

# Příručka ITTF pro rozhodčí stolního tenisu

**Upozornění:** Tato příručka nenahrazuje Pravidla stolního tenisu, ale podává podrobnější výklad ke znění jednotlivých kapitol a specifikuje činnosti rozhodčích.

16.edice (editováno ITTF v červenci 2019)

Aktualizace 2019: Roman Klecker

Supervize: Petr Bohumský

© ITTF

<u>OBSAH</u>	<u>STRANA</u>
<b>1. Úvod</b> .....	<b>3</b>
<b>2. Pravidla a předpisy</b> .....	<b>3</b>
2.1 Platnost .....	3
2.2 Pravidla .....	3
2.3 Předpisy .....	3
<b>3. Druhy soutěží</b> .....	<b>3</b>
3.1 Otevřené turnaje .....	3
3.2 Turnaje s omezenou účastí .....	3
3.3 Ostatní mezinárodní soutěže .....	4
<b>4. Rozhodčí</b> .....	<b>4</b>
4.1 Vrchní rozhodčí .....	4
4.2 Rozhodčí .....	4
4.3 Asistent rozhodčího .....	4
4.4 Časoměřič .....	5
4.5 Počítač úderů .....	5
4.6 Námitky .....	5
4.7 Výměna rozhodčího nebo asistenta .....	5
4.8 Presentace .....	6
4.9 Oblečení rozhodčích .....	6
<b>5. Hrací podmínky</b> .....	<b>6</b>
<b>6. Míček</b> .....	<b>7</b>
6.1 Druh míčku .....	7
6.2 Volba míčku .....	7
<b>7. Pálka</b> .....	<b>7</b>
7.1 Potahy .....	7
7.2 Lepidla .....	8
7.3 Kontrola pátky .....	8
7.4 Poškození .....	8
<b>8. Oblečení hráčů</b> .....	<b>9</b>
8.1 Barva .....	9
8.2 Vzhled .....	9
8.3 Reklamy .....	9
8.4 Přípustnost oblečení .....	9
8.5 Teplákové soupravy .....	10
8.6 Převlékání .....	10
<b>9. Definice</b> .....	<b>10</b>
<b>10. Podání</b> .....	<b>11</b>
10.1 Důslednost .....	11
10.2 Volná ruka .....	11
10.3 Nadhození míčku .....	11

10.4 Udeření míčku .....	11
10.5 Viditelnost .....	11
10.6 Napomenutí .....	12
10.7 Výjimky .....	12
<b>11. Nový míč .....</b>	<b>12</b>
11.1 Účel .....	12
11.2 Podání, jež se dotklo sítě .....	12
11.3 Přerušení .....	12
11.4 Nepřipravenost ke hře .....	13
11.5 Hra vozičkáře .....	13
<b>12. Bod .....</b>	<b>13</b>
12.1 Rozhodnutí .....	13
12.2 Míček na hraně .....	13
12.3 Pochybnosti .....	14
<b>13. Plynulost hry .....</b>	<b>14</b>
13.1 Oddechový čas (time-out) .....	14
13.2 Zdržování hry .....	15
13.3 Utírání ručníkem .....	15
13.4 Poškození hracího vybavení .....	15
13.5 Zranění .....	15
13.6 Opuštění hracího prostoru .....	15
13.7 Přestávky mezi sadami .....	16
<b>14. Pořadí podání, příjmu a stran .....</b>	<b>16</b>
14.1 Volba .....	16
14.2 Omyly .....	16
<b>15. Hra podle pravidla o časovém limitu .....</b>	<b>16</b>
15.1 Zásady .....	16
15.2 Postup .....	16
<b>16. Rady hráčům .....</b>	<b>17</b>
<b>17. Chování .....</b>	<b>17</b>
17.1 Odpovědnost rozhodčího .....	17
17.2 Napomenutí .....	18
17.3 Tresty .....	18
17.4 Odpovědnost vrchního rozhodčího .....	19
<b>18. Řízení zápasu .....</b>	<b>19</b>
18.1 Hlášení stavu .....	19
18.2 Ruční signály .....	19
18.3 Měření času .....	20
18.4 Vysvětlování .....	20
<b>19. Ukazatele stavu .....</b>	<b>20</b>
<b>20. Závěr .....</b>	<b>21</b>

Příloha „A“ - Postup rozhodčích v řízení zápasu .....	22
Příloha „B“ – Kvalifikace rozhodčích .....	25
Příloha „C“ – Kodex rozhodčího .....	28
Příloha „D“ – Doporučené signály rukou a hlášení .....	30
Příloha „E“ – Postupy v hracím prostoru .....	37
Příloha „F“ – Uniforma pro mezinárodní rozhodčí .....	44
Příloha „G“ – Pravidla a předpisy st. tenisu tělesně postižených ..	46
Příloha „H“ – Užitečné odkazy .....	50

## **1. ÚVOD**

- 1.1 Účelem této příručky je pomoci rozhodčím správně uplatňovat pravidla a předpisy a je třeba ji užívat spolu s aktuální verzí publikace ITTF Handbook. Příručka se zabývá hlavně povinnostmi rozhodčích a asistentů rozhodčích, ale zahrnuje i některá hlediska povinností vrchních rozhodčích ve vztahu k řízení zápasů. Širší výklad povinností vrchního rozhodčího turnaje je uveden v brožurě Handbook for Tournament Referees. Rozhodčí by měli také sledovat zpravodaj URC, videa a FAQ na webu URC pro nejaktuálnější informace, doporučené postupy a změny pravidel.
- 1.2 Hráči právem očekávají shodný postup při řízení zápasů, aby se nemuseli přizpůsobovat různým postupům v různých soutěžích nebo v různých zemích. Aby toho mohlo být docíleno, vypracovala URC ITTF souhrn doporučených postupů pro rozhodčí a ty jsou obsaženy v přílohách A, D, E, F a G.
- 1.3 Příloha B obsahuje ITTF směrnice pro rozhodčí na světových mistrovstvích, zahrnující mistrovství světa a akce pořádané ITTF; tyto směrnice nejsou závazné pro ostatní soutěže, ale jsou často přijaty pro kontinentální a otevřená mezinárodní mistrovství. Příloha C popisuje zásady pro kvalifikaci rozhodčích, příloha H zahrnuje aspekty stolního tenisu tělesně postižených a příloha I je souhrnem změn pravidel a předpisů od poslední edice příručky v roce 2014.

## **2. PRAVIDLA A PŘEDPISY**

### **2.1 Platnost**

- 2.1.1 Základním požadavkem na rozhodčího je důkladná znalost pravidel a předpisů pro stolní tenis, doplněná jasným pochopením rozsahu, v němž se vztahují na různé druhy soutěží. Příslušné informace jsou obsaženy v kapitolách 2, 3 a 4 publikace ITTF Handbook.

### **2.2 Pravidla**

- 2.2.1 Pravidla stolního tenisu (dále jen „pravidla“) jsou obsažena v kapitole 2. Pravidla platí pro všechny mezinárodní soutěže a jsou všeobecně přijímána národními svazy i pro jejich domácí soutěže. Každá asociace má však pro soutěže týkající se jen jejich hráčů právo zavést do pravidel odchylky. Pravidlo může být změněno jen valnou hromadou (kongresem) po schválení 75% většinou hlasujících.

### **2.3 Předpisy**

- 2.3.1 Kapitola 3 obsahuje „Předpisy pro mezinárodní soutěže“ (dále jen „předpisy“), které platí v zásadě pro všechny mezinárodní soutěže. Doplnkové předpisy pro soutěže o světové tituly, včetně mistrovství světa, jsou v kapitole 4. Tyto předpisy mohou být změněny jen na zasedání Rady ITTF, a to prostou většinou hlasujících.

## **3. DRUHY SOUTĚŽÍ**

### **3.1 Otevřený turnaje**

- 3.1.1 Otevřený turnaj je soutěž pořádaná v pravomoci asociace, na jejímž území se koná, do které se mohou přihlásit hráči kterékoli asociace. Na všech takových turnajích mohou být stanoveny menší odchylky oproti předpisům v těch případech, kdy oprávněný pořadatel nemůže nebo nechce vyhovět všem požadavkům - obvykle jde o hrací podmínky, např. hrací prostor.
- 3.1.2 Jestliže otevřený turnaj nesplňuje některý konkrétní předpis, musí být na formuláři přihlášky jasně uvedena povaha a rozsah jakýchkoli odchylek tak, aby soutěžící mající zájem o účast, znali předem odchylky, jež budou uplatněny. U soutěžícího, který podá přihlášku na takovém formuláři, se předpokládá, že taková omezení pochopil a přijal. Turnaj se pak koná podle změněných předpisů.
- 3.1.3 V každé sezóně může asociace navrhnout po jednom otevřeném turnaji dospělých, juniorů a veteránů, které pořádá jako své otevřené mezinárodní mistrovství, a pro takový turnaj smějí být předpisy pozměněny jen s povolením Výkonného výboru ITTF. Podobně jakékoli odchylky pro mistrovství světa musejí být schváleny Radou ITTF a pro kontinentální mistrovství příslušnou kontinentální federací. Krom toho může asociace uspořádat také turnaj tělesně postižených.
- 3.1.4 Od roku 1996 byla řada otevřených mezinárodních mistrovství zařazena do série „World Tour Circuit“ (dříve známé jako Pro-Tour Circuit). Takové turnaje jsou pořádány přímo pod záštitou ITTF a čas od času se na nich mohou objevovat experimentální odchylky pravidel a předpisů schválených představenstvem ITTF. Tyto odchylky mohou být uplatňovány na všech turnajích série World Tour v dané sezóně anebo individuálně, detaily budou uvedeny v příslušné přihlášce.

### **3.2 Turnaje s omezenou účastí**

- 3.2.1 Pro domácí turnaje jichž se účastní všichni hráči téže asociace, a pro turnaje s účastí omezenou na hráče z blíže určené oblasti nebo na členy zvláštních skupin nebo povolání, neplatí předpisy automaticky. Pro tyto soutěže má oprávněný pořadatel právo rozhodnout, které předpisy budou platit, popřípadě které odchylky si přejde zavést.

### **3.3 Ostatní mezinárodní soutěže**

3.3.1 V mezinárodních utkáních družstev, mimo mistrovství světa a kontinentální mistrovství, se běžně dodržují všechny předpisy, ale zúčastněné asociace se mohou dohodnout na odchylkách. V těchto a také v ostatních mezinárodních soutěžích se předpokládá, že všechny příslušné předpisy platí, pokud zveřejněné podmínky soutěže nestanoví, že jsou zde výjimky a nevysvětlují, o jaké výjimky jde.

## **4. ROZHODČÍ**

### **4.1 Vrchní rozhodčí**

4.1.1 Pro každou soutěž jako celek je ustanoven vrchní rozhodčí, obvykle s jedním nebo více zástupci, kteří mohou jednat v jeho zastoupení. Vrchní rozhodčí nebo jeho oprávněný zástupce musí být přítomen v hrací místnosti po celou dobu soutěže, aby mohl rozhodnout v jakékoli otázce výkladu pravidel, pro které je on jedinou oprávněnou osobou, a celkově zajistit, že je soutěž řízena v souladu s příslušnými pravidly a předpisy.

4.1.2 Pokud je vrchní rozhodčí jedinou oprávněnou osobou, např. při povolování dočasného přerušení hry při zranění hráče nebo při vyloučení hráče ze soutěže pro špatné chování, musí jednat důsledně a vyloučit jakékoli podezření z podjatosti k jednotlivým hráčům. Pro větší soutěže se doporučuje, aby vrchní rozhodčí a jeho zástupci byli z různých asociací, aby byla vždy k dispozici „neutrální“ osoba pro rozhodování ve sporu.

4.1.3 Vrchní rozhodčí zodpovídá za jmenování rozhodčích. Ačkoli obvykle neprovádí nominace sám, musí si být jist, že rozhodčí jsou způsobilí pro svou funkci a že budou jednat čestně a důsledně. Vrchní rozhodčí má na brádku před turnajem vysvětlit rozhodčím, jak se podle jeho názoru mají pravidla a předpisy uplatňovat, obzvláště jestliže jsou některé z nich nové nebo by mohly být sporné.

4.1.4 Hráči spadají pod pravomoc vrchního rozhodčího od okamžiku příchodu do hrací místnosti (haly) až do okamžiku, kdy hrací místnost opustí. Tréninková hala (tréninkový prostor) se považuje za součást hrací místnosti.

### **4.2 Rozhodčí**

4.2.1 Pro každý zápas je ustanoven rozhodčí, jehož základním úkolem je rozhodnout o výsledku každého míče. Rozhodčí nemá v zásadě pravomoc rozhodovat dle svého uvážení, ale je povinen při uplatnění některých pravidel a předpisů rozhodnout, zda má být například nařízen nový míč, protože hráčovo podání nebo příjem mohly být ovlivněny okolnostmi mimo hráčovu kontrolu, nebo pokud jde o rozhodnutí, zda je hráčovo chování přijatelné.

4.2.2 Pokud rozhodčí rozhoduje sám, přísluší mu konečné rozhodnutí ve všech skutkových otázkách, které vzniknou v průběhu zápasu včetně rozhodnutí o všech případech míčku na hraně stolu a o všech aspektech posouzení správnosti podání. Za těchto podmínek přímo odpovídá také za měření délky trvání hry. Jakmile dojde ke hře podle pravidla o časovém limitu, asistuje mu jiný rozhodčí, který počítá údery.

4.2.3 Ačkoli je rozhodčí povinen respektovat určitá rozhodnutí, která učinili jiní rozhodčí (asistent/počítač úderů), má právo požadovat vysvětlení, jestliže se domnívá, že tento rozhodčí rozhodl mimo meze svého oprávnění. Jestliže po dotazu zjistí, že daný rozhodčí jednal chybně, může toto rozhodnutí zvrátit, a to buď svým opačným rozhodnutím, anebo častěji ohlášením nového míče.

4.2.4 Rozhodčí má být vzdálen 2 až 3 metry od postranní čáry stolu, v úrovni síťky, nejlépe na mírně vyvýšené židli, ačkoli to pro dvouhry není nezbytné. Pokud jde o čtyřhry, doporučuje se, aby rozhodčí stál, pokud jeho sedadlo není dostatečně vyvýšené, aby při podání jasně viděl, zda míček dopadl na správné čtvrtiny hrací plochy. Při dvouhrách se stání nedoporučuje, protože rozhodčí zbytečně brání divákům ve výhledu.

4.2.5 Hráči spadají pod pravomoc rozhodčího od okamžiku příchodu do hracího prostoru až do okamžiku, kdy hrací prostor opustí.

### **4.3 Asistent rozhodčího**

4.3.1 Pro mezinárodní soutěže je jmenován rovněž asistent rozhodčího, který přejímá a sdílí některé povinnosti rozhodčího. Asistent rozhodčího je např. výlučně zodpovědný za rozhodnutí o míčku na hraně strany stolu nejbližší k němu a má totéž právo jako rozhodčí rozhodnout o přípustnosti provedení podání hráče, zda hráč brání míčku v dopadu a o některých podmínkách pro ohlášení nového míče.

4.3.2 Jestliže rozhodčí nebo asistent rozhodčího rozhodne, že hráč podával nesprávně, že hráč zabránil míčku v dopadu, že se míček při podání dotkl síťky, nebo že podmínky hry byly narušeny způsobem, který mohl ovlivnit výsledek míče, takové rozhodnutí platí.

4.3.3 Nicméně za určitých okolností může být v rozhodnutí jednoho z nich předem zabráněno dřívějším rozhodnutím druhého. Např. skutečnost, zda se míček dotkl, nebo nedotkl hrany hrací plochy na straně stolu, u níž sedí asistent rozhodčího, může být nepodstatná, jestliže rozhodčí již před tím postřehl, že hráč pohnul hrací plochou. Podobně podání, posouzené asistentem rozhodčího jako nesprávné, nemůže znamenat postih, jestliže rozhodčí již dříve rozhodl nařídit nový míč, protože do hracího prostoru vnikl míček od jiného stolu.

4.3.4 Asistent rozhodčího sedí na opačné straně stolu než rozhodčí, v úrovni sítě a v přibližně stejné vzdálenosti od stolu. Asistent rozhodčího nesmí při čtyřře stát.

### **4.4 Časoměřič**

4.4.1 Asistent rozhodčího může působit jako časoměřič, ale někteří rozhodčí tuto funkci raději vykonávají sami, snad proto, že chtějí sami určovat, kolik času má být povoleno při přerušení hry. Časoměřič je povinen měřit dobu rozehrávky, dobu trvání sady, délku přestávek mezi sadami a dobu jakéhokoli povoleného přerušení hry a jeho rozhodnutí o uplynulém čase je konečné.

### **4.5 Počítač úderů**

4.5.1 Počítání úderů při hře podle pravidla o časovém limitu zpravidla provádí samostatný rozhodčí (počítač úderů), ale úderů může také počítat asistent rozhodčího. Povinností rozhodčího počítajících úderů je pouze počítat úderů zahrané přijímajícím hráčem a jeho rozhodnutí v této skutkové otázce nemůže být zvráceno. Jestliže je počítačem úderů asistent rozhodčího, stále si zachovává plnou zodpovědnost jako asistent rozhodčího. Doporučená pozice pro počítače úderů je vedle rozhodčího, aby mohl rozhodčí zřetelně slyšet počítání (na velkém kurtu s hlasitým publikem může být obtížné slyšet z opačné strany hracího prostoru). Pokud to není možné kvůli TV kamerám nebo blokování výhledu diváků, může stát počítač úderů vedle asistenta rozhodčího. Výjimečně, pokud by obě pozice způsobovaly problémy TV a divákům, může počítač úderů sedět vedle rozhodčího.

### **4.6 Námitky**

4.6.1 Hráč nebo v utkání družstev jeho kapitán může podat námitku proti rozhodnutí rozhodčího, asistenta rozhodčího nebo rozhodčího pro počítání úderů, které je podle jeho názoru důsledkem nesprávného výkladu pravidel nebo předpisů. Námitka však nemůže být podána proti rozhodnutí kteréhokoli z uvedených rozhodčích ve skutkové otázce, pokud bylo učiněno v rámci jejich pravomoci. Námitku lze podat vrchnímu rozhodčímu, jehož rozhodnutí v jakékoli otázce výkladu pravidel je konečné.

4.6.2 Jestliže se však hráč nebo kapitán přesto domnívají, že vrchní rozhodčí rozhodl nesprávně, může hráčova asociace podat odvolání ke Komisi ITTF pro pravidla. Tato komise stanoví pokyny pro budoucí případy, což ale nemůže změnit rozhodnutí, které učinil vrchní rozhodčí. Odvolání lze také podat k řídicímu výboru turnaje proti rozhodnutí vrchního rozhodčího ve věci, která není upravena pravidly.

4.6.3 Při vyřizování námitek musí vrchní rozhodčí dbát na dodržování příslušných postupů. V soutěži jednotlivců má jednat jen s hráčem nebo s dvojicí hráčů; kapitánovi družstva nebo trenérovi nesmí být dovoleno přimlouvat se za svého hráče, tlumočnick však může pomáhat v případech jazykových potíží. V utkání družstev by měl být jakýkoli protest podaný hráčem, pokud jej nepodpoří kapitán jeho družstva, ignorován.

4.6.4 Jsou-li námitky podány proti postupu rozhodčího nebo asistenta rozhodčího, tak pouze ten se má zúčastnit projednávání případu. Vrchní rozhodčí může v určitém stádiu jednání chtít slyšet svědectví nebo názor jiného rozhodčího nebo svědka, ale jakmile tato osoba učiní prohlášení, nemá se nadále zúčastnit jakýchkoli diskusí. Vměšování kohokoli, jehož se to přímo netýká, musí být rozhodně zabráněno.

### **4.7 Výměna rozhodčího nebo asistenta**

4.7.1 V průběhu soutěže může dojít buď před zápasem nebo po zahájení hry k případům pochyb o způsobilosti rozhodčího plnit povinnosti, pro něž byl ustanoven. Takové případy jsou vzácné, ale pokud k nim dojde, vrchní rozhodčí musí být připraven použít své pravomoci záležitost projednat, a je-li to jediný vhodný postup, příslušného rozhodčího vyměnit.

4.7.2 Podstatnou otázkou pro vrchního rozhodčího je, zda nominace určitého rozhodčího, popř. ponechání již ustanoveného rozhodčího povede k nespravedlivému výsledku zápasu. Jestliže rozhodčí rozhoduje správně a důsledně a nedává najevo úmyslnou zaujatost, bylo by od vrchního rozhodčího nerozumné, aby ho vyměnil jen proto, že jeho rozhodnutí by mohla mít větší vliv na jednoho hráče nebo jednu dvojici než na druhého hráče či druhou dvojici.

4.7.3 Stížnost hráče, že je rozhodčí příliš přísný při uplatňování pravidel nebo že už proti němu hráč dříve protestoval, nevylučuje automaticky rozhodčího z rozhodování v zápase, jehož se hráč má zúčastnit. Podobně spory mezi rozhodčím a hráčem nebo kapitánem v průběhu hry, jakkoli zdlouhavé, nemusí být nutně důvodem k výměně tohoto rozhodčího.

4.7.4 Náhodné chyby rozhodčího, zvláště jestliže je rychle oprávně, zpravidla nemusí být důvodem k jeho výměně a pro vrchního rozhodčího je obvykle lepší nezasahovat v průběhu sady, i když jsou chyby častější (za předpokladu, že je jasné, že to neovlivní výsledek zápasu). Nicméně je třeba zohlednit, zejména při značně sledovaných zápasech, možný účinek na prezentaci hry před veřejností.

4.7.5 Jen pokud je vrchní rozhodčí přesvědčen, že by ponechání rozhodčího, vzhledem k naprosté ztrátě důvěry hráčů v jeho způsobilost a rozhodování, nespravedlivě ovlivnilo výsledek, může jej vrchní rozhodčí vyměnit. Výměna má být provedena za co nejmenšího rozruchu a vrchní rozhodčí má vyměněnému rozhodčímu pečlivě vysvětlit důvod svého postupu a zabránit jakémukoli veřejnému kritizování.

4.7.6 Jestliže byl rozhodčí vyměněn pro nesprávná rozhodnutí, stav bodů vyplývající z těchto rozhodnutí nemůže být změněn, pokud byla učiněna ve skutkových otázkách v mezích jeho pravomoci. Jestliže k nim došlo v důsledku nesprávného výkladu pravidel nebo mimo rámec jeho pravomoci, lze zvážit, zda nemá být opakována jakákoli sada, jejíž výsledek byl ovlivněn. Obecně je však lepší pokračovat od dosaženého stavu bodů.

### **4.8 Prezentace (viz také přílohy A, D, E, F & G)**

4.8.1 Mimo povinnost zajistit správný výsledek sehrávají rozhodčí podstatnou úlohu v prezentaci zápasu. To však nemá vést k tomu, aby se „předváděli“. Největší pocta pro dobrý tým rozhodčích je, když je ani „není vidět“, protože kontrolují hru tak nenápadně, že se hráči i diváci mohou plně soustředit na zápas.

4.8.2 Jsou-li ve službě, mají rozhodčí vypadat pozorně a zaujati zápasem, v němž působí. Hráči, pro které je každý zápas vážnou záležitostí, obvykle žertovný nebo veselý přístup ne vždy vítají. Rozhodčí a asistent rozhodčího nemají opouštět během zápasu svá místa mimo případy, kdy je to opravdu nutné (např. aby zajistili po skončení sady míček nebo aby obnovili správné postavení ohrádek).

4.8.3 I když jsou mimo službu, měli by rozhodčí dbát na to, aby se nechovali tak, že by to mohlo poškodit jejich autoritu, vyvolat nepříznivý dojem vůči jejich asociaci nebo vůči sportu vůbec. Dobré vztahy rozhodčích k hráčům jsou důležité, ale je třeba dbát na to, aby neprojevovali přehnanou přátelskost k určitým hráčům nebo náznaky zaujatosti. Je třeba se vyhnout veřejné kritice ostatních rozhodčích či organizátorů.

4.8.4 Rozhodčí jsou také zodpovědní za vzhled hracího prostoru v průběhu zápasu. Ten má být udržován čistý, bez neoprávněných osob nebo vybavení a jakékoli závady na stole nebo ohrádkách musí být ihned odstraněny. Pobyt v hracím prostoru je povolen jen rozhodčím přímo působícím v zápase a jejich stanoviště má být umístěno tak, aby co nejméně rušili a současně byli schopni plnit své povinnosti.

4.8.5 Organizátoři běžně ve spolupráci s vrchním rozhodčím zpravidla stanoví nejvyšší povolený počet osob, jež smějí být na lavičce družstva. V soutěži jednotlivců může být stanoven nejvyšší počet osob, které smějí doprovázet hráče nebo dvojici. Je povinností rozhodčího zajistit, aby všechny tyto limity byly dodržovány a pokud je to nezbytné, hra má být přerušena dokud se neoprávněné osoby nevzdálí.

4.8.6 Pokud je nošeno sako, doporučuje se jej při vstupu do hracího prostoru a při před- a pozápasové prezentaci zapnout. Při sezení je však lepší sako rozepnout pro snadnější pohyby paží. Je důležité, aby rozhodčí na všech turnajích vystupoval profesionálně a aby se toto vystupování stalo něčím, v čem se cítí po celou dobu přirozeně a pohodlně. (viz příloha F)

### **4.9 Oblečení rozhodčích**

4.9.1 Většina asociací přijala zásady pro oblečení svých rozhodčích skládající se zpravidla ze saka a kalhot či sukně stanovených barev, avšak totéž oblečení nemusí být vhodné ve všech prostředích. Např. ve velmi teplých podmínkách může být pro rozhodčího nesnesitelné mít na sobě sako při zápase, který může být dlouhý, zatímco některé hrací haly mohou být naopak nepříjemně chladné.

