



REGULAMIN GRY W SPEED- BALL

Spis treści

CZĘŚĆ I: Zasady gry

1. Kort
2. Statywy
3. Piłka
4. Raketka
5. Punktacja w meczu
6. Losowanie i kolejność rozgrywki
7. Zatrzymanie wymiany
8. Serwis
9. Przerwy w rozgrywce
10. Rodzaje rozgrywek solowych
11. Punktacja w konkurencjach solowych
12. Przerwanie gry

CZĘŚĆ II: Obowiązki sędziego

13. Rodzaje sędziów
14. Powinności sędziego meczowego
15. Powinności sędziego pomocniczego
16. Powinności sędziego technicznego
17. Upomnienia

CZĘŚĆ III: Pozostałe wytyczne

18. Pomyłki i błędy
19. Coaching/ rady trenerskie
20. Nagrywanie i wykorzystywanie nagrań
21. VAR i Challenge



CZĘŚĆ I: Zasady gry

1. Kort

Środek kortu stanowi statyw, przy którym toczą się rozgrywki. Pod statywem przebiega strefa neutralna, o szerokości 60cm i długości co najmniej 7m. Strefa neutralna dzieli kort na dwie równe połowy, należące do zawodników. Zawodnicy nie mogą przekraczać ani w żaden sposób dotknąć strefy neutralnej (żadną częścią ciała, garderoby, ani rakieta). Dotknięcie lub przekroczenie strefy neutralnej wiąże się z zatrzymaniem gry i przyznaniem punktu przeciwnikowi. Należy przyjąć, że długość strefy neutralnej jest nieskończona i przekroczenie jej nawet w miejscu zakończenia maty wyznaczającej strefę jest błędem wiążącym się ze stratą punktu. Przez każdą połowę kortu, pod masztem prostopadle do strefy neutralnej, przebiega linia serwisowa.

Kort do Speed-solo, Super-solo oraz Solo-relay/MIX-relay nie powinien być mniejszy niż 5x5 metrów.

Kort do gry singlowej nie powinien być mniejszy niż 7x7 metrów, podzielony na dwie części strefą neutralną o szerokości 60 cm.

Kort do gry deblowej nie powinien być mniejszy niż 8x8 metrów, podzielony na dwie części strefą neutralną o szerokości 60 cm.

2. Statywy

Turnieje rozgrywane są na numerowanych, certyfikowanych statywach marki worldspeedball.eu.

Całkowita wysokość statywu do gry w speed-ball wynosi 175 ± 2 cm, a składa się on z trzech elementów:

- podstawy o wadze co najmniej 50 kg, maksymalnej średnicy 60cm, oraz wysokości, która wraz z wysokością masztu nie przekracza 175 ± 2 cm,
- masztu o wysokości 1,7 m i średnicy $3 \pm 0,5$ cm
- szpulki wykonanej z tworzywa sztucznego, pozwalającej na swobodną wymianę piłki.

3. Piłki

Piłki muszą pochodzić z certyfikowanego źródła, zatwierdzonego przez organizatora zawodów. Przymocowane są na żyłce o grubości $2 \pm 0,2$ mm i długości 1,5 m. Drugi koniec żyłki przymocowany jest do plastikowego kółka, które osadzone jest na szpulce znajdującej się na szczycie statywu.

Zawody standardowo rozgrywane są na piłeczkach jasnych. Zawodnik może poprosić przed rozpoczęciem rozgrywki solowej (bądź wszyscy zawodnicy jednogłośnie w przypadku gry singlowej/deblowej/sztafety) o wymianę piłeczki na czarną, oczywiście o ile Organizator posiada takie piłeczki. Nie jest możliwe granie na „swojej” piłeczce, którą Zawodnik przywozi ze sobą.

4. Rakiety

Do gry należy używać plastikowych rakietaek dedykowanych do gry w speed-ball.

5. Punktacja w meczu

Wszystkie mecze singlowe i deblowe rozgrywane są do dwóch wygranych setów do dziesięciu zdobytych punktów, wymagana jest dwupunktowa przewaga w secie z tym ograniczeniem, że zawodnik, który pierwszy zdobędzie 15-ty punkt wygrywa nawet jeżeli wynik to 15:14.

