

ΣΥΣΤΑΣΕΙΣ ΠΡΟΣ ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ-ΚΡΙΤΕΣ**1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ**

- 1.1 Οι Συστάσεις προς διαιτητές-κριτές εκδίδονται από την Διεθνή Ομοσπονδία Αντιπέρσις (BWF) στην επιθυμία της να τυποποιήσει τον έλεγχο του παιχνιδιού σε όλες τις χώρες και σύμφωνα με τους Κανονισμούς της (Rules).
- 1.2 Ο σκοπός αυτών των συστάσεων είναι να καθοδηγήσουν τους διαιτητές στο πώς να ελέγχουν ένα match («ματς», αναμέτρηση) αποφασιστικά και δίκαια χωρίς να είναι τυπολάτρες, ενόσω θα διασφαλίζουν ότι οι Κανονισμοί του παιχνιδιού τηρούνται. Οι Συστάσεις αυτές δίνουν επίσης οδηγίες στους κριτές service και κριτές γραμμών όσον αφορά στο πώς θα φέρουν σε πέρας τα καθήκοντά τους.
- 1.3 Όλοι οι διαιτητές-κριτές πρέπει να θυμούνται ότι το παιχνίδι είναι για τους παίκτες.

2. ΟΙ ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ-ΚΡΙΤΕΣ ΚΑΙ ΟΙ ΑΠΟΦΑΣΕΙΣ ΤΟΥΣ

- 2.1 Ένας διαιτητής θα αναφέρει στον Επιδιαιτητή και δρα υπό την ευθύνη του (Κανονισμός 17.2) (ή του υπεύθυνου εντεταλμένου αν δεν υπάρχει Επιδιαιτητής).
- 2.2 Ένας κριτής service («σέρβις») υπό κανονικές συνθήκες ορίζεται από τον Επιδιαιτητή αλλά μπορεί να αντικατασταθεί από τον Επιδιαιτητή ή από τον διαιτητή σε συνεννόηση μεταξύ τους (Κανονισμός 17.6.4).
- 2.3 Οι κριτές γραμμών υπό κανονικές συνθήκες ορίζονται από τον Επιδιαιτητή, αλλά μπορούν να αντικατασταθούν από τον Επιδιαιτητή ή από τον διαιτητή σε συνεννόηση μεταξύ τους (Κανονισμός 17.6.4).
- 2.4 Η απόφαση ενός διαιτητή-κριτή θα είναι τελεσίδικη σε όλες τις καταστάσεις για τις οποίες εκείνος ο διαιτητής-κριτής είναι υπεύθυνος εκτός του ότι αν, κατά την κατά την άποψη του διαιτητή, είναι πέραν λογικής αμφιβολίας ότι ένας κριτής γραμμών έχει λάβει εσφαλμένη απόφαση, ο διαιτητής οφείλει να παρακάμψει την απόφαση του κριτή (Κανονισμός 17.5). Αν, κατά την άποψη του διαιτητή, ο κριτής γραμμών χρειάζεται να αντικατασταθεί, τότε θα καλέσει τον Επιδιαιτητή (Κανονισμός 17.6.4, Σύσταση 2.3).
- 2.5 Όταν κάποιος κριτής δεν έχει άποψη, ο διαιτητής θα αποφασίσει. Όταν δεν μπορεί να υπάρξει απόφαση, θα υποδεικνύεται let («λετ», επανάληψη) (Κανονισμός 17.6.6).
- 2.6 Ο διαιτητής θα είναι υπεύθυνος για τον αγωνιστικό χώρο και την άμεση περιμέτρο του. Η δικαιοδοσία του διαιτητή θα υφίσταται από την είσοδό του στον αγωνιστικό χώρο πριν από το match μέχρι την έξοδό του από τον αγωνιστικό χώρο μετά το match (Κανονισμός 17.2).

3. ΣΥΣΤΑΣΕΙΣ ΠΡΟΣ ΤΟΥΣ ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ

- 3.1 **Πριν από το match**, ο διαιτητής θα:
 - 3.1.1 παραλάβει το φύλλο αγώνα από τον Επιδιαιτητή,
 - 3.1.2 σιγουρευτεί ότι η όποια συσκευή του σκορ πρόκειται να χρησιμοποιηθεί λειτουργεί,
 - 3.1.3 δει ότι τα στηρίγματα βρίσκονται πάνω στις πλάγιες γραμμές του διπλού (Κανονισμός 1.5),
 - 3.1.4 ελέγξει το ύψος του δικτυού και θα βεβαιωθεί ότι δεν υπάρχουν κενά μεταξύ των άκρων του δικτυού και των στηριγμάτων,
 - 3.1.5 βεβαιωθεί κατά πόσον υπάρχουν ειδικοί κανονισμοί όσον αφορά στο χτύπημα του φτερού σε κάποιο εμπόδιο,
 - 3.1.6 σιγουρευτεί ότι ο κριτής service και οι κριτές γραμμών γνωρίζουν τα καθήκοντά τους και είναι σωστά τοποθετημένοι (Ενότητες 5 & 6),
 - 3.1.7 σιγουρευτεί ότι επαρκής ποσότητα δοκιμασμένων φτερών (Κανονισμός 3) είναι άμεσα διαθέσιμη για το match ώστε να αποφευχθούν καθυστερήσεις κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, (είθισται ο διαιτητής να παραχωρεί τα καθήκοντα που ορίζονται από τις Συστάσεις 3.1.3, 3.1.4 και 3.1.7 στον κριτή service, όπου έχει οριστεί κάποιος),

