ITTF HANDBOOK 2019

RREGULLAT E LOJËS SË PINGPONGUT

(EKSTRAKT NGA MANUALI I ITTF-IT, BOTIMI I FUNDIT MAJ(2019)

PËRKTHEU: BASHKIM GASHI, GJYQTAR NDËRKOMBËTAR

PERKTHEU:BASHKIM GASHI IU

2 RREGULLAT E LOJES SE PINGPONGUT

2.1 TAVOLINA

2.1.1 Pjesa e siperme e tavolines .quhet siperfaqe e lojes .,forma e saj eshte kendedrejte , eshte e gjate 2.74 m dhe e gjere 1.525m . eshte horizontale ne lartesi 76 cm mbi dysheme .

2.1.2 Siperfaqja e lojes nuk I perfshin pjeset anesore vertikale te tavolines.

2.1.3 Siperfaqja e lojes mundet me qene nga qfardo materiali , ne te cilen topi standard , kur hudhet ne te nga lartesia 30 cm,duhet te kercej 23cm .

2.1.4 Siperfaqja e lojes duhet me qene pa shkelqim dhe e ngjyrosur me ngjyre te mbyllte , por e perkufizuar anash me vijen e bardhe te gjere 2cm pergjate gjithe gjatesise 2.74m . e gjithashtu edhe me vijen e bardhe 2cm pergjate vijes perfundimtare te gjeresise se saj 1.525m

2.1.5 Siperfaqja e lojes eshte e ndare ne dy pjese te barabarta me ane te rrjetes vertikale , e cila shtrihet paralelisht me vijat fundore dhe duhet te vazhdoj ne gjithe siperfaqen e seciles pjese te tavolines.

2.1.6 Te qiftet . secila gjysme e tavolines ndahet ne dy gjyme fusha me vije te bardhe ne mes 3mm e gjere ,dhe cila shtrihet paralelisht me vijat fundore ,vija qendore llogaritet si pjesa e djathte e gjysme fushes.

2.2 RRJETA

2.2.1 Me rrjete nenkuptohet rrjeta , pjeset per shterngimin e saj , mbajtesit dhe pjeset per perforcimin e saj ne tavoline .

2.2.2 Rrjeta eshte e shternguar me fije te konopit I cili eshte I siguruar ne secilli mbajtes fundor te lartesise 15.25cm , ku kufinjet e jashtem te mbajtesit jan 15.25 cm jashte skajeve anesore te tabeles.

2.2.3 Pjesa e eperme e rrjetes , pergjate gjithe gjatesise se saj ,duhet te jete 15. 25 cm mbi siperfaqen e lojes .

2.2.4 Pjesa e poshtme e rrjetes . pergjate gjithe gjatesise se saj, duhet te jete afer siperfaqes se lojes sa me shume qe eshte e mundur , dhe ne anet e saj fundore duhet te jete e lidhur ne mbajtesit nga maja deri ne fund .

2.3 TOPI

2.3.1 Topi ka formen e rrumbullaket , me diameter 40mm.

2.3.2 Pesha e topit eshte 2.7 gr

2.3.3 Topi eshte I prodhuar nga celuloidi ose prej ndonje materiali te ngjashem plastic dhe duhet ta kete ngjyren e bardhe ose te portokallte si dhe te mos kete shkelqim.

PERKTHEU:BASHKIM GASHI IU

2.4 REKETI

2.4.1 Reketi mundet me qene qfardo madhesie ,forme apo peshe ,mirpo siperfaqja per goditjen e topit duhet te jete e forte dhe e rafshet.

2.4.2 Me se paku 85 % e trashesise se derrases duhet te jete nga druri natyral ; ndonje shtrese ngjitese mbrenda derrases mund te perforcohet me material fibra, siq jan fibrat e carbonit , fibrat e xhamit ose nga letra e ngjeshur ,por nuk duhet te jete me e trash se 7,5% nga trashesia totale ose 0,35mm , cilado qe eshte me e vogel .

2.4.3 Ana e cila sherben per goditjen e topit duhet te jete e mbuluar me gome te thjeshte te dhembezuar me dhembe te kthyer nga jashte . trashesia e te ciles se bashku me ngjitesin nuk kalon me shume se 2mm , ose me gomen sandwich me dhembe te kthyer jashte ose mbrenda ,trashesia e te ciles se bashku me ngjitesin nuk kalon me shume se 4mm.

2.4.3.1 Goma e thjeshte e dhembezuar paraqet shtresen e gomes josfungjerore natyrale ose gome artificiale me dhembza te renditur barabarte ne siperfaqe me shpreshtesi jo me te vogel se 10/cm2 dhe jo me te madhe se 30/cm2.

2.4.3.2 Goma sandwich eshte nje shtrese gome sfungjerore e mbuluar me nje shtrese te thjeshte te gomes se dhembezuar , ku shtresa e dhembezuar nuk guxon te jete me e trashe se 2mm.

2.4.4 Materiali I cili e mbulon siperfaqen goditese (goma) , duhet ta mbulon gjithe siperfaqen por jo edhe mbi pjesen anesore , perveq ne pjeset afer drrases te cilat perfshihen me gishta gjate mbajtjes se reketit dhe te cilat munden mos me u mbuluar fare ose mund te mbulohen me qfardo materiali.

2.4.5 Pllaka e reketit .pa marr parasysh shtresen e mbrendshme si dhe pa marr parasysh materialin dhe ngjitesin qe e mbulojne ate ne pjesen goditese duhet me qene e trashesise se njejte kontinualisht .

2.4.6 Siperfaqja e materialit I cili e mbulon njeren ane te pllakes , ose ana e pllakes se reketit e cila nuk eshte e mbuluar , duhet me qene jo shkelqyese dhe ate ne njeren ane me ngjyre te kuqe ndersa ana tjeter me ngjyre te zeze .Ndersa prej vitit 2020 eshte lejuar qe materiali I gomave mund te kete edhe ngjyra tjera .

2.4.7 Materiali mbulues I reketit (goma) duhet te perdoret pa asnje trajtim ,fizik ,kimik apo diqka tjeter

2.4.7.1 Devijimet e vogla nga vazhdueshmeria e siperfaqes apo nga uniformiteti I ngjyres , si dhe demtimet e rastesishme mund te lejohen nese ato nuk I ndryshojne ne mase te madhe karakteristikat e siperfaqes se goditjes.

2.4.8 Para fillimit te ndeshjes si dhe gjithmone kur reketi nderrohet gjate meqit , lojtari eshte I detyruar qe reketin te cilin do to perdore te lejoi qe ta kontrolloj gjyqtari dhe ta shikoj kundeshtari I tij .

2.5 DEFINICIONET

2.5.1 Rally (shkembimi I goditjeve) , eshte koha gjate te ciles topi eshte ne loje .

2.5.2 Topi eshte ne loje, prej momentit te fundit kur eshte vendosur ne pellemben e shuplakes se dores te sherbyesit qetesisht, dhe para se qellimisht hidhet larte per te kryer sherbimin, e deri kur gjyqtari vendos qe rally (shkembimi I goditjeve) eshte poen apo perseritje (let).

2.5.3 Perseritja apo let , eshte rally rezultati I se ciles nuk llogaritet.

2.5.4 Poen ose pike , eshte rally rezultati I se ciles llogaritet .

2.5.5 Grushti qe e mban reketin eshte grushti I reketit .

2.5.6 Grushti i lire eshte grushti I cili nuk e mban reketin .Dora e lire eshte dora e grushtit te lire

2.5.7 Lojtari e godet topin me reketin qe e mbane ne grusht , ose edhe me cilendo pjese te grushtit te reketit poshte nyjes se dores.

