

ITTF HANDBOOK FOR MATCH OFFICIALS 2019

# INTERNATIONAL TABLE TENNIS FEDERATION

Doracak për:

## ZYRTARET E NDESHJEVE

Botimi i gjashtëmbëdhjetë. korrik 2019.



E drejta e autorit © ITTF

ITTF inkurajon riprodhimin e informacionit nga ky manual, me kusht që burimi të përmendet.

PERKTHEU DHE PERSHTATI NE GJUHEN SHQIPE: BASHKIM GASHI IU

## MANUALI PER ZYRTARET E NDESHJEVE – 2019

### 1 HYRJE

- 1.1 Qellimi i kësaj broshure është të udhëzojë zyrtarët e ndeshjeve në aplikimin e ligjeve dhe rregullave, dhe duhet të lexohet në lidhshmeri me manualin e tanishëm të ITTF-it ose broshurën e rregullave (që janë në dispozicion në faqen e ITTF-it). Me se shumti ka të bëjë me detyrat e gjyqtareve dhe asistentëve të gjyqtareve, por gjithashtu përfshin edhe aspektet e detyrave të gjyqtareve kryesore (arbitrit) në lidhje me kontrollin e ndeshjes. Manuali për gjyqtarët kryesore të turneve përfshin detyra me të gjera të gjyqtareve kryesore të turneve. Zyrtarët e ndeshjeve gjithashtu duhet të referohen buletineve të Komitetit të gjyqtareve dhe referëve (URC), videove dhe FAQ në faqen e URC për azhurimet informative me të fundit, procedurat e rekomanduara dhe ndryshimin e rregullave.
- 1.2 Lojtarët kanë të drejtë të presin qëndrueshmëri në zhvillimin e ndeshjeve dhe nuk duhet të pritët që duhet të bëjnë ndryshime të vazhdueshme në procedura të ndryshme në garat ose vendet e ndryshme. Për të inkurajuar konsistencën, Komiteti i gjyqtareve dhe Refereve i ITTF (URC) ka përgatitur një përmbledhje të procedurave të rekomanduara për zyrtarët e ndeshjeve dhe këto përfshihen në Shtojcat A, D, E, F dhe G.
- 1.3 Shtojca B përmban direktivat e ITTF për zyrtarët e ndeshjes në garat për tituj botërorë, përfshirë Kampionatin Botëror; këto direktiva nuk janë të detyrueshme për garat e tjera, por ato shpesh miratohen për Kampionatet Ndërkombëtare, Kontinentale dhe të Hapura. Shtojca C përshkruan kualifikimin e gjyqtareve, Shtojca H përfshin disa aspekte të pingpongut për lojtarët me aftësi të kufizuara dhe Shtojca I është një përmbledhje e ndryshimeve të ligjit dhe rregulloreve të bëra që nga botimi i fundit në 2014.

## 2 LIGJET DHE RREGULLAT

### 2.1 Zbatueshmëria

2.1.1 E para dhe me e rëndësishmja për një zyrtar të ndeshjes është njohuria shumë e mirë e rregullave, që përfshijnë ligje dhe rregullore e të cilat rregullojnë garat në pingpongu, i plotësuar nga një kuptim i qartë i shkallës në të cilën ato aplikojnë për lloje të ndryshme të garave. Informacioni përkatës përfshihet në Kapitujt 2, 3 dhe 4 të Manualit të ITTF.

### 2.2 Ligjet

2.2.1 "Ligjet e lojës së pingpongut", të referuara në vijim si "ligje", përfshihen në Kapitullin 2. Ligjet zbatohen për të gjitha lojërat ndërkombëtare dhe përgjithësisht miratohen nga Asociacionet për garat e tyre të brendshme, megjithëse çdo Asociacion ka të drejtë të prezantojë variacione për garat që kanë të bëjnë vetëm me lojtarët e saj. Një ligj mund të ndryshohet vetëm në një Asamble të Përgjithshme (General Meeting), me marrëveshjen e një shumice prej 75% të atyre që votojnë.

## 2.3 Rregulloret

2.3.1 Kapitulli 3 përmban "Rregulloret për Garat Ndërkombëtare", të referuara më poshtë si "rregulloret", të cilat zbatohen, në përgjithësi, për të gjitha garat ndërkombëtare. Rregulloret shtesë për ngjarjet e titullit botëror, përfshirë Kampionatin Botëror, janë dhënë në Kapitullin 4. Këto rregullore mund të ndryshohen vetëm në një takim të Bordit të Drejtorëve të ITTF, me një shumicë të thjeshtë të atyre që votojnë.

## 3 LLOJET E GARAVE

### 3.1 Turne të Hapura

3.1.1 Një turne i hapur është një gare, e organizuar me autoritetin e Asociacionit në territorin e së cilës mbahet ajo gare, dhe e cila është e hapur për pjesëmarrje për lojtarët e çdo Asociacioni. Në të gjitha turnet e tilla mund të ketë ndryshime të vogla të rregulloreve kur autoriteti organizativ nuk është në gjendje ose nuk dëshiron t'i plotësojë të gjitha kërkesat, zakonisht në lidhje me kushtet e lojës, siç është hapësira e lojës.

3.1.2 Kur një turne i hapur nuk përputhet me një rregulloret të veçantë, formulari i hyrjes duhet të tregojë qartë natyrën dhe shtrirjen e çdo ndryshimi, në mënyrë që konkurrentët duhet të dinë paraprakisht kufizimet që do të zbatohen. Një konkurrent që paraqet dhe plotëson një formë të tillë hyrëse supozohet se ka kuptuar dhe pranuar kufizimet, dhe turneu do të zhvillohet më pas nën rregullat e modifikuara.

3.1.3 Për çdo sezon, një Asociacion mund të organizojë turne të hapur, një për senior, një për junior dhe një për veteran, të cilin e organizon si Senior, Junior ose Veterans 'Open International Championship', dhe për një turne të tillë, rregulloret mund të modifikohen vetëm me lejen e Komitetit Ekzekutiv të ITTF. Në mënyrë të ngjashme, çdo ndryshim për Kampionatin Botëror duhet të autorizohet nga Bordi i Drejtorëve i ITTF dhe për Kampionatet Kontinentale nga Federata përkatëse Kontinentale. Për më tepër, një Asociacion mund të organizojë një turne të pingpongut për Paraolimpiket.

3.1.4 Që nga viti 1996, një numër i Kampionateve të Hapura Ndërkombëtare janë përfshirë në një "World Tour Circuit" (i njohur më parë si Qark Pro-Tour). Ato janë të organizuara direkt nën kujdesin e ITTF dhe, herë pas here, ato përfshijnë ndryshime eksperimentale të ligjeve dhe rregulloreve të autorizuara nga Bordi i Drejtorëve i ITTF. Ndryshime të tilla mund të zbatohen për të gjitha turnet e Turneut Botëror në një sezon ose të jenë në baza individuale, dhe detajet do të jepen në formularin përkatës të hyrjes.

### 3.2 Turne të Kufizuar

3.2.1 Turnet vendore, në të cilat të gjithë lojtarët janë nga i njëjti Asociacion dhe turnet që janë të kufizuara për lojtarët nga një zonë e caktuar ose për anëtarët e grupeve ose profesioneve të veçanta nuk janë të përfshira automatikisht nga rregulloret. Për këto gara, autoriteti organizativ ka të drejtë të vendosë se cilën nga rregulloret do të zbatohet dhe cilat ndryshime dëshiron ti bëjë, nëse ka.

### 3.3 Garat e tjera ndërkombëtare

3.3.1 Ndeshjet e ekipeve ndërkombëtare, përveç atyre në Kampionatin Botëror ose Kontinental, zakonisht respektojnë të gjitha rregulloret, por Asociacionet pjesëmarrëse mund të bien dakord për modifikimet. Në këto dhe gara të tjera ndërkombëtare, duhet të supozohet se të gjitha rregulloret e duhura janë në fuqi, përveç nëse kushtet e publikuara të ngjarjes tregojnë se ekzistojnë përjashtime dhe të sqarohet cilat janë përjashtimet.

## 4 ZYRTARET E NDESHJES

### 4.1 Arbitri

4.1.1 Për çdo gare në tërësi, caktohet një gjyqtar kryesor (arbitër), zakonisht me një ose më shumë zëvendës që mund të veprojnë në emër të tij ose saj. Arbitri ose një zëvendës i autorizuar duhet të jenë të pranishëm në sallën e lojërave gjatë gjithë garave, për të vendosur çdo çështje të interpretimit të rregullit, mbi të cilin ai ose ajo është autoriteti i vetëm, dhe përgjithësisht për të siguruar që gara të zhvillohet në përputhje me ligjet përkatëse dhe rregulloret.

4.1.2. Kur gjyqtari kryesor është arbitri i vetëm, te rastet siç është lejimi i një pezullimi të përkohshëm të lojës për shkak të dëmtimit ose skualifikimit të një lojtari për sjellje të gabuar, ai ose ajo duhet të veprojnë në mënyrë konsistente dhe të shmangë çdo dyshim për anësi ndaj lojtarit në fjale. Në garat kryesore, rekomandohet që gjyqtari kryesor dhe zëvendësit e tij / saj të jenë nga Asociacione të ndryshme, në mënyrë që gjithmonë të ketë një zyrtar “asnjanës” që të gjykojë në mosmarrëveshje.

4.1.3 Arbitri është përgjegjës për emërimin e zyrtarëve të ndeshjes. Edhe pse ai ose ajo normalisht nuk do të bëjë emërimet të tilla vetë, ai ose ajo duhet të jetë i bindur që zyrtarët janë kompetent dhe se ata veprojnë në mënyrë të drejtë dhe të qëndrueshme. Ai ose ajo duhet të shpjegojë për sygjerimet dhe udhëzimet, në konferencën (briefingun) e tij para turneut, se si ai ose ajo pret që ligjet dhe rregulloret të zbatohen, veçanërisht kur ndonjë nga këto ligje ose rregullore janë te reja ose mund të jenë diskutueshme.

4.1.4 Lojtarët janë nën juridiksionin e gjyqtarit kryesor nga koha në të cilën ata arrijnë në vendin e lojës (salla e sporteve) deri në kohën në të cilën ata e lënë. Salla ose hapësira e ushtrimeve, konsiderohet pjesë e vendit të lojës.

### 4.2 Gjyqtari

4.2.1 Për secilën ndeshje ekziston një gjyqtar, detyra kryesore e të cilit është të vendosë rezultatin e secilit rell. Në parim, gjyqtari nuk ka fuqi diskrecionale, por atij ose asaj i kërkohet të ushtrojë gjykim në zbatimin e disa ligjeve dhe rregulloreve, siç është vendosja nëse një rell duhet të jetë let, për arsye se shërbimi i një lojtari ose kthimi mund të kenë qenë të ndikuara nga rrethana jashtë kontrollit të lojtarit, ose nëse sjellja e një lojtari është e pranueshme apo jo.

4.2.2 Kur gjyqtari është zyrtar i vetëm, ai ose ajo ka vendimin përfundimtar për të gjitha çështjet faktike që lindin gjatë një ndeshje, përfshirë vendimet për të gjitha topat e skajit dhe për të gjitha aspektet e shërbimit. Në këto rrethana, ai ose ajo është drejtpërdrejt përgjegjës edhe për kohën e

## ITTF HANDBOOK FOR MATCH OFFICIALS 2019

kohëzgjatjes së lojës, por kur sistemi i përshpejtimit është në veprim, ai ose ajo ndihmohet nga një zyrtar tjetër, i cili do të vepron si numruer i goditjeve.

4.2.3 Megjithëse gjyqtari është i detyruar të pranojë disa vendime të marra nga zyrtarë të tjerë të ndeshjes, ai ose ajo ka të drejtë të kërkojë një shpjegim nëse ai ose ajo beson se një zyrtar ka marrë një vendim që është jashtë juridiksionit të tij ose të saj. Nëse, gjate hetimit, ai ose ajo konstaton se një zyrtar ka vepruar në këtë mënyrë ai ose ajo mund të rrëzojë vendimin e marrë gabimisht nga ai zyrtar, qoftë duke e kthyer atë, ose, zakonisht, duke e shpallur rellin let.

4.2.4 Gjyqtari duhet të jetë rreth 2-3 metra larg anës së tabelës, perballe ne dretim me rrjetën, mundësisht në një karrige pak të ngritur, megjithëse kjo nuk është thelbësore për garat individuale. Për qifte, gjyqtari këshillohet të qëndrojë ngritur ne kembe nëse vendi i tij ose saj nuk është aq i lartë sa ai ose ajo të shohin qartë nëse gjate shërbimit topi godet në gjysmë fushat e sakta te lojes. Qëndrimi ne kembe për garat individuale nuk rekomandohet, sepse pengon në mënyrë të panevojshme pamjen per spektatorët.

4.2.5 Lojtarët janë nën juridiksionin e gjyqtarit nga koha në të cilën ata arrijnë në fushen e lojës deri në kohën në të cilën ata e lënë atë.

### 4.3 Asistenti I gjyqtarit (gjyqtari ndihmes)

4.3.1 Për garat ndërkombëtare, caktohet një gjyqtar ndihmës dhe ai ose ajo merr përsipër ose ndan disa nga detyrat e gjyqtarit. Për shembull, një ngjyqtar ndihmës është përgjegjës vetem për vendimet te topat qe prekun cepin në anën e tabelës më të afërt me të, dhe ai ose ajo ka të njëjtën fuqi si gjyqtari për të vendosur ligjshmërinë e veprimit të shërbimit të një lojtari, e gjithashtu ne qoftë se një lojtar pengon topin dhe ne disa raste qe relli eshte let.

4.3.2 Në qoftë se gjyqtari apo gjyqtari ndihmës vendosin që veprimi i një lojtari gjate shërbimit është i paligjshëm, që një lojtar ka penguar topin, që topi gjate shërbimit e prek rrjetën ose që kushtet e lojës të qregullohen në atë mënyrë që mund të ndikojnë në rezultatin e rellit, ai vendim qëndron.

4.3.3 Sidoqoftë, një vendim i marrë nga njëri prej këtyre zyrtarëve, në disa rrethana, mund të paracaktohet me një vendim të tjetrit. Për shembull, nëse topi prek apo jo cepin në sipërfaqen e lojës në anën më të afërt me gjyqtarin ndihmës mund të jetë i parëndësishëm nëse gjyqtari tashmë ka parë një lojtar të lëvizë sipërfaqen e lojës. Në mënyrë të ngjashme, një shërbim që gjykohet i paligjshëm nga gjyqtari ndihmës mund të mos ndëshkohet nëse gjyqtari ka vendosur më parë se relli është llet, sepse një top nga një tavolinen tjetër ka hyrë në hapësirën e lojës.

4.3.4 Gjyqtari ndihmës duhet të ulet direkt përballë gjyqtarit, në përputhje me rrjetën, dhe në të njëjtën distancë nga tabela. Gjyqtari ndihmes nuk duhet të qëndrojë ne kembe te loja në qifte.

### 4.4 Matesi I kohes

4.4.1 Gjyqtari ndihmës mund të veprojnë edhe si mates i kohes, por disa gjyqtare preferojnë ta kryejnë vetë këtë funksion, ndoshta sepse dëshirojnë të vendosin vetë për sa kohë të lejojnë ndërprerjet në lojë. Kohëmatësi kërkohet të monitorojë kohëzgjatjen e praktikës (nxemjes) se lojës në një set, intervaleve (pushimeve) midis seteve dhe çdo pezullimi të autorizuar të lojës, dhe vendimi i tij ose saj është i formës së prerë për kohën që ka kaluar.

## 4.5 Numeruesi I goditjeve

4.5.1 Numërimi i goditjeve kur sistemi i përshpejtimit është në veprim normalisht ndërmerret nga një zyrtar i veçantë, por gjyqtari ndihmës gjithashtu mund të veprojë si numrues I goditjeve. Detyra e numruesit të goditjeve është vetëm të numërojë goditjet e kthimit të pranuesit dhe vendimi i tij / saj për këtë çështje faktike nuk mund të anashkalohej. Nëse gjyqtari ndihmës vepron si numrues I goditjeve , ai ose ajo ende mban përgjegjësinë e tij ose të saj të plotë si gjyqtare ndihmës. Pozicioni i rekomanduar për numruesin e goditjeve është duke qëndruar pranë gjyqtarit në mënyrë që gjyqtari të dëgjojë qartë numërimin (në sallat sportive të medha thirrja me ze goditjeve mund të jetë e vështirë të dëgjohet nga ana e kundërt e hapsires së lojës). Nëse kjo nuk është e mundur për arsye të kamerave televizive, ose bllokimin e shikimit të spektatorëve, atëherë numruesii goditjeve duhet të qëndrojë pranë gjyqtarit ndihmës. Përgjashtimisht, nëse të dy pozicionet do të shkaktonin telashe për TV ose spektatorë, numruesi i goditjeve mund të ulet ngjitur me gjyqtarin.

## 4.6 Ankesat

4.6.1 Një lojtar, ose në një ndeshje ekipore, kapiteni I ekipit , mund të apelojë kundër asaj që ai ose ajo beson të jetë një interpretim i gabuar i rregullit nga zyrtaret e ndeshjes, gjyqtari ,gjyqtari ndihmës ose numruesi I goditjeve, por asnjë ankesë nuk mund të bëhet kundër vendimit ne lidhje me nje fakt nga ndonjë prej këtyre zyrtarëve në përputhje me autoritetin e tij ose të saj të caktuar. Një apel i tillë mund t'i bëhet arbitrit kryesor, vendimi i të cilit është i formës së prerë për çdo çështje të interpretimit të rregullave.

4.6.2 Nëse, sidoqoftë, lojtari ose kapiteni beson se gjyqtari nuk është i saktë, Asociacioni i lojtarit mund të bëjë një apel te mëtutjeshëm pranë Komitetit të Rregullave të ITTF. Ky komitet do të japë një vendim për raste të ardhshme por nuk mund të ndryshojë vendimin e marrë tashmë nga gjyqtari. Një apel mund të bëhet gjithashtu pranë komitetit të menaxhimit të turneut kundër vendimit të gjyqtarit për çdo çështje që nuk mbulohet nga një rregull.

4.6.3 Në përgjigjen e ankesave, arbitri duhet të kujdeset që të respektojë procedurat përkatëse. Në një ndeshje individuale, ai ose ajo duhet të merret vetëm me lojtain ose qiftin; kapiteni ose treneri i ekipit nuk duhet të lejohet të ndërhyjë në emër të lojtarit të tij / saj, por një përkthyes mund të ndihmojë aty ku ka një vështirësi gjuhësore. Në një ndeshje ekipore, çdo paknaqesi e ndonje lojtari që nuk mbështetet nga kapiteni i tij ose i saj duhet të injorohet.

4.6.4 Kur ankesa është kundër veprimit të një zyrtari të ndeshjes, vetëm ai zyrtar duhet të marrë pjesë në argumentimin e çështjes. Arbitri në ndonjë fazë mund të dëshirojë të dëgjojë provat ose mendimin e një zyrtari tjetër ose një dëshmitari, por sapo ai person të bëjë deklaratën e tij ose të saj, ai ose ajo nuk duhet të marrë pjesë më tej në ndonjë diskutim, dhe ndërhyrja nga kushdo që nuk është drejtpërdrejt i involvuar duhet te dekurajohet qarte.

## 4.7 Zëvendësimi

4.7.1 Mund të ketë raste qe gjatë një gare, qoftë para se të fillojë një ndeshje, ose pasi të ketë filluar ndeshja, kur ekziston një dyshim në lidhje me aftësinë e një zyrtari të ndeshjes për të kryer detyrat

## ITTF HANDBOOK FOR MATCH OFFICIALS 2019

për të cilat ai është caktuar. Rastet e tilla janë të rralla, por kur ato ndodhin, arbitri kryesor duhet të jetë i gatshëm të përdorë autoritetin e tij ose të saj për t'u marrë me çështjen, ndoshta duke zëvendësuar zyrtarin në fjalë nëse kjo është e vetmja rrugë e përshtatshme e veprimit.

4.7.2 Pyetja thelbësore për arbitrin është nëse emërimi i një zyrtari të veçantë, apo mbajtja e një zyrtari të caktuar tashmë, ka të ngjarë të çojë në një rezultat të padrejtë në ndeshje. Nëse një zyrtar po vepron në mënyrë korrekte dhe të vazhdueshme dhe nuk po tregon anësi të qëllimshme do të ishte e paarsyeshme që arbitri kryesor ta zëvendësojë atë thjesht sepse vendimet e tij ose të saj mund të prekin një lojtar ose qift më shumë se tjetrin.

4.7.3 Një ankesë nga një lojtar, që një gjyqtar është shumë i rreptë në zbatimin e ligjeve ose që ai ose ajo ka qenë subjekt i një proteste të mëparshme nga lojtari nuk e skualifikon automatikisht atë nga zyrtari në një ndeshje në të cilën ai lojtar do të marrë pjesë. Në mënyrë të ngjashme, mosmarrëveshjet midis një zyrtari të ndeshjes dhe një lojtari ose kapiteni gjatë një ndeshje, sado të zgjatur, nuk justifikojnë domosdoshmërisht zëvendësimin e këtij zyrtari.

4.7.4 Gabimet e rastit nga një gjyqtar, veçanërisht nëse korrigjohen shpejt, normalisht nuk do të justifikojnë heqjen e tij ose të saj dhe në përgjithësi është më mirë që arbitri kryesor të mos ndërhyjë gjatë një loje edhe kur gabimet janë të vazhdueshme, me kusht që të jetë e qartë se rezultati e ndeshjes nuk po paragjykohe. Sidoqoftë, kjo duhet të merret parasysh, veçanërisht në ndeshjet e fazave të metutjeshme, për shkak të efektit të mundshëm në prezantimin publik.

4.7.5 Nëse, dhe vetëm nëse, arbitri kryesor është i bindur që mbajtja e një zyrtari ka të ngjarë të paragjykojë një rezultat të drejtë, për shkak të humbjes së plotë të besimit nga lojtarët në kompetencën ose gjykimin e zyrtarit, ai zyrtar mund të zëvendësohet nga një tjetër. Zëvendësimi duhet të bëhet me kujdes sa më pak të mundshme dhe arbitri kryesor duhet t'i shpjegojë me kujdes zyrtarit të zëvendësuar arsyen e veprimit të tij ose saj, duke shmangur çdo shfaqje publike të kritikave.

4.7.6 Kur një zyrtar zëvendësohet për marrjen e vendimeve të gabuara, rezultati që vjen nga këto vendime nuk mund të ndryshohet nëse ato janë marrë në lidhje me faktet nën juridiksionin e tij ose të saj. Nëse ato kanë ardhur si rezultat i një interpretimi të gabuar të rregullit ose janë jashtë juridiksionit të tij ose të saj, mund të merret në konsideratë riperseritja e ndonjë seti, rezultati i së cilit është ndikuar, por në përgjithësi është më mirë të procedoni nga rezultati që është arritur.

### 4.8 Prezantimi (Shih gjithashtu Shtojcat A, D, E, F & G)

4.8.1 Përveç përgjegjësisë së tyre për të siguruar një rezultat të drejtë, zyrtarët e ndeshjes duhet të luajnë një pjesë thelbësore në prezantimin e një ndeshje. Sidoqoftë, kjo nuk duhet t'i inkurajojë ata që të kënaqen me shfaqjen e tyre personale si showman, dhe perkushtimi më i mirë për një ekip të mirë të zyrtarëve të ndeshjes është që ata mos të vihen re, sepse ata duhet të kontrollojnë lojen pa terhequr vëmendje, ashtu që lojtarët dhe spektatorët të mund të përqendrohen plotësisht në ndeshje.

4.8.2 Zyrtarët e ndeshjes në detyrë duhet të duken vigjilent dhe të interesuar në ndeshjen të cilën po e drejtojnë. Lojtarët, për të cilët secila ndeshje është e rëndësishme, jo gjithmonë e mirëpresin një vendim lehtësisht ose zemerhapur. Zyrtarët nuk duhet të lënë vendet e tyre gjatë një ndeshje përveç nëse duhet ta bëjnë këtë për një qëllim specifik, siç është për të marrë topin e ndeshjes në fund të një seti ose për të rregulluar pozicionin e rrethojave.

## ITTF HANDBOOK FOR MATCH OFFICIALS 2019

4.8.3 Edhe kur janë jashtë detyrës, zyrtarët e ndeshjes duhet të kujdesen që të mos sillen në atë mënyrë që mund të paragjykojë autoritetin e tyre ose që mund të reflektojë në mënyrë të pafavorshme në Asociacionet e tyre ose në sport. Marrëdhëniet e mira me lojtarët janë të rëndësishme, por duhet pasur kujdes që të mos shfaqen miqësisht me lojtarë të caktuar ose të mos japin ndonjë indikacion për anësi. Kritika publike e zyrtarëve ose organizatorëve të tjerë duhet të shmanget.

4.8.4 Zyrtarët e ndeshjes janë gjithashtu përgjegjës për rregullimin e hapësirës së lojës gjatë një ndeshje. Ajo duhet të mbahet në rregull dhe e lirë nga njerëzit dhe pajisjet e panevojshme, dhe çdo ndryshim në tabel ose rrethoja duhet të korrigojë menjëherë. Vetëm zyrtarët që merren direkt me një ndeshje duhet të lejohen në hapësirën e lojës, të pozicionuar në mënyrë që ata të jenë sa më të paverejtshëm dhe në përputhje me aftësitë e tyre për të kryer detyrat që ju takojnë.

4.8.5 Organizatorët, në bashkëpunim me arbitrin kryesor, zakonisht vendosin një kufi për numrin e personave të lejuar në "stolin e skuadrës" dhe, në një ndeshje individuale, mund të ketë gjithashtu një kufi për numrin e njerëzve që lejohen të shoqërojnë lojtarët ose çiftet. Është detyrë e përgjegjësit për të siguruar që çdo kufi i tillë të respektohet dhe nëse është e nevojshme, loja duhet të pezullohet derisa ata që nuk kanë të drejtë të jenë atje, të largohen.

4.8.6 Nëse keni veshur një xhakëtë, rekomandohet të mbyllni xhaketen kur hyni në fushën e lojës, si dhe gjatë prezantimit para ose pas ndeshjes. Sidoqoftë, derisa jeni ulur, mund të jetë më mirë të hapni xhakëtën për lëvizje më të lehta të krahut. Është e rëndësishme që në të gjitha turnet, ta bëni prezantimin profesional shprehi dhe diçka me të cilën ju si gjyqtar ndiheni i natyrshëm dhe i rehatshëm gjatë gjithë kohës. (Shih Shtojcën F)

## 4.9 Uniforma e Gjyqtareve

4.9.1 Shumica e Asociacioneve kanë miratuar standarde të veshjeve për zyrtarët e ndeshjeve të tyre, që zakonisht përbëhen nga një xhakëtë, pantallona ose funda të gjera të ngjyrave të specifikuar, por e njëjta veshje mund të mos jetë e përshtatshme në të gjitha mjediset. Për shembull, në kushte shumë të ngrohta mund të jetë e patolerueshme që një zyrtar duhet të veshë një xhakëtë gjatë gjithë kohës së ndeshjes e cila supozohet se do të jetë shumë e gjatë, përderisa disa salla ndeshjesh mund të jenë shumë të ftohta.

