takimi jak dokładna krzywizna wolnej ręki serwującego, a upewniać się, że piłka swobodnie spoczywa na dłoni serwującego.
- 10.2.2 Aby piłka była widoczna swobodnie spoczywająca na dłoni, musi być nieruchoma nad poziomem powierzchni gry. Wolna ręka nie musi być trzymana nieruchomo, kiedy jest opuszczona poniżej powierzchni stołu, a następnie podniesiona do góry ciągłym ruchem ręki, aby podzucić piłkę, w tym przypadku jeśli ręka nie zostanie ponownie zatrzymana powyżej poziomu powierzchni gry, serwis jest nieodpowiedni.
- 10.2.3 Piłka, ale niekoniecznie cała wolna ręka, musi również znajdować się za linią końcową serwującego od początku serwisu do momentu podrzucenia jej w górę. W związku z tym zawodnik może rozpocząć serwis ręką i częścią wolnej dłoni nad powierzchnią gry bez kary, pod warunkiem, że piłka znajduje się wyraźnie za linią końcową.

10.3 Podrzucanie piłki

- 10.3.1 Serwujący jest zobowiązany do wyrzucenia piłki „prawie pionowo” w górę i musi ona wznieść się co najmniej 16 cm po opuszczeniu ręki. Oznacza to, że musi wznosić się w odległości kilku stopni od pionu, a nie pod kątem 45°, i musi wznieść się wystarczająco wysoko, aby sędzia liczący miał pewność, że jest podrzucony w górę, a nie na boki lub po przekątnej. Na schemacie 10.3.1.1 serwisy B i C są dopuszczalne, natomiast serwis A i D nie. Wysokość podrzutu jest również czynnikiem decydującym o tym, czy podrzut jest prawie pionowy. Na rysunku 10.3.1.2 piłka jest wyrzucana z tego samego miejsca, ale serwis A jest błędem, podczas gdy B jest dopuszczalny.



Wykres 10.3.1.1



Wykres 10.3.1.2

- 10.3.2 Dolna granica 16 cm jest trochę większa niż wysokość siatki, co stanowi wygodne odniesienie.

10.4 Uderzanie piłki przy serwisie

- 10.4.1 Piłka nie może zostać uderzona, dopóki nie zacznie spadać z najwyższego punktu na swojej trajektorii. W momencie kontaktu z rakietą piłka musi znajdować się powyżej poziomu powierzchni gry i za linią końcową.

10.5 Widoczność

- 10.5.1 Podstawowym wymogiem obowiązującego prawa serwisowego jest zapewnienie, że odbierający widzi piłkę przez cały czas trwania serwisu, a sędzia liczący lub asystent sędziego liczącego musi być przekonany, że tak jest. Sędzia liczący lub asystent sędziego liczącego powinien zwrócić uwagę na to, czy piłka nie jest w żadnym momencie zasłonięta przed odbierającym przez jakąś część ciała lub cokolwiek, co on lub jego partner deblowy ma na sobie lub nosi, oraz że wolna ręka serwującego, która obejmuje wolną rękę, nie znajduje się w przestrzeni między piłką a siatką, po podrzuceniu piłki w górę.
- 10.5.2 Piłka musi znajdować się powyżej poziomu powierzchni gry na początku serwisu. Nie ma jednak konkretnego wymogu, aby odbierający widział rakietę przez cały czas serwowania, a serwujący może całkiem legalnie rozpocząć serwis z rakietą ukrytą, na przykład za plecami.
- 10.5.3 Z ich pozycji w linii siatki, zwłaszcza w przypadku jednego sędziego liczącego na stół w fazie kwalifikacyjnej, może być niepraktyczne dla sędziego liczącego i/lub sędziego asystenta ocena, czy piłka jest uderzona nieodpowiednio, jeśli zostanie uderzona blisko linii końcowej lub obok ciała zawodnika. Obowiązkiem zawodnika jest jednak serwowanie w taki sposób, aby można było zobaczyć poprawność jego akcji serwisowej, a jeśli serwuje blisko granicy nielegalności, naraża się na karę.

10.6 Ostrzeżenie

- 10.6.1 Sędzia liczący lub asystent sędziego liczącego, który podejrzewa, ale nie jest pewien, że akcja serwisowa zawodnika jest błędna, może wywołać LET i ostrzec zawodnika bez przyznawania punktu. Zarówno sędzia liczący, jak i asystent sędziego liczącego może wydać ostrzeżenie serwisowe (patrz Załącznik C, aby uzyskać odpowiednie sygnały ręczne). W trakcie meczu może zostać udzielone tylko jedno ostrzeżenie. Jeśli którykolwiek z jego lub jego partnera deblowego w tym meczu ma wątpliwą legalność serwisu, z tego samego lub innego powodu, punkt zostanie przyznany jego przeciwnikowi. Żółta kartka nie powinna być używana jako ostrzeżenie serwisowe. Aby uzyskać dodatkowe przykłady, należy się zapoznać z często zadawanymi pytaniami (FAQ).
- 10.6.2 Niezależnie od tego, czy formalne upomnienie zostanie przyznane, czy nie, nie ma przeszkód, aby zawodnik, którego akcja serwisowa jest tylko marginalnie akceptowalna, został poinformowany nieformalnie, między wymianami, przez sędziego liczącego lub sędziego asystenta, że jakiegokolwiek pogorszenie może uczynić je błędnym. Wbrew powszechnemu przekonaniu, zawodnikowi nie przysługuje upomnienie za pierwsze nielegalne zagranie, a wyraźne niespełnienie wymogów przepisu serwisowego powinno być zawsze karane przyznaniem punktu.

- 10.6.3 Sędzia liczący lub asystent sędziego liczącego nie ma prawa zignorować naruszenia przepisów serwisowych, ponieważ uważa, że nie daje to serwującemu żadnej przewagi i nie ma usprawiedliwienia dla przeoczenia pierwszego przewinienia w nadziei, że było to tymczasowe uchybienie. Przewinienie może zostać powtórzone w krytycznej fazie meczu, a ukarany wówczas zawodnik może słusznie zaprotestować, że nie został wcześniej poinformowany, że działanie było niezgodne z zasadami.

10.7 Wyjątki

- 10.7.1 Sędzia liczący może złagodzić wymagania dotyczące prawidłowego wykonania serwu, jeśli jest przekonany, że przestrzeganie przepisów uniemożliwia niepełnosprawność fizyczna. Będzie to zawsze robione dla zawodników klasy 1 i klasy 2 (patrz załącznik F). Międzynarodowa karta klasyfikacyjna (ICC) zawodnika zawiera sekcję wskazującą wszelkie ograniczenia fizyczne, które zawodnik może mieć wpływ na zgodność z wymogami prawidłowego serwisu, np. gdy zawodnik niepełnosprawny nie jest w stanie wyprostować dłoni lub nie ma ręki, zawodnik może serwować niewyprostowaną dłonią lub podrzucić piłkę z amputowanej ręki.

11 LET (Powtórzenie)

11.1 Cel

- 11.1.1 Podstawowym celem (wywołania) LETu jest zakończenie wymiany bez przyznania punktu, gdy wydarzy się coś, co może wpłynąć na wynik wymiany, ale są też inne sytuacje, w których konieczne jest tymczasowe wstrzymanie gry. Takie okazje mogą obejmować korektę błędnego wyniku, kolejności serwowania czy wprowadzenie systemu przyspieszonego po osiągnięciu limitu czasu.

11.2 NET

- 11.2.1 Najczęstszym powodem powtórzenia jest to, że piłka dotyka zestawu siatki podczas przechodzenia nad nią podczas serwisu. Pod warunkiem, że serwis jest poprawny do momentu, w którym piłka dotknie zestawu siatki, wymiana jest LETem, jeśli piłka prawidłowo dotknie powierzchni stołu odbierającego lub jeśli jest zatrzymana przez odbierającego zawodnika lub parę; Jeśli w ogóle nie dotknie właściwej części stołu odbierającego ten zdobywa punkt.
- 11.2.2 Gdy piłka dotknie zestawu siatki podczas serwisu, sędzia liczący i asystent sędziego liczącego czekają, aż piłka dotknie właściwej części stołu odbierającego, a następnie podejmują odpowiednie decyzję, zamiast wprowadzać dodatkowy sygnał przed zakończeniem wymiany, który może zakłócić grę. (Patrz Załącznik C – Zalecane sygnały ręczne i komendy).
- 11.2.3 Jeśli sędzia liczący lub asystent sędziego liczącego uzna, że piłka przy serwisie dotknie zestawu siatki, wymiana jest LETem. Nawet jeśli istnieje tylko podejrzenie, że piłka dotknie zestawu siatki przy skądinąd dobrym podaniu, lepiej jest ogłosić LET niż pozwolić na kontynuowanie gry, ponieważ istnieje ryzyko, że jeden z zawodników może mieć takie samo podejrzenie i w rezultacie nie będzie w stanie w pełni skupić uwagi na przebiegu gry.
- 11.2.4 Zawodnik, który uważa, że piłka dotknęła zestawu siatki przy dobrym podaniu, może czasami podnieść rękę lub złapać piłkę i poprosić sędziego o zarządzenie LETu. O ile sędzia liczący nie jest pewien, że tak nie było, zazwyczaj zgadza się z tym, zwłaszcza jeśli serwujący zgadza się z przeciwnikiem, ale powinien jasno zaznaczyć, że nie ma takiego obowiązku i że zawodnik powinien kontynuować grę, jeśli sędzia nie ogłosi LETu.

11.3 Przerwy w grze

- 11.3.1 Innym częstym powodem LETu jest zakłócenie, które może wpłynąć na wynik wymiany, takie jak piłka wpadająca z innego pola gry lub nagły bardzo głośny hałas. Również w tym przypadku lepiej jest od razu ogłosić LET niż czekać, aż wymiana się skończy, a następnie zdecydować, czy zakłócenie było znaczące, czy nie.
- 11.3.2 Zwykle nie należy deklarować LETu w przypadku zdarzeń związanych z zagrożeniami, które występowały na początku wymiany. Na przykład, zawodnik, który nie wykonał dobrej wymiany, ponieważ zderzył się ze swoim partnerem deblowym lub potknął się o płotki, nie przysługuje mu LET, ale może on zostać przyznany, jeśli incydent zakłóci warunki gry w sposób, który może być niekorzystny dla przeciwnika.

11.4 Niegotowość

- 11.4.1 Sędzia liczący może ogłosić LET, jeśli odbierający lub jego partner nie jest gotowy, pod warunkiem, że odbierający nie próbuje odbić piłki. Jednak fakt, że odbierający nie wykonał żadnego uderzenia, sam w sobie nie usprawiedliwia LETu, a sędzia liczący musi zdecydować, czy odbierający był naprawdę niegotowy, czy może po prostu nie chciał spróbować odbić tego, co wydawało się trudnym serwisem. Często zawodnicy pokazują, że

nie są gotowi poprzez podniesienie ręki.

11.5 Gra na wózkach inwalidzkich

- 11.5.1 Jeśli odbierający porusza się na wózku inwalidzkim ze względu na niepełnosprawność fizyczną, wymiana jest LETem, jeśli podczas serwisu piłka zatrzyma się na stronie odbierającego lub po dotknięciu strony odbierającego wróci w kierunku siatki, lub, w grze pojedynczej, opuści powierzchnię gry odbierającego przez jedną z linii bocznych. Wynika to z faktu, że zawodnik poruszający się na wózku inwalidzkim z definicji jest ograniczony w zakresie możliwości rozciągania się, a podanie powracające w kierunku siatki lub wychodzące przez linię boczną jest uważane za niesprawiedliwe. Piłka może przekroczyć linię boczną po jednym lub kilku odbiciach. Jednak w grze pojedynczej, gdy piłka leci w kierunku linii bocznej, jeśli odbierający uderzy piłkę, zanim przekroczy ona linię boczną lub odbije się po raz drugi po jego stronie powierzchni gry, serwis jest uważany za dobry i nie jest wywoływany LET.

12 PUNKT

12.1 Decyzja

- 12.1.1 Każda wymiana, która nie jest LETem, skutkuje przyznaniem punktu, a przepisy określają różne powody, dla których punkt jest przyznawany. Decydującym etapem wymiany jest zwykle ten, w którym piłka wychodzi poza pole gry, jednakże, sędzia powinien wystrzegać się od podejmowania decyzji w oparciu o to, czego się spodziewa, ponieważ wymiana może zostać zakończona w zupełnie inny sposób, który może unieważnić jego decyzję.
- 12.1.2 Na przykład, piłka może być odbita przez zawodnika daleko od stołu, tak jakby było jasne, że nie dotknie strony przeciwnika; Ale wymiana nie kończy się, dopóki piłka nie wyjdzie poza powierzchnię stołu i któryś z zawodników nadal może zdobyć punkt. Jeśli w takich okolicznościach przeciwnik przesunie powierzchnię gry, gdy piłka jest w grze, to zawodnik, który uderzył szerokim returnem, zdobywa punkt, nawet jeśli jest mało prawdopodobne, aby odbicie było dobre. Zasada dotycząca przesuwania powierzchni gry ma ponad 50 lat i pochodzi z czasów, gdy nie było stołów składanych; Obecnie mamy takie stoły, a lekkie naciśnięcie, a nawet tupnięcie w podłogę może przesunąć powierzchnię gry. Z tego powodu większość sędziów liczących nie stosuje się ściśle do tej zasady i niemożliwe byłoby granie w tenisa stołowego na wózkach, gdyby egzekwowano „przesuwanie powierzchni gry”. Tylko podnoszenie, stałe przesuwanie, przesuwanie lub celowe potrząsanie blatem powinno skutkować przyznaniem punktu.

Komentarz: należy odróżnić poruszenie stołu a jego przesunięcie (zmianę jego miejsca).

- 12.1.3 Nie wszystkie punkty są zdobywane z powodów bezpośrednio związanych z grą, takich jak niewykonanie dobrego serwisu lub dobrego odbioru. Na przykład, jeśli podczas wykonywania potencjalnie zwycięskiego uderzenia zawodnik przypadkowo dotknie powierzchni gry wolną ręką lub przesunie stół, gdy piłka jest w grze, jego przeciwnik zdobędzie punkt, niezależnie od tego, czy jest w stanie wykonać dobry odbiór.
- 12.1.4 Sędzia liczący nigdy nie może przyznać punktów z powodów, które nie są poparte przepisami, na przykład dlatego, że uważa, że jeden zawodnik „zasługuje” na punkt lub że inny powinien zostać ukarany za nieuczciwe zachowanie. Sędzia liczący powinien zawsze być w stanie uzasadnić każdą decyzję, którą podejmuje, powołując się na przepis i z tego powodu powinien uważnie analizować i rozumieć wszystkie powody, dla których można zdobyć punkt.
- 12.1.5 Niektóre naruszenia zasad lub przepisów nie powodują automatycznego przerwania gry, a sędzia liczący może być zmuszony do tego poprzez wywołanie aktualnego wyniku seta. W niektórych przypadkach dla zawodników będzie oczywiste, dlaczego wymiana się zakończyła; Jeśli nie jest to oczywiste, sędzia liczący powinien być gotowy do wyjaśnienia powodu swojej decyzji. Może to zrobić za pomocą znaków lub jednego ze standardowych komend wyjaśniających (18.4.2).
- 12.1.6 Jeśli wszyscy zawodnicy poruszają się na wózkach inwalidzkich ze względu na niepełnosprawność fizyczną i nie utrzymują kontaktu z siedzeniem lub poduszką tylną stroną co najmniej jednego z ud tuż przed uderzeniem piłki, uważa się, że uzyskują nieuczciwą przewagę i przeciwnik otrzymuje punkt.
- 12.1.7 Jeśli wszyscy zawodnicy poruszają się na wózkach inwalidzkich z powodu niepełnosprawności fizycznej, zawodnik może dotknąć stołu ręką tylko w celu przywrócenia równowagi, dopiero po zagranu uderzenia, pod warunkiem, że powierzchnia gry się nie porusza. Zawodnik nie może używać stołu jako dodatkowego podparcia przed uderzeniem piłki. Podobnie, zawodnik nie może używać swojej wolnej ręki na stole jako dodatkowego podparcia ani dotykać powierzchni gry w dowolnym momencie podczas wymiany. W grze podwójnej żaden z zawodników nie może dotknąć stołu żadną ręką podczas gry, z wyjątkiem tego, że tylko zawodnik, który uderzy piłkę, może to zrobić, aby przywrócić równowagę, ale tylko po zagranu uderzenia.

