

INTERPRETACJA NOWYCH ZASAD

(objaśnienia i zamierzenia nowego przepisu wykonania serwisu)

Intencją nowego przepisu dotyczącego serwu jest uczynienie przepisu zrozumiałego i łatwego do interpretacji. Nowy przepis jest przeznaczony do wykonania serwisu w tenisie stołowym jako otwarty technicznie, który jest w pełni widzialny przez odbierającego przez cały czas.

W przypadku serwującego upewnić się, że stosuje się do wymogów nowego przepisu wykonania serwu. Poniższe punkty pomagają określić bezstronnie ten wymóg:

1. Tak szybko jak wolna ręka (ręka trzymająca piłeczkę przy serwisie) podrzuci piłeczkę w górę ręka ta musi być natychmiast usunięta z przestrzeni pomiędzy piłką a odbierającym - ręka musi być na zewnątrz linii wzroku odbierającego i piłki.
2. Jeśli serwujący mógłby wyobrazić sobie trójkąt utworzony przez piłkę i obydwie słupki zestawu siatki, następnie rozszerzyć tę przestrzeń w górę do poziomu głowy, serwujący musi upewnić się, że żadna część jego ciała lub ubrania nie będzie wprowadzona w tę przestrzeń (lub pozostanie w tej przestrzeni) po tym jak podrzuci piłkę do góry wykonując serwis. To zapewni, że przestrzeń pomiędzy piłką a odbierającym pozostanie pusta bez żadnych przeszkód. To jest najprostszy sposób upewnienia się, że wykonanie serwisu jest zgodne z wymogami przepisu.
3. Drobne odchylenie od obowiązujących przepisów są dopuszczalne, zawodnicy powinni uczyć się w forhendowych serwisach skręcać wolne ramię daleko na zewnątrz tak szybko jak to możliwe, czyniąc zgodny z przepisem, otwarty i widzialny serwis.

OCENA PRAWIDŁOWOŚCI WYKONANIA SERWISU

Przy uczeniu się stosowania nowych elementów w przepisach o serwie Kolegium Sędziów **PZTS** sugeruje, aby sędziowie zwracali uwagę na następujące zdarzenia, skierowane na uczenie się całościowego objęcia wykonania prawidłowego serwu:

1. Piłka powinna być wyrzucona prawie pionowo - jeśli w kierunku ciała, gdzie często jest zakrywana przez bark, głowę lub rękę serwującego, to nie oznacza, że serw jest całkowicie niezgodny z przepisem.
2. Kontakt z piłką jest oddalony od ciała, gdzie piłka nie jest zakryta przez ramię serwującego, to nie oznacza, że jest całkowicie zgodny z przepisem.
3. Ręka serwującego powinna być odprowadzana „natychmiast” na zewnątrz, a nie tuż przed uderzeniem piłki.
4. Przednia stopa serwującego (stopa bliżej stołu) wykonuje ruch do tyłu przed uderzeniem piłki - nie po uderzeniu - stwarzając w ten sposób sytuację, że ciało serwującego jest otwarte w kierunku stołu i nie ma przeszkód na linii wzroku odbierającego.
5. Tylna noga serwującego (dalsza patrząc od stołu) wykonuje ruch do przodu przed uderzeniem piłki - nie po uderzeniu - stwarzając w ten sposób sytuację, że ciało serwującego jest otwarte w kierunku stołu i nie ma przeszkód na linii wzroku odbierającego.
6. Serw z bekhendu, kiedy klatka piersiowa serwującego jest usytuowana przodem do stołu a wolna ręka jest odprowadzana „natychmiast” na zewnątrz, a nie tuż przed uderzeniem piłki.
7. Najlepszym sposobem na nauczenie się i przyswojenie się do nowych uregulowań nie jest ponowne czytanie przepisów lecz ćwiczenie w praktyce (poprzez sędziowanie) na bieżąco co jest zmieniane w przepisach, aż każdy doświadczy zmian i przyswoi je sobie.

INTENCJE WPROWADZENIA NOWYCH ZASAD

Piłeczka winna być dobrze widoczna dla odbierającego od momentu rozpoczęcia serwisu aż do momentu uderzenia piłeczki podczas serwisu.

Nie powinno być żadnych możliwości ukrycia lub maskowania piłeczki w każdym momencie serwisu.

Pole widzenia odbierającego powinno być puste, umożliwiające odbierającemu pełny widok piłeczki podczas serwisu.

POŻĄDANE EFEKTY

1. Nowe zasady serwisu są jaśniejsze i łatwiejsze do wprowadzenia w życie.
2. Minimalna ilość decyzji wymagana od sędziego.
3. Ograniczenie przewagi serwującego.
4. Poprawa wizerunku naszej dyscypliny.

PROCEDURA POSTĘPOWANIA SĘDZIÓW

Szanowni Koleżanki i Koledzy!

Kolegium Sędziów Polskiego Związku Tenisa Stołowego przedstawia poniższy materiał w celu ujednoczenia zasad postępowania wszystkich sędziów podczas prowadzenia zawodów indywidualnych i drużynowych. Proszę o zwrócenie bacznej uwagi na wykonanie zalecanych procedur przed, w czasie i po meczu.

NASZ CEL:

Najważniejsze abyśmy podejmowali decyzje na najwyższym poziomie oparte na prawidłowej interpretacji Przepisów ITTF, oraz że będziemy stosować się do Nich za każdym razem, w każdym meczu przez cały czas trwania zawodów. Naszym zadaniem jest wymagać przestrzegania przepisów od innych, ale będzie przychodziło nam to znacznie łatwiej, gdy najpierw wymagać będziemy od siebie.