4.9.2 Në këto rrethana, ekipi i zyrtarëve për një ndeshje duhet të bien dakord ndërmjet tyre për ndryshime të arsyeshme në mënyrë që nëse, për shembull, ata duhet të veshin triko (xhemper), ata duhet të jenë të gjithë me të njëjtën ngjyrë. Është shumë e rëndësishme që zyrtarët të jenë veshur pedant, dhe njejtë sa është e mundur, por gjithsesi duhet të konfirmohet që çdo ndryshim i propozuar nga uniforma normale është i pranueshëm për organizatorët e gares.

4.9.3 URC ka adoptuar një uniformë standarde të gjyqtareve për garat kryesore ITTF. Referojuni Shtojcës G për detaje.

4.9.4 Përveç nëse miratohet nga arbitri kryesor për arsye fetare ose mjekësore trenerkat, kapelet ose shamite nuk duhet të vishen.

4.9.5 Në disa ngjarje, siç janë Lojërat Olimpike dhe Paraolimpike, organizatorët ofrojnë një uniformë për zyrtarët e ndeshjes, të cilat duhet të vishen gjatë këtij aktiviteti.



## 5 KUSHTET E LOJES

5.1 Arbitri ka vendimin përfundimtar për pranueshmërinë e kushteve të lojës, por zakonisht është gjyqtari që është i pari në dijeni për mangësitë e mundshme, veçanërisht ato që lindin pasi të ketë filluar një gare. Gjyqtari, pra, duhet të dijë kërkesat e ligjeve dhe rregulloreve përkatëse, në mënyrë që ai ose ajo të raportojë menjëherë tek arbitri çdo ndryshim që nuk është në fuqinë e tij ose të saj për të korrigjuar.

5.2 Hapësira e lojës dhe niveli i ndriçimit normalisht do të kontrollohen kur të jetë regulluar salla e ndeshjeve, e gjithashtu tabelat dhe rrjetat në to do të jenë vendosura siç duhet. Sidoqoftë, gjyqtari duhet me qenë i bindur para se të fillojë lojën se asgjë nuk ka ndodhur që do të ndikonte në prishjen e kushteve të lojës, siç janë dështimi i një burimi drite, zhvendosje e tabelës, levizje e rrethojës ose humbja e tensionit në rrjetën e tabelës.

5.3 Kur është e mundur, gjyqtari duhet të përpiqet të korrigjojë çdo mangësi vetë mirpo nëse ai ose ajo nuk mund ta bëjë këtë për të vazhduar lojën, ai ose ajo duhet të raportojë menjëherë tek arbitri dhe në këtë rast, arbitri mund të shtyjë ndeshjen derisa të jenë rivendosur kushtet e duhura të lojës ose mund ta transferojë ndeshjen në një tabelë tjetër, por, nëse mangësitë janë të vogla, ai ose ajo dhe lojtarët mund të bien dakord ta injorojnë atë dhe të luajnë ndeshjen në më pak se kushtet ideale.

5.4 Zyrtarët e ndeshjes kanë përgjegjësi të vertetohen që rregullat e reklamimit janë respektuar. Numri, madhësia dhe ngjyrat e reklamave në pajisje si dhe vendosja e tyre brenda dhe rreth hapësirës së lojës duhet të kontrollohen nga arbitri kryesor me kohë me qëllim që çdo korrigjim i nevojshëm të bëhet para fillimit të lojës. Gjatë gjithë gares, gjyqtarët duhet të sigurojnë respektimin e kufizimeve për reklamat në veshje dhe numra të lojtarëve.

5.5 Është e rëndësishme që gjyqtari ose ndihmësi i gjyqtarit të kontrollojë rrjetën. Kur kontrolloni rrjetën, sigurohuni që mbajtësit e rrjetës të jenë bashkangjitur sa më afër tabelës dhe sigurohuni që nuk ka asnjë konop që varet nga mbajtësi i rrjetës dhe i cili mund të ndikojë në topin ose të dekoncentroj lojtarët. Pastaj kontrolloni tensionin e rrjetës dhe lartësinë e rrjetës. Kjo duhet të bëhet para çdo ndeshje, përfshirë ndeshjet individuale brenda një ndeshje ekipore. Nuk është ne rregull kontrollimi i tensionit vetëm me prekje sepse nuk është i sakte dhe për këtë arsye disa kompani kanë prodhuar matës të tensionit, të cilët sigurojnë qëndrueshmëri. Këta matës, të cilët peshojnë saktësisht 100g, kanë dy hapa, një në 15.25cm dhe tjetri 1cm më të ulët. Sidoqoftë, matësi i metalit me peshe duhet të përdoret vetëm për të kontrolluar tensionin - ai nuk duhet të përdoret për kontrollimin e lartësisë. Hapi i poshtëm i matësit të tensionit vendoset në majën e rrjetës, në qendër, dhe tensioni është i rregulluar kur fundi i matësit vetëm sa prek sipërfaqen e lojës. Pasi të jetë kontrolluar tensioni, lartësia kontrollohet më pas në secilin fund të rrjetës duke përdorur një matës të rrjetës plastike. Mos përdorni matësin plastik dhe matësin e tensionit në të njëjtën kohë.

## 6 TOPI

### 6.1 Lloji

6.1. Është detyrë e gjyqtarit të sigurohet që topi i përdorur për secilën ndeshje të jetë i llojit dhe ngjyrës së specifikuar për garenë dhe nuk lejohet që ndonjë top i një lloji tjetër të përdoret për atë ndeshje, edhe nëse të dy lojtarët ose qiftet pajtohen në atë. Qdo përpjekje e një lojtari për të

## ITTF HANDBOOK FOR MATCH OFFICIALS 2019

zëvendësuar topin me atë që I jepet nga gjyqtari mund të konsiderohet si sjellje e padrejtë, dhe do te trajtohet sipas rregulloreve përkatëse.

### 6.2 Zgjedhja

6.2.1 Lojtarët nuk lejohen të zgjedhin topin në hapësirën e lojës, por, kur është e mundur, atyre u duhet dhënë mundësia ta bëjnë këtë përpara se të vijnë në tavolinën e ndeshjes. Ndashja do të luhet me topin e zgjedhur nga lojtarët. Nëse për topin e ndeshjes nuk bien dakord të dy lojtarët përpara ndeshjes, gjyqtari do të marrë në mënyrë të rastësishme një nga topat e ndeshjes te perzgjedhur me pare nga lojtaret. Nëse topi nuk është perzgjedhur nga lojtaret para se lojtarët të vijnë në hapësirën e lojës, ndeshja luhet me një top të marrë në mënyrë të rastësishme nga gjyqtari nga një kuti e topave të specifikuar për garen.

6.2.2 E njëjta procedurë ndiqet nëse një top dëmtohet ose humbet gjatë një ndeshje dhe duhet të zëvendësohet. Nëse kjo ndodh, lojtarët mund të lejohen një periudhë të shkurtër praktikimi me topin e ri, por duhet t'u bëhet e qartë lojtareve se kjo është thjesht për tu mundësuar atyre qe të njoftohen me karakteristikat e tij dhe se nuk vihet ne pyetje nese do te lejohen të provojne atë dhe mundesisht te kerkojne një zgjedhje tjeter.

6.2.2.1 Sistemi me shume topa apo "multi-ball" nënkupton që gjyqtari ndihmës ka një numër të caktuar topash dhe ia ofron lojtarit topin tjetër, ndërmjet pikëve gjatë ndeshjes, dhe në fillimin e çdo seti, dhe lojtarët nuk kanë nevojë për të marr topin nga dyshemeja ose për ta marrë atë nga pjesa e prapme e hapësirës së lojës (topat nga rrjeta mund të riperdoren). Para çdo ndeshje, lojtarët janë të lirë të zgjedhin 20 topa (10 topa për lojtar) ose më shumë nga topat e aprovuar për turneun. Kutia që përmban topat e zgjedhur mbetet në tavolinën e ndihmësit të gjyqtarit gjatë gjithë ndeshjes. Ndihmësi I gjyqtarit menjëherë e hedh topin tjetër te lojtari shërbyes pas secilës pikë, përveç kur lojtari e ka marr atë. Pasi të përcaktohet pika dhe topi eshte jashte loje , personat qe I mbledhin topat vrapojnë në anën me te shkurtër të hapësirës së lojës nga një cep në tjetrin duke mbledhur topat nga dyshemeja. Topat e marra nga hapësira e lojës depozitohen në enë në secilin cep te hapësirës se lojes. Të gjithë topat e mbledhur zakonisht depozitohen në kutinë e topave qe eshte e vendosur ne tavolinën e gjyqtarit ndihmes dhe kjo behet pas perfundimit te seteve .

## 7 REKETI

### 7.1 Mbulesa (goma)

7.1.1 Sipërfaqja goditëse e reketës duhet të mbulohet me një nga materialet e specifikuar dhe, pavarësisht nëse mbulohet ose jo, njëra ane duhet të jetë e kuqe dhe tjetra e zezë. Mbulesa (goma) duhet të shtrihet deri në kufijtë e tehut, por jo më gjerë se derrasa, por mund të lejohet njëfarë tolerance. Arbitri (referee) duhet të vendosë se çfarë është e pranueshme dhe t'i këshillojë gjyqtaret e tij / saj në përputhje me rrethanat, por, si udhëzues, 2 mm do të ishte një diferencë e pranueshme për shumicën e gjyqtarëve. Kjo mund të jetë veçanërisht në rastin e lojtarëve paraolimpik të klasit 1 dhe 2, pasi ata shpesh përdorin dorën e tyre të reketit për të ndihmuar veten të kthehen në pozicionin ulur pasi godasin topin, dhe, duke bërë kështu, prekin sipërfaqen e lojes me reketin e tyre. Kështu, kjo mund të ndihmojë në mbrojtjen e sipërfaqes se lojes nga demtimet e mundeshme dhe për kete arsye mund të lejohet një diferencë pak më e madhe.

7.1.2 Në garat e organizuara nën rregulloret ndërkombëtare, mbulimi reketit (goma) duhet të jetë e një lloji të autorizuar nga ITTF. Materialet e autorizuar mbajnë logon ITTF, numrin ITTF (kur janë të

## ITTF HANDBOOK FOR MATCH OFFICIALS 2019

pranishëm), dhe logon ose markën tregtare të furnizuesit, dhe nga lojtarët kërkohet të vendosin gomën në sipërfaqen e goditjes ashtu që këto tipare identifikuese të jenë qartë të dukshme pranë dorezës së sipërfaqes së goditjes në mënyrë që ato të mund të kontrollohen nga gjyqtari .

7.1.3 Gjyqtari duhet të kontrollojë mbulesën (gomen) e reketës duke e pasur përpara vetes një listë të materialeve të miratuara për momentin. Prania e shenjes së ITTF kërkohet, por nuk është provë që materiali është i autorizuar aktualisht. Ueb faqja e ITTF [www.ittf.com/equipment/](http://www.ittf.com/equipment/) ka një listë të materialeve të miratuara aktualisht (LARC).

7.1.4 Edhe pse vetëm materialet që përputhen me ligjet dhe rregulloret aktuale janë të autorizuara, nuk mund të supozohet se një material i shënuar si e autorizuar do të jetë automatikisht i ligjshëm. Shtresa origjinale e sfungjerit mund të jetë zëvendësuar nga një me trashësi më të madhe dhe ngjitja e saj mund të bëjë që shtresa të fryhet, kështu që trashësia e materialit duhet gjithmonë të kontrollohet. Materiali duhet të përdoret ashtu siç është autorizuar nga ITTF dhe nuk lejohet të trajtohet në asnjë mënyrë, qoftë nga një trajtim fizik, kimik ose nga trajtime të tjera që mund të modifikojnë vetitë e lojës, siç janë fërkimi, ngjyra, sipërfaqja, etj., dhe duhet të kalojë me sukses të gjithë parametrat e testeve të kontrollit të reketës.

7.1.5 Një nga vendimet më të vështira për të marrë një arbitër ose gjyqtar është shkëlqimi i lejueshëm për materialet mbuluese. Megjithatë kjo mund të matet me një glossometër EEL, pajisje të cilat zakonisht nuk janë në dispozicion në një gare , atëherë në lidhje me këtë duhet të gjenden menyrat më praktike. Si udhëzim, një material i reketës mund të konsiderohet tepër me shkëlqim nëse shkronjat e matesit të rrjetës mund të dallohen qartë kur ai vendoset në një kënd në sipërfaqen e reketës. Sidoqoftë, gjyqtari do të kërkohet të kontrollojë shkëlqimin nëse ai ose ajo pranon një ankesë nga lojtari kundërshtar.

## 7.2 Ngjitësit

7.2.1 Materialet mund të ngjiten në derrase të reketës vetëm me anë të fleteve ngjitëse të ndjeshme ndaj presionit ose ngjitësve të lëngshëm që nuk përmbajnë tretës të dëmshëm. Organizatorëve u kërkohet të sigurojnë një hapësirë të ventiluar siç duhet për ngjitjen e materialeve në reket , përderisë lojtarët nuk duhet të përdorin ngjitës të lëngshëm ose tretësira tjera të ngjashme askund tjetër , përfshirë këtu edhe sallën e lojërave, dhomat e ndërrimit , hapësirat e ushtrimeve dhe hapësirat e spektatorëve.

7.2.2 Ngjitëset që përmbajnë komponime të dëmshme nuk miratohen më nga ITTF. ITTF ka informuar të gjithë lojtarët të ndërpresin përdorimin e ngjitësve që përmbajnë komponime të paqëndrueshme dhe çdo lojtar që përdor ngjitës të tillë do ta bëjë këtë në rrezikun e tij ose të saj. ITTF ka implementuar një program dhe protokoll të testimit të reketës me zero tolerancë, duke përdorur mini instrumente RAE, për të siguruar që të gjitha reketat e përdorura nga lojtarët nuk kanë përmbajtje të komponimeve të dëmshme. Ngjitësit që përmbajnë tretës organikë të dëmshëm nuk mund të përdoren në fushën e lojës.

7.2.3 Në garat kryesore, krijohet një qendër e kontrollit të reketave ku do testohen reketat për praninë e tretësve të ndaluar, trashësinë, rrafshësinë, etj., Normalisht kontrollimi bëhet përpara ndeshjeve.

7.2.4 Një reketë që nuk kalon një test para ndeshjes, do të konfiskohet dhe lojtari do të duhet të përdorë një reketë tjetër ; nëse nuk ka kohë për të testuar reketin e zëvendësuar para ndeshjes, ai do të testohet më pas. Një reketë që e ka kaluar me sukses testin do të shënohet dhe do t'i jepet

## ITTF HANDBOOK FOR MATCH OFFICIALS 2019

gjyqtarin në një zarf letre (ose çante nëse zarfi nuk është në dispozicion) për t'u derguar në tavolinen e ndeshjes.

7.2.5 Nëse një reket dështon në testin pas ndeshjes, lojtari fajtor do t'i nënshtrohet ndëshkimeve siç detajohet në direktivat e gjyqtarëve në lidhje me Kontrollin e Reketit , të cilat janë në dispozicion në faqen e internetit ITTF.

7.2.6 Të gjithë lojtarët kanë të drejtë të kontrollojnë në mënyrë vullnetare reketet e tyre pa ndonjë denim përpara ndeshjes. Detajet e plota të Kontrollit të Reketit mund të gjenden në faqen URC të ITTF në internet .

### 7.3 Inspektimi

7.3.1 Gjyqtari duhet të kontrollojë reketat që lojtarët synojnë ti përdorin, nëse është e mundur përpara se të arrijnë në hapësirën e lojës, ose para se të fillojnë ushtrimin e tyre para-ndeshjes, për të shmangur vonesën e panevojshme në fillimin e ndeshjes. Kjo duhet të behet normalisht në Zonën e Thirrjeve (Call Area) para ndeshjes, dhe reketat mbahen në zarfe letre të cilat gjyqtari i sjell në hapësirën e lojës. Ky, dhe çdo kontrollim pasues i domosdoshëm nese duhet të zëvendësohet një reket i dëmtuar, duhet të bëhet me sa më pak bujë. Kundërshtarëve duhet t'u jepet gjithmonë mundësia të shikojnë reketin që do të përdoret.

7.3.2 Nëse gjyqtari vlerëson se një reket është i paligjshëm, ai ose ajo duhet t'i shpjegojë lojtarit arsyen pse. Edhe kur kjo është një çështje faktike, siç është një material (gome) tepër i trashë, lojtari mund të mos e pranojë aktvendimin. Në një situatë të tillë, çështja duhet t'i raportohet arbitrit, vendimi i të cilit do të jetë i formës së prerë. Në mënyrë të ngjashme, nëse një kundërshtar kundërshton një reket, të cilin gjyqtari e konsideron të pranueshëm, arbitri duhet të vendosë nëse kundërshtimi i lojtarit është i justifikuar.

7.3.3 Një lojtar nuk lejohet të ndryshojë një reket gjatë një ndeshje, përveç nëse dëmtohet aksidental aq shumë sa nuk mund të përdoret. Nëse zbulohet se një lojtar ka ndryshuar një reket të padëmtuar, gjyqtari duhet të pezullojë menjëherë ndeshjen dhe t'i raportojë arbitrit, i cili mund të skualifikojë lojtarin.

7.3.4 Lojtarët duhet të lënë reketat e tyre në tavolinë gjatë intervaleve ndërmjet seteve dhe intervaleve tjera të autorizuar dhe nuk duhet t'i marrin me vete ato gjatë ketyre nderprerjeve pa marrëveshjen specifike të gjyqtarit. Nëse, me marrëveshjen e gjyqtarit, një lojtar e mban reketin e tij / saj gjatë një intervali për çfarëdo arsye, gjyqtarit dhe kundërshtarit duhet t'i jepet mundësia që të inspektojnë reketin, ose zëvendësimin e tij, përpara se të fillojë seti tjetër. Përrjashtimi i vetëm behet kur një lojtar eshte me aftësi të kufizuara, reketa e të cilit është e lidhur në dore.

### 7.4 Dëmtimi

7.4.1 Një reketë që është e ligjshme kur një lojtar fillon ta përdorë atë mund të dëmtohet gjatë lojës në një masë që zhvlerëson ligjshmërinë e tij, duke shkatërruar vazhdimisht vijueshmërinë e mbulesës ose uniformitetin e puçrave(therrave) mbi një pjesë të rëndësishme të sipërfaqes. Nëse një lojtar dëshiron të vazhdojë me një reket të dëmtuar, dhe gjyqtari ka ndonjë dyshim në ligjshmërinë e tij të vazhdueshme, ai ose ajo duhet të raportojë menjëherë tek arbitri.

7.4.2 Në vendimin nëse do të lejohet përdorimin e mëtejshëm të një rekete të dëmtuar, arbitri duhet të marrë parasysh kryesisht interesat e kundërshtarit. Topi ka të ngjarë të tërhiqet në mënyrë të paparashikueshme nga një sipërfaqe e dëmtuar dhe kjo mund të shkaktojë vështirësi për të dy lojtarët, megjithese lojtari që dëshiron të përdorë reketën e ka pranuar në mënyrë implicite këtë rrezik. Prandaj, përveç nëse dëmtimi është i parëndësishëm, në përgjithësi është më mirë që reketa të zëvendësohet.

# ITTF HANDBOOK FOR MATCH OFFICIALS 2019

Procedura e Rrugës së Kontrollit të Raketave është gjithashtu e zbatueshme dhe mund të gjendet në <https://www.ittf.com/committees/umpires-referees/document/>

## 8 VESHJET

### 8.1 Ngjyra

8.1.1 Ngjyra kryesore e veshjeve duhet të jetë qartë e ndryshme nga ajo e topit në përdorim, por ngjyra "kryesore" nuk do të thotë domosdoshmërisht ngjyra që zë hapësirën më të madhe. Një nuance ngjyre e fortë në pjesën e përparme të një fanelë që mbulon vetëm 40% të zonës mund të jetë akoma ngjyra mbizotëruese, ndërsa një përqindje shumë më e madhe e së njëjtës ngjyrë të shpërndarë në mënyrë të barabartë mund të ishte relativisht e pa vërejtur. Qëllimi i kësaj klauzole është të sigurohet shikimi i topit, dhe për këtë arsye ngjyra e shpinës së fanelës mund të mos merret parasysh (megjithatë referojuni 8.1.6).

8.1.2 Është ngjyra e dukjes së veshjeve, e cila është e rëndësishme, dhe arbitri duhet të vendosë nëse ofron kontrast të mjaftueshëm me ngjyrën e topit. Veshja kryesisht e verdhë mund të jetë mjaft e pranueshme me një top portokalli dhe veshjet me model të cilat kanë një sfond të bardhë mund të jenë të kënaqshme kur perdoret topi i bardhë, me kusht që ngjyrat e perceptuara të veshjeve dhe topit të jenë qartë të ndryshme.

8.1.3 Nuk ka kufizime specifike në ngjyrën ose madhësinë e shenjave, por ato duhet të jenë në përputhje me kërkesat normale për ngjyrën dhe modelin e veshjeve. Në pjesën e prapme të fanellave lojtarët mund të mbartin shkronja, duke identifikuar veten ose asociacionet e tyre ose në ndeshjet e klubit, klubin e tyre, dhe në këtë rast mund të përdoren të bardha ose ndonjë ngjyrë tjetër ; një shkronjë e tillë nuk duhet të errësojë asnjë numër identifikues që organizatorët kërkojnë që një lojtar të vesh.

8.1.4 Lojtarët kundërshtarë dhe çiftet duhet të veshin fanela me ngjyra të ndryshme. Gjyqtari duhet të zgjidhë çdo pyetje në lidhje me këtë para se lojtarët të fillojnë periudhën e tyre të ushtrimit dhe, mundësisht në Zonën e Thirrjeve.

8.1.5 Një gjyqtar i cili mendon se fanelat e veshura nga lojtarët kundërshtarë nuk janë aq të ndryshme, duhet t'i pyesë ata që të vendosin se cili prej tyre do të ndryshojë; nëse ata nuk e pranojnë vendimin e tij ose të saj, çështja duhet t'i raportohet arbitrit. Kur vendoset që duhet të ndryshojnë fanelat dhe ata nuk mund të bien dakord që ta bëjnë këtë, vendimi duhet të merret me short nga gjyqtari.

8.1.6 Qëllimi i kësaj rregulloreje është të ndihmojë spektatorët të bëjnë dallimin mes lojtarëve, dhe distanca e mundshme e spektatorëve nga zona e lojës duhet të merret në konsideratë. Ngjyrat të cilat duken mjaft të ndryshme nga afër mund të duken pothuajse identike kur shihen nga rreshti i pasmë i uleseve të spektatorëve ose në TV, dhe fanelat e lojtarëve kundërshtarë duhet që të jenë me ngjyra të ndryshme themelore dhe jo vetëm hije të ndryshme të së njëjtës ngjyrë. Në disa rrethana, kjo mund të shtrihet edhe në pjesën e pasme të fanelës së një lojtari, veçanërisht në ndeshjet televizive, ku është e rëndësishme që lojtarët të dallohen lehtësisht. Nëse një lojtar duhet të ndryshojë një fanelë për ndonjë arsye gjatë një ndeshjeje, gjithësesi fanella e re nuk duhet të jetë me të njëjtën ngjyrë si ajo që ndryshohet dhe duhet të respektojë klauzolat e mësipërme.

## 8.2 Dizajni

8.2.1 Fanella mund të jetë e çfarëdo modeli me kusht që të mos ketë simbole ose shkronja që mund të shkaktojnë ofendime ose të sjellin ndeshjen në një gjendje të palakmueshme. Arbitri është përgjegjës për përcaktimin e asaj qfare është dhe çfarë nuk është e pranueshme për rastet të tilla, por shembuj të shenjave që do të përjashtoheshin, janë fotografi të pahijshme, shkronja dhe parulla politike ose mesazhe të fyese në qfardo gjuhe.

8.2.2 Në Kompeticionet për Titullin Botërore, Olimpikë ose Paraolimpikë, lojtarët e njëjtit Asociacion duhet të jenë të veshur në mënyrë uniforme, me përjashtim të mundshëm të çorapeve, këpucëve, dhe numrit, madhësisë, ngjyrës dhe dizajnit të reklamave mbi veshje (duhet përmendur që reklamat nuk lejohen në garat Olimpikë dhe Paraolimpikë, përveç prodhuesit të veshjeve). Në ngjarje të tjera, veshje me ngjyra të ndryshme për qiftet lejohen.

## 8.3 Reklamat

8.3.1 Fanella, pantallonat e shkurtra ose funde mund të mbajnë reklama të tjera përveç logos ose markës tregtare të prodhuesit të veshjes, mirpo nuk janë të lejuara reklamat për lloje të caktuara të produkteve, siç janë mallrat e duhanit, pijet alkoolike, ilaçet e dëmshme ose produktet e paligjshme. Këto reklama janë të kufizuara në madhësi dhe numër, por përndryshe mund të jenë të çfardo dizajni, me kusht që ato të mos jenë aq të ndritshme dhe reflektuese në mënyrë që mos hutojnë kundërshtarit, dhe që ato nuk përmbajnë simbole dhe formulime fyese.

## 8.4 Ligjshmëria

8.4.1 Zakonisht, gjyqtari i pari ka mundësinë të marrë parasysh nëse veshja e lojtarëve përputhet me rregulloret përkatëse. Nëse ai ose ajo është i sigurt se është i paligjshëm, ai ose ajo duhet të shpjegojë lojtarit pse dhe nëse lojtari pranon vendimin e tij ose të saj dhe modifikon ose zëvendëson fanellen me atë që është e ligjshme, nuk nevojitet ndonjë veprim i mëtutjeshëm. Vetëm kur gjyqtari është i pasigurt, ose lojtari nuk e pranon vendimin e gjyqtarit atëherë do të kërkojë këshilla e arbitrit.

8.4.2 Shpesh është çështje gjykimi nëse veshja përputhet me rregulloret dhe vendimi i arbitrit është i formës së prerë për çdo çështje të ligjshmërisë.

8.4.3 Megjithatë është e arsyeshme të pritet që gjyqtaret do të raportojnë ndonjë dyshim mbi ligjshmërinë e veshjeve, arbitri duhet të kontrollojë vetë, duke shikuar herë pas here në sallën e lojës, se nuk ka dështime të dukshme për të përmbushur standardet e kërkuara në lidhje me këto qeshtje. Kjo duhet të bëhet sa më shpejt të jetë e mundur në një garë, pasi është e vështirë të justifikohet ndalimi i veshjes së një fanelle, e cila është pranuar pa diskutim në disa ndeshje të mëparshme.

8.4.4 Në marrjen e vendimeve në lidhje me ligjshmërinë e veshjeve dhe pajisjeve të tjera të lojtarëve, arbitri duhet të jetë i konsistent, si me lojtarët e se njëjtes gare, ashtu edhe me aq sa është e mundur, me standardet e aplikuara në garat e tjera të ngjashme. Kur ai ose ajo është i pasigurt, ai ose ajo mund të bëjë një krahasim me veshjet e ngjashme që janë pranuar më parë në ndonjë turne të llojit të njëjtit dhe në përputhje me një standard të përdorur.

8.4.5 Rregulloret përcaktojnë "veshje normale", por nuk parashikojnë posaçërisht veshjen e aksesoreve të tilla si shamia dhe "pantallona të shkurtra ciklizmi", dhe arbitri duhet të vendosë në secilin rast se çfarë do të lejohet ai, duke marrë parasysh prezantimin e sportit. Shamia e kokës për

## ITTF HANDBOOK FOR MATCH OFFICIALS 2019

arsye fetare dhe shiritat e kokës për të parandaluar që flokët e gjata të pengojnë pamjen e një lojtari janë qartësisht të pranueshme, por shumica e arbitrave nuk do të lejonin veshjen e, si për shembull, kapelave të bejzbollit të kthyera mbrapsht.