4.9.2 Za těchto okolností se tým rozhodčích pro určitý zápas má dohodnout na rozumných změnách tak, aby když např. potřebují mít pulovry, byly všechny téže barvy. Nejdůležitější je, aby rozhodčí byli pokud možno úhledně a jednotně oblečení, a musí být potvrzeno, že jakékoli navržené změny od obvyklého jednotného oblečení jsou přijatelné pro organizátory soutěže.

4.9.3 URC ITTF přijala standardní uniformu rozhodčího pro významné soutěže ITTF. Podrobnosti v příloze G.

4.9.4 Není-li schváleno vrchním rozhodčím z náboženských nebo zdravotních důvodů, neměly by být nošeny klobouky a jiné pokrývky hlavy. Tepláky, větrovky atd. se nesmí nosit nikdy.

4.9.5 Na některých akcích, jako jsou olympijské a paralympijské hry, zajišťují organizátoři rozhodčím uniformu, která musí být nošena v průběhu akce.

## **5. HRACÍ PODMÍNKY**

5.1 Vrchnímu rozhodčímu přísluší konečné rozhodnutí o přijatelnosti hracích podmínek, ale obvykle je to rozhodčí, který si jako první uvědomí případné nedostatky, zvláště takové, které vzniknou až po začátku soutěže. Rozhodčí proto musí znát požadavky příslušných pravidel a předpisů, aby mohl okamžitě ohlásit vrchnímu rozhodčímu jakoukoli závadu, kterou není v jeho silách opravit.

5.2 Hrací prostor a intenzita osvětlení bývají zpravidla zkontrolovány, když je hrací místnost uváděna do provozu a stoly a sítky správně nainstalovány. Rozhodčí se však přesto má před zahájením hry přesvědčit, že se nestalo nic, co by narušovalo podmínky pro hru, např. porucha osvětlení, posunutí stolu nebo ohrádek či ztráta napnutí sítky.

5.3 Kdykoli je to možné, má se rozhodčí pokusit opravit jakoukoli závadu sám. Pokud tak ovšem nemůže učinit bez zdržení hry, má to okamžitě oznámit vrchnímu rozhodčímu. Vrchní rozhodčí může zápas odložit do obnovení řádných hracích podmínek nebo jej může přeložit na jiný stůl. Jsou-li však závady jen nepatrné, může se vrchní rozhodčí dohodnout s hráči, že budou závady ignorovat a sehrají zápas v ne zcela ideálních podmínkách.

5.4 Rozhodčí zodpovídají za dodržování předpisů o reklamách. Počet, rozměry a barvy reklam na zařízení a vybavení v hracím prostoru a jeho okolí má zkontrolovat včas vrchní rozhodčí, aby se ještě před

začátkem hry mohly provést všechny nutné úpravy. V průběhu soutěže musí rozhodčí zajistit dodržování omezení reklam na oblečení hráčů a na jejich startovních číslech.

- 5.5 Je důležité, aby rozhodčí nebo asistent rozhodčího zkontroloval síťku. Při kontrole síťky se ujistěte, že svěráčky síťky jsou připevněny ke stolu co nejtěsněji a že motouz nevisí dolů ze stojánku síťky, což by mohlo vychýlit míček nebo odvádět pozornost hráčů. Poté zkontrolujte jak napnutí motouzu síťky tak výšku síťky. To má být provedeno před každým zápasem včetně zápasů v soutěži družstev. Není opravdu dostatečné jen odhadnout napnutí dotykem. Několik výrobců dodává zátěžové měrky síťky, které zaručují soulad s požadavky. Tyto měrky vážící přesně 100g mají dvě úrovně - jedna 15,25 cm a druhá o 1 cm níže. Zátěžová měrka musí být používána pouze pro kontrolu napnutí síťky, nelze ji použít pro kontrolu výšky. Nižší úroveň zátěžové měrky spočívá na horním okraji uprostřed síťky a správného napnutí síťky je dosaženo, jakmile se spodní část měrky těsně nedotýká hrací plochy. Poté, co bylo zkontrolováno napnutí síťky, na každé straně je plastovou měrkou zkontrolována výška. Nepoužívejte plastovou a zátěžovou měrku současně.

## **6. MÍČEK**

### **6.1 Druh míčku**

- 6.1.1 Rozhodčí je povinen zajistit, aby se každý zápas hrál s míčkem značky a barvy určené pro danou soutěž. Míček žádného jiného druhu se nesmí používat, i když by tomu oba hráči nebo obě dvojice dali přednost. Jakýkoli pokus hráče nahradit určený míček nějakým jiným lze považovat za nesportovní chování posuzované podle příslušných předpisů.

### **6.2 Volba míčku**

- 6.2.1 Hráči si nesmějí vybírat míčky v hracím prostoru. Kdekoli je to možné, má jim být dána příležitost vybrat si je před tím, než přijdou ke stolu, na němž se zápas bude hrát. Zápas bude sehrán míčkem vybraným hráči. Pokud se oba hráči před zápasem na míčku neshodli, rozhodčí vybere náhodně jeden z míčků preferovaný některým z hráčů. Pokud míček nebyl vybrán před příchodem hráčů do hracího prostoru, zápas se hraje míčkem vybraným namátkou rozhodčím z krabice míčků určených pro soutěž.
- 6.2.2 Stejně se postupuje, jestliže se míček rozbije nebo ztratí v průběhu zápasu a musí být nahrazen jiným. Stane-li se to, může být hráčům povolena krátká doba na rozehrání s novým míčkem, ale musí jim být zřejmé, že je to pouze proto, aby si mohli zvyknout na jeho vlastnosti a že nepřichází v úvahu, aby směli míček zkoušet a popřípadě žádat jiný.
- 6.2.2.1 Systém „multi-ball“ znamená, že asistent rozhodčího má určitý počet míčků a mezi body během zápasu a na začátku každé sady, podává/hodí další míček hráči, takže hráči nemusí zvedat míček z podlahy nebo jej přinášet ze zadní části hracího prostoru (míčky zahrané do síťky lze opět použít). Před každým zápasem si hráči mohou vybrat 20 míčků (10 míčků každý) či více ze schválených míčků pro turnaj. Krabice s vybranými míčky zůstává po celý průběh zápasu u stolku asistenta rozhodčího. Asistent rozhodčího hodí okamžitě po bodu další míček příštímu podávajícímu, kromě případu, kdy hráč míček zvedl. Jakmile byl míč rozhodnut a míček není ve hře, sběrači míčků běží na krátké straně kurtu z jednoho rohu do druhého sbírajíc míček z podlahy. Míčky sesbírané z hracího prostoru jsou uloženy v nádobách v každém rohu. Mezi sadami jsou obvykle všechny shromážděné míčky umístěny do boxu u stolku asistenta rozhodčího.

## **7. PÁLKA**

### **7.1 Potahy**

- 7.1.1 Hrací povrch pátky musí být pokryt jedním ze schválených potahů a bez ohledu na to, zda je pokryta potahem nebo ne, jedna strana musí být červená a druhá černá. Potah musí dosahovat k okrajům pátky, ne však je přesahovat. Určitou toleranci lze ale povolit. Vrchní rozhodčí musí rozhodnout, co je přijatelné, a podle toho instruovat rozhodčí. Jako vodítko přijatelné pro většinu vrchních rozhodčích lze uvést cca 2 mm okraje. To může být zejména případ tělesně postižených hráčů třídy 1 a 2, kteří často po zahrání míčku používají hrající ruku pro návrat do sedící pozice, přičemž se jejich raketa dotýká horní desky stolu. Protože přesah může pomoci chránit horní desku stolu, mohou být povoleny o něco větší okraje.
- 7.1.2 V soutěžích hraných podle mezinárodních pravidel musí být potah typu schváleného ITTF. Na potazích takto schválených je logo ITTF, číslo ITTF (pokud bylo přiděleno) a logo nebo ochrannou známku dodavatele. Hráči jsou povinni připevnit potah na podklad pátky tak, aby tyto identifikační prvky byly zřetelně viditelné u držátka hracího povrchu pátky, aby jej rozhodčí mohl zkontrolovat.
- 7.1.3 Rozhodčí musí zkontrolovat, zda je potah uveden na seznamu schválených potahů. Vyznačení loga ITTF na potahu je vyžadováno, avšak není jednoznačným důkazem, že je potah v současnosti povolen. Platný seznam potahů (LARC) je k dispozici na internetových stránkách ITTF [www.ittf.com/equipment/](http://www.ittf.com/equipment/).
- 7.1.4 Ačkoli jsou schváleny jen materiály odpovídající platným pravidlům a předpisům, nelze předpokládat, že potah označený jako schválený je automaticky přípustný. Původní houbovitá vrstva mohla být nahrazena jinou s větší tloušťkou a také lepidlo může způsobit, že potah nabobtná, takže tloušťka potahu by měla být vždy zkontrolována. Potah musí být použit tak, jak byl schválen ITTF, a nesmí být žádným

způsobem ošetřen (buď fyzikální, chemickou či jinou úpravou, která by mohla pozměnit jeho hrací vlastnosti jako tření, barvu, povrch apod.) a musí úspěšně splnit všechny parametry testů kontroly pálek.

7.1.5 Jedním z nejtěžších rozhodnutí pro rozhodčího nebo vrchního rozhodčího je posoudit povolenou lesklost potahu. Dá se sice změřit speciálním zařízením (EEL glossmetr), to ale není obvykle k dispozici, a tak se musí nalézt praktičtější řešení. Vodítkem pro to, aby bylo možno potah prohlásit za příliš lesklý, může být, když např. přiložíme v úhlu na potah měрку na sítku a písmena na ní jsou na potahu jasně rozlišitelná. Rozhodčí je nicméně oprávněn kontrolovat lesklost potahu jen tehdy, pokud si stěžuje protihráč.

### **7.2 Lepidla**

7.2.1 Potahy mohou být připevněny k podkladu pátky jen pomocí samolepících fólií nebo tekutých lepidel neobsahujících škodlivá rozpouštědla. Organizátoři jsou povinni poskytnout dobře větráný prostor k lepení potahů. Hráči nesmí používat tekutá lepidla nebo organická rozpouštědla nikde jinde, zejména v hrací místnosti, šatnách, tréninkové hale nebo hledišti.

7.2.2 Lepidla obsahující škodlivé těkavé organické látky již nejsou schválena. ITTF informovala všechny hráče, aby ukončili používání lepidel obsahujících těkavé sloučeniny a kterýkoli hráč používající tato lepidla tak činí na své vlastní riziko. ITTF zavedla program nulové tolerance testování pálek a standardizované úkony, které za použití přístroje miniRAE zajišťují, že všechny pátky používané hráči neobsahují těkavé sloučeniny. Lepidla obsahující těkavá organická rozpouštědla nemohou být v hrací místnosti použita.

7.2.3 Na významnějších soutěžích je zřízeno Centrum kontroly pálek a pátky jsou, zpravidla před zápasy, testovány na přítomnost zakázaných rozpouštědel, tloušťku, plochost apod.

7.2.4 Pátka, která neprošla předzápasovým testem, bude zabavena a hráč bude muset použít náhradní pátku; pokud není čas otestovat náhradní pátku před zápasem, bude otestována následně. Pátka, která bude shledána způsobitelnou ke hře, bude označena a předána v papírové obálce (nebo tašce, pokud obálka není k dispozici) rozhodčímu ke stolu.

7.2.5 Pokud pátko neprojde pozápasovou kontrolou, provinivšímu se hráči hrozí sankce podrobně popsána ve směrnici pro vrchní rozhodčí týkající se kontroly pálek, která je k dispozici na webových stránkách ITTF.

7.2.6 Všichni hráči jsou oprávněni nechat si dobrovolně svoje pátky zkontrolovat před zápasem bez rizika potrestání. Veškeré podrobnosti o kontrole pálek lze nalézt na URC podstránce webu ITTF.

### **7.3 Kontrola pátky**

7.3.1 Rozhodčí by měl zkontrolovat pátky, se kterými chtějí hráči hrát, pokud možno před příchodem do hracího prostoru, ale dříve, než hráči zahájí rozehrávku před zápasem, aby tak zabránil zbytečnému zdržení na začátku zápasu. Obvykle se tak děje v call area před zápasem a pátky jsou uchovávány v papírové obálce rozhodčím pro přinesení do hracího prostoru. Tato a každá následující nutná kontrola v souvislosti s výměnou poškozené pátky se má provést za co nejmenšího rozruchu. Soupeř musí vždy dostat příležitost přezkoumat každou pátku, kterou se má hrát.

7.3.2 Jestliže rozhodčí usoudí, že pátko je nepřijatelné, měl by vysvětlit hráči důvod. Tam, kde jde o skutkovou otázku, jako např. přílišná tloušťka potahu, nemusí hráč rozhodnutí přijmout. V takové situaci musí být záležitost ohlášena vrchnímu rozhodčímu, jehož rozhodnutí bude konečné. Obdobně když má soupeř výhrady k pátku, kterou rozhodčí pokládá za přijatelnou, musí vrchní rozhodčí rozhodnout, zda jsou výhrady oprávněné.

7.3.3 Hráč nesmí vyměnit pátku během zápasu, pokud nebyla neúmyslně poškozena do takové míry, že s ní nelze dále pokračovat ve hře. Pokud rozhodčí zjistí, že hráč vyměnil během hry nepoškozenou pátku, okamžitě přeruší hru a ohlásí případ vrchnímu rozhodčímu, který může hráče vyloučit.

7.3.4 Hráči musí ponechat pátky na stole v průběhu přestávek mezi sadami a jiných povolených přestávek a nesmějí je odstranit bez souhlasu rozhodčího. Pokud hráč se souhlasem rozhodčího pátku během přestávky z jakéhokoli důvodu ze stolu odstraní, musí rozhodčí i soupeř dostat příležitost, aby přezkoumali pátku - původní nebo tu, jíž byla nahrazena - před začátkem příští sady. Jedinou výjimkou v dané věci je tělesně postižený hráč, jehož pátko je připoutána k ruce.

### **7.4 Poškození**

7.4.1 Pátka, která je v okamžiku zahájení hry přípustná, se může během hry poškodit v rozsahu, který její přípustnost zrušuje, např. když se poškodí souvislost potahu nebo jednotnost vroubků nad významnou částí povrchu pátky. Jestliže hráč chce pokračovat ve hře s poškozenou pátkou a rozhodčí má jakoukoli pochybnost o tom, zda je nadále přípustná, musí rozhodčí okamžitě ohlásit vrchnímu rozhodčímu.

7.4.2 Při rozhodování o tom, zda povolit další užívání poškozené pátky, musí vrchní rozhodčí především zvážit zájmy soupeře. Přestože hráč, který s touto pátkou chce pokračovat, toto riziko implicitně přijal, bude se pravděpodobně míček od poškozeného povrchu pátky odrážet nepředvídatelně, což může způsobit potíže oběma hráčům. Proto je všeobecně lepší, i pokud poškození není významné, aby pátko byla nahrazena jinou.



Je také možno použít pracovní postup pro kontrolu pálek, který je k dispozici na adrese: <https://www.ittf.com/committees/umpires-referees/documents/>

## 8. OBLEČENÍ HRÁČŮ

### 8.1 Barva

- 8.1.1 Hlavní barva oblečení musí být jasně odlišná od barvy používaného míčku, ale „hlavní“ barva však neznamená nutně barvu, která zabírá největší plochu. Celistvé pole barvy na přední straně dresu, které pokrývá jen 40% plochy, může být i tak převládající barvou, kdežto vyšší podíl barvy, rovnoměrně rozptýlené, může být relativně nenápadný. Účelem tohoto ustanovení je zajištění viditelnosti míčku a proto barva na zadní straně dresu se nebere v úvahu.
- 8.1.2 Důležitá je zjevná barva oblečení a vrchní rozhodčí musí rozhodnout, zda je dostatečně kontrastní k barvě míčku. Převážně žluté oblečení může být zcela přijatelné při oranžovém míčku a vzorované oblečení s bílým pozadím může být přijatelné při bílém míčku za předpokladu, že vnímané barvy oblečení a míčku jsou jasně rozdílné.
- 8.1.3 Pro barvu znaků na oblečení není žádné zvláštní omezení, jen musí vyhovovat běžným požadavkům na barvu a vzhled oblečení. Na zadní straně dresu mohou mít hráči nápisy označující je samotné nebo jejich asociaci, popř. v klubových soutěžích jejich klub. Zde se smí použít bílé nebo jakékoli jiné barvy a takové nápisy nesmějí zakrývat startovní čísla hráčů, jsou-li vyžadována.
- 8.1.4 Soupeřící hráči nebo dvojice musí mít dresy jasně odlišných barev. Rozhodčí musí vyřešit jakkoliv nevyhovující oblečení dříve, než se hráči začnou rozehrávat, nejlépe ještě před jejich příchodem k hracímu prostoru v call area.
- 8.1.5 Rozhodčí, který usoudí, že oblečení soupeřů není dostatečně rozdílné, je musí požádat, aby se dohodli, kdo z nich se převlékne. Jestliže nepřijmou jeho rozhodnutí, musí být záležitost předložena vrchnímu rozhodčímu. Je-li rozhodnuto, že jedna strana musí oblečení změnit a hráči se nemohou dohodnout, kdo z nich to udělá, rozhodne rozhodčí losem.
- 8.1.6 Účelem tohoto předpisu je pomoci divákům rozlišovat mezi hráči a musí se vzít v úvahu i případná vzdálenost diváků od hracího prostoru. Barvy, které se zdají zblízka rozdílné, mohou ze zadní řady sedadel diváků či v televizi vypadat takřka totožné; dresy soupeřících hráčů by měly mít nejlépe různé základní barvy a ne jen různé odstíny téže barvy. To lze uplatnit také u zadní strany hráčova dresu, zejména u televizních zápasů, kdy je důležité, aby byli hráči snadno rozlišitelní. Pokud musí hráč z jakéhokoli důvodu vyměnit během zápasu dres, nový dres nemusí mít stejnou barvu jako ten původní, ale stále musí být v souladu s výše uvedenými ustanoveními.

### 8.2 Vzhled

- 8.2.1 Oblečení může mít jakoukoli podobu za předpokladu, že neobsahuje znaky nebo nápisy, které by mohly být urážlivé anebo jinak uškodit dobré pověsti hry. Vrchní rozhodčí odpovídá za určení toho, co je a co není z takovýchto důvodů přijatelné. Jako příklady nepřijatelných označení lze uvést neslušné kresby nebo nápisy a politické slogany či hesla v jakémkoli jazyce.
- 8.2.2 Spoluhráčům čtyřhry z téže asociace je v mezinárodních soutěžích povoleno nosit dresy různých výrobců, pokud jsou základní barvy stejné a je-li tento postup schválen jejich asociací. V soutěžích o světové, olympijské a paralympijské tituly musí být hráči téže asociace oblečení jednotně, jedinou výjimkou jsou ponožky, obuv a počet, velikost, barva a design reklam na oblečení (u olympijských a paralympijských soutěží nejsou reklamy, s výjimkou označení výrobce, povoleny).

### 8.3 Reklamy

- 8.3.1 Na dresech, šortkách nebo sukénkách mohou být navíc k logu či obchodní značce výrobce oblečení i reklamy, ačkoli reklamy pro některé druhy výrobků jsou vyloučeny, např. tabákové zboží, alkoholické nápoje, škodlivé drogy nebo nelegální produkty. Reklamy jsou omezeny co do velikosti i počtu, ale jinak mohou mít jakýkoli vzor za předpokladu, že nejsou tak nápadné nebo lesklé, aby mohly oslnit soupeře, a že neobsahují urážlivé nápisy nebo symboly.

### 8.4 Připustnost oblečení

- 8.4.1 Je to zpravidla rozhodčí, který má jako první příležitost posoudit, zda oblečení hráčů odpovídá příslušným předpisům. Je-li si jist, že je nepřipustné, má hráči vysvětlit důvod, a pokud hráč přijme jeho rozhodnutí a změní nebo nahradí oblečení jiným, které je připustné, není potřeba žádné další akce. Jen když si rozhodčí není jist nebo když hráč nepřijme jeho rozhodnutí, musí být věc konzultována s vrchním rozhodčím.
- 8.4.2 Je často věcí úsudku, zda oblečení odpovídá předpisům a je to vrchní rozhodčí, který rozhoduje každou otázku připustnosti oblečení. Jeho rozhodnutí je konečné.
- 8.4.3 Ačkoli lze logicky očekávat, že rozhodčí ohlásí všechny své pochyby o připustnosti oblečení, vrchní rozhodčí má čas od času sám při obhlídce haly zkontrolovat, zda nedochází k jasným chybám oproti vyžadovaným zásadám. To má v soutěži udělat co nejdříve, protože je obtížné ospravedlnit zákaz oblečení, které bylo bez námitek povolováno v několika předchozích zápasech.

- 8.4.4 Při rozhodování o přípustnosti oblečení a jiného hracího vybavení musí vrchní rozhodčí rozhodovat tyto věci shodně, a to jak vůči hráčům v téže soutěži, tak uplatňovat tyto zásady i v jiných podobných soutěžích. Kde si není jist, může použít porovnání s podobným dříve akceptovaným oblečením shodným s šíře užívanými zásadami.
- 8.4.5 Předpisy hovoří o „běžném oblečení“, ale výslovně nevylučují nošení takových součástí, jakými jsou pokrývky hlavy nebo „cyklistické šortky“. Vrchní rozhodčí musí v každém jednotlivém případě rozhodnout, co povolí s ohledem na prezentaci sportu. Pokrývky hlavy nošené z náboženských důvodů a čelenky či gumičky na vlasy užívané k tomu, aby dlouhé vlasy nebránily hráči ve výhledu, jsou jasně přijatelné. Většina vrchních rozhodčích však nepovolí např. nošení obrácených baseballových čepic.
- 8.4.6 Někteří hráči nosí cyklistické šortky, obvykle pod normálními šortkami, jako prostředek k udržování svalů v teple a tato praxe je obecně přijímána. Doporučuje se však, aby takové šortky byly stejné barvy jako normální šortky a v žádném případě na nich nesmí být reklama nebo označení.
- 8.4.7 Jestliže hráč protestuje, že je oslněn jasně třpytivými šperky nebo jinými předměty, které má soupeř na sobě, rozhodčí má požádat, aby závadné předměty byly zakryty nebo odloženy. Je-li tento požadavek odmítnut, záležitost musí být předložena vrchnímu rozhodčímu, a to bez ohledu na to, zda rozhodčí takový protest podporuje nebo ne. Skutečnost, že týž předmět měl hráč u sebe v předchozích utkáních, je nepodstatná a každý případ musí být rozhodován samostatně.

### 8.5 Teplákové soupravy

- 8.5.1 Hráč normálně nesmí mít při hře na sobě žádnou část teplákové soupravy. Za určitých okolností mu to však může vrchní rozhodčí povolit. Jako příklad lze uvést mimořádné chladno v hrací místnosti, vedoucí k riziku natažení svalů nebo invaliditu či zranění nohy, kdy hráč má raději nohu zahalenou. Pokud má hráč teplákovou soupravu při hře na sobě, musí vyhovovat předpisům pro hrací oblečení. Hráč s tělesným postižením, buď na vozíku nebo stojící, může mít během hry na sobě teplákové kalhoty, ale džíny nejsou povoleny.

### 8.6 Převlékání

- 8.6.1 Jestliže se hráč potřebuje převléci, protože má oblečení roztržené nebo propocené, v mnoha kulturách je přijatelné, že muži se převléknou u kurtu, mimo hrací prostor. Pro některé kultury a náboženství je to ovšem nepřijatelné chování a téměř ve všech kulturách to není přijatelné pro ženy. Za těchto okolností může být hráči/ce povoleno opustit hrací prostor při každé povolené přestávce ve hře, a to v doprovodu rozhodčího. To musí být provedeno jak nejrychleji je to možné, je však akceptováno, že to může trvat o něco déle než je předepsaný interval. Vrchní rozhodčí to může povolit buď v každém jednotlivém případě nebo celkově jako obecnou výjimku rozhodčím před začátkem hry a mělo by to být uvedeno v brífinku rozhodčím a vedoucím týmů. Hráčkám by mělo být vždy dovoleno opustit hrací prostor pro převlečení.