1. PROCEDURA PRZEDMECZOWA

1. Sędzia (sędziowie) zobowiązani są do przybycia na salę rozgrywek nie później niż 45 minut, przed planowanym rozpoczęciem spotkania.
2. Sędzia główny (SG) żąda od organizatora (gospodarza) meczu odpowiedniego protokołu (ekstraklasa mężczyzn, ekstraklasa kobiet - I liga kobiet i mężczyzn).
3. Na 30 min przed rozpoczęciem zawodów SG spotyka się z kapitanami zespołów w celu wyznaczenia zawodników do składów zespołów (gospodarz gra na pozycji A), wyboru piłeczek (przynajmniej trzech) i ew. uzgodnienia koloru koszulek (różny od koloru piłeczek oraz różnią się między sobą).
4. SG sprawdza wymagane dokumenty, tj. ważne licencje.
5. SG sprawdza poprawność rozstawienia zawodników na podstawie list rankingowych opublikowanych przez PZTS tylko w meczach I ligi i przez odpowiedni OZTS w II lidze (w przypadku zauważenia błędów w ustawieniu sędzia ma obowiązek wyjaśnienia tej sprawy z zainteresowanym kapitanem drużyny, a następnie, gdy sprawa błędnego rozstawienia się potwierdzi, zarządza ponowne rozstawienie zawodników obu drużyn), po czym rozpoczyna wypełnianie protokołu meczu. Zasady rozstawienia zawodników:
 - gry pojedyncze: na stole pierwszym muszą grać dwaj najwyżej sklasyfikowani zawodnicy na liście rankingowej PZTS/OZTS spośród nominowanych do I rundy gier pojedynczych,
 - gry podwójne: na stole pierwszym musi grać para w składzie, w który wchodzi zawodnik najwyżej sklasyfikowany na liście rankingowej PZTS/OZTS spośród wszystkich nominowanych do gier podwójnych danej drużyny.Składy pary do gier podwójnej kapitanowie mogą podać sędziemu po zakończeniu wszystkich gier pojedynczych, które wg protokołu winny zostać rozegrane przed grami podwójnymi (dotyczy to również spotkań ekstraklasa mężczyzn).
6. Sędzia liczący (SL) w tym samym czasie idzie do stołu i sprawdza siatkę - jej wysokość i napięcie, sprawdza czy korty są czyste i uprzątnięte, czy nie znajdują się w nich rzeczy

niepożądane np.: śmieci, torby, ręczniki, butelki z wodą, itp. Sprawdza ustawienie płotków, które powinno być estetyczne, ustawione w linii prostej i dokładnie odgradzać pola gry od siebie i od miejsc na widowni. Umieszcza również tabliczki z nazwiskami zawodników lub nazwami drużyn we właściwych miejscach, jeśli jest taki wymóg. Tablice wyników powinny być ustawiona na tzw. „blank”, tzn. nie wskazywać absolutnie nic. W przypadku meczu ekstraklasy realizacja tego punktu należy do SG, który jest jednocześnie SL.¹

7. Przed rozpoczęciem meczu następuje prezentacja składów występujących drużyn (w zależności od organizatora meczu prezentacji dokonuje SG lub inna osoba wyznaczona przez organizatora).

8. Gdy zawodnicy podejżą do stołu - SL wita się z nimi i sprawdza nazwiska (i ew. numery) zawodników, upewnia się, że są to zawodnicy, którzy mają grać zgodnie z zapisami w protokole meczu. Jeśli nie ma jasności SL prosi zawodników o wskazanie uprawnionych doradców. Na numerację ustawia wynik setów na 0:0.

9. SL sprawdza rakiety - obowiązuje aktualna lista Autoryzowanych Okładzin Rakietek ITTF publikowana na każde półrocze na stronach internetowych: www.ittf.com (rakiety należy sprawdzić przed każdym indywidualnym meczem). Dopuszcza się okładzinę wystającą nie więcej niż 2 mm poza deskę.

10. SL przeprowadza losowanie do wyboru pierwszego podającego, odbierającego oraz stron z których rozpoczyna grę podzuczając dwukolorowy żeton, który powinien opaść na dłoń (nie na stół).

11. SL zaznacza w protokole meczu nazwisko pierwszego serwującego (w przypadku gry podwójnej również odbierającego).

12. SL mierzy czas rozgrzewki, która trwać może maksymalnie 2 minuty, kiedy jej czas upływa podnosi rękę ku górze i zapowiada - „czas” (ang. *time*). Zawodnicy nie mogą podejść do trenerów pomiędzy końcem rozgrzewki a rozpoczęciem gry (bez względu na to, czy wykorzystali cały czas przysługujący im na rozgrzewkę, czy też nie).

13. SL ustawia wynik na numerację wynik piłek na 0:0 zapowiada nazwisko pierwszego serwującego wraz z wynikiem 0:0, np. „Kowalski - zero-zero” (ang. *Smith - love all*) wskazując jego stronę wyprostowaną ręką i rozpoczyna pomiar czasu trwania seta.

2. PROCEDURA W CZASIE TRWANIA MECZU

Uwagi ogólne:

1. Zarówno SG jak i SL muszą obserwować uważnie całą wymianę na stole wraz jego otoczeniem i być czujnym przez cały czas trwania meczu.

2. SL musi dbać o przestrzeganie zasady ciągłości gry, bezwzględnie reagować na próby przedłużenia przerw pomiędzy wymianami, podczas wycierania się ręcznikiem, pomiędzy setami, czy podczas przerw na żądanie (ang. *time-out*).

3. Szczególnie uważnie SL musi obserwować akcję serwisową, aby poprawnie ocenić jej prawidłowość (może dać ostrzeżenie przy wątpliwym serwisie - komenda „stop” (ang. *let*) - tylko raz w całym indywidualnym meczu lub zakomunikować „błąd” (ang. *fault*) przy nieprawidłowym serwisie).

4. Jeśli jeden z zawodników jest poszkodowany SL winien wezwać SG (decyduje o technicznej przerwie - do 10 minut), a jeśli zawodnik krwawi gra winna być wstrzymana natychmiast, a wszelkie ślady krwi winny być usunięte z pola gry.

¹ Jeśli dodatkowo jest ustalony sędzia pomocniczy (w ważniejszych meczach i turniejach), to przejmuje on część obowiązków sędziego liczącego zgodnie z przepisami i wzajemną umową (por. następny rozdział).

5. Podczas przerw pomiędzy setami, zawodnicy powinni pozostawać nie dalej niż 3 m od pola gry, a ich rakiety na stołach.
6. SL jest obowiązany obserwować również ławkę zawodników rezerwowych i reagować, jeśli została udzielona nieprawidłowa porada - pokazać najpierw żółtą (tylko uprawnionemu do udzielania porad w czasie przerw, dla innych od razu czerwona kartka), a potem czerwoną kartkę i odesłać z dala od pola gry.

Rakietka:

Rakietka nie może zostać wymieniona przez zawodnika podczas meczu chyba, że jest ewidentnie uszkodzona w zdarzeniu podczas gry do tego stopnia, że nie może być użyta do dalszej gry, wtedy musi być wymieniona natychmiast (może być podana zawodnikowi do pola gry).

Akcja serwisowa:

Piłka winna leżeć swobodnie na otwartej dłoni, poza końcową linią, ponad poziomem powierzchni grającej. Piłka winna być podrzuczona prawie pionowo do góry, przynajmniej 16 cm w górę i uderzona kiedy opada. Od rozpoczęcia podania aż do momentu uderzenia, piłka winna być powyżej powierzchni grającej i poza końcową linią podającego i nie powinna być zakryta przed odbierającym przez żadną część ciała lub ubrania serwującego lub jego deblowego partnera. Zawodnik jest obowiązany do tego, aby sędzia mógł widzieć, że stosuje się do wymogów prawidłowego podania.