O zdobyciu punktu decyduje zawsze sędzia meczowy.

Punkt można zdobyć na kilka sposobów:

- piłka po odbiciu robi dwa pełne obroty, a przeciwnik nie zdąży jej uderzyć tak aby zmienić kierunek jej obrotu wokół statywu nim ta minie linię serwisową po jego stronie kortu,
- przed zakończeniem drugiego okrążenia piłka uderza w statyw – punkt zdobywa przeciwnik zawodnika, którego odbicie spowodowało uderzenie w statyw,
- przeciwnik dotknął lub przekroczył strefę neutralną (opisane w pkt.1),



- przeciwnik uderzył w żytkę. Sędzia meczowy decyduje, czy zawodnik uderzył równocześnie w piłkę i żytkę – wówczas pozwala grać dalej, czy najpierw uderzył w żytkę, a dopiero potem rakiетка „ześlizgnęła” się po żyłce na piłkę – wówczas przyznaje punkt dla przeciwnika,
- uderzenie przeciwnika w piłkę nie doprowadziło do zmiany kierunku obrotu piłki,
- przeciwnik uderzył rakiетką w maszt, lub dotknie go jakąkolwiek częścią ciała,
- uderzenie przeciwnika spowodowało zawinięcie się żyłki wokół masztu o 360 stopni,
- przeciwnik dotknął piłeczkę jakąkolwiek częścią ciała, z dopuszczeniem dłoni trzymającej rakiетkę do nadgarstka,
- przeciwnik odbije piłkę dwukrotnie,
- przeciwnik popełni podwójny błąd serwisowy, dokładniej opisany w pkt.8

Uderzenie forhendem to uderzenie piłki wewnętrzną stroną rakiety, wnętrzem dłoni w stronę uderzenia. Uderzenie backhendem to uderzenie piłki zewnętrzną stroną rakiety, grzbietem dłoni w stronę uderzenia. Dopuszczalne jest odbicie drugą stroną rakiety czyli backhandu forhendemową stroną rakiety, ale tylko w taki sposób aby piłeczka zataczała „płynny” okrąg, a nie skakała „sprężyste” na żyłce (tzw. Sosta), takie uderzenie uznawane jest za błędne i przyznawany jest punkt dla przeciwnika.

Możliwe jest również odbicie piłki nad połową przeciwnika. Podczas drugiego obrotu należy jednak pamiętać, że aby nie stracić punktu należy ją odbić nim ta przekroczy linię serwisową na połowie przeciwnika, oraz wkładając rakiетkę po stronie masztu „przed” linią serwisową.

Zawodnik nie może dotknąć przeciwnika rakiетką ani czymkolwiek innym (z wyłączeniem piłki), kiedy ten przygotowuje się do uderzenia bądź uderza piłeczkę. Jeśli to zrobi – automatycznie traci punkt.

Zawodnik w trakcie gry singlowej/deblowej może trzymać rakiетkę oburącz.

6. Losowanie i kolejność rozgrywki

Każdy mecz rozpoczyna się od losowania. Sędzia meczowy przeprowadza losowanie np. rzut monetą. Osoba, która wygrała losowanie ma prawo wyboru jednej z dwóch opcji: serwuję lub odbieram pierwszą piłkę albo wybieram stronę kortu po której gram pierwszy set. Jeśli wybierze stronę, przeciwnik może wybrać czy chce pierwszą piłkę serwować czy odbierać, z zaznaczeniem, że w drugim secie zacznie od odrzuconej czynności. Jeżeli wylosowany zawodnik chce decydować o serwisie, przeciwnik może zadecydować o stronie po której chce grać.

Po zakończeniu pierwszego seta sytuacja się odwraca tj. Zawodnicy zamieniają się stronami i serwujący w pierwszym secie będzie w drugim odbierał, a odbierający rozpoczynał drugi set.

