

**TÜRKİYE
MASA TENİSİ FEDERASYONU**

**HAKEM EĞİTİM SEMİNERİ
EYLÜL 2017**

● AMACIMIZ

- Bu seminerin düzenlenmesindeki amacımızı; “Oyun kurallarının ve Maç Görevlileri Elkitabı direktiflerinin uygulanmasında mümkün olduğunca birlikteliği sağlamak, varsa yeni değişen kural ve/veya yönetmelikleri açıklamak, yarışmalarda ortaya çıkan hakem hatalarını en alt seviyeye indirmek, karşılıklı bilgi alışverişinde bulunmak, görüş ve önerilerinizi almak” şeklinde özetleyebiliriz.
- Seminerimizde; Hakemlerin oyun alanına giriş öncesi hazırlıkları, oyun alanına giriş ve sunum, oyun alanı ve diğer donatımın kontrolü, maç yönetimi, oyun kurallarının ve Maç Görevlileri Elkitabı direktiflerinin uygulanması, hakemlerin görev bölümü, hakem-sporcu ve antrenör diyalogları, kura, maç kağıtlarının doldurulması, sakatlık vb. nedenlerle hükmen yapma gibi konularda sizlere ayrıntılı bilgiler aktarılacaktır. Seminerde, basit kurallardan çok karşılaşılan veya olası olaylardan bahsedilip olabildiğince ortak karar verilmesi için yapılması gerekenler açıklanacaktır.

● TURNUVA ÖN HAZIRLIĞI/BAŞLANGIÇ

- Turnuvada görevlendirilen hakemin, gelmeden önce mutlaka Oyun Kurallarını ve ilgili dokümanları gözden geçirmesi gerekmektedir. Turnuvadan önce sağlığına dikkat etmeli, kendisini fiziki ve mental olarak maçlara hazırlamalıdır. Hiçbir turnuvayı basite almamalıdır. Yapılacak olan Başhakem bilgilendirme toplantısına mutlaka katılmalı, mazereti nedeniyle toplantıya katılamayan hakem, maç başlamadan önce kesinlikle başhakeme haber vermelidir. Tim olarak maç yönetecek olan hakemler partnerleri ile bir araya gelmeli ve aralarında memorandum yapmalıdırlar.

- Memorandumda zamanların hangilerinin hakem veya yardımcı hakem tarafından tutulacađının belirlenmesi, aralarında kullanacakları jest ve mimiklerle nelerin kastedildiđinin tespit edilmesi vb. konuların kararlaştırılması gerekir.
- Turnuva resmi topunun markasının öğrenilmesi, maç masalarının yerlerinin, oyun alanına giriş-çıkış noktalarının ve yapılacaksa başhakem tarafından belirlenen sunum yönünün önceden bilinmesi gerekir.

● OYUN ALANINA GİRİŞ-DURUŞ

- Ne olursa olsun hiçbir hakem oyun alanına çevre panolarının üzerinden atlayıp girmemeli, ya daha önceden hazırlanmış olan giriş noktasından doğrudan ya da kendisi aralayıp girmelidir.
- Hakem ve yardımcı hakem oyun alanına tim olarak giriyorsa yardımcı hakem çevre panosunu kapatmalıdır. Hakem bu sırada kısa bir süre bekleyerek yardımcı hakeme zaman tanınmalıdır.
- Sporculu girişlerde yardımcı hakem çevre panosunu kapatmayacak, bu görev ya seremoni bittikten sonra kendisi ya da başka bir görevli tarafından yerine getirilecektir.

- Başhakem tarafından aksi söylenmedikçe hakem ve yardımcı hakem; hakem masası(varsa) veya sandalyesinin iki yanında beklemeli 3-5 sn. kalarak birbirlerine başarı dileyip görevlerine başlamalıdır. Hakem yalnız ise doğrudan görevlerine başlamalıdır.
- Ülkemizdeki maçlarda **“CALL AREA”** uygulaması yapılamadığı için tüm kontroller oyun alanı içinde olacağından takım maçları prosedüründe gerekli özen gösterilmelidir. Bireysel maçlarda (tv, final vb. maçlar hariç) seremoni yapılmasına gerek yoktur.





Hakemler oyun alanına girerken yanlarında ařağıdaki malzemeleri bulunduracaklardır:

Maç kağıdı / kura kağıdı, takılı olarak sekreter, top kutusu (verilmişse), kronometre (cepte olacak, kesinlikle boyna asılmayacak), plastik ve metal ağı ölçer, sarı-kırmızı-beyaz kartlar, kalem, kura diskisi veya metal para, bez.



- Hakem ve yardımcı hakem başarı dileğinden sonra görevlerini yapmaya başlayacaktır. Eğer takım maçı ise ve kaptanlar gelmişse hakem; hemen kura için kendilerini davet edecek ve kura atışını gerçekleştirecektir. Disk veya parayı kaptanlara göstererek neyi seçeceklerini soracak, havaya atıp yere düşürmeden tutacak ve çevirmeden açıp kaybedene gösterecektir. Kazanana A-B-C veya X-Y-Z tercihini soracaktır. Bu sırada takımların forma rengi ve yeknesaklığı tespit edilecek ve bu görev kesinlikle seremoni sonrasına bırakılmayacaktır. Aynı veya benzer renk sorunu seremoni öncesi çözülecektir.
- Sekreter ve maç kağıdı hakemde olacağından kura kağıtlarının hakem tarafından hakem sandalyesinde yazılması ve yardımcı hakem masasının gereksiz kalabalıktan arındırılması için bu konu önemlidir. Bu nedenle çok zor durumda kalınmadıkça veya başhakem tarafından gerekçeli aksi karar alınmadıkça kura kağıdının yazılması hakem tarafından kendi tarafında yapılacaktır. Hakem kura kağıdındaki ilgili yeri yırtarak (daha önce hazırlaması önerilir.) takımın adını ve rakibini yazıp verecektir. (Kura kağıtlarının A-B-C ve X-Y-Z olarak açıkça yazıldığından emin olunması gerekir.) Kaptanın ad-soyad yazılı ve imzalı olarak getirdiği kura kağıdını inceleyip kimsenin görmeyeceği şekilde ters kapatıp diğer kaptanı bekleyecektir. Her iki kaptan teslim ettiğinde birbirlerinin incelemesine izin verecek,incelemeden sonra yada maç kağıdına yazıldıktan sonra isimler kesinlikle değiştirilmeyecektir. Bir kaptan diğerinin listesini görmemişse ve hakem maç kağıdına yazmamışsa değişiklik yapabilecektir. Şüpheli veya ısrarlı durumlarda başhakem çağrılacaktır.

- Bireysel maçlarda seremoni (final, tv yayını vb. maçlar hariç) olmayacaktır. Burada dikkat edilmesi gereken önemli nokta öđütçü konusudur. Bireysel maçlarda sporcu maç başlamadan önce öđütçü adını mutlaka hakeme bildirmelidir. İsmi bildirilen öđütçü maç başında yerinde olmak zorunda değildir. Öđütçü bir başka maçta görevli olabilir veya başka bir yerde bulunabilir. Önemli olan öđütçü geldiğinde onun ismi bildirilen öđütçü olup olmadığının teyit edilmesidir. İsmi bildirilen değilse derhal oyun alanından uzaklaştırılmalıdır.
- Oyuncu isimleri ve lisans numaraları yazıldıktan sonra hemen seremoniye geçilecek ve takiben ilk oyuncular davet edilip diğerlerinin oyun alanı dışına çıkması istenecektir.
- Hakem ağ takımını hizasında ayakta duracak, yardımcı hakem görevlerini yapmaya başlayacaktır:
 - Verilmişse takım/oyuncu isimliklerinin ve skorların yerlerine asılması
 - Ağın yükseklik ve gerginlik kontrolü
 - Oyun yüzeyinin temizliđi
 - Çevre panolarının ve oyun alanının genel görünüşünün kontrolü
 - Son kural deđişiminden sonra yardımcı hakem ağ takımına takılı teknik teçhizat (kamera vb.) varsa onu da herhangi bir aksaklık yönünden kontrol edecektir.

- İlk oyuncular seremoniden sonra oyun alanında kalmıřsa, yardımcı hakem set sayılarını 0-0'a getirecek aksi halde her iki oyuncu ya da çift oyun alanına geldiğinde set sayılarını 0-0'a getirecektir. Görevini tamamlayan yardımcı hakem yerine oturacak ve hakemin alıştıırma süresi için talimatını bekleyecektir. Yardımcı hakemin bu sırada kronometresini hazırlaması ve masasında ön hazırlıklarını hızlıca gözden geçirmesi gerekmektedir.
- Hakem bulunduğu yeri (ağ hizası) muhafaza ederek ilk oyuncuları çağırarak, kendileriyle aşırı olmamak kaydıyla selamlaşacak ve sırasıyla aşağıdaki kontrolleri/görevleri yapacaktır:
 - Oyuncuların doğru oyuncu olup olmadığının kontrolü (özellikle, örn; A / X oyuncusu mu şeklinde...)
 - Oyuncuların oyun giysisi kuralına göre forma, şort/etek rengi, reklam sayı ve kabul edilebilirlik kontrolü,
 - Raket kontrolü,
 - Kura,



Resim 1



Resim 2

Kameranın ağ takımına dahil olup olmadığı BAŞHAKEM tarafından daha önceden açıklanmalıdır.

- Resim 1 de, ok ile gösterilen parça ağ takımının değil masanın taşıyıcı destek parçasıdır.
- Resim 2 de görülen kamera ağ takımının bir parçası değil masanın bir parçasıdır.

Not 1: Ağ takımı üzerindeki teknik ekipman ağ takımının parçası olarak kabul edilecektir.

Not 2: Masa ve Ağ takımı, üreticilerin konseptine göre değişiklik gösterdiğinden hangi parçaların masaya ya da ağ takımına (küçük teknik ekipman takılı ise) dahil olduğunu başhakem teknik toplantıda antrenör ve oyunculara, hakem toplantısında da hakemlere açıklamalıdır.

● GİYSİ KONTROLÜ

- **Giysi kontrolü yapılırken dikkat edilmesi gereken hususlar şunlardır:**
 - Her iki oyuncu veya çiftin forma ana rengi birbirinden açıkça farklı olacaktır. Bu kural sadece seyircilerin oyuncularını açıkça ayırt edebilmeleri için konmuş bir kuraldır.
 - Forma ana rengi ile kastedilen, kolları ve yakası hariç formanın ön yüzündeki rengin kullanılan topun renginden açıkça farklı olması demektir. Tv'de naklen veya banttan yayınlanan maçlar hariç forma sırt rengi önemsenmez. Forma ön yüzündeki % 40 lık bir alanı kaplayan tek parça bir renk ana renk olarak kabul edilebilir. Keza, şort veya etek renkleri ile tayt veya külotlu çorap gibi giyilen ilave giysilerin renkleri aynı kriterleri sağlamalıdır.
 - Sunumda takım oyuncularının aynı oyun giysileri ile çıkmaları hatırlatılmalıdır. (tek tip eşofman ile çıkılmasında bir sakınca yoktur, ancak takım maçında ilk oyuncuların eşofmanla kontrollerini yaptırmak istemesine veya alışma çalışması yapıp maçın başlamasını geciktirmesine izin verilmeyecektir.)

OYUN GIYSİSİ

Oyuncu giysisi, Kısa kollu veya kolsuz ya da tek parça forma, şort veya etek, çorap ve ayakkabıdan oluşur. Sayılanların dışında ilave bir giysinin giyilmesine sadece başhakem karar verir. Şapka vb. giyilmesine izin verilmez. Ancak dini gerekçelerle giyilen özel başlıklara ve saç bandı ya da yara, yanık vb. izleri kapatmaya yönelik giysilere izin verilecektir. Eşofman giyilmesi (Erkek/kadın) başhakemin yetkisindedir.



OYUN GIYSİSİ

- Kabul edilemeyecek olan ANA RENKLERİ aynı iki ayrı forma örneği :



- Forma rengi sorunu ma başlamadan önce hakem tarafından kesinlikle çözülmelidir. Anlaşmazlık halinde kura çekilmelidir. Hakemin kararına itiraz durumunda başhakeme gidilmelidir. Giysi konusunda ilk karar sahibi her zaman **HAKEM** dir. Şüpheli giysi, itiraz veya ilave giysi giyilmesi konusunda tek karar sahibi **BAŞHAKEM** dir.
- Eğer bir oyuncu ma sırasında herhangi bir nedenle forma deęiştirmek zorunda kalırsa, yeni forma deęiştirilen forma ile aynı renk olmak zorunda deęildir.

OYUN GIYSİSİ



OYUN GİYSİSİ



Giysi rengi kriterlerine uygun olmak koşuluyla ve BAŞHAKEM İZİNİ ile etek veya şort altına tayt veya külotlu çorap giyilebilir.