## 9. DEFINICE

- 9.1 Pravidlům pro hru předchází soubor definic. Hlavním účelem těchto definic je vysvětlit významy hlavních technických pojmů používaných v pravidlech, které mohou být odlišné od obvyklého významu slov. Nemělo by být přehlíženo, že tyto definice často mohou pomoci při výkladu pravidel tím, že zahrnou i okolnosti, jež nejsou výslovně zmíněny.
- 9.2 Např. definice „udeřit (*zahrát*)“ míček je „dotknout se ho buď pálkou drženou v ruce nebo hrající rukou až po zápěstí“. Z toho vyplývá, že hráč, který v průběhu míče upustí pátku, ale pokouší se vrátit míček tím, že ho udeří rukou, v níž předtím pátku držel, nemůže míček správně vrátit, protože „neudeřil“ míček tak, jak je definováno.
- 9.3 Z téhož důvodu nemůže hráč míček vrátit správně tak, že hodí pálkou na míček, protože páčka „neudeřil“ míček, jestliže není držena v hrající ruce v okamžiku dotyku. Hráč však může přehodit pátku během hry z jedné ruky do druhé a udeřit míček pálkou, drženou střídavě v té či oné ruce, protože ruka držící pátku je automaticky „hrající“ ruka.
- 9.4 Je podstatné porozumět, kdy je míček považován za „ve hře“, protože pouze v této době může být, s výjimkou trestného bodu, udělen bod. Míček je „ve hře“ od posledního okamžiku, při němž leží nehybně na dlani volné ruky podávajícího před úmyslným nadhozením k podání. Dokud hráč tuto akci neprovede, tento okamžik nespadá pod uvedenou definici.
- 9.5 Jestliže se tedy míček náhodně skutálí z ruky podávajícího dříve, než jej začne nadhazovat, jeho soupeř nezíská bod, protože míček nebyl ve hře. Z téhož důvodu může hráč položit míček na svou volnou ruku a držet ji nehybně, ale pak změnit úmysl o druhu podání, které zahraje a změnit za tím účelem postavení. Pokud se nepokusil nadhodit míček, neuděluje se žádný bod.
- 9.6 Jakmile je míček ve hře, zůstává v ní, dokud nebyl míč rozhodnut jako „nový míč“ nebo „bod“. Míček nepřestává být ve hře jen proto, že vyletí mimo hrací prostor nebo nad úroveň osvětlovacích těles, aniž se jich dotkne. Přestává být však ve hře, jestliže přeletí přes hráčovu polovinu stolu nebo za jeho koncovou čáru, aniž by se dotkl jeho poloviny od okamžiku, kdy byl zahrán soupeřem.
- 9.7 Úmyslem definování „bránění míčku v dopadu“ je penalizovat hráče podle tohoto pravidla pouze pokud zmíněný hráč zabrání míčku v dopadu takovým způsobem, že znemožní soupeři jeho správné vrácení.

Za bránění míčku v dopadu se tak nepovažuje jeho zachycení v okamžiku, kdy míček přeletí koncovou čáru nebo boční hranu či se jinak pohybuje směrem pryč od hrací plochy.

## **10. PODÁNÍ**

### **10.1 Důslednost**

10.1.1 Důsledné uplatňování pravidla o podání vždy působí nesnáze, snad proto, že se pravidlo stalo tak složitým. Někdy proto dochází k tendenci rozhodčích věnovat největší pozornost těm aspektům, které se jim nejnanejději kontrolují. Rozhodčí takové tendenci nemá podléhat, ale má mít vždy na zřeteli účel různých požadavků na správné podání a pokoušet se zajistit jejich dodržení tak, aby splnil jejich cíle.

### **10.2 Volná ruka**

10.2.1 Smyslem požadavku, aby volná ruka podávajícího byla otevřená, je zajistit, aby míček nebyl sevřen prsty a tedy aby hráč nemohl udělit míčku při vyhození do výšky rotaci. Při uplatňování tohoto pravidla by se rozhodčí měl méně starat o detaily, jako je přesný stupeň plochosti volné ruky podávajícího, než o to, aby si byl jist, že míček leží volně na dlaní podávajícího.

10.2.2 K usnadnění sledování, zda míček leží volně na dlaní, se požaduje, aby byl nehybně nad úrovní hrací plochy. Není přípustné, aby podávající držel nehybně volnou ruku, pak ji ponořil pod povrch stolu a následně ji zdvihl nepřetržitým rozmachem paže k vyhození míčku. Jestliže hráč ruku znovu neznehýbní nad hrací plochou, je podání nesprávné.

10.2.3 Míček, ne však nutně celá volná ruka, musí být také za koncovou čarou podávajícího od začátku podání až po jeho vyhození. Hráč tedy může začít podání s paží a částí volné ruky nad hrací plochou, aniž by za to byl potrestán, za předpokladu, že samotný míček je jasně za koncovou čarou.

### **10.3 Nadhození míčku**

10.3.1 U podávajícího hráče je požadováno nadhodit míček „přibližně svislým směrem“ vzhůru tak, aby míček stoupal nejméně 16 cm od opuštění ruky. To znamená, že musí stoupat v rámci několika málo stupňů od svislého směru, a nikoli v rámci úhlu 45° jak bylo specifikováno dříve, a že musí stoupat natolik vysoko, aby si rozhodčí mohl být jist, že byl míček vyhozen nahoru a ne do strany nebo úhlopříčně. Na obrázku 10.3.1.1 jsou podání B a C přijatelná, zatímco A a D nikoliv. Výška nadhozu je také faktorem pro posouzení, zda je podání přibližně vertikální. Na obrázku 10.3.1.2 je míček nadhozen a zahrán na stejném místě, ale podání A je chybné, zatímco B je přijatelné.

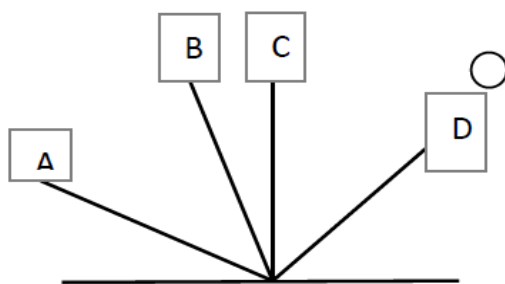


Diagram 10.3.1.1

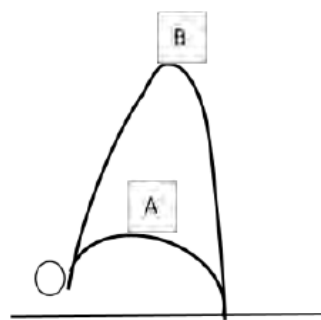


Diagram 10.3.1.2

10.3.2 Dolní limit 16 cm je o něco výše než výška sítě, což je vhodnou pomůckou.

### **10.4 Udeření míčku**

10.4.1 Míček nesmí být udeřen dříve, než začne padat z nejvyššího bodu své trajektorie. V okamžiku dotyku s pálkou musí být míček nad úrovní hrací plochy a za koncovou čarou.

### **10.5 Viditelnost**

10.5.1 Primárním požadavkem současného pravidla o podání je pro podávajícího zajistit, aby přijímající hráč viděl míček po celou dobu provádění podání a rozhodčí nebo jeho asistent si musí být jisti, že k tomu došlo. Rozhodčí nebo asistent rozhodčího se musí zaměřit na to, zda míček nebyl pro přijímajícího zakryt v žádné fázi jakoukoliv částí těla nebo kteroukoli částí hráčova (nebo jeho partnera při čtyřhře) oděvu a vybavení a že volná paže podávajícího, zahrnující volnou ruku, není v prostoru mezi míčkem a sítí, jakmile byl míček nadhozen vzhůru.

10.5.2 Při začátku podání musí být míček nad úrovní hrací plochy. Není zde však žádný konkrétní požadavek, aby přijímající mohl vidět pátku v celém průběhu podání, a podávající smí zcela oprávněně začít podání s pátkou ukrytou např. za svými zády.

10.5.3 Pro rozhodčího a asistenta rozhodčího může být obtížné při jejich pozicích v úrovni sítě, zejména v případě jednoho rozhodčího na stůl v kvalifikační fázi, určit, zda je míček udeřen nedovoleným způsobem, pokud byl udeřen těsně u koncové čáry nebo za tělem hráče. Je však povinností hráče podávat tak, aby správnost jeho podání mohla být posouzena, a jestliže podává na hranici nedovoleného způsobu, podstupuje riziko potrestání.

### **10.6 Napomenutí**

10.6.1 Rozhodčí nebo asistent rozhodčího, který má podezření, ne však jistotu, že hráč provedl podání nesprávně, může udělit nový míč a napomenout hráče bez udělení bodu. Bud' rozhodčí nebo asistent rozhodčího může udělit napomenutí za podání (viz Příloha D pro příslušné ruční signály). Během zápasu může být hráč upozorněn jen jednou. Jestliže je kterékoli z jeho (nebo jeho spoluhráče při čtyřhře) následujících podání v tomto zápase pochybné správnosti z téhož nebo jiného důvodu, bude soupeřovi přidělen bod. Pro napomenutí za podání se nemá použít žlutá karta.

10.6.2 Ať už bylo, nebo nebylo uděleno formální napomenutí, může být hráč, jehož provedení podání je na hranici přípustnosti, mezi jednotlivými výměnami upozorněn, že jakékoli další zhoršení provedení podání by jej učinilo neregulérním. V rozporu s obecným přesvědčením platí, že hráč nemá právo na napomenutí za první nesprávné podání. Jasně nesplnění požadavků pravidla o podání má být potrestáno udělením bodu.

10.6.3 Rozhodčí nebo asistent rozhodčího není oprávněn přehlížet porušování pravidla o podání proto, že se domnívá, že to podávajícímu nepřináší žádnou výhodu. Není tu také žádné ospravedlnění přehlížení prvního prohřešku v naději, že to byl přechodný poklesek. Prohřešek se může opakovat za kritického stavu zápasu a potrestaný hráč by pak oprávněně mohl protestovat, že nedostal žádné dřívější upozornění, že jeho podání je proti pravidlům.

### **10.7 Výjimky**

10.7.1 Rozhodčí může upustit od požadavků na správné podání, pokud je přesvědčen, že dodržování brání tělesné postižení hráče. To bude vždy platit pro hráče třídy 1 a třídy 2 (viz příloha G). Hráčova mezinárodní klasifikační karta obsahuje část uvádějící fyzická omezení, která mohou u hráče ovlivňovat dodržování požadavků správného podání, např. pokud hráč s postižením není schopen narovnat dlaň nebo nemá ruku, může podávat se zakřivenou dlaní nebo nadhodit míček z pahýlu ruky.

## **11. NOVÝ MÍČ**

### **11.1 Účel**

11.1.1 Základním účelem „nového míče“ je ukončit míč bez udělení bodu, když se přihodilo něco, co by výsledek míče mohlo ovlivnit. Jsou však i jiné případy, kdy je nutné hru dočasně přerušit. Takovými případy jsou opravení omylu ve skóre, v pořadí podávání nebo postavení hráčů, v němž hrají, a také zavedení hry podle pravidla o časovém limitu, když bylo časového limitu dosaženo.

### **11.2 Podání, jež se dotklo sítě**

11.2.1 Nejobvyklejší příčinou nového míče je, že se míček dotkne sítě, když přes ní letí při podání. Za předpokladu, že podání je správné až do okamžiku, kdy se míček dotkne sítě, nařídí se nový míč, pokud se míček poté správně dotkne poloviny přijímajícího nebo mu je přijímajícím hráčem či dvojicí bráněno v dopadu. Jestliže se míček vůbec nedotkne správné poloviny a není mu bráněno v dopadu, přijímající obdrží bod.

11.2.2 Dotkne-li se míček při podání sítě, rozhodčí a asistent rozhodčího raději vyčkají, až se míček dotkne správné poloviny stolu, a poté učiní příslušné hlášení, nežli učiní jiný signál předtím, než je míč u konce, což může narušovat hru. (viz příloha E – Doporučené signály rukou a hlášení).

11.2.3 Jestliže se rozhodčí nebo asistent rozhodčího domnívá, že se míček při podání dotkl sítě, nařídí nový míč. I když je tu jen domněnka, že se míček při jinak správném podání dotkl sítě, je lépe ohlásit nový míč, než nechat pokračovat ve hře, protože je tu riziko, že jeden nebo více hráčů může mít stejnou domněnku a v důsledku toho nebudou schopni se plně soustředit na průběh hry.

11.2.4 Hráč, který se domnívá, že se míček při jinak správném podání dotkl sítě, může někdy zdvihnout paži nebo chytit míček a žádat, aby rozhodčí ohlásil „nový míč“. Pokud si rozhodčí není jist, že tomu tak nebylo, zpravidla s tím bude souhlasit, zejména když s přijímajícím souhlasí i podávající. Rozhodčí však má hráči jasně vysvětlit, že takovou povinnost nemá, a že pokud rozhodčí sám neohlásí nový míč, hráč má pokračovat ve hře.

### **11.3 Přerušeni**

11.3.1 Jinou častou příčinou pro nový míč je rušivý moment, který může výsledek míče ovlivnit, jako např. vniknutí jiného míčku do hracího prostoru nebo nadměrný hluk, který je dostatečně hlasitý, aby hráče překvapil. Zde je opět lepší ihned ohlásit nový míč, když je tu riziko přerušeni, než čekat, až míč skončí, a pak rozhodnout, zda rušivý moment byl významný, či nikoli.

11.3.2 Nový míč se zpravidla nenařizuje při událostech způsobených riziky, která tu byla už při začátku míče. Například hráč, který správně nevrátí míček, protože se srazí se svým spoluhráčem při čtyřhře nebo zakopne o ohrádku, nemá právo na nový míč. Ten však může být nařízen, jestliže případ narušuje podmínky hry způsobem, který by mohl být nevýhodný pro soupeře.

### **11.4 Nepřipravenost ke hře**

11.4.1 Rozhodčí může ohlásit nový míč, jestliže přijímající či jeho/jí partner není připraven ke hře, za předpokladu, že se přijímající hráč nepokusí míček vrátit. Nicméně skutečnost, že přijímající nezahraje žádný úder, však sama o sobě není důvodem k ohlášení nového míče a rozhodčí musí rozhodnout, zda přijímající byl opravdu nepřipraven, nebo zda se snad chtěl vyhnout vrácení podání, které se zdálo být nesnadné. Hráčům se má doporučit, aby ukázali, že jsou nepřipraveni, zvednutím ruky.

### **11.5 Hra vozíčkáře**

11.5.1 Je-li přijímající z důvodu fyzického postižení na invalidním vozíku, nařídí se nový míč, pokud se míček zastaví na straně přijímajícího nebo se po dotyku hrací plochy přijímajícího hráče vrací směrem k síťce nebo když při dvouhře po dotyku hrací plochy přijímajícího hráče opustí stůl přes některou z postranní čar. Je to tak proto, že hráč na vozíku je ze své podstaty omezen v rozsahu schopnosti se natáhnout a podání vracející se směrem k síťce nebo opouštějící stůl přes postranní čáry je považováno za neférové. Míček může přejít přes postranní čáru po jednom či více odskocích. Nicméně pokud ve dvouhře míček směřuje k postranní čáře a přijímající jej udeří předtím, než přejde postranní čáru či podruhé odskočí na jeho straně hrací plochy, podání je považováno za přípustné a není ohlášen nový míč.

## **12. BOD**

### **12.1 Rozhodnutí**

12.1.1 Výsledkem každého míče, který není ukončen jako nový míč, je udělení bodu a pravidla specifikují různé důvody pro jeho udělení. Rozhodujícím momentem míče je zpravidla moment, kdy míček přestává být ve hře, a rozhodčí se má vystříhat rozhodnutí, založeného na tom, co očekává, že se stane, aniž by připouštěl možnost, že míč může skončit zcela odlišným způsobem, což by pak zneplatnilo jeho rozhodnutí.

12.1.2 Míček může být např. hráčem zahrán daleko za stůl, takže je zřejmé, že se nedotkne soupeřovy poloviny, ale míč však nekončí dříve, než míček přestane být ve hře, a hráč stále ještě může získat bod. Jestliže totiž za těchto okolností soupeř pohne hrací plochou, když je míček stále ve hře, bod získává hráč, jenž zahrál daleký úder, i když by tento úder byl pravděpodobně nesprávný. Pravidlo o pohnutí hrací plochou je staré více jak 50 let a pochází z doby, kdy nebyly stoly na kolečkách; v dnešní době mají stoly panty a lehký tlak či dupnutí může pohnout hrací plochou. Z tohoto důvodu většina rozhodčích nevyžaduje striktní dodržování tohoto pravidla a nebylo by možné hrát stolní tenis vozíčkářů, pokud by pohnutí hrací plochou bylo uplatňováno. Pouze zvedání, trvalé posunutí nebo přemístění či úmyslné třepání deskou stolu by mělo vést k udělení bodu.

12.1.3 Ne všechny body jsou udělovány pro příčiny přímo spojené s hrou, jako např. nesprávné podání nebo nesprávné vrácení míčku. Jestliže se např. hráč, když provádí potenciální vítězný úder, náhodou dotkne volnou rukou hrací plochy nebo pohne stolem, pokud je míček ještě ve hře, jeho soupeř dostane bod, ať už by pravděpodobně byl schopen míček správně vrátit nebo ne.

12.1.4 Rozhodčí nesmí nikdy udělovat body z příčin, které nejsou uvedeny v pravidlech, třeba proto, že usoudí, že jeden z hráčů si „zaslouží“ bod nebo že jiný má být potrestán za neférové jednání. Rozhodčí má být vždy schopen odůvodnit každé své rozhodnutí odkazem na příslušné pravidlo. Z tohoto důvodu má pečlivě studovat a pochopit všechny důvody, za něž může být bod udělen.

12.1.5 Některá porušení pravidel nebo předpisů nevedou automaticky k zastavení hry a rozhodčí může hru zastavit ohlášením stavu. V některých případech bude hráčům jasné, proč míč skončil; není-li to zřejmé, rozhodčí nebo asistent rozhodčího má být připraven vysvětlit důvod svého rozhodnutí. Může to udělat pomocí znamení (signálu) nebo použitím některého ze standardních vysvětlujících výrazů (viz bod 18.4.2).

12.1.6 Pokud hráč, který je kvůli fyzickému postižení na invalidním vozíku, nedodrží minimální kontakt mezi sedadlem či polštářem a alespoň jednou zadní částí stehen předtím, než udeří míček, je to považováno za neregulérní výhodu a soupeři je přidělen bod.

12.1.7 Je-li hráč kvůli fyzickému postižení na invalidním vozíku, může se dotýkat stolu jen hrající rukou k obnovení rovnováhy, až po zahrání míčku, za předpokladu, že nepohne hrací plochou. Hráči není dovoleno používat stůl jako dodatečnou oporu před udeřením míčku. Podobně hráč nesmí používat svou volnou ruku na stole jako dodatečnou oporu nebo dotknout se hrací plochy kdykoli v průběhu míče. Ve čtyřhře to platí pro oba hráče.

### **12.2 Míček na hraně**

12.2.1 Je nutné rozhodnout, zda míček, který se dotkne hrany stolu, se dotkne hrací plochy, nebo boční stěny pod ní a dráha míčku před dotekem a po něm může pomoci dospět rozhodčímu nebo asistentovi

rozhodčího ke správnému rozhodnutí. Jestliže míček napřed přeletí nad hracím prostorem, úder je správný, ale pokud však v okamžiku doteku ještě stoupal z místa pod úrovní hrací plochy, téměř určitě se dotkl z boku.

12.2.2 Hlavní problém nastává, když míček přiletí z místa mimo hrací plochu a nad její úroveň. Zde je nejlepším vodítkem směr letu míčku po doteku stolu. Není tu žádné naprosto spolehlivé vodítko, ale jestliže po dopadu na hranu míček směřuje nahoru, lze důvodně předpokládat, že se dotkl hrací plochy. Jestliže po doteku směřuje dolů, je pravděpodobnější, že se dotkl z boku.

12.2.3 Asistent rozhodčího je výhradně zodpovědný za rozhodnutí o míčcích na hraně stolu nejbližší k němu. Jestliže se domnívá, že se míček dotkl ze strany, zvolá „z boku“ a rozhodčí musí udělit bod soupeři toho, kdo naposledy míček zahrál. Jen rozhodčí může rozhodovat o míčcích na hraně na koncích stolu a na jemu bližší straně stolu.

### 12.3 Pochybnosti

12.3.1 Rozhodčí, který si je jist, že rozhodl správně, nesmí rozhodnutí změnit jen proto, že hráči se domnívají, že je nesprávné. Může se však zdát nepružný, jestliže trvá na svém rozhodnutí, s nímž oba hráči nebo obě dvojice rozhodně nesouhlasí. Je tu také riziko, že hráč, který měl prospěch z rozhodnutí, pak může úmyslně zkazit podání nebo úder, což může snižovat autoritu rozhodčího.

12.3.2 Rozhodnutí nemá být nikdy přezkoumáváno na žádost pouze toho hráče, který by měl ze změny rozhodnutí prospěch, a to ani tehdy, když soupeř nic nenamítá. Požadavek na přezkoumání rozhodnutí má být také ignorován, jakmile začal nový míč. Výjimečně, jestliže si jsou oba hráči či obě dvojice jisti, že rozhodnutí je nesprávné a rozhodčí může připustit, že se mohl zmýlit, bude od něj moudré rozhodnutí opravit.

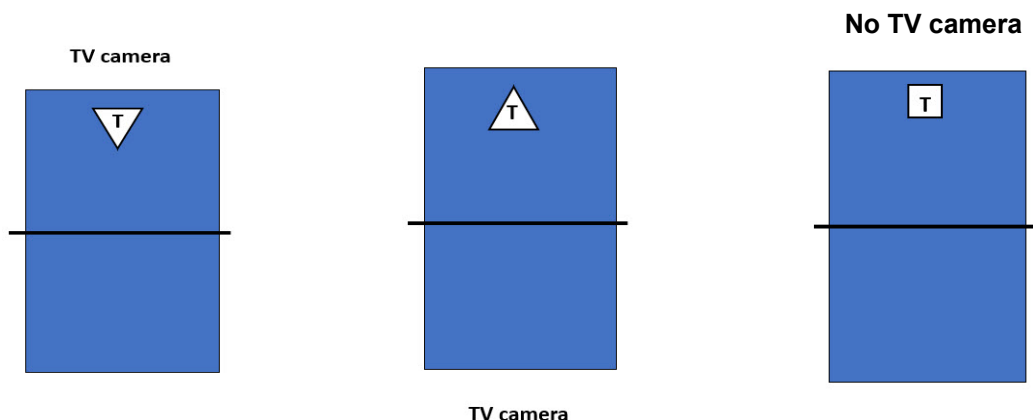
12.3.3 Má-li rozhodčí opravdovou pochybnost, má rozhodnout ve prospěch toho hráče, který se mohl dopustit takového nejistého přestupku, ovšem za předpokladu, že si je rozhodčí jist, že tím nebyl hráčův soupeř nepříznivě ovlivněn. Jestliže však existuje riziko, že v průběhu hry došlo k oslabení pozornosti hráče, protože byl příliš přesvědčen, že soupeř porušil pravidlo nebo nařízení, aniž by byl potrestán, má být míč rozhodnut jako nový míč.

## 13. PLYNULOST HRÝ

### 13.1 Oddechový čas (time-out)

13.1.1 Kromě schválených přestávek mezi sadami má každý hráč, dvojice nebo zastupující kapitán či poradce právo vyžádat si jedenkrát za individuální zápas oddechový čas (time-out) v délce trvání do jedné minuty. Požadavek se vyjádří ručním signálem písmene „T“, který lze učinit pouze mezi míči a po zahájení sady. V méně pravděpodobném případě, kdy jeden hráč požádá o time-out a poté druhý hráč, před znovuzahájením hry, také požádá o time-out, je tento postup možný. Záměrem pravidla je, že žádost o time-out může být provedena v období mezi po sobě jdoucími míči v sadě.

13.1.2 Po obdržení žádosti rozhodčí přeruší hru, zvolá „Time out“ a zvedne nad hlavu bílou kartu na straně hráče nebo dvojice, který o oddechový čas požádal. Asistent rozhodčího poté umístí speciální bílý ukazatel na stranu hrací plochy hráče nebo dvojice, která o oddechový čas požádala, přibližně 15cm od konce stolu na středové čáře, podle brífinku vrchního rozhodčího. Po umístění speciálního bílého ukazatele a před jeho odstraněním ze stolu, musí asistent rozhodčího stát vedle svého stolku. Hra je znovu zahájena v okamžiku, kdy je tento hráč nebo dvojice připravena nebo na konci jedné minuty, podle toho, co nastane dříve. Speciální bílý ukazatel se poté odstraní ze stolu a rozhodčí jej umístí k ukazateli stavu na stranu toho hráče nebo dvojice, který o oddechový čas požádal. Pokud rozhodčí pracuje bez asistenta, zdvihne bílou kartu, a je-li to pro něj snadné provést, umístí speciální bílý ukazatel na stranu hrací plochy hráče nebo dvojice, který o oddechový čas požádal.



13.1.3 Pokud se kapitán/poradce a hráč/dvojice neshodují na okamžiku vyžádání oddechového času, pak kapitán má konečné rozhodnutí v soutěži družstev a hráč/dvojice v zápase jednotlivců.

13.1.4 Jestliže oba hráči požádají o oddechový čas ve stejný okamžik, takový oddechový čas trvá rovněž do jedné minuty, ale nemusejí se vracet ke stolu dříve, dokud nejsou oba hráči připraveni znovu zahájit hru. Ani jeden z hráčů už poté nemůže žádat v zápase o oddechový čas.

### **13.2 Zdržování hry**

13.2.1 V průběhu zápasu má být hra plynulá s výjimkou schválených přestávek. Jestliže však např. míček vyletí mimo hrací prostor, hra zjevně nemůže pokračovat, dokud není vrácen. Smyslem tohoto předpisu je zabránit úmyslnému zdržování hry, jako je např. opakované odrážení míčku nebo dlouhé přestávky před podáním či prodloužované domlouvání se se spoluhráčem při čtyřhře, čemuž je třeba rozhodným způsobem zamezit.

13.2.2 Hráči se mohou rozehrávat nejvýše 2 minuty, ale jakmile jej dokončili, musejí zahájit hru, i když jejich doba rozehrávání byla kratší než 2 minuty.