W przypadku rozgrywek deblowych zasada losowania pozostaje podobna. Z zaznaczeniem dokładnej kolejności serwisów i odbiorów jak w poniższym przykładzie: para A1 i A2 wybrała serwis, decydują, że serwuje A1. Para B1 i B2 musi zadecydować kto przez cały set będzie odbierał od A1. Decydując, że będzie to B1 wyłania się kolejność rozgrywania serwisów podczas całego seta tj. A1-> B1->A2->B2->A1->B1... W drugim secie serwować będzie para B i podobnie jak w pierwszym secie teraz odbierająca para decyduje kto będzie odbierał od serwującego zawodnika z pary B i znów ta kolejność pozostaje na cały rozgrywany set.

W przypadku rozgrywania trzeciego seta (tie-break), losowanie przeprowadzane jest ponownie. Ale w rozgrywce występują dwie różnice: strony są zmieniane co kolejnych pięć rozegranych punktów, przykładowo: 2:3, 5:5, 7:8, oraz w grach deblowych obowiązuje kolejność serwisów, ale osoba odbierająca jest dowolna.

7. Zatrzymanie wymiany

Gra toczy się do momentu :

- zastopowania jej przez sędziego wyraźną i słyszalną komendą STOP,
- zdobycia punktu,
- uszkodzenia sprzętu np. urwania piłki tak jak opisane w pkt.12.



Zawodnik może zatrzymać grę, jednak w nieuzasadnionych przypadkach wiązać się to będzie z utratą przez niego punktu (opisane w pkt 21.).

8. Serwis

Każdy punkt rozpoczyna się serwisem, na wezwanie sędziego i musi zostać wykonany najpóźniej 5 sekund po wezwaniu. Serwis musi zostać wykonany horyzontalnie, pod kątem 90° od masztu zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Dopuszczalny jest maksymalny odchył w dół o pięć centymetrów czyli niecały obwód piłki. Niedopuszczalny jest serwis wznoszący – powyżej poziomu. Osoba serwująca podczas uderzenia piłki ma obowiązek trzymać jedną stopę na linii serwisowej.

Serwis powinien być wykonany „z ręki”. Istnieje możliwość podrzucenia piłeczki przed uderzeniem, jednak nie jest dopuszczalne puszczenie piłeczki ręką aby wykonała pełen obrót przed serwisem.

Jeśli serwis nie spełni któregokolwiek z powyższych punktów, musi zostać powtórzony. Jeżeli zawodnikowi nie udało się wykonać poprawnego serwisu dwukrotnie, ogłaszany jest podwójny błąd serwisowy i traci on punkt, po czym serwować będzie przeciwnik.

9. Przerwy w rozgrywce

W trakcie rozgrywanego meczu zawodnikowi/parze zawodników przysługuje możliwość wzięcia czasu- 1 minuta na set. Jeśli zawodnicy osiągną wynik 9:9, a co za tym idzie kontynuują grę na przewagi, przysługuje im dodatkowa przerwa, również 1-minutowa.

Pomiędzy setami przewidziana jest 2-minutowa przerwa.

Od momentu zakończenia punktu – a dokładniej komendy sędziego STOP, do momentu przygotowania zawodników do gry, nie powinno upłynąć więcej niż 30 sekund.

Rozpoczęty mecz nie powinien zostać przerwany, chyba że z przyczyn niezależnych od organizatora i za zgodą grających zawodników oraz ich trenerów.

Jeśli zawodnik doznał kontuzji, przysługuje mu prawo do dziesięciominutowej przerwy w trakcie meczu. Jeżeli po tym czasie nie jest w stanie wznowić gry lub jeśli wznowił grę, ale kontuzja się utrzymuje, wówczas zawodnik zostaje zdyskwalifikowany i następuje zwycięstwo przeciwnika.

Zawodnikowi w trakcie rozgrywek singlowych przysługuje prawo 10 minut przerwy pomiędzy meczami rozgrywanymi kolejno po sobie.

10. Rodzaje rozgrywek solowych

Rozróżniamy 3 rodzaje rozgrywek solowych: super-solo, speed-solo, solo-relay (sztafeta). W każdym z nich zawodnik ma obowiązek zagrać w 4 pozycjach:

- prawa ręką,
- lewa ręką,
- dwoma rękami forhendem (prawą ręką w lewo a lewą ręką w prawo),
- dwoma rękami bekhendem (prawą ręką w prawo a lewą ręką w lewo),

Super-solo rozgrywane jest przez jednego zawodnika, w 4 pozycjach. Każda z nich trwa minutę, a przerwa pomiędzy nimi trwa trzydzieści sekund.

