

**INTERNATIONAL TABLE  
TENNIS FEDERATION**

**ULUSLARARASI MASA  
TENİSİ FEDERASYONU**

**HANDBOOK FOR  
MATCH OFFICIALS**

**MAÇ GÖREVLİLERİ İÇİN  
EL KİTABI**



**JULY 2023  
17. Version**

**TEMMUZ 2023  
17. Versiyon**

2023 Yılı Temmuz ayında İngilizce olarak yayınlanan Uluslararası Masa Tenisi Federasyonu'nun Maç Görevlileri İçin El Kitabı (Internatoinal Table Tennis Federation Handbook For Match Officials), Türkiye Masa Tenisi Federasyonu Merkez Hakem Kurulu denetiminde, **Doç. Dr. Eftal ŞEHİRLİ** ve **Doç. Dr. Raşit ESEN** tarafından orijinaline sadık kalınarak Türkçe'ye çevrilmiştir.

# HANDBOOK FOR MATCH OFFICIALS

## Contents

<b>1</b>	<b>INTRODUCTION</b> .....	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>LAWS AND REGULATIONS</b> .....	<b>5</b>
2.1	APPLICABILITY .....	5
2.2	LAWS .....	5
2.3	REGULATIONS .....	5
<b>3</b>	<b>TYPES OF COMPETITION</b> .....	<b>5</b>
3.1	OPEN TOURNAMENTS .....	5
3.2	RESTRICTED TOURNAMENTS.....	6
3.3	OTHER INTERNATIONAL COMPETITIONS.....	6
<b>4</b>	<b>MATCH OFFICIALS</b> .....	<b>6</b>
4.1	REFEREE .....	6
4.2	UMPIRE .....	6
4.3	ASSISTANT UMPIRE.....	7
4.4	TIMEKEEPER .....	7
4.5	STROKE COUNTER .....	7
4.6	APPEALS .....	7
4.7	REPLACEMENT .....	8
4.8	PRESENTATION (SEE ALSO APPENDICES A, D, E, F & G).....	8
4.9	UNIFORM FOR UMPIRES .....	8
<b>5</b>	<b>PLAYING CONDITIONS</b> .....	<b>9</b>
<b>6</b>	<b>THE BALL</b> .....	<b>9</b>
6.1	TYPE .....	9
6.2	CHOICE .....	9
<b>7</b>	<b>THE RACKET</b> .....	<b>10</b>
7.1	COVERINGS .....	10
7.2	ADHESIVES .....	10
7.3	INSPECTION .....	11
7.4	DAMAGE .....	11
<b>8</b>	<b>CLOTHING</b> .....	<b>11</b>
8.1	COLOUR .....	11
8.2	DESIGN .....	12
8.3	ADVERTISEMENTS .....	12
8.4	LEGALITY .....	12
8.5	TRACK SUITS .....	13
8.6	CHANGING .....	13
<b>9</b>	<b>DEFINITIONS</b> .....	<b>13</b>
<b>10</b>	<b>SERVICE</b> .....	<b>14</b>
10.1	CONSISTENCY.....	14
10.2	FREE HAND .....	14
10.3	THROWING THE BALL .....	14
10.4	STRIKING THE BALL .....	14
10.5	VISIBILITY.....	15
10.6	WARNING.....	15
<b>11</b>	<b>A LET</b> .....	<b>15</b>
11.1	PURPOSE.....	15
11.2	NET CORD SERVICE .....	15
11.3	INTERRUPTIONS .....	16
11.4	UNREADINESS .....	16

# İÇİNDEKİLER

<b>1. GİRİŞ</b> .....	<b>5</b>
<b>2. KURAL VE YÖNETMELİKLER</b> .....	<b>5</b>
2.1. Uygulanabilirlik .....	5
2.2. Kurallar .....	5
2.3. Yönetmelik .....	5
<b>3. YARIŞMA TÜRLERİ</b> .....	<b>5</b>
3.1. Açık Turnuvalar .....	5
3.2. Kısıtlı Turnuvalar .....	6
3.3. Diğer Uluslararası Yarışmalar .....	6
<b>4. MAÇ GÖREVLİLERİ</b> .....	<b>6</b>
4.1. Başhakem .....	6
4.2. Hakem .....	6
4.3. Yardımcı Hakem .....	7
4.4. Zaman Tutucu .....	7
4.5. Vuruş Sayıcı .....	7
4.6. İtirazlar .....	7
4.7. Hakemin Değiştirilmesi .....	8
4.8. Sunum (Ayrıca bakınız Ek A, D, E, F ve G).....	8
4.9. Hakem Üniforması.....	8
<b>5. OYUN KOŞULLARI</b> .....	<b>9</b>
<b>6. TOP</b> .....	<b>9</b>
6.1. Tip.....	9
6.2. Seçim .....	9
<b>7. RAKET</b> .....	<b>10</b>
7.1. Kaplamalar .....	10
7.2. Yapıştırıcılar.....	10
7.3. Kontrol.....	11
7.4. Hasar .....	11
<b>8. GİYSİ</b> .....	<b>11</b>
8.1. Renk .....	11
8.2. Tasarım .....	12
8.3. Reklamlar .....	12
8.4. Kurallara Uygunluk .....	12
8.5. Eşofman Takımı .....	13
8.6. Giysi Değişimi .....	13
<b>9. TANIMLAR</b> .....	<b>13</b>
<b>10. SERVİS</b> .....	<b>14</b>
10.1. Tutarlılık.....	14
10.2. Serbest El .....	14
10.3. Topu Fırlatma.....	14
10.4. Topa Vurma.....	15
10.5. Görünürlük .....	15
10.6. Uyarı .....	15
10.7. İstisnalar .....	15
<b>11. LET</b> .....	<b>15</b>
11.1. Amaç.....	15

11.5	WHEELCHAIR PLAY.....	16
<b>12</b>	<b>A POINT .....</b>	<b>16</b>
12.1	DECISION .....	16
12.2	EDGE BALLS.....	17
12.3	DOUBT.....	17
<b>13</b>	<b>CONTINUITY OF PLAY.....</b>	<b>18</b>
13.1	TIME-OUT.....	18
13.2	TIME-WASTING.....	19
13.3	TOWELLING.....	19
13.4	DAMAGED EQUIPMENT.....	19
13.5	INJURY.....	20
13.6	LEAVING PLAYING AREA.....	20
13.7	REST PERIODS.....	20
<b>14</b>	<b>ORDER OF SERVING, RECEIVING AND ENDS.....</b>	<b>20</b>
14.1	CHOICE.....	20
14.2	ERRORS.....	21
<b>15</b>	<b>EXPEDITE SYSTEM.....</b>	<b>21</b>
15.1	PRINCIPLE.....	21
15.2	PROCEDURE.....	21
<b>16</b>	<b>ADVICE TO PLAYERS.....</b>	<b>21</b>
<b>17</b>	<b>BEHAVIOUR.....</b>	<b>22</b>
17.1	RESPONSIBILITY OF THE UMPIRE.....	22
17.2	WARNING.....	22
17.3	PENALTIES.....	23
17.4	RESPONSIBILITY OF THE REFEREE.....	23
<b>18</b>	<b>MATCH CONDUCT.....</b>	<b>24</b>
18.1	SCORE CALLING.....	24
18.2	SIGNALS.....	24
18.3	TIME KEEPING.....	25
18.4	EXPLANATIONS.....	25
<b>19</b>	<b>SCORE INDICATORS.....</b>	<b>25</b>
<b>20</b>	<b>CONCLUSION.....</b>	<b>26</b>
	APPENDIX A - MATCH PROCEDURE FOR MATCH OFFICIALS.....	27
	APPENDIX C – RECOMMENDED HAND SIGNALS AND CALLS.....	31
	APPENDIX D- FIELD OF PLAY PROCEDURES.....	40
	APPENDIX E- UNIFORM FOR INTERNATIONAL UMPIRES.....	46
	APPENDIX F - PARA TABLE TENNIS RULES AND REGULATIONS.....	48
	APPENDIX G – USEFUL LINKS.....	52

11.2. Serviste Topun Ağa Değmesi .....	15
11.3. Oyun Durmaları .....	16
11.4. Hazır Olmama .....	16
11.5. Tekerlekli Sandalyeli Oyun .....	16
<b>12. SAYI .....</b>	<b>16</b>
12.1. Karar .....	16
12.2. Kenar Toplar .....	17
12.3. Şüphe .....	17
<b>13. OYUNUN SÜREKLİLİĞİ .....</b>	<b>18</b>
13.1. Mola .....	18
13.2. Zaman Geçirme .....	19
13.3. Havlu ile Kurulanma .....	19
13.4. Hasarlı Donatım .....	19
13.5. Sakatlanma .....	20
13.6. Oyun Alanından Ayrılma .....	20
13.7. Dinlenme Süreleri .....	20
<b>14. SERVİS ATMA, SERVİS KARŞILAMA VE SAHA DEĞİŞİMİ SIRASI .....</b>	<b>20</b>
14.1. Seçim .....	20
14.2. Hatalar .....	21
<b>15. ÇABUKLAŞTIRILMIŞ SİSTEM .....</b>	<b>21</b>
15.1. Prensiptir .....	21
15.2. Yöntem .....	21
<b>16. OYUNCULARA ÖĞÜT .....</b>	<b>21</b>
<b>17. DAVRANIŞ .....</b>	<b>22</b>
17.1. Hakemin Sorumluluğu .....	22
17.2. Uyarı .....	22
17.3. Cezalar .....	23
17.4. Başhakemin Sorumluluğu .....	24
<b>18. MAÇ YÖNETİMİ .....</b>	<b>24</b>
18.1. Sayıların Söylenişi .....	24
18.2. İşaretler .....	24
18.3. Zaman Tutma .....	25
18.4. Açıklamalar .....	25
<b>19. SAYI TABELALARI .....</b>	<b>25</b>
<b>20. SONUÇ .....</b>	<b>26</b>
<b>EK A - MAÇ GÖREVLİLERİ İÇİN ÖNERİLEN UYGULAMALAR .....</b>	<b>27</b>
<b>EK B - GÖREVLİLERİN YÖNETİM KURALLARI .....</b>	<b>30</b>
<b>EK C - ÖNERİLEN EL İŞARETLERİ VE ANONSLAR .....</b>	<b>31</b>
<b>EK D - OYUN ALANI PROSEDÜRLERİ .....</b>	<b>40</b>
<b>EK E - ULUSLARARASI HAKEM ÜNİFORMASI .....</b>	<b>46</b>
<b>EK F - ENGELLİ MASA TENİSİ KURAL VE YÖNETMELİKLERİ .....</b>	<b>48</b>
<b>EK G - YARARLI LİNKLER .....</b>	<b>52</b>

# **HANDBOOK FOR MATCH OFFICIALS - 2023**

## **1 INTRODUCTION**

- 1.1 *The purpose of this booklet is to guide match officials on the application of laws and regulations, and it should be read in conjunction with the current ITTF Handbook or Rules booklet (also available from the ITTF website). It deals mainly with the duties of umpires and assistant umpires, but it also includes aspects of the referee's duties in relation to the control of matches. The Handbook for Tournament Referees covers the wider duties of a tournament referee. Match officials should also refer to the URC Newsletter, videos and FAQ on the URC website for the latest update information, recommended procedures, and rules changes.*
- 1.2 *Officials should also refer to the World Table Tennis (WTT) Handbooks due to differences in regulations. Refer Appendix G useful links.*
- 1.3 *Players are entitled to expect consistency in the conduct of matches and should not be expected to have to make continual adjustment to different procedures in different competitions or different countries. In order to encourage consistency, the ITTF Umpires and Referees Committee (URC) has produced a summary of recommended procedures for match officials, and these are included as Appendices A, C, D & E.*
- Appendix F covers some aspects of Para table tennis and Appendix G is a list of useful links.*

## **2 LAWS AND REGULATIONS**

### **2.1 Applicability**

- 2.1.1 *The first requirement of a match official is a sound knowledge of the rules, comprising laws and regulations, which govern competitive table tennis, complemented by a clear understanding of the extent to which they apply to different types of competition. The relevant information is contained in Chapters 2, 3 and 4 of the ITTF Handbook.*

### **2.2 Laws**

- 2.2.1 *The "Laws of Table Tennis", referred to hereafter as "laws", are contained in Chapter 2. The laws apply to all international play and are generally adopted by Associations for their domestic competitions, although any Association has the right to introduce variations for competitions that concern only its own players. A law can be changed only at a General Meeting, with the agreement of a 75% majority of those voting.*

### **2.3 Regulations**

- 2.3.1 *Chapter 3 contains the "Regulations for International Competitions", referred to hereafter as "regulations", which apply, in general, to all international competitions. The additional regulations for world title events, including World Championships, are given in Chapter 4. These regulations can be changed only at a meeting of the ITTF Board of Directors, by a simple majority of those voting.*

## **3 TYPES OF COMPETITION**

### **3.1 Open Tournaments**

- 3.1.1 *An open tournament is a competition, organised with the authority of the Association in whose territory it is held, which is open for entry to the players of any Association. In all such tournaments there may be minor variations of the regulations where the organising authority is unable or unwilling to meet all of the requirements, usually in respect of playing conditions such as playing space.*
- 3.1.2 *Where an open tournament does not comply with a particular regulation, the entry form must clearly state the nature and the extent of any variations, so that intending competitors will know in advance the limitations that will apply. A competitor who submits such an entry form is assumed to have understood and accepted the limitations, and the tournament will then be conducted under the modified regulations.*
- 3.1.3 *Each season an Association may nominate one senior, one junior and one veteran's open tournament, which it organises as its Senior, Junior, or Veterans' Open International Championships, and for such a tournament, the regulations can be modified only with the permission of the ITTF Executive Committee. Similarly, any variations for World Championships must be authorised by the ITTF Board of Directors and for Continental*

# MAÇ GÖREVLİLERİ EL KİTABI – 2023

## 1. GİRİŞ

- 1.1. Bu kitapçığın amacı; kural ve yönetmeliklerin uygulanması konusunda maç görevlilerine rehberlik etmektir. Güncel “ITTF El Kitabı” veya “Kurallar Kitapçığı” (ITTF web sitesinden de temin edilebilir (Link: <https://www.ittf.com/wp-content/uploads/2021/01/HTR-2021-final.pdf>)) ile okunmalıdır. Kitapçık, esas olarak hakem ve yardımcı hakemlerin görevlerini konu etmekle birlikte, maçların kontrolü ile ilgili olarak başhakemlerin görevlerini de içermektedir. “Turnuva Başhakemleri Elkitabı” ise, bir turnuva başhakeminin görevlerini daha geniş kapsamda içermektedir.
- 1.2. Görevliler, yönetmeliklerdeki farklılıklar nedeniyle Dünya Masa Tenisi (WTT) El Kitaplarına da bakmalıdır. Ek G faydalı bağlantılara bakınız.
- 1.3. Oyuncular maç yönetiminde tutarlılık beklerler. Onların farklı ülkeler veya farklı yarışmalarda, farklı uygulamalara sürekli adapte olmaları beklenmemelidir. Tutarlılığı teşvik üzere ITTF Başhakem ve Hakemler Komitesinin (URC) hazırladığı, maç görevlileri için tavsiye edilen prosedürlerin bir özeti Ek-A, C, D ve E’de verilmiştir.

## 2. KURAL VE YÖNETMELİKLER

### 2.1. Uygulanabilirlik

- 2.1.1. Bir maç görevlisi, Masa Tenisi yarışmalarında uygulanan kural ve yönetmelikler hakkında derin bir bilgiye sahip olmalıdır. Bu bilgi, farklı yarışma türlerindeki uygulamalar hakkında da çok net bir anlayışla tamamlanmalıdır. İlgili bilgiler, ITTF El Kitabının 2, 3 ve 4. bölümlerinde verilmektedir.

### 2.2. Kurallar

- 2.2.1. Bundan böyle, kısaca “kurallar” olarak tanımlanacak olan “Masa Tenisi Kuralları” Bölüm 2 de yer almaktadır. Tüm Uluslararası Yarışmalarda uygulanan bu kurallar, genel olarak Federasyonlar tarafından kendi iç yarışmaları için de uygulanmakla birlikte, Federasyonlar sadece kendi oyuncularını ilgilendiren yarışmalarda, bazı değişik uygulamalar yapmaya yetkilidirler. Bir kural, sadece ITTF Genel Kurullarında ve oyların %75 çoğunluğuyla değiştirilebilir.

### 2.3. Yönetmelik

- 2.3.1. Bölüm 3, bundan böyle “Yönetmelik” olarak anılacak olan, “Uluslararası Yarışmalar için Yönetmelikleri” içermektedir. Genel olarak tüm uluslararası yarışmalarda uygulanır. Dünya şampiyonaları, Dünya unvanlı yarışmalar için ek yönetmelik hükümleri Bölüm 4’te verilmiştir. Bütün bu yönetmelikler hükümleri sadece, ITTF Yönetim Kurulu toplantılarında ve katılımcıların basit çoğunluğa dayalı oyları ile değiştirilebilir.

## 3. YARIŞMA TÜRLERİ

### 3.1. Açık Turnuvalar

- 3.1.1. Bir açık turnuva, yapıldığı ülke Federasyonu’nun düzenlediği ve bütün federasyonların oyuncularına açık olan bir yarışmadır. Tüm bu tür yarışmalarda, organizatör federasyonun yerine getiremediği veya getirmek istemediği gereksinimlerde genellikle, örneğin oyun alanı gibi oyun koşullarında küçük değişiklikler olabilir.
- 3.1.2. Açık bir turnuvada belirli bir yönetmelik hükmünün yerine getirilemediği hallerde, katılım formunda bu değişikliklerin yapısı ve kapsamı açıklıkla belirtilmiş olmalıdır. Böylece katılmak isteyen yarışmacılar, uygulanacak sınırlamalar hakkında önceden bilgilendirilmiş olacaklardır. Formu teslim eden yarışmacının, sınırlamaları anladığı ve kabul ettiği farz edilecek ve turnuva bu değişikliklerle yürütülecektir.
- 3.1.3. Her sezonda, bir Federasyon kendi adına büyükler, gençler ve veteranlar olmak üzere Uluslararası açık şampiyona düzenleyebilir. Böyle bir turnuva için yönetmelik değişiklikleri ancak, ITTF İcra Komitesinin izniyle yapılabilir. Benzer şekilde, Dünya Şampiyonalarındaki değişiklikler için, ITTF Yönetim Kurulundan, Kıta Şampiyonalarında ise ilgili Kıta Federasyonundan yetki alınmalıdır. İlave olarak bir federasyon Engelli Masa Tenisi turnuvası da düzenleyebilir.



Championships by the appropriate Continental Federation. An Association, in addition, may also organise a Para table tennis tournament.

## **3.2 Restricted Tournaments**

3.2.1 Domestic tournaments, in which all the players are from the same Association and tournaments that are restricted to players from a defined area or to members of specific groups or professions are not automatically covered by the regulations. For these competitions the organising authority has the right to decide which of the regulations will apply and what variations, if any, it wishes to make.

## **3.3 Other International Competitions**

3.3.1 International team matches, other than those in World or Continental Championships, normally observe all the regulations, but the participating Associations may agree on modifications. In these and other international competitions, it should be assumed that all the appropriate regulations are in force unless the published conditions of the event state that there are exceptions and make clear what the exceptions are.

# **4 MATCH OFFICIALS**

## **4.1 Referee**

4.1.1 For every competition as a whole, a referee is appointed, usually with one or more deputies who can act on his or her behalf. The referee or an authorised deputy must be present in the playing hall throughout play, to decide any question of rule interpretation, on which he or she is the sole authority, and generally to ensure that the competition is conducted in accordance with the relevant laws and regulations.

4.1.2 Where the referee is the sole arbiter, such as in allowing a temporary suspension of play for injury or disqualifying a player for misbehaviour, he or she must act consistently and avoid any suspicion of partiality to particular players. In major competitions, it is recommended that the referee and his or her deputies be from different Associations, so that there is always a "neutral" official to adjudicate in a dispute.

4.1.3 The referee is responsible for the appointment of match officials. Although he or she will not normally make such appointments himself or herself, he or she must be satisfied that the officials are competent and that they act fairly and consistently. He or she should explain to the umpires, in his or her pre-tournament briefing, how he or she expects laws and regulations to be applied, especially where any of these are new or might be contentious.

4.1.4 The players are under the jurisdiction of the referee from the time at which they arrive at the playing venue until the time at which they leave it. The practice hall or area is considered part of the playing venue.

## **4.2 Umpire**

4.2.1 For each match there is an umpire, whose primary duty is to decide the result of each rally. In principle, the umpire has no discretionary powers, but he or she is required to exercise judgment in applying some laws and regulations, such as deciding whether a rally should be a let because a player's service or return may have been affected by circumstances outside the player's control, or whether a player's behaviour is acceptable.

4.2.2 Where the umpire is officiating alone, he or she has the final decision on all questions of fact that arise during a match, including decisions on all edge balls and on all aspects of service. In these circumstances he or she is directly responsible also for all timings, but when the expedite system is in operation, he or she is assisted by another official who acts as stroke counter.

4.2.3 Although the umpire is obliged to accept certain decisions made by other match officials, he or she is entitled to seek an explanation if he or she believes that an official has made a decision that is outside his or her jurisdiction. If, on enquiry, he or she finds that an official has acted in this way he or she can overrule the decision wrongly made by that official, either by reversing it or, more usually, by declaring the rally a let.

4.2.4 The umpire should be about 2-3 metres from the side of the table, in line with the net, preferably on a slightly raised chair, although this is not essential for singles. For doubles, the umpire is advised to stand if his or her seat is not high enough for him or her to see clearly whether in service the ball bounces on the correct half-courts. Standing for singles is not recommended, because it unnecessarily obstructs the view of spectators.

## **3.2. Kısıtlı Turnuvalar**

3.2.1. Tüm oyuncuların aynı federasyona bağlı olduğu yerel turnuvalar ve katılımın belirli grup üyeleri ile sınırlandırıldığı turnuvalar otomatik olarak yönetmelikler ile kapsamayabilir. Bu yarışmalar için organizatör Federasyon, hangi yönetmelik hükümlerinin uygulanacağına karar verme ve varsa hangi değişiklikleri yapmak istediğini belirleme yetkisine sahiptir.

## **3.3. Diğer Uluslararası Yarışmalar**

3.3.1. Dünya veya Kıta Şampiyonalarındaki dısında kalan Uluslararası takım maçları, normal olarak tüm yönetmelik hükümlerine uygun olmakla birlikte, katılımcı Federasyonlar bazı değişiklikler konusunda mutabık kalabilirler. Bu ve diğer Uluslararası yarışmalarda, yayınlanmış yarışma koşullarında istisnalar açıklıkla belirtilmiş olmak koşulu ile diğer tüm ilgili yönetmelik hükümlerinin uygulanacağı kabul edilir.

## **4. MAÇ GÖREVLİLERİ**

### **4.1. Başhakem**

- 4.1.1. Bir bütün olarak, her bir yarışma için bir başhakem ve genel olarak onun adına hareket edebilen bir veya daha fazla başhakem yardımcısı görevlendirilir. Kural yorumları ile ilgili herhangi bir sorunda, bu konuda tam ve tek yetkili olduğundan karar vermek üzere, başhakem veya yetkili bir yardımcısı bütün yarışma süresince oyun salonunda bulunmalıdır. Ayrıca, böylece genel olarak yarışmanın ilgili kural ve yönetmeliklere uygun olarak yürütülmesi de sağlanmış olur.
- 4.1.2. Sporcunun yaralanması halinde, oyunun geçici olarak durdurulmasına izin verilmesi, kötü davranışı nedeniyle bir oyuncunun maç veya yarışma dışı bırakılması gibi konularda tek ve tam yetkili olduğu için başhakem tutarlı kararlar vermeli ve belirli sporculara karşı taraf tutar şüphesi yaratmaktan kaçınmalıdır. Önemli yarışmalarda, başhakem ve yardımcılarının farklı federasyonlardan seçilmesi, bir anlaşmazlık konusunda karar verecek daima “yansız ve tarafsız” bir görevli bulunmasını sağlamak açısından tavsiye edilir.
- 4.1.3. Başhakem, maç görevlilerinin atanmasından sorumludur. Gerçi, bu görevlendirmeleri normal olarak kendisi yapmayacaksa da, maç görevlilerinin konuları bildiklerinden, tutarlı, kararlı ve tarafsız davranacaklarından emin olmalıdır. Turnuva öncesi yapacağı bilgilendirme toplantısında hakemlere, kural ve yönetmeliklerin nasıl uygulanmasını beklediğini, özellikle varsa yeni kuralları veya karmaşık olanları açıklamalıdır.
- 4.1.4. Oyuncular, oyun salonuna girdikleri andan ayrıldıkları ana kadar, başhakemin karar yetki alanı içindedirler. Antrenman salonu veya alanı, oyun salonunun bir parçası olarak kabul edilir.

### **4.2. Hakem**

- 4.2.1. Her maç için, ana görevi her bir rallinin sonucuna karar vermek olan bir hakem görevlidir. Prensip olarak, hakemden kural ve yönetmelikleri uygulayarak karar vermesi beklenir. Keyfi uygulanacak bir güce sahip değildir. Örneğin; bir oyuncunun servis veya karşılamasının kendi kontrolü dışındaki koşullardan etkilenmesi nedeniyle bir rallinin let olduğuna veya bir oyuncunun davranışının kabul edilebilir olduğuna karar vermek hakemin görevlerindedir.
- 4.2.2. Eğer hakem maçı tek başına yönetiyorsa; maç sırasında oluşan bütün olgulara ait sorunlarda, son karar sahibidir. Örneğin; yan toplar ve servis ile ilgili tüm gereklerin yerine getirilmesi ile ilgili tüm kararları tek başına verecektir. Aynı zamanda, oyun süresinin belirlenmesi için zaman tutmak da onun sorumluluğundadır. Ancak, çabuklaştırılmış sistem uygulanması halinde vuruş sayıcı olarak görev yapacak bir diğer görevli kendisine yardımcı olacaktır.
- 4.2.3. Her ne kadar hakem, diğer maç görevlilerince alınmış belli bazı kararları kabul etmek durumunda ise de, kendi yargısına uymayan bu kararlar için bir açıklama aramaya da yetkilidir. Eğer soruşturma sonucu, diğer maç görevlisinin yanlış karar verdiğini belirlerse, bu yanlış kararı ya onu değiştirerek veya daha iyisi ralli için let kararı vererek iptal edebilir.
- 4.2.4. Hakem, masa kenarından yaklaşık 2-3 m. açıkta, ağ takımı hizasında, tercihen hafifçe yüksek bir sandalyede oturmalıdır. Yüksek sandalye tek maçları için önemli değildir. Ancak, çift maçlarında, sandalye servis atışlarında topun doğru yarı alanlara değdiğini açıkça görmeye yeter yükseklikte değilse, hakemin, ayakta durması tavsiye edilir. Tek maçlarında, izleyicilerin görüş alanı gereksiz olarak kapanacağından hakemin ayakta durması tavsiye edilmez.

- 4.2.5 *The players are under the jurisdiction of the umpire from the time at which they arrive at the playing area until the time at which they leave it.*

### **4.3 Assistant Umpire**

- 4.3.1 *An assistant umpire is appointed to takeover or shares some of the umpire's duties. For example, an assistant umpire is solely responsible for decisions on edge or side balls at the side of the table nearest to him or her, and he or she has the same power as the umpire to decide the legality of a player's service action, whether a player obstructs the ball and some of the conditions for a let.*
- 4.3.2 *If either the umpire or the assistant umpire decides that a player's service action is illegal, that a player obstructs the ball, that the ball in service touches the net or that the conditions of play are disturbed in a way that could affect the outcome of the rally, that decision stands. A decision made by the Assistant Umpire, in the above circumstances may not be overruled by the Umpire.*
- 4.3.3 *Nevertheless, a decision taken by one of these officials may, in some circumstances, be pre-empted by a decision of the other. For instance, whether or not the ball touches the edge of the playing surface on the side nearest to the assistant umpire may be irrelevant if the umpire has already seen a player move the playing surface. Similarly, a service that is judged illegal by the assistant umpire may not be penalised if the umpire has previously decided that the rally is a let because a ball from another table has come into the playing area.*
- 4.3.4 *The assistant umpire should be seated directly opposite the umpire, in line with the net, and at about the same distance from the table. The assistant umpire should not stand for doubles.*

### **4.4 Timekeeper**

- 4.4.1 *The assistant umpire may act as timekeeper, but some umpires prefer to carry out this function themselves, perhaps because they wish to decide for themselves how much time to allow for interruptions in play. The timekeeper is required to monitor the duration of practice, of play in a game, of intervals between games and of any authorised suspension of play, and his or her decision is final on the time that has elapsed.*

### **4.5 Stroke Counter**

- 4.5.1 *Stroke counting when the expedite system is in operation is normally undertaken by a separate official, but the assistant umpire also can act as stroke counter. The stroke counter's duty is solely to count the return strokes of the receiver and his or her decision on this question of fact cannot be overruled. If the assistant umpire does act as stroke counter, he or she still retains his or her full responsibilities as assistant umpire. The recommended position for the stroke counter is standing next to the umpire so the umpire can clearly hear the counting (in a large stadium with a vocal crowd it can be difficult to hear from the opposite side of the playing area). If this is not possible for reasons of TV cameras, or blocking the sight of spectators, then the stroke counter should stand next to the assistant umpire. Exceptionally, if both positions would cause issues for TV and/or spectators, the stroke counter may be seated next to the umpire.*

### **4.6 Appeals**

- 4.6.1 *A player, or in a team match his or her captain, may appeal against what he or she believes to be a wrong rule interpretation by the umpire, assistant umpire or stroke counter, but no appeal may be made against a decision on fact by any of these officials in accordance with his or her designated authority. Such an appeal may be made to the referee, whose decision is final on any question of rule interpretation.*
- 4.6.2 *If, however, the player or captain believes that the referee is incorrect a further appeal may be made, by the player's Association, to the ITTF Rules Committee. This committee will give a ruling for future occasions, but it cannot change the decision already made by the referee. An appeal may be made also to the tournament management committee against a referee's decision on any matter not covered by a rule.*
- 4.6.3 *In responding to appeals, the referee must take care to observe the relevant procedures. In an individual event, he or she should deal only with the player or pair; a team captain or coach should not be allowed to intercede on his or her player's behalf, but an interpreter may assist where there is a language difficulty. In a team match, any protest by a player that is not supported by his or her team captain should be ignored.*
- 4.6.4 *When the appeal is against the action of a match official, only that official should participate*

4.2.5. Oyuncular, oyun alanına varışlarından, ayrıldıkları ana kadar hakemin karar yetki alanı içindedirler.

### **4.3. Yardımcı Hakem**

4.3.1. Maçlarda bir yardımcı hakem görevlendirilir ve yardımcı hakem, hakemin bazı görevlerini üstlenir veya paylaşır. Örneğin; bir yardımcı hakem masanın kendisine yakın kenarındaki yan-kenar toplara ait kararlarda tam yetkili iken; bir oyuncunun topu engelleyip engellemediği, servisin kurallara uygun olup olmadığı veya bazı let kararlarında da hakemle aynı yetkiye sahiptir.

4.3.2. Eğer hakem veya yardımcı hakem, bir oyuncunun servisinin kural dışı olduğuna, bir oyuncunun topu engellediğine, serviste topun ağ takımına değdiğine veya oyun koşullarının rallinin sonucunu etkileyecek şekilde bozulduğuna karar verirse, bu kararları değişmez.

4.3.3. Ancak, bazı koşullarda maç görevlilerinden biri tarafından verilen bir karar diğerinin kararı ile geçersiz sayılabilir. Örneğin, eğer hakem daha önceden bir oyuncunun oyun yüzeyini hareket ettirdiğini belirlemiş ise, yardımcı hakemin, topun kendi tarafındaki yan yüze değdiği konusundaki kararını geçersiz kılabilir. Benzer şekilde; eğer hakem, başka masadan gelen bir top yüzünden rallinin let olduğuna daha önceden karar vermiş ise, yardımcı hakem tarafından kural dışı olarak hükmedilen bir servis cezalandırılmayabilir.

4.3.4. Yardımcı hakem, maç hakeminin tam karşısında ağ hizasında ve masadan yaklaşık aynı uzaklıkta (2–3 m) oturmalıdır. Çift maçlarında yardımcı hakemin ayakta durmasına gerek yoktur.

### **4.4. Zaman Tutucu**

4.4.1. Yardımcı hakem zaman tutucu olarak görev yapabilir. Fakat bazı hakemler oyun içindeki duraklama zamanlarını kendileri belirlemek istediklerinden olacak, bu görevi kendileri üstlenmeyi tercih ederler. Zaman tutucuların alıştırma süresini, oyun süresini, setler arasındaki süreyi ve oyunun herhangi bir izinli duraklama süresini (1 dakikaya kadar mola, yaralanma nedeniyle 10 dakikaya kadar başhakem izni) tutmaları beklenir ve zamanla ilgili kararlarıkesindir.

### **4.5. Vuruş Sayıcı**

4.5.1. Çabuklaştırılmış sisteme geçildiğinde vuruş sayma, normal olarak ayrı bir görevli tarafından yerine getirilir. Fakat yardımcı hakem aynı zamanda vuruş sayıcı olarak görev yapabilir. Vuruş sayıcının görevi; sadece karşılayanın karşılama vuruşlarını saymaktır ve görevlinin bu konu ile ilgili kararı kesindir ve geçersiz sayılamaz. Eğer yardımcı hakem vuruş sayıcı olarak görev yaparsa, yardımcı hakem olarak tüm sorumlulukları devam eder. Hakemin sayımı net bir şekilde duyabilmesi için vuruş sayacı, hakemin yanında durmalıdır (sesli bir kalabalığın olduğu büyük bir stadyumda masanın karşı tarafından duymak zor olabilir). Eğer TV kameraları veya seyircilerin görüşünü engellemek gibi nedenlerle bu mümkün değilse, vuruş sayıcısı yardımcı hakemin yanında durmalıdır. İstisnai olarak, her iki pozisyon da TV ve/veya seyirciler için sorun yaratacaksa, vuruş sayacı yardımcı hakemin yanında oturabilir.

### **4.6. İtirazlar**

4.6.1. Bir oyuncu ya da takım maçında takım kaptanı; hakem, yardımcı hakem veya vuruş sayıcının yanlış kural yorumu olduğuna inandığı kararlarına itiraz edebilir. Ancak bu görevlilerin kendi yetki alanlarına giren konularda tespit ettikleri gerçek olgulara dayanan kararlarına itiraz edilemez. Kural yorumları ile ilgili itirazlar başhakeme yapılabilir. Başhakemin kararı kesin olacaktır.

4.6.2. Ancak, eğer oyuncu veya kaptan başhakemin kararının doğru olmadığı inancında ise, itiraz, oyuncunun bağlı olduğu federasyon tarafından ITTF Kural Komitesi nezdinde sürdürülebilir. Bu komite, gelecekteki benzeri olaylarda geçerli olmak üzere bir karar verecek ancak, bu karar itiraz konusu olayla ilgili olarak başhakemce verilmiş olan kararı değiştiremeyecektir. Kurallarla kapsanmamış konularda başhakemin kararına turnuva yönetim komitesi nezdinde de itiraz edilebilir.

4.6.3. İtirazlara cevaplarda, başhakem, ilgili prosedürlere uygun davranmalıdır. Bireysel yarışmalarda sadece oyuncu veya çifti muhatap almalı, takım kaptanı veya antrenörün oyuncusu adına aracılık etmesine izin verilmemelidir. Sadece, dil sorunu olduğunda bir tercüman yardımcı olabilir. Bir takım maçında kendi kaptanının desteklemediği bir oyuncunun itirazı dikkate alınmamalıdır.

4.6.4. İtiraz bir maç görevlisinin uygulamasına karşı ise, konunun tartışmasına sadece o görevli katılmalıdır. Başhakem, bazı aşamalarda, bir başka görevli ya da tanığın görüşünü veya fikrini almak isteyebilir. Fakat bu şahıs sadece görüşünü açıklayabilir, görüşmelerin ileri aşamalarına

*in the argument of the case. The referee may at some stage wish to hear the evidence or opinion of another official or a witness, but once that person has made his or her statement, he or she should take no further part in any discussion, and interference by anyone not directly concerned must be firmly discouraged.*

#### **4.7 Replacement**

*4.7.1 There may be occasions during a competition, either before a match or after play has started, when there is a question about the ability of a match official to carry out the duties for which he or she has been appointed. Such occasions are rare but when they do occur the referee must be ready to use his or her authority to deal with the matter, possibly replacing the official concerned if that is the only appropriate course of action. Refer to HTR.*

#### **4.8 Presentation (See also Appendices A, D, E, F & G)**

*4.8.1 In addition to their responsibility for ensuring a fair result, match officials have an essential part to play in the presentation of a match. This should not, however, encourage them to indulge in personal showmanship and the best tribute to a good team of match officials is that they are not noticed, because they control play so unobtrusively that players and spectators can concentrate totally on the match.*

*4.8.2 While on duty match officials should look alert and interested in the match at which they are officiating. Players, to whom each match is a serious matter, do not always welcome a jocular or light-hearted attitude. Officials should not leave their places during a match unless they need to do so for a specific purpose, such as to retrieve the match ball at the end of a game or to restore the position of surrounds.*

*4.8.3 Even when off-duty, match officials should take care not to behave in a way which may prejudice their authority, or which may reflect unfavourably on the sport. Good relationships with players are important, but care should be taken not to appear unduly friendly with particular players or to give any indication of partiality. Public criticism of other officials or organisers must be avoided.*

*4.8.4 Match officials are also responsible for the appearance of the playing area during a match. It should be kept tidy and free from unnecessary people and equipment, and any disturbance of the table or surrounds should be corrected immediately. Only officials directly concerned with a match should be allowed in the playing area, positioned so that they are as unobtrusive as possible consistent with their being able to carry out their duties.*

*4.8.5 Organisers, normally in conjunction with the referee, usually set a limit for the number of persons allowed on the "team bench" and, in an individual event, there may also be a limit on the number of people allowed to accompany the players or pairs. It is the duty of the umpire to ensure that any such limits are observed and, if necessary, play should be suspended until those not entitled to be there have withdrawn.*

*4.8.6 If wearing a jacket, it is suggested to close jackets when entering the field of play, and during the pre- or post-match presentation. However, whilst sitting down, it may be better to open the jacket for easier arm movements. It is important, at all tournaments, to make professional presentation a habit and something that the umpire always feels natural and comfortable with. (See Appendix E)*

#### **4.9 Uniform for Umpires**

*4.9.1 Most Associations have adopted standards of clothing for their match officials, consisting usually of jacket and trousers or skirt of specified colours, but the same clothing may not be suitable in all environments. For instance, in very warm conditions it may be intolerable for an official to have to wear a jacket throughout what may prove to be a long match, while some playing halls may be uncomfortably cold.*

*4.9.2 In these circumstances, the team of officials for a match should agree among themselves reasonable variations so that if, for example, they need to wear pullovers, these are all of the same colour. The most important consideration is that the officials are neatly dressed, as uniformly as is practicable, but it should be confirmed that any proposed changes to the normal uniform are acceptable to the referee and organisers of the competition.*

*4.9.3 The URC has adopted a standard umpire's uniform for major ITTF Events. Refer to Appendix E for details.*

*4.9.4 Unless approved by the referee for religious or medical reasons, hats, headgear or tracksuits should not be worn.*

*4.9.5 In some events, such as the Olympic and Paralympic Games, the organisers provide a uniform for match officials which should be worn during the event.*

katılamaz. Konuyla doğrudan ilgisi olmayan kişilerin görüşmelere katılımı kesinlikle önlenmelidir.

#### **4.7. Hakemin Değiştirilmesi**

4.7.1. Yarışma süresince gerek bir maçtan önce veya gerekse oyun başladıktan sonra, bir maç görevlisinin görevinin gereklerini yerine getirme konusunda şüpheler duyulabilir. Bu tür olaylar nadir olmakla birlikte, karşılaşıldığında, başhakem, yetki ve otoritesini kullanmaya hazır olmalıdır. Gerekliğinde en uygun tek çare görevlinin değiştirilmesi ise, başhakem bu yetkisini kullanmakta çekingen davranmamalıdır. Turnuva Başhakemleri için El Kitabına (Handbook for Tournament Handbooks - HTR) bakınız.

#### **4.8. Sunum (Ayrıca Ek A, D, E, F ve G'ye bakınız.)**

4.8.1. Haklı ve doğru bir sonuca ulaşılmasındaki sorumlulukları ile beraber, maç görevlileri maçın sunumunda da önemli bir rol sahibidirler. Ancak, bu; onların kişisel olarak ön plana çıkmalarına neden olacak gösteriler yapmasına yol açmamalıdır. İyi bir maç görevlisi ekibinin varlığı maç içinde hissedilmemelidir. Bir başka ifade ile maç görevlileri ön plana çıkmamalıdır. Maçı, daima geri planda kalarak kontrol altında tutmalı ve oyuncularla seyircilerin tüm dikkatlerini tamamen maç üzerinde toplamalarını sağlamalıdır.

4.8.2. Maç görevlileri görev başındayken, tüm ilgi ve dikkatlerini yönettikleri maç üzerinde toplamalıdır. Maç görevlilerinin şakacı veya küçümser ya da alaycı tutum ve yaklaşımları oyuncular tarafından hiçbir zaman hoş karşılanmaz. Zira maç onlar için çok ciddi bir konudur. Maç görevlileri, maç süresince, örneğin; çevre panolarının düzeltilmesi, set sonunda maç topunun alınması gibi zorunlu belli amaçlar dışında görev yerlerini terk etmemelidirler.

4.8.3. Maç görevlileri, görev başında değilken bile, otoritelerine güveni sarsıcı, bağlı oldukları federasyon veya masa tenisi sporu açısından hoş karşılanmayabilecek davranışlardan kaçınmaya özen göstermelidirler. Oyuncular ile iyi ilişkiler önemlidir. Ancak, maç görevlileri, bazı oyuncularla aşırı yakınlık ve samimiyet içinde gözükmemeye, tarafsızlıkları konusunda şüphe uyandıracak davranışlardan kaçınmaya özen göstermelidirler. Diğer görevlileri veya organizatörleri açıkça eleştirmekten kaçınmalıdırlar.

4.8.4. Maç görevlileri, maç süresince oyun alanının görünümünden de sorumludurlar. Oyun alanı düzenli tutulmalı, gereksiz malzemenin ve gereksiz kişilerin oyun alanı çevresinde bulunması önlenmelidir. Masanın konumunda ve panolardaki düzensizlikler giderilmelidir. Alanda sadece maç ile doğrudan sorumlu görevlilerin bulunması sağlanmalı ve oyun alanı içinde görevlerini rahatlıkla yapabilecek yerlerde bulunmaları temin edilmelidir.

4.8.5. Organizatörler normal olarak başhakemle koordineli olarak genellikle, takım ve bireysel maçlar için oyun alanı kenarındaki "takım bankı (bench)" bulunabilecek kişi sayılarını belirleyici limitler koyarlar. Hakemin bir görevi de bu sayıların aşılmasının kontrolü ve aşılması halinde oyunu durdurarak oyun alanı kenarında bulunmaması gereken kişilerin oradan uzaklaştırılmasını sağlamaktır.

4.8.6. Ceket giyilmesi durumunda, oyun alanına girerken, maç sunumu öncesinde veya sonrasında ceketin kapatılması önerilmektedir. Ancak, otururken daha rahat kol hareketleri için ceketin açılması iyi olur. Bütün turnuvalarda, profesyonel davranış ve tutum alışkanlık haline getirilmeli, hakem her zaman doğal ve rahat bir ortamda olduğunu hissettirmelidir. (Ek-E'ye bakınız.)

#### **4.9. Hakem Üniforması**

4.9.1. Pek çok federasyon, kendi maç görevlileri için giysilerde standartlar belirlemiştir. Genellikle standart giysi tanımlarında, belirlenen renkte ceket ve pantolon veya etek yer alır. Ancak, aynı giysi bütün çevre koşullarında uygun olmayabilir. Oyun salonunun rahatsız edici ölçüde soğuk olduğu hallerde uygun olan bir giysi, çok sıcak salon ortamlarında özellikle çok uzun sürebilecek maçlarda örneğin; bir ceket giyme zorunluluğu tahammül edilmez olabilir.