### **13.3 Utírání ručníkem**

13.3.1 Rozhodčí je povinen zajistit, aby jakákoli přerušování hry byla pokud možno co nejkratší a aby hráči nezískávali výhody tím, že by se jim dovolilo získávat navíc nějaké přestávky pro odpočinek nebo aby narušovali rytmus soupeřovy hry. Rychlost moderního stolního tenisu, zejména pokud se hraje za vyšších teplot, vede k nutnosti příležitostných přerušování pro utírání ručníkem. Taková přerušování jsou nyní omezena jen na určité fáze hry.

13.3.2 Hráči mají nárok na krátké utření ručníkem po každých šesti bodech od začátku sady a při změně stran v poslední možné sadě zápasu. Hráči s brýlemi mohou mít zvláštní problémy, zejména je-li velmi teplo, a rozhodčí jim může povolit krátká přerušování pro vyčištění brýlí mezi kterýmikoli míči.

13.3.3 Účelem omezení utírání ručníkem je zabránit jeho užívání jako zdržovací taktiky buď k získání času na odpočinek navíc nebo k narušení rytmu soupeřovy hry. Není žádný důvod, proč by se hráči nesměli utírat ručníkem v době, kdy tím nijak nenarušují plynulost hry, např. když je míček vrácen do hracího prostoru. Musí se však dbát na to, aby hráči taková přerušování úmyslně nevyvolávali.

### **13.4 Poškození hracího vybavení**

13.4.1 Jinou možnou příčinou přerušování hry je poškození hracího vybavení. Jestliže dojde k poškození pátky, kterou hráč hrál, nemůže mu být povolena žádná přestávka, aby si přinesl pátku novou, protože se vyžaduje, aby byl schopen ji nahradit v hracím prostoru. Jestliže není schopen okamžitě pátku vyměnit, zavolejte vrchního rozhodčího.

13.4.2 Při náhradě rozbitého míčku nesmí být povoleno nepatříčně hru zdržovat, ale hráčům má být dovoleno několik málo úderů na seznámení se s novým míčkem dříve, než bude hra znovu zahájena.

13.4.3 Selhání světla nebo jiné vážné narušení hracího prostoru, které by mohlo způsobit zdržení, se má ihned ohlásit vrchnímu rozhodčímu, který může přeložit zápas na jiný stůl, pokud je nějaký k dispozici.

### **13.5 Zranění**

13.5.1 Jestliže hráč není v důsledku nehody nebo nemoci schopen pokračovat, rozhodčí to musí ihned ohlásit vrchnímu rozhodčímu. Ten může schválit nouzové přerušování hry, aby hráč mohl být ošetřen nebo aby se zotavil odpočinkem, ovšem za předpokladu, že se domnívá, že přerušování plynulosti hry neovlivní neregulérně soupeře a že hráč bude moci pokračovat ve hře v rozumně krátké době. Časoměřič měří přerušování hry od okamžiku přivolání vrchního rozhodčího, nikoliv od okamžiku jeho příchodu k hracímu prostoru.

13.5.2 Přestávka nemůže být povolena, jestliže je neschopnost ke hře důsledkem nemoci nebo nezpůsobilosti, která tu byla nebo mohla být předpokládána na začátku zápasu nebo důsledkem účinků vyplývajících ze způsobu, jakým se hrálo (např. vyčerpání). Je-li přestávka povolena, má být pokud možno co nejkratší a ne delší než 10 minut. Jestliže však kdokoli v hracím prostoru krvácí, hra nesmí pokračovat, dokud nebyly všechny stopy krve odstraněny.

13.5.3 Jakmile byla hráči povolena přestávka na zotavení ze zranění, zpravidla mu nemá být povolena žádná další taková přestávka v průběhu tohoto zápasu. Výjimečně, byla-li první přestávka velmi krátká, další krátká přestávka pro ošetření může být povolena za předpokladu, že pravděpodobně nepoškodí soupeře a že celková doba, po kterou je hra během zápasu přerušena, nepřekročí 10 minut.

13.5.4 Pokud je hráč se zdravotním postižením vzhledem k povaze jeho postižení a stavu dočasně neschopen hrát, může vrchní rozhodčí po konzultaci s klasifikačním lékařem nebo přítomným lékařem povolit pauzu na zdravotní zotavení v co nejkratší době trvání, ale v žádném případě ne více než 10 minut.

### **13.6 Opuštění hracího prostoru**

13.6.1 Hráči musí obvykle během zápasu zůstat uvnitř hracího prostoru nebo v jeho blízkosti, vyjma povolení vrchního rozhodčího. Během přestávek mezi sadami a při oddechových časech musí zůstat do 3 metrů od hracího prostoru pod dohledem rozhodčího.

### **13.7 Přestávky mezi sadami**

13.7.1 Hráčům nemá být dovoleno prodlužovat přestávky mezi sadami, a pokud se ve stanoveném čase nevrátí, mají být zavoláni zpět. Každá přestávka je limitována 1 minutou. Jestliže si hráči nevyberou celou dobu, kterou mají k dispozici při jedné přestávce, nemohou uplatňovat nárok na dobu navíc při příští přestávce. Není nutné, že se hráči nebo dvojice musí na přestávce na odpočinek shodnout, ale jestliže si to kterýkoli z hráčů přeje, musí být přestávka povolena.

## **14. POŘADÍ PODÁNÍ, PŘÍJMU A STRAN**

### **14.1 Volba**

14.1.1 Na začátku zápasu se právo volby podání, příjmu a strany určuje losem, zpravidla vyhozením mince nebo kotoučku se dvěma barevně odlišnými stranami. Hráč, který vyhrál právo první volby, se může rozhodnout podávat nebo přijímat jako první anebo začít hrát na určité straně stolu. Jestliže se rozhodne podávat nebo přijímat jako první, jeho soupeř má právo zvolit stranu a naopak, takže oba hráči musí provést určitou volbu.

14.1.2 V každé sadě zápasu čtyřhry může dvojice podávající jako první zvolit, kdo z nich začne první podávat a v první sadě pak dvojice soupeře musí rozhodnout, kdo z nich bude první přijímat. V následujících sadách je pořadí podání a příjmu určeno počátečním pořadím, které je pro každou sadu opačné, než v sadě předchozí. Když v poslední možné sadě zápasu první z dvojic dosáhne 5 bodů, přijímající dvojice musí změnit své pořadí na příjem.

14.1.3 V zápase čtyřhry mezi dvojicemi A, B a X, Y jsou jediná dvě možná pořadí úderů : A-X-B-Y-A- a A-Y-B-X-A-, ale pořadí může začít kterýmkoli hráčem podle volby provedené na začátku každé sady. Rozhodčí si má poznamenat pořadí úderů na začátku zápasu a prvního podávajícího v každé sadě tak, aby jakékoli omyly mohly být opraveny s ohledem na pořadí na začátku sady. Mezi sadami je nejlepší počkat na oba páry, až se vrátí ke stolu, před dotázáním, který hráč bude podávat.

14.1.4 Pokud při čtyřhře tvoří hráči, jež jsou kvůli fyzickému postižení na invalidním vozíku, podávající nejprve podá, přijímající míček vrátí a poté kterýkoli z hráčů tělesně postižené dvojice může míček zahrát. Pokud však jakákoli část hráčova vozíku přesáhne myšlenou prodlouženou středovou čáru stolu, rozhodčí přidělí bod soupeřům. To platí také v případě, kdy spolu hraje „smíšená“ dvojice (jeden stojící a jeden na vozíku). Kterýkoli hráč může zahrát míček (po počátečním podání a příjmu), ale každý hráč musí zůstat na své polovině stolu. Žádná část hráčova vozíku nesmí přesáhnout myšlenou prodlouženou středovou čáru a ani stojící hráč nesmí tuto čáru překročit.

### **14.2 Omyly**

14.2.1 Pro opravu omylů v pořadí úderů a určení stran platí dvě zásady: 1) Jakmile se omyl zjistí, hra se okamžitě zastaví a zahájí znovu ve správném pořadí a na správných stranách. 2) Všechny body započítané v době, kdy se v mylném postavení hrálo, se počítají, jako by k omylu nedošlo. Je-li omyl zjištěn v průběhu míče, rozhodčí má okamžitě ohlásit nový míč a ne čekat, až míček přestane být ve hře.

14.2.2 Dosažený stav zpravidla určuje, kdo má podávat a kdo přijímat. Jestliže však ve čtyřhře dvojice, která měla v sadě začít podávat, podávat nezačala, rozhodčí nemůže vědět, kdo z dvojice by podával jako první. Stane-li se to, má se jich ihned zeptat, kdo by z nich podával jako první a pak může spočítat pořadí, v němž bude hra pokračovat.

## **15. HRA PODLE PRAVIDLA O ČASOVÉM LIMITU**

### **15.1 Zásady**

15.1.1 Časový limit je metoda stanovená pravidly, aby se zabránilo nevhodně dlouhým sadám, k nimž by mohlo dojít v důsledku pasivní hry obou hráčů či dvojic. Hra podle pravidla o časovém limitu je zavedena automaticky po 10 minutách hry v sadě pokud celkové skóre nedosáhlo 18 bodů nebo v jakémkoli dřívějším okamžiku na žádost obou hráčů nebo dvojic.

15.1.2 Při hře podle pravidla o časovém limitu má podávající hráč nebo dvojice 13 úderů včetně podání k získání bodu. Jestliže přijímající hráč či dvojice 13krát správně míček vrátí, získává přijímající bod. Sadu vyhrává stejně jako při normální hře hráč nebo dvojice, která první dosáhne 11 bodů nebo, pokud dojde ke stavu 10:10, hráč nebo dvojice, která první získá vedení o 2 body.

15.1.3 Pořadí podání je v každé sadě totéž jako v normálně sadě, ale podání se střídá po každém bodu místo po každých 2 bodech. Na začátku každé sady první podávající a ve čtyřhře první přijímající je určen pořadím stanoveným na začátku zápasu, i když mohou podávat a přijímat titíž hráči jako v závěru předcházející sady.

### **15.2 Postup**

15.2.1 Jakmile je dosaženo časového limitu, pokud nebylo dosaženo 18 bodů, časoměřič zvolá nahlas „čas“. Rozhodčí pak má, je-li to nutné, ohlásit nový míč a sdělit hráčům, že zbytek zápasu se bude hrát podle pravidla o časovém limitu. Je-li v okamžiku dosažení časového limitu míček ve hře, podává jako první ten



hráč, který podával v přerušném míči. Jestliže míček není ve hře, příštím podávajícím je ten hráč, který v předchozím míči přijímal.

- 15.2.2 Poté je v každém míči povinen rozhodčí počítající údery nahlas počítat údery přijímajícího hráče nebo dvojice včetně příjmu podání, od „jedné“ do „třinácti“. Hlášení musí být provedeno ihned po zahrání míčku přijímajícím, nikoli teprve poté, co byl úder posouzen jako správný nebo míček přestal být ve hře. Jestliže je třinácté vrácení správné, rozhodčí zvolá „stop“ a udělí přijímajícímu bod.

## 16. RADY HRÁČŮM

- 16.1 Hráči mohou přijímat rady kdykoli vyjma v průběhu míče za předpokladu nenarušení kontinuity hry. I když již neexistuje žádná zvláštní úprava týkající se poskytování rad mezi koncem rozehrávky a začátkem hry, je třeba od toho aktivně odrazovat, aby nedocházelo ke zpoždění začátku zápasu.
- 16.2 V soutěžích družstev může hráč přijímat rady od kohokoli schváleného v hracím prostoru, ale v soutěži jednotlivců může přijímat rady jen od jedné osoby, která musí být rozhodčímu určena před zápasem. Skládá-li se dvojice pro čtyřhru z hráčů z různých asociací, každá z nich může jmenovat svého poradce. Tito poradci jsou pro účely předpisů o poskytování rad posuzováni jako jeden celek. Jednotlivé varování platí pro oba dva, a pokud kterýkoli z dvojice nedovoleně radí poté, kdy byl jeden z nich varován, mají být oba vykázáni od hracího prostoru.
- 16.3 Jestliže se někdo pokouší radit nedovoleným způsobem, rozhodčí ho nejdříve napomene zdvižením žluté karty tak, aby to bylo jasně viditelné všem, jichž se to týká. Není však třeba, aby kvůli tomu vstával ze židle. V utkání družstev takové napomenutí platí pro každou z osob na „lavičce družstva“. Jestliže při tomto utkání družstev kdokoli znovu radí nedovoleným způsobem poté, rozhodčí zdvihne červenou kartu a vykáže ho od hracího prostoru. Jiný poradce nemůže nahradit toho, jenž byl pro nelegální udílení rad od hracího prostoru vykázan.
- 16.4 Vykázaný poradce se musí vzdálit natolik daleko, aby bylo zajištěno, že nebude moci ovlivňovat hru. V soutěži jednotlivců se taková osoba nesmí vrátit až do konce zápasu, v soutěži družstev se nesmí vrátit do konce utkání družstev vyjma případu, že jde o hráče družstva, který má hrát. Ten se smí vrátit jen na dobu trvání svého zápasu. Jestliže se vykázaná osoba odmítne vzdálit, poskytuje rady ze sedadel diváků nebo vrátí-li se dříve, než smí, rozhodčí má přerušit hru a podat hlášení vrchnímu rozhodčímu.
- 16.5 Předpisy o „chování“ obsahují opatření k použití trestných bodů jako prostředku proti nedovolenému udělování rad. Uplatnění těchto opatření má však být omezeno na situace, kdy je jasné, že je to hráč, který rady vyhledává. Bylo by nesporné trestat hráče za to, že dostal radu, kterou se nesnažil získat a kterou možná ani nechtěl a ve většině případů je lépe zabývat se přímo osobou, která nedovolené rady udílela.
- 16.6 Asistent rozhodčího může mít často ze svého místa lepší možnost postřehnout nedovolené udílení rad během hry než rozhodčí. Je-li rada udělena nedovoleně, asistent rozhodčího na to má ihned upozornit rozhodčího, v případě potřeby přerušit hru zvoláním „stop“ a zvednutím ruky. Rozhodčí pak vyvodí příslušné kroky.

## 17. CHOVÁNÍ

### 17.1 Odpovědnost rozhodčího

- 17.1.1 Úmyslně nesporné nebo urážlivé jednání není ve stolním tenise obvyklé a je zpravidla omezeno na malou menšinu hráčů a trenérů. Jeho účinky však mohou být velmi škodlivé a takové chování je často obtížné kontrolovat. Protože špatné chování může mít různé podoby, nemělo by smysl stanovit tu přesná ustanovení. Určení a uplatňování přijatelného standardu chování je spíše záležitostí rozumného úsudku a uvážení než skutkového rozhodnutí.
- 17.1.2 Rozhodčí musí být připraven okamžitě reagovat na jakýkoli náznak, že špatné chování hráče nebo trenéra je pravděpodobně nečestné vůči soupeři, urážlivé vůči obecnému nebo ohrožující dobrou pověst sportu. Jestliže rozhodčí toleruje počáteční prohřešky proti dobrému chování jako triviální, aniž by alespoň naznačil nesouhlas, shledá mnohem obtížnějším dosáhnout potřebné disciplíny, když se tyto prohřešky stanou později trvalými nebo vážnými.
- 17.1.3 Rozhodčí se však má nicméně vyvarovat přehnaných reakcí na případně neúmyslné případy neslušného chování, což by mohlo vést k nelibosti a nevraživosti, jež by podkopaly jeho autoritu. Podnikne-li nějakou akci, má se vždy snažit udělat to způsobem, který nepovede ke zhoršení situace, k němuž by mohlo dojít např. soustředěním nepatřičné pozornosti na případ, který možná ani nebyl celkově postřehnout nebo vyvoláním zdání, že pronásleduje některého hráče nebo trenéra.
- 17.1.4 Příkladem chování, které může oprávnit akci rozhodčího, jsou výkřiky během hry, ať už při zklamání nebo při radosti. Při rozhodování, jak reagovat, má však rozhodčí vzít v úvahu prostředí, v němž k němu došlo. Jestliže je celková úroveň hluku tak vysoká, že hráčův výkřik je sotva znatelný, je citlivější nezastavovat hru a počkat na ukončení míče a teprve pak hovořit s hráčem, který se přestupku dopustil.
- 17.1.5 Jiným příkladem špatného chování je hrubé nerespektování rozhodčích ze strany hráčů nebo trenérů, zpravidla tím, že demonstrativně ukazují svůj nesouhlas s rozhodnutím. To může mít formu trvalého protestu, měnění stavu na ukazatelích stavu nebo dokonce výhrůžek vůči rozhodčímu. Takové chování poškozují prezentaci sportu a autoritu rozhodčích a musí být důrazně potlačováno.

- 17.1.6 Když dojde k nesprávnému chování, musí rozhodčí rozhodnout, zda přestupek je natolik vážný, že musí přerušit hru a podat ihned hlášení vrchnímu rozhodčímu. Ačkoli tato možnost je vždy přípustná a má se jí využít, je-li to vhodné, mělo by být zřídka nutné ji použít při první příležitosti. Ve většině případů by první akcí mělo být napomenutí hráče, který se přestupku dopustil.
- 17.1.7 Asistent rozhodčího může mít často ze svého místa lepší možnost postřehnout nesprávné chování. Pokud to nastane, asistent rozhodčího na to má ihned upozornit rozhodčího v případě potřeby přerušením hry zvoláním „stop“ a zvednutím ruky. Rozhodčí pak vyvodí příslušné kroky.

### 17.2 Napomenutí

- 17.2.1 Pokud není případ tak závažně nečestný nebo nežádoucí, že se nelze vyhnout formálnímu zásahu, mělo by mírné neformální slovní napomenutí, nebo dokonce jen napomínající pokyn postačit k tomu, aby si hráč uvědomil, že takové chování je nepřijatelné. Má se tak učinit pokud možno bez přerušování hry s využitím nejbližšího běžného přerušování, např. při ukončení míče nebo po skončení sady.
- 17.2.2 Jestliže však rozhodčí usoudí, že soupeř může být nepříznivě ovlivněn nebo že chování pravděpodobně uráží obecnost nebo jinak poškozuje sport, má okamžitě ohlásit nový míč a formálně napomenout hráče dopustivšího se přestupku zvednutím žluté karty, což znamená, že další prohřešek v chování přivodí potrestání.
- 17.2.3 Jakmile bylo uděleno formální napomenutí, musí být umístěna žlutá karta k ukazateli stavu na stranu toho hráče, který byl napomínán. Podobně, když byl proti hráči udělen trestný bod, jak žlutá tak červená karta budou umístěny k ukazateli stavu, pokud to prostor dovoluje. Pokud rozhodčí i jeho asistent používají ukazatele skóre, karty by měly být umístěny na obou rozhodcovských ukazatelích. Tato napomenutí jsou platná po zbytek zápasu v soutěži jednotlivců, v soutěži družstev platí až do konce celého utkání družstev a další přestupky povedou k udělování trestných bodů.
- 17.2.4 Je třeba mít na paměti, že jakmile bylo jednou uděleno formální napomenutí, další prohřešek musí být potrestán udělením bodů. Rozhodčí se nemá obávat tohoto postupu, je-li oprávněný. Bylo-li však formální napomenutí uděleno příliš neuváženě, může zjistit, že pak musí potrestat hráče v kritickém stavu zápasu za prohřešek, který se mnoha lidem může zdát banální.

### 17.3 Tresty

- 17.3.1 Dopustí-li se hráč, který už byl formálně varován, dalšího prohřešku v tomtéž zápase, rozhodčí udělí bod soupeři a za třetí prohřešek udělí soupeři 2 body. Vždy při tom drží společně žlutou a červenou kartu, aby ukázal, jakou akci provedl. Pokud by špatné chování pokračovalo i poté, kdy rozhodčí udělil tyto tresty, má ihned přerušit hru a podat hlášení vrchnímu rozhodčímu.
- 17.3.2 Když rozhodčí udělí trestný bod, má to být co nejrychleji, avšak bez zdržení hry, sděleno vrchnímu rozhodčímu, aby se tak umožnilo vrchnímu rozhodčímu, pokud si to bude přát, přijít k hracímu prostoru a být k dispozici v případě nějakých dalších potíží. Pokud vrchní rozhodčí nebo jeho zástupce nemůže ze své pozice udělené karty vidět, má být možné užívat jiného, předem dohodnutého signálu nebo poslat určenou osobu se zprávou.
- 17.3.3 Trestné body mohou být někdy uděleny i po skončení sady nebo 2 trestné body mohou být uděleny proti hráči, jehož soupeř potřebuje k vítězství v sadě jen 1 bod. Pokud zápas neskončil, jakékoli „nevyužitá“ body se přenášejí do příští sady tohoto jednotlivého zápasu, která pak začíná stavem 0:1 nebo 0:2 v neprospěch hráče, který se dopustil přestupku. Jestliže zápas skončil, takové trestné body se dále neuplatňují. V tomto případě je podávajícím ten, kdo má za daného stavu podávat dle pořadí stanoveného na začátku zápasu.
- 17.3.4 V utkání družstev se napomenutí a trestné body přenášejí do následujících individuálních zápasů. Dvojici ve čtyřhře se přiznává vyšší získaný stupeň provinění jednoho z hráčů; tedy pokud byl jeden hráč z dvojice v předešlém zápase napomínán a druhý obdržel 1 trestný bod, taková dvojice obdrží při prvním provinění 2 trestné body. Napomenutí nebo obdržení trestných bodů platí pro oba členy dvojice během zápasu ve čtyřhře, ale pouze napomínaný hráč přenáší svá provinění do svých následujících individuálních zápasů. Následující příklad ilustruje tento případ:  
V zápase družstev se 4 dvouhrami a 1 čtyřhrou spolu hráči A & B tvoří pro čtyřhru. V jejich prvních dvouhrách tohoto utkání družstev A byl napomínán a B obdržel trestný bod. Ve druhé sadě čtyřhry A úmyslně rozšlápne míček. Rozhodčí udělí 2 trestné body proti dvojici A/B. Do jejich dalších zápasů dvouhry si každý dopředu přináší 1 trestný bod, tj. každý má 2 přestupky za špatné chování.  
Oba hráči čtyřhry (A a B) se provinili přestupkem proti chování okamžitě po prohrané sadě (jeden hráč hodil pálkou, druhý neslušně křičel). Žlutá karta pro A, žlutá+červená karta pro B. Nezáleží na tom, zda je to ve stejný moment či o něco později. Varování a penalizace způsobená kterýmkoli z hráčů čtyřhry platí pro dvojici. V dalších individuálních zápasech tohoto utkání družstev začíná každý hráč se žlutou kartou. Další sada tohoto individuálního zápasu začne 0:1 či 1:0 ve prospěch soupeře provinilců.  
Karty se následně přenášejí, penalizační body už ne.
- 17.3.5 V utkání družstev je nezbytné udělená napomenutí a trestné body zaznamenávat, aby mohly být přeneseny do pozdějších zápasů. Je vhodné tak činit i v soutěži jednotlivců. Toto následně umožňuje vrchnímu rozhodčímu zohlednit přetrvávající nevhodné chování daného hráče, má-li například rozhodovat o jeho vyloučení. Poznámka má být učiněna na zápisu rozhodčího a měla by obsahovat

jméno napomenutého nebo potrestaného hráče, v jakém okamžiku zápasu k provinění došlo a stručný popis přestupku. Ze stejného důvodu by mělo být totéž uplatňováno u napomínání trenérů.

17.3.6 Je zjevně neúčelné udělovat trestné body proti trenérovi a bylo by nespravedlivé udělovat je proti hráči, v jehož zájmu mohl trenér protestovat. Jestliže po formálním napomenutí trenér pokračuje v nesprávném chování, má mu být ukázána červená karta a má být poslán do konce zápasu, v soutěži družstev do konce utkání pryč od hracího prostoru. Jestliže k této akci dojde, má to být ohlášeno vrchnímu rozhodčímu.

### 17.4 Odpovědnost vrchního rozhodčího

17.4.1 Vrchní rozhodčí může vyloučit hráče ze zápasu, z příslušné disciplíny nebo ze soutěže jako celku podle závažnosti přestupku. Je to věcí jeho úsudku. Jestliže je mu ale ohlášen případ hráče pokračujícího ve špatném chování po udělení 2 trestných bodů, má vrchní rozhodčí zpravidla hráče vyloučit zdvižením červené karty. Ve velmi závažných případech by také měl oficiálně informovat mateřskou asociaci hráče.

17.4.2 Vrchní rozhodčí se zpravidla o případech špatného chování dozvídá od rozhodčích, ale někdy je může sám vidět a zasáhnout ještě dříve, než jej rozhodčí upozornil. Může také předvídat možné problémy tím, že např. sleduje alespoň část zápasu, v němž hraje hráč, který už byl předtím napomínán nebo trestán za špatné chování, aby se ujistil, že takové chování nepokračuje.

17.4.3 I když nedošlo k žádnému předchozímu incidentu, může být z reakce obecenstva jasné, že jeden nebo více hráčů se v zápase špatně chovají. Sledováním zápasu může vrchní rozhodčí zjistit, že rozhodčí už nemá nad hrou kontrolu. V takové situaci má z vlastní iniciativy zasáhnout buď tak, že řekne rozhodčímu, co má dělat, nebo že přímo jedná s provinivším se hráčem.