8.4.6 Disa lojtarë veshin pantallona të shkurtra çiklizmi, zakonisht nën pantallona të shkurtra normale, si një mjet për të mbajtur të ngrohtë muskujt, dhe kjo praktikë pranohet në përgjithësi. Sidoqoftë, rekomandohet që kur veshin pantallona të shkurtra të tilla ato duhet të jenë me të njëjtën ngjyrë si pantallonat e shkurtra normale dhe, në çdo rast, ato nuk duhet të mbajnë ndonjë reklamë ose shenjë tjetër.

8.4.7 Nëse një lojtar proteston se ai ose ajo është i penguar nga pasqyrimi i ndritshëm i xhevahireve ose sendeve të tjera të veshura nga një kundërshtar, gjyqtari duhet të kërkojë që sendet shkelqyese të mbulohen ose hiqen. Nëse kjo kërkesë refuzohet, çështja duhet t'i raportohet arbitrit, pavarësisht nëse gjyqtari mbështet apo jo protestën. Fakti që sendi është veshur në ndeshjet e mëparshme është i parëndësishëm, dhe secili rast duhet të vendoset aty për aty kur paraqitet.

### 8.5 Trenerkat (tutat)

8.5.1 Një lojtar normalisht nuk mund të veshë ndonjë pjesë të trenerkave gjatë lojës, por në disa rrethana, arbitri mund të lejojë që ai ose ajo ta bëjë këtë. Shembuj të rasteve të tilla janë te ftohtit ekstrem në sallën e lojës, me rrezikun që mund të sjell pasoja të shtrëngimit të muskujve, ose një paaftësi apo dëmtim të këmbës që lojtari preferon ta mbajë të mbuluar. Nëse një trenerke vishet në lojë, ajo duhet të përputhet me kërkesat për veshjet gjate lojes . Një lojtar me aftësi të kufizuara fizike, qoftë në një karrocë me rrota ose në këmbë, mund të veshë trenerka ose pantolona te gjata gjatë lojes, por xhinset nuk lejohen.

### 8.6 Nderrimi i fanellave

8.6.1 Nëse një lojtar duhet të ndërrojë një fanelle loje sepse është e shqyer ose e lagur nga djersitja, në shumë kultura është e pranueshme që lojtarët meshkuj të ndërrojnë fanellat në fushën e lojës, por jashtë hapsires së lojës. Sidoqoftë, për disa kultura ose religjione kjo është e papranueshme, perderisa pothuajse në të gjitha kulturat, nuk është e pranueshme për femrat të ndërrojnë fanellat në fushën e lojes. Në ato rrethana, atij ose asaj mund t'i lejohet të largohet nga hapsira e lojës për ta bërë këtë gjatë çdo intervali të autorizuar në lojë, i shoqëruar nga një zyrtar. Kjo duhet të bëhet sa më shpejt që të jetë e mundur, por pranohet që mund të zgjasë pak më shumë se intervali ligjor. Arbitri mund të japë leje në secilin rast ose si udhezim i përgjithshëm për gjyqtaret para fillimit të lojës, dhe kjo duhet të përfshihet në briefing dhe gjithashtu te njoftohen kapitenet e ekipit. Lojtarët femra gjithmonë duhet të lejohen të largohen nga fusha e lojës për të ndërruar fanellat.

## 9 Definicionet

9.1 Ligjet që rregullojnë lojën u paraprijnë një sërë përcaktimesh. Qëllimi kryesor i këtyre përkufizimeve është të shpjegojë rëndësinë e termave kryesore teknike të përdorura në ligje, të cilat mund të jenë të ndryshme nga kuptimi normal i fjalëve, por nuk duhet anashkaluar se ato shpesh mund të ndihmojnë edhe në interpretimin e ligjeve për të mbuluar rrethanat që nuk trajtohen në mënyrë specifike.

## ITTF HANDBOOK FOR MATCH OFFICIALS 2019

9.2 Për shembull, përkufizimi i "goditjes" së topit është "ta prekni atë me reketë, të mbajtur në dorë ose me dorën e reketës nën kyçin e dorës". Nga kjo rrjedh se një lojtar që hedh reketin e tij ose të saj gjatë një shkembimi goditjesh, por përpiqet ta kthejë topin duke e goditur me dorën në të cilën ai ose ajo kishte qenë duke mbajtur reketin, nuk mund të bëjë një kthim të mirë, sepse ai ose ajo nuk është duke "goditur" topin sipas përcaktimit.

9.3 Për të njëjtën arsye ai ose ajo nuk mund të bëjë një kthim të mirë duke hedhur reketin e tij ose të saj në top, sepse reketi nuk "godet" topin nëse nuk mbahet në dorën e reketës në momentin e goditjes. Sidoqoftë, një lojtar mund të transferojë reketën e tij ose të saj nga njëra dorë në tjetrën gjatë lojës dhe të godasë topin me reketën e mbajtur në mënyrë alternative në të dyja duart, sepse dora që mban reketën është automatikisht "dora e reketës".

9.4 Është thelbësore të kuptohet se kur topi konsiderohet "në lojë" sepse vetëm gjatë kësaj kohe mund të shënohet një pikë, përveç në rastet e një pike denimi. Topi është në lojë nga momenti i fundit në të cilin është i palëvizshëm në pëllëmbën e dorës së lirë të sherbyesit përpara se të projektohet me qëllim të shërbimit, dhe perderisa sherbyesi ta ndërmarrë këtë, ky veprim nuk është përcaktuar.

9.5 Kështu që nëse topi aksidentalisht bjen nga dora e sherbyesit përpara se ai ose ajo të fillojë ta hedhë atë, kundërshtari i tij ose i saj nuk shënon një pikë, sepse topi nuk ka qenë në lojë. Për të njëjtën arsye një lojtar mund ta vendosë topin në dorën e tij të lirë ose ta mbajë atë të palëvizshëm, por më pas të ndryshojë mendimin e tij / saj për llojin e shërbimit që ai ose ajo do të bëjë dhe të transferohet në një pozicion tjetër për ta bërë këtë. Me kusht që ai ose ajo nuk ka bërë asnjë përpjekje për të hedhur topin, edhe në këto rast asnjë pikë nuk shënohet.

9.6 Sapo topi të jetë në lojë, ai mbetet në lojë derisa shkembimi i goditjeve (relli) të vendoset se a është pikë ose let (perseritje). Topi nuk del jashtë loje thjesht sepse shkon jashtë hapësirës së lojes ose mbi nivelin e dritave pa i prekur ato, por e bën këtë nëse e kalon fushën e lojes së lojtarit ose përtej vijës së tij ose të saj pa e prekur atë prej se ka prekur për her të fundit në fushën e lojtarit kundërshtar i cili e ka goditur me parë atë.

9.7 Pengimi i qëllimshëm dhe që një lojtar të penalizohet sipas këtij ligji është, vetëm nëse ai ose ajo ndërhyr në top në atë mënyrë që ka të ngjarë të parandalojë kundërshtarin të bëjë një kthim të mirë. Nuk ka asnjë pengesë të qëllimshme nëse kjo ndodh kur topi ka kaluar përtej vijës së tij fundore, ka kaluar jashtë vijës anesore ose perndryshe është duke u larguar nga sipërfaqja e lojës.

## 10 SHERBIMI

### 10.1 Vazhdueshmeria

10.1.1 Zbatimi i vazhdueshëm i rregullës së shërbimit paraqet gjithmonë vështirësi, mbase sepse është edhe i komplikuar, dhe nganjëherë ekziston një tendencë që gjyqtaret të kushtojnë më shumë vëmendje aspekteve që ata i shohin me lehtë për të kontrolluar shërbimet. Për të kompensuar këtë tendencë, gjyqtari duhet të mbaj në mend qëllimin e kërkesave të ndryshme dhe të përpiqet të sigurojë që ato të zbatohen në një mënyrë që përmbush objektivat e tyre.

### 10.2 Dora e lirë

10.2.1 Kërkesa që dora e lirë e sherbyesit të jetë e hapur ka për qëllim të sigurojë që topi të mos jetë i kapur në asnjë mënyrë, në mënyrë që lojtari të mos mund të jap rrotullimin në top pasi ai e hedh atë. Në zbatimin e ligjit, gjyqtari duhet të jetë më pak i shqetësuar me detaje të tilla si lakimi i saktë i



## ITTF HANDBOOK FOR MATCH OFFICIALS 2019

dorës së lirë të sherbyesit , sesa të kënaqjes së vetvetes që topi po pushon lirshëm në pëllëmbën e sherbyesit.

10.2.2 Për të siguruar që topi të shihet duke pushuar lirshëm në pëllëmbë, kërkohet të jetë i palëvizshëm mbi nivelin e sipërfaqes së lojës. Dora e lirë mund të mos mbahet e palëvizshme, të bjerë poshtë sipërfaqes së tavolines dhe pastaj të silltet lart me një levizje të vazhdueshme të krahut për të hedhur topin; nëse dora nuk është sjellë të pushojë përsëri mbi nivelin e sipërfaqes së lojës, shërbimi është i paligjshëm.

10.2.3 Topi, por jo domosdoshmërisht i gjithë dora e lirë, gjithashtu duhet të jetë prapa vijës fundore të sherbyesit që nga fillimi i shërbimit deri sa të projektohet lart. Kështu, një lojtar mund të fillojë shërbimin me krahun e tij ose të saj dhe një pjesë të dorës së tij të lirë ose të saj mbi sipërfaqen e lojës pa u penalizuar, me kusht që topi të jetë qartë pas vijës fundore.

### 10.3 Hedhja e topit

10.3.1 Sherbyesi është i detyruar të hedhë topin "afërsisht vertikalisht" lart dhe topi duhet të ngritet të paktën 16 cm pasi të lërë dorën e tij / saj. Kjo do të thotë se topi duhet të ngritet brenda disa shkallëve të vertikalishtit, me shume se brenda këndit prej  $45^\circ$  që është specifikuar më parë, dhe se duhet të ngrihet mjaftueshëm lart sa duhet që gjyqtari të jetë i sigurt se është hedhur lart dhe jo anash ose diagonalisht. Në Diagramin 10.3.1.1 shërbimet B dhe C janë të pranueshme, ndërsa A dhe D nuk janë. Lartësia e hedhjes është gjithashtu një faktor në përcaktimin nëse hedhja është afër vertikale. Në Diagramin 10.3.1.2, topi është projektuar nga një pozicion dhe goditur gati në të njëjtin vend të shërbimi A dhe I cili është shërbim jo i rregullt , ndërsa shërbimi të rasti B është i pranueshëm.

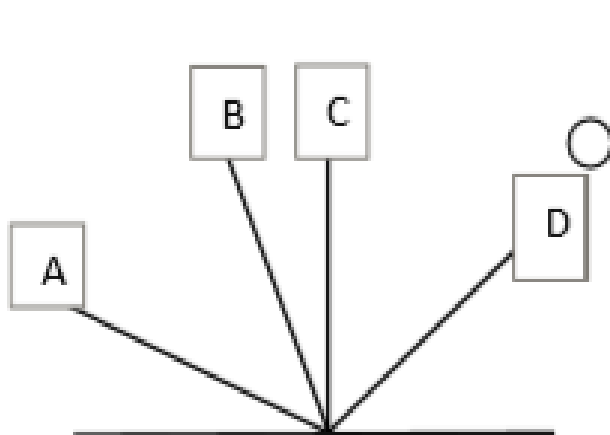


Diagram 10.3.1.1

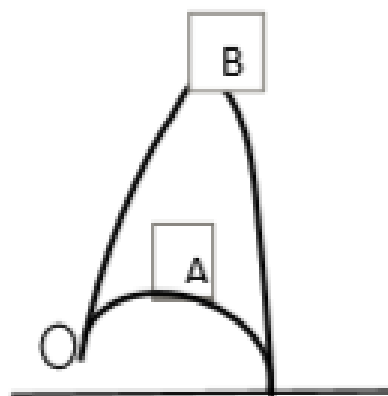


Diagram 10.3.1.2

10.3.2 Kufiri i poshtëm të shërbimit prej 16cm është pak më i madh se lartësia e rrjetës, e cila siguron një referencë të përshtatshme.

### 10.4 Goditja e topit

10.4.1 Topi nuk guxon të goditet gjersa bjen nga pika më e lartë në trajektoren e tij. Në momentin e kontaktit me reketin, topi duhet të jetë mbi nivelin e sipërfaqes së lojës dhe prapa vijës fundore.

### 10.5 Dukshmëria

10.5.1 Kërkesa kryesore e ligjit aktual të shërbimit është që sherbyesi të sigurohet që pranuesi të mund ta shohë topin gjatë gjithë shërbimit, dhe gjyqtari ose gjyqtari ndihmës duhet të jenë të siguruar që shërbimi të ndodh kështu. Gjyqtari ose gjyqtari ndihmës duhet të shikojë që topi nuk është fshehur pranuesit në asnjë moment nga ndonjë pjesë e trupit, ose ndonjë gjë që ai ose ajo ose partneri i tij / saj në qift ka veshur ose mbart, dhe se krahu i lirë i sherbyesit, i cili përfshin dorën e lirë, nuk është në hapësirën midis topit dhe rrjetës, pasi topi të jetë projektuar lart.

10.5.2 Topi duhet të jetë mbi nivelin e sipërfaqes së lojës në fillim të shërbimit. Sidoqoftë, nuk ka ndonjë rregull specifike që pranuesi të jetë në gjendje të shohë reketën e sherbyesit gjatë gjithë shërbimit, pasi që në disa raste sherbyesi mund të fillojë me shërbim të rregullt me reketë të fshehur, për shembull, pas shpinës së tij / saj.

10.5.3 Nga pozicionet e tyre në vijë me rrjetën, për gjyqtarin ose gjyqtarin ndihmës, mund të jetë jopraktike të gjykojë nëse topi është goditur në mënyrë të paligjshme apo nëse goditet afër vijës fundore ose përkrah trupit të një lojtari. Sidoqoftë, është përgjegjësia e lojtarit që të shërbejë në mënyrë që të shihet korrektësia e veprimit të tij ose të saj gjatë shërbimit dhe nëse ai ose ajo shërben pranë kufijve të paligjshmërisë, ai ose ajo rrezikon të penalizohet.

### 10.6 Paralajmërimi

10.6.1 Një gjyqtar ose gjyqtari ndihmës, i cili dyshon, por nuk është i sigurt, se veprimi i shërbimit të një lojtari është i paligjshëm, mund të paralajmërojë lojtarin pa i dhënë pike kundërshtarit. Vetëm një paralajmërim mund të jepet gjatë një ndeshje dhe nëse ndonjëri prej atyre lojtareve, ose partneri i tij / saj në qifte në shërbimet pasuese të asaj ndeshje janë të dyshimta, për të njëjtën ose për ndonjë arsye tjetër, një pikë do t'i jepet kundërshtarit të tij ose saj. Kartoni I verdhë nuk duhet të përdoret për shërbimet e parregullta.

10.6.2 Pavarësisht nëse jepet ose jo një paralajmërim zyrtar, nuk do të ketë ndonjë arsytim ndaj një lojtari, shërbimit i të cilit është i pranueshem vetëm marginalisht, dhe këshillimi në mënyrë informale, në mes të rëllive, qoftë nga gjyqtari ose nga gjyqtari ndihmës, mund ta bëjë atë të paligjshëm. Përkundër shprehjes për një paralajmërim të parë, një lojtar nuk ka të drejtë të paralajmërohet për një shërbim të parë të paligjshëm, dhe një dështim i qartë në përmbushjen e kërkesave të ligjit të shërbimit duhet të ndëshkohet gjithmonë me dhënien e një pike.

10.6.3 Gjyqtari ose ndihmësi i gjyqtarit nuk ka fuqi të injorojë një shkelje të ligjit të shërbimit sepse ai ose ajo nuk beson se kjo i jep sherbyesit ndonjë përparësi dhe nuk ka asnjë justifikim për anashkalimin e një shkelje të parë me shpresën se ajo ishte gabim i momentit. Shkelja mund të përsëritet në një fazë kritike të ndeshjes, dhe një lojtar i penalizuar atëherë mund të protestonte me të drejtë se atij ose asaj nuk i ishte dhënë asnjë vërejtje më parë se një veprim i tillë është i paligjshëm.

### 10.7 Përjashtimet

10.7.1 Gjyqtari mund të lehtësojë kërkesat për një shërbim të rregullt nëse ai ose ajo është i bindur që kjo pamundesohet nga një paaftësi fizike e lojtarit. Kjo gjithmonë do të bëhet për lojtarët e Klasit 1 dhe Class 2 (referojuni Shtojcës H). Karta e klasifikimit ndërkombëtar të lojtareve përmban një seksion që tregon çdo kufizim fizik që mund të ketë ndikim te lojtari në përputhje me kërkesat e një shërbimi të saktë p.sh. kur një lojtar me aftësi të kufizuara ose nuk është në gjendje të rregullojë pëllëmbën e tij ose të saj ose nuk ka dorën, lojtari mund të shërbejë me pëllëmbë të lakuar ose të hedh topin nga trupi i tij ose saj.

## 11 PERSERITJA (LET)

### 11.1 Qëllimi

11.1.1 Qëllimi kryesor i një perseritje (let) është të përfundojë një shkëmbim i goditjeve (relli) pa shenuar pikë, kur diçka ka ndodhur që mund të ndikojë në rezultatin e rellit, por ka edhe raste të tjera në të cilat është e nevojshme të ndërprehet përkohësisht loja. Raste të tilla mund të përfshijnë korrigjimin e gabimeve të rezultati, rendin e shërbimit ose anet në të cilat luajnë lojtarët dhe futjen e sistemit të përshpejtimit kur të arrihet afati.

### 11.2 Shërbimi në rrjete

11.2.1 Arsyeja më e zakonshme për let është kur topi prek rrjeten ose mbajtesit e saj derisa kalon mbi të gjatë shërbimit, me kusht që shërbimi të jetë i mirë deri në atë pikë në të cilën topi prek rrjetën pastaj prek saktë fushën e lojës së pranuesit dhe nuk pengohet nga lojtari ose qifti pranues. Nëse topi gjatë shërbimit prek rrjeten dhe nuk prek fare në fushelojën e saktë të pranuesit dhe nuk pengohet nga ai, pranuesi shënon një pikë.

11.2.2 Kur topi prek rrjetën gjatë shërbimit, gjyqtari dhe ndihmësi i gjyqtarit presin derisa topi të prekë fushelojën e duhur dhe pastaj bëjnë thirrjen e duhur, e jo të bëjnë ndonjë sinjal shtesë përpara se të mbarojë relli e që mund të ndërhyjë në lojë. (Shih Shtojcën E - Sinjalet dhe thirrjet e rekomanduara me duar).

11.2.3 Nëse gjyqtari ose ndihmësi i gjyqtarit beson se topi gjatë shërbimit ka prekur rrjetën, relli është let. Edhe nëse ekziston vetëm dyshimi se topi prek rrjetën në një shërbim tjetër të mirë, është më mirë të deklaroni një let, sesa të lejoni që loja të vazhdojë, sepse ekziston rreziku që lojtarët të kenë të njëjtin dyshim dhe si rezultat i kësaj, nuk do të jenë në gjendje t'i kushtojnë vëmendje të plotë kursit të lojës.

11.2.4 Një lojtar i cili beson se topi ka prekur rrjetën në një shërbim tjetër të mirë, në disa raste mund të ngre dorën e tij ose të saj, ose të kapë topin dhe t'i kërkojë gjyqtarit të deklarojë një let. Në qoftë se gjyqtari nuk është i sigurt se e ka prekur, ai zakonisht nuk do të pajtohet dhe do të vazhdojë, e veçanërisht në rastet kur edhe shërbyesi pajtohet me kundërshtarin e tij ose të saj, gjyqtari duhet të sqarojë se ai nuk ka asnjë detyrim ta bëjë këtë dhe se lojtaret duhet të vazhdojnë të luajnë nëse gjyqtari nuk deklaron let.

### 11.3 Ndërprerjet

11.3.1 Një arsye tjetër e zakonshme për një let është një shqetesim që mund të ndikojë në rezultatin e rellit, të tilla si një top nga një tavoline tjetër që hyn në hapësirën e lojës ose një zhurmë e papritur që është mjaft e lartë për të befasuar lojtarët. Këtu përsëri, është më mirë të deklaroni një let

## ITTF HANDBOOK FOR MATCH OFFICIALS 2019

menjëherë nëse ekziston rreziku i ndërprerjes ,sesa të prisni derisa të mbarojë relli dhe pastaj të vendosni nëse shqetesimi ishte apo jo e rëndësishem.

11.3.2 Let nuk duhet të deklarohet për dukuri ose për shkak të rreziqeve që janë të pranishme në fillim te një relli. Për shembull, një lojtar që nuk arrin të bëjë një kthim të mirë sepse ai ose ajo përplaslet me partnerin e tij ose të saj në qifte, ose kalimi i lojtarit mbi rrethoja gjate kthimit te goditjes nuk ka të drejtë në përfitimin e një leti , por nje let mund të lejohet nëse ndonje incident prish kushtet e lojës në ate mënyrë që mund të jetë e pafavorshme për kundërshtarin.

### 11.4 Mosgatishmëria

11.4.1 Gjyqtari mund të deklarojë let nëse pranuesi ose partneri i tij / saj nuk janë të gatshëm kur sherbyesi e sherben topin , me kusht që pranuesi të mos bëjë asnjë përpjekje për kthimin e topit. Sidoqoftë, fakti që pranuesi nuk provon te godas topin, nuk e justifikon deklarimin e letit dhe ne kete rast gjyqtari duhet të vendosë nëse pranuesi ishte me të vërtetë i papregaditur ,ose ndoshta, thjesht nuk ka tentuar të kthejë atë që u duk si një shërbim i vështirë. Lojtarët duhet të inkurajohen të tregojnë kur nuk janë gati, duke ngritur njëren dorë.

### 11.5 Lojtaret ne karroca

11.5.1 Nëse pranuesi është në një karrocë për shkak të paaftësisë fizike, raly është një let nëse topi vjen për të pushuar në fusheloen e pranuesit, ose pasi prek fusheloen e pranuesit kthehet në drejtimin e rrjetës, ose ne individuale , topi largohet nga fusheloja e pranuesit pasi e prek atë ne cilendo ane . Kjo për shkak te perkufizimit se një lojtar në një karrige me rrota, është i kufizuar në mase te madhe prej e aftësisë së tij ose të saj për t'u zgjatur , dhe një shërbim që kthehet drejt rrjetës ose del jashtë skajit te fusheloes se tij, vlerësohet si i padrejtë. Topi mund të kalojë pjeset anesore pas një ose më shumë kërcimeve. Sidoqoftë, te loja individuale kur topi eshte duke udhetuar drejt skajit te tavolines, nëse marrësi godet topin përpara se të kalojë njeren pjese anësore ose bene nje prekje të dytë në anën e tij ose të saj të sipërfaqes së lojës, shërbimi konsiderohet i mirë dhe eshte let.

## 12 POENI

### 12.1 Vendimi

12.1.Qdo relli që nuk është i let, rezulton në dhënien e një pike(poeni) dhe ligjet specifikojnë arsyet e ndryshme për të cilat shënohet një pikë. Faza vendimtare e një relli është zakonisht ajo në të cilën topi del jashtë loje dhe gjyqtari duhet të ketë kujdes nga marrja e një vendimi bazuar në atë që ai ose ajo pret që të ndodhë, pa lejuar mundësinë që relli të përfundojë në ndonje mënyrë tjetër që mund të shfuqizojë vendimin e tij ose saj.

12.1.2 Për shembull, topi mund të kthehet nga një lojtar, mjaft larg tabelës, në ate mënyrë që eshte e qartë se nuk do të prekë fusheloen e kundërshtarit ,mirpo relli nuk përfundon derisa topi të mos dalë nga loja dhe secili lojtar mund të fitojë akoma pikën. Nëse, në këto rrethana, kundërshtari lëviz sipërfaqen e lojës ndërsa topi është në lojë, është lojtari që godet topin edhe pse jashte tabelës gjate kthimit ai që fiton pikën, edhe pse ai kthim nuk ka gjasa të jetë i mirë. Rregulli në lidhje me lëvizjen e sipërfaqes së lojes është më shumë se 50 vjeçi i vjeter, dhe vjen nga një kohë kur ka pasur tavolina me te levizshme ; në ditët e sotme tabelat kanë nyjet dhe një shtytje e lehtë apo edhe nje goditje në dysheme mund të lëvizë sipërfaqen e lojës. Për shkak të kësaj, shumica e gjyqtareve nuk e zbatojnë

## ITTF HANDBOOK FOR MATCH OFFICIALS 2019

rregullin në mënyrë rigorozë dhe do të ishte e pamundur të luhej pingpong me karroca nëse do të zbatohet "lëvizja e sipërfaqes së lojës". Vetëm ngritja, zhvendosja ose zhvendosja e përhershme, ose lëkundja e qëllimshme e tabelës duhet të rezultojë në dhënien e një pike.

12.1.3 Jo të gjitha pikët shënohen për arsye që lidhen drejtpërdrejt me lojën, të tilla si dështimi për të bërë një shërbim të mirë ose një kthim të mirë. Për shembull, nëse gjatë bërjes së një goditje potencialisht fituese, një lojtar prek aksidentalisht sipërfaqen e lojës me dorën e tij ose të saj të lirë ose zhvendos tryezën ndërsa topi është në lojë, kundërshtari i tij ose i saj do të shënojë një pikë, pavarësisht nëse është apo jo në gjendje të bëjë një kthim të mirë.

12.1.4 Gjyqtari nuk duhet të japë asnjëherë pikë për arsye që nuk mbështeten nga ligjet, ndoshta sepse ai ose ajo konsideron se një lojtar "meriton" një pikë ose që një tjetër duhet të ndëshkohet për një veprim të padrejtë. Gjyqtari qdohere duhet të jetë në gjendje të justifikojë çdo vendim që ai ose ajo merr duke iu referuar ligjit dhe kjo është arsyeja që ai ose ajo duhet të studiojë me kujdes dhe të kuptojë të gjitha arsyet në të cilat mund të shënohet një pikë.

12.1.5 Disa shkelje të ligjeve ose rregulloreve nuk ndalojnë automatikisht lojën dhe gjyqtari duhet ta bëjë këtë duke thirrur rezultatin. Në disa raste, do të jetë e qartë për lojtarët pse përfundoi relli; aty ku kjo nuk është e qartë gjyqtari ose ndihmësi i gjyqtarit duhet të jetë i gatshëm të shpjegojë arsyen e vendimit të tij ose saj. Ai ose ajo mund të jetë në gjendje ta bëjë këtë me anë të shenjave ose duke përdorur një prej kushteve standarde të shpjegimit (18.4.2).

12.1.6 Një lojtar i cili është në një karrige me rrota për shkak të paaftësisë fizike dhe i cili nuk mban kontaktin e nevojshëm me ulesen ose jastëkun me anën e pasme të njërës prej kofshëve pak para goditjes së topit konsiderohet se po fiton një avantazh të padrejtë dhe kundërshtarit i jepet një pikë.

12.1.7 Nëse një lojtar është në një karrige me rrota për shkak të paaftësisë fizike, ai ose ajo mund të prekë tavolinën vetëm me dorën e tij te reketit për të rivendosur ekuilibrin, vetëm pasi të jetë kryer goditja e topit, me kusht që sipërfaqja e lojës të mos lëvizë. Lojtarit nuk i lejohet të përdorë tabelën si një mbështetje shtesë përpara se të godasë topin. Në mënyrë të ngjashme, lojtari mund të mos përdorë dorën e tij ose të saj të lirë në tavolinë si një mbështetje shtesë, ose të prekë sipërfaqen e lojës në çdo kohë gjatë rellit. Në një ndeshje qiftesh kjo vlen për të dy lojtarët.