- 3.1.8 ελέγξει εάν η περιβολή των παικτών συμμορφώνεται με τους σχετικούς Κανόνες όσον αφορά στο χρώμα, τα σχέδια, την εκτύπωση και τη διαφήμιση και να σιγουρευτεί πως κάθε παράβαση θα επανορθωθεί. Κάθε απόφαση πως η περιβολή παρέβαινε τους Κανόνες (ή επρόκειτο να τους παραβεί) θα υποβληθεί στον Επιδιαιτητή ή τον αντίστοιχο αξιωματούχο πριν τον αγώνα ή, αν αυτό δεν είναι δυνατόν, αμέσως μετά την λήξη του,
- 3.1.9 διεξάγει την κλήρωση δίκαια και θα σιγουρευτεί ότι και η πλευρά που κέρδισε και αυτή που έχασε άσκησαν τις επιλογές τους σωστά (Κανονισμός 6). Σημειώστε τις επιλογές των πλευρών,
- 3.1.10 σημειώσει, στην περίπτωση διπλού, τα ονόματα των παικτών που ξεκινούν στις δεξιές θέσεις service. Παρόμοιες σημειώσεις θα γίνονται στο ξεκίνημα κάθε game («γκέιμ»). (Αυτό δίνει τη δυνατότητα να γίνεται ανά πάσα στιγμή έλεγχος για να δει αν οι παίκτες βρίσκονται στη σωστή θέση service),
- 3.2 **Για να ξεκινήσει το match**, ο διαιτητής θα ανακοινώσει το match χρησιμοποιώντας την κατάλληλη από τις παρακάτω ανακοινώσεις και θα δείξει προς τα δεξιά και προς τα αριστερά στις κατάλληλες λέξεις της ανακοίνωσης. (έστω Φ, Χ, Ψ, Ω τα ονόματα των παικτών και Α, Β, Γ, Δ τα ονόματα των χωρών/ομάδων που εκπροσωπούνται.)
- Απλό**
- Ατομικό Αγώνισμα
- «Κυρίες και κύριοι, δεξιά μου ‘Φ, Α’ και αριστερά μου ‘Χ, Β’, ‘Φ’ σερβίρει, μηδέν όλα, παίζετε».
- Ομαδικό Αγώνισμα
- «Κυρίες και κύριοι, δεξιά μου ‘Α’ που εκπροσωπείται από ‘Φ’ και αριστερά μου «Β» που εκπροσωπείται από «Ψ». «Α» σερβίρει, μηδέν όλα, παίζετε».
- Διπλό**
- Ατομικό Αγώνισμα
- «Κυρίες και κύριοι, δεξιά μου ‘Φ, Α’ και ‘Χ, Β’ και αριστερά μου ‘Ψ, Γ’ και ‘Ω, Δ’, ‘Φ’ σερβίρει στον (στην) ‘Ψ’, μηδέν όλα, παίζετε».
- Ομαδικό Αγώνισμα
- «Κυρίες και κύριοι, δεξιά μου ‘Α’ που εκπροσωπείται από ‘Φ’ και ‘Χ’ και αριστερά μου ‘Β’ που εκπροσωπείται από ‘Ψ’ και ‘Ω’. ‘Α’ σερβίρει, ‘Φ’ σε ‘Ψ’ μηδέν όλα, παίζετε».
- Η αναγγελία του «παίζετε» σηματοδοτεί την έναρξη ενός match.
- 3.3 **Κατά τη διάρκεια του match**
- 3.3.1 Ο διαιτητής θα:
- 3.3.1.1 χρησιμοποιεί το τυποποιημένο λεξιλόγιο του Παραρτήματος 4, των Κανονισμών Αντιπέρησης,
- 3.3.1.2 καταγράφει και θα ανακοινώνει το σκορ. Ανακοινώνετε πάντα πρώτο το σκορ του server («σέρβερ»),
- 3.3.1.3 παρακολουθεί κατά το σέρβις, αν έχει ορισθεί κριτής service, κυρίως τον receiver («ρισήβερ»). Και ο Διαιτητής μπορεί να αποφασίσει ένα σέρβις fault («φολτ»), αν είναι απαραίτητο,
- 3.3.1.4 γνωρίζει, αν είναι δυνατόν, την κατάσταση της όποιας συσκευής μέτρησης του σκορ και
- 3.3.1.5 σηκώνει το δεξί χέρι του πάνω από το κεφάλι του, αν χρειάζεται βοήθεια από τον Επιδιαιτητή
- 3.3.2 Όταν μία πλευρά χάσει έναν πόντο και ως εκ τούτου το δικαίωμα να σερβίρει (Κανονισμοί 10.3.2 & 11.3.2), ανακοινώστε:
- «Αλλαγή service»
- ακολουθούμενο από το σκορ υπέρ της πλευράς που σερβίρει πλέον, δείχνοντας, αν είναι απαραίτητο, με το κατάλληλο χέρι προς τον νέο server και τη σωστή θέση service.