2.5.8 Lojtari e pengon topin nese ai , apo qfardo qe ka veshur ose barte ai, ,e preke topin derisa topi eshte ne loje permbi ose qe eshte duke shkuar ne drejtim te siperfaqes se lojes , e qe perpara kesaj nuk e ka prekur pjesen e tij te tabeles prej momentit kur eshte goditur nga kundershtari.

2.5.9 Sherbyesi eshte lojtari qe e godet topin I pari.

2.5.10 Pranuesi eshte lojtari qe e godet topin I dyti.

2.5.11 Gjyqtari eshte personi qe e kontrollon ndeshjen .

2.5.12 Gjyqtari ndihmes eshte personi qe e ndihmon gjyqtarin ne vendime te caktuara .

2.5.13 Te gjitha qe lojtari I ka apo I barte perfshijne te gjitha ato qe lojtari I ka pasur dhe I ka barte ne fillim te rallyt , perveq topit .

2.5.14 Linjat fundore imagjinohen si linja qe vazhdojne pakufishem ne dy drejtimet .

2.6 SHERBIMI

2.6.1 Sherbimi fillon ashtu qe topi duhet te pushoj ne pellemben e hapur dhe te qete te dores se lire.

2.6.2 Sherbyesi e hedhe topin perafersisht vertikal larte,pa I dhene rotacion,ashtuqe topi te ngritet se paku 16 cm prej pellembes se dores se lire te sherbyesit I cili pastaj fillon te bie poshte dhe me kusht qe te mos preke asgje para se te goditet me rekete nga sherbyesi.

2.6.3. Derisa topi bjen,sherbyesi duhet ta godase ashtuqe topi se pari te preke fushen e tij te tabeles dhe pastaj direct preke fushen e pranuesit:te ciftet,topi se pari duhet te preke gjysmefushen e djathte te sherbyesit,e pastaj ta preke gjysmefushen e djathte te pranuesit.

PERKTHEU:BASHKIM GASHI IU

2.6.4. Prej fillimit te sherbimit e deri te goditja,topi duhet te jete permbi siperfaqen e lojes dhe jashte vijes fundore te sherbyesit,dhe ne asnje menyre nuk guxon t'I fshihet pranuesit nga ana e sherbyesit ose partnerit te tij ne cift,e gjithashtu edhe nga gjithcka qe ata mbajne ne trup.

2.6.5. Posa te hudhet topi,dora e lire e sherbyesit duhet te largohet nga hapesira ne mes te topit dhe rrjetes.Kjo hapesire eshte e definuar me topin,rrjeten dhe zgjatjet e saj vertikale ne pakufi

2.6.6. Eshte pergjegjesi e lojtarit qe te sherbeje ashtu qe gjyqtari dhe gjyqtari ndihmes te jene te kenaqur me sherbimin e tij sipas rregullave te sherbimit,ne te kunderten te dy mund ta vleresojne sherbimin jo te rregullt.

2.6.6.1 Nese gjyqtari ose gjyqtari ndihmes nuk eshte I sigurte se a eshte sherbimi ne rregull,ata munden ne heren e pare kur ndodh ne nje meq,ta nderpreje ndeshjen dhe t'ia terheqin verejtjen sherbyesit:ndersa,cdo sherbim I ardhshem I atij lojtarit apo partnerit te tij ne cift I cili nuk eshte I qarte se a eshte ne rregull,do te llogaritet si sherbim jo I rregullt. Perndryshe gjithmone kur gjyqtari eshte I sigurt se sherbimi ka qene jo I rregullt , do te therras fault (gabim) dhe do ti jap nje poen pranuesit .

2.6.7 Me perjashtim,gjyqtari kriteret e sherbimit te rregullt mundet me I lehtesu nese ekzistojne pengesa fizike te lojtarit qe ai te sherbeje ne rregull (invaliditeti).

2.7 KTHIMI I SHERBIMIT

2.7.1 Topi,pas sherbimit ose kthimi ,duhet te goditet ashtu qe te preke fushen e kundershtarit direct ose pasi qe ka prekur rrjeten dhe pastaj ka goditur fushen e kundershtarit

2.8 RENDI I LOJES

2.8.1 Te ndeshja individuale,sherbyesi sherben I pari pastaj pranuesi e kthen topin e pas kesaj sherbyesi dhe pranuesi me rradhe I shkembejne goditjet.

2.8.2 Ne cifte,pervec rastit te pershkruar ne piken 2.8.3 ,sherbyesi sherben I pari,pranuesi pastaj e kthen,partneri I sherbyesit pastaj e rikthen goditjen,si dhe partneri I pranuesit gjithashtu e rikthen dhe pas kesaj secili lojtar sipas kesaj renditjeje I shkembejne goditjet.

2.8.3 Ne cifte,kur se paku njeri prej lojtareve te ciftit eshte ne karroce per shkak te pamundesise fizike,sherbyesi sherben I pari,pranuesi pastaj e kthen,dhe pas kesaj mundet secili lojtar ta kthen goditjen,mirepo me kusht qe asnjeri prej lojtareve te ciftit mos ta kaloje gjate goditjes se topit, vijen imagjinare te gjysemfushes se tabeles.

2.9 LET (PERSERITJA)

2.9.1 Rally do te jete perseritje(let) nese :

2.9.1.1 gjate sherbimit topi e preke rrjeten dhe preke fushelojen e pranuesit, me kusht qe sherbimi eshte ne rregull si dhe topi nuk eshte penguar nga ana e pranuesit ose partnerit te tij.

2.9.1.2 nese sherbimi kryhet kur lojtari ose cifti te cilet e pranojne sherbimin nuk jane te gatshem, me kusht qe as pranuesi e as partneri I tij nuk kane tentuar ta godasin topin.

2.9.1.3 nese gabohet ne sherbim ose ne kthim sipas rregullave, dhe ky gabim ka ndodhe per shkak te ndonje pengese qe lojtaret nuk kane mundur te ndikojne.

2.9.1.4 kur lojen e nderprejne referi ose ndihmes-referi.

2.9.1.5 nese pranuesi eshte ne karroce per shkak te paaftesise fizike dhe ne sherbim te topit, me kusht qe sherbimi ka qene I rregullt;

2.9.1.5.1 pasiqe topi preke fushen e pranuesit dhe fillon te kthehet ne drejtim te rrjetes.

2.9.1.5.2 pasiqe topi fillon te pushoje ne fushen e pranuesit.

2.9.1.5.3 kur topi ne garat individuale largohet nga pjesa e pranuesit pasiqe ka preke ne cilendo pjese te vijave anesore perfundimtare te saj.

2.9.2 KUR MUND TE NDALET NDESHJA

2.9.2.1 Per t'u permirsuar ndonje gabim ne lidhje me rendin e sherbimit ose pranimit dhe anet ne te cilat luajne.

2.9.2.2 ne rastet kur aplikohet sistemi ekspeditiv.

2.9.2.3 ne rastet kur I jepet verejtje ose penalizohet ndonje lojtar ose trajner.

2.9.2.4 ne rastet kur kushtet e lojes jane aq te perkeqesuara sa mund te ndikojne ne mbarevajtjen e rally-t.