### 12.2 Topat e skajeve (cepit)

12.2.1 Është e nevojshme të vendosni nëse një top që prek skaj të tavolinës bën kontakt në ose nën sipërfaqen e lojës, e gjithashtu edhe rrugetimi i topit para dhe pasi të prekë tabelën mund të ndihmojë gjyqtarin ose gjyqtarin ndihmës për të arritur të vendimi i saktë. Nëse topi së pari kalon mbi sipërfaqen e lojës, kthimi është i mirë, por nëse ai preke në ndërkohë që akoma po largohet nga niveli i sipërfaqes së lojës, ai me siguri ka prekur anën e jashtme.

12.2.2 Vështirësia kryesore lind kur një top arrin nga jashtë, dhe mbi nivelin e sipërfaqen e lojës, dhe këtu udhëzuesi më i mirë është drejtimi i topit pas kontaktit me tabelën. Nuk ka udhëzues të pagabueshëm, por nëse, pas prekjes së skajit, topi udhëton lart, është e arsyeshme të supozohet se ai ka prekur sipërfaqen e lojës, por nëse vazhdon poshtë, ka më shumë të ngjarë të ketë prekur anën.

12.2.3 Gjyqtari ndihmës është me shume përgjegjës për vendimet në të cilat topi prek në anën e tabelës më të afërt me të. Nëse ai ose ajo beson se topi preku anën, ai ose ajo duhet të therras

## ITTF HANDBOOK FOR MATCH OFFICIALS 2019

"anash", dhe gjyqtari duhet t'i japë një pikë kundërshtarit të goditesit të fundit. Vetëm gjyqtari mund të vendosë për topat në skaj dhe anash në pjesën e tavolines afër me të.

### 12.3 Dyshimi

12.3.1 Një gjyqtar i cili është i sigurt se ai ka marrë një vendim të saktë, nuk duhet ta ndryshojë atë thjesht sepse lojtarët mendojnë se ai është i gabuar, mirpo ai duhet të paraqitet me përgjegjësi nëse insiston në mbajtjen e atij vendimi me të cilin të dy lojtarët ose çiftet nuk pajtohen fare. Ekziston gjithashtu një rrezik që lojtari që ka përfituar nga vendimi mund të dështojë qëllimisht të bëjë një shërbim të mirë ose kthim, dhe kjo do të zvogëlojë autoritetin e gjyqtarit.

12.3.2 Një vendim nuk duhet të rishqyrtohet vetëm me kërkesën e lojtarit i cili do të përfitonte nga një ndryshim, edhe nëse kundërshtari i tij ose saj nuk ofron asnjë kundërshtim, e gjithashtu edhe një kërkesë për rishqyrtim duhet të injorohet pasi të ketë filluar një relli tjetër. Përjashtimisht, kur të dy lojtarët ose çiftet janë të sigurt se një vendim është i gabuar dhe gjyqtari mund të pranojë që ai mund të ketë gabuar, do të ishte më mirë nëse ai do të pranonte korigjimin.

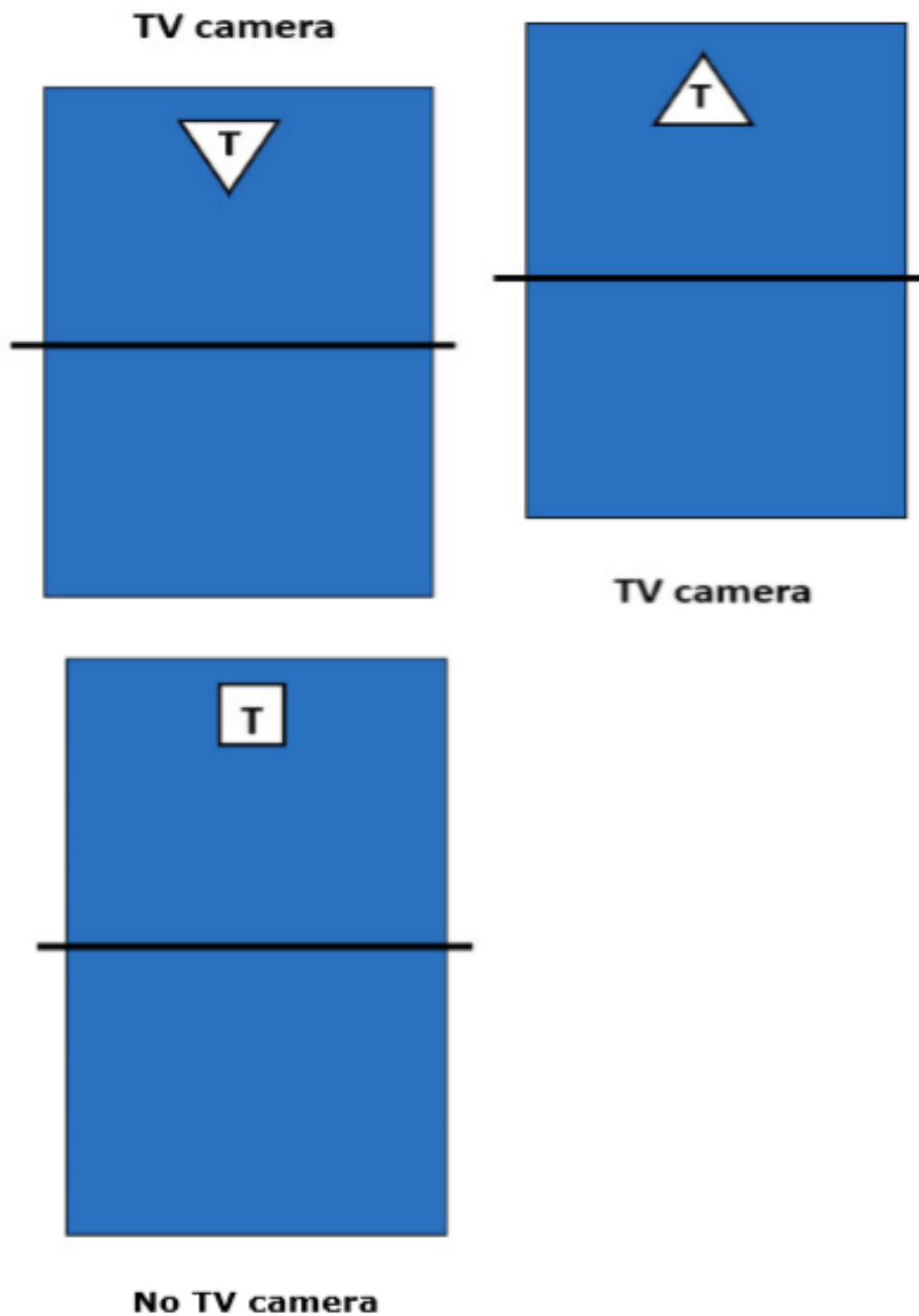
12.3.3 Kur ekziston një dyshim i vërtetë në mendjen e gjyqtarit, ai ose ajo duhet t'i japë perpaesin e dyshimit ndaj lojtarit që mund të ketë kryer një vepër, me kusht që ai ose ajo të jetë i sigurt se ai kundërshtar nuk është demtuar negativisht. Nëse, sidoqoftë, ekziston rreziku që vëmendja e një lojtari të jetë shpërqendruar gjatë lojës, sepse ai ose ajo gjithashtu dyshojnë se kundërshtari i tij ose saj ka shkelur një ligj ose rregullorë, por nuk është penalizuar, relli duhet të shpallet let.

## 13 VAZHDIMESIA E LOJES

### 13.1 Pushimi (time out)

13.1.1 Përveç periudhave të pushimit sipas rregullave në mes të seteve, secili lojtar ose çift, kapiten ose këshilltari i tyre në emër të tyre, ka të drejtë për një periudhë pushimi (time out) deri në 1 minutë gjatë një ndeshje individuale. Bërja e shenjes T me duar tregon kërkesën, e cila mund të bëhet vetëm midis rrethit pas fillimit të lojës. Në rast se ka të ngjarë që një lojtar të kërkojë një pushim të lejuar (time out), dhe lojtari tjetër gjithashtu kërkon një pushim para se loja të ketë filluar përsëri, kjo është e lejuar. Synimi i rregullit është që kërkesat për një pushim mund të bëhen në periudhën midis rrethit të njëpasnjëshëm gjatë asaj loje.

13.1.2 Me pranimin e kërkesës, gjyqtari duhet të ndepreje lojën dhe të mbajë një karton të bardhë, duke thirrur "time out" dhe duke ngritur dorën mbi kokë, në anën e lojtarit ose çiftit që bën kërkesën. Ndihmësi i gjyqtarit duhet të vendosë një tabelë speciale (ose karton të bardhë) në fushelojën e lojtarit ose çiftit që ka bërë kërkesën, afërsisht 15 cm nga fundi i tabelës dhe në vijën e qendrës, ose sipas referencës së arbitrit gjatë brifingut. Pasi të vendoset tabela speciale (ose kartoni i bardhë) dhe para se ai të hiqet nga tavolina, gjyqtari ndihmës duhet të qëndrojë përkrah tavolines së lojtarit që ka kërkuar time out. Loja duhet rinisur kur ky lojtar ose çift është gati të bëjë këtë, ose në fund të 1 minute, cilado qoftë që është më shpejt. Shenja speciale (ose kartoni i bardhë) duhet të hiqet nga tabela dhe një karton i bardhë duhet të vendoset në treguesin e rezultatit, ngjitur me rezultatin e lojtarit ose çiftit që ka kërkuar pushimin (time out). Nëse gjyqtari gjatë një ndeshjeje është pa asistent, ai ose ajo duhet të tregojë kartonin e bardhë, dhe nëse mund të bëhet me lehtësi, ta vendosë në tavolinë një shenjë speciale (ose karton të bardhë) në gjysëm-fushën e lojtarit ose çiftit që ka bërë kërkesën për time out.



13.1.3 Nëse kapiteni ose këshilltari dhe lojtari ose çifti nuk pajtohen nëse do të merret time out, kapiteni ka vendimin përfundimtar në një ndeshje ekipore, ndersa lojtari ose çifti në një ndeshje individuale.

13.1.4 Nëse të dy lojtarët ose çiftet kërkojnë time out në të njëjtën kohë, koha e lejuar është njejte deri në 1 minutë, por ata mund te mos kthehen më herët, përveç nëse të dy lojtarët ose çiftet janë

## ITTF HANDBOOK FOR MATCH OFFICIALS 2019

gati për të rifilluar. Asnjë lojtar ose çift nuk ka me të drejtë në një tjetër time out në atë ndeshje individuale.

### 13.2 Humbja e kohës

13.2.1 Kërkesa është që loja të jetë e vazhdueshme gjatë gjithë ndeshjes, përveç intervaleve të autorizuara, por nëse, për shembull topi shkon jashtë hapësirës së lojës, është e qartë se loja nuk mund të vazhdojë derisa të kthehet. Synimi i rregullores është të parandalojë humbjen e kohës se duhur qelimisht me paramendim, si për shembull, kërcim i përsëritur i topit, pauza të gjata para se të shërbehet dhe diskutime të zgjatura me partnerin në qifte, dhe e cila duhet të dekurajohet.

13.2.2 Lojtarët mund të ushtrojnë deri në 2 minuta në fillim të ndeshjes, por posa të kenë mbaruar, ata duhet të fillojnë të luajnë, edhe nëse periudha e ushtrimit ka zgjatur më pak se 2 minuta.

### 13.3 Fshirja me peshqir

13.3.1 Është theshtë detyrë e gjyqtarit që të sigurojë që çdo ndërprerje të jetë aq e shkurtër sa është e mundur dhe që lojtarët të mos përfitojnë nga asnjë lëshim për të fituar periudha shtesë pushimi ose të prishin ritmin e lojës së kundërshtarit. Ritmi i pingpongut modern, veçanërisht kur luhet në kushte të ngrohta, kërkon pushime të domosdoshme të momentit për fshirje me peshqir, por pushimet e tilla duhet të kufizohen në faza të specifikuara të lojës.

13.3.2 Lojtarët kanë të drejtë të bëjnë pushime të shkurtra për fshirje me peshqirë pas çdo 6 pikëve të arritura nga fillimi i një loje dhe në ndryshimin e aneve në ndeshjen e fundit të mundshme të një ndeshjeje. Në ndeshjet spektakulare të lojtareve mund të paraqiten probleme të veçanta, veçanërisht në kushte të nxehta, dhe në këto raste gjyqtari mund t'u lejojë atyre pushime të shkurtra për fshirje me peshqir në mes të secilit relli.

13.3.3 Qëllimi i kufizimit të fshirjes me peshqirë është parandalimi që ajo të përdoret si një taktikë e vonesës së lojes, ose të fitohet kohë shtesë pushimi ose të prishe ritmin e lojës së kundërshtarit. Nuk ka asnjë arsye pse lojtarët nuk mund të fshihen me peshqir në raste të cilat nuk ndërpresin më tej vazhdimësinë e lojës, të tilla si p.sh kur topi merret jashtë hapësirës së lojës, por duhet pasur kujdes që lojtarët të mos shkaktojnë me qëllim ndërprerje të tilla.

### 13.4 Pajisjet e dëmtuara

13.4.1 Një arsye tjetër e mundshme për një ndërprerje të lojës është dëmtimi i pajisjeve të lojes. Asnjë ndërprerje nuk mund të lejohet që një lojtar të shkojë të marrë një reket të ri nëse reketi që ai po përdor është i dëmtuar, sepse nga ai kërkohet të jetë në gjendje të zëvendësojë atë vetëm në hapësirën e lojës. Nëse ai ose ajo nuk është në gjendje të zëvendësojë menjëherë reketin, duhet të njoftohet arbitri.

13.4.2 Zëvendësimi i një topi të dëmtuar nuk duhet të lejohet të mbajë lojën e ndërprerë në mënyrë të padrejtë, por lojtarëve duhet të lejohen disa goditje praktike me topin e ri para se të rifillojë loja.

13.4.3 Mosfunksionimi i ndriqimit si duhet ose ndonjë shqetësim tjetër serioz në hapësirën e lojës, që mund të shkaktojë vonesë duhet t'i raportohet menjëherë arbitrit, i cili mund ta transferojë ndeshjen në një tavolinë tjetër nëse ajo është e disponueshme.



## ITTF HANDBOOK FOR MATCH OFFICIALS 2019

### 13.5 Lëndimet

13.5.1 Nëse, për shkak të aksidentit ose sëmundjes, një lojtar nuk është në gjendje të vazhdojë lojen gjyqtari duhet të raportojë menjëherë tek arbitri. Arbitri mund të autorizojë një pezullim urgjent të lojës që lojtari të marrë trajtim ose të shërohet duke pushuar, me kusht që ai ose ajo të jetë i bindur që pushimi nga vazhdimësia e lojes, nuk do të ndikojë padrejtësisht te kundërshtari dhe që lojtari do të jetë në gjendje të rifillojë lojën brenda një kohë të arsyeshme. Kohëmatësi duhet ta mate Kohen e pezullimit, nga koha kur arbitri është thirrur, e jo nga koha kur ai ose ajo arrin në hapesiren e lojës.

13.5.2 Asnjë interval nuk mund të lejohet kur paaftësia është për shkak të sëmundjes ose papregaditjes që janë te pranishme ose që priteshin në fillim të ndeshjes, ose për efekte të tilla si rraskapitja që rrjedhin nga mënyra në të cilën ka vazhduar loja. Nëse jepet një pushim, duhet të jetë sa më i shkurtër që të jetë e mundur dhe jo më shumë se 10 minuta, por nëse dikush në hapesiren e lojës është duke gjakderdhur, loja nuk duhet të rifillohet derisa të jenë hequr të gjitha gjurmët e gjakut nga hapesira e lojes

13.5.3 Pasi një lojtarit t'i jepet një interval për shërimin nga dëmtimi, normalisht atij ose asaj nuk do ti lejohet të ketë interval të mëtejshëm gjatë asaj ndeshje. Përrjashtimisht, kur intervali i parë ishte shumë i shkurtër, një interval tjetër i shkurtër mund të lejohet për trajtim me kusht që nuk ka të ngjarë të jetë paragjykes për kundërshtarin dhe se periudha totale për të cilën ndeshja është pezulluar gjatë ndeshjes nuk kalon 10 minuta.

13.5.4 Nëse një lojtar me aftësi të kufizuara nuk është në gjendje të luajë përkohësisht për shkak të natyrës së aftësisë së kufizuar ose gjendjes së tij / saj, arbitri mundet që, pasi të këshillohet me një pergjegjes mjekësor ose doktor në gare, të lejojë një kohë për trajtim mjekësor me koezgjatje të shkurtër, por në asnjë rrethanë më shumë se 10 minuta.

### 13.6 Lënia e hapësirës së lojës

13.6.1 Lojtarët normalisht duhet të qëndrojnë në ose afër hapesires së lojës gjatë një ndeshje individuale, përveç me lejen e arbitrit; gjatë periudhave ndërmjet seteve dhe pushimeve të rregullta (time out) ata duhet të qëndrojnë brenda 3 metrave nga hapesira e lojës nën mbikëqyrjen e gjyqtarit.

### 13.7 Periudhat e pushimit

13.7.1 Lojtarët nuk duhet të lejohen të zgjasin pushimin midis seteve dhe duhet të thirren nëse nuk janë kthyer në kohën e duhur. Secili pushim është i kufizuar në 1 minutë dhe nëse lojtarët nuk e shfrytëzojnë gjithë kohën në dispozicion të tyre të një pushimi, ata nuk mund të kërkojnë kohë shtesë si kompenzim në pushimin tjetër. Nuk është e nevojshme që lojtarët ose çiftet të bien dakord për të marrë një periudhë pushimi, ajo duhet të lejohet nëse ndonjëri prej lojtarve dëshiron të marrë një të tillë.

## 14 RADHA E SHERBIMIT , PRANIMIT DHE ANA

### 14.1 Zgjedhja

14.1.1 Në fillim të një ndeshje, zgjedhja e shërbimit, pranimit dhe anes vendoset me short, zakonisht duke hedhur një monedhë ose toss që ka dy anë të ndryshme. Lojtari që fiton të drejtën për të zgjedhur së pari mund të vendosë të shërbejë ose të pranojë së pari ose të fillojë të luajë në një ane të veçantë të tavolines. Nëse ai ose ajo vendos të shërbejë ose të pranojë së pari, kundërshtari i tij

## ITTF HANDBOOK FOR MATCH OFFICIALS 2019

ose i saj ka të drejtë të zgjedhë anen dhe anasjelltas, ashtu që të dy lojtarët të kenë për të bërë një zgjedhje.

14.1.2 Në secilën ndeshje në qifte, çifti për shkak të shërbimit së pari mund të zgjedhin se cili prej tyre do të shërbejë i pari dhe pastaj çifti kundërshtar duhet të vendosë se cili prej tyre do të pranojë i pari. Në setet pasuese, radha goditëse është përcaktuar nga kjo rradhë fillestare, i cila kthehet në të kundërtën pas çdo seti. Kur njeri prej çiftit i pari shënon 5 pikë në setin e fundit të mundshëm të një ndeshje, çifti pranues duhet të ndryshojë radhën e tyre të pranimit.

14.1.3 Në një ndeshje çift midis  $A=B$  dhe  $X=Y$ , dy radhet e mundshme të goditjes janë  $A=X=B=Y=A$  dhe  $A=Y=B=X=A$ , por sekuenca mund të fillojë me cilindo lojtar, në varësi të zgjedhjeve të bëra në fillim të çdo lojë. Gjyqtari duhet të shënojë radhën e goditjes në fillim të ndeshjes dhe të shërbyesit të parë në çdo ndeshje, në mënyrë që çdo gabim të mund të korrigjohet duke iu referuar pikës së duhur fillestare. Midis seteve, është mirë të pritët derisa të dy çiftet të jenë rikthyer në tavoline, para se të pyesni se cili lojtar do të shërbejë.

14.1.4 Kur një çift përbëhet nga dy lojtarë që janë në karrige me rrota për shkak të një paaftësie fizike, shërbyesi së pari bën një shërbim dhe pranuesi bën një kthim, por pas kësaj secili lojtar i çiftit me aftësi të kufizuara mund të bëjë kthimin. Sidoqoftë, nëse ndonjë pjesë e karrigeve me rrota të një lojtari zgjatet përtej zgjerimit imagjinar të vijës qendrore të tavolinës, gjyqtari do t'i japë një pikë palës kundërshtarë. Kjo gjithashtu vlen kur një çift "I përzier" (njëri lojtar qëndron në këmbë dhe njëri në karrige me rrota) janë duke luajtur së bashku. Secili lojtar mund të kthejë topin (pas shërbimit fillestar dhe kthimit), por secili lojtar duhet të mbetet në gjysmën e tij ose të saj të fusheloes. Asnjë pjesë e karriges me rrota e lojtarit nuk mund të kalojë shtrirjen imagjinare të vijës qendrore të tavolines e gjithashtu edhe lojtari që qëndron në këmbë nuk mund të shkele me këmbë mbi këtë linjë.

### 14.2 Gabimet

14.2.1 Korrigjimi i gabimeve në renditjen apo përfundimin e radhës së goditjes bazohet në dy parime. Së pari, posa të zbulohet gabimi loja duhet ndalur dhe riniset me radhën e duhur ose anen; së dyti, çdo pikë që është shënuar derisa është verejtur gabimi, vazhdon të llogaritet. Nëse vërehet një gabim gjatë një relli, gjyqtari duhet të deklarojë menjëherë një let, dhe të mos presë derisa topi të dalë jashtë loje.

14.2.2 Rezultati që është arritur zakonisht përcakton se kush duhet të jetë duke shërbyer dhe duke pranuar, por nëse te loja në qifte, çifti që duhet të kishte shërbyer i pari në lojë nuk e ka bërë këtë, gjyqtari nuk mund ta dijë se cili prej tyre ka shërbyer i pari. Nëse kjo ndodh, ai duhet t'i pyesë ata menjëherë se kush ka qenë shërbyesi i tyre i parë, dhe kështu ai mund të llogarisë radhën në të cilin loja do të rifillojë.

## SISTEMI I EKSPEDITIV (I PERSHPEJTUAR)

### 15.1 Parimi

15.1.1 Sistemi i pershpejtuar, është metoda e parashikuar nga ligjet për të parandaluar lojëra padrejtësisht të gjata, të cilat mund të vijnë nga loja negative (ngadalshme) nga të dy lojtarët ose çiftet. Në qoftë se nuk janë shënuar 18 pikë në total, ai futet automatikisht pas 10 minutash loje në një set ose në çdo kohë më parë me kërkesën e të dy lojtarëve ose çifteve.

## ITTF HANDBOOK FOR MATCH OFFICIALS 2019

15.1.2 Sipas sistemit të përshpejtuar, lojtari ose çifti që shërben ka 13 goditje, përfshirë goditjen e shërbimit në të cilën mund të fitojë pikë. Nëse lojtari pranues ose çifti sigurojnë 13 kthime të mira, lojtari pranues ose çifti fiton pikë. Seti fitohet, si në lojë normale, nga lojtari ose çifti që ka shënuar 11 pikë ose, nëse rezultati arrin 10-10, nga lojtari ose çifti që së pari arrin një epërsi prej 2 pikësh.

15.1.3 Radha e shërbimit gjatë çdo seti është e njëjtë me një lojë normale, por shërbimi ndryshon pas çdo pike në vend se pas çdo 2 pikëve. Në fillimin e secilit set, shërbyesi i parë, dhe në qifte pranuesi i parë, përcaktohet me radhën e vendosur në fillim të ndeshjes, edhe pse të njëjtët lojtarë mund të kenë qenë duke shërbyer dhe pranuar në përfundim të setit së mëparshëm.

### 15.2 Procedura

15.2.1 Kur të arrihet afati, përveç nëse janë shënuar 18 pikë, mbajtësi i kohës duhet të thërrasë me zë të lartë "Koha". Gjyqtari duhet të deklarojë një let nëse është e nevojshme dhe t'u tregojë lojtarëve që pjesa tjetër e ndeshjes do të zhvillohet nën sistemin e përshpejtimit. Nëse topi është në lojë kur të arrihet afati kohor, shërbyesi tjetër është lojtari që shërbeu për atë rell; nëse topi nuk është në lojë, shërbyesi i radhës është lojtari që ka pranuar në rellin paraprak.

15.2.2 Pas kësaj, në secilën rell, numeruesi i goditjeve duhet të thërrasë me zë të lartë goditjet e kthimit të lojtarit ose çiftit pranues, përfshirë kthimin e shërbimit, nga "një" deri në "trembëdhjetë". Thirrja duhet të bëhet menjëherë pasi pranuesi të ketë goditur topin dhe të mos vonohet derisa kthimi të gjykohet si kthim i mirë ose topi të ketë dalë jashtë loje. Nëse kthimi i 13-të është i mirë, gjyqtari duhet të thërrasë "stop" dhe t'i japë një pikë pranuesit.

## 16 KESHILLIMI I LOJTARVE

16.1 Lojtarët mund të marrin këshilla në çdo kohë, përveç gjatë rellit me kusht që vazhdimësia e lojës të mos ndikohet. Përderisa nuk ka ndonjë rregullore specifike në lidhje me këshillat midis përfundimit të nxemjes dhe fillimit të ndeshjes, kjo duhet të dekurajohet në mënyrë aktive pasi kjo do të vonojë fillimin e ndeshjes.

16.2 Në një ndeshje ekipore, ai ose ajo mund të marrë këshilla nga kushdo që është i autorizuar të jetë në hapësirën e lojës, por në një ndeshje individuale, ai ose ajo mund të marrë këshilla nga vetëm një person, i cili duhet të emërohet të gjyqtari para ndeshjes. Kur një çift përbëhet nga lojtarë prej Asociacioneve të ndryshme, secili lojtar mund të emërojë një këshilltar. Këta këshilltarë do të trajtohen si një njësi e vetme me qëllim të rregulloreve për këshillav. Një paralajmërim i vetëm vlen për të dy, dhe nëse cilado nga palët jep këshilla të paligjshme pasi të jan paralajmëruar, të dy duhet të dërgohen larg hapësirës së lojës.

16.3 Kur dikush përpiket të japë këshilla të paligjshme, gjyqtari duhet së pari ta paralajmërojë atë duke mbajtur një karton të verdhë në mënyrë që të jetë qartë i dukshëm për të gjithë të qe kane të bëjnë me të, por nuk ka nevojë që ai ose ajo të lërë karrigen e tij ose të saj për ta bërë këtë. Në një ndeshje ekipore, një paralajmërim i tillë vlen për të gjithë në "stolin e ekipit". Nëse në atë ndeshje ekipore dikush përsëri jep këshilla në mënyrë të paligjshme, gjyqtari duhet të mbajë një karton të kuq dhe ta dërgojë atë person larg zonës së lojës. Një këshilltar tjetër nuk mund të zëvendësojë një këshilltar që është dërguar larg zonës së lojës për të dhënë këshilla në mënyrë të paligjshme.