Speed-solo rozgrywane jest przez jednego zawodnika, w 4 pozycjach. Każda z nich trwa trzydzieści sekund, a przerwa pomiędzy nimi również trwa trzydzieści sekund.

Solo-relay, zwane też **Mix-relay** lub **Sztafeta**, rozgrywane jest przez 4 zawodników: dwie kobiety i dwóch mężczyzn. Każdy z nich gra jedną z wymienionych wyżej 4 pozycji. Zawodnicy ustawiają się w linii naprzeciwko statywu w kolejności: kobieta, mężczyzna, kobieta, mężczyzna. Każdy z nich gra 30 sekund, jednak między seriami nie ma przerwy – zawodnicy na sygnał zmieniają się od razu po sobie. W trakcie gry zawodnik może zmienić swoje położenie na korcie, ale po zakończonej serii musi stanąć w linii stworzonej przez partnerów.



11. Punktacja w kategoriach solowych

Liczenie odbić w super-solo wykonuje dwóch sędziów dla każdego grającego zawodnika. Aby uderzenie było zaliczone, musi zostać wykonane poprawnie – dobrą stroną rakiетки oraz powodując zmianę kierunku obrotu piłki wokół statywu. Liczenie trwa od początku pierwszego sygnału dźwiękowego do początku drugiego sygnału dźwiękowego. Oznacza to w praktyce, że uderzenie pierwsze może nastąpić w trakcie trwania gwizdka/sygnału, natomiast odbicie wykonane w trakcie trwania końcowego gwizdka nie jest zaliczane do końcowego wyniku. Wynik końcowy zawodnika to suma odbić wszystkich 4 pozycji. Liczenie odbić w sztafecie wykonuje czwórka sędziów na każdą sztafetę tak aby dwójka sędziów liczyła aktualnie grającemu zawodnikowi a kolejna dwójka następnemu i tak dalej na zmianę.

Podczas rozgrywania solo, jeśli zawodnik pomyli się i zagra jedną pozycję dwa razy, zaliczana jest tylko pierwsza z nich, a druga będzie wynosiła zero. Przykład: *Zawodnik zagra dwa razy prawą ręką uzyskując wynik 120, a następnie 130 odbić, jako wynik prawej ręki wpisywany jest pierwszy wynik (120), a pozycja nie zagrana w wyniku pomyłki zawodnika uzyskuje wynik 0 odbić.*

Jeżeli zawodnik pomyli się w trakcie serii solowej i zacznie grać kolejną serię drugi raz pozycją która już raz grał ale w trakcie jej trwania się zorientuje i „przestawi” na właściwą pozycję – do końcowego wyniku wliczane są tylko te odbicia wykonane we właściwej pozycji.

Podczas rozgrywek Mix-relay, zawodnicy niegrający są zobowiązani do stania w jednej linii tj. jeden za drugim na przeciwko statywu. Każdy zawodnik z drużyny powinien zaczynać swoją serię w tym samym miejscu co pozostali, a po zakończeniu swojej serii ustawić się na końcu rzędu. W przypadku, gdy któryś z zawodników nie zastosuje się do powyższych wytycznych, od wyniku końcowego zostaną odjęte 4 punkty.

Odbicia niewliczane:

- odbicia oburącz – w trakcie serii lewej bądź prawej ręki zawodnik nie ma prawa pomagać sobie drugą ręką,
- odbicia złą stroną rakiетки – w trakcie serii dwuręcznych, zawodnik nie może odbić forhendu bekhendem i odwrotnie,
- odbicia o statyw – każde odbicie które nie zmieni kierunku obrotu piłeczki wokół statywu lub w którego wyniku piłeczka uderzy w statyw przed wykonaniem pełnego obrotu, nie jest wliczane do wyniku końcowego,
- odbicia wykonane przed sygnałem – jeśli Zawodnik wykona uderzenie przed sygnałem rozpoczynającym serię, od jego wyniku zostają odjęte te odbicia wykonane przed sygnałem oraz jeszcze 2 dodatkowe.