2.10 POENI (PIKA)

2.10.1 Perveq rasteve kur rally eshte let (perseritje),lojtari mund te shenoje pike.

2.10.1.1 ne rast se kundershtari nuk arrin te sherbeje nje sherbim te rregullt.

2.10.1.2 ne rast se kundershtari nuk arrin te beje nje kthim te sakte.

2.10.1.3 ne rastet kur lojtari ka sherbyer ose kthyer topin, topi ka prekur gjithcka tjeter perveq rrjetes para se kundershtari ta godase.

2.10.1.4 nese topi kalon permbi pjesen e tabeles ne te cilen lojtari luan ose jashte vijave fundore te saj, pa e prekur tabelen, pasiqe eshte goditur nga kundershtari.

2.10.1.5 nese topi, pasi eshte goditur nga kundershtari, kalon neper ose ne mes rrjetes dhe mbajtesve te saj, apo ne mes te rrjetes dhe siperfaqes se lojes.

2.10.1.6 nese kundershtari e pengon topin.

2.10.1.7 nese kundershtari e godet qellimshem me shume se nje here radhazi topin.

2.10.1.8 nese kundershtari godet topin me pjesen e reketit, siperfaqja e se ciles nuk I pershtatet rregullave te shkruara ne pikat 2.4.3, 2.4.4 dhe 2.4.5.

2.10.1.9 nese kundershtari, apo gjithcka cka ai barte apo ka te veshur e levize siperfaqen e lojes.

2.10.1.10 nese kundershtari, apo gjithcka cka ai barte ose ka te veshur e preke rrjeten.

2.10.1.11 nese dora e lire e kundershtarit e preke fushen e lojes.

2.10.1.12 nese ne cifte kundershtari e godet topin jashte rendit te lojes I cili eshte caktuar ne fillim se kush sherben I pari dhe kush I pari e pranon sherbimin.

2.10.1.13 sikurse eshte e sqaruar te sistemi ekspeditiv (2.15.4).

2.10.1.14 nese te dy lojtaret ose ciftet jane ne karroca per shkak te paaftesive fizike dhe ate:

2.10.1.14.1 kundershtari nuk mban kontaktin minimal me ulesen ose jastekun me pjesen e pasme te kofshes, kur e godet topin.

2.10.1.14.2 nese kundershtari e preke tabelen me ndonjeren dore para goditjes se topit.

2.10.1.14.3 nese mbeshtetsja ose shputa e kembes se kundershtarit e preke dyshemene gjate lojes.

2.10.1.15 Sikurse eshte sqaruar ne rregullat e lojes (2.8.3).

2.11 SETI

2.11.1 Setin e fiton lojtari ose qifti I cili arrin ti fiton I pari 11 poena , perveq ne rastin kur te dy lojtaret ose te dy qiftet I fitojne nga 10 poena , ateher setin e fiton ai qe I siguron 2 poena diference me shume ne vazhdim .

2,12 NDESHJA

2,12,1 Ndeshja perbehet prej numrit tek te seteve .

2,13 RADHA E SHERBIMIT , PRANIMIT TE SHERBIMIT DHE ANA.

2,13,1 E drejta ne zgjedhjen e radhes ne sherbim ,pranimin e sherbimit ose anen e tabeles ku do luaj lojtari , behet me short ,fituesi I shortit ka te drejte te zgjedhe se a do te sherbej ,apo pranoj I pari ose ta zgjedhe anen e tabeles ku do te filloj lojen .

2.13.2 Kur lojtari ose qifti e ka bere zgjedhjen qe te sherbej ose te pranoj I pari , ose te filloj lojen ne anen e caktuar te tavolines , ateher lojtari ose qifti tjeter ka te drejte ne zgjedhjen tjeter .

2.13.3 Pas qdo 2 poenave te fituar , lojtari ose qifti qe ka pranuar sherbimin do te behen sherbyesit e radhes dhe keshtu me radhe do te ndrrohen deri te perfundon seti, perveq ne rastet kur te dy lojtaret ose qiftet I kan te fituar nga 10 poena , si dhe ne rastin kur aplikohet sistemi expeditiv , ku rradha e sherbimit dhe e pranimit eshte e njejte , por atehere secili lojtare ose qift do te sherbejne vetem nga 1 sherbim.

2.13.4 Ne qdo set te loja ne qifte ,qifti I cili ka fituar te drejten te sherbeje I pari duhet te zgjedhe se kush nga ta do te sherbeje I pari ne setin e pare te ndeshjes ,ndersa qifti qe pranon duhet te caktoj pranuesin e sherbimit dhe pastaj ne setet ne vijim kur zgjedhet sherbyesi I pare ateher pranuesi I pare do te jete lojtari qe I ka sherbyer ne setin e kaluar

2.13.5 Tek qiftet , ne qdo ndrrim te sherbimit , pranuesi I meparshem do te behet sherbyes , ndersa bashkelojtari I sherbyesit te meparshem do te behet pranues.

2.13.6 Lojtari ose qifti I cili fillon I pari ne ndeshje me sherbime , do te jete pranuesi I sherbimeve ne setin e ardhshem te asaj ndeshje , ndersa ne setin e fundit te mundshem te asaj loje te qifteve kur njeri prej qifteve arrine ti fitoj 5 poena , qifti pranues duhet ta ndryshoj rradhen e pranimit

2.13.7 Lojtari ose qifti I cili e fillon setin ne njeren ane te tavolines , ne setin vijues do te luaj ne anen tjeter . ndersa ne setin e fundit te mundshem , lojtaret ose qiftet do ti ndrrojne anet ne momentin kur njeri prej lojtarve apo qifti I fiton 5 poena.

2.14 CRREGULLIMI I RADHES TE SHERBIMI , PRANIMI I SHERBIMIT DHE ANA

2.14.1 Nese lojtari sherben apo pranon sherbimin jo ne perputhje me radhen e caktuar me pare , loja nderprehet nga ana e gjyqtarit posa te zbulohet gabimi dhe loja do te vazhdon ashtu qe te sherben dhe ti pranoj sherbimet lojtari qe duhet me sherby respektivisht lojtari qe duhet me pranu ,sipas radhes se percaktuar ne fillim te meqit ne rezultatin qe veq eshte arritur , ndersa te qiftet sipas rregulles se sherbimit te perzgjedhur nga ana e qiftit I cili ka fituar te drejten qe te sherbeje I pari ne setin te cilin eshte vrejtur gabimi

2.14.2 Nese lojtaret nuk e kan nderruar anen kur eshte dashte sipas rregullave , ateher loja duhet te nderprehet nga ana e gjyqtarit menjeher kur verehet se eshte bere gabimi , ashtu qe lojtaret duhet te vazhdojne lojen ne anet qe eshte dashte te luajne sipas radhes se percaktuar ne fillim te lojes dhe me rezultatin aktual te arritur deri ne ate moment .

2.14.3 Ne te gjitha rethanat kur verehen gabimet gjate lojes , rezultati I arritur deri ne ate moment nuk do te ndryshon .

2.15 SISTEMI EXPEDITIV (SISTEMI I PERSHPEJTUAR)

2.15.1 Perveq si eshte e sqaruar ne piken 2.15.2 , sistemi expeditiv aplikohet ne momentin kur te seti kalon minuta e 10 , ose ne qdo kohe kur e kerkojne vete lojtaret.