16.4 Një këshilltar i larguar duhet të shkojë aq larg sa të sigurojë që ai ose ajo nuk mund të ndikojë në lojë. Në një ngjarje individuale, ai ose ajo mund të mos kthehet derisa të përfundojë ndeshja; në një ndeshje ekipore, ai ose ajo mund të mos kthehet deri në fund të ndeshjes së ekipit, përveç nëse

## ITTF HANDBOOK FOR MATCH OFFICIALS 2019

ai duhet të luaj, kur ai ose ajo mund të kthehen vetëm për kohëzgjatjen e ndeshjes së tij individuale. Nëse ai ose ajo refuzon të largohet, jep këshilla nga vendet e spektatoreve, ose kthehet para se ai ose ajo të ketë të drejtë ta bëjë atë që gjyqtari duhet të pezullojë lojën dhe t'i raportojë arbitrit.

16.5 Rregulloret e "sjelljes" përfshijnë mundësinë për përdorimin e sistemit të pikave të ndëshkimit për të kontrolluar këshillat e dhëna në mënyrë të paligjshme, por aplikimi i tij duhet të kufizohet në situata kur është e qartë se është lojtari që po kërkon këshilla. Do të ishte e padrejtë të penalizoni një lojtar për thjesht marrjen e këshillave që ai ose ajo nuk ka kërkuar dhe mund të mos dëshirojë dhe në shumicën e rasteve është më mirë të merreni direkt me këshilltarin e paligjshëm.

16.6 Ndhimësi i gjyqtarit shpesh mund të jetë në një pozitë më të mirë sesa gjyqtarii për të parë që këshillat janë dhënë në mënyrë të paligjshme gjatë lojës. Nëse këshillat jepen në mënyrë të paligjshme, ndihmësi i gjyqtarit duhet menjëherë ta tërheqë vëmendjen e gjyqtarit, duke ndërprerë lojën nëse është e nevojshme duke thirrur "stop" dhe duke ngritur dorën e tij ose saj. Gjyqtari duhet të ndër marrë veprimin e duhur.

## 17 SJELLJET

### 17.1 Përgjegjësia e Gjyqtareve

17.1.1 Sjelljet e pahijshme ose fyese nuk janë të zakonshme në pingpong dhe zakonisht janë të kufizuara të një pakicë e vogël lojtarësh dhe trajnerësh, por efektet e tyre mund të jenë shumë të dëmshme dhe shpesh është e vështirë të kontrollohen. Për shkak se sjellja e keqe mund të marrë shumë forma, është jopraktike të përcaktohen rregulla të sakta ku përcaktimi dhe aplikimi i standardeve të pranueshme të sjelljes është më shumë çështje gjykimi dhe sensi i përbashkët sesa vendim faktik.

17.1.2 Gjyqtari duhet të jetë i gatshëm t'i përgjigjet menjëherë çdo shenje që sjellja e keqe nga një lojtar ose trajner ka të ngjarë të jetë e jo fer për një kundërshtar, të ofendojë spektatorët ose të sjellë diskreditim ndaj sportit. Nëse ai ose ajo toleron gabimet e hershme në sjellje të mire të lojtareve, sado të parëndësishme, pa as një shikim jopranues, ai ose ajo do ta ketë shumë më të vështirë të imponojë disiplinën e duhur në këto gabime më vonë kur ato bëhen më të vazhdueshme ose me serioze.

17.1.3 Megjithatë, gjyqtari duhet të shmangë reagimin e tepërt ndaj rasteve të sjelljes se pahijshme jo të qëllimshme të rendesise se vogel, sepse kjo mund të çojë në pakënaqësi dhe antipati që do të dëmtojnë autoritetin e tij ose saj. Kur ai ose ajo ndër merr veprime, ai ose ajo gjithmonë duhet të përpiqet ta bëjë këtë në një mënyrë që nuk e përkeqëson situatën, qoftë duke tërhequr vëmendjen padrejtesisht për një incident që mund të mos jetë vërejtur përgjithësisht ose duke u paraqitur të viktimizojë një lojtar ose trajner.

17.1.4 Një shembull i sjelljes, i cili mund të justifikojë veprimin nga ana e gjyqtarit, është duke bër titur gjatë lojës, nga bezdia ose ngazellimi, por në vendosjen se si të reagon gjyqtari duhet të marrë parasysh mjedisin në të cilin ndodh ai veprim. Nëse niveli i përgjithshëm i zhurmës është aq i lartë sa bërtitja e lojtarit vështirë se vërehet, është më e arsyeshme të mos ndalohej loja por të pritët deri në fund të rrellit dhe pastaj të flas me lojtarin ofendues.

17.1.5 Një shembull tjetër i sjelljes së keqe është mosrespektimi i ashpër i zyrtarëve të ndeshjes nga lojtarët ose trajnerët, zakonisht për të demonstruar mosmarrëveshje me një vendim. Kjo mund të marrë formën e protestës së vazhdueshme, ndryshimit të numratoreve të rezultatit ose madje edhe kërcënimeve ndaj zyrtarëve. Sjellja e tillë nuk perkon me prezantimin e sportit dhe nga autoriteti i zyrtarëve të ndeshjes, dhe kjo sjellje duhet asesi të mos pranohet dhe të rezistohet fort.

## ITTF HANDBOOK FOR MATCH OFFICIALS 2019

17.1.6 Kur ndodh sjellja e keqe, gjyqtari duhet të vendosë nëse vepra është aq e rëndë sa ai ose ajo duhet të pezullojë lojën dhe të raportojë menjëherë te arbitri. Megjithëse kjo mundësi është gjithmonë e disponueshme dhe duhet të përdoret kur është e përshtatshme, ajo rrallë duhet të jetë e nevojshme në rastin e parë dhe në shumicën e rasteve veprimi fillestar duhet të jetë për t'i dhënë shkelësit një paralajmërim (verejtje).

17.1.7 Gjyqtari Ndhmës shpesh mund të jetë në një pozitë më të mirë se gjyqtari për të parë sjellje të pahijshme. Nëse kjo ndodh, gjyqtari ndihmës duhet menjëherë ta tërheqë vëmendjen e gjyqtarit, duke ndërprerë lojën nëse është e nevojshme duke thirrur "stop" dhe duke ngritur dorën e tij ose saj. Gjyqtari duhet të ndërmarrë veprimin e duhur.

### 17.2 Paralajmërimi

17.2.1 Në qoftë se incidenti nuk është aq serioz, jofer ose i kundërshtueshëm, ku veprimi zyrtar nuk mund të shmanget, atëherë nje verejtje e thjeshte e paralajmërimin informal ose edhe një sinjal paralajmëruar duhet të jetë i mjaftueshëm për ta bërë shkelësin me dije se një sjellje e tillë është e papranueshme. Kjo duhet të bëhet pa ndërprerë lojën, kurdo që është e mundur, duke përfituar nga pushimet tjera normale siç është fundi i rrellit ose fundi i setit.

17.2.2 Megjithëkëtë, kur gjyqtari beson se një kundërshtar mund të ketë qenë i ofenduar negativisht ose se sjellja ka të ngjarë të ofendojë spektatorët ose përndryshe të jetë i dëmshëm për sportin, ai duhet të deklarojë menjëherë një let dhe të paralajmërojë zyrtarisht shkelësin, duke mbajtur një karton të verdhë të ngritur me dore, dhe që sjellja e keqe e mëtutjeshme do të pasojë me dënim.

17.2.3 Kur është dhënë një paralajmërim zyrtar, një karton i verdhë duhet të vendoset te treguesit rezultatit, pranë rezultatit të lojtarit që është paralajmëruar. Në mënyrë të ngjashme, nëse një lojtar ka pasur një pikë denimi të dhënë ndaj tij, një karton i verdhë dhe i kuq duhet të vendosen pranë treguesit të rezultatit, nëse hapësira lejon. Nëse të dy zyrtaret e ndeshjes përdorin tregues të rezultatit, kartonat duhet të vendosen në të dy treguesit e gjyqtareve. Këto paralajmërimet zbatohen për pjesën e mbetur të ndeshjes individuale, ose në një gare ekipore, pjesën e mbetur të ndeshjes së ekipit, dhe veprimet e pahijshme në vazhdim të asaj ndeshje do të pasojnë me pikë dënimi.

17.2.4 Duhet mbajtur mend se, pasi të jetë dhënë një paralajmërim zyrtar, veprimet e pahijshme pasuese duhet të ndëshkohen automatikisht me dhënien e pikëve. Gjyqtari nuk duhet të ketë frikë ta përdorë këtë procedurë kur është i justifikuar, por nëse një verejtje zyrtare jepet shumë lehtë, ai mund të vjen në atë pozicion që duhet të penalizojë një lojtar në një fazë kritike të një ndeshje për ndonjë shkelje që për shumë njerëz, mund të duket e parëndësishme.

### 17.3 Dënimet

17.3.1 Nëse një lojtar i cili është paralajmëruar zyrtarisht kryen një shkelje të mëtejshme në të njëjtën ndeshje, gjyqtari duhet të akordojë 1 pikë denimi ndaj kundërshtarit të tij ose saj dhe për një shkelje të tretë ai ose ajo duhet të japë 2 pikë denimi, çdo herë duke mbajtur një karton të verdhë dhe një karton të kuq së bashku për të treguar veprimin që ai ose ajo ka ndërmarrë. Nëse sjellja e keqe e lojtarit vazhdon pasi gjyqtaritë ketë shqiptuar këto dënime, ai duhet të pezullojë lojën menjëherë dhe t'i raportojë arbitrit.

17.3.2 Kur gjyqtari jep një pikë denimit, arbitri duhet të njoftohet sa më shpejt që të jetë e mundur, por pa e vonuar lojën, krejt kjo me qëllim që t'i mundësojë arbitrit, nëse dëshiron, të vijë në hapësirën e lojës, në mënyrë që ai të jetë i gatshëm dhe në dispozicion për mundësinë e ndonjë telashje të mëtejshme gjatë asaj ndeshje. Nëse arbitri ose zëvendësi i tij nuk janë në gjendje të

## ITTF HANDBOOK FOR MATCH OFFICIALS 2019

shohin shfaqjen e kartonave, mund të jetë e mundur të përdoret një sinjal tjetër i paracaktuar ose të dërgohet një emisar.

17.3.3 Piket e denimit ndonjëherë mund të jepen pasi të ketë mbaruar një set, ose 2 pikë denimi mund të jepen ndaj një lojtari kur kundërshtarit të tij i duhet vetëm 1 pikë për të fituar setin. Nëse ndeshja nuk ka përfunduar, njera pikë "e papërdorur" transferohet në setin tjetër të asaj ndeshje individuale, në mënyrë që të fillojë në rezultatin 0-1 ose 0-2 në favor të kundërshtarit të shkelësit (por, nëse ndeshja ka mbaruar, ato duhen injoruar). Në këtë rast, sherbyesi është ai që duhet të ketë shërbyer në atë rezultat sipas sekuencës së vendosur në fillim të ndeshjes.

17.3.4 Në një ndeshje ekipore, paralajmërimet dhe piket e denimit barten në ndeshjet e mëvonshme individuale. Një qift vlerësohet se ka pësuar paralajmërimet më të larta ose pike te denimit të bëra nga secili prej lojtarëve; kështu nëse njëri është paralajmëruar në një ndeshje të mëparshme dhe tjetri ka pësuar 1 pikë denimi, një veprim i pahijshëm i bere nga secili prej tyre në ndeshjen në qift do të pasonte me 2 pikë denimi. Një paralajmërim ose pike denimi gjatë një ndeshje ne qift zbatohet vetem per lojtaret e qiftit gjatë asaj ndeshje, por vetëm lojtari fajtor do ta bartë atë në një ndeshje të mëvonshme individuale. Shembujt e mëposhtëm ilustrjnë këtë pikë: Në një ndeshje ekipore me 4 ndeshje individuale dhe 1 ndeshje ne qift, lojtarët A&B behen qift për të luajtur ndeshjen në qift. Në ndeshjet e tyre të para individuale në këtë ndeshje ekipore, A u paralajmërua dhe B shkaktoi një pike denimi. Në setin e dytë të ndeshjes ne qift, A me qëllim thyen topin duke e shkelur ate, gjyqtari jep 2 pikë denimi kundër A / B. Në ndeshjet e tyre të ardhshme individuale, secili lojtar mbart përpara një karton të verdhë dhe të kuq - d.m.th secili prej tyre ka 2 veprime të sjelljes së keqe. Të dy lojtarët e çiftit (A dhe B) kan bere sjellje te pahijshme menjëherë pas humbjes së nje seti (njëri lojtar e hedh reketin, i dyti bërtet fjalë të këqija), karton të verdhe lojtarit A dhe të verdhë e të kuq për lojtarin B. Kjo nuk ka ndryshim nëse sjellja e leqe është në të njëjtin moment apo pak më vonë. Një paralajmërim ose dënim i bërë ndaj secilit lojtar te qiftit do të zbatohet vetem për këtë qift. Në ndeshjen tjetër individuale të kësaj ndeshjeje ekipore çdo lojtar fillon me karton të verdhë. Ndeshja tjetër e asaj ndeshje individuale fillon me rezultatin 0-1 ose 1-0 në favor të kundërshtarit të shkelësit. Kartonat mbarten, por pikat e penalltisë jo.

17.3.5 Në një ndeshje ekipore, është e nevojshme të regjistrohen paralajmërimet dhe penalltitë në mënyrë që ato të transferohen në ndeshjet e mëvonshme, por këshillohet që ta bëni këtë edhe në ndeshje individuale. Kjo do të lejojë që arbitri të marrë parasysh sjelljen e keqe të vazhdueshme kur të vendosë, për shembull, nëse do të skualifikojë një lojtar. Kjo evidence mund të jetë një shënim në fletën e rezultatit, duke deklaruar se kush ishte paralajmëruar ose penalizuar dhe në cilën fazë të ndeshjes, me një përshkrim të shkurtër të sjelljen e keqe. Ky regjistrim i paralajmërimeve duhet të zbatohet edhe për trajnerë për arsye të ngjashme.

17.3.6 Është qartësisht e pa praktikueshme dhënia e pikave të denimit kundër një trajneri dhe do të ishte e padrejtë t'i jepni ato kundër një lojtari në emër të të cilit ai ose ajo mund të protestojë. Nëse, pas një paralajmërimi zyrtar, një trajner vazhdon të sillet keq atij ose asaj duhet t'i tregohet kartoni i kuq dhe të dërgohet larg hapësirës së lojës deri në fund të ndeshjes, ose në një ndeshje ekipore, të ndeshjes së ekipit; kur ndërmerret ky veprim, incidenti duhet t'i raportohet arbitrit.

### 17.4 Përgjegjësia e Arbitrit

17.4.1 Arbitri mund të skualifikojë një lojtar nga një ndeshje, një event ose një kompeticion te tërë, në varësi të peshës së veprës se pahijshme. Kjo është çështje e gjykimit te tij ose të saj, por, kur një lojtar raportohet për vazhdimin e sjelljeve te keqija edhe pas dhënies së 2 pikëve të denimit, arbitri

## ITTF HANDBOOK FOR MATCH OFFICIALS 2019

normalisht do ta skualifikon atë, duke mbajtur një karton të kuq te ngritur ne dore. Në raste shumë të rënda, ai ose ajo do të bëjë një raport zyrtar pranë Asociacionit Ame të lojtarit.

17.4.2 Zakonisht, arbitri mëson për raste të sjelljes së keqe nga gjyqtari, por ai ose ajo nganjëherë mund të jetë në gjendje t'i shohë ato dhe të ndërmarrë veprime para se gjyqtari të kërkojë vëmendjen e tij. Ai ose ajo gjithashtu mund ti parashohin probleme e mundshme, për shembull, duke parë të paktën një pjesë të ndonjë ndeshje që përfshin një lojtar i cili më parë ishte paralajmëruar ose penalizuar për sjellje të keqe, për t'u siguruar që sjellja e tillë nuk është duke vazhduar.

17.4.3 Edhe kur nuk ka pasur ndonjë incident të mëparshëm, mund të duket qartë nga reagimi i spektatorëve që një ose më shumë prej lojtarëve në një ndeshje janë duke u sjellur keq. Duke parë ndeshjen, arbitri mund të konstatojë se gjyqtari nuk është duke e kontrolluar lojës si duhet dhe në këtë situatë ai ose ajo duhet të ndërmarrë veprime me iniciativën e tij ose të saj, qoftë duke i thënë gjyqtarit se çfarë duhet të bëjë ai ose ajo ose duke u marrë direkt me lojtarin fytes.

## 18 ADMINISTRIMI I NDESHJES

### 18.1 Thirrja e rezultateve

18.1.1 Gjyqtari duhet ta thërrasë rezultatin qartë, duke u kujdesur që toni i zërit të tij / saj të mos sugjerojë anësi ndaj një lojtari ose çifti; ai ose ajo mund të vendos një theks të vogël në numrin e pikave që kanë ndryshuar si rezultat i rellit. Nëse ai ose ajo është duke përdorur mikrofon, ai ose ajo duhet të rregullojë nivelin e tij / saj të të folurit, dhe / ose pozicionin e mikrofonit, dhe ai ose ajo duhet të eshte i kujdeseshem gjate komentimit sepse mund të shkaktojë vërejtje që nuk janë të destinuara për publikun .

18.1.2 Rezultati normalisht duhet të thirret sa më shpejt pasi perfundon rellii dhe gjyqtari nuk duhet të presë derisa ai ose ajo të vlersoje që lojtarët janë të gatshëm të rifillojnë lojën. Sidoqoftë, nëse ka një duartrokitje me zë të lartë ose një lojtar është duke e marre topin nga pjesa e pasme e hapësires së lojës, ai ose ajo mund të preferojë të vonojë thirrjen e tij ose saj paksa derisa ai ose ajo të jetë i bindur që të dy lojtarët ose çiftet do të jenë në gjendje ta dëgjojnë atë .

18.1.3 Gjyqtari duhet të thërrasë së pari numrin e pikëve të shënuara nga lojtari ose çifti qe do te shërbejne, pastaj numrin e pikëve të shënuara nga lojtari kundërshtar ose çifti. Në qdo ndryshim të shërbimit, ai ose ajo duhet të tregojnë me dore për sherbyesin tjetër. Kjo mund të pasohet edhe me emrin e sherbyesit . Se a duhet te thirret emri i sherbyesit ose jo ,kjo duhet te vendoset ne brifingun e arbitrit me gjyqtare me qellimin e vetem qe te gjithe gjyqtaret te veprojne ne perputheshmeri te plote dhe nëse emri i sherbyesit në brifingun e arbitrit, rekomandohet të mos e thërrisni emrin e sherbyesit në çdo ndryshim të shërbimit. Në fillimin e setit, emri i sherbyesit duhet të thirret së pari.

18.1.4 Nese është e detyrueshme që gjyqtari të përmend emrat e lojtarëve, ai ose ajo duhet të jetë i sigurt se si t'i shqiptojë saktë emrat e lojtarëve. Gjyqtari duhet të verifikojë shqiptimin e saktë te atyre emrave përpara se të fillojë ndeshja.

18.1.5 Kur secili lojtar ose çift ka shënuar, të themi, 4 pikë rezultati mund të quhet ose "4-4" ose "4-all"; rezultati 0 mund të shprehet ose "zero" ose "love". Në fillimin e një loje, avokati duhet të njoftojë "Gashi duhet shërbejë", "Love all" ose "Zero-Zero", për të shmangur rrezikun qe lojtarët te fillojnë përpara se thirrja të përfundojë. Nëse relli është let, gjyqtari duhet të përsërisë rezultatin ekzistues, për të konfirmuar që asnjë pikë nuk është shënuar.

## ITTF HANDBOOK FOR MATCH OFFICIALS 2019

18.1.6 Në një ndeshje ekipore, emri i Asociacionit mund të përdoret në vend të emrit të lojtarit ose mundet prape edhe emri i lojtarit të përmendet. Sidoqoftë, kjo është një kërkesë për të treguar shërbyesin tjetër. Kështu p.sh., në një ndeshje ekipore midis Francës dhe Kosovës, njoftimi hapës mund të ishte "Gashi i Kosovës për të shërbyer, 0-0". Gjatë lojës individuale rezultati mund të thirret si "6-4, Franca" dhe njoftimi pas një ndeshje individuale mund të jetë "Seti për Kosovën 11-6, Kosova fiton me seta 3 0 ; Kosova kryeson ndeshjen 1 me 0".

18.1.7 Në një gare ndërkombëtare, si rezultati, ashtu edhe kur sistemi i përsheptimit është në veprim, numri i goditjeve normalisht duhet të thirret në anglisht, por një gjuhë tjetër mund të përdoret me marrëveshje midis gjyqtarit dhe të dy lojtarëve ose çifteve. Njoftimet e tjera duhet të bëhen në anglisht përveç nëse është e qartë se një gjuhë tjetër është pranueshme për spektatorët.

18.1.8 Shih Shtojcën F për Procedurat e Fushës së Lojës.

### 18.2 Sinjalet

18.2.1 Përveç thirrjes së rezultatit, rekomandohet që përdoruesit e sinjalit të përdorimit të umpirës të tregojnë vendime të caktuara, veçanërisht kur niveli i zhurmës e bën të vështirë për të dëgjuar një thirrje rezultati. Edhe nëse avokati vonon thirrjen e tij ose të saj për të lejuar një shpërthim të duartrokitjeve të ndërpresë ose një lojtar të kthehet nga marrja e topit, një sinjal i shpejtë do të lejojë që treguesit e rezultateve të azhurnohen pa pasur nevojë të presin që rezultati të shpallet.

18.2.2 Avokati duhet të tregojë me dorën e tij ose të saj serverin tjetër në një ndryshim të shërbimit. Ai ose ajo mund të tregojnë gjithashtu dhënien e një pike duke ngritur krahun më afër lojtarit ose palës që e fitoi atë, në mënyrë që krahu i sipërm të jetë horizontal dhe parakrahu të jetë vertikal, me dorën e mbyllur lart. Nëse ai ose ajo deklaron një leje ose dëshiron të vonojë rifillimin e lojës, ai ose ajo duhet të ngrejë një dorë mbi kokën e tij / saj, dhe ndihmësi i ndihmës duhet të përdorë të njëjtin sinjal për të tërhequr vëmendjen e gjyqtarit kur ai ose ajo merr një vendim brenda juridiksionin e tij ose të saj. Sinjalet e dorës duhet të jenë të qarta dhe pozitive, por ato nuk duhet të jenë të panevojshme ose agresive të panevojshme.

18.2.3 Shih Shtojcën E për shembuj të sinjaleve të sakta të duarve dhe thirrjeve të rekomanduara nga avokati dhe ndihma e ndihmës gjatë situatave të ndeshjes. Gjykimi për shërbimet e paligjshme është një nga situatat më sfiduese të funksionimit të pingpongut sepse ekzistojnë kaq shumë lloje veprimesh të paligjshme të shërbimit që nuk mund të shprehen me një sinjal të vetëm. Si umpire ashtu dhe ndihmësi umpire rekomandohen të përdorin këto sinjale dore për të lejuar jo vetëm lojtarët por edhe trajnerët dhe spektatorët që të kuptojnë më mirë situatën. Avokati i ndihmës ose ndihmësi i parë do të tregojë sinjalin e duarve për shërbimin e paligjshëm. Nëse lojtari vë në dyshim ose pyet për sqarim, avokati i ndihmës ose ndihmësi do të komunikojnë verbalisht duke përdorur termin e thjeshtë p.sh. jo mjaftueshëm të lartë ose nën sipërfaqen e lojës.

### 18.3 Matja e kohës

18.3.1 Kohëmatësi duhet të kalojë periudhën e praktikës, intervalet midis lojërave dhe çdo pezullim të autorizuar të lojës. Gjatë një loje, kohëmatësi duhet të ndalet gjatë ndërprerjeve të rëndësishme në lojë dhe të fillojë përsëri sapo të fillojë tubimi tjetër. Shembuj të pushimeve të tilla janë pauzat për peshqir, ndryshimi i skajeve në ndeshjen e fundit të mundshme të një ndeshje dhe vonesat ndërsa topi po merret nga jashtë zonës së lojës. Marrja e topit ndërsa është ende në zonën e lojës nuk është një arsye për të ndaluar kohën e duhur.



## 18.4 Shpjegimet

18.4.1 Zakonisht nuk është e domosdoshme të sqarohen vendimet e gjyqtarit dhe njoftimet e panevojshme duhet të shmangen. Për shembull, nëse një lojtar shërben topin në rrjetë, ai nuk ka bërë një shërbim të mirë dhe gjyqtari nuk ka nevojë të thërrasë "fault". Nëse, sidoqoftë, relli vendoset në atë mënyrë që nuk përfundon automatikisht ose nuk mund të jetë e qartë, mund të jepet një shpjegim i shkurtër, duke përdorur sinjale standard me dore ose me termat standarde të listuara më poshtë.

18.4.2 Termat e rekomanduar shpjegues janë:

shërbimi jo i mirë	"fault"
rrjeta e prekur nga lojtari, veshmbathja apo reketa	"rrjeta e prekur"
levizja e sipërfaqes së lojes	"tavolina e lëvizur"
dora e lirë e preku sipërfaqen e lojes	"dora e lire në tavolinë"
topi i penguar nga lojtarët	"pengim "
Topi preku të njëjtin fusheloje dy here	" kërcim i dyfishtë "
topi qëllimisht goditet dy herë nga i njëjti lojtar	"goditje e dyfishtë "
top i goditur nga lojtari i gabuar në qifte	"lojtari i gabuar "
në shërbimin e qifteve, topi prek gjysmën e gabuar të fushelojes	" ana e gabuar "

18.4.3 Ndonjeher duhet të jepet një sqarim më i plotë nëse është e nevojshme - për shembull, kur një shërbim është gjykuar i paligjshëm dhe lojtari nuk është i sigurt se cilën nga kërkesat ai nuk e ka përmbushur. Problemet gjuhësore shpesh mund të tejkalohen nga përdorimi i shenjave, të tilla si tregimi me dore i skajit të sipërfaqes së lojës, nëse një lojtar nuk e ka vërejtur se topi e preku atë, ose duke demonstruar një aspekt të veprimit të shërbimit që është i denueshem (Shih Shtojcën E) .

## 19 TREGUESIT E REZULTATIT (NUMRATORET)

19.1 Rezultati zakonisht shfaqet në një ose më shumë tregues të pikëve. Përdorimi i saktë i treguesit të rezultateve është një element i rëndësishëm në prezantimin e një ndeshje dhe gjyqtari duhet të sigurohet që zyrtarët që veprojnë me to janë të vetëdijshëm për detyrat e tyre. Operatorët duhet të presin thirrjen ose sinjalin e gjyqtarit para se të ndryshojnë rezultatin dhe kurrë nuk duhet të parashikojnë vendime që ata nuk e kanë autoritetin për ti marrë.

19.2 Shumica e treguesve të rezultateve kanë dy grupe të numrave të mëdhenj për të treguar numrin e pikëve dhe dy grupe më të vogla numrash për rezultatet e seteve. Këta tregues mund të ofrojnë një informacion të madh të dobishëm, me kusht që ato të përdoren në mënyrë të vazhdueshme. Para një ndeshje treguesit e rezultatit të seteve duhet të lihen bosh dhe të mos vendosen në 0-0 (shiko Shtojcën A) derisa të dy lojtarët ose çiftet të arrijnë në hapësirën e lojës, si udhëzues për këdo që e kontrollon lojën.

19.3 Para fillimit të një seti, treguesit e pikëve duhet të jenë bosh, dhe nuk duhet të tregojnë "0 - 0"; ky rezultat duhet të shfaqet vetëm kur gjyqtari i thërret lojtarët për ti njoftuar për fillimin e setit. Në fund të një setit, treguesit duhet të lihen duke treguar rezultatin e pikëve përfundimtare deri pak para fillimit të setit tjetër, me qëllim që spektatorët të jenë të njoftuar me rezultatin përpara se të kthehen në pozicionin bosh.