- 3.3.3 «Παίζετε» θα ανακοινώνεται από τον Διαιτητή μόνο:
- 3.3.3.1 για να υποδηλώσει πως ένα match ή ένα game πρόκειται να ξεκινήσει ή πως ένα game, μετά από διάλειμμα ή μετά από αλλαγή πλευρών, πρόκειται να συνεχιστεί.
- 3.3.3.2 για να υποδηλώσει πως το παιχνίδι πρόκειται να συνεχιστεί μετά από διακοπή, ή
- 3.3.3.3 για να υποδηλώσει πως ο διαιτητής ζητά από τους παίκτες να συνεχίσουν το παιχνίδι
- 3.3.4 «Fault» («φολτ») θα ανακοινώνεται από τον Διαιτητή όταν συμβαίνει μία παράβαση, εκτός από τις παρακάτω περιπτώσεις:
- 3.3.4.1 ένα fault από τον server (Κανονισμός 9.1) που ανακοινώθηκε από τον κριτή service σύμφωνα με τους Κανονισμούς 13.1 θα αναγνωρίζεται από τον διαιτητή ανακοινώνοντας «Service fault δόθηκε». Ο διαιτητής πρέπει να υποδείξει το fault του receiver ανακοινώνοντας «Fault receiver»
- 3.3.4.2 ένα fault που συμβαίνει σύμφωνα με τον Κανονισμό 13.3.1, για το οποίο η υπόδειξη και η ανακοίνωση του κριτή γραμμής επαρκούν (Σύσταση 6.2) και
- 3.3.4.3 faults που συμβαίνουν κατά τους Κανονισμούς 13.2.1, 13.2.2, 13.3.2 & 13.3.3 τα οποία πρέπει να ανακοινώνονται μόνον αν χρειάζεται διευκρίνιση για τους παίκτες ή τους θεατές.
- 3.3.5 Κατά τη διάρκεια ενός game και όταν το σκορ φτάσει τους 11 πόντους, ανακοινώστε «αλλαγή service», αν χρειάζεται, ακολουθούμενο από το σκορ αμέσως μόλις το rally που κατέληξε στον 11^ο πόντο τελειώσει ακολουθούμενο από «Διάλειμμα», ανεξαρτήτως χειροκροτήματος. Αυτό συνιστά το ξεκίνημα του διαλείμματος που επιτρέπεται κατά τον Κανονισμό 16.2.1. Κατά τη διάρκεια κάθε διαλείμματος, ο κριτής service, όταν έχει οριστεί, θα διασφαλίζει ότι το γήπεδο καθαρίζεται κατά τη διάρκεια του διαλείμματος.
- 3.3.6 Στο διάλειμμα κατά τη διάρκεια των games όταν το σκορ έχει φτάσει στους 11 πόντους (Κανονισμός 16.2.1), όταν περάσουν 40 δευτερόλεπτα, ανακοινώστε: «[Γήπεδο ...], 20 δευτερόλεπτα». Επαναλάβετε την αναγγελία.
- Στα διαλείμματα (Κανονισμός 16.2.1) κατά το πρώτο και δεύτερο game και κατά το τρίτο game αφού οι παίκτες έχουν αλλάξει γήπεδα, η κάθε πλευρά έχει το δικαίωμα να δεχθεί στο γήπεδό της όχι πάνω από δύο άτομα. Αυτά τα άτομα θα εγκαταλείψουν το γήπεδο μόλις ο διαιτητής αναγγείλει «...20 δευτερόλεπτα».
- Για να ξεκινήσετε το παιχνίδι μετά το διάλειμμα, επαναλάβετε το σκορ ακολουθούμενο από «Παίζετε».
- Εάν οι παίκτες δεν θελήσουν το διάλειμμα κατά τον Κανονισμό 16.2.1, το παιχνίδι σε αυτό το game θα συνεχιστεί χωρίς διάλειμμα.
- 3.3.7 Παράταση game:
- 3.3.7.1 Όταν η επί κεφαλής πλευρά φτάσει στους 20 πόντους, σε κάθε game, ανακοινώστε «game point» ή «match point», ανάλογα με την περίπτωση.
- 3.3.7.2 Όταν μία πλευρά φτάσει στους 29 πόντους, σε κάθε game και για κάθε πλευρά, ανακοινώστε «game point» ή «match point», ανάλογα με την περίπτωση.
- 3.3.7.3 Οι ανακοινώσεις των Συστάσεων 3.3.7.1 & 3.3.7.2 θα ακολουθούν άμεσα το σκορ του server και θα προηγούνται του σκορ του receiver.
- 3.3.8 Στο τέλος του κάθε game, «Game» θα πρέπει πάντα να ανακοινώνεται αμέσως μόλις το καταληκτικό rally τελειώσει, ασχέτως χειροκροτήματος. Αυτό συνιστά την εκκίνηση όποιου διαλείμματος επιτρέπεται κατά τον Κανονισμό 16.2.2, όποτε χρειάζεται.
- Αφού τελειώσει το πρώτο game, ανακοινώστε:
- «Το πρώτο game κέρδισε/αν [όνομα παίκτη /ονόματα παικτών ή ομάδα (σε ομαδικό αγώνισμα)]...[το σκορ]».
- Αφού τελειώσει το δεύτερο game, ανακοινώστε:
- «Το δεύτερο game κέρδισε/αν [όνομα παίκτη /ονόματα παικτών ή ομάδα (σε ομαδικό αγώνισμα)]...[το σκορ], ένα game όλα».
- Στο τέλος κάθε game, ο κριτής service, όταν έχει οριστεί, θα διασφαλίζει ότι το γήπεδο καθαρίζεται κατά τη διάρκεια του διαλείμματος και θα τοποθετήσει την επιγραφή του διαλείμματος, εάν υπάρχει, στο κέντρο κάτω από το δίχτυ.

