

Nemzetközi Asztalitenisz Szövetség

MÉRKŐZÉSEK HIVATALOS KÖZREMŰKÖDŐINEK Kézikönyve

Tizenhatodik kiadás 2019. július

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

2019. március

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
Tizenhatodik kiadás	2019. július

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 sportágot világszinten irányító testület, melynek világszerte 226 Szövetség a tagja.

Az ITTF felügyeli minden évben – több más világverseny lebonyolításával egyetemben – a Világbajnokság 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

1	BEVEZETÉS	6
2	JÁTÉK- ÉS VERSENYSZABÁLYOK	6
2.1	Alkalmazás	6
2.2	Játékszabályok	6
2.3	Versenyszabályok	6
3	VERSENYEK FAJTÁI	7
3.1	Nyílt bajnokságok	7
3.2	Meghívásos bajnokságok.....	7
3.3	Egyéb nemzetközi versenyek	8
4	HIVATALOS KÖZREMŰKÖDŐK	8
4.1	A főbíró.....	8
4.2	A játékvezető	8
4.3	A játékvezető asszisztens	9
4.4	Az időmérő	10
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
5	JÁTÉKFELTÉTELEK	13
6	A LABDA	14
6.1	Típus	14
6.2	Labdaválasztás	14
7	AZ ÜTŐ	15
7.1	Borítások	15
7.2	Oldószeres	16
7.3	Vizsgálat	17
7.4	Az ütő sérülése.....	17
8	RUHÁZAT	18
8.1	Szín	18
8.2	Megjelenés.....	19

8.3	Hirdetések	19
8.5	Melegítők	20
8.6	Váltóruha	20
9	MEGHATÁROZÁSOK.....	21
10	ADOGATÁS	22
10.1	Következetesség	22
10.2	Szabad kéz.....	22
10.3	A labda feldobása	22
10.4	A labda megütése	23
10.5	Láthatóság.....	23
10.6	Figyelmeztetések	24
10.7	Könnyítések.....	24
11	MEGISMÉTELT LABDAMENET	24
11.1	Cél.....	24
11.2	Hálót érintő (necces) adogatás.....	25
11.3	Labdamenet félbeszakítása	25
11.4	Készenlét hiánya	25
11.5	Kerekesszékes játék.....	26
12	PONTSZERZÉS.....	26
12.1	Döntés	26
12.2	Csusza	27
12.3	Kétséges megítélés	28
13	A JÁTÉK FOLYTONOSSÁGA	28
13.1	Időkérés.....	28
13.2	Időhúzás	30
13.3	Törölközés	30
13.4	Sérült felszerelés.....	30
13.5	Sérülés.....	31
13.6	A játéktér elhagyása	31
13.7	Pihenőidő	31
14	ADOGATÁS, FOGADÁS ÉS TÉRFÉL.....	32
14.1	Választás.....	32
14.2	Hibák	32
15	IDŐJÁTÉK.....	33

15.1	Elmélet	33
15.2	Lebonyolítás.....	33
16	TANÁCSADÁS A JÁTÉKOSOK RÉSZÉRE.....	33
17	MAGATARTÁS	34
17.1	A játékvezető felelőssége	34
17.2	Figyelmeztetés	35
17.3	Büntetőpont.....	36
17.4	A főbíró felelőssége	37
18	HOGYAN VISELKEDJÜNK A MÉRKŐZÉSEKEN.....	37
18.1	Az eredmény közlése	37
18.2	Jelzések.....	39
18.3	Időmérés	39
18.4	Magyarázatok	39
19	EREDMÉNYJELZŐK	40
20	ÖSSZEGZÉS	41
	A melléklet – Hivatalos közreműködők teendői a mérkőzések alatt	42
	B melléklet – Játékvezetők minősítései	46
	C melléklet - Magatartási útmutató a mérkőzések hivatalos közreműködői részére.....	52
	D melléklet – Javasolt kézjelek és bejelentések	54
	E Melléklet – Teendők a játéktéren	63
	F Melléklet – A nemzetközi játékvezetők egyenruhája.....	70
	G Melléklet – Mozgáskorlátozott asztalitenisz játék- és versenyszabályok.....	73

MÉRKŐZÉSEK HIVATALOS KÖZREMŰKÖDŐINEK KÉZIKÖNYVE - 2019

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 (amely az ITTF honlapján is elérhető). 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. **A hivatalos közreműködők a legfrissebb információkért, a javasolt eljárásrendekről és szabályváltozásokról szóló tájékoztatás végett kísérik figyelemmel az URC honlapján közzétett hírleveleket, videókat és a GYIK-ot.**
- 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, a H melléklet a para-asztalitenisz egyes kérdéseivel foglalkozik, míg a I melléklet a legutóbbi, 2014. évi 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. A játékszabályok kizárólag az általános közgyűlés által módosíthatók, a szavazáson résztvevők 75%-os többségével.

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 játékosa 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. Ezekben a versenyekben 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 mozgáskorlátozott asztalitenisz versenyt is rendezhetnek.
- 3.1.4 1996 óta számos nemzetközi nyílt bajnokság csatlakozott a „World Tour „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 szabályváltoztatásokat 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. Ezeken 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 játéksarnokban 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 fegyelmetlenség 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 labdament 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 labdamentet 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 bizonyos 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 egyvonalon, 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 játéktér felületét 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 érvényteleníthető a másik közreműködő által hozott ítélettel. Például annak megítélése, hogy a labda a játéktér felületét érintette-e az asztalnak a játékvezető asszisztenshez közelebb eső szélén, lényegtelené válik, ha a játékvezető úgy látta, hogy az egyik játékos előtte megmozdította a játéktér felületét. Ehhez hasonlóan megtörténhet, hogy a játékvezető asszisztens által szabálytalannak 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 egyvonalon, 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, játszámanként 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. **Az ütésszámláló lehetőleg a játékvezető mellett, állva helyezkedjen el, hogy a játékvezető hallja a számlálást (egy nagy teremben, hangos közönséggel a háttérben nehéz lehet hallani a számlálást a játéktér ellenkező oldaláról). Amennyiben ez nem megoldható a televíziós kamerák miatt, vagy a közönség látóterének kitakarása nélkül, akkor az ütésszámláló a játékvezető asszisztens mellé áll. Kivételes esetben, amennyiben mindkét elhelyezkedési mód zavaró lenne a televízió és/vagy a nézők számára, az ütésszámláló a játékvezető mellé is ülhet.**

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 játékosa nevében, de nyelvi nehézség esetén egy tolmács segítsége 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 kétségessé 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 játékost vagy párost jobban befolyásolhatják, mint a másikat.

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 **Amennyiben zakót hordunk**, ajánlatos a zakót begombolni a játéktérre való megérkezés, illetve a mérkőzés előtti és az azt követő teendők végzése során. 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 öltözék 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 öltözkük 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 öltözködjének, 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 főbb ITTF versenyekre vonatkozóan**. Részletekért lásd a G mellékletet.
- 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 főbíróknak 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 főbíróknak. 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 hálót. A háló ellenőrzése közben bizonyosodjunk meg afelől, hogy a hálótartó rögzítő része a lehető leghamarabban csatlakozik-e az asztalhoz, és ellenőrizzük, hogy a hálótartó oszlopról nem lóg-e le zsinór, ami módosíthatja a labda pályáját vagy elvonhatja a játékosok figyelmét. Ezután meg kell vizsgálni a háló feszességét és magasságát. 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. Ezekon a mérőeszközökön – melyek pontosan 100 g tömegűek – két lépcsőfok található: egy 15,25 cm magasan, és egy 1 cm-rel lejjebb. A feszesség-mérővel azonban csupán a háló feszességét szabad mérni, a magasságát nem. A feszesség-mérő alacsonyabbik lépcsőfokát illesszük a háló tetejére, középre, és addig változtassuk a háló feszességét, amíg a feszesség-mérő alja éppen érintkezik a játéktáblával. Miután beállítottuk a háló feszességét, a műanyag hálómérővel mérjük meg a magasságát is mindkét oldalon. Ne használjuk egyszerre a műanyag hálómérőt és a súlyt.

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-e 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. A mérkőzést a játékosok által választott labdával fogják játszani. Amennyiben a játékosok nem tudtak megegyezni a mérkőzés előtt, a játékvezető véletlenszerűen választ a játékosok által 1. számúnak megjelölt labdák közül. Amennyiben a játékosok nem választottak labdát a játéktérhez érkezés előtt, akkor a versenykiírásban meghatározott labdákat tartalmazó dobozból a játékvezető által véletlenszerűen kiválasztott labdával fogják játszani a mérkőzést.
- 6.2.2 Ugyanígy kell eljárni abban az esetben, ha a labda megsérül vagy elvesz a mérkőzés során, és ezért 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.

6.2.2.1 A „soklabdás” rendszer azt jelenti, hogy a játékvezető asszisztensnél meghatározott számú labda van, és a következő labdát mindig odaadja a játékosnak a labdamentek között, illetve a játszók elején, és a játékosoknak nem kell fölvenniük a labdát a padlóról vagy visszahozniuk azt a játéktér végéből a labdát (a hálót érintő labdákkal újra lehet játszani). Minden mérkőzés előtt a játékosok legalább 20 (fejenként legalább 10) labdát választhatnak a versenyen használt labdák közül. A kiválasztott labdákat tartalmazó doboz a játékvezető asszisztens asztalán marad az egész mérkőzés alatt. A játékvezető asszisztens rögtön odadobja a következő labdát az adogató játékosnak, kivéve, ha az már felvette a labdát. Amint a játékvezető pontot ítél és a labda játékon kívül van, a labdaszedők végigfutnak a játéktér rövidebb oldalán, egyik saroktól a másikig, begyűjtve a labdát. A játéktérről begyűjtött labdákat az egyes sarkoknál levő tárolókban helyezik el. Általánosságban minden begyűjtött labdát a játékvezető asszisztens asztalán levő dobozba helyeznek az egyes játszók között.

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 ± 2 mm-es eltérés többnyire elfogadható. Az 1. és 2. kategóriába tartozó mozgáskorlátozott 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, az ITTF szám (ha van) és a szállító 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 honlapján, a www.ittf.com/equipment weboldalon megtalálható a jelenleg engedélyezett ütőborításokat tartalmazó lista (LARC).
- 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 játékcsarnokban, 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 honlapján.
- 7.2.6 A mérkőzés előtt minden játékosnak jogában áll önkéntesen, büntetés kockázata nélkül leellenőriztetni ütőjét. Az ütőellenőrzés részletei az ITTF honlapon belül az URC weboldalán találhatóak.

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. **Az ellenőrzésre általánosságban a „Call Area”-ban, a mérkőzés előtt kerül sor, majd az ütőket papírzacskókba helyezik és a játékvezető így viszi azokat a játéktérre.** 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 az asztalon kell hagyniuk az ütőjüket a játszmák közti, **illetve minden egyéb hivatalos szünet alatt**, 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 mozgáskorlátozott 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.

Az alkalmazandó ütőellenőrzés folyamata a következő hivatkozás alatt található:

<https://www.ittf.com/committees/umpires-referees/documents/>

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 (v. ö. 8.1.6).
- 8.1.2 A ruházat látszólagos színe a fontos, és a főbíróknak 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 a „Call Area”-ban.
- 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 közelről nézve elég eltérőek, a nézőtér hátsó sorából vagy TV-n nézve 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 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). Egyéb eseményeken megengedett, hogy a páros tagjai eltérő színű ruházatot viseljenek.