19.4 Në asnjë rrethanë nuk duhet të tregohet rezultati i një loje në të njëjtën kohë në treguesit e pikëve dhe seteve. Rezultati i seteve nuk duhet të ndryshohet derisa të rivendoset rezultati i pikëve përfundimtare në atë lojë, në mënyrë që, për shembull, deri pak para fillimit të ndeshjes së 4-të të

## ITTF HANDBOOK FOR MATCH OFFICIALS 2019

një ndeshje, treguesit mund të tregojnë një rezultat të seteve 1 me 1 për secilin lojtar dhe rezultati 11-7, por jo 2-1 dhe rezultati 11-7.

19.5 Treguesit e rezultateve vendosen normalisht përpara gjyqtarit ose ndihmësit të gjyqtarit, ose të dy përball me lojtarët, dhe në këtë pozicion shpesh është e vështirë për spektatorët të ulur në skajet e hapësirës së lojës për t'i parë ata. Operatori mund ta rrotullojë atë deri në 45 shkallë në të majtë ose të djathtë të tij në intervale të përshtatshme gjatë setit, si për shembull në një pushim për peshqir ose gjatë marrjes së topit nga pjesa e pasme e hapësirës së lojës, ose në ndryshimin e shërbimit. Me kusht që treguesi i rezultatit të jetë i lehtë, dhe operatori mendon se është e nevojshme ta bëjë këtë, operatori gjithashtu mund të ngre lartë treguesin e rezultatit ndërsa e rrotullon atë.

19.6 Shumica e indikatorëve të rezultateve mekanikë mund të shfaqin pikët deri në 20 dhe rrallëherë rezultati në një lojë tejkalon këtë shifër. Nëse arrihet kjo fazë sugjerohet të kthehet në 10-10, një rezultat në të cilin pritët alternimi i shërbimit. Sidoqoftë, nëse ekzistojnë tabela elektronike të rezultateve, ose treguesi manual i rezultatit nuk ndalet në 20 (p.sh. 25), është më mirë të kthehemi në 0-0 (ose 5-5 nëse tabela e rezultatit ndalet në 25) për të shmangur konfuzionin. Për shembull, nëse rezultati tregohet si 21-20 në tabelën elektronike të rezultateve (ose 26-25 në tabelën manuale të rezultateve që shkon në 25) është më mirë të tregoni 1-0 (ose 6-5) në treguesin manual, sesa 11-10.

19.7 Shih Shtojcën A për shembuj të përdorimit të saktë të treguesve të pikëve.

## 20 PERFUNDIM

20.1 Pavarësisht nëse punoni vetëm ose si pjesë e një ekipi, puna e zyrtarëve të ndeshjes mund të jetë e vështirë dhe kërkuese. Ata duhet të jenë të drejtë, por jo tolerues, të vendosur, por jo të bezdisëm dhe të sigurt pa qenë imponues. Për shumicën e njerëzve këto cilësi fitohen vetëm përmes përvojës, por shpresohet që udhëzimet e dhëna në këtë broshurë do të ndihmojnë të gjithë ata që kërkojnë të përmirësojnë kompetencën e tyre si zyrtarë të ndeshjes.

## Shtojca A - Procedura e Ndeshjes për Zyrtarët e Ndeshjes

1 Nëse ka një zonë të thirrjeve, gjyqtari duhet të jetë i pranishëm gjatë gjithë kohës se caktuar nga arbitrii. Në zonën e thirrjeve, gjyqtari duhet të marrë fletën e rezultatit, të kontrollojë ngjyrën e fanellave, dhe pantallonat e shkurtra ose fundat për ndeshjet në ekipore dhe në qift, që sillen nga lojtarët, kontrollojnë emrin dhe numrat prapa, regjistrori emrin e këshilltarëve, realizon zgjedhjen e topave dhe kontrollojnë reketet (përveç VOC). Në rast se reketa është zgjedhur për kontrollin zyrtar të reketave, reketa duhet të sillët në Qendrën e Kontrollit të Reketave.

2 Para se të shkoni në hapësirën e lojës, kontrolloni nëse keni të gjitha pajisjet e nevojshme, të tilla si matëset e rrjetës (plastikë dhe matesin e tensionit të rrjetës), disk ose monedhë për hedhje, peshqir, topat, fletë shënimi, stilolaps, kronometër dhe kartonat me ngjyra. Sigurohuni që të kuptoni se si të plotësoni fletën e rezultatit.

3 Nëse është e mundur, dhe nuk është bërë më herët në zonën e thirrjeve, para se të hyni në fushën e lojës, sigurohuni që lojtarët e ekipit, dhe qiftet e së njëjtit Asociacion, janë të veshur në mënyrë të ngjashme dhe që lojtarët ose çiftet kundërshtarë kanë veshur fanella me ngjyra të ndryshme ; raportoni

## ITTF HANDBOOK FOR MATCH OFFICIALS 2019

çdo mosrespektim që ju nuk mund të zgjidhni, ose ndonjë dyshim në lidhje me veshje apo reketa, te arbitri.

4 Me të mbërritur në hapësirën e lojës, kontrolloni që tabela dhe rrethojat janë pozicionuar saktë dhe se rrjeta është rregulluar siç duhet për tension dhe lartësi, që kapësja të jetë ngjitur siç duhet në tryezë dhe kordoni i rrjetës nuk është varur. Tabela duhet të kontrollohet shpejt për pastërtinë dhe të fshihet nëse është e nevojshme. Nëse do të përdoret një mikrofon, nëse ka mundësi sigurohuni që po funksionon si duhet dhe që e dini nivelin e saktë të zërit.

5 Vendosni treguesit në pozicionin bosh - domethënë, në mënyrë që ata të mos tregojnë pikë ose rezultat të lojës (Figura 1). Në një ndeshje ekipore, kontrolloni që treguesi i rezultatit të ndeshjes të jetë vendosur si duhet. Kur të dy lojtarët ose çiftet arrijnë në hapësirën e lojës, vendosni të dy treguesit e rezultatit të setit në "0" (Figura 2).

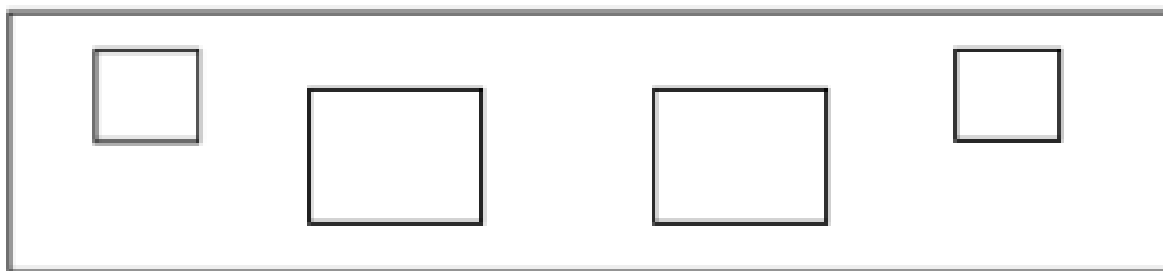


Fig.1 Para se te arrijne lojtaret

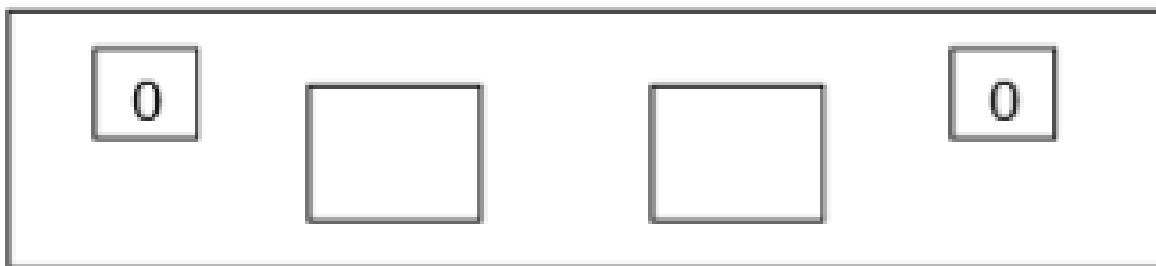


Fig.2 Kur lojtaret arrijne

6 Nëse nuk është bërë më herët, përpara se të fillojn nxemjen lojtaret, kontrolloni që lojtarët e treguar në fletën e rezultatit janë në hapësirën e lojës dhe kanë te veshur numrin e tyre të saktë si dhe emrin e tyre, dhe se reketet e tyre janë të pranueshme. Nëse e lini këtë deri vonë dhe ka një lojtar të gabuar ose një reket të paligjshëm, koha e kaluar për te ushtruar lojtaret( koha e nxemjes) do të ketë humbur.

## ITTF HANDBOOK FOR MATCH OFFICIALS 2019

7 Vendosni se kush do të ketë zgjedhjen e shërbimit dhe anen , duke hedhur një disk me dy ngjyra ose një monedhë para të dy lojtarëve ose qifteve, duke u siguruar që ata te kuptojne të zgjedhin . Mos lejoni që disku ose monedha të bien në tavolinë dhe mundësisht jo edhe në dysHEME.

8 Kur të dy lojtarët ose çiftet kanë bërë zgjedhjet e tyre, I shenoni në fletën e rezultatit kush është sherbyesi i parë dhe, në qifte, pranuesi i parë. Në qoftë se nuk jeni të sigurt për mënyrën se si duhet të shqiptohen emrat e lojtarëve, pyesni ata se si dëshirojnë të thirren emrat e tyre.

9 Në një ndeshje individuale, përcaktoni se kush është këshilltari i caktuar për secilin lojtar ose çift. Në një ndeshje ekipore, kontrolloni që numri i njerëzve në stolin e ekipit, përfshirë lojtarët, trajnerët dhe zyrtarët e tjerë të ekipit, nuk e tejkalon numrin e lejuar.

10 Jepni lojtarëve një top që keni marrë rastësisht, qoftë nga ata që kanë zgjedhur para ndeshjes, ose nëse nuk kanë zgjedhur ndonjë, nga një kuti topash të llojit të specifikuar për garen. Kur sistemi me shumë topa (multiball system) është i vendosur, përdorni cilindro nga topat e zgjedhur (shih 6.2.1).

11 E matni periudhën e praktikës (nxemjes) dhe lajmroni lojtarët sapo të mbarojë koha e lejuar. Sigurohuni që ata të mos vonojnë fillimin e ndeshjes pasi të ketë mbaruar periudha e praktikës.

12 Para fillimit të lojës, sigurohuni që peshqirët të vendosen në një kuti të sigurt pranë gjyqtarit ose ndihmësit të gjyqtarit dhe të mos lihen të shtruara mbi rrethoja . Qdo send tjetër, siç janë tuta dhe çanta, duhet të vendosen jashtë hapësirës së lojës.

13 Kur lojtarët janë gati për lojë , gjyqtari duhet të beje me shenje dhe emërtojë sherbyesin e parë, dhe thirr "love-all" ose "zero zero". Në një ndeshje ekipore, ju mund të përdorni emrin e lojtarit ose emrin e ekipit, ose të dy. Vendosni treguesit e pikëve në "0-0" (Figura 3).

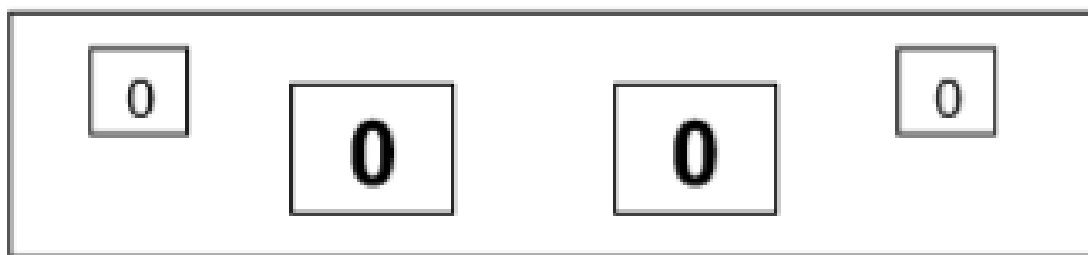


Fig.3 Kur rezultati është 0-0 në lojën e parë

14 Filloni kohëmatësin kur lojtari i parë shërben, ndaloni dhe rifilloni përsëri për pushime të konsiderueshme në lojë, siç është koha e kaluar për peshqir ose marrjen e topit jashtë hapësirës së lojës. Thirrni "koha" nëse loja zgjat për 10 minuta, përveç nëse sistemi përshpejtues është tashmë në veprim ose janë shënuar 18 pikë në total.

15 Pas përfundimit të secilit relli tregoni rezultatin me sinjalin e duhur të dorës, dhe sa më shpejt që të jetë e mundur pas kësaj duke thirrur rezultatin e ri, ose duke përsëritur rezultatin e fundit në rast të një leti .Nëse do të ketë një ndryshim të shërbimit, drejtojuni sherbyesit tjetër. Ju gjithashtu mund të

## ITTF HANDBOOK FOR MATCH OFFICIALS 2019

emëroni sherbyesin tjetër. Mos i ndryshoni treguesit derisa gjyqtari të ketë sinjalizuar ose thirrur dhënien e një pike (Figura 4).

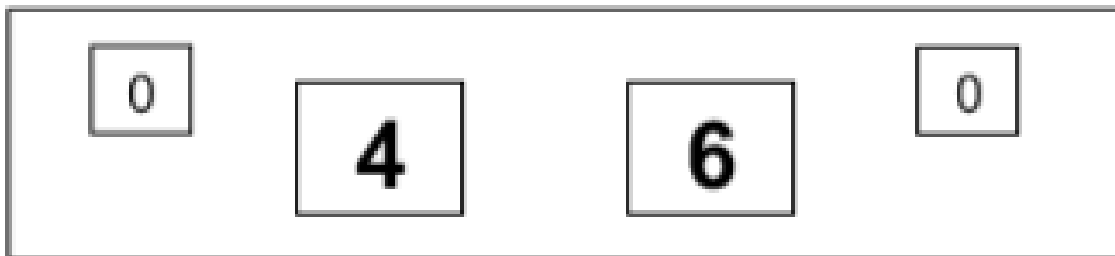


Fig.4 Kur rezultati eshte 4-6 ne lojen e pare

16 Dekurajoni lojtarët të mos humbasin kohën me menyra të tilla si kërkimi i këshillave, shetitja përreth hapësirës së lojës midis rellive, kërcimi i vazhdueshëm i topit përpara se të shërbehet ose diskutimi i zgjatur me partnerin në qift.

17 Sigurohuni që lojtarëve nuk u jepen këshilla gjatë rellive, qoftë me të folur ose me sinjale. Në rastin e parë paralajmëroni këdo që këshillon në mënyrë të paligjshme; nëse shkelja përsëritet, dërgoni këshilltarin larg hapësirës së lojës për pjesën e mbetur të ndeshjes, ose në një ndeshje ekipore, për pjesën e mbetur të ndeshjes së ekipit.

18 Në fund të një seti, thirrni rezultatin, njoftoni fituesin dhe rezultatet e seteve aktuale dhe regjistroni rezultatin në fletën e rezultatit. Lërcini treguesit që tregojnë rezultatin e pikëve përfundimtare, pa ndryshuar rezultatin e seteve (Figura 5). Jini vigjilent dhe kontrolloni për ndonjë sjellje të gabuar menjëherë pas përfundimit të një seti.

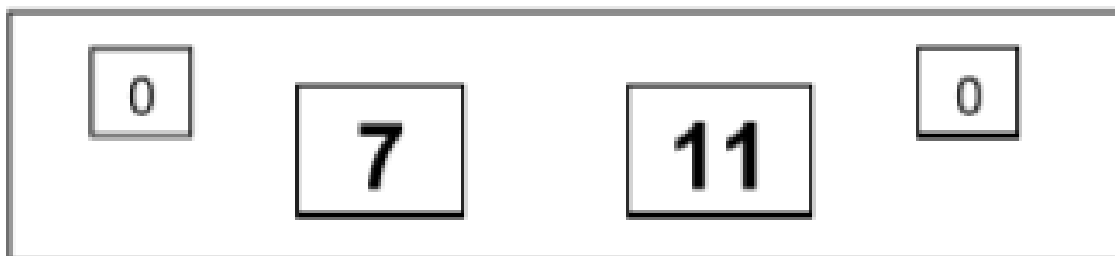


Fig.5 Ne fund te lojes se pare

19 Nëse është e nevojshme, kujtojeni lojtarëve që ata duhet të lënë reketat e tyre në tavoline midis seteve, përveç nëse ju jepni leje që ato të mirren nga lojtari. Nëse merren, mbani mend se duhet të inspektohen përsëri para setit tjetër. Sidoqoftë nëse reketii është i lidhur në dorë lejohet që lojtari ta merr atë në atë mënyrë.

**PERKTHEU DHE PERSHTATI NE GJUHEN SHQIPE: BASHKIM GASHI IU**

## ITTF HANDBOOK FOR MATCH OFFICIALS 2019

20 Pas çdo seti, dhe gjatë pushimit të autorizuar, gjyqtari mbledh dhe e mban topin e ndeshjes. Kontrolloni që rrethojat janë në pozicionet e tyre të sakta. Matni kohën e intervalit midis lojërave dhe intervaleve të tjera të autorizuara dhe njoftoni lojtarët sapo të mbarojë koha e lejuar.

21 Gjatë intervalit, mos u endni në zonën e lojës duke folur me zyrtarë të tjerë të ndeshjes. Qëndroni në vendin tuaj përveç nëse keni nevojë të lëvizni për arsye të tilla si marrja e topit ose rregullimi i tavolinës, rrjetës ose rrethojave.

22 Para se lojtarët të kthehen për në setin tjetër, vendosni treguesit e rezultatit të pikëve në pozicionin bosh dhe ndryshoni treguesin e rezultatit të seteve për të pasqyruar rezultatin e setit të mëparshëm (Figura 6). Mos harroni ti bartni çdo karton të verdhë, të kuq ose të bardhë. Vendosni indikatorët e pikave në "0-0" kur gjyqtari thërret rezultatin (Figura 7).

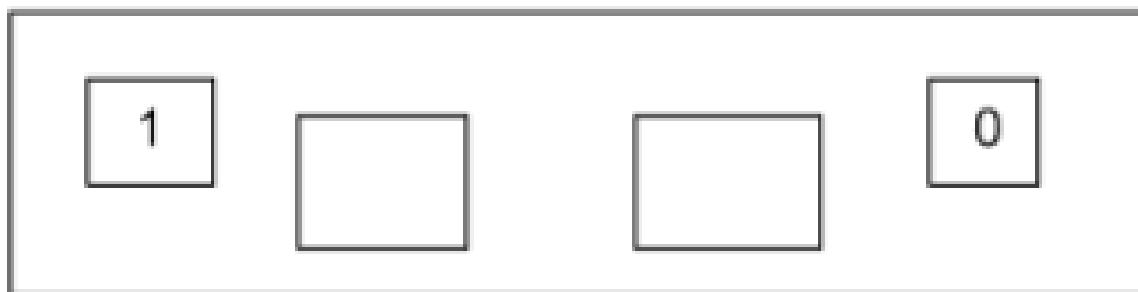


Fig.6 Pak para fillimit te setit te dyte

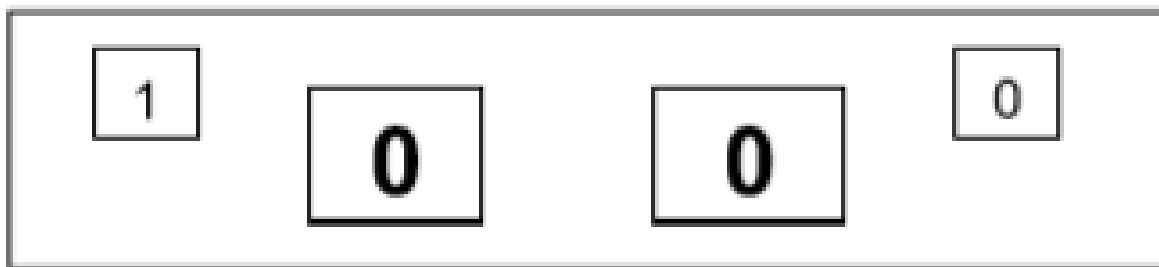


Fig.7 Kur rezultati eshte 0-0 ne setin e dyte

23 Në fund të një ndeshje, shpallni rezultatin, dhe në një ndeshje ekipore, rezultatin e ri të ndeshjes së ekipit. Plotësoni fletën e rezultatit dhe kërkoni lojtarëve (në një ndeshje individuale) ose kapitenëve të ekipit (në një ndeshje ekipi) ta nënshkruajnë atë, siç kërkohet. Shpesh kjo nuk është e nevojshme dhe nëse duhet të nënshkruhet rezultati apo jo, kjo duhet të sqarohet në konferencën e gjyqtareve të

## ITTF HANDBOOK FOR MATCH OFFICIALS 2019

mbajtur ne fillim nga arbitri. Lini treguesit që tregojnë rezultatin e pikëve përfundimtare dhe rezultatin e seteve të mëparshme (Figura 8).

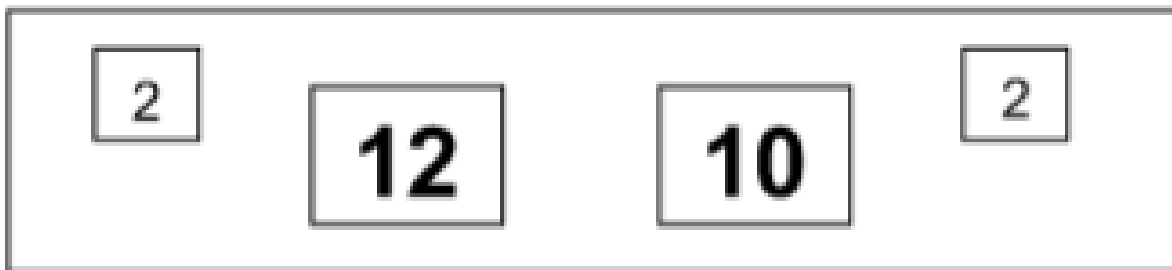


Fig.8 Ne fund te ndeshjes

24 Kthejeni fletën e rezultatit menjëherë tek zyrtarët e duhur. Para se të dilni nga hapësira e lojës, mblidhni topin e ndeshjes dhe çdo rezervë, si dhe çdo send veshjesh, peshqirësh ose pronë tjetër që kanë mbetur. Nëse është e nevojshme, mblidhni reketat e përcaktuara për një kontrollë pas ndeshjes. Rivendosni treguesit e rezultatit në pozicionin bosh (Figura 1).

25 Dhe krejt në fund, sigurohuni që ju jeni të vetëdijshëm dhe jeni gati për të aplikuar ndonjë procedurë shtesë ose metoda speciale të prezantimit që janë rënë dakord për garen e veçantë për të cilin po zyrtarizoni; nëse keni ndonjë dyshim, konsultohuni me arbitrin.

Videot e trajnimit mbi procedurat mund të gjenden gjithashtu në faqen e internetit të URC:

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

## Shtojca C - Kodi i Sjelljes i Zyrtarëve të Ndeshjes

Ashtu si me standardin e lartë të profesionalizmit dhe sjelljes së kërkuar nga lojtarët, ITTF kërkon një standard të lartë profesionalizmi dhe sjellje nga zyrtarët e tij, si dhe të gjithë zyrtarët që marrin pjesë në ITTF evente të sanksionuara dhe shume te njohura. Zyrtarët e ITTF që nuk respektojnë udhëzimet e deklaruara mund t'i nënshtrohen një procesi zyrtar disiplinor.

Zyrtarët e ndeshjes, veçanërisht kur janë me veshje zyrtare, janë ambasadorë të sportit, të ITTF dhe të Asociacioneve të tyre. Në një kompeticion ndërkombëtar, ata janë mysafirët e Asociacionit pritës dhe duhet të respektojnë traditat dhe zakonet shoqërore te atij Asociacioni. Udhëzimet e mëposhtme, të cilat nuk janë gjithëpërfshirëse, synojnë si një rikujtues ndihmës për aspektet e sjelljes së cilës duhet t'i kushtohet vëmendje e veçantë.

### **1 ZYRTARET E NDESHJES DUHET;**

- 1.1 Te studiojne dhe te sigurohen që ata ti kuptojnë të gjitha rregullat, detyrat dhe procedurat përkatëse për garen në të cilin po bëjnë punën e zyrtarit;
- 1.2 Të jenë në gjendje të mirë fizike, me shikim normal ose të korigjuar dhe dëgjim normal;
- 1.3 Të jenë në uniformë të përshtatshme dhe kujdeset për pamjen dhe higjenën personale;
- 1.4 Te jene të shpejtë për të gjitha detyrat;
- 1.5 Te mbajne paanshmëri të rreptë dhe shmangin çdo marrëdhënie me lojtarët ose trajnerët që mund të hedhin dyshime në atë paanshmëri;
- 1.6 Te ju referohen të gjitha çështjeve që nuk lidhen me detyrat e tyre tek arbitri ose zyrtari tjetër i duhur i turneut;
- 1.7 Kudo ku është praktike, te shmangin ndonje shoqërim te pashembullt një-për-një (kur ka një kapacitet mbikëqyrës ose ku mund të ekzistojë një çekuilibër i energjisë) veçanërisht me njerëzit nën moshën 18 vjeç;
- 1.8 Te sigurohen që vendimet dhe veprimet e tyre të kontribuojnë për një mjedis të sigurt;
- 1.9 Te sigurohen që vendimet dhe veprimet e tyre të kontribuojnë për një mjedis pa ngacmim;



## **ITTF HANDBOOK FOR MATCH OFFICIALS 2019**

1.10 Qe gjithmonë te veprojnë në mënyrë profesionale dhe etike, duke respektuar autoritetin dhe interesat e arbitrit, organizatorëve, zyrtarëve të tjerë të turneut, lojtarëve dhe publikut.

### **2 ZYRTARET E NDESHJES NUK DUHET;**

2.1 Te diskutojnë incidentet në turne ose çështje të tjera që lidhen me detyrat e tyre me lojtarët, spektatorët ose mediat, por duhet t'i referojë çdo çështje të tillë arbitrit dhe komitetit të turneut;

2.2 Te pranojnë dhurata personale nga lojtarët, trajnerët dhe ekipet. Dhuratat e dhëna nga organizatori pritës i turneut për të gjithë zyrtarët mund të pranohen;

2.3 Te konsumojnë pije alkoolike ose te marrin ilaçe ose medikamente që do të pengojnë performancën përpara ndeshjes së tyre në ditën kur do të zyrtarizojnë ndeshje

3.4 Te kritikojnë publikisht zyrtarët e tjerë ose në ndonjë mënyrë tjetër të sjellin sportin në situatë mospajtues , përfshirë këtu edhe përdorimin e mediave sociale;

3.5 Te tolerojnë sjelljet e dëmshme ose abuzive, por ti raportojnë ato tek Kryetari i URC-së, kur çështja nuk zgjidhet në pajtueshmeri të palëve të interesuara;

Ju lutemi referojuni manualit të ITTF për politikën e miratuar në lidhje me anti-ngacmimin dhe bastet e paligjshme dhe korrupsionin.

URC rezervon të drejtën të ndërmarrë veprime nëse një zyrtar devijon nga ky kod i sjelljes.

Shtojca D - Sinjalet dhe thirrjet e rekomanduara të duarve



1. Sherbyesi tjetër dhe fituesi i setit / ndeshjes



2.Let (perseritje)



### 3.Pika (poeni)

Kur bëni sinjale dore sigurohuni që ato janë të ndara qartë. Për shembull, mos tregoni një pikë me njërin krah dhe në të njëjtën kohë te emeroni sherbyesin tjetër me krahun tjetër.