- Εάν ένα game κερδίζει το match τότε ανακοινώστε εναλλακτικά: «Το match κέρδισε/αν [όνομα παίκτη/ονόματα παικτών ή ομάδα (σε ομαδικό αγώνισμα)]...[τα σκορ]».
- 3.3.9 Στα διαλείμματα μεταξύ πρώτου και δεύτερου game και μεταξύ δεύτερου και τρίτου game (Κανονισμός 16.2.2), αφού περάσουν 100 δευτερόλεπτα, ανακοινώστε: «[Γήπεδο...] 20 δευτερόλεπτα». Επαναλάβετε την αναγγελία.
- Στα διαλείμματα (Κανονισμός 16.2.2) μεταξύ δύο games, η κάθε πλευρά μπορεί να δεχθεί στο γήπεδο της όχι πάνω από δύο άτομα. Αυτά τα άτομα θα πλησιάσουν την πλευρά αφού οι παίκτες αλλάξουν γήπεδα και θα εγκαταλείψουν το γήπεδο όταν ο διαιτητής αναγγείλει «...20 δευτερόλεπτα».
- 3.3.10 Για να ξεκινήσετε το game, ανακοινώστε:
«Δεύτερο game, μηδέν όλα, παίζετε».
- Αν πρόκειται να υπάρξει τρίτο game, ανακοινώστε:
«Τελικό game, μηδέν όλα, παίζετε».
- 3.3.11 Στο τρίτο game ή σε match ενός game, ανακοινώστε «Αλλαγή service», όποτε χρειάζεται, ακολουθούμενο από το σκορ ακολουθούμενο από «Διάλειμμα, αλλάζτε πλευρές», όταν η επί κεφαλής πλευρά φτάσει στους 11 πόντους (Κανονισμός 8.1.3). Για να ξεκινήσετε το παιχνίδι μετά το διάλειμμα, επαναλάβετε το σκορ, ακολουθούμενο από «Παίζετε».
- 3.3.12 Μετά το τέλος του match, πηγαίνετε αμέσως το συμπληρωμένο φύλλο αγώνος στον Επιδιαιτητή.
- 3.4 **Αποφάσεις γραμμών**
- 3.4.1 Ο διαιτητής θα κοιτάζει πάντα τον κριτή/τους κριτές γραμμών όταν το φτερό προσγειώνεται κοντά σε κάποια γραμμή και πάντα όταν το φτερό βγαίνει έξω, όσο μακριά και αν συμβαίνει αυτό. Ο κριτής γραμμών είναι ο αποκλειστικός υπεύθυνος για την απόφαση, εκτός από την Σύσταση 3.4.2 παρακάτω.
- 3.4.2 Εάν, κατά τη γνώμη του Διαιτητή, είναι πέραν λογικής αμφιβολίας πως ο κριτής γραμμών έχει λάβει μία ξεκάθαρα λανθασμένη απόφαση, ο διαιτητής θα ανακοινώσει:
- 3.4.2.1 «Διόρθωση, ΜΕΣΑ», εάν το φτερό έχει προσγειωθεί 'μέσα' ή
- 3.4.2.2 «Διόρθωση, ΟΥΤ», εάν το φτερό έχει προσγειωθεί 'έξω'.
- 3.4.3 Σε περίπτωση απουσίας κριτή γραμμών ή αν ο κριτής γραμμών δεν έχει άποψη, ο διαιτητής θα ανακοινώσει αμέσως:
- 3.4.3.1 «Out», πριν ανακοινώσει το σκορ όταν το φτερό προσγειωθεί εκτός γραμμής ή
- 3.4.3.2 το σκορ, αν το φτερό προσγειωθεί 'μέσα' ή
- 3.4.3.3 «Let» όταν ούτε ο διαιτητής έχει άποψη.
- 3.5 **Κατά τη διάρκεια του match**, οι ακόλουθες καταστάσεις θα παρακολουθούνται και θα αντιμετωπίζονται ως εξής:
- 3.5.1 Η ρίψη ρακέτας από παίκτη μέσα στο γήπεδο του αντιπάλου ή το γλίστρημα κάτω από το δίχτυ (και με τρόπο, επίσης, που εμποδίζει ή αποπροσανατολίζει κάποιον αντίπαλο), θα αντιμετωπίζεται με fault κατά τον Κανονισμό 13.4.2 ή 13.4.3 αντίστοιχα.
- 3.5.2 Η εισβολή φτερού από παρακείμενο γήπεδο δεν θα θεωρείται αυτόματα «let». «Let» δεν θα αποφασίζεται, εφόσον κατά τη γνώμη του διαιτητή, μια τέτοια εισβολή:
- 3.5.2.1 Περνά απαρατήρητη από τους παίκτες, ή
- 3.5.2.2 Δεν εμπόδισε ή αποπροσανατόλισε τους παίκτες.
- 3.5.3 Οι φωνές παίκτη σε συμπαίκτη που πρόκειται να χτυπήσει το φτερό δεν θα λαμβάνονται απαραίτητα υπ' όψιν ως αποπροσανατολισμός των αντιπάλων. Οι φράσεις «άστο», «fault» κ.τ.λ. θα λαμβάνονται υπ' όψιν ως αποπροσανατολισμός (Κανονισμός 13.4.5).
- 3.5.4 Απομάκρυνση παικτών από το γήπεδο
- 3.5.4.1 Βεβαιωθείτε ότι οι παίκτες δεν απομακρύνονται από το γήπεδο χωρίς την άδεια του διαιτητή με εξαίρεση κατά τη διάρκεια των διαλειμμάτων που περιγράφονται από τον Κανονισμό 16.2 (Κανονισμός 16.5.2)
- 3.5.4.2 Κάθε παραβαίνουσα πλευρά ίσως πρέπει να δέχεται υπενθύμιση πως η απομάκρυνση από το γήπεδο χρειάζεται την άδεια του διαιτητή (Κανονισμός 16.5.2). Εάν είναι απαραίτητο, θα εφαρμοστεί ο Κανονισμός 16.7. Παρά ταύτα, η αλλαγή ρακέτας στο πλάι του γηπέδου επιτρέπεται.