8.3 Hirdetések

- 8.3.1 A mezen, rövidnadrágon vagy szoknyán a gyártó logóján vagy márkajelzésén túlmenően elhelyezhetők hirdetések, habár bizonyos típusú termékek reklámozása nem megengedett, úgy mint dohányáru, alkohol, kábítószer és egyéb illegális termékek. 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 öltözék 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 öltözékekkel kapcsolatos elvárásoknak. Egy mozgáskorlátozott játékos – akár kerekesszékes, akár álló – hordhat melegítőalsót játék közben, de farmernadrág viselése nem megengedett.

8.6 Váltóruha

- 8.6.1** Abban az esetben, ha egy játékos az öltözékét le kívánja cserélni szakadás vagy izzadság miatt, a férfiak számára számos kultúrában elfogadott, hogy a teremben, de játéktéren kívül megtegyék ezt. Egyes kultúrákban vagy vallási közösségekben ez a viselkedés nem elfogadott, és a legtöbb kultúrában a nők számára sem elfogadott. Ilyen esetben a férfi vagy női játékos számára megengedhető, hogy egy hivatalos közreműködő kíséretében elhagyja a játékteret bármely hivatalos szünet alatt és átöltözhessen. Ezt a lehető leggyorsabban kell elvégezni, de megengedett, hogy valamivel hosszabb ideig tartson, mint a szabályzatban rögzített szünet időtartama. A főbíró alkalmanként engedélyezheti vagy általánosságban átruházhatja a játékvezetőkre az engedélyezés jogát; ez utóbbi esetben az eligazítás során ezt közölni kell a játékvezetőkkel és a csapatvezetőkkel. A női játékosok részére mindig engedélyezni kell, hogy elhagyhassák a termet, ha át akarnak öltözni.

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

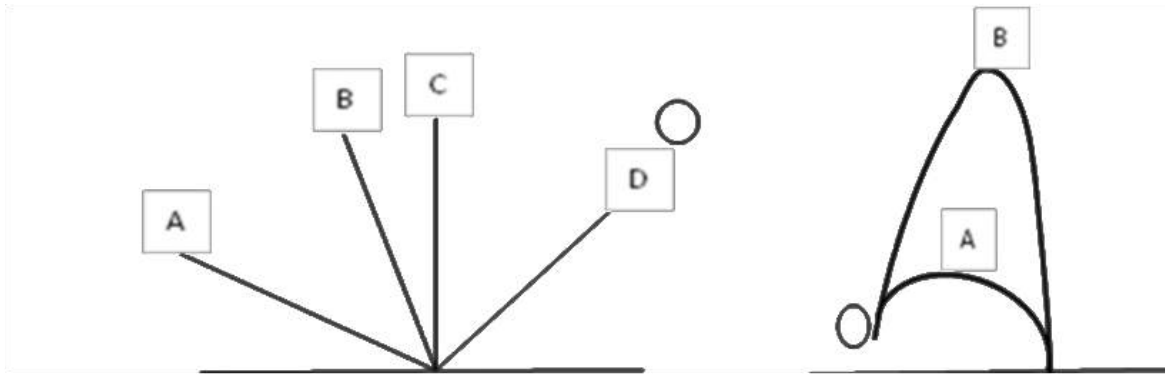
10.2.1 Az az előírás, hogy az adogató szabad kezének nyitva kell lennie, azt a célt szolgálja, hogy a játékos ne ragadhasa meg a labdát és ne hozhassa azt forgásba feldobás közben. A játékszabály alkalmazásakor a játékvezetőnek nem arra kell figyelnie elsősorban, hogy pontosan hogyan is hajlanak az adogató 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 szövege szövege. 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.



10.3.1.1 ábra

10.3.1.2 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 ütővel 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 – **nincs-e a labda és a hálókészlet közötti térben azt követően, hogy a labdát feldobták.**

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 Abból adódóan, hogy a hálóval egy vonalban helyezkednek el, a játékvezetőnek és/vagy a játékvezető asszisztensnek – **különösen amikor a selejtezők során asztalonként csak egy játékvezető működik közre** – 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 elveszik.

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, új adogatást rendelhet el és figyelmeztetheti a játékost pont ítélése nélkül. Akár a játékvezető, akár az asszisztens figyelmeztetheti a játékost (lásd a D mellékletet a megfelelő kézmozdulatokkal). Egy mérkőzés alatt csak egy figyelmeztetés adható. 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 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.
- 10.6.3 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 térfelel 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 megismételteni 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 megisméltelt labdamenet előnyeit igénybe venni, azonban ha az esemény körülményei olyanok, hogy az ellenfelet megzavarhatják, akkor megengedhető az isméltés.

11.4 Készenlét hiánya

- 11.4.1 A játékvezető elrendelheti a labdamenet megisméltését, ha a fogadó **vagy partnere** nem áll készen, feltéve, ha **a fogadó** nem kísérli 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 ismételni 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 megismételni 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 szerinte 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. **A játékfelület elmozdításáról szóló szabály több mint 50 éves, és abból az időből származik, amikor még nem voltak összecusukható asztalok. Manapság zsanérok vannak az asztalokon, és egy kisebb nyomás vagy akár a padlóra ugrás is elmozdíthatja a játékfelületet. Emiatt a legtöbb játékvezető nem alkalmazza szigorúan ezt a szabályt, és a kerekesszékes játék lehetetlen is lenne, ha a betartatnák a „játékfelület elmozdítására” vonatkozó szabályt. Csupán az asztallap megemelése, tartós eltolása vagy áthelyezése, valamint szándékos megrázása esetén ítéljük pontot.**

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 játékfelületen 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 játékfelület 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 játékfelületen 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 játékfelülethez 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 csuszákkal 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

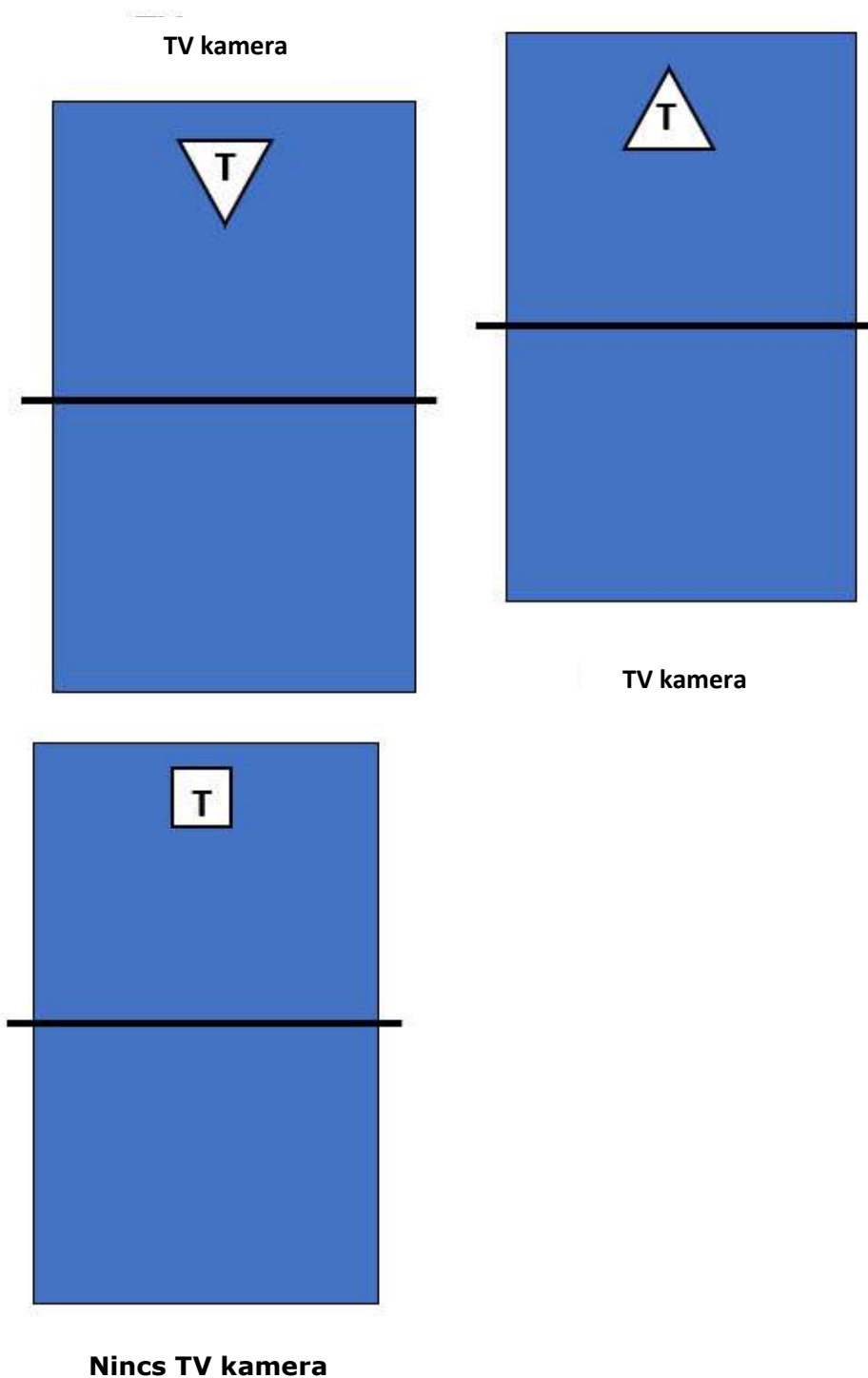
- 12.3.1 Abban az esetben, ha a játékvezető biztos abban, hogy helyes döntést hozott, ne változtassa meg pusztán azért, mert a játékosok szerint nincs igaza, azonban fontoskodónak tűnhet, ha ragaszkodik egy olyan döntéséhez, mellyel mindkét játékos vagy pár határozottan ellenkezik. Fennáll a veszélye 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 döntenie, 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 ítétek pontot ellenfele ellen, akkor a labdamenetet meg kell ismételni.

13 A JÁTÉK FOLYTONOSSÁGA

13.1 Időkérés

- 13.1.1 A játszmák 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 játszma megkezdését követően a labdamenetek között lehet kérni. **Abban a valószínűtlen esetben, ha az egyik játékos által kért idő után a másik játékos is időt kér, még mielőtt a játék folytatódott volna, ez megengedhető. A szabály célja az, hogy az időkéresekre a labdamenetek között kerüljön sor a játszmán belül.**
- 13.1.2 A kérés észlelésekor a játékvezető felfüggeszti a játékot, felmutat egy fehér lapot, **és azt mondja, „Időkérés”,** feje fölé emelve a lapot 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, **a középvonalra, az asztal végétől kb. 15 cm-re elhelyeznie, a főbírói eligazítás szerint.** Miután a speciális jelzőtáblát (vagy fehér jelzést) elhelyezte az asztalon, és mielőtt azt ismét elvonná 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 következik 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 téréfélén.