Giysi rengi kriterlerine uygun olmak koşuluyla ve BAŞHAKEM İZİNİ ile başa eşarp vb. başlıklar takılabilir.

● RAKET KONTROLÜ

● Hakem raket kontrolü yaparken aşağıdaki kriterleri göz önünde bulunduracaktır :

- Kaplama üzerinde sapa yakın noktada ITTF logosu, üretici firma logosu ve isminin olup olmadığı,
- Her iki yüzün renginin mat ve bir tarafta canlı kırmızı, diğer tarafta siyah olup olmadığı,
- Yüzeyde süreklilik ve renklerde tek düzelik olup olmadığı,
- Yüzeyde eskimeden dolayı oluşan küçük aşınma ve sapmalar olup olmadığı,
- Tabla ve kaplama malzemesinin sürekli, kesintisiz ve aynı kalınlıkta olup olmadığı (düzlük/ kalınlık),
- Kaplamanın tablayı aşıp aşmadığı,
- Pen-holder (kalem tutuş şeklinde) raketin tek yüzünün kaplamalı diğer yüzünün boyalı olup olmadığı,



- Hakem bu kontrolleri yaparken bazılarını gözle tespit edecek, bazıları için mümkün olduğunca plastik ağı ölçerini kullanacaktır. Renk parlaklığı konusunda rakipten itiraz gelmediği sürece kontrol yapılmayacaktır.
- Raket oyuncudan alınırken kesinlikle sapından tutularak alınacak, tabladan tutulmayacaktır.
- Tabla kenarındaki şeritler kontrol edilerek gizlenmiş olan lastik taşması olup olmadığı tespit edilecektir. Bu işlem için şeridi oyuncunun açması istenecektir. Lastik fazlalığı oyuncunun kendisi tarafından kesilecektir.

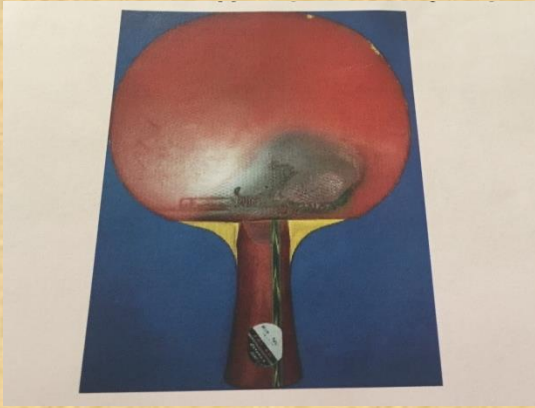
- ❖ Lastik kaplama malzemesi tablayı tamamen kaplamalı, ancak taşmamalıdır. Sadece, tablanın raket sapına en yakın ve parmaklarla kavranan kısmı kaplanmamış bırakılabilir veya herhangi bir malzeme ile kaplanabilir.

NOT: Kaplama malzemesinin tablayı 2 mm fazla veya 2 mm eksik kaplaması, birçok başhakem tarafından kabul edilebilir.

(Bilhassa, Sınıf 1 ve Sınıf 2 engelli oyuncular topa vurduktan sonra kendilerini oturma pozisyonlarına geri itmek için sıkça raketlerini kullanırlar ve bunu yaparken raketleri ile masa üstüne dokunurlar. Bu nedenle, kaplama çıkıntısı masa üstünün korunmasına yardımcı olabilir ve biraz daha büyük çıkıntıya izin verilebilir).

- ❖ Yüzeyin sürekliliğinde ve renginin tek düzeliğinde, eskimeden oluşan küçük sapma ve aşınmalara, yüzeyin niteliğini önemli ölçüde değiştirmedeği sürece izin verilebilir. ***Tabla kenarından itibaren 1 cm lik alan içindeki küçük sapmalara izin verilir.*** Tabla ortasında buna izin verilmez.

- ❖ **Oyun başlamadan önce veya oyun içinde** raketini değiştirdiğinde, her oyuncu, rakibine ve hakeme kullanacağı raketi gösterecek ve incelemelerine izin verecektir. Buradan hareketle, oyuncu alışma çalışmasının sonunda raketini değiştirmek istediğinde izin verilecek ancak maç sonunda oyuncunun raketini raket kontrollerine tabi tutulacaktır. Kontrollerden geçmeyen raketi kullanan oyuncu diskalifiye edilecektir.



Kaplama malzemesinin
parmaklar ile kavranan
kısmı ...

KURALLARA UYGUN



Kaplama malzemesinin
parmaklar ile kavranan
kısmı ...

KURALLARA UYGUN



Tabla; kesintisiz / tek parça değil..

KURALLARA UYGUN DEĞİL



Tabla; kesintisiz / tek parça değil..

KURALLARA UYGUN DEĞİL



ITTF logosu, ITTF numarası (varsa), üretici ve marka ismi sapa yakın mevcutsa...

KURALLARA UYGUN



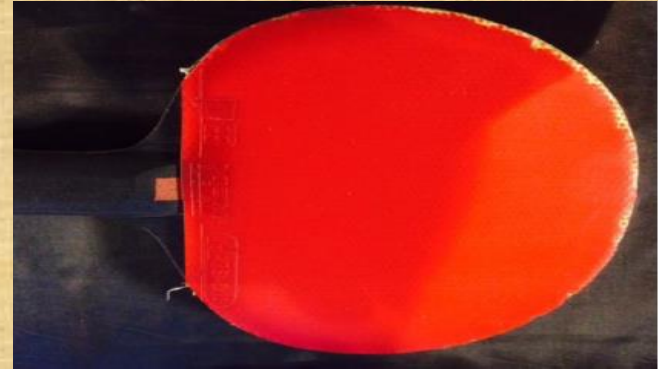
Tabla kenarından itibaren 1 cm lik alan içindeki küçük sapmalara izin verilir. Tabla ortasında buna izin verilmez.

KURALLARA UYGUN



Renk mat ve canlı kırmızı olacak...

KURALLARA UYGUN DEĞİL



Kaplama malzemesinin renginin tekdüzeliğinde büyük sapma var...

KURALLARA UYGUN DEĞİL

- Oyuncu raketini **KAZARA** kırarsa veya hasarlarsa hakem raketini deęiřtirmesine izin verecektir. Ancak oyuncu raketini **KASTEN** kırarsa veya hasarlarsa raketini deęiřtirmesine izin verilmeyecektir. Kasten kırıdıęı raketiyle oynayamayan veya raketini kasten hasarlayan ve bu raketi ile oynamak istemeyen oyuncu diskalifiye edilecektir.
- Örneęin; raketinin bir yüzündeki kaplama malzemesini **KASTEN** yırtan ve o yüzü kural dıřı olan rakete pen-holder raket gibi izin verilir. Oyuncu sadece hasarsız yüzü ile vuruř yaparak oyuna devam edebilir. Aksi halde diskalifiye edilir.
- Ralli sırasında kazara sapı kırılan bir raketle **tabladan tutularak** oyuna devam edilebilir. Ancak dięer ralliden önce raket deęiřtirilmelidir. Kırılarak tabladan ayrılan **raket sapından tutularak** oyuna devam edilemez.
- Deęiřtirilen raket veya top gibi oyuncuların kullandıęı malzemelere alıřmaları için deęiřimden sonra oyunculara birkaç vuruřu geçmeyen alıřma rallisi izni verilecektir.
- Raketler ele sarılı olmadıkça set aralarında masa üzerine bırakılacaktır.
- Oyuncunun ralli sonunda oyun alanı dıřına giden topu almak için elinde raket olsun olmasın oyun alanı dıřına çıkması normaldir. Uyarı veya kart cezası gerekmez.

● KURA

- Giysi ve raket kontrolü tamamlandıktan sonra hakem, her iki oyuncu ya da çifti kura için çağırarak ve prosedüre uygun olarak kura işlemini gerçekleştirecektir. Hakemin kura atışı için ağ takımından yaklaşık 30 cm uzakta durması önerilir. Kura diskisi veya metal para sporculara gösterilerek neyi seçeceklerini görmeleri sağlanacaktır. Cepten doğrudan çıkarılmadan sporcuların göreceği şekilde havaya atılıp masa üzerine veya yere düşürülmeden tutulacak, çevrilmeden kaybedene gösterilecek ve kazananı tercihi sorulacaktır. Kesinlikle "Top mu? Saha mı" gibi uygulamada olmayan sorular sorulmayacaktır. Kazananı, "Servis mi? Karşılama mı? Alan mı?" soruları yöneltilen olacaktır. Kazananın mutlaka bir tercih yapması gerektiğini unutmayın. Kazanan asla ilk tercihi rakibinin yapmasını isteyemez.
- Çift maçında servisi seçene ilk servisi kimin atacağı sorulacak daha sonra ilk karşılayanın kim olduğu belirlenecektir. İsimler maç kağıdı üzerine işaretlenecektir.
- Her set başında kimin servisçi olacağı sorulacak, karşılayan ilk setteki düzene göre tespit edilecektir.

- Hakem, yardımcı hakemin ve sporcuların duyacağı şekilde ‘iki dakika’ diyecek, eliyle iki işareti yapmayacaktır. Alışma çalışması süresinin kalanı için sandalyesine oturacaktır.

Not: Çift maçında iki dakika sonunda ayağa kalkmayı unutma riskini yok etmek için alışma çalışması boyunca hakemin ayakta durması önerilir.

- *Hakem “iki dakika” dediğinde değil, alışma çalışması başlar başlamaz* yardımcı hakem kronometresini çalıştıracaktır.
- Eğer takım maçı ise ve oyunculardan/çiftlerden biri alışma çalışması yapmak istemiyorsa, hakem onlara kendi takım arkadaşı ile alışma çalışması yapmasına izin verecektir. Bireysel maçta oyuncu alışma çalışması yapmak istemiyorsa, hakem derhal maçı başlatacaktır. Rakip oyuncunun 2 dakikaya kadar hakkı olduğu şeklindeki itirazı dikkate alınmayacaktır.

TANIMLAMALAR (1)

- **RALLİ:** Topun oyunda olduđu süredir.
Top, servis amacıyla yukarı atılmadan önce serbest elin ayasında sabit olarak durduđu son andan, ralli let veya sayı olarak sonuçlandıđı ana kadar oyundadır. Ancak topun fırlatılış anının tanımını yapılamadıđı için top kazara avuçtan yuvarlanırsa oyuncu aleyhine sayı verilmez.
- **LET:** Sonucun skora yansıtılmadıđı rallidir.
- **SAYI:** Sonucun skora yansıtıldıđı rallidir.
- **RAKET ELİ:** Raket tutan ya da raketin sarılı olduđu eldir.
- **SERBEST EL:** Raket tutmayan eldir.
- **VURUŞ:** Topa elde tutulan raketle veya bilek altında olmak kaydıyla raket eli ile yapılan temastır.
Not: Rallide oyuncunun yetişemediđi topa raket fırlatarak rakip alana göndermesi bir “vuruş” deđildir.

TANIMLAMALAR (2)

- **ENGELLEME:** Ralli esnasında rakipten gelen topun, oyun yüzeyinin üstünde veya oyun yüzeyine doğru gelmekte iken, kendi sahasına değmeden kendisine, giydiği veya taşıdığı herhangi bir şeye değmesidir.

Not: Engellemede “top” dikkate alınır. Bireysel veya çift maçında oyuncu, rakibinin herhangi bir şekilde topa yetişmesini engellerse, bu durum tanımdaki “Engelleme” ile aynı mantık içinde değerlendirilmez. Let ile oyun durdurulur ve gerekirse uyarı veya ceza sayısı verilir.

Not: Hakemlerin ayrıca Maç Görevlileri Elkitabındaki “önerilen açıklayıcı terimler” başlığı altındaki tanımları da bilmesi önemlidir.

● MAÇ YÖNETİMİ

- Hakem ve yardımcı hakem maç yönetimi sırasında izleyenlere, medyaya ve başhakem timine o maçın önde olan isimlerinin kendileri olmadığını maçın kendisi olduğunu hal ve hareketleri ve verdikleri kararlarla kanıtlamalıdır. Şovmenlik vb. gibi nahoş görünüşten uzak sadece kural ve yönetmeliklere göre maç yönettiklerini göstermelidirler.
- Bunun için oyun alanına giriş-çıkış kadar maç boyunca oturuş biçiminden temel el işaretlerini kullanmaya kadar bir dizi olmazsa olmazları yerine getirmelidirler. Oyun alanına geldiklerinde gereksiz dolaşmalar ve bitişik oyun alanı hakemleri ile sohbet gibi hoş olmayan davranışlardan kaçınmalıdırlar.
- Öncelikle hakemler oturuşlarına dikkat etmelidirler. Özellikle uzun süren maçlarda bir süre sonra oturuş biçiminden uzaklaşmalar görülebilir. Buna dikkat etmelidirler. Sandalyeye yaslanarak değil fotoğraftaki gibi dik olarak ve bacaklar toplu durumda oturmalıdırlar.
- Rahat kol hareketleri için hakem maç yönetirken ceket düğmelerini açabilir. Yardımcı hakem görevi gereği daha sık oturuş biçimini bozacağından düğmelerin ilikli olması önerilir.