Jeśli zawodnik ma podanie, które nie spełnia wymogów prawidłowego podania, sędzia musi reagować tak szybko jak to jest tylko w meczu możliwe. Przez szybką reakcję udowadniamy zawodnikowi, że go obserwujemy, a większość zawodników będzie próbowała poprawić jakość podania. Jeśli będziemy czekać z reakcją ponieważ podanie jest „trochę” złe lub wątpliwe, a następnie zareagujemy np. przy wyniku 9:9 zawodnik będzie miał uzasadnione prawo mieć żal, twierdząc, że to samo podanie wykonał poprzednio i zadawał będzie pytanie - dlaczego reakcja nastąpiła dopiero teraz?! Naszym ostatecznym celem jest prowadzenie zawodów zgodnie z przepisami, a co za tym idzie osiągnięcie takiego stanu, w którym reagować będziemy w ten sam w podobnych sytuacjach w każdym meczu.

Zgodnie z przepisami podejście do wykonania naszych sędziowskich obowiązków pomoże upewnić się zawodnikom, ale także trenerom i wszystkim obserwatorom, że jeśli zawodnik wykona błędne podanie w pierwszym secie meczu, to będzie wywołany „błąd”, jeśli wykona to błędne podanie ponownie w piątym secie, to również będzie wywołany „błąd” ale również, gdy zawodnik ten wykona błędne podanie w następnym meczu również przy innym zespole sędziowskim, to w dalszym ciągu będzie wywołany „błąd”.

Porady

W rozgrywkach drużynowych, zawodnicy mają prawo otrzymywać porady od każdego. Zawodnicy nie mogą otrzymywać porad między końcem przedmeczowej rozgrzewki a rozpoczęciem gry, mogą otrzymywać porady tylko podczas przerw pomiędzy setami lub podczas uprawnionych przerw w grze.

Jeśli uprawniona osoba daje porady w innym czasie, SL pokazuje żółtą kartkę, ostrzegając, że następne wykroczenie spowoduje odsunięcie od pola gry! Po tym jak ostrzeżenie zostało dane, w tym samym meczu drużynowym, ktokolwiek dając poradę nielegalnie, będzie odesłany od pola gry, bez względu na to czy był wcześniej ostrzeżony żółtą kartką czy nie, sędzia pokazuje mu czerwoną kartkę. Jeśli tak ukarana osoba odmawia odejścia od pola gry, lub wraca przed zakończeniem meczu, (ale nie do gry - tylko w tym przypadku może powrócić), SL musi powiadomić SG.

Staraj się karać tylko porady nielegalne - staraj odróżnić się zagrzewanie, zachęcenie do gry od porad. Kiedy zawodnik traci kolejne punkty lub w końcówce seta, wykonywanie gestów i dawanie znaków - nawet bezgłośnie należy traktować jak nielegalną poradę. Prosimy odnotowywać w protokole meczu wszystkie pokazane **żółte i czerwone** kartki z dokładnym opisem za jakie przewinienie i kto ją otrzymał.

Mierzenie czasu gry:

Stoper powinien być uruchomiony z chwilą rozpoczęcia gry i powinien być zatrzymany podczas istotnych przerw w grze i ponownie uruchamiany jak tylko zaczyna się następna wymiana. Takie przerwy jak: wycieranie się rącznikiem (po każdym 6-ciu punktach), odzyskiwanie piłki gdy opuści ona pole gry, itp. powodują zatrzymanie pomiaru czasu trwania seta.

Przyspieszony system gry:

Z wyjątkiem kiedy obydwaj zawodnicy lub pary uzyskały przynajmniej 9 punktów, wprowadza się przyspieszony system gry, jeśli set nie skończył się po 10 minutach gry. Sugerujemy, aby do liczenia prawidłowych odbić odbierającego wykorzystać inną osobę wskazaną przez organizatora.

Zachowanie zawodników:

Wielu zawodników będzie okazywało emocje - szczęście, rozczarowanie, itp. „uczucia”. Jeśli jakiegokolwiek emocje są skierowane przeciwko przeciwnikowi, oficjelowi, widzowi, sędzia musi reagować.

Zalecane zachowania SL i sankcje dla zawodników:

- **ostrzeżenie** - spokojnymi słowami - użyj ich zanim sytuacja stanie się gorsza, wyraż się z uśmiechem lub na wesoło, np.: „Ja nie chciałbym słyszeć tego ponownie, dziękuję.”;
- **żółta kartka** - pokazuje zawodnikowi, że zachowanie jego nie jest odpowiednie i jego powtórzenie naraża go na otrzymanie karnego punktu, upewnij się, że zawodnik wie, że otrzymał żółtą kartkę (połóż ją na lub obok numeratora przy wyniku tego zawodnika);
- **żółta i czerwona kartka** - sędzia pokazuje zawodnikowi za ponowne złe zachowanie i przyznaje jeden punkt przeciwnikowi zawodnika ukaranego;
- **żółta i czerwona kartka pokazana po raz drugi** - sędzia pokazuje zawodnikowi, który nadal mimo poprzedniej sankcji nadal zachowuje się nieodpowiednio i przyznaje dwa punkty przeciwnikowi zawodnika ukaranego, należy poinformować ukaranego zawodnika lub parę, że kontynuacja złego zachowania skutkować będzie wezwaniem sędziego głównego i jego prawdopodobną decyzją o jego dyskwalifikacji.

Jeśli złe zachowanie jest tak ciężkie i uznasz, że karne punkty nie odpowiadają popełnionemu wykroczeniu (np. rzut raketką w kierunku innych osób, lub inne zachowanie okrywające hańbą naszą dyscyplinę), wezwij SG i zdaj mu relację z incydentu, a on podejmie odpowiednią decyzję.

Karny punkt (punkty) na koniec seta - następny punkt zaczyna się od stanu 0:1 licząc od ukaranego.

Karny punktowy system a gra deblowa - para deblowa A/B stanowi jedność: jeśli zawodnik A otrzyma żółtą kartkę, a następnie zawodnik B czyni wykroczenie później w meczu, karny punkt musi być przyznany ich przeciwnikom.

Turniej drużynowy - żółta kartka i żółta-czerwona kartka - stosuje się do całego meczu; jeśli zawodnik otrzymał żółtą kartkę w pierwszym meczu i źle się zachowuje ponownie

w późniejszych grach pojedynczych lub w grze deblowej (jeśli w niej występuje) - musi otrzymać żółtą i czerwoną kartkę, a przeciwnik (przeciwnicy) muszą otrzymać punkt.