4.9.2. Bu gibi hallerde, ekip kendi aralarında anlaşarak giysilerinde bazı kabul edilebilir (makul) değişiklikler yapabilirler. Örneğin; hepsi aynı renkte olmak koşuluyla kazak giyilmesi kabul edilebilir. Giysi konusunda en önemli husus; görevlilerin temiz, derli-toplu, olabildiğince bir örnek giyinmiş olmalarıdır. Görevlilerin normal giysiye göre yapmayı önerdikleri makul değişiklikler yarışma organizasyon komitesince de kabul edilebilir ve onaylanmış olmalıdır.

4.9.3. Hakem ve Başhakem Komitesi (URC), Dünya Unvanlı Yarışmalar için standart bir hakem üniformasını kabul etmiştir (Ek-E'ye bakınız.).

4.9.4. Başhakem tarafından dini ya da tıbbi nedenlerle izin verilen haller dışında, şapka veya başlık giyilemez. Eşofman, rüzgârlık ve benzeri şeyler asla giyilmeyecektir.

## **5 PLAYING CONDITIONS**

- 5.1 *The referee has the final decision on the acceptability of playing conditions, but it is usually the umpire who is first aware of possible deficiencies, especially those that arise once an event has started. The umpire must, therefore, know the requirements of the relevant laws and regulations so that he or she can report promptly to the referee any variation that is not within his or her power to correct.*
- 5.2 *The playing space and the level of lighting will normally have been checked when the playing hall is set up and the tables and nets will have been properly installed. The umpire should, however, satisfy himself or herself before play begins that nothing has happened to disturb the conditions of play, such as failure of a light source, displacement of a table or the surrounds or loss of tension in the net assembly.*
- 5.3 *Whenever possible, the umpire should try to correct any deficiency himself or herself but if he or she cannot do so without holding up play, he or she should report promptly to the referee. The referee may defer the match until the proper playing conditions have been restored or may transfer the match to another table but, if the shortcomings are only slight, he or she and the players may agree to ignore it and play the match in less-than-ideal conditions.*
- 5.4 *Match officials have a responsibility to see that the advertising regulations are observed. The number, size and colouring of advertisements on equipment and fittings in and around the playing area should be checked by the referee, in time for any necessary corrections to be made before play starts. During the competition, umpires should ensure compliance with the restrictions on advertisements on players' clothing and numbers.*
- 5.5 *It is important for the umpire or assistant umpire to check the net. When checking the net ensure that the clamp is attached as close as possible to the table and make sure that there is no cord hanging down from the net post which could affect the ball or distract the players. Then check both the tension of the net-cord and the height of the net. This should be done prior to every match, including individual matches within a team match. It is not satisfactory just to estimate the tension by touch and several manufacturers have produced weighted net gauges, which ensure consistency. These gauges, which weigh exactly 100g, have two steps, one at 15.25cm and the other 1cm lower. However, the weighted gauge should only be used to check the tension – it should not be used for checking the height. The lower step of the weighted gauge is rested on the top of the net, in the centre, and the tension adjusted until the bottom of the gauge just touches the playing surface. After the tension has been checked, the height is then checked at each end using a plastic net gauge. Do not use the plastic gauge and weighted gauge at the same time.*

## **6 THE BALL**

### **6.1 Type**

- 6.1.1 *It is the umpire's duty to ensure that the ball used for each match is of the brand and colour specified for the competition and it is not permissible for a ball of a different kind to be used, even if both players or pairs prefer it. Any attempt by a player to substitute an alternative ball for the one supplied may be regarded as unfair behaviour, to be dealt with under the appropriate regulations.*

### **6.2 Choice**

- 6.2.1 *Players are not allowed to select balls in the playing area but, wherever possible, they should be given the opportunity to do so before they come to the match table. The match will be played with the balls chosen by the players. If the match ball has not been agreed by both players before the match, the umpire will take at random one of the first preferred match balls by either player. If a ball has not been chosen before players come to the playing area, the match is played with a ball taken at random by the umpire from a box of those specified for the competition.*
- 6.2.2 *The same procedure is followed if a ball is damaged or lost during a match and has to be replaced. If this happens, the players may be allowed a short period of practice with the new ball, but it must be made clear to them that this is simply to enable them to get used to its characteristics and that there is no question of their being allowed to test it and possibly ask for an alternative.*
- 6.2.2.1 *The "multi-ball" system means that the assistant umpire has a certain number of balls and delivers the next ball to the player, between points during the match, and at the start of each game, and the players do not need to pick up the ball from the floor or retrieve it from the back of the playing area (the net balls can be replayed). Prior to each match, the players are free to select 20-30 balls (10-30 balls per player) or more from the approved balls for the tournament. The box containing the selected balls remains on the assistant umpire's*

4.9.5. Olimpiyat Oyunları ve Paralimpik Oyunlar gibi bazı yarışmalarda organizatörler maç görevlileri için yarışma sırasında giyilecek olan üniformayı tedarik ederler.

## **5. OYUN KOŞULLARI**

- 5.1. Oyun koşullarının kabul edilebilirliği konusunda son karar yetkisi başhakemdedir. Ancak, normal olarak, özellikle oyun başladıktan sonra, oyun koşullarında sapmalar meydana geldiğinde bununla ilk karşılaşan, ilk gören maçın hakemi olacaktır. Bu nedenle, hakemler; oyun koşulları ile ilgili kural ve yönetmelikleri iyi bilmeli ve meydana gelen sapmalar kendi düzeltme yetkisi içinde değilse, başhakeme uygun ve doğru bir şekilde rapor edebilmelidir.
- 5.2. Oyun alanı ve ışıklandırmanın yüksekliği, normal olarak oyun salonu düzenlendiği, masalar ve ağ takımı uygun şekilde yerleştirildiği zaman kontrol edilmiş olmalıdır. Ancak, maçın hakemi, oyun başlamadan önce oyun koşullarını bozabilecek herhangi bir değişiklik olmadığından emin olmalıdır. Örneğin; ışık kaynaklarında oluşabilecek bozulmalar, masanın ve çevre panolarının yerlerinden oynamış olmaları veya ağ takımının gerginliğinin gevşemiş olması mutlaka hakem tarafından kontrol edilmelidir.
- 5.3. Maçın hakemi, mümkün olduğunca kendisi eksiklikleri gidermeye çalışmalıdır. Ancak yapamıyorsa, oyunu bekletmek yerine derhal başhakeme uygun bir şekilde bildirmelidir. Başhakem, uygun olan koşullar yeniden oluşturuluncaya kadar maçı geciktirebileceği gibi, bir başka masaya da aktarabilir. Ancak, oyun koşullarındaki bozulma ve eksiklikler önemsiz boyutlarda ise, başhakem ve oyuncular bu olumsuzlukları dikkate almaksızın, maçın idealden daha düşük koşullarda devam etmesi konusunda anlaşabilirler.
- 5.4. Maç görevlileri, reklam kurallarına uygunluğundan sorumludurlar. Oyun alanının içinde ve çevresindeki malzeme ve teçhizat üzerindeki reklamların sayısı, boyutları ve rengi, başhakem tarafından kontrol edilmelidir. Eğer gerekiyorsa, düzeltmelerin maç başlamadan önce yapılabilmesine olanak tanıyabilecek şekilde, zamanında kontrol edilmelidir. Yarışma sırasında, hakemler, oyuncuların giysi ve numaralarının üzerindeki reklamların uygunluğunu denetlemelidir.
- 5.5. Hakem veya yardımcı hakemin fileyi kontrol etmesi önemlidir. Fileyi kontrol ederken kelepçenin masaya mümkün olduğunca yakın takıldığından ve topu etkileyebilecek veya oyuncuların dikkatini dağıtabilecek şekilde file direğinden aşağı sarkan bir kordon olmadığından emin olun. Ardından hem file kordonunun gerginliğini hem de filenin yüksekliğini kontrol edin. Bir takım yarışmasındaki takım maçları dahil, bu kontrolün her maç öncesinde yapılması gerekir. Hakemin eliyle dokunarak tahmini bir karar vermesi uygun olmaz. Bazı masa tenisi malzemesi satıcıları, tutarlılığı sağlamak için “metal ağ ölçer” üretmektedirler. Bu metal ağ ölçerler 100 gr ağırlığındadır ve iki kademelidir. Birinci kademe 15,25 cm uzunluğunda, ikinci kademe 1 cm daha kısadır. Ancak, metal ağ ölçer sadece ağ gerginliğini kontrol etmek için kullanılmalıdır. Yükseklik kontrolü için uygun değildir. File gerginlik ölçerin ikinci kademesi ağın üstüne ve tam ortasına yerleştirilir. File gerginlik ölçerin alt kısmı masa yüzeyine temas eder/etmez anda gerginlik ayarı yapılır. Gerginlik kontrol edildikten sonra, plastik bir file yükseklik ölçer kullanılarak masanın her iki ucundan file yüksekliği kontrol edilir. Plastik file ölçer ve file gerginlik ölçer aynı anda kullanılmaz.

## **6. TOP**

### **6.1. Tip**

- 6.1.1. Maçta kullanılan topun, yarışma için belirlenen marka, kalite ve renkte olmasını sağlamak hakemin görevidir. Her iki oyuncu veya çift, bir başka tip topla oynanmasını tercih etse bile, buna kesinlikle izin verilemez. Bir oyuncunun, verilen topu bir başkasıyla değiştirme girişimi, centilmenlik dışı davranış olarak sayılabilir ve ilgili kurallara göre değerlendirilir.

### **6.2. Seçim**

- 6.2.1. Oyuncuların maç toplarını oyun alanı içinde seçmelerine izin verilmez. Ancak, nerede mümkünse maç masasına gelmeden önce top seçimi için olanak sağlanmalıdır. Oyuncular, maç için kendi seçmiş oldukları toplar arasından hakem tarafından rastgele alınan bir topu kabul etmek zorundadırlar. Eğer herhangi bir nedenle oyuncular maç topları için seçim yapmamışlarsa, yarışma için belirlenmiş marka, tip ve renkte yeni toplar olduğu bir kutudan hakemin rastgele alacağı bir top maç topu olacaktır.
- 6.2.2. Aynı prosedür, maç sırasında topun kaybolması veya kırılması halinde de uygulanacaktır. Bu halde, oyuncuların yeni topla kısa bir süre alışma çalışması yapmalarına izin verilecektir. Ancak, oyunculara açıkça belirtilmelidir ki, bu süre onlara sadece yeni topun özelliklerini tanıyabilmeleri için verilmiştir, topu test etme ve değiştirilmesi için istekte bulunma hakları yoktur.



desk during the entire match. The assistant umpire immediately throws the next ball to the serving player for each point, except when the player has picked it up. Once the point has been determined and the ball is out of play, the ball persons run on the short side of the playing area from one corner to the other collecting the ball from the floor. The balls picked up from the playing area are deposited in containers at each corner. All collected balls are usually deposited in the assistant umpire's desk box between games.

## **7 THE RACKET**

### **7.1 Coverings**

- 7.1.1 A striking surface of the racket must be covered with one of the specified materials and, whether covered or not, must be Matt, black on one side and the other a bright colour clearly distinguishable from black and the colour of the ball. The covering should extend to the limits of, but not beyond, the blade, but some tolerance may be allowed. The referee must decide what is acceptable and advise his or her umpires accordingly but, as a guide,  $\pm 2\text{mm}$  would be an acceptable margin to most referees. This may particularly be the case with Para class 1 and 2 players as they often use their racket hand to push themselves back up into a sitting position after striking the ball, and, in doing so, touch the tabletop with their rackets. Thus, an overhang can help to protect the tabletop and a slightly larger margin may be allowed.
- 7.1.2 In competitions played under international regulations, the covering must be of a type authorised by ITTF. Coverings authorised in this way carry the ITTF logo, the ITTF number (when present), and the supplier's logo or trademark, and players are required to attach the rubber to the blade so that these identifying features are clearly visible near the handle of the striking surface so that they can be checked by the umpire.
- 7.1.3 The umpire must check the racket covering against a list of currently approved racket coverings. The presence of the ITTF marking is required but is not proof that the covering is currently authorised. The ITTF web site [www.ittf.com/equipment/](http://www.ittf.com/equipment/) has a list of currently approved racket coverings (LARC). One covering must be matt black on one side and of a bright colour clearly distinguishable from black and the colour of the ball, refer Technical Leaflet M4 Racket Coverings section 2.4.
- 7.1.4 Although only materials that comply with current laws and regulations are authorised, it cannot be assumed that a covering marked as authorised will automatically be legal. The original sponge layer may have been replaced by one of greater thickness and gluing can cause the layer to swell, so the thickness of the covering should always be checked. The covering must be used as it has been authorised by ITTF and is not allowed to be treated in any way, either by physical, chemical, or other treatment that could modify the playing properties, such as friction, colour, surface, etc., and shall successfully pass all parameters of the racket control tests.
- 7.1.5 One of the most difficult decisions for an umpire or referee to make is the glossiness allowable for racket coverings. Although this can be measured with an EEL glossometer, such equipment is not usually available at a competition and some more practical means must be found. As a guide, a racket covering can be considered too glossy if letters can be clearly distinguished when, say, a plastic net gauge is placed at an angle to the racket surface. However, the umpire will only be required to check the glossiness if he or she receives a complaint from the opposing player.

### **7.2 Adhesives**

- 7.2.1 Coverings may be attached to racket blades only by means of pressure-sensitive adhesive sheets or liquid adhesives that do not contain harmful solvents. Organisers are required to provide a properly ventilated gluing area and players must not use liquid glues or the associated solvents anywhere else in the playing hall, including changing rooms and practice and spectator areas.
- 7.2.2 Glues containing harmful volatile compounds are no longer approved by ITTF. ITTF has informed all players to cease using glues containing volatile compounds and any player using such glues will be doing so at his or her own risk. ITTF has implemented a zero-tolerance racket testing program and protocol, using mini-RAE instruments, to ensure that all rackets used by players are free of volatile compounds. Adhesives containing volatile organic solvents cannot be used at the playing venue.
- 7.2.3 In major competitions, a racket control centre is established, and rackets are tested for the presence of banned solvents, thickness, flatness, etc., normally before the matches.
- 7.2.4 A racket that does not pass a pre-match test, will be confiscated and the player will have to use a different racket; if there is no time to test the replacement before the match it will be tested afterwards. A racket that is found satisfactory will be marked and given to the umpire in a paper envelope (or bag if envelope is not available) for issue at the match table.
- 7.2.5 If a racket fails a post-match test, the offending player will be liable to penalties as detailed

6.2.2.1. “Çoklu Top” sistemi, yardımcı hakemin belirli sayıda topa sahip olduğu, maç esnasında sayılar arasında ve her rallinin başında bir sonraki topu oyuncuya verdiği, oyuncuların topu yerden almasına veya oyun alanının arkasından almasına gerek kalmadığı anlamına gelir (oyuncunun almaya gitmesine gerek olmayan toplar tekrar oynanabilir). Her maçtan önce, oyuncular turnuva için onaylanmış toplardan 20-30 top (oyuncu başına 10-30 top) veya daha fazlasını seçmekte serbesttir. Seçilen topları içeren kutu tüm maç boyunca yardımcı hakemin masasında kalır. Yardımcı hakem, oyuncunun topu alması dışında, her sayı için bir sonraki topu hemen servis atan oyuncuya atar. Sayı verildikten sonra ve top oyun dışına çıktıktan sonra, top görevlileri (ballboy) oyun alanının kısa kenarında bir köşeden diğer köşeye koşarak topu yerden toplar. Oyun alanından toplanan toplar her köşedeki kutuya bırakılır. Toplanan tüm toplar genellikle set aralarında yardımcı hakemin masasındaki kutuya bırakılır.

## **7. RAKET**

### **7.1. Kaplamalar**

- 7.1.1. Raketin topa vurmak için kullanılan yüzeyi belirtilen malzemelerden biriyle kaplı olmalı ve kaplı olsun ya da olmasın, bir tarafı mat ve siyah olmalı, diğer tarafı siyahtan ve topun renginden açıkça ayırt edilebilen parlak bir renkte olmalıdır. Kaplama malzemesi raket tahtasının sınırlarına kadar uzanmalı ve ötesine geçmemelidir, ancak bir miktar toleransa izin verilebilir. Başhakem, toleransın ne olacağı, bir başka deyişle neyin kabul edilebilir olduğu konusunda hakemlere tavsiyede bulunmalıdır. Bir kriter olarak, pek çok başhakem tarafından raket kaplamasının tabladan 2 mm taşmasını veya tablayı 2 mm eksik kaplamasının kabul edilebilir bir sınır olduğu söylenebilir. Bilhassa, Sınıf 1 ve Sınıf 2 oyuncuları topa vurduktan sonra kendilerini oturma pozisyonlarına geri itmek için sıkça raketlerini kullanırlar ve bunu yaparken raketleri ile masa üstüne dokunurlar. Bu nedenle, kaplama çıkıntısı masa üstünün korunmasına yardımcı olabilir ve biraz daha büyük çıkıntıya izin verilebilir.
- 7.1.2. Uluslararası kurallara göre oynanan yarışmalarda, kaplama malzemesi ITTF tarafından onaylanmış tipler arasından seçilmiş olmalıdır. ITTF tarafından onaylanan kaplama malzemeleri, ITTF'nin logosunu, numarası ve yapımcı firmanın logo veya ticari markasını taşırlar. Oyuncuların kaplama malzemesini tablalarına, bu logo ve işaretlerin hakem tarafından kontrol edilebilmesini sağlamak üzere topa vurulan yüzeyin sapına yakın, açıkça görülecek şekilde yapıştırmaları istenir.
- 7.1.3. Hakem, raket kaplamasını geçerli, onaylanmış raket kaplamaları listesine (LARC) göre kontrol etmelidir. Raket kaplaması üzerinde ITTF yazısı ve logosu bulunması ve numarası, her zaman, bu kaplamanın geçerli olduğu anlamına gelmez. ITTF web sitesi “[www.ittf.com/equipment/](http://www.ittf.com/equipment/)” onaylanmış raket kaplamalarının (LARC) bir listesine sahiptir. Kaplama malzemesinin bir tarafı mat ve siyah olmalı, diğer tarafı siyahtan ve topun renginden açıkça ayırt edilebilen parlak bir renkte olmalıdır. Teknik Broşür M4 Raket Kaplamaları bölüm 2.4'e bakınız.
- 7.1.4. Sadece geçerli kural ve yönetmeliklere uygun malzemelerin kullanılmasına izin verilmiş olmakla birlikte, onaylı bir malzemenin otomatik olarak uygun olduğu düşünülmemelidir. Örneğin; orijinal sünger tabakası daha kalın bir tabaka ile değiştirilmiş olabilir ve yapıştırıcı, lastik tabakanın kabarmasına neden olabilir. Dolayısıyla, kaplama malzemesinin kalınlığı hakem tarafından her zaman kontrol edilmelidir. Kaplama malzemesi ITTF'in izin verdiği şekilde kullanılmalı ve sürtünme, renk ve yüzey gibi oyun özelliklerini değiştirebilecek hiçbir fiziksel, kimyasal veya başka bir işleme tabi tutulmasına izin verilmez ve raket kontrol testlerinin tüm parametrelerini başarıyla geçmelidir.
- 7.1.5. Bir hakem ya da başhakem için karar verilmesi en zor konulardan biri, raket kaplamalarının kabul edilebilir parlaklığıdır. Her ne kadar, bu bir EEL parlaklık ölçme cihazı ile ölçülebilse de bu cihaz her yarışmada bulunmayabilir ve daha pratik bir yol bulunmalıdır. Bir kılavuz olarak, diyelim ki, bir ağ ölçer raket yüzeyi ile bir açı oluşturacak şekilde yerleştirildiğinde harfler net bir şekilde ayırt edilebiliyor ise, raketin kaplaması çok parlak kabul edilebilir. Bununla beraber, eğer hakem rakip oyuncudan şikâyet alırsa, sadece zaman parlaklığı kontrol edecektir.

### **7.2. Yapıştırıcılar**

- 7.2.1. Kaplamalar, raket tablalarına sadece basınca duyarlı, kendinden yapışan tabakalar halinde veya belli zararlı çözücüler içermeyen sıvı yapıştırıcılarla yapıştırılabilir. Organizatörlerden uygun biçimde havalandırılmış bir kaplama yapıştırma odası sağlanmaları istenir. Oyuncular, sıvı yapıştırıcıları veya ilgili sıvı çözücülerini bu özel oda dışında, örneğin; soyunma odaları, antrenman alanları, seyirci tribünleri gibi salonun başka mahallerinde kullanmamalıdır.
- 7.2.2. Zararlı uçucu bileşikler içeren yapıştırıcılara bundan böyle ITTF tarafından onay verilmeyecektir. Uçucu bileşikler içeren yapıştırıcıları kullanmamaları konusunda ITTF tüm sporcuları bilgilendirmiştir. Böyle yapıştırıcı kullanan bir sporcu kendini riske atıyor olacaktır. ITTF, sporcuların kullandığı tüm raketlerin uçucu bileşikler içermediğini kesinleştirmek için mini RAE cihazlarını kullanarak, yeni bir sıfır toleranslı raket test programı ve protokolü uygulayacaktır. Uçucu organik çözücü içeren yapıştırıcılar, spor kompleksi içinde kullanılmayacaktır.
- 7.2.3. Önemli yarışmalarda bir raket kontrol merkezi kurulur ve raketler; yasaklanmış çözücülerin kullanılıp kullanılmadığı, kalınlığı, düzlüğü, parlaklığı vb. belirlemek için normal olarak maçlardan önce test edilir.
- 7.2.4. Maç öncesi testini geçemeyen bir rakete el konulacak ve oyuncu başka bir raket kullanmak zorunda kalacaktır. Eğer bu yeni raketin maç-öncesi testi için yeterli zaman bulunamaz ise, test maç sonrası

*in Referee Directives regarding Racket Control, which are available on the ITTF website.*

- 7.2.6 *All players are entitled to have their rackets tested voluntarily without any penalties before the match. Full details of Racket Control can be found on the URC page of the ITTF web site.*

### **7.3 Inspection**

- 7.3.1 *The umpire should inspect the rackets that players intend to use, if possible before arriving at the playing area, but before they start their pre-match practice, to avoid unnecessary delay at the start of the match. This is normally done in the Call Area before the match, and the rackets are kept in a paper envelope with the umpire for bringing into the playing area. This, and any subsequent inspection necessary because a damaged racket has to be replaced, should be done with as little fuss as possible. Opponents must always be given the opportunity to examine any racket that is to be used.*
- 7.3.2 *If the umpire considers that a racket is illegal, he or she should explain why to the player. Even where this is a question of fact, such as an over-thick covering, the player may not accept the ruling. In such a situation, the matter must be reported to the referee, whose decision will be final. Similarly, if an opponent objects to a racket, which the umpire considers acceptable, the referee must decide whether the objection is justified.*
- 7.3.3 *A player is not allowed to change a racket during a match unless it is accidentally damaged so badly that it cannot be used. If it is discovered that a player has changed an undamaged racket the umpire should immediately suspend play and report to the referee, who may disqualify the player.*
- 7.3.4 *Players must leave their rackets on the table during the intervals between games and other authorised intervals and must not remove them without the specific agreement of the umpire. If, with the agreement of the umpire, a player removes his or her racket during an interval for any reason, the umpire and the opponent must be given the opportunity to inspect the racket, or its replacement, before the next game starts. The only exception to this is a disabled player whose racket is strapped to his or her hand.*

### **7.4 Damage**

- 7.4.1 *A racket that is legal when a player starts to use it may become damaged to an extent that invalidates its legality by, perhaps, destroying the continuity of the covering or the uniformity of pimples over a significant part of the surface. If a player wishes to continue with a damaged racket, and the umpire has any doubt about its continuing legality, he or she should immediately report to the referee.*
- 7.4.2 *In deciding whether to allow further use of a damaged racket, the referee should consider primarily the interests of the opponent. The ball is likely to rebound unpredictably from a damaged surface and this could cause difficulties for both players, although the player who wishes to use the racket has implicitly accepted this risk. Therefore, unless the damage is trivial, it is generally better for the racket to be replaced.*

*The Racket Control Workflow Procedure is also applicable and can be found on the URC page of the ITTF website.*

## **8 CLOTHING**

### **8.1 Colour**

- 8.1.1 *The main colour of clothing must be clearly different from that of the ball in use, but the "main" colour does not necessarily mean the colour occupying the greatest area. A solid patch of colour on the front of a shirt that covers only 40% of the area may still be the dominant colour, whereas a much larger percentage of the same colour evenly dispersed could be relatively unnoticeable. The purpose of this clause is to ensure visibility of the ball, and for that reason the colour of the back of the shirt can be disregarded (however refer to 8.1.6).*
- 8.1.2 *It is the apparent colour of the clothing, which is important, and the referee has to decide whether it provides sufficient contrast with the colour of the ball. Predominantly yellow clothing may be quite acceptable with an orange ball and patterned clothing having a white background may be satisfactory with a white ball, provided the perceived colours of clothing and ball are clearly different.*
- 8.1.3 *There are no specific restrictions on the colour or size of badges, but they must comply with the normal requirements for the colour and design of clothing. On the back of the shirt players may wear lettering identifying themselves or their Associations or, in club matches, their club, and in this case white or any colour may be used; such lettering must not obscure any identifying numbers that the organisers require a player to wear.*

yapılacaktır. Test sonucu uygun bulunan bir raket işaretlenecek ve maç masasında oyuncuya verilmek üzere maçın hakemine kâğıt zarf içinde (eğer zarf yoksa poşet) teslim edilecektir.

- 7.2.5. Eğer bir raket maç sonu testini geçemez ise, ITTF web sayfasında mevcut olan Raket Kontrolü ile ilgili Başhakem Talimatlarında ayrıntılandırıldığı gibi cezalandırılacaktır.
- 7.2.6. Tüm oyuncular gönüllü olarak, maçtan önce cezalandırılmadan raketlerini test ettirme hakkına sahiptirler. Raket kontrolün tüm ayrıntıları [www.ittf.com](http://www.ittf.com) sitesinde bulunabilir.

### **7.3. Kontrol**

- 7.3.1. Hakemler, maçın başlamasını geciktirmemek için oyuncuların kullanacakları raketleri mümkünse oyun alanına gelmeden önce, ama alışma süresi başlangıcından önce kontrol etmelidirler. Bu işlem normalde maçtan önce Çağrı Alanında yapılır ve raketler oyun alanına getirilmek üzere kâğıt bir zarf içinde hakemin yanında tutulur. Bu işlem ve hasar halinde değiştirilme nedeniyle yapılacak sonraki kontroller, mümkün olduğunca sakın, tartışmaya neden olmayacak şekilde yapılmalıdır. Rakip oyunculara, kullanılacak raketi inceleme olanağı daima verilmelidir.
- 7.3.2. Eğer, hakem bir raketin kurallara uygun olmadığına karar verirse, bunun nedenlerini oyuncuya açıklamalıdır. Eğer neden bir gerçeğe dayalı ise, örneğin; kaplama malzemesinin aşırı kalınlığı gibi, oyuncu kararı kabul etmeyebilir. Oyuncunun kararı kabul etmemesi durumunda, konu hakem tarafından başhakeme rapor edilmelidir. Başhakemin kararı kesin ve son karar olacaktır. Benzer şekilde, hakemin kabul edilebilir gördüğü bir rakete rakip oyuncu itiraz edecek olursa, itirazın geçerliliğine başhakem karar vermelidir.
- 7.3.3. Maç sırasında raket kullanılmayacak ölçüde hasara uğramadıkça, bir oyuncunun raketini değiştirmesine izin verilmeyecektir. Eğer bir oyuncunun hasarsız raketini değiştirdiği belirlenecek olursa, hakem oyunu derhal durdurmalı ve durumu başhakeme bildirmelidir. Başhakem oyuncuyu diskalifiye edebilir.
- 7.3.4. Oyuncular setler arasında raketlerini masa üzerinde bırakmak zorundadır ve hakemin özel izni olmaksızın oradan almamalıdır. Eğer bir oyuncu hakemin izni ile herhangi bir nedenle bir ara sırasında raketini yanına alacak olursa veya hasarlanan raketini değiştirdikten sonra, takip eden set başlamadan önce raketinin hakem ve rakibi tarafından kontrol edilmesine olanak verecektir. Raketini eline bağlayarak oynayan engelli oyuncular da bu kural aranmaz.

### **7.4. Hasar**

- 7.4.1. Bir oyuncunun kullanmaya başlarken kurallara uygun olan raketi, oyun sırasında, kaplama tabakasının sürekliliğinin veya pütürlerin düzenliliğinin kaplama yüzeyinin önemli bir bölümünde bozulması gibi kurallara uygunluğunu geçersiz kılacak ölçüde hasara uğrayabilir. Eğer bir oyuncu hasara uğrayan bu raketi ile oyuna devam etmek isterse, ancak, hakem raketin kurallara uygunluğundan herhangi bir şüphe duyarsa, derhal durumu başhakeme bildirmelidir.
- 7.4.2. Başhakem, hasarlı raketin kullanılıp kullanılmayacağına karar verirken, öncelikle rakibin çıkarlarını göz önüne almalıdır. Böyle bir raketle yapılan vuruşlarda top, büyük bir olasılıkla tahmin edilemeyen şekilde yansıma yapacak ve bu durum her iki oyuncu için güçlükler neden olacaktır. Raketi kullanmak isteyen oyuncu, bu riski üstlenmeyi kabul etmiş demektir. Bu nedenle, hasar önemsiz boyutlarda olmadıkça raketin değiştirilmesi genellikle daha iyi olacaktır.

Raket Kontrol İş Akışı Prosedürü de uygulanabilir ve ITTF web sitesinin URC sayfasında bulunabilir.

## **8. GIYSİ**

### **8.1. Renk**

- 8.1.1. Giysilerin ana rengi, kullanılan topun renginden açıkça farklı olmalıdır. Ancak, burada “ana” renk giyside en büyük alanı kaplayan renk anlamında kullanılmamaktadır. Formanın ön yüzünde alanın sadece %40’ını kapsayan tek parça halinde yer alan bir renk hâkim renk olabilirken, aynı renk daha geniş bir alanda düzgün dağılmış olarak yer alacak olsa, göreceli olarak daha az dikkat çekici olabilir. Bu maddenin amacı; topun görünürlüğünü sağlamaktır. Bu nedenle, formanın sırt rengi önemsenmeyebilir (8.1.6’ya bakınız.).
- 8.1.2. Önemli olan giysinin görünen rengidir ve başhakem bu rengin topun rengiyle yeterli bir zıtlık sağlayıp sağlamadığına karar vermelidir. Hâkim rengi sarı olan bir giysi, portakal rengi bir top ile oynanan bir maçta kabul edilebilir görülebilir, beyaz zemini olan desenli bir giysi de, giysinin görülen renkleriyle topun renginin açıkça farklı olması koşuluyla beyaz bir top ile uygun bulunabilir.
- 8.1.3. Armaların rengi veya boyutları hakkında belirlenmiş özel bir kısıtlama olmamakla birlikte, onlar da giysinin renk ve tasarım gereklerini karşılamalıdır. Oyuncular formanın sırtında kendilerini

- 8.1.4 *Except in WTT events, opposing players and pairs must wear shirts of different colours. The umpire must resolve any question in this regard before the players start their practice period and, preferably, at the Call Area.*
- 8.1.5 *An umpire who considers that the shirts worn by opposing players are not sufficiently different should ask them to decide which of them will change; if they do not accept his or her ruling the matter must be reported to the referee. Where it is decided that one must change and they cannot agree which will do so, the decision must be made by the umpire by lot.*
- 8.1.6 *The purpose of this regulation is to help spectators to distinguish between players, and the possible distance of spectators from the playing area must be taken into consideration. Colours which look quite different close-up can appear almost identical when seen from the back row of spectator seats or on TV, and opposing players' shirts should preferably be of different basic colours and not just different shades of the same colour. In some circumstances, this could also extend to the back of a player's shirt, especially in TV matches, where it is important that players are easily distinguishable. If a player has to change a shirt for any reason during a match the new shirt does not have to be the same colour as the one being changed, but still has to comply with the above clauses.*

## **8.2 Design**

- 8.2.1 *Clothing may be of any design provided it does not bear symbols or lettering that might cause offence or otherwise bring the game into disrepute. The referee is responsible for determining what is and what is not acceptable for such reasons, but examples of markings that would be precluded are obscene pictures or lettering and political slogans or messages in any language.*
- 8.2.2 *In a World, Olympic or Paralympic Title Competition, players of the same Association must be dressed uniformly, with the possible exception of socks, shoes, and the number, size, colour, and design of advertisements on clothing (noting that no advertisements are allowed in Olympic and Paralympic competitions except for the clothing manufacturer). In other events, different coloured clothing for doubles pairs is allowed.*

## **8.3 Advertisements**

- 8.3.1 *Shirts, shorts or skirts may carry advertisements in addition to the logo or trademark of the maker of the garment, although advertisements for certain types of products are precluded, such as tobacco goods, alcoholic drinks, harmful drugs, or illegal products. These advertisements are limited in size and number but may otherwise be of any design, if they are not so conspicuous or brightly reflecting as to unsight an opponent, and that they do not include offensive wording or symbols.*

## **8.4 Legality**

- 8.4.1 *Usually, the umpire first has the opportunity to consider whether players' clothing complies with the relevant regulations. If he or she is sure that it is illegal, he or she should explain why to the player and, if the player accepts his or her decision and modifies or replaces the garment with one that is legal, no further action is needed. Only where the umpire is uncertain, or the player does not accept the umpire's decision would the referee be consulted.*
- 8.4.2 *It is often a matter of judgment whether clothing complies with the regulations and the referee's decision is final on any question of legality.*
- 8.4.3 *Although it is reasonable to expect umpires to report any doubts about the legality of clothing, the referee should check for himself or herself, by looking round the playing hall from time to time, that there are no obvious failures to meet the required standards. This should be done as early as possible in a competition, as it is difficult to justify banning a garment, which has been accepted without question in several previous matches.*
- 8.4.4 *In making decisions about the legality of clothing and other playing equipment, the referee must be consistent, both among players at the same competition and, as far as practicable, with the standards applied at other similar competitions. Where he or she is uncertain, he or she may be able to make a comparison with similar garments that have been accepted previously and conform to a more widely used standard.*
- 8.4.5 *The regulations define "normal clothing" but do not specifically preclude the wearing of such items as headgear and "cycling shorts", and the referee must decide in each case what he or she will allow, taking into account presentation of the sport. Headgear worn for religious reasons and headbands to prevent long hair from obscuring a player's view are clearly acceptable, but most referees would not allow the wearing of, for example, reversed baseball caps.*

veya federasyonlarını ya da kulüp maçlarında kulüplerini tanımlayan yazıları bulundurabilirler. Burada beyaz veya herhangi başka bir renk kullanılabilir. Ancak bu ibareler, organizatörlerce oyuncuların taşınmasını istediği tanımlayıcı numaraları örtmemelidir.

- 8.1.4. WTT etkinlikleri dışında, rakip oyuncular ve çiftler farklı renklerde formalar giymelidir. Hakem, bu konudaki herhangi bir soruyu oyuncular alıştırma süresine başlamadan önce ve tercihen Çağrı Alanında çözmelidir.
- 8.1.5. Rakip oyuncular tarafından giyilen formaların yeterince farklı olmadığını düşünen bir hakem, oyunculardan hangisinin giysisini değiştireceği konusunda karar vermelerini istemelidir. Oyuncular hakemin kararını kabul etmezler ise, hakem konuyu başhakem bildirmelidir. Hangi oyuncunun ya da çiftin formasının değiştirmesi konusunda anlaşamamaları halinde, karar hakem tarafından kura ile verilmelidir.
- 8.1.6. Bu uygulamanın amacı, seyircilerin oyuncuları formalarından ayırt edebilmelerine yardımcı olmaktır. Bu nedenle, seyircilerin oyun alanından olan uzaklığı da kararda göz önüne alınmalıdır. Yakından bakıldığında oldukça farklı görülen renkler, seyirci tribünlerinin arka sıralarından adeta aynı gibi görülebilir. Bu nedenle, rakip oyuncuların formaları tercihen farklı ana renklerde olmalı ve aynı rengin farklı tonlarında olmamalıdır. Bu, bilhassa oyuncuların kolay ayırt edilmelerinin önemli olduğu TV maçlarında oyuncunun formasının sırtına doğru uzayabilir. Eğer bir oyuncu maç sırasında herhangi bir nedenden dolayı formasını değiştirmek zorunda kalırsa, yeni forma değiştirilen forma ile aynı renkte olmak zorunda değildir ancak yukarıdaki maddelere uymak zorundadır.

## **8.2. Tasarım**

- 8.2.1. Giysiler, hakarete neden olabilecek veya oyunun itibarını zedeleyebilecek semboller veya yazılar taşımaması koşuluyla herhangi bir tasarıma sahip olabilir. Başhakem, nelerin kabul edilebilir olduğunun belirlenmesinden sorumludur. Müstehcen resimler veya yazılar ile herhangi bir dilde politik sloganlar veya mesajlar kabul edilmeyecek örneklerdir.
- 8.2.2. Dünya, Olimpiyat veya Paralimpik Yarışmalarında, aynı Federasyon oyuncuları çorap, ayakkabı ve giysilerdeki reklamların sayısı, boyutu, rengi ve tasarımı hariç olmak üzere tek tip giyinmelidir (Olimpiyat ve Paralimpik müsabakalarda giysi üreticisi dışında hiçbir reklama izin verilmediğine dikkat edilmelidir.). Diğer etkinliklerde, çiftler için farklı renkte kıyafetlere izin verilir.

## **8.3. Reklamlar**

- 8.3.1. Tütün ürünleri, alkollü içecekler, zararlı uyuşturucular veya yasadışı ürünler gibi belirli ürün türlerinin reklamları yasaklanmış olsa da gömlekler, şortlar veya etekler, giysinin üreticisinin logosu veya ticari markasına ek olarak reklam taşıyabilir. Bu reklamların boyutları ve sayıları sınırlıdır, ancak rakibi göremeyecek kadar dikkat çekici veya parlak bir şekilde yansıtılmadıkları ve saldırgan ifadeler veya semboller içermedikleri sürece herhangi bir tasarımda olabilirler.

## **8.4. Kurallara Uygunluk**

- 8.4.1. Genellikle, oyuncuların giysilerinin ilgili yönetmelik hükümlerine uygunluğunu değerlendirme olanağı normal olarak ilk önce hakemlerindir. Eğer hakem giysilerin kurallara uygun olmadığından emin ise, sebebini oyuncuya açıklamalıdır. Eğer oyuncu hakemin kararını kabul eder, giysisinde düzeltir ya da kurallara uygun yeni bir giysi ile değiştirirse, başka bir işleme gerek yoktur. Ancak, hakem emin değilse veya oyuncu hakemin kararını kabul etmezse, başhakeme danışılmalıdır.
- 8.4.2. Giysinin yönetmeliklere uyup uymadığının belirlenmesi genellikle bir karar konusudur. Bu konudaki anlaşmazlıklarda, başhakemin kararı kesin ve son karardır.
- 8.4.3. Hakemlerin, giysinin kurallara uygunluğu hakkındaki şüphelerini başhakeme bildirmeleri beklenmekle birlikte, başhakem de zaman zaman oyun salonuna bakarak, kendi kontrolünü yapmalı ve gerekli standartlara uygunlukta açık hatalar olmadığını denetlemelidir. Bu, bir yarışmada olduğunca erken yapılmalıdır. Zira, önceki birkaç maçta sorun görülmeden kabul edilmiş bir giysinin yasaklanmasını sağlamak zor olacaktır.
- 8.4.4. Başhakem; giysinin ve diğer oyun malzemelerinin kurallara uygunluğu hakkında karar verirken hem o yarışmadaki sporcular arasında hem de diğer benzer yarışmalarda uygulanan standartlarla olabildiğince tutarlı olmak zorundadır. Emin olmadığında, genel kabul görmüş benzeri giysilerle ve geniş çaplı standart kullanımlarla kıyaslama yapabilmelidir.
- 8.4.5. Yönetmelikler “normal giysi”yi tanımlar, fakat başlık ve “bisikletçi şortları” gibi giysileri özellikle yasaklamaz. Başhakem, sporun sunumunu göz önünde bulundurarak, her durumda hangi giysilere izin vereceğini kararlaştırmalıdır. Dini nedenlerle giyilen başlıklar ve sporcunun

- 8.4.6 *Some players wear cycling shorts, usually under shorts or skirt, as a means of keeping muscles warm, and this practice is generally accepted. It is recommended, however, that where such shorts are worn, they should be of the same colour as the shorts or skirt and, in any case, they must not carry any advertisements or other markings.*
- 8.4.7 *If a player protests that he or she is being unsighted by brightly reflecting jewellery or other items worn by an opponent the umpire should ask for the offending items to be covered or removed. If this request is refused, the matter must be reported to the referee, whether or not the umpire supports the protest. The fact that the item has been worn in previous matches is irrelevant, and each case must be decided on its merits.*

## **8.5 Track Suits**

- 8.5.1 *A player may not normally wear any part of a tracksuit during play but, in some circumstances, the referee may give permission for him or her to do so. Examples of such circumstances are extreme cold in the playing hall, with the consequent risk of muscle strain, or a leg disability or injury that the player prefers to keep covered or for religious reasons. If a tracksuit is worn in play, it must comply with the requirements for playing clothes. A player with a physical disability, in either a wheelchair or standing, may wear the trousers portion of a tracksuit during play, but jeans are not permitted.*

## **8.6 Changing**

- 8.6.1 *If a player needs to change a playing garment because it is torn or wet through perspiration, in many cultures it is acceptable for male players to change shirts on the field of play, but outside the playing area. However, for some cultures or religions, this is unacceptable behaviour, and, in almost all cultures, it is not acceptable for females. In those circumstances, he or she may be allowed to leave the playing area to do so during any authorised interval in play, accompanied by an official. This should be done as quickly as possible, but it is accepted that it may take slightly longer than the statutory interval. The referee may give permission on each occasion or as a general dispensation to umpires before play begins, and this should be covered in the briefing to the umpires and also to team managers. Female players should always be allowed to leave the field of play to change clothing.*

## **9 DEFINITIONS**

- 9.1 *The laws governing play are preceded by a set of definitions. The main purpose of these definitions is to explain the significance of the main technical terms used in the laws, which may be different from the normal meaning of the words, but it should not be overlooked that they can often help also in the interpretation of laws to cover circumstances that are not dealt with specifically.*
- 9.2 *For instance, the definition of "to strike" the ball is "to touch it with the racket, held in the hand, or the racket hand below the wrist". From this it follows that a player who drops his or her racket during a rally but attempts to return the ball by hitting it with the hand in which he or she had been holding the racket cannot make a good return, because he or she is not "striking" the ball according to the definition.*
- 9.3 *For the same reason he or she cannot make a good return by throwing his or her racket at the ball, because the racket does not "strike" the ball if it is not held in the racket hand at the moment of impact. However, a player may transfer his or her racket from one hand to the other during play and strike the ball with the racket held alternately in either hand, because the hand holding the racket is automatically the "racket hand".*
- 9.4 *It is essential to understand when the ball is considered as being "in play" because it is only during this time that a point, other than a penalty point, can be scored. The ball is in play from the last instant at which it is stationary on the palm of the server's free hand before being intentionally projected in service, and until the server has taken this action this instant is not defined.*
- 9.5 *Thus if the ball accidentally rolls off the server's hand before he or she starts to throw it his or her opponent does not score a point, because the ball was not in play. For the same reason a player may place the ball on his or her free hand and hold it stationary but then change his or her mind about the type of service he or she will make and move to another position to do so. Provided he or she has made no attempt to throw the ball, no point is scored.*
- 9.6 *Once the ball is in play it remains in play until the rally has been decided as a let or point. The ball does not go out of play simply because it goes outside the playing area or above the level of the lights without touching them, but it does do so if it passes over a player's court or beyond his or her end line without touching his or her court since last being struck by his or her opponent.*
- 9.7 *The intention of "obstruction" is that a player will be penalised under this law only if he or*

görüşünü engelleyen uzun saçlar için kullanılan saç bantları açıkça kabul edilebilirse de, çoğu başhakem; ters takılmış beysbol şapkalarının giyilmesine izin vermez.