- Bir yarışmada hakemler maçta ön plana çıkmamalıdır. Maçı daima geri planda kalarak kontrol altında tutmalı ve oyuncularla seyircilerin tüm dikkatlerini maç üzerinde toplamalarını sağlamalıdır.
- Hakemler maç sırasında tüm ilgi ve dikkatlerini maç üzerinde toplamalıdır. Hakemler şakacı veya küçümser ya da alaycı davranışlar içinde olmamalıdır.
- Görev başında değilken bile, otoritelerine güveni sarsıcı veya masa tenisi sporu açısından hoş karşılanmayabilecek davranışlardan kaçınmalıdırlar. Oyuncularla iyi ilişkiler önemlidir. Ancak bazı oyuncularla aşırı yakınlık ve samimiyet içinde gözükmemeye, tarafsızlıkları konusunda şüphe uyandıracak davranışlardan kaçınmaya özen göstermelidirler.
- Diğer hakemleri, Federasyonu ve görevlileri aleni bir şekilde eleştirmekten kaçınmalıdırlar

○ HAKEM & YARDIMCI HAKEM OTURUŐ BİÇİMİ (DURUŐ)



SAYI İŞARETİ



LET İŞARETİ



SERVİSÇİ İŞARETİ



Servisçi işareti için hakem, 3mm lik orta çizgi ile uç çizgisinin birleşim noktası olan “T” çizgisini göstermelidir.



Sarı-Kırmızı kart gösterimi için hakem kolunu 20 derecelik bir açıyla oyuncuya doğru çevirecektir.



Mola kartı gösterimi için hakem let işaretinin aynısı yapacaktır



● MAÇ YÖNETİMİ SIRASINDA HAKEM VE YARDIMCI HAKEM GÖREVLERİ

- Hakem ve yardımcı hakem maç yönetimi sırasında her zaman birbirleri ile iletişim halinde olmalıdırlar. Birbirlerinin eksliğini anlık tamamlayabilmelidirler. Eş zamanlı kaldırılan let işaretleri o maça tam olarak konsantre olduklarının bir göstergesi olacaktır.
- Hakem sayıları sayarken eşit vurgulama yapmaya özen göstermelidir. Ses tonu ne çok alçak ne de çok yüksek olmalıdır. Bençte ya da sandalyede oturan kişinin duyabileceği ses tonu ideal olmalıdır. Sayı işareti ve sayılar aynı anda gösterilip söylenmelidir. 3 temel işaret bağımsız kullanılmalı, bir işaret verilir tamandıktan sonra diğer işarete geçilmelidir. Örn.: bir kol ile sayı işareti verilirken diğer kolla servisçi işareti verilmemelidir.
- Hakem mümkünse her sayıdan sonra veya servis değişiminde bençte oturanları veya öğretçüyü bulunması gereken kişi sayısını veya kural dışı öğüt yönünden kontrol edecektir. Bençler iki farklı yöndeysse hakem ve yardımcı hakem aralarında sol veya sağ tarafları paylaşarak bu görevi yerine getireceklerdir.

- Sayı tabelasının kullanımını görüldüğü kadar basit değildir. Doğru kullanıldığında çok yararlı bilgiler iletilmektedir. Genellikle sayı tabelalarını yardımcı hakem kullandığı için asıl sorumluluk kendisindedir. Hakem işaretle ve sözle sayı verdiğini belirtmedikçe yardımcı hakem sayıları çevirmemelidir. Elleri daima sayılar üzerinde olmalıdır. Aksi halde gecikebilir ve karışıklığa neden olabilir.
- Yardımcı hakem maç sırasında uygun aralıklarda diyagonaldeki kişilerin görebilmesi için sayı tabelasını yaklaşık 45 derece sağa veya sola çevirebilir, bunu yaparken tabela üzerindeki kartlara (varsa) dikkat etmelidir. Set başlangıcında oyuncular daha önce gelmişlerse tüm sayılar sıfırlanmalıdır, gelmemişlerse set arası süresinin yaklaşık 50. saniyesinde tüm sayıları hazırlamalıdır. Bunun için önce skorları boş hale getirmeli sonra set sayılarını çevirmelidir.
- Bir önceki setin skoru dururken kesinlikle set sayılarını çevirmemelidir. Sayı tabelasındaki sayılar bittiğinde oyun durdurulacak ve sayılar 10-10 veya o andaki skor karşılığına getirilecek ve oyun o şekilde devam edecektir. Set sonunda, sayı tabelasındaki toplam skor ve devam ettiğiniz mevcut skor (10-10 dan sonra diyelim ki, set 18-16 bitti. Buradaki gerçek skor 8-6 dır.Önceki skorunda 20-20 olduğunu varsayalım, genel skor 28-26) toplanarak genel skor maç kağıdına işlenecektir.



- Yardımcı hakem set aralarında mutlaka topu alacak ve hakeme teslim edecektir. Bunu topu uzaktan atarak veya yerde zıplatarak değil bizzat yanına giderek yapacaktır.
- Set aralarında maç masası üzerinde olası ter, toz vb. maddeleri bez ile temizleyecektir.
- Ralli sırasında devrilen, bozulan çevre panolarını düzeltecektir. (Yüksek sandalyede oturmamak koşulu ile hakeme çok yakın olan çevre panoları hakem tarafından düzeltilebilir).
- Maç sonunda (varsa) çevre panolarına asılı takım skorlarını çevirecektir.
- Çabuklaştırılmış sistemde ayrı bir vuruş sayıc1 atanmamış ise o görevi de üstlenecektir.
- Yalnız maç yöneten hakem genellikle sayı işareti vermeden sadece sayıları sayar ancak bu karar başhakemin takdirindedir.

Hakem ve Yardımcı Hakemlerden her biri aşağıdaki hususlarda karar verebilirler:

- Servis atışının kurallara uygun olup olmadığına,
- Serviste topun ağ takımına değip değmediğine,
- Oyuncunun topu engellediğine,
- Oyun koşullarının ralli sonucunu etkileyecek şekilde bozulduğuna,
- Alışma çalışması, oyun ve duraklama süresine,

● MOLA

- Mola prosedürü zaman zaman sekteye uğrayabilmektedir. Her şeyden önce mola talebinin kurallar çerçevesinde yapılması gerekir. Mola mutlaka set içinde ralliler arasında talep edilmelidir.
- Bireysel maçta oyuncu, takım maçında kaptanın kararı geçerlidir. Mola zamanını tutma görevi hakemindir. Mola isteği alındığında hakem mola alan oyuncu tarafındaki eliyle beyaz kartı let işaretinde olduğu gibi havaya kaldıracak, aynı anda kronometreyi çalıştıracaktır. Bu esnada yardımcı hakem beyaz kartı (özel belirteci veya elektronik cihazı) havaya kaldırmadan oyuncunun yarı alanının uç çizgisinden yaklaşık 45 cm (ağdan yaklaşık 90 cm.) uzağına 3 mm orta çizgi üzerine koyacaktır.
- Hakem kartını cebine koyup molayı föye kaydedecektir. Yardımcı hakem kendi masasının yanında ayakta duracak ve 1 dakika sonuna veya mola alan oyuncu/çift dönene kadar bekleyecektir.
- Yalnız maç yöneten hakem mola kartını mola süresince veya oyuncu/çift dönene kadar havada tutacaktır.
- Mola ya da set aralarında oyuncular oyun alanı dışına çıkıp bençte veya sandalyede oturabilir, yiyip-içebilir. Bunun için başhakemin iznine gerek yoktur. Hakemin gözetiminde oyun alanından 3 metreye kadar ayrılabilirler. Set arası veya ardışık bireysel maç arasındaki 5 dakikalık aralarda tuvalete gidebilirler.
- Bedensel engelli özellikle Sınıf 1 ve Sınıf 6 oyuncuları mola veya set aralarında zamandan kazanmak için öğütçülerinin yanına gitmeyebilirler. Bunun yerine öğütçülerinin oyun alanına girmesine izin verilir.

Yardımcı hakem, kart/belirteç veya elektronik cihazı belirtilen noktaya koyacaktır.



Son sette alan deęişiminden önce mola isteęi alındığında yapılacak uygulama -1

1. Mümkün olan son sette oyuncu 5. sayıyı alır ama yarı alan deęiştirmeden önce mola isteęinde bulunur (Resim 1),
2. Hakem önce oyuncunun mevcut yarı alan tarafındaki eliyle mola kartını gösterir (Resim 2),
3. Yardımcı hakem önce sayı tabelasında mevcut sayıları gösterir (Resim 3),
4. Yardımcı hakem daha sonra yeni yarı alana göre sayıları düzenler; önce büyük sayı küçük sayıya eşitlenir (Resim 4),
5. Daha sonra yeni yarı alandaki oyuncunun sayısı 5'e getirilir (Resim 5),
6. Hakem yeni yarı alan tarafındaki eliyle tekrar mola kartını gösterir (Resim 6),
7. Yardımcı hakem mola kartı/belirteç/elektronik sayacı mola isteyen oyuncunun yarı alanı üzerinde belirlenen yere yerleştirir (Resim 7),

Son sette alan deęişiminden önce mola isteęi alındığında yapılacak uygulama - 2



1



2



3



4

Son sette alan deęişiminden önce mola isteęi alındığında yapılacak uygulama - 3



5



6



7

● ÖĞÜT & KÖTÜ DAVRANIŞ

- İster oyuncu olsun, ister öğretçi/bençte oturanlar olsun kart gösterilmesi gerektiğinde hakem kesinlikle yerinden kalkmayacak ve kartı oturduğu yerden gösterecektir.
- Kartların gösteriliş biçimi aşağıdaki örnek fotoğraflarda gösterildiği gibi olacaktır.
- Kartları kıyafetinizin sizce en uygun yerine koyup o şekilde kullanmakta büyük yarar olacaktır. Aksi halde kartın çıkartılıp gösterilmesi gecikecek ve bu durum maçı izleyenler üzerinde hakem ile ilgili olumsuz bir etki yaratabilecektir.
- Oyuncuyu 1.setten itibaren dikkatlice izleyin.
- Oyuncu sizin olaylara tepkinizi “test edebilir”. Eğer gerekli tepkiyi ilk olayda göstermezseniz sonraki setlerde olaylara müdahaleniz sıkıntı yaratabilir. Bu nedenle oyuncuyu set arasında gayri resmi olarak jest/mimiklerle uyarmak daha vahim olayların önüne geçmenize yardımcı olacaktır.
- Tüm bunlara rağmen kart göstermeniz gerekiyorsa, çekinmeyin.

- Oyuncuya sırtı dönük iken veya set sonunda yaptığı kötü davranıştan sonra öđütçüsünün yanına giderken arkasından kart göstermek dođru bir hareket olmayacaktır. Oyuncuyla göz göze gelerek veya set başlangıcında masaya geldiğinde kartı göstermek dođru hareket olacaktır.
- Çok ciddi kötü davranış sergileyen oyuncu için derhal başhakemi çağırın. Daha az kötü davranışlarda o maçı takip edilmesi için bir şekilde başhakemi veya yardımcılarını haberdar etmeye çalışın.
- Sandalyede veya bençte oturan oyuncular veya öđütçüler kötü davranış sergilerse veya kural dışı öđüt verirse rallinin bitmesini beklemeyin oyunu derhal durdurun ve gerekli işlemi uygulayın.Uzaklaştırdığınız kişi tribünün oyun alanına en uzak bölümüne gidene kadar maçı başlatmayın.
- Kötü davranış örnekleri çok çeşitlidir.Bunların hangilerinin jest/mimikle geçiştirileceđi, hangilerinin sarı kartla uyarılacağı ya da hangilerinin çok ciddi davranış kusuru olduğunun tespiti hakemin karar yetkisi içindedir. Bununla beraber doğrudan başhakemin çağırılması gereken bir olayda sarı kart veya sarı kırmızı kartla oyuncunun cezalandırılması, rakip oyuncu veya takım tarafından hoş karşılanmaz ve istenmeyen olaylara neden olabilir.