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 labdapattogtatást, az adogatást megelőző hosszú szüneteket, a páros társsal folytatott hosszas megbeszélést, melyeket meg kell akadályozni.
- 13.2.2 A játékosok legfeljebb 2 perig gyakorolhatnak, azonban amint ezt befejezték, el kell kezdeniük a mérkőzést abban az esetben is, ha a gyakorlás 2 percnél rövidebb ideig tartott.

13.3 Törülközés

- 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 törülközési szünetet, azonban ezek a szünetek a játék bizonyos állomásaira korlátozódnak.
- 13.3.2 A játékosok rövid törülközési szünetet vehetnek igénybe a játszma elkezdését követő minden 6. poén után, valamint a mérkőzés döntő játszmaájában a térfélcseré alkalmával. A szemüvegeseknek, különösen forró környezetben, lehetnek problémáik, és számukra a játékvezető engedélyezheti labdamenetek között a szemüveg tisztítását.
- 13.3.3 A törülközés 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 törülközzenek 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 játékos nem tudja azonnal kicserélni az ütőt, hívni kell a főbíró.**
- 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 főbírónak. 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 mozgáskorlátozott játékos átmenetileg nem képes játszani korlátozottságának 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 döntik 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. **Játshmák között érdemes megvárni, míg mindkét pár visszatér az asztalhoz, mielőtt megkérdeznénk, hogy melyik játékos fog adogatni.**
- 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 térfélen 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 rendben 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 játékelvel, 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 labdamentet 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 labdamentben adogatott; ha nem volt a labda játékban, akkor a következő adogató az, aki az előző labdamentben fogadott.

15.2.2 Ezek után minden labdamentben az ütésszámlálónak 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 játékosok a labdament időtartamán kívül bármikor kaphatnak tanácsot, feltéve, hogy a játék folyamatossága emiatt nem sérül. Noha már nem tiltja a szabály a gyakorlás és a mérkőzés kezdete közti tanácsadást, lehetőleg el kell kerülni, mivel késleltetné a mérkőzés megkezdését.

- 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, **a nézőtérről ad tanácsot**, vagy ha a szabályosnál hamarabb visszatér, akkor a játékvezető felfüggeszti a játékot és jelenti a főbíróknak.
- 16.5 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.
- 16.6 A játékvezető asszisztens gyakran a játékvezetőnél jobb helyzetben van ahhoz, hogy lássa a szabálytalan tanácsadást **labdament közben**. A játékvezető asszisztensnek azonnal a játékvezető tudomására kell hoznia, ha azt látja, hogy szabálytalan tanácsadás történik, akár „Állj” bemondásával 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 túlreagálja, 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 végét 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 labdamentet 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 tűntethette fel a viselkedés, akkor azonnal új labdamentet 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 **mindkettőjük eredményjelzője** mellé ki 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 megbeszélte jelzést használni vagy üzenetet küldeni részükre.
- 17.3.3 Előfordul, hogy egy játszma befejezése után kell büntetőpontot ítélni, vagy 2 büntetőpontot kell ítélni 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 ítélték, akkor bármelyikük újbóli vétkessége 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 ítélték. A páros mérkőzés második játszmájában A szándékosan rálép a labdára, eltörve azt. A játékvezető 2 büntetőpontot ítél az A/B pár ellen. Következő egyes mérkőzésekre mindkét játékos 1-1 sárga-piros lapot visz tovább.

Egy páros mindkét tagja (A és B) fegyelmezetlenül viselkedett, miután elveszítették a játszmat (egyikük eldobta az ütőjét, a másik trágárságokat kiabált). Sárga lap A játékosnak és sárga-piros B-nek. Nem számít, hogy az egyik egy kicsit előbb történt-e vagy egyszerre. A páros valamely tagjának adott sárga vagy sárga-piros lap a páros egészére vonatkozik. A csapatmérkőzés következő egyéni mérkőzésén mindkét játékos sárga lappal indul. Mindkét egyéni mérkőzés első játszmája 0-1-ről vagy 1-0-ról indul az ellenfél javára.

A lapok összeadódnak, de a büntetőpontok nem.

- 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 mérkőzéslapon, 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 fegyelmezetlenségről, 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 fegyelmezetlenség 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 labdamenet 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 labdamenet 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. **Amennyiben a főbírói eligazításon nem kerül szóba ez a téma, nem javasolt az adogató nevének bemondása minden adogatás váltásnál.** A játszma kezdetekor az adogató nevét kell először bemondani.
- 18.1.4 Noha a játékosok nevének bemondása nem kötelező, mindamellet 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 labdamenetet 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 közzéte 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. **Az asztalitenisz játékvezetés egyik legnagyobb kihívást jelentő része a szabálytalan adogatások megítélése, mivel annyiféle szabálytalan adogatás van, hogy nem lehet mindet egyetlen kézzel kifejezni. A játékvezető és a játékvezető asszisztens részére is ezeknek a kézjeleknek az alkalmazása javasolt, hogy a játékosok, az edzők és a közönség is jobban értse a helyzetet. A játékvezető vagy az asszisztens először a hiba kézzel mutatja. Ha a játékos rákérdez vagy magyarázatra van szüksége, a játékvezető vagy az asszisztens szóban elmagyarázza, olyan egyszerű kifejezéseket használva, mint pl. „nem eléggé magas labda” vagy „labda az asztal alatt”.**

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 „hibá”-t bemondani. Ha azonban a labdamenet 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 hálózhoz ér – „a hálózhoz ért”

elmozdította a játékelületet – „elmozdult az asztal”

szabad kézzel a játékelülethez 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. (Lásd az E mellékletet.)

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 (ld. az A mellékletet), amíg mindkét játékos vagy páros meg nem érkezett a játéktérre; 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.

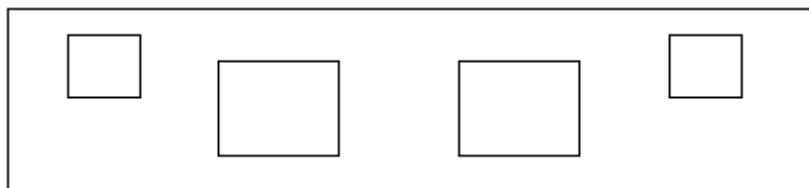
- 19.5 Az eredményjelzők általában a játékvezető és/vagy a játékvezető asszisztens előtt helyezkednek el, a játékosok felé nézve, és ebben a helyzetben a csarnok végében ülő nézők számára nehezen láthatók lehetnek. Az eredményjelző kezelője az arra alkalmas szünetekben – pl. törölközéskor, a labda visszahozatalakor 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 javasolt 10–10-re visszaállítani az eredményjelzőt, mivel ennél az állásnál mindenki váltott adogatásra számít. **Abban az esetben, ha elektronikus eredményjelzők is használatban vannak, vagy a kézi eredményjelző számozása nem 20-nál (hanem pl. 25-nél) ér véget, akkor viszont a félreértések elkerülése végett jobb 0–0-ra állítani (vagy 5–5-re, ha 25-ig tart a számozás). Például ha az elektronikus kijelzőn 21–20-as állás látható (vagy 26–25 lenne a 25-ig számozott kézi eredményjelzőn), akkor jobb 1–0-ra állítani (vagy 6–5-re), mint 11–10-re.**
- 19.7 Lásd az A mellékletet az eredményjelzők helyes használatáról.

20 ÖSSZEGRZÉS

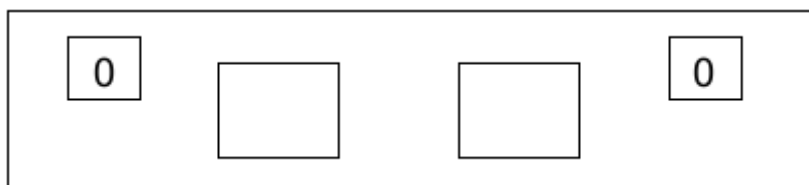
- 20.1 Függetlenül attól, hogy csapatban vagy egyedül dolgoznak, a mérkzések hivatalos közreműködőinek munkája nehéz és megterhelő lehet. Igazságosnak kell lenniük, de nem lehetnek elnézők, határozottak, de nem fontoskodónak, és magabiztosnak, de nem tolakodónak kell lenniük. A legtöbb ember számára 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 közreműködökké váljanak.

A melléklet – Hivatalos közreműködők teendői a mérkőzések alatt

1. Ha van „call area”, a játékvezetőknek ott kell megjeleníteniük a főbíró által meghatározott időpontban. A call area-ban a játékvezető megkapja a mérkőzéslapot, leellenőrzi a játékosok által hozott mezek, illetve párosnál és csapatmérkőzésnél a rövidnadrágok/szoknyák színét, leellenőrzi a nevet vagy rajtszámot, lejegyzí a tanácsadók nevét, elvégzi a labdaválasztást és ütőellenőrzést (a VOC kivételével). Amennyiben az ütő hivatalos ütőellenőrzésen esik át, az ütőt el kell vinni az ütőellenőrző központba.
2. 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.
3. Ha lehetséges – és nem történt meg korábban a call area-ban –, akkor a játéktérre történő bevonulás előtt ellenőrizzük, hogy az egyes csapatok játékosai és az azonos Szövetséghez tartozó párosok játékosai hasonló öltözetet 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.
4. A játéktérre érkezéskor ellenőrizzük, hogy az asztal és a térelválasztók megfelelően helyezkedne-e el, valamint hogy a háló feszessége és magassága megfelelő-e, a hálótartó rögzítve van-e az asztalhoz, és nem lóg-e le a hálósínór. Gyorsan ellenőrizni kell, hogy tiszta-e az asztal, és szükség esetén le kell törölni. Ha mikrofont használunk, célszerű ellenőrizni, hogy működik-e, és hogy milyen hangerővel kell majd beszélnünk.
5. 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

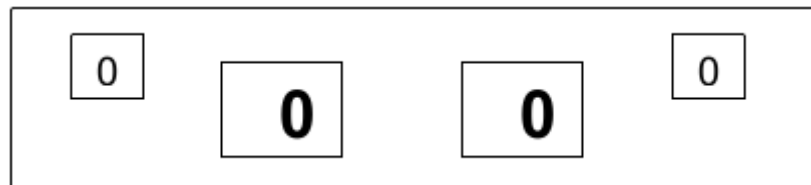


2. ábra: A játékosok érkezését követően

6. 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.