- 8.4.6. Bazı oyuncular adalelerin sıcak tutulması amacıyla, genellikle normal şortların veya eteklerin altına bisikletçi şortu giyerler ve bu uygulama genel olarak kabul edilmektedir. Bununla beraber, böyle şortların veya eteklerin giyilmesi durumunda, normal şortlar ile aynı renkte olması, hiçbir şekilde herhangi bir reklam veya başkaca yazı ve işaret taşımamaları tavsiye edilmektedir.
- 8.4.7. Eğer bir oyuncu, rakibi tarafından kullanılan ve parlak yansımalar yapan takı veya benzeri diğer nesnelere gözünü aldığını söyleyerek itiraz edecek olursa, hakem itiraz konusu nesnelere örtülmesi veya çıkarılmasını istemelidir. Eğer bu istek reddedilirse, hakem itirazı desteklesin ya da desteklemesin, konu mutlaka başhakeme bildirilmelidir. Nesnelere önceki maçlarda kullanılmış olması geçerli bir mazeret olmaz ve her olay kendi içinde değerlendirilerek kararlaştırılmalıdır.

## **8.5. Eşofman Takımı**

- 8.5.1. Bir sporcu normal olarak maç sırasında eşofmanın herhangi bir parçasını giyemez, ancak bazı hallerde başhakem oyuncuya bu izni verebilir. Örnek olarak, oyun salonunun adale gerilmelerine neden olabilecek şekilde aşırı soğuk olması, dini sebepler, oyuncunun bacak engelli olması veya bacağına yara bulunması gibi kapalı tutmayı tercih ettiği haller gösterilebilir. Eğer oyuncu eşofman giyecekse, o da giysilerle ilgili gerekleri sağlamalıdır. İster tekerlekli sandalyede ister ayakta, fiziksel engelli bir oyuncu oyun sırasında eşofman altını giyebilir, ama kot pantolona izin verilmez.

## **8.6. Giysi Değişimi**

- 8.6.1. Bir oyuncunun yırtıldığı veya terden aşırı ıslandığı için formasını değiştirmesi gerekiyorsa, birçok kültürde erkek oyuncuların oyun alanında ancak oyun alanı dışında forma değiştirmesi kabul edilebilir. Ancak, bazı kültürler veya dinler için bu kabul edilemez bir davranıştır ve neredeyse tüm kültürlerde kadınlar için kabul edilemez. Bu gibi durumlarda, bir hakem eşliğinde, oyuna verilen herhangi bir ara sırasında, oyuncunun oyun alanını terk etmesine izin verilebilir. Bu mümkün olduğunca çabuk yapılmalıdır, ancak kurallarca belirlenen süreden biraz daha uzun sürebileceği kabul edilir. Başhakem oyun başlamadan önce her seferinde veya genellikle hakemlere izin verebilir, bu durum hakemlere ve ayrıca takım yöneticilerine verilen toplantılarda ele alınmalıdır. Kadın oyuncuların formalarını değiştirmek için oyun alanını terk etmelerine her zaman izin verilmelidir.

## **9. TANIMLAR**

- 9.1. Oyunu yöneten kurallar öncesinde bir dizi tanımlar yer alır. Bu tanımlamaların asıl amacı; kurallarda yer alan ve normal anlamlarından farklı olabilecek kelimelerin, ana teknik terimlerin önemini açıklamaktır. Tanımların; doğrudan ilgisi olmayan şartları kapsamada kuralların yorumuna sıkça yardımcı oldukları da göz ardı edilmemelidir.
- 9.2. Örneğin, topa “vurmak” tanımı; “topa elde tutulan raketle ya da bileğin altına kadar raket eliyle dokunmaktır”. Bundan da anlaşıldığı gibi, bir ralli sırasında raketini düşüren fakat raketini tutmakta olduğu eliyle topa vurarak topu geri çeviren bir oyuncu, tanımlamaya göre topa “vurmadığı” için iyi bir karşılama yapmış sayılmaz.
- 9.3. Aynı sebepten; oyuncu, raketini topa fırlatarak iyi bir karşılama yapamaz. Çünkü vuruş anında raket, raket elinde olmadığından topa “vurmuş” sayılmaz. Bununla beraber, oyun sırasında bir oyuncu raketini bir elinden diğerine alabilir ve raketi tutan el otomatik olarak “raket eli” olduğu için raketin olduğu el ile sırayla vuruş yapabilir.
- 9.4. Topun ne zaman “oyunda” olduğunun iyi anlaşılması da çok önemlidir. Çünkü ceza sayıları hariç, sadece top oyunda iken sayı oluşabilir. Top, servisçinin serbest elinin ayasında, servis için yukarı fırlatılmadan önce sabit olarak durduğu son andan itibaren oyundadır derken, servisi bu hareketi yapmaya kadar, “bu an” tanımlanmamıştır.
- 9.5. Bu nedenle, eğer oyuncu topu fırlatmadan önce top elinden kazara yuvarlanırsa rakibi sayı kazanmaz, çünkü top oyunda değildir. Aynı nedenle, bir oyuncu topu serbest eline yerleştirip sabit tutabilir, ancak, daha sonra atacağı servisin tipi konusunda fikrini değiştirebilir ve başka bir pozisyona geçebilir. Topu yukarıya doğru fırlatmayı denememesi koşulu ile sayı kaybetmeyecektir.
- 9.6. Top oyuna girdiği andan, rallinin let ya da sayı olarak sonuçlandığı ana kadar oyunda kalır. Top oyun alanının dışına çıksa ya da ışıklara dokunmadan onların üstünde bir seviyeye gitse bile oyun



she intercepts the ball in a way that is likely to prevent an opponent making a good return. There is no obstruction if the interception occurs when the ball has passed beyond his or her end line, has passed outward over the sideline or is otherwise moving away from the playing surface.

## 10 SERVICE

### 10.1 Consistency

10.1.1 Consistent application of the service law always presents difficulties, perhaps because it has become so complicated, and there is sometimes a tendency for umpires to pay most attention to the aspects that they find easiest to check. To offset this tendency, the umpire should keep in mind the purpose of the various requirements and try to ensure that they are applied in a way that meets their objectives.

### 10.2 Free Hand

10.2.1 The requirement for the server's free hand to be open is intended to ensure that the ball is not gripped in any way, so that the player cannot impart spin to the ball as he or she throws it. In applying the law, the umpire should be less concerned with details such as the precise curvature of the server's free hand than with satisfying himself or herself that the ball is resting freely on the server's palm.

10.2.2 To help ensure that the ball can be seen resting freely on the palm it is required to be stationary above the level of the playing surface. The free hand may not be held stationary, dropped below the table surface and then brought upwards with a continuous sweep of the arm to throw the ball; if the hand is not brought to rest again above the level of the playing surface the service is illegal.

10.2.3 The ball, but not necessarily the whole of the free hand, must also be behind the server's end line from the start of service until it is projected upwards. Thus, a player may begin service with his or her arm and part of his or her free hand over the playing surface without being penalised, provided the ball itself is clearly behind the end line.

### 10.3 Throwing the Ball

10.3.1 The server is required to throw the ball "near vertically" upwards and it must rise at least 16 cm after leaving his or her hand. This means it must rise within a few degrees of the vertical, rather than within the angle of 45° that was formerly specified, and that it must rise far enough for the umpire to be sure that it is thrown upwards and not sideways or diagonally. In Diagram 10.3.1.1 services B and C are acceptable, whilst A and D are not. The height of the toss is also a factor in determining whether the toss is near vertical. In Diagram 10.3.1.2, the ball is projected from, and struck at, the same place, but service A is a fault, whilst B is acceptable.

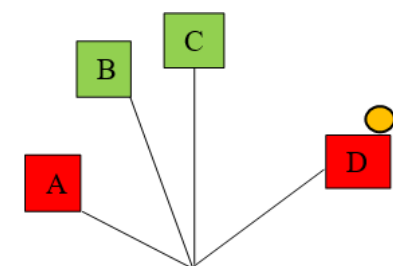


Diagram 10.3.1.1

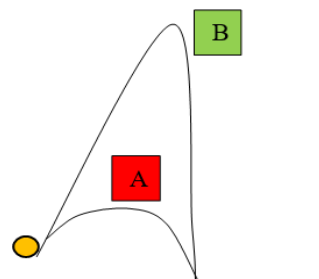


Diagram 10.3.1.2

10.3.2 The lower limit of 16cm is just greater than the height of the net, which provides a convenient reference.

### 10.4 Striking the Ball

10.4.1 The ball must not be struck until it is falling from the highest point in its trajectory. At the moment of contact with the racket, the ball must be above the level of the playing surface and behind the end line.

dışı kalmaz. Ancak, top; rakibinin son vuruşundan sonra bir oyuncunun sahasının üstünden veya uç çizgisinden, oyun alanına dokunmaksızın geçerse oyun dışı olur.

- 9.7. “Engelleme” niyeti olan bir oyuncunun cezalandırılması için oyuncunun rakibinin iyi bir karşılama yapmasını önleyecek şekilde topun yolunu kesmesi gerekir. Eğer topun yolunun kesilmesi, oyuncunun uç çizgisini geçtikten sonra veya kenar çizgilerin dışında veya başka bir deyişle oyun yüzeyinden dışarıya doğru hareket etmekte iken meydana gelirse, bir engelleme söz konusu olmayacaktır.

## 10. SERVİS

### 10.1. Tutarlılık

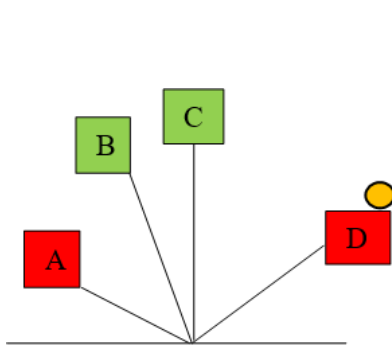
- 10.1.1. Servis kuralının tutarlı uygulaması her zaman sorun çıkarmıştır. Muhtemelen, çok karmaşık olduğundan, bazen hakemlerin en kolay kontrol edeceklerini bildikleri durumlar için daha fazla dikkat etmeleri gerekiyormuş gibi bir eğilim mevcuttur. Bu eğilimi dengelemek için, hakem; çok sayıda gereğin amacını aklında tutmalı ve bu çok sayıda gereğin amaçlarına ulaşacak şekilde uygulanmasını sağlamaya çalışmalıdır.

### 10.2. Serbest El

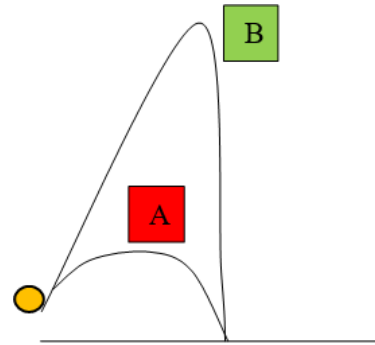
- 10.2.1. Servisçinin serbest elinin açık olması gereği ile topu atarken falso verememesi için herhangi bir biçimde elde kavranmamasını sağlamak amaçlanmıştır. Kuralın uygulanmasında, topun serbest olarak avuç içinde durması konusunda hakem, servisçinin serbest elinin açıklık derecesinin belirlenmesi gibi ayrıntılar yerine, topun servisçinin serbest elinin ayasında serbestçe durduğu konusunda emin olmaya çalışmalıdır.
- 10.2.2. Topun avuç içinde serbestçe durduğunun görülebilmesini sağlamak için topun oyun yüzeyi seviyesinin üzerinde sabit durması gerekir. Serbest el sabit tutulamaz, masa yüzeyinin altına düşürülemez ve ardından topu atmak için kolun sürekli bir hareketiyle yukarı kaldırılamaz; el tekrar oyun yüzeyi seviyesinin üzerine getirilmezse servis kural dışıdır.
- 10.2.3. Serbest elin tamamı gerekli olmasa da, top; servis başlangıcından yukarıya fırlatılana kadar servisçinin uç çizginin gerisinde olmalıdır. Bunun için topun kendisinin açıkça uç çizgisinin gerisinde olması koşulu ile bir oyuncu, kolu ve serbest elinin bir kısmı oyun yüzeyinin üzerinde iken cezalandırılmadan servise başlayabilir.

### 10.3. Topu Fırlatma

- 10.3.1. Servisçinin topu “dike yakın” yukarı atması gereklidir ve top elden çıktıktan sonra en az 16 cm yükselmelidir. Bu demektir ki, top eskiden belirtildiği gibi 45°’lik bir açı ile değil, dikeyden birkaç derecelik bir sapma dahilinde ve hakemin topun ne yanlara doğru ne de diyagonal olarak gitmediğinden, yukarı doğru atıldığından emin olması için yeterince yukarıya fırlatılmalıdır. Şekil 10.3.1.1’de servis A ve D kabul edilmezken, servis B ve C kabul edilir. Havaya fırlatmanın yüksekliği, havaya fırlatmanın dike yakın olup olmadığını belirlemede bir faktördür. Şekil 10.3.1.2’de top aynı noktadan fırlatılıp aynı noktada vurulmuştur ancak, servis B kabul edilirken, servis A kural dışıdır.



Şekil 10.3.1.1



Şekil 10.3.1.2

- 10.3.2. 16 cm alt limit, ağ yüksekliğinden çok az büyüktür ve bu hakem için uygun bir referans sağlar.

## **10.5 Visibility**

- 10.5.1 *The primary requirement of the current service law is for the server to ensure that the receiver can see the ball throughout the service, and the umpire or assistant umpire must be satisfied that this is the case. The umpire or assistant umpire should look to see that the ball is not hidden from the receiver at any stage by any part of the body, or anything he or she or his or her doubles partner is wearing or carrying, and that the server's free arm, which includes the free hand, is not in the space between the ball and the net, once the ball has been projected upwards.*
- 10.5.2 *The ball must be above the level of the playing surface at the start of service. There is, however, no specific requirement for the receiver to be able to see the racket throughout service, and the server may quite legitimately begin service with the racket concealed, for example, behind his or her back.*
- 10.5.3 *From their positions in line with the net, especially in case of one umpire per table in the qualification stage, it may be impractical for the umpire and/or the assistant umpire to judge whether the ball is struck illegally if it is struck close to the end line or beside a player's body. It is, however, the responsibility of the player to serve so that the correctness of his or her service action can be seen and if he or she serves near the margins of illegality, he or she runs the risk of being penalised.*

## **10.6 Warning**

- 10.6.1 *An umpire or assistant umpire, who suspects, but is not sure, that a player's service action is illegal, may call a let and warn the player without awarding a point. Either the umpire or assistant umpire can issue a service warning (see Appendix C for appropriate hand signals). Only one warning may be given during a match. If any of his or her, or his or her doubles partner's, subsequent services in that match is of doubtful legality, for the same or for any other reason, a point will be awarded to his or her opponent. A yellow card should not be used for a service warning. For additional examples refer to the FAQ.*
- 10.6.2 *Whether or not a formal warning is given there is no objection to a player whose service action is only marginally acceptable being advised informally, between rallies, by either the umpire or assistant umpire, that any deterioration could make it illegal. Contrary to popular belief, a player is not entitled to a warning for a first illegal service, and a clear failure to meet the requirements of the service law should always be penalised by the award of a point.*
- 10.6.3 *The umpire or assistant umpire has no power to ignore an infringement of the service law because he or she does not believe that it gives the server any advantage and there is no justification for overlooking a first offence in the hope that it was a temporary lapse. The offence may be repeated at a critical stage of the match, and a player penalised then could justly protest that he or she had been given no earlier indication that the action was illegal.*

## **10.7 Exceptions**

- 10.7.1 *The umpire may relax the requirements for a correct service if he or she is satisfied that compliance is prevented by a physical disability. This will always be done for Class 1 and Class 2 players (refer Appendix F). The player's international classification card contains a section indicating any physical limitations that the player may have affecting compliance with the requirements of a correct service e.g. where a player with a disability is either not able to straighten his or her palm or does not have a hand, the player may serve with a curved palm or toss the ball from his or her stump.*

## **11 A LET**

### **11.1 Purpose**

- 11.1.1 *The primary purpose of a let is to end a rally without awarding a point when something has happened which may affect the result of the rally, but there are other occasions on which it is necessary to temporarily suspend play. Such occasions may include the correction of errors in the score, the serving order, or the ends at which the players are playing and the introduction of the expedite system when the time limit is reached.*

### **11.2 Net Cord Service**

- 11.2.1 *The most common reason for a let is that the ball touches the net assembly while passing over it in service. Provided the service is good up to the point at which the ball touches the net, the rally is a let if the ball then correctly touches the receiver's court or if it is obstructed by the receiving player or pair; if it does not touch the correct court at all and is not obstructed, the receiver scores a point.*
- 11.2.2 *When the ball touches the net during service, the umpire and assistant umpire wait until the ball touches the correct court and then make the appropriate call, rather than introduce an additional signal before the rally is over that may interfere with play. (See Appendix C – Recommended Hand Signals and Calls).*

## **10.4. Topa Vurma**

10.4.1. Topa yörüngesindeki en yüksek noktasından düşene kadar vurulmamalıdır. Top; raketle temas ettiği anda, oyun yüzeyi seviyesinin üstünde ve uç çizgisinin gerisinde olmalıdır.

## **10.5. Görünürlük**

10.5.1. Servis kuralının temel şartı, servis atan oyuncunun servis boyunca karşılayan oyuncunun topu görebildiğinden emin olmasıdır. Aynı şekilde, hakem ya da yardımcı hakem bunun böyle olduğundan emin olmalıdır. Hakem veya yardımcı hakem, topun herhangi bir aşamada servisçinin vücudunun herhangi bir kısmı, kendisinin ya da çift maçındaki partnerinin giydiği veya taşıdığı herhangi bir şey ile karşılayıcıdan gizlenmediğine emin olmalıdır. Hakem veya yardımcı hakem, top yukarı doğru fırlatıldıktan sonra servisçinin serbest eli dahil olmak üzere serbest kolunun top ile file arasındaki boşlukta olmadığına bakmalıdır.

10.5.2. Top, servisin başında mutlaka oyun yüzeyi seviyesinin üstünde olmalıdır. Bununla beraber, karşılayıcının servisin tamamında servisçinin raketini görmesini gerekli kılan bir hüküm yoktur. Örneğin, servisçi; raketi arkasında gizleyerek servise başlayabilir.

10.5.3. Eğer, top uç çizgisine yakın veya oyuncunun vücudunun arkasında vurulmuşsa, hakemin ve/veya yardımcı hakemin ağ ile hizadaki yerlerinden topun kural dışı vurulup vurulmadığına karar vermesi zor olabilir. Bununla beraber, servisinin doğruluğunun görülebilmesi için, servis atma sorumluluğu sporcunundur. Oyuncu kural dışına yakın servis atarsa cezalandırılma riskine girer.

## **10.6. Uyarı**

10.6.1. Hakem veya yardımcı hakem, servisinin kural dışı olduğundan şüphelendiğinde, let diyerek servisçiyi aleyhine sayı vermeden uyarabilir. Hakem veya yardımcı hakem bir servis uyarısı verebilir (uygun el işaretleri için Ek - C'ye bakınız.). Bir maç boyunca sadece bir uyarı verebilir. Eğer aynı veya bir başka nedenle servisçinin veya çift maçındaki partnerinin aynı maçıdaki diğer servisleri kurallara uygunluk bakımından şüpheli ise, rakibine bir sayı verilecektir. Servis uyarısı için sarı kart kullanılmamalıdır. Ek örnekler için SSS kısmına bakınız.

10.6.2. Resmi bir uyarı yapılmış olsun veya olmasın, servisi marjinal ölçülerde kabul edilebilir olan oyuncunun, herhangi bir sapmanın servisi kural dışı yapabileceği konusunda hakem ya da yardımcı hakem tarafından ralliler arasında gayri resmi olarak uyarılmasında bir engel yoktur. Oyuncunun ilk kural dışı servisinde uyarılması gerekmez şeklindeki yaygın inanışın aksine, kurallara uygunlukta açık bir hata daima bir sayı ile cezalandırılmalıdır.

10.6.3. Servisçiye bir avantaj sağladığına inanmadığı için hakem ya da yardımcı hakem, bir servis kuralı ihlalini görmezlikten gelme hakkına sahip değildir ve geçici bir yanılgı olduğu ümidiyle ilk hatayı kaçırmanın mazereti yoktur. Hata, maçın kritik bir safhasında tekrarlayabilir ve cezalandırılan oyuncu hareketin kural dışı olduğuna dair daha önceden hiçbir uyarı verilmedi şeklinde haklı olarak itirazda bulunabilir.

## **10.7. İstisnalar**

10.7.1. Hakem, servise uygunluğun bedensel engelden ötürü yerine getirilmediği konusunda ikna olmuşsa, doğru bir servis için gerekleri esnetebilir. Bu, sınıf 1 ve sınıf 2 oyuncular için daima uygulanacaktır (Ek-F'ye bakınız.). Oyuncunun Uluslararası Sınıflandırma kartı, oyuncunun doğru servisin gereklerine uymayı etkileyebilecek bedensel kısıtlamaları gösteren bir bölümü içerir. Örneğin, ne avuç ayasını açamayan ne de eli olmayan engelli bir oyuncu, düz olmayan bir avuç ayası ile ya da topu küçük bir uzuv çıkıntısı üzerine koyarak servis atabilir.

## **11. LET**

### **11.1. Amaç**

11.1.1. Letin asıl amacı, rallinin sonucunu etkileyebilecek bazı olaylar olduğunda sayı vermeden ralliyi sona erdirmektir. Ancak, oyunu geçici olarak durdurmayı gerektiren başka nedenler de vardır. Bu nedenler arasında; skorda oluşan hatayı düzeltmek, servis sırasındaki hataların düzeltilmesi ya da oyuncuların oynamakta oldukları yarı alanların değiştirilmesinin gerektiği durumlar veya zaman limitine ulaşıldığında çabuklaştırılmış sisteme geçilmesi söylenebilir.

### **11.2. Serviste Topun Ağa Değmesi**

11.2.1. Letin bilinen en yaygın sebebi; serviste top ağ üzerinden geçerken ağa değmesidir. Topun ağa değdiği ana kadar, servisin kurallara uygun olması koşulu ile eğer top daha sonra karşılayanın yarı alanına doğru biçimde değerse veya karşılayan sporcu ya da çift tarafından engellenirse,

- 11.2.3 *If either the umpire or the assistant umpire believes that the ball in service touches the net the rally is a let. Even if there is only a suspicion that the ball touches the net in an otherwise good service it is better to declare a let than to allow play to continue, because there is a risk that one or more players may have the same suspicion and, as a result, will be unable to give full attention to the course of play.*
- 11.2.4 *A player who believes that the ball touched the net in an otherwise good service may sometimes raise his or her arm or catch the ball and ask the umpire to declare a let. Unless the umpire is certain that it did not, he or she will usually concur, especially if the server agrees with his or her opponent, but he or she should make clear that he or she is under no obligation to do so and that the player should continue playing if the umpire does not declare a let.*

### **11.3 Interruptions**

- 11.3.1 *Another common reason for a let is a disturbance that may affect the outcome of the rally, such as a ball from another table coming into the playing area or a sudden noise that is sufficiently loud to startle the players. Here again, it is better to declare a let immediately if there is a risk of an interruption than to wait until the rally has ended and then to decide whether or not the disturbance was significant.*
- 11.3.2 *A let should not normally be declared for occurrences due to hazards that were present at the start of a rally. For example, a player who fails to make a good return because he or she collides with his or her doubles partner, or trips over a surround is not entitled to the benefit of a let, but one may be allowed if the incident disturbs the conditions of play in a way which could be disadvantageous to an opponent.*

### **11.4 Unreadiness**

- 11.4.1 *The umpire may declare a let if the receiver or his or her partner is not ready, provided the receiver makes no attempt to return the ball. However, the fact that the receiver makes no stroke does not itself justify a let and the umpire must decide whether the receiver was really unready or, perhaps, merely unwilling to try to return what appeared to be a difficult service. Players should be encouraged to show when they are unready by raising a hand.*

### **11.5 Wheelchair Play**

- 11.5.1 *If the receiver is in a wheelchair due to a physical disability, the rally is a let if during service the ball comes to rest on the receiver's court, or after touching the receiver's court returns in the direction of the net, or, in singles, leaves the receiver's court after touching it by either of the sidelines. This is because a player in a wheelchair, by definition, is restricted in the extent of his or her ability to stretch and a service returning towards the net or going out from the sidelines is regarded as unfair. The ball can cross the sideline after one or more bounces. However, in singles play and where the ball is travelling towards the sideline, if the receiver strikes the ball before it crosses a sideline or takes a second bounce on his or her side of the playing surface, the service is considered good, and no let is called.*

## **12 A POINT**

### **12.1 Decision**

- 12.1.1 *Each rally that is not a let results in the award of a point and the laws specify the various reasons for which a point is scored. The decisive stage of a rally is usually that at which the ball goes out of play and the umpire should beware of making a decision based on what he or she expects to happen, without allowing for the possibility that the rally may be ended in some quite different way that may invalidate his or her decision.*
- 12.1.2 *For instance, the ball may be returned by a player, well wide of the table, so that it is clear that it will not touch the opponent's court; but the rally does not end until the ball goes out of play and either player may still win the point. If, in these circumstances, the opponent moves the playing surface while the ball is in play, it is the player who struck the wide return who wins the point, even though the return was unlikely to be good. The rule regarding moving the playing surface is more than 50 years old and comes from a time where we had no rollaway tables; nowadays tables have hinges and a light push or even stamping on the floor can move the playing surface. Because of this, most umpires do not apply the rule strictly and it would be impossible to play wheelchair table tennis if "moving the playing surface" was enforced. Only lifting, permanent shifting, displacement, or intentional shaking the tabletop should result in the awarding of a point.*
- 12.1.3 *Not all points are scored for reasons directly related to play, such as the failure to make a good service or a good return. For example, if while making a potentially winning hit a player accidentally touches the playing surface with his or her free hand or moves the table while the ball is in play, his or her opponent will score a point, whether or not he or she is likely to be able to make a good return.*

ralli let olur. Bununla beraber, top doğru yarı sahaya hiç değmez ve engellenmez ise karşılayan bir sayı kazanır.

- 11.2.2. Serviste, top ağa değdiğinde, ralli sona ermeden önce oyunu durdurabilecek başka bir işaretin verilmesinin dışında hakem ve yardımcı hakem, top doğru yarı alana değene kadar bekleyecekler ve uygun anonsu yapacaklardır (Ek-C Önerilen El İşaretleri ve Anonsları'na bakınız.).
- 11.2.3. Eğer, hakem ya da yardımcı hakemden biri; serviste topun ağa değdiğinden emin ise, ralli let olur. Topun serviste kurallara uyduğu bunun dışında nete değdiği konusunda sadece şüphe bile varsa, bir ya da daha fazla oyuncunun aynı şüpheye sahip olma riski bulunduğu için ve sonuç olarak oyunun akışına tüm dikkatlerini veremeyeceklerinden oyunun devam etmesine izin vermektense, let demek daha iyidir.
- 11.2.4. Serviste topun nete değdiğine bunun dışında kurallara uygun bir servis olduğuna inanan bir oyuncu bazen elini havaya kaldırabilir veya topu tutabilir ve hakemin let demesini isteyebilir. Hakem, net olmadığından emin olmadıkça ve bilhassa servisçi, rakibiyle aynı fikirde ise çoğunlukla kendisi de onlara uyacaktır. Ancak, bunu yapmak için zorunluluk altında olmadığını ve let demez ise oyuncuların oyuna devam etmesi gerektiğini açıklamalıdır.

### **11.3. Oyun Durmaları**

- 11.3.1. Let'in bir başka yaygın sebebi; başka masadan oyun alanına giren bir top veya oyuncuların irkilmesine neden olacak kadar gürültülü ani bir ses gibi rallinin sonucunu etkileyebilecek bir karışıklıktır. Burada yine, rallinin sona erip karışıklığın önemli olup olmadığına karar vermeyi beklemektense, oyunun durma riski var ise derhal let demek daha iyidir.
- 11.3.2. Rallinin başında bulunma riski olan olaylardan dolayı normalde let verilmemelidir. Örneğin, partneriyle çarpıştığı için iyi bir karşılama yapamayan veya panoların üzerine yuvarlanan bir oyuncu lehine let verilmez, ancak olay; oyun koşullarını rakibe dezavantaj yaratacak şekilde bozarsa, let verilebilir.

### **11.4. Hazır Olmama**

- 11.4.1. Topu karşılamaya çalışmamak koşulu ile eğer karşılayan hazır değilse, hakem let verebilir. Bununla beraber, karşılayanın vuruş yapmama gerçeği let olduğunu doğrulamaz. Bunun için hakem, karşılayanın gerçekten hazır olmadığı için mi yoksa zor olduğu açıkça görünen bir servisi karşılamak için isteksiz mi olduğunu kararlaştırmak zorundadır. Hazır olmadıklarında oyuncular bir elini havaya kaldırarak bunu göstermeleri için teşvik edilmelidirler.

### **11.5. Tekerlekli Sandalyeli Oyun**

- 11.5.1. Karşılayan, fiziksel engelden dolayı tekerlekli sandalyeli bir oyuncu ise, top karşılayanın yarı sahasında durursa veya karşılayanın yarı sahasına dokunduktan sonra ağ yönünde geri gelirse veya tekerlerde, karşılayanın yarı sahasına dokunduktan sonra herhangi bir kenar çizgisi tarafından karşılayanın yarı sahasını terk ederse, ralli let olur. Tanım gereği, tekerlekli sandalyedeki oyuncunun uzanma yeteneği bir ölçüde kısıtlandığı için ağa doğru geri gelen veya kenar çizgilerinden çıkan servis haksız kabul edilir. Top bir ya da birkaç zıplamayla kenar çizgisinden çıkabilir. Bununla beraber, teker oyununda; top kenar çizgisine doğru giderken, karşılayan, topa kenar çizgisini terk etmeden veya kendi oyun yüzeyi tarafında ikinci kez zıplamadan önce vurursa, servis iyi kabul edilecek ve let verilmeyecektir.

## **12. SAYI**

### **12.1. Karar**

- 12.1.1. Let olmayan her ralli sayı kararıyla sonuçlanır ve kurallar sayı olarak sonuçlanması için nedenleri ile belirlenmiştir. Bir rallinin karar aşaması genellikle, topun oyun alanı dışına gitmesidir. Hakem; kararını geçersiz kılabilecek, şekilde rallinin beklentilerinden tamamen farklı sonuçlanması olasılığını da göz önüne almalı ve kararını oluşturan olgulara göre vermelidir.
- 12.1.2. Örneğin, top bir oyuncu tarafından masanın çok açığından karşılanabilir ve rakibin yarı alanına değmeyeceği çok açık olabilir. Ancak, ralli top oyun dışı kalıncaya kadar sona ermeyeceğinden, sayı bu ana kadar her iki oyuncu tarafından da kazanılabilir. Bu örnekte, rakip oyuncu top henüz oyunda iken, oyun yüzeyine çarparak oyun yüzeyini hareket ettirebilir ve sayı iyi bir karşılama yapmamış olmasına rağmen son karşılamayı yapan oyuncunun olacaktır. Oyun yüzeyinin hareket ettirilmesiyle ilgili kural 50 yıldan daha eskidir ve tekerlekli masaların olmadığı bir dönemden kalmaz. Günümüzde masaların menteşeleri vardır ve hafif bir itme ya da yere basma bile oyun yüzeyini hareket ettirebilir. Bu nedenle çoğu hakem bu kuralı katı bir şekilde

- 12.1.4 *The umpire must never award points for reasons that are not supported by the laws, perhaps because he or she considers that one player "deserves" a point or that another should be penalised for an unfair action. The umpire should always be able to justify any decision he or she makes by reference to a law, and it is for this reason that he or she should study carefully and understand all of the reasons for which a point may be scored.*
- 12.1.5 *Some infringements of the laws or regulations do not automatically stop play and the umpire may have to do so by calling the score. In some cases, it will be obvious to the players why the rally has ended; where it is not obvious the umpire or assistant umpire should be ready to explain the reason for his or her decision. He or she may be able to do so by means of signs or by using one of the standard terms of explanation (18.4.2).*
- 12.1.6 *If all players are in a wheelchair due a physical disability and who do not maintain contact with the seat or cushion with the rear side of at least one of the thighs just before striking the ball is considered to be gaining an unfair advantage and the opponent is awarded a point.*
- 12.1.7 *If all players are in a wheelchair due to a physical disability, a player may only touch the table with his or her racket hand to restore balance, only after a shot has been played, provided the playing surface does not move. The player is not allowed to use the table as an extra support before striking the ball. Similarly, the player may not use his or her free hand on the table as an extra support or touch the playing surface at any time during the rally. In a doubles match neither player can touch the table with either hand during play with the exception of that only the player that strikes the ball may do so to restore balance, but only after a shot has been played.*

## **12.2 Edge Balls**

- 12.2.1 *It is necessary to decide whether a ball that touches the edge of the table makes contact on or below the playing surface, and the path of the ball before and after it touches the table can help the umpire or assistant umpire to arrive at the correct decision. If the ball first passed over the playing surface the return is good, but if it touched while it is still rising from below the level of the playing surface it almost certainly touched the side.*
- 12.2.2 *The main difficulty arises when a ball arrives from outside, and above the level of, the playing surface, and here the best guide is the direction of the ball after contact with the table. There is no infallible guide but, if, after touching the edge, the ball travels upwards, it is reasonable to assume that it touched the playing surface but, if it continues downwards, it is more likely to have touched the side.*
- 12.2.3 *The assistant umpire is solely responsible for edge ball decisions at the side of the table nearest to him or her. If he or she believes that the ball touched the side he or she should call "side", and the umpire must award a point to the opponent(s) of the last striker. Only the umpire can decide on edge balls at the ends and at the side nearest to him or her.*

## **12.3 Doubt**

- 12.3.1 *An umpire who is certain that he or she has made a correct decision should not change it simply because the players think he or she is wrong, but he or she may appear officious if he or she insists on maintaining a decision with which both players or pairs strongly disagree. There is also a risk that the player who benefited from the decision may then deliberately fail to make a good service or return, and this will diminish the umpire's authority.*
- 12.3.2 *A decision should never be reconsidered solely at the request of the player who would benefit from a change, even if his or her opponent offers no objection, and a request for reconsideration should be ignored once another rally has started. Exceptionally, where both players or pairs are sure that a decision is wrong and the umpire can accept that he or she may have been mistaken, he or she would be wise to accept the correction.*
- 12.3.3 *When there is a genuine doubt in the mind of the umpire, he or she should give the benefit of the doubt to the player who may have committed an offence, provided he or she is certain that an opponent has not been adversely affected. If, however, there is a risk that a player's attention has been distracted during the play because he or she too suspected that his or her opponent infringed a law or regulation but was not penalised, the rally should be declared a let.*

uygulanamamaktadır ve “oyun yüzeyini hareket ettirme” kuralı uygulansaydı tekerlekli sandalye masa tenisi oynamak imkânsız olurdu. Sadece masanın kaldırılması, kalıcı olarak kaydırılması, yer değiştirmesi veya kasıtlı olarak sallanması puan verilmesine neden olmalıdır.

- 12.1.3. Tüm sayılar, iyi bir servis atamama veya iyi bir karşılama yapamama gibi oyun ile doğrudan ilgili nedenlerden dolayı kazanılmaz. Örneğin; bir oyuncu sayıyı kazanacak hamleyi yaparken kazara serbest eli ile oyun yüzeyine dokunursa ya da top oyunda iken masayı hareket ettirirse, rakibinin iyi bir karşılama yapıp yapmamasına bakılmaksızın sayıyı kaybeden taraf olacaktır.
- 12.1.4. Hakem kurallarla tanımlanmayan nedenlerle herhangi bir sayı vermemelidir. Çünkü, o sayıyı bir oyuncunun “hak ettiği” veya diğerinin kötü niyetli bir hareketinin cezalandırılması gerektiği gibi düşüncelerle sayı kararı verilemez. Hakem, daima verdiği her kararın geçerli nedenlere dayılı olduğunu, kural maddelerini de referans göstererek doğrulayabilmelidir. Bu nedenle, sayı kaydının nedenlerini incelemiş ve anlamış olmalıdır.
- 12.1.5. Bazı kural ve yönetmelik ihlalleri oyunun otomatik olarak durmasını sağlamayabilir ve hakem bu durumda skoru anons ederek oyunu durdurabilir. Bazı durumlarda rallinin sona erme nedeni oyuncular için de bellidir. Rallinin sona erme nedeninin oyuncular tarafından anlaşılmadığı durumlarda hakem veya yardımcı hakem kararın nedenlerini açıklamaya hazır olmalıdır. Hakem ya da yardımcı hakem, işaretlerle veya 18.4.2 deki standart açıklama terimlerinden birini kullanarak açıklama yapabilir.
- 12.1.6. Fiziksel engelinden dolayı tekerlekli sandalyede oynayan bir oyuncu, topa vurmadan hemen önce kalçalarının en az biri ile oturduğu yer veya minder ile temasını koruyamaz ise (her iki kalçasını kaldırır), kendine haksız avantaj sağladığı düşünülür ve rakibine bir sayı verilir.
- 12.1.7. Fiziksel engelinden dolayı tekerlekli sandalyede oynayan bir oyuncu, sadece vuruş yaptıktan sonra dengesini sağlamak için oyun yüzeyini hareket ettirmemek koşulu ile sadece raket eliyle masaya dokunabilir. Topa vurmadan önce, oyuncunun ilave bir destek olarak masayı kullanmasına izin verilmez. Benzer şekilde, oyuncu serbest elini ilave destek olarak masa üzerinde kullanamaz ve ralli sırasında herhangi bir anda oyun yüzeyine dokunamaz. Bir çift maçında, bu her iki oyuncuya uygulanır.

## 12.2. Kenar Toplar

- 12.2.1. Masa kenarına çarpan toplarda temas noktasının oyun yüzeyi üzerinde mi yoksa altında mı olduğuna karar vermek gereklidir. Burada, topun masaya temasından önceki ve sonraki rotası, doğru karara ulaşmada hakeme veya yardımcı hakeme yardımcı olacaktır. Eğer, top masaya temastan önce yüzeyin üzerinden geçmişse karşılama iyi bir karşılama değildir. Ancak, oyun yüzeyinin altında bir seviyeden karşılanmış ve yükselmekte olan bir top ise, hemen hemen kesinlikle yan yüze çarpmıştır.
- 12.2.2. Asıl zorluk, top oyun yüzeyinin üstünde bir seviyeden ve açıktan geldiğinde ortaya çıkar. Bu durumda en iyi rehber; topun masaya değdikten sonraki yönüdür. Kusursuz rehber yoktur ancak, eğer top yana dokunduktan sonra yukarı doğru giderse, oyun yüzeyine değdiğini farz etmek en mantıklısıdır. Fakat eğer aşağı doğru devam ederse, yana değmesi daha olasıdır.
- 12.2.3. Yardımcı hakem, masanın kendine yakın taraftaki yan yüz toplarında tam ve tek yetkilidir. Eğer yardımcı hakem topun yan yüze değdiği kararında ise, “yan yüz” anonsu yapacaktır. Hakem de bu anons üzerine sayıyı son vuruşu yapan oyuncunun rakibine verecektir. Hakem, sadece kendine daha yakın olan yan yüz ve kenarlara temasta karar verebilir.

## 12.3. Şüpheli

- 12.3.1. Doğru karar verdiğiinden emin olan bir hakem, oyuncuların kendisini hatalı bulmasından dolayı kararını kolayca değiştirmemelidir. Ancak, hakem her iki oyuncunun veya çiftin kuvvetle hemfikir olmadıkları bir kararı sürdürmekte ısrar ederse, işgüzar görünebilir. Bununla beraber, karardan çıkar sağlayan oyuncunun daha sonra kasten iyi bir servisi atmama veya iyi bir karşılamayı yapmama riski vardır. Bu durum hakemin otoritesini azaltır.
- 12.3.2. Rakibi itirazda bulunmasa bile sadece değişiklikten yarar sağlayabilecek bir oyuncunun isteğiyle bir karar asla tekrar gözden geçirilmemelidir. Takip eden ralli başladıktan sonra yeniden değerlendirme isteğine itibar edilmemelidir. İstisnai olarak, her iki oyuncu ya da çift kararın yanlış olduğundan emin ise, hakem hatalı olduğunu kabul edebilir ve bu durumda hatayı düzeltmeyi kabul etmesi akıllıca olacaktır.



## 13 CONTINUITY OF PLAY

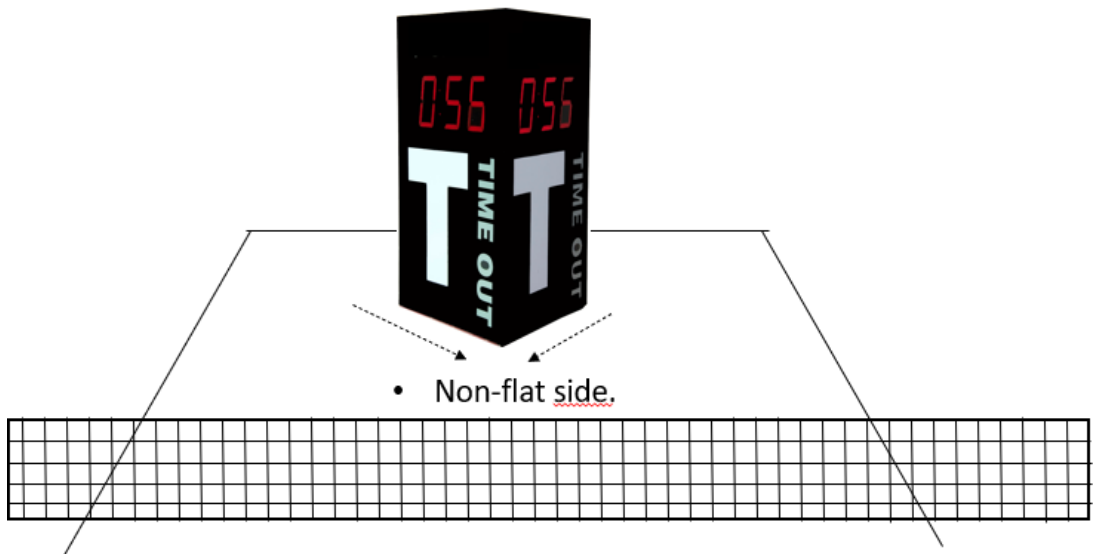
### 13.1 Time-out

13.1.1 In addition to the statutory intervals between games, each player or pair, or their captain or adviser on their behalf, is entitled to one time-out period of up to 1 minute during an individual match. Making a T-sign with the hands indicates the request, which can be made only between rallies after the start of the game. In the unlikely event of one player requesting a time-out and the other player also requesting a time-out before play has resumed this is allowed. The intention of the rule is that requests for a time-out may be made in the period between successive rallies in a game.

13.1.2 On receiving the request, the umpire should suspend play and hold up a white card, calling "Time Out" and raising the arm above the head, on the side of the player or pair making the request. The assistant umpire should then place a special signboard (or white marker) on the court of the player or pair making the request, approximately 15cm from the end of the table and on the centre line, and according to the Referee briefing. After placing the special signboard (or white marker) and before removing it from the table, the assistant umpire shall stand beside his or her table. Play is resumed when this player or pair is ready to do so, or at the end of 1 minute, whichever is the sooner. The special signboard (or white marker) should then be removed from the table and a white marker be placed near the score indicator, next to the score of the player or pair who requested the time-out. If an umpire is working without an assistant, he or she should show the white card, and, if it can be done easily, place a special signboard (or white marker) on the court of the player or pair making the request.



- Flat side facing TV-camera.



12.3.3. Hakemin aklında kesin bir şüphe olması halinde; rakibin de olumsuz etkilenmeyeceği konusunda emin olması kaydıyla, itirazda bulunan oyuncunun şüphesine olumlu yaklaşmalıdır. Ancak, eğer bir oyuncunun dikkatinin, rakibinin bir kuralı veya yönetmeliği ihlal etmesine rağmen cezalandırılmadığı şüphesiyle dağılma riski var ise, ralli için let kararı verilmelidir.