- Bireysel maçta, bir oyuncu veya çift, sadece, **maçtan önce hakeme bildirilen belirli bir kişiden** öğüt alabilir. Ancak, çifti oluşturan oyuncular farklı Federasyonlara bağlı ise, her biri ayrı birer öğüt verici gösterebilirler. Bu iki öğüt verici 3.5.1 ve 3.5.2 maddeleri kapsamında tek bir öğüt verici gibi kabul edilecektir. Eğer yetkisiz bir kişi öğüt verecek olursa hakem kırmızı kart göstererek o kişiyi oyun alanından uzaklaştıracaktır.

NOT: *Ulusal yarışmalarda, çift oluşturan iki farklı kulüp oyuncularını ayrı ayrı öğütçü ismi bildirebilirler.*

NOT: *Oyuncu veya çift, ismini bildirdiği öğütçüyü maç başlamadan önce değiştirebilir veya maç başlayana kadar öğütçü ismi bildirmeyebilir.*

NOT : *Aynı seansta, bitişik veya ayrı iki oyun alanında görevli bir öğütçü bir oyun alanından uzaklaştırıldığında diğer oyun alanındaki görevine devam edebilir.*

- Başhakem, hakem tarafından kendisine bildirilsin veya bildirilmesin, ciddi boyutta davranış kusuru veya saldırgan tavır sergileyen oyuncuyu kırmızı kart göstererek bir maç, bir müsabaka veya tüm bir yarışma için oyun dışında bırakma yetkisine sahiptir.
- Takım veya bireysel 2 maçtan diskalifiye edilmiş bir oyuncu, takım veya bireysel o yarışmadan otomatik olarak diskalifiye edilecektir.
- Bir yarışma boyunca, iki kez oyun alanı dışına gönderilen bir kişiyi, başhakem o yarışmanın sonuna kadar yarışma dışı bırakabilir.

● Uyarı ve ceza sayılarının şematik gösterimi :

1. Hakemin sarı kart göstermesi (Resim 1),
2. Yardımcı hakemin sarı kartı sayı tabelası üzerine yerleştirmesi (Resim 2),
3. Hakemin ikinci olayda sarı-kırmızı kart göstermesi (Resim 3),
4. Hakemin rakip oyuncu lehine sayı vermesi (Resim 4),
5. Yardımcı hakemin kırmızı kartı sayı tabelası üzerine yerleştirmesi (Resim 5),
6. Yardımcı hakemin rakip oyuncu lehine 1 (bir) sayı çevirmesi (Resim 6),
7. Hakemin üçüncü olayda sarı-kırmızı kart göstermesi (Resim 7),
8. Hakemin rakip oyuncu lehine sayı vermesi (Resim 8),
9. Mevcut sayıların gösterimi (Resim 9),
10. Yardımcı hakemin rakip oyuncu lehine 2 (iki) sayı çevirmesi (*iki sayıyı hazırlayıp aynı anda çevirmek daha güzel bir mesaj içermektedir. Bu nedenle iki sayı verilirken birer birer değil ikisini birden çevrilmesi gerekir. Örneğin 5'i 7 yapmak için 5 ten sonra 6 ve 7 yi tek tek çevirmek yerine 6 ve 7 yi hazırlayıp doğrudan 7 yi çevirmek daha doğru olacaktır). (Resim 10),
11. 2. Sarı-kırmızı kart gösteriminden sonra yapılan kötü davranışta hakemin oyunu durdurup başhakemi çağırması (Resim 11),
12. Başhakemin oyun alanına gelip hakemle olayı konuşması (Resim 12)
13. Başhakemin kırmızı kartını çıkarıp oyuncuyu diskalifiye etmesi (Resim 13),
14. Hakemin öğretçüyü kırmızı kartla oyun alanından uzaklaştırması (Resim 14)
15. Gitmemekte ısrar eden öğretçünün Başhakem tarafından oyun alanı dışına davet edilmesi (Resim 15),



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



13



14



15

- Öğüt kuralı radikal bir şekilde değiştirilmiştir. Bu değişiklik maç yönetiminde hakemlere kolaylık sağlamış gibi görünse de bazı nüanslara dikkat etmek gerekmektedir.
- Hakemlerin önceden olduğu gibi öğretçi ile değil artık oyuncu ile ilgilenmesi daha fazla önem taşımaktadır.
- Kural çok açıktır: *Madde 3.4.4.1 de belirtildiği gibi oyunun geciktirilmemesi şartı ile oyuncular ralliler dışındaki herhangi bir zamanda öğüt alabilirler.*
- Maddeden de anlaşılacağı gibi öğretçi ralli dışında herhangi bir anda oyuncusuna öğüt verebilir. Ralli, topun fırlatılması ile başladığından top elden çıkana kadar öğüt verilebilir.
- Burada dikkat edilmesi gereken nüans, oyunun geciktirilmemesidir. Bu sorumluluk öğretçüden çok oyuncunundur. Bu nedenle, hakemlerin oyuncu ile ilgilenmesi daha uygun olacaktır.
- Hakemlerin yeni öğüt kuralı ile ilgili olarak maç sırasında takip etmesi gereken bazı olası olaylar aşağıda sıralanmıştır :

**ALIŞMA ÇALIŞMASI SONU
İLE MAÇ BAŞLANGICI
ARASINDA ÖĞÜT VERME**

Maçın başlamasını geciktirmediği sürece izin verilir. Eğer maçın başlaması gecikirse, hakem oyuncuları masaya çağıracaktır. Oyuncular bu çağrıya uymazsa, hakem başhakemi çağıracaktır.

		Kurallara Uygun Öğüt	Kuraldışı Öğüt	Kötü davranış (Zaman Geçirme)
1	Ralli sırasında öğüt verme		Öğütçü	
2	Oyun durduğu zaman ve set aralarında öğüt verme	X		
3	Oyunun sürekliliğini kesmeden ralliler arasında öğüt verme	X		
4	Oyuncu topu almaya giderken (öğüt için) açıkça öğütçüsüne doğru gitmesi			Oyuncu
5	Öğütçü öğüt veriyorken oyuncunun topu alıp masaya çok yavaşça dönmesi			Oyuncu

		Kurallara Uygun Öğüt	Kuraldışı Öğüt	Kötü davranış (Zaman Geçirme)
6	X oyuncusu topu almaya gittiğinde A oyuncusunun öğretçünün yanına gitmesi ve X oyuncusu masaya döndüğünde A oyuncusunun masada hazır olması	X		
7	X oyuncusu oyun alanının dışından topu getirdiğinde A oyuncusunun öğüt için öğretçüsüne gitmesi ama X oyuncusu masaya döndüğünde A oyuncusunun masaya geri gelmemesi			Oyuncu
8	Oyun alanı dışından top alındıktan sonra oyuncunun oyunu başlatmak için doğrudan masaya gitmektense öğüt için öğretçünün yanına gitmesi			Oyuncu
9	Oyuncu servis atmaya hazırken (top avuç içinde) öğüt verme	X		Öğütçü (Öğütçünün rakip oyuncuyu rahatsız etmek istemesi çok açık ise)

		Kurallara Uygun Öğüt	Kuraldışı Öğüt	Kötü davranış (Zaman Geçirme)
10	Servisten önce (oyuncunun topu masada zıplatması) öğüt verme	X		
11	Havlu ile kurulanma sırasında öğüt verme	X		
12	Servisten önce oyuncunun öğretçüye bakması	X		
13	Ralliler arasında oyuncunun öğüt için öğretçüye doğru hafifçe yönelmesi	X		
14	Ralliler arasında oyuncunun öğüt için öğretçüye gitmesi			Oyuncu

● ÇABUKLAŞTIRILMIŞ SİSTEM (1)

- Masa tenisinde çok sık karşılaşılmassa da farklı kuralları olan sistemi hakemlerimiz çok fazla önemsememektedir. Sistem; ağırlıklı defans oynayan sporcuları bir bakıma “cezalandıran” ve caydırıcılık etkisi yaratan bir kurallar silsilesidir.
- Hakem ve yardımcı hakem oyun başlamadan önce hangi oyuncuların hücum hangilerinin defans oynadığını bilemeyeceği için tedbirli olmak zorundadır. Aksi halde çözülmesi güç sorunlar yaşanabilir. Uluslararası veya Ulusal yarışmalarda çoğunluğun tanıdığı “defans” oynayan oyuncular için başhakem maçtan önce hakemleri bu konuda uyarabilir.
- 1.sette nispeten bir oyuncunun durumu kendini gösterir. Maçın başında yardımcı hakem kesinlikle ve kesinlikle kronometresini hazır edecek, gerçek set süresi belirlemek için kronometresini durdurması gereken “an” ları iyi takip edecektir. Her olasılığa karşı hakemin de kronometresini çalıştırması önerilir.
- Yardımcı hakem gerçek 10 dakikayı tespit etmek için ***ilk servis atışı*** ile beraber kronometresini çalıştıracaktır. ***Top oyun alanı dışına gittiğinde, havlu ile kurulanmalarda, mümkün olan son sette alan değiştirirken*** kronometrenin durdurulması gerekir. Mola ve tıbbi molada doğal olarak kronometre zaten durdurulacaktır.

● ÇABUKLAŞTIRILMIŞ SİSTEM (2)

- 2.15.2. de belirtilen durum dışında bir set 10 dakikalık oyun süresi dolduğunda veya her iki oyuncu veya çiftin istekleri halinde her hangi bir zamanda çabuklaştırılmış sisteme geçilecektir.

**2.15.2 - Eğer bir sette en az toplam 18 sayıya ulaşılmışsa, çabuklaştırılmış sisteme geçilmeyecektir.*

- Zaman limitine erişildiğinde top oyunda ise çabuklaştırılmış sisteme geçilmek üzere oyun hakem tarafından durdurulacak ve oyun durdurulan rallideki servisçinin servis atışı ile yeniden başlayacaktır. Eğer çabuklaştırılmış sisteme geçildiğinde top oyunda değilse oyun bir önceki rallide karşılayıcı olan oyuncunun servisi ile başlayacaktır.
- Bundan sonra her oyuncu sırayla bir sayı için servis atacak ve karşılayıcı oyuncu veya çift 13 iyi karşılama yaparsa karşılayan taraf bir sayı kazanacaktır.
- Çabuklaştırılmış sisteme geçiş, 2.13.6 maddesinde tanımlanan maçtaki servis atma ve karşılama sırasını değiştirmeyecektir.
- Çabuklaştırılmış sisteme geçildiğinde o maçın sonuna kadar bütün setler çabuklaştırılmış sistemle oynanacaktır.
- Çabuklaştırılmış sistem; her iki sporcu ya da çiftin olumsuz oyunundan ortaya çıkabilecek aşırı uzun setleri önlemek için kurallarla belirlenmiş bir metottur. Her iki oyuncu veya çift toplam 18 sayıya ulaşmadıkça, bir set 10 dakika içinde bitmemiş ise, otomatik olarak ya da her iki oyuncu veya çiftin isteğiyle daha önce her hangi bir zamanda çabuklaştırılmış sisteme geçilir.

● ÇABUKLAŞTIRILMIŞ SİSTEM (3)

- Çabuklaştırılmış sistemde servis atan oyuncu veya çift, sayıyı kazanması için servis vuruşu dahil 13 vuruşa sahiptir. Eğer, servis karşılayan oyuncu ya da çift 13 iyi geri çeviriş yaparsa, karşılayan oyuncu veya çift sayıyı kazanır. Normal bir sette ilk 11 sayıya ulaşan oyuncu veya çift oyunu kazanır. Eğer, sayılar 10–10 olursa fazladan 2 sayıyı ilk elde eden oyuncu veya çift seti kazanır.
- Her setin başından sonuna kadar servis sırası normal bir settekinin aynısıdır. Ancak, servis değişimi her 2 sayıdan sonra değil her sayıdan sonra olur. Her setin başında ilk servis atan oyuncu, çiftler maçında ilk karşılayan oyuncu, daha önceki sette servis atmış ya da karşılamış olsa bile maçın başında tespit edilmiş olan sıraya göre belirlenir.
- Skor 18 sayıya ulaşmadıkça, zaman limitine erişildiğinde zaman tutucu yüksek sesle “zaman” anonsu yapacaktır. Hakem daha sonra gerekli ise let diyecek ve oyunculara maçın geri kalan kısmının çabuklaştırılmış sisteme göre oynanacağını bildirecektir. Zaman limitine erişildiği esnada top oyunda ise, takip eden servisçi kesilen rallinin servisini atan oyuncu olacaktır. Yok, eğer top oyun dışı kaldığı sırada zaman limitine erişilmiş ise, ilk servisçi, bir önceki rallinin karşılayan oyuncusu olacaktır.
- Bundan sonra, karşılayan oyuncu veya çiftin karşıladığı servis dahil diğer karşılama vuruşlarını “bir” den “on üç” e kadar yüksek sesle söyleyecek bir vuruş sayıcı gereklidir. Karşılayan topa vurduğunda sayı hemen söylenmeli ve karşılamamanın iyi olup olmadığı ya da topun dışarı çıkıp çıkmadığı gibi durumlarla gecikilmemelidir. Eğer 13. karşılama iyi ise, hakem “dur” demeli ve karşılayana bir sayı vermelidir.