- 3.5.4.3 Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, αν το παιχνίδι δεν καθυστερεί, μπορεί να επιτραπεί στους παίκτες μία γρήγορη χρήση πετσέτας και/ή νερού σύμφωνα με τη διακριτική ευχέρεια του διαιτητή.
- 3.5.4.4 Εάν το γήπεδο χρειάζεται σκούπισμα, οι παίκτες θα βρίσκονται μέσα στο γήπεδο πριν ολοκληρωθεί το σκούπισμα.
- 3.5.5 Καθυστερήσεις και προσωρινή διακοπή
Βεβαιωθείτε πως οι παίκτες δεν προκαλούν σκόπιμα καθυστέρηση ή προσωρινή διακοπή του παιχνιδιού (Κανονισμός 16.4). Κάθε μη απαραίτητος περίπατος του γηπέδου πρέπει να αποφεύγεται. Εάν είναι απαραίτητο, θα εφαρμοστεί ο Κανονισμός 16.7.
- 3.5.6 Coaching (καθοδήγηση) εκτός γηπέδου
- 3.5.6.1 Το coaching εκτός γηπέδου (Κανονισμός 16.5.1) με οποιονδήποτε τρόπο ενώ το φτερό βρίσκεται εντός παιδιάς θα αποφεύγεται.
- 3.5.6.2 Βεβαιωθείτε ότι:
οι προπονητές είναι καθισμένοι στις προκαθορισμένες θέσεις και δεν στέκονται στο πλάι του γηπέδου κατά τη διάρκεια του match εκτός από τα επιτρεπόμενα διαλείμματα (Κανονισμός 16.2),
δεν υπάρχει αποπροσανατολισμός ή αποδιοργάνωση του παιχνιδιού από οποιονδήποτε προπονητή.
- 3.5.6.3 Εάν, κατά τη γνώμη του διαιτητή, το παιχνίδι αποδιοργανώνεται ή παίκτης της αντίπαλης πλευράς αποπροσανατολίζεται από τον προπονητή, θα αποφασίζεται ένα «let». Ο Επιδιαιτητής θα καλείται αμέσως. Ο Επιδιαιτητής θα απευθύνει προειδοποίηση προς τον εν λόγω προπονητή,
- 3.5.6.4 Εάν υπάρξει δεύτερη επανεμφάνιση τέτοιου περιστατικού, ο Επιδιαιτητής μπορεί να ζητήσει από τον προπονητή να εγκαταλείψει τον αγωνιστικό χώρο, αν είναι απαραίτητο.
- 3.5.7 Αλλαγή φτερού
- 3.5.7.1 Η αλλαγή του φτερού κατά τη διάρκεια του match να μην είναι άδικη. Ο διαιτητής θα αποφασίσει αν χρειάζεται να αλλαχθεί του φτερό.
- 3.5.7.2 Φτερό του οποίου η ταχύτητα ή η πτήση έχει επηρεαστεί πρέπει να απορρίπτεται και ο Κανονισμός 16.7 να εφαρμόζεται, αν είναι απαραίτητο.
- 3.5.8 Τραυματισμός ή αδιαθεσία κατά τη διάρκεια του match
- 3.5.8.1 Η διαχείριση ενός τραυματισμού ή μίας αδιαθεσίας κατά τη διάρκεια του match θα πρέπει να γίνει προσεκτικά και ευέλικτα. Ο διαιτητής πρέπει να προσδιορίσει τη σοβαρότητα του προβλήματος το ταχύτερο δυνατό. Ο Επιδιαιτητής θα κληθεί στο γήπεδο, αν είναι απαραίτητο.
- 3.5.8.2 Ο Επιδιαιτητής θα αποφασίσει σχετικά με το κατά πόσον ένας ιατρικός εντεταλμένος ή οποιοδήποτε άλλο πρόσωπο απαιτείται στο γήπεδο. Ο ιατρικός εντεταλμένος θα πρέπει να εξετάσει και να συμβουλευτεί τον παίκτη σχετικά με τη σοβαρότητα του τραυματισμού ή της αδιαθεσίας. Αν υπάρχει αιμορραγία, το παιχνίδι θα πρέπει να παυτεί μέχρι να σταματήσει η αιμορραγία ή να προστατευτεί κατάλληλα η πληγή.
- 3.5.8.3 Ο Επιδιαιτητής θα πρέπει να συμβουλευτεί τον διαιτητή σχετικά με το χρόνο που θα απαιτηθεί για να επιστρέψει ο παίκτης στο παιχνίδι. Ο Διαιτητής θα καταγράψει το χρόνο της παύσης.
- 3.5.8.4 Ο Διαιτητής θα διασφαλίσει ότι η αντίπαλη πλευρά δεν έχει τεθεί σε μειονεκτική θέση. Οι Κανονισμοί 16.4, 16.5, 16.6.1 και 16.7 θα εφαρμόζονται κατάλληλα.
- 3.5.8.5 Την κατάλληλη στιγμή, όταν υπάρχει τραυματισμός, αδιαθεσία ή άλλος αναπόφευκτος ανασταλτικός παράγοντας, ρωτήστε τον παίκτη:
«Εγκαταλείπεις;»
και αν η απάντηση είναι καταφατική, ανακοινώστε:
«...[όνομα παίκτη/ομάδας, όπως πρέπει] εγκατέλειψε, το match κέρδισε/αν ... [όνομα παίκτη/ονόματα παικτών, όπως πρέπει] ... [σκορ]».