Zawodnik, lub jego trener ma prawo zgłosić protest do wyniku super-solo, speed-solo lub mix-relay, na podstawie nagrania wykonanego zgodnie z pkt.20 niniejszego regulaminu oraz nie później niż 3 godziny po zakończeniu rozgrywek super-solo, speed-solo czy mix-relay.

12. Przerwanie gry

Jeżeli z jakiegoś powodu (osoba trzecia, „zabłąkana” piłeczka z innego statywu, itp.), wymiana gry singlowej bądź deblowej zostanie przerwana bądź utrudniona, sędzia zatrzymuje i nakazuje powtórkę wymiany. Jeśli w trakcie meczu zawodnik zerwie piłkę lub żyłkę to traci punkt. Wyjątkiem jest sytuacja, gdzie winę ponosi sprzęt (np. pęknięty ring, uszkodzona piłka), wtedy wymiana jest powtarzana. Decyzję o winie usterki wydaje sędzia.



Przykład 1: Po uderzeniu zawodnika, piłka odrywa się od żyłki na skutek rozwiązania supełka znajdującego się w środku piłki lub oderwania się go – punkt należy powtórzyć, gdyż jest to usterka sprzętu. Jeżeli supełek został zerwany z kawałkiem żyłki – co najmniej 4 cm nad supełem – jest to uszkodzenie spowodowane uderzeniem w żyłkę i zawodnik traci punkt.

Przykład 2: Po uderzeniu zawodnika urwała się żyłka w jakimkolwiek miejscu (co najmniej 4 cm ponad supełem), wtedy automatycznie przyznawany jest punkt przeciwnikowi – takie uszkodzenia oznaczają, że zawodnik uderzył najpierw tylko w żyłkę.

Przykład 3: Po uderzeniu zawodnika pęknie ring, do którego jest przywiązana żyłka – punkt należy powtórzyć gdyż jest to usterka sprzętu.

Przykład 4: Po uderzeniu zawodnika, piłka ulega uszkodzeniu – rozpada się na kawałki, wypada z niej ciężarek etc. – punkt należy powtórzyć, gdyż jest to usterka sprzętu.

Jeżeli po uderzeniu piłeczki podstawa statywu zdrząła na podłodze, sędzia zarządza powtórkę punktu. Warunkiem jest to aby drgania podstawy wynikały z czystego uderzenia piłeczki a nie „zahaczenia” o żyłkę.

Jeśli w trakcie swojej serii solowej zawodnik uszkodzi piłkę, należy ją jak najszybciej wymienić na nową (odpowiedzialny jest za to sędzia meczowy). Przerwaną pozycję należy powtórzyć od razu po zakończeniu rozgrywania wszystkich 4 przez pozostałych zawodników z przepisową 30 sekundową przerwą między pozycjami. W wyniku uszkodzenia piłeczki zawodnik w trakcie trwania serii kiedy pozostali ciągle grają „zyskuje” dodatkowy czas przerwy. Istnieje możliwość, że zawodnik zerwie piłkę nawet 3 razy, należy jednak pamiętać, że jeśli suma czasu dodatkowych przerw, wynikających z zerwanych piłeczek wynosi powyżej jednej minuty, jego wynik zostaje anulowany, a serię należy powtórzyć w odstępie czasowym ustalonym z organizatorem zawodów, nie później niż tego samego dnia. Jeśli sytuacja się powtórzy podczas drugiej dodatkowej serii, kolejną i ostatnią możliwością, będzie druga seria solowa rozgrywana przez wszystkich kolejnego dnia.

Suma czasu dodatkowej przerwy to każda dodatkowa sekunda, uzyskana przez zawodnika na skutek uszkodzenia piłki podczas rozgrywania wszystkich czterech pozycji solowych. W tą sumę nie wliczany jest czas przerw standardowych, oddzielających pozycje (30sek).