- Çabuklaştırılmış sisteme geçildiğinde, başhakem ayrı bir vuruş sayıcı görevlendirmişse, vuruş sayıcı başhakemin takdiriyle hakem ya da yardımcı hakemin sağında veya solunda ayakta duracaktır.



● **Çabuklaştırılmış sitemle ilgili bazı ipuçları;**

- Vuruş sayıcı karşılamamanın doğru olup olmadığı ile ilgilenmeyecek sadece karşılama vuruşlarını yüksek sesle sayacaktır.
- Hakem, vuruş sayıcının sayma hatası yaptığını ralli devam ederken tespit ederse LET vererek oyunu durduracaktır. Ralli sona erdikten sonra fark edilen hata için herhangi bir işlem yapılmayacaktır zira vuruş sayıcının kararı kesin karardır.
- Çabuklaştırılmış sistemde servisler birer birer atıldığından set sonunda verilen ceza sayılarından sonra diğer setteki servis sırası değişimi bazen olacak bazen de olmayacağı için hakemlerin bu konuya dikkat etmeleri gerekmektedir.
- Örneğin: ilk sette A oyuncusunun servisi ile oyun başlar. Set içinde çabuklaştırılmış sisteme geçilir. A oyuncusu set içinde sarı kart, set sonunda da seti kaybettiği için kötü davranıştan sarı-kırmızı kart görür. İkinci setin başlangıcı şu şekilde olacaktır :

1. Kötü davranış sergileyen oyuncu arkasını dönüp gittiği için kart gösterimini diğer setin başlangıcına bırakın.
2. Diğer seti başlatmadan önce oyuncuya sarı-kırmızı kartları gösterin ve sayı işareti ile rakibine 1 (bir) sayı verin. Sayı tabelasında A oyuncusunun skorunu 0, X oyuncusunun skorunu 1 yapın.
3. Normal servis uygulamasına göre ikinci sette servis X oyuncusu ile başlayacaktı, ancak birinci sette çabuklaştırılmış sisteme geçildiği için ve servisler birer birer atıldığından X oyuncusu aldığı sayı nedeniyle servis atmış gibi kabul edilecek ve servis yine A oyuncusu tarafından atılacaktır.
4. Anonsu son duruma göre yapın ve seti başlatın.

● ANONSLAR

● Maç başlangıç anonsu :

Hakem maç başlangıcında şu şekilde anons yapacaktır :

“ Ali ile Veli karşı karşıya ”

“ Birinci set ”

(servisçi işareti ile servis atan gösterilecek)

“ Ali servis atıyor ”

“ Sıfır-sıfır ”

Not: Alışma çalışması sonunda top geri istenmeyecektir.

● Set başlangıç anonsu:

2. Set ve sonrasında artık kimin kiminle karşılaştığı söylenmeyecektir.

Örn.: 2.set başlangıç anonsu şöyledir:

“ İkinci set ”

(Servisçi işareti ile servis atan gösterilecek ve top servisçiye verilecektir (fırlatılmayacak,yerde zıplatılmayacaktır).

“ Veli servis atıyor ”

“ Sıfır sıfır ”

Not : Topu servisçiye erken vermeniz durumunda anonsunuz bitmeden servis atılma riski olduğundan buna dikkat edilmesi gerekir.

- **Maç sonu anonsu :**

Servisçi işareti ile oyuncu/çift işaret edilecek ve şu anonslar yapılacaktır:

“ Onbir-sekiz ”

“ Set ve maç Velinin ”

Servisçi işareti indirilecek,

“ Veli maçı 3-2 kazandı ”

Eğer takım maçı ise,

“ Türkiye maçı 1-0 önde götürüyor. ” şeklinde anons yapılacaktır.

- **NOT:** Anonsunuz açık ve anlaşılır olmalıdır. Sesinizi iyi ayarlamanız gerekir. Bençte oturan kişilerin duyacağı desibel uygun olanıdır. Mikrofon varsa bu daha da önemlidir. İstenmeyen anonslardan kaçınmak için mikrofon kullandığınızı unutmayın. Oyuncuları isimlerinin doğru telaffuzu için maç başlamadan önce onları öğrenmeniz gerekir. Kontroller sırasında bunu yapabilirsiniz.

● OYUN ALANINDAN AYRILIŞ

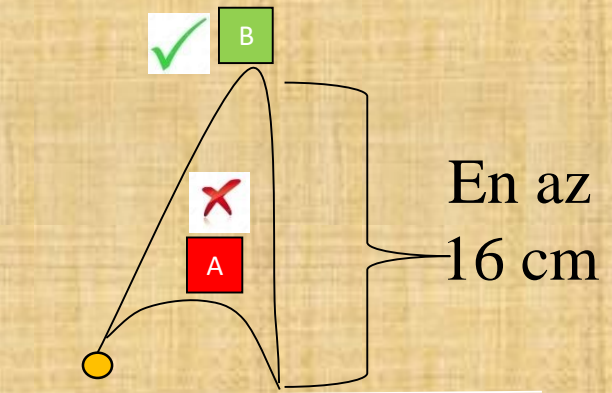
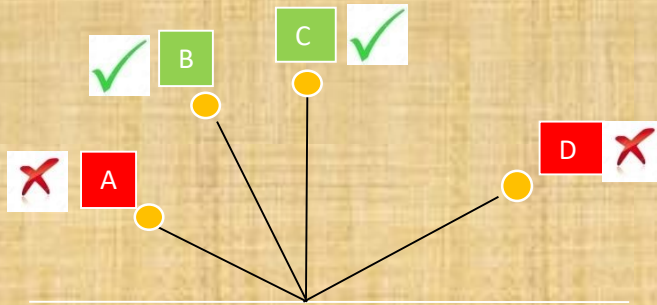
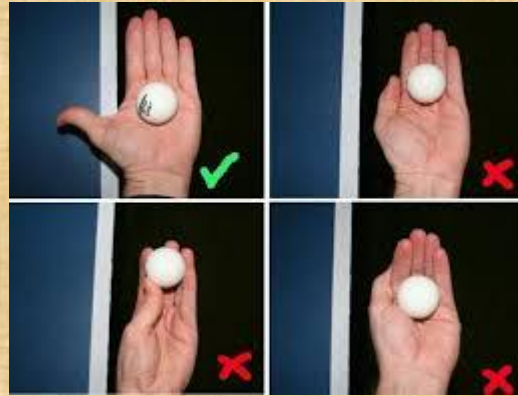
- Maçı tamamlayan hakem ve yardımcı hakem olabildiğince hızlı bir şekilde maç sonu görevlerini tamamlayacaklar ve oyun alanını terk edeceklerdir.
- Maç sonu anonsunu bitiren hakem ve yardımcı hakem başını hemen sekretere “gömmeyecek” kazanan ve kaybedeni ögütçülerinin yanına gidene veya oyun alanını terk edene kadar izleyecektir. Bunu yapmadıkları takdirde ister sevinç gösterisi ister üzüntüden yapılan kötü davranışı göremeyecekler, oyuncular ile ilgili disiplin uygulamasını yapamayacaklar ve izleyenlerden haklı olarak eleştiri alacaklardır.
- Hakem skoru yazıp yardımcı hakem ile teyitleştikten sonra yardımcı hakem sayı tabelasını sıfırlayacaktır.
- Hakem, başhakemce istenmişse galip ve mağlubun, istenmemişse sadece galibin imzasını alacaktır.
- Yardımcı hakem maç topunu alacak ve top kutusuna (varsa) yerleştirecektir. Takım maçı ise takım skorlarını değiştirecektir. Takım maçında sayı tabelasında skor varken takım skorları çevrilmeyecektir. Takım maçı bütünüyle bitmişse takım skorlarını 0-0'a getirecek, isimlikleri toplayacaktır.
- Başhakemce aksi söylenmedikçe hakem sandalyesinin sağında ve solunda (çıkış noktasına göre hakem önde olacak şekilde) bir araya gelecekler ve tokalaşarak aynı giriş noktasından oyun alanının terk edeceklerdir.

NOT : Son zamanlarda ITTF maçlarında, zamandan kazanmak için hakem ve yardımcı hakemin, hakem sandalyesi yanında bir araya gelmeden buldukları yerden doğruca çıkış noktasına gidecek şekilde bir uygulama başlatılmıştır. Ama bu konu tamamen başhakemin takdirindedir.

SERVİS (1)

- Servisçinin hareketsiz ve açık duran serbest elin ayasında serbest ve hareketsiz duran topla başlar.
- Servisin başlangıcından vurulduğu ana kadar top, oyun yüzeyi seviyesinden daha yukarıda ve uç çizgisinin gerisinde olacaktır.
- Servisçi topu falso verdirmeden dik veya dikeye yakın doğrultuda yukarı atacaktır.
- Top serbest elin ayasını terk ettikten sonra en az 16 cm yükselmelidir.
- Top, vuruluncaya kadar hiçbir şeye dokunmamalıdır.
- Topa ancak düşmeye başladıktan sonra vurulacaktır. Raketle temas anında top, oyun yüzeyi seviyesinin üstünde ve uç çizgisinin gerisinde olmalıdır.

SERVİS (2)

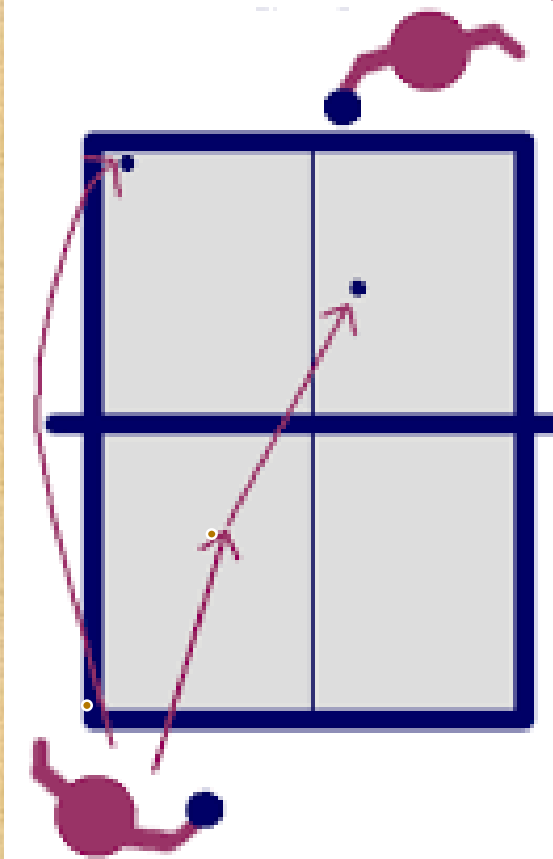


SERVİS (3)

- Top ilk olarak servisçinin kendi sahasına ve sonra doğruca karşılayıcının sahasına deęecektir.
- Çift yarışmalarında ise serviste top sağ yarı alanlara deęmelidir. (3mm lik orta çizgi sağ yarı alanlara dahildir).
- **Not:** Çift maçında serviste, hakemin “orta çizgi” ile ilgili olarak “let” verme şansı yoktur. Hakem mutlaka bir karar verecektir. Ya “hata” deyip sayı verecek ya da oyunu devam ettirecektir.
- Serviste top kendisinin, çift maçı ise kendisinin veya eşinin giydikleri veya taşıdıkları herhangi bir şeyle karşılayıcıdan gizlenmeyecektir.
- Top yukarı doğru atılır atılmaz, servisçinin serbest kolu top ve ağ arasındaki mekandan çekilecektir.
- Serviste raketin bulunması gereken yer ile ilgili herhangi bir kural yoktur. Örneğin; servisçi raketini karşılayana göstermek zorunda değildir. Raketini masa altına ya da arkasına gizleyerek servise başlayabilir.