3.6 Προσωρινή διακοπή παιχνιδιού

Αν το παιχνίδι πρέπει να διακοπεί προσωρινά, ανακοινώστε:

«Το παιχνίδι διακόπτεται προσωρινά»

και καταγράψτε το σκορ, τον server, τον receiver, τις σωστές πλευρές service και πλευρές του γηπέδου. Όταν το παιχνίδι ξαναρχίζει, σημειώστε τη διάρκεια της διακοπής, βεβαιωθείτε πως οι παίκτες έχουν πάρει τις σωστές θέσεις και ανακοινώστε:

«Είστε έτοιμοι;»

ανακοινώστε το σκορ και «Παίζετε».

3.7 Αντιαθλητική συμπεριφορά

3.7.1 Καταγράψτε και αναφέρετε στον Επιδιατητή κάθε περιστατικό αντιαθλητικής συμπεριφοράς και τις ενέργειες που έλαβαν χώρα.

3.7.2 Μία αντιαθλητική συμπεριφορά μεταξύ των games αντιμετωπίζεται σαν αντιαθλητική συμπεριφορά κατά τη διάρκεια του game. Ο διαιτητής ανακοινώνει την απόφαση στο ξεκίνημα του επόμενου game. Θα ακολουθήσει η κατάλληλη ανακοίνωση της Σύστασης 3.3.10 με την κατάλληλη ανακοίνωση των Συστάσεων 3.7.3 ή 3.7.5. Κατόπιν, ανακοινώστε «Αλλαγή service», όπου πρέπει ακολουθούμενο από το σκορ.

3.7.3 Όταν ο διαιτητής έχει να διαχειριστεί μια καταπάτηση του Κανονισμού 16.4, 16.5 ή 16.6 προειδοποιώντας τη πλευρά που έσφαλε (Κανονισμός 16.7.1.1), ανακοινώστε «Πλησιάστε» στον παίκτη που έκανε τη παράβαση και ανακοινώστε:

«...[όνομα παίκτη], προειδοποίηση για αντιαθλητική συμπεριφορά»

καθώς υψώνετε το δεξί χέρι **κρατώντας τη κίτρινη κάρτα** επάνω από το κεφάλι σας.

3.7.4 Όταν ο διαιτητής έχει να διαχειριστεί μια καταπάτηση του Κανονισμού 16.4, 16.5 ή 16.6 τιμωρώντας (με fault) τη πλευρά που έσφαλε, η οποία έχει προηγουμένως προειδοποιηθεί (Κανονισμός 16.7.1.2), ανακοινώστε «Πλησιάστε» στον παίκτη που έκανε τη παράβαση και ανακοινώστε:

«...[όνομα παίκτη], fault για αντιαθλητική συμπεριφορά»

καθώς υψώνετε το δεξί χέρι **κρατώντας τη κόκκινη κάρτα** επάνω από το κεφάλι σας.

3.7.5 Όταν ο διαιτητής έχει να διαχειριστεί μια αποκάλυπτη ή κατ' εξακολούθηση καταπάτηση του Κανονισμού 16.4, 16.5 ή 16.6 ή καταπάτηση του Κανονισμού 16.2 τιμωρώντας (με fault) την πλευρά που έσφαλε (Κανονισμός 16.7.1.2) και αναφέροντας αμέσως τη σφάλουσα πλευρά στον Επιδιατητή με σκοπό την αποβολή, ανακοινώστε «Πλησιάστε» στον παίκτη που έκανε τη παράβαση και ανακοινώστε:

«...[όνομα παίκτη], fault για αντιαθλητική συμπεριφορά»

καθώς υψώνετε το δεξί χέρι **κρατώντας τη κόκκινη κάρτα** επάνω από το κεφάλι σας και καλώντας τον Επιδιατητή.

3.7.6 Όταν ο Επιδιατητής αποφασίζει να αποβάλει τη σφάλουσα πλευρά, μια μαύρη κάρτα δίνεται στον διαιτητή. Ο διαιτητής θα ανακοινώσει «Πλησιάστε» στον παίκτη που έκανε τη παράβαση και ανακοινώστε:

«...[όνομα πλευράς] αποβολή για αντιαθλητική συμπεριφορά»

καθώς υψώνετε το δεξί χέρι κρατώντας τη μαύρη κάρτα επάνω από το κεφάλι σας.

4. ΓΕΝΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ ΕΠΙ ΔΙΑΙΤΗΣΙΑΣ

Αυτή η ενότητα δίνει γενικές οδηγίες που θα ακολουθούνται από τους Διαιτητές.

- 4.1 Μάθετε και κατανοήστε τους Κανονισμούς της Αντιπέρσις.
- 4.2 Ανακοινώνετε έγκαιρα και έγκυρα, αλλά, αν γίνει κάποιο λάθος, παραδεχτείτε το, απολογηθείτε και διορθώστε το.
- 4.3 Κάνετε όλες τις ανακοινώσεις και την εκφώνηση του σκορ ευδιάκριτα και δυνατά αρκετά ώστε να ακούγονται καθαρά από θεατές και παίκτες.
- 4.4 Μην ανακοινώσετε «fault» και αφήστε το παιχνίδι να συνεχιστεί, αν γεννιέται αμφιβολία στο μυαλό σας για το κατά πόσο μία παραβίαση των Κανονισμών έχει συμβεί ή όχι.
- 4.5 Ποτέ να μην ρωτάτε τους θεατές ούτε να επηρεάζετε από εκείνους ή τις υποδείξεις τους.
- 4.6 Δώστε κίνητρα στους υπόλοιπους κριτές, π.χ. αναγνωρίζοντας διακριτικά τις αποφάσεις των κριτών γραμμών και δημιουργώντας μία συναδελφική σχέση μαζί τους.