Przykład 1 : podczas grania super solo zawodnik uszkodzi piłkę, podczas 20-tej sekundy grania prawą ręką – suma dodatkowej przerwy, którą zyskał to 40 sekund. Nie przekracza to limitu jednej minuty, w związku z czym zawodnik może powtórzyć pozycję w trakcie tej serii.

Przykład 2 : podczas grania super solo zawodnik uszkodzi piłkę, podczas 20-tej sekundy grania lewą ręką (otrzymał 40 sekund przerwy, więc gra dalej), następnie zerwał piłkę podczas 30-tej sekundy rozgrywania pozycji forhend. Suma przerw w tym przypadku wynosi 70 sekund co przekracza czas dodatkowej przerwy, w związku z tym zawodnik nie powtarza pozycji, jego wynik zostaje niezaliczony, a całą serię musi powtórzyć zgodnie z wyżej wspomnianymi zasadami.

Zawodnik ma prawo odwołać się do sędziego głównego zawodów powołując się na nagranie swojej rozgrywki jeśli suma czasu jest kontrowersyjna, a o anulowaniu wyniku zadecydowały sekundy, jeśli nagranie potwierdzi że nie doszło do przekroczenia 1min czasu dodatkowego wynik zostanie uznany. Zawodnik ma 1h na odwołanie się od decyzji sędziego.

Jeśli usterka zdarzy się w trakcie mix-relay, wynik zostaje anulowany, a serię należy powtórzyć w odstępie czasowym ustalonym z organizatorem zawodów, nie później niż tego samego dnia. Wyjątek:



w mix-relay, piłkę można urwać dwa razy, więc trzecia piłka jest ostatnią możliwą rozgrywką. W przypadku urwania również trzeciej piłki, pod uwagę brany jest wynik z ostatniej serii do momentu uszkodzenia piłki.

Jeżeli zawodnik zaobserwuje uszkodzenie piłki w trakcie gry, ma prawo zatrzymać grę na własne ryzyko i zażądać wymiany piłki, zgodnie z powyższymi zasadami. Jeśli gra została zatrzymana bezpodstawnie, zawodnikowi nie przysługują powyższe możliwości. Podobną decyzję musi podjąć Zawodnik w przypadku kiedy zerwana, „zabłakana” piłeczka z innego kortu zakłuci jego serię. Sam decyduje czy przerwać swoją serię zgodnie z powyższymi zasadami czy kontynuować grę.

CZĘŚĆ II: obowiązki sędziego

13. Rodzaje sędziów

Wszystkie mecze, a zwłaszcza ważne i decydujące sędziować powinno dwóch sędziów (meczowy i pomocniczy). Wyróżniamy cztery rodzaje sędziów: główny (zajmujący się przebiegiem zawodów i rozstrzygnięciem sporów), meczowy, pomocniczy oraz sędzia techniczny.

14. Powinności sędziego meczowego

Sędzia meczowy:

- rozpoczyna i przerywa wymianę w trakcie meczu,
 - decyduje o poprawności wykonanego serwisu,
 - decyduje o poprawności wszystkich zagrań i odbić w trakcie meczu,
 - decyduje o zdobyciu lub stracie punktu,
 - pilnuje czasu branego przez zawodnika oraz długości przerw między setami,
 - liczy oraz zapisuje wyniki każdej pozycji podczas rozgrywki solowej,
 - liczy oraz zapisuje zdobyte punkty w trakcie meczu,
 - w przypadku uznania serwisu za błędny jest zobowiązany do wydania komendy STOP najpóźniej do trzeciego odbicia piłki w tej wymianie,
 - sprawdza stan techniczny sprzętu przed rozpoczęciem meczu bądź kolejki solowej. Może zażądać od organizatora wymiany piłeczki, bądź w skrajnym przypadku nawet całego zestawu.
 - Sprawdza stan techniczny piłeczki i żyłki w trakcie każdej przerwy w rozgrywkach solowych, jeżeli uzna to za konieczne jest zobowiązany w trakcie tej przerwy wymienić piłeczkę,
- Jeżeli sędzia meczowy nie jest pewny co się wydarzyło w danej sytuacji może skonsultować decyzję z sędzią pomocniczym, lub sprawdzić nagranie (jeśli istnieje), a jeśli dalej nie ma pewności, może zarządzić powtórkę wymiany,