Sygnaly ręczne (por. rysunki na następnej stronie):

Prosimy SL o używanie następujących ręcznych sygnałów:

- **przy każdej zmianie podającego** - wskaż podającego prostą ręką z otwartą dłonią, podniesioną do poziomu barku, (zapowiadanie nazwiska podającego nie jest konieczne, za wyjątkiem rozpoczęcia seta),
- **wymiana z punktem** (tylko w przypadku, gdy nie mamy numeratora) - podnieś bliższą zawodnika, który zdobył punkt ręką z zaciśniętą dłonią do poziomu ramienia tak, aby z ramię z przedramieniem utworzyło kąt prosty,
- **wymiana bez punktu** - zapowiedz „stop” (ang. *let*) i unieść rękę prosto w górę z otwartą dłonią,
- **net lub kant stołu** - wskaż miejsce uderzenia piłki palcem wskazującym ręki bliższej miejsca zdarzenia (siatkę lub miejsce na kancie stołu),
- **żółta kartka (żółta/czerwona kartka)** - zapowiedz „stop” (ang. *let*), upewnij się, że zawodnik rozumie, że mówisz do niego, podnieś kartkę (kartki) powyżej głowy (cały czas siedząc) i możesz opisać karę np. „otrzymuje Pan żółtą kartkę (ang. *yellow card*) za niesportowe zachowanie”, „jeden karny punkt (ang. *penalty point*) dla przeciwnika”, „dwa karne punkty dla przeciwnika, następny raz, wezwę sędziego głównego”.

Czas (time out):

Podnieś białą kartkę w kierunku zawodnika lub pary biorącej czas. Powiedz: „czas dla Nowaka” (ang. *time for Brown*). **Położ białą kartkę na stronie stołu biorącego czas** aż do końca wziętego czasu. **Oznacz na (lub obok) numeratorze wzięty czas**. Zaznacz w protokole, że zawodnik lub para wykorzystała przysługującą przerwę w grze (jeden raz w danym spotkaniu nie dłużej niż jedna minuta).

3. PROCEDURA POME CZOWA

1. SG jest obowiązany wypełnić w sposób kompletny protokół meczu:
 - nanieść wyniki wszystkich spotkań indywidualnych;
 - wypełnić nazwę drużyny, która zwyciężyła, lub wpisać „remis” w przypadku, gdy takim wynikiem zakończyło się to spotkanie;
 - podpisać protokół.
2. Zebrać wymagane podpisy (kapitanowie, ew. trenerzy, drudzy sędziowie, itp.).
3. Przekazać pierwszą kopię protokołu kapitanowi drużyny gości.
4. Przekazać oryginał i drugą kopię protokołu kapitanowi drużyny gospodarzy.
5. Uprzątnąć stół sędziowski, w tym ustawić tablicę wyników na „blank”.

Kolegium Sędziów PZTS

ETYKIETA SĘDZIOWSKA (ZALECANA)

Wprowadzenie

Wszystko co jest widoczne i może zdarzyć się w zasięgu wzroku widzów i mediów (prasa, radio, TV, fotoreporterzy) jest uważane jako pole gry. Z chwilą, gdy sędziowie wchodzi do pola gry są oni zobowiązani tym samym do postępowania według określonych procedur. Wykonanie czynności przez każdego sędziego w polu gry musi być jednolite we wszystkich aspektach nie tylko w prowadzeniu meczu lecz także pożądanym jest w drodze do/z wyznaczonego kortu lub boksu. Nadto pożądana jest właściwa współpraca z zawodnikami, widzami i innymi **oficjalami** w polu gry, zwłaszcza przed i tuż po meczu.

Czynności sędziego przed meczem.

1. Sędziowie powinni informować sędziego głównego lub upoważnionego zastępcę przynajmniej 30 minut przed meczem drużynowym i 15 minut przed indywidualnym meczem w turnieju, że są przygotowani i gotowi do wykonania swoich obowiązków.
2. Sędzia jest odpowiedzialny za przedmeczowy wybór piłek, sprawdzenie koloru koszulek do gry i numerów startowych. Te czynności winni wykonać w wyznaczonym miejscu przynajmniej **15 minut** przed rozpoczęciem meczu.
3. **10 minut** przed rozpoczęciem meczu, sędzia winien być gotowy wraz z protokołem meczu i piłkami przy wyznaczonym stole.
4. Przed wejściem w pole gry, sędzia liczący i sędzia pomocniczy (asystent sędziego) winni uzgodnić podział dodatkowych czynności w zbliżającym się meczu (zwykle sędzia pomocniczy mierzy wszystkie czasy, podaje piłeczkę sędziemu liczącemu podczas przerw pomiędzy setami i time-out'ów, niekiedy prowadzi protokół meczu, gdy sędzia liczący nie ma na to warunków, obserwuje jednego z uprawnionych doradców, oprócz tego wykonuje swoje obowiązki podczas meczu wpływające z przepisów).
5. Obydwaj sędziowie winni być wyraźnie zrozumiali dla siebie kiedy porozumiewają się ze sobą w czasie meczu bez koniecznego bezpośredniego kontaktu pomiędzy punktami seta lub setami.
6. Tuż przed wejściem w pole gry, sędziowie tworzą szereg (jeden za drugim) przy wejściu do pola gry i tak ustawieni idą razem jako zespół. Sędzia liczący winien być na przedzie z protokołem meczu trzymany w prawej i piłkami w lewej ręce.
7. Ani sędzia liczący ani asystent nie powinni niczego trzymać w rękach idąc do pola gry. Wszystko co sędziowie potrzebują do wykonania swoich obowiązków (por. wyposażenie sędziego) powinny być schowane w kieszeniach i być niewidoczne, tzn. nie wystawać z kieszeni. Wszystkie ręczne bagaże winny zostać we wskazanych miejscach poza polem gry. Wyjątek stanowią specjalne zunifikowane torby (nierzadko z logo sponsora), które sędziowie otrzymują na ważniejszych zawodach.
8. Kiedy zespół sędziowski jest gotowy - wchodzi w pole gry w prostej linii jeden za drugim, idą równym krokiem z sędzią liczącym na czele, który prowadzi zespół do wyznaczonego kortu.
9. W rytm wprowadzającej muzyki, zespół sędziowski winien iść w prostej linii spokojnym statecznym krokiem z minimalnym ruchem rąk. Sędziowie nie powinni sprawiać wrażenia że są na poradzie wojskowej lecz czuć ducha zespołu sędziowskiego udającego się do wykonania powierzonego zadania.

10. Sędzia nigdy nie powinien przechodzić nad płotkami. Winien otworzyć/rozsunąć płotki, wkroczyć spokojnie do kortu i zamknąć płotki po przejściu (robi to ostatni z sędziów wchodzących do kortu).