12.2 Piłki kantowe

- 12.2.1 Konieczne jest podjęcie decyzji, czy piłka, która dotyka krawędzi stołu, dotyka na lub z boku powierzchni gry. Tor lotu piłki przed i po dotknięciu stołu może pomóc sędziemu liczącemu lub asystentowi sędziego liczącego w podjęciu właściwej decyzji. Jeśli piłka najpierw przeszła nad powierzchnią gry, odbicie jest dobre, ale jeśli dotknęła, gdy wciąż wznosi się poniżej poziomu powierzchni gry, prawie na pewno dotknęła boku.
- 12.2.2 Główna trudność pojawia się, gdy piłka dociera z zewnątrz i powyżej poziomu powierzchni gry. Tutaj najlepszą wskazówką jest kierunek piłki po kontakcie ze stołem. Nie ma nieomyślnej wskazówki, ale jeśli po dotknięciu krawędzi piłka leci w górę, rozsądnie jest założyć, że dotknęła powierzchni gry, ale jeśli będzie kontynuować w dół, jest bardziej prawdopodobne, że dotknęła boku.
- 12.2.3 Asystent sędziego liczącego ponosi wyłączną odpowiedzialność za decyzje dotyczące piłki krawędziowej po najbliższej mu stronie stołu. Jeśli uważa, że piłka dotknęła boku, powinien zawołać „boczna”, a sędzia liczący musi przyznać punkt przeciwnikowi (przeciwnikom). Tylko sędzia liczący może decydować o piłkach krawędziowych na końcach i po stronie jemu najbliższej.

12.3 Wątpliwość

- 12.3.1 Sędzia liczący, który jest pewien, że podjął właściwą decyzję, nie powinien jej zmieniać tylko dlatego, że zawodnicy uważają, że się myli, ale może wydawać się nadgorliwy, jeśli upiera się przy utrzymaniu decyzji, z którą obaj zawodnicy lub pary zdecydowanie się nie zgadzają. Istnieje również ryzyko, że zawodnik, który skorzystał na tej decyzji, może wtedy celowo nie wykonać dobrego serwisu lub odbioru, a to zmniejszy autorytet sędziego liczącego.
- 12.3.2 Decyzja nigdy nie powinna być ponownie rozważana wyłącznie na prośbę zawodnika, który skorzystałby na zmianie, nawet jeśli jego przeciwnik nie zgłasza sprzeciwu, a prośba o ponowne rozpatrzenie powinna zostać zignorowana po rozpoczęciu kolejnej wymiany. Wyjątkowo, gdy obaj zawodnicy lub pary są pewni, że decyzja jest błędna, a sędzia liczący może zaakceptować, że mógł się pomylić, mądrze byłoby przyjąć poprawkę swojej decyzji.
- 12.3.3 Gdy według sędziego liczącego istnieje rzeczywista wątpliwość, powinien on dać kredyt zaufania na korzyść zawodnika, który mógł popełnić błąd, pod warunkiem, że jest pewien, że przeciwnik na tym nie ucierpiał. Jeśli jednak istnieje ryzyko, że uwaga zawodnika została rozproszona podczas gry, ponieważ on lub ona również podejrzewała, że jego przeciwnik naruszył zasadę lub przepis, ale nie został ukarany, wymiana powinna zostać uznana za LET.

13 CIĄGŁOŚĆ GRY

13.1 Limit czasu

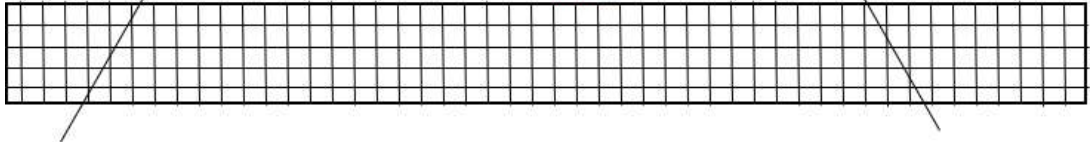
- 13.1.1 Poza ustawowymi przerwami między setami, każdy zawodnik lub para zawodników, ich kapitan lub doradca w ich imieniu, mają prawo do jednej przerwy trwającej do 1 minuty podczas pojedynczego meczu. Wykonanie znaku T z rękami wskazuje na prośbę, którą można złożyć tylko między wymianami po rozpoczęciu gry. W mało prawdopodobnym przypadku, gdy jeden z zawodników poprosi o czas, a drugi zawodnik również poprosi o przerwę przed wznowieniem gry, jest to dozwolone. Intencją tej zasady jest to, że prośby o przerwę mogą być składane w okresie między kolejnymi wymianami w secie.
- 13.1.2 Po otrzymaniu prośby, sędzia liczący powinien przerwać grę i podnieść białą kartkę, wołając „Time Out” i podnosząc rękę nad głowę, po stronie zawodnika lub pary składającej wniosek. Asystent sędziego liczącego powinien następnie umieścić specjalny znak (lub biały znacznik/kartkę) po stronie zawodnika lub pary składającej wniosek, około 15 cm od końca stołu i na linii środkowej, zgodnie z instrukcją sędziego głównego. Po umieszczeniu specjalnego znaku (lub białej kartki) i przed zdjęciem go ze stołu, asystent sędziego liczącego powinien stanąć przy swoim stole po stronie tego zawodnika, który wziął Time-Out. Gra jest wznowiana, gdy zawodnik lub para jest na to gotowa lub po upływie 1 minuty, w zależności od tego, co nastąpi wcześniej. Specjalny znacznik (lub białą kartkę) należy następnie zdjąć ze stołu i umieścić w pobliżu numeratora, obok wyniku zawodnika lub pary, która poprosiła o czas. Jeśli sędzia liczący pracuje bez asystenta, powinien pokazać białą kartkę i, jeśli można to łatwo zrobić, umieścić specjalny znak (lub-białą kartkę) po stronie zawodnika lub pary zgłaszającej prośbę.



- Flat side facing TV-camera.



- Non-flat side.



Komentarz: Najczęściej płaską stronę do krawędzi końcowej linii stołu , jednakże jest to uzależnione od pozycji kamery transmitującej dany mecz.



Komentarz: Biała kartka/znacznik powinien być umieszczony po stronie zawodnika lub pary składającej wniosek, około 15 cm od końca stołu i na linii środkowej, zgodnie z instrukcją sędziego głównego podczas odprawy sędziowskiej.

- 13.1.3 Jeśli kapitan/doradca i zawodnik/para nie zgadzają się co do tego, czy należy skorzystać z Time-Out, kapitan podejmuje ostateczną decyzję w meczu drużynowym, a zawodnik/para w meczu indywidualnym.
- 13.1.4 Jeśli obaj zawodnicy/pary poproszą o przerwę w tym samym czasie, dozwolony czas nadal wynosi do 1 minuty, ale nie muszą wracać wcześniej, chyba że obaj zawodnicy/pary są gotowi do wznowienia gry. Żadnemu z zawodników/par nie przysługuje kolejny czas w danym meczu.

13.2 Przeciąganie gry

- 13.2.1 Wymogiem jest, aby gra była ciągła przez cały czas trwania meczu, z wyjątkiem dozwolonych przerw, ale jeśli na przykład piłka wyjdzie poza pole gry, gra nie może być kontynuowana, dopóki piłka nie zostanie zwrócona kolejnemu podającemu. Celem przepisu jest zapobieganie celowemu przeciąganiu gry, na przykład poprzez wielokrotne odbijanie piłki, długie przerwy przed serwowaniem i przedłużające się dyskusje z partnerem deblowym, do czego należy stanowczo zniechęcać.
- 13.2.2 Zawodnicy mogą się rozgrzewać do 2 minut, ale jak tylko skończą, powinni rozpocząć grę, nawet jeśli okres rozgrzewki trwał krócej niż 2 minuty.

13.3 Wycieranie się ręcznikiem

- 13.3.1 Obowiązkiem sędziego liczącego jest upewnienie się, że wszelkie przerwy są tak krótkie, jak to tylko możliwe i że zawodnicy nie wykorzystują żadnych ustępstw w celu uzyskania dodatkowego czasu odpoczynku lub zakłócenia rytmu gry przeciwnika. Tempo współczesnego tenisa stołowego, zwłaszcza w ciepłych warunkach, sprawia, że od czasu do czasu konieczne są przerwy na wytarcie się ręcznikiem, ale takie przerwy są obecnie ograniczone do określonych etapów gry.
- 13.3.2 Zawodnicy mają prawo do krótkich przerw na wycieranie się ręcznikiem po każdym 6 punktach od początku seta oraz przy zmianie stron w ostatnim możliwym secie meczu. Osoby noszące okulary korekcyjne mogą mieć szczególne problemy, zwłaszcza w gorących warunkach, a sędzia liczący może pozwolić im na krótkie przerwy na czyszczenie między wymianami.
- 13.3.3 Celem ograniczenia związanego z wycieraniem się ręcznikiem jest zapobieżenie wykorzystywaniu go jako taktyki opóźniającej, aby zyskać dodatkowy czas na odpoczynek lub zakłócić rytm gry przeciwnika. Nie ma powodu, dla którego zawodnicy nie mieliby się wytrzeć ręcznikiem w momentach, które nie zakłócają ciągłości gry, na przykład gdy piłka

jest poza polem gry, ale należy uważać, aby zawodnicy celowo nie spowodowali takich przerw. W niektórych warunkach gry praktyczne może być pozostawienie bardzo krótkiej przerwy na ręcznik poza określonymi przerwami, aby pozbyć się wilgoci na sprzęcie do gry.

13.4 Uszkodzony sprzęt

- 13.4.1 Innym możliwym powodem przerywania gry jest uszkodzenie sprzętu do gry. Zawodnikowi nie przysługuje dodatkowy czas na wzięcie nowej rakiety, jeśli ta, której używa, jest uszkodzona, ponieważ musi być w stanie ją wymienić w obszarze gry. Jeśli nie jest w stanie natychmiast wymienić rakiety, należy wezwać sędziego głównego.
- 13.4.2 Wymiana uszkodzonej piłki nie powinna nadmiernie wstrzymywać gry, ale zawodnicy powinni mieć możliwość odbicia kilku wymian z nową piłką przed wznowieniem gry.
- 13.4.3 Awaria światła lub inne poważne zakłócenie pola gry, które mogłoby spowodować opóźnienie, powinno być niezwłocznie zgłoszone sędziemu głównemu, który może przenieść mecz na inny stół, jeśli jest dostępny.

13.5 Kontuzje

- 13.5.1 Jeśli z powodu wypadku lub choroby zawodnik nie jest w stanie kontynuować gry, sędzia liczący musi natychmiast powiadomić sędziego głównego. Sędzia główny może zezwolić na nagłe zawieszenie gry, aby zawodnik mógł poddać się leczeniu lub zregenerować siły poprzez odpoczynek, pod warunkiem, że jest przekonany, że przerwanie ciągłości nie wpłynie niesprawiedliwie na przeciwnika i że zawodnik będzie mógł wznowić grę w rozsądnym krótkim czasie. Sędzia mierzący czas powinien mierzyć czas zawieszenia gry od momentu wywołania sędziego głównego, a nie od momentu przybycia jego do pola gry.
- 13.5.2 Przerwa nie może być dozwolona, jeżeli niezdolność do gry jest spowodowana chorobą lub niezdolnością do gry, które występowały lub których można się było spodziewać na początku meczu, lub skutkami, takimi jak wyczerpanie wynikające ze sposobu przebiegu gry. Jeśli przyznano przerwę, powinna ona być jak najkrótsza i nie dłuższa niż 10 minut, ale jeśli ktokolwiek w obszarze gry krwawi, nie wolno wznowiać gry, dopóki nie zostaną usunięte wszystkie ślady krwi.
- 13.5.3 Po przyznaniu zawodnikowi przerwy na regenerację po kontuzji, normalnie nie powinien mieć więcej takiej przerwy podczas tego meczu. Wyjątkowo, gdy pierwsza przerwa była bardzo krótka, można dopuścić kolejną krótką przerwę na leczenie, pod warunkiem że nie jest prawdopodobne, aby była ona szkodliwa dla przeciwnika i że łączny okres, na jaki gra jest zawieszona w trakcie meczu, nie przekracza 10 minut.
- 13.5.4 Jeżeli zawodnik niepełnosprawny nie jest w stanie grać czasowo ze względu na charakter swojej niepełnosprawności lub stanu zdrowia, sędzia główny może, po konsultacji z klasyfikatorem medycznym lub lekarzem podczas zawodów, zezwolić na rekonwalescencję medyczną w najkrótszym czasie trwania, ale w żadnym wypadku nie dłuższym niż 10 minut.

13.6 Opuszczanie pola gry

- 13.6.1 Zawodnicy muszą normalnie przebywać w polu gry lub w jego pobliżu przez cały czas trwania meczu, za wyjątkiem zgody sędziego głównego; W przerwach między setami i time-out powinni pozostawać w odległości nie większej niż 3 metry od pola gry pod nadzorem sędziego liczącego.

13.7 Okresy odpoczynku

- 13.7.1 Zawodnicy nie powinni mieć możliwości przedłużania przerw między setami i powinni zostać wezwani z powrotem, jeśli nie wrócili w odpowiednim czasie. Każda przerwa jest ograniczona do 1 minuty i jeśli zawodnicy nie wykorzystają całego dostępnego im czasu w jednej przerwie, nie mogą ubiegać się o dodatkowy czas na następnym. Nie jest konieczne, aby zawodnicy lub pary zgadzali się na okres odpoczynku, który musi być dozwolony, jeśli któryś z zawodników chce z niego skorzystać.

14 KOLEJNOŚĆ SERWOWANIA, ODBIERANIA I STRONY

14.1 Wybór

- 14.1.1 Przed rozpoczęciem meczu o wyborze serwowania, odbierania i strony meczu decyduje losowanie, zwykle rzut żetonem o dwóch różnych stronach. Zawodnik, który zdobędzie prawo wyboru jako pierwszy, może zdecydować się na serw, odbiór jako pierwszy lub rozpoczęcie gry na określonym końcu stołu. Jeśli zawodnik zdecyduje się zaserwować lub

odbierać jako pierwszy, to jego przeciwnik ma prawo wybrać stronę i odwrotnie, tak aby obaj zawodnicy mieli wybór.

- 14.1.2 W każdym secie meczu deblowego para, która ma serwować jako pierwsza, może wybrać, kto z nich będzie serwować jako pierwszy, a w pierwszym secie para przeciwna musi zdecydować, kto z nich odbierze pierwszy. W kolejnych setach kolejność uderzeń jest określana przez kolejność początkową, która jest naprzemienna w każdym secie. Kiedy pierwsza para zdobędzie 5 punktów w ostatnim secie meczu, zawodnicy zmieniają strony, a para odbierająca musi zmienić odbierającego.
- 14.1.3 W meczu deblowym pomiędzy A, B i X, Y, jedyne dwie możliwe kolejności uderzeń to A-X-B-Y-A- i A-Y-B-X-A-, ale sekwencja może zaczynać się od dowolnego zawodnika, w zależności od wyborów dokonanych na początku każdego seta. Sędzia liczący powinien zanotować kolejność uderzeń na początku meczu i pierwszego serwującego w każdym secie, tak aby wszelkie błędy mogły zostać poprawione przez odniesienie do odpowiedniego punktu początkowego. Pomiedzy setami najlepiej poczekać, aż obie pary wrócą do stołu, zanim zapytasz, który zawodnik ma serwować.
- 14.1.4 W grze podwójnej, gdy co najmniej jeden zawodnik z pary porusza się na wózku inwalidzkim z powodu niepełnosprawności fizycznej, serwujący najpierw wykonuje serw, a odbierający odbiór, ale później każdy z zawodników tej pary może wykonać uderzenie. Jeśli jednak jakakolwiek część wózka inwalidzkiego lub stopa stojącego zawodnika przekroczy wyimaginowane przedłużenie linii środkowej stołu, sędzia liczący przyzna punkt parze przeciwnej.

14.2 Błąd w ustawieniu

- 14.2.1 Korekta błędów w kolejności uderzeniowej lub końcach opiera się na dwóch zasadach. Po pierwsze, gdy tylko błąd zostanie wykryty, gra jest zatrzymywana i wznowiana z właściwą kolejnością lub stroną; Po drugie, wszystkie punkty, które zostały zdobyte w czasie, gdy było błędne ustawienie, liczą się tak, jakby błąd nie wystąpił. Jeśli podczas wymiany zostanie zauważony błąd, sędzia liczący powinien natychmiast ogłosić LET, a nie czekać, aż zakończy się wymiana.
- 14.2.2 Osiągnięty wynik zwykle określa, kto powinien serwować, a kto odbierać, ale jeśli w grze podwójnej para, która powinna serwować jako pierwsza w secie, nie zrobiła tego, sędzia nie może wiedzieć, która z nich serwowałaby pierwsza. Jeśli tak się stanie, powinien natychmiast zapytać ich, kto byłby ich pierwszym serwującym, a następnie może obliczyć kolejność, w jakiej gra zostanie wznowiona.