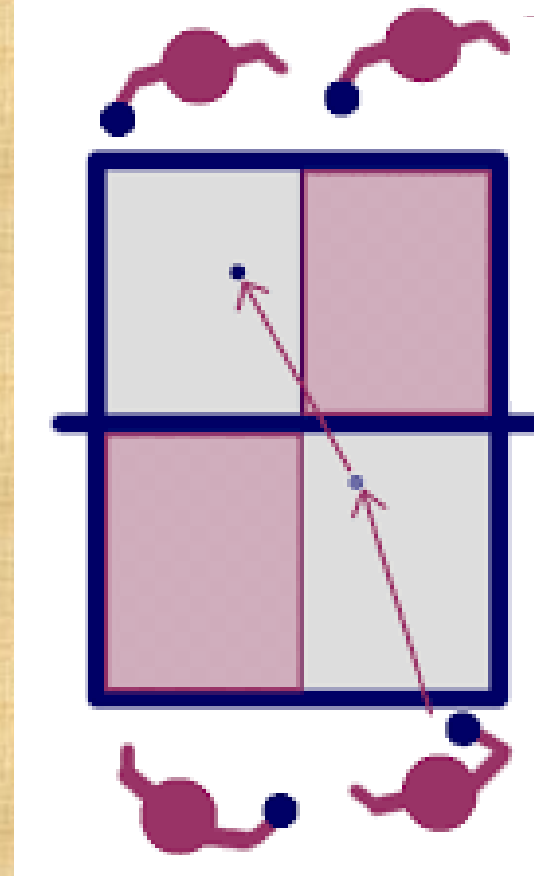
SERVİS (4)

X Oyuncusu



A Oyuncusu

X-Y Çifti



A-B Çifti

SERVİS (5)

- Servisçi doğru bir servis için gereklerin yerine getirildiğini hakem veya yardımcı hakem tarafından görülebilmesini sağlayacak şekilde servis atmaktan sorumludur.

Not: Hakem yalnız olarak maç yönetirken, oyuncu hakemin görebileceği şekilde servis atmaktan sorumlu olacaktır. Hakeme arkasını dönüp “forehand” servis atan ve bu nedenle servis atışı görünmeyen oyuncu “başka şekilde servis atamam” şeklinde bir gerekçe öne süremez. Bu durumda, oyuncu veya antrenörle tartışmadan kuralı hatırlatmak en doğru yol olacaktır.

Not: Servis atışları ucu ucuna kuralların gereklerini karşılayan bir oyuncu ralliler arasında gayri resmi olarak uyarılabilir.

- Hakem veya yardımcı hakem bir servis atışının kurallara uygunluğundan emin değilse, ilk olayda hakem “let” - yardımcı hakem-”dur” anonsu ile servisçiyi uyarabilir.
- Ancak bundan sonraki her şüpheli görülen servis atışlarında servisçi aleyhine sayı verilecektir.
- Hakem veya yardımcı hakem servis uyarısı yapma yetkisine sahiptir. Yardımcı hakem sadece servisin kurallara uygun olup olmadığına karar verir. Sayı verme yetkisi hakemdedir.

SERVİS (6)

- Servis atışında açık bir kusur varsa, servisçi uyarılmadan aleyhine bir sayı verilecektir.

Not: Maçın başında uyarılmayan veya aleyhine doğrudan sayı verilmeyen bir oyuncunun setin veya maçın sonuna doğru aynı veya benzer servis atışından dolayı cezalandırılması uygun olmayacaktır. Bu nedenle hakemlerin bu konuda çok dikkatli olması gerekir.

Not : Bazı oyuncular hakemi “test etmek” amacıyla bilerek şüpheli veya kural dışı servis atabilirler. Eğer hakem bu duruma anlık tepki vermezse, oyuncu artık istediği gibi oyunu yönlendirebilecektir. Bu nedenle ilk servislerde hakemin çok dikkatli olması gerekir.

- Maçın son setinde taraflardan biri ilk 5 sayıya ulaştığında taraflar alan değiştirecektir.
- Çiftlerde, maçın son setinde taraflardan biri ilk 5 sayıya ulaştığında, takip eden servisi karşılama durumunda olan çift kendi aralarında servis karşılama sırasını değiştirecektir. (Skor 5-1 ve 5-3 iken saha değişimi yapıldığında karşılama sırası zaten değişeceğinden ikinci bir değişime gerek yoktur, ancak skor 5-0, 5-2 ve 5-4 iken karşılayan çift kendi aralarında karşılama sırasını değiştirecektir).

SERVİS (7)

- Bir oyuncu, sırası olmadığı halde servis atar veya karşılama yaparsa veya zamanında alan değiştirilmemişse hata fark edildiği anda hakem oyunu durdurur. Doğru düzenleme ile oyun yeniden başlatılır.
- Ancak, her koşulda hatanın anlaşıldığı andan önceki bütün sayılar geçerli olacaktır.
- Doğru bir servis gerekleri bedensel bir özür nedeniyle yerine getirilemiyorsa hakem o serviste doğru bir servis için bazı gerekleri aramayabilir. (Bu esneklik Sınıf 1 ve Sınıf 2 engelli oyuncular için her zaman geçerlidir.)
- Engelli oyuncuların Sınıflandırma Kartlarında servis atışını yerine getirememe gerekçesi yazılıdır. Örneğin, avuç ayasını açamama veya uzuv üzerine topu koyarak servis atma gibi durumlar bu kartın ilgili bölümünde yazılmıştır.

SERVİS (8)

SERVİS KURALININ YORUMU



Kuraldışı Servis Belirtme El İşaretleri

1. Eğer top serbest elin ayasını terk ettikten sonra en az 16 cm. yükselmez ise, hakem veya yardımcı hakem sözle iletişim kuracaktır:

Hakem veya Yardımcı Hakemin anonsu :

“ Yeterince yüksek değil ”

Hakem veya Yardımcı Hakemin El işareti :

Resim 1



**Resim 1
Yeterince Yüksek Değil**

Kuraldışı Servis Belirtme El İşaretleri

2. Eğer servis servisçinin sabit duran serbest elinin açık ayasında serbest olarak duran top ile başlamaz ise, hakem veya yardımcı hakem sözle iletişim kuracaktır:

Hakem veya Yardımcı Hakemin anonsu :
“**Avuç içi açık değil**”

Hakem veya Yardımcı Hakemin El işareti :
Resim 2



Resim 2
Avuç içi açık değil

Kuraldışı Servis Belirtme El İşaretleri

3. Eğer servis servisçinin serbest elinin parmaklarında serbestçe duran top ile başlarsa, hakem veya yardımcı hakem sözle iletişim kuracaktır:

Hakem veya Yardımcı Hakemin anonsu :
“ **Top parmakların üzerinde duruyor** ”

Hakem veya Yardımcı Hakemin El işareti :
Resim 3



Resim 3
Top parmakların üzerinde duruyor

Kuraldışı Servis Belirtme El İşaretleri

4. Eğer top servisin başlangıcından vuruluncaya kadar oyun yüzeyi seviyesinin altında ise, hakem veya yardımcı hakem sözle iletişim kuracaktır:

Hakem veya Yardımcı Hakemin anonsu :

“ Oyun yüzeyinin altında ”

Hakem veya Yardımcı Hakemin El işareti :

Resim 4



**Resim 4
Oyun Yüzeyinin Altında**

Kuraldışı Servis Belirtme El İşaretleri

5. Eğer top servisin başlangıcından vuruluncaya kadar servisçinin uç çizgisinin içinde ise veya servisçinin uç çizgisinin içinde vurulmuş ise, hakem veya yardımcı hakem sözle iletişim kuracaktır:

Hakem veya Yardımcı Hakemin anonsu :
“ **Uç çizgisinin içinde** ”

Hakem veya Yardımcı Hakemin El işareti :
Resim 5



Resim 5
Uç çizgisinin içinde

Kuraldışı Servis Belirtme El İşaretleri

6.Eğer top yukarıya doğru dikeye yakın atılmaz ise, hakem veya yardımcı hakem sözle iletişim kuracaktır:

Hakem veya Yardımcı Hakemin anonsu :

“ Dikey değil ”

Hakem veya Yardımcı Hakemin El işareti : Resim 6 (1)'den resim 6 (2)'ye doğru bir yay çizilerek gösterilecek.



Resim 6(1)
Dikey değil



Resim 6(2)
Dikey değil

Kuraldışı Servis Belirtme El İşaretleri

7. Eğer top servisçi veya onun çift maçındaki eşi tarafından ya da onların giydiği veya taşıdığı herhangi bir şey ile karşılayandan gizlenirse, hakem veya yardımcı hakem sözle iletişim kuracaktır:

Hakem veya Yardımcı Hakemin anonsu :
“ **Nesne veya şahıs ile gizlendi**”
(Dirsek, omuz, baş veya eşi)

Hakem veya Yardımcı Hakemin El işareti :
Resim 7



Resim 7
Nesne veya Şahıs ile gizlendi

Kuraldışı Servis Belirtme El İşaretleri

Eğer oyuncu nedenini veya yerini sorarsa, hakem veya yardımcı hakem işaret parmağı ile gösterecektir.

Örneğin; Eğer top servisçinin omuzu ile karşılayandan gizlenmiş ise, hakem veya yardımcı hakemin resimdeki gibi yapması gerekir:

Hakem veya Yardımcı Hakemin anonsu :

“Omuz ile gizlendi”

Hakem veya Yardımcı Hakemin El işareti :
Resim 7 (1)

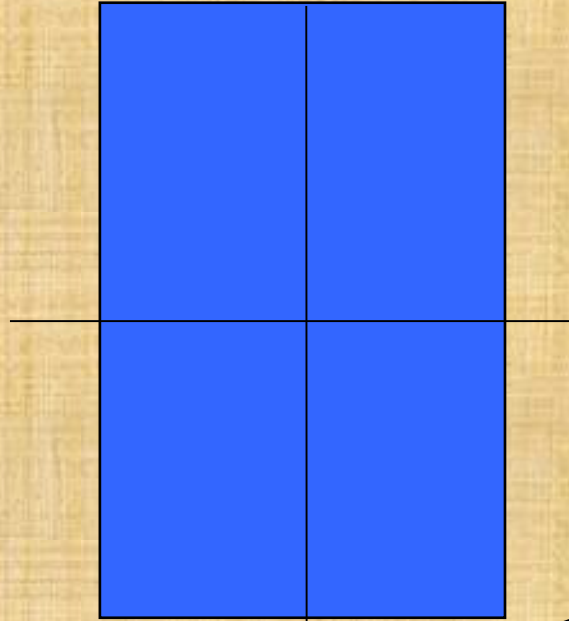


Resim 7 (1)
Omuz ile gizlendi

✓ KARŞILAMA & OYUN DÜZENİ

- Servis atışından veya bir karşılamadan sonra topa, doğrudan veya ağ takımına değdikten sonra rakibin sahasına deęecek şekilde vurulacaktır.
- Tek maçlarında, önce servisçi servis atacak, sonra karşılayıcı karşılama yapacak, daha sonra servisçi ve karşılayıcı sırayla karşılama yapacaklardır.
- Çift maçlarında, 2.8.3* de belirtilenin dışında, servisçinin attığı servisten sonra karşılayan karşılama yapacak, sonra servisçinin eşi, daha sonra da karşılayanın eşi karşılama yapacaklardır. Bundan sonra her oyuncu bu sıra ile karşılama yapacaktır.
- Çiftlerin en az birinin tekerlekli sandalyede oynayan fiziksel engelli oyuncu olduğu çiftler maçında; önce servisçi servis atacak, sonra karşılayan karşılama yapacak, bundan sonra çiftlerden herhangi biri, sıraya bakılmaksızın karşılama yapabilecektir. Ancak, ne oyuncunun tekerlekli sandalyesinin herhangi bir parçası ne de ayakta oynayan oyuncunun ayağı, masa orta çizgisinin hayali uzantısının diğer tarafına geçmeyecektir. Eğer geçerse, hakem rakip çifte bir sayı verecektir.

✓ KARŞILAMA & OYUN DÜZENİ



Y' nin tekerlekli sandalyesi masa orta çizgisi hayali uzantısının diğer tarafına geçtiği için X/Y sayı kaybeder



3 mm Orta Çizgi
hayali uzantısı

✓ KARŞILAMA & OYUN DÜZENİ



Tekerlekli sandalyeli oyuncunun sandalyesinin bir parçası veya ayakta oynayan oyuncunun ayağı 3mm orta çizginin hayali uzantısının diğer tarafına geçmiş. Her iki durumda da çift sayı kaybedecektir.