## 13. OYUNUN SÜREKLİLİĞİ

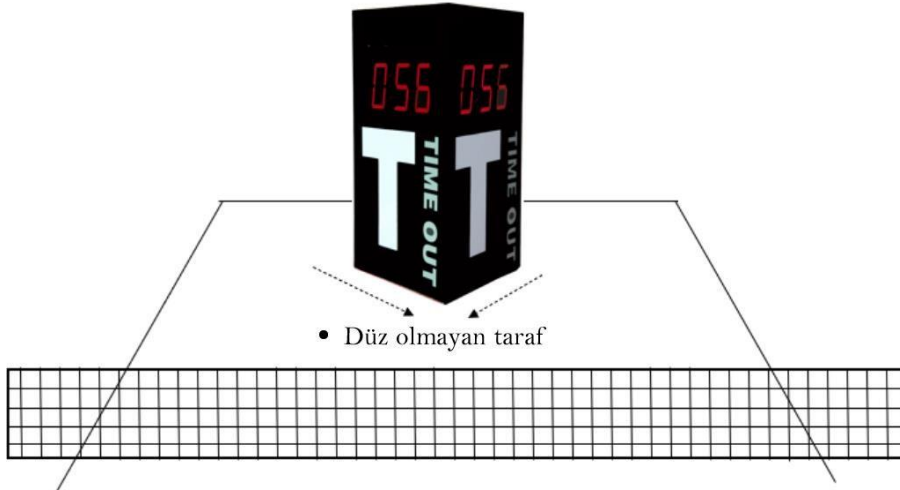
### 13.1. Mola

13.1.1. Kuralla belirlenen setler arasındaki aralara ilave olarak, her oyuncu veya çiftin, onların antrenörünün, kaptanının veya onlar adına bir öğretmenin maç boyunca 1 dakikaya kadar mola süresi isteme hakkı vardır. Mola isteği, set başladıktan sonra sadece ralliler arasında ve ellerle T işareti yapılarak belirtilir. Mola alan bir oyuncu moladan döndükten hemen sonra rakibi de mola isterse, bu isteğe izin verilir. Kuralın amacı, mola taleplerinin bir oyunda birbirini takip eden ralliler arasındaki dönemde yapılabileceğidir.

13.1.2. Mola isteği halinde hakem; oyunu durdurmalı ve isteği yapan oyuncu veya çiftin tarafındaki kolunu başın üstüne kadar kaldırarak beyaz kart göstermelidir. Daha sonra yardımcı hakem isteği yapan oyuncu veya çiftin yarı sahası üzerine özel bir belirteç (veya beyaz markör) koymalıdır. Özel belirteci koyduktan sonra (veya beyaz markör) ve masadan almadan önce yardımcı hakem, yardımcı hakem masasının yanında ve mola alan oyuncu ya da çiftin tarafında ayakta duracaktır. İsteği yapan oyuncu ya da çift hazır olduğunda veya 1 dakikanın sonunda, hangisi daha erkense, oyun yeniden başlatılır. Daha sonra özel belirteç (veya beyaz markör) masadan alınmalı ve beyaz markör mola isteyen oyuncu veya çiftin sayısının bitişiğine, sayı panosunun yanına yerleştirilmelidir. Hakem yalnız olarak maç yönetiyorsa, beyaz kart göstermeli ve kolayca yapılabilirse, isteği yapan oyuncu veya çiftin yarı sahası üzerine özel belirteç (veya beyaz markör) koymalıdır.



- Markörün düz tarafı TV-kameraya bakmalıdır



- Düz olmayan taraf



13.1.3 *If a captain/adviser and a player/pair disagree whether a time-out is to be taken, the captain has the final decision in a team match and the player/pair in an individual match.*

13.1.4 *If both players/pairs ask for a time-out at the same time, the time allowed is still up to 1 minute, but they need not return earlier unless both players/pairs are ready to resume. Neither player/pair is entitled to another time-out in that individual match.*

### **13.2 Time-wasting**

13.2.1 *The requirement is for play to be continuous throughout a match, apart from authorised intervals, but if, for example, the ball goes outside the playing area, clearly play cannot continue until it is returned. The intent of the regulation is to prevent deliberate time-wasting, such as by repeated bouncing of the ball, long pauses before serving and prolonged discussions with a doubles partner, which should be firmly discouraged.*

13.2.2 *Players may practice for up to 2 minutes, but as soon as they have finished, they should start play, even if the practice period has lasted for less than 2 minutes.*

### **13.3 Towelling**

13.3.1 *It is the duty of the umpire to ensure that any interruptions are as short as is practicable and that players do not take advantage of any concessions to gain extra rest periods or disturb the rhythm of an opponent's play. The pace of modern table tennis, especially when played in warm conditions, makes occasional breaks for towelling necessary but such breaks are now limited to specified stages of play.*

13.3.2 *Players are entitled to brief breaks for towelling after every 6 points from the start of a game, and at the change of ends in the last possible game of a match. Spectacle wearers can have particular problems, especially in hot conditions, and the umpire may allow them short breaks for cleaning between any rallies.*

13.3.3 *The purpose of the restriction on towelling is to prevent it being used as a delaying tactic, either to gain extra rest time or to disturb the rhythm of an opponent's game. There is no reason why players may not towel at times which do not further interrupt the continuity of play, such as when the ball is being retrieved from outside the playing area, but care must be taken that players do not deliberately cause such breaks. In some playing conditions it might be practical to allow a very short towel break outside specific breaks to avoid moisture on playing equipment.*

### **13.4 Damaged Equipment**

13.4.1 *Another possible reason for an interruption of play is damage to playing equipment. No interval can be allowed for a player to fetch a new racket if the one he or she is using is damaged, because he or she is required to be able to replace it in the playing area. If he or she is unable to replace a racket immediately, call the referee.*

13.4.2 *Replacement of a damaged ball should not be allowed to hold up play unduly, but players should be allowed a few practice rallies with the new ball before resuming play.*

13.4.3 *The failure of a light or other serious disturbance of the playing area that could cause delay should be reported immediately to the referee, who may transfer the match to another table if one is available.*



- Markörü, mola alan oyuncu veya çiftin sahasında, masanın ucundan yaklaşık 15 cm uzaklıkta, orta çizgi üzerinde ve başhakem yönlendirmesine göre yerleştirin.

13.1.3. Eğer bir kaptan veya öğretici ya da bir oyuncu veya çift, molanın alınıp alınmamasında anlaşamazlar ise, son karar; bir takım maçında kaptanın, bir bireysel maçta ise oyuncu veya çiftin olacaktır.

13.1.4. Eğer, her iki oyuncu veya çift aynı anda mola isterse, izin verilen mola yine 1 dakikaya kadar olacak ve her iki oyuncu veya çift oyuna başlamak için hazır olmadıkça bu süre sonundan daha önce dönmeleri gerekmemektedir. Artık, bu bireysel maçta tarafların başkaca bir mola hakları kalmayacaktır.

### 13.2. Zaman Geçirme

13.2.1. Geçerli aralar dışında, maç boyunca oyunun sürekli olması esastır. Ancak, örneğin, top oyun alanının dışına giderse, dönene kadar oyun açıkça devam edemez. Bu hükümden amaç; topun sürekli zıplatılması, servisten önce uzun beklemler ve çiftlerde eş ile uzatılan görüşmeler gibi kasıtlı zaman geçirmelerden kaçınılmasının sağlanmasıdır ve bu tür hareketlere kesinlikle izin verilmemelidir.

13.2.2. Alıştırma süresinin sonunda oyuncuların antrenörlerinden veya öğreticilerinden öğüt veya talimat almasına izin verilmez. Oyuncular 2 dakikaya kadar alıştırma yapabilirler. Bu süre tamamlanınca, hatta alışma çalışması 2 dakikadan kısa bir zaman diliminde bitirilmişse bile, derhal oyuna başlamalıdır.

### 13.3. Havlu ile Kurulanma

13.3.1. Araların olabildiğince kısa olmalarını ve oyuncuların fazladan dinlenme süresi kazanmak ya da rakibinin oyun ahengini bozmak için herhangi bir ayrıcalıktan yararlanmamasını sağlamak hakemin görevidir. Bilhassa sıcak ortamlarda oynandığında modern masa tenisinin oyun hızı, havlu ile kurulanma için bazı molaları gerekli kılar. Ancak, böyle molalar oyunun belirli aşamalarıyla sınırlıdır.

13.3.2. Oyuncuların set başladıktan sonra her 6 sayıda bir ve maçın mümkün olan son setinde saha değişiminde havlu ile kurulanma için kısa mola hakları vardır. Gözlük takanlar bilhassa sıcak ortamlarda belirgin biçimde sorun yaşarlar, bu yüzden hakem bu sporculara gözlüklerini silmek için ralli aralarında kısa mola izni verebilir.

13.3.3. Havlu ile kurulanmayı kısıtlamanın amacı; fazladan dinlenme zamanı kazanmak ya da rakibin oyun temposunu bozmak amacıyla oyunu geciktirme taktiği olarak kullanılmasını önlemektir. Topun oyun alanının dışından getirilmesinde olduğu gibi oyunun sürekliliğini uzun süre kesmeyen zamanlarda oyuncuların havlu ile kurulanmaması için hiçbir sebep yoktur ancak, oyuncuların bilerek bu kesintilere sebep olmaması için önlem alınmalıdır. Bazı oyun koşullarında, oyun ekipmanının nemlenmesini önlemek için belirli molalar dışında çok kısa bir havlu molasına izin vermek uygun olabilir.

### 13.4. Hasarlı Donatım

13.4.1. Oyunun kesilmesinin bir başka olası nedeni; oyun donatımındaki hasardır. Kullanmakta olduğu raketi hasarlanan bir oyuncunun raketini oyun alanı içinde değiştirmesi gerektiği için, oyuncunun yeni bir raket almak amacıyla oyun alanının dışına gitmesine izin verilmez. Eğer oyuncu raketi hemen değiştiremiyorsa, başhakem çağırılmalıdır.

13.4.2. Hasarlı bir top değişiminin oyunu gereğinden fazla durdurmasına izin verilmemelidir. Ancak, oyun yeniden başlamadan önce oyuncuların yeni top ile birkaç alıştırma vuruşu yapmasına izin verilmelidir.

### **13.5 Injury**

- 13.5.1 *If, owing to accident or illness, a player is unable to continue the umpire must report immediately to the referee. The referee may authorise an emergency suspension of play for the player to receive treatment or to recover by resting, provided he or she is satisfied that the break in continuity will not unfairly affect an opponent and that the player will be able to resume play within a reasonably short time. The timekeeper should time the suspension from the time when the referee is called, not from the time he or she arrives at the playing area.*
- 13.5.2 *No interval can be allowed where the disability is due to illness or unfitness that was present or to be expected at the start of the match, or to effects such as exhaustion resulting from the way in which play has proceeded. If an interval is granted, it should be as short as possible and not longer than 10 minutes, but if anyone in the playing area is bleeding, play must not be resumed until all traces of blood have been removed.*
- 13.5.3 *Once a player has been granted an interval for recovery from injury, normally he or she should be allowed no further such interval during that match. Exceptionally, where the first interval was very short, another brief interval may be allowed for treatment provided that it is not likely to be prejudicial to the opponent and that the total period for which play is suspended during the match does not exceed 10 minutes.*
- 13.5.4 *If a player with a disability is unable to play temporarily due to the nature of his/her disability or condition, the referee may, after consulting a medical classifier or doctor at the competition, allow a medical recovery time of the shortest practical duration, but in no circumstances more than 10 minutes.*

### **13.6 Leaving Playing Area**

- 13.6.1 *Players must normally remain in or near the playing area throughout an individual match, except with the permission of the referee; during intervals between games and time-outs they shall remain within 3 metres of the playing area under the supervision of the umpire.*

### **13.7 Rest Periods**

- 13.7.1 *Players should not be allowed to extend the intervals between games and should be called back if they have not returned at due time. Each interval is limited to 1 minute and if players do not take all the time available to them at one interval, they may not claim extra time at the next. It is not necessary for the players or pairs to agree on taking a rest period, which must be allowed if any player wishes to take one.*

## **14 ORDER OF SERVING, RECEIVING AND ENDS**

### **14.1 Choice**

- 14.1.1 *Before the start of a match, the choice of serving, receiving and ends is decided by lot, usually by tossing a coin or disc having two distinct sides. The player who wins the right to choose first may decide to serve or to receive first or to start playing at a particular end of the table. If he or she decides to serve or receive first his or her opponent has the right to choose an end and vice versa, so that both players have a choice to make.*
- 14.1.2 *In each game of a doubles match, the pair due to serve first may choose which of them will serve first and in the first game the opposing pair must then decide which of them will receive first. In subsequent games, the striking order is defined by the initial order, which reverses for each game. When first one pair scores 5 points in the last possible game of a match, players change ends, and the receiving pair must change their order of receiving.*
- 14.1.3 *In a doubles match between A, B and X, Y, the only two possible orders of striking are A-X-B-Y-A- and A-Y-B-X-A-, but the sequence may start with any player, depending on the choices made at the start of each game. The umpire should note the striking order at the start of the match and of the first server in each game, so that any errors can be corrected by reference to the appropriate starting point. Between games, it is best to wait until both pairs have returned to the table before asking which player is to serve.*
- 14.1.4 *In doubles when at least one player of a pair is in a wheelchair due to a physical disability, the server first makes a service and the receiver makes a return, but thereafter either player of the pair may make a return. However, if any part of a wheelchair or foot of a standing player crosses the imaginary extension of the centre line of the table, the umpire will award a point to the opposing pair-*

13.4.3. Aydınlatma sorunu ya da gecikmeye neden olabilecek oyun alanının ciddi bir aksaklığı derhal başhakeme bildirilmelidir. Başhakem, eğer mümkün olursa maçı bir başka masaya alabilir.

### **13.5. Sakatlanma**

13.5.1. Kaza ya da rahatsızlanmadan dolayı eğer bir oyuncu devam edemez ise, hakem derhal başhakeme bildirmelidir. Başhakem, oyunun durmasının rakibi haksız biçimde etkilemeyeceğinden ve oyuncunun makul bir kısa süre içinde oyuna yeniden başlayabileceğinden tatmin olması koşuluyla bir oyuncunun tıbbi tedavi görmesi ya da dinlenerek kendine gelmesi amacıyla oyunun acilen durdurulmasına izin verebilir. Zaman tutucu, başhakemin oyun alanına geldiği andan itibaren değil çağrıldığı andan itibaren duraklama zamanını tutacaktır.

13.5.2. Maçın başında olan ya da beklenen rahatsızlık, bitkinlik veya maçtan kaynaklanan yorgunluk gibi etkilerden dolayı olan sakatlıklar için mola izni verilemez. Oyun alanındaki kanamalı birinin durumu hariç, 10 dakikayı geçmeyen mümkün olduğunca kısa bir bekleme izin verilebilir. Oyun alanındaki kan izleri temizlenene kadar oyun yeniden başlatılmamalıdır.

13.5.3. Bir oyuncuya sakatlığının giderilebilmesi için bir ara verilmişse, normal olarak o oyuncuya maç boyunca böyle bir duraklama izni verilmemelidir. İstisna olarak, ilk aranın çok kısa olduğu hallerde tedavi amaçlı bir diğer kısa araya, rakibe karşı taraf tutucu olmamak ve maç boyunca toplam duraklama süresi 10 dakikayı geçmemek koşulu ile izin verilebilir.

13.5.4. Eğer engelli bir oyuncu engeli veya kondisyon yapısından dolayı geçici olarak oynayamaz ise, başhakem, yarışmadaki tıbbi sınıflandırıcı veya doktora danıştıktan sonra her durumda 10 dakikadan fazla olmayacak şekilde pratik olan en kısa tıbbi iyileşme süresine izin verebilir.

### **13.6. Oyun Alanından Ayrılma**

13.6.1. Başhakemin izni dışında, oyuncular normal olarak bir bireysel maçın başından sonuna kadar oyun alanının içinde ya da kenarında kalmalıdır. Ancak, set aralarında ve molalardaki geçerli duraklamalarda, hakemin gözetiminde oyun alanından 3 metre mesafeye kadar ayrılabilirler.

### **13.7. Dinlenme Süreleri**

13.7.1. Oyuncuların set aralarındaki süreleri uzatmasına izin verilmemelidir ve zaman dolduğunda dönmemişlerse, çağrılmalıdırlar. Her ara 1 dakika ile sınırlıdır ve eğer oyuncular kendilerine tanınan tüm zamanı kullanmazlarsa, diğer ara için fazladan süre isteğinde bulunamazlar. Bir oyuncuya istediğinde ara için izin verileceğinden, oyuncuların ya da çiftlerin ara izni almak için anlaşmaları gerekli değildir.

## **14. SERVİS ATMA, SERVİS KARŞILAMA VE SAHA DEĞİŞİMİ SIRASI**

### **14.1. Seçim**

14.1.1. Çoğunlukla iki farklı yüzü olan bir metal para veya disk, maçın başında havaya atarak kura ile servis atma, karşılama ve sahaların seçimi kararlaştırılır. İlk seçme hakkını kazanan oyuncu; ilk servisi, ilk karşılama veya istediği sahada oyuna başlamayı kararlaştırabilir. Eğer, ilk servis atmaya veya ilk servis karşılama kararı verirse, buna karşılık olarak, her iki oyuncunun seçim yapma hakkı olması için rakibi de sahayı seçme hakkına sahiptir.

14.1.2. Çift maçlarının her setinde, ilk servis atma sırası gelen çift kendi aralarında servisi kimin atacağına karar verebilir. İlk sette rakip çift servisi kimin karşılayacağını kararlaştırmak zorundadır. Takip eden setlerde vuruş sırası ilk sıraya göre belirlenir ve her set için değişir. Maçın mümkün olan son setinde bir çift 5 sayıya ilk ulaştığında, çiftler sahaları ve karşılama sıralarını değiştirmelidirler.

14.1.3. A, B ve X, Y arasındaki bir çift maçında mümkün olan sadece iki vuruş sırası vardır: Bunlar; A-X-B-Y-A ve A-Y-B-X-A'dır. Ancak, maçın değişik safhalarında yapılan seçimlere dayalı olarak, bu sıra herhangi bir oyuncu ile başlayabilir. Hakem, doğru başlama vuruşunu referans alarak hataların düzeltilmesi için maçın başındaki vuruş sırasını ve her setteki ilk servisçiyi not etmelidir. Setler arasında, hangi oyuncunun servis atacağını sormadan önce her iki çiftin de masaya dönmesini beklemek en iyisidir.

13.1.4. Tekerlekli sandalyede oynayan fiziksel engelli iki oyuncu çiftler maçında, önce servisçi servis atacak, sonra karşılayan karşılama yapacak, bundan sonra çiftlerden herhangi biri, sıraya bakılmaksızın karşılama yapabilecektir. Ancak, oyuncunun tekerlekli sandalyesinin hiçbir kısmı masa orta çizgisinin hayali uzantısının diğer tarafına geçmeyecektir. Eğer geçerse, hakem rakip çifte bir sayı verecektir. Bu, bir "karışık çift" (bir ayakta ve bir tekerlekli sandalyeli) beraber oynuyorken de uygulanır. Her bir oyuncu (ilk servis ve ilk karşılamadan sonra) topu

## **14.2 Errors**

- 14.2.1 *The correction of errors in striking order or ends is based on two principles. First, as soon as the error is discovered play is stopped and is resumed with the correct order or ends; second, any points that have been scored while the error persisted count as though it had not occurred. If an error is noticed during a rally, the umpire should immediately declare a let, and not wait until the ball is next out of play.*
- 14.2.2 *The score that has been reached usually determines who should be serving and receiving but if, in doubles, the pair who should have served first in a game did not do so, the umpire cannot know which of them would have served first. If this happens, he or she should ask them immediately who would have been their first server, and he or she can then calculate the order in which play will resume.*

## **15 EXPEDITE SYSTEM**

### **15.1 Principle**

- 15.1.1 *The expedite system is the method provided by the laws to prevent unduly long games, which may result from negative play by both players or pairs. Unless 18 points in total have been scored, it is introduced automatically after 10 minutes' play in a game or at any earlier time at the request of both players or pairs.*
- 15.1.2 *Under the expedite system the serving player or pair has 13 strokes including the service stroke in which to win the point. If the receiving player or pair safely makes 13 good returns, the receiving player or pair wins the point. The game is won, as in normal play, by the player or pair first scoring 11 points or, if the score reaches 10-10, by the player or pair first establishing a lead of 2 points.*
- 15.1.3 *The serving order throughout each game is the same as for a normal game, but service changes after each point instead of after every 2 points. At the start of each game the first server, and in doubles the first receiver, is determined by the order established at the start of the match, even though the same players may have been serving and receiving at the conclusion of the preceding game.*

### **15.2 Procedure**

- 15.2.1 *When the time limit is reached, unless at least 18 points have been scored, the timekeeper should call "Time" loudly. The umpire should then declare a let if necessary and tell the players that the remainder of the match will be conducted under the expedite system. If the ball is in play when the time limit is reached, the next server is the player who served for that rally; if it is not in play, the next server is the player who received in the preceding rally.*
- 15.2.2 *Thereafter, in each rally the stroke counter is required to count aloud the return strokes of the receiving player or pair, including the return of service, from "one" to "thirteen". The call should be made immediately after the receiver has struck the ball and not delayed until the return has been judged good or the ball has gone out of play. If the 13th return is good, the umpire should call "stop" and award a point to the receiver.*

## **16 ADVICE TO PLAYERS**

- 16.1 *Players may receive advice at any time except during rallies provided that continuity of play is not affected. Whilst there is no longer any specific regulation regarding advice between the end of practice and the start of play, this is to be actively discouraged as it would delay the start of the match.*
- 16.2 *In a team event, he or she may receive advice from anyone authorised to be at the playing area, but in an individual event, he or she may receive advice from only one person, who must be nominated to the umpire before the match. Where a doubles pair consists of players from different Associations, each may nominate an adviser. These advisers are treated as a single unit for the purposes of the advice regulations. A single warning applies to both, and if either of the pair gives advice illegally after either has been warned, both should be sent away from the playing area.*
- 16.3 *When anyone tries to give advice illegally the umpire should first warn him or her by holding up a yellow card so that it is clearly visible to everyone concerned, but there is no need for him or her to leave his or her chair to do so. In a team match, such a warning applies to everyone on the "team bench". If in that team match anyone again gives advice illegally, the umpire should hold up a red card and send that person away from the playing area. Another adviser cannot replace an adviser who is sent away from the playing area for giving advice illegally.*

karşılabilir. Fakat her bir oyuncu masanın kendi yarısında kalmak zorundadır. Oyuncunun tekerlekli sandalyesinin hiçbir parçası veya ayaktaki oyuncunun bir ayağı orta çizginin hayali uzantısının diğer tarafına geçemez.

## **14.2. Hatalar**

- 14.2.1. Vuruş sırasındaki ya da sahalardaki hataların düzeltilmesi iki prensibe dayalıdır: Birincisi, hata farkına varılır varılmaz oyun durdurulur ve oyun doğru sıra ve saha ile yeniden başlatılır. İkincisi, hatada ısrar edilirken kaydedilen sayılar hiç hata olmamış gibi geçerli sayılır. Eğer bir hata bir ralli sırasında fark edilirse, hakem derhal let demeli ve topun oyun dışına çıkmasını beklememelidir.
- 14.2.2. Ulaşılan sayılar çoğunlukla kimin servis atacağını, kimin karşılayacağını belirler. Fakat eğer çift maçında, bir sette ilk servis atmış olması gereken çift servis atmamış ise, hakem hangisinin ilk servis atmasını gerektiğini bilemez. Eğer bu olursa, hakem derhal onların hangisinin ilk servisçi olduğunu sormalıdır, daha sonra oyunun başlayacağı sırayı hesaplayabilir.

## **15. ÇABUKLAŞTIRILMIŞ SİSTEM**

### **15.1. Prensip**

- 15.1.1. Çabuklaştırılmış sistem; her iki sporcu ya da çiftin olumsuz oyunundan ortaya çıkabilecek aşırı uzun setleri önlemek için kurallarla belirlenmiş bir metottur. Her iki oyuncu veya çift toplam 18 sayıya ulaşmadıkça, bir set 10 dakika içinde bitmemiş ise, otomatik olarak ya da her iki oyuncu veya çiftin isteğiyle daha önce herhangi bir zamanda çabuklaştırılmış sisteme geçilir.
- 15.1.2. Çabuklaştırılmış sistemde servis atan oyuncu veya çift, sayıyı kazanması için servis vuruşu dahil 13 vuruşa sahiptir. Eğer, servis karşılayan oyuncu ya da çift 13 iyi karşılama vuruşu yaparsa, karşılayan oyuncu veya çift sayıyı kazanır. Normal bir sette ilk 11 sayıya ulaşan oyuncu veya çift oyunu kazanır. Eğer, sayılar 10–10 olursa fazladan 2 sayıyı ilk elde eden oyuncu veya çift seti kazanır.
- 15.1.3. Her setin başından sonuna kadar servis sırası normal bir settekinin aynısıdır. Ancak, servis değişimi her 2 sayıdan sonra değil her sayıdan sonra olur. Her setin başında ilk servis atan oyuncu, çiftler maçında ilk karşılayan oyuncu, daha önceki sette servis atmış ya da karşılamış olsa bile maçın başında tespit edilmiş olan sıraya göre belirlenir.

### **15.2. Yöntem**

- 15.2.1. Skor 18 sayıya ulaşmadıkça, zaman limitine erişildiğinde zaman tutucu yüksek sesle “zaman” anonsu yapacaktır. Hakem daha sonra gerekli ise let diyecek ve oyunculara maçın geri kalan kısmının çabuklaştırılmış sisteme göre oynanacağını bildirecektir. Zaman limitine erişildiği esnada top oyunda ise, takip eden servisçi kesilen rallinin servisini atan oyuncu olacaktır. Yok, eğer top oyun dışı kaldığı sırada zaman limitine erişilmiş ise, ilk servisçi, bir önceki rallinin karşılayan oyuncusu olacaktır.
- 15.2.2. Bundan sonra, karşılayan oyuncu veya çiftin karşıladığı servis dahil diğer karşılama vuruşlarını “bir” den “on üç” e kadar yüksek sesle söyleyecek bir vuruş sayıcı gereklidir. Karşılayan topa vurduğunda sayı hemen söylenmeli ve karşılamamanın iyi olup olmadığı ya da topun dışarı çıkıp çıkmadığı gibi durumlarla gecikilmemelidir. Eğer 13. karşılama iyi ise, hakem “dur” demeli ve karşılayana bir sayı vermelidir.

## **16. OYUNCULARA ÖĞÜT**

- 16.1. Oyuncular, oyunun sürekliliğini etkilememek kaydıyla, ralliler dışında herhangi bir zamanda öğüt alabilirler. Alıştırma süresi bitimi ile oyun başlangıcı arasında öğüt alınmasına ilişkin özel bir düzenleme bulunmamakla birlikte, maçın başlamasını geciktireceği için bu durum kesinlikle tavsiye edilmemelidir.
- 16.2. Bir takım yarışmasında oyuncu oyun alanında bulunmasına izin verilen herhangi bir kişiden öğüt alabilir; ancak bir bireysel yarışmada ismi maçıdan önce hakeme bildirilmiş olması koşulu ile sadece bir kişiden öğüt alabilir. Çift oyuncuların farklı federasyonlardan olduğu durumda her oyuncu bir öğütçü adı verebilir. Bu öğütçüler, öğüt kurallarına uygun olması için tek bir kişi gibi düşünülecektir. Tek bir uyarı her iki öğütçüye uygulanır. Eğer öğütçülerden herhangi biri uyarıldıktan sonra herhangi biri kural dışı öğüt verirse, her iki öğütçü oyun alanından uzaklaştırılacaktır.
- 16.3. Herhangi bir kişi kural dışı öğüt vermeye çalıştığında, hakem herkesin açıkça görebilmesi için o kişiyi önce sarı kart göstererek uyarmalıdır. Hakemin bu hareket için sandalyesini terk



- 16.4 *A dismissed adviser must go far enough away to ensure that he or she cannot influence play. In an individual event, he or she may not return until the match ends; in a team event, he or she may not return until the end of the team match except to play, when he or she may return only for the duration of his or her individual match. If he or she refuses to leave, gives advice from spectator seats, or returns before he or she is entitled to do so the umpire should suspend play and report to the referee.*
- 16.5 *The "behaviour" regulations include provision for use of the penalty point system to control advice given illegally, but its application should be limited to situations where it is clear that it is the player who is seeking advice. It would be unfair to penalise a player for simply receiving advice that he or she has not sought and may not want and in most cases it is better to deal directly with the illegal adviser.*
- 16.6 *The assistant umpire may often be in a better position than the umpire to see that advice is being given illegally during play. If advice is given illegally the assistant umpire should immediately draw this to the umpire's attention, interrupting play if necessary, by calling "stop" and raising his or her hand. The umpire should then take any appropriate action.*

## **17 BEHAVIOUR**

### **17.1 Responsibility of the Umpire**

- 17.1.1 *Deliberately unfair or offensive behaviour is not common in table tennis and is usually limited to a small minority of players and coaches, but its effects may be very damaging, and it is often difficult to control. Because misbehaviour can take many forms, it is impractical to lay down precise rules and setting and applying acceptable standards of conduct is more a matter of judgment and common sense than of factual decision.*
- 17.1.2 *The umpire should be ready to respond immediately to any sign that bad behaviour by a player or coach is likely to be unfair to an opponent, to offend spectators or to bring discredit to the sport. If he or she tolerates early lapses in good behaviour, however trivial, without even a disapproving glance he or she will find it much harder to impose proper discipline if these lapses later become more persistent or serious.*
- 17.1.3 *The umpire should, however, avoid over-reaction to possibly unintentional instances of unseemly behaviour, for this could lead to resentment and animosity that will undermine his or her authority. When he or she takes action, he or she should always try to do so in a way that does not make the situation worse, either by drawing undue attention to an incident that may not have been generally noticed or by appearing to victimise a player or coach.*
- 17.1.4 *An example of behaviour, which might justify action by the umpire, is shouting during play, in annoyance or elation, but in deciding how to react the umpire should take account of the environment in which it occurs. If the general noise level is so high that the player's shouting is hardly noticeable, it is more sensible not to stop play but to wait until the end of the rally before speaking to the offending player.*
- 17.1.5 *Another example of bad behaviour is gross disrespect of match officials by players or coaches, usually to demonstrate disagreement with a decision. This may take the form of persistent protest, alteration of the score indicators or even threats against the officials. Such behaviour detracts from the presentation of the sport and from the authority of the match officials and must be strongly resisted.*
- 17.1.6 *When misbehaviour occurs, the umpire has to decide whether the offence is so serious that he or she must suspend play and report immediately to the referee. Although this option is always available and should be used when appropriate, it should rarely be necessary on the first occasion and in most circumstances the initial action should be to give the offender a warning.*
- 17.1.7 *The assistant umpire may often be in a better position than the umpire to see misbehaviour. If this occurs, the assistant umpire should immediately draw this to the umpire's attention, interrupting play if necessary, by calling "stop" and raising his or her hand. The umpire should then take any appropriate action.*

### **17.2 Warning**

- 17.2.1 *Unless the incident is so seriously unfair or objectionable that formal action cannot be avoided, a quiet informal word of warning or even a warning signal should be sufficient to make the offender aware that such behaviour is unacceptable. Wherever possible, this should be done without interrupting play, taking advantage of the next natural break such as the end of the rally or the end of the game.*
- 17.2.2 *When, however, the umpire believes that an opponent may have been adversely affected or that the behaviour is likely to offend spectators or otherwise to be detrimental to the sport he or she should immediately declare a let and formally warn the offender, by holding up a yellow card, that further misbehaviour will incur penalties.*

etmesine gerek yoktur. Takım maçında; bu şekilde bir uyarı “takım bankı (bench)” üzerinde oturan herkese uygulanır. Aynı takım maçında herhangi bir kişi yeniden kural dışı öğüt verirse, hakem kırmızı kart göstermeli ve o kişiyi oyun alanının dışına göndermelidir. Kural dışı öğüt verdiği için, oyun alanından uzaklaştırılan bir öğütçünün yerine bir başka öğütçü geçemez.

- 16.4. Uzaklaştırılan bir öğütçü, oyunu etkileyememesi için yeterince uzağa gitmelidir. Bir bireysel yarışmada öğütçü maç bitene kadar geri dönemez, bir takım yarışmasında ise; oynaması gereken maç hariç takım maçı bitene kadar geri dönemez. Ayrılmayı reddederse veya dönmesi gerekenden daha önce dönerse, hakem oyunu durdurmalı ve başhakeme bildirmelidir.
- 16.5. “Davranış” kuralları, kural dışı verilen öğüdü kontrol etmek için sayı cezası sisteminin kullanım koşulunu kapsamaktadır. Fakat, bu uygulama bir oyuncunun öğüt aldığı kesin olduğu durumlarla sınırlıdır. Öğüt almak için çaba göstermeyen ve istemediği bir öğüdü alan bir oyuncuyu cezalandırmak haksızca olabilir. Birçok durumda, doğrudan kural dışı öğüt verenle ilgilenmek daha iyidir.
- 16.6. Kural dışı öğüdü verilmesini görmek için, yardımcı hakem hakeme göre çoğu kez daha iyi bir pozisyonda olabilir. Eğer kural dışı öğüt verilirse, yardımcı hakem gerekli olursa “dur” diyerek ve elini kaldırarak oyunu durduracak ve derhal hakemin dikkatini bu olaya çekecektir. Hakem daha sonra gerekli olan işlemi yapacaktır.

## **17. DAVRANIŞ**

### **17.1. Hakemin Sorumluluğu**

- 17.1.1. Kasıtlı centilmenlik dışı ve çirkin davranış masa tenisinde yaygın değildir ve küçük bir azınlıktaki oyuncular ve antrenörler ile sınırlıdır. Fakat etkileri çok zarar verici olabilir ve çoğu kez kontrol etmesi zordur. Kötü davranış çok çeşitli olabileceği için, kesin kurallar belirlemek pratik olmaz. Kabul edilebilir davranış standartlarının konulması ve uygulanması; olaylara dayanan karardan çok, bir yargı ve sağduyu konusudur.
- 17.1.2. Hakem, bir oyuncu veya antrenörün rakip oyuncu için centilmenliğe aykırı olabilecek, seyirciyi kızdıracak veya sporun güvenini zedeleyebilecek kötü davranış belirtisine derhal karşılık vermeye hazır olmalıdır. Eğer hakem, oyunun başlarında iyi ama gereksiz davranışı onaylamadığını gösterecek şekilde oyuncu ile göz temasında bile olmaz ise ve tolerans gösterirse, bu safhaların daha sonra giderek ısrarcı ve ciddi olması durumunda gerekli disiplini kabul ettirmenin daha zor olduğunu anlayacaktır.
- 17.1.3. Ancak hakem, kasıtlı olmayan yakışıksız davranış örneklerine aşırı reaksiyon göstermekten kaçınmalıdır. Aksi halde küskünlük ve nefret yaratıp, otoritesini zayıflatabilecektir. Hakem daima koşulları daha kötüye götürebilecek davranışlardan kaçınmalıdır. Örneğin; genel olarak fark edilmeyen olaylara gereksiz ölçüde dikkati çekecek veya bir oyuncu veya antrenörü mağdur edecek şekilde bir tavır içinde olmamalıdır.
- 17.1.4. Hakemin hareketini haklı çıkarabilecek bir davranış örneği de oyun sırasında taciz ya da sevinç bağırmasıdır; ancak hakem nasıl tepki göstereceğini kararlaştırırken olayın olduğu ortamı da hesaba katmalıdır. Eğer genel gürültü seviyesi, oyuncunun bağırmasının duyulmasını zorlaştıracak kadar yüksek ise, oyunu durdurmadan hatalı oyuncu ile konuşmak için rallinin sonuna kadar beklemek daha mantıklıdır.
- 17.1.5. Bir başka kötü davranış örneği; oyuncuların ve antrenörlerin, çoğunlukla karar ile hemfikir olmadıklarını göstermek için, maç görevlilerine karşı yaptıkları büyük saygısızlıktır. Bu saygısızlık; sürekli itiraz, sayı panolarının değiştirilmesi veya hatta görevlilere karşı tehdit biçiminde olabilir. Böyle davranışlar sporun sunumunu ve maç görevlilerinin otoritesini zedeleyeceğinden kesinlikle engellenmelidir.
- 17.1.6. Kötü davranış olduğunda hakem; suçun, oyunun durmasını gerektirecek ve derhal başhakeme bildirilecek kadar çok ciddi olup olmadığına karar vermek zorundadır. Bu seçenek her zaman olmasına ve uygun olduğunda kullanılmasına rağmen, ilk olayda nadiren gereklidir ve birçok durumda ilk eylem, suçlu oyuncuya bir uyarı vermeyi gerektirir.
- 17.1.7. Kötü davranışı görmek için, yardımcı hakem, hakeme göre çoğu kez daha iyi bir pozisyonda olabilir. Eğer kötü davranış olursa, yardımcı hakem gerektiğinde “dur” diyerek ve elini kaldırarak oyunu durduracak ve derhal hakemin dikkatini bu olaya çekecektir. Hakem daha sonra gerekli olan işlemi yapacaktır.

### **17.2. Uyarı**

- 17.2.1. Olay, çok ciddi boyutlarda centilmenlik dışı veya resmi uyarıyı kaçınılmaz kılan nahoş ölçüde olmadıkça, suçlu oyuncuyu böyle bir davranışın kabul edilemez olduğu konusunda uyarmak için gayri resmi, sakın

- 17.2.3 *When a formal warning has been given, a yellow marker should be placed near the score indicator, next to the score of the player who has been warned. Similarly, if a player has had a penalty point awarded against him or her, both a yellow and red marker should be placed near the score indicator, if space permits. If both the umpire and assistant umpire are using score indicators, then the cards should be placed on both the umpires' indicator. These warnings apply for the remainder of the individual match or, in a team event, the remainder of the team match, and subsequent offences will incur penalty points.*
- 17.2.4 *It should be remembered that, once a formal warning has been given, subsequent offences must automatically be penalised by the award of points. The umpire should not be afraid to use this procedure when it is justified, but if a formal warning is given too readily, he or she may find that he or she has to penalise a player at a critical stage of a match for an offence that, to many people, may appear trivial.*

### **17.3 Penalties**

- 17.3.1 *If a player who has been formally warned commits a further offence in the same match the umpire should award 1 penalty point to his or her opponent and for a third offence, he or she should award 2 points, each time holding up a yellow and a red card together to show the action he or she has taken. Should misbehaviour continue after the umpire has imposed these penalties, he or she should suspend play immediately and report to the referee.*
- 17.3.2 *Penalty points may sometimes be awarded after a game has ended, or 2 penalty points might be awarded against a player when his or her opponent needs only 1 point to win the game. If the match has not ended any "unused" points are transferred to the next game of that individual match, so that it starts at the score of 0-1 or 0-2 in favour of the offender's opponent (but, if the match has ended, they should be ignored). In this case, the server is the one who should have been serving at that score according to the sequence established at the beginning of the match.*
- 17.3.3 *In a team match, warnings and penalties are carried over to subsequent individual matches. A doubles pair is regarded as having incurred the higher of any warnings or penalties incurred by either of the players; thus, if one has been warned in a previous match and the other had incurred 1 penalty point, a first offence by either of them in the doubles match would incur 2 penalty points. A warning or penalty during a doubles match applies to the pair during that match, but only the offending player will carry it over to a subsequent individual match. The following examples illustrate this point:*

*In a team match with 4 singles and 1 doubles matches, players A & B are paired to play the doubles match. In their first singles matches in this team match, A was warned, and B incurred a penalty point. In the second game of the doubles match A intentionally breaks the ball by stepping on it. The umpire awards 2 penalty points against A/B. In their next singles matches, each player carries forward a yellow/red card – i.e., they each have 2 misbehaviour offenses.*

*Both players of a doubles pair (A and B) have misbehaved immediately following the loss of a game (one player threw the racket, the second one shouted bad words). Yellow card to player A and yellow/red to player B. It makes no difference whether it is in the same moment or a little bit later. A warning or penalty incurred by either player of a doubles pair shall apply to the pair. The next game of that **doubles** match starts at the score of 0-1 or 1-0 in favour of the offender's opponent. In the next individual match of this team match each player starts with a yellow card.*

*Cards carry forward between individual matches (singles and doubles) but penalty points do not.*

- 17.3.4 *In a team match, it is necessary to record warnings and penalties so that they can be transferred to later matches, but it is advisable to do so also in individual events. This will allow the referee to take account of persistent bad behaviour when deciding, for example, whether to disqualify a player. The record can conveniently be a note on the scoresheet, stating who was warned or penalised and at what stage of the match, with a brief description of the offence. This recording of warnings should also be applied to coaches for similar reasons.*
- 17.3.5 *It is clearly impracticable to award penalty points against a coach, and it would be unfair to award them against a player on whose behalf he or she may be protesting. If, after a formal warning, a coach continues to misbehave he or she should be shown a red card and sent away from the playing area until the end of the match or, in a team event, of the team match; where this action is taken the incident should be reported to the referee.*

### **17.4 Responsibility of the Referee**

- 17.4.1 *The referee may disqualify a player from a match, an event or a whole competition, depending on the gravity of the offence. This is a matter for his or her judgment, but, when a player is reported for continuing to misbehave after the award of 2 penalty points, the referee would normally disqualify him or her, holding up a red card. In very serious cases, he or she would also make a formal report to the player's parent Association.*

- bir uyarı sözü veya hatta bir uyarı işareti yeterli olacaktır. Bu tür uyarılar, ne zaman mümkün olursa, oyunu kesmeden ralli sonu veya set sonu gibi doğal duraklamalardan yararlanılarak yapılmalıdır.
- 17.2.2. Ancak hakem, rakibin olumsuz etkilenebileceğine inanırsa veya davranışın seyircilerin olası tepkilerine yol açacağını veya spor için zararlı olacağını düşünürse, derhal let anonsu yapmalı ve ilgiliyi sarı kart göstererek ve takip eden kötü davranışın cezalara neden olabileceğini belirterek resmen uyarmalıdır.
- 17.2.3. Resmi bir uyarı yapıldığında, bir sarı markör sayı panosunda uyarılan oyuncunun sayısının yanına yerleştirilmelidir. Benzer şekilde, bir oyuncuya ceza sayısı verildiğinde sayı tabelası üzerinde yeterli boşluk varsa hem sarı hem de kırmızı markör sayı panosunun yanına yerleştirilmelidir. Hem hakem hem de yardımcı hakem sayı panosu kullanıyorsa, bu durumda kartlar sadece yardımcı hakemin sayı panosuna konacaktır. Bu uyarı, bireysel ve takım maçının kalanı için geçerlidir ve bundan sonraki suçlar ceza sayısı ile cezalandırılacaktır.
- 17.2.4. Unutulmamalıdır ki, bir defa resmi bir uyarı yapıldığında sonraki suçlar mutlaka otomatik olarak aleyhine sayı ile cezalandırılmalıdır. Bu durum gerekli olduğunda hakem, bu uygulamayı kullanmaktan korkmamalıdır. Fakat bir resmi uyarı çok basit olarak verilirse, hakem maçın kritik bir aşamasında birçok kişiye önemsiz görünebilecek bir suç için bir oyuncuyu cezalandırmak zorunda kalacağını da bilmelidir.
- 17.3. Cezalar**
- 17.3.1. Resmen uyarılmış bir oyuncu, aynı maçta daha büyük bir suç işlerse, hakem rakip oyuncu lehine 1 ceza sayısı, üçüncü suç için 2 ceza sayısı verecek ve her seferinde suçlu oyuncuya sarı ve kırmızı kartları birlikte gösterecektir. Hakem bu cezaları uyguladıktan sonra eğer kötü davranış devam ederse, derhal maçı durdurmalı ve başhakeme bildirmelidir.
- 17.3.2. Ceza sayıları bazen bir set bittikten sonra verilebilir veya rakibinin seti kazanması için sadece 1 sayıya ihtiyacı varken diğer oyuncu aleyhine 2 ceza sayısı verilebilir. Eğer maç bitmemiş ise “kullanılmayan” sayılar o bireysel maçın sonraki setine aktarılır. Sonraki set suçlu oyuncunun rakibinin lehine sayılar 0-1 veya 0-2 olarak başlar. Fakat, maç bitmiş ise “kullanılmayan” sayılar dikkate alınmaz. Bu durumda, maçın başında belirlenen sıraya göre servis atıyor olması gereken oyuncu servisçi olacaktır.
- 17.3.3. Bir takım maçında, uyarılar ve cezalar takip eden bireysel maçlara taşınır. Çiftlerin hangisinin uyarısı veya cezası yüksekse o dikkate alınır. Bu yüzden, eğer oyuncuların biri bir önceki maçta uyarı almış, diğer oyuncu 1 ceza sayısı almış ise, iki oyuncunun birinin yapacağı ilk hatada, çift 2 ceza sayısı ile cezalandırılacaktır. Bir çift maçındaki uyarı veya ceza o maçtaki çifte uygulanır. Ancak, sadece hatalı olan oyuncunun cezası takip eden bireysel maça taşınır. Aşağıdaki örnek bu sayıyı açıklamaktadır:
- 4 tek, 1 çift maçının olduğu bir takım maçında, A ve B çift maçında beraber oynayacaklardır. A ve B oynadıkları bireysel maçlarda, A sarı kart görür, B ise 1 ceza sayısı ile cezalandırılır. Çift maçının 2. setinde A, kasten topun üstüne basarak kırar. Hakem A/B aleyhine 2 ceza sayısı verir. A ve B sonraki bireysel maçlarına sarı/kırmızı kart ile başlar. A ve B oyuncuları 2 hatalı davranış suçuna sahip olur.
- Bir çiftin her iki oyuncusu da (A ve B) oyunun kaybedilmesinin hemen ardından kötü davranışlarda bulunmuştur (A raketi fırlatmış, B kötü sözler söylemiştir.). A oyuncusuna sarı kart ve B oyuncusuna sarı/kırmızı kart gösterilmelidir. Aynı anda veya biraz sonra olması fark etmez. Çiftlerin herhangi bir oyuncusuna yapılan uyarı veya ceza çift için geçerli olacaktır. Bu **çiftler** maçının bir sonraki seti 0-1 ya da 1-0 skorla ihlalde bulunan çiftin rakibi lehine başlar. Bu takım maçının bir sonraki bireysel maçında her oyuncu sarı kartla başlar.
- Kartlar bireysel maçlar (tekler ve çiftler) arasında geçerli olur, ancak ceza sayıları geçerli olmaz.
- 17.3.4. Bir takım maçındaki uyarıların ve cezaların daha sonraki maçlara aktarılabilmesi için kaydedilmesi gerekir. Bununla beraber, bireysel maçlarda da kayıt tutulması tavsiye edilir. Bu kayıt, başhakemin, örneğin bir oyuncuyu diskalifiye edip etmeyeceğine karar verirken ısrarcı kötü davranışları hesaba katmasını kolaylaştıracaktır. Kayıt, maçın hangi aşamasında hangi oyuncunun uyarıldığını veya cezalandırıldığını, hatanın kısa bir tanımı ile beraber iade edilen maç kâğıdı üzerinde uygun bir not şeklinde olabilir. Bu uyarı kaydı benzer nedenlerden dolayı öğütçüler için de tutulmalıdır.
- 17.3.5. Bir öğütçü aleyhine ceza sayısı vermek açıkça uygulanmaz. Ayrıca, antrenörün sorumlu olduğu bir oyuncu aleyhine de ceza sayısı vermek adil olmaz. Resmi bir uyarıdan sonra bir antrenör kötü davranmaya devam ederse kendisine kırmızı kart gösterilmeli ve maçın sonuna kadar, takım maçı ise takım maçının sonuna kadar oyun alanının dışına gönderilmelidir. Bu eylem olduğunda, başhakeme bildirilmelidir.