11. Jest także możliwość, że szef sędziów zbierze grupę sędziów do wprowadzenia w pole gry jako zespoły - każdy prowadząc do przydzielonego im stołu. W tym przypadku sędziowie liczący i ich sędziowie pomocniczy winni ustawić się we wskazanym miejscu - ustalonym przez szefa sędziów. Zespoły sędziów winni ustawić się w kolejności do przydzielonego kortu i iść do pola gry jako zespół krok w krok za pierwszą osobą w szeregu.

12. Jak tylko każdy zespół sędziów dojdzie do swojego kortu, skracają do środka kortu, wychodzą i idą w kierunku krzesła sędziego. Po wprowadzaniu zespoły sędziów stoją wyprostowani po obu stronach krzesła sędziego, aż wszystkie zespoły sędziowskie wejdą do swoich kortów.

Przybycie sędziów do kortów (boksów).

1. Sędzia główny lub szef sędziów określa miejsca wejścia zespołu sędziów do kortu. Zwyczajowo miejsce wejścia w kort winno być najbliższym narożem po stronie krzesła sędziego.

2. Po wejściu do kortu, sędzia liczący i sędziego pomocniczy idą obaj w kierunku krzesła sędziego. Sędzia liczący kładzie protokół meczu i piłki na krzesło (lub stoliku jeśli jest) sędziego i stają w pozycji zasadniczej sędziego liczący po prawej stronie krzesła przodem do stołu, a sędzia pomocniczy winien stać podobnie po lewej stronie krzesła sędziego. Spiker winien przedstawić sędziów widzom podając nazwisko i macierzysty Związek.

3. Jak tylko nazwisko sędziego zostanie zaanonsowane wywołany robi mały krok naprzód i lekki skłon głową na powitanie widowni (nie pozdrawiamy ręką).

4. Nie zważając na to, czy zespół sędziów był prezentowany przez spikera, winien stać w tej pozycji przez co najmniej 5 sekund do rozpoczęcia procedury przedmeczowej. Asystent sędziego opuszcza następnie sędziego liczącego tak, że obaj mogą rozpocząć swoje obowiązki w korcie w tym samym czasie. Po zakończeniu wszystkich czynności porządkowych wracają na uprzednie pozycje obok krzesła (stolika) i stojąc oczekują na przybycie zawodników z którymi się witają przez podanie ręki.

5. Czasami - podczas finałowych meczy w turniejach, zawodnicy idą z lub za zespołem sędziowskim (zalecane) w zależności od późniejszego ustawienia w korcie i formy przedstawienia. Po prezentacji zawodników i sędziów rozpoczyna się procedura przedmeczowa (patrz poprzedni rozdział).

Koniec meczu - wyjście sędziów.

1. Sędzia liczący i pomocniczy winni spotkać się przy krzesle (stoliku) sędziego i wychodzą razem. Obowiązują takie same zasady, jak przy wejściu. Sędzia idzie pierwszy z protokołem meczu w lewej ręce, a asystent idzie za nim.

2. Pożądane jest by sędzia pomocniczy sprawdził prawidłowość wypełnienia protokołu celem uniknięcia pomyłek i spowodowania komplikacji w przeprowadzeniu turnieju.

3. Zespół sędziów zwraca protokół meczu bezpośrednio do stolika sędziego głównego (lub jego uprawnionego zastępcy) do weryfikacji i podpisu **oczekując na potwierdzenie prawidłowości.**

Podsumowanie

1. Kiedy w polu gry, z jakiegokolwiek powodu, są sędziowie (główni lub uprawnieni zastępcy, sędziowie obserwatorzy, liczący odbicia przy przyspieszonym systemie gry) powinni być we właściwych ubiorach lub uniformach. Należy zachowywać powagę,

czujność, zdawać sobie sprawę z otoczenia i zadbać o to, jak nasza obecność i rozmowy mogą wpłynąć na toczącą się grę lub wizualne postrzeganie.

2. Sędziowie powinni wystrzegać się od wciągania zawodników w próżne pogaduszki przed, w trakcie lub po meczu. Sędzia może odpowiedzieć na pytanie zawodnika lub wyjaśnić swoje zapowiedzi, lecz nie powinien rozpoczynać wymiany zdań na niezwiązane z meczem sprawy.

3. Kiedy sędziowie są w oficjalnych ubiorach, jako osoby oficjalne imprezy powinni dbać o to, że reprezentują swoje związki i co ważniejsze ich poczynania odbijają się na wszystkich innych uczestnikach zawodów i postrzeganiu dyscypliny. Podczas międzynarodowych zawodów jest niezaprzeczalnym faktem, że wszyscy sędziowie są gośćmi Związku gospodarza imprezy i powinni uszanować ich tradycję i społeczne zwyczaje wewnątrz i na zewnątrz pola gry.

4. W żadnym wypadku sędziowie nie powinni wciągać widzów lub przedstawicieli mediów w sprawy związane z prowadzeniem przez nich meczy lub sprawy będące w gestii innych osób oficjalnych. Wszystkie takie sprawy winny być kierowane bezpośrednio sędziego głównego lub organizatora turnieju.

Zapowiedzi

1. Jeśli organizator nie przewidział inaczej można wprowadzić zapowiedzi według poniższych wzorów (w razie potrzeby zwłaszcza w przypadku nazwisk zagranicznych upewnić się co do prawidłowej ich wymowy).

2. Przed meczem:

„Pragnę powitać wszystkich przybyłych na spotkanie Ekstraklasy Kobiet, które zostanie rozegrane pomiędzy ... oraz Drużyny wystąpią w następujących składach: Trenerami są: Zawody poprowadzą sędziowie: Proszę o sportową atmosferę podczas gier i wzajemne powitanie się drużyn.”

3. Przed indywidualnym spotkaniem:

„Stan meczu: ... - ... dla Do stołu zapraszam zawodników ... oraz”

4. Po zakończeniu meczu:

„Mecz zakończył się zwycięstwem ... w stosunku ... -”

NOTATKI:

KODEKS POSTĘPOWANIA SĘDZIÓW TENISA STOŁOWEGO

1. Osoby wyznaczone do prowadzenia zawodów, meczu, spotkania powinny:
 - a) zapoznać się i upewnić się, że rozumieją wszystkie związane z tymi zawodami przepisy, obowiązki i procedury;
 - b) być w dobrej kondycji fizycznej z naturalnym i poprawnie odbieranym wizerunkiem i klasyczną fryzurą;
 - c) być we właściwym ubiorze, utrzymywać jego schludny wygląd oraz zadbać o higienę osobistą;
 - d) szybko reagować we wszystkich wyznaczonych zadaniach;
 - e) utrzymywać całkowitą bezstronność i unikać jakichkolwiek stosunków z zawodnikami lub trenerami które mogłyby rzucić wątpliwości na bezstronność sędziego;
 - f) informować o wszystkich wydarzeniach niebędących w gestii naszych obowiązków do sędziego głównego lub innych osób upoważnionych;
 - g) przez cały postępować w profesjonalny i godny sposób zachowujący powagę osób oficjalnych, sędziego głównego, organizatorów, innych osób odpowiedzialnych za turniej, zawodników i publiczności.