### **Sinjalet me dore për Shërbime të Paligjshme**

1 Nëse topi nuk ngrihet të paktën 16cm pas largimit prej pëllëmbës së dorës së lirë, gjyqtari ose ndihmësi i gjyqtarit duhet të tregojnë sinjalin e dorës siç tregohet në figurën 1

**Komunikimi verbal: Jo mjaft i lartë**



Figura 1 Jo mjaft i larte

2 Nëse shërbimi nuk fillon kur topi të qendron lirshëm në pëllëmbën e hapur të dorës së lirë të palëvizshme të sherbyesit, gjyqtari ose ndihmësi i gjyqtarit duhet të tregojnë sinjalin e dorës siç tregohet në figurën 2

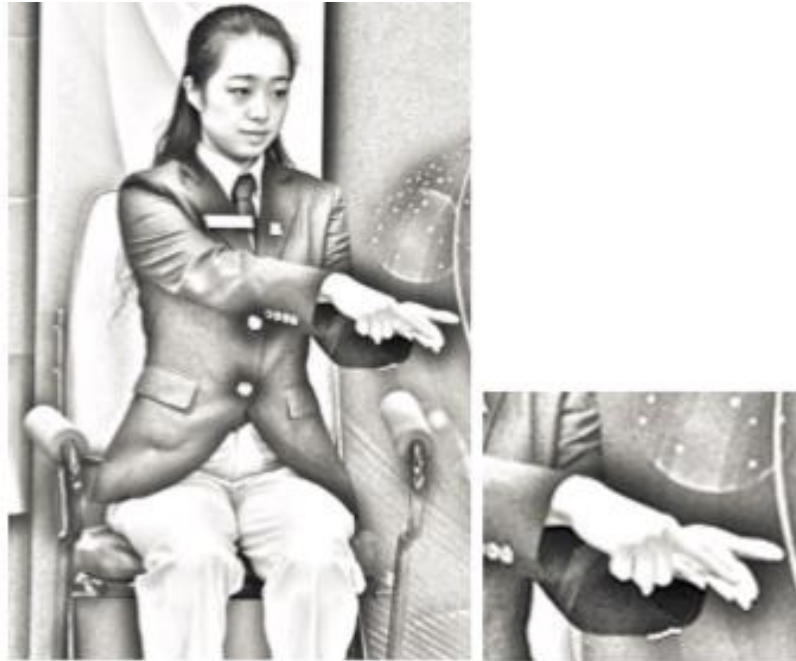
**Komunikimi verbal: Pellemba jo i hapur**



Figura 2 Pellemba e dorës jo e hapur

3 Nëse shërbimi fillon me topin që qendron lirshëm në gishtat e dorës së lire të palëvizshme të sherbyesit, gjyqtari ose ndihmësi i gjyqtarit duhet të tregojnë sinjalin e dorës siç tregohet në Figurën 3

**Komunikimi verbal: Topi qendron në gishta**



**Figura 3 Topi duke qendruar ne gishta**

4 Nëse topi është nën nivelin e sipërfaqes së lojës, nga fillimi i shërbimit deri në goditje, gjyqtari ose ndihmësi I gjyqtarit duhet të tregojnë sinjalin e dorës siç tregohet në figurën 4

**Komunikimi verbal: Nën sipërfaqen e lojës**

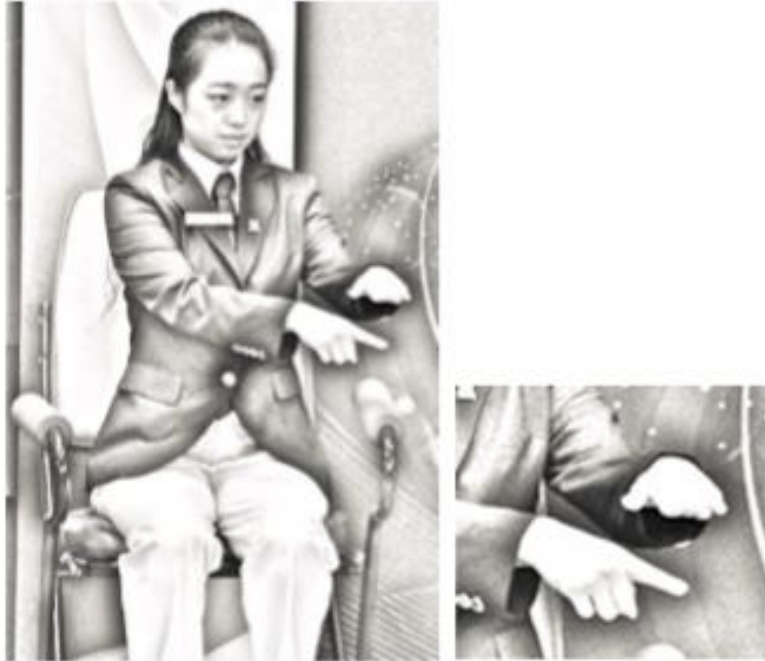


Figura 4 Nën sipërfaqen e lojës

5 Nëse topi është brenda vijës fundore të shërbyesit që nga fillimi i shërbimit deri sa të goditet ose goditet brenda vijës fundore të shërbyesit, gjyqtari ose ndihmësi I gjyqtarit duhet të tregojnë sinjalin e dorës siç tregohet në figurën 5

**Komunikimi verbal: Brenda vijes fundore**



Figura 5 Brenda vijes fundore

6 Nëse topi nuk projektohet perafërt vertikalisht lart, gjyqtari ose ndihmësi I gjyqtarit duhet të tregojë sinjalin e dorës siç tregohet në figurën 6 (1) deri në 6 (2)

**Komunikimi verbal: Jo vertikalisht**



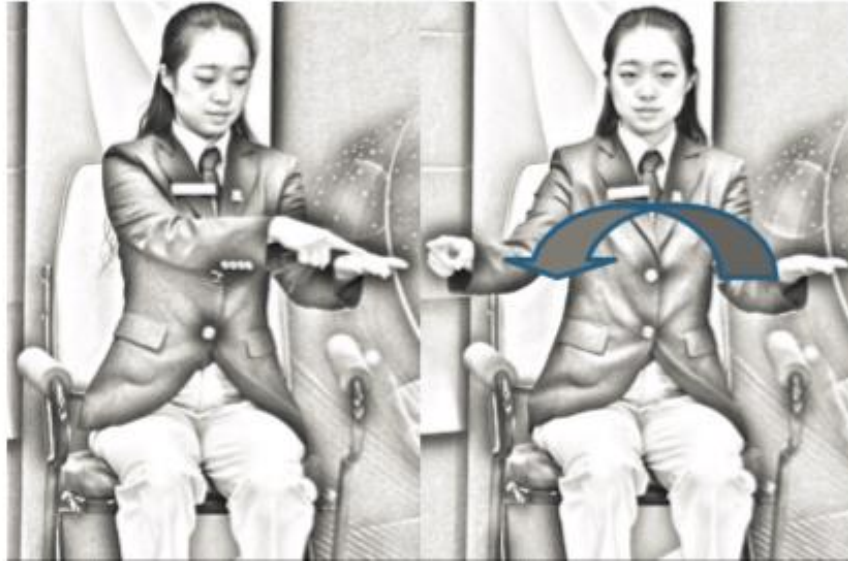


Figura 6(1) Jo vertikalisht

Figura 6(2) Jo vertikalisht

7 Nëse topi është i fshehur për pranuesin nga sherbyesi ose partneri i tij / saj në qift ose nga ndonjë gjë që ata veshin ose mbajnë, gjyqtari ose ndihmësi i gjyqtarit duhet të tregojë sinjalin e dorës siç tregohet në figurën 7

**Komunikimi verbal: Fshehur nga çfarë ose prej (bërryl, shpatull, kokë ose partner)**



Figura 7 Fshehur nga qfare ose prej

Nëse lojtari pyet arsyen përse ose ku, gjyqtari do të përdor gishtin e tij ose të saj tregues për ta treguar atë. Për shembull, nëse topi është i fshehur për pranuesin nga shpatulla e shërbyesit, gjyqtari duhet të tregojë sinjalin e dorës siç tregohet në Figurën 7 (1)

**Komunikimi verbal: i fshehur me shpatull**



**7(1) Fshehur me shpatull**

## Shtojca E - Procedurat e fushës së lojës

### PREZANTIMI

Qdo gjë që është e dukshme dhe që mund të ndodhë brenda shikimit të spektatorëve dhe mediave (reporterët, televizionet dhe fotografët) konsiderohet fushë loje. Që nga momenti kur një gjyqtar ose një arbiter hyn në fushën e lojës ata duhet të janë të lidhur me fushën e lojës dhe sjelljet sipas procedurave.

Veprimet dhe performanca e secilit prej tyre në fushën e lojës duhet të jetë e njëtrajtshme në të gjitha aspektet - jo vetëm në zhvillimin e një ndeshje, por edhe në mënyrën se si ata ecin drejt si dhe nga hapesirat e caktuara të lojës, duke kryer detyrat e tyre para dhe pas ndeshjes si dhe ndërveprimet me lojtarët, spektatorët dhe zyrtarë të tjerë në fushën e lojës.

### PREGATITJET PARA NDESHJES

Gjyqtaret duhet t'i raportojnë arbitrit - ose ndihmësit të caktuar i cili merret me oraret e gjyqtareve - të paktën 55 minuta, për garat ekipore, dhe 30 minuta për garat individuale, përpara fillimit të ndeshjes së tyre të caktuar, për t'u përgatitur dhe të janë të gatshëm për të kryer detyrat e tyre.

Gjyqtari është përgjegjës për shortin (ndeshjet ekipore), si dhe perzgjedhjen e topit para-ndeshjes, inspektimin e reketës dhe kontrollin e fanellave (ngjyra dhe reklamat), dhe në qifte / ekipore gjithashtu kontrollimin e pantallonave të shkurtra dhe fundeve . Ai ose ajo duhet të kontrollojë numrat ose emrin e lojtarëve nëse do të përdoren ,dhe në disa evente rekomandohet të pyesni trajnerin ose lojtarin për anën e preferuar të stolit. Gjyqtari duhet të kërkojë emrin e këshilltarit të caktuar në ndeshjet jo-ekipore. Ai ose ajo duhet t'i kryejë këto detyra në zonën e caktuar të paktën 20 minuta para fillimit të një ndeshje dhe të sigurohet që zgjedhjet të regjistrohen në fletën e rezultatit.

## ITTF HANDBOOK FOR MATCH OFFICIALS 2019

Pasi t'i ketë kryer këto detyra, gjyqtari pret në Zonën e Thirrjeve përpara se të shkojë në fushën e lojës. Ekipi i gjyqtareve duhet të jetë i gatshëm me fletën e rezultateve dhe topat (si dhe reketat e testuar (kur është e aplikueshme). Përafërsisht 5 minuta para fillimit të planifikuar të secilës ndeshje (ose menjëherë pas përfundimit të ndeshjes së mëparshme), ekipi i gjyqtareve e fillon "procedurën e ecjes" për në tavolinën e tyre të caktuar.

Para hyrjes në fushën e lojës, gjyqtari dhe ndihmësi i gjyqtarit duhet të këshillohen dhe diskutojnë me veti çdo çështje që ka të bëjë me ndeshjen e cilen do ta referojnë. Ata duhet të bien dakord për atë se kush do të masë periudhën e ngrohjes, pushimet midis seteve (zakonisht gjyqtari ndihmës) dhe kush do t'i masë kohën e time out (zakonisht gjyqtari). Ata të dy duhet të jenë të qartë se si do të komunikojnë gjatë një ndeshje pa patur nevojë të bisedojnë fizikisht midis pikëve ose midis seteve.

Pak para se të hyjne në fushën e lojës, gjyqtari dhe ndihmësi i gjyqtarit duhet të rreshtohen pranë hyrjes se fushes se lojes dhe të ecin së bashku si një ekip. Gjyqtarii duhet të jetë përpara me fletën e shënimit dhe kutinë e topave të mbajtur në dorën e tij të majtë. Kur sistemi me shumë topa është në përdorim, topat preferohet të sillen më herët; qoftë nga ndihmësi i gjyqtarit ose nga një zyrtar tjetër i ndeshjes, p.sh. ndonje djalë ose vajzë që caktohen .

As gjyqtari dhe as ndihmësi i gjyqtarit nuk duhet të mbajne asgjë tjetër në duart e tyre në fushën e lojës. Qdo gjë që një gjyqtar dhe ndihmësi i gjyqtarit nevojiten që të kryejnë detyrat e tyre - stilolaps, kronometer , matësit e rrjetes (plastikë dhe të tensionit), kartonë të verdhë / të kuq / të bardhë, monedhë, peshqir - duhet të jenë në fasikllën e përdorur si mbajtese për fletën e rezultatit ose në xhepat e tyre dhe jo të janë te dukshme ose të janë te varur mbi uniforme ose rreth qafës. Vendosni të gjitha çantat dhe sendet personale në një zonë të caktuar, jashtë fushës së lojës. Përbashkëtimin e vetëm nga kjo mund të jenë reketat të cilat janë testuar dhe janë mbajtur në zarfe letre (ose çanta nëse zarfet nuk janë në dispozicion) nga gjyqtarii ose ndihmësi i gjyqtarit. Këto duhet të barten sikur të ishin dosje, dhe jo në çantë.

### **Arritja në zonën e lojërave - PROCEDURAT E REKOMANDUAR TE HYRJES DHE DALJES**

Kur ekipi i gjyqtareve është i gatshëm, ata hyjnë në fushën e lojës në një vijë të drejtë, në një hap të njëtrajtshëm, me gjyqtarin që udhëheq rrugën për në hapësirën e caktuar të lojës. Gjatë ndeshjeve në ditët e fundit mund të ketë muzikë të përshtatshme hyrëse që njofton prezantimin e lojtarëve dhe zyrtarëve në fushën e lojës.

## ITTF HANDBOOK FOR MATCH OFFICIALS 2019

Me ose pa muzikë hyrëse, ekipi I gjyqtareve duhet të ecë në një vijë të drejtë, me qetësi, me hap të qëllimshëm dhe me lëvizje nominale dore. Qëllimi nuk është të imitoni një sfilatë ushtarake, por përkundrazi një frymë që një ekip i unifikuar është në rrugën e duhur për të kryer një detyrë të caktuar.

Është e zakonshme që do të ketë një grup të ekipeve të gjyqtareve që do të hyjnë në fushat e lojës si ekip dhe secili duhet të shkojë në tavolinën e tyre përkatëse. Në atë rast, gjyqtaret dhe ndihmësit e gjyqtareve do të mblidhen në zonën e caktuar të salles. Ekipet e gjyqtareve do të rreshtohen në rend sipas tavolinave të tyre dhe do të futen në fushë e lojës si grup, në hap, duke ndjekur personin e parë në radhë.

Ndërsa secili ekip i zyrtarëve arrin në fushën e tyre të lojës, ata duhet të vazhdojnë sipas procedurave pa ose me prezantim zyrtar. Me prezantim zyrtar në disa tabela, gjyqtareve ndonjëherë u udhëzohet të qëndrojnë dhe të presin derisa të gjithë ekipet e gjyqtareve të kenë mbërritur në pozicionet e tyre përkatëse.

### Pa prezantim zyrtar

Në fillimin e ndeshjes, gjyqtari dhe ndihmësi I gjyqtarit shkojnë për në hapësirën e lojës si ekip. Ata duhet të shkojnë direkt në pozicionin e secilit për të filluar detyrat e tyre, pa shtrëngime duart.

Në fund të ndeshjes, pasi të jenë përfunduar të gjitha detyrat pas ndeshjes, gjyqtari dhe ndihmësi i gjyqtarit duhet të e tyre qëndrojnë në pozicionin e tyre dhe më pas të ecin jashtë si ekip kur të jenë gati, pa terheq vëmendje. Gjyqtari duhet të udheheqë kur të dalin jashtë.

### Me prezantim zyrtar

Në fillim të ndeshjes, gjyqtari dhe ndihmësi I gjyqtarit duhet të ndjekin udhëzimet e arbitrit / menaxherit të kompeticionit. Pas hyrjes në hapësirën e lojës, ekipi I gjyqtareve qëndron në kembe me këmbët e bashkuara dhe duart anash. Gjyqtari duhet të mbajë fletën e rezultatit dhe topat në dorën e majtë në mungesë të ndonjë direktive alternative nga ana e arbitrit / menaxherit të kompeticionit. Nëse sillen edhe reketat e testuara, gjyqtari ose ndihmësi I gjyqtarit duhet t'i mbajnë ato gjithashtu. Nuk është e nevojshme të shkoni përpara një hap kur të prezantoheni, vetëm një shenjë me koke mjafton. Ekipi I gjyqtareve mund të shtrëngojnë duart para se të fillojnë procedurat e tyre para-ndeshjes.

Në fund të ndeshjes, pasi të jenë përfunduar të gjitha detyrat pas ndeshjes, gjyqtari dhe ndihmësi i gjyqtarit duhet të presin partnerin e tyre në vendin e caktuar, siç është drejtuar nga arbitri / menaxheri I

## **ITTF HANDBOOK FOR MATCH OFFICIALS 2019**

kompeticionit . Nëse nuk jepet ndonjë udhëzim, gjyqtari dhe ndihmësi i gjyqtarit duhet të presin partnerin e tij ose të saj në pozicionin e tyre dhe pastaj të shkojnë jashtë si një ekip kur të jenë të gatshëm, pa terhequr vëmendjen. Gjyqtari duhet të udhëheqë kur të dalin jashtë.

Një gjyqtar nuk duhet të kalojë asnjëherë mbi rrethojë. Ai ose ajo gjithmonë duhet të hapë një hapësirë midis dy rrethojave, të shkelë butësisht dhe ta mbyllë atë hapësirë pasi të kalojë.

Mund të ketë një pikë hyrje të caktuar për ekipin e gjyqtareve që të hyjë në secilën hapësirë të lojës. Në mënyrë tipike, pika e hyrjes në secilën hapësirë të lojërave duhet të jetë një nga qoshet më të afërta në anën e karriges së gjyqtarit.

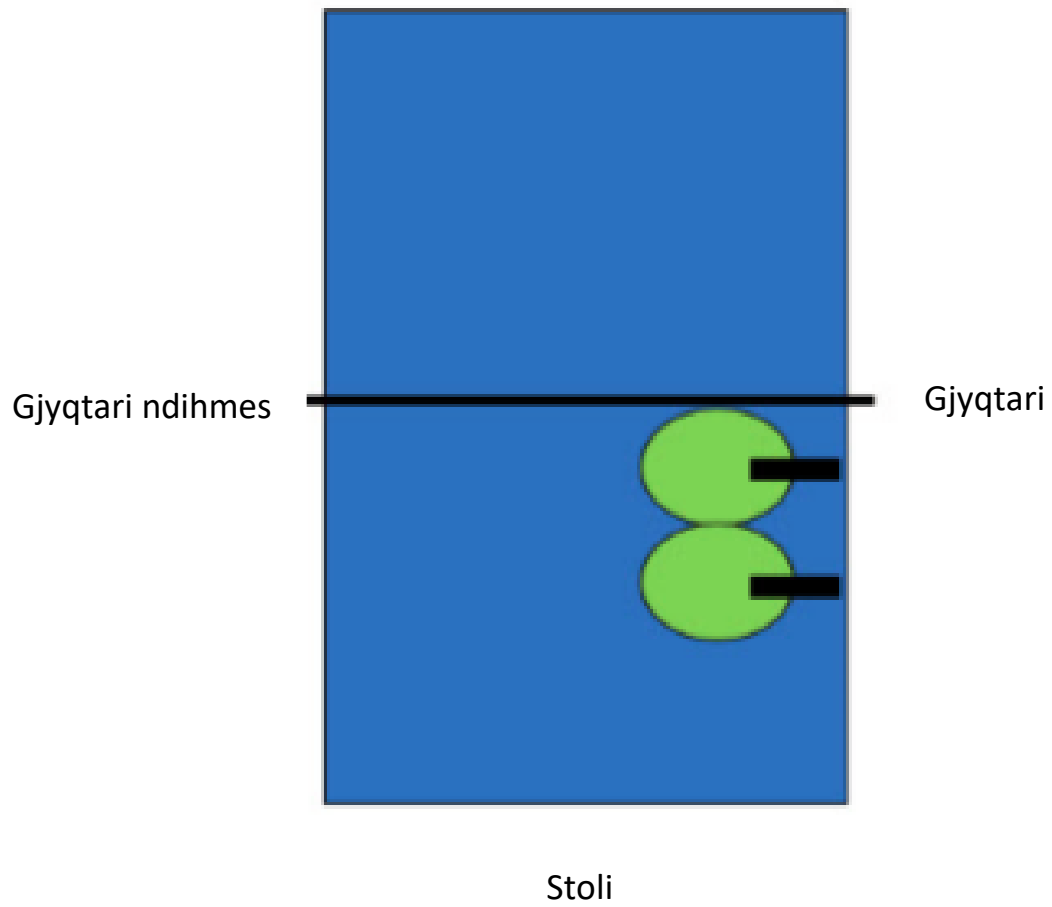
Kur është e disponueshme, spikeri në fushën e lojërave duhet të paraqesë gjyqtaret para spektatorëve dhe mediave me emra dhe Asociacionit që i takojnë ata.

Në disa raste - zakonisht gjatë ndeshjeve të veqanta - lojtarët gjithashtu do të futen me ose pas ekipit të gjyqtareve. Rendi normal është gjyqtar-lojtarët-ndihmësi i gjyqtarit. Në atë rast, lojtarët, çiftet ose ekipet do të qëndronin pranë gjyqtarit dhe lojtarët e tjerë, çiftet ose ekipet do të qëndrojnë pranë ndihmësit të gjyqtarit.

### **PROCEDURA PARA NDESHJES**

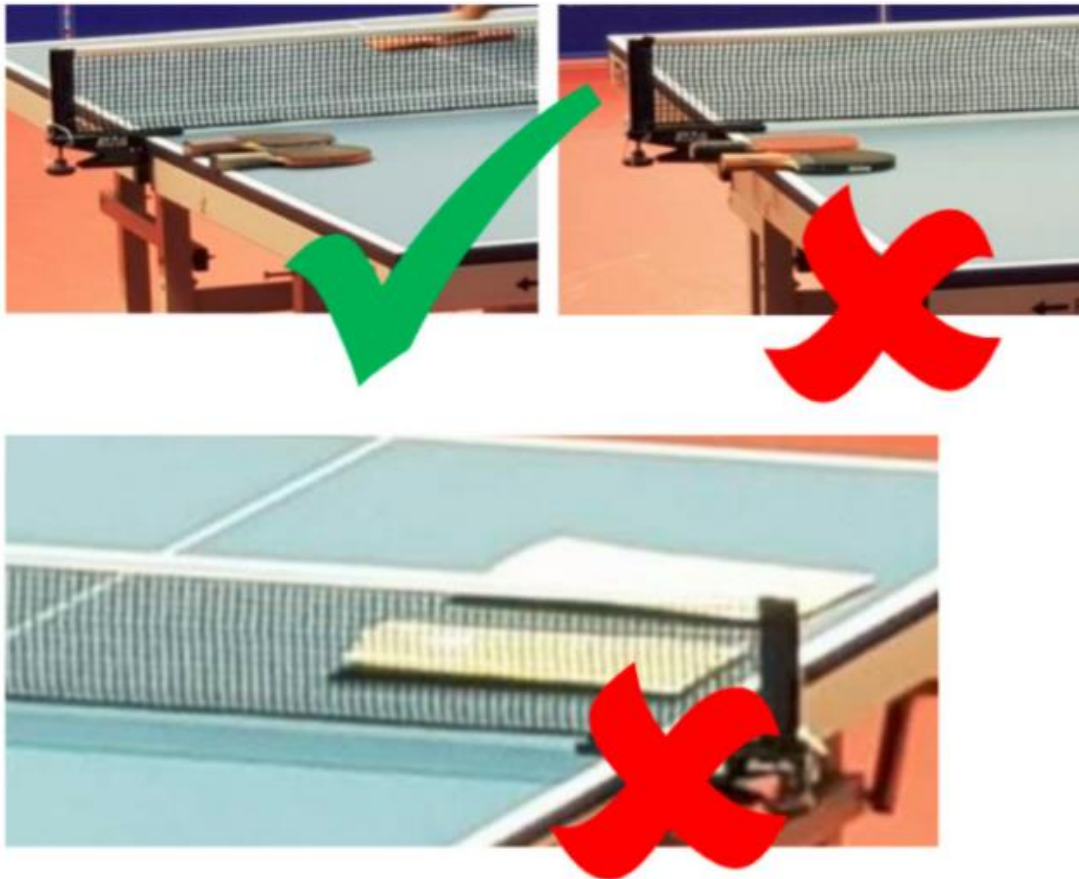
Para fillimit të periudhës së ngrohjes, gjyqtari duhet të:

- Kompletotoje kontrollin e plotë të reketave. Nëse reketat janë kontrolluar para-ndeshjes, gje e cila ndodh në shumicën e turneve kryesore, reketat do të sillen në tavolinë në zarfe letre (ose çanta). Gjyqtari (ose ndihmësi ) i nxjerr reketat nga zarfet dhe vendos reketat në gjysmëpjesën e tavolinës që lojtarët ti marrin. Vendosni reketat në mënyrë që asnjë pjesë e tyre të mos shtrihet jashtë tavolinës për të minimizuar rrezikun e rënies. Rekomandohet që reketat të vendosen me anën e kuqe lart. Mos ju dorëzoni lojtarëve zarfet që përmbajnë reketat. Për detaje të plota të procedurave të rrjedhës së punës në lidhje me kontrollin e reketave, ju lutemi referojuni faqes URC të faqes në internet ITTF.





## ITTF HANDBOOK FOR MATCH OFFICIALS 2019



- Kontrolloni ngjyrat e fanellave, nëse nuk janë kontrolluar më herët
- Kontrolloni ngjyrën e pantollonave të shkurtër / fundeve (në qift / ekipore), nëse nuk janë kontrolluar më herët
- Kontrolloni numrat e lojtarëve (të ngjitur mjeshtërisht dhe reklamat plotësisht të dukshme) ose emrat, nëse kërkohet nga arbitri ose komiteti organizativ
- Konfirmimi i kështilltarin e caktuar për ndeshje jo-ekipore
- Kryeni hedhjen e monedhës për të përcaktuar shërbimin / pranimin dhe zgjedhjen e aneve
- Sigurohuni që ndihmësi i gjyqtarit është i gatshëm të fillojë matjen për periudhën e praktikës (nxemjes) nëse ai është duke matur kohën
- Plotësoni informacionin përkatës në fletën e rezultateve
- Uluni në karrigen e gjyqtarit gjatë kohëzgjatjes së periudhës së praktikës.