2.15.2 Sistemi expeditiv nuk aplikohet nese gjate 10 minutave te setit jan fituar minimum 18 poena nga te dy lojtaret

2.15.3 Nese topi eshte ne loje kur arrihet kufiri kohor dhe plotesohen kushtet per aplikimin e sistemit expeditiv , gjyqtari e nderpren lojen dhe e vazhdon me sherbimin e lojtarit I cili ka sherbyer ne rellin qe eshte nderprere loja , nese topi nuk ka qene ne loje kur eshte aplikuar sistemi expeditiv, atehere loja vazhdon me sherbimin e lojtarit I cili ne rellin e paraprak ka qene pranues.

2.15.4 Pastaj , secili lojtare do te sherbej nga nje sherbim duke u nderruar me radhe deri ne fund te setit,e nese lojtari apo qifti pranues qe jan duke I pranuar sherbimet ,arrijne ti kthejne 13 goditje te rregullta gjate rellit , pranuesi do te fitoj poenin .

2.15.5 Aplikimi I sistemit expeditiv nuk e ndryshon radhen e shebimit apo pranimit te sherbimit ne ndeshje siq edhe eshte I definuar ne 2.13.6

2.15.6 Kur sistemi expeditiv aplkohet njeher ne loje , ai do te vazhdon deri ne fund te ndeshjes

PERKTHEU:BASHKIM GASHI IU

3 RREGULLAT E GARAVE NDERKOMBETARE

3.1 FUSHA E LIGJEVE DHE RREGULLOREVE

3.1.1 TIPET E GARAVE

3.1.1.1 Gare nderkombetare eshte ajo gare ne te cilen perfshihen lojtare te me shume se nje Asociacioni

3.1.1.2 Ndeshje nderkombetare eshte ndeshja ne mes te dy reprezentacioneve qe I perfaqesojn Asociacionet .

3.1.1.3 Turne I hapur eshte turne I hapur per pjesmarrjen e lojtareve te te gjitha Asociacioneve .

3.1.1.4 Turne I kufizuar eshte ai turne qe eshte I kufizuar per grupe specifike te lojtareve., perveq grupmoshave.

3.1.1.4 Turne me ftesa , eshte turne I cili kufizohet ne lojtaret e Asociacioneve specifike , qe jan te ftuara individualisht .

3.1.2 ZBATUESHMERIA

3.1.2.1 Perveq siq parashikohet ne 3.1.2.2 , Ligjet (Kapitulli 2) duhet te aplikohen ne garat per titull Boteror , Continental .Olimpik dhe Paraolimpik, gjithashtu edhe ne turnet e hapura , perveq ne rastet kur Asociacionet pjesmarrese te atyre ndeshjeve nderkombetare jan pajtuar ndryshe

3.1.2.2 Bordi I drejtoreve ka fuqine qe ta autorizoj organizatorin e nje turneu te hapur ne miratimin e disa ndryshimeve experimentale te ligjit te specifikuara sipas Komitetit Exekutiv

3.1.2.3 Rregulloret e Garave Nderkombetare duhet te aplikohen ne:

3.1.2.3.1 Garat per titullin , Boteror , Olimpik dhe Paraolimpik , perveq nese ndryshe eshte autorizuar nga Bordi I Drejtoreve dhe me kohe te jan te njoftuara Asociacionet pjesmarrese .

3.1.2.3.2 Gara per titull Continental , perveq nese ndryshe eshte autorizuar nga Federata e duhur Continentale dhe me kohe jan te njofuara Asociacionet pjesmarrese .

3.1.2.3.3 Kampionate te hapura Nderkombetare (3.7.1.2), perveq nese ndryshe eshte autorizuar nga Komiteti Executiv dhe jan te njoftuar me kohe te gjithe pjesmarresit ne pajtim me 3.1.2.4

PERKTHEU:BASHKIM GASHI IU

3.1.2.3.4 Turne te hapura , perveq siq parashikohet ne 3.1.2.4

3.1.2.4 Kur nje turne nuk ka perputhje me ndonjeren nga keto rregulla ateher natyra dhe permbajtja e mosperputhjes duhet te specifikohen te formulari I paraqitjes :kompletimi dhe plotesimiI formularit te paraqitjes do te llogaritet si pajtueshmeri me kushtet e turneut duke I perfshire edhe ndryshimet e rregullave

3.2 PAISJET DHE KUSHTET PER LOJE

3.2 1 PAISJET E AUTORIZUARA DHE TE APROVUARA

3.2.1.1 Nuk eshte shume e rendesishme per punen e gjyqtarit (shiko ne Ittf handbook)

3.2.1.2 Nuk eshte shume e rendesishme per punen e gjyqtarit (shiko ne Ittf handbook)

3.2.1.3 Materiali mbulues (goma) e reketit qe perdoret per goditjen e topit duhet me qene e autorizuar per momentin nga ITTF , dhe duet te jete e ngjitur per drrase ashtu qe logo , numri (nese ka) I ITTF ,furnizuesi dhe brendi I saj te jene te dukshme afer dorezes .Lista e gomave te autorizuara dhe te aprovuara mirembahet nga Zyra e ITTF dhe keto detaje gjenden ne sajtin e ITTF

3.2.1.4 Kembet e tavolines duhet te jene se paku 40 cm nga vija fundore per lojtaret ne karroca

3.2.2 FANELAT PER LOJE

3.2.2.1 Fanelat e lojes perbehen nga nderresat me menge te shkurtra ose pa menge dhe pantallonave te shkurtra(shorce) dhe fundit (te femrat), ose garderobes sportive nje pjeseshe ,qorapave dhe patikave.Te gjitha pjeset tjera, duke perfshire nje pjese ose komplet trenerkat, nuk mund te vishen gjate lojes, pervec ne rastet kur kete e miraton gjyqtari kryesor.

3.2.2.2 Ngjyra kryesore e nderresave, fundit ose pantallonave te shkurter(shorceve), pervec pjeses se fundit te mengeve, duhet te jete qarte e dallueshme nga ngjyra e topit.

3.2.2.3 Veshja mundet qe ne pjesen e prapme te kete numra ose shkronja ashtu qe te identifikohet lojtari, federata ose klubi I tij, ne ndeshjet ndermjet klubeve, klubi mund te permbaje reklama ne perputhje me verejtjet si ne 3.2.5.9:nese pjesa e prapme e fanelles se lojtarit permban emrin, ai duhet te jete I vendosur poshte jakes se tij.

3.2.2.4 Te gjithe numrat te cilet kerkohen nga ana e organizatorit per identifikimin e lojtareve, duhet te kene perparesi ne lidhje me reklamen ne mesin e pjeses se prapme te fanelles:ashtu qe numrat mos te zene hapsire jo me te madhe se 600cm2.

3.2.2.5 Te gjitha shenjat ne pjesen e perparme,si dhe gjerat sikurse jane stolite e ndryshme qe I bart lojtari nuk duhet te verehen ose te reflektojne, ne menyre qe t'ia veshtiresojne pamjen kundershtarit.

3.2.2.6 Veshja nuk guxon te permbaje dizajn ose tekste fyese te cilat e demtojne reputacionin e lojes.

3.2.2.7 Lojtaret e ekipit te cilet luajne ne ndeshje ekipore, si dhe lojtaret e asociacionit te njejte qe e perbejne qiftin ne garat boterore, olimpike dhe paraolimpike, duhet te jene te veshur ne menyre uniforme, me disa perjashtime te mundshme si psh. qorapet,patikat,numri ,madhesia,ngjyra dhe dizajni I reklames ne veshje.