2. Osoby wyznaczone do prowadzenia zawodów nie powinny:
 - a) omawiać wydarzeń z turnieju lub innych zdarzenia należących do ich kompetencji z zawodnikami, widzami lub dziennikarzami, lecz powinny poinformować o tym sędziego głównego i organizatorów zawodów.
 - b) przyjmować indywidualnych podarunków od zawodników, trenerów, i drużyn innych niż te o małej wartości; podarunki wręczane przez gospodarza imprezy dla wszystkich oficjeli zawodów mogą być przyjmowane;
 - c) spożywać napojów alkoholowych, narkotyków lub lekarstw z zabronionej listy przed meczem w dniu, którym sprawują swoją funkcję.

UBIÓR I WYPOSAŻENIE SĘDZIEGO

Obowiązującym strojem sędziego tenisa stołowego jest:

1. granatowa marynarka;
2. popielate (szare) spodnie;
3. niebieska koszula;
4. granatowy lub bordowy krawat (z logo PZTS);
5. obuwie ciemne na miękkiej podeszwie.

Ponadto winien on posiadać:

1. emblemat sędziowski;
2. legitymację sędziowską (licencję);
3. kartki: białe, żółte i czerwoną;
4. Autoryzowaną Listę Okładzin ITTF;
5. miarkę do mierzenia wysokości siatki i grubości okładziny raketki;
6. miękką ściereczkę do usuwania zanieczyszczeń i kropli ze stołu;
7. długopisy;
8. żeton do losowania (dwukolorowy);
9. czasomierz (stoper);
10. termometr;
11. czyste kartki do notatek i ew. losowań ustawienia;
12. numery do losowania (sędzia główny na turniejach).

ORGANIZACJA ZAWODÓW I SYSTEMY ROZGRYWEK

1. RODZAJE ZAWODÓW

1. Zawody otwarte dostępne są dla wszystkich zawodników i drużyn przynależnych do klubów i kół sportowych zrzeszonych w PZTS - bez względu na miejsce działalności czy przynależność klubową.

Zawodami otwartymi są:

- Międzynarodowe Mistrzostwa Polski, w których mogą uczestniczyć wszystkie krajowe związki sportowe zrzeszone w Międzynarodowej Federacji Tenisa Stołowego;
- inne imprezy ogólnopolskie i regionalne umieszczone w jednolitym kalendarzu imprez PZTS, w którym uczestnictwo nie jest ograniczone limitami ilościowymi, poziomem gry względnie zaproszeniami organizatora.

2. Zawody zamknięte, w których mogą uczestniczyć wyłącznie zawodnicy i drużyny odpowiadające określonym w regulaminie zawodów warunkom względnie imiennie zaproszeni do udziału w zawodach przez organizatora.

Zawodami zamkniętymi są (według klas sportowych i limitów ilościowych):

- Indywidualne i Drużynowe Mistrzostwa Polski we wszystkich kategoriach wiekowych;
- Wojewódzkie i Ogólnopolskie Turnieje Klasyfikacyjne we wszystkich kategoriach wiekowych;
- indywidualne mistrzostwa gmin, miast, powiatów i województw;
- inne imprezy regionalne dostępne wyłącznie dla zawodników danego terenu.

2. SYSTEMY ROZGRYWEK

1. System grupowy (każdy z każdym).

System, w którym wszyscy uczestnicy rozgrywek (lub danej grupy po podziale uczestników na kilka równorzędnych grup), spotykają się ze sobą w bezpośredniej walce. Tabele: **G-4, G-6, G-8, G-12**.

Stosowane są dwa rodzaje kluczy **gier - kołowy oraz wg siły**: porównaj tabele na następnych stronach.

2. System bezpośredniej eliminacji.

System bezpośredniej eliminacji stosowany jest wtedy, gdy potrzebne jest szybkie wyłonienie zwycięzców zawodów:

- **system pucharowy** polegający na eliminowaniu zawodników z turnieju po jednej porażce (stosowany przy dłuższej liczbie zawodników); tabele: **P-16, P-32, P-64**;
- **system do dwóch porażek** polegający na eliminowaniu zawodników z turnieju po dwóch porażkach (stosowany przy mniejszej liczbie zawodników), o tyle sprawiedliwy, że jeśli los zetknie dwóch dobrych zawodników już w pierwszej fazie turnieju, to pokonany ma jeszcze szansę wywalczenia dobrego miejsca lub nawet ostatecznego zwycięstwa w turnieju; tabele: **S-12, S-16, S-24**.

3. System mieszany.

System polega na łączeniu zasad obu wymienionych wyżej systemów. Można np. w pierwszej fazie turnieju prowadzić rozgrywki w grupach, a zwycięzców grup kwalifikować do dalszej fazy rozgrywek prowadzonych dalej systemem bezpośredniej eliminacji, np. OTK. Można też odwrócić kolejność połączenia tych dwóch systemów.

4. Rozstawienie zawodników.

- zgłoszeni z najwyższymi miejscami wg kwalifikacji winni być tak rozstawieni, aby nie mogli się spotkać przed końcowymi rundami konkurencji. Ilość rozstawionych wg kwalifikacji jest zależna od ilości startujących. Rozstawia się zawsze parzystą ilość zawodników;
- rozstawieniu podlega nie więcej niż 1/4 liczby startujących z tym, że w mistrzostwach świata w grach pojedynczych rozstawia się 32 zawodników; zawodnik lub para najwyżej w kwalifikacjach umieszczeni są na górze pierwszej połowy tabeli, a drugi zawodnik lub druga para na najniższym miejscu w dolnej połowie tabeli; zawodnik trzeci i czwarty w kwalifikacjach losowani są do dolnej części pierwszej połówki i do górnej części dolnej połówki. Zawodnicy od 5 do 8 w kwalifikacji rozlosowani są na dolne miejsca nieparzystych ćwiartek i górne miejsca parzystych ćwiartek. Przy rozstawieniu dalszych grup zawodników (9-16 albo 17-32) rozlosowanie w sposób podobny jak poprzednio, przy równomiernym rozstawieniu w ósemkach i szesnastkach tabeli;
- należy przestrzegać reguły, by uczestnicy z tego samego klubu, okręgu, federacji nie spotkali się ze sobą w początkowej fazie turnieju;
- rozstawienie drogą losowania ma zastosowanie wówczas, gdy organizator nie ma rozeznania co do wartości poszczególnych uczestników rozgrywek, np. we wszystkich otwartych turniejach dla początkujących;
- przy ustaleniu wartości par w grach podwójnych i grze mieszanej ustala się wartość obydwu zawodników (sumuje się ich punkty w rankingu); jeżeli rozstawia się pary na podstawie wyników ostatnich zawodów z tego cyklu, pierwszeństwo do rozstawienia mają pary grające w tym samym składzie, co w poprzednim cyklu, w którym uplasowały się w pierwszej czwórce par, a następnie dopiero pary według sumy aktualnej wartości poszczególnych zawodników;
- żadne zmiany nie mogą być dokonane w zestawieniu pary, jeżeli obydwaj zawodnicy są obecni i zdolni do gry, dokonanie zmiany zestawienia pary jest dopuszczalne;
- dokonanie zmian w losowaniu poprzez przestawienia na tabeli jest dopuszczalne tylko wówczas, gdy z powodu dużej absencji zawodników rozstawionych nastąpi wyraźne nie zrównoważenie wartości zawodników w poszczególnych częściach tabeli.