- 17.4.2 *Usually, the referee learns of instances of bad behaviour from the umpire, but he or she may sometimes be able to see them and to take action before the umpire has invoked his or her attention. He or she can also anticipate possible problems by, for example, watching at least part of any match involving a player who has previously been warned or penalised for bad behaviour, to make sure that such behaviour does not continue.*
- 17.4.3 *Even where there has been no previous incident it may be obvious from the reaction of spectators that one or more of the players in a match is/are misbehaving. By watching the match, the referee may find that the umpire is no longer in control of play and in this situation he or she should take action on his or her own initiative, either by telling the umpire what he or she must do or by dealing directly with the offending player.*

## **18 MATCH CONDUCT**

### **18.1 Score Calling**

- 18.1.1 *The umpire should call the score clearly, taking care that the tone of his or her voice does not suggest partiality towards one player or pair; he or she may place a slight emphasis on the number of points that has changed as a result of the rally. If he or she is using a microphone he or she may need to adjust his or her speaking level, and/or the position of the microphone, and he or she should remember that it may well cause remarks that were not intended for the public to be generally audible.*
- 18.1.2 *The score should normally be called as soon as the rally has been decided and the umpire should not wait until he or she judges that the players are ready to resume play. However, if there is loud applause or a player is retrieving the ball from the back of the playing area he or she may prefer to delay his or her call slightly until he or she is satisfied that both players or pairs will be able to hear it.*
- 18.1.3 *The umpire should call first the number of points scored by the player or pair due to serve next, then the number of points scored by the opposing player or pair. At a change of service, he or she should point to the next server. This may be followed by the name of the next server. Whether or not to name the server should be covered at the referee's briefing, with the main aim being that all umpires at an event act consistently. If it is not covered at the referee's briefing, it is recommended not to call the server's name at each change of service. At the start of a game, the server's name should be announced first.*
- 18.1.4 *Whilst it is optional for the umpire to use the players' names, he or she should be sure how to pronounce players' names correctly. The umpire should verify correct pronunciation before the match is started.*
- 18.1.5 *When each player or pair has scored, say, 4 points the score may be called either as "4-4" or "4-all"; the score 0 may be expressed as either "zero" or "love". At the start of a game, the umpire should announce "Smith to serve", "Love all" or "Zero-Zero", to avoid the risk of players starting before the call is complete. If the rally is a let, the umpire should repeat the existing score, to confirm that no point has been scored.*
- 18.1.6 *In a team match the name of the team may be used instead of, or as well as, the player's name. It is, however, a requirement to point to the next server. Thus, in a team match between France and Poland, the opening announcement could be "Kinski of Poland to serve, 0-0". During an individual game the score might be called as "6-4, France" and the announcement after an individual match could be "11- 6 Game to Poland, Poland wins by 3 games to 0; Poland leads by 1 match to 0".*
- 18.1.7 *In an international competition both the score and, when the expedite system is in operation, the number of strokes must normally be called in English, but a different language may be used by agreement between the umpire and both players or pairs. Other announcements should be made in English unless it is clear that another language is more acceptable to spectators.*
- 18.1.8 *See Appendix D for Field of Play Procedures.*

### **18.2 Signals**

- 18.2.1 *In addition to calling the score, it is recommended that the umpire use hand signals to indicate certain decisions, especially where the noise level makes it difficult for a score call to be heard. Even if the umpire delays his or her call to allow for a burst of applause to subside or a player to return from retrieving the ball, a prompt signal will allow score indicators to be updated without having to wait for the score to be announced.*
- 18.2.2 *The umpire must point with his or her hand to the next server at a change of service. He or she may also indicate the award of a point by raising the arm nearer to the player or pair who won it, so that the upper arm is horizontal, and the forearm is vertical, with the closed hand upward. If he or she declares a let or wishes to delay the resumption of play he or she should raise one hand above his or her head, and the assistant umpire should use the same*

## **17.4. Başhakemin Sorumluluğu**

- 17.4.1. Başhakem; bir oyuncuyu suçun ciddiyetine göre bir maçtan, bir yarışmadan veya bütünüyle bir turnuvadan diskalifiye edebilir. Bu, başhakem için bir karar konusudur ancak, bir oyuncu 2 ceza sayısı (2. sarı/kırmızı kartlar) verildikten sonra kötü davranışına devam ettiği için başhakeme bildirilir ise başhakem normal olarak kırmızı kart göstererek oyuncuyu diskalifiye edecektir. Aynı zamanda çok ciddi durumlarda; başhakem, oyuncunun kendi federasyonuna resmi bir rapor yazdırabilir.
- 17.4.2. Başhakem, kötü davranış örneklerini çoğunlukla hakemden öğrenir. Fakat bazen bunları kendisi de görebilir ve maç hakeminin dikkatini çekmeden önce kendisi harekete geçebilir. Bununla beraber, başhakem; bu tür davranışların devam etmediğinden emin olmak için kötü davranış yüzünden daha önceden uyarı almış veya cezalandırılmış bir oyuncunun maçının bir bölümünü izleyerek olası sorunları önceden tahmin edebilir.
- 17.4.3. Önceden bir olay meydana gelmese bile, bir maçta; bir ya da daha fazla oyuncunun kötü davranmakta olduğu seyircilerden gelen tepkiden açıkça bellidir. Başhakem maçı izleyerek hakemin artık oyunu kontrol edemediğini anlayabilir. Bu durumda hakeme ya ne yapması gerektiğini söylemeli ya da suç işleyen oyuncu ile doğrudan muhatap olarak kendi inisiyatifi ile hareket etmelidir.

## **18. MAÇ YÖNETİMİ**

### **18.1. Sayıların Söylenişi**

- 18.1.1. Hakem, ses tonunun bir oyuncu veya çiftin tarafını tuttuğu izlenimi vermediğine dikkat ederek, sayıları anlaşılır şekilde söylemelidir. Ancak, rallinin sonucu olarak değişen sayılar üzerinde hafifçe vurgu yapabilir. Mikrofon kullanılıyorsa, kendi ses seviyesini ve/veya mikrofonun konumunu ayarlama gereği olabilir. Ayarsız ses seviyesi, seyircileri ilgilendirmeyen konuşmaların mikrofon vasıtasıyla duyulması için iyi bir nedendir.
- 18.1.2. Sayılar normal olarak ralli sonucuna karar verilir verilmez söylenmeli ve hakem oyuncuların yeniden oyuna başlamaya hazır oldukları kararını verene kadar beklememelidir. Bununla beraber, eğer çok fazla alkışlama sesi varsa veya bir oyuncu oyun alanı dışına kaçan topu alıp geri getiriyorsa, hakem her iki oyuncu veya çiftin duyabileceğinden tatmin olana kadar sayıları söylemeyi biraz geciktirmeyi tercih edebilir.
- 18.1.3. Hakem, önce servis atacak olan oyuncunun veya çiftin sayılarını daha sonra rakip oyuncu veya çiftin sayılarını söylemelidir. Servis değişiminde servis atacak oyuncu işaret edilecektir. Bunu, servis atacak oyuncunun adı izleyebilir. Bir yarışmadaki tüm hakemlerin tutarlı hareket etmesi temel amacı ile servisçinin adının söylenip söylenmeyeceği başhakem bilgilendirme toplantısında konuşulmalıdır. Eğer başhakem bilgilendirme toplantısında bu durum konuşulmamışsa, her servis değişiminde servisçinin adının söylenmemesi tavsiye edilir. Her setin başlangıcında, ilk önce servisçinin adı söylenmelidir.
- 18.1.4. Oyuncuların isimlerini söylemek tercihe bağlı olmakla beraber, hakem oyuncuların isimlerinin doğru olarak nasıl telaffuz edileceğinden emin olmalıdır. Doğru telaffuz maçın başlamasından önce öğrenilmelidir.
- 18.1.5. Her oyuncu ya da çift sayı kazandığında örneğin; 4'er sayıya ulaştıklarında skor; ya dört-dört (4-4) ya da dörder (Four all) şeklinde söylenebilir. 0 (sıfır) sayısı ya "zero" ya da "love" şeklinde ifade edilebilir. Setin başında hakem, "0-0 Okan" şeklinde anons yapabilir ama en iyisi, anons bitmeden oyuncuların oyuna başlama riskinden kaçınmak için "Servis atan Okan 0-0" şeklinde söylemektir. Eğer ralli let olmuş ise, hakem başka sayı olmadığının doğrulanması için mevcut sayıları tekrarlamalıdır.
- 18.1.6. Takım maçında, oyuncunun adı ve takım adı veya sadece takım adı kullanılabilir. Bununla birlikte, bir sonraki servisçiyi işaret etmek bir gerekliliktir. Örneğin, Fransa ile Polonya arasındaki bir takım maçında başlangıç anonsu "Servis atan Polonya'dan Kinski, 0-0" şeklinde olabilir. Set süresince skor "6-4 Fransa" şeklinde söylenebilir. Bir bireysel maçtan sonra anons; "11-6, Set Polonya'nın, Polonya 3-0 kazandı. Polonya, maçta 1-0 önde." şeklinde olabilir.
- 18.1.7. Bir uluslararası yarışmada çabuklaştırılmış sisteme geçildiğinde hem skor hem de vuruş sayısı normal olarak İngilizce söylenmelidir. Fakat, hakem ile her iki oyuncu veya çiftin anlaşmasıyla farklı bir dil kullanılabilir. Bir başka dilin seyirciler tarafından daha kabul gören bir dil olduğu belirgin olmadıkça, diğer anonslar İngilizce olarak yapılmalıdır.
- 18.1.8. Oyun Alanı Uygulamaları için Ek-D'ye bakınız.

### **18.2. İşaretler**

- 18.2.1. Sayıları söylemenin yanı sıra kesin kararlılığını göstermesi için, bilhassa gürültü nedeniyle sayıların duyulmasının zorlaştığı durumlarda; hakeme el işaretlerinin de kullanması önerilir.

signal to attract the umpire's attention when he or she makes a decision within his or her jurisdiction. Hand signals should be clear and positive, but they must not be unnecessarily flamboyant or aggressive.

- 18.2.3 See Appendix C for examples of correct hand signals and recommended calls by the umpire and assistant umpire during match situations. The judgement on illegal services is one of the most challenging situations of table tennis officiating because there are so many kinds of illegal service actions that cannot be expressed by a single hand signal. Both umpire and assistant umpire are recommended to use these hand signals to allow not only players but also coaches and spectators to understand the situation better. The umpire or assistant umpire will first show the hand signal for the illegal service. If the player questions or asks for clarification, the umpire or assistant umpire will verbally communicate using the simple term e.g. not high enough or below the playing surface.

### **18.3 Time Keeping**

- 18.3.1 The timekeeper must time the practice period, intervals between games and any authorised suspension of play. During a game, the timer should be stopped during significant breaks in play and re-started as soon as the next rally begins. Examples of such breaks are pauses for towelling, the change of ends in the last possible game of a match, delays while the ball is being retrieved from outside the playing area and appeals to the referee. Retrieving the ball while still in the playing area is not a reason to stop the timer.

### **18.4 Explanations**

- 18.4.1 It is not usually necessary to have to explain umpiring decisions, and gratuitous announcements should be avoided. For example, if a player serves the ball into the net, he or she has clearly not made a good service and there is no need to call "fault". If, however, the rally is decided in a way that does not automatically end play or which may not be obvious a brief explanation may be given, using standard hand signals and/or the standard terms listed below.

- 18.4.2 The recommended explanatory terms are,

service not good	"fault".
net touched by player, clothing or racket	"touched net".
playing surface moved	"moved table".
free hand touched playing surface	"hand on table".
ball obstructed by player	"obstruction".
ball touched same court twice	"double bounce".
ball deliberately struck more than once by same player	"double hit".
ball struck by wrong player in doubles	"wrong player".
in doubles service, ball touched wrong half-court	"wrong side".

- 18.4.3 A fuller explanation should be given if necessary - for instance, where a service has been ruled illegal and the player is not sure which of the requirements he or she failed to meet. Language problems can often be overcome by the use of signs, such as pointing to the edge of the playing surface if a player has not noticed that the ball touched it, or demonstrating an aspect of service action that has been penalised (See Appendix C).

## **19 SCORE INDICATORS**

- 19.1 The score is usually displayed on one or more score indicators. The correct use of score indicators is an important element in the presentation of a match and the umpire should make sure that the officials operating them are aware of their duties. Operators must await the umpire's call or signal before changing the score and must never anticipate decisions that they do not have the authority to make.
- 19.2 Most score indicators have two sets of large numbers to show the points scores and two smaller sets of numbers for the games scores. These indicators can provide a great deal of useful information, provided they are used consistently. Before a match the games score indicators should be left blank and not set to 0-0 (see Appendix A) until both players or pairs arrive in the playing area, as a guide to whoever is controlling the programme of play.
- 19.3 Before a game starts the points score indicators should be blank and should not show "0-0"; this score should be displayed only when the umpire calls it to announce the start of the game. At the end of a game, the indicators should be left showing the final points score until just before the start of the next game, for the benefit of spectators, before being returned to the blank position.

Hakem, alkış sesinin dinmesine ya da kaçan bir topu almaya giden oyuncunun dönmesine olanak sağlayacak kadar sayıların söylenmesini geciktirse bile, hemen verilen bir işaret, sayıların anons edilmesini beklemeden sayı panosunun düzeltilmesine fırsat tanıyacaktır.

- 18.2.2. Hakem, servis değişiminde yeni servisçiyi eliyle işaret etmelidir. Sayıyı kazanan oyuncu veya çiftin tarafındaki kolunu üst kol kısmı yatay, ön kol kısmı dikey durumda ve kapalı el yukarı bakacak şekilde sayı verdiğini belirtebilir. Eğer, hakem let derse veya oyunun yeniden başlamasını geciktirmeyi isterse, bir elini başının üstünde bir seviyeye kaldırmalıdır. Yardımcı hakem kendi iradesiyle bir karar verdiğinde maç hakeminin dikkatini çekmek için aynı işareti kullanmalıdır. El işaretleri açık ve kesin olmalı, gereksiz olarak abartılı ve kışkırtıcı olmamalıdır.
- 18.2.3. Maç yönetimi sırasında, hakem ve yardımcı hakemin doğru el işaretleri örnekleri ve önerilen anonsları için Ek-E'ye bakınız. Kural dışı servisler hakkında karar vermek masa tenisi hakemliğinin en zorlu durumlarından biridir. Çünkü tek bir el işaretiyle ifade edilemeyecek kadar çok sayıda kural dışı servis hareketi vardır. Hem hakemin hem de yardımcı hakemin, sadece oyuncuların değil antrenörlerin ve seyircilerin de durumu daha iyi anlamalarını sağlamak için bu el işaretlerini kullanmaları önerilir. Hakem veya yardımcı hakem ilk olarak kural dışı servis için el işaretini gösterecektir. Oyuncu soru sorar veya açıklama isterse, hakem veya yardımcı hakem yeterince yüksek değil veya oyun yüzeyinin altında gibi basit bir terim kullanarak sözlü olarak iletişim kuracaktır.

### 18.3. Zaman Tutma

- 18.3.1. Zaman tutucu; alışma çalışması süresine, setler arasındaki süreye ve yetki verilen oyun duraklama sürelerine ait zamanı tutmalıdır. Set sırasında kronometre oyundaki önemli beklemler sırasında durdurulmalı ve ilk ralli başlar başlamaz tekrar başlatılmalıdır. Bu tür beklemlere örnek; havlu ile kurulanma, maçın mümkün olan son setinde sahaların değişimi ve oyun alanı dışına kaçan topun getirilmesinde geçen gecikmelerdir. Oyun alanı içinde olan topu almak, kronometreyi durdurmak için bir sebep değildir.

### 18.4. Açıklamalar

- 18.4.1. Hakemlik kararlarının açıklanma zorunluluğu çoğunlukla yoktur ve keyfi anonslardan kaçınılmalıdır. Örneğin; bir oyuncu servisini nete değdirmiş ise açıkça iyi bir servis atmamıştır ve "hata" demek gereksizdir. Bununla beraber, eğer ralli oyunu otomatik olarak durdurmayacak şekilde sonuçlanmış veya çok belirgin değil ise standart el işaretlerini ve/veya standart terimleri kullanarak kısa bir açıklama yapılabilir.
- 18.4.2. Önerilen açıklayıcı terimler şunlardır:
- Kural dışı servis atılması ..... "Hata"
  - Oyuncunun kendisi, giysisi veya raketinin nete değmesi ..... "Nete Temas"
  - Oyun yüzeyinin hareket etmesi ..... "Masa Oynadı"
  - Oyun yüzeyine serbest elin değmesi ..... "El Masada"
  - Topun oyuncu tarafından engellenmesi ..... "Engelleme"
  - Topun aynı sahaya iki kez temas etmesi ..... "Çiftleme"
  - Topun aynı oyuncu tarafından kasten iki kez vurulması ..... "Çift Vuruş"
  - Çitlerde topun yanlış oyuncu tarafından vurulması ..... "Yanlış Oyuncu"
  - Çiftlerde serviste topun yanlış yarı sahaya değmesi ..... "Yanlış Saha"
- 18.4.3. Gerektiğinde daha ayrıntılı açıklama yapılabilir. Örneğin; bir servisin kural dışı sayılması halinde oyuncu hangi gereği yerine getiremediğinden emin değilse. Dil sorunları çoğu kez işaretlerle çözülebilir. Örneğin; bir oyuncu topun yan yüze değdiğini görmemiş ise, yan yüz işaret edilebilir veya cezalandırılacak olan servisin şekli oyuncuya gösterilebilir." (Ek-C'ye bakınız.).

## 19. SAYI TABELALARI

- 19.1. Sayılar çoğunlukla bir ya da daha fazla sayı tabelası üzerinde gösterilir. Sayı tabelasının doğru kullanımı bir maçın sunumunda önemli bir unsurdur. Hakem; sayı tabelasını kullanan görevlilerin görevlerinin bilincinde olduklarından emin olmalıdır. Sayı tabelasını kullananlar, sayıları çevirmeden önce hakemin sayıları söylemesini veya işaretini beklemek zorundadırlar ve vermeye yetkili olmadıkları sayıları asla önceden belirtmemelidirler.
- 19.2. Sayı tabelaları genellikle skor gösteren ve büyük rakamlardan oluşan iki sayı grubuna ve set sayılarını belirlemek üzere daha küçük rakamlardan oluşan ayrı iki sayı grubuna sahiptir. Bu sayı grupları doğru kullanıldıklarında, pek çok faydalı bilgi verebilirler. Maç öncesi set sayıları



- 19.4 *In no circumstances should the result of a game be shown simultaneously on the points and games score indicators. The games score should not be changed until the final points score in that game is reset so that, for example, until shortly before the start of the 4th game of a match the indicators may show a games score of 1 to each player and a point's score of 11-7, but not 2-1 and 11-7.*
- 19.5 *Score indicators are normally placed in front of the umpire or assistant umpire, or both, facing towards the players, and in this position, it is often difficult for spectators seated at the ends of the playing area to see them. The operator may rotate it by up to 45° to his or her left and/or right at suitable intervals during play, such as at a break for towelling or when retrieving the ball from the rear of the playing area, or at change of service. Provided the score indicator is reasonably light, and the operator feels it is necessary to do so, the operator may also raise the score indicator whilst rotating it.*
- 19.6 *Most manual score indicators can display points scores up to about 20 and rarely will the score in a game exceed this figure. If this stage is reached it is suggested to revert to 10-10, a score at which the alternation of service is expected. However if there are electronic scoreboards also in use, or the manual score indicator doesn't stop at 20 (e.g. 25), it is better to revert to 0-0 (or 5-5 if the scoreboard stops at 25) to avoid confusion. For example, if the score is shown as 21-20 on the electronic scoreboard (or 26-25 on a manual scoreboard which goes to 25) it is better to show 1-0 (or 6-5) on the manual indicator rather than 11-10.*
- 19.7 *See Appendix A for examples of the correct use of score indicators.*

## **20 CONCLUSION**

- 20.1 *Whether working alone or as part of a team, the work of match officials can be difficult and demanding. They must be fair but not indulgent, firm but not officious and confident without being obtrusive. For most people these qualities are acquired only through experience, but it is hoped that the guidance given in this booklet will be of assistance to all those seeking to improve their competence as match officials.*

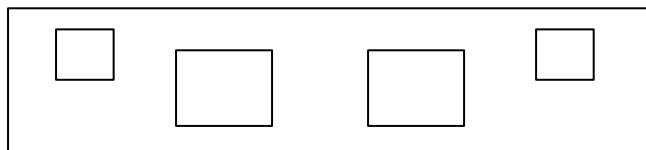
- boş bırakılmalı ve her iki oyuncu veya çift oyun alanına gelene kadar 0 (sıfır)'ı göstermemelidir. Böylece oyunların program akışını kontrol eden ilgililere bir kılavuz görevi yapmış olurlar.
- 19.3. Bir set başlamadan önce, sayı tabelası boş bırakılmalı, 0–0'ı göstermemelidir. Sayılar sadece hakem set başlangıcını duyurmak için sayıları söylediğinde çevrilmelidir. Bir setin sonunda; sayı tabelası boş pozisyona getirilmeden önce seyircilerin yararı için diğer set başlangıcının hemen öncesine kadar son sayıları gösteren şekliyle bırakılmalıdır.
- 19.4. Hiçbir koşulda, bir setin sonunda oyun sayıları ve set sayıları sayı tabelasında aynı anda gösterilmemelidir. Set sayıları, o setteki son oyun sayıları sıfırlanana kadar değiştirilmemelidir. Örneğin, bir maçın 4. setinin başlamasından hemen öncesine kadar sayı tabelası; setleri 1–1 ve sayıları 11–7 olarak gösterebilir fakat setleri 2–1, sayıları 11–7 olarak gösteremez.
- 19.5. Sayı tabelaları normal olarak, hakemin veya yardımcı hakemin veya her ikisinin birden önünde, yüzleri oyunculara dönük olarak bulunurlar. Bu konumları ile oyun alanının kenarlarında oturan izleyiciler tarafından izlenmeleri genellikle zordur. Sayı tabelasını kullanan, oyun süresince uygun aralıklarla, örneğin havlu kullanma aralarında veya arenanın arkalarından topun alınması ya da servisin el değiştirmesi sırasında tabelayı soluna ve/veya sağına 45°'ye kadar çevirebilir. Sayı tabelasının oldukça hafif olması ve kullanıcının o şekilde yapmasının gerekli olduğuna inanması koşulu ile kullanıcı sayı tabelasını sağa sola çevirirken yukarıya da kaldırabilir.
- 19.6. Birçok manuel sayı tabelası sayıları yaklaşık 20'e kadar gösterebilir ve bir sette sayılar nadiren bu rakamı geçer. Genellikle en iyisi, sayıları servis değişiminin beklendiği skor olan 10–10'a geri getirmektir. Ancak elektronik sayı tabelaları ve manuel sayı tabelaları aynı anda kullanılıyorsa ve manuel sayı tabelası 20'de bitmiyorsa (örneğin 25), karışıklığı önlemek için 0–0'a (veya sayı tabelası 25'te duruyorsa 5–5'e) getirmek daha iyidir. Örneğin, skor elektronik sayı tabelasında 21–20 (veya 25'e giden manuel sayı tabelası 26–25) olarak gösteriliyorsa, manuel sayı tabelasında 11–10 yerine 1–0 (veya 6–5) göstermek daha iyidir.
- 19.7. Sayı tabelasının doğru kullanım örnekleri için Ek-A'ya bakınız.

## **20. SONUÇ**

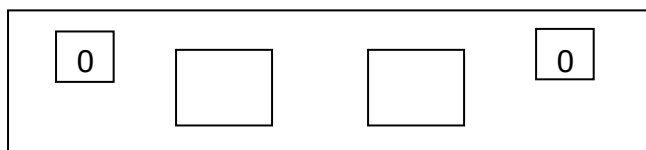
- 20.1. Tek başına veya bir ekibin elemanı olarak görev yaparken, maç görevlilerinin işi güç olabilir ve özveri gerektirebilir. Maç görevlileri adil olmalı fakat hoşgörülü olmamalı, kararlı olmalı ama işgüzar olmamalı ve taraf tutan değil, güvenilir olmalıdır. Çoğu kişi için bu nitelikler sadece deneyim ile elde edilebilir. Ümit ederiz ki, bu kitapçıkta verilen kılavuz bilgiler, maç görevlisi olarak yeteneklerini geliştirmek isteyen herkese yardımcı olacaktır.

## Appendix A - Match Procedure for Match Officials

- 1 If there is a call area, umpires must be present at the time given by the referee. In the call area the umpire should get the scoresheet, check the colour of the shirts, and shorts/skirt for team matches and doubles, that are brought by the players, check the name or back numbers, register the name of the advisers, execute the ball selection, and test the rackets (except for VOC). In case the racket is selected for official racket control, the racket should be brought to the Racket Control Centre.
- 2 Before going to the playing area, check that you have all the necessary equipment, such as net gauges (plastic and weighted), disc or coin for tossing, towel, balls, scoresheet, pen, stopwatch, and coloured cards. Make sure that you understand how to complete the scoresheet.
- 3 If possible, and not done earlier in the call-area, before entering the field of play make sure that team players, and doubles pairs of the same Association, in World, Olympic or Paralympic competition are similarly dressed and that opposing players or pairs are wearing shirts of clearly different colours; report any non-compliance that you cannot resolve, or any doubt about clothing or rackets, to the referee.
- 4 On arrival at the playing area, check that the table and surrounds are correctly positioned and that the net is properly adjusted for tension and height, that the clamp is properly affixed to the table and the net cord is not hanging down. The table should be quickly checked for cleanliness and wiped down if necessary. If a microphone is to be used, if practical make sure that it is working properly and that you know the correct voice level.
- 5 Set the indicators to the blank position – that is, so that they show no points or game scores (Figure 1). In a team match, check that the match score indicator is set correctly. When both players or pairs arrive in the playing area, set both game score indicators to "0" (Figure 2).



**Figure 1: Before players arrive.**

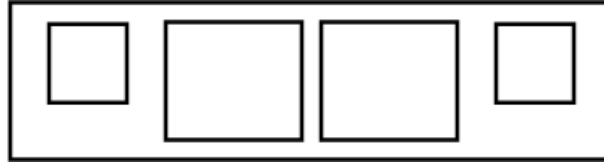


**Figure 2: When players arrive.**

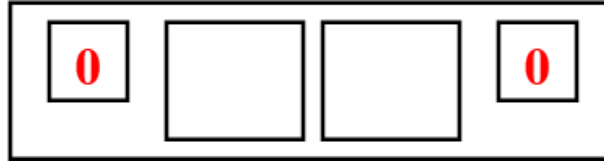
- 6 If not done earlier, before practice begins, check that the players shown on the score sheet are in the playing area and are wearing either their correct number or have their name displayed, and that their rackets are acceptable. If you leave this until later and there is a wrong player or an illegal racket, time spent practising will have been wasted.
- 7 Decide who will have the choice of service and ends by tossing a two-coloured disc or a coin in front of both players or pairs, making sure that they know how to call. Do not let the disc or coin fall on to the table and, preferably, not on to the floor.
- 8 When both players or pairs have made their choices, note on the scoresheet who is the first server and, in doubles, the first receiver. Unless you are certain of the correct way to pronounce the players' names, ask them how they wish their names to be called.
- 9 In an individual event, establish who the designated advisor is for each player or pair. In a team event, check that the number of people on the team bench, including players, coaches, and other team officials, does not exceed the permitted number.
- 10 Give the players a ball that you have taken at random, either from those they have chosen before the match or, if they have not chosen any, from a box of balls of the type specified for the competition. When the multi-ball system is in place use any one of the selected balls (see 6.2.2.1).
- 11 Time the practice period and recall players as soon as the permitted time is up. Make sure that they do not delay the start of the match after the practice period has ended.

## EK A - MAÇ GÖREVLİLERİ İÇİN ÖNERİLEN UYGULAMALAR

1. Eğer bir çağrı alanı varsa, hakemler başhakem tarafından verilen saatte orada bulunmalıdır. Çağrı alanında hakem maç kağıdını almalı, oyuncular tarafından giyilecek tişörtlerin ve takım maçları veya çiftler için şort/eteklerin rengini kontrol etmeli, isim veya sırt numaralarını kontrol etmeli, öğütçülerin ismini yazmalı, top seçimini gerçekleştirmeli ve raketleri kontrol etmelidir (VOC hariç). Raketin kontrol için seçilmesi durumunda, raket “Raket Kontrol Merkezine” getirilmelidir.
2. Oyun alanına gitmeden önce, ağ ölçer, kura için disk veya metal para, toplar, maç kâğıdı, kronometre ve ikaz kartları gibi tüm gerekli ekipmanın yanınızda olduğunu kontrol edin. Maç kağıdının nasıl doldurulacağını anladığınızdan emin olun.
3. Mümkünse, oyun alanına girmeden önce, takım oyuncularının ve aynı federasyona bağlı çift oyuncularının aynı giysilere sahip olduklarından, rakip oyuncuların veya çiftlerin açıkça farklı renklerden oluşan forma giydiklerinden emin olun. Çözemeyeceğiniz herhangi bir kural dışı durumu veya giysi ya da raketler hakkındaki herhangi bir şüpheyi başhakeme bildirin.
4. Oyun alanına varıldığında, masanın ve çevre panolarının doğru şekilde konumlandırıldığını, filenin gerginlik ve yükseklik açısından doğru şekilde ayarlandığını, file demir takımının masaya düzgün şekilde sabitlendiğini ve file ipinin aşağı sarkmadığını kontrol edin. Masanın temizliği hızlıca kontrol edilmeli ve gerekirse silinmelidir. Eğer bir mikrofon kullanılacaksa, mikrofonun düzgün çalıştığından ve doğru ses seviyesini bildiğinizden emin olun.
5. Sayı tabelasını tamamen boş pozisyona getirin, yani sayı tabelasında sayı ya da set sayıları olmayacaktır (Şekil 1). Bir takım maçında, takım isimlerinin yazılı olduğu maç sayı tabelasının doğru yerleştirildiğini kontrol edin. Her iki oyuncu ya da çift oyun alanına geldiğinde, her iki set sayısını 0'a getirin (Şekil 2).



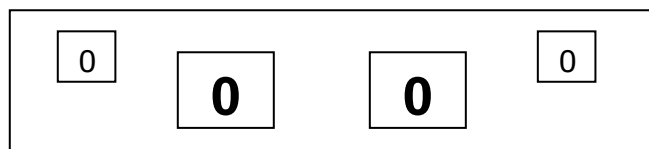
Şekil 1. Oyuncular gelmeden önce.



Şekil 2. Oyuncular geldiğinde.

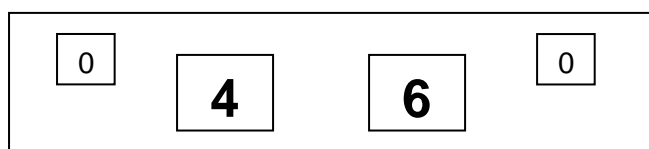
6. Eğer daha önce yapılmamış ise, alıştırma başlamadan önce, maç kâğıdındaki oyuncuların masadaki oyuncular olduğunu, oyuncuların sırtlarındaki numaraların ve isimlerin doğru olduğunu ve raketlerinin kurallara uygunluğunu kontrol edin. Bu kontrolü sonraya bırakırsan ve yanlış bir oyuncu veya kural dışı bir raket varsa, alıştırma için geçen süre boşa geçmiş olacaktır.
7. Oyuncuların kura öncesi yapılacak seçimleri bildiklerinden emin olarak, her iki oyuncu veya çiftin önünde iki tarafı renkli bir diski ya da bir madeni parayı döndürüp havaya atarak servis veya saha seçimini kimin yapacağına kurayla karar verin. Diskin ya da madeni paranın masa yüzeyine ya da yere düşmesine izin vermeyin.
8. Her iki oyuncu ya da çift seçimlerini yaptığında, kimin ilk servis atacağını ve çiftlerde kimin ilk karşılayan olacağını maç kâğıdı üzerine not alın. Oyuncuların adlarının doğru telaffuz biçiminden emin olmadıkça, onlardan adlarının nasıl söylenmesini istediklerini öğrenin.
9. Bir bireysel maçta, her bir oyuncu veya çift için belirlenen öğütçüyü tespit edin. Bir takım maçında; oyuncular, antrenörler ve diğer takım görevlileri dahil, “takım bankı (bench)” üzerindeki kişilerin sayısının izin verilen sayıyı aşmadığını kontrol edin.
10. Maçtan önce seçilmiş olan toplardan veya hiç seçilmemişler ise turnuva için belirlenmiş olan tipteki topların olduğu kutudan rasgele alınmış olan bir topu oyunculara verin. Çoklu top sistemi uygulandığında, seçilen toplardan herhangi birini kullanılmalıdır (6.2.2.1'e bakınız.).
11. Alıştırma süresinin saatini tutun ve izin verilen süre biter bitmez oyuncuları geri çağırın. Alıştırma süresi sona erdikten sonra, oyuncuların öğüt almadığından veya oyunun başlamasını geciktirecek başka bir şey yapmadıklarından emin olun.

- 12 *Before play starts, ensure that towels are placed in a receptacle provided near the umpire or assistant umpire and are not left draped over surrounds. Any other items, such as tracksuits and bags, should be placed outside the playing area.*
- 13 *When the players are ready point to and name the first server, call "love-all" or "zero-zero". In a team match, you may use the player's name or the team's name, or both. Set the points score indicators to "0-0" (Figure 3).*



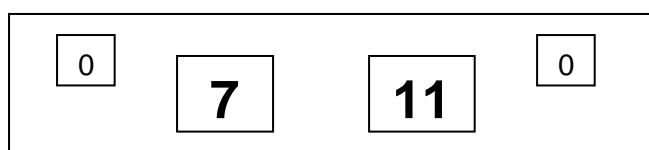
**Figure 3: At 0-0 in 1<sup>st</sup> game**

- 14 *Start the timer as the first player serves, stop, and re-start it for substantial breaks in play, such as time spent for towelling or retrieving the ball from outside the playing area. Call "time" if play lasts for 10 minutes, unless expedite is already in operation or at least 18 points in total have been scored.*
- 15 *After the end of each rally indicate the result by the appropriate hand signal, and as soon as practicable thereafter by calling the new score or repeating the last score in the event of a let. If there is to be a change of service, point to the next server. You may also name the next server. Do not change the indicators until the umpire has signalled or called the award of a point (Figure 4).*



**Figure 4: At 4-6 in 1<sup>st</sup> game**

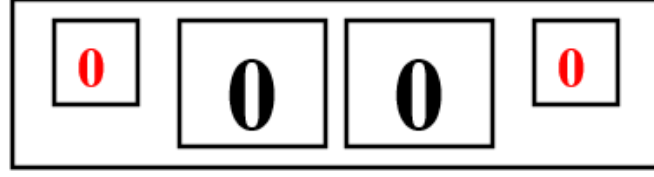
- 16 *Discourage players from wasting time by such means as seeking advice, wandering around the playing area between rallies, persistent bouncing of the ball before serving or prolonged discussion with a doubles partner.*
- 17 *Only during rallies, make sure that the players are not given advice, either by speech or by signals. On the first occasion warn anyone advising illegally; if the offence is repeated, send the adviser away from the playing area for the remainder of the match or, in a team match, for the remainder of the team match.*
- 18 *At the end of a game, call the score, announce the winner and. Leave the indicators showing the final points score, without changing the games score (Figure 5). Be alert and look for any misbehaviour immediately following the end of a game and record the result on the scoresheet.*



**Figure 5: At end of 1<sup>st</sup> game**

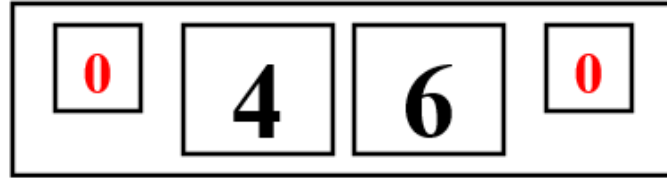
- 19 *If necessary, remind players that they must leave their rackets on the table between games unless you give permission for them to be removed. If they are removed, remember that they must be inspected again before the next game. However, if the racket is strapped to the hand allow the player to retain it that way.*
- 20 *After each game, and during authorised intervals, collect and retain the match ball. Check that surrounds are in their correct positions. Time the interval between games, and other authorised intervals, and recall players as soon as the permitted time is up.*
- 21 *During intervals, do not wander round the playing area talking to other match officials. Stay in your seat unless you need to move for reasons such as retrieving the ball or adjusting the table, net, or surrounds.*

12. Oyun başlamadan önce, havluların hakemin ya da yardımcı hakemin yanında bulunan havluluk içinde bulduklarından ve çevre panoları üzerinde asılı olmadıklarından emin olun. Eşofman, çanta gibi diğer eşyalar oyun alanının dışında olmalıdır.
13. Oyuncular hazır olduklarında, ilk servisçiyi işaret edin, adını söyleyin ve sıfır-sıfır diyerek oyunu başlatın. Takım maçında; oyuncunun adını, takım adını veya her ikisini söyleyebilirsiniz. Skor sayılarını “0-0”a getirin (Şekil 3).



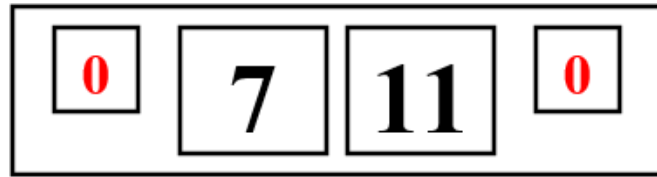
Şekil 3. 1. sette sayılar 0-0 iken.

14. İlk oyuncu servis attığında, kronometreyi çalıştırın. Kurulanma, oyun alanının dışına giden topun alınmasında geçen süre gibi oyun içindeki önemli duraksamalarda kronometreyi durdurup-çalıştırın. Daha önceden çabuklaştırılmış sisteme geçilmemiş ise veya her iki oyuncu ya da çift toplam 18 sayıya ulaşmamışlar ise, set süresi 10 dakika sürdüğünde “zaman” diye belirtin.
15. Her ralli bittikten sonra, olabildiğince hızlı bir şekilde, işaretle daha sonra da yeni sayıları söyleyerek veya bir let durumunda son sayıları tekrar ederek sonucu belirtin. Bir servis değişikliği olacaksa, yeni servisçiyi gösterin. Aynı zamanda, yeni servisçinin adını sayılabilir. Hakem işaret etmedikçe veya sayı anonsu yapmadıkça, sayı tabelasında değişiklik yapmayın (Şekil 4).



Şekil 4. 1. sette sayılar 4-6 iken.

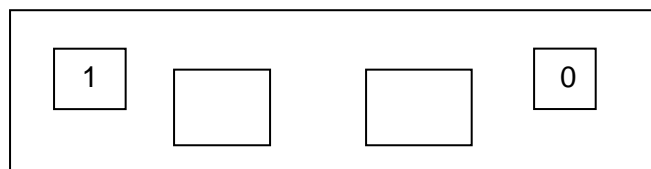
16. Ralliler arasında oyun alanında amaçsızca dolaşma, servis atmadan önce topu ısrarla zıplatma, öğüt alma veya çiftlerin birbiri ile uzun süren tartışmaları gibi yöntemlerle, oyuncuların zaman geçirmelerine izin vermeyin.
17. Ralliler sırasında, oyuncuların sözle veya işaretle öğüt almadıklarından emin olun. İlk seferinde, kural dışı öğüt vereni uyarın (sarı kart göstererek). Eğer suç tekrarlanır ise, öğütçüyü maçın geri kalanı için veya bir takım maçında; takım maçının geri kalanı için oyun alanından uzaklaştırın.
18. Set sonunda; skoru, kazananı ve mevcut set sayılarını söyleyin ve maç kâğıdı üzerine sonucu yazın. Set sayılarını değiştirmeden, sayı tabelasını son sayıları gösterecek şekilde bırakın (Şekil 5). Set veya maç bitiminde kötü davranış olup olmadığı konusunda dikkatli olun.



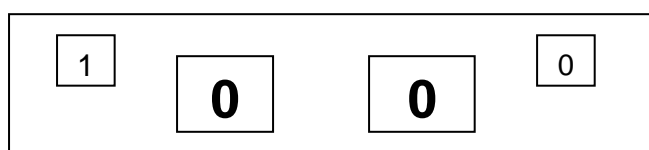
Şekil 5. 1. setin sonunda.