3.2.2.8 Lojtaret e ekipeve kundershtare duhet te veshin fanela te cilet jane mjaftueshem te ndryshme , ne menyre qe shikuesit t'I dallojne qarte gjate lojes.

3.2.2.9 Kur lojtaret e dy ekipeve te ndryshme I kane fanelat e njejta dhe nuk mund te mirren vesh se cili do ta nderroje nderresin, vendimi merret me short nga ana e gjyqtarit.

3.2.2.10 Lojtaret te cilet garojne ne garat boterore,olimpike dhe paraolimpike duhet te veshin nderresat dhe te shkurterat ose fundat te cilat jane te miratuara nga federate e tyre.

3.2.3 KUSHTET PER LOJE

3.2.3.1 Hapsira per loje duhet te jete kenddrejte, jo me pak se 14 metra e gjate, 7 metra e gjere dhe 5 metra e larte, ndersa 4 kendet e saj munden te jene te kufizuara me rrethoja jo me te gjate se 1.5 metra: per garat e lojtareve me karroce, hapsira per loje mund te reduktohet por jo me pak se 8 metra e gjate dhe 6 metra e gjere:per garat e veteraneve,hapsira e lojes mund te reduktohet por jo me pak se 10 metra e gjate dhe 5 metra e gjere.

3.2.3.2 Pajisjet te cilat llogariten si pjese e qdo hapsire per loje jane: tavolina e cila perfshin edhe rrjeten, numrat e shtypur te cilet e iddentifikojne tavolinen, dyshemeja, tavolina dhe karriga e gjyqtarit, numratorja, kutiat per peshqire dhe per topa, rrethojat, tavolinat ne rrethoja, te cilat tregojne emrin e lojtarit ose asociacionit, si dhe disa pajisje te vogla qe vendosen per mos pengimin e lojes.

3.2.3.3 Hapsira e lojes duhet te jete e rregulluar me rrethoja te cilat jane 75 cm te larta, te cilat duhet te jene te errata dhe te cilat e ndajne hapsiren per loje prej hapsirave tjera per loje dhe shikuesve.

3.2.3.4 Ne garat boterore,olimpike dhe paraolimpike,intensiteti i ndriqimit te matur ne lartesine e siperfaqes se lojes duhet te jete se paku 1000 luks, dhe ate ne gjithe siperfaqen e lojes, ndersa se paku 500 luks ne pjeset e tjera te hapsires se lojes; ne garat tjera intensiteti I ndriqimit duhet te jete se paku 600 luks ne gjithe siperfaqen e lojes (tavolina) dhe se paku 400 luks ne pjeset e hapsires se lojes.

3.2.3.5 Kur loja zhvillohet ne disa tavolina, niveli I ndriqimit duhet te jete I njejte edhe per te gjitha ato, ndersa niveli I ndriqimit ne prapavijen e palestres nuk duhet te jete me I madh se niveli me I vogel I ndriqimit ne hapsiren e lojes.

3.2.3.6 Burimi I ndriqimit nuk mund te jete me pak se 5 m I larte mbi dysheme.

3.2.3.7 Prapavija duhet te jete ne pergjithesi e erret dhe nuk duhet te kete burime te forta te drites ose drites se dites qe mund te vie nga dritaret e pa mbuluara ose hapjeve tjera.

3.2.3.8 Dyshemeja nuk mund te jete e ngjyrosur me ngjyre te ndritshme, qe te reflektoje shume ndriqim ose te jete e rreshqitshme; dyshemeja mud te jete e forte te garat e personave me karroce.

3.2.3.8.1 Ne garat boterore, olimpike dhe paraolimpike dyshemeja duhet te jete nga druri ose mund te jete ndonje lloj I materialit sintetik qe eshte miratuar nga ITTF, me te cilin mund te mbulohet dyshemeja.

3.2.3.9 Pajisjet teknike ne rrjete duhet te konsiderohen si pjese te saj.

3.2.4 KONTROLLIMI I REKETIT

3.2.4.1 Eshte pergjegjesi e secilit lojtare qe gomat ne reket te jene te ngjitura me ngjites qe nuk permban substanca te demshme .

3.2.4.2 Qendra per kontrollin e reketave do te organizohet ne te gjitha kampionatet boterore te ITTF .lojrat Olimpike dhe Paraolimpike si dhe ne nje numer te caktuar te kampionateve boterore te ITTF per junior , e gjithashtu mund te organizohen edhe ne garat Kontinentale dhe Regjionale .

3.2.4.2.1 Qendra per kontrollin e reketave do ti testoj reketat , sipas rregullave dhe procedurave te caktuara nga ana Komitetit Executiv sipas udhezimeve te Komitetit te paisjeve dhe Komitetit te gjyqtareve dhe arbitrave (referee).dhe te vertetojne se reketat I pergjigjen te gjitha standardeve te ITTF , duke perfshire por pa u kufizuar ne , trashesine e materialit mbulues te reketit ,rrafshtesine e saj si dhe prezencen e materieve te demshme ne reket .

3.2.4.2.2 Kontrolli I reketit te dyshimte do te behet pas ndeshjes , veten nese lojtari nuk e ka sjell reketin per kontroll para ndeshjes.

3.2.4.2.3 Reketat te cilet deshtojne gjate kontrolles se reketit para ndeshjes nuk mund te perdoren, por mund te zavendesohen me reketin tjeter I cili duhet te kontrollohet shpejt nese premton koha , e nese jo ,ateher ai do te testohet pas ndeshjes .Ne rast se reketi pas ndeshjes deshton ne kontroll , ateher ky lojtar qe I ka shkel rregullat , do ti nenshtrohet denimit .

3.2.4.2.4 Te gjithe lojtaret kan te drejte qe ne menyre vullnetare , pa u denuar , ti japin reketat per kontroll para ndeshjes .

3.2.4.3 Pas 4 mangesive te grumbulluara te cilido lloj gjate kontrollit te reketit ne periudhen 4 vjeqare , lojtari mund te marr pjese deri ne fund te asaj gare , por pas saj Komiteti Executiv do ta suspendoj per 12 muaj ate lojtar .

3.2.4.3.1 ITTF me shkrim do ta informoj lojtarin e suspenduar per suspendimin .

3,2,4,3,2 Lojtari I suspenduar ka te drejte ankese ne Gjyqin e Arbitrazhit Sportiv ne afat prej 21 dite nga pranimi I letres per suspendim .Nese behet ankesa .suspendimi I lojtarit mbetet ne fuqi .

3.2.4.4 ITTF do te mbaj shenime per te gjitha shkeljet qe behen gjate kotrollit te reketave , e qe ka hyre ne fuqi nga 01 shtator 2010 .

3.2.4.5 Per ngjitjen e materialeve ne reketa duhet te parashihen ambiente te ajrosura mire .ndersa ngjitesit e lengshem nuk guxojn te perdoren askund ne palester .Me (palester) nenkuptohet pjesa e nderteses e cila perdoret per pingpong dhe aktivitetet qe jan te lidhura me te , objekti dhe hapsira publike .

3.2.5 REKLAMAT DHE ETIKETAT REKLAMUESE

3.2.5.1 Brenda hapesires se lojes mesazhet reklamuese mund te gjenden vetem ne paisjet dhe aksesoret e cekura si ne piken 3.2.3.2 , ose ne veshjet e lojtareve dhe gjyqtareve dhe nuk mund te kete pano shtese .