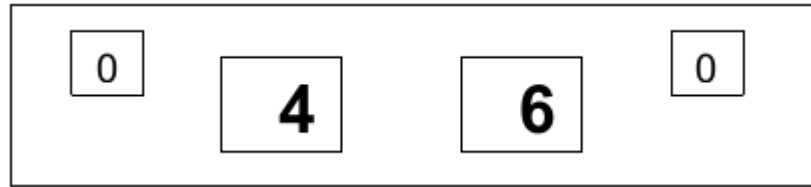
7. Mindkét játékos vagy páros jelenlétében, egy kétszínű korong feldobásával döntsük el, hogy ki választhat először adogatót vagy térfelet, és győződjünk meg róla, hogy tudják, hogyan kell választani. Vigyázzunk, hogy ne essen a korong az asztalra, és lehetőleg a padlóra sem.
8. Miután mindkét játékos 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.
9. 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.
10. 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. **Soklabdás lebonyolítás esetén a kiválasztott labdák közül bármelyiket használhatjuk (ld. 6.2.1).**
11. Mérjük a gyakorlásra fordított időt, és jelezzük a játékosoknak, amint lejár a rendelkezésre álló idő. Bizonyosodjunk meg afelől, hogy a játékosok **semmi olyat nem tesznek, ami a gyakorlást követően a mérkőzés elkezdését elhalasztaná.**
12. 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.
13. 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. játszmban 0–0-nál

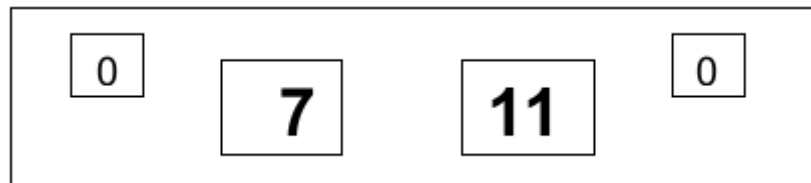
14. Indítsuk el az időmérést, amikor az első játékos adogatni kezd, állítsuk le és folytassuk újra a játék jelentős szüneteiben, mint pl. törölközés alkalmával, vagy ha a labdát a játéktéren kívülről kell visszahozni. Mondjuk be, hogy „Idő”, ha a játék 10 perce tart, kivéve, ha már érvényben van az időjáték, vagy ha már 18 pontot szereztek a játékosok a játszma során.
15. 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

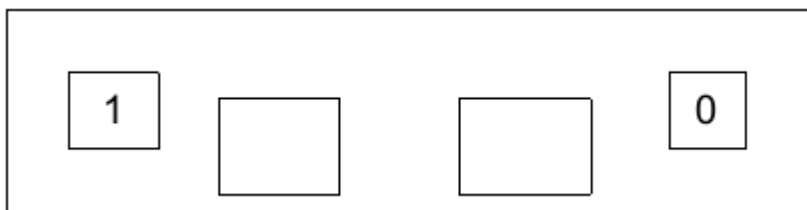
16. Ne engedjük, hogy a játékosok húzzák az időt azzal, hogy **tanácsot kérnek**, a labdamenetek között sétálgatnak a játéktéren, hosszan pattogatják a labdát adogatás előtt vagy páros partnerükkel hosszasan diskurálnak.
17. Biztosítsuk, hogy **a labdamenetek alatt** a játékosok ne kaphassanak tanácsot 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.
18. 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.



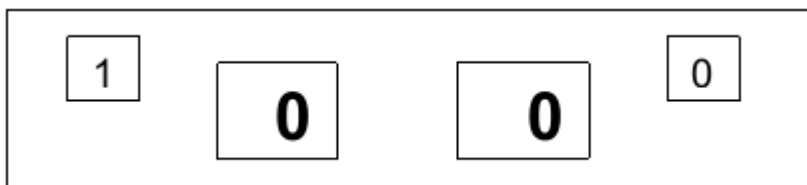
5. ábra: Az első játszma végén

19. 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.
20. 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.
21. 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.
22. 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 felejtjük 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).

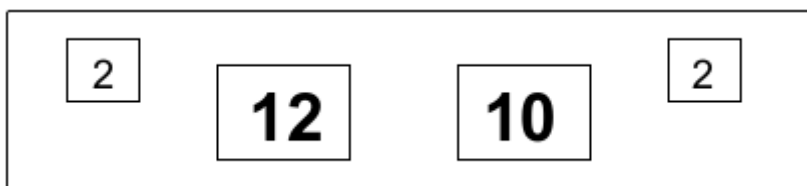


6. ábra: A második játszma megkezdése előtt



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

23. A mérkőzés végén jelentsük be az eredményt, és csapatmérkőzés esetén a csapatmérkőzés aktuális állását. Töltsük ki a mérkőzéstáblát, és kérjük meg a játékosokat (egyéni mérkőzés esetén) vagy a csapatkapitányokat (csapatmérkőzés esetén), hogy írják alá a megfelelő helyen. Erre gyakran nincs szükség, így a főbíró az eligazítás során elmondja, hogy elvárja-e a mérkőzéstáblán az aláírást. Hagyjuk az eredményjelzőn a pontszámokat és a játszmaeredményt is (8. ábra).



8. ábra: A mérkőzés végén

24. Vigyük vissza a mérkőzéstáblát a megfelelő hivatalos közreműködőhöz. Mielőtt elhagynánk a játékkeret, 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 eredményjelzőt a kiinduló üres pozícióba (1. ábra).

25. 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.

Az eljárásrendről szóló oktató videók az URC weboldalán is elérhetők:

<https://www.ittf.com/committees/umpires-referees/videos/>

B 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. **Javasolt, hogy alapszinten képesek legyenek angol nyelven kommunikálni, hogy meg tudják 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 kigondolt nemzeti oktatási, képzési és minősítési programot.

Az IU vizsga többnyire 50 kérdésből áll, **ezek közül 40 kérdésnél négy válaszlehetőség közül kell kiválasztani a helyeset, valamint 10 szituációs kérdést is tartalmaz.** 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 vonatkozó), 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. **Ahhoz, hogy valaki IU minősítést szerezzen, nem elegendő a szabályok ismerete, hanem a játék- és versenyszabályok céljaival és értelmezésével is tisztában kell lenni.**

A minősítés megszerzése után az IU-nak több lehetősége nyíthat 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 **bevezessen** az IU-k számára egy magasabb szintű minősítést is. A kijelölt ITTF versenyek során az Emeltszintű Játékvezető-képzési (AUT) **gyakorlaton** történő részvétel, az ITTF által felügyelt emeltszintű írásbeli vizsga **(Emeltszintű Szabály Vizsga (ARE))** sikeres letétele, különböző versenyeken különböző értékelők általi értékelésben történő részvétel, valamint sikeres **angol nyelvű** 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 **és saját névtáblájukat viselik – egyéb rendelkezés hiányában.**

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 ismeretéről történő **ismételt beszámolást tartalmazó újraminősítés** – 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 éven át aktív fehér jelvényes játékvezető;
- Legalább 2 nemzetközi versenyen közreműködik IU-ként;
- 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 db „Megfelelt” minősítést kapott legalább két verseny alkalmával, legalább 3 oktatótól;
- Sikeresen vesz részt egy angol nyelvű, személyes vagy Skype-os (vagy hasonló videokonferenciás eszközzel végzett) – szóbeli meghallgatáson, melyen bizonyítja, hogy a versenyeken a játékosokkal és a többi közreműködővel megfelelően tud kommunikálni angol nyelven.

További feltételek

- Az értékelés az AUT tanfolyamon történt részvételt, valamint az ARE vizsga sikeres letételét követően kezdődhet;
- Sikertelen ARE vizsga esetén a jelölt az első próbálkozástól számított 12 hónapon belül nem próbálkozhat újra, és nem kaphatja ugyanazt a kérdéssort;
- 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 szóbeli meghallgatás az AUT-on történt részvétel, valamint sikeres ARE után, vagy 4. „megfelelt” értékelés kézhezvételét követően kérelmezhető;
- A 4. „megfelelt” értékelés kézhezvételétől számított legfeljebb 12 hónapon belül részt kell venni az angol nyelvű meghallgatáson;
- Amennyiben a jelölt megbukik a szóbeli meghallgatáson, akkor az első meghallgatástól számított két éven belül sikeresen teljesítenie kell a megismételt meghallgatást;
- Az ARE-n és a szóbeli meghallgatáson 5 éven belül legfeljebb kétszer lehet részt venni.
- A kék jelvény megszerzésére irányuló folyamatot az AUT-on történt részvételtől, illetve a sikeres ARE vizsgától számított legfeljebb 5 éven belül le kell zárni, attól függően, hogy melyik történt előbb (pl. ha 2017. május 10-én vett részt az AUT-on és 2018. augusztus 12-én ment át az ARE vizsgán, akkor 2022. május 9-ig kell a folyamatnak lezárulnia);
- Azok a jelöltek, akik nem teljesítik sikeresen a meghallgatást időben vagy nem zárják le a kék jelvény megszerzésének folyamatát határidőre, azok a fehér jelvényű státuszt kapják vissza, és a kék jelvény megszerzésének teljes folyamatát újra kell kezdeniük;
- A versenyeken szerzett „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” töröl **egy korábbi** „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 **versenyen**, kivéve, ha hiányzása az értékelő megítélése szerint elfogadható ok miatt következett be.

Hogyan tartható fenn a kékjelvényes státusz?

Feltételek:

- Három naptári éven belül legalább 2 versenyen legalább 2 értékelőtől szerzett 3 db, „megfelelt” minősítésű értékelés;
- A fehér jelvényesek jelenlegi újraminősítésének történő megfelelés, amint az újraminősítés megkezdődik;
- A játékvezető szövetségéhez tartozó értékelőtől nem kapható értékelés;
- A sikeres szóbeli meghallgatást **és a 4. „megfelelt” minősítés megszerzését** követően minden további „megfelelt” minősítés a következő 3 éves periódusba (pl. ha a jelölt 2018. május 31-én szerezte meg a minősítést, akkor 2021. december 31-én ér véget a 3 éves időszak) 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 **és fehér jelvényesekké váltak**, újra kékjelvényesekké válhatnak, amennyiben **a kékjelvényes státusz elvesztését követő 3 éven belül** 2 egymást követő naptári évben **legalább 2 értékelőtől** megszerzik a 4 „megfelelt” minősítést. **A 3 éves belüli megszerzésre vonatkozó feltétel 2020 december 31-én lép hatályba.** Az a kékjelvényes játékvezető, aki elveszíti státuszát és nem tudja azt határidőre visszaszerezni, fehér jelvényessé válik, és a teljes kékjelvényes folyamatot előlről kell kezdenie.

Emeltszintű játékvezetői képzések (AUT)

Az AUT **gyakorlati** 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.

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

A tárgyak általános összefoglalása:

- Bevezető gyakorlatok;
- **Megjelenés és kommunikáció;**
- Adogatási és viselkedési elvárások;
- **A játékvezető és a játékvezető asszisztens feladatai;**
- **Mérkőzések irányítása;**

- Kézjelek és teendők a játéktéren;
- Értékelések;
- Bonyolult problémák;
- A mozgáskorlátozott versenyek egyedi jellemzői;
- Írásbeli vizsga (ARE).

Emeltszintű Szabály Vizsga (ARE)

Az AUT képzés nem fedi le az ARE vizsgán kért anyagot.

Az írásbeli vizsga 60 felelet-választós kérdésből áll, melyek közül 15 angol nyelvű, a többi 45 a következő nyelveken érhető el: francia, német, spanyol, orosz, kínai, japán, koreai és arab. Ennek az a célja, hogy a jelöltek számot adjanak a játék- és versenyszabályok alapos ismeretéről, valamint a főbb ITTF versenyek során elvárt szintű angol nyelvtudásukról.

A résztvevőknek nagyon jól kell ismerniük a szabályokat, és naprakésznek kell lenniük a friss szabályváltozásokat illetően. A vizsga nem ismételhető 12 hónapon belül, nem lehet azonos kérdéssor, és öt éven belül nem ismételhető kettőnél többször.

Az AUT-on történő részvétel és az ARE sikeres letétele előfeltétele annak, hogy valaki kéjfelvényes 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 részvételi költség attól függ, hogy ARE-re, AUT-ra vagy mindkettőre sor kerül-e (az aktuális költségekről lásd az ITTF URC weboldalát).