15 SYSTEM PRZYSPIESZONY (EXPEDITE SYSTEM)

15.1 Zasada

- 15.1.1 System przyspieszony jest metodą przewidzianą przez przepisy w celu zapobiegania nadmiernie długim setom, które mogą wynikać z pasywnej gry zarówno zawodników, jak i par. O ile nie zostanie zdobytych łącznie 18 punktów, jest on wprowadzany automatycznie po 10 minutach gry w secie lub w dowolnym momencie wcześniej, na prośbę obu zawodników lub par.
- 15.1.2 W systemie przyspieszonym zawodnik serwujący lub para ma 13 uderzeń, w tym uderzenie serwisowe, w których może zdobyć punkt. Jeśli odbierający zawodnik lub para wykona poprawnie 13 dobrych odbić, odbierający zawodnik lub para zdobywa punkt. Grę wygrywa, tak jak w normalnym secie, zawodnik lub para, która jako pierwsza zdobędzie 11 punktów lub, jeśli wynik osiągnie 10-10, zawodnik lub para jako pierwsza ustali przewagę 2 punktów.
- 15.1.3 Kolejność serwowania w każdym secie jest taka sama jak w normalnym secie, ale serwis zmienia się po każdym punkcie, a nie po każdym 2 punktach. Na początku każdego seta pierwszy serwujący, a w deblu pierwszy odbierający, jest określany według kolejności ustalonej na początku meczu, nawet jeśli ci sami zawodnicy mogli serwować i odbierać po zakończeniu poprzedniego seta.

15.2 Procedura

- 15.2.1 Po osiągnięciu limitu czasu, o ile nie zdobyto co najmniej 18 punktów, sędzia liczący powinien głośno zawołać "Czas". Sędzia liczący powinien wtedy ogłosić LET w razie potrzeby i poinformować zawodników, że pozostała część meczu zostanie przeprowadzona w trybie przyspieszonym. Jeśli piłka jest w grze w momencie osiągnięcia limitu czasu, następnym serwującym jest zawodnik, który serwował w tej wymianie; Jeśli nie jest w grze, następnym serwującym jest zawodnik, który odbierał w poprzedniej wymianie.

- 15.2.2 Następnie, w każdej wymianie, sędzia liczący uderzenia musi liczyć na głos uderzenia zawodnika lub pary odbierającej, w tym odbicie serwisu, od „jednego” do „trzynastu”. Numer uderzenia powinien nastąpić natychmiast po uderzeniu piłki przez odbierającego i nie powinno być opóźnione do czasu, gdy odbicie zostanie uznane za dobre lub piłka wyjdzie poza powierzchnię gry. Jeśli 13. odbicie jest dobre, sędzia liczący powinien zawołać „stop” i przyznać punkt odbierającemu.

16 PORADY DLA ZAWODNIKÓW

- 16.1 Zawodnicy mogą otrzymywać porady w dowolnym momencie, z wyjątkiem trwających wymian, pod warunkiem, że nie wpłynie to na ciągłość gry. Chociaż nie ma już żadnych konkretnych przepisów dotyczących porad między zakończeniem rozgrzewki a rozpoczęciem gry, należy to ograniczać, ponieważ opóźniłoby to rozpoczęcie meczu.
- 16.2 W zawodach drużynowych zawodnik może otrzymać poradę od osoby upoważnionej do przebywania na ławce drużyny, ale w konkurencji indywidualnej może otrzymać poradę tylko od jednej osoby, która musi zostać podana sędziemu liczącemu przed meczem. W przypadku, gdy para deblowa składa się z zawodników z różnych związków, każdy z nich może wyznaczyć doradcę. Doradcy ci są traktowani jako jedna jednostka do celów przepisów w sprawie podpowiadania. Jedno ostrzeżenie dotyczy obu, a jeśli jedna osoba z pary udzieli porady niewłaściwie po ostrzeżeniu którejkolwiek z nich, obie osoby podpowiadające powinny zostać odesłane z ławki.
- 16.3 Gdy ktokolwiek próbuje niewłaściwie udzielać porad, sędzia liczący powinien go najpierw ostrzec, pokazując żółtą kartkę, tak aby była ona dobrze widoczna dla wszystkich zainteresowanych, ale nie ma potrzeby, aby w tym celu wstawał z krzesła. W meczu drużynowym takie ostrzeżenie dotyczy wszystkich osób znajdujących się na „ławce drużyny”. Jeśli w meczu drużynowym ktokolwiek ponownie udzieli niedozwolonej porady, sędzia liczący powinien pokazać czerwoną kartkę i odesłać tę osobę z pola gry. Inny doradca nie może zastąpić doradcy, który został odesłany z ławki drużyny za udzielanie porad niezgodnie z przepisami.
- 16.4 Zdymisjonowany doradca musi odejść na tyle daleko, aby upewnić się, że nie może mieć wpływu na grę. W przypadku turnieju indywidualnego doradca nie może powrócić do gry przed zakończeniem meczu; W zawodach drużynowych nie może wrócić do końca meczu drużynowego, z wyjątkiem gry, kiedy to on ma grać. Jeśli osoba ukarana odmówi opuszczenia pola gry, udzieli porady z miejsc dla widzów lub wróci zanim będzie miał do tego prawo, sędzia liczący powinien przerwać grę i zgłosić to sędziemu głównemu.
- 16.5 Przepisy dotyczące „zachowania” przewidują stosowanie systemu punktów karnych w celu kontrolowania porad udzielonych niezgodnie z zasadami, ale jego stosowanie powinno być ograniczone do sytuacji, w których jest jasne, że to zawodnik szuka porady. niesprawiedliwe byłoby karanie zawodnika tylko za to, że otrzymał poradę, której nie szukał i może nie chcieć, a w większości przypadków lepiej jest zwrócić się do doradcy, który niewłaściwie udzielał porady.
- 16.6 Asystent sędziego liczącego może być często w lepszej sytuacji niż sędzia liczący, aby zobaczyć, że porady są udzielane niezgodnie z zasadami podczas trwania gry. Jeśli rada zostanie udzielona niezgodnie z zasadami, asystent sędziego liczącego powinien natychmiast zwrócić na to uwagę sędziego liczącego, przerywając grę, jeśli to konieczne, wołając „stop: i podnosząc rękę. Sędzia liczący powinien wtedy podjąć odpowiednie działania.

17 ZACHOWANIE

17.1 Odpowiedzialność sędziego liczącego

- 17.1.1 Celowo niesprawiedliwe lub obraźliwe zachowanie nie jest powszechne w tenisie stołowym i zwykle ogranicza się do niewielkiej mniejszości zawodników i trenerów, ale jego skutki mogą być bardzo szkodliwe i często trudno je kontrolować. Ponieważ niewłaściwe zachowanie może przybierać różne formy, niepraktyczne jest ustanowienie precyzyjnych zasad, a ustalenie i stosowanie akceptowalnych standardów postępowania jest bardziej kwestią osądu i zdrowego rozsądku niż faktycznej decyzji.
- 17.1.2 Sędzia liczący powinien być gotowy do natychmiastowej reakcji na wszelkie oznaki, że złe zachowanie zawodnika lub trenera może być niesprawiedliwe wobec przeciwnika, obrazić widzów lub zdyskredytować sport. Jeśli toleruje wczesne uchybienia w dobrym zachowaniu, jakkolwiek błahe, nawet bez jednego spojrzenia z dezaprobatą, będzie mu znacznie trudniej narzucić odpowiednią dyscyplinę, jeśli te uchybienia staną się później bardziej uporczywe lub poważne.
- 17.1.3 Sędzia liczący powinien jednak unikać przesadnej reakcji na potencjalnie niezamierzone przypadki niestosownego zachowania, ponieważ może to prowadzić do niechęci i wrogości,

które podważą jego autorytet. Kiedy podejmuje działania, powinien zawsze starać się to zrobić w sposób, który nie pogorszy sytuacji, albo poprzez zwrócenie nadmiernej uwagi na incydent, który mógł nie zostać ogólnie zauważony, albo poprzez stwarzanie wrażenia, że jest on ofiarą zawodnika lub trenera.

- 17.1.4 Przykładem zachowania, które może usprawiedliwiać działanie sędziego liczącego, jest krzyczenie podczas gry, w irytacji lub uniesieniu, ale decydując o tym, jak zareagować, sędzia liczący powinien wziąć pod uwagę środowisko, w którym ma to miejsce. Jeśli ogólny poziom hałasu jest tak wysoki, że krzyk zawodnika jest ledwo zauważalny, rozsądniej jest nie przerywać gry, ale poczekać do końca wymiany, zanim odbędzie się rozmowa z zawodnikiem, który naruszył zasady.
- 17.1.5 Innym przykładem złego zachowania jest rażący brak szacunku dla sędziów meczowych przez zawodników lub trenerów, zwykle w celu zademonstrowania braku zgody z decyzją. Może to przybrać formę uporczywego protestu, zmiany punktów na numeratorze, a nawet gróźb pod adresem sędziów. Takie zachowanie szkodzi prezentacji sportu i autorytetowi sędziów meczowych i należy się im zdecydowanie przeciwstawiać.
- 17.1.6 Gdy dojdzie do niewłaściwego zachowania, sędzia liczący musi zdecydować, czy przewinienie jest na tyle poważne, że musi przerwać grę i natychmiast zgłosić to sędziemu głównemu. Chociaż opcja ta jest zawsze dostępna i powinna być stosowana w razie konieczności, rzadko powinna być konieczna za pierwszym razem, a w większości przypadków pierwszym działaniem powinno być udzielenie sprawcy ostrzeżenia.
- 17.1.7 Asystent sędziego liczącego może często być w lepszej pozycji niż sędzia, aby dostrzec niewłaściwe zachowanie. Jeśli tak się stanie, asystent sędziego liczącego powinien natychmiast zwrócić na to uwagę sędziego, przerywając grę, jeśli to konieczne, wołając „stop” i podnosząc rękę. Sędzia liczący powinien wtedy podjąć odpowiednie działania.

17.2 Ostrzeżenie

- 17.2.1 O ile incydent nie jest na tyle niestosowny lub niewłaściwy, że nie można uniknąć formalnych działań, ciche, nieformalne słowo ostrzeżenia lub nawet sygnał ostrzegawczy powinny wystarczyć, aby uświadomić sprawcy, że takie zachowanie jest niedopuszczalne. Tam, gdzie to możliwe, należy to robić bez przerywania gry, wykorzystując kolejną naturalną przerwę, taką jak koniec wymiany lub koniec seta.
- 17.2.2 Jeśli jednak sędzia liczący uzna, że przeciwnik mógł zostać poszkodowany lub że zachowanie może obrazić widzów lub w inny sposób zaszkodzić dyscyplinie, powinien natychmiast ogłosić LET i formalnie ostrzec sprawcę, pokazując żółtą kartkę, że dalsze niewłaściwe zachowanie będzie skutkowało karą punktową.
- 17.2.3 Po wydaniu formalnego ostrzeżenia należy umieścić żółtą kartkę w pobliżu numeratora, obok wyniku zawodnika, który został ostrzeżony. Podobnie, jeśli zawodnikowi przyznano punkt karny, zarówno żółta, jak i czerwona kartka powinny być umieszczone w pobliżu numeratora, jeśli pozwala na to miejsce. Jeśli zarówno sędzia liczący, jak i asystent sędziego liczącego używają numeratorów, kartki powinny być umieszczone na numeratorach obu sędziów. Ostrzeżenia te obowiązują do końca meczu indywidualnego lub, w przypadku zawodów drużynowych, do końca meczu drużynowego, a kolejne przewinienia będą skutkowały punktami karnymi.
- 17.2.4 Należy pamiętać, że po wydaniu formalnego ostrzeżenia kolejne wykroczenia muszą być automatycznie karane poprzez przyznanie punktów przeciwnikowi. Sędzia liczący nie powinien bać się stosować tej procedury, gdy jest to uzasadnione, ale jeśli formalne upomnienie zostanie udzielone zbyt pochopnie, może się okazać, że musi ukarać zawodnika w krytycznej fazie meczu za przewinienie, które dla wielu osób może wydawać się błahę.

17.3 Kary

- 17.3.1 Jeśli zawodnik, który został formalnie upomniany, popełni kolejne przewinienie w tym samym meczu, sędzia liczący powinien przyznać przeciwnikowi 1 punkt, a za trzecie przewinienie powinien przyznać 2 punkty, za każdym razem pokazując żółtą i czerwoną kartkę, aby pokazać akcję, którą podjął. Jeśli po nałożeniu tych kar zawodnik nadal będzie się źle zachowywał, sędzia liczący powinien natychmiast przerwać grę i zgłosić to sędziemu głównemu.
- 17.3.2 Punkty karne mogą być czasami przyznawane po zakończeniu gry lub 2 punkty karne mogą zostać przyznane zawodnikowi, gdy jego przeciwnik potrzebuje tylko 1 punktu, aby wygrać seta. Jeśli mecz się nie zakończył, „niewykorzystane” punkty są przenoszone do następnego seta danego meczu, tak aby rozpoczął się on od wyniku 0-1 lub 0-2 na korzyść przeciwnika sprawcy (ale jeśli mecz się zakończył, należy je zignorować). W tym przypadku serwujący jest tym, który powinien serwować przy tym wyniku zgodnie z

kolejnością ustaloną na początku meczu.

- 17.3.3 W meczu drużynowym ostrzeżenia i kary są przenoszone na kolejne mecze indywidualne. Zawodnicy do gry deblowej wchodzi z najwyższą karą zawodnika A/B lub X/Y. Tak więc, jeśli jeden z nich otrzymał żółtą kartkę w poprzednim meczu, a drugi otrzymał 1 punkt karny, pierwsze przewinienie któregośkolwiek z nich w meczu deblowym skutkowało 2 punktami karnymi. Ostrzeżenie lub kara podczas meczu deblowego dotyczy pary podczas tego meczu, ale tylko zawodnik, który dopuścił się naruszenia, przeniesie je do następnego meczu indywidualnego. Poniższe przykłady ilustrują tę kwestię:

W meczu drużynowym składającym się z 4 meczów singlowych i 1 deblowego, zawodnicy A i B tworzą parę deblową. W ich pierwszych meczach singlowych w tym meczu drużynowym, A otrzymał żółtą kartkę, a B otrzymał punkt karny – pierwsza kartka żółto/czerwona. W drugim secie meczu deblowego A celowo niszczy piłkę, nadepnąwszy na nią. Sędzia liczący przyznaje 2 punkty parze przeciwnej. W kolejnych meczach singlowych każdy z zawodników ma żółtą/czerwoną kartkę – tzn. każdy z nich ma na koncie 2 przewinienia związane z niewłaściwym zachowaniem.

Obaj zawodnicy pary deblowej (A i B) zachowywali się niewłaściwie bezpośrednio po przegranym secie (jeden z zawodników rzucił rakietą, drugi wykrzykiwał niestosowne słowa). Żółta kartka dla zawodnika A i żółta/czerwona dla zawodnika B. Nie ma znaczenia, czy dzieje się to w tym samym momencie, czy nieco później. Ostrzeżenie lub kara nałożona przez któregośkolwiek z zawodników pary deblowej ma zastosowanie do tej pary. Następny set tego debla rozpocznie się od wyniku 0-1 lub 1-0 na korzyść przeciwnika sprawy. W kolejnym meczu indywidualnym tego meczu każdy zawodnik rozpoczyna mecz z żółtą kartką.

Kartki są przenoszone między poszczególnymi meczami (singlowymi i deblowymi), ale punkty karne nie.

- 17.3.4 W meczu drużynowym konieczne jest rejestrowanie ostrzeżeń i kar, aby można je było przenieść na późniejsze mecze, ale wskazane jest, aby robić to również w turniejach indywidualnych. Pozwoli to sędziemu głównemu wziąć pod uwagę uporczywe złe zachowanie przy podejmowaniu decyzji, na przykład, czy zdyskwalifikować zawodnika. Zapisem może być stosowna notatka na protokole, informująca, kto został upomniany lub ukarany i na jakim etapie meczu, z krótkim opisem przewinienia. Z podobnych powodów ten zapis ostrzeżeń powinien być również stosowany w odniesieniu do trenerów.
- 17.3.5 Przyznawanie punktów karnych trenerowi jest oczywiście niewykonalne, a niesprawiedliwe byłoby przyznawanie ich zawodnikowi, w imieniu którego może on protestować. Jeśli po formalnym upomnieniu trener nadal zachowuje się niewłaściwie, powinien zostać ukarany czerwoną kartką i odesłany z kortu do końca meczu lub, w przypadku zawodów drużynowych, meczu drużynowego; W przypadku podjęcia takiego działania incydent powinien zostać zgłoszony sędziemu głównemu.