PERKTHEU:BASHKIM GASHI IU

3.2.5.1.1 Mesazhet reklamuese ose etiketat ne dhe afer hapesires se lojes , ne veshjet e lojes ose ne numra si dhe ne veshjet e gjyqtareve , nuk duhet te kene lidhje me produktet e duhanit , pijeve alkoholike , narkotikeve ose produkteve jo te lejuara si dhe nuk duhet me pas mesazhe te diskriminit racor, gjinor dhe fetar , e gjithashtu te ndonje pamundesie fizike apo formave tjera kufizuese

3.2.5.2 Ne lojrat olimpike dhe paraolimpike mesazhet reklamuese ne paisjet per loje ,veshjet per loje dhe ne uniforma te gjyqtareve duhet jene ne perputhje me rregulloret e Komitetit Olimpik Nderkombetar dhe Komitetit Paraolimpik Nderkombetar .

3.2.5.3 Perveq dritave LED (diodave me emission te ulet) dhe te mesazheve me kete lloj permbajtje reklamuese ne anet e rrethojave te hapesires se lojes , ngjyrat e ndritshme , fluorosente dhe iluminuese nuk mund te perdoren askund ne hapesiren e lojes dhe ngjyra baze e rrethojave duhet te mbetet e mbyllte .

3.2.5.3.1 Mesazhet reklamuese ne rrethoja nuk guxojn te nderrohen nga ngjyra e mbyllte ne te ndritshme dhe anasjelltas gjate kohes kur zhvillohet ndeshja.

3.2.5.3.2 LED dhe permbajtjet e njejta reklamuese ne rrethoja nuk munden me qene shume te shendriteshme qe mos ti pengojne lojtaret gjate kohes se lojes dhe nuk duhet te nderrohen kur topi eshte ne loje .

3.2.5.3.3 LED dhe permajtjet e njejta reklamuese nuk mund te perdoren pa miratimin paraprak te ITTF .

3.2.5.4 Mbishkrimet apo etiketat ne pjesen e mbrendshme te rrethojave duhet te jene me ngjyra qarte te ndryshme nga ngjyra e topit me te cilin luhet , nuk duhet te permbajne me shume se dy ngjyra dhe lartesia nuk guxon me kalu mbi 40cm .

3.2.5.5 Ne hapesiren e lojes munden me qene deri ne 4 mesazhe relamuese , dhe ato :

3.2.5.5.1 munden me qene nga nje ne secilen ane , secila me siperfaqe deri 5m2 dhe ne secilen ane te tavolines secila me siperfaqe deri ne 2,5m2:

3.2.5.5.2 nuk munden me qene me larg se 1m nga rrethoja , ndersa ne fund nuk mund te jene me larg se 2 m nga rrethojat .

3.2.5.5.3 duhet te jene njengjyreshe dhe ndryshe nga ngjyra e topit me te cilin luhet , perveq ngjyrave tjera per te ciliat duhet te kete pajtim paraprak me ITTF .

3.2.5.5.4 nuk duhet te ndikojne ndjeshem ne ferkim ne siperfaqen e shtreses se dyshemese.

3.2.5.5.5 duhet te perbehen vetem nga : simboli (logo) , fjalet ose fotografite dhe nuk do te kene kurrfar prapavije .

3.2.5.6 Mesazhet reklamuese ne tabele duhet te jene ne perputhje me kerkesat si ne vijim :

3.2.5.6.1 Permbi secilen gjysme te tavolines , si dhe ane te tabeles , mundet me qene nga nje mesazh I perkohshem reklamues I emrit ose logos se prodhuesit apo furnizuesit.

3.2.5.6.2 Mund te kete 1 mesazh reklamues te perkohshem e cila mund te jete logo ose emri I prodhuesit apo furnizuesit ne secilen gjysme te seciles ane te tabeles ,permbi dhe ne qdo fund.

3.2.5.6.3 Qdo mesazh reklamues I perkohshem apo I perhershem , mundet me qene e gjatesise deri ne 60 cm.

3.2.5.6.4 Mesazhet reklamuese te perkohshme duhet me qene qarte te ndara prej qfardo mesazheve reklamuese te perhershme .

3.2.5.6.5 Mesazhet reklamuese nuk guxojn ti takojne ndonje furnizuesi tjeter te paisjeve te pingpongut .

3.2.5.6.6 Nuk guxon qe mesazhi reklamues , emri I tavolines , emertimi ose logo e prodhuesit apo furnizuesit te tabelave te vendoset ne konstruksionin e tabeles , perveq nese furnizuesi apo prodhuesi eshte sponsor kryesor I asaj gare.

3.2.5.7 Ne secilen ane te rrjetes munden me qene dy mesazhe reklamuese te cilat duhet te jene qartesisht tjeter ngjyre nga ngjyra e topit ne loje dhe nuk mund te jene me afer se 3cm nga shiriti pergjate majes se rrjetes ;mesazhet reklamuese qe gjenden mbrenda pjeses se rrjetes (shtrirjes vertikale te vijave anesore) nuk guxojne ta pengojne shikimin anepertej rrjetes .

3.2.5.8 Mesazhet reklamuese ne tavolinat e gjyqtareve apo ne ndonje inventar tjeter brenda fushes se lojes munden me pas siperfaqen e pergjithshme deri ne 750 cm2 ne secilen ane .

3.2.5.9 Mesazhet reklamuese ne veshjet e lojtareve jan te kufizuara ne;

3.2.5.9.1 Shenja mbrojtese e prodhuesit , logo ose emri ,me siperfaqe deri ne 24 cm2.

3.2.5.9.2 Jo me shume se 6 mesazhe reklamuese qartazi te ndara ,ne anen e perparme anash dhe ne menget e faneles te perfshira ne siperfaqen e pergjithshme deri 600 cm2 , dhe jo me shume se 4 mesazhe reklamuese ne anen e perparme.

3.2.5.9.3 Jo me shume se 2 mesazhe reklamuese me siperfaqe te pergjithshme deri ne 400 cm2 ne pjesen e mbrapme te faneles .

3.2.5.9.4 Jo me shume se 2 mesazhe reklamuese te siperfaqes se pergjithshme deri ne 120 cm2 vetem ne pjesen e perparme dhe anash te shorcet apo fundi.

3.2.5.10 Mesazhet reklamuese munden me qene te siperfaqes se pergjithshme deri n 100 cm2.

3.2.5.11 Mesazhet reklamuese ne uniformat e gjyqtareve munden me qene me siperfaqe deri ne 40 cm2.

3.2.6 KONTROLLA DOPING

3.2.6.1 Te gjithe lojtaret qe marrin pjese ne garat nderkombetare,duke I perfshire edhe garat e junioreve do te jene te nenshtruar nga doping kontrolli I ITTF, federates se tyre nacionale si dhe cilesdo organizate anti-doping qe eshte pergjegjese per kontrollin neper garat ne te cilat ata marrin pjese.

3.3 PERSONAT ZYRTARE

3.3.1 GJYQTARI KRYESORE (REFEREE)

3.3.1.1 Per cdo gare duhet te caktohet gjyqtari kryesor, dhe per emrin e tij dhe vendin ku gjendet duhet te jene te njoftuar pjesemarresit, dhe kur eshte e nevojshme edhe kapitenet e ekipeve.