Aşağıdaki hallerde ralli **let** olarak değerlendirilecektir:

- Eğer servis atışında top ağ takımına dokunursa ve başkaca bir kusur yoksa veya top karşılayıcı veya eşi tarafından engellenmişse,
- Eğer servis, karşılayan oyuncu veya çift hazır değilken atılmışsa, karşılayan veya eşinin topa vurmak için girişimde bulunmamaları kaydıyla,
- Servis veya karşılamada başarısızlık veya kurallara uyamama, oyuncunun kontrolü dışında bir etkenden kaynaklanmışsa,
- Eğer oyun, hakem veya yardımcı hakem tarafından durdurulursa, ***Eğer karşılayıcı tekerlekli sandalyede oynayan fiziksel engelli bir oyuncu ise ve servisinde top, servisin başkaca bir kusuru olmamak koşuluyla,***
- Karşılayanın yarı alanına değdikten sonra **ağ yönünde geri dönerse,**
- Karşılayanın **yarı alanında durursa,**
- Tek maçında top karşılayıcının yarı alanına değdikten sonra, masa **kenar çizgilerinin herhangi birinden masayı terk ederse,**

✓ LET

● Ralli sırasında top kırılması,

- Ralli sırasında raketin neresi ile vurulursa vurulsun (bilek altı dahil), top kırıldığı anda hakem topun gidiş yönünü göz önüne almadan **LET** (2.9.2.4) vermek zorundadır. Top oyuncu tarafından vurulduğunda normal olarak önceden “kırılmış” olduğu için topun masa üzerinde iken ya da zemine değmeden önce kırılıp kırılmadığı fark etmez. Ralliden sonra oyuncu topun ralli içinde önceden kırılmış olduğunu iddia edemez. Ralli **LET** olmalıdır.
- Burada önemli olan “ralli” tanımını iyi anlamak gerekir. Topu çevre panosuna vurarak kıran oyuncu “let” isteyemez. Top çevre panosuna temas ettiğinde artık ralli bitmiştir. Topun raketle temasında kırılması let verilmesi için gereken kriterdir.

● Ralli sırasında çevre panolarının devrilmesi veya oyuncu tarafından hareket ettirilmesi,

- Ralli sırasında oyuncu kendi oyun alanı dışında bitişik oyun alanına geçerek oyunu devam ettirebilir. Bunu yaparken çevre panolarını içe veya dışa devirebilir, eliyle veya tekmeyle kendine yer açabilir. Ancak bu hareketinin rakibine dezavantaj yaratacak şekilde veya hakemlerin maç yönetimini etkileyecek biçimde olmaması gerekir. Böyle yaparsa oyun **let** ile durdurulur.

● Ralli sırasında hakem veya yardımcı hakemin pozisyonunun oyuncu tarafından bozulması

- Rallide çiftlerin birbirini engellemesi, düşürmesi vb. durumlar için let verilmez. Ancak hakem veya yardımcı hakemin pozisyonu herhangi bir şekilde oyuncu tarafından bozulursa “LET” verilmelidir. Zira hakem veya yardımcı hakemin tek karar sahibi olduğu maç durumları vardır. O nedenle maçı takip edemeyecek ölçüde pozisyonu bozulan hakem veya yardımcı hakem için “LET” verilmelidir.

✓ LET

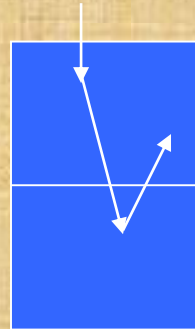
● Tekerlekli sandalye “Tekler” maçında...

Serviste aşağıdaki durumda “LET” verilecektir.

- Eğer top karşılayanın yarı sahasına değdikten sonra net yönünde geri gelirse,



LET

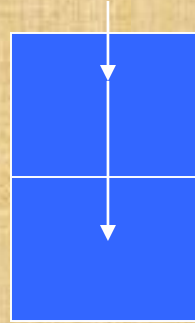


✓ LET

- Tekerlekli sandalye “Tekler” maçında... Serviste aşağıdaki durumda “LET” verilecektir.
- Eğer top oyun yüzeyinin karşılayan tarafında “durur”sa (ileriye doğru gitmeyip, olduğu yerde zıplarsa),



LET

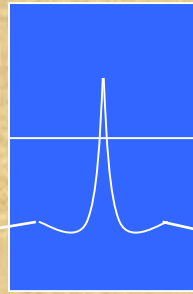


✓ LET

- Tekerlekli sandalye “Tekler” maçında ... Serviste aşağıdaki durumda “LET” verilecektir.
- Eğer top karşılayanın herhangi bir kenar çizgisi tarafından masayı terk ederse (bir ya da daha fazla zıplamayla),

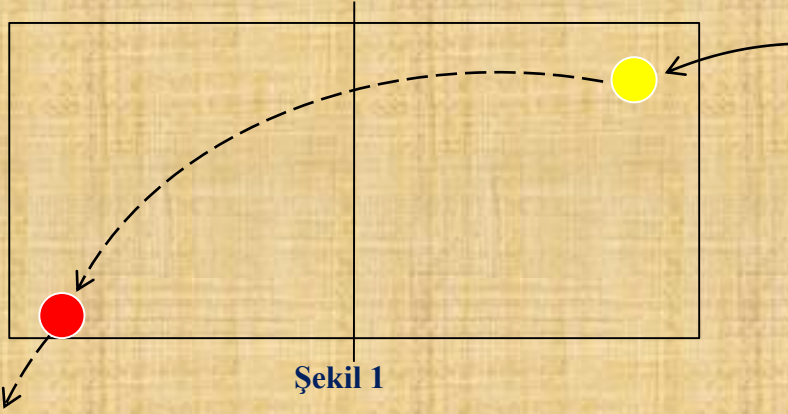


LET

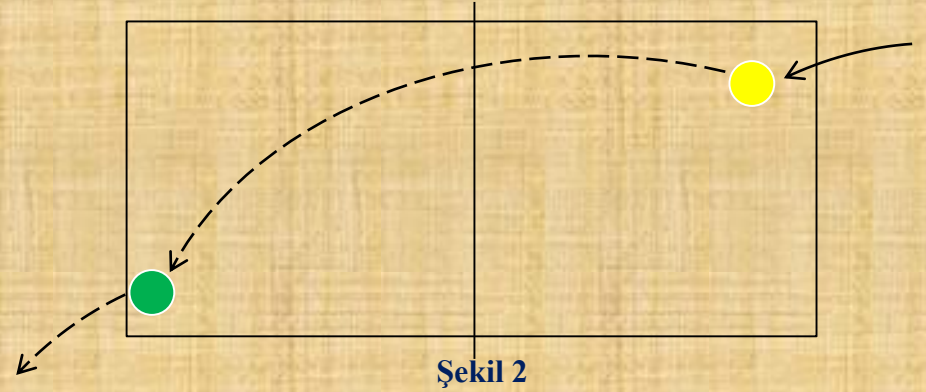


TEKERLEKLI SANDALYE - TEKLER SERVİS ÖRNEKLERİ

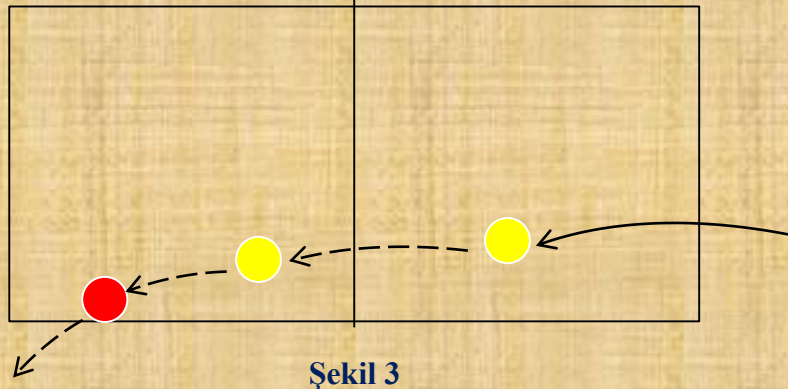
Hatalı Servis - LET



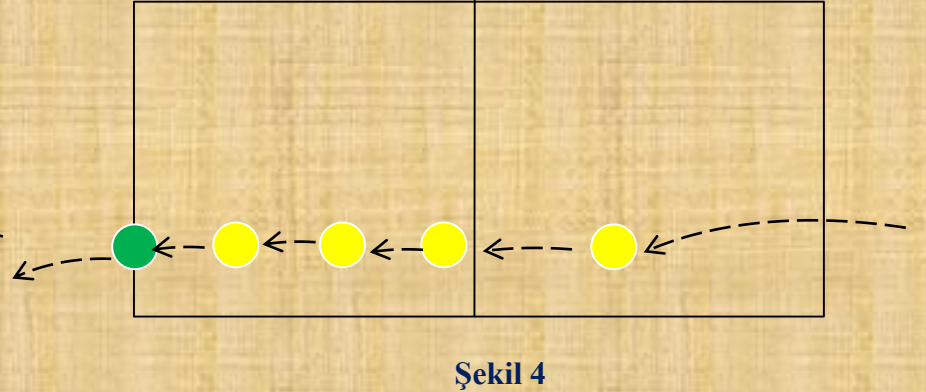
İyi Servis- OYUN DEVAM EDER



Hatalı Servis- LET



İyi Servis, başarısız karşılama - SERVİŞÇİYE SAYI



✓ LET



✓ LET





Oyun ařađıdaki hallerde durdurulabilir:

- Servis atma, karřılama sırasının veya saha deđiřimi hatasının dűzeltilmesi amacıyla,
- abuklařtırılmıř sistem uygulamasına geiř amacıyla,
- Bir oyuncuyu veya đđtűyű uyarmak veya cezalandırmak amacıyla,
- Oyun kořulları, ralli sonucunu etkileyecek řekilde bozulmuřsa,

✓ SAYI

Ralli let olmadıkça, oyuncu aşağıdaki hallerde sayı kazanacaktır :

- Rakibi doğru bir servis atışı yapamazsa,
- Rakibi doğru bir karşılama yapamazsa,
- Top, oyuncunun servis atışından veya karşılamasından sonra, rakibi tarafından vurulmadan önce, ağ takımı dışında herhangi bir şeye değerse,
- Top, rakibinin vuruşundan sonra, kendi sahasına değmeden kenar çizgisi veya uç çizgisini geçerse,
- Top, rakip tarafından vurulduktan sonra, ağ gözenekleri içinden veya ağ ile ağ destekleri arasından veya ağ ile oyun yüzeyi arasından geçerse,
- Rakibi topu engellerse,
- Rakibi topa art arda kasten iki kez vurursa,
- Rakibi, topa raket tablasının 2.4.3, 2.4.4 ve 2.4.5 maddelerinde belirtilen özelliklere uymayan bir yanı ile vurursa,

✓ SAYI

- Rakibi veya rakibinin giydiği veya taşıdığı her hangi bir şey oyun yüzeyini hareket ettirirse,
NOT: Oyun yüzeyinin hareket etmesi demek; masanın ayakları ile beraber hareket etmesi demektir.
- Rakibi veya rakibinin giydiği veya taşıdığı her hangi bir şey ağ takımına değerse,
- Rakibinin serbest eli oyun yüzeyine değerse,
- Rakip çift, topa ilk servisçi ve ilk karşılayanla belirlenen uygun sıra dışında vurursa,
- Çabuklaştırılmış sistemde, 2.15.4. maddesinde belirtilen halde,
Eğer her iki oyuncu veya çift fiziksel engel nedeniyle tekerlekli sandalyede oynuyorsa,
- Topa vurulduğunda, rakibinin kalçası oturduğu yer veya minder (ler) ile yeterli teması sağlayamamışsa,
NOT: Tek kalçanın kaldırılması sayı gerektirmez, her iki kalçanın kaldırılması gerekir.
- Rakibi, topa vurmada önce herhangi bir eli ile masaya dokunursa,
- Tekerlekli sandalyeli oyuncunun sandalyesinin bir parçası veya ayakta oynayan oyuncunun ayağı 3 mm orta çizginin hayali uzantısının diğer tarafına geçerse,
- Rakibinin tekerlekli sandalyesinin ayaklığı veya oyuncunun ayağı oyun sırasında zemine dokunursa,
- Rallide tekerlekli sandalyenin tekeri sökülür ve 2 den fazla teker kalmaz ise,
- 2.8.3. maddesinde belirtilen oyun düzeni ile ilgili hallerde,

✓ SAYI



✓ SAYI



✓ SAYI



✓ SAYI



İTİRAZLAR

- Oyuncu veya antrenör yarışmanın her hangi bir anında hakemin oyun kurallarının uygulanması ile ilgili bir kararına itirazda bulunabilir. Hakemin vermiş olduğu bir *olgu ile ilgili kararına karşı itiraz edilemez.*
- Hakem, kural yorumu ile ilgili itirazı dinlemeli ve kararını saygı çerçevesi içerisinde düzgün bir üslupla itiraz sahibine bildirmelidir.
- İtiraz sahibi itirazını başhakeme yapacağını bu nedenle maçın devam ettirilmemesini isterse hakem maçı durdurmalı ve başhakemden alacağı talimat doğrultusunda hareket etmelidir.
- İtiraz konusunda oyuncu veya öğretçi ile tartışmayın, ısrarcı durumlarda oyunu durdurun ve başhakemi çağırın.