17.4 Odpowiedzialność Sędziego Głównego

- 17.4.1 Sędzia główny może zdyskwalifikować zawodnika z meczu, turnieju lub całych zawodów, w zależności od wagi przewinienia. Jest to kwestia jego oceny, ale gdy zawodnik zostanie zgłoszony za dalsze niewłaściwe zachowanie po przyznaniu 2 punktów karnych, sędzia główny zazwyczaj go zdyskwalifikuje, pokazując czerwoną kartkę. W bardzo poważnych przypadkach składał również formalne zgłoszenie do macierzystego związku zawodnika.
- 17.4.2 Zazwyczaj sędzia główny dowiaduje się od sędziego liczącego o przypadkach złego zachowania, ale czasami może je dostrzec i podjąć działania, zanim sędzia liczący zwróci na siebie jego uwagę. Może również przewidzieć możliwe problemy, na przykład oglądając przynajmniej część meczu z udziałem zawodnika, który został wcześniej ostrzeżony lub ukarany za złe zachowanie, aby upewnić się, że takie zachowanie nie będzie kontynuowane.
- 17.4.3 Nawet jeśli wcześniej nie doszło do żadnego incydentu, z reakcji widzów może wynikać, że jeden lub więcej zawodników w meczu zachowuje się niewłaściwie. Oglądając mecz, sędzia główny może stwierdzić, że sędzia liczący nie ma już kontroli nad grą i w takiej sytuacji powinien podjąć działania z własnej inicjatywy, albo powiedzieć sędziemu liczącemu, co musi zrobić, albo kontaktując się bezpośrednio z zawodnikiem, który dopuścił się przewinienia.

18 PRZEBIEG MECZU

18.1 Ogłaszanie wyników

- 18.1.1 Sędzia liczący powinien wyraźnie ogłosić wynik, uważając, aby ton jego głosu nie sugerował stronniczości w stosunku do jednego zawodnika lub pary; Może on położyć lekki nacisk na liczbę punktów, które zmieniły się w wyniku wymiany. Jeśli osoba ta korzysta z

mikrofonu, może być zmuszona do dostosowania poziomu mówienia i/lub pozycji mikrofonu, przy czym powinna pamiętać, że może to spowodować, że uwagi, które nie były przeznaczone dla publiczności, będą ogólnie słyszalne.

- 18.1.2 Wynik powinien być ogłoszony zaraz po rozstrzygnięciu wymiany, a sędzia liczący nie powinien czekać, aż uzna, że zawodnicy są gotowi do wznowienia gry. Jeśli jednak słysząc głośne oklaski lub zawodnik podnosi piłkę z tyłu pola gry, można nieco opóźnić swoje wezwanie, dopóki nie będzie przekonany, że obaj zawodnicy lub pary będą w stanie je usłyszeć.
- 18.1.3 Sędzia liczący powinien najpierw podać liczbę punktów zdobytych przez zawodnika lub parę, która ma serwować jako następna, a następnie liczbę punktów zdobytych przez zawodnika lub parę przeciwników. Przy zmianie serwowania powinien wskazać następnego serwującego. To, czy należy powiedzieć imię następnego serwującego, czy nie, powinno być omówione na odprawie sędziowskiej, a głównym celem jest, aby wszyscy sędziowie liczący na turnieju działali w jednakowy sposób. Jeśli nie jest to omówione na odprawie sędziów, zaleca się, aby nie wymawiać nazwiska serwującego przy każdej zmianie serwisu. Na początku gry nazwisko serwującego powinno zostać ogłoszone jako pierwsze.
- 18.1.4 Chociaż użycie nazwisk zawodników jest opcjonalne, sędzia liczący powinien być pewien, jak poprawnie wymawiać nazwiska zawodników. Sędzia liczący powinien zweryfikować poprawność wymowy przed rozpoczęciem meczu.
- 18.1.5 Gdy każdy z zawodników lub para zdobędzie, powiedzmy, 4 punkty, wynik może być nazwany „4-4” lub „4-all”; Wynik 0 może być wyrażony jako „zero” lub „love”. Na początku meczu sędzia liczący powinien ogłosić „Podaje Smith” , „love all” lub „Zero-Zero”, aby zawodnicy nie zaczęli zanim sędzia liczący nie skończy mówić komendy. Jeśli wymiana jest LETem, sędzia liczący powinien powtórzyć istniejący wynik, aby potwierdzić, że żaden punkt nie został zdobyty.
- 18.1.6 W meczu drużynowym nazwa drużyny może być użyta zamiast lub obok nazwy zawodnika. Wymagane jest jednak wskazanie kolejnego serwującego. Tak więc w meczu drużynowym pomiędzy Francją a Polską, komenda mogłoby brzmieć „Podaje Kowalski z Polski , 0-0”. Podczas meczu indywidualnego wynik może być określany jako „6-4, Francja” a ogłoszenie po meczu indywidualnym może brzmieć „11-6, set dla Polski, Polska wygrywa 3 setami do 0; Polska prowadzi 1 meczem do 0”.
- 18.1.7 W zawodach międzynarodowych zarówno punktacja, jak i, gdy działa system przyspieszony, liczba uderzeń musi być zwykle wywoływana w języku angielskim, ale inny język może być użyty za zgodą sędziego liczącego i obu zawodników lub par. Inne komunikaty powinny być wygłaszane w języku angielskim, chyba że jest jasne, że inny język jest bardziej akceptowalny dla widzów.
- 18.1.8 Patrz załącznik D, aby zapoznać się z procedurami dotyczącymi procedur w polu gry.

18.2 Sygnały

- 18.2.1 Oprócz wywołania wyniku, zaleca się, aby sędzia liczący używał sygnałów ręcznych do sygnalizowania pewnych decyzji, zwłaszcza gdy poziom hałasu utrudnia usłyszenie wyniku. Nawet jeśli sędzia liczący opóźni swoją decyzję, aby umożliwić ucichnięcie oklasków lub powrót zawodnika po podniesieniu piłki, szybki sygnał pozwoli na aktualizację numeratora bez konieczności czekania na ogłoszenie wyniku.
- 18.2.2 Sędzia liczący musi wskazać ręką na następnego serwującego przy zmianie serwisu. Może również wskazać przyznanie punktu, podnosząc rękę bliżej zawodnika lub pary, która go zdobyła, tak aby górne ramię było poziome, a przedramię pionowe, z zaciśniętą ręką do góry. Jeśli sędzia liczący ogłosi LET lub chce opóźnić wznowienie gry, powinien podnieść jedną rękę nad głowę, a asystent sędziego liczącego powinien użyć tego samego sygnału.
Sygnał powinien przyciągać uwagę sędziego liczącego, gdy podejmuje on decyzję w ramach swojej jurysdykcji. Sygnały ręczne powinny być wyraźne i stanowcze, ale nie mogą być niepotrzebnie ekstrawaganckie lub agresywne.
- 18.2.3 W załączniku C, zawarte są przykłady prawidłowych sygnałów ręcznych i zalecanych komend przez sędziego liczącego i asystenta sędziego liczącego podczas sytuacji meczowych. Osądzanie nielegalnych podań jest jedną z najtrudniejszych sytuacji sędziowania tenisa stołowego, ponieważ istnieje tak wiele rodzajów nielegalnych serwisów, których nie można wyrazić jednym sygnałem ręcznym. Zarówno sędziemu liczącemu, jak i asystentowi sędziego liczącego zaleca się używanie tych sygnałów ręcznych, aby umożliwić nie tylko zawodnikom, ale także trenerom i widzom lepsze zrozumienie sytuacji. Sędzia liczący lub asystent sędziego liczącego najpierw pokaże sygnał ręką dla niewłaściwego serwisu. Jeśli zawodnik zadaje pytania lub prosi o wyjaśnienia, sędzia liczący lub asystent sędziego liczącego przekaże werbalnie tę informację używając prostego komunikatu, np. niewystarczająco wysoko lub poniżej powierzchni gry.

18.3 Mierzenie czasu

- 18.3.1 Sędzia mierzący czas musi mierzyć czas rozgrzewki, przerwy między setami i każde dozwolone wstrzymanie gry. Podczas seta liczenie czasu powinno być zatrzymane podczas znacznych przerw w grze i ponownie uruchomione, gdy tylko rozpocznie się następna wymiana. Przykładami takich przerw są przerwy na wycieranie się ręcznikiem, zmiana stron w ostatnim możliwym secie meczu, opóźnienia w podnoszeniu piłki spoza pola gry oraz protest do sędziego głównego. Podniesienie piłki, gdy ta znajduje się w polu gry, nie jest powodem do zatrzymania stopera.

18.4 Wyjaśnienia

- 18.4.1 Zazwyczaj nie ma potrzeby wyjaśniania decyzji sędziowskich i należy unikać niepotrzebnych komend. Na przykład, jeśli zawodnik serwuje piłkę w siatkę, to ewidentnie nie wykonał dobrego serwisu i nie ma potrzeby nazywania tego zagrania „fault”. Jeśli jednak wymiana zostanie rozstrzygnięta w sposób, który nie kończy się automatycznie lub może nie być oczywisty, można podać krótkie wyjaśnienie, używając standardowych sygnałów ręcznych i/lub standardowych terminów wymienionych poniżej.
- 18.4.2 Zalecane terminy wyjaśniające to:
- | | |
|------------------------------------------------------------------------|-------------------------|
| Serw nie jest dobry | „błąd” |
| siatka dotknięta przez zawodnika, ubranie lub raketę | „Dotknięta siatka”. |
| Przesunięto powierzchnię gry | „przesunięty stół”. |
| Powierzchnia gry dotknięta wolną ręką | „ręka na stole”. |
| Piłka zablokowana przez zawodnika | „obstrukcja”. |
| Piłka dwukrotnie dotknęła tej samej strony | „Podwójne odbicie”. |
| piłka celowo uderzona więcej niż jeden raz przez tego samego zawodnika | „Podwójne uderzenie”. |
| Piłka uderzona przez niewłaściwego zawodnika w grze podwójnej | „Niewłaściwy zawodnik”. |
| W grze podwójnej piłka dotknęła niewłaściwej połowy strony | „zła strona”. |
- 18.4.3 W razie potrzeby należy podać pełniejsze wyjaśnienie - na przykład, gdy serwis został uznany za niewłaściwy, a zawodnik nie jest pewien, którego z wymagań nie spełnił. Problemy językowe można często przezwyciężyć za pomocą znaków, takich jak wskazanie krawędzi powierzchni gry, jeśli zawodnik nie zauważył, że piłka jej dotknęła, lub zademonstrowanie aspektu akcji serwisowej, za który został ukarany (patrz załącznik C).

19 NUMERATOR

- 19.1 Wynik jest zwykle wyświetlany na jednym lub kilku numeratorach. Prawidłowe użycie numeratorów jest ważnym elementem prezentacji meczu, a sędzia liczący powinien upewnić się, że obsługujący je inni sędziowie są świadomi swoich obowiązków. Osoby obsługujące numerytory muszą czekać na komendę lub sygnał sędziego liczącego przed zmianą wyniku i nigdy nie mogą uprzedzać decyzji, do których nie mają uprawnień.
- 19.2 Większość numeratorów ma dwa zestawy dużych liczb, które pokazują wyniki punktowe i dwa mniejsze zestawy liczb dla wyników setów. Wskaźniki te mogą dostarczyć wielu przydatnych informacji, pod warunkiem, że są odpowiednio stosowane. Przed meczem numerytory powinny pozostać puste i nie powinny być ustawione na 0-0 (patrz załącznik A), dopóki obaj zawodnicy lub pary nie pojawią się w polu gry, jako wskazówka dla tego kto nadzoruje przebieg meczu.
- 19.3 Przed rozpoczęciem seta numerytory powinny być puste i nie powinny pokazywać „0-0”; Wynik ten powinien być wyświetlany tylko wtedy, gdy sędzia liczący ogłosi rozpoczęcie seta. Na koniec seta numerytory pokazujące ostateczny wynik powinny zostać z wynikiem poprzedniego seta, biorąc po uwagę widzów, zanim na krótko przed następnym setem zostaną wyzerowane.
- 19.4 Punkty setowe dodaje się dopiero po wyzerowaniu „małych punktów” Wynik seta nie powinien być zmieniany, dopóki ostateczny wynik punktowy w tym secie nie zostanie wyzerowany, tak aby na przykład na krótko przed rozpoczęciem 4. seta meczu numerytory mogły pokazywać wynik pierwszego seta dla każdego zawodnika i wynik punktowy 11-7, ale nie 2-1 i 11-7.
- 19.5 Numeratory są zwykle umieszczane przed sędzią liczącym lub asystentem sędziego liczącego, lub obydwojoma, zwróconymi w stronę zawodników, a w tej pozycji widzowie siedzący na końcach pola gry często mają trudności z ich dostrzeżeniem. Osoba obsługująca numerytor może obracać numerytor o 45 stopni w lewo i/lub w prawo w

odpowiednich odstępach czasu podczas gry, np. w przerwie na wycieranie się ręcznikiem lub podczas podnoszenia piłki lub przy zmianie podania. Pod warunkiem, że numerator jest wystarczająco lekki a osoba obsługująca numerator uważa, że jest to konieczne, może również podnieść lekko numerator podczas obracania.

- 19.6 Większość ręcznych numeratorów może wyświetlać wyniki punktowe do około 20 i rzadko wynik w grze przekracza tę liczbę. Jeśli ten etap zostanie osiągnięty, sugeruje się powrót do 10-10, wyniku, przy którym oczekiwana jest zmiana serwu. Jeśli jednak używane są również elektroniczne tablice wyników lub ręczny numerator nie zatrzymuje się na 20 (np. 25), lepiej jest powrócić do 0-0 (lub 5-5, jeśli numerator zatrzymuje się na 25), aby uniknąć nieporozumień. Na przykład, jeśli wynik jest wyświetlany jako 21-20 na elektronicznej tablicy wyników (lub 26-25 na ręcznej tablicy wyników, która przechodzi do 25), lepiej jest pokazać 1-0 (lub 6-5) na ręcznym wskaźniku niż 11-10.
- 19.7 Zob. załącznik A, aby zapoznać się z przykładami prawidłowego stosowania numeratorów.

20 Podsumowanie

- 20.1 Niezależnie od tego, czy pracując samemu, czy w zespole, praca sędziów meczowych może być trudna i wymagająca. Muszą być uczciwi, ale nie pobłażliwi, stanowczy, ale nie oficjalni i pewni siebie, ale nie natrętni. Dla większości ludzi te cechy są nabywane tylko poprzez doświadczenie, ale mamy nadzieję, że wskazówki podane w tej poradniku będą pomocne dla wszystkich, którzy chcą poprawić swoje kompetencje jako sędziowie meczowi.

Załącznik A - Procedura meczowa dla sędziów meczowych

- 1 Jeśli funkcjonuje Call Area, sędziowie liczący muszą być obecni tam w czasie podanym przez sędziego głównego. W Call Area sędzia liczący powinien dostać protokół meczowy, sprawdzić kolor koszulek, spodenek/spódniczek w przypadku meczy drużynowych oraz deblu, które są przynoszone przez zawodników, sprawdzić nazwisko lub numery startowe, zanotować nazwiska trenerów, dokonać wyboru piłek i sprawdzić rakiety (z wyjątkiem VOC). W przypadku, gdy rakietą zostanie wybrana do oficjalnej kontroli, rakietą powinna zostać przyniesiona do Centrum Kontroli Rakiet.
- 2 Przed udaniem się do kortu sprawdź, czy masz cały niezbędny sprzęt, taki jak miarki (plastikowe i ciężką), dysk lub moneta do losowania, ręczniczek, piłki, protokół, długopis, stoper i kolorowe kartki. Upewnij się, że wiesz jak poprawnie uzupełnić protokół.
- 3 Jeśli to możliwe, a nie wcześniej w Call Area, przed wejściem do kortu upewnij się, że zawodnicy drużynowi i pary deblowe tego samego Związku w zawodach światowych, olimpijskich lub paraolimpijskich są podobnie ubrani, a przeciwni zawodnicy lub pary mają na sobie koszulki wyraźnie różniące się kolorami; Należy zgłaszać sędziemu głównemu wszelkie niezgodności, których nie można rozwiązać, lub wszelkie wątpliwości dotyczące odzieży lub rakiet.
- 4 Po przybyciu do kortu należy sprawdzić, czy stół i płotki są prawidłowo ustawione i czy siatka jest odpowiednio wyregulowana pod kątem napięcia i wysokości, czy klamry są prawidłowo przymocowane do stołu, a sznurek siatki nie zwisa. Stół należy szybko sprawdzić pod kątem czystości i w razie potrzeby wytrzeć. Jeśli ma być używany mikrofon, jeśli jest to praktyczne, należy się upewnić, że działa prawidłowo i znany prawidłowy poziom głosu.
- 5 Ustaw numerator w pustej pozycji – to znaczy tak, aby nie pokazywały żadnych punktów ani wyników gry (Rysunek 1). W meczu drużynowym należy sprawdzić, czy numerator jest ustawiony prawidłowo. Gdy obaj zawodnicy lub pary pojawią się w korcie, należy ustawić oba wskaźniki wyniku gry na "0" (Rysunek 2).