3.3.1.2 Gjyqtari kryesor eshte pergjegjes per:

3.3.1.2.1 terheqjen e shortit

3.3.1.2.2 orarin e garave per kohen e sakte dhe ne cilat tavolina

3.3.1.2.3 caktimin e gjyqtareve

3.3.1.2.4 mbajtjen e "briefing-ut" per gjyqtare para gares

3.3.1.2.5 kontrollimin e te drejtes se paraqitjes se lojtarit

3.3.1.2.6 vendimin se a mundet te nderpritet loja per arsye te ndonje pengese te papritur

3.3.1.2.7 vendimin se a munden lojtaret te largohen nga hapesira per loje gjate kohes se ndeshjes

3.3.1.2.8 vendimin se a mund te vazhdohet me shume koha e caktuar per nxemje

3.3.1.2.9 vendimin se a mund te bartin lojtaret trenerka gjate kohes se lojes

3.3.1.2.10 vendimin ne te gjitha ceshtjet e interpretimit te rregullave, duke perfshire edhe korrektesine e veshjeve, pajisjeve te lojes si dhe kushteve te lojes.

3.3.1.2.11 vendimin se a munden dhe ku te nxehen lojtaret gjate kohes se nderprerjes se papritur.

3.3.1.2.12 aplikimit te masave disiplinore per shkak te sjelljeve te pahijshme dhe thyerjeve tjera te rregullave.

3.3.1.3 Kur ne rast se, me pajtimin e kryesise se gares, cfaredo detyre e gjyqtarit kryesor kalon ten je person tjeter, per pergjegjesite si dhe per vendin ku gjenden ata persona duhet te njoftohen te gjithe pjesemarresit dhe kur eshte e nevojshme edhe kapitenet e ekipeve.

3.3.1.4 Gjyqtari kryesor ose zevendesi ne rast se ai mungon, duhet me qene present gjate gjithe kohes se gares.

3.3.1.5 Kur gjyqtari kryesor mendon se eshte e nevojshme, mundet ne cdo kohe ta nderroje gjyqtarin, ndihmesin e gjyqtarit ose numeruesin e goditjeve, mirepo nuk mund ta ndryshoje vendimin e marre tashme te gjyqtarit apo ndihmes-gjyqtarit qe veq eshte marre.

3.3.1.6 Lojtaret do te jene nen pergjegjesine e gjyqtarit kryesor prej momentit te ardhjes dhe shkuarjes nga salla ku zhvillohet gara.

3.3.2 GJYQTARI, NDIHMES-GJYQTARI DHE NUMERUESI I GODITJEVE

3.3.2.1 Per cdo ndeshje caktohet gjyqtari dhe ndihmes-gjyqtari

3.3.2.2 Gjyqtari ulet ose qendron ne drejtim te rrjetes, ndersa ndihmes-gjyqtari ulet perballe tij, ne anen tjeter te tabeles.

3.3.2.3 Gjyqtari eshte pergjegjes per:

3.3.2.3.1 testimin e pershtatshmerise se pajisjeve dhe kushteve per loje dhe njoftimin e gjyqtarit kryesor per cdo parregullesi

3.3.2.3.2 qe rastesisht ta perzgjedhe topin sic eshte e parapare ne 3.4.2.1.1 dhe 3.4.2.1.2.

3.3.2.3.3 aplikimin e shortit per zgjedhjen e sherbimit, pranimit dhe anes

3.3.2.3.4 vendimin nese kerkesat per rregullin e sherbimit mund te lehtesohn per shkak te paaftesive fizike.

3.3.2.3.5 kontrollimin e rradhes se sherbimit,pranimit dhe anes si dhe permirsimit te cdo gabimi.

3.3.2.3.6 vendimin per cdo relly, se a do te llogaritet pike apo perseritje (let).

3.3.2.3.7 paraqitjes se rezultateve sipas procedures se parapare

3.3.2.3.8 aplikimin e sistemit ekspeditiv ne kohen e duhur

3.3.2.3.9 mbajtjen e lojes ne vazhdimesi

3.3.2.3.10 reagimit per shkak te shkeljes se rregullave ne lidhje me keshillat dhe sjelljet

3.3.2.3.11 hedhja e shortit se cili lojtar, cift apo ekipe duhet t'I nderrojne fanellat e tyre, kur lojtaret kundershtare ose ekipet I kane te njejtat dhe duhet te vendoset se kush duhet t'I nderroje

3.3.2.3.12 te siguroje qe vetem personat e autorizuar te jene ne fushen e lojes

3.3.2.4 GJyqtari ndihmes do te:

3.3.2.4.1 do te vendose nese topi e ka preke skajin e siperfaqes se lojes qe eshte me afer tij

3.3.2.4.2 do ta njoftoje gjyqtarin per thyerjen e rregullave ne lidhje me keshillat dhe sjelljet

3.3.2.5 Gjyqtari dhe ndihmes-gjyqtari mund te:

3.3.2.5.1 vendosin se sherbimi I lojtarit ka qene I parregullt

3.3.2.5.2 vendosin se topi te sherbimi vec I kryer me rregull, ka preke komplet rrjeten me rastin e kalimit mbi ose rreth saj

3.3.2.5.3 vendosin qe lojtari e ka penguar rrugen e topit

3.3.2.5.4 vendosin qe kushtet per loje jane shkelur ashtuqe kane ndikuar ne rezultatin e lojes

3.3.2.5.5 matjen e kohes se nxemjes, lojes dhe nderprerjeve

3.3.2.6 Gjyqtari ndihmes ose personi zyrtar I caktuar, mund t'I numerojne goditjet e pritesit (lojtarit ose ciftit) kur eshte aplikuar sistemi ekspeditiv.

3.3.2.7 Vendimin te cilin e ka marre gjyqtari ndihmes sipas pikes 3.3.2.5 nuk mund ta anuloje gjyqtari.

3.3.2.8 Lojtaret do te jene nen pergjegjesine e gjyqtarit prej momentit te ardhjes dhe deri ne momentin e ndarjes nga hapesira e lojes.

3.3.3 ANKESAT

PERKTHEU:BASHKIM GASHI IU

3.3.3.1 Asnje marreveshje ndermjet lojtareve ne garat individuale apo marreveshje e kapiteneve te ekipeve ne garat ekipore nuk mund te ndryshoje vendimin ne lidhje me faktet per te cilat eshte pergjegjes personi zyrtar, pyetjet ne lidhje me interpretimin e rregullave per te cilat eshte pergjegjes gjyqtari kryesor dhe gjithashtu jo edhe per ceshtjet tjera te lidhura me turneun ose udheheqjen e gares nga ana e pergjegjesve te gares.

3.3.3.2 Nuk mund te behet ankese te gjyqtari kryesor kunder vendimit lidhur me faktin per te cilin eshte pergjegjes personi zyrtar dhe as tek udheheqesia e gares ne lidhje me interpretimin rregullaveper te cilat eshte pergjegjes gjyqtari kryesor.

3.3.3.3 Mund te behet ankese tek gjyqtari kryesor kunder vendimit te personit zyrtar ne lidhje me interpretimin e rregullave, dhe atehere vendimi I gjyqtarit kryesor do te jete vendimtar.

3.3.3.4 Mund te behet ankese te udheheqesia e gares kunder vendimit te gjyqtarit kryesor ne lidhje me ceshtjen e turneut ose udheheqjen e ndeshjes, e cila nuk eshte e rregulluar me rregulla, e atehere vendimi I udheheqesise se gares do te jete perfundimtar.