A képzés költsége fedezi a képzésen történő részvétel díját, a játéktéren történő értékeléseket és az ezt követő versenyeken történő értékeléseket, amennyiben a jelölt sikeres ARE vizsgát tett. Abban az esetben, ha egy jelölt megbukik az írásbeli vizsgán (az ARE-n), akkor addig nem kerül sor értékelésre a játéktéren, amíg újból el nem megy vizsgázni.

Az AUT a verseny megkezdése előtt egy teljes napot vesz igénybe, így a jelöltek állják az ebből fakadó szállás- és étkezési költségeket.

A rendezők költségei

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

- A kijelölt oktatók utazási költsége és oktatói honoráriumai;
- A képzési és vizsgaanyagok.

Amennyiben kettőnél több oktatóra van szükség, a Rendező felelős minden további oktató utazási költségeinek és oktatói díjazásának megtérítéséért.

A szervezők az alábbiakért felelősek:

- Vendéglátás (szállás **egyágyas szobában** + 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 hozzájárulásának igényléséért lásd jelen dokumentum "Jelentkezés AUT, ARE és értékelések rendezésére" című részét.

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

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.

C melléklet - Magatartási útmutató a mérkőzések hivatalos közreműködői részére

A játékosoktól elvárt magas szintű professzionalizmusra és magatartási normákra tekintettel az ITTF saját tisztviselőitől és azoktól a hivatalos közreműködőktől is magas szintű professzionalizmust és magatartási normák betartását várja el, akik az ITTF által felügyelt és elismert eseményeken tevékenykednek. Az útmutatóban leírtakat be nem tartó ITTF tisztviselők ellen hivatalos fegyelmi eljárás indulhat.

A hivatalos közreműködők, különösen mikor **hivatalos 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.

1 A HIVATALOS KÖZREMŰKÖDŐK

- 1.1 Tanulmányozzák és legyenek biztosak abban, hogy helyesen értelmezik az összes vonatkozó szabályt, feladatot és eljárást azon a versenyen, ahol közreműködnek;
- 1.2 Legyenek jó fizikai állapotban, legyen (szemüveggel vagy anélkül) látásuk és hallásuk megfelelő;
- 1.3 Viseljenek megfelelő egyenruhát, legyenek ápoltak és gondoskodjanak személyes higiéniájukról;
- 1.4 Álljanak készen a feladatok elvégzésére;
- 1.5 Pártatlanságukat feltétlenül tartsák fenn, és kerüljenek a játékosokkal és edzőkkel mindenféle olyan kapcsolatot, ami a pártatlanság kétségét felvetné;
- 1.6 A felelősségi körükhöz nem tartozó kérdéseket a főbíróhoz vagy a megfelelő közreműködőhöz továbbítsák;
- 1.7 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;
- 1.8 Döntéseik és intézkedéseik biztonságos környezetet teremtsenek;
- 1.9 Döntéseik és intézkedéseik zaklatásmentes környezetet teremtsenek;
- 1.10 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.

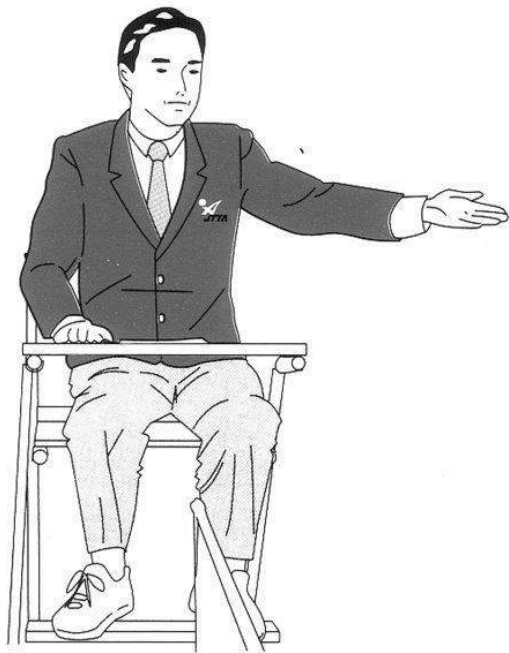
2 A HIVATALOS KÖZREMŰKÖDŐKNEK NEM SZABAD

- 2.1 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;
- 2.2 A játékosoktól, edzőktől, csapatoktól ajándékot elfogadniuk. A szervező szövetség által minden közreműködő részére adott ajándék elfogadható;
- 2.3 Alkoholtartalmú italt, kábítószer fogyasztaniuk vagy a teljesítményüket akadályozó gyógyszereket bevenniük azon a napon, melyen közreműködnek;
- 2.4 Nyilvánosan kritizálniuk más közreműködőket vagy egyéb módon rontaniuk a sportág hírnevét, akár a közösségi média felhasználásával.
- 2.5 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.

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

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

D melléklet – Javasolt kézjelek és bejelentések



1. Következő adogató és játszma /
mérkőzés győztese



2. Megismételt labdamentet



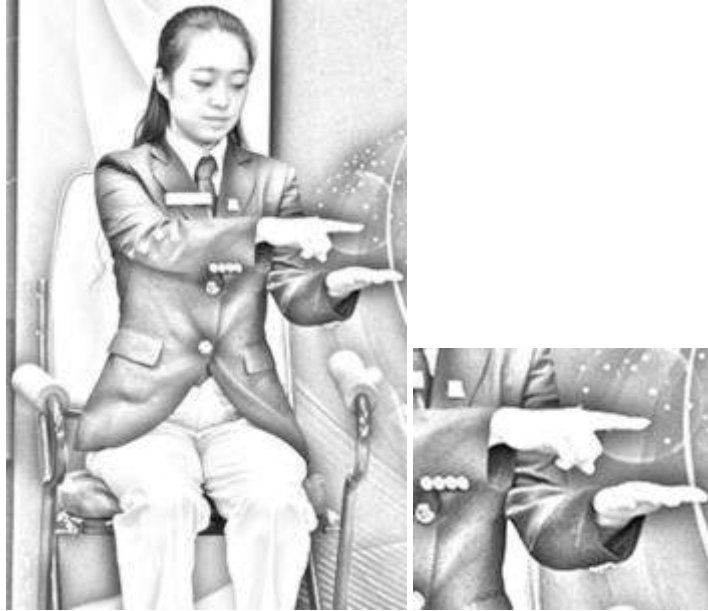
3. Pontszerzés

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

Kézjelek a szabálytalan adogatás jelzésére

1. Amennyiben a labda nem emelkedik legalább 16 cm magasra azután, hogy elhagyta a szabad kezet, a játékvezető vagy az asszisztens az 1. ábrán látható kézjelet mutatja.

Szóbeli közlés: A feldobás nem elég magas.



1. ábra. Nem elég magas feldobás

2. Amennyiben az adogatás nem úgy indul, hogy az adogató mozdulatlan szabad kezének nyitott tenyerében nyugszik a labda, akkor a játékvezető vagy az asszisztens a 2. ábrán látható kézjelet mutatja.

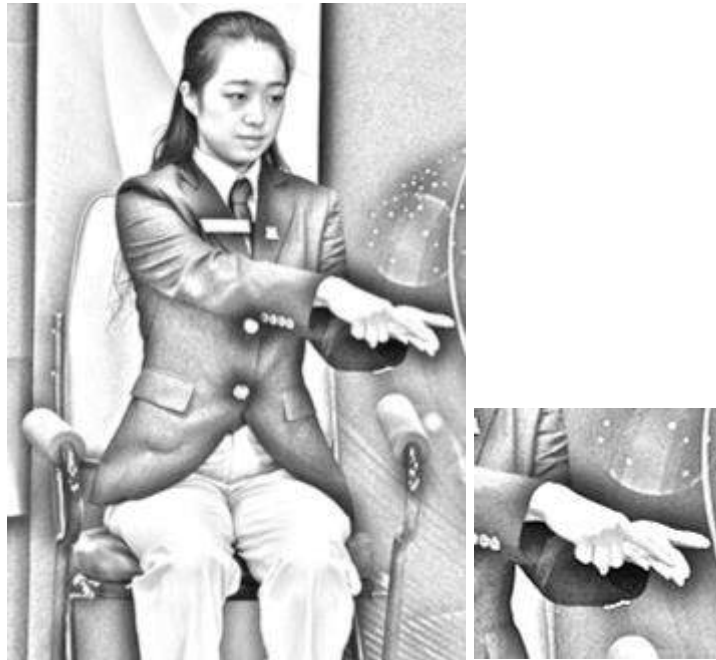
Szóbeli közlés: Nem nyitott tenyér.



2. ábra. Nem nyitott tenyér

3. Amennyiben az adogatás úgy indul, hogy az adogató mozdulatlan szabad kezének ujjain nyugszik a labda, akkor a játékvezető vagy az asszisztens a 3. ábrán látható kézjelet mutatja.

Szóbeli közlés: Labda az ujjakon.



3. ábra. Labda az ujjakon

4. Amennyiben a labda a játékfelület síkja alatt van bármikor az adogatás megkezdésétől a labda megütéséig, akkor a játékvezető vagy az asszisztens a 4. ábrán látható kézjelet mutatja.

Szóbeli közlés: Labda a játékfelület síkja alatt.



4. ábra. Labda a játékfelület síkja alatt

5. Amennyiben a labda az adogató alapvonalán belül van bármikor az adogatás megkezdésétől a labda megütéséig, vagy az alapvonalon belül történt a labda megütése, akkor a játékvezető vagy az asszisztens az 5. ábrán látható kézjelet mutatja.

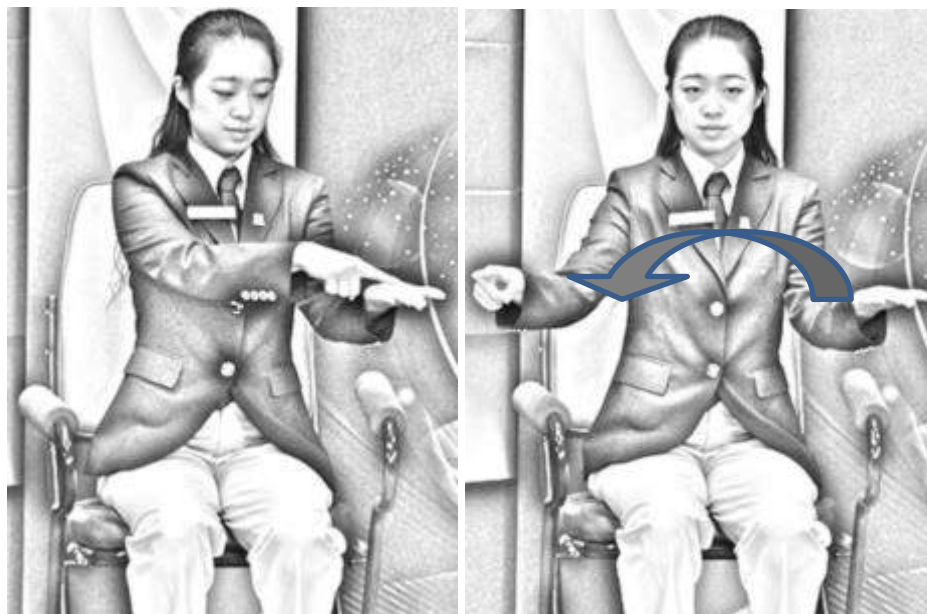
Szóbeli közlés: Labda az alapvonalon belül.