19. Eğer gerekiyorsa, oyunculara, aksine bir izin vermediğiniz sürece, set aralarında racketlerini masa üstüne bırakmaları gerektiğini hatırlatın. Eğer bırakmamışlarsa, diğer set başlamadan önce racketlerin yeniden kontrol edilmesi gerektiğini unutmayın. Bununla beraber, racket ele sarılı ise, oyuncunun racketi bu şekilde tutmasına izin verin.
20. Her setten sonra ve izin verilen aralarda maç topunu alın ve yanınızda bulundurun. Çevre panolarının yerlerini kontrol edin. Set arasındaki süreyi ve izin verilen araların sürelerini tutun ve izin verilen süre dolar dolmaz oyuncuları geri çağırın.
21. Maç içinde uygun aralarda, diğer görevliler ile konuşmayın, oyun alanında amaçsızca dolaşmayın. Oyun alanı içindeki topu almak veya masayı, neti ya da çevre panolarını düzetmek gibi nedenler için yerinden kalkma gereksinimi olmadıkça, sandalyede oturun.

- 22 Just before the players return for the next game, set the points score indicators to the blank position and alter the appropriate games score indicators to reflect the result of the previous game (Figure 6). Remember to change round any yellow, red or white markers. Set the points indicators to "0-0" when the umpire calls that score (Figure 7).

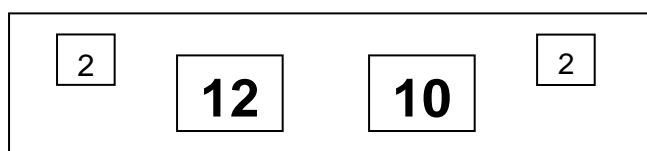


**Figure 6: Just before 2<sup>nd</sup> game**



**Figure 7: At 0-0 in 2<sup>nd</sup> game**

- 23 At the end of a match, announce the result and, in a team match, the new team match score. Complete the scoresheet and ask the players (in an individual match) or the team captains (in a team match) to sign it, as required. Often this is not necessary and whether to have the scoresheet signed should be covered at the umpires' briefing by the referee. Leave the indicators showing the final points score and the previous games score (Figure 8).



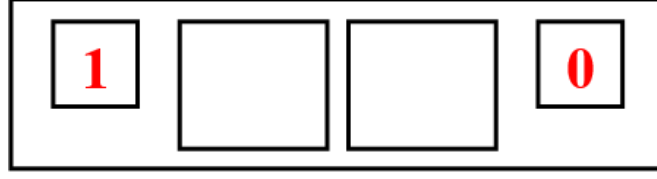
**Figure 8: At end of match**

- 24 Return the scoresheet promptly to the appropriate officials. Before leaving the playing area, collect the match ball and any spares, as well as any items of clothing, towels or other property that have been left behind. If necessary, collect rackets designated for an after-match test. Reset the indicators to the all-blank position (Figure 1).
- 25 Finally, make sure that you are aware of and are ready to apply any additional procedures or special methods of presentation that have been agreed for the particular competition at which you are officiating; if you are in any doubt, consult the referee.

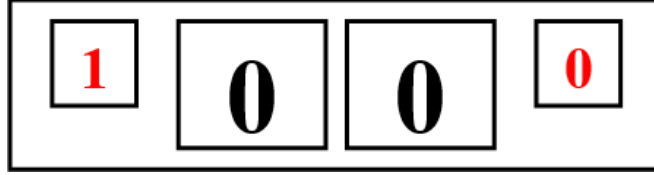
Training videos on procedures can also be found on the URC website:

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

22. Diğer set için oyuncular dönmeden az önce, sayı tabelasını boş pozisyona getirin ve set sayılarını önceki setteki skoru gösterecek hale getirin (Şekil 6). Varsa, sarı veya beyaz kartların yerini değiştirmeyi unutmayın. Hakem yeni set için 0-0 başlangıç anonsu yaptığında, sayı skorunu 0-0'a getirin (Şekil 7).

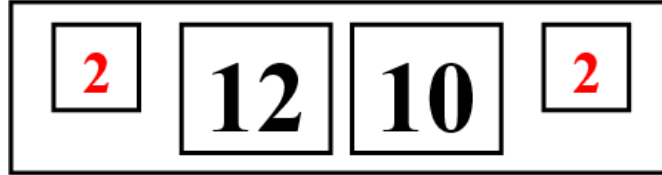


Şekil 6. 2. setten hemen önce.



Şekil 7. 2. sette sayılar 0-0 iken.

23. Maçın sonunda, maçın sonucunu; bir takım maçında yeni takım maçının skorunu söyleyin. Maç kâğıdını doldurun ve oyuncularından (bireysel maçta), kaptanlardan (takım maçında) gerekirse maç kâğıdını imzalamalarını isteyin. Genellikle bu gerekli değildir ve maç kâğıdının imzalatılıp imzalatılmayacağı konusu başhakem bilgilendirme toplantısında ele alınmalıdır. Sayı panosunu, son sayıları ve önceki set sayılarını gösterir durumda bırakın (Şekil 8).



Şekil 8. Maç sonunda.

24. Maç kâğıdını geciktirmeden ilgili görevliye geri götürün. Oyun alanını terk etmeden önce, maç topunu alın. Giysi, havlu veya diğer eşyaların oyun alanında kalmamasını sağlayın. Eğer gerekirse, maç sonrası kontrol için belirlenmiş olan raketleri alın. Sayı panosunu tamamen boş konumuna getirin (Şekil 1).
25. Son olarak, yönettiğiniz yarışma ile ilgili olarak yapılması istenen özel uygulamaları veya ek prosedürleri yerine getirdiğinizden emin olun. Herhangi bir şüphenez varsa başhakeme danışın.

Prosedürlerle ilgili eğitim videoları URC web sitesinde de bulunabilir:

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



## **Appendix B- Match Officials Code of Conduct**

*As with the high standard of professionalism and conduct required of players, ITTF requires a high standard of professionalism and conduct from its officials as well as all officials participating in ITTF sanctioned and recognized events. ITTF officials not observing the stated guidelines may be subject to a formal disciplinary process.*

*Match officials, especially while in official clothing, are ambassadors of the sport, of ITTF and of their Associations. At an international competition, they are the guests of the host Association and must respect its traditions and social customs. The following guidelines, which are not exhaustive, are intended as an aide-memoire on the aspects of conduct to which special attention should be given.*

### **1 MATCH OFFICIALS SHOULD**

- 1.1 Study and make sure they understand all the relevant rules, duties and procedures for the competition at which they are officiating.*
- 1.2 Be in good physical condition, with normal or corrected vision and normal hearing.*
- 1.3 Be in appropriate uniform and maintain their appearance and personal hygiene.*
- 1.4 Be prompt for all assignments.*
- 1.5 Maintain strict impartiality and avoid any relationship with players or coaches that might cast doubt on that impartiality.*
- 1.6 Refer all issues not related to their duties to the referee or other appropriate tournament official.*
- 1.7 Wherever practical, avoid unaccompanied and unobserved one-on-one activity (when in a supervisory capacity or where a power imbalance may exist) particularly with people under the age of 18 years.*
- 1.8 Ensure their decisions and actions contribute to a safe environment.*
- 1.9 Ensure their decisions and actions contribute to a harassment free environment.*
- 1.10 At all times conduct themselves in a professional and ethical manner, respecting the authority and interests of the referee, the organisers, other tournament officials, players and the public.*

### **2 MATCH OFFICIALS SHOULD NOT**

- 2.1 Discuss tournament incidents or other issues related to their duties with players, spectators, or media, but should refer any such matters to the referee and the tournament committee.*
- 2.2 Accept personal gifts from players, coaches, and teams. Gifts provided by a host organisation to all officials can be accepted.*
- 2.3 Consume alcoholic beverages or take drugs or medications that will inhibit performance before their match on the day they are to officiate.*
- 2.4 Publicly criticise other officials or otherwise bring the sport into disrepute, including use of social media.*
- 2.5 Tolerate harmful or abusive behaviours but report them to the Chair of the URC where the issue is not resolved to the satisfaction of the parties concerned.*

*Please refer to the ITTF Handbook for the policies adopted in relation to Anti-Harassment and Illegal Betting and Corruption.*

*The URC reserves the right to take action if an official deviates from this code of conduct.*

## **EK B - GÖREVLİLERİN YÖNETİM KURALLARI**

Oyunculardan istenen yüksek profesyonellik ve davranış standartlarında olduğu gibi, ITTF’de kendi görevlilerinden ve ITTF onaylı ve tanınmış etkinliklere katılan tüm görevlilerden yüksek profesyonellik ve davranış standartları talep etmektedir. Belirtilen kurallara uymayan ITTF görevlileri resmi bir disiplin sürecine tabi tutulabilir.

Maç görevlileri, özellikle üniformalım iken, kendi federasyonlarının, ITTF’nin ve sporun elçisi konumundadırlar. Bir uluslararası yarışmada, onlar, ev sahibi federasyonun misafiridirler ve o ülkenin sosyal adet ve geleneklerine uymalıdırlar. Aşağıdaki kılavuz, çok kısaca özel dikkat gösterilmesi gereken hususlarda bir hafıza tazeleme amacını taşımaktadır.

### **1. MAÇ GÖREVLİLERİNİN YAPMASI GEREKENLER:**

- 1.1. Görev aldıkları yarışma ile ilgili prosedürleri, görevleri ve tüm ilgili kuralları çalışmalı ve anladıklarından emin olmalıdır.
- 1.2. İyi bir fiziksel kondisyona, görme ve duyma yeteneğine sahip olmalıdır.
- 1.3. Uygun kıyafeti giymeli, görünümüne ve kişisel hijyenlerine dikkat etmelidir.
- 1.4. Her türlü göreve hazır olmalıdır.
- 1.5. Kesin tarafsızlığını korumalı ve tarafsızlığı konusunda şüphe yaratabilecek şekilde oyuncular ve antrenörler ile ilişkilerden kaçınmalıdır.
- 1.6. Kendi görev alanı içinde olmayan konularda Başhakeme veya diğer ilgili turnuva görevlilerine başvurmalıdır.
- 1.7. Her yerde, özellikle 18 yaşından küçük kişilerle refakatsiz ve gözetimsiz bire bir etkileşimlerden (gözetmen sıfatıyla veya güç dengesizliğinin olabileceği durumlarda) kaçınmalıdır.
- 1.8. Onların kararlarının ve eylemlerinin güvenli bir ortama katkıda bulunmasını sağlamalıdır.
- 1.9. Onların kararlarının ve eylemlerinin tacizden uzak bir ortama katkıda bulunmasını sağlamalıdır.
- 1.10. Hakemin, organizatörlerin, diğer turnuva görevlilerinin, oyuncuların ve halkın otoritesine ve çıkarlarına saygı göstererek her zaman profesyonel ve etik bir şekilde davranmalıdır.

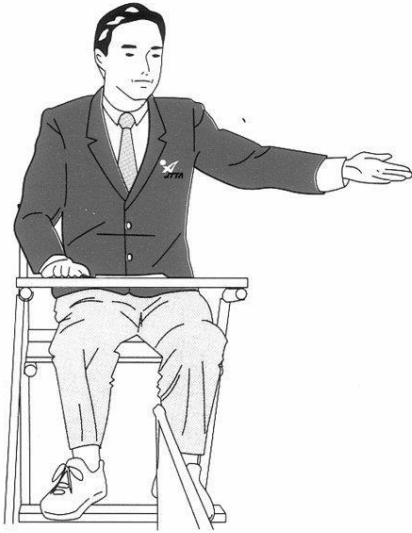
### **2. MAÇ GÖREVLİLERİNİN YAPMAMASI GEREKENLER:**

- 2.1. Turnuva ile ilgili olayları veya kendi görevleri ile ilgili diğer konuları, oyuncular, seyirciler veya medya ile görüşüp tartışmamalı, ancak bu tür konuları Başhakeme ve turnuva komitelerine götürmelidir.
- 2.2. Oyuncu, antrenör ve takımlardan makul değerler dışında hediye kabul etmemelidir. Ev sahibi organizasyonca tüm görevlilere verilen hediyeler kabul edilebilir.
- 2.3. Görev yapacakları gün, maçlarından önce, performanslarını etkileyecek ilaç veya tıbbi tedavi almamalı, alkollü içecekler kullanmamalıdır.
- 2.4. Diğer görevlileri açıkça eleştirmemeli veya sosyal medyanın kullanımı dahil sporu çirkinleştirecek başkaca davranışlarda bulunmamalıdır.
- 2.5. Zararlı veya taciz edici davranışlara hoşgörü göstermeyin. Onları Hakem/Başhakem Komitesine bildirin. Komite konuyu ilgili organların memnuniyetine göre çözmeyecektir.

Taciz karşıtı, kural dışı bahis ve rüşvet ile ilgili olarak kabul edilmiş olan ilkeler için lütfen ITTF el kitabına bakınız.

Eğer bir görevli bu davranış kuralları dışına çıkacak olursa, URC (Hakem/Başhakem Komitesi) tedbir alma hakkını saklı tutar.

## **Appendix C – Recommended Hand Signals and Calls**



*1. Next server and winner of game/match*



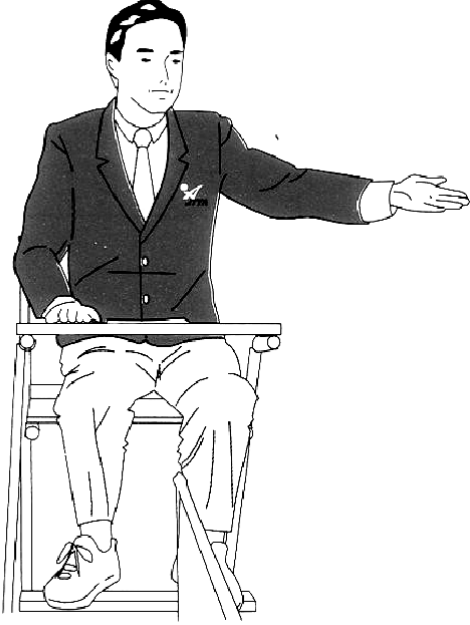
*2. Let/Stop*



*3. Point*

*When making hand signals ensure that they are clearly separated. For example, do not indicate a point with one arm and at the same time indicate the next server with the other arm.*

## EK C - ÖNERİLEN EL İŞARETLERİ VE ANONSLAR



1. Servisçi ve Set/Maç Kazanımı



2. Let/Dur



3. Sayı

El işareti verirken, işaretlerin birbirinden açıkça ayrı olması gerektiğinden emin olun. Örneğin, bir kol ile sayı işareti verirken aynı anda diğer kol ile servisçi işareti vermeyin.

**Hand Signals for Illegal Services**

- 1 If the ball does not rise at least 16cm after leaving the palm of the free hand, umpire or assistant umpire shall show the hand signal as shown in Figure 1

**Verbal communication: Not high enough**



Figure 1 Not high enough

- 1 If service does not start with the ball resting freely on the open palm of server's stationary free hand, umpire or assistant umpire shall show the hand signal as shown in Figure 2

**Verbal communication: Palm not open**

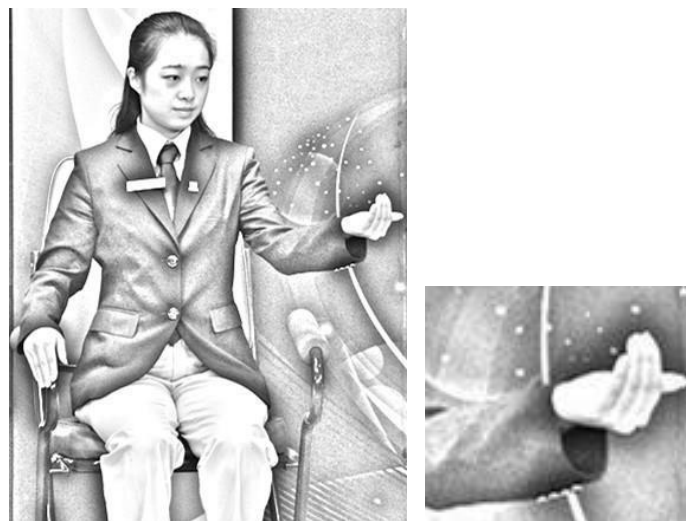


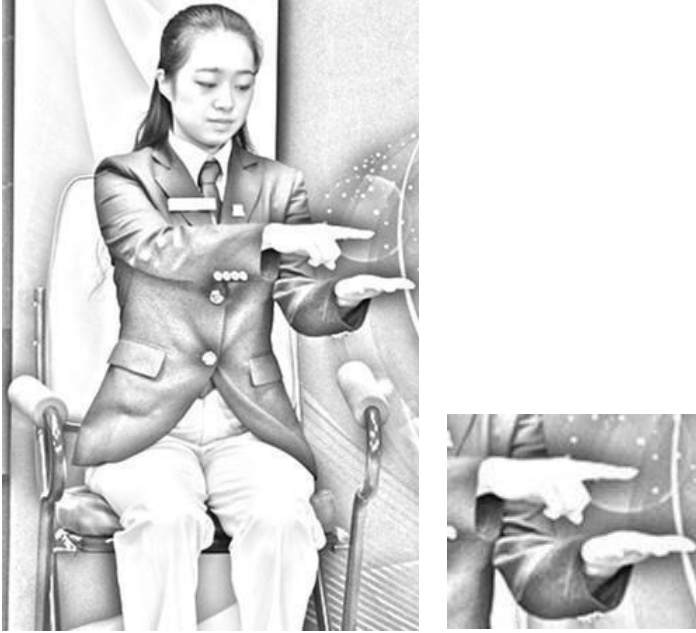
Figure 2 Palm not opened.

- 2 If service start with the ball resting freely on the fingers of server's stationary free hand, umpire or assistant umpire shall show the hand signal as shown in Figure 3

## KURAL DIŐI SERVİSLER İÇİN EL İŐARETLERİ

1. Top serbest elin avu içinden ıktıktan sonra en az 16 cm yükselmezse, hakem veya yardımcı hakem Őekil 1’de gösterildiĐi gibi el iŐaretini gösterecektir.

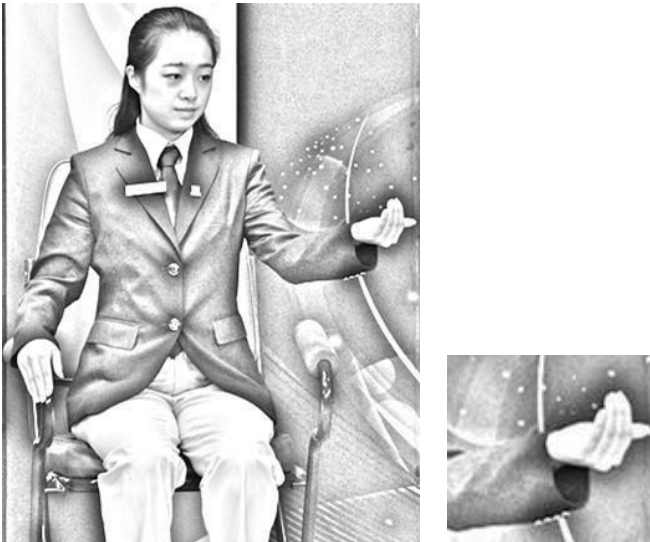
Sözlü İletiŐim: “YETERİNCE YÜKSEK DEĐİL.”



Őekil 1. Yeterince yüksek deĐil.

2. Servis, top servis atan oyuncunun sabit duran serbest elinin açık avu içinde serbeste dururken başlamazsa, hakem veya yardımcı hakem Őekil 2’de gösterildiĐi gibi el iŐaretini gösterecektir.

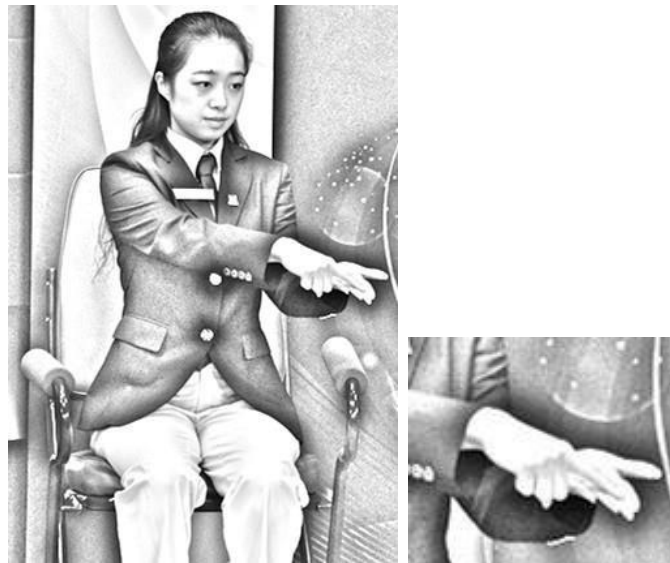
Sözlü İletiŐim: “AVU İÇİ AIK DEĐİL.”



Őekil 2. Avu içi açık deĐil.

3. Servis, top servis atan oyuncunun sabit duran serbest elinin parmakları üzerinde serbeste dururken başlarsa, hakem veya yardımcı hakem Őekil 3’te gösterildiĐi gibi el iŐaretini gösterecektir.

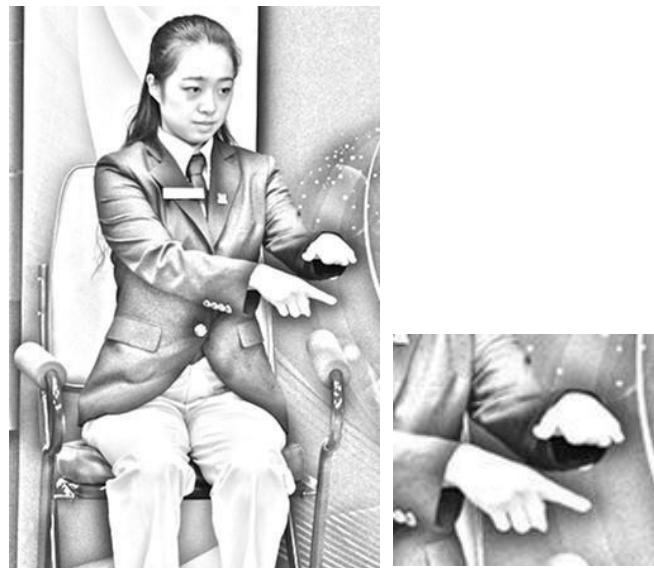
**Verbal communication: Ball resting on the fingers.**



*Figure 3 Ball resting on the fingers.*

- 3 If the ball is under the level of the playing surface from the start of service until it is struck, umpire or assistant umpire shall show the hand signal as shown in Figure 4

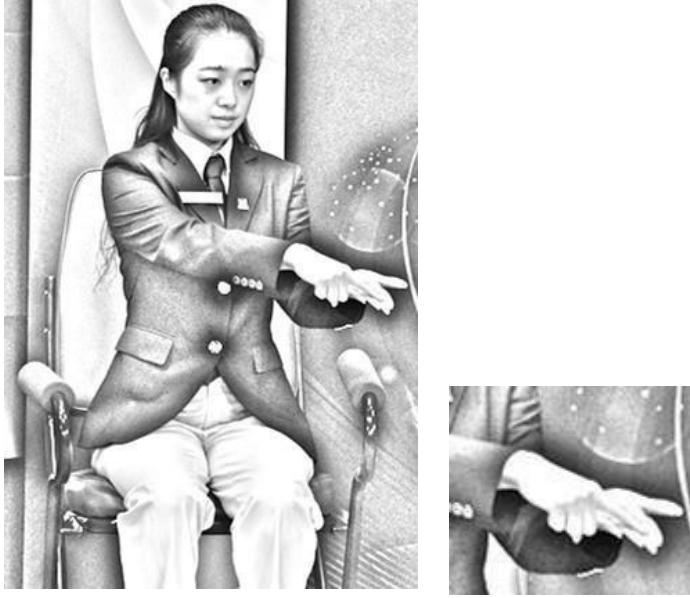
**Verbal communication: Below the playing surface**



*Figure 4 below the playing surface*

- 4 If the ball is inside the server's end line from the start of service until it is struck or is struck inside the server's end line, umpire or assistant umpire shall show the hand signal as shown in Figure 5

Sözlü İletişim: “TOP PARMAKLARIN ÜZERİNDE DURUYOR.”



Şekil 3. Top parmakların üzerinde duruyor.

4. Top, servisin başlangıcından vuruş yapılana kadar oyun yüzeyinin seviyesinin altındaysa, hakem veya yardımcı hakem Şekil 4’te gösterilen el işaretini gösterecektir.

Sözlü İletişim: “OYUN YÜZEYİNİN ALTINDA.”

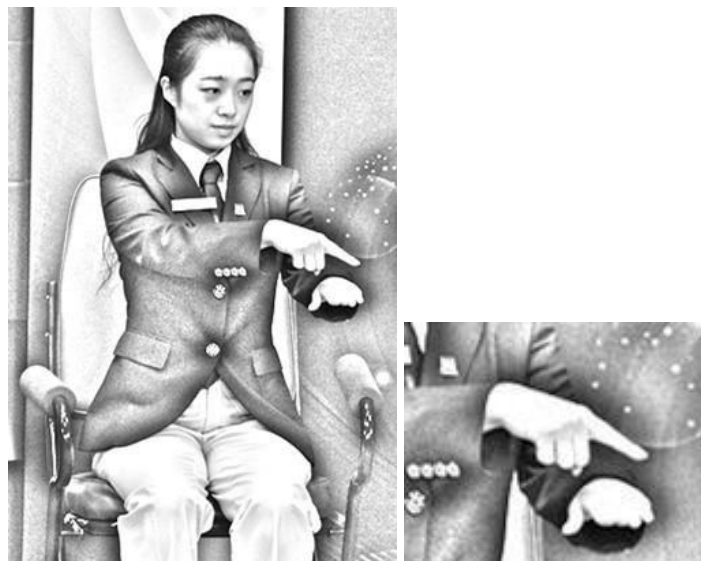


Şekil 4. Oyun yüzeyinin altında.

5. Top, servisin başlangıcından vuruluncaya kadar servis atanın uç çizgisinin içinde ise veya servisçinin uç çizgisinin içinde vurulmuş ise, hakem veya yardımcı hakem Şekil 5’te gösterilen el işaretini gösterecektir.



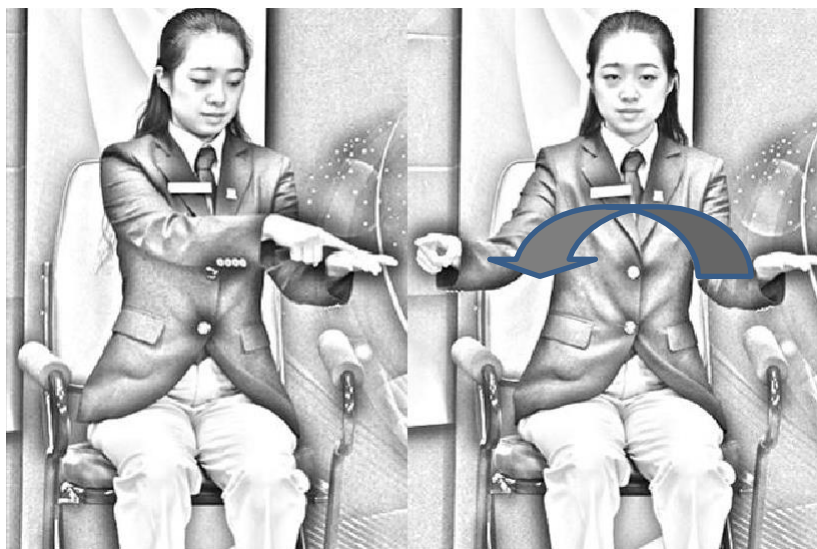
**Verbal communication: Inside the end line**



*Figure 5 inside the end line*

6 If the ball does not project near vertically upwards, umpire or assistant umpire shall show the hand signal as shown in Figure 6 (1) to 6 (2)

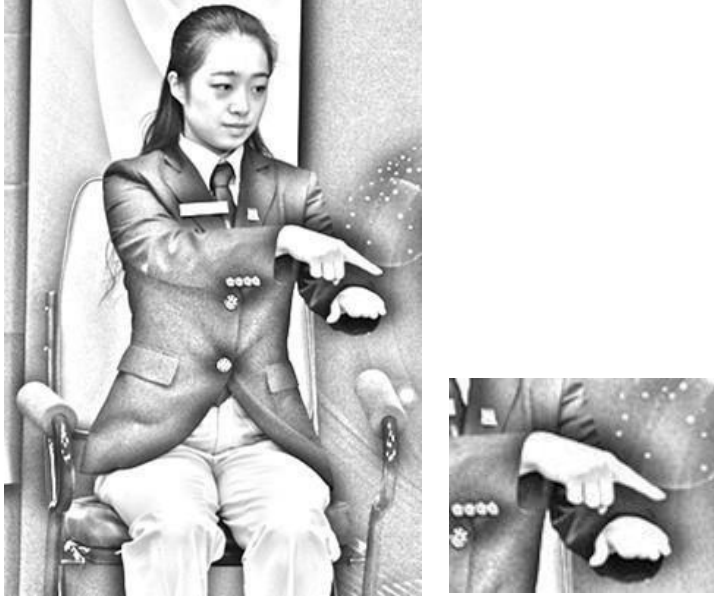
**Verbal communication: Not vertically**



*Figure 6(1) Not vertically      Figure 6(2) Not vertically.*

7 If the ball is hidden from the receiver by the server or his or her doubles partner or by anything they wear or carry, umpire or assistant umpire shall show the hand signal as shown in Figure 7

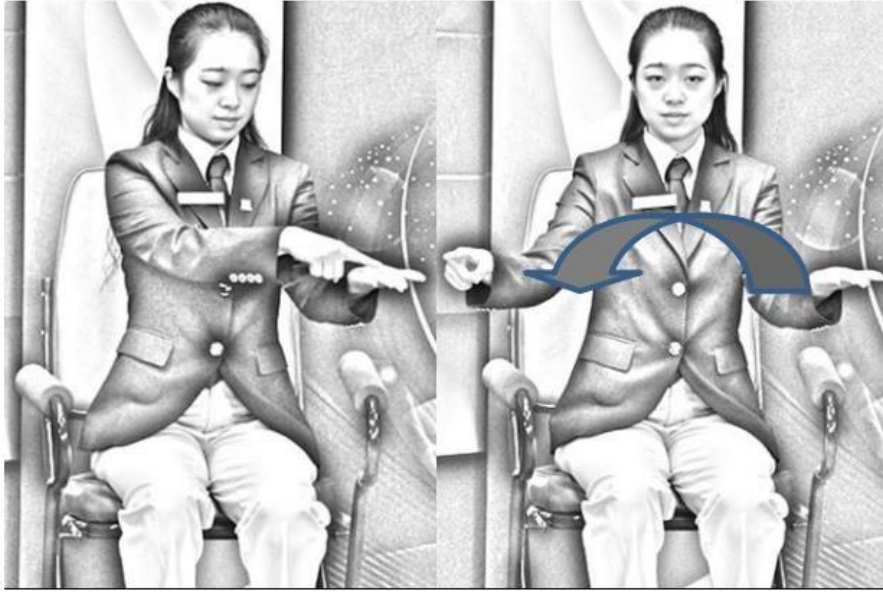
Sözlü İletişim: “UÇ ÇİZGİSİNİN İÇİNDE.”



Şekil 5. Uç çizgisinin içinde.

6. Eğer top dikey olarak yukarıya doğru çıkmıyorsa, hakem veya yardımcı hakem Şekil 6(1) ile 6(2)'de gösterildiği gibi el işaretini gösterecektir.

Sözlü İletişim: “DİKEY DEĞİL.”



Şekil 6(1). Dikey değil.

Şekil 6(2). Dikey değil.

7. Eğer top, servis atan oyuncu veya çiftler maçında partneri tarafından ya da giydikleri veya taşıdıkları herhangi bir şey tarafından servis karşılayandan gizlenirse, hakem veya yardımcı hakem Şekil 7’de gösterildiği gibi el işaretini göstermelidir.

**Verbal communication: Hidden by what or whom (elbow, shoulder, head or partner)**



*Figure 7 Hidden by what or whom.*

*If the player asks the reason why or where, the umpire will use his or her index finger to show it . For example, if the ball is hidden from the receiver by the server's shoulder, the umpire shall show the hand signal as shown in Figure 7 (1)*

**Verbal communication: hidden by shoulder.**



Sözlü İletişim: “ENGELLEME (DİRSEK, OMUZ, BAŞ VEYA EŞ).”



Şekil 7. Engelleme.

Eğer oyuncu nedenini veya nerede olduğunu sorarsa, hakem işaret parmağını kullanarak bunu gösterecektir. Örneğin, top servis atan oyuncunun omzu tarafından servis karşılayandan gizlenmişse, hakem Şekil 7(1)'de gösterildiği gibi el işaretini gösterecektir.



Şekil 7(1). Omuz tarafından engelleme.

	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>
<b>1</b>	<b>SITUATION</b>	<b>UMPIRE'S SIGNAL</b>	<b>UMPIRE'S CALL</b>	<b>AU'S SIGNAL</b>	<b>AU'S CALL</b>
2	Start of game	Point with open hand to first server <sup>1</sup>	"X to serve, 0-0" (or other agreed announcement)	None	None
3	Change of service	Point with open hand to next server <sup>1</sup>	None	None	None
4	Resumption of play after authorised interval	Point with open hand to next server <sup>1</sup>	Repeat score	None	None
5	Point	Raise the arm nearer the winner(s) of the point so that the upper arm is horizontal and the forearm vertical, with the closed hand upward <sup>3</sup>	New score	None	None
6	Net-cord service	As soon as the ball touches the correct court raise arm above head <sup>2</sup> , point to net if necessary	"Let" and repeat previous score	As soon as the ball touches the correct court raise arm above head <sup>2</sup> , point to net if necessary	None*
7	Illegal service	Raise the arm nearer the receiver so that the upper arm is horizontal and the forearm vertical, with the closed hand upward <sup>3</sup>	"Fault" and new score	Raise arm above head <sup>2</sup>	"Fault" and advise umpire, if necessary, who will call new score
8	In doubles service, ball bounces on wrong half- court	Indicate point for receiver <sup>3</sup> , point to centre line if necessary.	"Fault" and new score	None	None
9	Fault service (e.g., ball misses table)	Indicate point for receiver <sup>3</sup>	New score	None	None
10a	Service of doubtful legality where decided by the umpire (1st occasion in a match)	Raise arm above head <sup>2</sup>	"Let", warn server, and repeat previous score	None	None
10b	Service of doubtful legality where decided by the assistant umpire (1st occasion in a match)	Raise arm above head <sup>2</sup>	"Let", and repeat previous score	Raise arm above head <sup>2</sup>	"Stop", warn server, and advise umpire, who will call "Let"
11a	Service of doubtful legality where decided by the umpire (further occasion by same player or pair)	Indicate point for receiver <sup>3</sup>	"Fault" and new score	None	None
11b	Service of doubtful legality where decided by the assistant umpire (further occasion by same player or pair)	Indicate point for receiver <sup>3</sup>	New score	Raise arm above head <sup>2</sup>	"Fault", if necessary, advise umpire, who will call new score
12	Interruption of play (e.g., ball coming into playing area)	Raise arm above head <sup>2</sup>	"Let" and repeat previous score	Raise arm above head <sup>2</sup>	"Stop"
13	Error in order of serving, receiving or ends discovered during a rally	Raise arm above head <sup>2</sup>	"Let", correct order and repeat previous score	None	None

1	DURUM	HAKEMİN İŞARETİ	HAKEMİN ANONSU	YARDIMCI HAKEMİN İŞARETİ	YARDIMCI HAKEMİN ANONSU
2	Set başlangıcı	Açık el ile ilk servisçiyi göster (1 nolu işaret)	.....servis atıyor, 0-0 de. (veya mutabık kalınmış başka anons)	Yok	Yok
3	Servis değişimi	Açık el ile yeni servisçiyi göster (1 nolu işaret)	Yok	Yok	Yok
4	İzin verilen duraklamadan sonra oyunun yeniden başlaması	Açık el ile yeni servisçiyi göster (1 nolu işaret)	Sayıları tekrar söyle.	Yok	Yok
5	Sayı	El kapalı, kolun üstü yatay, kolun altı dik durumda iken sayıyı kazanan taraftaki kolunu yukarı doğru kaldır. (3 nolu işaret)	Yeni sayıları söyle	Yok	Yok
6	Fileye değen servis	Top masanın doğru tarafına değmez, kolu başın üstüne kadar kaldır (2 nolu işaret), gerekirse neti göster.	“Let” de. Önceki sayıları tekrarla.	Top masanın doğru tarafına değmez, kolu başın üstüne kadar kaldır (2 nolu işaret), gerekirse neti göster.	Yok *
7	Kural dışı servis	El kapalı, kolun üstü yatay, kolun altı dik durumda iken karşılayan taraftaki kolunu yukarı doğru kaldır. (3 nolu işaret)	“Hata” de. Yeni sayıları söyle.	Kolu başın üstüne kadar kaldır. (2 nolu işaret)	“Hata” de. Hakeme bilgi ver. Gerekirse hakem yeni skoru söyleyecektir.
8	Çift maçında serviste, topun yanlış yarı sahaya düşmesi	Karşılayan için sayı işareti göster, (3 nolu işaret) gerekirse orta çizgiyi işaret et.	“Hata” de. Yeni sayıları söyle.	Yok	Yok
9	Hatalı servis (Örn; topun iskanması)	Karşılayan için sayı işareti göster. (3 nolu işaret)	Yeni sayıları söyle.	Yok	Yok
10a	Hakem tarafından verilen kurallara uygunluğu şüpheli servis kararı (maç içindeki ilk olayda)	Kolu başın üstüne kadar kaldır (2 nolu işaret)	“Let” de. Servisçiyi uyar ve önceki sayıları tekrarla.	Yok	Yok
10b	Yardımcı hakem tarafından verilen kurallara uygunluğu şüpheli servis kararı (maç içindeki ilk olayda)	Kolu başın üstüne kadar kaldır (2 nolu işaret)	“Let” de. Önceki sayıları tekrarla.	Kolu başın üstüne kadar kaldır (2 nolu işaret)	“Dur” de. Servisçiyi uyar ve hakeme bilgi ver. Hakem “Let” diyecektir.
11a	Hakem tarafından verilen kurallara uygunluğu şüpheli servis kararı (aynı oyuncu veya çiftin daha sonraki olayında)	Karşılayan için sayı işareti göster. (3 nolu işaret)	“Hata” de. Yeni sayıları söyle.	Yok	Yok
11b	Yardımcı hakem tarafından verilen kurallara uygunluğu şüpheli servis kararı (aynı oyuncu veya çiftin daha sonraki olayında)	Karşılayan için sayı işareti göster. (3 nolu işaret)	Yeni skoru söyle	Kolu başın üstüne kadar kaldır (2 nolu işaret)	“Hata” de. Hakeme bilgi ver. Gerekirse hakem yeni skoru söyleyecektir.
12	Oyunun durması (Örn; oyun alanına giren top)	Kolu başın üstüne kadar kaldır (2 nolu işaret)	“Let” de. Önceki sayıları tekrarla.	Kolu başın üstüne kadar kaldır. (2 nolu işaret)	“Dur” de.
13	Ralli sırasında tespit edilen servis atma,	Kolu başın üstüne kadar kaldır (2 nolu işaret)	“Let” de. Hatayı düzelt ve önceki sayıları tekrarla.	Yok	Yok

	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>
14	Advice given during rally, first occurrence	Raise arm above head <sup>2</sup> holding up a yellow card towards offender, without leaving chair	"Let", if ball is in play, warn adviser and repeat previous score	Raise arm above head <sup>2</sup>	"Stop" and inform umpire
15	Advice given during rally, subsequent occurrence	Raise arm above head <sup>2</sup> holding up a red card towards offender, without leaving chair	"Let", if ball is in play, send adviser away from the playing area, and repeat previous score	Raise arm above head <sup>2</sup>	"Stop" and inform umpire
16	Ball obstructed by player	Indicate point for the winner(s) of the point <sup>3</sup>	New score	Raise arm above head <sup>2</sup>	"Stop" and advise umpire
17	Any other situation which does not automatically stop play	Raise arm above head <sup>2</sup>	"Stop", new score, plus any additional call necessary under 18.4	None	None
18	Edge ball at side nearest to AU ending the rally	Indicate point for the winner(s) of the point <sup>3</sup>	New score	Point to place of contact if necessary	"Edge"
19	Edge ball at any other side ending the rally	Indicate point for the winner(s) of the point <sup>3</sup> Point to place of contact if necessary	New score	None	None
20	Ball hits side of tabletop nearest to AU ending the rally	Indicate point for the winner(s) of the point <sup>3</sup>	New score	Raise arm above head <sup>2</sup>	"Side"
21a	Time reached for end of practice or between games (if assistant umpire is timekeeper)	None	None	Raise arm above head <sup>2</sup>	"Time"
21b	Time reached for end of practice or between games (if umpire is timekeeper)	Raise arm above head <sup>2</sup>	"Time"	None	None
22	Time limit (if assistant umpire is timekeeper)	Raise arm above head <sup>2</sup> , after AU's signal and call	"Let" if necessary, announce that expedite will apply and repeat previous score	Raise arm above head <sup>2</sup>	"Time"
23	Time limit (if umpire is timekeeper)	Raise arm above head <sup>2</sup>	"Time", announce that expedite will apply and repeat previous score	None	None
24	Request for time-out	Raise arm above head <sup>2</sup> holding up white card to the side of the player or pair requesting the time-out until the AU has placed a special signboard on the table	"Time-out"	Place a special signboard (or white marker) on court of requesting player or pair. Stand next to the AU table until it is time to remove signboard (or white marker)	None
25	Request for time-out (if no assistant umpire)	Raise arm above head <sup>2</sup> holding up white card to the side of the player or pair requesting the time-out	"Time-out"		
26	End of time-out (if assistant umpire is timekeeper)	When players return, point with open hand to next server <sup>1</sup>	Repeat previous score	Remove special signboard (or white marker) from table and place white marker by score indicator	Raise arm above head <sup>2</sup> and call "Time" if players have not returned

	karşılama veya saha düzenindeki hata				
14	Oyun sırasında öğüt verilmesi, ilk olay	Kolu başın üstüne kadar kaldır, sandalyeden kalkmadan kabahatli kişiye doğru tutarak sarı kart göster (2 nolu işaret)	Eğer top oyunda ise, "Let" de. Öğütçüyü uyar, önceki sayıları tekrarla.	Kolu başın üstüne kadar kaldır. (2 nolu işaret)	"Dur" de. Hakeme bildir.
15	Oyun sırasında öğüt verilmesi, daha sonraki olay	Kolu başın üstüne kadar kaldır, sandalyeden kalkmadan kabahatli kişiye doğru tutarak kırmızı kart göster (2 nolu işaret)	Eğer top oyunda ise, "Let" de. Öğütçüyü oyun alanından uzaklaştır ve önceki sayıları tekrarla.	Kolu başın üstüne kadar kaldır. (2 nolu işaret)	"Dur" de. Hakeme bildir.
16	Oyuncunun topu engellemesi	Sayıyı kazanan taraf için sayı işareti göster. (3 nolu işaret)	Yeni sayıları söyle.	Kolu başın üstüne kadar kaldır. (2 nolu işaret)	"Dur" de. Hakeme bilgi ver.
17	Oyunu otomatikman durdurmaya başka herhangi bir kusur	Kolu başın üstüne kadar kaldır (2 nolu işaret)	"Dur" de. Yeni sayıları söyle.	Yok	Yok
18	Yardımcı hakeme yakın taraftaki kenar top nedeniyle rallinin sona ermesi	Sayıyı kazanan taraf için sayı işareti göster. (3 nolu işaret)	Yeni sayıları söyle.	Kolu başın üstüne kadar kaldır. (2 nolu işaret)	"Kenar" de.
19	Herhangi bir başka taraftaki kenar top	Sayıyı kazanan taraf için sayı işareti göster. (3 nolu işaret) Gerekirse temas yerini göster	Yeni sayıları söyle.	Yok	Yok
20	Yardımcı hakem tarafında masa yan yüzüne çarpan top nedeniyle rallinin sona ermesi	Sayıyı kazanan taraf için sayı işareti göster. (3 nolu işaret)	Yeni sayıları söyle.	Kolu başın üstüne kadar kaldır. (2 nolu işaret)	"Yan Yüz" de.
21a	Alışma sonunda veya setler arası sonu ulaşılan zaman (Eğer yardımcı hakem zaman tutucu ise)	Yok	Yok	Kolu başın üstüne kadar kaldır. (2 nolu işaret)	"Zaman"
21b	Alışma sonunda veya setler arası sonu ulaşılan zaman (Eğer hakem zaman tutucu ise)	Kolu başın üstüne kadar kaldır. (2 nolu işaret)	"Zaman"	Yok	Yok
22	Zaman limiti (Eğer yardımcı hakem zaman tutucu ise)	Yardımcı hakemin işareti ve anonsundan sonra kolu başın üstüne kadar kaldır (2 nolu işaret)	Gerekirse, "Let" de. Çabuklaştırılmış sistemin uygulanacağını duyur ve önceki sayıları tekrarla.	Kolu başın üstüne kadar kaldır. (2 nolu işaret)	"Zaman" de
23	Zaman limiti (Eğer hakem zaman tutucu ise)	Kolu başın üstüne kadar kaldır (2 nolu işaret)	"Zaman" de. Çabuklaştırılmış sistemin uygulanacağını duyur ve önceki sayıları tekrarla.	Yok	Yok
24	Mola isteği	Beyaz kartı, mola isteyen oyuncu veya çift tarafına doğru bakacak şekilde baş seviyesinin üstüne kadar kaldır ve yardımcı hakem masa üstüne özel bir belirteç koyana kadar havada tut	"Mola" de.	Mola isteyen oyuncu veya çiftin yarı sahası üzerine özel bir belirteç koy. Özel belirteci masadan alacağın zamana kadar yardımcı hakem masasının yanında ayakta bekle.	Yok



	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>
27	End of time-out (if umpire is timekeeper)	When players return, point with open hand to next server <sup>1</sup>	Raise arm above head <sup>2</sup> and call "Time" if players have not returned; repeat previous score	Remove special signboard (or white marker) from table and place white marker by score indicator	None
28	Bad behaviour (1st occasion)	Hold up yellow card towards offender, without leaving chair	"Let" if ball is in play, warn offender and repeat previous score	Raise arm above head <sup>2</sup> Place yellow marker by score indicator	"Stop" and inform umpire
29	Bad behaviour (2nd and 3rd occasions)	Hold up yellow and red card towards offender, without leaving chair, indicate point for the winner(s) of the point <sup>3</sup>	"Let", if ball is in play, new score after awarding penalty point(s)	Raise arm above head <sup>2</sup> Place yellow/red markers by score indicator if space allows	"Stop" and inform umpire
30	End of game	Point with open hand to winner <sup>1</sup>	Game winner and agreed post-game announcement	None	None
31	End of match	Point with open hand to winner <sup>1</sup>	Match score and agreed post-match announcement	None	None

When the ball touches the net during service, the umpire should wait until the ball touches the correct court or half-court and make the appropriate call, rather than introduce an additional signal or call before the rally is over that may interfere with play.

\* If the service is a let and the umpire does not stop play then the assistant umpire should call "Stop".

Superscript numbers in the table refer to the Hand Signals diagrams.

## UMPIRE'S CALLS

a) Time wasting: Players shall not intentionally delay the game by:

- Taking too much time before service
- Taking too much time as receiver when the server is ready
- Taking too much time to collect the ball in between rallies
- Taking too much time during towel break
- Delaying game to seek advice from the coach
- Not coming back immediately to the table when umpire or assistant umpire call "Time".

The purpose of this call is defined as intentionally delaying the game in any way.

b) Ball abuse: Players shall not violently, dangerously or with anger, hit, kick, or throw the ball during their presence in the Field of Play. The purpose of this call is defined as intentionally or recklessly hitting a ball out of the playing area, hitting a ball dangerously or recklessly within the playing area or hitting a ball with disregard of the consequences.

c) Racket abuse: Players shall not violently, dangerously or with anger hit, kick or throw their racket within the Field of Play. The purpose of this call is defined as intentionally, dangerously, and violently destroying or damaging the racket or intentionally or violently hitting the net, court, Umpire's desk or other, fixture, with the racket, during a match, out of anger or frustration.

d) Equipment abuse: Players shall not violently, dangerously or with anger hit, kick, lift or throw any equipment within the Field of Play. The purpose of this call is defined as intentionally, dangerously, violently, or recklessly destroying or damaging equipment during a match out of anger or frustration.

25	Mola isteđi (Eđer yardımcı hakem yoksa)	Beyaz kartı, mola isteyen oyuncu veya çift tarafına doğru bakacak şekilde baş seviyesinin üstüne kadar kaldır.	“Mola” de.		
26	Mola sonu (Eđer yardımcı hakem zaman tutucu ise)	Oyuncular döndüğünde açık el ile yeni servisçiyi göster (1 nolu işaret)	Önceki sayıları tekrarla.	Özel belirteci masadan al ve sayı tabelasının yanına beyaz markör koy.	Eđer oyuncular dönmemiş ise, “Zaman” de.
27	Mola sonu (Eđer hakem zaman tutucu ise)	Oyuncular döndüğünde Açık el ile yeni servisçiyi göster (1 nolu işaret)	Eđer oyuncular dönmemiş ise, “Zaman” de. Önceki sayıları tekrarla.	Özel belirteci masadan al ve sayı tabelasının yanına beyaz markör koy.	Yok
28	Kötü davranış (1.olay)	Sandalyeden kalkmadan sarı kartı suçluya doğru tut.	Eđer top oyunda ise, “Let” de; suçluyu uyar ve önceki sayıları tekrarla.	Kolu başın üstüne kadar kaldır (2 nolu işaret) Sayı tabelasının yanına sarı kart koy.	“Dur” de. Hakeme bildir.
29	Kötü davranış (2. ve 3. olaylar)	Sandalyeden kalkmadan sarı ve kırmızı kartı suçluya doğru tut. Sayı(lar) kazanan için sayı işareti göster (3 nolu işaret)	Eđer top oyunda ise, “Let” de. Ceza sayı(larını) verdikten sonra yeni sayıları söyle.	Kolu başın üstüne kadar kaldır (2 nolu işaret) Eđer boş yer varsa, sayı tabelasının yanına sarı ve kırmızı kartları koy.	“Dur” de. Hakeme bildir.
30	Set sonu	Açık el ile kazananı göster (1 nolu işaret)	Set sayılarını söyle ve mutabık kalınmış olan set-sonu anonsunu yap.	Yok	Yok
31	Maç sonu	Açık el ile kazananı göster (1 nolu işaret)	Maç sayılarını söyle ve mutabık kalınmış olan maç-sonu anonsunu yap.	Yok	Yok

Servis sırasında top fileye deđdiğinde, ralli sona ermeden önce oyunu durdurabilecek başka bir işaretin verilmesi veya anonsun yapılması dışında hakem, top doğru yarı alana deđene kadar bekleyecek ve uygun anonsu yapacaktır.

\* Eđer servis let ise ve hakem oyunu durdurmaz ise, o zaman yardımcı hakemin “Dur” demesi gerekir.

## HAKEM ANONSLARI

a) Zaman kaybı: Oyuncular aşağıdaki yollarla oyunu kasıtlı olarak geciktiremezler:

- Servisten önce çok fazla zaman geçirmek,
- Servisçi hazır olduğunda, karşılayanın hazır olmak çok fazla zaman geçirmesi,
- Ralliler arasında topu almak için çok fazla zaman geçirmek,
- Havlu molası sırasında çok fazla zaman geçirmek,
- Öğütçüden öğüt almak için oyunu geciktirmek,
- Hakem veya yardımcı hakem “Zaman” anonsu yaptığında hemen masaya dönmemek.

Bu anonsun amacı, oyunu herhangi bir şekilde kasıtlı olarak geciktirmek olarak tanımlanır.

b) Topun kötüye kullanılması: Oyuncular Oyun Alanında buldukları sürece topa şiddetle, tehlikeli bir şekilde veya öfkeyle vuramaz, tekmeleyemez veya fırlatamazlar. Bu anonsun amacı, bir topa kasıtlı veya dikkatsizce oyun alanı dışına vurmak, bir topa oyun alanı içinde tehlikeli veya dikkatsizce vurmak veya bir topa sonuçlarını göz ardı ederek vurmak olarak tanımlanır.

c) Raketin kötüye kullanılması: Oyuncular Oyun Alanı içinde raketlerini şiddetle, tehlikeli bir şekilde veya öfkeyle vuramaz, tekmeleyemez veya fırlatamazlar. Bu anonsun amacı, raketin kasıtlı, tehlikeli ve şiddetli bir şekilde tahrip edilmesi veya zarar verilmesi ya da maç sırasında öfke veya hayal kırıklığı nedeniyle raketle fileye, arenaya, hakem masasına veya diđer ekipmanlara kasıtlı veya şiddetli bir şekilde vurulması olarak tanımlanır.

d) Ekipman kötüye kullanılması: Oyuncular Oyun Alanı içindeki hiçbir ekipmana şiddetle, tehlikeli bir şekilde veya öfkeyle vuramaz, tekmeleyemez, kaldıramaz veya fırlatamaz. Bu anonsun amacı, bir maç

*e) Physical abuse: Players shall not, at any time, physically abuse any official, opponent, spectator, or other person within the precincts of the Field of Play. The purpose of this call is the unauthorized touching of an official, opponent, spectator, or other person.*

*f) Verbal Abuse: Players shall not, at any time, verbally abuse an official, opponent, spectator or other person within the precincts of the Field of Play. Verbal abuse is defined as a statement directed at an official, opponent, spectator, or other person. that implies dishonesty or is derogatory, insulting or otherwise abusive.*

*g) Audible Obscenity: Players shall not use an audible obscenity during their presence in the Field of Play. Audible obscenity is defined as the use of words. commonly known and understood to be profane and uttered clearly and loudly enough to be heard.*

*h) Visible Obscenity: Players shall not make obscene gestures of any kind during their presence in the Field of Play. Visible obscenity is defined as the making of signs by a player with hands, body and/or racket or balls that commonly have an obscene meaning.*

*i) Unsportsmanlike Conduct: Players shall, always conduct themselves in a sportsmanlike manner and give due regard to the authority of officials and the rights of opponents, spectators, and others. Unsportsmanlike conduct is defined as any misconduct by a player that is clearly abusive or detrimental to the success*

sırasında öfke veya hayal kırıklığı nedeniyle kasıtlı, tehlikeli, şiddetli veya dikkatsizce ekipmanı tahrip etmek veya zarar vermek olarak tanımlanır.

e) Fiziksel kötü davranış: Oyuncular, Oyun Alanı sınırları içinde hiçbir zaman herhangi bir hakeme, rakibe, seyirciye veya başka bir kişiye fiziksel kötü davranışta bulunamazlar. Bu anonsun amacı bir hakeme, rakibe, seyirciye veya başka bir kişiye izinsiz olarak kötü davranılmasıdır.

f) Sözlü kötü davranış: Oyuncular, Oyun Alanı sınırları içinde hiçbir zaman bir hakeme, rakibe, seyirciye veya başka bir kişiye sözlü hakarete bulunamazlar. Sözlü hakaret, bir hakeme, rakibe, seyirciye veya başka bir kişiye yöneltilen ve sahtekarlık ima eden veya aşağılayıcı, hakaret edici veya başka bir şekilde küfürlü bir ifade olarak tanımlanır.

g) Sesli küfür: Oyuncular Oyun Alanında buldukları süre boyunca küfürlü söz kullanamazlar. İşitilebilir, yaygın olarak bilinen, küfür olduğu anlaşılan ve duyulabilecek kadar açık ve yüksek sesle söylenen kelimelerin kullanımı sesli küfür olarak tanımlanır.

h) El/Kol hareketi: Oyuncular Oyun Alanında buldukları süre boyunca hiçbir şekilde el/kol hareketlerinde bulunamazlar. Görünür bir şekilde el/kol hareketi, bir oyuncunun elleriyle, vücuduyla, raketiyle veya toplarıyla genellikle küfür anlamı taşıyan işaretler yapması olarak tanımlanır.

i) Sportmenlik dışı davranış: Oyuncular her zaman sportmence davranmalı ve hakemlerin otoritesine, rakiplerin, seyircilerin ve diğerlerinin haklarına gereken saygıyı göstermelidir. Sportmenlik dışı davranış, bir oyuncu tarafından açıkça küfürlü veya başarıya zarar veren herhangi bir yanlış davranış olarak tanımlanır.

## **Appendix D- Field of Play Procedures**

### **INTRODUCTION**

*Everything that is visible and can occur within the view of spectators and media (reporters, television, and photographers) is considered field of play. From the moment an umpire or a referee enters the field of play they are bound by the field of play conduct and procedures.*

*The actions and performance of every umpire on the field of play must be uniform in all aspects – not just in conducting a match but also on the way they walk to/from the assigned playing areas, performing their pre- and post-match duties as well as interactions with players, spectators, and other officials on the field of play.*

### **PRE-MATCH PREPARATIONS**

*Umpires should report to the Referee - or designated assistant who handles umpire schedules – at least 55 minutes, for team events, or 30 minutes for individual events, before the start of their assigned session, to prepare and get ready to perform their duties.*

*The umpire is responsible for the draw (team events) as well as pre-match ball selection, racket inspection and control of shirts (colour and advertisements), and in doubles/teams also shorts or skirt check. He or she should check the players' numbers or name if they are to be used and, in some events, it is recommended to ask coach or player for the preferred side of bench. The umpire should ask for the name of the designated advisor in non-team events. He or she should conduct these duties at the designated area at least 20 minutes before the start of a match and make sure the choices are recorded on the scoresheet.*

*After having done these duties, the umpire waits in the Call Area before going to field of play. The umpire team should be ready with the scoresheet and balls (as well as tested rackets when applicable). Approximately 5 minutes before the scheduled start of each match (or immediately after the end of the previous match), the umpire team starts the "walk-in procedure" to their designated table.*

*Before entering the field of play, the umpire and assistant umpire should confer and discuss any issues pertaining to the upcoming match. They should agree on who will time the warmup period, intervals between games (typically the assistant umpire) and who will time the time-outs taken (typically the umpire). They should both be clear on how they will communicate during a match without necessarily having to confer physically between points or between games.*

*Just before entering the field of play, the umpire and assistant umpire should line up near the field of play entrance and get set to walk in together as a team. The umpire should be in front with the scoresheet and ball box held in his or her left hand. When the multi-ball system is in use, the balls are preferably brought in earlier; either by the assistant umpire or another match official, e.g., ball boy/girl.*

*Neither the umpire nor the assistant umpire should be carrying anything else in their hands into the field of play. Everything an umpire and assistant umpire require to carry out their duties – pen, stopwatch, net gauges (plastic and weighted), yellow/red/white cards, coin, towel - should be in the folder used as a clipboard for the scoresheet or in their pockets and not externally visible or dangling from the uniform or around the neck. Place all handbags and personal belongings in a designated area outside the field of play. The only exception to this may be rackets which have been tested and are carried in paper envelopes (or bags if envelopes are not available) by the umpire or assistant umpire. These should be carried as if they were a folder, not a bag.*

### **ARRIVAL AT PLAYING AREA – RECOMMENDED WALK-IN / WALK-OUT PROCEDURES**

*When the umpire team is ready, they enter the field of play in a straight line, in uniform step, with the umpire leading the way to the assigned playing area. During the feature matches on the last day there may be appropriate introductory music announcing the presentation of the players and officials to the field of play.*

*With or without introductory music, the umpire team should walk in a straight line, calmly, with deliberate step, and nominal hand motions. The objective is not to emulate a military parade, but rather a spirit that a unified team is on the way to perform an assigned task.*

*It is usual that there will be an assembly of a group of umpires to enter the field of play as a team – each proceeding to their respective table. In that case, umpires and assistant umpires will assemble at the designated staging area.*

## **EK D - OYUN ALANI PROSEDÜRLERİ**

### **GİRİŞ**

Görülebilir olan ve seyirci, medya, TV ve fotoğrafçıların görüş alanı içinde oluşabilecek her şey oyun alanı olarak kabul edilir. Hakem veya başhakem, oyun alanına girdiği andan itibaren, oyun alanı yönetimi ve prosedürlerine tabidir.

Her hakemin oyun alanındaki hareket ve performansları, sadece bir maçın yönetiminde değil, görevlendirildikleri arenaya giriş ve çıkışları, maç öncesi ve sonrası görevlerini yerine getirişleri, oyuncu, seyirci ve diğer görevlilerle iletişimleri gibi her konuda bir örnek olmalıdır.

### **HAKEMLERİN MAÇ ÖNCESİ HAZIRLIKLARI**

Hakemler, görevlerini yerine getirmek üzere hazırlanmak için kendilerine verilen görev başlamadan takım müsabakaları için en az 55 dakika önce veya bireysel müsabakalar için en az 30 dakika önce başhakeme veya yardımcı başhakeme bilgi vermelidir.

Hakem kura çekiminin (takım müsabakaları) yanı sıra maç öncesi top seçimi, raket kontrolü ve tişört kontrolü (renk ve reklamlar) ve ayrıca çiftlerde/takımlarda şort veya etek kontrolünden sorumludur. Hakem, eğer kullanılacaksa oyuncuların numaralarını veya isimlerini kontrol etmeli ve bazı müsabakalarda ögütçüye veya oyuncuya tercih edilen “takım bankı (bench)” tarafını sormalıdır. Hakem, takım maçı olmayan müsabakalarda atanmış ögütçünün adını sormalıdır. Hakem bu görevleri maçın başlamasından en az 20 dakika önce belirlenen alanda yerine getirmeli ve bilgileri maç kağıdına doğru yazıldığından emin olmalıdır.

Hakem bu görevleri yerine getirdikten sonra, oyun alanına gitmeden önce kendisine ayrılan alanda bekler. Hakem ekibi maç kâğıdı ve toplarla (ve varsa test edilmiş raketlerle) birlikte hazır olmalıdır. Her maçın planlanan başlangıcından yaklaşık 5 dakika önce (veya bir önceki maçın bitiminden hemen sonra), hakem ekibi kendilerine ayrılan masaya “giriş prosedürlerini” başlatır.

Hakem ve yardımcı hakem, oyun alanına girmeden önce, görevlendirildikleri maçla ilgili olarak kendi aralarında görüşmelidirler. Bu görüşmede; alışma süresini, setler arası süreleri (genellikle yardımcı hakem) ve mola zamanlarını (genellikle hakem) kimin tutacağı konularında anlaşmalıdırlar. Maç sırasında, direkt olarak konuşmadan, sayılar ve setler arasında nasıl bir iletişim kuracakları konusunda da anlaşmış olmalıdırlar.

Oyun alanına girmeden hemen önce, hakem ve yardımcı hakem, oyun alanının girişinin yakınında bir araya gelmeli ve oyun alanına bir tim halinde birlikte yürüyerek girmelidirler. Hakem, sol elinde maç kâğıdı ve top kutusuyla önde yürümelidir. Çoklu top sistemi kullanıldığında, toplar yardımcı hakem veya başka bir maç görevlisi tarafından (örneğin top toplayıcı erkek/kız) tercihen daha erken getirilir.

Hakem ve yardımcı hakem oyun alanına ellerinde herhangi başka bir şey taşıyarak girmemelidir. Maç yönetiminde gerek duyacakları (kalem, kronometre, ağ ölçer, sarı-kırmızı-beyaz kartlar, havlu, kura diskisi) her şey ceplerinde bulunmalı, dışarıdan görünür veya üniformalarından ya da boyunlarından sarkar bir şekilde olmamalıdır. Tüm el çantaları ve kişisel eşyalar oyun alanının dışında belirlenmiş olan yere bırakılmalıdır. Bunun tek istisnası, test edilmiş ve hakem ya da yardımcı hakem tarafından kâğıt zarflar içinde taşınan raketler olabilir. Raketlerin poşet içinde değil bir dosya gibi taşınması gerekir.

### **OYUN ALANINA GELİŞ – ÖNERİLEN GİRİŞ/ÇIKIŞ PROSEDÜRLERİ**

Hakem ve yardımcı hakemden oluşan hakem timi hazır olduğunda, oyun alanına bir hizada ve uygun adımlarla hakem önde olmak üzere arka arkaya yürümelidir. Yarışmanın son günü yapılan önemli karşılaşmalarda oyuncuların ve görevlilerin oyun alanına giriş ve tanıtımlarında, uygun tanıtım müziği kullanılabilir.

Müzik eşliğinde veya müziksiz, hakem timi sakin, kararlı bir şekilde ve normal el salınımları ile bir doğru hat üzerinde yürümelidirler. Bunda amaç, bir askeri tören izlenimi vermek değil, daha ziyade, atandıkları görevi yapmaya giden görevlilerin takım ruhunun sergilenmesidir.

Çeşitli masalarda görevli hakemlerden bir grup oluşması ve oyun alanına bir ekip olarak birlikte girmeleri de mümkündür. Bu durumda hakem ve yardımcı hakemler, belirlenen bir yerde toplanacaklar, hakem grupları görevlendirildikleri masa sırasına göre sıraya girecekler ve oyun alanına bir grup halinde, tek sıra olarak, en öndeki hakemle uygun adımlarla yürüyerek gideceklerdir.

*Umpire teams will line up in order of their table assignments and walk into the field of play as a group, in step, following the first person in line.*

*As each team of officials reaches their respective playing area, they turn and continue according to the procedures without or with formal presentation. With formal presentation on several tables, the umpires are sometimes instructed to stand and wait until all umpire teams have arrived at their respective positions.*

#### *Without formal presentation*

*At the start of the match, the umpire and assistant umpire walk into the playing area as a team. They should go to each one's station directly to start their duties, without shaking hands.*

*At the end of the match, after all post-match duties are completed, the umpire and assistant umpire should wait for their partner at their own station and then walk out as a team when ready, without standing at attention. The umpire is to lead when walking out.*

#### *With formal presentation*

*At the start of the match, the umpire and assistant umpire should follow the directions of the Referee / Competition Manager. Upon the entering the playing area, the umpire team stands, feet together and hands to the side. The umpire should keep scoresheet and balls in left hand in the absence of any alternative directives by the Referee / Competition Manager. If tested rackets are brought in, the umpire or assistant umpire should keep those also.*

*There is no need to step forward when introduced, just a nod (not bow) will do. The umpire-team may shake hands before starting their pre-match procedures.*

*At the end of the match, after all post-match duties are completed, the umpire and assistant umpire should wait for their partner at the designated spot as directed by the Referee / Competition Manager. If no instruction is given, the umpire and assistant umpire should wait for his or her partner at their own station and then walk out as a team when ready, without standing at attention. The umpire is to lead when walking out.*

*An umpire should never step over any barrier. He or she should always open a space between two barriers, step around gently, and close that space after passing through.*

*There may be a designated entry point for the umpire team to enter each playing area. Typically, the entry point into each playing area should be one of the nearest corners on the side of the umpire's chair.*

*When available, the field of play announcer should present the umpires to the spectators and the media by name and association.*

*Under some conditions – typically during feature matches – players will also walk in with or after the umpire team. The normal order is umpire-players-assistant umpire. In that case, players, pairs or teams would stand next to the umpire and the other players, pairs or teams would stand next to the assistant umpire.*

### **PRE-MATCH PROCEDURE**

*Before the start of the warmup period, the umpire should:*

*Complete racket checks. If rackets have been checked pre-match, which will be the case in most major tournaments, rackets will be brought to the table in paper envelopes (or bags). The umpire (or assistant umpire) takes the rackets out of the envelopes and places the rackets on the same half of the table for the players to pick up. Place the rackets so that no part extends outside the table to minimize the risk of falling off. It is recommended rackets are placed with the coloured side up. Do not hand the envelopes containing the rackets to the players. For full details of workflow procedures regarding racket checking please refer to the URC page of the ITTF website*

Her görevli grubu kendi masaları hizasına geldiklerinde, ana gruptan ayrılarak görevli oldukları oyun alanına dönerler ve doğruca hakem sandalyesine giderler. Oyun alanına girdiklerinde, hakem ve yardımcı hakem, hakem sandalyesinin iki yanında ayakta dururlar ve tüm hakem grupları kendi masalarının bulunduğu oyun alanlarındaki yerlerini alıncaya kadar öylece beklerler.

### Resmi Sunum Olmadan

Maçın başlangıcında, hakem ve yardımcı hakem bir ekip olarak oyun alanına girer. Görevlerine başlamak için el sıkışmadan doğrudan kendi yerlerine gitmelidirler.

Maçın sonunda, maç sonrası tüm görevler tamamlandıktan sonra, hakem ve yardımcı hakem kendi yerlerinde birbirlerini beklemeli ve hazır olduklarında hazır olda durmadan ekip olarak dışarı çıkmalıdır. Dışarı çıkarken hakem önden gitmelidir.

### Resmi Sunum Olduğunda

Maçın başlangıcında, hakem ve yardımcı hakem Başhakem/Müsabaka Yöneticisinin talimatlarını takip etmelidir. Oyun alanına girdikten sonra, hakem ekibi ayaklarını birleştirerek ve ellerini yana açarak ayakta durur. Başhakem/Müsabaka Yöneticisi tarafından başka bir talimat verilmediği takdirde, hakem maç kağıdını ve topları sol elinde tutmalıdır. Kontrol edilmiş raketler getirilirse, hakem veya yardımcı hakem bunları da saklamalıdır.

Sunumda adı okunduğunda öne çıkmaya gerek yoktur, sadece baş sallamak (eğilmek değil) yeterli olacaktır. Hakem ekibi maç öncesi prosedürlerine başlamadan önce tokalaşabilir.

Maçın sonunda, maç sonrası tüm görevler tamamlandıktan sonra, hakem ve yardımcı hakem, Başhakem/Müsabaka Yöneticisi tarafından belirtilen yerde birbirlerini beklemelidir. Herhangi bir talimat verilmemişse, hakem ve yardımcı hakem kendi yerlerinde birbirlerini beklemeli ve hazır olduklarında hazır olda durmadan ekip olarak dışarı çıkmalıdır. Dışarı çıkarken hakem önden gitmelidir. Bir hakem çevre panoları üzerinden atlamamalıdır. Daima iki çevre panosunu aralamalı, arasından kibarca geçmeli ve daha sonra çevre panosu aralığını düzgün bir şekilde kapatmalıdır.

Hakem timlerinin gireceği her oyun alanının giriş noktaları belirlenecektir. Bu, genellikle hakem sandalyesinin bulunduğu oyun alanı kenarının en yakın köşesi olacaktır.

Mümkün olduğunda, oyun alanı spikeri, hakemleri, seyircilere ve medyaya isimlerini ve federasyonlarını bildirerek tanıtmalıdır.

Bazı hallerde, örneğin final maçlarında, oyuncular da hakemlerle birlikte veya hemen arkalarından oyun alanına girerler. Normal sıra hakem-oyuncular-yardımcı hakem şeklindedir. Bu halde, takımlardan/çiftlerden biri hakemin yanında, diğeri yardımcı hakemin yanında sıralanacaktır. Oyuncu ve hakemlerin sunumundan sonra maç öncesi prosedürler başlayabilir.

## **MAÇ ÖNCESİ PROSEDÜR**

Alışma çalışması periyodu başlamadan önce, hakem;

Raketlerin kontrolünü yapar. Eğer raketler birçok büyük turnuvada olması gerektiği gibi maçtan önce kontrol edilmiş ise, kâğıt zarflar (veya poşetler) içinde masaya getirilecektir. Hakem (veya yardımcı hakem) raketleri zarflardan çıkarır ve oyuncuların alması için raketleri masanın aynı yarısına yerleştirir. Raketlerin düşme riskini en aza indirmek için hiçbir parçası masanın dışına çıkmayacak şekilde yerleştirir. Raketlerin renkli tarafı yukarı bakacak şekilde yerleştirilmesi tavsiye edilir. Raketleri içeren zarflar oyunculara verilmez. Raket kontrolü ile ilgili iş akışı prosedürlerinin tüm ayrıntıları için lütfen ITTF web sitesinin URC sayfasına bakınız.

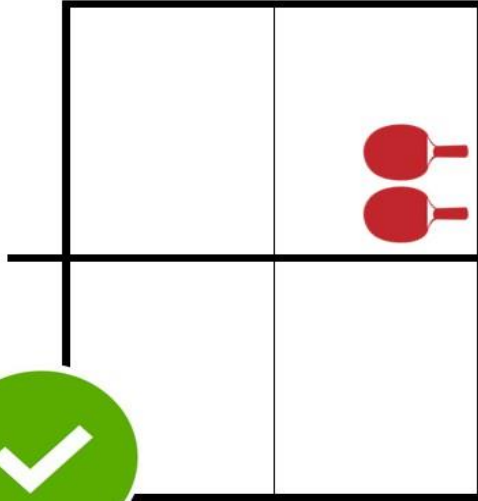


• Bench



• Bench

• Assistant  
umpire



• Umpire



- Coloured side up - to visualize non-black side
- Handles fully on table – to reduce the risk of racket falling off the table.

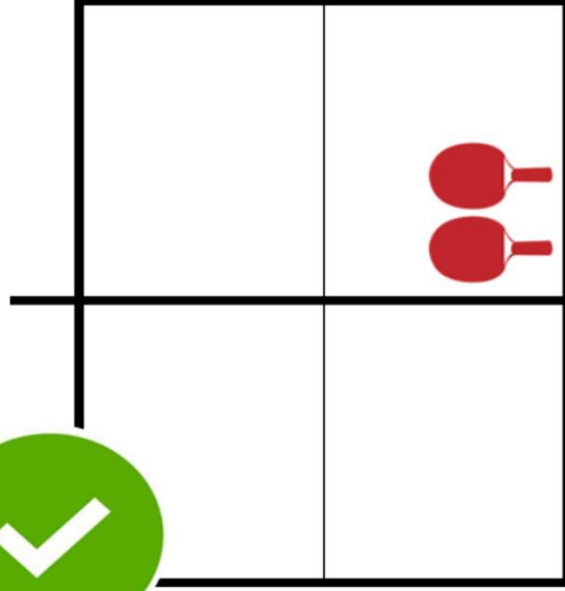


• Takım Bankı (Bench)



• Takım Bankı (Bench)

• Yardımcı Hakem



• Hakem



- Renkli taraf yukarı-Siyah olmayan tarafı göstermek için
- Saplar masanın üzerinde-raketlerin masadan düşme riskini azaltmak için



- Check shirt colour, if not completed earlier
- Check short/skirt colour (in doubles/team), if not completed earlier
- Check player numbers (neatly pinned and advertisement fully visible) or names, if required by the Referee or organising committee
- Confirm the designated advisor for non-team events.
- Perform the coin toss to determine serving/receiving and choice of ends.
- Ensure the assistant umpire is ready to start the stopwatch for the practice period if he or she is keeping time.
- Complete the relevant information on the scoresheet.
- Sit in the umpire's chair for the duration of the practice period.

While the umpire is conducting his or her duties with the players, the assistant umpire should:

- Ensure the point and game indicators are cleared to blank. Once both players or pairs are present in the playing area change the game indicators to 0-0
- Check that net clamps are fastened tightly to the table and don't leave the cord hanging.
- Check the net tension and height.
- Check the cleanliness of the table and floor – remove any debris.
- Organise and straighten out surrounds.
- Place name cards in proper place, if provided by the referee or organising committee
- Start the stopwatch as soon as practice starts.
- Sit in the assistant umpire's chair during the remainder of the practice period.

Occasionally the umpire's chair does not have a table or place to put the scoresheet. In this case, it is recommended that the assistant umpire completes the scoresheet.

## **START OF THE MATCH**

At the start of the first game:

- When time is up, whoever is keeping time should raise his or her hand and call "Time".
- Ensure that the server has the ball before making any announcement. Do not ask for the ball back before making the announcement and then subsequently give it back after the announcement, as this is not a good presentation.
- When the server is ready, glance to see that the receiver is ready.
- Announce the players' family names.

"Keen versus Boll"

"First game"

- Point to the server and call.

"Keen to serve"

"Love all" or "Zero-Zero"

As soon as the umpire announces "love all" the assistant umpire changes the score to 0-0, the timekeeper starts the stopwatch, and the match begins.

The umpire should make every effort to pronounce the name of each player correctly. If unsure about the pronunciation – ask the player while conducting racket check.

In a team match, use the team's name instead of the player's name.

## **DURING MATCH PROCEDURE**

See diagram in Appendix D for proper and uniform hand signals, and explanation of when and how to use them.

During the match, the umpire should:

- Call the score in a clear and audible voice at a level that a person sitting at the coach's chair can hear and understand the calls.
- Time the play or designate the assistant umpire to time each game.
- Monitor and enforce the service laws.
- Monitor and enforce the behaviour regulations.
- Make sure the players leave the rackets on the table between games unless it is strapped to their hand.
- Make sure play is continuous with no excessive delays during towelling or time out periods.
- Monitor and enforce the advice regulations.
- During authorised intervals, the assistant umpire collects the ball and hands it to the umpire to retain until the end of the interval, unless multiball.

- Daha önceden yapılmamışsa, forma rengini kontrol eder.
- Daha önceden yapılmamışsa, şort/etek rengini kontrol eder (Çiftlerde/takımda).
- Başhakem veya organizasyon komitesi tarafından istenmesi halinde oyuncu numaralarını (düzgünce işlenmiş ve reklamlar tamamen görünür şekilde) veya isimlerini kontrol eder.
- Bireysel maçlarda öğütçüleri not eder.
- Servis atma/karşılama ve saha seçiminin belirlenmesi için kura atışını gerçekleştirir.
- Yardımcı hakem süre tutuyorsa, alıştırma süresi için kronometreyi başlatmaya hazır olduğundan emin olur.
- Maç kağıdındaki ilgili alanlara bilgileri yazar.
- Alıştırma süreci boyunca hakem koltuğunda oturur.

Hakem görevlerini yerine getirirken, yardımcı hakem şunları yapmalıdır:

- Sayı tabelasının boş pozisyonda olmasını sağlar. Her iki oyuncu veya çift oyun alanına geldiklerinde set sayılarını 0-0'a getirir.
- Ağ takımının masaya sıkıca bağlandığını kontrol eder ve ağ takımından sarkabilecek ip, kordon vb. ekipmanları kontrol eder.
- Ağın gerginliğini ve yüksekliğini kontrol eder.
- Masanın ve oyun alanının temizliğini kontrol eder, gerekirse temizler.
- Çevre panolarını kontrol eder, gerekirse düzenler.
- Organizasyon komitesi veya Başhakemce verilmişse, isim levhalarını yerlerine yerleştirir.
- Alışma çalışması başlar başlamaz, kronometreyi başlatır.
- Alışma süresinin geri kalanında yardımcı hakem sandalyesine oturur.

Bazen, maç kâğıdını koymak için hakem sandalyesi ile bir masa veya başka bir uygun yer olmayabilir. Bu durumda, maç kâğıdını yardımcı hakemin doldurması tavsiye edilir.

## MAÇIN BAŞLANGICINDA

İlk setin başında:

- Alışma süresi dolduğunda, zamanı hangi hakem tutuyorsa elini kaldırarak "zaman" anonsu yapacaktır.
- Herhangi bir anons yapmadan önce topun servisçide olduğundan emin olun. Anons yapmadan önce topun geri istenmesi ve anonstan sonra topun geri verilmesi iyi bir sunum örneği değildir.
- Servisçi hazır olduğunda, servis karşılayan oyuncunun hazır olup olmadığına bakınız.
- Oyuncuların adları ile anons ediniz.  
"Kaan ile Mustafa karşı karşıya"  
"Birinci set"  
Servisçiyi işaret edecek ve şu anonsları yapacaktır:  
"Kaan servis atıyor",  
"Sıfır - Sıfır"

Hakem "0-0" anonsunu yapar yapmaz yardımcı hakem skoru "0-0"a getirecek, zaman tutucu hakem kronometreyi başlatacaktır. Böylece, maç başlayacaktır.

Hakem, oyuncuların adını doğru olarak telaffuz etmek için her çabayı göstermelidir. Telaffuzdan emin değilse, raket kontrolü sırasında oyuncuya sormalıdır. Bir takım maçında, oyuncunun adı yerine takım adı kullanılır.

## MAÇ SIRASINDA

Uygun ve standart el işaretleri ve bu işaretlerin kullanılma zamanı ve şekli için Ek-D'deki tabloya bakınız.

Maç sırasında, hakem;

- Skor anonslarını, açık, anlaşılır ve öğütçü koltuğunda oturan bir kişinin duyup anlayabileceği bir ses tonu ile yapmalıdır.
- Set süresini tutacak veya bu görevi yardımcı hakemden isteyecektir.
- Servis kurallarını gözlemleyecek ve uygulayacaktır.
- Davranış kurallarını gözlemleyecek ve uygulayacaktır.
- Setler arasında raket ele sarılı olmadıkça, oyuncuların raketlerini masa üstünde bırakmalarını sağlayacaktır.
- Havlu ile kurulanma ve mola zamanlarında aşırı gecikmelere meydan verilmeksizin oyunun sürekliliğini sağlayacaktır.
- Öğütçüyü gözlemleyecek ve kurallara uymasını sağlayacaktır.
- Çoklu top sistemi olmadığında; izin verilen aralarda, yardımcı hakem topu alır ve süre sonuna kadar tutması için hakeme verir.

## **END OF GAME PROCEDURE**

At the end of a game, the umpire should:

- Call the score, point to winner, and announce "Game to Keen".
- Record the score on the scoresheet.
- The assistant umpire collects the ball and hands it to the umpire to retain until the start of the next game.
- When the multi-ball system is in place, the balls should always be kept by the assistant umpire, and the assistant umpire should also hand/throw the balls to the players, from the very first point and throughout the match.

## **START OF GAME PROCEDURE**

At the start of other games, the umpire should:

- Hand the ball to the server; if the multi-ball system is being used, the assistant umpire will give the ball to the server.
- When the server is ready, glance to see that the receiver is ready.
- Announce

"Second game"

- Point to the server and call.

"Ball to serve"

"Love all" or "Zero-Zero"

As soon as the umpire announces "love all" the assistant umpire changes the score to 0-0, the timekeeper starts the stopwatch, and the match begins.

## **POST MATCH ANNOUNCEMENT**

At the end of a match, the umpire should:

- Call the score, point to winner, and announce "Game and match to Keen".
- "Keen wins 4 games to 3"

and in a team match

"Netherlands leads by 1 match to 0", "Netherlands and Germany 1 match all" or "Netherlands wins 4 games to 3".

## **POST MATCH PROCEDURE**

After the match, the umpire should:

- Record the score on the scoresheet.
- Obtain the players' signatures in an individual match or the team captains' signatures in a team match (if required by referee)

The assistant umpire returns the score indicator to blank, collects the balls, racket(s) if necessary and returns the playing area to a proper condition.

## **END OF MATCH – UMPIRES WALKING OUT**

At the end of the match, after all post-match duties are completed, the umpire and assistant umpire should wait for their partner at their own station and then walk out as a team when ready, without standing at attention.

With formal presentation, the umpire and assistant umpire should wait for their partner at the designated spot as directed by the Referee / Competition Manager.

The umpire leads the way with the scoresheet/folder in the left hand and the assistant umpire following in step with the umpire - no accompanied music.

The umpire team returns the scoresheet correctly completed (double-checked by both umpire and assistant umpire) directly to the referee's desk for signature. The referee (or designated deputy referee on duty) should check the scoresheet for completeness and accuracy; sign the scoresheet and forward it for results processing.

Umpires should not linger or walk around the field of play once their assigned duties are completed. If they wish to watch other matches in progress, they should proceed outside the field of play to the viewing areas open for officials and spectators.

Sayılar arasında, özellikle servis ve yarı alan değişimlerinde, hakem; her iki öğretçüyü de kontrol etmelidir. Bir başka seçenek ise, hakem ve yardımcı hakem maç başlamadan önce, aralarında anlaşarak, her biri daha net kontrol edebileceği öğretçüyü veya sağ taraflarındaki öğretçüyü kontrol edebilir.

## **SET SONU**

Setin sonunda hakem:

- Sayıları söylemeli, kazananı işaret etmeli ve “set Kaan’ın” şeklinde anons etmelidir.
- Maç kâğıdına skoru işlemelidir.
- Yardımcı hakem topu almalı ve diğer set başlangıcına kadar muhafaza etmesi için hakeme vermelidir.
- Çoklu top sistemi uygulandığında, toplar her zaman yardımcı hakem tarafından tutulmalı ve yardımcı hakem de ilk sayıdan itibaren ve maç boyunca topları oyunculara vermeli/atmalıdır.

## **SET BAŞLANGICI**

Diğer setlerin başlangıcında hakem:

- Topu servis atan oyuncuya vermeli; eğer çoklu top sistemi kullanılıyorsa, yardımcı hakem topu servis atan oyuncuya verecektir.
- Servisçi hazır olduğunda, hakem servis karşılayıcının hazır olduğundan emin olmak için onu göz ucuyla süzmelidir.
- Hakem şu anonsları yapacaktır:  
“İkinci set”
- Servisçiyi işaret edip şu anonsu yapacaktır:  
“Mustafa servis atıyor”  
“Sıfır - Sıfır”

Hakem “0-0” anonsunu yapar yapmaz yardımcı hakem skoru “0-0”a getirecek, zaman tutucu hakem kronometreyi başlatacaktır. Böylece maç başlayacaktır.

## **MAÇ SONRASI ANONSLAR**

Maçın bitiminde hakem:

- Sayıları söylemeli, kazananı işaret etmeli ve şu anonsları yapmalıdır “Set ve maç Kaan’ın”.
  - “Kaan maçı 4-3 kazandı.”
- ve takım maçında,
- “Türkiye maçı 1-0 önde götürüyor.”, “Türkiye-Hollanda maçı 1-1” veya “Türkiye 4-3 kazandı”.

## **MAÇ SONRASI PROSEDÜRÜ**

Maçtan sonra hakem:

- Maç kâğıdına skoru işlemelidir.
- Maç kâğıdını bireysel maçta oyunculara, takım maçında takım kaptanlarına imzalatmalıdır (Başhakemce istenmişse).

Yardımcı hakem, sayı tabelasındaki set ve sayı skorlarını boş konuma getirir, maç toplarını ve gerekirse raket(ler)i alır ve oyun alanını uygun konuma getirir.

## **MAÇ SONU - HAKEMLERİN OYUN ALANINDAN AYRILIŞI**

Maçın sonunda, maç sonrası tüm görevler tamamlandıktan sonra, hakem ve yardımcı hakem kendi alanlarında birbirlerini beklemeli ve hazır olduklarında hazır olda durmadan ekip olarak dışarı çıkmalıdır.

Resmi sunumla birlikte, hakem ve yardımcı hakem, Başhakem/Müسابaka Yöneticisi tarafından belirtilen yerde birbirlerini beklemelidir.

Hakem maç kâğıdını sol elinde tutarak önden yürüyecek, yardımcı hakem uygun adımlarla onu takip edecektir-müzik eşliği yok.

Hakem ekibi doğru şekilde doldurulmuş (hem hakem hem de yardımcı hakem tarafından iki kez kontrol edilmiş) maç kâğıdını imza için doğrudan başhakem masasına götürür. Başhakem (veya atanmış görevli başhakem yardımcısı) maç kâğıdını eksiksizlik ve doğruluk açısından kontrol etmeli, maç kâğıdını imzalamalı ve sonuçların işlenmesi için göndermelidir.

Hakemler görevlerini tamamladıktan sonra atandıkları oyun alanı içinde oyalanmadan, etrafta dolaşmadan oyun alanından ayrılmalıdır. Oynanmakta olan diğer maçları izlemek isterlerse, oyun alanı dışında görevliler ve seyirciler için ayrılan seyir alanlarına gitmelidirler.

## **SUMMARY**

*While on the field of play – for any reason – umpires, referees and evaluators should be in designated dress code or uniforms, alert and aware of their surroundings, and mindful how their presence and conversations might affect ongoing play or visual perceptions.*

*Umpires should refrain from engaging players in idle chat before, during or after a match. An umpire may respond to a player’s question or explain a call made but should not initiate a discussion on non-match related matters.*

*While in uniform, officials should be mindful that they represent their associations and, most importantly, that their actions reflect on all officials. During international events, all foreign umpires are guests of the host association and should respect their traditions and social customs inside and outside the field of play.*

*Under no circumstances should umpires engage spectators or members of the media with matters relating to their conduct or the conduct of other officials. All such matters should be directed to the referee or Tournament Director.*

*Training videos on procedures can also be found on the URC website.*

## **ÖZET**

Hangi nedenle olursa olsun, hakemler, başhakemler ve gözlemci hakemler oyun alanı içinde bulduklarında tanımlanmış kıyafet veya üniforma giymelidir. Bu esnada çevrelerine dikkatli, uyanık ve titiz olmalı, varlık ve konuşmalarının, sürmekte olan diğer maçlara nasıl etki yapacağını ve görünümünün etkisini düşünmelidir.

Hakemler, maç öncesi, maç sırası ve sonrasında oyuncularla gereksiz konuşmalardan kaçınmalıdırlar. Hakem bir oyuncunun sorusuna cevap verebilir veya bir kararının nedenini açıklayabilir. Ancak, maçla ilgisi olmayan konularda bir görüşme veya tartışma başlatmamalıdır.

Üniformalı iken, görevliler, kendi federasyonlarını temsil ettiklerini ve daha da önemlisi davranışlarının tüm görevlilere yansıtılacağını unutmamalıdır. Uluslararası yarışmalarda, doğal olarak tüm yabancı hakem ve başhakemler, ev sahibi federasyonun konuğudurlar ve oyun alanı içinde ve dışında onların gelenek ve sosyal adetlerine saygı göstermelidirler.

Hiçbir koşulda hakemler, seyirci veya medya mensuplarıyla, kendilerinin veya diğer görevlilerin yönetim tarzları ile ilgili konularda görüşmeye girmemelidir. Tüm bu tür konular doğrudan başhakeme veya Turnuva Direktörüne aktarılmalıdır.

Prosedürlerle ilgili eğitim videoları URC web sitesinde de bulunabilir.



## Appendix E- Uniform for International Umpires

The ITTF Umpires and Referees Committee (URC) has adopted the following uniform colour combinations for umpires and referees working at major ITTF events.

International Umpires working at other ITTF events may wear their National Uniform (if one exists) or the ITTF International Umpire Uniform.

The objective of a uniform dress code for across multiple associations is not to stifle individuality, self-expression or national identity, but to have near uniformity in presentation of officials for spectators and TV coverage.

### New umpire and referee uniform (Li Ning)

	<b>Men</b>	<b>Women</b>
Umpire Shirt / Blouse	<b>Light blue</b> short or long-sleeved shirt with collar	<b>Light blue</b> short or long-sleeved shirt or dress blouse with collar
Umpire Pants / Skirt	<b>Black</b> dress pants / trousers	<b>Black</b> dress pants or skirt, which should be just above or below knee height at a length which will allow umpire to be seated comfortably in public
Referee Shirt / Blouse	<b>Dark blue</b> shirt or long sleeve dress shirt with collar	<b>Dark blue</b> short or long sleeve dress shirt or dress blouse with collar
Referee Pants / Skirt	<b>Black</b> dress pants / trousers	<b>Black</b> dress pants or skirt, which should be just above or below knee height at a length which will allow umpire to be seated comfortably in public
Jacket (for cold weather)	<b>Navy blue</b> single breasted tailored jacket / blazer to be worn over the shirt	
Belt – if worn	<b>Black</b> dress / leather belt with a small buckle	
Shoes	<b>Black</b> dress or sports shoes with non-marking soles; women’s high-heeled shoes are not to be worn	
Socks	<b>Black</b> ankle length or higher socks	Hosiery when worn with skirt

## EK E - ULUSLARARASI HAKEM ÜNİFORMASI

ITTF Hakem ve Başhakem Komitesi (URC), ITTF Dünya unvanlı yarışmalarda görev yapan hakemler için aşağıdaki üniforma renk kombinasyonlarını kabul etmiştir.

Dünya unvanlı olmayan ITTF yarışmalarında görev yapan Uluslararası Hakemler, kendi Ulusal Üniformalarını (eğer 1 tane varsa) veya ITTF Uluslararası Hakem üniformasını giyebilirler.

Tek tip kıyafetin amacı, birçok federasyondaki Uluslararası Hakemlerin kişiliğini, kendini ifade etmesini veya ulusal kimliğini bastırmak değil, izleyiciler ve TV için görevlilerin sunumunda yeknesaklığa yaklaşabilmek içindir.

### Yeni Hakem ve Başhakem Üniformaları (Li Ning)

	<b>Erkek</b>	<b>Kadın</b>
Hakem Tişörtü/Bluz	<b>Açık mavi</b> , kısa ya da uzun kollu, yakalı tişört	<b>Açık mavi</b> , kısa veya uzun kollu tişört veya yakalı bluz
Hakem Pantolonu/Eteği	<b>Siyah</b> pantolon	Hakemin toplum içinde rahatça oturmasına izin verecek uzunlukta, diz hizasının hemen üstünde veya altında olması gereken <b>siyah</b> elbise pantolonu veya etek
Başhakem Tişörtü	<b>Koyu mavi</b> , kısa ya da uzun kollu, yakalı tişört	<b>Koyu mavi</b> , kısa veya uzun kollu tişört veya yakalı bluz
Başhakem Pantolonu/Eteği	<b>Siyah</b> pantolon	Hakemin toplum içinde rahatça oturmasına izin verecek uzunlukta, diz hizasının hemen üstünde veya altında olması gereken <b>siyah</b> elbise pantolonu veya etek
Ceket (Soğuk havalarda için)	Tişört üzerine giyilecek <b>lacivert</b> tek göğüslü özel dikim ceket/blazer	
Kemer-eğer takılırsa	Küçük tokalı <b>siyah</b> deri kemer	
Ayakkabı	Tabanı çizmeyen <b>siyah</b> ayakkabı veya spor ayakkabı. Kadınlar yüksek topuklu ayakkabılar giymeyecektir.	
Çorap	Bileğe kadar veya daha uzun <b>siyah</b> çorap	Etek giyilirse, külotlu çorap

**Standard full dress Umpire uniform for working in mild / air-conditioned environments.**

	<b>Men</b>	<b>Women</b>
Jacket / Blazer	Solid <b>Navy Blue</b> single breasted - tailored jacket / blazer	
Shirt / Blouse	<b>Light blue</b> dress shirt with collar	<b>Light blue</b> dress blouse with collar
Pants / Skirt	<b>Black</b> dress pants / trousers	<b>Black</b> dress pants or skirt, which should be just above or below knee height at a length which will allow umpire to be seated comfortably in public
Belt – if worn	<b>Black</b> dress / leather belt with a small buckle	
Shoes	<b>Black</b> dress or sports shoes with non-marking soles. High-heeled shoes are not to be worn.	
Socks	<b>Black</b> ankle length or higher socks	Hosiery when worn with skirt
Sweater (Optional for cold weather)	Solid <b>Navy Blue</b> sweater worn under the jacket if the temperature inside or outside the playing hall is too cold.	
Badge / Pin	The ITTF International Umpire Badge / Pin – worn on the left lapel of the jacket.	
Other badge / pin (optional)	Only one other badge / pin that is smaller than the IU badge / pin representing the home association. Worn on the right lapel. There should be no other patches identifying home Associations, region, and membership in other organizations or participation in previous events.	
Other National and International credentials	While working as an International Umpire, only the IU badge / pin should be worn even if the umpire has other national or international qualifications (i.e. National or International Referee)	
Hats and other head gear	None – unless approved by the Referee	

**Standard light dress Umpire uniform for working in hot / non-air-conditioned environments**

	<b>Men</b>	<b>Women</b>
Jacket / Blazer	None	
Shirt / Blouse	<b>Light blue</b> short-sleeve dress shirt with collar. NO T-SHIRTS.	<b>Light blue</b> dress blouse with collar
Pants / Skirt	<b>Black</b> dress pants / trousers Unless advised otherwise by the Referee	<b>Black</b> dress pants or skirt, which should be just above or below knee height at a length which will allow umpire to be seated comfortably in public
Belt – if worn	<b>Black</b> dress / leather belt with a small buckle	
Shoes	<b>Black</b> dress or sports shoes with non-marking soles.	
Socks	<b>Black</b> ankle length socks	Hosiery when worn with skirt
Badge / Pin	The ITTF International Umpire Badge / Pin – worn on the left side of the shirt.	
Other badge / pin (optional)	Only one other badge / pin that is smaller in size than the IU badge / pin representing the home association, worn just below the name tag	

## Ilıman veya klimalı ortamda çalışan hakemlerin standart tam takım Hakem Üniforması

	Erkek	Kadın
Ceket/Blazer	Tek sıra düğmeli dikilmiş (kravaz olmayan), <b>Lacivert</b> ceket veya blazer	
Tişört/Bluz	Yakalı, <b>Açık Mavi</b> tişört	Yakalı, <b>Açık Mavi</b> bluz
Pantolon/Etek	<b>Siyah</b> pantolon	Hakemin toplum içinde rahatça oturmasına izin verecek uzunlukta, diz hizasının hemen üstünde veya altında olması gereken <b>siyah</b> elbise pantolonu veya etek
Kemer-eğer takılırsa	Küçük tokalı <b>siyah</b> deri kemer	
Ayakkabı	Tabanı çizmeyen <b>siyah</b> ayakkabı veya spor ayakkabı. Kadınlar yüksek topuklu ayakkabılar giymeyecektir.	
Çorap	Bileğe kadar veya daha uzun <b>siyah</b> çorap	Etekle giyilirse, külotlu çorap
Süveter (Soğuk hava için opsiyonel)	Spor salonunun içinde veya dışında hava çok soğuk olduğunda, ceket altına giyilen <b>Lacivert</b> süveter	
Rozet/Broş	Ceketin sol yakasına takılan ITTF Uluslararası Hakem rozeti/broşu	
Başka Rozet/Broş (Opsiyonel)	Uluslararası Hakem rozeti/broşundan daha küçük ebatta, ev sahibi federasyonu temsil eden, sağ yakaya takılı sadece 1 adet rozet veya broş. Ev sahibi federasyonların, bölgenin ve önceki yarışmalara katılanların veya diğer organizasyonların ismini taşıyan başka hiçbir arma olmayacaktır.	
Ulusal ve Uluslararası Sertifikalar	Uluslararası Hakem olarak görev yaparken, hakemin ulusal veya uluslararası başka nitelikleri (Örnek: Ulusal veya Uluslararası Başhakem) olsa bile, sadece Uluslararası rozet/broş takılacaktır.	
Şapkalar ve diğer başlıklar	Yok Başhakem tarafından uygun bulunmadıkça	

## Sıcak/klimasız ortamda çalışan hakemlerin standart hafif giysileri

	Erkek	Kadın
Ceket/Blazer	Yok	
Tişört/Bluz	<b>Açık mavi</b> , kısa kollu, yakalı tişört.	
Pantolon/Etek	<b>Siyah</b> pantolon Başhakem tarafından aksi belirtilmedikçe	Hakemin toplum içinde rahatça oturmasına izin verecek uzunlukta, diz hizasının hemen üstünde veya altında olması gereken <b>siyah</b> elbise pantolonu veya etek
Kemer-eğer takılırsa	Küçük tokalı <b>siyah</b> deri kemer	
Ayakkabı	Tabanı çizmeyen <b>siyah</b> ayakkabı veya spor ayakkabı	
Çorap	Bileğe kadar <b>siyah</b> çorap	Etekle giyilirse, külotlu çorap
Rozet/Broş	Tişörtün sol yakasına takılan ITTF Uluslararası Hakem rozeti/broşu	
Başka Rozet/broş (Opsiyonel)	Uluslararası Hakem rozeti veya broşundan daha küçük ebatta, ev sahibi federasyonu temsil eden, isimliğin hemen altına takılı sadece 1 adet rozet veya broş.	

## **Appendix F - Para Table Tennis Rules and Regulations**

*With the merger of IPTTC with ITTF, the laws and regulations are now an integral part of the ITTF rules. For further information on ITTF Para Table Tennis Division please go to the ITTF website <http://www.ittf.com> More/Para Table Tennis or <http://www.ipttc.org/>*

### **GENERAL**

*Athletes with a disability are separated into classes, depending on lesions and limitations described in a classification system. An international classification panel is responsible for classifying players at international events.*

- *Class 1-5 for wheelchair players*
- *Class 6-10 for standing players*
- *Class 11 for players with an intellectual disability*

*The lower the number of the class, the more severe the disability.*

*After they have been classified at an international level, all players hold an international classification card (ICC) that specifies the sport class and sport class status. The ICC contains sections indicating any physical limitations (e.g., in making a legal service) or permanent requirements for medical reasons (strapping, binding, corset, modified wheelchair).*

*If a player plays in an international championship for the first time and does not have an ICC, his or her Association will give him or her a temporary classification. He or she will be then classified at the championships and be assigned a sports class and sports class status. It is also sometimes necessary for players, over time, to be reclassified due to a progressive disability or lesser disability due to recovery. They are specified in a list communicated to the appointed Classifiers, Referee and Organising Committee before the relevant tournament. The classification or review for specified players is organised by classifiers the day before the start of the tournament and is concluded before the referee conducts the draw for the singles events, taking into account any changes to players' classification.*

*If a player has deliberately misled the classifiers, he or she may not be permitted to compete at the discretion of the Referee and may face further sanctions from ITTF.*

*If a player must use a belt (around the waist) and/or a corset due to his or her disability, he or she must prove that it is required to the satisfaction of the classification panel. The onus is on the player to draw attention to the use of such equipment to the Chief Classifier, either for the initial or review of classification. Permission for use of a belt and/or a corset may be given under the following conditions:*

- *permanent – this must be written on the player's international classification card (ICC) by the Chief Classifier at the relevant international tournament.*
- *temporary – the player must provide a full explanation from his or her own doctor who must certify the period which the belt and/or corset is/are required. This certificate must be signed and dated by the medical doctor and submitted to the Chief Classifier at the relevant tournament. The player must report this to the Referee before the start of competition in which he or she participates.*

### **WHEELCHAIRS**

*Wheelchairs must have at least two large wheels and one small wheel at the start of and throughout a rally. If, for any reason during a rally these conditions are not met, then the rally must be stopped immediately, and a point awarded to his or her opponent. If a wheel becomes dislodged during play, the referee may allow a short time before the next rally to reattach the wheel.*

*In individual and team events, no part of the body above the knees may be attached to the chair as this could improve balance. However, should a player require some strapping or binding for medical reasons, this must be noted on his or her classification card and it will be taken into account when assessing the player's sports class.*

*The height of one or maximum two cushions is limited to 15cm in playing conditions with no other addition to the wheelchair.*

*Should additions of supporting structures be made to the wheelchair, whether attached to the wheelchair or not (except cushions), players must ask for a classification or a re-classification in*

## **EK F - ENGELLİ MASA TENİSİ KURAL VE YÖNETMELİKLERİ**

IPTTC'nin ITTF ile birleşmesiyle birlikte, kural ve Yönetmelikler artık Uluslararası Masa Tenisi Federasyonunun tamamlayıcı bir parçası olmuştur. IPTT Paralimpik Masa Tenisi Komitesi hakkında daha fazla bilgi için, lütfen ITTF web sitesi <http://www.ittf.com> ana sayfasına gidin ve Para TT Bölümündeki Para TT sekmesini tıklayın.

### **GENEL**

Bir engeli olan sporcular, kalsifikasyon sisteminde belirtilen lezyonlara ve kısıtlamalara bağlı olarak sınıflara ayrılırlar. Uluslararası bir kalsifikasyon paneli, uluslararası yarışmalarda oyuncuların kalsifikasyonundan sorumludur.

- Sınıf 1–5 Tekerlekli sandalyeli oyuncular
- Sınıf 6–10 Ayaktaki oyuncular
- Sınıf 11 Zihinsel engelli oyuncular

Sınıf rakamı ne kadar küçükse, engel o kadar büyüktür.

Sporcular uluslararası seviyede sınıflandırıldıktan sonra, kendilerine spor sınıfını ve statüsünü belirten Uluslararası Sınıflandırma Kartı (ICC) verilir. ICC, herhangi bir kısıtlamayı (Örnek: kurallara uygun servis kullanmadaki) veya tıbbi sebeplerden dolayı kalıcı gerekleri (bandajlama, sarma, korse, değişiklik yapılmış tekerlekli sandalye) gösteren bölümlere sahiptir.

Eğer bir oyuncu uluslararası bir şampiyonada ilk kez oynuyorsa ve ICC'ye sahip değilse, ülkesi kendisine geçici bir sınıflandırma verecektir. Sporcu daha sonra şampiyonada sınıflandırılacak ve kendisi için bir spor sınıfı ve statüsü belirlenecektir. Bazen, zaman içinde sporcuların ilerleyen ya da iyileşen engelden ötürü tekrar sınıflandırılması gerekir. Sporcular, ilgili turnuvadan önce seçilmiş olan Sınıflandırıcıya, Başhakeme ve Organizasyon Komitesine bildirilen bir listede yer alırlar. Oyuncuların sınıflandırmasında olabilecek değişikliklerin başhakem tarafından göz önüne alınarak belirlenmiş olan oyuncuların sınıflandırması veya yeniden incelenmesi sınıflandırıcılar tarafından turnuva başlangıcından önceki gün organize edilir ve başhakem tekler yarışmasının kurasını çekmeden önce bitirilir.

Eğer bir oyuncu sınıflandırıcıyı kasten yanlış yönlendirirse, o oyuncuya Başhakemin takdiriyle yarışma izni verilmeyebilir ve ITTF'in daha fazla yaptırımını ile karşı karşıya kalabilir.

Bir oyuncu, engelinden dolayı bir kemer (bel civarında) ve/veya bir korse kullanmak zorunda ise, bunun gerekli olduğunu Sınıflandırma Jürisi'nin ikna olması için kanıtlamak zorundadır. İlkinde veya sınıflandırmanın yeniden değerlendirilmesinde, bu tür malzemenin kullanımı konusunda Resmi Sınıflandırıcının dikkatini çekme görevi oyuncunundur. Kemer ve/veya korse kullanım izni aşağıdaki koşullarda verilecektir.

- Sürekli – Bu, ilgili uluslararası turnavadaki Kıdemli Sınıflandırıcı tarafından oyuncunun Uluslararası Sınıflandırma Kartı (ICC) üzerine yazılmak zorundadır.
- Geçici – Oyuncunun kendi doktoru oyuncunun ihtiyaç duyduğu kemer ve/veya korse süresini onaylayacak ve oyuncu, doktorundan ayrıntılı bir açıklama edinecektir. Bu sertifika tıp doktoru tarafından tarih yazılıp imzalanacak ve ilgili turnavadaki Kıdemli Sınıflandırıcıya teslim edilecektir. Oyuncu, katıldığı yarışma başlamadan önce bunu Başhakeme bildirmek zorundadır.

### **TEKERLEKLİ SANDALYELER**

Tekerlekli sandalyelerin rallinin başlangıcında en az iki büyük ve bir küçük tekerleği olmak zorundadır. Bir maç sırasında herhangi bir nedenden, oyuncunun tekerlekli sandalyesindeki herhangi bir teker(ler) yerinden çıkarsa (sökülürse) ve tekerlekli sandalyenin ikiden fazla tekeri kalmaz ise, o zaman ralli derhal durdurulmalı ve rakibe bir sayı verilmelidir. Oyun sırasında bir tekerlek yerinden çıkarsa, hakem bir sonraki ralliden önce tekerleğin yeniden sabitlenmesi için kısa bir süre tanıyabilir.

Bireysel ve takım yarışmalarında dengeyi artıracığından, dizin üstünde vücudun herhangi bir kısmı sandalyeye bağlanmayacaktır. Ancak, eğer bir oyuncu sağlık nedenleri ile bazı bağlar ve kayışlar kullanmak isterse, bu durum sınıflandırma kartına işlenmeli ve oyuncunun sınıflandırılmasında dikkate alınmalıdır.

Tekerlekli sandalyeye başka ilavenin olmadığı oyun koşullarında, bir ya da iki minderin yüksekliği 15 cm ile sınırlıdır.

*this modified wheelchair. Any additions to the wheelchair without re-classification and authorisation written on the ICC shall be considered as illegal and the player may be disqualified.*

**2.10.1 Unless the rally is a let, a player shall score a point.**

2.10.1.14 if **both** players or pairs are in a wheelchair due to a physical disability and

**CONTACT WITH WHEELCHAIR**

2.10.1.14.1 his or her opponent does not maintain a minimum contact with the seat or cushion(s), with the back of the thigh, when the ball is struck.

*A player who is in a wheelchair due to a physical disability and who does not maintain a contact with the seat or cushion with the rear side of at least one of the thighs just before striking the ball is considered to be gaining an unfair advantage and the opponent is awarded a point. (HMO 12.1.6)*

**CONTACT WITH TABLE**

2.10.1.14.2 his or her opponent touches the table with either hand before striking the ball.

*If a player is in a wheelchair due to a physical disability, he or she may only touch the table with his or her racket hand to restore balance, only after a shot has been played, provided the playing surface does not move. The player is not allowed to use the table as an extra support before striking the ball. Similarly, the player may not use his or her free hand on the table as an extra support or touch the playing surface at any time during the rally. In a doubles match this applies to both players. (HMO 12.1.7)*

**CONTACT WITH FLOOR**

2.10.1.14.3 his or her opponent's footrest or foot touches the floor during play.

**WHEEL OR FOOT CROSSING CENTRE LINE**

2.10.1.15 if, where an opposing doubles pair includes at least one player in a wheelchair, any part of the wheelchair or a foot of a standing player crosses an imaginary extension of the centre line of the table.

*If any part of a player's wheelchair protrudes beyond the imaginary extension of the centre line of the table, the umpire will award a point to the opposing pair. This also applies when a "mixed" pair (one standing and one wheelchair) are playing together. Either player may return the ball (after initial service and return), but each player has to remain in his or her own half of the court. No part of the player's wheelchair can cross the imaginary extension of the centre line and the standing player cannot put a foot over this line either. (HMO 14.1.4)*

**TABLE**

3.2.1.4 Table legs shall be at least 40cm from the end line of the table for wheelchair players.

*Tables shall allow access to wheelchairs without obstructing the player's legs and shall allow access to two wheelchairs for doubles.*

**CLOTHING**

*A player may not normally wear any part of a tracksuit during play but in some circumstances the referee may give permission for him or her to do so. Examples of such circumstances are extremely cold in the playing hall, with the consequent risk of muscle strain, or a leg disability or injury that the player prefers to keep covered. If a tracksuit is worn in play, it must comply with the requirements for playing clothes. A player with a physical disability, either in a wheelchair or standing, may wear the trousers portion of a tracksuit during play, without the permission of the referee, but jeans are not permitted. (HMO 8.5.1)*

**RACKET COVERING**

*... The covering should extend to the limits of, but not beyond, the blade, but some tolerance may be allowed. The referee must decide what is acceptable and advise his or her umpires accordingly but, as a guide,  $\pm 2\text{mm}$  would be an acceptable margin to most referees. This may particularly be the case with Para class 1 and 2 players as they often use their racket hand to push themselves back up into a sitting position after striking the ball, and, in doing so, touch the table top with their rackets. Thus, an overhang can help to protect the tabletop and a slightly larger margin may be allowed. (HMO 7.1.1)*

Bir oyuncu, engelinden dolayı bir kemer (bel civarında) ve/veya bir korse kullanmak zorunda ise, bunun gerekli olduğunu Sınıflandırma Jürisi'nin ikna olması için kanıtlamak zorundadır. İlkinde veya sınıflandırmanın yeniden değerlendirilmesinde, bu tür malzemenin kullanımı konusunda Resmî Sınıflandırıcının dikkatini çekme görevi oyuncunundur.

#### **2.10.1 Ralli let olmadığı sürece, bir oyuncu bir sayı alır.**

2.10.1.14 Eğer her iki oyuncu veya çift fiziksel bir engel nedeniyle tekerlekli sandalyedeysen ve

### **TEKERLEKLİ SANDALYE İLE TEMAS**

2.10.1.14.1 Topa vurulduğunda, rakip uyluğun arkası ile koltuk veya minder(ler) ile minimum temas sağlamaz.

Fiziksel engeli nedeniyle tekerlekli sandalyede olan ve topa vurmaktan hemen önce uyluklarından en az birinin arka tarafıyla koltuk veya mindere temas etmeyen bir oyuncunun haksız bir avantaj elde ettiği kabul edilir ve rakibe bir sayı verilir (HMO 12.1.6).

### **MASA İLE TEMAS**

2.10.1.14.2 Rakibi topa vurmaktan önce her iki eliyle masaya dokunur.

Fiziksel bir engel nedeniyle tekerlekli sandalyede olan bir oyuncu, oyun yüzeyinin hareket etmemesi koşuluyla, sadece vuruş yapıldıktan sonra dengesini sağlamak için raket eliyle masaya dokunabilir. Oyuncunun topa vurmaktan önce masayı ekstra bir destek olarak kullanmasına izin verilmez. Benzer şekilde, oyuncu serbest elini masanın üzerinde ekstra destek olarak kullanamaz veya ralli sırasında herhangi bir zamanda oyun yüzeyine dokunamaz. Çiftler maçında bu kural her iki oyuncu için de geçerlidir (HMO 12.1.7).

### **ZEMİN İLE TEMAS**

2.10.1.14.3 Oyun sırasında rakibinin ayak desteği veya ayağı yere temas eder.

### **TEKERLEK VEYA AYAĞIN ORTA ÇİZGİYİ GEÇMESİ**

2.10.1.15 Rakip çiftlerde en az bir tekerlekli sandalyeli oyuncu varsa, tekerlekli sandalyenin herhangi bir kısmı veya ayakta duran oyuncunun ayağı masanın orta çizgisinin hayali bir uzantısını geçerse.

Eğer bir oyuncunun tekerlekli sandalyesinin herhangi bir parçası masanın orta çizgisinin hayali uzantısının ötesine geçerse, hakem rakip çifte bir sayı verecektir. Bu aynı zamanda "karışık" bir çiftin (bir ayakta ve bir tekerlekli sandalye) birlikte oynaması durumunda da geçerlidir. Her iki oyuncu da topu geri gönderebilir (ilk servis ve geri dönüşten sonra), ancak her oyuncu sahanın kendi yarısında kalmak zorundadır. Oyuncunun tekerlekli sandalyesinin hiçbir parçası orta çizginin hayali uzantısını geçemez ve ayakta duran oyuncu da bu çizginin üzerine ayak koyamaz (HMO 14.1.4).

### **MASA**

3.2.1.4 Tekerlekli sandalye oyuncuları için masa ayakları masanın bitiş çizgisinden en az 40 cm uzakta olmalıdır.

Masalar, oyuncunun bacaklarını engellemeden tekerlekli sandalyelere erişime izin vermeli ve çiftler için iki tekerlekli sandalyeye erişime izin vermelidir.

### **KIYAFET**

Bir oyuncu normalde oyun sırasında eşofmanın herhangi bir parçasını giyemez, ancak bazı durumlarda başhakem oyuncuya bunu yapması için izin verebilir. Bu tür durumlara örnek olarak, oyun salonunun aşırı soğuk olması ve buna bağlı olarak kas gerilmesi riski veya oyuncunun kapalı tutmayı tercih ettiği bir bacak sakatlığı veya yaralanması verilebilir. Oyunda bir eşofman giyilmesi halinde, bu eşofman oyun kıyafetlerine ilişkin gerekliliklere uygun olmalıdır. Fiziksel engeli olan bir oyuncu, tekerlekli sandalyede ya da ayakta, başhakemin izni olmadan oyun sırasında eşofmanın pantolon kısmını giyebilir, ancak kot pantolona izin verilmez (HMO 8.5.1).

### **RAKET KAPLAMASI**

Kaplama, tablanın kenar sınırlarına kadar uzanmalı ancak ötesine geçmemelidir, fakat biraz toleransa izin verilebilir. Başhakem neyin kabul edilebilir olduğuna karar vermeli ve hakemlerine buna göre tavsiyelerde bulunmalıdır, ancak bir kılavuz olarak  $\pm 2\text{mm}$  çoğu hakem için kabul edilebilir bir ölçü olacaktır. Bu durum özellikle Para sınıfı 1 ve 2 oyuncularını için geçerli olabilir, çünkü bu oyuncular topa vurduktan sonra kendilerini oturma pozisyonuna geri itmek için raket ellerini kullanırlar ve bunu



## **ORDER OF PLAY - DOUBLES**

2.8.3 In doubles, when at least one player of a pair is in a wheelchair due to a physical disability, the server shall first make a service, the receiver shall then make a return but thereafter either player of the disabled pair may make returns.

When a doubles pair comprises two players who are in wheelchairs due to a physical disability, the server first makes a service and the receiver makes a return, but thereafter either player of the disabled pair may make a return. (HMO 14.1.4)

## **RELAX SERVICE REQUIREMENTS**

2.6.7 Exceptionally, the umpire may relax the requirements for a correct service where he or she is satisfied that compliance is prevented by physical disability.

The umpire may relax the requirements for a correct service if he or she is satisfied that that compliance is prevented by a physical disability. This will always be done for Class 1 and Class 2 players. The player's international classification card contains a section indicating any physical limitations that the player may have affecting compliance with the requirements of a correct service e.g., where a player with disability is either not able to straighten his or her palm or does not have a hand, the player may serve with a curved palm or toss the ball from his or her stump. (HMO 10.7.1)

## **LET SERVICES**

2.9.1.5 If the receiver is in wheelchair owing to a physical disability and in service the ball, provided that the service is otherwise correct,

2.9.1.5.1 after touching the receiver's court returns in the direction of the net.

2.9.1.5.2 comes to rest on the receiver's court.

2.9.1.5.3 in singles leaves the receiver's court after touching it by either of its sidelines.

If the receiver is in a wheelchair due to a physical disability, the rally is a let if the ball comes to rest on the receiver's court, or after touching the receiver's court returns in the direction of the net, or in singles, leaves the receiver's court after touching it by either of the sidelines. This is because a player in a wheelchair, by definition, is restricted in the extent of his or her ability to stretch and a service returning towards the net or going out from the sidelines is regarded as unfair. The ball can cross the sideline after one or more bounces. However, in singles play and where the ball is traveling towards the sideline, if the receiver strikes the ball before it crosses a sideline or takes a second bounce on his or her side of the playing surface, the service is considered good, and no let is called. (HMO 11.5.1)

## **LEAVING RACKET ON THE TABLE**

3.4.2.5 Unless otherwise authorised by the umpire, players shall leave their rackets on the table during intervals; but if the racket is strapped to the hand, the umpire shall allow the player to retain his or her racket strapped to the hand during intervals.

Players must normally leave their rackets on the table during the intervals between games and must not remove them without the specific agreement of the umpire. If, with the agreement of the umpire, a player removes his or her racket during an interval for any reason, the umpire and the opponent must be given the opportunity to inspect the racket, or its replacement, before the next game starts. The only exception to this is a disabled player whose racket is strapped to his or her hand. (HMO 7.3.4)

## **INTERVALS – Medical recovery time**

If a player with a disability is unable to play temporarily due to the nature of his/her disability or condition, the referee may, after consulting a medical classifier or doctor at the competition, allow a medical recovery time of the shortest practical duration, but in no circumstances more than 10 minutes. (HMO 13.5.4)

## **PRE-MATCH PREPARATION**

For matches involving players in a wheelchair, the umpire should also check:

- The number of wheels on the wheelchair
- The player does not have his or her backpack on the back of the wheelchair.
- The height of the player's cushion or 2 cushions
- The player is wearing tracksuit pants and no jeans.
- The player has his or her name and 3 letter code for the association on the back of his or her shirt.

yaparken raketleriyle masa üstüne dokunurlar. Bu nedenle, bir çıkıntı masa üstünü korumaya yardımcı olabilir ve biraz daha geniş bir ölçüye izin verilebilir (HMO 7.1.1).

## **OYUN SIRASI – ÇİFTLER**

2.8.3 Çiftlerde, çiftlerden en az bir oyuncunun fiziksel engelinden dolayı tekerlekli sandalyede olması durumunda, önce servis atan oyuncu servis atacak, karşılayan oyuncu daha sonra karşılama yapacak, ancak bundan sonra engelli çiftin herhangi bir oyuncusu vuruş yapabilecektir.

Çiftler fiziksel engelleri nedeniyle tekerlekli sandalyede olan iki oyuncudan oluşuyorsa, önce servis atan oyuncu servis atar ve karşılayan oyuncu karşılama yapar, ancak daha sonra engelli çiftin herhangi bir oyuncusu vuruş yapabilir (HMO 14.1.4).

## **ESNEK SERVİS GEREKSİNİMLERİ**

2.6.7 İstisnai olarak, hakem, fiziksel engelin servis atma uygunluğunu engellediğine ikna olduğu durumlarda doğru servis için gerekliliklerini esnetebilir.

Hakem, servis atma uygunluğunun fiziksel bir engel tarafından engellendiğine kanaat getirirse, doğru servis için gereklilikleri esnetebilir. Bu her zaman Sınıf 1 ve Sınıf 2 oyuncuları için yapılacaktır. Oyuncunun uluslararası klasman kartında, oyuncunun doğru servisin gerekliliklerine uymasını etkileyebilecek fiziksel kısıtlamalarını belirten bir bölüm bulunur. Örneğin, engelli bir oyuncu avuç içini düzeltemiyorsa veya bir eli yoksa, oyuncu kavisli bir avuç içi ile servis atabilir veya topu, uzvun kalan bölümü ile atabilir (HMO 10.7.1).

## **LET SERVİSLER**

2.9.1.5 Eğer karşılayıcı fiziksel bir engel nedeniyle tekerlekli sandalyedeysen ve servis karşılarken;  
2.9.1.5.1 karşılayanın sahasına dokunduktan sonra top file yönünde geri döner.  
2.9.1.5.2 karşılayan oyuncunun sahasında top durur.  
2.9.1.5.3 teklerde karşılayanın sahasına top dokunduktan sonra herhangi bir yan kenardan terk eder.

Eğer karşılayan oyuncu fiziksel bir engel nedeniyle tekerlekli sandalyedeysen, top karşılayan oyuncunun sahasında top durursa veya karşılayan oyuncunun sahasına dokunduktan sonra file yönünde geri dönerse ya da teklerde karşılayan oyuncunun sahasına dokunduktan sonra yan kenarların herhangi birinden terk ederse ralli let olur. Bunun nedeni, tekerlekli sandalyedeki bir oyuncunun tanımı gereği esneme kabiliyetinin kısıtlı olması ve fileye doğru dönen ya da yan kenarlardan dışarı çıkan bir servisin haksız olarak kabul edilmesidir. Top bir veya daha fazla sekmeden sonra yan kenarı geçebilir. Ancak, tekler oyununda ve topun yan kenara doğru gittiği durumlarda, karşılayan oyuncu top yan kenarı geçmeden veya oyun alanının kendi tarafında ikinci bir sekme yapmadan önce topa vurursa, servis iyi olarak kabul edilir ve let'e izin verilmez (HMO 11.5.1).

## **RAKETİN MASADA BIRAKILMASI**

3.4.2.5 Hakem tarafından aksi belirtilmedikçe, oyuncular aralar boyunca raketlerini masanın üzerinde bırakacaklardır; ancak raket ele bağlıysa, hakem oyuncunun aralar boyunca raketini eline bağlı tutmasına izin verecektir.

Oyuncular normal olarak raketlerini oyun aralarında masanın üzerinde bırakmalı ve hakemin özel onayı olmadan götürmemelidir. Hakemin onayıyla bir oyuncu herhangi bir nedenle set arasında raketini götürürse, bir sonraki set başlamadan önce hakeme ve rakibe raketi veya yerine konan raketi inceleme fırsatı vermelidir. Bunun tek istisnası, raketi eline bağlı olan engelli bir oyuncudur (HMO 7.3.4).

## **ARALAR – Tıbbi Tedavi Süresi**

Engelli bir oyuncu, engelinin veya durumunun doğası gereği geçici olarak oynayamayacak durumdaysa, başhakem, müsabakadaki bir tıbbi sınıflandırıcıya veya doktora danıştıktan sonra, mümkün olan en kısa sürede, ancak hiçbir koşulda 10 dakikadan fazla olmamak kaydıyla, tıbbi tedavi süresine izin verebilir (HMO 13.5.4).

## **MAÇ ÖNCESİ HAZIRLIK**

Tekerlekli sandalyeli oyuncuların olduğu maçlar için, hakemin aşağıdakileri de kontrol etmesi gerekir:

- Tekerlekli sandalye üzerindeki teker sayısı,
- Oyuncunun sırt çantası tekerlekli sandalye arkasına asılı olmayacaktır,
- Oyuncunun yastık veya 2 yastığının yüksekliği,

## **LAWS FOR STANDING PLAY**

*There are no exceptions to the laws of table tennis for standing players with a disability. All players play according to the laws and regulations of ITTF. On the classification cards there is a section indicating what limitations, if any, a player has in making a legal serve.*

*Training videos on PTT rules and procedures can also be found on the URC website:*

*25. Accessibility for PTT*

*26. Call area PTT*

*27. PTT services*

*28. PTT Others*

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

- Oyuncu kot pantolon deęil, eőofman altı giyecektir,
- Oyuncunun formasının arkasında adı ve federasyonunun 3 harfli kodu olacaktır.

### **AYAKTA OYUN KURALLARI**

Ayakta oynayan engelli sporcular için masa tenisi kurallarında herhangi bir istisna yoktur. Tüm oyuncular ITTF kural ve yönetmeliklerine göre oynarlar. Sınıflandırma kartı üzerinde, oyuncunun kurallara uygun servis atarken, varsa hangi kısıtlamaların olduğunu gösteren bir bölüm vardır.

PTT kuralları ve prosedürlerine ilişkin eğitim videoları URC web sitesinde de bulunabilir:

25. Accessibility for PTT

26. Call area PTT

27. PTT services

28. PTT Others

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

## **Appendix G – Useful links**

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

### **Umpire Training Videos**

1. *Umpire uniform*
2. *Playing clothing*
3. *Call area set up.*
4. *Call area reporting for singles.*
5. *Call area reporting for team.*
6. *Call area racket check*
7. *Coordination between RCC and umpire*
8. *RCC set up.*
9. *RCC racket check*
10. *Equipment for UM and AU*
11. *Entering and leaving FOP*
12. *Umpire's duties before match*
13. *AU's duties before match*
14. *Sitting postures*
15. *Hand signals1*
16. *Hand signals 2*
17. *N/A*
18. *Time out*
19. *Misbehaviour*
20. *Illegal advice*
21. *Damaged equipment*
22. *Using of score indicator*
23. *Time keeping*
24. *The expedite system.*
25. *Accessibilities for PTT*
26. *Call area PTT*
27. *PTT services*
28. *PTT other*

### **Referee Training Videos**

1. *Communication and cooperation*
2. *Knockout methods*
3. *Group methods*
4. *Calculation of group ranking*
5. *Qualifying competitions*
6. *Team competition methods*
7. *Entries*
8. *Scheduling*
9. *Preparation for the draw*
10. *Draw by card1.*
11. *Draw by card2.*
12. *Draw by balls1.*
13. *Draw by balls2.*
14. *Meetings*
15. *Playing area*
16. *Other facilities*
17. *Clothing*
18. *Control of play*
19. *Referee report*
20. *Dr Wu program1*
21. *Dr Wu program2*
22. *Dr Wu program3*
23. *Referee at PTT events*

### **Hand Signals for Illegal Services**

## **EK G - YARARLI LINKLER**

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

### **Umpire Training Videos**

1. Umpire uniform
2. Playing clothing
3. Call area set up
4. Call area reporting for singles
5. Call area reporting for team
6. Call area racket check
7. Coordination between RCC and umpire
8. RCC set up
9. RCC racket check
10. Equipment for UM and AU
11. Entering and leaving FOP
12. Umpire's duties before match
13. AU's duties before match
14. Sitting postures
15. Hand signals1
16. Hand signals 2
17. N/A
18. Time out
19. Misbehaviour
20. Illegal advice
21. Damaged equipment
22. Using of score indicator
23. Time keeping
24. The expedite system
25. Accessibilities for PTT
26. Call area PTT
27. PTT services
28. PTT other

### **Referee Training Videos**

1. Communication and cooperation
2. Knockout methods
3. Group methods
4. Calculation of group ranking
5. Qualifying competitions
6. Team competition methods
7. Entries
8. Scheduling
9. Preparation for the draw
10. Draw by card1
11. Draw by card2
12. Draw by balls1
13. Draw by balls2
14. Meetings
15. Playing area
16. Other facilities
17. Clothing
18. Control of play
19. Referee report
20. Dr Wu program1
21. Dr Wu program2
22. Dr Wu program3
23. Referee at PTT events

## **Other Documents**

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

### **General**

- *URC Structure*
- *Advanced Rules examination*
- *Fees training and examination*
- *Trainers and Evaluators*
- *New Hand Signals for Illegal Services*
- *Walk-in Walk-out Procedures*
- *FAQ*

### **Workflow Procedures**

- *Workflow Description*
- *Before Match Racket Control – No VOC*
- *Before Match Racket Control –VOC*
- *After Match Racket Control – No VOC*
- *After Match Racket Control –VOC*

### **Umpires**

- *Umpire Career Development*
- *Upcoming Training & Educational Events*
- *Electronic Scoring Touchpad test link (Individual Matches) (Team Matches)*

### **Referees**

- *Referee Career Development*
- *List of active referees*
- *Directives for Match Officials*
- *Racket Control Requirements*
- *Racket Control Schedule Form*
- *Racket Control Form 3*
- *Referee Checklist*
- *Referee Report*
- *Umpire Invitation Template*
- *worldtabletennis*
- *Match Officials bulletin*
- *Umpires Briefing Presentation Template*
- *Jury Meeting info for Delegates*
- *Standardised Procedures CM & Referees*
- *Questionnaire Umpire*
- *Guideline for Electronic Referee report*
- *Referee Career Development*

### **LARC**

[www.ittf.com/equipment/](http://www.ittf.com/equipment/)

### **ITTF Para Table Tennis Division**

[www.ittf.com/para-table-tennis](http://www.ittf.com/para-table-tennis)

### **World Table Tennis (WTT)**

[www.worldtabletennis.com/technicaldocuments](http://www.worldtabletennis.com/technicaldocuments)

## ***Hand Signals for Illegal Services***

### ***Other Documents***

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

#### ***General***

- *URC Structure*
- *Advanced Rules examination*
- *Fees training and examination*
- *Trainers and Evaluators*
- *New Hand Signals for Illegal Services*
- *Walk-in Walk-out Procedures*
- *FAQ*

#### ***Workflow Procedures***

- *Workflow Description*
- *Before Match Racket Control – No VOC*
- *Before Match Racket Control – VOC*
- *After Match Racket Control – No VOC*
- *After Match Racket Control – VOC*

#### ***Umpires***

- *Umpire Career Development*
- *Upcoming Training & Educational Events*
- *Electronic Scoring Touchpad test link (Individual Matches) (Team Matches)*

#### ***Referees***

- *Referee Career Development*
- *List of active referees*
- *Directives for Match Officials*
- *Racket Control Requirements*
- *Racket Control Schedule Form*
- *Racket Control Form 3*
- *Referee Checklist*
- *Referee Report*
- *Umpire Invitation Template*
- *worldtabletennis*
- *Match Officials bulletin*
- *Umpires Briefing Presentation Template*
- *Jury Meeting info for Delegates*
- *Standardised Procedures CM & Referees*
- *Questionnaire Umpire*
- *Guideline for Electronic Referee report*
- *Referee Career Development*

#### ***LARC***

[www.ittf.com/equipment/](http://www.ittf.com/equipment/)

#### ***ITTF Para Table Tennis Division***

[www.ittf.com/para-table-tennis](http://www.ittf.com/para-table-tennis)

#### ***World Table Tennis (WTT)***

[www.worldtabletennis.com/technicaldocuments](http://www.worldtabletennis.com/technicaldocuments)