3. OBOWIĄZKI ORGANIZATORÓW I GOSPODARZA ZAWODÓW

Organizator zawodów indywidualnych względnie rozgrywek drużynowych powinien:

- opracować i zatwierdzić regulamin zawodów względnie rozgrywek,
- ustalić terminarz zawodów względnie rozgrywek,
- dokonać weryfikacji zawodów i całego cyklu rozgrywek indywidualnych bądź drużynowych.

Gospodarz zawodów powinien:

- zabezpieczyć niezbędne warunki do przeprowadzenia zawodów, tzn. odpowiednio wyposażoną salę gier i miejsca dla widzów,
- zawiadomić sędziów o miejscu zawodów i zakwaterowania oraz zabezpieczyć im odpowiednie warunki do przeprowadzanie zawodów,
- w miarę potrzeby zabezpieczyć zakwaterowanie uczestników,
- rozpropagować zawody w środowisku, w którym działa,
- zapewnić odpowiednią oprawę wizualną imprezy oraz uroczystość otwarcia i zamknięcia zawodów,
- zapewnić sprawną informację dla uczestników i publiczności w czasie trwania zawodów,
- zapewnić ład i porządek, w czasie i po zawodach,
- zapewnić opiekę lekarską uczestników zawodów,
- zapewnić przekazanie wyników zawodów środkom masowego przekazu i organizatorowi zawodów - w zakresie i zasięgu do rangi zawodów i wymagań określonych regulaminem.

4. ZASADY OPRACOWANIA REGULAMINU ROZGRYWEK

Prawidłowo sporządzony regulamin zawodów powinien w sposób wyczerpujący określić ważne dla uczestników ustalenia, niezbędne w czasie pobytu w miejscu rozgrywek, a w szczególności:

1. Nazwę, cel i kierownictwo zawodów.
2. Miejsce i termin zawodów.
3. Warunki uczestnictwa.
4. Konkurencje i kategorie wiekowe objęte programem zawodów.
5. Zasady losowania i ewentualne rozstawienia uczestników na tabeli rozgrywek.
6. Sposób przeprowadzania rozgrywek i zasady ustalenia kolejności uczestników.
7. Nagrody dla zwycięzców.
8. Komisję **Sędziowską, Techniczną i Odwoławczą** oraz formę składania protestów i odwołań wraz z wysokością kaucji protestowej.
9. Inne niezbędne informacje dotyczące:
 - warunków finansowych uczestnictwa,
 - rodzaju stołów i piłek - jeżeli dla danych zawodów przewiduje się określony rodzaj sprzętu,
 - terminu i adresata przekazania sprawozdania z zawodów,
 - sposobu powołania Komisji Sędziowskiej, Technicznej i Odwoławczej.

Niezależnie od powyższego, regulamin powinien stwierdzać, że w zawodach obowiązują przepisy gry zatwierdzone przez Polski Związek Tenisa Stołowego, a prawo interpretacji regulaminu należy wyłącznie do organizatora (organu kierującego i nadzorującego).

5. PRZEPROWADZENIE ZAWODÓW TENISA STOŁOWEGO

1. Techniczne przygotowanie zawodów.

Warunkiem sprawnego przeprowadzenia zawodów jest ich dobre przygotowanie organizacyjno-techniczne, obejmujące między innymi rozpropagowanie zawodów wśród społeczności lokalnej, stworzenie odpowiednich warunków gry, właściwych warunków zakwaterowania i wyżywienia, dogodnego dojazdu z miejsca zamieszkania na miejsce rozgrywek, itp. Ważnym elementem organizacji zawodów jest program gier, który powinien być tak sporządzony, aby zarówno dla uczestników, jak i publiczności czas przebywania na sali był ciekawy a nie nużący. Należy także przewidzieć program imprez towarzyszących, który przy imprezach wielodniowych, zwłaszcza z udziałem młodzieży, powinien dawać możliwość poznania najciekawszych i charakterystycznych dla danego regionu miejsc historycznych, zabytkowych czy współczesnych.

Nie bez znaczenia dla prowadzenia imprezy i osiągnięcia zamierzonych celów **popularyzujących** dyscyplinę jest zainteresowanie zawodami lokalnych władz samorządowych i administracyjnych oraz oprawa wizualna i odpowiednio przygotowana uroczystość otwarcia zawodów, dekoracji zwycięzców i zakończenia zawodów. Te akcenty nadają zawodom niezwykle ważne dla wychowawczej roli sportu atmosferę pozostającą w pamięci widza i uczestnika oraz trwałe odczucie udziału w ciekawym i pożytecznym społecznie wydarzeniu.

2. Komitet Organizacyjny, Komisja Techniczna i Komisja Sędziowska.

Komitet **Organizacyjny** sprawuje rolę kierowniczą w fazie przygotowania i przebiegu zawodów. Komitet **Organizacyjny** powołuje **komisje** specjalistyczne zajmujące się obsługą uczestników (zakwaterowania, wyżywienie, transport), propagandą i informacją (afisze, program, materiały informacyjne dla prasy, radia, telewizji itp., imprezy towarzyszące, konferencje prasowe przed, w czasie i po zawodach), finansami (preliminarz kosztów imprezy, rozliczenie kosztów imprezy, pobranie wpisowego, wypłata zobowiązań wynikających z umów itp.), obsługą techniczną (przygotowanie obiektu, kontrola sprzętu) oraz obsługą sędziowską zawodów.

Komisja Techniczna i Sędziowska - z uwagi na rolę jaką mają do spełnienia nawet na najmniejszych zawodach winny być powołane.