5. ábra. Labda az alapvonalon belül

6. Amennyiben a labda nem közel függőlegesen lett feldobva, akkor a játékvezető vagy az asszisztens a 6/1. és 6/2. ábrán látható kézjelet mutatja.

Szóbeli közlés: Nem függőleges.



6/1. ábra. Nem függőleges

6/2. ábra. Nem függőleges

7. Amennyiben a labdát eltakarja a fogadó elől az adogató vagy párosbeli partnere, vagy bármi, amit maguknál tartanak vagy viselnek, akkor a játékvezető vagy az asszisztens a 7. ábrán látható kézjelet mutatja.

Szóbeli közlés: Valami vagy valaki (könyök, váll, fej, partner stb.) által takart labda.



7. ábra. Takart labda

Ha a játékos megkérdezi, hogy miért vagy mi takarta a labdát, a játékvezető a mutatóujjával mutatja meg. Például ha a labdát az adogató válla takarta el a fogadótól, akkor a játékvezető a játékos a 7/1. ábrán látható kézjelet mutatja.

Szóbeli közlés: Vállal takart labda



7/1. ábra. Vállal takart labda

	A	B	C	D	E
1	Szituáció	Játékvezető jelzése	Játékvezető közlése	Játékvezető asszisztens jelzése	Játékvezető asszisztens közlése
2	Játszma kezdete	Nyitott kézzel az adogatóra mutat ¹	„X adogat, 0-0” (vagy megállapodás szerint egyéb közlés)	Semmi	Semmi
3	Adogató változása	Nyitott kézzel a következő adogatóra mutat ¹	Semmi	Semmi	Semmi
4	Hivatalos szünet után a játék folytatása	Nyitott kézzel az adogatóra mutat ¹	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 ³	Bemondja az új eredményt	Semmi	Semmi
6	Hálót érő adogatás	Amint a labda a megfelelő térfelet éri, a karját a feje felé emeli ² , a hálóra mutat, ha szükséges	„Necc” és az előző eredményt megismétli	Amint a labda a megfelelő térfelet éri, a karját a feje felé emeli ² , a hálóra mutat, ha szükséges	Semmi*
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 ³	„Hiba” és bemondja az új eredményt	Karját a feje felé emeli ²	„Hiba” és tájékoztatja a játékvezetőt, aki bemondja az új eredményt
8	Párosban adogatáskor rossz térfelelen pattan a labda	A fogadó pontszerzését jelzi ³ , 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 ³	Új eredmény	Semmi	Semmi
10a	Adogatás szabályossága kétes a játékvezető szerint (a mérkőzésen először)	A karját a feje felé emeli ²	„Állj”, figyelmezteti az adogatót és megismétli az előző eredményt	Semmi	Semmi

10b	Adogatás szabályossága kétes az asszisztens szerint (a mérkőzésen először)	A karját a feje felé emeli ²	„Új adogatás”, és megismétli az előző eredményt	Karját a feje felé emeli ²	„Állj”, az adogatót figyelmezteti, 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 ³	„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 ³	Bemondja az új eredményt	Karját a feje felé emeli ²	„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 ²	„Állj”-t mond és az előző eredményt megismétli	Karját a feje felé emeli ²	„Állj”
13	Labdamenet közben kiderül, hogy az adogatás, fogadás rendjében hiba történt, vagy rossz térfélen vannak a játékosok	Karját a feje felé emeli ²	„Állj”, a rendet helyreállítja és megismétli az előző eredményt.	Semmi	Semmi
14	Tanácsadás történik játék közben, első alkalommal	Karját a feje felé emeli ² , 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 ²	„Állj” és tájékoztatja a játékvezetőt
15	Tanácsadás történik játék közben, következő alkalommal	Karját a feje felé emeli ² , egy piros lapot felmutat a vétkes irányába, székét el nem hagyva	„Állj”, ha a labda játékban van, elküldi a tanácsadót a játéktérről, és megismétli az előző eredményt	Karját a feje felé emeli ²	„Állj” és tájékoztatja a játékvezetőt
16	A játékos akadályoztatja a labdát	A labdamenetet megnyerő játékos(ok) pontszerzését jelzi ³	Új eredmény	Karját a feje felé emeli ²	„Állj” és tájékoztatja a játékvezetőt
17	Bármilyen egyéb szabály megsértése, mely automatikusan nem állítja meg a játékot	Karját a feje felé emeli ²	„Állj” és új eredmény közlése, valamint lásd 18.4	Semmi	Semmi
18	Csusza az asztal asszisztens felőli oldalán, melyet követően a labdamenetnek	A labdamenetet megnyerő játékos(ok) pontszerzését jelzi ³	Új eredmény	Szükség esetén a csusza helye felé mutat.	„Csusza”

	vége				
19	Csusza az asztal bármely másik oldalán, melyet követően a labdamentnek vége	A labdamentet megnyerő játékos(ok) pontszerzését jelzi ³ Szükség esetén a csusza helye felé mutat	Új eredmény	Semmi	Semmi
20	A labda az asztal szélét éri, az asszisztens felőli oldalon	A labdamentet megnyerő játékos(ok) pontszerzését jelzi ³	Új eredmény	Karját a feje felé emeli ²	„Oldal”
21a	Lejárt a gyakorlásra szánt idő vagy a szünet (ha az asszisztens méri az időt)	Semmi	Semmi	Karját a feje felé emeli ²	„Idő”
21b	Lejárt a gyakorlásra szánt idő vagy a szünet (ha a játékvezető méri az időt)	Karját a feje felé emeli ²	„Idő”	Semmi	Semmi
22	Játékidő lejár (ha az asszisztens méri az időt)	Karját a feje felé emeli ² az asszisztens jelzését követően	„Állj”, ha szükséges, bejelenti, hogy időjáték következik, és megismétli az eredményt	Karját a feje felé emeli ²	„Idő”
23	Játékidő lejár (ha a játékvezető méri az időt)	Karját a feje felé emeli ²	„Idő”, bejelenti, hogy időjáték következik, és megismétli az eredményt	Semmi	Semmi
24	Időkérés	Karját a feje felé emeli ² 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 ² 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 ¹	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 ² 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 a következő adogatóra mutat ¹	Karját a feje felé emeli ² és azt mondja, „Idő”, ha a játékosok még nem tértek vissza. Megismétli az eredményt	Az időmérésre szolgáló eszközt vagy fehér jelzést elveszi az asztról, és az eredményjelzőhöz helyezi a fehér jelzést	Semmi
28	Fegyelmeztetés (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 ² . Az eredményjelzőhöz sárga jelzést helyez	„Állj” és tájékoztatja a játékvezetőt
29	Fegyelmeztetés (második és harmadik alkalom)	A vétkes játékos felé sárga és piros lapot mutat, székét el nem hagyva, jelzi a pontszerzést ³	„Állj”, ha a labda játékban van; bemondja az új eredményt	Karját a feje felé emeli ² . 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 ¹	A játszma végeredményének közlése, valamint megállapodás szerinti bejelentés elmondása	Semmi	Semmi
31	Mérkőzés vége	Nyitott tenyérrel a győztes felé mutat ¹	A mérkőzés végeredményének közlése, valamint megállapodás szerinti bejelentés elmondása	Semmi	Semmi

Ha a labda adogatás közben hozzáér a háléhoz, 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.

E 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 jelentkezzenek a főbírónál – vagy a kijelölt helyettesénél, aki a játékvezetők beosztását végzi – csapatmérkőzés esetén 55 perccel, egyéni versenyszámok esetén 30 perccel a mérkőzés kezdete előtt, annak érdekében, hogy fel tudjanak készülni feladataik ellátására.

A játékvezető felelős a sorsolás (csapatmérkőzés esetén), illetve a mérkőzés előtti labdaválasztás lebonyolításáért, az ütőellenőrzésért, valamint a mez (szín és hirdetések), és páros/csapat mérkőzés esetén a nadrág vagy szoknya ellenőrzéséért. Ellenőriznie kell a játékosok nevét vagy rajtszámát is, amennyiben használnak ilyet a versenyen, valamint egyes versenyeken javasolt megkérdezni a játékost vagy edzőjét, hogy melyik kispadot választják. Egyéni versenyszámok esetén a játékvezető kérdezze meg a kijelölt tanácsadó nevét. Ezeket a teendőket legalább 20 perccel a mérkőzés megkezdése előtt el kell látnia az arra kijelölt területen, és a kapott válaszokat rögzítenie kell a mérkőzészapon.

Miután elvégezte ezeket a feladatokat, a játékvezető a Call Area-ban várakozik, mielőtt a játéktérhez menne. Elő kell készítenie a mérkőzészapot és a labdákat (valamint az ellenőrzött ütőket, ha volt ellenőrzés). Körülbelül öt perccel a mérkőzés kiírt időpontja előtt (vagy közvetlenül az előző mérkőzés vége után) a játékvezetői csapat megkezdi a bevonulást a kijelölt asztalhoz.

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 labdamentek 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 mérkőzészapot és a labdákat tartalmazó dobozt a bal kezében tartva. Soklabdás rendszer esetén a labdákat lehetőleg korábban be kell vinnie a játékvezető asszisztensnek vagy valamelyik hivatalos közreműködőnek, pl. egy labdaszedő fiúnak vagy lánynak.

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, stopperórát, hálómérőt, sárga/piros/fehér lapot, sorsoló korongot, törölközőt – a mérkőzészap rögzítésére is szolgáló mappában vagy a zsebükben vigyenek, és kívülről ne legyen látható, ne lógjon az egyenruhán vagy a nyakban. Minden kezításkánkat 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 tartjuk, és ne szatyorként vigyük.

MEGÉRKEZÉS A JÁTÉKTÉRRE – JAVASOLT BE- ÉS KIVONULÁSI REND

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, megfordulnak és további teendőket a hivatalos eljárásrend szerint vagy kötetlenül végzik el. Amennyiben több asztalnál is a hivatalos eljárásrendet kell követni, előfordul, hogy a játékvezetők azt az utasítást kapják, hogy várják meg egymást, és maradjanak állva addig, amíg minden játékvezetői csapat meg nem érkezik a helyére.

Kötetlen eljárás

A mérkőzés kezdetén a játékvezető és a játékvezető asszisztens egy csapatként vonul be a játéktérre. Mindketten a saját székükhöz mennek és feladataikhoz látnak, kézfogás nélkül.

A mérkőzés végén, miután minden feladatukkal végeztek, a játékvezető és a játékvezető asszisztens megvárja egymást a saját helyén maradva, majd vigyázzállás nélkül, egyszerre vonulnak ki. Kivonuláskor a játékvezető megy elől.

Eljárás a hivatalos eljárásrend szerint

A mérkőzés kezdetén a játékvezető és a játékvezető asszisztens a főbíró / versenyigazgató utasításai szerint jár el. Miután beléptek a játéktérre, a játékvezető csapat megáll, zárt lábbal, karjaikat a testük mellett tartva. A játékvezető a bal kezében tartja a mérkőzéstáblát és a labdákat, hacsak a főbíró / versenyigazgató másképp nem rendelkezik. Amennyiben ellenőrzött ütőket is be kell hozni, a játékvezető vagy a játékvezető asszisztens tartja azokat.