15. Powinności sędziego pomocniczego

Sędzia pomocniczy:

- wyłapuje błędy strefy neutralnej i ułożenia stopy serwującego na linii serwisowej,
- orientuje się w przebiegu rozgrywki, aby wspomagać sędziego meczowego,
- liczy uderzenia w trakcie rozgrywek solowych,
- odpowiada za obsługę sprzętu do nagrywania – pilnuje sprzętu aby uniknąć problemów technicznych, odpowiada za późniejsze udostępnienie nagrań,
- podczas rozgrywki solowej używa aplikacji do liczenia, do udostępniania wyników na bieżąco,
- odpowiada za posiadanie przy korcie co najmniej 2 zapasowych piłeczek i aktywnie uczestniczy w ich ewentualnej wymianie,
- wspiera i pomaga w wykonywaniu obowiązków sędziemu meczowemu.



16. Powinności sędziego technicznego

Sędzia techniczny:

- odpowiada za mierzenie czasu, oraz punktualne sygnalizowanie rozpoczęcia i zakończenia rozgrywek solowych,
- informuje zawodników na 10 i 5 sekund przed rozpoczęciem serii solowej,
- podczas rozgrywek solowych obserwuje, czy nie doszło do przerwania rozgrywki,
- jeśli czyjaś gra zostaje przerwana, notuje sumę czasu dodatkowej przerwy, opisanej w pkt.12,
- informuje zawodników o rozgrywaniu dodatkowych pozycji.

17. Upomnienia

W przypadku łamania zasad regulaminu, zasad fair-play i niesportowego zachowania, (wulgarny język zawodnika czy trenera, nie zachowanie ciszy przez trenera bądź zawodnika w trakcie wymiany itp.) sędzia meczowy może w pierwszej kolejności upomnieć zawodnika bądź trenera. Jeśli sytuacja się powtarza, w przypadku trenera poprosić go o odejście na widownię (w tej sytuacji Zawodnik nie ma prawa zaprosić do kortu innego trenera), w przypadku zawodnika – ponownie zwrócić uwagę i przyznać punkt dla przeciwnika, jeżeli sytuacja się powtarza sędzia może w następnej kolejności przerwać mecz z wygraną dla przeciwnika.

Jeśli zawodnik nie używa sznurka do asekuracji rakiетки, przez co ta wypadnie, to traci on punkt oraz otrzymuje pierwsze upomnienie. Jeśli powtórzy się to ponownie, zawodnik traci kolejny punkt i musi obowiązkowo zawiązać sznurek na ręce. Jeśli zawodnik zawiązuje sznurek, a pomimo tego wypadnie mu rakiетка (np. sznurek pęknie), to traci on punkt, bez ponoszenia dalszych konsekwencji.

Jeśli zawodnik przekroczy czas między punktami to otrzymuje pierwsze ostrzeżenie. Za każde kolejne ostrzeżenie traci punkt.

CZĘŚĆ III: Pozostałe wytyczne

18. Pomyłki i błędy

Jeśli podczas gry singlowej lub deblowej zawodnicy pomylą ustawienie np. jeden zawodnik zaszerwuje dwa razy pod rząd, to traci punkt. Zawodnicy przed rozpoczęciem wymiany, mają prawo zapytać sędziego, o ustawienie np. kto od kogo dobiera, kto powinien serwować.

Jeśli zauważono błąd w ustawieniu, który trwa już kilka punktów należy: zweryfikować, która para popełniła błąd, a parze, która nie popełniła błędu przyznać punkt. Zdobyte punkty pozostają bez zmian, z uwzględnieniem punktu przyznanego po błędzie, a gra zostaje wznowiona z prawidłowym ustawieniem.

Jeśli zawodnicy znajdują się po niewłaściwej stronie kortu, błąd powinien zostać skorygowany natychmiast po jego wykryciu, a serwujący powinien serwować z właściwej połowy kortu, zgodnie z wynikiem.

Jeżeli, któryś z powyższych błędów zostanie wyłapany po zakończeniu gry, wynik gry pozostaje bez zmian.