5. ΟΔΗΓΙΕΣ ΠΡΟΣ ΤΟΥΣ ΚΡΙΤΕΣ ΣΕΡΒΙΣ

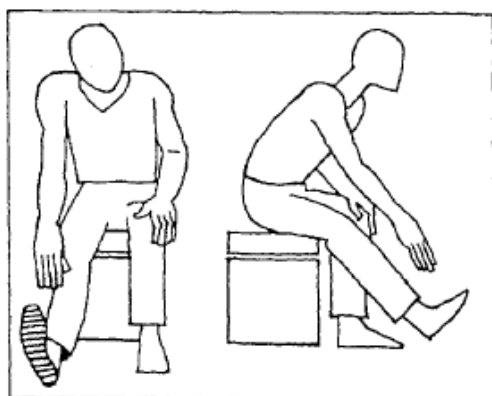
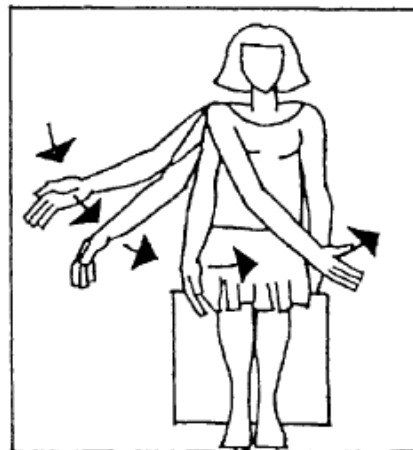
- 5.1 Ο κριτής service θα κάθεται σε χαμηλή καρέκλα δίπλα στον στύλο, κατά προτίμηση απέναντι απ' τον διαιτητή.
- 5.2 Ο κριτής service είναι υπεύθυνος για να κρίνει αν ο παίκτης που κάνει service, το εκτελεί σωστά (Κανονισμός 9.1). Εάν όχι, τότε ανακοινώστε «fault» δυνατά και χρησιμοποιήστε το εγκεκριμένο σήμα με τα χέρια για να υποδείξετε το είδος της παράβασης.
- 5.3 Τα εγκεκριμένα σήματα με τα χέρια είναι:

Κανονισμός 9.1.1

Καμία πλευρά δεν θα προκαλεί αναίτια καθυστέρηση στην εκτέλεση του service από τη στιγμή που server και receiver είναι έτοιμοι για το service.

Κανονισμός 9.1.7

Από τη στιγμή που οι παίκτες είναι έτοιμοι για το service, η πρώτη προς τα εμπρός κίνηση της ρακέτας του server είναι η έναρξη του service. Η κίνηση της ρακέτας πρέπει να συνεχίσει εμπρός.



Κανονισμοί 9.1.2 και 9.1.3

Κάποιο τμήμα και των δύο ποδιών, δεν βρίσκεται εντός της πλευράς service και σε στατική θέση μέχρι να εκτελεστεί το service.

Κανονισμός 9.1.4

Το αρχικό σημείο επαφής με το φτερό δεν βρίσκεται στη βάση του φτερού.

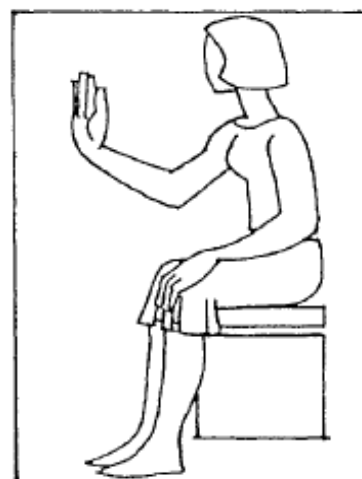


Κανονισμός 9.1.5

Τη στιγμή του χτυπήματος δεν βρίσκεται όλο το φτερό κάτω από τη μέση του server.

Κανονισμός 9.1.6

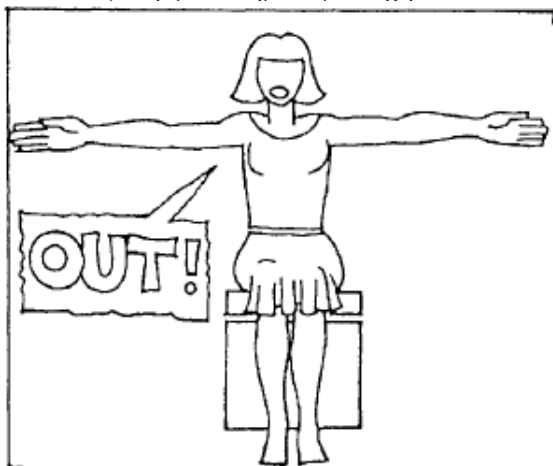
Τη στιγμή του χτυπήματος του φτερού, το σώμα της ρακέτας δεν κλίνει προς τα κάτω.



- 5.4 Ο διαιτητής μπορεί να ρυθμίσει με τον κριτή service την ανάληψη οποιωνδήποτε επιπλέον καθηκόντων, με την προϋπόθεση ότι έχουν λάβει γνώση οι παίκτες.