Rysunek 1: Przed przybyciem zawodników.



Rysunek 2: Kiedy zawodnicy wchodzą do kortu

- 6 Jeśli nie zostanie to zrobione wcześniej, przed rozpoczęciem rozgrzewki należy sprawdzić czy zawodnicy widoczni na protokole znajdują się w korcie i noszą prawidłowy numer lub mają zamieszczone imię i nazwisko, a ich rakiety są prawidłowe. Jeśli zostanie to zostawione na później i pojawi się niewłaściwy zawodnik lub nielegalna rakietą, czas spędzony na rozgrzewkę zostanie zmarnowany.
- 7 Sędzia liczący w drodze losowania żetonem określa kto wygra losowanie i wybierze podanie, odbiór lub stronę. Nie należy pozwalać, aby żeton spadł na stół, a najlepiej nie na podłogę.
- 8 Kiedy obaj zawodnicy lub pary dokonają wyboru, należy zapisać w protokole kto jest pierwszym serwującym, a w deblu pierwszym odbierającym. Jeśli nie ma pewności co do prawidłowego sposobu wymawiania imion zawodników, należy zapytać ich, jak chcą, aby ich imiona były wymawiane .
- 9 W turnieju indywidualnym należy ustalić, kto jest wyznaczonym doradcą dla każdego zawodnika lub pary. W turnieju drużynowym sprawdź, czy liczba osób na ławce drużyny, w tym zawodników, trenerów i innych członków drużyny, nie przekracza dozwolonej liczby.
- 10 Należy dać zawodnikom piłkę z pudełka z piłkami typu określonego dla zawodów, albo jedną spośród tych, które zostały wybrane przed meczem. W przypadku rozgrywania meczu systemem „multi-ball” należy użyć jednej z pudełka z wybranymi piłkami na ten mecz. (patrz 6.2.2.1).
- 11 Zmierz czas rozgrzewki i przywołaj zawodników, gdy tylko upłynie dozwolony czas. Upewnij się, że nie opóźniają rozpoczęcia meczu po zakończeniu rozgrzewki.

- 12 Przed rozpoczęciem gry należy upewnić się, że ręczniki są umieszczone w pojemniku w pobliżu sędziego liczącego lub asystenta sędziego liczącego a nie pozostawione na płotkach. Wszelkie inne przedmioty, takie jak dresy i torby, należy umieścić poza kortem.
- 13 Kiedy zawodnicy będą gotowi, należy wskazać i nazwać pierwszego serwującego, ogłosić komendę „love-all” lub „zero-zero”. W meczu drużynowym możesz użyć imienia i nazwiska zawodnika lub nazwy drużyny, lub obu. Należy ustawić wskaźniki punktacji (małe punkty) na „0-0” (Rysunek 3).



Rysunek 3: Stan 0-0 w 1 secie

- 14 Należy uruchomić stoper, gdy pierwszy zawodnik serwuje, zatrzymać go i uruchomić ponownie w razie dłuższych przerw w grze, takie jak czas spędzony na wytarciu ręcznikiem lub podniesienia piłki spoza pola gry. Należy zawołać „czas”, jeśli gra trwa 10 minut, chyba że używany jest system przyspieszony lub zdobyto łącznie co najmniej 18 punktów.
- 15 Po zakończeniu każdej wymiany należy wskazać wynik odpowiednim sygnałem ręcznym, a następnie tak szybko, jak to możliwe, ogłaszając nowy wynik lub powtarzając ostatni wynik w przypadku LETu. Jeśli ma nastąpić zmiana serwisu, należy wskazać następnego serwującego. Można także nazwać następnego serwującego. Nie należy zmieniać wyniku na numeratorze, dopóki sędzia liczący nie zasygnalizuje lub nie przyzna punktu (Rysunek 4).



Rysunek 4: Przy 4-6 w 1 secie

- 16 Należy zniechęcać zawodników do NIE marnowania czasu za pomocą takich środków, jak szukanie porady, chodzenie po korcie między wymianami, uporczywe odbijanie piłki przed serwowaniem lub przedłużająca się dyskusja z partnerem deblowym.
- 17 Tylko podczas wymian należy się upewnić, że zawodnicy nie otrzymują rad, ani za pomocą mowy, ani sygnałów. Przy pierwszej okazji należy ostrzec każdego, kto doradza niezgodnie z zasadami; Jeśli przewinienie się powtórzy, należy odesłać doradcę poza pole gry na pozostałą część meczu lub, w meczu drużynowym, na pozostałą część meczu drużynowego.
- 18 Na koniec seta należy ogłosić wynik i zwycięzcę oraz pozostawić numerator pokazujący ostateczny wynik punktowy, nie zmieniając wyniku seta (Rysunek 5). Należy być czujnym i szukać wszelkich niewłaściwych zachowań natychmiast po zakończeniu gry następnie zapisać wynik w protokole.



Rysunek 5: Na koniec 1 seta

- 19 Jeśli to konieczne, należy przypomnieć zawodnikom, że muszą zostawić swoje rakiety na stole między setami, chyba że zostanie wyrażona zgoda na ich zabranie. Jeśli zostaną zabrane, należy pamiętać, że muszą zostać ponownie sprawdzone przed następnym setem. Jeśli jednak rakietą jest przymocowana do ręki, należy pozwolić zawodnikowi zachować ją w ten sposób.
- 20 Po każdym secie i w dozwolonych odstępach czasu należy zebrać i zatrzymać piłkę meczową. Należy sprawdzić czy płotki znajdują się we właściwym położeniu. Należy odmierzać czas między setami i innymi dozwolonymi przerwami i przywoływać zawodników, gdy tylko upłynie dozwolony czas.
- 21 W przerwach nie należy chodzić po korcie i rozmawiać z innymi sędziami. Należy pozostać na swoim miejscu, chyba że wymagane jest wstanie z krzesła z powodów takich jak przyniesienie piłki lub regulacja stołu, siatki lub płotków.

- 22 Tuż przed tym, jak zawodnicy wrócą do następnego seta, należy ustawić numerator na pusty (małe punkty) i zmienić wynik setów aby odzwierciedlić wynik poprzedniego seta (Rysunek 6). Należy pamiętać, aby zmienić wokół wszystkie żółte, czerwone lub białe kartki. Należy ustawić numerator (małe punkty) na „0-0”, gdy sędzia liczący ogłosi ten wynik (Rysunek 7).



Rysunek 6: Tuż przed 2. setem



Rysunek 7: Przy stanie 0-0 w 2. secie

- 23 Na koniec meczu należy ogłosić wynik, a w meczu drużynowym nowy wynik meczu drużynowego. Należy wypełnić protokół i poprosić zawodników (w meczu indywidualnym) lub kapitanów drużyn (w meczu drużynowym) o jego podpisanie, zgodnie z wymaganiami. Często nie jest to konieczne, a to, czy podpisać protokół wyników, powinno być omówione na odprawie sędziowskiej przez sędziego głównego. Należy pozostawić numerator pokazujący ostateczny wynik punktowy i wynik z poprzednich setów (Rysunek 8).



Rysunek 8: Na koniec meczu

- 24 Należy niezwłocznie zwrócić protokół odpowiednim sędziom. Przed opuszczeniem kortu należy zabrać piłkę meczową i wszelkie zapasowe, a także wszelkie pozostawione ubrania, ręczniki lub inne przedmioty. W razie potrzeby należy zebrać rakiety przeznaczone do testu pomeczowego. Należy wyzerować numerator do całkowicie pustej pozycji (Rysunek 1).
- 25 Na koniec należy upewnić się, że jest się świadomym i gotowym do zastosowania wszelkich dodatkowych procedur lub specjalnych metod prezentacji, które zostały uzgodnione dla konkretnego turnieju, w którym sędziujesz; Jeśli są jakiegokolwiek wątpliwości, należy się skonsultować z sędzią głównym.



Pozycja kartek na numeratorze



Pozycja kartek na numeratorze (gdy nie mamy jak przymocować ich do numeratora, a miejsce na stoliku sędziowskim na to pozwala)

Filmy szkoleniowe dotyczące procedur można również znaleźć na

stronie internetowej URC: https://_

www.ittf.com/committees/umpires-referees/video

Załącznik B – Kodeks postępowania sędziów meczowych

Podobnie jak w przypadku wysokich standardów profesjonalizmu i zachowania wymaganych od zawodników, ITTF wymaga wysokiego standardu profesjonalizmu i zachowania od swoich sędziów, a także wszystkich sędziów uczestniczących w wydarzeniach sankcjonowanych i uznanych przez ITTF. Sędziowie ITTF, którzy nie zastosują się do podanych wytycznych, mogą zostać poddani formalnemu postępowaniu dyscyplinarnemu.

Sędziowie meczowi, zwłaszcza w strojach służbowych, są ambasadorami sportu, ITTF i swoich Związków. Na międzynarodowych zawodach są gośćmi Związku goszczącego i muszą szanować jego tradycje i zwyczaje. Poniższe wytyczne, które nie są wyczerpujące, mają stanowić aide-memoire dotyczące aspektów postępowania, na które należy zwrócić szczególną uwagę.

1 SĘDZIOWIE MECZOWI POWINNI

- 1.1 Przestudiować i upewnić się, że rozumieją wszystkie istotne zasady, obowiązki i procedury dotyczące zawodów, w których sędziują.
- 1.2 Być w dobrej kondycji fizycznej, z dobrym lub skorygowanym wzrokiem i prawidłowym słuchem.
- 1.3 Być w odpowiednim ubiorze i dbać o swój wygląd i higienę osobistą.
- 1.4 Być szybcy we wszystkich zadaniach.
- 1.5 Zachować ścisłą bezstronność i unikać wszelkich relacji z zawodnikami lub trenerami, które mogłyby podać w wątpliwość tę bezstronność.
- 1.6 Wszelkie sprawy niezwiązane z ich obowiązkami należy zgłaszać sędziemu głównemu lub innemu odpowiedniemu sędziemu turniejowemu.
- 1.7 Tam, gdzie jest to możliwe, należy unikać samodzielnej i nieobserwowanej aktywności sam na sam (w ramach funkcji nadzorczych lub w sytuacjach, gdy może występować nierównowaga sił), w szczególności z osobami poniżej 18 roku życia.
- 1.8 Upewnić się, że ich decyzje i działania przyczyniają się do zachowania bezpiecznego otoczenia.
- 1.9 Upewnić się, że ich decyzje i działania przyczyniają się do tworzenia otoczenia wolnego od nękania.
- 1.10 Przez cały czas zachowywać się w sposób profesjonalny i etyczny, szanując autorytet i interesy sędziego, organizatorów, innych oficjeli turnieju, zawodników i publiczności.

2 SĘDZIOWIE MECZOWI NIE POWINNI

- 2.1 Omawiać incydenty turniejowe lub inne kwestie związane z ich obowiązkami z zawodnikami, widzami lub mediami, ale wszelkie takie sprawy należy kierować do sędziego głównego i komitetu organizacyjnego.
- 2.2 Przyjmować osobiste prezenty od zawodników, trenerów i drużyn. Przyjmowane są upominki przekazywane wszystkim sędziom przez organizację goszczącą.
- 2.3 Spożywać napojów alkoholowych lub przyjmować narkotyki lub leki, które utrudnią występ przed meczem w dniu, w którym mają sędziować.
- 2.4 Publicznie krytykować innych sędziów meczowych lub w inny sposób narażać sport na szwank, w tym korzystać z mediów społecznościowych.
- 2.5 Tolerować szkodliwe lub obraźliwe zachowania, ale zgłaszać je przewodniczącemu URC, jeśli problem nie zostanie rozwiązany w sposób satysfakcjonujący zainteresowane strony.

Prosimy o zapoznanie się z Handbook ITTF, aby zapoznać się z zasadami przyjętymi w odniesieniu do przeciwdziałania nękanii, nielegalnym zakładom i korupcji.

URC zastrzega sobie prawo do podjęcia działań, jeśli sędzia meczowy odstąpi od niniejszego kodeksu postępowania.

Załącznik C – Zalecane sygnały ręczne i komendy



Następny podający / zwycięzca seta lub meczu



LET / STOP



PUNKT



PUNKT

Wykonując sygnały ręczne, upewnij się, że są one wyraźnie od siebie oddzielone. Na przykład nie wskazuj
Sygnału zdobycia punktu jednym ramieniem i jednocześnie drugim ramieniem wskazać następnego serwującego.

Sygnały ręczne przy niepoprawnym serwisie

Jeśli piłeczka nie jest podrzucona przynajmniej na 16 cm po opuszczeniu dłoni wolnej ręki, Sędzia Liczący lub jego Asystent powinni pokazać sygnał ręczny nr 1.

Informacja ustna: „Piłka niewystarczająco podrzucona”.



Jeśli serwis rozpoczyna się w momencie gdy piłeczka nie spoczywa nieruchomo na otwartej dłoni, wolnej ręki zawodnika serwującego, Sędzia Liczący lub jego Asystent powinni pokazać sygnał ręczny nr 2.

Informacja ustna: „Dłoń nie jest otwarta”.



Jeśli serwis rozpoczyna się w momencie gdy piłeczka spoczywa nieruchomo na palcach dłoni wolnej ręki zawodnika serwującego, Sędzia Liczący lub jego Asystent powinni pokazać sygnał ręczny nr 3.

Informacja ustna: „Piłka na palcach”.



Jeśli piłeczka znajdzie się poniżej powierzchni gry od momentu rozpoczęcia serwisu do momentu jej uderzenia, Sędzia Liczący lub jego Asystent powinni pokazać sygnał ręczny nr.4.

Informacja ustna: „Piłka poniżej powierzchni gry”.



Jeśli od momentu rozpoczęcia serwisu do momentu uderzenia piłeczka znajdzie się nad powierzchnią gry lub nie znajduje się poza końcową linią stołu, Sędzia Liczący lub jego Asystent powinni pokazać sygnał ręczny nr 5.

Informacja ustna: „ Nad stołem”.



Jeśli piłka zostaje narzucona, Sędzia Liczący lub jego Asystent powinni pokazać sygnał ręczny nr 6. Informacja ustna: „ Nie pionowo” (narzucona).

Sygnał ręczny: zaczynając od rysunku 6.1 i kończąc na 6.2 pokazać czynność wskazaną strzałką.





Jeśli piłeczka zostanie zasłonięta dla obierającego przez zawodnika serwującego, jego partnera deblowego, jakkolwiek część ubioru lub tego co trzymają, Sędzia Liczący lub jego Asystent powinni pokazać sygnał ręczny nr 7.1.

Informacja ustna: „Zasłonięta ...” (czymś lub przez kogoś - łokciem, ramieniem, głową lub przez partnera).



Jeśli zawodnik prosi o podanie w jaki sposób zasłonił piłeczkę, Sędzia Liczący powinien użyć swojego palca do wskazania czym to zrobił. Przykład: jeśli piłeczka była zasłonięta ramieniem zawodnika serwującego, Sędzia Liczący powinien wskazać palcem ramię.

Informacja ustna: „Zasłonięta ramieniem”.

	A	B	C	D	E
1.	Sytuacja	Sygnal Sędziego Liczącego	Komenda Sędziego Liczącego	Sygnal Asystenta SL	Komenda Asystenta SL
2.	początek seta	wskazać otwartą dłoń pierwszego podającego	Powiedzieć "Podaje X, 0-0"	nic	nic
3.	zmiana podającego	pokazać otwartą dłoń kolejnego podającego	nic	nic	nic
4.	Wznowienie gry po oficjalnej przerwie	pokazać otwartą dłoń następnego serwującego	Powtórzyć wynik	nic	nic
5.	Punkt	Podnieść rękę po stronie zwycięzcy punktu, zgiętą w łokciu i z zaciśniętą dłońią	nowy wynik	nic	nic
6.	Serwis z dotkniętą siatką (net)	W momencie gdy piłka dotyka odpowiedniej strony stołu przeciwnika, podnieść rękę z otwartą dłońią, wskazać siatkę jeśli zajdzie potrzeba.	„Let” i powtórzyć poprzedni wynik.	W momencie gdy piłka dotyka odpowiedniej strony stołu przeciwnika, podnieść rękę z otwartą dłońią, wskazać siatkę jeśli zajdzie potrzeba.	Nic*
7.	niepoprawny serwis	Podnieść rękę bliżej zawodnika odbierającego, zgiętą w łokciu i z zaciśniętą dłońią	„Błąd podania”, podać nowy wynik	Poniesć rękę ponad głowę	„Błąd podania” i powiadomić Sędziego Liczącego jeśli zajdzie taka potrzeba
8.	Przy podaniu w deblu, piłka dotknie złej strony stołu przeciwnika	Zaliczyć punkt odbierającym i, jeśli potrzeba, wskazać centralną linię stołu	„Fault” i podać nowy wynik	nic	nic

9.	Zły serwis, piłeczka nie trafia w stół.	Przyznać punkt odbierającemu.	Podać nowy wynik.	nic	nic
10. a	Wątpliwy serwis stwierdzony przez Sędziego (pierwszy raz w meczu).	Podnieść rękę ponad głowę.	„let” ostrzec zawodnika oraz powtórzyć wcześniejszy wynik.	nic	nic
10. b	Wątpliwy serwis stwierdzony przez Asystenta Sędziego Liczącego (pierwszy raz w meczu)	Podnieść rękę ponad głowę	„let” oraz powtórzyć wcześniejszy wynik	Podnieść rękę ponad głowę	“Stop” ostrzec zawodnika oraz powiadomić Sędziego Liczącego, który ogłosi “let”
11. a	Wątpliwy serwis stwierdzony przez Sędziego (kolejny w meczu przez tego samego zawodnika lub parę)	Przyznać punkt odbierającemu	„Błąd podania” oraz nowy wynik	nic	nic
11. b	Wątpliwy serwis stwierdzony przez Asystenta Sędziego (kolejny w meczu przez tego samego zawodnika lub parę)	Przyznać punkt odbierającemu	Nowy wynik	Podnieść rękę ponad głowę	“Błąd podania” jeśli zajdzie potrzeba zawiadomić Sędzie go Liczącego, który ogłosi nowy wynik.
12.	Przerwanie gry (wpada piłka z innego kortu)	Podnieść rękę ponad głowę	„Let” oraz powtórzyć poprzedni wynik	Podnieść rękę ponad głowę	„Stop”

13.	Błąd w kolejności odbioru lub serwisu odkryty podczas wymiany	Podnieść rękę ponad głowę	„Let” poprawić kolejność oraz powtórzyć poprzedni wynik	nic	nic
14.	Porady udzielane podczas gry (udzielane po raz pierwszy)	Podnieść rękę ponad głowę trzymając żółtą kartkę w kierunku osoby popełniającej wykroczenie, nie opuszczając krzesła	“Let” jeśli piłka jest w grze, ukarać osobę podpowiadającą oraz powtórzyć poprzedni wynik	Podnieść rękę ponad głowę	„Stop” oraz zawiadomić Sędziego Liczącego
15.	Porady dawane podczas gry, (udzielane po raz kolejny)	Podnieść rękę ponad głowę trzymając czerwoną kartkę w kierunku osoby popełniającej wykroczenie, nie opuszczając krzesła	“Let” jeśli piłeczka jest w grze, odesłać osobę podpowiadającą od pola gry oraz powtórzyć poprzedni wynik	Podnieść rękę ponad głowę	„Stop” oraz zawiadomić Sędziego Liczącego
16.	Piłka zasłaniana przez zawodnika	Przyznać punkt jego zwycięzcy	Nowy wynik	nic	nic
17.	Każde inne sytuacje automatycznie nie przerywające gry	Podnieść rękę ponad głowę	“Stop” , nowy wynik, każda inna, dodatkowa komenda	nic	nic
18.	Boczna piłka kończąca wymianę po stronie Asystenta	Przyznać punkt zwycięzcy wymiany	Nowy wynik	Jeśli zajdzie potrzeba wskazać miejsce dotknięcia	„Boczna”
19.	Boczna piłka kończąca wymianę po każdej stronie	Przyznać punkt zwycięzcy wymiany oraz jeśli zajdzie potrzeba wskazać miejsce odbicia	Nowy wynik	nic	nic

20.	Piłka kończąca wymianę uderza w bok stołu przy Asystencie	Przyznać punkt zwycięzcy wymiany	Nowy wynik	Podnieść rękę ponad głowę	„Boczna”
21. a	Gdy upływa czas na rozgrzewkę lub między setami (jeśli czas mierzy Asystent)	nic	nic	Podnieść rękę ponad głowę	„Czas”
21. b	Gdy mija czas rozgrzewki lub między setami (jeśli czas mierzy Sędzia Liczący)	Podnieść rękę ponad głowę	„Czas”	nic	nic
22.	Gdy mija czas (jeśli czas mierzy Asystent)	Podnieść rękę ponad głowę po sygnale Asystenta Sędziego Liczącego	„Let”, jeśli zajdzie potrzeba ogłosić wprowadzenie systemu przyspieszonego oraz powtórzyć poprzedni wynik	Podnieść rękę ponad głowę	„Czas”
23.	Gdy upływa czas (jeśli czas mierzy Sędzia Liczący)	Podnieść rękę ponad głowę	ogłosić „Czas”, wprowadzić system przyspieszony oraz powtórzyć poprzedni wynik	nic	nic

24.	Zgłoszenie time-out	Podnieść rękę trzymając białą kartkę po stronie zawodnika biorącego czas, dopóki Asystent nie położy białej kartki na stole	„Czas”	Położyć białą kartkę na poło-wie stołu zawodnika lub pary biorącej czas i stać obok stoli-ka sędziowskiego do jego zakończenia.	nic
25.	Wzięcie time-out (jeśli nie ma Asystenta)	Podnieść rękę trzymając białą kartkę po stronie zawodnika lub pary biorącej czas.	„Czas”	x	x
26.	Koniec „time-out” (jeśli czas mierzy Asystent)	Kiedy zawo- dnicy wrócą, należy otwartą dłonią wskazać Następnego podającego	Podnieść rękę i wywołać „Czas” i Powtórzyć poprzedni wynik	Zabrać białą kartkę ze stołu i położyć ją na numeratorze	Podnieść rękę ponad głowę i ogłosić “Czas” jeśli zawodnicy jeszcze nie wrócili

27.	Koniec „time- out” (jeśli czas mierzy Sędzia Liczący)	Kiedy zawo- dnicy wrócą, należy otwartą dłonią wskazać Następnego podającego	Podnieść rękę i wywołać „Czas” i Powtórzyć poprzedni wynik	Zabrać białą kartkę ze stołu i położyć ją na numeratorze	Nic
28.	Złe zachowanie (po raz pierwszy)	Podnieść rękę ponad głowę trzymając żółtą kartkę w kierunku osoby popełniającej wykroczenie, nie opuszczając krzesła	„Let” jeśli piłeczka jest w grze, ukarać osobę podpowiadającą oraz powtórzyć poprzedni wynik	Podnieść rękę ponad głowę oraz położyć żółtą kartkę na numeratorze	„Stop” oraz powiadomić Sędziego Liczącego
29	Złe zachowanie (po raz kolejny)	Podnieść rękę ponad głowę trzymając żółto/czerwoną kartkę w kierunku osoby popełniającej wykroczenie, nie opuszczając krzesła	„Let” jeśli piłeczka jest w grze, ukarać osobę podpowiadającą oraz powtórzyć poprzedni wynik	Podnieść rękę ponad głowę oraz położyć żółto/czerwoną kartkę na numeratorze	„Stop” oraz powiadomić Sędziego Liczącego
30	Koniec seta	Pokazać zwycięzcę seta otwartą dłonią	Powiedzieć wynik seta i zwycięzcę	nic	nic
31	Koniec meczu	Pokazać zwycięzcę seta otwartą dłonią	Powiedzieć wynik seta i meczu oraz zwycięzcę	nic	nic

Kiedy piłka dotknie siatki podczas serwisu, sędzia liczący powinien poczekać, aż piłka dotknie właściwej części lub połowy stołu aby wydać odpowiednią komendę, zamiast wprowadzać dodatkową sygnalizację lub komendę przed zakończeniem wymiany, która może zakłócić grę.

* Jeśli serwis jest uznany jako „LET”, a sędzia liczący nie przerywa gry, asystent sędziego liczącego powinien wywołać komendę „Stop”.

KOMENDY SĘDZIEGO:

a) Przeciąganie czasu: Zawodnicy nie powinni celowo opóźniać gry poprzez:

- Zabieranie zbyt dużo czasu przed wykonaniem serwisu
- Zabieranie zbyt dużo czasu jako odbierający, gdy podający jest gotowy do rozpoczęcia serwisu
- Poświęcanie zbyt dużej ilości czasu na podniesienie piłki pomiędzy wymianami
- Poświęcanie zbyt dużej ilości czasu podczas przerwy na ręcznik
- Opóźnianie meczu w celu zasięgnięcia porady trenera
- Nie wracanie natychmiast do stołu po wezwaniu sędziego liczącego lub asystenta sędziego na komendę " Czas".

Celem tego wezwania jest celowe opóźnianie gry w jakikolwiek sposób.

b) Niszczenie piłki: Zawodnikom nie wolno w sposób niebezpieczny lub ze złością uderzać, kopać ani rzucać piłki podczas swojej obecności w korcie. Celem tej uwagi jest definiowane jako celowe lub lekkomyślne uderzenie piłki poza pole gry, uderzenie piłki w sposób niebezpieczny lub lekkomyślny w polu gry.

c) Niszczenie rakiетки: Zawodnicy nie mogą uderzać gwałtownie, niebezpiecznie lub ze złością, kopać lub rzucać rakiетą w korcie. Celem tej uwagi jest definiowane jako celowe, niebezpieczne i nieodpowiednie niszczenie lub uszkodzanie rakiетки. Celowe lub gwałtowne uderzenia w siatkę, pole gry, stół sędziego lub inne miejsce, w wyniku złości lub frustracji, musi być w sposób odpowiedni karane.

d) Niszczenie sprzętu: Zawodnikom nie wolno stosować przemocy, niebezpieczeństwa, ani w gniewie uderzać, kopać, podnosić lub rzucać jakimkolwiek sprzętem w korcie. Definiuje się to jako celowe, niebezpieczne, brutalne lub lekkomyślne niszczenie sprzętu podczas meczu ze złości lub frustracji.

e) Przemoc fizyczna: Zawodnikom nie wolno w żadnym momencie znęcać się fizycznie nad sędzią, przeciwnikiem, kibicem lub inną osobą znajdującą się w obszarze kortu. Celem tej uwagi jest niedozwolone dotknięcie sędziego, przeciwnika, kibica lub każdej innej osoby.

f) Obrażliwe słowa: Zawodnikom nie wolno w żadnym momencie obrażać sędziego, przeciwnika, kibica lub innej osoby znajdującą się w obszarze pola gry. Przemoc werbalna jest definiowana jako wypowiedź skierowana do sędziego, przeciwnika, kibica lub innej osoby, które uważane są jako uwłaczające, obraźliwe lub w inny sposób obelżywe.

g) Słyszalne wulgaryzmy: Zawodnicy nie mogą używać słyszalnych wulgaryzmów podczas gry. Słyszalną nieprzyzwoitość definiuje się jako użycie słów powszechnie uznanych i rozumianych jako wulgarne oraz wypowiedziane wyrażenie i głośno.

h) Widoczna nieprzyzwoitość: Zawodnicy nie mogą podczas gry wykonywać żadnego rodzaju nieprzyzwoitych gestów podczas ich obecności w polu gry. Widoczną nieprzyzwoitość definiuje się jako tworzenie sygnałów wykonanych przez zawodnika rękami, ciałem i/lub rakiетą lub piłkami, które zwykle mają nieprzyzwoite znaczenie.

i) Niesportowe zachowanie: Zawodnicy powinni zawsze zachowywać się w sposób sportowy i należycie szanować sędziów, przeciwników, kibiców i innych osób. Niesportowe zachowanie definiuje się jako jakiekolwiek niewłaściwe zachowanie zawodnika, które jest wyraźnie nadużyciem.

Załącznik D – Procedury w polu gry

WPROWADZENIE

Wszystko, co jest widoczne i może się wydarzyć w zasięgu wzroku widzów i mediów (reporterów, telewizji i fotografów), jest uważane jako pole gry. Od momentu wejścia sędziego liczącego do kortu lub sędziego głównego jest on zobowiązany do odpowiedniego zachowania i przestrzegania procedur w polu gry.

Działania i zachowanie każdego sędziego liczącego w polu gry muszą być jednakowe we wszystkich aspektach – nie tylko w prowadzeniu meczu, ale także w sposobie, w jaki przechodzą do/z wyznaczonych kortów, wykonując swoje obowiązki przed i po meczu, a także interakcje z zawodnikami, kibicami i innymi osobami w polu gry.

PRZYGOTOWANIA PRZEDMECZOWE

Sędziowie liczący powinni zgłosić się do sędziego głównego - lub wyznaczonego asystenta, który zajmuje się harmonogramami sędziów liczących - co najmniej 55 minut w przypadku zawodów drużynowych lub 30 minut w przypadku zawodów indywidualnych, przed rozpoczęciem przydzielonej im sesji, aby przygotować się do wykonywania swoich obowiązków.

Sędzia liczący jest odpowiedzialny za losowanie (zawody drużynowe), a także za wybór piłek przed meczem, kontrolę rakiety i kontrolę koszulek (kolor i reklamy), a w deblu/drużynach również kontrolę spodenek lub spódniczek. Sędzia liczący powinien sprawdzić numery startowe lub nazwiska zawodników, jeśli mają być używane, a w niektórych przypadkach zaleca się zapytać trenera lub zawodnika o preferowaną stronę ławki drużyny. Sędzia liczący powinien zapytać o nazwisko wyznaczonego doradcy w turnieju indywidualnym. Powinien on wykonywać te obowiązki w wyznaczonym miejscu co najmniej 20 minut przed rozpoczęciem meczu i upewnić się, że wybory zostały odnotowane na protokole meczowym.

Po wykonaniu tych obowiązków sędzia liczący czeka w Call Area, zanim uda się do kortu. Zespół sędziowski powinien być gotowy z protokołem i piłkami (a także sprawdzonymi rakietami, jeśli dotyczy). Na około 5 minut przed planowanym rozpoczęciem każdego meczu (lub bezpośrednio po zakończeniu poprzedniego meczu) zespół sędziowski rozpoczyna „procedurę wejścia” do wyznaczonego kortu.

Przed wejściem do kortu sędzia liczący i asystent sędziego liczącego powinni naradzić się i omówić wszelkie kwestie związane z nadchodzącym meczem. Powinni uzgodnić, kto będzie mierzył czas rozgrzewki, odstępy między setami (zazwyczaj asystent sędziego liczącego) i kto będzie mierzył czas przerw (zazwyczaj sędzia liczący). Oba powinni jasno określić, w jaki sposób będą się komunikować podczas meczu, bez konieczności podchodzenia do siebie aby się naradzić między punktami lub między setami.

Tuż przed wejściem do kortu sędzia liczący i asystent sędziego liczącego powinni ustawić się w pobliżu wejścia do kortu i przygotować się do wejścia razem jako zespół. Sędzia liczący powinien być z przodu z protokołem i pudełkiem na piłki trzymany w lewej ręce. Gdy używany jest system Multi-Ball, piłki są przynoszone wcześniej; albo przez asystenta sędziego liczącego, albo przez inną osobę wyznaczoną do danego meczu, np. chłopca/dziewczynę.

Ani sędzia liczący, ani asystent sędziego liczącego nie powinni wносить do kortu niczego innego w rękach. Wszystko, czego sędzia liczący i asystent sędziego liczącego potrzebują do wykonywania swoich obowiązków – długopis, stoper, miarki (plastikowe i metalowe), żółte/czerwone/białe kartki, żeton, ręczniczek/ścierkę – powinno znajdować się w teczce używanej jako schowek na protokół lub w kieszeniach i nie powinno być widoczne z zewnątrz ani zwiastać z ubioru lub wisieć na szyi. Wszystkie torebki i rzeczy osobiste należy umieścić w wyznaczonym miejscu poza polem gry. Jedynym wyjątkiem mogą być rakiety, które zostały przetestowane i są wnoszone w papierowych kopertach (lub torbach, jeśli koperty nie są dostępne) przez sędziego liczącego lub asystenta sędziego liczącego. Powinny być noszone tak, jakby były teczką, a nie torbą.

PRZYJŚCIE DO KORTU– ZALECANE PROCEDURY WCHODZENIA I WYCHODZENIA

Gdy zespół sędziowski jest gotowy, wchodzi do kortu w linii prostej, równym krokiem, przy czym sędzia liczący prowadzi do wyznaczonego kortu. Podczas meczów finałowych w ostatnim dniu może być odpowiednia muzyka wprowadzająca zapowiadająca prezentację zawodników i sędziów w korcie.

Z muzyką wprowadzającą lub bez, zespół sędziowski powinien chodzić w linii prostej, spokojnie, przemyślanym krokiem i nominalnymi ruchami rąk. Celem nie jest naśladowanie parady wojskowej, ale raczej ducha, że zjednoczony zespół jest w drodze do wykonania przydzielonego zadania.

Zazwyczaj zbiera się grupa sędziów, którzy wchodzi do kortów jako zespół – każdy udaje się do swojego kortu. W takim przypadku sędziowie liczący i asystenci sędziów liczących zbierają się w wyznaczonym miejscu postoju przed bezpośrednim wejściem do kortu.

Zespoły sędziowskie ustawiają się w kolejności według swoich przydziałów do stołów i wchodzi na pole gry jako grupa, krok po kroku, podążając za pierwszą osobą w kolejce.

Gdy każdy zespół sędziów dotrze do swojego kortu, kontynuuje się zgodnie z procedurami bez formalnej prezentacji lub z formalną prezentacją. W przypadku formalnej prezentacji na kilku stołach, sędziowie liczący są czasami instruowani, aby stać i czekać, aż wszystkie zespoły sędziowskie dotrą na swoje pozycje.

Bez formalnej prezentacji

Na początku meczu sędzia liczący i asystent sędziego liczącego wchodzi do kortu jako zespół. Powinni udać się na swoje miejsca i bezpośrednio rozpocząć swoje obowiązki, bez uścisku dłoni.

Pod koniec meczu, po zakończeniu wszystkich obowiązków pomeczowych, sędzia liczący i asystent sędziego liczącego powinni poczekać na swojego partnera na swoim stanowisku, a następnie wyjść jako zespół, gdy będzie gotowy, bez stania na baczność. Sędzia liczący ma prowadzić, gdy para sędziowska wychodzi z kortu.

Z formalną prezentacją

Na początku meczu sędzia liczący i asystent sędziego liczącego powinni postępować zgodnie ze wskazówkami Sędziego Głównego/Competiton Managera. Po wejściu do kortu zespół sędziowski stoi ze złączonymi stopami i rękami z boku. Sędzia liczący powinien trzymać protokół i piłki w lewej ręce w przypadku braku jakichkolwiek alternatywnych dyrektyw ze strony Sędziego Głównego/ Competition Managera.

Nie ma potrzeby wysuwania się do przodu, gdy zostanie przedstawione imię i nazwisko sędziego, wystarczy skinienie głową (nie ukłon). Zespół sędziowski może ucisnąć sobie nawzajem dłonie przed rozpoczęciem procedur przedmeczowych.

Na koniec meczu, po zakończeniu wszystkich obowiązków pomeczowych, sędzia liczący i asystent sędziego liczącego powinni czekać na swojego partnera w wyznaczonym miejscu zgodnie z zaleceniami Sędziego Głównego / Competiton Managera. Jeśli nie zostaną wydane żadne dodatkowe instrukcje, sędzia liczący i asystent sędziego liczącego powinni poczekać na swojego partnera na ich własnym stanowisku, a następnie wyjść jako zespół, gdy będą gotowi, bez stania na baczność. Sędzia liczący ma prowadzić, gdy para sędziowska wychodzi z kortu.

Sędzia liczący nigdy nie powinien przechodzić przez płotki. Powinien zawsze otwierać przestrzeń między dwoma płotkami, delikatnie się poruszać i zamykać tę przestrzeń po przejściu.

Sędziowie mogą mieć wyznaczony punkt wejścia, aby wejść do każdego kortu. Zazwyczaj punktem wejścia do każdego kortu powinien być jeden z najbliższych rogów z boku krzesła sędziego liczącego.

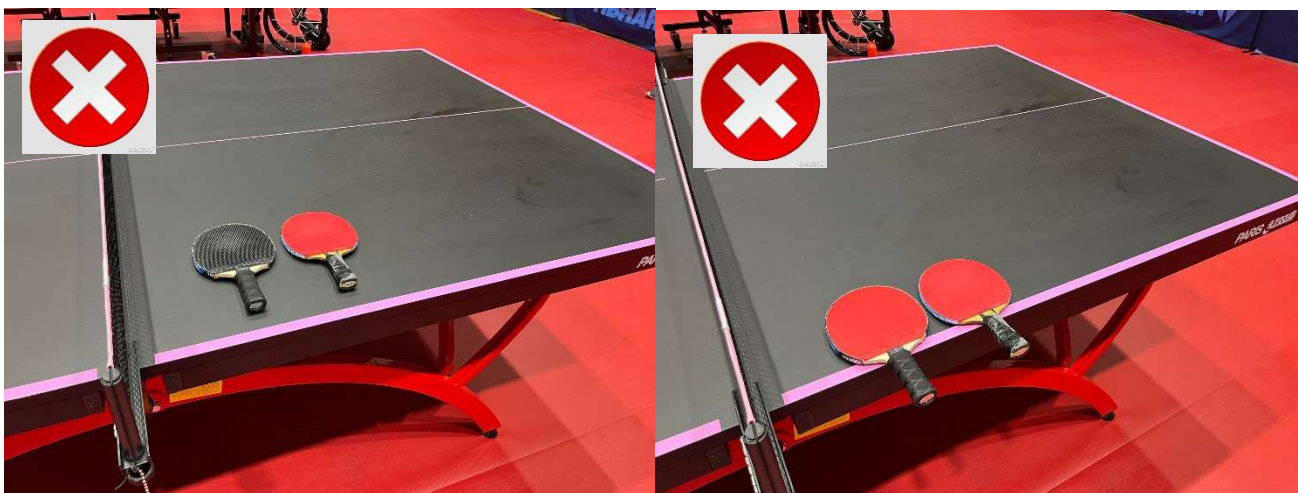
Jeśli jest to możliwe, spiker powinien przedstawiać sędziów liczących widzom i mediom z imienia i nazwiska oraz związku, z którego pochodzą.

W pewnych warunkach – zazwyczaj podczas ważnych meczów – zawodnicy wchodzi również z sędziami lub za nimi. Normalna kolejność to sędzia liczący – zawodnicy – asystent sędziego liczącego. W takim przypadku zawodnicy, pary lub drużyny staną obok sędziego, a pozostali zawodnicy, pary lub drużyny staną obok asystenta sędziego liczącego.

PROCEDURA PRZEDMECZOWA

Przed rozpoczęciem rozgrzewki sędzia liczący powinien:

Wykonać pełne kontrole rakiet. Jeśli rakiety zostały sprawdzone przed meczem, co będzie miało miejsce w większości dużych turniejów, rakiety zostaną przyniesione do stołu w papierowych kopertach (lub torbach). Sędzia liczący (lub asystent sędziego liczącego) wyjmie rakiety z kopert i umieszcza je na tej samej połowie stołu, aby zawodnicy mogli je podnieść. Należy ustawić rakiety tak, aby żadna część nie wystawała poza stół, aby zminimalizować ryzyko upadku rakiet na podłogę. Zaleca się, aby rakiety były umieszczane kolorową stroną do góry. Nie należy podawać zawodnikom kopert zawierających rakiety. Szczegółowe informacje na temat procedur przepływu pracy dotyczących kontroli rakiet można znaleźć na stronie URC na stronie internetowej ITTF



Rakietki układamy czarną stroną do dołu oraz kładziemy tak, aby były całe na stole



- Sprawdzić kolor koszuli, jeśli nie został wcześniej uzupełniony
- Sprawdzić kolor spodenek/spódniczek (w grze podwójnej/drużynowej), jeśli nie został wcześniej uzupełniony
- Sprawdzić numery zawodników (starannie przypięte i w pełni widoczne) lub nazwiska, jeśli jest to wymagane przez sędziego lub organizatorów
- Potwierdzić wyznaczonego doradcę w turnieju nie drużynowym.
- Wykonać losowanie, aby określić podanie lub obiór i wybór stron.
- Upewnić się, że asystent sędziego liczącego jest gotowy do uruchomienia stopera na czas rozgrzewki, jeśli to on mierzy czas.
- Uzupełnić odpowiednie informacje w protokole.
- Usiąść na krześle sędziego liczącego na czas trwania rozgrzewki.

Podczas gdy sędzia liczący wykonuje swoje obowiązki z zawodnikami, asystent sędziego liczącego powinien:

- Upewnić się, że numerator jest w pozycji „blank”. Gdy obaj zawodnicy lub pary znajdują się w korcie, zmienić na numeratorze wynik setów na 0-0
- Sprawdzić, czy zestaw siatki jest odpowiednio mocno przymocowany do stołu i nie pozostawiają zwisającego sznurka.
- Sprawdzić napięcie i wysokość siatki.
- Sprawdzić czystość stołu i podłogi – usunąć wszelkie zanieczyszczenia.

- Uporządkować i wyprostować płotki.
- Umieścić nazwy drużyn w odpowiednim miejscu, jeśli zostały dostarczone przez sędziego głównego lub organizatora
- Uruchomić stoper, gdy tylko rozpocznie się rozgrzewka.
- Usiąść na krześle asystenta sędziego liczącego przez pozostałą część rozgrzewki.

Zdarza się, że na krześle sędziego liczącego nie ma stołu ani miejsca na wpisanie do protokołu. W takim przypadku zaleca się, aby asystent sędziego liczącego wypełniał protokół meczu.

POCZĄTEK MECZU

Na początku pierwszego seta:

- Kiedy czas się kończy, ktokolwiek odmierza czas, powinien podnieść rękę i zawołać „Czas”.
- Upewnić się, że serwujący ma piłkę przed ogłoszeniem jakiegokolwiek komunikatu. Nie należy prosić o piłkę z powrotem przed ogłoszeniem, a następnie oddawać jej po ogłoszeniu, ponieważ nie jest to dobra prezentacja.
- Gdy serwujący będzie gotowy, należy upewnić się czy odbierający jest gotowy.
- Ogłosić nazwiska zawodników.

„Keen - Boll”

„Set pierwszy”

- Wskazać serwującego i zawołać.

„Podaje Keen”

„Love all” lub „Zero-Zero”

Gdy tylko sędzia liczący ogłosi „love all”, asystent sędziego liczącego zmienia wynik na numeratorze na 0-0, mierzący czas uruchamia stoper i rozpoczyna się mecz.

Sędzia liczący powinien dołożyć wszelkich starań, aby poprawnie wymówić imię każdego zawodnika. Jeśli nie ma pewności co do wymowy – należy zapytać zawodnika podczas sprawdzania rakiety.

W meczu drużynowym należy używać nazwy drużyny zamiast nazwy zawodnika.

PODCZAS PROCEDURY MECZOWEJ

Zobacz schemat w załączniku C, aby zapoznać się z prawidłowymi i jednolitymi sygnałami ręcznymi oraz wyjaśnieniem, kiedy i jak ich używać. W trakcie meczu sędzia liczący powinien:

- Ogłosić wynik wyraźnym i słyszalnym głosem na poziomie takim aby osoba siedząca na krześle trenera mogła usłyszeć i zrozumieć komunikaty.
- Zmierzyć czas gry lub wyznaczyć asystenta sędziego liczącego do pomiaru czasu każdego seta.
- Monitorować i egzekwować przepisy dotyczące serwowania.
- Monitorować i egzekwować przepisy dotyczące zachowania.
- Upewnić się, że zawodnicy zostawiają rakiety na stole między setami, chyba że są przymocowane do ich ręki.
- Upewnić się, że gra jest ciągła, bez nadmiernych opóźnień podczas wycierania rękami lub przerw w grze.
- Monitorować i egzekwować przepisy dotyczące udzielania porad.
- Podczas dozwolonych przerw asystent sędziego liczącego przekazuje piłkę meczową sędziemu liczącemu, aby zatrzymał ją do końca przerwy, chyba że jest to mecz w systemie multiball.

PROCEDURA ZAKOŃCZENIA SETA

Na koniec seta sędzia liczący powinien:

- Ogłosić wynik, wskazać zwycięzcę i ogłosić „Set dla Keen”.
- Zapisać wynik w protokole.
- Asystent sędziego liczącego przekazuje piłkę sędziemu liczącemu, aby zatrzymał ją do rozpoczęcia następnego seta.
- Gdy stosowany jest system multiball, piłki powinny być zawsze trzymane przez asystenta sędziego liczącego, a asystent sędziego liczącego powinien również podawać/rzucać piłki zawodnikom, od pierwszego punktu i przez cały mecz.

PROCEDURA ROZPOCZĘCIA SETA

Na początku kolejnych setów sędzia liczący powinien:

- Podać piłkę do serwującego; Jeśli używany jest system multiball, asystent sędziego liczącego podaje piłkę serwującemu.
- Gdy serwujący będzie gotowy, należy upewnić się czy odbierający jest gotowy.
- Ogłosić

„Set drugi”

- Wskazać serwującego i zawołać.

„Podaje Boll”

„Love all” lub „Zero-Zero”

Gdy tylko sędzia liczący ogłosi „Love all”, asystent sędziego liczącego zmienia wynik na 0-0, mierzący czas uruchamia stoper i rozpoczyna się kolejny set.

OGŁOSZENIE POMECZOWE

Na koniec meczu sędzia liczący powinien:

- Określić wynik, wskazać zwycięzcę i ogłosić „Set i mecz dla Keen”. _
- „Keen wygrywa 4 setami do 3”

i w meczu drużynowym

„Holandia prowadzi 1 meczem do 0”, „Holandia i Niemcy 1 do 0” lub „Holandia wygrywa 4 setami do 3”.

PROCEDURA POMECZOWA

Po meczu sędzia liczący powinien:

- Zapisać wynik w protokole.
- Uzyskać podpisy zawodników w meczu indywidualnym lub podpisy kapitanów drużyn w meczu drużynowym (jeśli jest to wymagane przez sędziego głównego)

Asystent sędziego liczącego przywraca numerację do pozycji „blank”, zbiera piłki, rakietę(y), jeśli to konieczne i przywraca kort do właściwego stanu.

KONIEC MECZU – WYJŚCIE SĘDZIÓW Z KORTU

Pod koniec meczu, po zakończeniu wszystkich obowiązków pomeczowych, sędzia liczący i asystent sędziego liczącego powinni poczekać na swojego partnera na swoim stanowisku, a następnie wyjść jako zespół, gdy będzie gotowy, bez stania na baczność.

Przy formalnej prezentacji sędzia liczący i asystent sędziego liczącego powinni czekać na swojego partnera w wyznaczonym miejscu zgodnie z zaleceniami Sędziego Głównego/ Competiton Managera

Sędzia liczący prowadzi z protokołem/teczką w lewej ręce, a asystent sędziego liczącego podąża za sędzią liczącym - bez akompaniamentu muzyki.

Zespół sędziów liczących zwraca poprawnie wypełniony protokół (podwójnie sprawdzony zarówno przez sędziego liczącego i asystenta sędziego liczącego) bezpośrednio na biurko sędziego głównego do weryfikacji. Sędzia główny (lub wyznaczony zastępca sędziego) powinien sprawdzić protokół pod kątem kompletności i dokładności; Podpisuje protokół i przekazuje go do przetworzenia wyników.

Sędziowie liczący nie powinni zwlekać ani chodzić po polu gry po wykonaniu przydzielonych im obowiązków. Jeśli chcą oglądać inne trwające mecze, powinni udać się poza pole gry na trybuny otwarte dla sędziów i kibiców.

Załącznik F - Przepisy Tenisa Stołowego dla Niepełnosprawnych

Wraz z połączeniem IPTTC z ITTF, przepisy stały się integralną częścią zasad ITTF. Więcej informacji na temat Para Tenisa Stołowego ITTF można znaleźć na stronie internetowej ITTF <http://www.ittf.com> More/Para Table Tennis or <http://www.ipttc.org/>

OGÓLNE

Sportowcy z niepełnosprawnością są podzieleni na klasy, w zależności od zmian i ograniczeń opisanych w systemie klasyfikacji. Międzynarodowy panel klasyfikacyjny jest odpowiedzialny za klasyfikację zawodników na zawodach międzynarodowych.

- Klasy 1-5 dla zawodników na wózkach inwalidzkich
- Klasa 6-10 dla zawodników stojących
- Klasa 11 dla zawodników z niepełnosprawnością intelektualną

Im niższa liczba klasy, tym poważniejsza niepełnosprawność.

Po sklasyfikowaniu na poziomie międzynarodowym wszyscy zawodnicy posiadają międzynarodową kartę klasyfikacyjną (ICC), która określa klasę sportową i status klasy sportowej. ICC zawiera sekcje wskazujące na wszelkie ograniczenia fizyczne (np. w wykonywaniu serwisu) lub stałe wymagania ze względów medycznych (opasanie, wiązanie, gorset, zmodyfikowany wózek inwalidzki).

Jeśli zawodnik gra w międzynarodowych zawodach po raz pierwszy i nie ma ICC, jego Związek przyzna mu tymczasową klasyfikację. Następnie zostanie sklasyfikowany na zawodach i zostanie mu przypisany status klasy sportowej. Czasami konieczne jest również, aby zawodnicy zostali przeklasyfikowani z powodu postępującej niepełnosprawności lub mniejszej niepełnosprawności z powodu powrotu do zdrowia. Są one wyszczególnione na liście przekazywanej wyznaczonym Klasyfikatorom, Sędziemu i Komitetowi Organizacyjnemu przed danym turniejem. Klasyfikacja lub weryfikacja dla określonych zawodników jest organizowana przez klasyfikatorów na dzień przed rozpoczęciem turnieju i kończy się przed przeprowadzeniem przez sędziego losowania w turniejach singlowych, z uwzględnieniem wszelkich zmian w klasyfikacji zawodników.

Jeśli zawodnik celowo wprowadził w błąd osoby klasyfikujące, może nie zostać dopuszczony do rywalizacji według uznania Sędziego Głównego i może spotkać się z dalszymi sankcjami ze strony ITTF.

Jeśli zawodnik musi używać pasa (wokół talii) i/lub gorsetu ze względu na swoją niepełnosprawność, musi udowodnić, że jest to wymagane w sposób zadowalający komisję klasyfikacyjną. To na zawodniku spoczywa obowiązek zwrócenia uwagi na użycie takiego sprzętu Głównemu Klasyfikatorowi, zarówno w celu wstępnego, jak i ponownego rozpatrzenia klasyfikacji. Zezwolenie na używanie pasa i/lub gorsetu może być udzielone pod następującymi warunkami:

- stałe – musi być wpisane na międzynarodową kartę klasyfikacyjną gracza (ICC) przez Głównego Klasyfikatora na odpowiednim turnieju międzynarodowym.
- tymczasowe – Zawodnik musi przedstawić pełne wyjaśnienie od swojego lekarza, który musi poświadczyć, że pas i/lub gorset są wymagane. Zaświadczenie to musi być podpisane i opatrzone datą przez lekarza oraz przedłożone Głównemu Klasyfikatorowi na odpowiednim turnieju. Zawodnik musi zgłosić to sędziemu głównemu przed rozpoczęciem zawodów, w których bierze udział.

WÓZKI INWALIDZKIE

Wózki inwalidzkie muszą mieć co najmniej dwa duże koła i jedno małe koło na początku i w trakcie wymiany. Jeśli z jakiegokolwiek powodu podczas wymiany warunki te nie zostaną spełnione, wymiana musi zostać natychmiast przerwana, a przeciwnik otrzyma punkt. Jeśli koło odpadnie podczas gry, sędzia główny może dać krótki czas przed następną wymianą na ponowne założenie koła.

W zawodach indywidualnych i drużynowych żadna część ciała powyżej kolan nie może być przymocowana do krzesła, ponieważ może to poprawić równowagę. Jeśli jednak zawodnik będzie wymagał opasania lub wiązania z powodów medycznych, musi to być zaznaczone na jego karcie klasyfikacyjnej i będzie to brane pod uwagę przy ocenie klasy sportowej zawodnika.

Wysokość jednej lub maksymalnie dwóch poduszek jest ograniczona do 15 cm w warunkach gry bez innych dodatków do wózka inwalidzkiego.

W przypadku dodania modyfikacji do wózka inwalidzkiego, niezależnie od tego, czy jest on

Strona

przymocowany do wózka inwalidzkiego, czy nie (z wyjątkiem poduszek), zawodnicy muszą poprosić o klasyfikację lub zmianę klasyfikacji w przypadku zmodyfikowanego wózka. Wszelkie zmiany na wózku inwalidzkim bez zmiany klasyfikacji i autoryzacji zapisanej w ICC będą uważane za nielegalne, a zawodnik może zostać zdyskwalifikowany.

2.10.1 O ile wymiana nie jest letem, zawodnik powinien zdobyć punkt.

2.10.1.14 jeżeli obaj zawodnicy lub pary poruszają się na wózkach inwalidzkich z powodu niepełnosprawności fizycznej:

KONTAKT Z WÓZKIEM INWALIDZKIM

2.10.1.14.1 jego przeciwnik nie utrzymuje minimalnego kontaktu z siedzeniem lub poduszką (-ami) z tylną częścią uda, gdy piłka jest uderzana.

Zawodnik, który porusza się na wózku inwalidzkim ze względu na niepełnosprawność fizyczną i który nie utrzymuje kontaktu z siedzeniem lub poduszką tylną stroną co najmniej jednego z ud tuż przed uderzeniem piłki, jest uważany za uzyskującego nieuczciwą przewagę, a przeciwnik otrzymuje punkt. (HMO 12.1.6)

KONTAKT ZE STOŁEM

2.10.1.14.2. jego przeciwnik dotyka stołu obiema rękami przed uderzeniem piłką.

Jeśli zawodnik porusza się na wózku inwalidzkim z powodu niepełnosprawności fizycznej, może dotknąć stołu ręką grającą tylko w celu przywrócenia równowagi, dopiero po zagranu uderzenia, pod warunkiem, że jego powierzchnia się nie porusza. Zawodnik nie może używać stołu jako dodatkowego podparcia przed uderzeniem piłki. Podobnie, zawodnik nie może używać swojej wolnej ręki na stole jako dodatkowego podparcia ani dotykać powierzchni gry w dowolnym momencie podczas wymiany. W meczu deblowym dotyczy to obu zawodników. (HMO 12.1.7)

KONTAKT Z PODŁOGĄ

2.10.1.14.3 stopa przeciwnika dotyka podłogi podczas gry.

LINIA ŚRODKOWA PRZECIĘTA PRZEZ KOŁO LUB STOPE

2.10.1.15 jeżeli, w przypadku gdy w przeciwnej parze deblowej znajduje się co najmniej jeden zawodnik na wózku inwalidzkim, jakkolwiek część wózka inwalidzkiego lub stopa stojącego zawodnika przekroczy wyimaginowane przedłużenie linii środkowej stołu.

Jeśli jakkolwiek część wózka inwalidzkiego zawodnika wystaje poza wyimaginowane przedłużenie linii środkowej stołu, sędzia liczący przyzna punkt parze przeciwnej. Dotyczy to również sytuacji, gdy para „mieszana” (jedna stojąca i jedna na wózku inwalidzkim) gra razem. Każdy z zawodników może odbić piłkę (po pierwszym podaniu i odbiciu), ale każdy z zawodników musi pozostać na swojej połowie kortu. Żadna część wózka inwalidzkiego zawodnika nie może przekroczyć wyimaginowanego przedłużenia linii środkowej, a stojący zawodnik nie może również postawić stopy poza tą linią. (HMO 14.1.4)



STÓŁ

3.2.1.4 Nogi stołu powinny znajdować się co najmniej 40 cm od linii końcowej stołu dla zawodników na wózkach inwalidzkich.

Stoły powinny umożliwiać dostęp dla wózków inwalidzkich bez krępowania nóg zawodnika i powinny umożliwiać dostęp do dwóch wózków inwalidzkich do gier podwójnych.

ODZIEŻ

Zawodnik nie może normalnie nosić żadnej części dresu podczas gry, ale w pewnych okolicznościach sędzia główny może wyrazić na to zgodę. Przykładami takich okoliczności są ekstremalnie zimno na sali gry, co w konsekwencji wiąże się z ryzykiem nadwyrężenia mięśni, niepełnosprawności nóg lub kontuzji, którą zawodnik woli zakryć. Jeśli dres jest noszony podczas gry, musi spełniać wymagania dotyczące stroju do gry. Zawodnik z niepełnosprawnością fizyczną, poruszający się na wózku inwalidzkim lub stojący, może nosić spodnie dresu podczas gry, bez zgody sędziego głównego, ale dzinsy nie są dozwolone. (HMO 8.5.1)

OKŁADZINY RAKIETY

... Okładziny powinny sięgać do granic brzegu, ale nie poza nie, ale dopuszczalna jest pewna tolerancja. Sędzia główny musi zdecydować, co jest dopuszczalne i odpowiednio poinformować sędziów liczących, ale jako wskazówkę ± 2 mm byłoby akceptowalnym marginesem dla większości sędziów głównych. Może to mieć miejsce w szczególności w przypadku zawodników klasy 1 i 2, ponieważ często używają ręki grającej, aby podnieść się z powrotem do pozycji siedzącej po uderzeniu piłki, a robiąc to, dotykają rakieta biału stołu. W ten sposób większy nadek może pomóc chronić blat i można dopuścić nieco większy margines. (HMO 7.1.1)

KOLEJNOŚĆ GRY - DEBEL

2.8.3 W grze podwójnej, gdy co najmniej jeden zawodnik z pary porusza się na wózku inwalidzkim z powodu niepełnosprawności fizycznej, serwujący powinien najpierw wykonać serwis, następnie odbierający powinien wykonać odbicie, ale następnie każdy z zawodników z pary niepełnosprawnej może wykonać odbicie.

Gdy para deblowa składa się z dwóch zawodników, którzy poruszają się na wózkach inwalidzkich z powodu niepełnosprawności fizycznej, serwujący najpierw wykonuje serwis, a odbierający odbija, ale później każdy z zawodników z pary niepełnosprawnej może wykonać odbicie. (HMO 14.1.4)

WYMAGANIA DOTYCZĄCE ZMNIJSZENIA WYMAGAŃ DOTYCZĄCYCH SERWISU

2.6.7 W wyjątkowych przypadkach sędzia liczący może złagodzić wymagania dotyczące prawidłowego wykonania serwu, jeśli jest przekonany, że spełnienie wymagań uniemożliwia niepełnosprawność fizyczna.

Sędzia liczący może złagodzić wymagania dotyczące prawidłowego wykonania serwisu, jeśli jest przekonany, że przestrzeganie tych wymagań uniemożliwia niepełnosprawność fizyczna. Będzie to zawsze dotyczyło zawodników klasy 1 i 2. Międzynarodowa karta klasyfikacyjna zawodnika zawiera sekcję wskazującą wszelkie ograniczenia fizyczne, które zawodnik może mieć wpływ na zgodność z wymaganiami prawidłowego serwu, np. gdy zawodnik niepełnosprawny nie jest w stanie wyprostować dłoni lub nie ma ręki, zawodnik może serwować zakrzywioną dłonią lub wyrzucać piłkę z kikuta. (HMO 10.7.1)

LET PO SERWISIE

2.9.1.5 Jeżeli odbierający porusza się na wózku inwalidzkim ze względu na niepełnosprawność fizyczną i serwuje, pod warunkiem, że podanie jest prawidłowe,
2.9.1.5.1 po dotknięciu strony odbierającego, piłka wraca w kierunku siatki.
2.9.1.5.2 Zatrzyma się na stronie odbierającego.
2.9.1.5.3 W grze pojedynczej opuszcza stronę odbierającego po jej dotknięciu i wychodzi poza linię boczną

Jeśli odbierający porusza się na wózku inwalidzkim ze względu na niepełnosprawność fizyczną, wymiana jest letem, jeśli piłka zatrzyma się na stronie odbierającego lub po dotknięciu strony odbierającego powróci w kierunku siatki, lub w grze pojedynczej, opuści stronę odbierającego po dotknięciu jej przez którąkolwiek z linii bocznych. Wynika to z faktu, że zawodnik poruszający się na wózku inwalidzkim z definicji jest ograniczony w zakresie możliwości rozciągania się, a podanie powracające w kierunku siatki lub wychodzące za linię boczną jest uważane za niesprawiedliwe. Piłka może przekroczyć linię boczną po jednym lub kilku odbiciach. Jednak w grze pojedynczej, gdy piłka leci w kierunku linii bocznej, jeśli odbiorca uderzy piłkę, zanim przekroczy ona linię boczną lub odbije się po raz drugi po swojej stronie powierzchni gry, serwis jest uważany za dobry i nie jest wywoływany let. (HMO 11.5.1)

ZOSTAWIANIE RAKIETY NA STOLE

3.4.2.5 O ile sędzia liczący nie zezwoli inaczej, zawodnicy powinni pozostawić swoje rakietki na stole w przerwach; Jeśli jednak rakietka jest przypięta do ręki, sędzia liczący powinien pozwolić zawodnikowi na zatrzymanie rakietki przypiętej do ręki podczas przerw.

Zawodnicy muszą zostawiać swoje rakietki na stole w przerwach między meczami i nie mogą ich

zdejmować bez wyraźnej zgody sędziego liczącego. Jeżeli, za zgodą sędziego liczącego, zawodnik z jakiegokolwiek powodu zdejmie raketę podczas przerwy, sędzia liczący i przeciwnik muszą mieć możliwość sprawdzenia rakiety lub jej wymiany przed rozpoczęciem następnego seta. Jedynym wyjątkiem jest niepełnosprawny zawodnik, którego rakietę jest przywiązana do ręki. (HMO 7.3.4)

PRZERWY – CZAS MEDYCZNY

Jeżeli zawodnik niepełnosprawny nie jest w stanie grać czasowo ze względu na charakter swojej niepełnosprawności lub stanu, sędzia główny może, po konsultacji z klasyfikatorem medycznym lub lekarzem podczas zawodów, zezwolić na rekonwalescencję medyczną w najkrótszym praktycznym czasie trwania, ale w żadnym wypadku nie dłuższym niż 10 minut. (HMO 13.5.4)

PRZYGOTOWANIE PRZEDMECZOWE

W przypadku meczów z udziałem zawodników poruszających się na wózkach inwalidzkich sędzia liczący powinien również sprawdzić:

- Liczbę kół na wózku inwalidzkim
- Czy zawodnik nie ma plecaka z tyłu wózka inwalidzkiego.
- Wysokość poduszki zawodnika lub 2 poduszek
- Czy zawodnik ma na sobie spodnie dresowe i nie ma džinsów.
- Czy zawodnik ma swoje imię i 3-literowy kod swojego związku z tyłu koszulki.

PRZEPISY DLA ZAWODNIKÓW KLAS 6-11

Nie ma wyjątków od przepisów tenisa stołowego dla niepełnosprawnych zawodników stojących. Wszyscy zawodnicy grają zgodnie z przepisami i regulacjami ITTF. Na kartach klasyfikacyjnych znajduje się sekcja wskazująca, jakie ograniczenia, jeśli w ogóle, posiada zawodnik w wykonywaniu prawidłowego serwisu.

Sytuacje dotyczące serwisu

- 1 – oznacza odbicie przy serwisie zawodnika podającego, 2 i kolejne to odbicia piłki po stronie zawodnika odbierającego.



Piłka po stronie odbierającego kieruje się w końcową linię stołu, jeśli zawodnik odbierający poprawnie odbierze piłkę wymiana trwa dalej.



Jeśli piłka przy serwisie wyjdzie przez linię boczną wywoływany jest LET.



Jeśli piłka jest uderzona przez odbierającego zanim opuści boczną linię stołu, gra jest kontynuowana i nie jest wywoływany LET.



Jeśli piłka odbije się więcej niż raz po stronie zawodnika odbierającego i wyjdzie przez końcową linię stołu, zawodnik podający zdobywa punkt.



Jeśli piłka odbije się więcej niż raz po stronie zawodnika odbierającego i wyjdzie przez boczną linię stołu, a zawodnik odbierający nie uderzy jej znad stołu, wywołany jest LET.



W grze deblowej jeśli choć jeden zawodnik jest na wózku inwalidzkim nie obowiązuje przepis dotyczący serwisu wychodzącego przez boczną linię stołu.