Jeśli sędzia się pomyli i wstrzyma grę bezpodstawnie, punkt należy powtórzyć, w tym samym ustawieniu, bez przyznania punktu żadnej ze stron.

19. Coaching/ rady trenerskie

W trakcie trwania meczu przy korcie, oprócz zawodników, sędziów i obsługi transmisji LIVE powinien znajdować się wyłącznie jeden trener każdego z grających zawodników/grającej pary deblowej.



Przy grze singlowej/deblowej w trakcie trwania wymiany, trener zobowiązany jest do zachowania milczenia. Po zdobytym punkcie może przekazać swojemu zawodnikowi/-om krótką uwagę (w celu dawania dłuższych wytycznych należy wziąć czas).

20. Nagrywanie i wykorzystywanie nagrań

W trakcie ważnych meczów (finały, półfinały) istnieje możliwość nagrywania meczu, aby wspomóc pracę sędziego meczowego w spornych sytuacjach. Nagrywanie musi odbywać się ze statywu, zaakceptowanym przez sędziego sprzętem. Niemniej finalna decyzja ciągle pozostaje w rękach sędziego. Sędzia meczowy w wyjątkowo trudnej sytuacji może skonsultować się z sędzią głównym zawodów. Każdą rozgrywkę solową należy obowiązkowo nagrywać, a następnie udostępnić do wglądu dla innych trenerów lub zawodników. Jeśli zawodnik odmówi okazania nagrania na życzenie innego zawodnika czy trenera, skutkuje to unieważnieniem wyniku (w przypadku odmowy udostępnienia nagrania drugiej serii, brany pod uwagę jest wynik serii pierwszej). Jeśli odmowa wynikała z przyczyn technicznych np. usterki nagrania, uznawany jest wynik wpisany przez sędziego meczowego.

21. VAR i Challenge

Jeżeli organizator posiada odpowiednie zaplecze sprzętowe istnieje możliwość Video-weryfikacji poziomego serwisu. Może się to jednak odbywać tylko przy spełnieniu określonych warunków:

- Sprzęt nagrywający musi być umieszczony tak aby obiektyw kamery znajdował się dokładnie na wysokości środka szpulki statywu na którym rozgrywany jest mecz.
- Sprzęt nagrywający powinien być umieszczony w możliwie dużym oddaleniu od kortu aby zminimalizować wpływ perspektywy na analizę poziomu serwisu,
- Sprzęt nagrywający powinien być ustawiony za „ćwiercią kortu” na lewo od jednego z serwujących zawodników.
- Nagranie musi być zapisane na dysku zewnętrznym lub „w chmurze” w taki sposób aby w przypadku „challenge” sędzia meczowy mógł podejść, cofnąć nagranie i zweryfikować decyzję.

Przy spełnieniu powyższych warunków zawodnicy w meczu mają możliwość challenge serwisu dwukrotnie w trakcie jednego seta. Challenge to możliwość poproszenia o zweryfikowanie poprawności serwisu na nagraniu. Można zweryfikować:

- swój serwis jeśli został uznany za błędny a zdaniem zawodnika jest poprawny. Jeśli w takiej sytuacji challenge zostaje uznany za zasadny serwis jest powtarzany bez przyznania punktu i z pozostawieniem dotychczasowej liczby challenge’ów dla zawodnika. Jeżeli w tej sytuacji challenge okazał się niezasadny zawodnik traci punkt i jeden challenge na ten set.
- serwis przeciwnika jeśli został uznany za poprawny a zdaniem zawodnika jest błędny (w tym przypadku o challenge należy poprosić przed swoim drugim odbiciem piłki). Jeśli w takiej sytuacji challenge zostaje uznany za zasadny, serwis zostaje uznany za błędny i gra jest kontynuowana bez straty challenge’u. Jeżeli w tej sytuacji challenge okazał się niezasadny zawodnik traci punkt i jeden challenge na ten set.

Weryfikacji nagrania w przypadku challenge dokonuje osobiście i indywidualnie sędzia meczowy bez możliwości oglądania nagrania „przez ramię sędziego” przez zawodników czy ich trenerów.