Bemutatáskor nem szükséges előre lépni, egy biccentés (nem meghajlás) is elegendő. A játékvezetői csapat kezét foghat, mielőtt a mérkőzés előtti teendőikhez látnak.

A mérkőzés végén, miután minden feladatukkal végeztek, a játékvezető és a játékvezető asszisztens a főbíró / versenyigazgató által kijelölt helyen várja meg egymást. Ha nincs kijelölt hely, akkor a saját helyükön maradva várják meg egymást, majd vigyázzállás nélkül, egyszerre vonulnak ki. Kivonuláskor a játékvezető megy elől.

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

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.

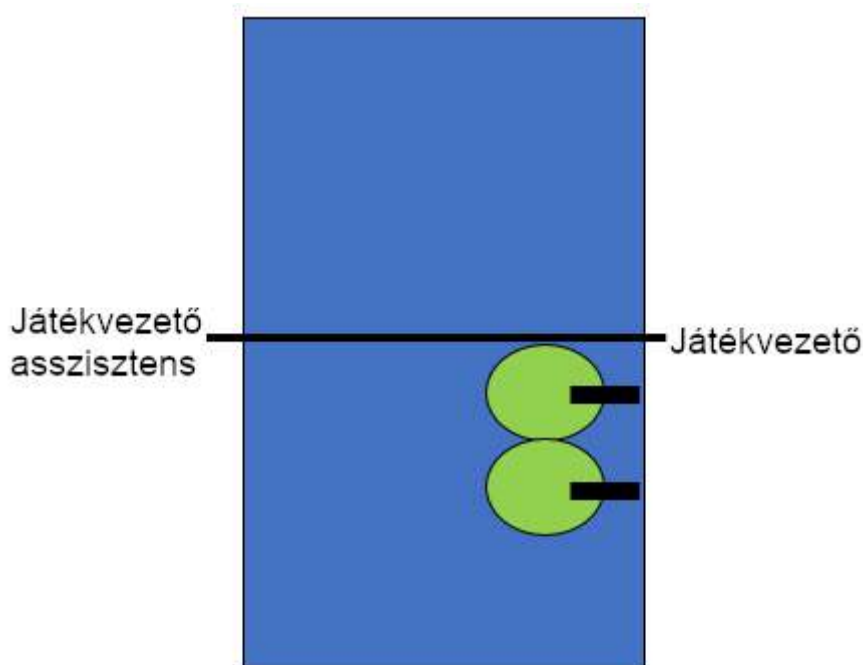
Amennyiben van bemondó, akkor ő mutatja be a játékvezetőket a nézőknek és a médiának, nevüket és egyesületüket mondva.

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.

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. A játékvezető vagy a játékvezető asszisztens kiveszi az ütőket a borítékokból, és az asztal egyik tőrfelére teszi az összeset, ahonnan a játékosok elvehetik. Úgy helyezzük el az ütőket, hogy egyáltalán ne lógnak le az asztalról, nehogy leessenek. Ne adjuk oda az ütőt tartalmazó borítékot a játékosoknak. Az ütőellenőrzés pontos menetéről szóló teljes körű tájékoztató az ITTF honlapjának URC oldalán elérhető.



Kispad



- Ellenőrzi a mezek színét, ha korábban erre nem került sor;
- Ellenőrzi a rövidnadrág/szoknya színét (párosnál és csapatmérkőzésnél), ha korábban 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 asszisztensét;
- A mérkőzészapon 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 számlálót 0-0 állásra változtatja.
- Ellenőrzi, hogy a hálótartó erősen az asztalhoz van-e rögzítve, és nem lóg-e a hálótartó zsinór
- Ellenőrzi a háló feszességét és magasságát;
- 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 töltsen ki a mérkőzéslapot.

A MÉRKŐZÉS KEZDETE

Az első játszma kezdetekor:

- Amikor letelt a bemelegítési idő, az időt mérő személy 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 a játékosok vezetéknévét:**

„Keen játszik Boll ellen”

„Első játszma”

- Mutassunk az adogatóra, és mondjuk a következőt:

„Keen adogat”

„Nulla-nulla”

Amint a játékvezető bement, hogy „nulla-nulla”, a játékvezető asszisztens az eredményjelzőn 0-0-ra állítja az állást, az időmérő 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 csapat nevét a játékos 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 időkéresek;
- Figyelemmel kíséri és betartatja a **tanácsadási szabályokat**.
- 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.
- **Soklabdás rendszer alkalmazása esetén a labdákat mindig a játékvezető asszisztens tartsa magánál, és ő is adja/dobja a labdát a játékosoknak a mérkőzés során az első poéntól kezdve mindvégig.**

TEENDŐK A JÁTSZMA KEZDETÉN

A további játszmák kezdetén a játékvezető:

- Átadja a labdát az adogatónak; soklabdás rendszer esetén a játékvezető asszisztens adja 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”.

Amint a játékvezető bemondta, hogy „nulla-nulla”, a játékvezető asszisztens az eredményjelzőn 0–0-ra állítja az állást, az időmérő elindítja a stoppert, és a mérkőzés kezdetét veszi.

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”, „Hollandia – Németország 1–1”, **vagy „Hollandia győz 4–3 arányban.**

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 mérkőzést követően, miután valamennyi teendőkkel végeztek, a játékvezető és a játékvezető asszisztens megvárja egymást a saját helyén, majd egy csapatként vonulnak ki, vigyázzállás nélkül.

Hivatalos eljárásrend esetén a játékvezető és a játékvezető asszisztens a főbíró/versenyigazgató által kijelölt helyen várja meg egymást.

A játékvezető megy elől, bal kezében a mérkőzéslappal/mappával, 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 lézengjenek, ne bóklásszanak a játéktéren, miután elvégezték a kitűzött 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 kapcsolatosan. Minden ilyen jellegű kérdést a főbíró vagy a versenyigazgató felé kell továbbítani.

Az egyes eljárásokról szóló oktató videók megtalálhatók az URC honlapján:

<https://www.ittf.com/committees/umpires-referees/videos>

F Melléklet – A nemzetközi játékvezetők egyenruhája

Az ITTF Játékvezetői és Versenybírói Bizottsága (URC) az alábbi egységes színekombinációkat fogadta el az **ITTF főbb versenyein** közreműködő játékvezetők és **versenybírók** részére.

Azok a nemzetközi játékvezetők, akik **egyéb, ITTF által rendezett versenyen** működnek közre, hordhatják nemzeti szövetségük egyenruháját (amennyiben létezik ilyen), vagy az ITTF nemzetközi játékvezetői egyenruhát.

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.

Az új játékvezetői és versenybírói egyenruha (Li Ning)

	Férfiak	Nők
Játékvezetői ing/blúz	Világoskék , rövid vagy hosszú ujjú, galléros ing	Világoskék , rövid vagy hosszú ujjú, galléros elegáns blúz
Játékvezetői nadrág/szoknya	Fekete öltönytudrág/hosszudrág	Fekete elegáns hosszudrág vagy szoknya, mely éppen a térd fölött vagy a térd alatt végződik, és mely lehetővé teszi, hogy a játékvezető kényelmesen ülhessen mások előtt.
Versenybírói ing/blúz	Sötétkék , rövid vagy hosszú ujjú, galléros ing	Sötétkék , rövid vagy hosszú ujjú, galléros elegáns blúz
Játékvezetői nadrág/szoknya	Khaki/cszerszínű öltönytudrág/hosszudrág	Khaki/cszerszínű elegáns hosszudrág vagy szoknya, mely éppen a térd fölött vagy a térd alatt végződik, és mely lehetővé teszi, hogy a játékvezető kényelmesen ülhessen mások előtt.
Zakó (hideg idő esetén)	Tengerkék , egysoros zakó/blézer viselhető az ing fölött.	
Nyakkendő	Nem szükséges, de a versenybíró dönthet úgy, hogy visel nyakkendőt	
Öv – ha hordjuk	Fekete színű, elegáns/bőr öv kis csattal	
Cipő	Fekete színű, elegáns vagy sportcipő, melynek sarka nem hagy nyomot. Ne viseljünk női magas sarkú cipőt.	
Zokni	Fekete , bokáig érő vagy hosszabb zokni	Szoknyához harisnya
Jelvény/kitűző	Az ITTF nemzetközi játékvezetői jelvénye/kitűzője hordható az ing bal oldalán	

A sztenderd, teljes játékvezetői egyenruha, enyhe vagy légkondicionált környezetben

	Férfiak	Nők
--	----------------	------------

Zakó / Blézer	Homogén tengerkék színű, egysoros zakó/blézer	
Ing / Blúz	Világoskék , galléros öltönying	Világoskék , galléros elegáns blúz
Nadrág / Szoknya	Fekete öltöynadrág/hosszúnadrág, azonban a versenybíró dönthet úgy, hogy khaki nadrágot visel	Fekete elegáns hosszúnadrág vagy szoknya, mely éppen a térd fölött vagy a térd alatt végződik, és mely lehetővé teszi, hogy a játékvezető kényelmesen ülhessen mások előtt. A versenybíró dönthet úgy, hogy khaki nadrágot/szoknyát visel.
Nyakkendő	Nem szükséges, de a versenybíró dönthet úgy, hogy visel nyakkendőt	Nem szükséges, de a versenybíró dönthet úgy, hogy visel nyakkendőt/sálat
Öv – ha hordjuk	Fekete színű, elegáns/bőr öv kis csattal	
Cipő	Fekete színű, elegáns vagy sportcipő, melynek sarka nem hagy nyomot. Ne viseljünk magas sarkú cipőt.	
Zokni	Fekete , bokáig érő vagy hosszabb zokni	Szoknyához harisnya
Pulóver (tetszőlegesen, hideg idő esetén)	Homogén tengerkék 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 jelvéynél / 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.	
Példák a névtáblára Egy vezetéknev és egy keresztnév Két keresztnév Két vezetéknev és két keresztnév Egy keresztnév és egy becenév	KOVÁCS, István SZABÓ, Anna Mária FELSŐBÜKI NAGY, Pál Ferenc KISS, Teodóra (Teó)	

(zárójelben) Két keresztnév becenévvel ifjabb / idősb / III. Összetett vezetéknev Összetett vezetéknev és két keresztnév	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	Világoskék rövid ujjú, galléros öltönying. NEM PÓLÓ.	Világoskék rövid ujjú, galléros, elegáns blúz
Nadrág / Szoknya	Fekete öltönytároló/hosszúnadrág, azonban a versenybíró dönthet úgy, hogy khaki nadrágot visel	Fekete elegáns hosszúnadrág vagy szoknya, mely éppen a térd fölött vagy a térd alatt végződik, és mely lehetővé teszi, hogy a játékvezető kényelmesen ülhessen mások előtt. A versenybíró dönthet úgy, hogy khaki nadrágot/szoknyát visel.
Nyakkendő	Nem szükséges, de a versenybíró dönthet úgy, hogy visel nyakkendőt/sálat	
Öv – ha hordjuk	Fekete színű, elegáns / bőr öv kis csattal	
Cipő	Fekete színű, elegáns vagy sportcipő, melynek sarka nem hagy nyomot	
Zokni	Fekete , 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 / kitűzőjénél 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.	