Komisja Techniczna zajmuje się przede wszystkim przygotowaniem obiektu do zawodów, kierując się wymogami przepisów w tym względzie, a od momentu rozpoczęcia imprezy winna spełniać rolę weryfikatora sprzętu - pracując pod nadzorem Sędziego Głównego. Komisja Techniczna ustala porządek treningów przed zawodami oraz stosowanie do potrzeb kieruje i nadzoruje wszelkie zmiany w wyposażeniu sali gier (ustawienie stołów, oświetlenie, tablice informacyjne).

Komisja Sędziowska zajmuje się bezpośrednio przeprowadzeniem rozgrywek. Ustala ona program minutowy gier i prowadzi poszczególne mecze i spotkania, przestrzegając ustaleń regulaminowych i przepisów gry. Po zakończeniu zawodów Komisja Sędziowska, której przewodniczy Sędzia Główny sporządza sprawozdanie dla organizatorów zawodów. Komisja **Sędziowska** współuczestniczy w akcji ogłaszania wyników i dekoracji zwycięzców. Komisja Sędziowska składa się z Sędziego Głównego, jednego lub kilku zastępców oraz zespołów prowadzących poszczególne mecze i spotkania.

Zespół prowadzący składa się z sędziego liczącego, sędziego pomocniczego oraz dodatkowych sędziów, którzy mogą np. obsługiwać dodatkowe numery lub liczyć odbicia przy przyspieszonym systemie gry. Funkcje sędziów mogą być łączone. W praktyce imprez międzynarodowych stosuje się zespoły prowadzące 2-4 osobowe, w których członkowie

pełnią rotacyjnie wszystkie funkcje. Poszczególne zespoły prowadzące wyznaczane są do obsługi meczów, względnie kilku gier indywidualnych po sobie.

Zespół prowadzący, jak wspomniano wcześniej, obsługujący mecz względnie spotkanie bezpośrednio przy stole składa się z 2-4 sędziów, ale w praktyce ilość sędziów w polu gry uzależniona jest od rangi imprezy i charakteru zawodów. W zawodach międzynarodowych rozgrywanych w formie turnieju, zazwyczaj w polu gry znajduje się 2-6 sędziów, w tym **jeden** liczący, natomiast w zawodach niższej rangi w polu gry jest tylko jeden sędzia, który pełni wszystkie funkcje należące do zespołu prowadzącego. W tym ostatnim przypadku tyko, gdy zostanie zarządzony przyspieszony system gry, sędzia musi skorzystać z pomocy dodatkowego sędziego do liczenia uderzeń.

Sędzia lub sędziowie siedzą (przy grach podwójnych, sędzia liczący stoi) na linii przedłużenia siatki po jednej lub obu stronach stołu - jak najbliżej bocznej linii pola gry (jak najdalej stołu). Nieco inaczej może wyglądać rozmieszczenie sędziów w polu gry przy rozgrywaniu finałów względnie meczów międzynarodowych odbywających się na jednym stole. Ważność takich gier jest duża i dlatego bezpośrednio w polu gry znajduje się dwóch sędziów, tzn. sędzia liczący i sędzia pomocniczy, jeden lub obaj obsługują jednocześnie numeratory, jeżeli natomiast stosuje się dla lepszej informacji publiczność dodatkowe tablice z wynikami (numeratory), to osoby obsługujące je siedzą w narożnikach poza polem gry. Również, gdy na mecz np. eliminacyjny do Mistrzostw Europy - delegowany jest sędzia neutralny, nadzorujący pracę zespołu prowadzącego - jego stanowisko znajduje się poza boczną linią pola gry i pełni on wtedy funkcje **Sędziego Głównego**.

3. Zasady opracowania programu minutowego zawodów.

Stosownie do rodzaju zawodów, regulamin określa kategorie wiekowe uczestników oraz konkurencje objęte programem zawodów. Program zawodów można ustalić znając wymienione wyżej szczegóły regulaminowe oraz ilość startujących, ilość stołów i system gier jaki ma obowiązywać w czasie zawodów. Program powinien być tak ułożony, aby w maksymalny sposób wykorzystała posiadana ilość stołów, przy jednoczesnym zabezpieczeniu zawodnikom ich praw do przerwy i wypoczynku.

Należy przestrzegać następujących zasad, iż:

- bez zgody zawodnika nie można wyznaczyć mu więcej niż 7 spotkań do 3 wygranych setów w ciągu jednego dnia, ani więcej niż 4 spotkania w ciągu 4 godzin;
- bez zgody kapitana drużyny nie można wyznaczyć jednej drużynie więcej niż 3 mecze w ciągu jednego dnia.

Nadto w programie trzeba zapewnić wolny czas na uroczystość otwarcia zawodów i ewentualnie imprezy towarzyszące. Jedną z najważniejszych jest zasada, aby nie rozgrywać jednocześnie wszystkich konkurencji, gdyż w końcowej fazie turnieju jeden zawodnik może mieć do rozegrania jeszcze kilka gier i powstaną duże przerwy w turnieju. Celowe jest rozegranie poszczególnych konkurencji do końca poza finałem. Można łączyć takie konkurencje, jak np. gra pojedyncza kobiet i mężczyzn czy gra podwójna kobiet i mężczyzn, ale rozgrywanie np. poszczególnych konkurencji na przemian seriami powoduje, że lepsi zawodnicy w początkowej fazie będą mieli duże przerwy, a pod koniec turnieju będą grali spotkania jedno po drugim. Korzystając wówczas z przysługujących im przerw będą przedłużać czas trwania zawodów. Dla dodania zawodnikom satysfakcji, a publiczności dobrego oglądania gier najlepszych zawodników lub drużyn, finały powinny być rozgrywane po zakończeniu gier zawodników słabszych. Natychmiast po zakończeniu gier finałowych, wówczas gdy publiczność jest jeszcze na sali, powinno odbyć się ogłoszenie wyników i wręczenie nagród oraz oficjalne zamknięcie imprezy. Od sprawności organizatorów zależy,

czy zakończenie zawodów, które jest nie mniej ważne niż ich otwarcie, otrzyma właściwą oprawę i atmosferę, którą w głównej mierze stwarza publiczność.

Czas, jaki należy programować na odbycie jednego spotkania zależy od poziomu sportowego uczestników, ale przyjmując, że w zawodach zazwyczaj jest poziom zróżnicowany, można średnio przyjąć 15-20 minut na grę do 3 wygranych setów i 20-30 minut na grę do czterech wygranych setów. W praktyce okazuje się, że spotkania w kategorii mężczyzn zazwyczaj przebiegają szybciej niż w konkurencji kobiet. Należy wiedzieć, że w początkowej fazie zawodów gry kończą się wcześniej i częściej występuje wynik 3:0 czy 4:0, gdyż zawodnicy rozstawieni trafiają na zawodników słabszych, natomiast wynik 3:2 lub 4:3 częściej występuje w dalszej fazie zawodów.

NOTATKI: