

**Nemzetközi Asztalitenisz Szövetség**

# **MÉRKŐZÉSEK HIVATALOS KÖZREMŰKÖDŐINEK Kézikönyve**

**Tizenötödik kiadás 2014. február**

Minden jog fenntartva © ITTF

Az ITTF támogatja a Kézikönyvben szereplő információk terjesztését, feltéve, hogy a forrás feltüntetésre kerül.

## ELŐSZÓ

A korábbi kiadások egyes fejezetei módosításra kerültek annak érdekében, hogy világosabb útmutatást nyújtsanak, és ezáltal elősegítsék a játék- és versenyszabályok következetesebb alkalmazását. Az esetleges megjegyzéseket és kiegészítési vagy módosítási javaslatokat szívesen fogadjuk, és azokat a Játékvezetői és Versenybírói Bizottság elnöke részére kérjük megküldeni.

*URC - ITTF*

*2014. február*

Első kiadás	1982. március
Második kiadás	1983. szeptember
Harmadik kiadás	1989. január
Negyedik kiadás	1989. szeptember
Ötödik kiadás	1991. szeptember
Hatodik kiadás	1993. november
Hetedik kiadás	1995. szeptember
Nyolcadik kiadás	1997. október
Kilencedik kiadás	2000. július
Tizedik kiadás	2004. június
Tizenegyedik kiadás	2005. december
Tizenkettedik kiadás	2006. december
Tizenharmadik kiadás	2007. augusztus
Tizennegyedik kiadás	2011. június
Tizenötödik kiadás	2014. február

**A 16.7 és a 17.3.4 pontok fordítói szövegpontosítása 2016. április**

*Kiadja:*

The International Table Tennis Federation

*Fordította:*

Retek Levente

*Lektorálta:*

dr. Záhonyi András

ISBN 0 946587 69 8

Az 1926-ban alapított Nemzetközi Asztalitenisz Szövetség (ITTF) a sportágat világszinten irányító testület, melynek világszerte 215 Szövetség a tagja.

Az ITTF felügyeli minden évben – több más világverseny lebonyolításával egyetemben – a Világ bajnokság megrendezését, melyen az összes földrész több mint 800 játékosa vesz részt. Legfőbb feladata a sportág irányítása és fejlesztése, a világszerte több mint 30 millió igazolt játékos javára.

Az asztalitenisz olimpiai és paralimpiai sportág, így a Nyári Olimpiai Játékok, valamint a Paralimpiai Játékok programjában is szerepel.

# MÉRKŐZÉSEK HIVATALOS KÖZREMŰKÖDŐINEK KÉZIKÖNYVE

## Tartalom

<b>1</b>	<b>BEVEZETÉS</b> .....	6
<b>2</b>	<b>JÁTÉK- ÉS VERSENYSZABÁLYOK</b> .....	6
2.1	Alkalmazás .....	6
2.2	Játékszabályok .....	6
2.3	Versenyszabályok .....	6
<b>3</b>	<b>VERSENYEK FAJTÁI</b> .....	7
3.1	Nyílt bajnokságok .....	7
3.2	Meghívásos bajnokságok.....	7
3.3	Egyéb nemzetközi versenyek .....	7
<b>4</b>	<b>HIVATALOS KÖZREMŰKÖDŐK</b> .....	8
4.1	A főbíró.....	8
4.2	A játékvezető .....	8
4.3	A játékvezető asszisztens .....	9
4.4	Az időmérő .....	9
4.5	Az ütésszámláló .....	10
4.6	Óvás.....	10
4.7	Csere.....	11
4.8	Megjelenés (Lásd még az A, D, E F és G mellékletet) .....	12
4.9	A játékvezetők egyenruhája .....	13
<b>5</b>	<b>JÁTÉKFELTÉTELEK</b> .....	14
<b>6</b>	<b>A LABDA</b> .....	15
6.1	Típus .....	15
6.2	Labdaválasztás .....	15
<b>7</b>	<b>AZ ÜTŐ</b> .....	16
7.1	Borítások .....	16
7.2	Oldószerek .....	17
7.3	Vizsgálat .....	18
7.4	Az ütő sérülése.....	18
<b>8</b>	<b>RUHÁZAT</b> .....	19
8.1	Szín .....	19
8.2	Megjelenés.....	20

8.3	Hirdetések .....	20
8.5	Melegítők .....	22
8.6	Váltóruha .....	22
9	MEGHATÁROZÁSOK.....	23
10	ADOGATÁS .....	24
10.1	Következetesség .....	24
10.2	Szabad kéz.....	24
10.3	A labda feldobása .....	24
10.4	A labda megütése .....	25
10.5	Láthatóság.....	25
10.6	Figyelmeztetések .....	26
10.7	<b>Könnyítések</b> .....	26
11	MEGISMÉTELT LABDAMENET .....	27
11.1	Cél.....	27
11.2	Hálót érintő (necces) adogatás.....	27
11.3	Labdamenet félbeszakítása .....	27
11.4	Készenlét hiánya .....	28
11.5	Kerekesszékes játék.....	28
12	PONTSZERZÉS.....	29
12.1	Döntés .....	29
12.2	Csusza .....	30
12.3	Kétséges megítélés .....	30
13	A JÁTÉK FOLYTONOSSÁGA .....	31
13.1	Időkérés.....	31
13.2	Időhúzás .....	31
13.3	Törölközés .....	32
13.4	Sérült felszerelés.....	32
13.5	Sérülés.....	33
13.6	A játéktér elhagyása .....	33
13.7	Pihenőidő .....	33
14	ADOGATÁS, FOGADÁS ÉS TÉRFÉL.....	34
14.1	Választás.....	34
14.2	Hibák .....	34
15	IDŐJÁTÉK.....	35

15.1	Elmélet .....	35
15.2	Lebonyolítás.....	35
16	<b>TANÁCSADÁS A JÁTÉKOSOK RÉSZÉRE.....</b>	<b>36</b>
17	<b>MAGATARTÁS .....</b>	<b>37</b>
17.1	A játékvezető felelőssége .....	37
17.2	Figyelmeztetés .....	38
17.3	Büntetőpont.....	38
17.4	A főbíró felelőssége .....	39
18	<b>HOGYAN VISELKEDJÜNK A MÉRKŐZÉSEKEN.....</b>	<b>40</b>
18.1	Az eredmény közlése .....	40
18.2	Jelzések.....	41
18.3	Időmérés .....	41
18.4	Magyarázatok .....	42
19	<b>EREDMÉNYJELZŐK .....</b>	<b>43</b>
20	<b>ÖSSZEGZÉS .....</b>	<b>44</b>
	<b>A melléklet – Hivatalos közreműködők számára javasolt eljárás mód .....</b>	<b>45</b>
	<b>B melléklet – Útmutató a világversenyeken és az ITTF által felügyelt versenyeken közreműködők részére.....</b>	<b>49</b>
	<b>C melléklet – Játékvezetők minősítései .....</b>	<b>56</b>
	<b>D melléklet - Magatartási útmutató a mérkőzések hivatalos közreműködői részére .....</b>	<b>63</b>
	<b>E melléklet – Javasolt kézjelek és bejelentések.....</b>	<b>65</b>
	<b>F Melléklet – Teendők a játéktéren .....</b>	<b>70</b>
	<b>G Melléklet – A nemzetközi játékvezetők egyenruhája .....</b>	<b>76</b>
	<b>H Melléklet – Para asztalitenisz játék- és versenyszabályok.....</b>	<b>78</b>
	<b>I Melléklet – A játék- és versenyszabályokban 2011 óta bekövetkezett módosítások összefoglalása .....</b>	<b>81</b>

# MÉRKŐZÉSEK HIVATALOS KÖZREMŰKÖDŐINEK KÉZIKÖNYVE - 2011

## 1 BEVEZETÉS

- 1.1 Ez a füzet azzal a céllal készült, hogy a mérkőzések hivatalos közreműködői számára iránymutatást adjon a szabályok, szabályzatok alkalmazásának tekintetében, és a hatályos ITTF Kézikönyvvel vagy Szabálykönyvvel együttesen értelmezendő. Elsősorban a játékvezetők és játékvezető asszisztensek feladatairól lesz szó, azonban ezek mellett a versenybíró tevékenységi körét is magában foglalja a mérkőzések irányításának tekintetében. A Versenybírók Kézikönyve részletesebben taglalja a versenybírók feladatkörét.
- 1.2 A játékosok jogosan várhatnak el következetességet a mérkőzések lebonyolítása során, és nem várható el tőlük, hogy minduntalan alkalmazkodniuk kelljen az egyes eljárásokhoz attól függően, hogy éppen melyik országban milyen versenyen vesznek részt. A következetesség elősegítése érdekében az ITTF Játékvezetői és Versenybírói Bizottsága (URC = Umpires and Referees Committee) összeállított egy összefoglalót a mérkőzések hivatalos közreműködői számára a javasolt eljárásrendek tekintetében, melyek az A, D, E és F mellékletben találhatók.
- 1.3 A B melléklet tartalmazza a világversenyek ITTF direktíváit, köztük a világbajnokságokét és az ITTF által felügyelt versenyekét is. Ezek az irányelvek nem kötelező érvényűek az egyéb versenyeken, azonban gyakran alkalmazzák őket a kontinensviadalokon, valamint nyílt nemzetközi bajnokságok alkalmával.

A C melléklet a játékvezetők minősítését mutatja be, míg az I melléklet a legutóbbi, 2007-es kiadás óta történt szabályváltozások összefoglalóját tartalmazza.

## 2 JÁTÉK- ÉS VERSENYSZABÁLYOK

### 2.1 Alkalmazás

- 2.1.1 A mérkőzések hivatalos közreműködőivel szemben támasztott elsődleges követelmény a versenyszerű asztaliteniszt meghatározó játékszabályok és versenyszabályok, valamint ezek alkalmazási feltételeinek alapos ismerete. A vonatkozó információk megtalálhatók az ITTF Kézikönyv 2., 3. és 4. fejezetében.

### 2.2 Játékszabályok

- 2.2.1 Az „Asztalitenisz Játékszabályai” (a továbbiakban: „játékszabályok”) a 2. fejezetben található. A játékszabályok vonatkoznak minden nemzetközi mérkőzésre, és általánosságban ezeket alkalmazzák a nemzeti szövetségek hazai versenyek során, noha bármely szövetségnek jogában áll módosításokkal élni olyan versenyek alkalmával, melyekben csak a saját játékosai érintettek.

### 2.3 Versenyszabályok

- 2.3.1 A 3. fejezet tartalmazza a „Nemzetközi Versenyek Szabályzatát” (a továbbiakban: „versenyszabályok”), mely általánosságban minden nemzetközi versenyre érvényes. Az ezen túlmenő, világversenyekre és ezen belül a világbajnokságra vonatkozó rendelkezéseket a 4. fejezet tárgyalja. Ezeket a rendelkezéseket kizárólag az ITTF elnökségi ülésén, a szavazáson résztvevők egyszerű többségének egyöntetű szavazatával lehetséges módosítani.

### **3 VERSENYEK FAJTÁI**

#### **3.1 Nyílt bajnokságok**

- 3.1.1 A nyílt bajnokság egy olyan – a területileg illetékes Szövetség fennhatósága alá tartozó és e Szövetség által szervezett – verseny, melyen bármely Szövetség játékosja szabadon indulhat. Minden fenti versenyen lehetnek eltérések a Versenyszabályokhoz képest, ha a szervező nem kíván vagy nem képes minden egyes követelménynek maradéktalanul eleget tenni, elsődlegesen a játék körülményeinek – mint pl. a játéktér méretének – tekintetében.
- 3.1.2 Abban az esetben, ha egy nyílt bajnokság nem felel meg egy bizonyos előírásnak, akkor a nevezési lapnak pontosan tartalmaznia kell az eltérés tartalmát és mértékét, annak érdekében, hogy az indulni kívánó versenyzők előzetesen tájékozódhassanak az érvényes korlátozásokról. Az a versenyző, aki a fenti nevezési lap benyújtásával jelentkezik egy versenyre, úgy tekintendő, hogy egyidejűleg megértette és elfogadta a korlátozásokat, és azt, hogy a részvételt a módosításokkal együtt is vállalja.
- 3.1.3 Minden egyes szezonban egy Szövetség egy felnőtt, egy ifjúsági, valamint egy veterán nyílt bajnokságra nevezhet, melyet saját Felnőtt, Ifjúsági vagy Veterán Nemzetközi Nyílt Bajnokságaként szervezhet meg. Ezeken a versenyeken a versenyszabályokat kizárólag az ITTF Végrehajtó Bizottságának engedélyével lehet módosítani. Hasonlóképp, a világbajnokságok tekintetében történő változtatásokat az ITTF Elnökségének kell jóváhagynia, míg a kontinensviadalok esetében a megfelelő Kontinentális Szövetség jóváhagyása szükséges. **Az egyesületek ezen túlmenően mozgássérült asztalitenisz versenyeket is rendezhetnek.**
- 3.1.4 1996 óta számos nemzetközi nyílt bajnokság csatlakozott a „Pro-Tour” nevű körversenyhez. Ezeket közvetlenül az ITTF égisze alatt rendezik, és időről időre kísérleti jelleggel módosított játék- és versenyszabályokkal kerülnek megrendezésre az ITTF Elnökségének jóváhagyása alapján. Ezek a változtatások érvényesek lehetnek egy szezonon belül az összes Pro-Tour versenyre, vagy csupán egy-egy verseny erejéig. A részleteket mindig a konkrét nevezési lap tartalmazza.

#### **3.2 Meghívásos bajnokságok**

- 3.2.1 Azokra a hazai versenyekre, ahol minden játékos egyazon Szövetség tagja, illetve azokra a versenyekre, ahol a játékosok egy meghatározott területről származnak, egy meghatározott csoporthoz vagy foglalkozási ághoz tartoznak, nem automatikusan vonatkoznak a versenyszabályok. Ezen versenyek tekintetében a szervezőnek jogában áll eldöntenie, hogy mely szabályokat, és mely szabályváltoztatokat alkalmazza, ha alkalmazni kívánja őket.

#### **3.3 Egyéb nemzetközi versenyek**

- 3.3.1 A nemzetközi csapatmérkőzésekre, a világbajnokság és kontinensbajnokság kivételével, a versenyszabályok érvényesek, azonban a résztvevő Szövetségek megegyezhetnek bizonyos módosításokban. Ezeket és más nemzetközi versenyeken úgy kell tekinteni, hogy a teljes versenyszabályzat érvényes, kivéve

ha a közzétett versenykiírásban az szerepel, hogy a verseny módosításokkal kerül megrendezésre, és a kiírás pontosan tartalmazza a módosításokat.

## **4 HIVATALOS KÖZREMŰKÖDŐK**

### **4.1 A főbíró**

- 4.1.1 Minden versenyen egy kijelölt főbíró működik közre, általában egy vagy két főbíró-helyettessel együtt, akik az ő nevében járhatnak el. A főbírónak vagy egy arra felhatalmazott helyettesének a játék során mindvégig a játékcarnokban kell tartózkodnia annak érdekében, hogy dönthessen bármilyen szabályértelmezési kérdésben, melyre kizárólagos felhatalmazása van, és hogy a verseny lebonyolítását a vonatkozó szabályoknak és előírásoknak megfelelő módon biztosítsa.
- 4.1.2 Azokban az esetekben, amikor a főbíró az egyedüli döntéshozó – például sérülés esetén a játék ideiglenes felfüggesztése, vagy fegyelmezetlenség miatt egy játékos leléptetésekor –, a főbírónak úgy kell eljárnia, hogy a részrehajlás gyanúja semmiképp se merülhessen fel. A legfőbb versenyek alkalmával javasolt, hogy a főbíró és helyettesei mind eltérő Szövetség tagjai legyenek, annak érdekében, hogy minden vitás kérdésnél rendelkezésre állhasson egy „semleges” tisztségviselő.
- 4.1.3 A főbíró felelős a mérkőzések hivatalos közreműködőinek kijelöléséért. Noha a legtöbb esetben nem ő maga végzi a kijelölést, ennek ellenére meg kell bizonyosodnia arról, hogy a közreműködők kompetensek, valamint igazságosan és következetesen járnak el. Tájékoztatnia kell a játékvezetőket a versenyt megelőző eligazítás során arról, hogy miként alkalmazzák a játék- és versenyszabályokat, különösen akkor, ha ezek valamelyike új vagy értelmezése kétséges.
- 4.1.4 A játékosok a főbíró fennhatósága alatt állnak attól kezdve, hogy megérkeznek a játék helyszínére, mindaddig, amíg el nem hagyják azt. A bemelegítésre szolgáló terem (practice hall) vagy csarnokrész is a játék helyszínének minősül.

### **4.2 A játékvezető**

- 4.2.1 Minden egyes mérkőzésen közreműködik egy játékvezető, akinek elsődleges feladata az, hogy minden labdamenet kimenetelét eldöntse. Elméletileg a játékvezetőnek nincs mérlegelési joga, azonban elvárt tőle, hogy bizonyos döntéseket meghozzon a játék- és versenyszabályoknak megfelelően, mint pl. annak eldöntése, hogy egy labdamenetet szükséges-e megismételni amiatt, hogy a játékost egy rajta kívülálló ok megzavarhatta az adogatásban vagy visszaütésben, vagy annak megítélése, hogy egy játékos viselkedése elfogadható-e.
- 4.2.2 Abban az esetben, ha a játékvezető egyedül működik közre egy mérkőzésen, neki áll jogában eldönteni minden, a mérkőzés folyamán felmerülő ténykérdést, ide értve a csusza és az adogatás megítélését. Ilyen esetben ő felelős közvetlenül az időmérésért, azonban az időjáték bevezetésekor segítségére van egy másik hivatalos közreműködő, aki az ütésszámlálásért felel.
- 4.2.3 Noha a játékvezetőnek kötelessége elfogadnia más közreműködők egyes döntéseit, jogában áll indoklást kérnie abban az esetben, ha úgy véli, hogy az



illető közreműködő olyan döntést hozott, mely kívül áll annak hatáskörén. Ha az indoklást követően úgy ítéli, hogy valóban hatáskör-túllépés történt, felülbíráhatja a döntést, melyet a közreműködő nem megfelelő módon hozott meg: megváltoztathatja a döntést, vagy – gyakrabban – megismételt labdamenetet rendelhet el.

- 4.2.4 A játékvezető 2-3 méternyire helyezkedjen el az asztal szélétől, a hálóval egyvonalban, lehetőleg egy enyhén magasított széken, bár ez utóbbi az egyes versenyszámoknál nem elengedhetetlen feltétel. Javasolt, hogy a páros mérkőzéseknél a játékvezető álljon, ha széke nem elég magas annak megítéléséhez, hogy adogatáskor a labda a megfelelő térfélen pattant-e le. Az egyes mérkőzésen nem javasolt, hogy álljon a játékvezető, mivel ez szükségtelenül zavarná a nézők szabad kilátását.
- 4.2.5 A játékosok a játékvezető fennhatósága alatt állnak attól kezdve, hogy megérkeznek a játéktérre, addig, míg el nem hagyják azt.

### **4.3 A játékvezető asszisztens**

- 4.3.1 Nemzetközi versenyek során egy játékvezető asszisztens is kijelölésre kerül, aki átveszi a játékvezető egyes feladatait, illetve vele együttműködésben végzi azokat. Például kizárólag a játékvezető asszisztens felelős az asztal hozzá közelebb eső szélét ért labdák esetén annak megítéléséért, hogy a labda a játékfelület élét érintette-e. A játékvezetővel megegyező jogkörrel rendelkezik az adogatások szabályosságának, a labda akadályoztatásának és a megismétlendő labdamenet egyes eseteinek megítélésekor.
- 4.3.2 Függetlenül attól, hogy a játékvezető vagy a játékvezető asszisztens dönt úgy, hogy egy adogatás szabálytalan volt, vagy egy játékos akadályozta a labdát, vagy az adogatás érte a hálókészletet, vagy a játék körülményei a labdamenet során megzavarhatták a játékosokat, befolyásolva a labdamenet kimenetelét, a döntés érvényes.
- 4.3.3 Mindemellett, az egyik hivatalos közreműködő által hozott ítélet érvénytelenítheti a másik közreműködő által hozott ítéletet. Például annak megítélése, hogy a labda a játékfelületet érintette-e az asztalnak a játékvezető asszisztenshez közelebb eső szélén, lényegtelenné válik, ha a játékvezető úgy látta, hogy az egyik játékos előtte megmozdította a játékfelületet. Ehhez hasonlóan megtörténhet, hogy a játékvezető asszisztens által szabálytalanak ítélt adogatás nem jár pontszerzéssel abban az esetben, ha a játékvezető korábban úgy ítélte, hogy a labdamenet megismétlése szükséges az egyik szomszéd asztaltól a játéktérre érkező labda miatt.
- 4.3.4 A játékvezető asszisztens pontosan a játékvezetővel szemben foglaljon helyet, a hálóval egyvonalban, és az asztaltól hasonló távolságban. A játékvezető asszisztens ne álljon a páros mérkőzések során.

### **4.4 Az időmérő**

- 4.4.1 A játékvezető asszisztens elláthatja az időmérő személy szerepét, de egyes játékvezetők inkább maguk végzik ezt a feladatot, például azért, hogy láthassák, hogy mennyi időt engedélyeznek a játék felfüggesztésére. Az időmérőnek mérnie

kell a bemelegítés időtartamát, játszmányként a játékidőt, a játék közötti szünetek időtartamát, valamint a játék felfüggesztése esetén annak időtartamát. Az időmérő döntése az eltelt idő tekintetében véglegesnek tekintendő.

#### **4.5 Az ütésszámláló**

4.5.1 Az időjáték bevezetésekor az ütésszámlálást többnyire egy harmadik közreműködő végzi, de a játékvezető asszisztens is elláthatja az ütésszámláló feladatkörét. Az ütésszámláló kizárólagos feladata az, hogy a fogadó által visszaütött labdákat számolja, és e tekintetben hozott döntése nem bírálható felül. Abban az esetben, ha a játékvezető asszisztens látja el az ütésszámláló feladatát, játékvezető asszisztensi feladatkörét továbbra is változatlanul megőrzi.

#### **4.6 Óvás**

4.6.1 A játékos, vagy csapatmérkőzés esetén a csapatkapitány, óvással élhet abban az esetben, ha úgy véli, hogy a játékvezető, a játékvezető asszisztens vagy az ütésszámláló nem megfelelően értelmezi a szabályokat, azonban óvás nem nyújtható be ezen közreműködők által saját felelősségi körükbe tartozó ténykérdésben hozott döntéssel szemben. Óvással élni a főbírónál lehet, akinek döntése minden szabályértelmezésbeli kérdésben véglegesnek tekintendő.

4.6.2 Abban az esetben, ha a játékos vagy a csapatkapitány úgy véli, hogy a főbíró téved, a játékost képviselő Szövetség óvást nyújthat be az ITTF Szabályalkotó Bizottságához. Ez a bizottság kiadhat egy rendelkezést a jövőbeni hasonló esetekre nézve, azonban a főbíró által meghozott döntést meg nem másíthatja. Óvás benyújtható a főbíró döntése ellen is a verseny Intéző Bizottságánál olyan esetekben, melyeket nem szabályoz rendelkezés.

4.6.3 Az óvások kivizsgálása során a főbírónak nagy figyelmet kell fordítania arra, hogy betartsa a vonatkozó előírásokat. Az egyéni versenyszámok során kizárólag a játékosal vagy a párossal foglalkozzon; a csapatkapitány vagy az edző nem járhat közben saját játékos nevében, de nyelvi nehézség esetén egy tolmács segítségével igénybe vehető. A csapatmérkőzéseken figyelmen kívül kell hagyni minden, valamely játékostól érkező, azonban csapatkapitánya által nem támogatott tiltakozást.

4.6.4 Mikor egy óvás valamely hivatalos közreműködő eljárása ellen irányul, akkor az ügy tárgyalásában csak az az egyetlen közreműködő vegyen részt. A főbíró meghallgathatja más szemtanúk vagy közreműködők tanúskodását vagy véleményét, de miután ez a személy ismertette álláspontját, ne vegyen részt a tárgyalás további részén; az ügyben közvetlenül nem érintettek beavatkozása kimondottan kerülendő.

## 4.7 Csere

- 4.7.1 Egy verseny során kétségesse válhat – akár még a mérkőzés előtt vagy megkezdése után –, hogy az egyik hivatalos közreműködő képes-e ellátni a számára kijelölt feladatot. Ilyen eset csak ritkán fordul elő, de ha megtörténik, akkor a főbírónak készen kell állnia arra, hogy megoldja a helyzetet akár az érintett közreműködő cseréje révén, ha nem kínálkozik más mód a megoldásra.
- 4.7.2 A főbíró számára alapvető jelentőségű az a kérdés, hogy egy bizonyos közreműködő kijelölése vagy egy korábban kijelölt közreműködő visszahívása egyoldalúan befolyásolhatja-e a mérkőzés kimenetelét. Abban az esetben, ha egy közreműködő helyesen és következetesen jár el, szándékos részrehajlást nem követve el, akkor ésszerűtlen döntés lenne a főbíró részéről őt elmozdítani csak azért, mert a döntései az egyik játékosra vagy párosra nagyobb hatással vannak, mint a másokra.
- 4.7.3 Ha egy játékos panaszt emel a játékvezető ellen, mondván, hogy túl szigorú a szabályok alkalmazása során, vagy ha a játékos korábban tiltakozott a játékvezető ellen, attól még a játékvezető nem záródik ki automatikusan egy olyan mérkőzésen történő közreműködésből, ahol az adott játékos pályára lép. Ehhez hasonlóan, egy hivatalos közreműködő és egy játékos vagy csapatkapitány közötti – akár elhúzódó – vita egy mérkőzés során nem feltétlenül indokolja a közreműködő lecserélését.
- 4.7.4 A játékvezető által alkalmanként elkövetett hibák, különösen ha azokat gyorsan helyesbíti, általában nem indokolják elmozdítását. Általánosságban jobban teszi a főbíró, ha nem avatkozik közbe játszma közben, még akkor sem, ha a hibák gyakoribbak, feltéve, hogy biztos abban, hogy a mérkőzés végeredményét elfogultság miatt nem befolyásolják. Figyelembe kell venni, hogy az intézkedés vagy annak elmaradása hogyan hat a nyilvánosságra, különösen ha a mérkőzést a televízió közvetíti.
- 4.7.5 Abban és csak abban az esetben, ha a főbíró biztos abban, hogy egy hivatalos közreműködő részrehajlóan befolyásol egy máskülönben igazságos eredményt, elveszítve a játékosok által a közreműködő felkészültségébe és helyes ítéletébe vetett bizalmat, akkor lecserélheti a közreműködőt. A változtatást minél kevesebb feltűnéssel kell végrehajtani, majd a főbírónak részletesen ismertetnie kell a lecserélt közreműködővel annak okát, elkerülve bármiféle nyilvános bírálatot.
- 4.7.6 Abban az esetben, ha a hivatalos közreműködőt helytelen döntései miatt lecserélték, az ezekből származó eredményen változtatni nem lehet, feltéve, ha ezeket ténykérdések megítélése során hozta, saját hatáskörében eljárva. Abban az esetben, ha ezeket a döntéseket egy szabály helytelen értelmezéséből fakadóan vagy saját hatáskörét túllépve tette meg a közreműködő, megfontolandó, hogy az érintett játszmákat szükséges-e újrajátszani, de általánosságban helyénvalóbb, ha a (már elért pontok alapján) kialakult mérkőzésállásról folytatódik tovább a mérkőzés.

#### **4.8 Megjelenés (Lásd még az A, D, E F és G mellékletet)**

- 4.8.1 Azon túlmenően, hogy felelősek az igazságos végeredmény biztosításáért, a mérkőzés hivatalos közreműködőinek meghatározó szerepük van a mérkőzés külvilág felé történő megjelenítésében is. Ez nem jelenti azt, hogy főszereplővé kellene válniuk, sőt, az igazán jó játékvezetői csapatnak az az egyik fő ismérve, hogy nem lehet őket észrevenni, mert olyannyira feltűnés nélkül irányítják a játékot, hogy a játékosok és a nézők teljes mértékben a mérkőzésre tudnak koncentrálni.
- 4.8.2 Feladatteljesítés közben a hivatalos közreműködőknek ébernek, és az általuk vezetett mérkőzés iránt érdeklődőnek kell tűnniük. A játékosok számára minden egyes mérkőzés fontos, és nem mindig veszik jónéven a viccelődő vagy kedélyeskedő hozzáállást. A közreműködők ne hagyják el helyüket a mérkőzések folyamán, hacsak nem egy konkrét cél érdekében teszik azt, pl. a játszma végén a labda begyűjtése vagy a térelválasztók elrendezése alkalmával.
- 4.8.3 Amikor nincsenek szolgálatban, a közreműködőknek akkor is figyelmet kell fordítaniuk arra, hogy úgy viselkedjenek, hogy tekintélyüket ne érhesse csorba, ne tűntethessék fel rossz fényben Szövetségüket vagy a sportágot. A játékosokkal ápolt jó viszony fontos, de arra is figyelni kell, hogy ne tűnhessünk túlzottan barátságosnak egyes játékosok felé, valamint hogy semmiképp se tűnhessünk részrehajlónak. A többi közreműködő vagy szervező munkáját érintő nyilvános kritika mindenképp kerülendő.
- 4.8.4 A mérkőzések hivatalos közreműködői felelősek mérkőzés közben a játéktér külalakjáért. A területet rendben kell tartani, a szükségtelenül ott tartózkodó személyektől és felszereléstől mentesíteni kell, és az asztalt vagy környezetét zavaró tényezőket azonnal el kell hárítani. Kizárólag a mérkőzést közvetlenül felügyelő hivatalos közreműködők tartózkodhatnak a játéktéren, úgy elhelyezkedve, hogy jelenlétük a lehető legkevésbé legyen zavaró, ugyanakkor feladataikat mindvégig képesek legyenek ellátni.
- 4.8.5 A rendezők – **általában a főbíróval egyeztetve** – csapatmérkőzések alkalmával többnyire meghatároznak egy korlátot a „kispadon” ülő személyek számát illetően, és az egyéni versenyszámokban is korlátozva lehet a játékost vagy párost kísérő személyek száma. A játékvezető felelőssége, hogy betartassa ezeket a korlátozásokat, és amennyiben szükséges, felfüggeszse a játékot addig, amíg a jogosulatlanul ott tartózkodók el nem hagyják a helyszínt.
- 4.8.6 Ajánlatos a zakót begombolni a játéktérre való megérkezés, illetve a mérkőzés előtti és az azt követő köszöntés alkalmával. Leüléskor azonban előnyös lehet a zakót kigombolni, a karmozgást megkönnyítendő. Fontos, hogy minden versenyen professzionális megjelenésünk legyen, a játékvezető mozogjon természetesen, és érezze magát mindig magabiztosnak. (Lásd az F mellékletet)

#### **4.9 A játékvezetők egyenruhája**

- 4.9.1 A legtöbb Szövetség elfogadott öltözködési szabályokat a mérkőzések hivatalos közreműködői számára, melyek többnyire bizonyos színű zakóból, és nadrágból vagy szoknyából állnak, de ugyanaz az öltözködés nem lehet mindig, lényegesen eltérő körülmények között is, megfelelő. Például nagyon meleg időben nem várható el egy hivatalos közreműködőtől, hogy mindvégig zakót viseljen egy hosszadalmas mérkőzésen, míg bizonyos termek kellemetlenül hidegek lehetnek.
- 4.9.2 Ilyen körülmények között egy mérkőzés játékvezetői csapatának meg kell állapodnia ésszerű keretek közt abban, hogy öltözködésük mennyiben térjen el a fentitől, azaz például ha pulóvert kell viselniük, akkor az egységesen milyen színű legyen. A legfontosabb szempont az, hogy a közreműködők elegánsan öltözködjenek, annyira egységesen, amennyire az a gyakorlatban kivitelezhető; az esetlegesen bevezetett változtatásokat a verseny szervezőivel jóvá kell hagyatni.
- 4.9.3 Az URC (Játékvezetői és Versenybírói Bizottság) elfogadott egy szabványos játékvezetői egyenruhát a világ- és olimpiai bajnokságokra (G melléklet). Az egyéb, ITTF által felügyelt rendezvényen a nemzetközi játékvezetők vagy saját Szövetségük egyenruháját, vagy az ITTF IU egyenruhát viselhetik.
- 4.9.4 Kalapot és más fejfedőt ne viseljünk, kivéve, ha a főbíró vallási vagy egészségügyi okokból ezt engedélyezte. Melegítő, szélzseki stb. viselése nem megengedett.
- 4.9.5 Egyes versenyeken, mint pl. az Olimpiai és Paralimpiai Játékokon, a rendezők egyenruhát bocsátanak a játékvezetők és versenybírók rendelkezésére, melyet viselniük kell a verseny során.

## 5 JÁTÉKFELTÉTELEK

- 5.1 A főbíró mondja ki a végső döntést a játékfeltételek tekintetében, de általában a játékvezető az, aki először észleli a hiányosságokat, különösen azokat, melyek a sportesemény kezdetét követően keletkeznek. Ezért a játékvezetőnek ismernie kell a játékszabályok és versenyszabályok vonatkozó előírásait, hogy azonnal jelezni tudja a főbírónak azokat a változásokat, amelyeket nem áll módjában korrigálni.
- 5.2 A játéktér nagyságát és a világítást minden bizonnyal ellenőrizték már a csarnok előkészítése során, valamint az asztalokat és a hálókészleteket is valószínűleg megfelelően beállították. A játékvezetőnek azonban még a játék megkezdése előtt meg kell bizonyosodnia afelől, hogy semmi olyan nem történt, ami megzavarhatná a játékot, mint pl. egy fényforrás meghibásodása, az asztal vagy a térelválasztó elmozdulása, vagy a háló meglazulása.
- 5.3 Amikor csak lehetséges, a játékvezetőnek magának kell megkísérelnie a hiányosság kiküszöbölését, azonban ha ez nem lehetséges a játék megakasztása nélkül, akkor azt azonnal jeleznie kell a főbírónak. A főbíró elhalaszthatja a mérkőzést addig, ameddig a megfelelő játékkörülmények helyre nem állnak, vagy áthelyezheti a mérkőzést egy másik asztalra. Abban az esetben, ha a hiányosság nem jelentős, a főbíró és a játékosok megállapodhatnak abban, hogy figyelmen kívül hagyják azt, és a nem teljesen ideális körülmények között is lejátsszák a mérkőzést.
- 5.4 A hivatalos közreműködők felelőssége a hirdetésekre vonatkozó előírások betartatása. A felszereléseken, a játéktéren belül és körül található berendezésen levő hirdetések számának, méretének és színének ellenőrzését a főbíró végzi, annyi idővel a játék megkezdése előtt, hogy kezdésre az esetleg szükséges módosításokat még el lehessen végezni. A verseny közben a játékvezetők ellenőrzik azt, hogy a játékosok öltözékén levő hirdetések és azok száma megfelelő-e.
- 5.5 Fontos, hogy a játékvezető vagy a játékvezető asszisztens ellenőrizze a háló magasságát és feszességét. Ezt minden mérkőzés előtt meg kell tenni, ide értve a csapatversenyek mérkőzéseit is. Nem elegendő tapintással megbecsülni a háló feszességét: számos gyártó készít hálófeszesség-mérő súlyokat, melyekkel biztosítható a mérés megbízhatósága. Ezekben a mérőeszközökön – melyek pontosan 100 g tömegűek – két lépcsőfok található: egy 15,25 cm magasán, és egy 1 cm-rel lejjebb. A feszesség-mérővel nem ajánlatos a háló magasságát is mérni. Miután egy műanyag hálomagasság-mérővel **mindkét oldalon** megmértük a háló magasságát, a feszesség-mérő alacsonyabbik lépcsőfokát illesszük a háló tetejére, közepre, és addig változtassuk a háló feszességét, amíg a feszesség-mérő alja éppen érintkezik a játékfelülettel. **Miután módosítottuk a háló feszességét, gyorsan mérjük meg újra a magasságot mindkét oldalon, amennyiben ez szükséges. Ne használjuk egyszerre a műanyag hálómérőt és a súlyt. A háló vizsgálata során afelől is fontos megbizonyosodnunk, hogy a hálótartó fogó része a lehető legszorosabban csatlakozik-e az asztalhoz. Ellenőrizzük, hogy a hálótartó oszlopról nem lóg-e le zsinór, ami befolyásolhatja a labdát vagy elvonhatja a játékosok figyelmét.**

## **6 A LABDA**

### **6.1 Típus**

6.1.1 A játékvezető feladata megbizonyosodni afelől, hogy minden egyes mérkőzésen az előre meghatározott márkájú és színű labdát használják a játékosok. Még akkor sem fogadható el ettől eltérő labda használata, ha mindkét játékos vagy páros hozzájárul ehhez. Minden olyan próbálkozás, mely a játékosok rendelkezésére bocsátott labdának egy eltérő típusú labdára való cseréjére irányul, sportszerűtlen magatartásnak tekintendő, és az erre vonatkozó szabályok szerint kezelendő.

### **6.2 Labdaválasztás**

6.2.1 A játékosok a játéktéren nem választhatnak labdát, azonban meg kell adni nekik ezt a lehetőséget bármely más helyszínen, mielőtt a mérkőzés asztalához érkeznének. Az általuk kiválasztott labdák közül – vagy ha bármilyen oknál fogva nem választottak labdát, akkor a versenykiírásban meghatározott márkájú és színű labdákat tartalmazó dobozból – bármely, a játékvezető által véletlenszerűen választott labdát el kell fogadniuk mérkőzéslabdaként.

6.2.2 Ugyanígy kell eljárni abban az esetben, ha a labda megsérül vagy elvesz a mérkőzés során, és ki kell cserélni. Ebben az esetben a játékosoknak egy rövid időre lehetőséget kell biztosítani arra, hogy az új labdát kipróbálják, azonban egyértelműen jelezni kell számukra, hogy ennek kizárólag az a célja, hogy hozzászokhassanak a labda tulajdonságaihoz, és nincs lehetőségük arra, hogy a tesztelés után másik labdát kérjenek.

## 7 AZ ÜTŐ

### 7.1 Borítások

- 7.1.1** Az ütő ütésre használt felületét valamilyen, erre a célra meghatározott anyaggal be kell borítani; az ütő egyik oldalának mindenképpen piros színűnek, a másik oldalán feketének kell lennie, függetlenül attól, hogy az ütő mindkét oldalán van-e borítás. A borításnak az ütő széléig kell érnie, azonban nem lóghat azon túl; kisebb eltérések elfogadhatók. A főbíró dönti el, hogy mekkora mértékű eltérést tart elfogadhatónak, és erről tájékoztatja a játékvezetőket; a legtöbb főbíró számára  $\pm 2$  mm-es eltérés többnyire elfogadható. **Az 1. és 2. kategóriába tartozó mozgássérült játékosok esetében ez különösen igaz lehet, hiszen ők gyakran használják ütőtartó kezüket arra, hogy testüket újra ülő pozícióba állítsák egy-egy ütést követően, és eközben ütőjük az asztal felszínével érintkezhet. Ezért az ütőn túlnyúló borítás védheti az asztal felületét, és ilyen esetben valamivel nagyobb eltérés is engedélyezhető.**
- 7.1.2 A nemzetközi versenyszabályok szerint lebonyolított versenyeken az ITTF által jóváhagyott borítások használhatók. A jóváhagyott borításokon szerepel az ITTF logó és a gyártó logója vagy márkajelzése. A játékosoknak úgy kell a borítást az ütőfához rögzíteniük, hogy ezek az azonosító jelzések jól láthatók legyenek az ütőfelület nyélhez legközelebb eső szélén, és a játékvezető ellenőrizhesse ezeket.
- 7.1.3 A játékvezetőnek az ütőborítást össze kell vetnie az engedélyezett borításokat tartalmazó aktuális listával. Az ITTF jelzésnek szerepelnie kell rajta, de ez önmagában még nem igazolja azt, hogy a borítás jelenleg engedélyezett. Az ITTF weboldalán, a [www.ittf.com](http://www.ittf.com)-on megtalálható a jelenleg engedélyezett ütőborításokat tartalmazó lista.
- 7.1.4 Noha kizárólag a játék- és versenyszabályoknak megfelelő borítások engedélyezettek, nem feltétlenül szabályos az a borítás, amelyen az engedélyezettséget igazoló jelölések láthatók. Elképzelhető, hogy az eredeti szivacsréteg ki lett cserélve egy vastagabb szivacsrétegre, és a ragasztás is okozhatja a réteg megvastagodását, ezért a borítások vastagságát mindig le kell ellenőrizni. A borítást olyan állapotban kell használni, ahogyan azt az ITTF engedélyezte; nem megengedett a borítás semmilyen kezelése, sem fizikai, sem kémiai, sem egyéb olyan kezelése, amely megváltoztathatja annak játéktulajdonságait, úgy mint súrlódás, szín, felület stb., emellett a borításnak az ütőellenőrző vizsgálat minden egyes paraméterének meg kell felelnie.
- 7.1.5 A játékvezető és a főbíró számára az egyik legnehezebben meghozható döntés az ütőborítás fényességének elbírálása. Noha ez mérhető az EEL fényességmérő segítségével, azonban ilyen eszköz ritkán áll rendelkezésre a versenyeken, és valamilyen gyakorlatiasabb módszer szükséges. Általánosságban elmondható, hogy az ütőborítás túl fényes akkor, ha egy hálómérőt a felület elé téve a borításon jól olvashatók a hálómérőn látható betűk. **A játékvezetőnek azonban csupán akkor kell a borítás fényességét megvizsgálnia, ha az ellenfél játékosától panasz érkezik hozzá.**



## 7.2 Oldószerek

- 7.2.1 A borítást kizárólag olyan nyomás-érzékeny ragasztóanyag lapokkal vagy folyékony ragasztóval szabad az ütőfához rögzíteni, melyek nem tartalmaznak az egészségre káros oldószert. A szervezőknek egy megfelelő szellőztetéssel rendelkező, ragasztásra kijelölt helyszínt kell biztosítaniuk, melyen kívül a játékosok nem használhatnak folyékony ragasztót vagy oldószert a játékcarnokban, sem az öltözőben, sem a gyakorlás helyszínén vagy a nézőtéren.
- 7.2.2 A káros illóanyagokat tartalmazó ragasztókat az ITTF nem engedélyezi. Az ITTF felszólított minden játékost arra, hogy hagyjanak fel az illékony összetevőket tartalmazó ragasztók használatával, és minden ilyen ragasztót használó játékos a saját felelősségére teszi ezt. **ITTF bevezette a zéró tolerancia ütőellenőrző programját és előírását, a mini RAE eszközt használva biztosítja az illóanyag-tartalmú összetevőktől mentes ütők használatát.** Illó szerves oldószereket tartalmazó ragasztó a játék helyszínén nem használható.
- 7.2.3 Főbb versenyek alkalmával egy ütőellenőrző központ kerül létrehozásra, ahol tiltott oldószerek jelenléte, vastagság, egyenletes felszín, fényesség stb. tekintetében vizsgálják az ütőket, többnyire a mérkőzések **előtt**.
- 7.2.4 Azt az ütőt, mely nem felel meg a mérkőzés előtti ellenőrzésen, elkobozzák, és a játékosnak egy másik ütőt kell használnia; abban az esetben, ha nincs elég idő a csereütő ellenőrzésére a mérkőzés előtt, akkor utólag kell azt ellenőrizni. A megfelelőnek bizonyult ütőket megjelölik, és a játékvezetőnek **papírborítékban (vagy papírzacskóban, ha nem áll rendelkezésre boríték)** átadják, aki a mérkőzés asztalánál kiosztja azokat.
- 7.2.5 Abban az esetben, ha egy ütő nem felel meg a mérkőzést követő ellenőrzésen, ez a vétkes játékos számára büntetést vonhat maga után **az ütőellenőrzéshez kapcsolódó Versenybírói Direktívákban foglaltak szerint, mely elérhető az ITTF weboldalán.**
- 7.2.6 A mérkőzés előtt minden játékosnak jogában áll önkéntesen, büntetés kockázata nélkül leellenőriztetni ütőjét. Az ütőellenőrzés részletei a [www.ittf.com](http://www.ittf.com) oldalon megtalálhatók.

### 7.3 Vizsgálat

- 7.3.1 A játékvezető megvizsgálja a játékosok által használni kívánt ütőket, **lehetőleg még az asztalhoz érkezés előtt**, de legkésőbb a mérkőzés előtti gyakorlás megkezdése előtt, annak érdekében, hogy a mérkőzés kezdete ne húzódjon el a felesleges várakozás miatt. Ezt, és az ezt követő, sérült ütő miatt esetleg szükséges ütőcserét követő ellenőrzést lehetőleg zökkenőmentesen kell lebonyolítani. Az ellenfelek számára mindig biztosítani kell azt, hogy megvizsgálhassák a használandó ütőket.
- 7.3.2 Ha a játékvezető egy ütőt szabálytalannak vél, annak okáról tájékoztatnia kell a játékost. Még abban az esetben is, ha ténykérdésről van szó, (pl. a borítás túl vastag), a játékos nem köteles elfogadni a döntést. Ebben az esetben a főbíró felé kell jelenteni a problémát, akinek a döntése véglegesnek tekintendő. Ehhez hasonlóan, ha egy ellenfél ellenzi egy olyan ütő használatát, melyet a játékvezető elfogadhatónak vél, a főbírónak kell eldöntenie, hogy a tiltakozásnak helyt ad-e.
- 7.3.3 A játékos nem cserélheti ki ütőjét a mérkőzés közben, kivéve, ha az véletlen sérülés következtében használhatatlanná vált. Ha kiderül, hogy egy játékos egy ép ütőt cserélt ki, a játékvezetőnek azonnal fel kell függesztenie a mérkőzést, és jelentenie kell az esetet a főbírónak, aki leléptetheti a játékost.
- 7.3.4 A játékosoknak általában az asztalon kell hagyniuk az ütőjüket a játszmák közti szünetekben, és nem vihetik el onnan a játékvezető kifejezett hozzájárulása nélkül. Abban az esetben, ha egy játékos bármilyen oknál fogva a játékvezető jóváhagyásával magával viszi az ütőjét egy szünetben, a játékvezetőnek és az ellenfélnek is lehetőséget kell biztosítani arra, hogy az újabb játszma kezdete előtt megvizsgálhassák az ütőt vagy annak cseréjét. Az egyetlen kivétel ez alól az a mozgássérült játékos, akinek a kezéhez van szíjazva az ütője.

### 7.4 Az ütő sérülése

- 7.4.1 A játék kezdetekor szabályosnak minősülő ütő szenvedhet olyan mértékű sérülést, mely szabályosságát érvényteleníti pl. azáltal, hogy a borítás folytonosságát vagy a felület jelentős részén a szemcsék egyöntetűségét megtöri. Ha a játékos folytatni kívánja a játékot a sérült ütővel, de a játékvezetőben kétség merül fel az ütő szabályosságát illetően, azonnal jeleznie kell ezt a főbíró felé.
- 7.4.2 Annak eldöntésekor, hogy egy sérült ütő tovább használható-e, a főbírónak elsősorban az ellenfél érdekeit kell szem előtt tartania. A labda valószínűleg kiszámíthatatlanul fog a sérült felületről visszapattanni, és ez mindkét játékos számára nehézséget fog okozni, bár az a játékos, aki továbbra is használni kívánja az ütőt, hallgatólagosan vállalta ezt a kockázatot. Következésképp, általában a legjobb megoldás az ütő cseréje, hacsak nem egy elhanyagolható sérülésről van szó.

## 8 RUHÁZAT

### 8.1 Szín

- 8.1.1 A ruházat fő színének egyértelműen eltérőnek kell lennie a használt labdáétól, azonban a „fő” szín nem feltétlenül az a szín, mely a ruha legnagyobb területét elfoglalja. A mez elülső részének csupán 40%-át elfoglaló, ám egybefüggő színű terület meghatározhatja a mez domináns színét, míg egy jóval nagyobb összterületet elfoglaló, de több helyen arányosan eloszló szín szinte észrevehetetlen is lehet. Ennek az előírásnak a célja a labda láthatóságának biztosítása, és ennél fogva a mez hátulja figyelmen kívül hagyható.
- 8.1.2 A ruházat látszólagos színe a fontos, és a főbírónak el kell döntenie, hogy elegendő mértékű-e a kontraszt a mez és a labda között. Az esetek túlnyomó részében a sárga öltözék teljesen elfogadható narancssárga labda esetén, és egy fehér háttérű mintás ruha is megfelelő lehet fehér labdánál, feltéve, hogy a ruha és a labda észlelt színe egyértelműen különböző.
- 8.1.3 Nincs konkrét megszorítás a jelvények színét vagy méretét tekintve, de meg kell felelniük a ruházat színére és dizájnására vonatkozó általános elvárásoknak. A mez hátulján a játékosok hordhatnak saját maguk vagy Szövetségük azonosítására, vagy klubmérkőzés esetén klubjuk azonosítására szolgáló feliratot, mely lehet fehér, vagy bármely más színű. Ez a felirat nem takarhatja el a szervezők által adott, a játékosok azonosítására szolgáló számokat.
- 8.1.4 Az ellenfeleknek egyértelműen eltérő színű mezt kell viselniük. A játékvezetőnek még a gyakorlás kezdete előtt tisztáznia kell minden ezzel kapcsolatban felmerült kérdést, lehetőleg még azelőtt, hogy a játékosok az asztalhoz érkezzenek.
- 8.1.5 Abban az esetben, ha a játékvezető úgy ítéli meg, hogy az ellenfelek által viselt ruházat nem megfelelő mértékben eltérő, megkéri őket, hogy döntsék el, melyikük kíván mezt váltani; ha a játékosok nem fogadják el döntését, akkor az esetet a főbíró felé kell jelenteni. Ha az a döntés születik, hogy valakinek mezt kell cserélnie, de a felek nem tudják eldönteni, hogy ki legyen az, akkor a játékvezető sorsolással dönti el a kérdést.
- 8.1.6 Ennek a versenyszabálynak a célja az, hogy a nézők meg tudják különböztetni a játékosokat egymástól, és ezért a nézők játéktértől való távolságát is figyelembe kell venni a döntés során. Olyan színek, melyek közélről nézve eltérőnek tűnnek, a nézőtér hátsó sorából szinte azonosnak látszódnak, ezért jobb, ha az ellenfelek eltérő alapszínű mezt viselnek, és nem csupán ugyanannak a színnek eltérő árnyalatait. Ez a játékosok mezének hátuljára is kiterjeszthető, különösen TV-s közvetítések alkalmával, ahol fontos, hogy a játékosok könnyen megkülönböztethetők legyenek. Ha egy játékosnak bármilyen oknál fogva mezt kell cserélnie a mérkőzés közben, az új meznek nem kell azonos színűnek lennie a lecserélttel, azonban ugyanúgy meg kell felelnie a fent leírtaknak.

## 8.2 Megjelenés

- 8.2.1 A ruházat megjelenése bármilyen lehet, feltéve, hogy nem tartalmaz olyan jelzést vagy feliratot, mely sértő lehet valakire nézve, vagy egyéb módon a sportág rossz hírét keltheti. A főbíró felelős annak eldöntéséért, hogy mi elfogadható és mi nem e tekintetben, de a kizárandó jelzések között mindenképp megemlítendő az obszcén képek és feliratok, vagy bármilyen nyelvű politikai jelszavak és üzenetek.
- 8.2.2 A nemzetközi versenyen azonos Szövetség színeiben induló párosok játékosai hordhatnak eltérő gyártótól származó ruházatot, feltéve, hogy a ruhák fő színei azonosak, és ez a Nemzeti Szövetség jóváhagyásával történik. Világbajnokságon, Olimpián és Paralimpián az azonos Szövetséghez tartozó játékosok öltözékének egységesnek kell lennie, a zokni, a cipő, valamint a ruházaton látható hirdetések számának, méretének, színének és alakjának tekintetében **(figyelemmel arra, hogy az Olimpiai és Paralimpiai Játékokon a ruházat gyártójának hirdetésén kívül egyéb hirdetés nem helyezhető el).**

## 8.3 Hirdetések

- 8.3.1 A mezen, rövidnadrágon vagy szoknyán a gyártó logóján vagy márkajelzésén túlmenően elhelyezhető hirdetések, habár bizonyos típusú termékek reklámozása nem megengedett. A hirdetések mérete és száma korlátozott, de ettől eltekintve megjelenésük bármilyen lehet, feltéve, hogy nem annyira feltűnőek vagy tükröződők, hogy az ellenfelet elvakítsák, és hogy nem tartalmaznak sértő feliratot vagy szimbólumot.

## 8.4 Szabályosság

- 8.4.1 Általánosságban a játékvezető az, akinek először lehetősége van megítélni, hogy a játékosok öltözéke megfelel-e a vonatkozó szabályoknak. Ha biztos abban, hogy szabálytalan, akkor közölnie kell a játékosal annak okát, és ha a játékos elfogadja **döntését**, és módosítja vagy lecseréli öltözékét szabályosra, akkor további intézkedésre nincs szükség. Csak abban az esetben van szükség a főbíró bevonására, ha a játékvezető bizonytalan a szabályosságot illetően, vagy ha a játékos nem fogadja el a játékvezető **döntését**.
- 8.4.2 Annak eldöntése, hogy egy ruházat megfelel-e a szabályoknak, gyakran megítélés kérdése, és e tekintetben a főbíró ítélete véglegesnek tekintendő.
- 8.4.3 Noha feltételezhetjük, hogy a játékvezetők jelentenek minden olyan esetet, amikor az öltözködés szabályosságával kapcsolatosan kétségük merül fel, javasolt, hogy a főbíró maga is ellenőrizze azt, időről időre körbenézve a csarnokban, megbizonyosodva afelől, hogy nincsenek-e használatban az előírásoknak egyértelműen nem megfelelő öltözékek. Ezt oly gyorsan meg kell tenni, amilyen gyorsan csak lehet, ugyanis nehéz megindokolni egy olyan öltözködés megtiltását, amelyet több korábbi mérkőzés során is kérdés nélkül elfogadtak.
- 8.4.4 Az öltözék és egyéb felszerelések szabályosságának megítélésekor a főbírónak következetesnek kell lennie, az összes versenyzővel szemben ugyanúgy kell eljárnia az adott verseny során, és amennyire csak lehetséges, tekintetbe kell vennie a más, hasonló versenyeken alkalmazott normákat is. Abban az esetben, ha bizonytalan, összehasonlíthatja az adott öltözéket olyan hasonló öltözékekkel, melyeket korábban elfogadtak, ezáltal egy szélesebb körben elfogadott normához igazodva.
- 8.4.5 A versenyszabályok a „szokásos öltözéket” határozzák meg, de kifejezetten nem tiltják fejfedő vagy „kerékpáros nadrág” viselését, ezért a főbírónak kell eldöntenie minden egyes esetben – figyelembe véve a sportág megjelenítését –, hogy mi az, amit engedélyez, és mi az, amit nem. Egyértelműen elfogadható a vallási okokból viselt fejfedő, valamint a fejpánt, mely megakadályozza, hogy a hosszú haj a játékos látómezejét eltakarja, azonban a legtöbb főbíró nem engedélyezné pl. fordított baseball sapka viselését.
- 8.4.6 Néhány játékos kerékpáros nadrágot visel, többnyire a rövidnadrág alatt, annak érdekében, hogy izmait melegen tartsa, és ez a gyakorlat általánosságban elfogadott. Javasolt, hogy ilyen esetben a két nadrág színe megegyezzen, de semmi esetre sem helyezhető el reklám vagy egyéb jelzés a kerékpáros nadrágon.
- 8.4.7 Ha egy játékos tiltakozik amiatt, hogy az ellenfél által viselt fényesen tükröződő ékszer vagy egyéb tárgy elvakítja, akkor a játékvezető kérje meg az ellenfelet arra, hogy takarja el vagy távolítsa el a tárgyat. Ha kérését az ellenfél visszautasítja, akkor az esetet jelenteni kell a főbírónak, függetlenül attól, hogy a játékvezető egyetért-e a panasszal. A döntést attól függetlenül kell meghozni, hogy korábbi mérkőzéseken is viselte-e már a játékos az adott tárgyat; az esetet önmagában kell vizsgálni és döntést hozni róla.

## **8.5 Melegítők**

8.5.1 A játékosok általánosságban nem viselhetnek játék közben melegítőt, de bizonyos körülmények között a főbíró erre engedélyt adhat. Ilyen körülmény lehet az, ha rendkívül hideg van a csarnokban, ami az izmok meghúzódását eredményezné, vagy ha a játékosnak olyan lábsérülése vagy fogyatékosága van, amelyet be kíván takarni. Abban az esetben, ha játék közben melegítőt hordanak a játékosok, annak meg kell felelnie az öltözéssel kapcsolatos elvárásoknak. Egy mozgáskorlátozott játékos – akár kerekesszékes, akár álló – hordhat melegítőalsót játék közben, de farmernadrág viselése nem megengedett.

## **8.6 Váltóruha**

8.6.1 A játékosok ne váltsanak ruhát a nézők előtt. Abban az esetben, ha egy játékos az öltözékének valamely elemét le kívánja cserélni sérülés vagy izzadtság miatt, megengedhető számára, hogy ennek érdekében egy hivatalos közreműködő kíséretében elhagyja a játékteret bármely játék közti szünet alkalmával. A főbíró engedélyezheti ezt minden egyes alkalommal, vagy még a játék kezdete előtt felhatalmazhatja erre a játékvezetőket.

## 9 MEGHATÁROZÁSOK

- 9.1 A játékszabályok leírását megelőzi egy fogalommagyarázat. Ezeknek a meghatározásoknak az a céljuk, hogy kifejtsék a játékszabályban használt gyakoribb szakkifejezések jelentését, melyek adott esetben eltérhetnek a szó mindennapi jelentésétől. Nem szabad azt sem figyelmen kívül hagyni, hogy gyakran a játékszabályok értelmezésében is segíthetnek, olyan körülményeket is érintve, melyeket kimondottan nem tárgyalnak a szabályok.
- 9.2 Például az „ütés” fogalma az, „amikor a játékos az ütőt tartó kezében lévő ütővel, vagy az ütőt tartó kezének csukló alatti részével érinti a labdát”. Ebből az következik, hogy az a játékos, aki egy labdamenet közben elejti az ütőjét, majd ezt követően megpróbálja azzal a kezével visszaütni a labdát, amelyben korábban az ütőt tartotta, nem tudja szabályosan visszaütni a labdát, hiszen nem tud a definíciónak megfelelő módon „ütést” végrehajtani.
- 9.3 Ugyanilyen oknál fogva nem lehet a labdát szabályosan visszaütni úgy, hogy az ütőt a labda felé dobjuk, mivel az ütő nem hajt végre „ütést” a labdán, ha azt a labdával való találkozáskor nem tartja a játékos a kezében. A játékos azonban átveheti az ütőt az egyik kezéből a másikba játék közben, és akár váltott kézzel is visszaütheti a labdát, hiszen az a kéz, amelyikben épp az ütőt tartja, automatikusan „ütőtartó kéz”-zé válik.
- 9.4 Elengedhetetlenül fontos annak megértése, hogy mikor tekintendő a labda „játékban levő”-nek, mivel csak ebben az időszakban lehet pontot szerezni – a büntetőpont kivételével. A labda játékba kerül attól a pillanattól kezdve, hogy az adogató játékos szabad kezének tenyerén megmozdul a labda a játékos abbéli szándékából kifolyólag, hogy azt adogatás céljából feldobja. Amíg az adogató nem tette meg ezt a mozdulatot, addig ez a pillanat nem meghatározható.
- 9.5 Következésképp, ha a labda véletlenül kigurul az adogató kezéből még a feldobás előtt, akkor az ellenfél nem szerez pontot, mivel a labda nem volt még játékban. Ugyanilyen oknál fogva, a játékos a szabad kezébe veheti a labdát és nyugalomban tarthatja, majd meggondolhatja magát az adogatás módját illetően, és felvehet egy másik adogatási testtartást. Feltéve, hogy nem kísérelte meg feldobni a labdát, nincs pontszerzés.
- 9.6 Ha a labda játékba kerül, játékban marad addig, amíg a labdamenet pontszerzéssel véget nem ér vagy megismételt labdamenetet nem rendelnek el. A labda nem kerül játékba kívül amiatt, hogy elhagyja a játékteret vagy a világítótestek szintje fölé kerül azokat nem érintve. Játékba kerül ellenben akkor, ha túlszál egy játékos térfelén vagy az alapvonal mögé kerül anélkül, hogy érintené térfelét azt követően, hogy az ellenfél megütötte a labdát.
- 9.7 A „töccs” mögött álló szándék az, hogy büntethető legyen az a játékos, aki annak érdekében tartóztatja fel a labdát, hogy ezzel megakadályozza ellenfelét a labda egyébként szabályos visszaütésében. Nincs töccs akkor, ha a labda feltartóztatása akkor történik, amikor az már áthaladt az alapvonal vagy az oldalvonal fölött, és a játékfelületről távolodóban van.

## **10 ADOGATÁS**

### **10.1 Következetesség**

10.1.1 Az adogatás szabályának következetes alkalmazása mindig nehézségeket okoz, talán azért, mert annyira bonyolulttá vált, és a játékvezetők inkább azon vonatkozásaira koncentrálnak, melyeket könnyebben ellenőrizhetőnek találnak. A játékvezető úgy tudja ellensúlyozni ezt a tendenciát, hogy mindig észben tartja a különféle előírások célját, és igyekszik biztosítani azt, hogy a céloknak megfelelően alkalmazzák ezeket az előírásokat.

### **10.2 Szabad kéz**

10.2.1 Az az előírás, hogy az adogató szabad kezének nyitva kell lennie, azt a célt szolgálja, hogy a játékos ne ragadhasa meg a labdát és ne hozhassa azt forgásba feldobás közben. A játékszabály alkalmazásakor a játékvezetőnek nem arra kell figyelnie elsősorban, hogy pontosan hogyan is hajlanak az adogató ujjai, hanem sokkal inkább arra, hogy a labda nyugvó helyzetben fekdjön a tenyérben.

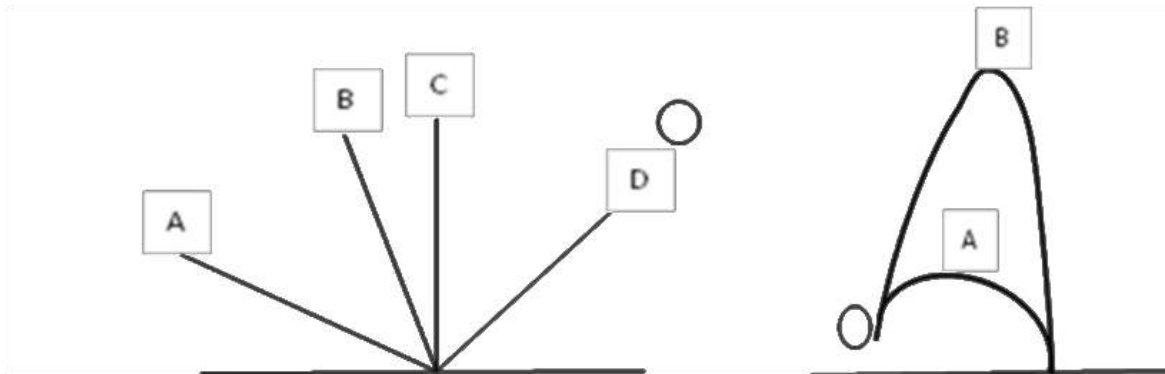
10.2.2 Annak érdekében, hogy meg lehessen állapítani, hogy a labda szabadon nyugszik-e a tenyérben, szükséges, hogy a játékfelület szintje fölött nyugalmi állapotban legyen. A mozdulatlan szabad kezét nem szabad az asztal felszíne alá vinni, majd onnan egyetlen felfelé tartó mozdulattal feldobni a labdát; ha a kéz nem kerül ismét nyugalomba a játékfelület fölött, akkor az adogatás szabálytalan.

10.2.3 A labdának – a szabad kéznek azonban nem feltétlenül – az adogató alapvonal mögött kell lennie az adogatás kezdetétől egészen addig, amíg a labda felfelé el nem hagyja a kezét. Azaz a játékos büntetlenül kezheti úgy az adogatást, hogy a karja és a kézfejének egy része a játékfelület fölött van, feltéve, hogy a labda egyértelműen az alapvonal mögött marad.

### **10.3 A labda feldobása**

10.3.1 Az adogatónak a labdát „közel függőlegesen” kell feldobnia, amelynek legalább 16 cm-t kell emelkednie azt követően, hogy elhagyta a kezét. Ez azt jelenti, hogy a labdának a függőlegetől számított néhány fokban, és nem 45°-os szögön belül kell felfelé szállnia, mint ahogy a korábbi szabály szólt. Emellett elég magasra kell emelkednie ahhoz, hogy a játékvezető biztosan meg tudja ítélni, hogy fölfelé lett dobva, és nem oldalra vagy átlósan. A 10.3.1-es ábrán a B és C adogatás elfogadható, míg az A és a D nem. A feldobás magassága is befolyásolja annak megítélését, hogy a feldobás közel függőlegesnek számít-e. A 10.3.2-es ábrán a labdát ugyanott dobja fel és ugyanott is üti meg az adogató, de míg az A adogatás szabálytalan, a B elfogadható.





10.3.1 ábra

10.3.2 ábra

10.3.2 A 16 cm alsó határa éppen nagyobb, mint a háló magassága, amely így egy megfelelő viszonyítási támpont lehet.

#### 10.4 A labda megütése

10.4.1 A labdát nem szabad megütni addig, amíg röppályájának legmagasabb pontját elérve el nem kezd lefelé esni. Az ütével való találkozás pillanatában a labdának a játéktér felület fölött és az alapvonal mögött kell lennie.

#### 10.5 Láthatóság

10.5.1 A jelenlegi adogatás-szabály elsődlegesen azt az elvárást támasztja az adogatóval szemben, hogy biztosítsa a fogadó számára azt, hogy az adogatás során mindvégig láthassa a labdát, a játékvezető vagy a játékvezető asszisztens pedig megbizonyosodhasson efelől. A játékvezetőnek és a játékvezető asszisztensnek figyelnie kell, hogy az adogató valamely testrésze vagy egy nála lévő tárgy nem takarja-e el bármikor a labdát a fogadó előtt, illetve párosban a partner vagy a nála levő tárgy nem takarja-e a labdát. Figyelni kell azt is, hogy az adogató szabad karja – ami magában foglalja a szabad kezét is – távozik-e labda és a hálókészlet közötti térből közvetlenül azután, hogy a labda elhagyta a kezét.

10.5.2 A labdának a játéktér felület fölött kell lennie az adogatás megkezdésekor. Az azonban nem elvárás, hogy a fogadó az ütőt is lássa az adogatás során, és az adogató nyugodtan kezdheti az adogatását úgy, hogy ütőjét pl. a háta mögé rejti.

10.5.3 A játékvezetőnek és a játékvezető asszisztensnek, elhelyezkedésük miatt, adott esetben teljesíthetetlen feladat lehet az adogatás szabályosságának megítélése, ha a labdát az alapvonalhoz közel vagy közvetlenül teste mellett üti meg a játékos. Azonban a játékos felelőssége úgy adogatni, hogy adogatásának szabályszerűsége egyértelműen látható legyen, és ha a szabálytalanság határán adogat, akkor vállalja annak kockázatát, hogy adogatását elveszítik.

## 10.6 Figyelmeztetések

- 10.6.1 Abban az esetben, ha a játékvezető vagy a játékvezető asszisztens gyanítja, de nem biztos abban, hogy a játékos adogatása szabálytalan, figyelmeztethetik a játékost anélkül, hogy pontot ítélnének. Egy mérkőzés alatt csak egy figyelmeztetés adható, és ha a mérkőzésen ezt követően akár ez a játékos, akár párosbeli partnere kétes szabályosságú adogatást ad (akár hasonló, akár egy másik típusú adogatásnál), akkor az ellenfélnek pontot kell ítélni. Sárga lapot nem adunk kétes szabályosságú adogatásra történő figyelmeztetéskor.
- 10.6.2 Akár a játékvezető, akár a játékvezető asszisztens adhat adogatás miatt figyelmeztetést. **Minden játékosnak csak egyetlen figyelmeztetés adható.**
- 10.6.3 Függetlenül attól, hogy hivatalos figyelmeztetést adunk-e vagy sem, a labdamenetek közti szünetben a játékvezető vagy a játékvezető asszisztens informálisan tájékoztathatja a játékost arról, hogy adogatása a szabályosság határán van, és bármikor áteshet a szabálytalanság oldalára. A közvélekedéssel ellentétben a játékosnak nincs joga ahhoz, hogy az első szabálytalan adogatásáért csak figyelmeztetést kapjon; abban az esetben, ha az adogatás egyértelműen nem felel meg az adogatás szabályainak, akkor pontot kell ítélni az ellenfél javára.
- 10.6.4 A játékvezetőnek és játékvezető asszisztensnek nincs felhatalmazása arra, hogy az adogatás szabályainak megszegését figyelmen kívül hagyja abban az esetben, ha úgy véli, hogy az adogatás nem jelent előnyt az adogató számára; szintén nem indokolt az első szabályszegés figyelmen kívül hagyása pusztán azért, mert azt reméljük, hogy csupán véletlen hiba folytán történt. A szabályszegés megismétlődhet a mérkőzés egy kritikus pillanatában, és egy akkor elvett adogatás miatt a játékos jogosan tiltakozhatna, mondván, hogy korábban nem volt arra vonatkozó utalás, hogy a mozdulat szabálytalan lenne.

## 10.7 Könnyítések

- 10.7.1 **A játékvezető könnyíthet az adogatással kapcsolatos elvárásokon abban az esetben, ha biztos abban, hogy fizikai akadályoztatás miatt képtelen a játékos megfelelni azoknak. Valamennyi 1. és 2. kategóriájú játékos esetében ezt kell tenni (lásd a H mellékletet). A játékosok nemzetközi kategória tanúsítványa tartalmaz egy olyan részt, mely ismerteti a játékos azon korlátait, melyek hatással lehetnek arra, hogy milyen mértékben képes megfelelni a szabályos adogatás követelményeinek. Például amennyiben egy játékos nem képes kinyitni a tenyerét, illetve ha nincs kézfeje, akkor dobhatja a labdát hajlított tenyérből, illetve csonkolt végtagjáról.**

## **11 MEGISMÉTELTE LABDAMENET**

### **11.1 Cél**

11.1.1 A megismételt labdamenet elsődleges célja a labdamenet pontszerzés nélküli befejezése olyan esetekben, amikor a labdamenetet megzavaró esemény következett be, azonban történhetnek egyéb események is, amelyek miatt a játékot időlegesen fel kell függeszteni. Ilyen esemény lehet az, amikor az eredményjelzésben, az adogatás rendjében vagy a térfélválasztásban történt hibát kell helyrehozni, vagy amikor időjáték bevezetésére kerül sor.

### **11.2 Hálót érintő (necces) adogatás**

11.2.1 A megismételt labdamenet leggyakoribb oka az, ha adogatás során a labda hozzáér a hálókészlethez, miközben elhalad fölötte. Feltéve, hogy az adogatás jó volt egészen a háló érintéséig, a labdamenetet meg kell ismételni abban az esetben, ha ezt követően a labda vagy megfelelően érinti a fogadó térfelét, vagy a fogadó játékos vagy páros akadályoztatja azt; ha a labda nem érinti a megfelelő térfelet és nem is akadályoztatják, akkor a fogadó pontot szerez.

11.2.2 Amikor a labda hozzáér a háléhoz adogatás során, a játékvezető és a játékvezető asszisztens megvárja, hogy a labda lepattanjon a helyes térfélen is, és ezt követően a megfelelő jelzést alkalmazza. Csak a labdamenetet követően jelezzünk, hogy a játékot ne zavarjuk meg. (Lásd az ajánlott kézjelekről és bejelentésekről szóló E mellékletet.)

11.2.3 Akár a játékvezető, akár a játékvezető asszisztens úgy véli, hogy a labda az adogatás során érintette a hálót, akkor a labdamenetet meg kell ismételni. Abban az esetben is jobb megisméltetni a labdamenetet, mint továbbengedni, ha csak gyanítjuk, hogy a labda esetleg hozzáérhetett a háléhoz, mert fennáll a veszélye annak, hogy egy vagy több játékos is hasonlóan látta, és ezért nem fog tudni teljes figyelmet fordítani a labdamenet további részére.

11.2.4 Ha egy játékos úgy véli, hogy a labda hozzáért a háléhoz, valószínűleg felemeli a kezét vagy elkapja a labdát, és megkéri a játékvezetőt, hogy ismételtesse meg a labdamenetet. A játékvezető általában bele szokott ebbe egyezni, ha nincs teljességgel megbizonyosodva az ellenkezőjéről, főleg ha az adogató is egyetért az ellenféllel, azonban kifejezésre kell juttatni, hogy ez a játékvezetőnek nem kötelessége, és hogy a játékosnak folytatnia kell a játékot, amíg a játékvezető el nem rendeli a labdamenet megisméltését.

### **11.3 Labdamenet félbeszakítása**

11.3.1 Szintén gyakori ok a labdamenet megisméltésére, ha olyan zavaró tényező merül fel, ami befolyásolhatja a labdamenet kimenetelét, pl. egy szomszéd asztaltól beguruló labda, vagy hirtelen zaj, ami elég erős ahhoz, hogy megijesztheti a játékosokat. Ebben az esetben is jobb mindjárt elrendelni a labdamenet megisméltését, mint megvárni annak végét, majd azt követően eldönteni, hogy a zavaró tényező jelentős volt-e.

11.3.2 Általánosságban nem kell megisméltetni a labdamenetet, ha olyan esemény következik be, melynek kockázata a labdamenet kezdetekor is fennállt. Például ha egy játékos azért nem tudja visszaütni a labdát, mert összeütközik párosbeli

partnerével vagy mert átesik a térelválasztón, akkor nem jogosult a megismételt labdamenet előnyeit igénybe venni, azonban ha az esemény körülményei olyanok, hogy az ellenfelet megzavarhatják, akkor megengedhető az ismétlés.

#### **11.4 Készenlét hiánya**

11.4.1 A játékvezető elrendelheti a labdamenet megismétlését, ha a fogadó nem áll készen, feltéve, ha nem kíséri meg az adogatás visszaütését. Önmagában az a tény, hogy a fogadó nem üt bele a labdába, még nem indokolja a labdamenet megismétlését; a játékvezetőnek el kell döntenie, hogy a fogadó valóban nem állt-e készen vagy csupán meg sem próbált visszaütni egy nehéznek látszó adogatást. Javasolt, hogy a játékosok kézfeltartással jelezzék, ha nem állnak készen.

#### **11.5 Kerekesszékes játék**

11.5.1 Abban az esetben, ha a fogadó mozgáskorlátozottsága okán kerekesszékekben ül, meg kell ismételnit a labdamenetet, ha a labda álló helyzetbe kerül a fogadó térfelén, vagy ha a fogadó térfelének érintését követően a háló irányába mozog tovább, vagy egyes versenyszámban lepattanás után valamelyik oldalvonalat keresztezve hagyja el a fogadó térfelét. **Ennek az az oka, hogy a kerekesszékekben ülő játékos szükségszerűen csak korlátozott mértékben képes nyújtózkodni, és egy háló felé visszapattanó vagy az oldalvonalon át távozó adogatás sportszerűtlennek tekintendő.** A labda az oldalvonalat egy vagy akár több pattanás után is keresztezheti. Azonban ha egyesben az oldalvonal felé szálló labdát a fogadó még azelőtt megüti, hogy az keresztezné az oldalvonalat vagy ha a labda másodszor is lepattan a fogadó térfelén, mielőtt keresztezné az oldalvonalat, akkor az adogatás jó, és nem kell megismételnit a labdamenetet.

## 12 PONTSZERZÉS

### 12.1 Döntés

- 12.1.1 Minden egyes labdamenet, melyet nem kell megismételni, pontszerzéssel zárul, és a játékszabályok határozzák meg azt, hogy milyen okból lehet pontot lehet szerezni. A labdamenetek kimenetelét többnyire az határozza meg, hogy a labda milyen módon kerül ki a játékból; a játékvezetőnek óvakodnia kell attól, hogy azon elvárása alapján hozzon döntést, ami szerint majd történni fog, miközben elképzelhető, hogy a labdamenet egészen másképp ér véget, érvénytelenítve a játékvezető döntését.
- 12.1.2 Például lehet, hogy a játékos az asztaltól messze, szélesre üti a labdát, és egészen biztos, hogy az nem fog az ellenfél térfelére esni; azonban a labdamenetnek nincs vége addig, amíg a labda játékban van és bármelyik játékos pontot szerezhet. Ebben a helyzetben, ha az ellenfél elmozdítja a játékfelületet, miközben a labda még játékban van, akkor az a játékos fogja megszerezni a pontot, aki szélesre ütötte a labdát, pedig valószínűleg nem lett volna jó a visszaütése.
- 12.1.3 Nem minden pontszerzés van közvetlen kapcsolatban a játékkal úgy, mint az adogatás vagy a fogadás elrontása. Például ha valaki egy minden valószínűség szerint nyerő ütés közben véletlenül hozzáér a játékfelülethez a szabad kezével vagy megmozdítja az asztalt, amíg a labda még játékban van, akkor az ellenfele fog pontot szerezni függetlenül attól, hogy egyébként lett volna-e esélye visszaütni a labdát.
- 12.1.4 A játékvezető nem ítélt pontot olyan dolgok alapján, melyeket a szabályok nem támasztanak alá. Például nem ítélt pontot egy játékosnak azért, mert az „megérdemli”, vagy mert az ellenfelet sportszerűtlenség miatt büntetni akarja. A játékvezetőnek mindig igazolnia kell tudnia döntését, a játékszabályokra való hivatkozással alátámasztva, és ezért fontos, hogy alaposan tanulmányozza azokat, és tisztában legyen mindazon okokkal, amelyek révén pont szerezhető.
- 12.1.5 Előfordul, hogy valamely szabály megszegése után nem áll meg a játék, hanem a játékvezetőnek kell megállítania azáltal, hogy bemondja az eredményt. Egyes esetekben a játékosok számára egyértelmű, hogy miért lett vége a labdamenetnek; ha nem tudják, akkor a játékvezetőnek vagy a játékvezető asszisztensnek el kell magyaráznia a döntés okát kézjelzésekkel vagy a 18.4.2 pont szerinti szabvány szerinti (sztenderd) kifejezések segítségével.
- 12.1.6 Az a játékos, aki mozgáskorlátozottsága miatt kerekesszékekben ül, és legalább egyik combjának alsó része nem érintkezik az üléssel vagy a párnával a labda megütése előtti pillanatban, tisztességtelen előnyszerzés miatt elveszíti a pontot.
- 12.1.7 Az a játékos, aki mozgáskorlátozottsága miatt kerekesszékekben ül, csak az ütőtartó kezével érhet az asztalhoz egyensúlyának visszaszerzése céljából a labda megütése után, feltéve, hogy nem mozdítja el a játékfelületet. A játékos nem használhatja az asztalt támasztékkul a labda megütése előtt. A játékos nem foghatja meg szabad kezével az asztalt azért, hogy megtámaszkodjon, és a labdamenet során soha nem érhet szabad kezével a játékfelülethez. **Páros mérkőzésnél ez mindkét játékosra vonatkozik.**

## **12.2 Csusza**

- 12.2.1 El kell tudnunk dönteni, hogy az asztal szélét érő labda a játéklapra vagy az alatt ért-e az asztalhoz; a helyes döntés meghozatalában a játékvezető vagy a játékvezető asszisztens segítségére lehet a labda röppályája a lepattanás előtt és után. Ha a labda a játéklapra fölött áthaladt, akkor a visszaütés jó; azonban ha még emelkedő ágban van a pattanáskor, akkor szinte kétséget kizáróan az asztal oldalát érte.
- 12.2.2 Nehezebb meghozni a döntést, ha a labda a játéklapra kívülről és felülről érkezik; ilyenkor a legjobb segítségünk a labda mozgásának iránya az asztallal történt érintkezést követően. Természetesen nincsen tévedhetetlen útmutató; ha az asztal élével történt érintkezést követően a labda felfelé száll, akkor joggal feltételezhetjük, hogy a játéklapra ért, míg ha lefelé száll, akkor valószínűleg az asztal oldalát érte.
- 12.2.3 Az asztal azon oldalán, mely a játékvezető asszisztenshez van közelebb, a csuszával kapcsolatos döntések meghozatalának felelőssége kizárólag a játékvezető asszisztensé. Ha ő úgy véli, hogy a labda az asztal oldalát érte, akkor azt kell mondania, hogy „oldal”, és a játékvezetőnek pontot kell ítélnie az utolsó ütést végrehajtó játékos ellenfelének javára. Kizárólag a játékvezető dönthet a csuszáról az asztal végénél és a hozzá közelebb eső oldalánál.

## **12.3 Kétséges megítélés**

- 12.3.1 Abban az esetben, ha a játékvezető biztos abban, hogy helyes döntést hozott, ne változtassa meg pusztán azért, mert a játékosok szerint nincs igaza, azonban fontoskodónak tűnhet, ha ragaszkodik egy olyan döntéséhez, mellyel mindkét játékos vagy pár határozottan ellenkezik. Fennáll a veszélye annak, hogy az a játékos, akinek kedvezett a döntés, szándékosan elrontja a következő adogatást vagy fogadást, és ez aláássa a játékvezető tekintélyét.
- 12.3.2 Egy döntést sosem szabad pusztán annak a játékosnak a kérésére megváltoztatni, aki számára előnyösebb lenne a megváltoztatott döntés, még akkor sem, ha ellenfele emiatt nem tiltakozik; meg kell tagadni minden változtatásra vonatkozó kérést, miután a következő labdamenet megkezdődött. Kivételes esetben, ha mindkét játékos vagy pár biztos abban, hogy a döntés helytelen, és a játékvezető is el tudja fogadni, hogy tévedhetett, akkor helyesen járunk el, ha döntésünket felülbíráljuk.
- 12.3.3 Abban az esetben, ha a játékvezető számára kérdéses eset történt, akkor annak a játékosnak a javára kell dönteni, aki lehet, hogy elkövette az adott szabálytalanságot, feltéve, hogy ez az ellenfelet biztosan nem érinti hátrányosan. Ha azonban fennáll a veszélye annak, hogy egy játékos figyelmét elvonta az, hogy úgy vélte, hogy ellenfele megszegett egy szabályt, azonban nem ítélték pontot ellenfele ellen, akkor a labdamenetet meg kell ismételni.

## **13 A JÁTÉK FOLYTONOSSÁGA**

### **13.1 Időkérés**

- 13.1.1 A játzsmák közötti rendszeres szüneteken túlmenően, minden játékosnak vagy párosnak, csapatkapitánynak vagy tanácsadónak lehetősége van egy legfeljebb 1 perces szünetet kérnie minden egyéni mérkőzés alatt. A kézzel formált T betű ezt a kérést jelzi, melyet a játzma megkezdését követően a labdamentek között lehet kérni.
- 13.1.2 A kérés észlelésekor a játékvezető felfüggeszti a játékot és felmutat egy fehér lapot, feje fölé emelve azt annak a játékosnak vagy párnak az oldalán, aki az időt kérte. A játékvezető asszisztensnek ezt követően egy speciális jelzőtáblát (vagy egy fehér jelzést) kell az időt kérő játékos vagy pár térfelére elhelyeznie. **Miután a speciális jelzőtáblát (vagy fehér jelzést) elhelyezte az asztalon, és mielőtt azt ismét elvinné onnan, a játékvezető asszisztens saját asztala mellett áll.** A játék akkor folytatódik, ha ez a játékos vagy pár készen áll, vagy ha letelik az 1 perc, attól függően, hogy melyik következ be korábban. Ekkor a speciális jelzőtáblát (vagy a fehér jelzést) el kell távolítani az asztalról, és egy fehér jelzést kell elhelyezni az eredményjelzőn az időt kérő játékos vagy pár eredménye mellett. Ha a játékvezető asszisztens nélkül dolgozik, akkor a játékvezető felmutatja a fehér lapot, és ha könnyen kivitelezhető, akkor elhelyez egy speciális jelzőtáblát (vagy fehér jelzést) az időt kérő játékos vagy pár térfelén.
- 13.1.3 Ha egy csapatkapitány/tanácsadó és egy játékos/pár nem ért egyet abban, hogy szükséges-e az időkérés, akkor egy csapatmérkőzésen a csapatkapitány szava a döntő, míg egy egyéni mérkőzésen a játékosé/párosé.
- 13.1.4 Ha mindkét játékos/páros egyszerre kér időt, akkor is csak 1 perc áll rendelkezésre, de nem kell korábban visszatérniük, csak ha mindkét játékos/páros készen áll a folytatásra. Egyik játékos/páros sem jogosult az egyéni mérkőzés során további időkérésre.

### **13.2 Időhúzás**

- 13.2.1 A játékkal kapcsolatban elvárás, hogy folyamatos legyen a mérkőzés során mindvégig a hivatalos szünetek kivételével, azonban ha a labda elhagyja a játékteret, akkor a játék nyilvánvalóan nem tud folytatódni addig, amíg az vissza nem kerül a játéktérre. A szabály célja az, hogy megakadályozza a szándékos időhúzást, úgy mint pl. az ismételt labdapattogatást, az adogatást megelőző hosszú szüneteket, a páros társsal folytatott hosszas megbeszélést, melyeket meg kell akadályozni.
- 13.2.2 A játékosok nem kaphatnak tanácsokat, utasításokat edzőjüktől vagy tanácsadójuktól a gyakorlás után. Két percük áll rendelkezésre gyakorolni, azonban amint ezt befejezték, el kell kezdeniük a mérkőzést abban az esetben is, ha a gyakorlás 2 percnél rövidebb ideig tartott.

### **13.3 Törölközés**

- 13.3.1 A játékvezető feladata annak biztosítása, hogy a játék olyan rövid időre szakadjon csak félbe, amilyen rövid időre csak lehetséges, és hogy a játékosok ne használhassanak ki semmilyen engedélyt pihenés céljából, és ne zavarhassák meg az ellenfél játékának ritmusát. A modern asztalitenisz sebessége, különösen amikor meleg környezetben játszzák, szükségessé teszi az időnkénti törölközési szünetet, azonban ezek a szünetek a játék bizonyos állomásaira korlátozódnak.
- 13.3.2 A játékosok rövid törölközési szünetet vehetnek igénybe a játszma elkezdését követő minden 6. poén után, valamint a mérkőzés döntő játszmajában a térfélcseré alkalmával. A szemüvegeseknek, különösen forró környezetben, lehetnek problémáik, és számukra a játékvezető engedélyezheti labdamenetek között a szemüveg tisztítását.
- 13.3.3 A törölközés korlátozásának célja az, hogy megakadályozható legyen időhúzási taktikaként történő alkalmazása, akár külön pihenőidőként, akár az ellenfél ritmusának megszakítására kívánják kihasználni. Nincs értelme megakadályozni azt, hogy a játékosok ne törölközzenek akkor, amikor ezzel nem akadályozzák a játék folytonosságát, pl. amikor a labdát kell visszahozni a játéktéren kívülről, azonban figyelni kell arra, hogy szándékosan ne teremthessenek maguknak ilyen szüneteket.

### **13.4 Sérült felszerelés**

- 13.4.1 A játék megszakítását okozhatja a játékfelszerelés megsérülése is. Nem engedélyezhető szünet a játékos részére azért, hogy új ütőt hozzon magának a megsérült ütője helyett, mivel elvárt, hogy a játéktéren belül ki tudja cserélni azt. Ha a kicserélt ütő szintén megsérül, akkor a játékvezető a főbírónak jelenti ezt, aki eldönti, engedélyezi-e a második cserét.
- 13.4.2 A sérült labda kicserélése nem tarthatja fel szükségtelenül a játékot, azonban a játékosoknak lehetőséget kell biztosítani arra, hogy néhány gyakorló ütést végrehajtsanak az új labdával a játék folytatása előtt.
- 13.4.3 A világítás meghibásodása, vagy a játéktéren fellépő egyéb komoly zavaró körülmény, ami késedelmet okozhat, azonnal jelentendő a főbíró részére, aki a mérkőzést áthelyezheti egy másik, rendelkezésre álló asztalra.



## 13.5 Sérülés

**13.5.1** Ha baleset vagy betegség miatt a játékos nem képes folytatni a játékot, akkor ezt a játékvezető azonnal jelenti a főbírnak. A főbíró elrendelheti a játék sürgősségi felfüggesztését annak érdekében, hogy a játékos kezelésben részesülhessen vagy pihenhessen, feltéve, hogy biztos benne, hogy a szünet miatt az ellenfelet nem éri igazságtalan hátrány, és hogy a játékos beláthatóan rövid időn belül képes lesz folytatni a játékot. Az időmérő személy akkortól méri a játék felfüggesztésének idejét, amikor a főbíró hívták, és nem akkortól, amikor az megérkezik a játéktérhez.

13.5.2 Nem engedélyezhető szünet akkor, ha a játékosra való képtelenséget olyan betegség vagy nem megfelelő állóképesség okozza, amely fennállt vagy várható volt a mérkőzés kezdetekor, vagy amely a játékból eredő kimerültségből ered. Amennyiben szünet kerül elrendelésre, annak a lehető legrövidebbnek kell lennie, és nem lehet 10 percnél hosszabb; amennyiben bárki vérzik a játéktéren, a játék nem folytatható addig, amíg valamennyi vérnyom eltávolításra nem került.

13.5.3 Amennyiben egy játékos ápolási szünetben részesült, általánosságban ezt követően több ápolási szünetre nem jogosult a mérkőzés alatt. Kivételes esetben, ha az első szünet nagyon rövid volt, egy újabb rövid ápolási szünet engedélyezhető, feltéve, hogy az valószínűleg nem hátrányos az ellenfélre nézve, és hogy az ápolásra fordított idő nem haladja meg összesen a 10 percet.

13.5.4 Ha egy mozgássérült játékos átmenetileg nem képes játszani mozgáskorlátozottságának vagy állapotának természetéből következően, akkor a főbíró a verseny orvosával történt konzultációt vagy az orvosi segédlet áttekintését követően engedélyezhet egy rövid ápolási szünetet, amely nem haladhatja meg a 10 percet.

## 13.6 A játéktér elhagyása

13.6.1 A játékosoknak általánosságban a játéktéren vagy annak közelében kell tartózkodniuk az egyéni mérkőzések során, kivéve ha a főbíró másképp rendelkezik; a játékosok között és az időkérés során a játéktértől legfeljebb 3 méteres távolságra tartózkodhatnak, a játékvezető felügyelete alatt.

## 13.7 Pihenőidő

13.7.1 A játékosok nem hosszabbíthatják meg a játékosok közötti szünetek időtartamát, és vissza kell hívni őket, ha nem térnek vissza időben. Minden szünet legfeljebb 1 percig tart, és ha a játékosok nem használják ki a rendelkezésre álló időt az egyik szünet alatt, akkor sem kérhetnek több időt egy következő szünet alkalmával. A játékosoknak vagy pároknak nem kell megegyezniük arról, hogy igényelnek-e pihenőidőt; ha bármely játékos igényli, akkor a pihenőidőt meg kell adni.

## 14 ADOGATÁS, FOGADÁS ÉS TÉRFÉL

### 14.1 Választás

- 14.1.1 A mérkőzés kezdetén az adogatás, fogadás és térfélválasztás rendjét sorsolással döntenek el, általában egy két eltérő oldalú érme vagy korong feldobásával. Az a játékos, aki megnyeri az első választás jogát, dönthet, hogy adogat vagy fogad először, vagy meghatározhatja, hogy asztal melyik térfelén kívánja a játékot kezdeni. Ha úgy dönt, hogy ő kezdi az adogatást vagy ő fogad először, akkor az ellenfelének joga van térfelet választani, és vice versa, azaz mindkét játékosnak meg kell hoznia egy-egy döntést.
- 14.1.2 Egy páros játék minden egyes játszmájában az első adogatást végző pár eldöntheti, hogy melyikük kezdi az adogatást; a mérkőzés első játszmájában az ellenfél párosa is eldöntheti, hogy melyikük fogad először. Az ezt követő játszma során az ütési sorrendet a kezdeti sorrend határozza meg, melyet minden egyes játszmában meg kell cserélni. Mikor valamelyik pár először szerez 5 pontot a döntő játszmában, akkor a fogadó párnak meg kell változtatnia a fogadó játékost.
- 14.1.3 Páros játékban, ahol A és B játszik X és Y ellen, csak kétféle ütési sorrend lehetséges: X-B-Y-A-X-... és A-Y-B-X-A-..., azonban a sorozat bármelyik játékosal kezdődhet attól függően, hogy milyen döntések születnek a játszmák elején. A játékvezető lejegyzi az ütési sorrendet a mérkőzés kezdetekor, valamint minden egyes játszma kezdetekor az adogató nevét, hogy ezáltal kijavíthatók legyenek az esetleges hibák a kezdeti sorrendnek megfelelően.
- 14.1.4 Abban az esetben, ha egy páros mérkőzésen a pár két, mozgáskorlátozottsága miatt kerekesszékekben ülő játékosból áll, akkor az adogatást és a fogadást követően a mozgáskorlátozott pár bármelyik tagja visszaütheti a labdát. Ha azonban a kerekesszék bármely része áthalad az asztal középvonalának képzeletbeli meghosszabbításán, akkor a játékvezető az ellenfél javára ítél pontot. Ez akkor is érvényes, ha egy „vegyes” pár (egy álló és egy ülő játékos) alkotja a párost. Bármelyik játékos visszaütheti a labdát (az adogatást és fogadását követően), de minden egyes játékosnak saját térfelén belül kell maradnia. A kerekesszék semmilyen része nem keresztezheti a középvonal képzeletbeli meghosszabbítását, és az álló játékos sem teheti lábát a vonalra.

### 14.2 Hibák

- 14.2.1 Az ütéssorrendben vagy a térfélválasztásban bekövetkezett hibák helyrehozatala két elven alapszik. Egyrészt amint a hiba nyilvánvalóvá válik, a játékot meg kell állítani, és a helyes sorrendben vagy térfelén kell tovább folytatni; másrészt a hiba fennállása során szerzett pontok úgy számítanak, mint ha a hiba nem állt volna fenn. Ha a játékvezető a hibát egy labdamenet közben észleli, akkor új labdamenetet rendel el, és nem várja meg, amíg a labda játékon kívülre ér.
- 14.2.2 Az elért eredmény általában meghatározza az adogató és a fogadó személyét, azonban ha párosban nem az a pár kezdte az adogatást az egyik játszmában, mint akinek kellett volna, akkor a játékvezető nem tudhatja, hogy ki adogatott volna először. Ebben az esetben meg kell kérdezni tőlük, hogy ki kezdte volna az adogatást, és ennek alapján kell kiszámolni, hogy milyen sorrendben folytatódik tovább a játék.

## **15 IDŐJÁTÉK**

### **15.1 Elmélet**

- 15.1.1 Az időjáték módszere révén a szabályok lehetővé teszik, hogy megakadályozhatóvá váljanak az aránytalanul hosszúra nyúló játszmák, ha mindkét játékos vagy pár passzív játékot játszik. Ha az adott játszmában még nem értek el összesen 18 pontot a játékosok, akkor 10 percnyi játékidő után automatikusan életbe lép az időjáték; vagy ennél korábban is életbe léphet, ha ezt kéri mindkét játékos vagy pár.
- 15.1.2 Az időjáték során az adogató játékosnak vagy párnak az adogatással együtt 13 ütése van arra, hogy pontot szerezzen. Ha a fogadó játékos vagy pár 13-szor jól visszaüti a labdát, akkor a fogadó játékos vagy pár szerzi a pontot. A játszmát az a játékos vagy pár nyeri, aki először szerez 11 pontot, vagy aki 10-10-es állást követően először tesz szert 2 pont előnyre – akárcsak a normál játéknál.
- 15.1.3 Az adogatási sorrend minden játszmában megegyezik a normál játékkal, azonban az adogató minden egyes poén után változik, nem minden második poén után. Minden játszmában az első adogatót, és párosban az első fogadót az határozza meg, hogy mi volt az adogatás rendje a mérkőzés kezdetén, még akkor is, ha ugyanaz a játékos kezdi az adogatást, aki az előző játszmában adogatott utoljára.

### **15.2 Lebonyolítás**

- 15.2.1 Mikor eléri az időhatárt, akkor – hacsak 18 pontot nem szereztek már – az időmérő hangosan azt mondja: „Idő”. A játékvezető szükség esetén új labdamenetet rendel el, és tájékoztatja a játékosokat, hogy a mérkőzés hátralevő része az időjáték szabályai szerint folytatódik. Ha a labda játékban van az időhatár elérésekor, akkor a következő adogató az a játékos, aki abban a labdamenetben adogatott; ha nem volt a labda játékban, akkor a következő adogató az, aki az előző labdamenetben fogadott.
- 15.2.2 Ezek után minden labdamenetben az ütőszámlálónak hangosan számolnia kell 1-től 13-ig a fogadó játékos vagy pár által megütött labdákat, beleértve az adogatás fogadását is. A számolást közvetlenül a labda megütése után kell megtenni, nem szabad megvárni, míg egyértelművé válik, hogy jó volt-e a visszaütés, vagy míg a labda játékon kívülre kerül. Ha a 13. visszaütés jó, akkor a játékvezető bemondja, hogy „Állj”, és a pontot a fogadónak ítéli.

## 16 TANÁCSADÁS A JÁTÉKOSOK RÉSZÉRE

- 16.1 A játékos a játszmák közötti szünetekben vagy bármely más, a játék hivatalosan elrendelt felfüggesztése során kaphat tanácsot; nem kaphat azonban tanácsot a gyakorlás befejezése és a játék megkezdése között, a törölközési szünet alatt, vagy amíg ellenfele a labdáért megy.
- 16.2 Csapatmérkőzésen bárkitől kaphat tanácsot, aki jogosan tartózkodik a játéktéren, egyéni mérkőzésen azonban csak attól az egyetlen személytől kaphat tanácsot, akit a játékvezető részére megneveznek a mérkőzés előtt. Ha egy páros tagjai különböző Szövetséghez tartoznak, akkor mindketten megnevezhetnek egy-egy tanácsadót. Ezek a tanácsadók egyetlen egységként kezelendők a tanácsadási szabályok tekintetében. Egy figyelmeztetés mindkettőjükre vonatkozik, és ha egy figyelmeztetést követően bármelyikük szabálytalanul ad tanácsot, akkor mindkettőjüket el kell küldeni a játéktérről.
- 16.3 Ha bárki szabálytalanul próbál tanácsot adni, a játékvezető először figyelmezteti egy sárga lap felmutatásával, úgy, hogy az minden érintett számára egyértelműen látható legyen, de ehhez székét nem kell elhagynia. Csapatmérkőzésen ez a figyelmeztetés mindenkire vonatkozik, aki a „kispadon ül”. Ha ugyanezen a csapatmérkőzésen bárki újból szabálytalanul próbál tanácsot adni, akkor a játékvezető felmutat egy piros lapot, és elküldi a személyt a játéktérről. Másik tanácsadó nem helyettesítheti a szabálytalan tanácsadásért elküldött tanácsadót.
- 16.4 Az elküldött tanácsadónak olyan messzire kell mennie, hogy semmiképp se befolyásolhassa a játékot. Egyéni versenyszám esetén nem térhet vissza addig, amíg a mérkőzés véget nem ér; csapatmérkőzésen addig nem térhet vissza, amíg a csapatmérkőzés véget nem ér, kivéve, ha játszania kell, azonban ebben esetben is csak saját egyéni mérkőzésének időtartamára. Ha nem hajlandó elhagyni a területet, vagy ha a szabályosnál hamarabb visszatér, akkor a játékvezető felfüggeszti a játékot és jelenti a főbíróknak.
- 16.5 Fennáll a lehetősége annak, hogy játék közben próbáljanak bekiabálva tanácsot adni a játékosnak, azonban a játékvezetőnek figyelmet kell arra fordítania, hogy megkülönböztesse a tanácsadást a bíztatástól. A tanácsot nem feltétlenül szóban adják, kézjelek is gyakran használatosak; ezt a fajta tanácsadást nehéz észrevenni, mint ahogy az idegen nyelven adott tanácsot is, azonban a hivatalos közreműködőknek figyelniük kell arra, hogy szabálytalanul ne lehessen befolyásolni a játékot, és azonnal fel kell lépni ellene, ha ilyet tapasztalnak.
- 16.6 A „magatartásra” vonatkozó szabályok lehetőséget biztosítanak arra, hogy a büntetőpontrendszer alkalmazásra kerüljön szabálytalan tanácsadás esetén, azonban ehhez csupán olyan esetekben folyamodjunk, amikor a játékos egyértelműen tanácsot próbál kérni. Igazságtalan lenne, ha azért büntetnénk egy játékost, mert kapott olyan tanácsot, amit ő nem kért és nem is volt rá szüksége; legtöbbször jobb közvetlenül a szabálytalanul tanácsot adóval szemben eljárni.
- 16.7 A játékvezető asszisztens gyakran a játékvezetőnél jobb helyzetben van ahhoz, hogy lássa a szabálytalan tanácsadást. A **játékvezető asszisztensnek** azonnal a játékvezető tudomására kell hoznia, ha azt látja, hogy szabálytalan tanácsadás történik, akár „Állj” bemozdásával és kezének felemelésével megállítva a játékot. A játékvezető ezt követően a megfelelő intézkedést meghozza.

## **17 MAGATARTÁS**

### **17.1 A játékvezető felelőssége**

- 17.1.1 A szándékosan sportszerűtlen vagy másokat sértő viselkedésmód nem gyakori az asztaliteniszben, általában a játékosok és edzők kisebb csoportjára jellemző csak, azonban hatása nagyon káros lehet, és gyakran nehezen irányítható. Mivel a nem megfelelő magatartásnak számos formája lehet, ezért nem célszerű pontos viselkedési szabályokat lefektetni, ehelyett az elfogadható viselkedési normák kialakítása és betartatása inkább megítélés és józan belátás kérdése, mint tényszerű döntésé.
- 17.1.2 A játékvezetőnek készen kell állnia arra, hogy beavatkozzon, ha egy játékos vagy edző részéről sportszerűtlen, az ellenfélre vagy a közönségre nézve feltehetőleg sértő, vagy a sportágat lejárató viselkedést tapasztal. Ha szemrebbenés nélkül elnézi a korai, esetleg kisebb, fegyelmezetlenségeket, akkor később sokkal nehezebb lesz a megfelelő viselkedési normákat betartatni, amikor a fegyelmezetlenség gyakoribbá vagy súlyosabbá válik.
- 17.1.3 Tartózkodnia kell viszont attól, hogy a valószínűleg nem szándékos illetlen viselkedést túlereagálja, ez ugyanis neheztelést és ellenséges viselkedést válthat ki a játékosból, amivel alááshatja játékvezetői tekintélyét. Amikor a játékvezető megnyilvánul, ezt mindig olyan módon kell tennie, hogy semmiképp ne rontson a helyzeten, ne hívja fel a figyelmet olyan mozzanatokra, melyek különben fel sem tűntek volna szinte senkinek, és hogy ne tűnhessen úgy, hogy egy játékos vagy edző az ő áldozatává vált.
- 17.1.4 A játék közbeni kiabálás – akár öröm, akár bosszankodás miatt – egy olyan mozzanat lehet, ami a játékvezető jogos beavatkozását eredményezheti, azonban a beavatkozás módjának eldöntésekor nagy szerepet játszanak a körülmények. Ha olyan nagy a hangzavar, hogy a játékos kiáltása szinte nem is hallatszik, akkor nem célszerű megszakítani a játékot emiatt, hanem jobb a labdamentet végéig megvárva beszélni a játékosal.
- 17.1.5 A helytelen viselkedés egy másik példája a hivatalos közreműködőkkel szemben mutatott tiszteletlen viselkedés, amit többnyire egy döntéssel való egyet nem értés vált ki a játékosból vagy edzőből. Ez megnyilvánulhat folyamatos tiltakozásban, a számláló állásának megváltoztatásában, vagy akár a közreműködők fenyegetésében is. Az ilyen viselkedés árt a sportág megítélésének és a hivatalos közreműködők tekintélyének, így határozottan meg kell akadályozni.
- 17.1.6 Mikor a helytelen viselkedés megtörténik, a játékvezetőnek el kell döntenie, hogy a vétség olyan súlyos volt-e, hogy fel kell függeszteni a játékot és azonnal jelenteni kell a főbíró felé. Bár ez a lehetőség mindig rendelkezésre áll és élni is kell vele, ha muszáj, azonban ritkán szükséges mindjárt az első alkalommal ehhez folyamodni, és legtöbb esetben a kezdeti lépés az, hogy figyelmeztetést kap a vétkes személy.
- 17.1.7 A játékvezető asszisztens gyakran a játékvezetőnél jobb helyzetben van ahhoz, hogy lássa a helytelen viselkedést. A játékvezető asszisztensnek azonnal a játékvezető tudomására kell hoznia, ha ilyet lát, akár „Állj” bemondásával és kezének felemelésével megállítva a játékot. A játékvezető ezt követően a megfelelő intézkedést meghozza.

## **17.2 Figyelmeztetés**

- 17.2.1 Ha az eset nem annyira sportszerűtlen vagy súlyos, hogy mindenképpen hivatalos fellépést igényel, akkor egy csendes, informális figyelmeztetés vagy figyelmeztető jelzés elég lehet arra, hogy tudassa a vétkes féllel, hogy viselkedése nem elfogadható. Amikor lehetséges, a játék megszakítása nélkül kell ezt megtenni, kihasználva a következő szünetet, pl. a labdamenet vagy a játszma végét.
- 17.2.2 Azonban amikor a játékvezető úgy véli, hogy az ellenfelet kedvezőtlenül érintette vagy a nézőket sérthette, vagy a sportágat kedvezőtlen fényben tüntethette fel a viselkedés, akkor azonnal új labdamenetet kell elrendelni, hivatalosan figyelmeztetni kell a vétkest egy sárga lap felmutatásával, jelezve, hogy a további helytelen viselkedés büntetést von maga után.
- 17.2.3 Miután hivatalos figyelmeztetés történt, egy sárga jelzést kell az eredményjelző mellé tenni, a figyelmeztetett játékos eredménye mellé. Ehhez hasonlóan, ha egy játékos ellen büntetőpontot ítélték meg, akkor egy sárga és egy piros jelzést is az eredményjelző mellé kell tenni, ha ehhez elég hely áll rendelkezésre. Ha a játékvezető és a játékvezető asszisztens is használ eredményjelzőt, akkor csak a játékvezető asszisztens eredményjelzője mellé kell tenni a lapokat. Ezek a figyelmeztetések az egyéni mérkőzés végéig, csapatmérkőzés esetén a csapatmérkőzés végéig érvényben maradnak, és minden következő figyelmeztetés büntetőpontot von maga után.
- 17.2.4 Megjegyzendő, hogy miután megtörtént a hivatalos figyelmeztetés, minden ezt követő kihágásért automatikusan büntetőpontot kell adni. A játékvezetőnek nem kell félnie attól, hogy így járjon el, ha ez a helyes út, azonban ha túl korán adott hivatalos figyelmeztetést, előfordulhat, hogy a mérkőzés egy kritikus pillanatában kell büntetőpontot adnia egy esetleg jelentéktelennek tűnő vétség miatt.

## **17.3 Büntetőpont**

- 17.3.1 Ha egy olyan játékos követ el valamilyen vétséget, aki ugyanazon a mérkőzésen korábban már hivatalos figyelmeztetésben részesült, akkor a játékvezető büntetőpontot ítél, a harmadik vétség alkalmával pedig két büntetőpontot ítél az ellenfél javára, minden alkalommal felmutatva együtt a sárga és piros lapot. Abban az esetben, ha a helytelen viselkedés a továbbiakban is megtörténik, azonnal fel kell függeszteni a játékot és jelenteni kell a főbíró felé.
- 17.3.2 Mikor a játékvezető büntetőpontot ítél, a főbíróat mielőbb értesíteni kell erről a játék késleltetése nélkül, azért, hogy az esetlegesen a továbbiakban felmerülő problémák kezeléséhez a főbíró a helyszínre tudjon jönni, ha akar. Ha a főbíró vagy helyettese nincs olyan helyzetben, hogy láthatnák a kihelyezett lapokat, hasznos lehet előre megbeszélt jelzést használni vagy üzenetet küldeni részükre.
- 17.3.3 Előfordul, hogy egy játszma befejezése után kell büntetőpontot ítélni, vagy 2 büntetőpontot kell ítéli egy olyan játékos ellen, akinek az ellenfelének csupán 1 pont szükséges a játszma megnyeréséhez. Ha a mérkőzésnek még nincs vége, akkor a „fel nem használt” pontokat át kell vinni az egyéni mérkőzés következő játszmájába, és így az 0-1-gyel vagy 0-2-vel fog kezdődni az ellenfél javára; ha azonban vége van a mérkőzésnek, akkor figyelmen kívül kell hagyni őket. Ilyen esetekben is az a játékos adogat, akinek az adott állásnál adogatnia kell a mérkőzés elején megállapított sorrend szerint.

- 17.3.4 Csapatmérkőzésen a figyelmeztetések és **büntetőlapok** átvitelre kerülnek a további egyéni mérkőzésekre. Párosban a pár tagjai által kapott figyelmeztetések vagy **büntetőlapok** közül a magasabb rangú érvényes a párra; azaz ha a pár egyik tagja figyelmeztetésben részesült, míg a másik ellen 1 büntetőpontot ítéltek, akkor bármelyikük újbóli vétkeisége esetén 2 büntetőpontot kell ítélni a pár ellen. A páros mérkőzésen kapott figyelmeztetés vagy **büntetőlap** a pár egészére vonatkozik az adott mérkőzés folyamán, azonban a további egyes mérkőzésekre csak a vétkes játékos fogja azt továbbvinni. A következő példa szemlélteti ezt a pontot: Egy csapatmeccs 4 egyes és 1 páros mérkőzésből áll, ahol A és B alkotják a párt. Az első két egyes mérkőzésen A-t figyelmeztették és B ellen büntetőpontot ítéltek. A páros mérkőzés második játszójában A szándékosan rálép a labdára, eltörve azt. A játékvezető 2 büntetőpontot ítél az A/B pár ellen. Következő egyes mérkőzéseikre mindkét játékos 1-1 sárga-piros lapot visz tovább.
- 17.3.5 Csapatmérkőzésen szükséges a figyelmeztetések és büntetőlapok rögzítése, hogy a következő mérkőzésekre tovább lehessen őket vinni, de ez egyéni mérkőzések alkalmával is javasolt. Így a főbíró számításba veheti a visszatérő jelleggel tanúsított helytelen viselkedést, amikor pl. egy játékos leléptetéséről dönt. A bejegyzés szerepeljen a mérkőzslapon, rögzítve, hogy ki volt figyelmeztetve vagy büntetve, a mérkőzés mely szakaszában, és röviden leírva magát a vétséget. **Hasonló okokból, a tanácsadóknak adott figyelmeztetések is kerüljenek rögzítésre.**
- 17.3.6 Célszerűtlen lenne egy tiltakozó edző ellen büntetőpontot ítélni, és igazságtalan lenne az ellen a játékos ellen ítélni, akinek az érdekében tiltakozott. Ha egy hivatalos figyelmeztetést követően az edző továbbra sem viselkedik megfelelően, fel kell mutatni neki a piros lapot és el kell küldeni a játéktérrel a mérkőzés végéig, vagy csapatmérkőzésen a csapatmérkőzés végéig; ha erre kerül sor, azt a főbíró felé jelezni kell.

#### **17.4 A főbíró felelőssége**

- 17.4.1 A főbíró a kihágás súlyosságától függően leléptetheti a játékost, mely egy mérkőzésre, egy versenyszámra vagy az egész versenyre vonatkozhat. Ez a döntés a főbíró megítélésétől függ, azonban ha azt jelentik felé, hogy egy játékos magatartása a 2 büntetőpont megítélése után sem megfelelő, akkor többnyire le szokta léptetni a játékost egy piros lap felmutatásával. Nagyon súlyos esetekben a játékost küldő Szövetség felé is jelentést tesz az esetről.
- 17.4.2 Általában a főbíró a játékvezetőtől értesül a magatartásbeli problémákról, de egyes esetekben ő maga is láthatja ezeket, még mielőtt a játékvezető felhívta volna erre a figyelmét. Számíthat várható problémákra és figyelemmel kísérheti egy olyan játékos mérkőzését, akit korábban figyelmeztettek vagy büntettek nem megfelelő magaviselet miatt, megbizonyosodva afelől, hogy az ilyen jellegű viselkedés nem folytatódik-e.
- 17.4.3 Még abban az esetben is, ha nem történt korábban incidens, a nézők reakciói alapján is lehet arra következtetni, hogy egy játékos nem megfelelő magatartást tanúsít. A mérkőzést megfigyelve észrevehető, hogy a játékvezető kezéből kicsúszott az irányítás, és ilyen esetben a főbírónak magára kell vállalnia a kezdeményezést, és meg kell mondani a játékvezetőnek, hogy mit tegyen vagy közvetlenül a vétkes játékosal kell megoldani a problémát.

## **18 HOGYAN VISELKEDJÜNK A MÉRKŐZÉSEKEN**

### **18.1 Az eredmény közlése**

- 18.1.1 A játékvezető érthetően közölje az eredményt, vigyázva arra, hogy hangjából ne lehessen elfogultságra következtetni valamelyik játékos vagy pár irányába; enyhén hangsúlyozhatja azt a pontszámot, amely a labdamentet következtében megváltozott. Ha mikrofont használ, akkor lehet, hogy hangerejét és/vagy a mikrofon helyzetét módosítani kell, és figyelnie kell arra, hogy lehetőleg ne mondjon olyat, amit nem szándékozik szélesebb közönség által is hallható módon közölni.
- 18.1.2 Az eredményt általában közvetlenül a labdamentet kimenetelének eldöntését követően kell közölni, nem szükséges megvárni, míg a játékosok készek a játék folytatására. Abban az esetben, ha hangos a taps vagy az egyik játékos a játéktér messzebb levő részéből hozza vissza a labdát, akkor megvárhatja azt, amíg mindkét játékos jól fogja hallani az eredményt.
- 18.1.3 A játékvezető először az által a játékos vagy páros által elért eredményt közli, aki legközelebb adogatni fog, és ezt követően közli az ellenfél által elért pontszámot. Az adogató személyének változásakor a következő adogatóra kell mutatni. Ezt követően bemondhatja az adogató nevét. Az, hogy az adogató megnevezése szükséges-e, a főbírói eligazításon tisztázandó, és így a játékvezetők az egész verseny alatt egységesen tudnak működni. A játszma kezdetekor az adogató nevét kell először bemondani.
- 18.1.4 Noha a játékosok nevének bemondása nem kötelező, mindamelllett a játékvezetőnek biztosnak kell lennie abban, hogy hogyan ejtendő helyesen a játékosok neve. A helyes kiejtés felől a mérkőzés kezdete előtt kell megbizonyosodni.
- 18.1.5 Ha mindkét játékos pl. 4 pontot szerzett, akkor az eredmény közölhető úgy, hogy „négy-négy” vagy „négy mind”; a 0 pontot lehet „nullá”-nak vagy „null”-nak mondani. A játszma kezdetén a játékvezető bemondja, hogy „Kovács adogat”, „null-null”, elkerülve azt, hogy a játékosok elkezdjenek játszani, még mielőtt a bemondás megtörténik. Ha a labdamentet meg kell ismételni, akkor a játékvezető megismétli az állást, ezáltal megerősítve azt, hogy nem történt pontszerzés.
- 18.1.6 Csapatmérkőzésen a Szövetség neve is használható a játékosok neve helyett vagy mellett. A következő adogatóra történő mutató ebben az esetben is elvárás. Azaz egy Franciaország és Lengyelország közötti csapatmérkőzésen a kezdő bejelentés az lehetne, hogy „Kinski adogat Lengyelország csapatából, nulla-nulla”. Az egyik egyes mérkőzésen egy aktuális eredményközlés lehet „hat-négy, Franciaország”, és az egyes mérkőzés végén az eredmény közlése történhet a következőképp: „A játszmát Lengyelország nyeri 11-6-ra, Lengyelország nyeri a mérkőzést 3-0-ra, a csapatmérkőzés állása: Lengyelország vezet 1-0-ra.
- 18.1.7 Egy nemzetközi mérkőzésen az eredményt – és ha az időjáték érvényben van, akkor az ütések számát is – angolul kell bemondani, azonban egyéb nyelv is használható abban az esetben, ha a játékvezető és mindkét játékos vagy pár megegyezik ebben. Minden más bejelentést angolul kell megtenni, kivéve ha biztos, hogy valamely más nyelv elfogadhatóbb a közönség számára.
- 18.1.8 Lásd az F mellékletet a játékterületen alkalmazandó eljárásokról.



## **18.2 Jelzések**

- 18.2.1 Az eredmény közlésén túlmenően javasolt, hogy a játékvezető használjon kézjeleket is egyes döntések jelzésére, különösen akkor, ha a magas zajszint miatt nehezen hallható a szóbeli eredményközlés. Abban az esetben, ha a játékvezető megvárja az eredmény közlésével, míg egy tapsvihar elcsendesedik, vagy míg egy játékos messzebről visszahoz egy labdát, akkor a jelzések használata azt is lehetővé teszi, hogy az eredményjelző táblákat azonnal frissíteni lehessen, ne kelljen megvárni a szóbeli bejelentést.
- 18.2.2 A játékvezetőnek kezével a következő adogatóra kell mutatnia adogatócsere esetén. A játékvezető a pont odaítélését is jelezheti azáltal, hogy a pontszerző játékoshoz közelebbi karját felemeli, felkarját vízszintesen, alkarját függőlegesen, tenyerét bezárva és felfelé tartva. Ha új labdamenetet rendel el, vagy későbbre akarja halasztani a játék folytatását, akkor egyik kezét feje fölé emeli; a játékvezető asszisztens ugyanezen jelzést használja, ha a játékvezető figyelmét fel akarja hívni egy általa meghozott döntésre. A kézjeleknek egyértelműeknek és pozitívoknak kell lenniük, nem lehetnek hivalkodóak vagy agresszívek.
- 18.2.3 Lásd az E mellékletet a helyes játékvezetői és játékvezető asszisztensi kézjelekről és közlésekről az egyes mérkőzésbeli helyzetekkel kapcsolatosan.

## **18.3 Időmérés**

- 18.3.1 Az időmérő személynek mérnie kell a gyakorlás idejét, a játszmák közötti szüneteket és a játék hivatalos felfüggesztésének idejét. A játszmák során az időmérést meg kell állítani jelentősebb szünetek esetén, és újra kell indítani a következő labdamenet kezdetekor. Ilyen szünet lehet például a törölközés, a döntő játszmában a térfélcseré és a labdának a játéktéren kívülről történő visszahozása. Ha a játéktéren belülről kell a labdát visszahozni, azért nem kell az időmérést megállítani.

## 18.4 Magyarázatok

18.4.1 Általánosságban nem szükséges a játékvezetői döntéseket magyarázni, és az indokolatlan bejelentéseket is kerülni kell. Például, ha egy játékos adogatáskor a labdát a hálóba üti, akkor egyértelmű, hogy elrontotta az adogatást, nem szükséges a „hiba”-t bemondani. Ha azonban a labdament olyan módon végződik, ami automatikusan nem állítja meg a játékot, vagy ha az nem egyértelmű, akkor szükséges röviden ismertetni annak okát, az alábbi sztenderd kifejezések és kézmozdulatok használatával.

18.4.2 A javasolt magyarázó kifejezések az alábbiak:

hibás adogatás – „hiba”

a játékos ruhája vagy ütője a háléhoz ér – „a háléhoz ért”

elmozdította a játékfelületet – „elmozdult az asztal”

szabad kézzel a játékfelülethez ért – „megfogta az asztalt”

labda feltartása – „töccs”

a labda kétszer pattant ugyanazon a térfélen – „két lepattanás”

a játékos szándékosan kétszer üti meg a labdát – „kettős érintés”

párosban nem a megfelelő játékos üti meg a labdát – „helytelen játékos”

párosban a labda nem a megfelelő térfelet érinti – „idegen”.

18.4.3 Egy teljesebb körű magyarázat is szükséges lehet abban az esetben, ha például egy adogatást szabálytalannak ítélték, és a játékos nem érti, hogy miért. A nyelvi nehézségeket sokszor könnyű kézjelek használatával kiküszöbölni, mint például csuszánál az asztal szélére mutatni, ha a játékos nem vette észre, hogy a labda érte az asztalt, vagy az adogatásnak azt a részét bemutatni, ami miatt szabálytalannak minősült.

## 19 EREDMÉNYJELZŐK

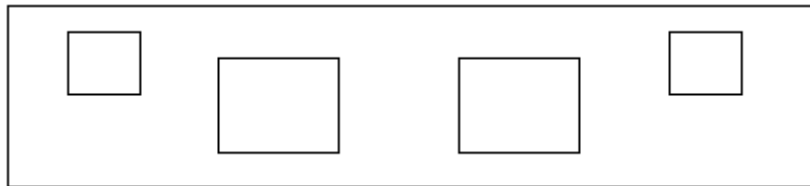
- 19.1 Az eredmény általában egy vagy több eredményjelzőn látható. Az eredményjelzők helyes használata a mérkőzés megjelenésének fontos eleme, és a játékvezetőnek meg kell bizonyosodnia afelől, ahogy az azokat kezelő közreműködők tisztában vannak feladataikkal. A kezelőknek meg kell várniuk a játékvezető bejelentését vagy jelzését, mielőtt megváltoztatják az eredményjelzőn az állást, és soha nem tételezhetnek fel előre olyan döntést, ami nem az ő hatáskörükbe tartozik.
- 19.2 A legtöbb eredményjelzőn található két nagyobb számkészlet az elért pontok jelzésére, és két kisebb számkészlet a nyertes játszmák jelzésére. Az eredményjelzők sok hasznos információval szolgálhatnak, ha megfelelően alkalmazzák őket. A mérkőzés kezdete előtt az eredményjelzőt üresen kell hagyni, nem szabad a játszmák állásaként még 0-0-t sem belapozni, amíg mindkét játékos vagy páros meg nem érkezett **az asztalhoz**; ez segíthet azoknak, akik az esemény programjának irányításáért felelősek.
- 19.3 A játszma kezdete előtt a pontszámjelzőknek üresen kell maradniuk, nem mutathatnak 0-0-t; ezt csak akkor szabad belapozni, amikor a játékvezető a játszma kezdetekor közli az állást. A játszma végén az eredményjelzőt úgy kell hagyni, amilyen eredménnyel a játszma végződött; a következő játszma kezdete előtt kell visszalapozni a pontszámjelzőt üresre.
- 19.4 Semmilyen körülmények között nem mutathatja az adott játszma eredményét egyszerre a pontszámjelző és a játszmaeredmény jelző is. A játszmaeredmény jelzőt addig nem szabad megváltoztatni, amíg a pontszámjelzőt vissza nem lapoztuk, azaz például a negyedik játszma megkezdése előtt az eredményjelző 1-1-es játszmaállást mutat, és 11-7-es pontszám arányt, de nem mutathat 2-1-et és 11-7-et.
- 19.5 Az eredményjelzők általában a játékvezető és/vagy a játékvezető asszisztens előtt helyezkednek el, a játékosok felé nézve, és ebben a helyzetben a csarnok végében ülő nézők számára nehezen láthatók lehetnek. Az eredményjelző kezelője **az arra alkalmas szünetekben – pl. törölközéskor, a labda visszahozatalakor vagy adogatóváltáskor – legfeljebb 45°-ban jobbra és/vagy balra elforgathatja azt. Ha elég könnyű az eredményjelző, és a kezelő szükségesnek érzi, akkor fel is emelheti forgatáskor.**
- 19.6 A legtöbb mechanikus eredményjelző 20 pontig képes egy adott szettben elért pontszámokat megjeleníteni, és a legtöbb esetben ez elegendő is. Ha mégis eléri ezt a pontszámot, akkor lehetőség van arra, hogy 0-0-ra visszaállítsák, azonban ez félrevezető lehet a nézők számára, ha azt látják, hogy minden labdamenet után változik az adogató, így általánosságban jobb megoldás, ha 10-10-re állítják vissza az eredményjelzőt, mely állásnál mindenki váltott adogatásra számít.
- 19.7 Lásd az A mellékletet az eredményjelzők helyes használatáról.

## **20 ÖSSZEGZÉS**

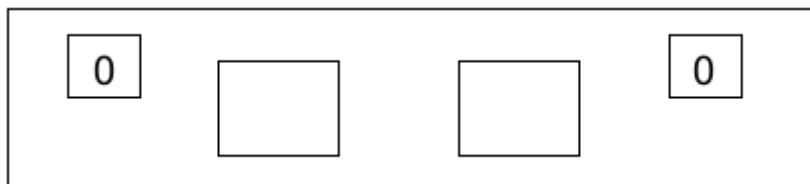
20.1 Függetlenül attól, hogy csapatban vagy egyedül dolgoznak, a mérkőzések hivatalos közreműködőinek munkája nehéz és megterhelő lehet. Igazságosnak kell lenniük, de nem lehetnek elnézők, határozottnak, de nem fontoskodónak, és magabiztosnak, de nem tolakodónak kell lenniük. A legtöbb ember számára ezek a tulajdonságok csak gyakorlással sajátíthatók el, de remélhetőleg az ebben a füzetben leírtak segítségével válnak majd azoknak, akik fejleszteni szeretnék készségeiket annak érdekében, hogy jobb hivatalos közreműködőkké váljanak.

## A melléklet – Hivatalos közreműködők számára javasolt eljárás mód

1. A játéktérre történő bevonulás előtt ellenőrizzük, hogy minden szükséges felszerelés nálunk van-e, úgy mint hálómérők, sorsoló korong, labdák, mérkőzéslap, toll, stopperóra és színes lapok. Bizonyosodjunk meg afelől, hogy tudjuk-e, hogyan kell kitölteni a mérkőzéslapot.
2. Ha lehetséges, akkor a játéktérre történő bevonulás előtt ellenőrizzük, hogy az egyes csapatok játékosai és az azonos Szövetséghez tartozó párosok játékosai hasonló öltözéket viselnek-e, valamint hogy az ellenfelek egymástól egyértelműen különböző színű mezt hordanak-e. Jelentsük a főbírónak, ha nem tudunk megoldani egy problémát, vagy ha kétségünk támad az öltözékekkel vagy ütőkkel kapcsolatban.
3. A játéktérre érkezéskor ellenőrizzük, hogy az asztal és a térelválasztók megfelelően helyezkedne-e el, valamint hogy a háló magassága és feszessége megfelelő-e. Ha mikrofont használunk, célszerű ellenőrizni, hogy működik-e, és hogy milyen hangerővel kell majd beszélnünk.
4. Állítsuk az eredményjelzőt alaphelyzetbe – azaz lapozzuk úgy, hogy ne látsszon rajta semmilyen pontszám (1. ábra). Csapatmérkőzés esetén ellenőrizzük, hogy az eredményjelzőn a mérkőzés állása megfelelően szerepel-e. Amikor mindkét játékos vagy páros megérkezik az asztalhoz, állítsuk a nyert játszmákat jelző számokat 0-ra (2. ábra).



1. ábra: A játékosok érkezése előtt

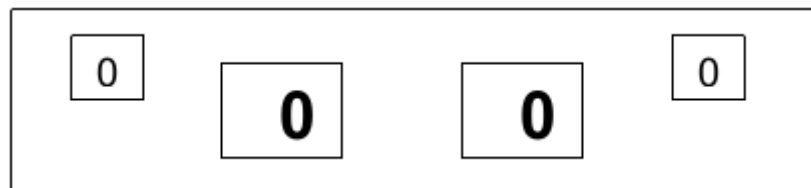


2. ábra: A játékosok érkezését követően

5. Ha korábban még nem tettük meg, legkésőbb a gyakorlás megkezdése előtt ellenőrizzük, hogy a mérkőzéslapon feltüntetett játékosok vannak-e a játéktéren, a megfelelő rajtszámot vagy nevet viselik-e, és hogy ütőjük szabályos-e. Ha ezeket későbbre halasztjuk, és kiderül, hogy nem a megfelelő játékos jelent meg vagy szabálytalan az ütője, akkor a gyakorlással töltött idő kárba veszett.
6. Mindkét játékos vagy páros jelenlétében, egy kétszínű korong feldobásával döntsük el, hogy ki választhat először adogatót vagy térfelet, és győződjünk meg róla, hogy tudják, hogyan kell választani. Vigyázzunk, hogy ne essen a korong az asztalra, és lehetőleg a padlóra sem.
7. Miután mindkét játékos vagy pár választott, jegyezzük le a mérkőzéslapra, hogy ki az első adogató, és páros esetén hogy ki az első fogadó. Kérdezzük meg a

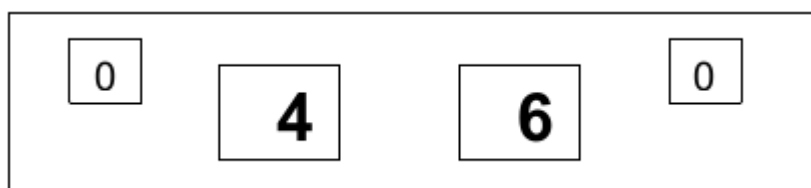
játékosokat, hogy hogyan ejtik a nevüket, kivéve, ha biztosak vagyunk a helyes kiejtéssel kapcsolatban.

8. Egyéni versenyszám esetén rögzítsük, hogy ki az egyes játékosok vagy párosok kijelölt tanácsadója. Csapatmérkőzésen ellenőrizzük, hogy a kispadon ülők száma, az edzőkkel, játékosokkal és egyéb közreműködőkkel együtt, ne haladja meg az engedélyezettet.
9. Adjunk a játékosoknak egy labdát, melyet véletlenszerűen választunk a mérkőzés előtt mérkőzéslabdának kiválogatott labdák közül, vagy ha nem történt válogatás, akkor vegyünk elő egy labdát abból a dobozból, mely a verseny során használandó márkájú labdákat tartalmaz.
10. Mérjük a gyakorlásra fordított időt, és jelezzünk a játékosoknak, **amint lejár a rendelkezésre álló idő**. Bizonyosodjunk meg afelől, hogy a játékosok nem kapnak tanácsot, és semmi olyat nem tesznek, ami a mérkőzés elkezdését elhalasztaná.
11. A játék megkezdése előtt ellenőrizzük, hogy a törölközők a játékvezető vagy a játékvezető asszisztens melletti tartóban vannak-e, és nem a karámra kiterítve. Minden egyéb felszerelést, mint pl. melegítőt és táskát a játéktéren kívül kell elhelyezni.
12. Mikor a játékosok készen állnak, mutassunk rá az adogatóra és nevezzük meg, majd mondjuk be, hogy „nulla-nulla”. Csapatmérkőzésen használhatjuk a játékos nevét, a csapat nevét vagy mindkettőt. Állítsuk az eredményjelzőn a pontszámokat 0-0-ra (3. ábra).



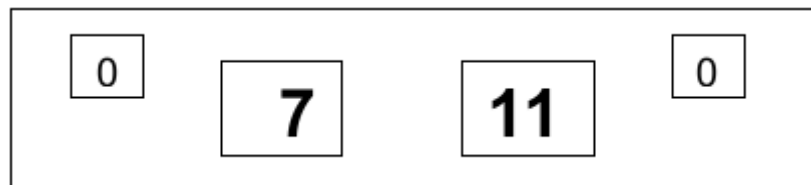
3. ábra: Az 1. játszmában 0-0-nál

13. Indítsuk el az időmérést, amikor az első játékos adogatni kezd, állítsuk le és folytassuk újra a játék jelentős szüneteiben, mint pl. törölközés alkalmával, vagy ha a labdát a játéktéren kívülről kell visszahozni. Mondjuk be, hogy „Idő”, ha a játék 10 perce tart, kivéve, ha már érvényben van az időjáték, vagy ha már 18 pontot szereztek a játékosok a játszma során.
14. Minden labdamenetet követően jelezzük a pontszerzést a megfelelő kézjel használatával és az új eredmény bemondásával, vagy amennyiben új labdamenet szükséges, a korábbi eredmény megismétlésével. Ha változik az adogató személye, akkor mutassunk a következő adogatóra. Meg is nevezhetjük az adogatót. Ne változtassunk az eredményjelzőn, amíg a játékvezető nem jelzett vagy nem mondta be a pontszerzést (4. ábra).



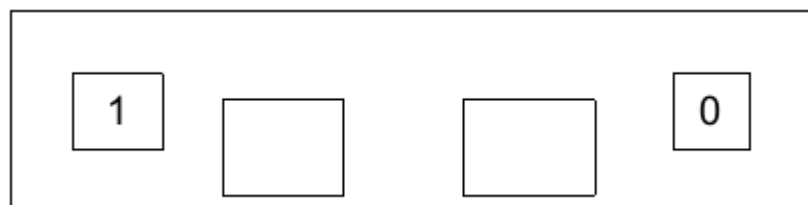
4. ábra: Az első játszmában 4-6-os állásnál

15. Ne engedjük, hogy a játékosok húzzák az időt azzal, hogy a labdamentek között sétálgatnak a játéktéren, hosszan pattogatják a labdát adogatás előtt vagy páros partnerükkel hosszasan diskurálnak.
16. Biztosítsuk, hogy a játékosok ne kaphassanak tanácsot se szóban, se jelzésekkel. Amikor valaki először ad szabálytalanul tanácsot, figyelmeztessük; ha ezt ismételten elköveti, küldjük el a tanácsadót az asztaltól a mérkőzés hátralevő időtartamára, vagy csapatmérkőzésen a csapatmérkőzés hátralevő időtartamára.
17. A játszma végén mondjuk be az eredményt, jelentsük be a győztest, a játszma végeredményét, majd jegyezzük le az eredményt a mérkőzéslapra. Hagyjuk az eredményjelzőn a pontszámokat, ne változtassunk a játszmaeredmény-jelzőn sem (5. ábra). **Figyeljünk, hogy történik-e fegyelmezetlenség közvetlenül a játszma vége után.**

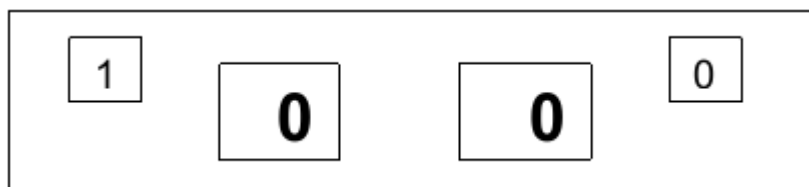


5. ábra: Az első játszma végén

18. Ha szükséges, emlékeztessük a játékosokat, hogy ütőjüket az asztalon kell hagyniuk játszmák között, hacsak nem engedélyeztük ennek ellenkezőjét. Ha engedélyt kaptak arra, hogy magukkal vigyék az ütőket, akkor a következő játszma előtt ismét ellenőriznünk kell azokat. Ha az ütő a játékos kezéhez van erősítve, engedélyezzük a játékos számára, hogy nála maradjon az ütő.
19. Minden egyes játszma után, a hivatalos szünetekben, gyűjtsük be a labdát és vigyük vissza. Ellenőrizzük, hogy a térelválasztók megfelelően helyezkednek-e el. Mérjük a játszmák közötti és egyéb elrendelt szüneteket, és hívjuk vissza a játékosokat, amint a rendelkezésre álló idő lejár.
20. A szünetekben ne sétáljunk a játéktéren a többi hivatalos közreműködővel beszélgetve. Maradjunk a székünkön, hacsak nem kell a labdáért mennünk, vagy nem kell a hálót vagy a térelválasztókat megigazítanunk.
21. A játékosok visszatérése előtt [a magyarországi gyakorlat szerint amennyiben valamelyik játékos korábban nem tér vissza, kb. 40 másodperc elteltével – a ford.] lapozzuk vissza az eredményjelzőn a pontszámokat üres állásba, majd módosítsuk a játszmaeredmény jelzőt az eredménynek megfelelő állásba (6. ábra). Ne felejtsük el a sárga, piros vagy fehér jelzéseket áttenni a másik oldalra. Amikor a játékvezető bemondja a „0-0”-t, lapozzuk a pontszámjelzőt ennek megfelelő állásba (7. ábra).

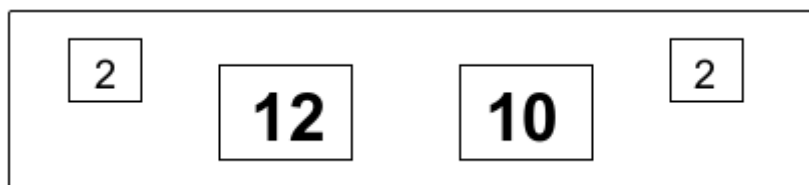


6. ábra: A második játszma megkezdése előtt



7. ábra: A második játszmában, 0-0-s állásnál

22. A mérkőzés végén jelentsük be az eredményt, és csapatmérkőzés esetén a csapatmérkőzés aktuális állását. Töltsük ki a mérkőzéslapot, és kérjük meg a játékosokat (egyéni mérkőzés esetén) vagy a csapatkapitányokat (csapatmérkőzés esetén), hogy írják alá a megfelelő helyen. Hagyjuk az eredményjelzőn a pontszámokat és a játszmaeredményt is (8. ábra).



8. ábra: A mérkőzés végén

23. Vigyük vissza a mérkőzéslapot a megfelelő hivatalos közreműködőhöz. Mielőtt elhagynánk a játékeret, vegyük magunkhoz a mérkőzéslabdákat, tartaléklabdákat, ruházatot, törölközőt vagy bármi mást, amit valaki otthagzott. **Amennyiben szükséges, gyűjtsük be a mérkőzés utáni ellenőrzésre kijelölt ütőket.** Állítsuk vissza az eredménykijelzőt a kiinduló üres pozícióba (1. ábra).
24. Végezetül, tegyük eleget minden olyan kötelezettségnek és hajtsuk végre azokat az eljárásokat, melyeket az adott versenyen, melyen közreműködünk, el kell végeznünk; kétség esetén kérdezzük meg a főbíróat.



## **B melléklet – Útmutató a világversenyeken és az ITTF által felügyelt versenyeken közreműködők részére**

### **Meghatározások**

**A világversenyekek** – nem teljes körűen – magukban foglalják a négyévenként megrendezett Nyári Olimpiai Játékokat, a négyévenként megrendezett Nyári Paralimpiai Játékokat, a Csapat Világbajnokságot, az Egyéni Világbajnokságot, az Ifjúsági Világbajnokságot, a Para Világbajnokságot, a Férfi Világkupát, a Női Világkupát, a Csapat Világkupát, és egyéb, az ITTF Végrehajtó Bizottsága által annak nyilvánított bajnokságot.

**Az ITTF által felügyelt versenyekek** az összes olyan, az ITTF naptárjában közzétett versenyt magukban foglalják, ahol a Technikai Küldöttséget (TD) vagy a Versenyigazgatót (CM) az ITTF jelöli ki vagy nevezi ki.

**Rendező** – a hazai Rendező Bizottság, a Rendező Szövetség, a Rendező Irányító Szerv.

**URC** – Az ITTF Játékvezetői és Versenybírói Bizottsága; az ITTF Játékvezetői és Versenybírói Bizottságának elnöke; az ITTF Játékvezetői és Versenybírói Bizottsága által kijelölt tisztségviselő

**IR** – ITTF által elismert Nemzetközi Főbíró.

**NR** – Országos Főbíró(k) – olyan személyek, akik sikeresen teljesítették Szövetségük saját főbíró képesítési programját vagy az ITTF Országos Főbíró Képzését.

**IU** – ITTF által elismert Nemzetközi Játékvezető.

**NU** – Országos Játékvezető(k) – olyan személyek, akik sikeresen teljesítették Szövetségük legmagasabb rangú belső játékvezetői képesítési program, vagy az ITTF által elismert Országos Játékvezetői Képzés feltételeit.

### **Főbírók száma**

A főbírók száma = játékcsarnokok száma x 2 + 1.

Egyel több főbíró szükséges, ha több mint 20 asztalon folyik a játék a csarnokban.

### **Nevezés, a mérkőzés hivatalos közreműködőinek jóváhagyása és elutasítása**

Minden versenybírói és játékvezetői nevezést jóvá kell hagynia – vagy el kell utasítania a nevező Szövetségének.

Az életkor nem játszik szerepet a versenybírók és játékvezetők kiválasztása során.

### **Főbírók és főbíró-helyettesek**

<b>Tárgy</b>	<b>Világversenyekek</b>	<b>ITTF által felügyelt versenyekek</b>
Főbíró	IR-nek kell lennie	IR-nek kell lennie
Főbíró-helyettes(ek)	IR-nek kell lenniük	Legalább felüknek IR-nek kell lenniük, egynél több NR nem lehet
Főbírók kiválasztása	Az URC jelöli ki a Rendezővel együttműködésben.	IR-ek tekintetében a Rendező jelöli ki az URC-vel együttműködésben. A Rendező jelöli ki az NR-t.
Nyelv	A főbírónak és valamennyi főbíró-helyettesnek képesnek kell lennie angol nyelven kommunikálni.	A főbírónak és valamennyi főbíró-helyettesnek képesnek kell lennie angol nyelven, vagy a játékosok, a

		játékvezetők, versenybírók és a Rendező által ismert nyelven kommunikálni. A Rendező felelőssége, hogy gondoskodjon tolmácsról, amennyiben a főbíró vagy valamelyik helyettese nem képes kommunikálni angolul.
Főbírók összetétele	A főbírók legalább kétharmada a Rendezőtől eltérő Szövetség tagja legyen.	A főbírók legalább egyharmada a Rendezőtől eltérő Szövetség tagja legyen.
Főbíró	Az URC kijelöl egy nagyon rátermett, képzett és felkészült IR-t, aki rendelkezik főbb versenyen szerzett főbírói tapasztalattal. Annak érdekében, hogy a verseny során a semlegesség minden tekintetben biztosított legyen, az IR nem érkezhetsen a Rendezőtől. Abban az esetben, ha a Rendezőnek van egy kivételesen jó IR-je, akkor ő számításba jöhet.	A Rendező nevezi egy saját képesített és tapasztalt IR-jét. Ha nincs a Rendezőnek képesített és tapasztalt IR-je, akkor a Rendező egy olyan képesített és tapasztalt IR-t nevez, aki a Rendezővel azonos földrésről való. Ha nincs képesített és tapasztalt IR a kontinensen, akkor az URC nevez egy másik földrésről való képesített és tapasztalt IR-t.
Főbíró-helyettesek	Az URC további képesített és tapasztalt IR-t nevez szükség szerint, biztosítva, hogy vagy a főbíró vagy az egyik főbíró-helyettes a Rendezőtől érkezzen, egy másik pedig a következő, azonos (típusú) verseny Rendezőjétől, amennyiben az már kijelölésre került.	Az első számú főbíró-helyettesnek olyan IR-nek kell lennie, aki a Rendezőtől eltérő Szövetség tagja. Az URC legalább 4 hónappal a verseny előtt tájékoztatja a rendezőt a javasolt IR kilétéről. A második főbíró-helyettes a Rendező IR-je vagy NR-je, vagy egy másik Szövetség IR-je lehet. A többi főbíró-helyettes bármely földrésről érkező IR lehet.

<b>Játékvezetők és játékvezető asszisztensek</b>	<b>Világversenyek</b>	<b>ITTF által felügyelt versenyek</b>
Játékvezetők	<p>Olimpiai Játékok:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Valamennyi játékvezetőnek és játékvezető asszisztensnek kékjelvényes (blue badge) IU-nak kell lennie.</li> </ul> <p>A többi világversenyen, paralimpiai játékokon és asztalitenisz para világbajnokságon:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ A versenyen közreműködő játékvezetők legalább 75%-ának IU-nak kell lennie.</li> <li>▪ NU-k a verseny korai szakaszában közreműködhetnek (lehetőleg játékvezető asszisztensként), de nem vehetnek részt a negyeddöntőn, elődöntőn és a döntőn.</li> </ul>	A versenyen közreműködő játékvezetők legalább felének IU-nak kell lennie.
Külföldi IU-k	<p>Olimpiai Játékok:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Minden egyes Szövetségtől csak egy IU érkezhet, míg a Rendezőtől az összes játékvezető 1/6-a.</li> </ul> <p>Világbajnokságok és Ifjúsági Világbajnokságok:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ A játékvezetők legalább 50%-ának a Rendezőtől eltérő Szövetség tagjának kell lennie.</li> <li>▪ Az IU-k földrészenkénti elosztását a Világbajnokságok esetén az ITTF tagság arányának megfelelően, míg Ifjúsági Világbajnokságok esetén a résztvevő csapatok arányának megfelelően kell végrehajtani.</li> </ul> <p>Paralimpiai Játékok és Para Világbajnokságok:</p> <p>A játékvezetők legalább</p>	A játékvezetők legalább 25%-a a Rendezőtől eltérő Szövetség tagja, akik legalább öt Szövetséget képviselnek.

	<p>50%-ának a Rendezőtől eltérő Szövetség tagjának kell lennie.</p> <p>Egyéb világversenyek:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ A játékvezetők legalább 30%-ának a Rendezőtől eltérő Szövetség tagjának kell lennie, legalább öt szövetségből kell érkezniük, és legalább három játékvezető a Rendezőtől eltérő földrésről érkezzen.</li> </ul> <p>Abban az esetben, ha az elérhető játékvezetők száma miatt nem teljesíthetők ezek az arányok, akkor a képesített IU-k földrajzi sokszínűsége alapján eloszlására tesz javaslatot az URC.</p>	
--	--	--

<p>Játékvezetők meghívása és kiválasztása</p>	<p>Az URC felkér szövetségeket arra, hogy az adott szövetség belső kiválasztási eljárása alapján jelöljenek olyan IU-kat, akik megfelelnek a meghatározott követelményeknek. Az URC minden külföldi IU-t a Rendezővel együttműködésben választ ki, és határozza meg azokat a feltételeket, amelyeknek a nevezett IU-knak meg kell felelniük.</p> <p>Az URC nevezések az IU képesítés szintjétől, a közelmúltbeli IU szereplések számától, a személyes értékelésektől és írásbeli teszteredményektől, a nemtől és a földrajzi eloszlástól függenek; az ifjúsági versenyeken több lehetőséghez juthatnak a frissen végzett játékvezetők. A Rendező minden hazai IU-t</p>	<p>A Rendező választja ki azokat a nemzeti szövetségeket, amelyeket felkér, és meghatározza azokat a feltételeket – nevek megadása nélkül –, melyek alapján dönt arról, hogy elfogadja-e a nevezett IU-k nevezését.</p> <p>A Rendező minden NU-t felkér, és meghatározza és meghatározza azokat a feltételeket, melyek alapján dönt arról, hogy elfogadja-e a nevezett NU-k nevezését.</p> <p>Az URC-nek lehetősége van az összes külföldi játékvezető legfeljebb negyedének nevezésére, képzési és értékelési lehetőséget biztosítva a kiválasztott IU-k részére, így teljesítve a globális ITTF elvárásokat és a földrajzi sokszínűséget.</p> <p>Az URC legalább két hónappal korábban</p>
---	--	--

	és NU-t nevez, és az URC-vel együttműködésben meghatározza azokat a feltételeket, amelyeknek meg kell felelniük nevezésük elfogadása érdekében.	tájékoztatja a Rendezőt a résztvevőnek hívandó szövetségekről.
Ellátás	Minden résztvevő hivatalos közreműködőnek ingyenes szállás, étkezés és helyi közlekedés jár, olyan mértékben és módon, mint ahogy a résztvevő játékosoknak, emellett a verseny minden napjára kapnak 25 USD-t vagy ennek megfelelő összegű illetményt. Az illetményt a verseny második napjáig ki kell részükre fizetni. A Rendező – ésszerű keretek között – a legolcsóbb turistaosztályú repülőjegyet kifizeti a főbíró és főbíró-helyettesek részére.	A Rendező meghatározza az összes feltételt az odalátogató játékvezetők ellátása és illetménye tekintetében, és ezeket egyértelműen feltünteti a szövetségeknek kiküldendő felkérő levélben. Az ellátás szintjére vonatkozó információ hiányában a világversenyekre vonatkozó – vagy annál magasabb szintű – ellátás értendő. A versenyen résztvevő minden közreműködő 20 USD-t vagy ennek megfelelő összegű illetményt kap a verseny minden napjára. Az illetményt a verseny második napjáig ki kell fizetni a játékvezetők részére.

Egyéb közreműködők	<p>Az URC kinevezhet főbíró koordinátort és egy játékvezető koordinátort a hivatalos közreműködők megfelelő irányítása és a verseny megfelelő lebonyolítása érdekében.</p> <p>Az URC felkérhet képesített ITTF oktatókat a verseny során vagy azt megelőző játékvezetői képzések és értékelések elvégzésére, kivéve az Olimpiai Játékokat.</p> <p>Az oktatók és értékelők összlétszáma nem haladhatja meg a versenyen közreműködő játékvezetők 1/16-od részét – egész számra felfelé kerekítve.</p> <p>A Rendező az URC / Koordinátorok rendelkezésére bocsát egy irodát / munkahelyet számítógéppel és internet hozzáféréssel a játéktér közelében.</p> <p>A Rendező ellátást biztosít részükre a versenyre érkező közreműködőknél leírtakhoz hasonlóan.</p>	<p>A Rendező kérheti az URC-t, hogy bocsásson rendelkezésre képesített ITTF oktatókat a verseny során vagy azt megelőző képzések és értékelések lebonyolítására.</p> <p>A Rendező az URC oktatók rendelkezésére bocsát egy irodát / munkahelyet számítógéppel és internet hozzáféréssel a játéktér közelében.</p> <p>A Rendező ellátást biztosít részükre a versenyre érkező közreműködőknél leírtakhoz hasonlóan.</p>
Eljárásmód a játéktéren	A Rendező a legfrissebb ITTF Hivatalos Közreműködők Kézikönyvében foglaltaknak megfelelően hajtja végre a játéktéri eljárásrendet.	A Rendező a legfrissebb ITTF Hivatalos Közreműködők Kézikönyvében foglaltaknak megfelelően végrehajthatja a játéktéri eljárásrendet.
Munkanap	<p>A játékvezetők nem több mint napi 8 órát lehetnek szolgálatban, és legalább 20 perces szünet illeti meg őket minden szolgálatban töltött három óránként.</p> <p>A Világbajnokságon minden résztvevő játékvezető 1 szabadnapot kap.</p>	A játékvezetők nem több mint napi 8 órát lehetnek szolgálatban, és legalább 20 perces szünet illeti meg őket minden szolgálatban töltött három óránként.
Játékvezetői egyenruha	Az azonos szövetséghez tartozó IU-k egységesen öltözködnek, vagy a javasolt ITTF IU egyenruhát viselik.	
Elismerés	Valamennyi hivatalos közreműködő neve és egyesülete	

	szerepel a hivatalos programban. A közvetített mérkőzéseken minden játékvezető nevét bemondják minden mérkőzés alkalmával.
Öltöző és tároló helyiség a közreműködőknek	A Rendező egy biztonságos öltözőt és tároló helyiséget biztosít a játéktér közelében minden közreműködő számára, ahol elhelyezhetik személyes tárgyaikat, amíg szolgálatot teljesítenek.

*Az ITTF céljainak elérése érdekében női főbírók és játékvezetők előnyt élvezhetnek a világ, olimpiai és paralimpiai versenyekre történő kiválasztás során.*

***Az URC-nek jogában állhat egyes követelmények alól felmentést adni az ITTF által felügyelt ifjúsági versenyeken.***

*Az URC-nek jogában áll, hogy kivételes esetben, a Versenybizottsággal történő egyeztetés alapján, ezen irányelvek bármelyikét felülírja.*

## C melléklet – Játékvezetők minősítései

Az ITTF nem ír elő a nemzeti szövetségek számára sztenderdeket vagy eljárásrendekeket a játékvezetők képzésére vonatkozóan, viszont az ITTF Játékvezetői és Versenybírói Bizottsága (URC) az ITTF Szabályalkotó Bizottságával együttműködésben egy bizonyos fokú együttműködést és fókuszált információcsere-lehetőséget biztosít a Szövetségek számára.

A legtöbb szövetségben 2-3 minősítési szint létezik, melyek közül az alsóbb szintek egy-egy kisebb földrajzi egységre korlátozzák a működést, míg a legmagasabb szint az országos státuszt jelenti. Az alacsonyabb szintek elnevezése is gyakran tükrözi a kisebb földrajzi egységet, úgy mint „egyesületi játékvezető”, „megyei játékvezető”, „tartományi játékvezető”, „regionális játékvezető”. A legmagasabb szint többnyire az „országos játékvezető”.

Mindig az adott szövetség felelőssége, hogy meghatározzon és felépítsen egy megfelelő képzési rendszert a játékvezetők részére ahhoz, hogy nemzetközi szintre eljuthassanak. Javasolt, hogy a képzési programok gyakorlati (a játék során elsajátítandó) és elméleti (játék- és versenyszabályok) részekből tevődjenek össze.

A nemzetközi játékvezetői (IU) minősítésre jelentkező jelölteknek tapasztalt játékvezetőknek kell lenniük, akik legalább 2 éve rendelkeznek saját nemzeti szövetségük legmagasabb szintű játékvezetői minősítésével. Ahhoz, hogy az IU minősítési eljárásban részt vehessenek, alapszinten képesnek kell lenniük angol nyelven kommunikálni, és meg kell tudniuk értetni magukat a játékosokkal, edzőkkel és egyéb hivatalos közreműködőkkel.

Az IU minősítési eljárást 1973-ban vezették be azzal a céllal, hogy egy nemzetközileg elfogadott minimum szintet állítsanak fel az összes olyan szövetség számára, melynek révén a játékvezetők minősítést szerezhetnek. Az IU minősítést nem arra szánták, hogy helyettesítsen egy jól kidolgozott nemzeti oktatási, képzési és minősítési programot.

Az IU vizsga többnyire 50 kérdésből áll, és mindegyiknél **négy válaszlehetőség közül kell kiválasztani a helyeset.** A jelöltnak a megadott időkereten belül, mindenféle külső segítség vagy segédanyag használata nélkül kell kiválasztania a helyes válaszokat. A kérdések lehetnek lexikai jellegűek (játék- és versenyszabályokra vonatkozók), vagy vonatkozhatnak arra, hogy mit kell a játékvezetőnek tennie adott helyzetben (gyakorlati jellegűek). Ezért nélkülözhetetlen, hogy a játékvezetők által szerzett tapasztalat gyakorlati és elméleti jellegű is legyen.

Az IU vizsga letételéhez a játék- és versenyszabályok alapos ismerete és több éves „asztal melletti” gyakorlati tapasztalat szükséges; magabiztosnak kell lenni hivatalos közreműködőként, és a társalgási szintű angol nyelvtudás is elengedhetetlen annak érdekében, hogy megfelelően legyünk képesek kommunikálni a külföldi játékosokkal, edzőkkel, egyéb közreműködőkkel.

A minősítés megszerzése után az IU-nak több lehetősége nyílt saját országán kívül is közreműködni. A tapasztalatszerzés és magabiztosság kialakulásának legfontosabb eszköze a különféle szintű nemzetközi versenyeken történő ismétlődő és gyakori részvétel aktív IU-ként.

2002-ben az ITTF megtette az első lépést annak érdekében, hogy az IU-k számára egy magasabb szintű minősítést is kialakítson. A kijelölt ITTF versenyek során az Emeltszintű Játékvezető-képzésen (AUT) történő részvétel, az ITTF által felügyelt emeltszintű írásbeli vizsga sikeres letétele, különböző versenyeken különböző értékelők általi értékelésben történő részvétel, valamint sikeres szóbeli vizsga letétele esetén az IU-k megszerezhetik a magasabb szintű, „kék jelvényes” minősítést.



A kijelölt ITTF versenyeken a szakképzett oktatók és értékelők minden évben nyújtanak AUT kurzusokat és értékelik a közreműködő IU-k gyakorlati tevékenységét. Az AUT kurzus az egységes ITTF módszertant közvetíti minden IU számára. Az értékelési folyamat – mely azonnali visszajelzést biztosít a játékvezető számára – úgy került összeállításra, hogy elősegítse a játékvezetők készségfejlesztését és megteremtse egy egységesen magas teljesítményszintet. Az ITTF játékvezetői értékelése nem egy megfelelt/nem megfelelt minősítést ad, hanem célzottan a mérkőzés előtt, közben és után elvégzendő feladatok objektív mérése. Egy kitűzött feladat el nem végzése nem bukást jelent, hanem lehetőséget teremt arra, hogy a legközelebbi alkalommal javítsunk a teljesítményen. Idővel, rendszeres értékeléseket és visszacsatolásokat követően a játékvezetés minősége és sztenderdje eléri a megfelelő szintet, és nagyon magas szinten tartható.

A „kék jelvényes” minősítést megszerző és megtartó, rendszeresen működő, értékeléseken részt vevő játékvezetőknek nagyobb lehetőségük van arra, hogy az ITTF URC nevezze őket ITTF világversenyekre, ahol képviselhetik saját szövetségüket.

Ahhoz, hogy valaki kiváló, következetes és magabiztos hivatalos közreműködővé váljon, sok tapasztalat és nyitottság, folyamatos fejlődési igény szükséges. Az IU-k kiegyensúlyozott teljesítménye – nyelvi vagy kulturális különbségektől függetlenül – az ITTF játékvezetői képzés elsődleges célja.

## **A játékvezetők előmenetele és az emeltszintű játékvezetői képzés**

### **Bevezetés**

A nemzetközi játékvezetői (IU) minősítés 1973-as bevezetése óta az ITTF több mint 5000 IU minősítést adott. Felállított az eltérő képzést nyújtó, egységes teljesítménykövetelményeket nélkülöző Szövetségek játékvezetői számára egy minimális alapkövetelményt.

2002 óta az ITTF Játékvezetői és Versenybírói Bizottsága (URC) egy fontos lépést tett egyik fő céljának – „Valamennyi szövetség játékvezetője teljesítményének és következetességének javítása és egy szintre hozása” – elérése érdekében.

Ezt úgy érték el, hogy kétszintű képesítést hoztak létre az IU-knak, mely a jelvények színében fejeződik ki, úgy mint Fehér Jelvény és Kék Jelvény. Ezek a jelvények csak nevükben és papíron léteznek, az IU-k továbbra is a rézszínű, ITTF által kibocsátott jelvényt viselik.

### **Fehér jelvény**

Úgy tekintendő, hogy minden jelenlegi játékvezető jogosult a fehér jelvény viselésére. Az URC képzési lehetőségeket fog kifejleszteni, és vizsgáztatási folyamat is bevezetésre kerülhet. A közeljövőben további feltételeket is támasztanak majd, mint pl. a szabályok magabiztos ismeretét, annak érdekében, hogy valaki megőrizhesse az aktív státuszát.

### **Kék jelvény**

A kiváló teljesítményt nyújtó játékvezetők, akik megfelelő ambícióval rendelkeznek, megpróbálhatják megszerezni a kék jelvényt. Ez a képesítés eddig is és ezt követően is egyre meghatározóbb tényezővé válik a játékvezetők kiválasztása során.

### **Hogyan szerezhető meg a kék jelvény képesítés?**

Követelmények:

- Legalább 2 éves aktív fehér jelvényes játékvezetői gyakorlattal rendelkezik;
- Megfelel az URC viselkedési és öltözködési szabályoknak;
- Elvégzi az Emeltszintű Játékvezetői Tanfolyamot (Advanced Umpire Training – AUT);
- Sikeresen leteszi az írásbeli Emeltszintű Szabály Vizsgát (Advanced Rules Examination – ARE);
- Legalább 4 személyes értékeléssel rendelkezik, és „Megfelelt” minősítést kapott minden egyes meghatározott kategóriában (melyeket legalább két verseny alkalmával szerzett, legalább 3 értékelőtől);
- Sikeresen vesz részt egy szóbeli meghallgatáson, melyen bizonyítja, hogy a versenyeken a játékosokkal és a többi közreműködővel megfelelően tud kommunikálni angol nyelven.

A vizsga 60 db feleletválasztós kérdésből áll, melyek közül 15 db kizárólag angol nyelven szerepel, a maradék 45 db elérhető 8 egyéb nyelven is: franciául, németül, spanyolul, oroszul, kínaiul, japánul, koreaiul és arabul. Így biztosítható, hogy a jelöltek megfelelő tudással rendelkeznek a játék- és versenyszabályokkal kapcsolatosan, valamint hogy megfelelő angol nyelvtudással rendelkeznek, mely a különböző ITTF versenyeken elvárt követelmény.

## További feltételek

- A játékvezetőnek legalább 2 nemzetközi versenyen részt kellett már vennie IU-ként.
- A 4 „megfelelt” minősítést legalább két versenyen kell megszerezni, legalább három különböző értékelőtől;
- Az első „megfelelt” minősítéstől számítva a fennmaradó 3-at legfeljebb 7 próbálkozásból meg kell szerezni;
- Nem végezhet értékelést olyan értékelő, aki a játékvezető szövetségének a tagja;
- A 4. „megfelelt” értékelés kézhezvételétől számított legfeljebb 12 hónapon belül részt kell venni az angol nyelvű meghallgatáson;
- Amennyiben a jelölt megbukik az angol nyelvű meghallgatáson, akkor az első meghallgatástól számított két éven belül sikeresen teljesítenie kell a megismételt meghallgatást;
- A kék jelvény megszerzésére irányuló folyamatot a sikeres **ARE** vizsgától számított legfeljebb 5 éven belül le kell zárni;
- Azok a jelöltek, akik nem teljesítik sikeresen a meghallgatást időben vagy nem zárják le a kék jelvény megszerzésének folyamatát 5 éven belül, azok a fehér jelvényű státuszt kapják vissza, és a kék jelvény megszerzésének teljes folyamatát újra kell kezdeniük;
- A 2006-ban és az előtt végzett értékelések tekintetében a „megfelelt” minősítés csak akkor válik érvényessé, miután az illető sikeresen letette az írásbeli vizsgát;
- Az értékelések csak abban az esetben számítanak, ha a játékvezető a rendes játékvezetői csapat tagja, ellátva napi feladatait, és nem csupán az értékelés erejéig működik közre;
- A „megfelelt” értékelés csupán „feltételes megfelelést” jelent, melyet csak azután hagynak jóvá, hogy a verseny során a további, folyamatos megfigyelések is alátámasztják azt. A következtelen vagy gyenge teljesítmény a pozitív eredmények törléséhez vezet, melyről a képző értesíti a játékvezetőt;
- Az első „megfelelt” minősítést követően szerzett „nem megfelelt” törli a „megfelelt” minősítést (a „majdnem megfelelt” nem törli azt).
- Amennyiben egy kékjelvényes játékvezető nem jelenik meg a főbírói eligazításon, akkor teljesítménye nem kerül értékelésre az adott versenyszám folyamán, kivéve, ha hiányzása az értékelő megítélése szerint elfogadható ok miatt következett be.

## Hogyan tartható fenn a kékjelvényes státusz?

Feltételek:

- Három naptári éven belül legalább 3 személyes értékelés „megfelelt” minősítéssel minden meghatározott kategóriában;
- A fehér jelvényesek jelenlegi újraminősítésének történő megfelelés, amint az újraminősítés megkezdődik;
- A 3 „megfelelt” minősítést legalább két versenyen, legalább két különböző értékelőtől kell megszerezni;
- A játékvezető szövetségébe tartozó értékelőtől nem kapható értékelés;
- A sikeres szóbeli meghallgatást követő minden további „megfelelt” minősítés a következő 3 éves periódusba számít a kék jelvény megőrzése szempontjából, azonban a 4. „megfelelt” és a szóbeli meghallgatás között kapott további „megfelelt”-ek nem kerülnek elismerésre.
- Azok a kékjelvényes játékvezetők, akik nem felelnek meg a fenti feltételeknek valamely év december 31-ig, azok fehér jelvényesnek minősülnek a következő évben.

A korábbi kékjelvényes játékvezetők, akik elvesztették státuszukat, újra kékjelvényesekké válhatnak, amennyiben 2 egymást követő naptári évben megszerzik a 4 „megfelelt” minősítést.

## **Emeltszintű játékvezetői képzések**

Az AUT képzést általánosságban úgy szokták ütemezni, hogy egy nappal az ITTF által felügyelt versenyek kezdete előtt történjen. A fehér jelvényes játékvezetők, akik közreműködnek ezeken a versenyeken, meghívást kapnak a képzésre. Az URC a honlapon jelenti be a szervezett AUT képzések időtervét; azok a játékvezetők, akik nem működnek közre a versenyen, szintén részt vehetnek a képzésen és letehetik a vizsgát.

A képzés a következő elven alapszik: „Amit hallok, azt elfelejtem, amit látok, azt megjegyzem, amit csinálok, azt megértem.” Nagymértékű az aktív részvétel.

A tárgyak általános összefoglalása:

- Bevezető gyakorlatok;
- Viselkedési és öltözködési szabályok;
- Adogatási és viselkedési elvárások;
- Kézjelek és teendők a játéktéren;
- Értékelések;
- Bonyolult problémák;
- Írásbeli vizsga.

A képzés nem fedi le az ARE vizsgán kért anyagot. A résztvevőknek nagyon jól kell ismerniük a szabályokat, és naprakésznek kell lenniük a friss szabályváltozásokat illetően. A vizsga és a szóbeli meghallgatás nem ismételhető 12 hónapon belül, és öt éven belül nem ismételhető több mint kétszer.

**Az AUT-on történő részvétel és az ARE sikeres letétele előfeltétele annak, hogy valaki kékjelvényes játékvezetővé válhasson. Az ARE vizsgát le lehet tenni az AUT-on történő részvétel előtt vagy után is. Az ARE egy felügyelt vizsga, melyen a felügyelő személyt az URC jelöli ki.**

## **Az oktatók**

Az AUT képzések oktatói tapasztalt nemzetközi játékvezetők/főbírók, akiket a kontinentális szövetségek jelölnek, vagy akik személyét az URC határozza meg a képzés alatt. Minden oktató speciálisan képzett és rendszeresen tájékozódik a Kék Jelvény Program elvárásairól, annak érdekében, hogy a játék- és versenyszabályokat mindig következetesen tudja alkalmazni, valamint hogy mindig megfelelő legyen a megjelenése a fő ITTF versenyeken.

## **Részvételi költség**

A képzés költsége fedezi a képzésen történő részvétel díját, a játéktéren történő értékeléseket és az ezt követő versenyeken történő értékeléseket. Abban az esetben, ha egy jelölt megbukik az írásbeli vizsgán, akkor addig nem kerül sor értékelésre a játéktéren, amíg újból el nem megy vizsgázni. **Külön vizsgadíj kerül felszámításra az ARE-ra.**

Abban az esetben, ha egy nappal korábban érkezik a jelölt, akkor ő állja az ebből fakadó extra költségeket (pl. szállás és étkezés).

## **A rendezők költségei**

Az URC által kiválasztott eseményeken az ITTF állja az alábbi költségeket:

- A kijelölt oktatók utazási költsége és **oktatói honorárium**;
- A képzési és vizsganyagok.

A szervezők az alábbiakért felelősek:

- Vendéglátás (szállás + étkezés + helyi utazás **+ napidíj**) az oktatók számára;
- A repülőtéri és a helyi közlekedés;
- Képzési helyszín – tanterem, oktatási eszközök, úgy mint számítógép, projektor, vetítővászon, tábla, flip chart, fénymásolási lehetőség stb.
- Javasolt frissítők felszolgálása a szünetek alkalmával

Az ITTF anyagi hozzájárulásáért összesen legalább három különböző szövetségtől érkező legalább 12 és legfeljebb 25 fő résztvevő szükséges.

## **Egyedi esetek**

Az URC a rendezők kérésére is küldhet egyes eseményekre oktatókat, ha a rendezők beleegyeznek abba, hogy minden felmerülő költséget állnak, így az utaztatást és az oktatók honoráriumát is.

Prioritás is adható egyes régióknak vagy egyes csoportoknak is (pl. a sportéletben közreműködő nőknek), ahol a Kék Jelvény Program kevésbé elterjedt. Az AUT képzés követelményei alól könnyítés is tehető (pl. kevesebb résztvevő/szövetség) az URC döntése alapján.

Megfontolásra kerül, hogy olyan versenyekre is kerüljenek oktatók kiküldésre, ahol nem történik AUT képzés, ha a rendező beleegyezik, hogy fedezi az értékelők költségeit.

## **Kapcsolat**

Azok a rendezők, akik AUT képzést kívánnak rendezni, vagy azt szeretnék, hogy oktatók/értékelők vegyenek részt a versenyükön, kérjük, hogy vegyék fel a kapcsolatot az URC elnökével.

## **D melléklet - Magatartási útmutató a mérkőzések hivatalos közreműködői részére**

**1** A hivatalos közreműködők, különösen mikor egyenruhát viselnek, a sportág, az ITTF és Szövetségük hivatalos nagykövetei. Nemzetközi versenyeken a rendező szövetség vendégei, és tiszteletben kell tartaniuk hagyományait és társas szokásait. A következő, nem teljes körű útmutató célja, hogy segédletként szolgáljon azokkal a magatartásbeli tényezőkkel kapcsolatban, melyekre különös hangsúlyt érdemes fektetni.

### **2 A HIVATALOS KÖZREMŰKÖDŐK**

2.1 Tanulmányozzák és legyenek biztosak abban, hogy helyesen értelmezik az összes vonatkozó szabályt, feladatot és eljárást azon a versenyen, ahol közreműködnek;

2.2 Legyenek jó fizikai állapotban, legyen (szemüveggel vagy anélkül) látásuk és hallásuk megfelelő;

2.3 Viseljenek megfelelő egyenruhát, legyenek ápoltak és gondoskodjanak személyes higiénijükről;

2.4 Álljanak készen a feladatok elvégzésére;

2.5 Pártatlanságukat feltétlenül tartsák fenn, és kerüljenek a játékosokkal és edzőkkel mindenféle olyan kapcsolatot, ami a pártatlanság kétségét felvetné;

2.6 A felelősségi körükhöz nem tartozó kérdéseket a főbíróhoz vagy a megfelelő közreműködőhöz továbbítsák;

2.7 Amikor lehetséges, kerüljék a négy szemközti, mások által nem látható helyzetben történő intézkedést (amikor hatalmi helyzetben vannak, vagy amikor egyenlőtlenek az erőviszonyok), különösen 18 éven aluli személyekkel szemben;

2.8 Döntéseik és intézkedéseik biztonságos környezetet teremtsenek;

2.9 Döntéseik és intézkedéseik zaklatásmentes környezetet teremtsenek;

2.10 Mindig professzionálisan és etikusan lépjenek fel, tiszteletben tartva a főbíró fennhatóságát, és a főbíró, a szervezők, a hivatalos közreműködők, a játékosok és a nyilvánosság érdekeit.

### **3 A HIVATALOS KÖZREMŰKÖDŐKNEK NEM SZABAD**

3.1 A versenyen történt incidensekkel vagy egyéb, a játékosokkal kapcsolatos feladataikkal, a nézőkkel vagy a sajtóval kapcsolatos problémákkal összefüggésben beszélgetésbe elegyedniük, hanem az ilyen eseteket a főbíró és a Versenybíróság felé kell továbbítani;

3.2 A játékosoktól, edzőktől, csapatoktól ajándékot elfogadniuk. A szervező szövetség által minden közreműködő részére adott ajándék elfogadható;

3.3 Alkoholtartalmú italt, kábítószer fogyasztaniuk vagy a teljesítményüket akadályozó gyógyszereket bevenniük azon a napon, melyen közreműködnek;

3.4 Nyilvánosan kritizálniuk más közreműködőket vagy egyéb módon rontaniuk a sportág hírnevét, akár a közösségi média felhasználásával.

3.5 **Elviselniük a kárt okozó vagy sértő viselkedést, hanem ezt az URC elnöke felé kell jelenteniük, amennyiben az ügy megoldása nem az érintett felek megalégedettségére történt.**

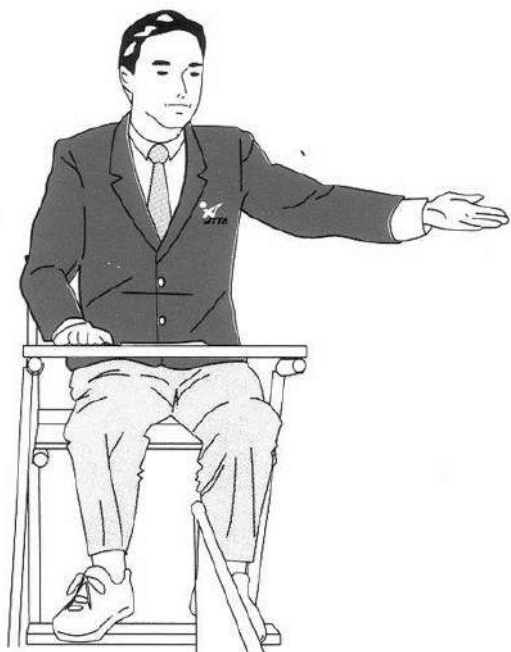
3.6 Mint ahogy a játékosoktól is magas szintű professzionalizmus és magatartási normák betartása elvárt, az ITTF ugyanígy magas szintű professzionalizmust és magatartási normák betartását várja el közreműködőitől és azoktól a közreműködőktől is, akik az ITTF által felügyelt és elismert versenyeken rész vesznek. Az útmutatóban leírtakat be nem tartó ITTF közreműködők ellen hivatalos fegyelmi eljárás indulhat.

**Kérjük, hogy a zaklatás, illegális sportfogadás és korrupció ellenes témakörökben hozott szabályokat vesse össze az ITTF Kézikönyvvel.**

**AZ URC fenntartja magának a jogot arra, hogy megtegye a megfelelő intézkedéseket, amennyiben valamely hivatalos közreműködő eltér az etikai kódexben foglaltaktól.**



## E melléklet – Javasolt kézjelek és bejelentések



1. Következő adogató



2. Megismételt labdamenet



3. Pontszerzés

Kézjelek alkalmazása esetén figyeljünk arra, hogy az egyes jelek egyértelműen elkülönüljenek egymástól. Például ne jelezzünk egyszerre egyik kezünkkel pontszerzést, a másikkal pedig adogatót.

	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>
1	<b>Szituáció</b>	<b>Játékvezető jelzése</b>	<b>Játékvezető közlése</b>	<b>Játékvezető asszisztens jelzése</b>	<b>Játékvezető asszisztens közlése</b>
2	Játszma kezdete	Nyitott kézzel az adogatóra mutat <sup>1</sup>	„X adogat, 0-0” (vagy megállapodás szerint egyéb közlés)	Semmi	Semmi
3	Adogató változása	Nyitott kézzel a következő adogatóra mutat <sup>1</sup>	Semmi	Semmi	Semmi
4	Hivatalos szünet után a játék folytatása	Nyitott kézzel az adogatóra mutat <sup>1</sup>	Megismétli az eredményt	Semmi	Semmi
5	Pontszerzés	A pontot szerző(k) felé eső karját felemeli úgy, hogy a felkar vízszintes legyen, az alkar függőleges, a kéz pedig zárt és felfelé mutat <sup>3</sup>	Bemondja az új eredményt	Semmi	Semmi
6	Hálót érő adogatás	Amint a labda a megfelelő térfelet éri, a karját a feje felé emeli <sup>2</sup> , a hálóra mutat, ha szükséges	„Necc” és az előző eredményt megismétli	Amint a labda a megfelelő térfelet éri, a karját a feje felé emeli <sup>2</sup> , a hálóra mutat, ha szükséges	<b>Semmi*</b>
7	Szabálytalan adogatás	A fogadó felé eső karját felemeli úgy, hogy a felkar vízszintes legyen, az alkar függőleges, a kéz pedig zárt és felfelé mutat <sup>3</sup>	„Hiba” és bemondja az új eredményt	Karját a feje felé emeli <sup>2</sup>	„Hiba” és tájékoztatja a játékvezetőt, aki bemondja az új eredményt
8	Párosban adogatáskor rossz térfélen pattan a labda	A fogadó pontszerzését jelzi <sup>3</sup> , a középvonalra mutat, ha szükséges	„Hiba” és bemondja az új eredményt	Semmi	Semmi
9	Hibás adogatás (pl. a labda nem ér asztalt)	A fogadó pontszerzését jelzi <sup>3</sup>	Új eredmény	Semmi	Semmi
10a	Adogatás szabályossága kétes a játékvezető szerint (a mérkőzésen először)	A karját a feje felé emeli <sup>2</sup>	„Állj”, figyelmezteti az adogatót és megismétli az előző eredményt	Semmi	Semmi
10b	Adogatás szabályossága kétes az	A karját a feje felé emeli <sup>2</sup>	„Új adogatás”, és megismétli az előző eredményt	Karját a feje felé emeli <sup>2</sup>	„Állj”, az adogatót figyelmezteti,

	asszisztens szerint (a mérkőzésen először)				és a játékvezetőt tájékoztatja, aki új adogatást rendel el
11a	Adogatás szabályossága a játékvezető szerint kétes (ugyanazon játékosé vagy párosé többedik alkalommal)	A fogadó pontszerzését jelzi <sup>3</sup>	„Hiba” és bemondja az új eredményt	Semmi	Semmi
11b	Adogatás szabályossága az asszisztens szerint kétes (ugyanazon játékosé vagy párosé többedik alkalommal)	A fogadó pontszerzését jelzi <sup>3</sup>	Bemondja az új eredményt	Karját a feje felé emeli <sup>2</sup>	„Hiba” és tájékoztatja a játékvezetőt, aki bemondja az új eredményt
12	A játék felfüggesztése (pl. a játéktérre bejövő labda miatt)	Karját a feje felé emeli <sup>2</sup>	„Állj”-t mond és az előző eredményt megismétli	Karját a feje felé emeli <sup>2</sup>	„Állj”
13	Labdamenet közben kiderül, hogy az adogatás, fogadás rendjében hiba történt, vagy rossz térfélen vannak a játékosok	Karját a feje felé emeli <sup>2</sup>	„Állj”, a rendet helyreállítja és megismétli az előző eredményt.	Semmi	Semmi
14	Tanácsadás történik játék közben, első alkalommal	Karját a feje felé emeli <sup>2</sup> , felmutat egy sárga lapot a vétkes irányába, székét el nem hagyva	„Állj”, ha a labda játékban van, figyelmezteti a tanácsadót, és megismétli az előző eredményt.	Karját a feje felé emeli <sup>2</sup>	„Állj” és tájékoztatja a játékvezetőt
15	Tanácsadás történik játék közben, következő alkalommal	Karját a feje felé emeli <sup>2</sup> , egy piros lapot felmutat a vétkes irányába, székét el nem hagyva	„Állj”, ha a labda játékban van, elküldi a tanácsadót a játékterről, és megismétli az előző eredményt	Karját a feje felé emeli <sup>2</sup>	„Állj” és tájékoztatja a játékvezetőt
16	A játékos akadályoztatja a labdát	A labdamenetet megnyerő játékos(ok) pontszerzését jelzi <sup>3</sup>	Új eredmény	Karját a feje felé emeli <sup>2</sup>	„Állj” és tájékoztatja a játékvezetőt
17	Bármilyen egyéb szabály megsértése, mely automatikusan nem állítja meg a játékot	Karját a feje felé emeli <sup>2</sup>	„Állj” és új eredmény közlése, valamint lásd 18.4	Semmi	Semmi
18	Csusza az asztal asszisztens felőli oldalán, melyet követően a labdamenetnek vége	A labdamenetet megnyerő játékos(ok) pontszerzését jelzi <sup>3</sup>	Új eredmény	Szükség esetén a csusza helye felé mutat.	„Csusza”
19	Csusza az asztal bármely másik	A labdamenetet megnyerő	Új eredmény	Semmi	Semmi

	oldalán, melyet követően a labdamenetnek vége	játékos(ok) pontszerzését jelzi <sup>3</sup> Szükség esetén a csusza helye felé mutat			
20	A labda az asztal szélét éri, az asszisztens felőli oldalon	A labdamenetet megnyerő játékos(ok) pontszerzését jelzi <sup>3</sup>	Új eredmény	Karját a feje felé emeli <sup>2</sup>	„Oldal”
21a	Lejárt a gyakorlásra szánt idő vagy a szünet (ha az asszisztens méri az időt)	Semmi	Semmi	Karját a feje felé emeli <sup>2</sup>	„Idő”
21b	Lejárt a gyakorlásra szánt idő vagy a szünet (ha a játékvezető méri az időt)	Karját a feje felé emeli <sup>2</sup>	„Idő”	Semmi	Semmi
22	Játékidő lejár (ha az asszisztens méri az időt)	Karját a feje felé emeli <sup>2</sup> az asszisztens jelzését követően	„Állj”, ha szükséges, bejelenti, hogy időjáték következik, és megismétli az eredményt	Karját a feje felé emeli <sup>2</sup>	„Idő”
23	Játékidő lejár (ha a játékvezető méri az időt)	Karját a feje felé emeli <sup>2</sup>	„Idő”, bejelenti, hogy időjáték következik, és megismétli az eredményt	Semmi	Semmi
24	Időkérés	Karját a feje felé emeli <sup>2</sup> egy fehér lapot tartva azon az oldalon, amely játékos vagy páros az időt kérte, addig, amíg az asszisztens az asztalra nem helyezi a jelzést	„Időkérés”	Egy időmérésre szolgáló eszközt vagy fehér jelzést helyez az időt kérő játékos vagy páros térfelére. Az asszisztens az asztala mellett áll, amíg le nem jár az idő	Semmi
25	Időkérés (ha nincs játékvezető asszisztens)	Karját a feje felé emeli <sup>2</sup> egy fehér lapot tartva azon az oldalon, amely játékos vagy páros az időt kérte	„Időkérés”		
26	Időkérés vége (ha az asszisztens méri az időt)	Mikor a játékosok visszatérnek, nyitott tenyérrel a következő adogatóra mutat <sup>1</sup>	Megismétli az eredményt	Az időmérésre szolgáló eszközt vagy fehér jelzést elveszi az asztalról, és az eredményjelzőhöz helyezi a fehér jelzést	Karját a feje felé emeli <sup>2</sup> és azt mondja, „Idő”, ha a játékosok még nem tértek vissza
27	Időkérés vége (ha a játékvezető méri az időt)	Mikor a játékosok visszatérnek, nyitott tenyérrel	Karját a feje felé emeli <sup>2</sup> és azt mondja, „Idő”, ha a játékosok még nem	Az időmérésre szolgáló eszközt vagy fehér jelzést elveszi az	Semmi

		a következő adogatóra mutat <sup>1</sup>	tértek vissza. Megismétli az eredményt	asztalról, és az eredményjelzőhöz helyezi a fehér jelzést	
28	Fegyelmezetlenség (első alkalom)	A vétkes játékos felé sárga lapot mutat, székét el nem hagyva	„Állj”, ha a labda játékban van; a vétkest figyelmezteti, majd megismétli az eredményt	Karját a feje felé emeli <sup>2</sup> . Az eredményjelzőhöz sárga jelzést helyez	„Állj” és tájékoztatja a játékvezetőt
29	Fegyelmezetlenség (második és harmadik alkalom)	A vétkes játékos felé sárga és piros lapot mutat, székét el nem hagyva, jelzi a pontszerzést <sup>3</sup>	„Állj”, ha a labda játékban van; bemondja az új eredményt	Karját a feje felé emeli <sup>2</sup> . Az eredményjelzőhöz sárga és piros jelzést helyez, ha van elég hely	„Állj” és tájékoztatja a játékvezetőt
30	Játszma vége	Nyitott tenyérrel a győztes felé mutat <sup>1</sup>	A játszma végeredményének közlése, valamint megállapodás szerinti bejelentés elmondása	Semmi	Semmi
31	Mérkőzés vége	Nyitott tenyérrel a győztes felé mutat <sup>1</sup>	A mérkőzés végeredményének közlése, valamint megállapodás szerinti bejelentés elmondása	Semmi	Semmi

Ha a labda adogatás közben hozzáér a hálózhoz, akkor a játékvezetőnek meg kell várnia, míg a labda a megfelelő térfelet is érinti, és ezután tegye meg a vonatkozó bejelentést, ahelyett, hogy egy újabb bejelentést vagy jelzést kellene tennie a labdamenet vége előtt, ami befolyásolhatná a játékot.

\*Abban az esetben, ha meg kell ismételni az adogatást, azonban a játékvezető nem állítja meg a játékot, akkor a játékvezető asszisztens a következőt mondja: „Állj”.

A felső indexbe írt számok a kézjeleket bemutató ábrákra utalnak.

## **F Melléklet – Teendők a játéktéren**

### **BEVEZETÉS**

Minden, ami látható, és a nézők és a média (riporterek, televízió, fotósok) látóterében történhet, az a játéktérnek minősül. Attól a pillanattól kezdve, hogy a játékvezető vagy a főbíró a játéktérre lép, vonatkoznak rá a játéktéren érvényes viselkedési szabályok és az ellátandó teendők.

A játéktéren tartózkodó valamennyi játékvezetőnek minden szempontból egységes intézkedéseket kell hoznia és egységes teljesítményt kell nyújtania – nem csupán a mérkőzések vezetése tekintetében, hanem abban a tekintetben is, hogy miként közelítik meg/távoznak a mérkőzések színhelyéről, miként végzik a mérkőzések előtti és azt követő feladataikat, és hogyan kommunikálnak a játékosokkal, nézőkkel és a többi közreműködővel a játéktéren.

### **MÉRKŐZÉS ELŐTTI ELŐKÉSZÜLETEK**

A játékvezetők legalább 30 perccel a munka megkezdése előtt jelentkezzenek a főbírónál – vagy a kijelölt helyettesénél, aki a játékvezetők beosztását végzi – annak érdekében, hogy fel tudjanak készülni feladataik ellátására.

A játékvezető felelős a mérkőzés előtti labdaválasztás lebonyolításáért, az **ütőellenőrzésért**, valamint a mez **(és a hirdetések)**, és páros/csapat mérkőzés esetén a nadrág vagy szoknya ellenőrzéséért. Ellenőriznie kell a játékosok rajtszámát is, amennyiben használnak rajtszámokat a versenyen. Ezeket a teendőket legalább 15 perccel a mérkőzés megkezdése előtt el kell látnia a kijelölt területen.

Körülbelül tíz perccel a mérkőzés megkezdése előtt a játékvezetőnek készen kell állnia arra, hogy a kijelölt asztalhoz menjen, és nála legyen a mérkőzéslap és a labdák.

Mielőtt belépnének a játéktérre, a játékvezető és a játékvezető asszisztens egyeztessen egymással és tisztázzák a soron következő mérkőzésre vonatkozó kérdéseket. Állapodjanak meg, hogy ki méri a bemelegítés, a játszmák közötti szünetek idejét (általában a játékvezető asszisztens), és az időkéresek idejét (általában a játékvezető). Tudniuk kell mindkettőjüknek, hogy hogyan fognak kommunikálni egymással a mérkőzés alatt, anélkül, hogy a labdamenetek vagy a játszmák között ténylegesen tanácskoznuk kellene. Mielőtt a játéktérre lépnek, a játékvezető és a játékvezető asszisztens sorakozzon fel a játéktér bejárata előtt, és egy csapatként vonuljanak be. A játékvezető haladjon elől, a mérkőzéslapot és a labdákat tartalmazó dobozt a bal kezében tartva.

Sem a játékvezető, sem a játékvezető asszisztens ne vigyen semmi mást a kezében a játéktérre. Minden olyan eszközt, melyre szükségük van a mérkőzés levezetése során – tollat, stopper órát, hálómérőt, sárga/piros/fehér lapot, törölközőt, érmét – a zsebükben vigyenek, és kívülről ne legyen látható, ne lógjon az egyenruhán vagy a nyakban. Minden kiegészítést és személyes tárgyunkat a játéktéren kívül, egy arra kijelölt területen helyezük el. **Az egyetlen kivétel ez alól azok az ütők lehetnek, melyek korábban ellenőrzésre kerültek, és melyeket a játékvezető vagy a játékvezető asszisztens papírborítékban (vagy papírzacskókban, ha nincs boríték) visz magával. Ezeket mappaként tartsuk, és ne szatyorként vigyük.**

Amikor a játékvezetői csapat készen áll, a játéktérre egy egyenes vonalban vonulnak be, és azonos lépésütemben haladva, a játékvezető vezetésével elmennek a kijelölt játékhelyre. Utolsó nap a közvetített mérkőzéseken előfordulhat, hogy a játékosok és a játékvezetők zenei kísérettel vonulnak a bemutatáshoz a játéktérre.

Függetlenül attól, hogy van-e bevezető zene vagy nincs, a játékvezetői csapatnak egyenes vonalban kell vonulnia, nyugodtan, határozott lépésekkel és megfelelő kézmozgással. A cél nem az, hogy egy katonai felvonulást utánozzunk, hanem hogy

olyan szellemiséget sugározzunk, amelyből az tükröződik, hogy egy egységes csapat egy kitűzött feladatot készül ellátni.

Általánosságban a játékvezetők több csoportja szokott összegyűlni, akik egy közös csapatként vonulnak be a játéktérre, majd mindegyikük a saját asztalához vonul oda. Ilyen esetben a játékvezetők és játékvezető asszisztensek a kijelölt gyülekezési ponton gyülekeznek. A játékvezetői csapatok felsorakoznak egymás mögött aszerint, hogy melyik asztalnál fognak tevékenykedni, és lépésben, egy csoportként mennek a játéktérre, követve az első embert a sorban.

Amikor az egyes játékvezetői csapatok a megfelelő asztalhoz érnek, akkor az adott csapat megfordul, és a játékvezető asztala felé haladnak tovább. Miután beléptek a karámba, a játékvezető és a játékvezető asszisztens a játékvezetői szék egy-egy oldalára áll, amíg minden játékvezetői csapat meg nem érkezik a helyére.

A játékvezető sosem lép át a térelválasztó fölött. Mindig ki kell nyitni a karámot, a bejáraton finoman belépünk, majd magunk mögött becsukjuk.

### **MEGÉRKEZÉS AZ ASZTALHOZ**

Lehet, hogy minden karámon van egy külön bejárat, amelyen át az asztalhoz el lehet jutni. Általánosságban a bejárat a játékvezető széke oldalához legközelebb eső sarkon van.

A karámba történt belépést követően a játékvezetői csapat a játékvezető székéhez megy. A játékvezető a játékvezetői asztal legtávolabbi oldalánál áll, a mérkőzéslappal és labdákkal kezében, zárt lábbal és karjait a teste mellett tartva. A játékvezető asszisztens a játékvezetői asztal szemközti oldalánál áll. Ettől eltérő főbírói utasítás hiányában a fenti protokoll követendő. Amennyiben van bemondó, akkor ő ezt követően bemutatja a játékvezetőket a nézőknek és a médiának, nevüket és egyesületüket mondván.

Amikor az adott közreműködő a saját nevét hallja, egy kissé előrelép, majd visszalép az eredeti pozícióba. Ne forduljunk meg a többi néző felé nézve, ne hajoljunk meg és ne tegyünk kézmozdulatot.

Függetlenül attól, hogy a játékvezetői csapatot bemutatták-e a közönségnek, legalább 5 másodpercig álljanak ebben a helyzetben, mielőtt a mérkőzés előtti teendőiknek hozzálátanak. A játékvezető asszisztens a játékvezető iránymutatását kövesse, annak érdekében, hogy mindketten egyszerre kezdhessék az asztal körüli teendők ellátását.

Bizonyos körülmények esetén – elsősorban közvetített mérkőzéseknél – a játékosok is a játékvezetői csapattal együtt vagy utánuk vonulnak be. **Alapesetben ilyenkor játékvezető – játékosok – játékvezető asszisztens a sorrend.** Ebben az esetben az egyik játékos, páros vagy csapat a játékvezető mellé áll, míg a másik játékos, páros vagy csapat a játékvezető asszisztens mellé. Miután a játékosok és a játékvezetők bemutatásra kerültek, nekiláthatunk a mérkőzés előtti teendőknek.

### **MÉRKŐZÉS ELŐTTI TEENDŐK**

A bemelegítés megkezdése előtt a játékvezető:

- Ellenőrzi az ütőket. Ha az ütők a mérkőzés előtt ellenőrzésre kerültek – a főbb versenyek alkalmával ez a jellemző –, akkor az ütőket papírborítékban (vagy papírzacskóban) az asztalhoz kell vinni. Kiveszi az ütőket a borítékokból, és az asztal egyik ténfelére teszi az összeset, ahonnan a játékosok elvehetik. Ne adjuk oda az ütőt tartalmazó borítékot a játékosoknak. Az ütőellenőrzés pontos menetéről szóló teljes körű tájékoztató az ITTF honlapjának URC oldalán elérhető.
- Ellenőrzi a mezek színét, ha a labdaválasztáskor erre nem került sor;
- Ellenőrzi a játékosok számát és nevét, ha a főbírónak vagy a szervező bizottságnak ez az elvárása;
- Nem csapatmérkőzések esetén ellenőrzi a kijelölt tanácsadó nevét;

- Elvégzi a sorsolást az adogató/fogadó kilétének és a kezdő téréfél meghatározásának érdekében;
- A gyakorlási idő mérésének megkezdésére utasítja a játékvezető asszisztentst;
- A mérkőzéslapon kitölti a releváns adatokat;
- A gyakorlás ideje alatt a játékvezetői székben ül.

Amíg a játékvezető elvégzi a játékosokkal kapcsolatos feladatait, addig a játékvezető asszisztens:

- Megbizonyosodik afelől, hogy a számláló üres állásban van-e. Amint mindkét játékos vagy páros megérkezik az asztalhoz, a játszma számlálókat 0-0 állásra változtatja.
- Ellenőrzi a háló magasságát és feszességét;
- Ellenőrzi, hogy tiszta-e az asztal és a padló – eltávolítja az esetleges szemetet, törmeléket;
- Rendbe rakja és kiegyenesíti a karám oldalait;
- A névtáblákat a megfelelő helyre teszi, ha ezeket a főbíró vagy a rendező bizottság a rendelkezésére bocsátja;
- A **gyakorlás megkezdésekor** elindítja a stopperórát;
- A játékvezető asszisztensi székben ül a gyakorlás hátralevő részében.

Előfordul, hogy a játékvezetői székhez nem tartozik olyan asztal vagy felület, amelyre a mérkőzéslap helyezhető lenne. Ebben az esetben ajánlott, hogy a játékvezető asszisztens töltsse ki a mérkőzéslapot.

## **A MÉRKŐZÉS KEZDETE**

Az első játszma kezdetekor:

- Amikor letelt a bemelegítési idő, a játékvezető asszisztens felemeli a kezét, és azt mondja, „Idő”.
- **Mielőtt bármit bejelentünk, bizonyosodjunk meg afelől, hogy az adogatónál van a labda. Ne kérjük vissza a labdát a bejelentés előtt, amit utána vissza is adnánk, mert ez nem helyes eljárás.**
- Amikor az adogató elkészült, pillantsunk a fogadóra, hogy lássuk, hogy ő is elkészült-e.
- Mondjuk be, hogy:

*“Keen játszik Boll ellen”*  
*“Első játszma”*

- Mutassunk az adogatóra, és mondjuk a következőt:

*“Keen adogat”*  
*“Nulla-nulla”*

A játékvezető asszisztens az eredményjelzőn 0-0-ra állítja az állást, elindítja a stoppert, és a mérkőzés kezdetét veszi.

A játékvezetőnek mindent meg kell tennie annak érdekében, hogy a játékosok nevét helyesen ejtse ki. Ha bizonytalanok vagyunk a helyes kiejtés tekintetében, kérdezzük meg a játékost az ütőellenőrzés alkalmával.

Csapatmérkőzésen helyettesítsük a játékos nevét a csapat nevével.



## **TEENDŐK MÉRKŐZÉS KÖZBEN**

A helyes és egységes kézjelekről, valamint használatuk idejéről és mikéntjéről lásd az E melléklet ábráját.

Mérkőzés közben a játékvezető:

- Az eredményt tisztán, hallhatóan, olyan hangerővel mondja be, hogy a tanácsadói széken ülő személy hallja és megértse az elhangzottakat;
- Méri a játékidőt vagy kijelöli a játékvezető asszisztens a játszmák idejének mérésére;
- Figyelemmel kíséri és betartatja az adogatási szabályokat;
- Figyelemmel kíséri és betartatja a magatartási szabályokat;
- Ellenőrzi, hogy a játékosok az asztalon hagyják ütőjüket a játszmák között, amennyiben nincsen kezükhöz erősítve;
- Megbizonyosodik afelől, hogy a játék folyamatos, és nem nyúlnak túl hosszúra a törölközési szünetek és időkérek;
- Figyelemmel kíséri és betartatja a tanácsadási szabályokat. A labdamentek között, és különösen az adogató váltások és térfélváltások során a játékvezető fordítsa el a fejét és nézzen rá mindkét edzőre. Ehelyett a mérkőzés kezdete előtt a játékvezető és az asszisztens játékvezető megállapodhat abban is, hogy mindkettőjük azt az edzőt fogja figyelni, amelyik számára jobban látható, vagy mindketten a jobb kezük felé eső edzőt fogják figyelni.
- Az elrendelt szünetek alatt a játékvezető asszisztens összegyűjti a labdát, és átadja a játékvezetőnek, aki a szünet végéig magánál tartja azt.

## **TEENDŐK A JÁTSZMA VÉGÉN**

A játszma végén a játékvezető:

- Bemondja az eredményt, **rámutat a győztesre**, és bejelenti, hogy „A játszmát Keen nyeri”;
- Feljegyzi az eredményt a mérkőzéslapra;
- A játékvezető asszisztens összegyűjti a labdát, átadja a játékvezetőnek, aki a következő játszma kezdetéig magánál tartja azt.

## **TEENDŐK A JÁTSZMA KEZDETÉN**

A további játszmák kezdetén a játékvezető:

- Átadja a labdát az adogatónak;
- Mikor az adogató készen áll, rápillant a fogadóra, hogy ő is készen áll-e;
- Bejelenti:  
„Második játszma”;
- Az adogatóra mutat és azt mondja:  
„Boll adogat”  
„Nulla-nulla”.

A játékvezető asszisztens az eredményjelzőt 0-0-ra állítja, elindítja a stoppert, és a játszma elkezdődik.

## **BEJELENTÉS A MÉRKŐZÉS VÉGÉN**

A mérkőzés végén a játékvezető:

- Bemondja az eredményt, **rámutat a győztesre**, majd bejelenti: „A játszmát és mérkőzést Keen nyeri”;
- „A mérkőzést 4-3 arányban nyeri Keen”;

csapatmérkőzésen

„Hollandia vezet 1-0 arányban” **vagy „Hollandia – Németország 1-1”.**

## **TEENDŐK A MÉRKŐZÉS VÉGÉN**

A mérkőzés után a játékvezető:

- Rögzíti a végeredményt a mérkőzéslapon;
- Aláírást kér a játékosoktól egyéni mérkőzésen, vagy a csapatkapitányoktól csapatmérkőzésen (amennyiben a főbíró ezt előírja).

A játékvezető asszisztens visszaállítja az eredményjelzőt üres állásba, összegyűjti a labdát, **valamint szükség esetén az ütőket**, és a térelválasztókat elrendezi.

## **A MÉRKŐZÉS UTÁN – A JÁTÉKVEZETŐK KIVONULÁSA**

**A játékvezető és a játékvezető asszisztens a játékvezető székénél vagy asztalánál találkozik, és úgy állnak meg, hogy mikor a játékvezető vezetésével kivonulnak majd, ne keresztezzék egymás útját.**

A játékvezető megy elől, bal kezében a mérkőzéslappal, majd őt követi a játékvezető asszisztens, a játékvezetővel azonos lépésütemben – kísérezene nélkül.

A játékvezetői csapat a megfelelően kitöltött mérkőzéslapot közvetlenül a főbírói asztalhoz viszi aláírásra. A főbíró (vagy az erre kijelölt főbíró-helyettes) ellenőrzi a mérkőzéslapot, hogy teljesen és megfelelően ki van-e töltve; aláírja és továbbítja az eredmény-feldolgozásra.

A játékvezetők ne időzzenek feleslegesen, ne bóklasszanak a játéktéren, miután elvégezték a kitzűzött feladatukat. Ha a folyamatban levő mérkőzéseket akarják nézni, akkor a játéktéren kívül haladva közelítsék meg a hivatalos közreműködők és nézők számára fenntartott nézőteret.

## **ÖSSZEFOGLALÁS**

Amikor akármilyen oknál fogva a játéktéren tartózkodnak a játékvezetők, versenybírók és értékelők, mindig a meghatározott öltözködési szabályoknak megfelelően vagy egyenruhában kell megjelenniük, tudatosan figyelve környezetükre, és oda kell figyelniük arra, hogy jelenlétük és megnyilvánulásaik befolyásolhatják a játékot és a látottak megítélését.

A játékvezetőknek tartózkodniuk kell attól, hogy csevegésbe elegyedjenek a játékosokkal a mérkőzés előtt, közben vagy után. A játékvezető válaszolhat a játékos kérdésére, megmagyarázhat egy ítéletet, azonban a mérkőzéshez nem kapcsolódó témában nem kezdeményezhet beszélgetést.

Amikor egyenruhában vannak a hivatalos közreműködők, mindig tudatában kell lenniük annak, hogy Szövetségüket képviselik, és ami ennél is fontosabb, hogy viselkedésük minden hivatalos közreműködő megítélésére kihat. Nemzetközi rendezvényeken a külföldi játékvezetők a rendező szövetség vendégei, és tiszteletben kell tartaniuk a helyi szokásokat, hagyományokat a játéktéren kívül és belül.

A játékvezetők semmilyen körülmények között ne intézkedjenek a nézőkkel, a média képviselőivel vagy a többi hivatalos közreműködő viselkedésével kapcsolatban. Minden ilyen jellegű kérdést a főbíró vagy a versenyigazgató felé kell továbbítani.

## G Melléklet – A nemzetközi játékvezetők egyenruhája

Az ITTF Játékvezetői és Versenybírói Bizottsága (URC) az alábbi egységes színekombinációkat fogadta el az ITTF világversenyeken közreműködő játékvezetők részére. Azok a nemzetközi játékvezetők, akik az ITTF által rendezett nem világversenyen működnek közre, hordhatják nemzeti szövetségük egyenruháját (amennyiben létezik ilyen), vagy az ITTF nemzetközi játékvezetői egyenruhát.

Minden nemzetközi játékvezetőnek – vagy nemzeti szövetségének – egyéni felelőssége, hogy az ajánlott egyenruhát biztosítsa annak érdekében, hogy szövetségüket képviselhesék világversenyeken.

A különböző szövetségekből érkező ITTF nemzetközi játékvezetők egyenruhájának egységesítése nem az egyéniség, az önkifejezés vagy a nemzeti identitás elfojtását célozza, hanem azt, hogy a nézők és a TV-közvetítés számára egy egységes megjelenítést biztosítson a hivatalos közreműködők tekintetében.

## A sztenderd, teljes játékvezetői egyenruha, enyhe vagy légkondicionált környezetben

	<b>Férfiak</b>	<b>Nők</b>
Zakó / Blézer	Homogén <b>tengerkék</b> színű, egysoros zakó / blézer	
Ing / Blúz	<b>Világoskék</b> , galléros öltöny ing	<b>Világoskék</b> , galléros elegáns blúz
Nadrág / Szoknya	<b>Khaki / Cserszínű</b> öltönytároló nadrág ***	<b>Khaki / Cserszínű</b> elegáns szoknya / hosszúnadrág
Nyakkendő	<b>Vörös</b> nyakkendő – tetszőlegesen ITTF logóval	<b>Vörös</b> sál vagy nyakkendő – tetszőlegesen ITTF logóval
Öv – ha hordjuk	<b>Fekete</b> színű, elegáns / bőr öv kis csattal	
Cipő	<b>Fekete</b> színű, elegáns vagy sportcipő, melynek sarka nem hagy nyomot. <b>Ne viseljünk magas sarkú cipőt.</b>	
Zokni	<b>Fekete</b> , bokáig érő vagy hosszabb zokni	Szoknyához harisnya
Pulóver (tetszőlegesen, hideg idő esetén)	Homogén <b>tengerkék</b> színű pulóver a zakó alatt, ha túl hideg van a csarnokban vagy kívül.	
Jelvény / Kitűző	Az ITTF nemzetközi játékvezetői jelvény / kitűző – a zakó bal oldali hajtókáján hordva	
Egyéb jelvény / kitűző	Csak egyetlen egyéb, az IU jelvélynél / kitűzőnél kisebb, a hazai szövetséget jelképező jelvény / kitűző viselése megengedett. A jobb oldali hajtókán viselendő. Semmilyen egyéb, a hazai szövetséget, régiót, egyéb szervezetbeli tagságot, korábbi versenyen való részvételt megjelenítő jelzés viselése nem megengedett.	
Egyéb nemzeti és nemzetközi képesítések	Mikor nemzetközi játékvezetőként működünk közre, akkor csak az IU jelvényt / kitűzőt hordjuk magunkon, akkor is, ha egyéb nemzeti vagy nemzetközi képesítéssel is rendelkezünk (pl. nemzeti vagy nemzetközi versenybíró).	
Kalap és egyéb fejfedő	Nincs – hacsak a főbíró nem engedélyezi	
Névtábla	Fehér névtáblán, fekete, Times New Roman betűtípussal, NAGYBETŰKKEL írt vezetéknev, melyet vessző követ, majd végül a keresztnév (vagy preferált név) kisbetűkkel és nagy kezdőbetűvel. A névtábla 2 cm széles, 8 cm hosszú, és a zakó jobb hajtókáján	

	viselendő, az IU jelvénnel / kitűzővel körülbelül egy magasságban.
<b>Példák a névtáblára</b> Egy vezetéknev és egy keresztnév Két keresztnév Két vezetéknev és két keresztnév Egy keresztnév és egy becenév (zárójelben) Két keresztnév becenévvel ifjabb / idősb / III. Összetett vezetéknev Összetett vezetéknev és két keresztnév	KOVÁCS, István  SZABÓ, Anna Mária FELSŐBÜKI NAGY, Pál Ferenc  KISS, Teodóra (Teó)  VARGA, Bertalan Huba (Berci)  NAGY, József (Jr. /Sr. / III) TÓTH-MOLNÁR, Ágnes DEÁK-PAP, Virág Emese

### A sztenderd, könnyített játékvezetői egyenruha, forró / nem légkondicionált környezetben

	Férfiak	Nők
Zakó / Blézer	Nincs	
Ing / Blúz	<b>Világoskék</b> rövid ujjú, galléros öltönying. NEM PÓLÓ.	<b>Világoskék</b> rövid ujjú, galléros, elegáns blúz
Nadrág / Szoknya	<b>Khaki / Cserszínű</b> öltönytadrág	<b>Khaki / Cserszínű</b> elegáns szoknya vagy hosszúnadrág
Nyakkendő	Nincs	
Öv – ha hordjuk	<b>Fekete</b> színű, elegáns / bőr öv kis csattal	
Cipő	<b>Fekete</b> színű, elegáns vagy sportcipő, melynek sarka nem hagy nyomot	
Zokni	<b>Fekete</b> , bokáig érő zokni	Szoknyához harisnya
Jelvény / Kitűző	Az ITTF nemzetközi játékvezetői jelvény / kitűző – az ing bal oldalán hordva	
Egyéb jelvény / kitűző (fakultatív)	Csak egyetlen egyéb, az IU jelvényénél / kitűzőnél kisebb, a hazai szövetséget jelképező jelvény / kitűző viselése megengedett. A névtábla alatt hordjuk.	
Névtábla	Fehér alapon fekete betűkkel írt névtábla (mint fent), melyet az ing jobb oldalán hordunk, az IU kitűzővel nagyjából egy magasságban.	

\*\*\*A khaki és cserszínhez referenciaként az O'Reilly színskálát használjuk ([http://www.oreilly.com/catalog/wdnut/excerpt/color\\_names.html](http://www.oreilly.com/catalog/wdnut/excerpt/color_names.html)). Ezeket a színeket használják a programozók a számítógép képernyőn megjelenő színek meghatározásához. Az RGB / HEX értékeket (<http://www.colorschemer.com/online.html>) szintén mellékeljük referenciaként.

**cser** - RGB érték – 210,180,140 HEX érték – D2B48C

**khaki** - RGB érték – 240,230,140 HEX érték – F0E68C

## H Melléklet – Para asztalitenisz játék- és versenyszabályok

Ez a melléklet az IPTTC és az ITTF összeolvasására tekintettel került a kézikönyvbe. A játék- és versenyszabályok már az ITTF szabályzat szerves részét képezik. Az ITTF Para Asztalitenisz **Divízióval** kapcsolatos további információkért kérjük, látogasson el az ITTF web oldalára, a <http://www.ittf.com>-ra, és ott a főoldalon kattintson a „Para TT” fülre.

### ÁLTALÁNOSSÁGBAN

A mozgáskorlátozott sportolók kategóriákba sorolódnak a minősítő rendszerben leírt sérüléseik vagy korlátozottságuk alapján. Egy nemzetközi bizottság felelős a játékosok kategóriákba sorolásáért **nemzetközi versenyeken**.

- 1-5. kategória a kerekesszékes játékosoknak;
- 6-10. kategória az álló játékosok részére;
- 11. kategória az értelmileg sérült játékosok részére.

Minél alacsonyabb a kategória száma, annál súlyosabb a korlátozottság.

Miután megtörtént a nemzetközi kategóriába sorolás, minden játékos kézhez kap egy nemzetközi kategória kártyát (ICC), mely meghatározza a sportági kategóriát és a kategória státuszát. Az ICC-n feltüntetésre kerülnek az egyes fizikai korlátok (például a szabályos adogatásra vonatkozó korlátozottság) vagy az egészségügyi állapotból fakadó állandó követelmények (pánt, kötés, fűző, módosított kerekesszék).

Amennyiben a játékos először játszik egy nemzetközi bajnokságon, és nem rendelkezik ICC-vel, akkor országa egy átmeneti kategóriába sorolja. A bajnokságon megtörténik a kategóriába sorolása, kijelölésre kerül számára egy sportági kategória és kategória státusz. Idővel a játékosok átminősítése válhat szükségessé, amennyiben a mozgáskorlátozottság változó jellegű. Ezek meghatározására kerülnek egy olyan listában, melyet a főbíró, a kijelölt minősítők és a szervező bizottság részére átadnak az adott verseny előtt. A kategóriába sorolást, illetve a kategória felülvizsgálatát a minősítők végzik a verseny kezdete előtti napon, **és akkor zárul, mielőtt az egyes versenyszám sorsolását a főbíró megkezdéné,** figyelembe véve a játékosok kategóriájában bekövetkezett esetleges változásokat.

Amennyiben egy játékos szándékosan félrevezette a minősítőket, akkor a főbíró döntésétől függően előfordulhat, hogy nem kerül engedélyezésre a versenyen történő részvétele, és további szankciókat is kilátásba helyezhet vele szemben az ITTF.

### KEREKESSZÉK

A kerekesszéknek legalább két nagy és egy kis kerékkel rendelkeznie kell **a labdamenet megkezdésekor**. Ha bármilyen okból kifolyólag a mérkőzés során a játékos kerekesszékének **bármely** kereke kiesik, és ezáltal a kerekesszéknek csupán legfeljebb két kereke marad, akkor a játékot azonnal meg kell állítani és az ellenfél javára pontot kell ítélni.

**Az egyéni és** csapat versenyeken semmilyen, a térd fölötti testrész nem lehet a székhez rögzítve, mivel ez segíthetné az egyensúlyozást. Abban az esetben, ha egy játékos egészségügyi okokból kifolyólag kötözést vagy szíjazást igényel, akkor ezt fel kell tüntetni kategória kártyáján, és figyelembe kell venni a játékos sportági kategóriájának megállapításakor. A nyílt versenyeken a szíjazás és egyéb segédletek megengedettek.

A legfeljebb egy vagy két párna magassága összesen 15 cm lehet, egyéb kiegészítés nem tehető a kerekesszékhez.

Amennyiben egy játékosnak fűzőt és/vagy övet kell használnia (a dereka körül) mozgáskorlátozottsága miatt, akkor annak szükségességét be kell bizonyítania a minősítő bizottságnak. A játékos felelőssége, hogy a főminősítő figyelmét felhívja ilyen

felszerelés használatára, mind a kezdeti minősítéskor, mind átminősítés alkalmával. Öv és/vagy fűző használatának engedélyezése a következő feltételekhez kötött:

- állandó – ezt rá kell írnia a főminősítőnek a játékos nemzetközi kategória kártyájára (ICC) az adott nemzetközi versenyen.
- átmeneti – a játékosnak be kell mutatnia egy, orvosa által írt teljes körű magyarázatot, melyben meghatározza azt időszakot, mely során az övet és/vagy fűzőt hordania kell. Ezen az igazoláson szerepelnie kell az orvos aláírásának és egy dátumnak, valamint át kell adni a főminősítő részére az adott versenyen. A játékosnak jelentenie kell ezt a főbíró felé annak a versenynek a kezdete előtt, amelyen részt kíván venni.

Amennyiben a kerekesszéket tartószerkezetekkel egészítik ki – függetlenül attól, hogy azok rögzítve vannak-e vagy sem (kivéve a párnákat) – akkor a játékosnak minősítést vagy újraminősítést kell kérnie ebben a módosított kerekesszékekben. A kerekesszéken történt minden olyan módosítás, melyet nem követett újraminősítés és nem írták az engedélyt az ICC-re, szabálytalannak minősül és a játékos leléptethető.

A kerekesszéknek úgy oda kell tudnia férnie az asztalhoz, hogy ne akadályozza a játékos lábát; párosban két kerekesszéknek is el kell férnie.

### **MÉRKŐZÉS ELŐTTI FELKÉSZÜLÉS**

Kerekesszékes játékos részvételével zajló mérkőzéseken a játékvezető ellenőrzi:

- A kerekesszék kerekeinek számát;
- A játékosnak nincs-e táskája a kerekesszék hátulján;
- A játékos egy vagy két párnájának magasságát;
- A játékos melegítő nadrágot visel-e, és nem farmert;
- A játékos neve és szövetségének 3 betűs rövidítése szerepel-e mezének hátulján.

### **JÁTÉKSZABÁLYOK ÁLLÓ JÁTÉKOSOKNAK**

Az álló mozgáskorlátozott játékosokra nem vonatkoznak kivételek a játékszabályok alól. Minden játékos az ITTF játék- és versenyszabályai szerint játszik. A kategória kártyákon szerepel, hogy a játékos esetlegesen milyen korlátokkal képes szabályosan adogatni.

### **VISELKEDÉS A MÉRKŐZÉSEKEN**

Megfelelő ápolási időt, **azonban legfeljebb 10 percet**, engedélyezhet a főbíró a játékosnak, miután konzultált a minősítővel vagy a verseny orvosával, amennyiben a játékos átmenetileg nem képes játszani mozgáskorlátozottsága természetéből vagy állapotából kifolyólag.

## **PÁROS JÁTÉK**

Kevésbé szabályozottsága miatt egyelőre homályos és folyamatosan vitatott kérdés, hogy milyen szabályok vonatkoznak a „vegyes” párosra, azaz amikor egy álló és egy kerekesszékes játékosból álló pár alkot egy párost.

A szabály szerint erre az esetre az általános szabályok vonatkoznak, azaz a játékosoknak váltakozva kell visszaütniük a labdát, ami teljesen kivitelezhetetlen a legtöbb kerekesszékes játékos számára, akiknek a kerekesszékük gyakran le van rögzítve vagy korlátozott mozgási képességük van. Abban az esetben, ha a kerekesszékes szabályok érvényesek, akkor az álló játékos aránytalan előnyt élvez, mivel minden labdát visszaüthet. Kompromisszumként az javasolt, hogy a kerekesszékes szabályok legyenek érvényesek abban a tekintetben, hogy akármelyik játékos visszaütheti a labdát (a kezdeti adogatás-fogadás után), azonban az álló játékosnak a saját térfelén kell maradnia, nem léphet át a középvonal képzeletbeli meghosszabbításán. Egyes 5. kategóriájú játékosok preferálhatják azt, hogy az általános szabályok legyenek érvényesek, és váltakozva kelljen visszaütni a labdát. Javasolt, hogy bármely szabályok is legyenek érvényesek, ezt a mérkőzés kezdete előtt el kell dönteni.



## **I Melléklet – A játék- és versenyszabályokban 2011 óta bekövetkezett módosítások összefoglalása**

A 2011 óta történt főbb változások a játék- és versenyszabályokban az alábbiak:

### **JÁTÉKSZABÁLYOK**

A hálót a hálótartó oszlophoz fentről lefelé kell rögzíteni.

Ha párosban a pár egyik tagja kerekesszékekben ül, akkor az adogatás fogadását követően a pár bármely játékosa visszaütheti a labdát. Azonban sem a játékos kerekesszékeinek semmilyen része, sem az álló játékos lába nem keresztezheti az asztal középvonalát, ellenkező esetben a poén az ellenfélé.

### **VERSENYSZABÁLYOK**

Az ütőellenőrző központ és az ütőellenőrzés módosult, és az URC felelősségi körébe tartozik.

A játéktéren belüli hirdetések és jelzések módosultak.