G Melléklet – Mozgáskorlátozott asztalitenisz játék- és versenyszabályok

A IPTTC és az ITTF összeolvadására tekintettel az ITTF szabályzat szerves részévé váltak a játék- és versenyszabályok. Az ITTF Para Asztalitenisz Divízióval kapcsolatos további információkért kérjük, látogasson el az ITTF honlapjára, a <https://www.ittf.com/para-table-tennis-re>, vagy a <http://www.ipttc.org-ra>.

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 megkezdené, 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.

Amennyiben egy játékosnak övet és/vagy abroncsot kell használnia (a dereka körül) mozgáskorlátozottsága miatt, annak szükségességét igazolnia kell a minősítő bizottság előtt. A játékos kötelessége a minősítő bizottság elnöke figyelmét felhívni arra, hogy ilyen eszközt kíván használni, mind a kezdeti minősítéskor, mind átminősítés alkalmával. Öv és/vagy fűző használatának engedélyezése a következő feltételekhez kötött:

- állandó – ezt rá kell írnia a minősítő bizottság elnökének 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 az 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 minősítő bizottság elnöke részére az adott versenyen. A játékosnak jelentenie kell ezt a főbíró felé annak a versenynek a kezdete előtt, amelyen részt kíván venni.

KEREKESZÉK

A kerekesszéknek legalább két nagy és egy kis kerékkel rendelkeznie kell a labdamenet során, annak megkezdésétől **mindvégig**. Ha a mérkőzés során bármilyen okból kifolyólag **nem teljesül ez a feltétel**, akkor a játékot azonnal meg kell állítani és az ellenfél javára pontot kell ítélni.

Az egyéni és csapatversenyeken 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 kiegészítések nem tehető a kerekesszékhez.

Amennyiben a kerekesszék 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 kerekesszékben. A kerekesszéken történt minden olyan módosítás, melyet nem követett újraminősítés és nem írták az engedélyt az ICC-re, szabálytalannak minősül és a játékos leléptethető.

2.10.1 Amennyiben a labdamenetet nem kell megismételni, a játékos pontot szerez

A KEREKESZÉKKEL TÖRTÉNŐ ÉRINTKEZÉS

2.10.1.14 Amennyiben mindkét játékos vagy páros kerekesszékben ül mozgáskorlátozottság miatt, és

2.10.1.14.1 az ellenfele nem érintkezik megfelelően a combja alsó felével a székkel vagy a párnákkal, amikor a labdát megüti;

Az a játékos, aki mozgáskorlátozottsága miatt kerekesszékben ül, és legalább egyik combjának alsó része nem érintkezik folyamatosan az üléssel vagy a párnával a labda megütése előtti pillanatban, tisztességtelen előnyszerzés miatt elveszíti a pontot (ld. 12.1.6 pont).

AZ ASZTALLAL TÖRTÉNŐ ÉRINTKEZÉS

2.10.1.14.2 az ellenfele megérinti a játékfelületet bármelyik kezével, mielőtt megütné a labdát

Az a játékos, aki mozgáskorlátozottsága miatt kerekesszékben 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 (ld. 12.1.7 pont).

2.10.1.14.3 az ellenfele lábtámasza vagy lába megérinti a talajt labdamenet közben.

A KERÉK VAGY A LÁB TÚLNYÚLIK A KÖZÉPVONALON

2.10.1.15 ha az ellenfél párosban legalább az egyik játékos kerekesszékekben ül és kerekesszékeinek bármelyik része vagy az álló játékos lába átnyúlik az asztal középvonalának képzeletbeli meghosszabbításán

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 (ld. 14.1.4 pont).

ASZTAL

3.2.1.4 A kerekesszékes versenyen az asztal lábának legalább 40 cm-re kell lennie az alapvonalától.

Olyannak kell lennie az asztalnak, hogy a kerekesszék elférjen alatta anélkül, hogy az asztal a játékos lábát zavarná, illetve páros versenyszámnál két kerekesszéknek is el kell férnie.

RUHÁZAT

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 öltözékekkel kapcsolatos elvárásoknak. Egy mozgáskorlátozott játékos – akár kerekesszékes, akár álló – hordhat melegítőalsót játék közben, de farmernadrág viselése nem megengedett (ld. 8.5.1 pont).

ÜTŐBORÍTÁS

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 ± 2 mm-es eltérés többnyire elfogadható. Az 1. és 2. kategóriába tartozó mozgáskorlátozott 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 (ld. 7.1.1).

JÁTÉKREND – PÁROS

2.8.3 Amennyiben a párost alkotó játékosok legalább egyike mozgáskorlátozottsága miatt kerekesszékekben ül, az adogató adogatással kezdi a játékot, melyet a fogadó visszaüt, de ezután a mozgáskorlátozott pár bármelyik tagja visszaütheti a labdát.

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 (ld. 14.1.4 pont).

KÖNNYÍTETT ADOGATÁSI SZABÁLY

2.6.7 Kivételes esetben a játékvezető könnyítést adhat a szabályos adogatás követelményei alól akkor, ha bizonyos benne, hogy az adogatót mozgáskorlátozottsága akadályozza a szabályok betartásában.

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. 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 (ld. 10.7.1 pont).

MEGISMÉTELT ADOGATÁS

2.9.1.5. ha a fogadó mozgáskorlátozottság miatt kerekesszékekben ül és adogatáskor a labda, feltéve, hogy az adogatás egyébként szabályos volt,

2.9.1.5.1. miután érintette a fogadó térfelét, a háló irányába indul vissza;

2.9.1.5.2. a fogadó térfelén álló helyzetbe kerül;

2.9.1.5.3. egyesben, miután érintette a fogadó térfelét, valamelyik oldalon keresztül hagyja el azt.

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 oldalon keresztül 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 oldalon át távozó adogatás sportszerűtlennek tekintendő. A labda az oldalon egy vagy akár több pattanás után is keresztelheti. Azonban ha egyesben az oldalon felé szálló labdát a fogadó még azelőtt megüti, hogy az keresztelje az oldalon vagy ha a labda másodszor is lepattan a fogadó térfelén, mielőtt keresztelje az oldalon, akkor az adogatás jó, és nem kell megismételni a labdamenetet (ld. 11.5.1 pont).

AZ ÜTŐ ASZTALON HAGYÁSA

3.4.2.5 Ha a játékvezető másképp nem rendelkezik, a játékosoknak a szünetek alatt az asztalon kell hagyniuk az ütőiket. Minden esetben, ha az ütő a játékos kezéhez van erősítve, a játékvezetőnek engednie kell, hogy a játékos elvihesse magával az engedélyezett szünetek alatt.

A játékosoknak az asztalon kell hagyniuk az ütőjüket a játszmák közti, illetve minden egyéb hivatalos szünet alatt, 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 mozgáskorlátozott játékos, akinek a kezéhez van szíjazva az ütője (ld. 7.3.4 pont).

SZÜNETEK - ÁPOLÁSI SZÜNET IDŐTARTAMA

Ha egy mozgáskorlátozott játékos átmenetileg nem képes játszani korlátozottságának 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 (ld. 13.5.4 pont).

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.

A para asztalitenisz (PTT) szabályokról és eljárásrendekről szóló oktatóvideók az URC honlapján is megtalálhatók:

25. Akadálymentesség biztosítása

26. Call area PTT versenyen

27. Adogatás PTT versenyen

28. Egyebek

<https://www.ittf.com/committees/umpires-referees/videos/>

H melléklet – Hasznos hivatkozások

<https://www.ittf.com/committees/umpires-referees/videos/>

Játékvezetői oktatóvideók

1. Játékvezetői egyenruha
2. Játékosok öltözete
3. A Call area kellékei
4. Teendők a Call area-ban egyéni versenyszámnál
5. Teendők a Call area-ban csapatversenynél
6. Ütőellenőrzés a Call area-ban
7. Együttműködés az ütőellenőr és a játékvezető között
8. Az ütőellenőrzési központ (RCC) kellékei
9. Ütőellenőrzés az RCC-ben
10. A játékvezető és a játékvezető asszisztens felszerelése
11. Bevonulás és kivonulás a játékterről
12. A játékvezető teendői a mérkőzés előtt
13. A játékvezető asszisztens teendői a mérkőzés előtt
14. Testtartás ülés közben
15. Kézjelek 1
16. Kézjelek 2
17. –
18. Időkérés
19. Fegyelmezetlenség
20. Szabálytalan tanácsadás
21. Sérült felszerelés
22. Az eredményjelző használata
23. Időmérés
24. Időjáték
25. Akadálymentesség biztosítása PTT versenyen
26. Call area PTT versenyen
27. Adogatás PTT versenyen
28. Egyéb PTT

Versenybírói oktatóvideók

1. Kommunikáció és együttműködés
2. Főtábla
3. Csoportok
4. Csoporthelyezések számolása
5. Selejtezős versenyek
6. Csapatmérkőzések
7. Indulók
8. Időbeosztás
9. A sorsolás előkészítése
10. Sorsolás kártyákkal 1
11. Sorsolás kártyákkal 2
12. Sorsolás golyókkal 1
13. Sorsolás golyókkal 2
14. Megbeszélések
15. Játéktér
16. Egyéb helyiségek
17. Öltözék
18. A játék irányítása
19. Versenybírói jelentés
20. Dr. Wu program 1
21. Dr. Wu program 2
22. Dr. Wu program 3

23. Versenybírók PTT versenyeken

Kézjelek szabálytalan adogatáskor

Egyéb dokumentumok

<https://www.ittf.com/committees/umpires-referees/documents/>

Általános

- Az URC felépítése
- Emeltszintű szabály vizsga
- Képzési és vizsgadíjak
- Főbírói előmenetel
- Oktatók és értékelők
- Új kézjelek szabálytalan adogatáskor
- Be- és kivonulás
- GYIK

Munkafolyamat-eljárások

- Munkafolyamat leírása
- Mérkőzés előtti ütőellenőrzés – VOC nélkül
- Mérkőzés előtti ütőellenőrzés – VOC
- Mérkőzés utáni ütőellenőrzés – VOC nélkül
- Mérkőzés utáni ütőellenőrzés – VOC

Játékvezetők

- Soron következő oktatási és képzési alkalmak
- Elektronikus eredmény-nyilvántartó touchpad teszt hivatkozás (Egyéni mérkőzések)(Csapatmérkőzések)

Versenybírók

- Az aktív versenybírók névsora
- Iránymutatás a hivatalos közreműködők részére
- Az ütőellenőrzés követelményei
- Az ütőellenőrzés beosztás űrlapja
- Az ütőellenőrzés űrlapja 3
- Versenybírói teendők
- Versenybírói jelentés
- Játékvezetői meghívó minta
- Játékvezetői eligazítás
- Tájékoztató anyag a hivatalos közreműködők részére
- Játékvezetői eligazítás minta
- Versenybírói eligazítás a küldöttek részére
- Egységes eljárások versenyigazgatók és versenybírók részére
- Játékvezetői kérdőív
- Útmutató az elektronikus versenybírói beszámolóhoz
- Versenybírói előmenetel

Engedélyezett ütőborítások listája (LARC)

www.ittf.com/equipment/

ITTF Para Asztalitenisz Részleg

www.ittf.com/para-table-tennis