6. ΟΔΗΓΙΕΣ ΠΡΟΣ ΤΟΥΣ ΚΡΙΤΕΣ ΓΡΑΜΜΩΝ

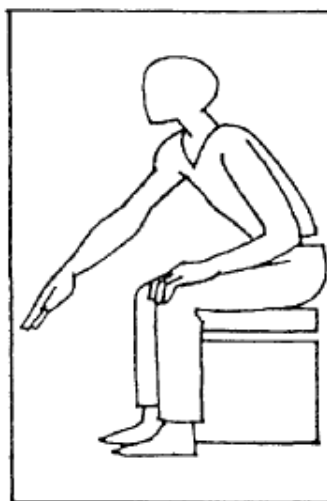
- 6.1 Οι κριτές γραμμών θα κάθονται σε καρέκλες που βρίσκονται στην προέκταση των γραμμών τους άκρα και τα πλάγια του γηπέδου και κατά προτίμηση στην πλευρά απέναντι από τον διαιτητή (βλ. διαγράμματα).
- 6.2 Ένας κριτής γραμμών θα είναι ο μόνος αρμόδιος για τη γραμμή/τις γραμμές που του έχει/έχουν ανατεθεί, εκτός του ότι ο διαιτητής θα παρακάμψει την απόφαση του κριτή γραμμών, αν πέραν λογικής αμφιβολίας, κατά την άποψη του διαιτητή, ένας κριτής γραμμών έχει λάβει εσφαλμένη απόφαση.
- 6.2.1 Εάν το φτερό προσγειωθεί έξω, ανεξάρτητα από το πόσο μακριά, ανακοινώστε «Out» έγκαιρα με καθαρή φωνή, αρκετά δυνατά ώστε να ακουστεί από τους παίκτες και τους θεατές και, ταυτόχρονα, δείξε εκτεινώντας και τα δύο χέρια οριζόντια έτσι ώστε ο διαιτητής να μπορεί να δει καθαρά.
- 6.2.2 Εάν το φτερό προσγειωθεί μέσα, ο κριτής γραμμών δεν θα πει τίποτα, αλλά θα δείξει τη γραμμή με το δεξί χέρι.
- 6.3 Εάν δεν έχετε άποψη, ενημερώστε τον διαιτητή αμέσως βάζοντας και τα δύο χέρια επάνω στα μάτια καλύπτοντάς τα.
- 6.4 Μην ανακοινώσετε ή δείξετε τίποτα μέχρι το φτερό να αγγίξει το έδαφος.
- 6.5 Οι ανακοινώσεις θα γίνονται πάντα και δεν θα γίνεται πρόβλεψη των αποφάσεων του διαιτητή, π.χ. ότι το φτερό χτύπησε έναν παίκτη.
- 6.6 Τα εγκεκριμένα σήματα με τα χέρια είναι:

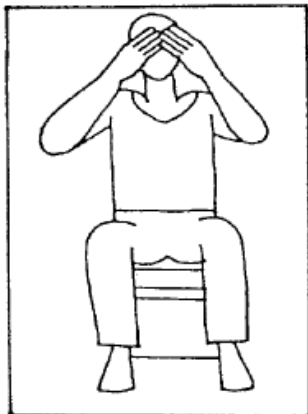
**ΤΟ ΦΤΕΡΟ ΕΙΝΑΙ ΕΞΩ**

Εάν το φτερό προσγειωθεί έξω, ανεξάρτητα από το πόσο μακριά, ανακοινώστε «Out» έγκαιρα με καθαρή φωνή, αρκετά δυνατά ώστε να ακουστεί από τους παίκτες και τους θεατές και, ταυτόχρονα, δείξε εκτεινώντας και τα δύο χέρια οριζόντια έτσι ώστε ο διαιτητής να μπορεί να δει καθαρά.

ΤΟ ΦΤΕΡΟ ΕΙΝΑΙ ΜΕΣΑ

Εάν το φτερό προσγειωθεί μέσα δείξε τη γραμμή με το δεξί χέρι.

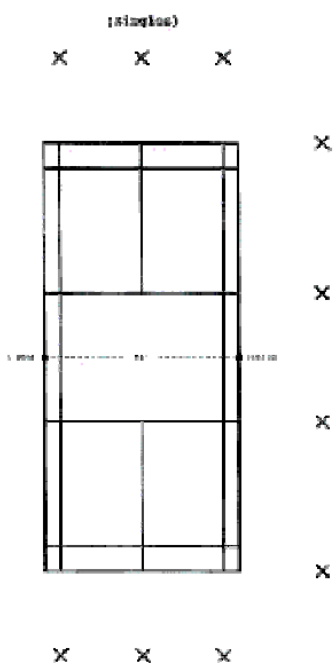




ΧΩΡΙΣ ΑΠΟΨΗ

Εάν δεν έχετε άποψη, ειδοποιήστε τον διαιτητή κρατώντας τα χέρια σας ψηλά, κλείνοντας τα μάτια σας.

ΘΕΣΕΙΣ ΚΡΙΤΩΝ ΓΡΑΜΜΗΣ



Αλλά

X οι θέσεις των κριτών γραμμών

Όπου είναι πρακτικά δυνατόν, συνιστάται οι θέσεις των κριτών γραμμών να είναι 2,5 με 3,5 μέτρα από τα όρια του γηπέδου και, σε οποιαδήποτε διαρρύθμιση, οι θέσεις των κριτών γραμμών να προστατεύονται από παρενόχληση από κάποιον εξωτερικό παράγοντα, πχ φωτογράφοι.

Διπλά

X οι θέσεις των κριτών γραμμών

Όπου είναι πρακτικά δυνατόν, συνιστάται οι θέσεις των κριτών γραμμών να είναι 2,5 με 3,5 μέτρα από τα όρια του γηπέδου και, σε οποιαδήποτε διαρρύθμιση, οι θέσεις των κριτών γραμμών να προστατεύονται από παρενόχληση από κάποιον εξωτερικό παράγοντα, πχ φωτογράφοι.