HÜKMEN YENİLGİLERDE MAÇ KAĞIDI DOLDURMA

Maça hiç çıkmayan, yarıda bırakan oyuncu ile ilgili prosedür (Bireysel Maç)

1. Bireysel maçta oyuncu maça hiç çıkmadıysa hakem başhakemle iletişime geçecek ve başhakemin talimatıyla hükmen işlemini gerçekleştirecektir. Mevcut oyuncuya imza attırılacak, gelmeyen oyuncu isminin olduğu bölüme **“Maç saatinde oyun alanına çıkmamıştır.”** ibaresi yazılacak ve hakem tarafından paraflanacaktır. Hakem ayrıca ad-soyad imza bölümünü de dolduracaktır. Set bölümlerine herhangi bir şey yazılmayacak gereken sayı ve puanlama işlemi başhakem ve/veya yardımcıları tarafından masada doldurulacaktır.

2. Bireysel maçta oyuncu maçı yarıda bırakmış ise (sakatlık, protesto, oyundan atılma) hakem başhakemle iletişime geçecek ve başhakemin talimatıyla hükmen işlemini gerçekleştirecektir. Mevcut oyuncuya imza attırılacak, yarıda bırakan oyuncu isminin olduğu bölüme **“Maçın ...setinde oyuncu sağlık nedeniyle / protesto nedeniyle/ ihraç nedeniyle maça devam etmemiştir.”** ibarelerinden ilgili olanı yazılacak ve hakem tarafından paraflanacaktır. Hakem ayrıca ad-soyad, imza bölümünü de dolduracaktır. Sağlık nedeniyle oynayamayacak olan oyuncu ile ilgili olarak görevli sağlık personelinin de kararı yazdırılacak ve imzalatılacaktır. Sağlık, protesto veya ihraç nedeniyle oyuna devam edemeyecek olan bir oyuncunun oyunda kaldığı süre içerisinde aldığı her set ve sayılar geçerli olmak üzere set sayıları 11'e tamamlanarak maç bitirilecektir. Maç kağıdında uygun yer yoksa gelişmeler maç kağıdının arkasına açıkça yazılmalıdır. Yarım kalan bir maç için örnek aşağıdaki gibidir:

● YARIM KALAN MAÇ İLE İLGİLİ ÖRNEK :

- A ile X'in oynadığı 5 setlik bir maçın 1.setini A oyuncusu, 2. setini X oyuncusu almıştır. 3. sette A oyuncusu 8-5 önde iken sakatlanmış ve oynamak istemediğini söylemiştir.
- Yarım kalan 3.set 8-11 A oyuncusu aleyhine yarışma föyüne işlenir. Böylece durum 2-1 X oyuncusu lehine olur.
- Maçın bitmesi için gerekli olan son set X oyuncusu lehine 11-0 olarak yarışma föyüne yazılır ve maç sonucu 3-1 olarak X oyuncusu lehine işlenir.

Maça hiç çıkmayan, yarıda bırakan oyuncu ile ilgili prosedür (Takım Maçı)

Takım maçında bir takım 3 oyuncusu ile seremonide hazır olmak zorundadır. Seremoniden sonra ister ilk oyuncu ister 2.oyuncu isterse 3 oyuncu bireysel maça çıkmayabilir.

Oyuncu maça hiç çıkmaz veya bireysel maç örneğindeki gerekçelerden biriyle maçı yarım bırakırsa maç kağıdının uygun yerine bu durum yazılacak ve sakatlık nedeniyle bırakmışsa aynı ibareler not edilecektir.

İlk bireysel maçına çıkmayan veya yarım bırakan bir oyuncu maçın uzaması halinde sırası geldiğinde isterse oynayabilecektir. Ancak bu durum kötü davranış nedeniyle takım maçından veya turnuvadan diskalifiye edilen oyuncunun durumu ile karıştırılmamalıdır.

✓ TAKIM MAÇI SİSTEMLERİ

Takım Maçı Sistemleri

- **5 maçlık sistem** (Yeni swaythling kupa sistemi, 5 tek)

Bir takım 3 oyuncudan oluşacaktır.

Oyun sırası A ile X, B ile Y, C ile Z, A ile Y, B ile X şeklinde olacaktır.

- **5 maçlık sistem** (Corbillon kupa sistemi, 4 tek ve 1 çift)

Bir takım 2,3 veya 4 oyuncudan oluşacaktır.

Oyun sırası A ile X, B ile Y, Çiftler, A ile Y, B ile X şeklinde olacaktır.

Engelli Masa Tenisi yarışmalarında oyun sırası 3.7.6.2.2 deki gibi olabilir. İstisna olarak çiftler maçı son maç olarak oynanabilir.

- **5 Maçlık Sistem (Olimpik sistem, 4 tek ve 1 çift)**

Bir takım 3 oyuncudan oluşacak her oyuncu en fazla 2 bireysel maçta oynayacaktır.

Oyun sırası A ile X, B ile Y, Çiftler: C + A veya B ile Z + X veya Y, B veya A ile Z, C ile Y veya X şeklinde olacaktır.

- **7 maçlık sistem** (6 tek ve 1 çift)

Bir takım 3,4 veya 5 oyuncudan oluşacaktır.

Oyun sırası A ile Y, B ile X, C ile Z, Çiftler, A ile X, C ile Y, B ile Z şeklinde olacaktır.

- **9 maçlık sistem** (9 tek)

Birtakım 3 oyuncudan oluşacaktır.

Oyun sırası A ile X, B ile Y, C ile Z, B ile X, A ile Z, C ile Y, B ile Z, C ile X, A ile Y şeklinde olacaktır.

5 Maçlık Sistem (Olimpik sistem, 4 tek ve 1 çift)

Bir takım 3 oyuncudan oluşacak her oyuncu en fazla 2 bireysel maçta oynayacaktır.

Oyun sırası A ile X, B ile Y, Çiftler: C + A veya B ile Z + X veya Y, B veya A ile Z, C ile Y veya X şeklinde olacaktır.

NOT: 2017-2018 Sezonunda 1.Lig, 2.Lig ve 3.Lig maçları Olimpik sisteme göre oynanacaktır.

TÜRKİYE MASA TENİSİ FEDERASYONU 5 MAÇLIK YENİ OLİMPİK SİSTEM YARIŞMA CETVELİ (4 Tek 1 Çift)										YARIŞMA ADI			YARIŞMA YERİ	TARİH	SAAT	GRUP	MAÇ NO	MASA									
										ERKEK	BAYAN	GALİP	TAKIMLAR				KURA										
MAÇ NO	A					M O L A	X					M O L A	SAYILAR					SETLER		PUAN							
	LİSANS NO	SPORCULAR					LİSANS NO						1. SET	2. SET	3. SET	4. SET	5. SET	A	X	A	X						
1	A					X																					
2	B					Y																					
3	C	A	-	B		Z	X	-	Y																		
4	A/B					Z																					
5	C					X/Y																					
Takım Forma Rengi					Takım Forma Rengi					TOPLAM																	
K A R T L A R	OYUNCUYA					1	2	3	4	5	K A R T L A R	OYUNCUYA					1	2	3	4	5	GALİP	(3 -)				
	Sarı											Sarı															
	1. Sarı+Kırmızı											1. Sarı+Kırmızı															
	2. Sarı+Kırmızı											2. Sarı+Kırmızı															
ÖĞÜTCÜYE					Sarı					ÖĞÜTCÜYE					Sarı												
					Kırmızı										Kırmızı												
KAPTAN					KAPTAN					HAKEMLER					BAŞ HAKEM												
Adı Soyadı :					Adı Soyadı :																						
İmza :					İmza :																						
Başlama Saati :					Bitiş Saati :																						

✓ TAKIM LİSTESİ

TÜRKİYE MASA TENİSİ FEDERASYONU TAKIM LİSTESİ

Takım Adı: B.BELEDİYESPOR.....
Karşılaşacağı Takım:MASA TENİSİ İHTİSAS.....
A: Ahmet YEŞİL.....
B: Mehmet MERT
C: Ali NAZLI.....
Karşılaşma Tarihi: 18 Mart 2017.....
Takım Kaptanı : Salih SUCU
İmza:.....

TÜRKİYE MASA TENİSİ FEDERASYONU TAKIM LİSTESİ

Takım Adı:MASA TENİSİ İHTİSAS.....
Karşılaşacağı Takım: B.BELEDİYESPOR.....
X: Veli ÇALIŞKAN.....
Y: Hasan KURNAZ.....
Z: Hüseyin UYANIK.....
Karşılaşma Tarihi :18 Mart 2017
Takım Kaptanı: Korkmaz ATILGAN
İmza:.....



TAKIM MAÇI MAÇ KAĞIDI (FÖY)

5 MAÇLIK SİSTEM

TÜRKİYE MASA TENİSİ FEDERASYONU YARIŞMA CETVELİ 5 MAÇLIK SİSTEM (5 Tek)										YARIŞMA ADI			YERİ	TARİH	SAAT	GRUP	MAÇ NO	MASA							
										TÜRKİYE KUPASI			İZMİR	18.03.2017	09.00	A	1	1							
										ERKEK	BAYAN	GALİP	TAKIMLAR					KURA							
										X		X	BÜYÜKŞEHİR BELEDİYESPOR			İSTANBUL		X							
			MASA TENİSİ İHTİSAS			ADANA																			
M A Ç N O	A BÜYÜKŞEHİR BELEDİYESPOR					M O L A	X MASA TENİSİ İHTİSAS					M O L A	SAYILAR					SETLER		PUAN					
	LİSANS NO	SPORCULAR					LİSANS NO	SPORCULAR					1. SET	2. SET	3. SET	4. SET	5. SET	A	X	A	X				
1	A	311	Ahmet YEŞİL			X	404	Veli ÇALIŞKAN			11	8	9	11	13	11	15	13	-	-	3	1	1	0	
2	B	312	Mehmet MERT			Y	589	Hasan KURNAZ			11	2	3	11	14	12	9	11	18	16	3	2	1	0	
3	C	313	Ali NAZLI			Z	395	Hüseyin UYANIK			14	12	11	2	15	13	-	-	-	-	3	0	1	0	
4	A					Y																			
5	B					X																			
Takım Forma Rengi		KIRMIZI					Takım Forma Rengi		MAVİ					TOPLAM					9	3	3	0			
K A R T L A R	OYUNCUYA					1	2	3	4	5	OYUNCUYA					1	2	3	4	5	GALİP BÜYÜKŞEHİR BELEDİYESPOR-İSTANBUL (3 - 0)				
	Sarı										Sarı														
	1. Sarı+Kırmızı										1. Sarı+Kırmızı														
	2. Sarı+Kırmızı										2. Sarı+Kırmızı														
ÖĞÜTCÜYE					Sarı					ÖĞÜTCÜYE					Sarı										
					Kırmızı										Kırmızı										
KAPTAN					KAPTAN					HAKEMLER					BAŞ HAKEM										
Adı Soyadı					Adı Soyadı					SAİT YÜCEL					ALİ İHSAN ORHON										
İmza					İmza					ÇAĞLAR TURAN															
Başlama Saati : 09:00					Bitiş Saati : 10:15																				

✓ BİREYSEL MAÇ KAĞIDI (FÖY)

TÜRKİYE MASA TENİSİ FEDERASYONU FERDİ YARIŞMA CETVELİ						TARİH	SAAT	TUR NO	MAÇ NO	MASA
						21.03.2017	13:30	2	8	5
SPORCULAR						SET NO	SAYILAR		SETLER	
LİSANS NO	ADI SOYADI	MOLA	LİSANS NO	ADI SOYADI	MOLA					
901	MİNE ÇAYIRLI (DNZ)	X	177	AYLA ATILGAN (ANK)	X	1	11	9	1	0
						2	14	16	0	1
						3	4	11	0	1
						4	11	6	1	0
						5	13	11	1	0
						6	10	12	0	1
						7	19	21	0	1
Sporcu Forma Rengi : SARI			Sporcu Forma Rengi : SİYAH							
KARTLAR	SARI	X	KARTLAR	SARI	X	SONUÇ		3	4	
	1. SARI + KIRMIZI	X		1. SARI + KIRMIZI		GALİP				
	2. SARI + KIRMIZI			2. SARI + KIRMIZI		AYLA ATILGAN				
	ÖĞÜTCÜYE	SARI			ÖĞÜTCÜYE	SARI	(4 - 3)			
		KIRMIZI				KIRMIZI				
İMZA			İMZA			HAKEMLER		BAŞ HAKEM		
						KENAN ASİL ZEYNEP SÜSLÜ				

HAKEM GÖSTERDİĞİ SARI ,KIRMIZI VE SARI/ KIRMIZI KARTLARIN GEREKÇESİNİ MAÇ KAĞININ ARKASINA KISA BİR AÇIKLAMA İLE BELİRTECEKTİR.

TÜM HAKEMLERİMİZE
YENİ SEZONDA
BAŞARILAR
DİLEĞİMİZLE...

MERKEZ HAKEM KURULU