Ndërsa gjyqtarii kryen detyrat e tij me lojtarët, ndihmësi i gjyqtarit duhet të:

**PERKTHEU DHE PERSHTATI NE GJUHEN SHQIPE: BASHKIM GASHI IU**

## **ITTF HANDBOOK FOR MATCH OFFICIALS 2019**

- Siguron që piket dhe treguesit e seteve të jenë kthyer në bosh. Sapo të dy lojtarët ose çiftet të jenë të pranishëm në hapësirën e lojës te ndryshon treguesit e seteve në 0-0
- Kontrollon që mbajtëset e rrjetës të jenë ngjitur fort në tavolinë dhe mos të lihet që konopi i rrjetës të varet
- Kontrollon tensionin dhe lartësinë e rrjetës
- Kontrollon pastërtinë e tavolinës dhe dyshemesë – të largoj mbeturinat
- Rregullon dhe drejton rrethojat
- Vendos mbishkrimet e emrave në vendin e duhur, nëse sigurohen nga arbitri ose komiteti organizativ
- Fillon matjen e kohës sa më shpejt që fillon praktika e nxemjes
- Ulet në karrigen e ndihmësit të gjyqtarit gjatë pjesës tjetër të periudhës së praktikës së nxemjes.

Ndonjëherë karrigia e gjyqtarit nuk ka një tabelë ose vend për të vendosur fletën e rezultateve. Në këtë rast, rekomandohet që ndihmësi i gjyqtarit të plotësojë fletën e rezultateve.

### **FILLIMI I NDESHJES**

Në fillimin e setit së parë:

- Kur të mbarojë koha, kushdo që e matë kohën duhet të ngrëjë dorën dhe të thërrasë "Koha"
- Sigurohuni që sherbyesi të ketë topin përpara se të bëni ndonjë njoftim. Mos e kërko topin mbrapa përpara se ta bësh njoftimin dhe më pas ta kthesh përsëri pas njoftimit, pasi ky nuk është një prezantim i mirë.
- Kur sherbyesi është gati, shikojeni se edhe pranuesi është gati
- Thirrni mbiemrat e lojtarëve

"Gashi kunder Karabaxhakat"

"Seti i parë"

- Tregoni me dorë në sherbyesin dhe thirrni;

"Gashi sherben"

**PERKTHEU DHE PERSHTATI NE GJUHEN SHQIPE: BASHKIM GASHI IU**

## ITTF HANDBOOK FOR MATCH OFFICIALS 2019

### "Love all" ose "Zero-Zero"

Sa më shpejt që gjyqtari njofton "love all", ndihmësi i gjyqtarit ndryshon rezultatin në 0-0, dhe matesi i kohës starton kronometrin dhe ndeshja fillon.

Gjyqtari duhet të bëjë çdo përpjekje për të shqiptuar saktë emrin e secilit lojtar. Nëse nuk jeni të sigurt për shqiptimin - pyesni lojtarin derisa po bëni kontrollin e reketit.

Në një ndeshje ekipore, zëvendësoni emrin e ekipit me emrin e lojtarit.

## PROCEDURAT GJATE NDESHJES

Shihni diagramin në Shtojcën E për sinjalet e duhura dhe të njëtrajtshme të duarve dhe shpjegimin se kur dhe si t'i përdorni ato.

Gjatë ndeshjes, gjyqtari duhet të:

- Thirre rezultatin me një zë të qartë dhe të dëgjueshëm në një nivel që një person i ulur në karrigen e trajnerit mund të dëgjojë dhe të kuptojë thirrjet
- Mate Kohën e lojës ose te cakton ndihmësin e gjyqtarit që te mate kohën në çdo set
- Monitoron dhe zbaton ligjet e shërbimit
- Monitoron dhe zbaton rregulloret e sjelljes
- Sigurohet që lojtarët të lënë reketat në tavoline midis seteve, përveç nëse reketi është i lidhur në dorën e tyre
- Sigurohet që loja të jetë e vazhdueshme pa vonesa të tepërta gjatë fshirjes me peshqirë ose në periudhat e time out
- Monitoron dhe zbaton rregulloret e këshillave.
- Gjatë intervaleve të autorizuara, ndihmësi i gjyqtarit mbledh topin dhe ia dorëzon gjyqtarit për ta mbajtur deri në fund të intervalit.

# ITTF HANDBOOK FOR MATCH OFFICIALS 2019

## PROCEDURA E PERFUNDIMIT TE SETIT

Në fund të një seti, gjyqtari duhet të:

- Thirr rezultatin, tregon fituesin dhe shpalle "seti per Karabaxhakun"
- Regjistron rezultatin në fletën e rezultatit
- Ndhmësi i gjyqtarit merr topin dhe ia dorëzon gjyqtarit për ta mbajtur deri në fillimin e setit tjetër
  
- Kur sistemi me shumë topa është i vendosur, topat duhet të mbahen gjithmonë nga ndihmësi i gjyqtarit, dhe ndihmësi i gjyqtarit duhet gjithashtu të dorëzojë / hedhë topat tek lojtarët, që nga poeni I parë dhe gjatë gjithë ndeshjes.

## PROCEDURA E FILLIMIT TE SETIT

Në fillim të seteve të tjera, gjyqtari duhet të:

- Dorëzon topin te sherbyesi; nëse sistemi me shumë topa është duke u përdorur, ndihmësi I gjyqtarit do t'i japë topin sherbyesit
- Kur sherbyesi është gati, duhet te shikohet se edhe pranuesi është gati
- Thirrni

### "Seti I dytë"

- Tregon me shenje në sherbyesin dhe thirr;

### "Karabaxhaku sherben"

### "love all" ose "Zero-Zero"

Sa më shpejt që gjyqtari njofton "love all" ose zero zero , ndihmësi i gjyqtarit ndryshon rezultatin në 0-0, matesi i kohës fillon kronometrin dhe ndeshja fillon.

# ITTF HANDBOOK FOR MATCH OFFICIALS 2019

## NJOFTIMI PAS NDESHJES

Në fund të një ndeshje, gjyqtari duhet të:

- Thirr rezultatin, tregojë fituesin dhe shpalle "Seti dhe ndeshja për Karabaxhakun"
- "Karabaxhaku fiton 4 me 3"

dhe në një ndeshje ekipore

"Kpp Lidhja e Prizrenit kryeson 1 me 0", ose "Kpp Lidhja e Prizrenit fiton 4 me 3".

## PROCEDURA PAS NDESHJES

Pas ndeshjes, gjyqtari duhet të:

- Regjistron rezultatin në fletën e rezultatit
- Merr nënshkrimet e lojtarëve në një ndeshje individuale ose nënshkrimet e kapitenëve të ekipit në një ndeshje ekipore (nëse kërkohet nga arbitri)

Ndihmësi I gjyqtarit e kthen treguesin e rezultatit në bosh, mbledh topat, reketat nëse është e nevojshme dhe e kthen hapësirën e lojës në një gjendje të duhur.

## **Përfundimi i ndeshjes – DALJA JASHTË E GJYQTAREVE NGA HAPËSIRA E LOJËS**

Në fund të ndeshjes, pasi të jenë përfunduar të gjitha detyrat pas ndeshjes, gjyqtari dhe ndihmësi I gjyqtarit duhet të presin partnerin e tyre në pozicionin e tyre dhe më pas të ecin jashtë si ekip kur të jenë gati, pa terhequr vëmendje.

Me prezantim zyrtar, gjyqtari dhe ndihmësi I gjyqtarit duhet të presin partnerin e tyre në vendin e caktuar siç është caktuar nga arbitri / Manager I kompeticionit.

## **ITTF HANDBOOK FOR MATCH OFFICIALS 2019**

Gjyqtari udheheqë rrugën me fletën e rezultatit në dorën e majtë dhe ndihmësin e gjyqtarit duke ndjekur në hap gjyqtarin - të shoqëruar pa muzike.

Ekipi i gjyqtareve kthen rezultatit e shënuar të përfunduar në mënyrë korrekte (kontrolluar dy here nga gjyqtari dhe ndihmësi i tyre) direkt në tavolinën e arbitrit për nënshkrim. Arbitri (ose zëvendës arbitri i caktuar në detyrë) duhet të kontrollojë fletën e rezultateve për plotësinë dhe saktësinë; firmos fletën e rezultatit dhe e dërgon atë për përpunimin e rezultateve.

Gjyqtaret nuk duhet të shetisin ose të ecin nëpër fushën e lojës pasi të përfundojnë detyrat e tyre të caktuara. Nëse ata dëshirojnë të shikojnë ndeshje të tjera në zhvillim e sipër, ata duhet të shkojnë jashtë fushës së lojës në zonat e shikuesve të hapura për zyrtarët dhe spektatorët.

### **PËRMBLEDHJE**

Derisa janë në fushën e lojës - për qfardo arsye - , gjyqtarët ,arbitrat dhe vlerësuesit duhet të jenë në kodin e veshjes ose uniformat e përcaktuara, të gatshëm dhe të vetëdijshëm për përgjegjësitë e tyre, dhe të jenë të ndërgjegjshëm se si prania e tyre dhe bisedat mund të ndikojnë në lojën e vazhdueshme ose perceptimet vizuale.

Gjyqtaret duhet të përmbahen nga bisedat me lojtarët para, gjatë ose pas një ndeshje. Një gjyqtar mund të përgjigjet në pyetjen e një lojtari ose të shpjegojë një veprim të bërë por nuk duhet të fillojë një diskutim mbi çështje që nuk lidhen me ndeshjen.

Ndërsa janë në uniformë, zyrtarët duhet të kenë kujdes që ata përfaqësojnë Asociacionet e tyre dhe, më e rëndësishmja, që veprimet e tyre reflektojnë të gjithë zyrtarët. Gjatë ngjarjeve ndërkombëtare, të gjitha gjyqtaret e huaj janë mysafirë të Asociacionit pritës dhe duhet të respektojnë traditat dhe zakonet e tyre sociale brenda dhe jashtë fushës së lojës.

Në asnjë rrethanë gjyqtaret nuk duhet të diskutojnë me spektatorë ose anëtarë të mediave për çështje që lidhen me sjelljen e tyre ose sjelljen e zyrtarëve të tjerë. Të gjitha çështjet e tilla duhet t'i drejtohen arbitrit ose Drejtorit të Turneut.

Videot e trajnimit mbi procedurat mund të gjenden gjithashtu në faqen e internetit të URC:

**PERKTHEU DHE PERSHTATI NE GJUHEN SHQIPE:BASHKIM GASHI IU**

# ITTF HANDBOOK FOR MATCH OFFICIALS 2019

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

## Shtojca G - Ligjet dhe rregullat e pinpongut per paraolimpiket (lojtarët me aftësi të kufizuara

Me bashkimin e IPTTC me ITTF, ligjet dhe rregulloret tani janë një pjesë integrale e rregullave të ITTF. Për më shumë informacione mbi Divizionin e pingpongut per Paraolimpiket ne ITTF, ju lutemi shkoni në faqen e internetit të ITTF <http://www.ittf.com> Më shumë / Teniss Para Table ose <http://www.ipttc.org/>

## TË PËRGJITHSHME

Atletët me aftësi të kufizuara ndahen në klasa, në varësi të demtimeve dhe kufizimeve të përshkruara në një sistem klasifikimi. Një panel ndërkombëtar i klasifikimit është përgjegjës për klasifikimin e lojtarëve në garat ndërkombëtare.

- Klasa 1-5 për lojtarët me rrota
- Klasa 6-10 për lojtarët në këmbë
- Klasa 11 për lojtarët me aftësi të kufizuara intelektuale

Sa më i ulët numri i klasës, aq më e rëndë është aftësia e kufizuar.

Pasi të jenë klasifikuar në një nivel ndërkombëtar, të gjithë lojtarët mbajnë një kartë ndërkombëtare të klasifikimit (ICC) e cila specifikon klasën e invaliditetit sportiv dhe statusin e invaliditetit ne sport. ICC përmban seksione që tregojnë çdo kufizim fizik (p.sh. në kryerjen e një shërbimi te rregullt ) ose kërkesa të përhershme për arsye mjekësore (rrip, lidhës, korse, karrocë të modifikuar).

Nëse një lojtar luan për herë të parë në një kampionat ndërkombëtar dhe nuk ka një ICC, Asociacioni i tij do t'i japë atij një klasifikim të përkohshëm. Ai ose ajo do të klasifikohet më pas në kampionate dhe do t'i caktohet një klasë e invaliditetit sportiv dhe statusi i klasës se invaliditetit ne sport. Ndonjëherë është

**PERKTHEU DHE PERSHTATI NE GJUHEN SHQIPE:BASHKIM GASHI IU**

## ITTF HANDBOOK FOR MATCH OFFICIALS 2019

e nevojshme që lojtarët, me kalimin e kohës, të riklasifikohen për shkak të një paaftësie progresive ose aftësisë së kufizuar më pak për shkak të rikuperimit. Ato specifikohen në një listë të komunikuar para Klasifikuesve, Arbitrit dhe Komitetit Organizues të caktuar para turneut përkatës. Klasifikimi ose rishikimi për lojtarët e specifikuar organizohet nga klasifikuesit një ditë para fillimit të turneut dhe përmbyllet përpara se arbitri të hedh shortin për garat individuale, duke marrë parasysh çdo ndryshim në klasifikimin e lojtarëve.

Nëse një lojtar me aftësi të kufizuara ka manipuluar qëllimisht klasifikuesit, ai ose ajo mund të mos lejohet të garojë me vendimin e arbitrit dhe mund të përballet me sanksione të mëtejshme nga ITTF.

Nëse një lojtar duhet të përdorë një rrip (rreth belit) ose një korse për shkak të paaftësisë së tij / saj, ai ose ajo duhet të dëshmojë se i duhet ajo, me qellim që ti përmbushë kërkesat e panelit të klasifikimit. Për këtë problem, lojtari është i detyruar që të tërheqë vëmendjen për përdorimin e pajisjeve të tilla tek Kryesuesi I Klasifikimit, qoftë në fillimin ose rishikimin e klasifikimit. Leja për përdorimin e një rripi dhe / ose korse mund të jepet në kushtet e mëposhtme:

- e përhershme - kjo duhet të shkruhet në kartën e klasifikimit ndërkombëtar të lojtarit (ICC) nga Kryesuesi I Klasifikimit në turneun përkatës ndërkombëtar.
- e përkohshme - lojtari duhet të sigurojë një sqarim të plotë nga mjeku i tij ose i saj i cili duhet të vërtetojë periudhën në të cilën kërkohet rripi ose një korse. Kjo çertifikatë duhet të nënshkruhet dhe datohet nga mjeku dhe t'i paraqitet Kryesuesit të Klasifikimit në turneun përkatës. Lojtari duhet ta raportojë këtë tek arbitri para fillimit të garës në të cilën ai ose ajo merr pjesë.

## LOJTARET NE KARRIGE ME RROTA

Karriget me rrota duhet të kenë të paktën dy rrota të mëdha dhe një rrotë të vogël në fillim dhe gjatë gjithë një relli. Nëse për ndonjë arsye gjatë një relli këto kushte nuk përmbushen, atëherë relli duhet të ndalet menjëherë dhe një pikë t'i jepet kundërshtarit të tij ose saj.

Në garat individuale dhe ekipore, asnjë pjesë e trupit mbi gjunjë nuk mund të ngjitet në karrige pasi kjo mund të përmirësojë ekuilibrin. Sidoqoftë, nëse një lojtar kërkon një shtrengues ose lidhes për arsye mjekësore, kjo duhet të shënohet në kartën e tij ose të saj të klasifikimit dhe do të merret parasysh kur të vlerësohet klasa sportive e invaliditetit të lojtarit.

## PERKTHEU DHE PERSHTATI NE GJUHEN SHQIPE: BASHKIM GASHI IU



## **ITTF HANDBOOK FOR MATCH OFFICIALS 2019**

Lartësia maksimale e një ose dy jastëkëve është e kufizuar në 15 cm në kushte loje pa asnjë shtesë tjetër tek karriga me rrota

Nëse duhet të behen shtesat e strukturave mbështetëse në karrigen me rrota, pavarësisht nëse bashkangjiten në karrige me rrota apo jo (përveç jastëkëve), lojtarët duhet të kërkojnë një klasifikim ose një riklasifikim të ri për këtë karrige të modifikuar. Qdo shtesë në karrocë pa ri-klasifikim dhe autorizim i shkruar nga ICC do të konsiderohet i paligjshëm dhe lojtari mund të skualifikohet.

2.10.1 Perderisa relli është let (nderprerje), një lojtar do të shënojë një pike;

### **KONTAKTI ME KARRIGEN ME RROTA**

2.10.1.14 nëse të dy lojtarët ose çiftet janë në karrocë për shkak të paaftësisë fizike dhe,

2.10.1.14.1 kundërshtari i tij ose i saj nuk mban një kontakt minimal me vendin ose jastëk (-ët), me pjesën e prapme të kofshës, kur topi është i goditur;

Një lojtar që është në karrocë për shkak të paaftësisë fizike dhe i cili nuk mban një kontakt me ulesen ose jastëkun me anën e pasme të të paktën një prej kofshëve para se të godasë topin, konsiderohet se po fiton një avantazh të padrejtë dhe kundërshtarit i jepet një pikë. (HMO 12.1.6)

### **KONTAKTI ME TAVOLINE**

2.10.14.2 kundërshtari i tij ose saj prek tavolinën me njërin dorë përpara se të godasë topin; nëse një lojtar është në një karrige me rrota për shkak të paaftësisë fizike, ai ose ajo mund të prekë tryezën vetëm me dorën e tij të saj ose të saj për të rivendosur ekuilibrin, vetëm pasi të jetë kryer një goditje, me kusht që sipërfaqja e lojës të mos lëvizë. Lojtarit nuk i lejohet të përdorë tavollën si një mbështetje shtesë përpara se të godasë topin. Në mënyrë të ngjashme, lojtari mund të mos përdorë dorën e tij ose të saj të lirë në tavolinë si një mbështetje shtesë, ose të prekë sipërfaqen e lojës në çdo kohë gjatë rellit. Në një ndeshje qift kjo vlen për të dy lojtarët. (HMO 12.1.7)

### **KONTAKTI ME DYSHEME**

2.10.1.14.3 këmbëzat e këmbës ose këmbët e kundërshtarit të tij / saj prekin dyshemenë gjatë lojës.

## **PERKTHEU DHE PERSHTATI NE GJUHEN SHQIPE:BASHKIM GASHI IU**

### KALIMI ME RROTA I VIJES QENDRORE

2.10.1.15, nëse një qift kundërshtare përfshin të paktën një lojtar në një karrige me rrota, çdo pjesë e karrigeve me rrota ose këmbë e një lojtari kalon zgjatjen imagjinare të vijës qendrore të tavolines, gjyqtari do t'i japë një pikë qiftit kundërshtare. Kjo gjithashtu vlen kur një qift "I përzier" (një në këmbë dhe një në karrige me rrota) janë duke luajtur së bashku. Secili lojtar mund të kthejë topin (pas shërbimit fillestar dhe kthimit), por secili lojtar duhet të mbetet në gjysmën e tij të fusheloes. Asnjë pjesë e karriges me rrota të lojtarit nuk mund të kalojë shtrirjen imagjinare të linjës qendrore e edhe lojtari në këmbë nuk mund të shkele me këmbë mbi këtë linjë. (HMO 14.1.1)

### Tavolina

3.2.1.4 Këmbët e tavolinës duhet të jenë të paktën 40cm nga vija fundore e tabelës për lojtarët me karrige me rrota. Tavolinat duhet të lejojnë qasjen për karriget me rrota pa penguar këmbët e lojtarit dhe duhet të lejojnë qasjen për dy karrige me rrota për qifte.

### VESHJET

Një lojtar normalisht nuk mund të veshë ndonjë pjesë të një trenerke gjatë lojës, por në disa rrethana arbitri mund të lejojë që ai ose ajo ta bëjë këtë. Shembuj të rrethanave të tilla janë sallat e ndeshjeve jashtëzakonisht të ftohta, me rrezik pasojën e tendosjes së muskujve, ose një paftësi në këmbë ose dëmtim që lojtari preferon ta mbajë të mbuluar. Nëse një trenerk vishet në lojë, ajo duhet të përputhet me kërkesat për të luajtur me veshje. Një lojtar me aftësi të kufizuara fizike, qoftë në një karrocë me rrota ose në këmbë, mund të veshë pantallona gjatë lojës, pa lejen e gjyqtarit, por farmerkat nuk lejohen. (HMO 8.5.1)

### MBULESA (GOMA) E REKETIT

... Mbulesa e reketit duhet të shtrihet në kufijtë e tehut të derrases, e jo më gjerë, por mund të lejohet njëfarë tolerance. Arbitri duhet të vendosë se çfarë është e pranueshme dhe t'i këshillojë gjyqtaret e tij / saj në përputhje me rrethanat, por, si udhëzues, 2 mm do të ishin një diferencë e pranueshme për shumicën e arbitrave. Kjo mund të jetë veçanërisht në rastin e lojtarëve të klasit 1 dhe 2, pasi ata shpesh përdorin dorën e tyre të reketit për të shtyrë veten të kthehen në pozicionin ulur pasi godasin topin, dhe, duke bërë kështu, prekin sipërfaqen e lojes së tavolinës me reketin e tyre. Kështu që një mbishtrirje

## ITTF HANDBOOK FOR MATCH OFFICIALS 2019

e gomes jashte derrises se reketit mund të ndihmojë në mbrojtjen e tavolinës dhe per kete arsye mund të lejohet një diferencë pak më e madhe. (HMO 7.1.1)

### RADHA E LOJES – QIFTET

2.8.3 Në qifte, kur të paktën një lojtar i një qifti është në karrocë për shkak të paaftësisë fizike, sherbyesi së pari do të bëjë një shërbim, pranuesi do të bëjë një kthim, por pas kësaj cilido lojtar i çiftit me aftësi të kufizuara mund të bëjë kthimin. Kur një qift përfshin dy lojtarë që janë në karrige me rrota për shkak të një paaftësie fizike, sherbyesi së pari bën një shërbim dhe pranuesii bën një kthim, por pas kësaj secili lojtar i çiftit me aftësi të kufizuara mund të bëjë një kthim. (HMO 14.1.4)

### KERKESAT PER LEHTESIM TE SHERBIMIT

2.6.7 Përjashtimisht, gjyqtari mund të lehtësojë kërkesat për një shërbim të rregullt, kur ai është i bindur që shërbimi i rregullt parandalohet nga paaftësia fizike.

Kjo gjithmonë do të bëhet për lojtarët e Klasit 1 dhe Class 2. Karta e klasifikimit ndërkombëtar të lojtarit përmban një seksion që tregon çdo kufizim fizik të lojtarit që mund të ketë ndikim në përputhje me kërkesat për një shërbim të rregullt p.sh. kur një lojtar me aftësi të kufizuara nuk është në gjendje të rregullojë pëllëmbën e tij për të shërbyer, ose nuk ka dorën fare, lojtari mund të shërbejë me një pëllëmbë të lakuar ose të hedh topin nga trupi i tij. (HMO 10.7.1)

### SHERBIMET LET (PERSERITJE)

2.9.1.5 Nëse pranuesi është në karrige me rrota për shkak të paaftësisë fizike dhe në shërbim të topit, me kusht që shërbimi të jetë i rregullt,

2.9.1.5.1 pasi topi të kete prekur gjysemfushen e pranuesit, kthehet në drejtimin e rrjetës;

2.9.1.5.2 pas shërbimit topi kalon rrjeten dhe fillon të pushoje në gjysemfushen e pranuesit;

2.9.1.5.3 në ndeshjet individuale topi pas shërbimit lë gjysemfushen e pranuesit, pasi e preke atë në ndonjeren nga pjeset anësore të saj.

Nëse pranuesi është në një karrocë për shkak të paaftësisë fizike, relli është një let nëse topi vjen për të pushuar në gjysemfushen e pranuesit, ose pasi prek gjysemfushen e pranuesit kthehet në drejtim të rrjetës, ose në individuale, largohet nga gjysemfusha e pranuesit pasi e prek atë në ndonjeren nga anët. Kjo për shkak se një lojtar në një karrige me rrota, sipas përkufizimit, është i kufizuar në masën e aftësisë së tij ose të saj për t'u shtrirë dhe një shërbim që kthehet drejt rrjetës ose del jashtë skajit, vlerësohet si i padrejtë. Topi mund të kalojë vijen anësore pas një ose më shumë kërcimeve. Sidoqoftë, në garat individuale kur topi po udhëton drejt skajit, nëse pranuesi godet topin përpara se të kalojë një vijen anësore ose topi kercen për të dytën herë në anën e tij të sipërfaqes së lojës, shërbimi konsiderohet i mirë dhe nuk do të thirret let. (HMO 11.5.1)

## PERKTHEU DHE PERSHTATI NE GJUHEN SHQIPE: BASHKIM GASHI IU

# ITTF HANDBOOK FOR MATCH OFFICIALS 2019

## VENDOSJA E REKETIT NE TAVOLINE

3.4.2.5 Përveç nëse autorizohet ndryshe nga gjyqtari, lojtarët duhet të lënë reketat e tyre në tavolinë gjatë nderprejeve; por nëse reketi është i lidhur në dorë, gjyqtari do t'i lejojë lojtarit të mbajë reketin e tij ose të saj të lidhur në dorë gjatë nderprerjeve. Lojtarët duhet të lënë normalisht reketat e tyre në tavolinë gjatë pushimeve ndërmjet seteve dhe nuk duhet t'i marrin ato me vete pa marrëveshjen specifike të gjyqtarit. Nëse, me marrëveshjen e gjyqtarit , një lojtar merr reketin e tij me veti gjatë një pushimi për çfarëdo arsye, gjyqtarit dhe kundërshtarit duhet t'i jepet mundësia që të inspektojnë reketin, ose zëvendësimin e tij, përpara se të fillojë seti tjetër. Përrjashtimi i vetëm për këtë është një lojtar me aftësi të kufizuara, reketa e të cilit është i lidhur në duar. (HMO 7.3.4)

## NDERPRERJET - Koha e rikuperimit mjekësor

Nëse një lojtar me aftësi të kufizuara nuk është në gjendje të luajë për kohësisht për shkak të natyrës së aftësisë së kufizuar ose gjendjes së tij , arbitri mundet që, pasi të këshillohet me një klasifikues mjekësor ose mjek I kompeticionit, të lejojë një kohë për shërimin mjekësor me kohëzgjatjen më të shkurtër praktike, por në asnjë rrethanë më shumë se 10 minuta. (HMO 13.5.4)

## PREGADITJA PARA NDESHJES

Për ndeshjet që përfshijnë lojtarët në një karrige me rrota, gjyqtari gjithashtu duhet të kontrollojë:

- Numrin e rrotave në karrige me rrota
- Lojtari nuk ka çantën e tij në pjesën e pasme të karrigeve me rrota
- Lartësinë e jastëkut ose të 2 jastekeve të lojtarit
- lojtari ka të veshur pantallona tuta dhe jo farmerka
- Lojtari ka emrin e tij ose të saj dhe kodin me 3 shkronje të Asociacionit në pjesën e pasme të fanellës së tij.

## LIGJET PER LOJTARET NE KEMBE

Nuk ka përjashtime nga ligjet e pingpongut për lojtarët në këmbë me aftësi të kufizuara. Të gjithë lojtarët luajnë sipas ligjeve dhe rregulloreve të ITTF. Në kartat e klasifikimit ka një seksion që tregon se çfarë kufizimesh ka, nëse ka ndonjë, një lojtar në bërjen e një shërbimi të rregullt.

Veretje;

Gjate perkthimit dhe pershtatjes se ketij doracaku nga gjuha angleze ne gjuhen shqipe , ka mundesi qe te me kete rrjedhur ndonje gabim ose paqartesi dhe per kete arsye nese hasni diku paqartesi mos hezitoni te me shkruani ne emailin tim ;

[bashkim.tt@gmail.com](mailto:bashkim.tt@gmail.com)

25 Nentor 2019 , Vushtrri ,Kosove

**PERKTHEU DHE PERSHTATI NE GJUHEN SHQIPE:BASHKIM GASHI IU**