## 18. ŘÍZENÍ ZÁPASU

### 18.1 Hlášení stavu

18.1.1 Rozhodčí má hlásit stav zřetelně a dbát při tom na to, aby přízvuk jeho hlasu nevybuzoval podezření z nadržování jednomu z hráčů nebo jedné z dvojic; může však trochu zdůraznit počet bodů, který se změnil v důsledku výsledku míče. Užívá-li mikrofon, může být někdy zapotřebí, aby přizpůsobil sílu svého hlasu. Měl by si také uvědomit, že poloha mikrofonu může způsobit slyšitelnost poznámek, které neměly být všeobecně slyšitelné pro veřejnost.

18.1.2 Stav se má zpravidla hlásit ihned po rozhodnutí míče a rozhodčí nemá čekat až do chvíle, kdy usoudí, že hráči jsou připraveni ke znovuzahájení hry. Jestliže však dojde k hlasitému potlesku nebo hráč sbírá míček až na konci hracího prostoru, může rozhodčí dát přednost malému zpoždění, kdy si bude jist, že oba hráči nebo obě dvojice budou moci hlášení slyšet.

18.1.3 Rozhodčí má napřed hlásit počet bodů dosažených hráčem, který má provést příští podání a pak počet bodů dosažených soupeřem nebo dvojicí soupeřů. Při změně podání ukáže na příštího podávajícího, což může být doplněno o jeho jméno. Má-li být jméno podávajícího hlášeno, či nikoli, by mělo být součástí brífinku vrchního rozhodčího s hlavním cílem konzistentního postupu všech rozhodčích na dané akci. Pokud to není zmíněno v brífinku vrchního rozhodčího, doporučuje se nehlásit jméno podávajícího při každé změně podání. Na začátku sady musí být jméno podávajícího ohlášeno jako první.

18.1.4 I když si rozhodčí může zvolit, zda bude používat při hlášení jména hráčů, měl by znát jejich správnou výslovnost a ověřit si ji před začátkem zápasu.

18.1.5 Jestliže každý z obou hráčů nebo každá z obou dvojic dosáhla např. 4 bodů, stav může být ohlášen jako „4-4“ nebo „4 všichni“; skóre 0 může být vyřčeno jako „nula“ či „zero“. Na začátku sady rozhodčí ohlásí „podání Smith“, „nula-nula“ aby se odstranilo riziko, že hráči začnou hrát dříve, než je hlášení úplné. Jestliže je výsledkem míče nový míč, rozhodčí má zopakovat dosavadní stav, aby tak potvrdil, že nebylo dosaženo bodu.

18.1.6 V utkání družstev může být místo hráčova jména, popř. navíc k hráčovu jménu uvedeno i jméno asociace. Je přesto požadováno ukázat na hráče, který bude podávat v příštím míči. Tak např. v utkání družstev mezi Francií a Polskem by mohlo být úvodní hlášení „podává Kinski, Polsko, 0-0“. Během sady by mohl být stav ohlášen „6-4, Francie“ a po zápase lze ohlásit „sada Polsko, 11-6, Polsko zvítězilo 3-0 na sady, Polsko vede na zápasy 1-0“.

18.1.7 V mezinárodní soutěži musí být zpravidla jak stav zápasu, tak počet úderů při hře podle časového limitu hlášeny v angličtině. Rozhodčí se však může dohodnout s oběma hráči nebo dvojicemi na jiném jazyce. Ostatní hlášení mají být v angličtině, pokud není zřejmé, že pro diváky je vhodnější jiný jazyk.

18.1.8 Viz příloha F – Postupy v hracím prostoru

### 18.2 Ruční signály

18.2.1 Doporučuje se, aby navíc k hlášení stavu rozhodčí užíval ruční signály k naznačení určitého rozhodnutí, zejména když síla hluku znesnadňuje slyšitelnost hlášení stavu. I když rozhodčí trochu počká s hlášením, aby se mohl utišíť potlesk nebo aby se mohl vrátit hráč s přineseným míčkem, okamžitý ruční pokyn umožní, aby ukazatele stavu byly aktualizovány, aniž by se muselo čekat na ohlášení stavu.

18.2.2 Rozhodčí musí ukázat při změně podání na hráče, který má podávat. Může také ukázat udělení bodu zvednutím ruky do úrovně ramene na straně hráče (dvojice) který bod získal, tím, že horní část paže je horizontální a předloktí vertikální, s uzavřenou rukou směřující vzhůru. Jestliže ohlašuje nový míč nebo chce zpozdít obnovení hry, má zvednout ruku nad hlavu a asistent rozhodčího má užít téhož signálu, aby upoutal pozornost rozhodčího, jestliže činí rozhodnutí v rámci své pravomoci. Ruční signály musí být jasné a zřetelné, nikoliv však příliš vehementní nebo agresivní.

18.2.3 Viz příloha D uvádějící správné signály rukou a doporučená hlášení rozhodčího a asistenta rozhodčího v zápasových situacích. Posuzování nesprávného podání je jednou z nejnáročnějších situací v rozhodování stolního tenisu, protože existuje tolik typů nesprávných podání, které nelze vyjádřit pomocí jediného ručního signálu. Rozhodčímu i asistentovi rozhodčího se doporučuje používat tyto ruční signály, aby nejen hráči, ale i trenéři a diváci lépe porozuměli situaci. Rozhodčí nebo asistent rozhodčího nejprve ukáže ruční signál pro nesprávné podání. Pokud se hráč ptá či žádá objasnění, rozhodčí či asistent rozhodčího verbálně komunikují používajíc jednoduché termíny, např. nedostatečně vysoko nebo pod hrací plochou.

### 18.3 Měření času

18.3.1 Časoměřič musí měřit dobu rozehrávky, přestávek mezi sadami a každého schváleného přerušení hry. V průběhu sady mají být stopky zastaveny při podstatnějších přerušeních hry a znovu spuštěny při začátku příštího míče. Příklady takových přerušení jsou přestávky pro utírání ručnickem, změna stran v poslední možné sadě zápasu a doba, po kterou je vrácen míček do hry, jestliže vylétl z hracího prostoru. Sbíráání míčku v hracím prostoru není důvodem pro zastavení časomíry.

### 18.4 Vysvětlování

18.4.1 Zpravidla není nutné vysvětlovat rozhodnutí rozhodčích a bezdůvodným hlášením je třeba se vyhnout. Jestliže např. hráč při podání zahraje míč do sítě, je jasné, že správně nepodařilo a není třeba zvolat „chyba“. Jestliže však je o výsledku míče rozhodnuto způsobem, který neukončuje automaticky hru nebo který nemusí být zřejmý, má být podáno stručné vysvětlení užitím ručních signálů a/nebo s použitím níže uvedených termínů.

18.4.2 Doporučené vysvětlovací termíny jsou:

- ◆ špatný servis – „chyba“
- ◆ dotek sítě hráčem nebo kteroukoli částí jeho oděvu nebo vybavení – „dotek sítě“
- ◆ pohnutí hrací plochou – „pohnuto stolem“
- ◆ volná ruka se dotkla hrací plochy – „ruka na stole“
- ◆ hráč bránil míček v dopadu – „bránění v dopadu“
- ◆ míček se dvakrát dotkl téže poloviny stolu – „dvojitý odraz“
- ◆ týž hráč zahrál míček úmyslně dvakrát – „dvojitý úder“
- ◆ míček byl ve čtyřhře zahrán nesprávným hráčem – „nesprávný hráč“
- ◆ ve čtyřhře se míček při podání dotkl nesprávné čtvrtiny stolu – „nesprávná strana“

18.4.3 Je-li to nutné, má se podat úplnější vysvětlení. Např. bylo-li podání posouzeno jako nesprávné a hráč si není jist, kterému z požadavků se mu nepodařilo vyhovět. Jazykové potíže lze často překonat používáním znamení, jako např. ukázáním na hranu stolu, jestliže hráč nezaznamenal, že se jí míček dotkl, nebo předvedením prvku podání, který byl příčinou potrestání (viz. Příloha D).

## 19. UKAZATELE STAVU

19.1 Skóre se obvykle zobrazuje na jednom nebo více ukazatelích. Správné používání ukazatelů stavu je důležitým prvkem prezentace zápasu a rozhodčí by se měl ujistit, že osoby s nimi pracující si jsou vědomy svých povinností. Operátor počítačů musí před změnou stavu vyčkat na hlášení či signál rozhodčího a nesmí nikdy předjímat rozhodnutí, která nemá právo učinit.

19.2 Většina ukazatelů skóre má dvě sady velkých čísel, ukazujících dosažené body, a dvě sady malých čísel pro stav setů. Tyto ukazatele mohou poskytovat velké množství užitečných informací, pokud jsou používány důsledně. Jako vodítko pro toho, kdo sleduje program zápasů, musí být před zápasem ukazatele setů ponechány prázdné a nejsou nastaveny na hodnotu 0-0 (viz Příloha A), dokud oba hráči či obě dvojice nedorazí do hracího prostoru.

19.3 Před začátkem sady musí být ukazatel prázdný a nesmí ukazovat „0-0“; toto skóre má být zobrazeno pouze tehdy, když rozhodčí ohlašuje začátek sady. V zájmu diváků musí být na konci sady na ukazateli ponechán konečný stav bodů až do doby těsně před začátkem další sady, před vrácením do prázdné pozice.

19.4 Za žádných okolností nesmí být výsledek sady zobrazen současně na ukazateli stavu bodů a setů. Stav setů by neměl být měněn až do vynulování konečného stavu bodů sady, takže například krátce před začátkem čtvrté sady zápasu ukazatel zobrazuje po jednom setu u každého hráče a stav 11-7, a nikoli 2-1 a 11-7.

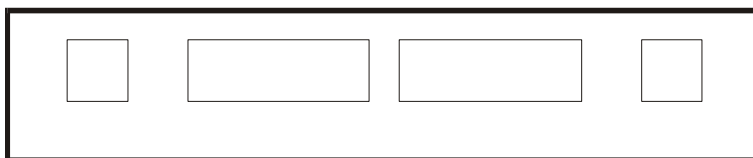
- 19.5 Ukazatele skóre jsou obvykle umístěny před rozhodčím či asistentem rozhodčího nebo oběma, obráceny směrem k hráčům, a v této pozici je pro diváky sedící na koncích hracího prostoru často obtížné je vidět. Operátor počítadla jej může natočit až do úhlu 45° vpravo a vlevo ve vhodných intervalech během hry, jako je přestávka pro utření ručníkem, při vracení míčku ze zadní části hracího prostoru či při změně podání. Za předpokladu, že je ukazatel přiměřeně lehký a jeho operátor se domnívá, že je to nezbytné, může jej při natáčení také nadzvednout.
- 19.6 Většina mechanických ukazatelů skóre může zobrazit body do 20 a zřídka skóre v sadě překročí tuto hodnotu. Pokud je tohoto stavu dosaženo, je obecně lepší přetočit na stav na 10-10, při kterém se očekává střídání podání po jednom. Nicméně, pokud jsou používána elektronická počítadla nebo se mechanické počítadlo nezastaví na 20 (např. 25), je lepší se vrátit k 0-0 (nebo 5-5 pokud se skóre zastaví na 25) aby nedošlo k záměně. Pokud např. skóre na elektronickém počítadle ukazuje 21-20 (nebo 26-25 na manuálním počítadle do 25), je lepší zobrazit 1-0 (nebo 6-5 na manuálním počítadle) spíše než 11-10.
- 19.7 Viz příloha A uvádějící správné používání ukazatele stavu.

## **20. ZÁVĚR**

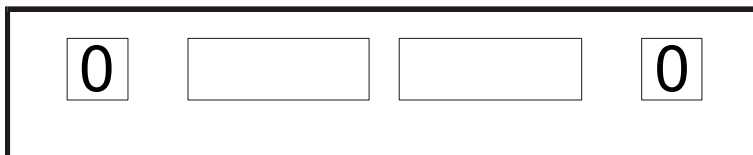
- 20.1 Ať už pracuje rozhodčí sám nebo jako součást týmu, může být práce rozhodčích nesnadná a náročná. Musí být čestní, ne však shovívaví, pevní, ne však nepružní a sebejistí, aniž by byli dotěrní. Mnoho lidí získá tyto kvality jen zkušenostmi, lze však doufat, že rady, obsažené v této příručce, pomohou všem, kteří se snaží zdokonalit svou působnost pro funkci rozhodčího.

## **Příloha „A“ - Postup rozhodčích v řízení zápasu**

1. Pokud je zřízena call area, rozhodčí musí být přítomni v čas stanovený vrchním rozhodčím. V call area rozhodčí dostane zápis, zkontroluje barvy dresů, šortek/sukének pro soutěže družstev a čtyřhry přinesené hráči, zkontroluje jméno nebo číslo na zadní straně dresu, zapíše poradce, provede volbu míčků a test pálek (kromě VOC). Je-li páłka vybrána pro oficiální kontrolu, musí být přinesena do Centra kontroly pálek.
2. Než vkročíte do hracího prostoru, zkontrolujte si, zda máte všechno potřebné vybavení, jako měrky na sítku (plastovou a zátěžovou), kotouček nebo minci pro losování, míčky, zápis, pero, stopky a barevné karty. Přesvědčte se, že víte, jak má být vyplňován zápis.
3. Pokud je to možné, před vstupem do hracího prostoru se ujistěte (pokud jste tak již neučinili v call area), zda hráči družstva, jakož i hráči dvojice ve čtyřhře z téže asociace, jsou jednotně oblečeni a zda soupeřící hráči nebo dvojice mají na sobě dresy jasně rozdílných barev. Jakékoli nedodržení pravidel a předpisů, které nemůžete vyřešit nebo jakékoli pochybnosti o správnosti oblečení nebo pálek, ohlaste vrchnímu rozhodčímu.
4. Při příchodu do hracího prostoru zkontrolujte, zda jsou stůl a ohrádky správně postaveny a zda má síťka správné napnutí a výšku, že svěráček je správně připevněn ke stolu a že motouz nevisí dolů. Stůl by měl být rychle zkontrolován z hlediska čistoty a v případě potřeby setřen. Užívá-li se mikrofon, přesvědčte se, že řádně funguje a že znáte správnou sílu hlasu, kterou je třeba použít.
5. Nastavte ukazatele stavu tak, aby neukazovaly žádný stav bodů ani sad (obr.č.1). V utkání družstev zkontrolujte, že stav zápasů v utkání je správně nastaven. Když oba hráči nebo dvojice vstoupí do hracího prostoru, nastavte ukazatele stavu sad na „0“ (obr.č.2).



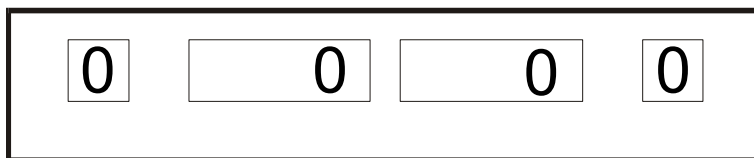
Obr. č. 1: Než přijdou hráči.



Obr. č. 2: Když přijdou hráči.

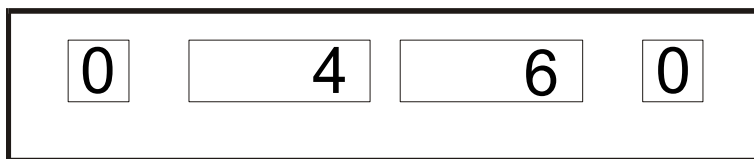
6. Pokud jste tak neučinili dříve, přesvědčte se ještě, než začne rozehrávka, že hráči uvedení v zápise jsou přítomni v hracím prostoru a mají na sobě buď správná startovní čísla nebo vytištěno jméno na dresu a že jejich pálky jsou v pořádku. Necháte-li to na pozdější dobu a je-li tu nějaký nesprávný hráč nebo neodpovídá-li některá páłka pravidlům, bude čas rozehrávky zbytečně promarněn.
7. Rozhodněte o tom, kdo bude mít právo volby podání a strany vyhozením dvoubarevného kotoučku nebo mince před oběma hráči či dvojicemi a přesvědčte se, že vědí, jak a co mají zvolit. Nenechte spadnout kotouček nebo minci na hrací plochu a pokud možno ani na zem.
8. Když oba hráči nebo dvojice provedli volbu, poznamenejte si do zápisu prvního podávajícího a ve čtyřhře i prvního přijímajícího. Pokud si nejste jisti správnou výslovností jmen hráčů, zeptejte se jich, jak si přejí, aby byla jejich jména hlášena.
9. V soutěži jednotlivců zjistěte, kdo je určený poradce pro každého z obou hráčů nebo dvojic. V soutěži družstev zkontrolujte, zda počet osob na lavičce družstva, zahrnující hráče, trenéry a ostatní funkcionáře družstva, nepřevyšuje povolený limit.

10. Dejte hráčům míček, který jste náhodně vybral buď z těch, které sami hráči vybrali před zápasem anebo, pokud nevybrali, z krabičky míčků určených pro příslušnou soutěž. Pokud je využíván systém multi-ball, použijte kterýkoli z vybraných míčků (viz.6.2.1).
11. Měřte dobu na rozehrání a přivolejte hráče, jakmile povolený čas vypršel. Ujistěte se, že po rozehrávce nezdržují zahájení zápasu.
12. Před začátkem hry se ujistěte, že ručníky jsou uloženy ve schránkách poblíž rozhodčího nebo asistenta rozhodčího a nejsou přehozeny přes ohrádky. Všechny ostatní předměty jako tepláky a tašky musí být umístěny mimo hrací prostor.
13. Když jsou hráči připraveni, ohlaste „nula – nula“, ukažte na prvního podávajícího a uveďte jeho jméno. V utkání družstev můžete uvést jméno hráče nebo družstva nebo obojí. Nastavte ukazatele stavu bodů na „0-0“ (obr.č.3).



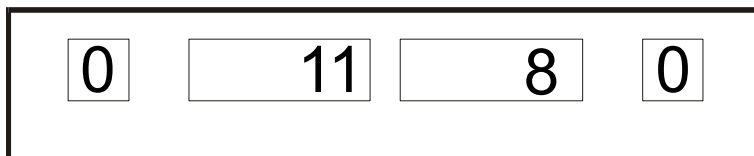
Obr. č. 3: Při zahájení hry v 1. sadě.

14. Spusťte stopky, jakmile první hráč podává, a zastavte a spusťte je znovu při podstatných přerušeních hry, jakými jsou čas na utírání ručníkem nebo vrácení míčku, který vyletěl z hracího prostoru. Když sada trvá 10 minut, ohlaste „čas“, pokud se už ovšem nehraje podle pravidla o časovém limitu nebo pokud nebylo celkově dosaženo 18 bodů.
15. Po skončení každého míče ohlaste jeho výsledek příslušným ručním signálem a co nejdříve také ohlášením nového stavu nebo zopakováním minulého stavu v případě nového míče. Jestliže má dojít ke změně podání, ukažte na příštího podávajícího, případně uveďte jeho jméno. Neměňte stav na ukazatelích, dokud rozhodčí nedal ruční signál nebo neohlásil dosažení bodu (obr. č.4).



Obr. č. 4: Při stavu 4-6 v 1. sadě.

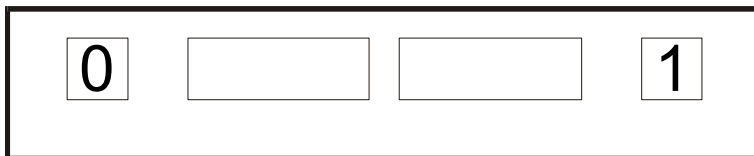
16. Nedovolte hráčům zdržování, jakým je např. vyhledávání rad, chození dokola po hracím prostoru mezi míči, dlouhé odrážení míčku před podáváním nebo prodlužované domluvy se spoluhráčem ve čtyřhře.
17. Pouze v průběhu míče dbejte na to, aby hráčům nebyly udílány rady, ať už slovní nebo signály. Při první příležitosti napomeňte osobu, která nedovoleným způsobem radí. Jestliže se prohrěšek opakuje, pošlete radící osobu pryč od hracího prostoru po zbytek zápasu, při utkání družstev po zbytek utkání družstev.
18. Na konci sady ohlaste skóre, vítěze a dosažený stav sad a запиšte výsledek do zápisu. Nechte ukazatele stavu s konečným stavem bodů a neměňte ani stav sad (obr. č 5). Buďte ve střehu zpozorovat jakékoli prohrěšky proti správnému chování následující těsně po skončení sady.



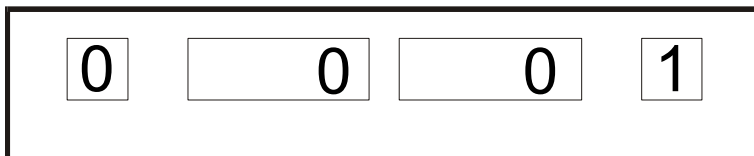
Obr. č. 5 : Na konci 1. sady.

19. Je-li to nutné, upozorněte hráče, že jsou povinni nechat mezi sadami páčky na stole, pokud nepovolíte, aby byly ze stolu vzaty. Pokud byly vzaty ze stolu, pamatujte na to, že musí být znovu zkontrolovány před příští sadou. Je-li páčka připoutána k ruce, dovolte ji hráči takto ponechat.

20. Po každé sadě a při povolených přestávkách seberte míček, jímž se zápas hraje, a ponechte jej u sebe. Zkontrolujte, zda jsou ohrádky na správných místech. Měřte čas mezi sadami a další povolené přestávky a ihned po uplynutí povoleného času zavolejte hráče zpět.
21. Během přestávek nechodte po hracím prostoru, abyste hovořili s ostatními rozhodčími. Zůstaňte na svém sedadle mimo případy, kdy se potřebujete vzdálit např. proto, abyste podali míček, upravili stůl, síťku či ohrádky.
22. Těsně před tím, než se hráči vrátí k další sadě, nastavte ukazatele stavů bodů na prázdný stav a změňte příslušný ukazatel stavu sad tak, aby zohlednil výsledek předchozí sady (obr. č. 6). Nezapomeňte přemístit žluté, červené a bílé karty. Nastavte ukazatel stavu bodů na „0-0“ (obr. č. 7), jakmile rozhodčí tento stav ohlásí.

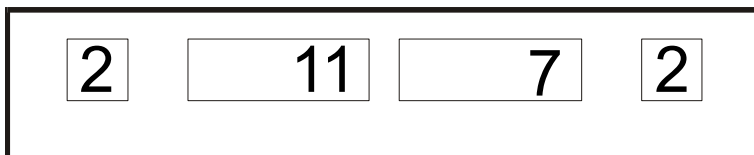


Obr. č. 6: Těsně před začátkem 2. sady.



Obr. č. 7: Při stavu 0-0 ve 2. sadě.

23. Na konci zápasu ohlaste výsledek a při utkání družstev nový stav utkání. Doplňte zápis a požádejte hráče (v soutěži jednotlivců) nebo kapitány (v soutěži družstev), aby jej podepsali, tak jak je předepsáno. Často to není nutné a zda má být průběh zápasu podepsán by mělo být uvedeno v brífinku vrchního rozhodčího. Nechte ukazatele stavu tak, aby ukazovaly konečný stav bodů v sadě a předchozí stav sad (obr. č. 8).



Obr. č. 8: Na konci zápasu.

24. Vraťte neprodleně zápis určenému pracovníkovi. Před opuštěním hracího prostoru vezměte míček, jímž se hrálo, a všechny zbývající míčky a všechny součásti oblečení, ručníky nebo jiné zapomenuté předměty. Je-li to nutné, převezměte páčky určené na pozápasovou kontrolu. Nastavte ukazatele na prázdné stavy bodů i sad (obr. č. 1).
25. Závěrem se ujistěte, že víte o všech dalších postupech nebo zvláštních způsobech prezentace, dohodnutých pro určitou soutěž, při níž působíte, a že jste připraven je splnit. Máte-li nějaké pochyby, poradte se s vrchním rozhodčím.

Cvičná videa o postupech lze také nalézt na webových stránkách URC:

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



## **Příloha „B“ – Kvalifikace rozhodčích**

ITTF se nepokouší předepisovat žádný standard nebo postup při zkouškách pro kvalifikaci rozhodčích a vrchních rozhodčích u národních asociací, nicméně komise ITTF pro rozhodčí a vrchní rozhodčí (URC) ve spolupráci s komisí ITTF pro pravidla zajišťuje určitý stupeň jednotnosti pro výměnu informací a podnětů mezi asociacemi.

Většina národních svazů má 2 nebo 3 kvalifikační stupně, přičemž nižší stupeň se vztahuje ke stanoveným zeměpisným oblastem a nejvyšší má celostátní úroveň. Názvy užívané pro nižší stupně často odpovídají menší zeměpisné oblasti, které se mohou nazývat „klubový, okresní, regionální nebo krajský rozhodčí“. Nejvyšší národní stupeň se obvykle nazývá „národní rozhodčí“.

Je na každé asociaci aby si určila a vybuodovala vhodný systém vzdělávání pro své rozhodčí a připravila je tak k účasti na mezinárodní úrovni. Školící program by měl zahrnovat jak složky praktické (oblast hry), tak i teoretické (pravidla a předpisy).

Uchazeči o licenci „mezinárodní rozhodčí“ (IU), musí být nejméně dva roky zkušený držitelé nejvyšší licence své národního asociace. Je podporována základní znalost porozumění angličtině, jelikož jde o základní úroveň komunikace s hráči, trenéry a dalšími oficiálními činovníky.

Kvalifikace mezinárodního rozhodčího byla zavedena v roce 1973 za účelem přijetí minimálních mezinárodních kritérií, za kterých se mohou rozhodčí všech asociací kvalifikovat. Touto IU kvalifikační nebylo zamýšleno nahradit dobře promyšlená národní školení, výcvik a kvalifikační postup.

Typická IU zkouška se skládá z 50 otázek obsahujících 40 otázek se čtyřmi možnými variantami, z nichž je třeba vybrat správnou odpověď, a dalších 10 situačních otázek. Kandidát musí vybrat v pevně stanovené době správné odpovědi, aniž by k tomu používal od kohokoliv doporučení nebo pomoc. Otázky jsou buď faktické, o pravidlech a předpisech, nebo se ptají, jak by měl rozhodčí postupovat v určitých herních situacích. Proto je rozhodující zkušenost rozhodčího, která zahrnuje jak praktický tak i teoretický výcvik. Kvalifikace IU vyžaduje nejen obecnou znalost pravidel, ale také silné porozumění záměru a interpretaci pravidel a předpisů.

Kvalifikovanému IU se zvyšuje příležitost působit při soutěžích mimo svou vlastní zemi. Opakované a časté pobyty na mezinárodních soutěžích jsou nejdůležitější složkou v získávání zkušeností a sebedůvěry aktivního mezinárodního rozhodčího.

V roce 2002 učinila ITTF první krok k zavedení vyšší úrovně IU. Prostřednictvím účasti na semináři pokročilého vzdělávání rozhodčího (Advanced Umpire Training, AUT) na určených akcích ITTF, úspěšným zvládnutím vyšší úrovně písemné zkoušky (the Advanced Rules Exam, ARE) pod dohledem ITTF, úspěšným splněním vícerých evaluací u stolu od různých hodnotitelů na různých akcích a složením ústní zkoušky v angličtině, se může mezinárodní rozhodčí kvalifikovat na nejvyšší úroveň, tzv. „modrý“ odznak (Blue Badge).

Každým rokem budou na určených ITTF akcích, a také na žádost organizátorů akce, kvalifikovaní instruktoři vést seminář AUT jakož i hodnocení rozhodčích rozhodujících na těchto akcích kvalifikovanými evaluátory. Seminář AUT je zamýšlen jako nositel jednotné ITTF metody rozhodování všech mezinárodních rozhodčích. Je navržen průběh hodnocení s okamžitou zpětnou vazbou pro každého rozhodčího, který má napomáhat rozhodčím ve zlepšování a standardizaci jejich dovedností směrem k jednotné vysoké úrovni rozhodování.

Průběh hodnocení ITTF rozhodčích není „úspěš/něúspěš“ nebo systém pro odstupňování, ale spíše objektivní posouzení naplnění povinností, které musí být provedeny rozhodčím před, během a po každém zápase. Zanedbání vykonat určenou povinnost není chyba, ale spíše příležitost pro zlepšení provedení příště. Postupem času může být opakovaným hodnocením a zpětnou vazbou dosažena a udržována kvalita a úroveň rozhodování na velmi vysoké úrovni.

Rozhodčí, kteří získali a udržují „modrý“ odznak pomocí pravidelné činnosti a hodnocení, budou mít větší příležitost být nominováni ITTF URC a zastupovat svou asociaci na světových mistrovstvích pořádaných ITTF. Dokonalost, důslednost a sebedůvěra se získá pouze ze zkušeností a s otevřenou myslí nepřestávající se nikdy učit. Konzistentní výkon všech mezinárodních rozhodčích bez ohledu na jazyk a kulturní rozdíly je primárním cílem kvalifikačního programu rozhodčích ITTF.

### **Profesní růst a pokročilé vzdělávání rozhodčích**

#### **Úvod**

Od počátku certifikace mezinárodních rozhodčích (IU) v roce 1973 se jich kvalifikovalo již více jak 5 tisíc. Tím byl stanoven minimální standard pro rozhodčí všech asociací, které mají ale různé vzdělávací metody s nejednotnou úrovní výkonnosti. Od roku 2002 učinila URC ITTF významný krok směrem k jednomu ze svých hlavních cílů – zvýšit úroveň, standard a důslednost rozhodčích všech asociací/federací. To bylo učiněno vytvořením dvou úrovní certifikace IU vyjádřené barvou odznaků, „bílý“ a „modrý“ odznak. Tyto odznaky existují pouze ve jmenovité a papírově formě: všichni IU budou i nadále nosit měděně zbarvený odznak vydaný ITTF a jejich jmenovku, není-li nařízeno jinak.

### White Badge (WB) - bílý odznak

Všichni současní IU budou považováni za kvalifikované pro bílý odznak. URC bude vyvíjet možnosti vzdělávání a patrně bude upravena zkouška IU. V budoucnosti budou zavedeny dodatečné podmínky pro udržení aktivního statusu rozhodčího pro bezpečnou znalost pravidel skrze proces opětovné certifikace.

### Blue Badge (BB) - modrý odznak

Ctižádostiví rozhodčí s vynikající výkonností se mohou pokusit dosáhnout kvalifikace BB. Tato kvalifikace je a stále bude významnějším faktorem pro výběr rozhodčích.

### Jak se kvalifikovat na modrý odznak

Požadavky:

- být aktivním WB rozhodčím po dobu nejméně 2 let
- působit jako IU na nejméně 2 mezinárodních akcích
- dodržovat kodex chování a dress-code URC ITTF
- zúčastnit se semináře AUT
- úspěšně složit písemnou zkoušku ARE
- získat 4 hodnocení „meets expectations (ME)/splňuje očekávání“ od nejméně 3 hodnotitelů z minimálně 2 různých turnajů
- úspěšně složit ústní pohovor buď tváří v tvář či přes Skype či jinou podobnou videokonferenci k prokázání svých schopností komunikovat anglicky s hráči a funkcionáři v průběhu turnajů

Doplňující požadavky:

- evaluace mohou začít až po účasti na AUT a zvládnutí ARE;
- pokud uchazeč nevyhoví při ARE, nelze jej opakovat méně než za 12 měsíců od prvního pokusu a nesmí se jednat o stejnou sadu otázek;
- po získání prvního „splňuje očekávání“ musí být ostatní 3 získány v maximálně 7 pokusech;
- žádné hodnocení nesmí být od evaluátora z téže asociace jako je rozhodčí;
- ústní pohovor si lze vyžádat po účasti na AUT a zvládnutí ARE nebo po získání čtvrtého „meets expectations (ME)/splňuje očekávání“;
- po získání 4 „splňuje očekávání“ bude mít kandidát maximálně 12 měsíců k absolvování pohovoru;
- pokud kandidát u ústního pohovoru neuspěje, bude si ho moci zopakovat maximálně do 2 let od prvního pokusu;
- během 5 let nesmí být ARE a ústní pohovor provedeno více než dvakrát;
- kvalifikace na modrý odznak musí být dokončena do 5 let od účasti na AUT či zvládnutí ARE, podle toho, co nastane dříve (např. AUT 10.5.2017 a zvládnutí ARE 12.9.2018, proces musí být dokončen nejpozději 9.5.2022);
- kandidáti, kteří nesloží pohovor včas nebo nedokončí kvalifikační proces na modrý odznak ve specifikovaném čase, se vrací ke statusu WB a musí opět projít kompletním BB procesem;
- evaluace se započítává pouze v případě, kdy je rozhodčí členem sboru rozhodčích vykonávajících každodenní povinnosti. Všichni ostatní, i když jsou součástí turnaje, nebudou hodnoceni i když se sami zpřístupní jako rozhodčí jen kvůli hodnocení;
- jakákoli evaluace získaná na turnaji s výsledkem „splňuje očekávání“ je považována pouze za podmíněnou, která bude potvrzena až po kontinuálním sledování dalších hodnocení v průběhu celého turnaje; jakýkoli nekonzistentní či chabý výkon povede k výmazu pozitivního výsledku, o čemž evaluátor rozhodčího informuje;
- po získání prvního „splňuje očekávání“ následné obdržení „does not meet/nesplňuje očekávání“ (ne „near/blízko“) ruší předchozí „splňuje očekávání“;
- pokud není kandidát na modrý odznak přítomen na „brífinku vrchního rozhodčího“, na základě rozhodnutí hodnotitele nebude během daného turnaje hodnocen, ledaže by absence byla odůvodněná.

### Jak udržet modrý odznak

Požadavky:

- v průběhu 3 kalendářních roků získat alespoň 3 hodnocení „splňuje očekávání“ od minimálně 2 různých evaluátorů na nejméně 2 různých turnajích;

- splnit aktuální re-certifikační proces WB rozhodčích jakmile bude zaveden;
- Žádné hodnocení nesmí být od evaluátora z téže asociace jako je rozhodčí;
- po úspěšném absolvování pohovoru a se 4 potvrzenými „splňuje očekávání“, budou jakékoli další „meets/splňuje“ pro následující období 3 let (např. kandidát se kvalifikoval 31.5.2018, tříleté období skončí 31.12.2021) započítány pro udržení kvalifikace BB, ale úspěšné výsledky evaluací mezi čtvrtým „meets/splňuje“ a ústním pohovorem, se nezapočítávají;
- BB rozhodčí nespĺňující tyto požadavky k 31. prosinci kteréhokoli roku budou pro následující rok kvalifikováni jako WB

BB rozhodčí, kteří přišli o tento svůj status a vrátili se k WB, jej mohou obnovit splněním požadavku 4 evaluací s výsledkem „splňuje očekávání“ ve 2 po sobě jdoucích letech od minimálně 2 různých evaluátorů, čehož musí být dosaženo do 3 let od ztráty statusu BB. Podmínka dosažení tohoto cíle do 3 let od ztráty BB nabude účinnosti od 31.12.2020. Rozhodčí BB, který ztratí svůj status a neobnoví jej ve stanoveném čase, se vrátí do stavu WB a musí restartovat celý proces získání BB.

### Seminář AUT

AUT seminář je obvykle plánován jeden den před zahájením některých akcí schválených ITTF. Rozhodčí kvalifikace WB, rozhodující na těchto akcích, jsou zváni k účasti na tomto školení. URC oznámí harmonogram organizovaných kurzů AUT na webových stránkách; účast rozhodčích nerozhodujících na dané akci je také vítána. Školení je založeno na konceptu: „Slyším a zapomínám, vidím a vzpomínám si, dělám a rozumím“. Je zde vysoká míra aktivního zapojení účastníků.

Souhrn témat:

- úvodní aktivity
- prezentace & komunikace
- standardy pro servis & chování
- povinnosti rozhodčích a asistentů rozhodčích
- řízení zápasu
- signály rukou & postupy v hracím prostoru
- hodnocení rozhodčích
- spleťité problémy
- speciální charakteristiky stolního tenisu postižených
- písemná zkouška (ARE)

### Advanced Rules Exam (ARE)

Školení nepokrývá oblast vztahující se k otázkám v ARE.

Zkouška se skládá z 60 otázek s více možnými odpověďmi, z nichž 15 bude pouze v angličtině a ostatních 45 bude k dispozici v překladu do 8 dalších jazyků: francouzštiny, němčiny, španělštiny, ruštiny, čínštiny, japonštiny, korejštiny a arabštiny. Tím se zajistí, že kandidáti mají dobrou znalost pravidel a předpisů, jakož i přiměřenou znalost angličtiny, která je na hlavních akcích ITTF vyžadována.

Účastníci musí mít velmi dobrou znalost pravidel a musí být znalí jejich změn z poslední doby. Zkouška nesmí být opakována dříve jak 12 měsíců od prvního pokusu, nesmí jít o stejnou sadu otázek a ne více jak dvakrát v průběhu 5 let.

Účast na kurzu AUT a složení zkoušky ARE jsou nezbytnými předpoklady pro ty, kteří chtějí dosáhnout BB kvalifikace rozhodčího. Zkouška ARE může být absolvována před či po účasti na kurzu AUT. ARE je zkouška pod dohledem školitele jmenovaného URC.

### Školitelé

Lektoři pro kurzy AUT jsou zkušenými mezinárodními rozhodčími či vrchními rozhodčími nominovanými jejich příslušnými federacemi nebo určení URC během kurzu. Všichni lektoři jsou speciálně vyškoleni a pravidelně seznamováni s aktuálními požadavky BB programu s cílem udržet důsledné uplatňování pravidel a předpisů, stejně jako standardní prezentaci na hlavních akcích ITTF.

### Poplatky pro účastníky

Poplatek bude účtován v závislosti na tom, zda probíhá ARE, AUT nebo kombinované ARE/AUT (viz aktuální struktura poplatku na webu URC ITTF).

Na kurzu bude účtován poplatek zahrnující účast na kurzu, hodnocení při rozhodování u stolu a také následné evaluace na dalších turnajích, pokud kandidát uspěl u ARE. Pokud ale kandidát neuspěje u písemné zkoušky, nebude dále hodnocen až do doby opětovného skládání zkoušky. AUT probíhá jeden celý den před začátkem turnaje a účastníci AUT zodpovídají za dodatečné náklady na jídlo a ubytování.

### **Poplatky pro organizátory**

Na akcích schválených URC bude ITTF zodpovědná za následující náklady:

- cestovní výdaje a poplatky za školení pro jmenované lektory;
- materiály pro kurz a zkoušky.

Jsou-li požadováni více než 2 školitelé, poté jsou organizátoři zodpovědní za náklady na cestu a poplatek za školení dalšího školitele.

Organizátoři jsou zodpovědní za následující:

- pohostinnost (ubytování v jednolůžkovém pokoji + stravování + lokální doprava + denní odměna) pro školitele;
- transfer z letiště a místní doprava pro školitele;
- školící prostory (učebna a vybavení - počítač, projektor, plátno, whiteboard, flipchart, kopírka, apod.);
- občerstvení během přestávek bude vítáno.

Chcete-li získat nárok na výdaje od ITTF, přečtěte si aktuální dokument „Call for Hosting AUT, ARE and Evaluation“.

### **Ostatní speciální posouzení**

URC může také poslat lektory na speciální akce na žádost organizátorů, kteří souhlasí s pokrytím všech souvisejících nákladů semináře a/nebo hodnocení včetně dopravy a honoráře pro školitele.

### **Kontakt**

Organizátoři mající zájem pořádat kurz AUT nebo mít na svých akcích lektory/evaluátory, necht' se obrátí na předsedu URC.

## **Příloha „C“ – Kodex rozhodčího**

Vzhledem k tomu, že ITTF žádá vysokou úroveň profesionality a jednání u hráčů, vyžaduje vysoký standard jednání také u svých rozhodčích, stejně jako všech ostatních účastníků akcí řízených a schválených ITTF. Rozhodčí ITTF nerespektující stanovené pokyny mohou být subjektem disciplinárního šetření.

Rozhodčí, zejména v oficiálním oblečení, jsou vyslanci sportu, ITTF a svých asociací. Na mezinárodní soutěži jsou hosty pořádající asociace a musí respektovat její tradice a zvyklosti. Následující pokyny, jejichž výčet není úplný, mají být jakousi zapamatovatelnou pomůckou pro rozhodčí, jakým způsobem vystupovat, a měla by jim být věnována speciální pozornost.

### **1. Rozhodčí stolního tenisu by měli:**

- 1.1** studovat a znát všechna pravidla, povinnosti a postupy vyžadované při soutěži, kterou rozhodují,
- 1.2** být v dobré fyzické kondici a mít dobré zrakové a sluchové schopnosti,
- 1.3** oblékat oficiální oděv rozhodčího a udržovat jej i sebe v čistotě,
- 1.4** pohotově rozhodovat o všech relevantních skutečnostech,
- 1.5** udržovat přísnou nestrannost a zabránit jakémukoliv vztahu s hráči nebo trenéry, který by mohl vnést pochybnost o jejich nestrannosti,
- 1.6** informovat o všech případech, které se nevztahují do jejich rozhodovací kompetence, vrchního rozhodčího nebo jiného příslušného soutěžního funkcionáře,
- 1.7** kdekoli je to možné, vyhnout se osamoceným a nepozorovatelným aktivitám „jeden na jednoho“ (ve funkci „dohlázečte“ nebo kde může existovat nerovnováha sil), zejména u lidí ve věku do 18 let,
- 1.8** zajistit, že jejich rozhodnutí a činy přispívají k bezpečnému prostředí,
- 1.9** zajistit, že jejich rozhodnutí a činy přispívají k prostředí bez sexuálního obtěžování,
- 1.10** za všech okolností vystupovat etickým a profesionálním způsobem, respektovat pravomoci a zájmy vrchního rozhodčího, organizátorů a dalších soutěžních funkcionářů, hráčů a veřejnosti.

### **2. Rozhodčí stolního tenisu by neměli:**

- 2.1** rozebírat turnajové incidenty anebo jiné skutečnosti spojené s výkonem svých pravomocí s hráči, diváky nebo sdělovacími prostředky, avšak musí o nich informovat vrchního rozhodčího a turnajový výbor,
- 2.2** přijímat osobní dary od hráčů, trenérů a družstev. Dary od organizátorů všem rozhodčím jsou přípustné.
- 2.3** v den, kdy mají rozhodovat zápas, požívat alkoholické nápoje, drogy nebo léky, které mohou ovlivnit výkon jejich rozhodování,
- 2.4** veřejně kritizovat jiné rozhodčí anebo jinak znevažovat sport, včetně využívání sociálních sítí,
- 2.5** tolerovat škodlivé nebo urážlivé chování, ale podat o něm zprávu předsedovi URC, dokud není problém vyřešen ke spokojenosti dotčených stran,

Seznamte se s příručkou ITTF o politice související se sexuálním obtěžováním, ilegálními sázkami a korupcí. URC ITTF si vyhrazuje právo podniknout příslušné kroky, pokud se rozhodčí odchyluje od tohoto kodexu chování.

***Tento „Kodex“ bude uplatňován i na rozhodčí působící v rámci soutěží řízených nebo schválených ČAST. Závažná provinění proti „Kodexu“ bude posuzovat KR ČAST .***

## **Příloha „D“ – Doporučené signály rukou a hlášení**



1. Příští podávající a vítěz sady/zápasu



2. Nový míč



3. Bod

Při provádění ručních signálů se ujistěte, že jsou zřetelně odděleny. Například nesignalizujte jednou paží bod a současně druhou paží příštího podávajícího.

## **Signalizace nesprávného podání pomocí rukou**

### **„Nebylo dostatečně nadhozeno“**

1. Pokud míček nevystoupal nejméně 16 cm vysoko poté, co opustil dlaň volné ruky, rozhodčí nebo asistent rozhodčího by měl udělat:

Signál rukou: viz obrázek

Popř. ústně sdělit:

- Pro domácí soutěže:  
„Nebylo dostatečně nadhozeno“
- Pro mezinárodní soutěže:  
„Not high enough“



### **„Nebylo z otevřené dlaně“**

2. Pokud servis nezačal míčkem volně ležícím na otevřené dlani nehybné volné ruky podávajícího, rozhodčí nebo asistent by měl udělat:

Signál rukou: viz obrázek

Popř. ústně sdělit:

- Pro domácí soutěže:  
„Nebylo z otevřené dlaně“
- Pro mezinárodní soutěže:  
„Palm not opened“



### **„Míček na prstech“**

3. Pokud podání začne s míčkem volně ležícím na prstech nehybné volné ruky podávajícího, rozhodčí nebo asistent rozhodčího by měl udělat:

Signál rukou: viz obrázek

Popř. ústně sdělit:

- Pro domácí soutěže:  
„Míček na prstech“
- Pro mezinárodní soutěže:  
„Ball resting on fingers“



### **„Pod úrovní hrací plochy“**

**4.** Jestliže je míček pod úrovní hrací plochy od začátku podání než je udeřen, rozhodčí nebo asistent by měl udělat:

Signál rukou: viz obrázek

Popř. ústně sdělit:

- Pro domácí soutěže:  
„Pod úrovní hrací plochy“
- Pro mezinárodní soutěže:  
„Below the playing surface“



### **„Před koncovou čarou“**

**5.** Pokud je míček před koncovou čarou od začátku servisu do jeho udeření nebo je udeřeno do míčku před koncovou čarou, rozhodčí nebo asistent rozhodčího by měl udělat:

Signál rukou: viz obrázek

Popř. ústně sdělit:

- Pro domácí soutěže:  
„Před koncovou čarou“
- Pro mezinárodní soutěže:  
„Inside the end line“



### **„Nebylo vertikálně“**

**6.** Pokud míček není nadhozen přibližně vertikálně vzhůru, rozhodčí nebo asistent by měl udělat:

Signál rukou: Z pozice na obrázku vlevo obloukem do pozice na obrázku vpravo.

Popř. ústně sdělit:

- Pro domácí soutěže:  
„Nebylo vertikálně“
- Pro mezinárodní soutěže:  
„Not vertically“





### **„Zakrytý míček“**

7. Pokud je míček zakryt (schován) přijímajícím jakoukoliv částí těla, oblečení nebo vybavení podávajícího či jeho partnera ve čtyřhře, rozhodčí nebo asistent rozhodčího by měl udělat:

Signál rukou: viz obrázek

Popř. ústně sdělit:

- Pro domácí soutěže:  
„Míček zakrytý ...*čím* nebo *kým*“
- Pro mezinárodní soutěže:  
„Hidden by ...*what/whom*“

Např. loktem (elbow), hlavou (head), paží (arm), ramenem (shoulder)



Pokud hráč požaduje zdůvodnění čím míček zakryl, rozhodčí použije ukazováček k upřesnění prohrěšku.

Např.: Pokud je míček zakryt přijímajícím ramenem podávajícího, rozhodčí nebo asistent rozhodčího by měl udělat následující:

Signál rukou: viz obrázek

Popř. ústně sdělit:

- Pro domácí soutěže:  
„Zakryto ramenem“
- Pro mezinárodní soutěže:  
„Hidden by shoulder“



	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>
<b>1</b>	<b>SITUACE</b>	<b>Signál rozhodčího</b>	<b>Hlášení rozhodčího</b>	<b>Signál asist. rozhodčího</b>	<b>Hlášení asistenta rozhodčího</b>
<b>2</b>	Zahájení sady	Ukažte otevřenou rukou na prvního podávajícího <sup>1</sup>	„podání X, 0-0“ (či jiné dohodnuté hlášení)	žádný	žádné
<b>3</b>	Změna podání	Ukažte otevřenou rukou na příštího podávajícího <sup>1</sup>	žádné	žádný	žádné
<b>4</b>	Pokračování ve hře po povolené přestávce	Ukažte otevřenou rukou na příštího podávajícího <sup>1</sup>	Zopakujte stav	žádný	žádné
<b>5</b>	Bod	Zvedněte paži blíže hráče(ů) získávajícího(ch) bod tak, aby horní část paže byla vodorovně a předloktí svise, se zavřenou rukou směřující vzhůru <sup>3</sup>	nový stav	žádný	žádné
<b>6</b>	Podání, jež se dotklo sítě	Jakmile se míček dotkne správné poloviny stolu, zvedněte ruku nad hlavu <sup>2</sup> , případně ukažte na sítku	„nový míč“ a zopakujte předchozí stav	Jakmile se míček dotkne správné poloviny stolu, zvedněte ruku nad hlavu <sup>2</sup> , případně ukažte na sítku	žádné *
<b>7</b>	Nesprávné podání	Zvedněte paži na straně přijímajícího tak, aby horní část paže byla vodorovně a předloktí svise, se zavřenou rukou směřující vzhůru <sup>3</sup>	„chyba“ a nový stav	Zvedněte ruku nad hlavu <sup>2</sup>	„chyba“ a informujte rozhodčího, který ohlásí nový stav
<b>8</b>	Podání u čtyřhry, míček se dotkne nesprávné čtvrtiny stolu	Ukažte bod pro přijímajícího <sup>3</sup> , případně ukažte na středovou čáru	„chyba“ a nový stav	žádný	žádné
<b>9</b>	Chybné podání (např. míček mine stůl)	Ukažte bod pro přijímajícího <sup>3</sup>	nový stav	žádný	žádné
<b>10a</b>	Podání s pochybnostmi o správnosti rozhodnuté rozhodčím (1. případ v zápase)	Zvedněte ruku nad hlavu <sup>2</sup>	„nový míč“, varujte podávajícího a zopakujte předchozí stav	žádný	žádné
<b>10b</b>	Podání s pochybnostmi o správnosti rozhodnuté asistentem rozhodčího (1. případ v zápase)	Zvedněte ruku nad hlavu <sup>2</sup>	„nový míč“ a zopakujte předchozí stav	Zvedněte ruku nad hlavu <sup>2</sup>	„stop“, varujte podávajícího a informujte rozhodčího, jenž ohlásí „nový míč“
<b>11a</b>	Podání s pochybnostmi o správnosti rozhodnuté rozhodčím (opakovaný případ téhož hráče nebo dvojice)	Ukažte bod pro přijímajícího <sup>3</sup>	„chyba“ a nový stav	žádný	žádné
<b>11b</b>	Podání s pochybnostmi o správnosti rozhodnuté asistentem rozhodčího (opakovaný případ téhož hráče nebo dvojice)	Ukažte bod pro přijímajícího <sup>3</sup>	nový stav	Zvedněte ruku nad hlavu <sup>2</sup>	„chyba“, případně informujte rozhodčího, jenž ohlásí nový stav
<b>12</b>	Přerušení hry (např. míček v hracím prostoru)	Zvedněte ruku nad hlavu <sup>2</sup>	„nový míč“ a zopakujte předchozí stav	Zvedněte ruku nad hlavu <sup>2</sup>	„stop“

<b>13</b>	Omyl v pořadí podání, příjmu či stran zjištěný v průběhu míče	Zvedněte ruku nad hlavu <sup>2</sup>	„nový míč“, napravte pořadí a zopakujte předchozí stav	žádný	žádné
<b>14</b>	Rada poskytnutá v průběhu hry (první výskyt)	Zvedněte ruku nad hlavu <sup>2</sup> držíc žlutou kartu k provinilci, neopouštějte židli	„nový míč“, je-li míč ve hře, napomeňte provinilce a zopakujte předchozí stav	Zvedněte ruku nad hlavu <sup>2</sup>	„stop“ a informujte rozhodčího
<b>15</b>	Rada poskytnutá v průběhu hry (opětovný výskyt)	Zvedněte ruku nad hlavu <sup>2</sup> ukazujíc červenou kartu k provinilci, neopouštějte židli	„nový míč“, je-li míč ve hře, vykažte provinilce od hracího prostoru a zopakujte předchozí stav	Zvedněte ruku nad hlavu <sup>2</sup>	„stop“ a informujte rozhodčího
<b>16</b>	Hráč brání míčku v dopadu	Ukažte bod pro hráče získávající(ho) bod <sup>3</sup>	nový stav	Zvedněte ruku nad hlavu <sup>2</sup>	„stop“ a informujte rozhodčího
<b>17</b>	Jakákoli další situace, která automaticky nepřerušuje hru	Zvedněte ruku nad hlavu <sup>2</sup>	„stop“, nový stav a jakékoli další nutné hlášení dle kapitoly 18.4	žádný	žádné
<b>18</b>	Míček na hraně, nejbližší strany u asistenta rozhodčího, ukončující míč	Ukažte bod pro hráče získávající(ho) bod <sup>3</sup>	nový stav	je-li to nutné, ukažte na místo dotyku	„hrana“
<b>19</b>	Míček na hraně na kterékoli jiné straně, ukončující míč	Ukažte bod pro hráče získávající(ho) bod, <sup>3</sup> případně ukažte na místo dotyku	nový stav	žádný	žádné
<b>20</b>	Míček se dotkl desky stolu z boku, nejbližší strany u asistenta rozhodčího, ukončující míč	Ukažte bod pro hráče získávající(ho) bod <sup>3</sup>	nový stav	Zvedněte ruku nad hlavu <sup>2</sup>	„z boku“
<b>21a</b>	Uplynul čas pro rozehrání nebo mezi sadami (asistent rozhodčího měří čas)	žádný	žádné	Zvedněte ruku nad hlavu <sup>2</sup>	„čas“
<b>21b</b>	Uplynul čas pro rozehrání nebo přestávka mezi sadami (rozhodčí měří čas)	Zvedněte ruku nad hlavu <sup>2</sup>	„čas“	žádný	žádné
<b>22</b>	Časový limit (asistent rozhodčího měří čas)	Po asistentovu signálu a hlášení zvedněte ruku nad hlavu <sup>2</sup>	„nový míč“, je-li míč ve hře, informujte hráče o zavedení hry na časový limit a zopakujte předchozí stav	Zvedněte ruku nad hlavu <sup>2</sup>	„čas“
<b>23</b>	Časový limit (rozhodčí měří čas)	Zvedněte ruku nad hlavu <sup>2</sup>	„čas“, informujte hráče o zavedení hry na časový limit a zopakujte předchozí stav	žádný	žádné
<b>24</b>	Žádost o oddechový čas (time-out)	Zvedněte ruku nad hlavu <sup>2</sup> držíc bílou kartu na straně hráče/úžadajícího/ch time-out až do doby, kdy asistent položí na stůl speciální bílý ukazatel	„time-out“	Umístěte speciální bílý ukazatel na stranu stolu hráče/úžadajícího/ch time-out, stůjte u svého stolku do doby, kdy je čas odstranit ukazatel	žádné

<b>25</b>	Žádost o oddechový čas (bez asistenta rozhodčího)	Zvedněte ruku nad hlavu <sup>2</sup> držíc bílou kartu na straně hráče/ů žádajícího/ch time-out	„time-out“		
<b>26</b>	Konec oddechového času (asistent rozhodčího měří čas)	Když se hráči vrátí ke stolu, ukažte otevřenou rukou na příštího podávajícího <sup>1</sup>	Zopakujte předchozí stav	Odstraňte speciální bílý ukazatel ze stolu a dejte jej k ukazateli stavu	Zvedněte ruku nad hlavu, <sup>2</sup> a pokud se hráči nevrátili, zavolejte „čas“
<b>27</b>	Konec oddechového času (rozhodčí měří čas)	Když se hráči vrátí ke stolu, ukažte otevřenou rukou na příštího podávajícího <sup>1</sup>	Zvedněte ruku nad hlavu <sup>2</sup> a pokud se hráči nevrátili, zvolte „čas“, zopakujte předchozí stav	Odstraňte speciální bílý ukazatel ze stolu a dejte jej k ukazateli stavu	žádné
<b>28</b>	Nevhodné chování (1. případ)	Ukažte provinilci žlutou kartu, neopouštějte židli	„nový míč“, je-li míč ve hře, napomeňte provinilce a zopakujte předchozí stav	Zvedněte ruku nad hlavu <sup>2</sup> a (po akci rozhodčího) umístěte žlutou kartu k ukazateli stavu	„stop“ a informujte rozhodčího
<b>29</b>	Nevhodné chování (2. a 3. případ)	Ukažte provinilci společně žlutou a červenou kartu, Indikujte bod pro hráče získávající(ho) bod <sup>3</sup> , neopouštějte židli	„nový míč“, je-li míč ve hře, a nový stav po udělení trestného(ých) bodu(ů)	Zvedněte ruku nad hlavu <sup>2</sup> a (po akci rozhodčího) umístěte žlutou a červenou kartu k ukazateli stavu, je-li dostatek místa	„stop“ a informujte rozhodčího
<b>30</b>	Konec sady	Ukažte otevřenou rukou na hráče získávající(ho) sadu <sup>1</sup>	stav setů a další schválená hlášení na konci sady	žádný	žádné
<b>31</b>	Konec zápasu	Ukažte otevřenou rukou na hráče získávající(ho) zápas <sup>1</sup>	konečný stav zápasu a další schválená hlášení na konci zápasu	žádný	žádné

Dotkne-li se míček při podání sítky, rozhodčí raději vyčká, až se míček dotkne správné poloviny stolu a poté učiní příslušné hlášení, nežli učiní jiný signál či hlášení předtím, než je míč u konce, což může narušovat hru.

\* Pokud je podání rozhodnuto jako nový míč a rozhodčí nepřerušil hru, pak asistent rozhodčího zvolá „stop“.

Horní indexy čísel v tabulce se vztahují k obrázkům signálů rukou.

## **Příloha „E“ – Postupy v hracím prostoru**

### **Úvod**

Vše co je viditelné a může nastat v rámci sledování hry diváky a médií (reportéři, TV, fotografové) je považováno za hrací prostor. Od chvíle, kdy rozhodčí nebo vrchní rozhodčí vstoupí do hracího prostoru, jsou vázáni příslušným jednáním a postupy v hracím prostoru.

Činnosti a výkony každého rozhodčího v hracím prostoru musí být jednotné ve všech aspektech, a to nejen při řízení zápasu, ale také ve způsobu, jakým vchází či opouští přidělený hrací prostor, vykonávají své předzápasové a pozápasové povinnosti, jakož i interakce s hráči, diváky a dalšími funkcionáři v hracím prostoru.

### **Předzápasová příprava**

Rozhodčí se musí hlásit vrchnímu rozhodčímu nebo určenému asistentovi, který se stará o rozvrhy rozhodčích, nejméně 55 minut (pro soutěže družstev) a 30 minut (pro individuální soutěže), před začátkem jim přiděleného úkolu a připravit se na plnění svých povinností.

Rozhodčí je zodpovědný za losování (u družstev), předzápasový výběr míčků, kontrolu pálek, taktéž dresů (barva a reklamy) a ve čtyřhře/družstvech za kontrolu šortek či sukěnky. Mají-li hráči používat startovní čísla či jména, musí rozhodčí provést jejich kontrolu; na některých akcích je doporučeno požádat trenéra nebo hráče o preferovanou stranu lavičky. Mimo soutěže družstev by měl rozhodčí požádat o jméno určeného poradce. Tyto povinnosti by měl provést ve vyhrazeném prostoru minimálně 20 minut před začátkem zápasu a ujistit se, že volby jsou zaznamenány v zápise.

Poté, co splnil tyto povinnosti, čeká rozhodčí v Call area, než vstoupí do hracího prostoru. Tým rozhodčích musí být připraven se zápisem a míčky (pokud je to možné, pak také se zkontrolovanými pálkami). Přibližně 5 minut před plánovaným začátkem každého zápasu (nebo bezprostředně po skončení předchozího zápasu) zahájí tým rozhodčích „walk in“ proceduru k jim určenému stolu.

Před vstupem do hracího prostoru by si měli rozhodčí a asistent rozhodčího sdělit a prodiskutovat všechny otázky týkající se nadcházejícího zápasu. Mají se dohodnout, kdo bude měřit rozehrávku, přestávky mezi sadami (obvykle asistent rozhodčího) a kdo time-outy (obvykle rozhodčí). Musí být oběma jasné, jak budou komunikovat během zápasu, aniž by se nutně museli fyzicky poradit mezi míči či sadami.

Těsně před vstupem do hracího prostoru se musí rozhodčí a asistent rozhodčího seřadit poblíž vstupu do hracího prostoru a připravit se na společnou chůzi jako tým. Rozhodčí jde vpředu se zápisem a krabičkou míčků v levé ruce. Je-li používán systém multi-ball, je preferováno jejich přinesení dříve; buď asistentem rozhodčího či např. sběrači míčků.

Ani rozhodčí ani asistent rozhodčího nesmějí vnášet do hracího prostoru nic jiného. Vše, co rozhodčí a asistent rozhodčího potřebují k řízení zápasu – pero, stopky, měrky na sítku (plastová a zátěžová), žluté/červené/bílé karty, losovátka, ručník – musí být ve složce používané jako podložka pro zápis nebo v kapsách a nebýt navenek viditelné nebo visící na uniformě či kolem krku. Všechny tašky a osobní věci musí být umístěny ve vyhrazeném prostoru mimo hrací prostor. Jedinou výjimkou mohou být pátky, jež byly testovány a jsou přepravovány v papírových obálkách (či taškách, pokud nejsou obálky k dispozici) rozhodčím nebo asistentem rozhodčího. Mají být nesený tak, jako by se jednalo o složku, ne o tašku.

### **Příchod do hracího prostoru – doporučené postupy walk-in/walk-out**

Jakmile je tým rozhodčích připraven, vstoupí jednotným krokem v přímém směru do hracího prostoru s rozhodčím vpředu na cestě k přidělenému stolu. Během nejdůležitějších zápasů posledního dne může být použita uvozující hudba oznamující představování hráčů a rozhodčích v hracím prostoru.

Ať už s uvozující hudbou či bez ní, tým rozhodčích by měl jít v přímém směru, klidně, s rozvázným krokem a nepatrnými pohyby rukou. Cílem není napodobovat vojenské přehlídky, ale spíše společný duch, že jednotný tým směřuje provést zadaný úkol.

Je obvyklé, že bude probíhat nástup skupiny rozhodčích ke vstupu do hracího prostoru jako týmu, každý k příslušnému stolu. V tomto případě se rozhodčí a asistent rozhodčího shromáždí na vyčkávacím místě.

Týmy rozhodčích se seřadí podle svých úkolů u stolu a jdou do hracího prostoru jako skupina, následující první osobu v řadě.

Jakmile každý tým rozhodčích dosáhne příslušného kurtu, otočí se a pokračují podle postupů bez nebo s formální prezentací. S formální prezentací na několika stolech jsou rozhodčí někdy instruováni čekat, až všechny týmy rozhodčích dorazí na své pozice.

### Bez formální prezentace

Na začátku zápasu vstoupí rozhodčí a asistent rozhodčího do hracího prostoru jako tým. Měli by jít přímo ke své pozici aby mohli začít plnit své povinnosti, aniž by si potřásli rukama.

Na konci zápasu, po dokončení všech pozápasových činností, rozhodčí či asistent čekají na svého partnera u své pozice a když jsou připraveni, společně odcházejí, aniž by stáli v pozoru. Rozhodčí jde při odchodu jako první.

### S formální prezentací

Na začátku zápasu rozhodčí a asistent rozhodčího postupují podle pokynů vrchního rozhodčího/manažera turnaje. Po vstupu do hracího prostoru, tým rozhodčích stojí, nohy u sebe, ruce podél těla. Rozhodčí by měl držet zápis a míčky v levé ruce, pokud nejsou žádné alternativní pokyny od vrchního rozhodčího/manažera turnaje. Pokud jsou přineseny zkontrolované páky, rozhodčí nebo asistent by je také měli držet.

Není třeba udělat krok vpřed, když je rozhodčí představen, stačí pouze přikývnoutí (ne poklona). Tým rozhodčích si může potřást rukou před zahájením předzápasových procedur.

Na konci zápasu, po dokončení všech pozápasových činností, rozhodčí či asistent čekají na svého partnera na určeném místě podle pokynů vrchního rozhodčího/manažera turnaje. Pokud nejsou uděleny pokyny, rozhodčí či asistent čekají na svého partnera u své pozice a když jsou připraveni, společně odcházejí, aniž by stáli v pozoru. Rozhodčí jde při odchodu jako první.

Rozhodčí by nikdy neměl překročit kteroukoli ohrádku. Vždy má otevřít prostor mezi dvěma ohrádkami, opatrně vstoupit a po průchodu tuto mezeru uzavřít.

Může být určen vstupní bod pro příchod týmu rozhodčích na kurt. Typicky by měl být vstupní bod do kurtu v nejbližším rohu na straně židle rozhodčího.

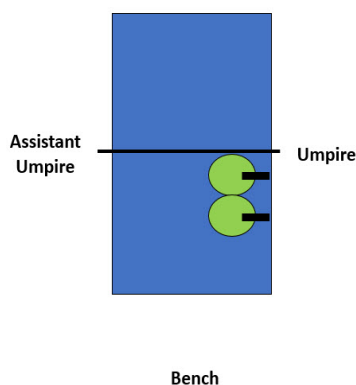
Je-li to možné, hlasatel v hracím prostoru představí rozhodčí divákům a médiím jménem a asociací.

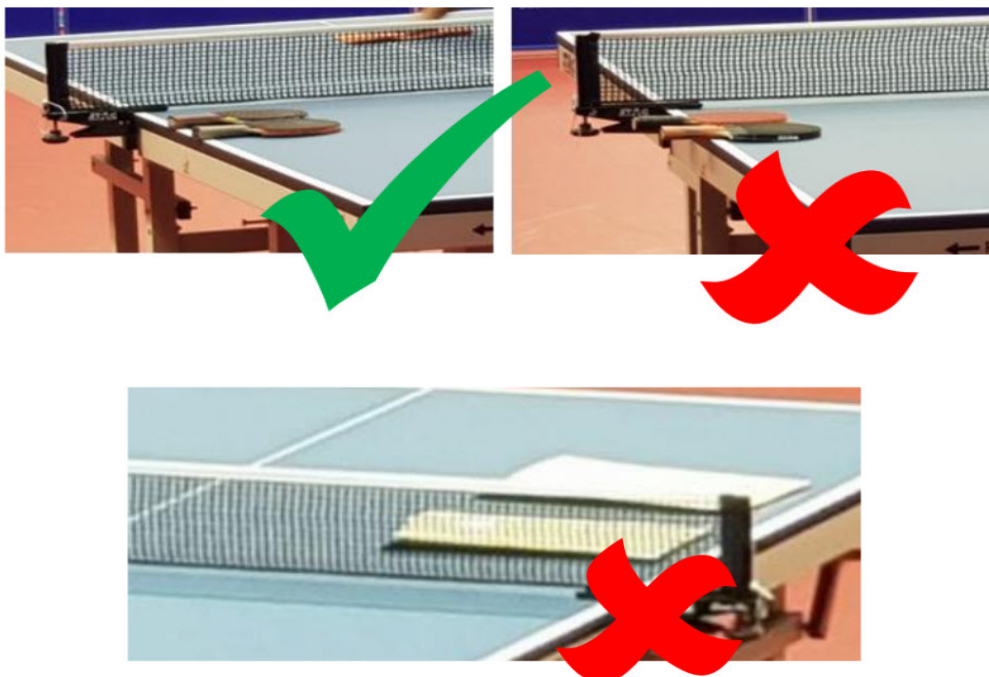
Za určitých podmínek – typicky u nejdůležitějších zápasů – budou také hráči chodit dovnitř s rozhodčími či po nich. Běžné pořadí je rozhodčí – hráči – asistent rozhodčího. V uvedeném případě budou jedni hráči, dvojice či týmy stát vedle rozhodčího a druzí hráči, dvojice či týmy vedle asistenta rozhodčího. Poté, co byli hráči a rozhodčí představeni, mohou začít předzápasové procedury.

## Předzápasové postupy

Před zahájením rozehrávky musí rozhodčí:

- dokončit kontrolu pálek. Pokud byly páky zkontrolovány před zápasem, což bude případ většiny turnajů, budou přineseny ke stolu v papírových obálkách (nebo taškách). Rozhodčí nebo asistent vyjme páky z obálek a položí je na stejnou polovinu stolu pro vyzvednutí hráči. Páky umístěte tak, aby žádná část nevyčnívala mimo stůl aby se minimalizovalo riziko jejich pádu. Doporučuje se umístit páky červenou stranou nahoru. Nedávejte obálky obsahující páky hráčům. Úplné informace o postupu kontroly pálek najdete na stránce URC webu ITTF.





- zkontrolovat barvu dresu, pokud nebyla dokončena dřívě
- zkontrolovat barvu šortek/sukének (ve čtyřhře/družstvech), pokud nebyla dokončena dřívě
- vyžaduje-li to vrchní rozhodčí či organizační výbor, zkontrolovat čísla (úhledné připnutí a plná viditelnost reklamy) nebo jména hráčů
- u netýmových soutěží potvrdit určeného poradce
- provést losování k určení podání/příjmu a výběru stran
- ujistit se, že asistent rozhodčího je připraven spustit stopky pro rozehrávku, je-li on časoměřičem
- vyplnit příslušné informace do zápisu
- po dobu rozehrávky sedět na židli rozhodčího

Zatímco rozhodčí vykonává své povinnosti s hráči, asistent rozhodčího musí:

- ujistit se, že indikátory bodů a sad jsou vynulovány. Jakmile jsou oba hráči či dvojice v kurtu, změnit nastavení sad na 0-0
- zkontrolovat, zda jsou svěráčky pevně připevněny ke stolu a ze sítě nevisí motouz
- zkontrolovat napnutí a výšku sítě
- zkontrolovat čistotu stolu a podlahy – jakékoli nečistoty odstranit
- uspořádat a narovnat ohrádky
- zajišťuje-li to vrchní rozhodčí či organizační výbor, umístit na dané místo jmenovky hráčů
- spustit stopky jakmile začne rozehrávka
- po zbývajících dobu rozehrávky sedět na židli asistenta rozhodčího

Někdy nemá židle rozhodčího stůl či jiné místo na položení zápisu. V tomto případě se doporučuje, aby zápis vyplňoval asistent rozhodčího.

## **Zahájení zápasu**

Na začátku první sady:

- když vyprší čas, ten, kdo měří čas rozehrávky, zvedne ruku a zvolá „čas“
- před provedením jakéhokoliv hlášení se ujistěte, že podávající má míček. Nežádejte hráče o míček před hlášením a poté jej po hlášení ihned vrátíte zpět, jelikož to není dobrá prezentace.
- Když je podávající připraven, letmo pohlédněte, že přijímající je připraven
- Ohlašte příjmení hráčů:  
„Keen versus Boll“  
„První sada“
- Ukažte na podávajícího a ohlašte:  
„Podání Keen“  
„Nula-nula“

Jakmile rozhodčí zvolá „Nula-nula“, asistent rozhodčího změní ukazatel skóre na 0-0, časoměřič spustí stopky a zápas začíná.

Rozhodčí má vyvinout veškeré úsilí vyslovit správně jméno každého hráče. Pokud si nejste jisti výslovností, zeptejte se hráče během kontroly pálek.

V utkání družstev se nahrazuje název družstva jménem hráče.

### **Postupy během zápasu**

Viz schéma v příloze D pro řádné a jednotné signály rukou a vysvětlení, kdy a jak je používat.

Během zápasu musí rozhodčí:

- hlásit skóre v jasné a slyšitelné úrovni hlasu, kterou může slyšet osoba sedící na židli poradce a porozumí hlášením
- měřit čas (či deleguje asistenta rozhodčího) trvání každé sady
- monitorovat a trvat na správném naplňování pravidel o podání
- monitorovat a trvat na správném naplňování předpisů o chování
- ujistit se, že hráči ponechávají pátky mezi sadami na stole, pokud není připoutána k ruce
- ujistit se, že hra je kontinuální, bez nadměrných zpoždění během utírání ručníkem či po vypršení time-outu
- monitorovat a trvat na správné aplikaci předpisů o poskytování rad.
- Během oprávněných přestávek sebere asistent rozhodčího míček a přinese jej rozhodčímu, který si jej ponechá až do konce pauzy.

### **Postupy na konci sady**

Na konci sady musí rozhodčí:

- ohlásit skóre, ukázat na vítěze a ohlásit „Sada Keen“
- zapsat výsledek do zápisu
- asistent rozhodčího sebere míček a přinese jej rozhodčímu, který si jej ponechá do začátku příští sady
- pokud je používán systém multi-ball, míčky jsou vždy v držení asistenta rozhodčího a ten také podává/háže míčky hráčům, od prvního bodu a po celou dobu zápasu.

### **Postupy na začátku sady**

Na začátku dalších sad musí rozhodčí:

- podat míč podávajícímu; je-li používán multi-ball, míček podá hráči asistent rozhodčího
- jakmile je podávající připraven, letmo pohlédnout, že je přijímající připraven
- Ohlásit:  
„Druhá sada“
- Ukázat na podávajícího a ohlásit:  
„Podání Boll“  
„Nula-nula“

Jakmile rozhodčí zvolá „Nula-nula“, asistent rozhodčího změní ukazatel skóre na 0-0, časoměřič spustí stopky a sada začíná.

### **Pozápasová hlášení**

Na konci zápasu musí rozhodčí:

- ohlásit skóre, ukázat na vítěze a ohlásit „Sada a zápas Keen“
- „Keen vítězí 4:3“

a v utkání družstev

„Nizozemí vede na zápasy 1:0“ nebo „Nizozemí - Německo 1:1 na zápasy“ nebo „Nizozemí vítězí na sady 4:3“

### **Pozápasové postupy**

Po zápase musí rozhodčí:

- zapsat výsledek do zápisu



- v individuálním zápase získat podpisy hráčů, v utkání družstev kapitánů (je-li to vyžadováno vrchním rozhodčím)

Asistent rozhodčího vrátí ukazatel stavu do prázdné pozice, sebere míček a případně páčky a navrátí kurt do řádného stavu.

### **Konec zápasu – rozhodčí odcházejí z kurtu**

Na konci zápasu, po dokončení všech pozápasových činností, rozhodčí či asistent čekají na svého partnera u své pozice a když jsou připraveni, společně odcházejí, aniž by stáli v pozoru.

U formální prezentace rozhodčí či asistent čekají na svého partnera na určeném místě podle pokynů vrchního rozhodčího/manažera turnaje.

Rozhodčí řídí cestu z kurtu se zápisem/složkou v levé ruce a asistent rozhodčího drží krok s rozhodčím (bez doprovodu hudby).

Tým rozhodčích vrátí správně vyplněný zápis přímo ke stolu vrchních rozhodčích pro podpis. Vrchní rozhodčí (či jmenovaný zástupce ve službě) musí zkontrolovat úplnost a přesnost zápisu, podepsat jej a předat ke zpracování výsledků.

Rozhodčí nemají otálet či se procházet kolem herního prostoru, jakmile jsou jejich povinnosti dokončeny. Chtějí-li sledovat probíhající zápasy, mají se přemístit od hracího prostoru do prostoru přístupného pro funkcionáře a diváky.

### **Shrnutí**

Zatímco se rozhodčí, vrchní rozhodčí či hodnotitelé pohybují z jakéhokoli důvodu v hracím prostoru, měli by být v určeném oblečení či uniformě, ostražití a vnímaví svého okolí s vědomím, jak jejich přítomnost a konverzace může ovlivnit probíhající hru či vizuální vnímání.

Rozhodčí by se měli zdržet zbytečného zapojení do hovoru s hráči před, během či po zápase. Rozhodčí mohou reagovat na hráčovu otázku nebo vysvětlit svou výzvu, ale neměli by iniciovat diskusi o záležitostech netýkajících se zápasu.

Jsou-li oblečeni v uniformě, měli by rozhodčí myslet na to, že reprezentují své asociace, a co je nejdůležitější, že jejich působení se odráží na všechny rozhodčí. Během mezinárodních akcí jsou všichni zahraniční rozhodčí hosty hostitelské asociace a měli by respektovat jejich tradice a společenské zvyky uvnitř i mimo hrací prostor.

Za žádných okolností nesmí rozhodčí zapojit diváky nebo příslušníky médií do záležitostí týkajících se rozhodování jich samotných či jiných rozhodčích. Všechny tyto záležitosti musí být směřovány k vrchnímu rozhodčímu či řediteli turnaje.

Cvičná videa o postupech lze také nalézt na webových stránkách URC:

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

## Příloha „F“ – Uniforma pro mezinárodní rozhodčí

Komise rozhodčích ITTF přijala následující jednotné barevné kombinace pro rozhodčí a vrchní rozhodčí na hlavních akcích ITTF.

Mezinárodní rozhodčí rozhodující na ostatních akcích ITTF, mohou nosit svou národní uniformu (pokud existuje) nebo uniformu mezinárodních rozhodčích ITTF.

Je zodpovědností každého mezinárodního rozhodčího nebo jeho asociace, aby si zajistil doporučenou uniformu pro možnost reprezentovat svou asociaci na soutěžích o světové tituly.

Cílem jednotného dress-code pro mezinárodní rozhodčí ITTF napříč asociacemi není potlačit individualitu, sebevyjádření nebo národní identitu, ale přiblížit se uniformitě prezentace rozhodčích pro diváky a TV přenos.

### Nová uniforma rozhodčích a vrchních rozhodčích (Li Ning)

	<b>Muži</b>	<b>Ženy</b>
Polokošile/ halenka rozhodčích	<b>Světle modrá</b> polokošile s límečkem a krátkým/dlouhým rukávem	<b>Světle modrá</b> polokošile s límečkem a krátkým/dlouhým rukávem nebo halenka s límečkem
Kalhoty / sukně rozhodčích	<b>Černé</b> kalhoty/ oblekové	<b>Černé</b> kalhoty/sukně těsně nad či pod výškou kolene umožňující rozhodčí pohodlně sedět na veřejnosti
Polokošile / halenka vrchních rozhodčích	<b>Tmavě modrá</b> polokošile s límečkem a krátkým/dlouhým rukávem	<b>Tmavě modrá</b> polokošile s límečkem a krátkým/dlouhým rukávem nebo halenka s límečkem
Kalhoty / sukně vrchních rozhodčích	<b>Hnědožluté/světlehnědé</b> kalhoty/ oblekové	<b>Hnědožluté/světlehnědé</b> kalhoty/sukně těsně nad či pod výškou kolene umožňující vrchní rozhodčí pohodlně sedět na veřejnosti
Sako (při chladném počasí)	Jednoduché sako/blejzr barvy <b>tmavé námořnické modři</b> nošené přes polokošili	
Kravata	Není nutná – vrchní rozhodčí může rozhodnout o použití kravaty	
Pásek – je-li nošen	<b>Černý</b> oblekový / kožený pásek s malou přezkou	
Obuv	<b>Černá</b> obleková či sportovní obuv s nešpinící podešví; dámská obuv s vysokými podpatky nesmí být nošena	
Ponožky	<b>Černé</b> kotníkové či vyšší ponožky	Punčocháče v případě nošení se sukně
Odznak	Odznak mezinárodního rozhodčího ITTF může být nošen na levé straně polokošile	

**Standardní úplná uniforma rozhodčího pro práci v mírném/klimatizovaném prostředí**

	<b>Muži</b>	<b>Ženy</b>
Sako / blejzr	Jednoduché sako/blejzr na míru barvy	<b>tmavé námořnické modři</b>
Košile / halenka	<b>Světle modrá</b> obleková košile s límečkem	<b>Světle modrá</b> blůza s límečkem
Kalhoty / sukně	<b>Černé</b> oblekové kalhoty – vrchní rozhodčí může rozhodnout o použití <b>hnědožlutých/světlehnědých</b>	<b>Černé</b> kalhoty/sukně těsně nad či pod výškou kolene umožňující rozhodčí pohodlně sedět na veřejnosti - vrchní rozhodčí může rozhodnout o použití <b>hnědožlutých/světlehnědých</b>
Kravata	<b>Červená</b> - není nutná – vrchní rozhodčí může rozhodnout o použití kravaty	<b>Červená</b> - není nutná – vrchní rozhodčí může rozhodnout o použití kravaty/šátku
Pásek – je-li nošen	<b>Černý</b> oblekový / kožený pásek s malou přezkou	
Obuv	<b>Černá</b> obleková či sportovní obuv s nešpinící podešví. Boty na vysokém podpatku nemají být nošeny	
Ponožky	<b>Černé</b> kotníkové či vyšší ponožky	Punčocháče - v případě nošení sukně
Svetr (volitelný v chladném počasí)	Svetr barvy <b>tmavé námořnické modři</b> nošen pod sakem pokud je teplota vně či uvnitř haly příliš nízká	
Odznak	Odznak mezinárodního rozhodčího ITTF nošený na levé klopě saka.	
Jiný odznak (volitelný)	Pouze jeden další odznak představující domácí asociaci menší než odznak IU nošený na pravé klopě saka. Neměly by být žádné další nášivky identifikující domácí asociaci, region, členství v jiných organizacích nebo účast na předchozích akcích.	
Jiné národní či mezinárodní osobní doklady	Rozhodčí pracující v daný moment jako mezinárodní rozhodčí má nosit pouze odznak IU, přestože má jinou národní či mezinárodní kvalifikaci (NR či IR).	
Klobouky a další pokrývky hlavy	Žádné – pokud nejsou schváleny vrchním rozhodčím	
Jmenovka	Bílá jmenovka s černým písmem v Times New Roman s celým příjmením VELKÝMI písmeny, následované čárkou a pak křestním jménem (nebo preferovaným jménem) malými písmeny s prvním písmenem velkým.  Jmenovka musí být 2 cm široká a 8 cm dlouhá a je nošena na pravé klopě saka zhruba ve stejné výšce jako odznak IU.	

**Příklady jmenovek**

Jedno PŘÍJMENÍ a jedno křestní jméno  
 Dvě křestní jména  
 Dvě PŘÍJMENÍ a dvě křestní jména  
 Jedno křestní jméno & přezdívkou (v závorkách)  
 Dvě křestní jména a přezdívkou  
 Junior, senior, III  
 Sloučené PŘÍJMENÍ  
 Sloučené PŘÍJMENÍ a dvě křestní jména

DILLON, Steven  
 MOHAMMED, Hassan-Ibrahim  
 LIEBANA ANDRES, Juan-Carlos  
 ZHANG, Cheong (Joe)  
 ZAKI, Mohammed Hassan (MO)  
 ZIPPER, José (Jr.)  
 LAI-FATT, Liu  
 ABDEL-MEGEED, Khaled-Ali

**Standardní lehká obleková uniforma rozhodčího pro práci v horkém/neklimatizovaném prostředí**

	<b>Muži</b>	<b>Ženy</b>
Sako / blejzr	Žádné	
Košile / halenka	<b>Světle modrá</b> obleková košile s krátkým rukávem a límečkem NE TRIČKA	<b>Světle modrá</b> blůza s límečkem
Kalhoty / sukně	<b>Černé</b> oblekové kalhoty – vrchní rozhodčí může rozhodnout o použití <b>hnědožlutých/světlehnědých</b>	<b>Černé</b> kalhoty/sukně těsně nad či pod výškou kolene umožňující rozhodčí pohodlně sedět na veřejnosti - vrchní rozhodčí může rozhodnout o použití <b>hnědožlutých/světlehnědých</b>
Kravata/šátek	Žádná - vrchní rozhodčí může rozhodnout o nošení kravaty/šátku	
Pásek – je-li nošen	<b>Černý</b> oblekový / kožený pásek s malou přezkou	
Obuv	<b>Černá</b> obleková či sportovní obuv s nešpinící podešví	
Ponožky	<b>Černé</b> kotníkové či vyšší ponožky	Punčocháče v případě nošení sukně
Odznak	Odznak mezinárodního rozhodčího ITTF nošený na levé straně košile.	
Jiný odznak (volitelný)	Pouze jeden další odznak představující domácí asociaci menší než odznak IU, nošený pod jmenovkou.	
Jmenovka	Bílá jmenovka s černými písmeny (stejná jako výše) nošená na pravé straně košile zhruba ve stejné výšce jako odznak IU.	

## **Příloha „G“ – Pravidla a předpisy stolního tenisu tělesně postižených**

Se sloučením IPTTC s ITTF jsou pravidla a předpisy nyní nedílnou součástí pravidel ITTF. Pro další informace o sekci stolního tenisu tělesně postižených ITTF navštivte webové stránky ITTF <http://www.ittf.com> – More/ Para Table tennis nebo <http://ipttc.org/>.

### **Obecné**

Sportovci se zdravotním postižením jsou rozděleni do tříd v závislosti na postižení a omezeních uvedených v klasifikačním systému. Mezinárodní klasifikační panel je zodpovědný za zatřídění hráčů na mezinárodních akcích.

- Třída 1 – 5 pro vozíčkáře
- Třída 6 – 10 pro stojící hráče
- Třída 11 pro hráče s mentálním postižením

Čím nižší je číslo třídy, tím závažnější je postižení.

Poté co byli klasifikováni na mezinárodní úrovni, obdrží všichni hráči Mezinárodní klasifikační kartu (ICC), která specifikuje sportovní kategorii a sportovní třídu. ICC obsahuje oddíly indikující fyzická omezení (např. správné provedení podání) nebo stálé požadavky z lékařských důvodů (např. páskování, úvaz, korzet, upravený invalidní vozík).

Pokud hraje hráč na mezinárodním mistrovství poprvé a nemá ICC, jeho asociace mu vydá dočasnou klasifikaci. Poté bude na mistrovství klasifikován a zařazen do sportovní kategorie a třídy. V průběhu doby je někdy pro hráče nutná překlasifikace kvůli progresi zdravotního postižení či snížení zdravotního postižení při zotavení. Tito hráči jsou uvedeni v seznamu nahlášeném klasifikátorům, vrchnímu rozhodčímu a organizačnímu výboru před příslušným turnajem. Zařazení nebo přezkoumání pro příslušné hráče pořádají klasifikátoři den před začátkem turnaje a je dokončeno před losováním dvouher vrchním rozhodčím, s přihlédnutím k případným změnám klasifikace hráčů.

Pokud hráč uvede záměrně klasifikátora v omyl, nemusí mu být, dle uvážení vrchního rozhodčího, dovoleno soutěžit a může čelit dalším sankcím ze strany ITTF.

Pokud hráč musí kvůli svému postižení používat pásek (kolem pasu) a/nebo korzet, musí prokázat, že je potřebný v souladu s klasifikační třídou. Důkazní břemeno leží na hráči, který musí na použití takového vybavení upozornit hlavního klasifikátora při počáteční či přezkoumání klasifikaci. Povolení k použití pásku a/nebo korzetu může být vydáno za následujících podmínek:

- trvalé – musí být vypsáno v hráčově Mezinárodní klasifikační kartě (ICC) hlavním klasifikátorem na příslušném mezinárodním turnaji
- dočasné – hráč musí poskytnout úplné doklady od svého lékaře, který musí ověřit období, po které je nutno pásek a/nebo korzet nosit. Toto potvrzení musí být podepsáno a datováno ošetřujícím lékařem a předloženo hlavnímu klasifikátorovi na příslušném turnaji. Hráč musí tuto skutečnost nahlásit vrchnímu rozhodčímu před začátkem soutěže, které se účastní.

### **Invalidní vozíky**

Invalidní vozík musí mít na začátku a po celou dobu míče alespoň dvě velká a jedno malé kolečko. Pokud nejsou z jakéhokoli důvodu během míče tyto podmínky splněny, pak musí být míč okamžitě zastaven a přidělen bod soupeři.

V soutěžích jednotlivců a družstev nesmí být žádná část těla nad kolena připevněna k vozíku, protože to může zlepšit rovnováhu. Pokud však hráč vyžaduje ze zdravotních důvodů páskování či úvazy, musí to být uvedeno v jeho klasifikační kartě, což bude bráno v potaz při posuzování hráčovy sportovní třídy.

Při hracích podmínkách bez dalších doplňků invalidního vozíku je výška jednoho či maximálně dvou polštářů omezena na 15 cm.

Mají-li být na vozíku přídavné nosné konstrukce, uchycené či nikoliv (kromě polštářů), hráči musí požádat o klasifikaci či překlasifikaci takto upraveného vozíku. Jakékoli dodatečné úpravy vozíku bez překlasifikace a písemné registrace v ICC se považují za nepovolené a hráč může být diskvalifikován.

### **2.10.1 mimo případy, kdy je nařízen nový míč, získá hráč bod:**

#### **KONTAKT S VOZÍKEM**

2.10.1.14 jsou-li **oba** hráči nebo dvojice vzhledem k fyzické nezpůsobilosti na vozíčku a  
2.10.1.14.1 jeho soupeř nedodržel minimální kontakt mezi sedátkem či polštářem a zadní stranou stehů při udeření míčku;

Pokud hráč, který je kvůli fyzickému postižení na invalidním vozíku, nedodrží minimální kontakt mezi sedadlem či polštářem a alespoň jednou zadní částí stehů předtím, než udeří míček, je to považováno za neregulérní výhodu a soupeři je přidělen bod. (HMO 12.1.6)

#### **KONTAKT SE STOLEM**

2.10.1.14.2 soupeř se dotkne hrací plochy kteroukoli rukou před udeřením míčku;

Je-li hráč kvůli fyzickému postižení na invalidním vozíku, může se dotýkat stolu jen hrající rukou k obnovení rovnováhy, až po zahrání míčku, za předpokladu, že nepohne hrací plochou. Hráči není dovoleno používat stůl jako dodatečnou oporu před udeřením míčku. Podobně hráč nesmí používat svou volnou ruku na stole jako dodatečnou oporu nebo dotknout se hrací plochy kdykoli v průběhu míče. Ve čtyřhře to platí pro oba hráče. (HMO 12.1.7)

#### **KONTAKT S PODLAHOU**

2.10.1.14.3 soupeř se během hry dotkne stupačkou či nohou podlahy;

#### **KOLEČKO NEBO NOHA PŘEKROČÍ STŘEDOVOU ČÁRU**

2.10.1.15 jestliže alespoň jeden z dvojice protihráčů čtyřhry je vozíčkář a jakákoli část vozíčku či noha stojícího hráče překročí pomyslnou prodlouženou středovou čáru stolu.

Pokud při čtyřhře tvoří hráči, jež jsou kvůli fyzickému postižení na invalidním vozíku, podávající nejprve podá, přijímající míček vrátí a poté kterýkoli z hráčů tělesně postižené dvojice může míček zahrát. Pokud však jakákoli část hráčova vozíku přesáhne myšlenou prodlouženou středovou čáru stolu, rozhodčí přidělí bod soupeřům. To platí také v případech, kdy spolu hraje „smíšená“ dvojice (jeden stojící a jeden na vozíku). Kterýkoli hráč může zahrát míček (po počátečním podání a příjmu), ale každý hráč musí zůstat na své polovině stolu. Žádná část hráčova vozíku nesmí přesáhnout myšlenou prodlouženou středovou čáru a ani stojící hráč nesmí tuto čáru překročit. (HMO 14.1.4)

#### **STŮL**

3.2.1.4 Pro hráče na vozíčku musí být nohy stolu vzdálené nejméně 40 cm od koncové čáry stolu.

Stoly musí umožňovat přístup vozíku bez překážení nohám hráče a přístup dvou vozíků pro čtyřhru.

#### **OBLEČENÍ**

Hráč normálně nesmí mít při hře na sobě žádnou část teplákové soupravy. Za určitých okolností mu to však může vrchní rozhodčí povolit. Jako příklad lze uvést mimořádné chladno v hrací místnosti, vedoucí k riziku natažení svalů nebo invaliditu či zranění nohy, kdy hráč má raději nohu zahalenou. Pokud má hráč teplákovou soupravu při hře na sobě, musí vyhovovat předpisům pro hrací oblečení. Hráč s tělesným postižením, buď na vozíku nebo stojící, může mít během hry na sobě teplákové kalhoty, ale džínys nejsou povoleny. (HMO 8.5.1)

### **POTAHY**

Hrací povrch pátky musí být pokryt jedním ze schválených potahů a bez ohledu na to, zda je pokryta potahem nebo ne, jedna strana musí být červená a druhá černá. Potah musí dosahovat k okrajům pátky, ne však je přesahovat. Určitou toleranci lze ale povolit. Vrchní rozhodčí musí rozhodnout, co je přijatelné, a podle toho instruovat rozhodčí. Jako vodítko přijatelné pro většinu vrchních rozhodčích lze uvést cca 2 mm okraje. To může být zejména případ tělesně postižených hráčů třídy 1 a 2, kteří často po zahrání míčku používají hrající ruku pro návrat do sedící pozice, přičemž se jejich raketa dotýká horní desky stolu. Protože přesah může pomoci chránit horní desku stolu, mohou být povoleny o něco větší okraje. (HMO 7.1.1)

### **POSTUP HRY - ČTYŘHRY**

2.8.3 Pokud je při čtyřhře alespoň jeden hráč dvojice z důvodu tělesného postižení na vozíčku, provede podávající hráč podání, přijímající jej vrátí, ale poté kterýkoli z hráčů tohoto páru může míček vrátit.

Pokud při čtyřhře tvoří hráči, jež jsou kvůli fyzickému postižení na invalidním vozíku, podávající nejprve podá, přijímající míček vrátí a poté kterýkoli z hráčů tělesně postižené dvojice může míček zahrát. (HMO 14.1.4)

### **POŽADAVKY NA ÚLEVY PRO PODÁNÍ**

2.6.7 Rozhodčí může výjimečně upustit od dodržení požadavků správného podání, jestliže je přesvědčen, že v tom hráči brání tělesné postižení.

Rozhodčí může upustit od požadavků na správné podání, pokud je přesvědčen, že dodržování brání tělesné postižení hráče. To bude vždy platit pro hráče třídy 1 a třídy 2 (viz příloha G). Hráčova mezinárodní klasifikační karta obsahuje část uvádějící fyzická omezení, která mohou u hráče ovlivňovat dodržování požadavků správného podání, např. pokud hráč s postižením není schopen narovnat dlaň nebo nemá ruku, může podávat se zakřivenou dlaní nebo nadhodit míček z pahýlu ruky. (HMO 10.7.1)

### **NOVÝ MÍČ PŘI PODÁNÍ**

2.9.1.5 jestliže je přijímající vzhledem k fyzické nezpůsobilosti vozíčkář, a při podání, za předpokladu, že je podání jinak provedeno správně, míček:

2.9.1.5.1 po odskoku od hrací plochy přijímajícího se vrací směrem k síťce;

2.9.1.5.2 zastaví se (zůstane v klidu) na polovině přijímajícího;

2.9.1.5.3 při dvouhře po dotyku hrací plochy přijímajícího hráče ji opustí přes kteroukoliv postranní čáru.

Je-li přijímající z důvodu fyzického postižení na invalidním vozíku, nařídí se nový míč, pokud se míček zastaví na straně přijímajícího nebo se po dotyku hrací plochy přijímajícího hráče vrací směrem k síťce nebo když při dvouhře po dotyku hrací plochy přijímajícího hráče opustí stůl přes některou z postranní čar. Je to tak proto, že hráč na vozíku je ze své podstaty omezen v rozsahu schopnosti se natáhnout a podání vracející se směrem k síťce nebo opouštějící stůl přes postranní čáry je považováno za neférové. Míček může přejít přes postranní čáru po jednom či více odskocích. Nicméně pokud ve dvouhře míček směřuje k postranní čáře a přijímající jej udeří předtím, než přejde postranní čáru či podruhé odskočí na jeho straně hrací plochy, podání je považováno za přípustné a není ohlášen nový míč. (HMO 11.5.1)

### **PONECHÁNÍ PÁLEK NA STOLE**

3.4.2.5 Pokud rozhodčí neschválil jiný postup, hráči jsou povinni při přestávkách ponechat pátky na stole. Je-li však pátko připevněna k ruce, rozhodčí povolí hráči ponechat pátko připevněnou k ruce i během přestávky.

Hráči musí ponechat pátky na stole v průběhu přestávek mezi sadami a jiných povolených přestávek a nesmějí je odstranit bez souhlasu rozhodčího. Pokud hráč se souhlasem rozhodčího pátko během přestávky z jakéhokoli důvodu ze stolu odstraní, musí rozhodčí i soupeř dostat příležitost, aby přezkoumali pátko - původní nebo tu, již byla nahrazena - před začátkem příští sady. Jedinou výjimkou v dané věci je tělesně postižený hráč, jehož pátko je připoutána k ruce. (HMO 7.3.4)

### **PŘESTÁVKY VE HŘE – doba na lékařské zotavení**

Pokud je hráč se zdravotním postižením vzhledem k povaze jeho postižení a stavu dočasně neschopen hrát, může vrchní rozhodčí po konzultaci s klasifikačním lékařem nebo přítomným lékařem povolit pauzu na zdravotní zotavení v co nejkratší době trvání, ale v žádném případě ne více než 10 minut. (HMO 13.5.4)

## **Předzápasová příprava**

U zápasů zahrnujících hráče na invalidním vozíku musí rozhodčí také zkontrolovat:

- počet koleček na vozíku
- zda nemá hráč batoh na zadní straně vozíku
- výšku hráčova polštáře či dvou polštářů
- zda má hráč na sobě teplákové kalhoty a ne džíny
- zda má hráč své jméno a třípísmenný kód asociace na zádech dresu

## **Pravidla pro stojící hráče**

Pro stojící hráče se zdravotním postižením neexistují žádné výjimky z pravidel stolního tenisu. Všichni hráči hrají v souladu s pravidly a předpisy ITTF. Na klasifikačních kartách je sekce uvádějící jaká případná omezení má hráč pro správné provedení podání.

Cvičná videa o pravidlech a postupech stolního tenisu postižených lze nalézt na webu URC

25. Dostupnost pro Para TT

26. Call area pro Para TT

27. Podání u Para TT

28. Ostatní pravidla pro Para TT

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



## **Příloha „H“ - Užitečné odkazy**

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

### **Cvičná videa pro rozhodčí:**

1. Uniforma rozhodčího
2. Hrací oblečení
3. Uspořádání Call area
4. Ohlášení se v Call area pro soutěž jednotlivců
5. Ohlášení se v Call area pro soutěž družstev
6. Kontrola pálek v Call area
7. Koordinace mezi Centrem kontroly pálek (RCC) a rozhodčím
8. Uspořádání RCC
9. Kontrola pálek v RCC
10. Vybavení pro rozhodčího a asistenta rozhodčího
11. Příchod a odchod z hracího prostoru
12. Činnosti rozhodčího před zápasem
13. Činnosti asistenta rozhodčího před zápasem
14. Sedící pozice
15. Ruční signály 1
16. Ruční signály 2
17. Neobsazeno
18. Time out
19. Nevhodné chování
20. Nepovolená rada
21. Poškozené hrací vybavení
22. Práce s počítadlem
23. Měření času
24. Časový limit

25. Dostupnost pro Para TT
26. Call area pro Para TT
27. Podání u Para TT
28. Ostatní pravidla pro Para TT

**Cvičná videa pro vrchní rozhodčí:**

1. Komunikace a spolupráce
2. Vylučovací způsob
3. Skupinový způsob
4. Výpočet pořadí ve skupině
5. Kvalifikační soutěže
6. Metody týmových soutěží
7. Startovní listiny
8. Časový plán
9. Příprava na losování
10. Losování kartami 1
11. Losování kartami 2
12. Losování míči 1
13. Losování míči 2
14. Mítingy
15. Hrací prostor
16. Další zařízení
17. Oblečení
18. Kontrola hry
19. Report vrchního rozhodčího
20. Dr Wu program 1
21. Dr Wu program 2
22. Dr Wu program 3

23. Vrchní rozhodčí na Para TT akcích

**Ruční signály pro nesprávné podání:**

[https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=338&v=5ibSKS2ZpVM](https://www.youtube.com/watch?time_continue=338&v=5ibSKS2ZpVM)

**Ostatní dokumenty:**

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

**Všeobecné**

- Struktura URC ITTF
- Pokročilá zkouška pravidel (ARE)
- Poplatky za školení a zkoušky
- Kariérní rozvoj vrchních rozhodčích
- Školitelé a hodnotitelé
- Nové ruční signály nesprávného podání
- Procedury příchodu a odchodu do/z hracího prostoru
- Časté dotazy

**Pracovní postupy**

- Popis pracovního postupu
- Předzápasová kontrola pálek – bez VOC
- Předzápasová kontrola pálek – VOC
- Pozápasová kontrola pálek – bez VOC
- Pozápasová kontrola pálek – VOC

**Rozhodčí**

- Nadcházející školení & vzdělávací akce
- Testovací odkaz pro live-scoring TouchPad (jednotlivci/družstva)

**Vrchní rozhodčí**

- Seznam aktivních vrchních rozhodčích
- Směrnice pro rozhodčí

- Požadavky na kontrolu pálek
- Formulář rozpisu kontroly pálek
- Formulář kontroly pálek 3
- Kontrolní seznam vrchního rozhodčího
- Zpráva vrchního rozhodčího
- Šablona pozvánky pro rozhodčí
- Brífink rozhodčích
- Bulletin rozhodčích
- Šablona prezentace pro brífink rozhodčích
- Mítink poroty pro delegáty
- Standardizované postupy Manažer turnaje/Vrchní rozhodčí
- Dotazník pro rozhodčí
- Pokyny pro elektronickou Zprávu vrchního rozhodčího
- Kariéerní rozvoj vrchních rozhodčích

#### **LARC**

<https://www.ittf.com/equipment/>

#### **Sekce ITTF Para TT**

<https://www.ittf.com/para-table-tennis/>