3.3.3.5 Ne garat individuale ankesen mund ta beje vetem lojtari I cili merr pjese ne ndeshjen me te cilen ka ardhe deri te mosmarreveshja, ndersa ne garat ekipore vetem kapiteni I ekipit e cila ka marre pjese ne ndeshje ne te cilen ka ardhe deri te mosmarreveshja.

3.3.3.5.1 Emri I kapitenit te ekipit (qe luan dhe qe nuk luan) duhet t'I behet me dije gjyqtarit perpara.

3.3.3.6 Ceshtja e interpretimit te rregullave, te cilat kane ardhe nga vendimi I gjyqtarit kryesor, ose ceshtjet te lidhura me turneun ose udheheqjen e ndeshjes te ardhura nga vendimi I udheheqesise se gares, mundet me I ngrite vetem lojtari ose kapiteni I ekipit dhe kane te drejte ne ankese, nepermjet federates ame te tyre per shqyrtim ne komitetin per rregulla te ITTF.

3.4 UDHEHEQJA ME LOJEN

3.4.1 Numerimi

3.4.1.1 Gjyqtari do ta kumtoje rezultatin menjehere pas daljes se topit nga loja pas perfundimit te poenit respektivisht kur kjo te jete e mundur.

3.4.1.1.1 Gjate kumtimit te rezultatit neper seta gjyqtari se pari thote numrin e poenave te fituar nga lojtari ose cifti qe do ta kene rradhen e sherbimit e pastaj numrin e poenave te lojtarit apo ciftit kundershtar qe do te pranojne.

3.4.1.1.2 Ne fillim te setit kur nderrohet sherbyesi, gjyqtari do te tregoje sherbyesin e ardhshem e mundet edhe pas kumtimit te rezultatit ta emeroje sherbyesin.

3.4.1.1.3 Ne fund te setit gjyqtari do te kumtoje numrin e poenave te lojtarit ose ciftit fitues dhe me pas poenat e fituar te lojtarit apo ciftit humbes dhe atehere mund te emeroje ekipin ose ciftin fitues.

3.4.1.2 Gjate kumtimit te rezultatit, gjyqtari mundet me I perdore edhe shenjat me dore qe t'I tregoje vendimet e tij.

3.4.1.2.1 Kur realizohet poeni, gjyqtari e ngrite doren ne anen ne te cilen eshte lojtari ose ekipi I cili e ka fituar poenin, ashtuqe pjesa e siperme e krahut eshte ne pozite horizontale, ndersa parakrahu eshte ne forme vertikale ne kendin prej 90 shkalleve me pellemben e dores te mbyllur.

3.4.1.2.2 Kur per cfaredo arsye, gjate lojes ka perseritje (let), gjyqtari mund t'a ngrise doren vertikalisht mbi koke dhe te tregoje se loja eshte nderprere.

3.4.1.3 Rezultati, e gjithashtu edhe ne sistemin ekspeditiv numri I goditjeve do te kumtohet ne gjuhen angleze ose ne cilendo gjuhe, te cilen e kuptojne lojtaret ose cifti si dhe gjyqtari.

3.4.1.4 Rezultati do te tregohet ne numratoret mekanike ose elektrike, ashtu qe te jete qarte e shikueshme per lojtaret dhe shikuesit.

3.4.1.5 Kur lojtari e ka verejtjen per ndonje sjellje te pahijshme, kartoni I verdhe duhet te vendoset ne ose afer treguesit te rezultatit.

3.4.2 PAJISJET

3.4.2.1 Lojtaret nuk do ta bejne perzgjedhjen e topit ne hapesiren e lojes.

3.4.2.1.1 Kur kjo te jete e mundur, lojtareve do t'u ofrohet mundesia per zgjedhjen e nje ose me shume topave para se te hyjne ne hapesiren e lojes, dhe loja do te luhet me topin te cilin e kan zgjedhur lojtaret.

3.4.2.1.2 Nese topi nuk eshte perzgjedhur para se lojtaret te hyjne ne hapesiren e lojes, ose lojtaret nuk mund te pajtohen ne lidhje me perzgjedhjen e topit, loja do te luhet me topin e perzgjedhur rastesisht nga kutia e topave te caktuar per gare nga gjyqtari.

3.4.2.1.3 Nese topi eshte demtuar gjate takimit, duhet te nderrohet me tjetrin top te perzgjedhur para takimit, e nese nuk ka te atille, me nje top te cilin gjyqtari e zgjedh rastesisht nga kutia e topave te caktuar per ndeshje.

3.4.2.2 Shtresa mbuluese e reketit duhet te perdoret ashtu sic eshte e miratuar nga ITTF pa kurrfare tretmani fizik,kimik te cilat I ndryshojne permbajtjen, ferkimin,pamjen,ngjyren,structuren,siperfaqen etj.:pa perdorur materie shtese.

3.4.2.3 Reketi duhet t'I kaloje suksesshem te gjitha parametrat e kontrolles se reketave.

3.4.2.4 Reketi nuk mund te nderrohet ne takimet individuale , pervec nese rastesisht eshte aq I demtuar sa me nuk mund te perdoret;nese kjo ndodhe, reketi I demtuar do te nderrohet menjehere me nje reket tjeter te cilen lojtari e ka sjelle ne hapesiren e lojes ose me reketin I cili I eshte dhene ne hapesiren e lojes.

3.4.2.5 Pervec nese gjyqtari nuk vendose ndryshe, lojtaret do t'I lene reketat e tyre ne tabele gjate kohes se nderprerjes;por nese reketi eshte I perforcuar per pellembe, gjyqtari do te lejoje lojtarin qe ta mbaje reketin me vete gjate nderprerjes.

3.4.3 NXEMJA (USHTRIMET)

3.4.3.1 Lojtareve iu eshte e lejuar nxemja ne tabelen e lojes deri ne 2 min paraprakisht para takimit, por jo edhe ne kohen gjate nderprerjeve normale;koha e lartepermendur e nxemjes mund te vazhdohet vetem me lejen e gjyqtarit kryesor (referee).

3.4.3.2 Gjate kohes se ndonje nderprerjeje te befasishme, gjyqtari kryesor mund t'iu lejoje lojtareve qe te nxehen ne cilendo tabele, duke perfshire edhe tabelen ne te cilen luhet.

3.4.3.3 Lojtareve do t'u jipet shanse e mjaftueshme qe ta provojne dhe te njoftohen me pajisjen qe do ta perdorin, pork jo nuk iu jep te drejte automatike qe te luajne me shume se disa goditje para se te vazhdoje loja pas nderrimit te topit ose reketit te demtuar.

3.4.4 NDERPRERJET E LOJES

3.4.4.1 Loja duhet te jete e panderprere gjate gjithe takimit individual pervec kur secilit prej lojtareve iu lejohet te kene:

3.4.4.1.1 nderprerje deri ne 1 min ne mes te seteve te njepasnjeshme ne takimet individuale

3.4.4.1.2 nderprerje te shkurta per fshirje pas cdo 6 poenave nga fillimi I secilit set, si dhe gjate kohes se nderrimit te aneve ne setin e fundit te mundshem te takimit individual

3.4.4.2 Lojtari ose cifti ka te drejte per 1 pushim (time out) deri ne 1 min gjate kohes se takimit individual.

3.4.4.2.1 Gjate gares individuale kerkesen per time out mund ta beje lojari,cifti ose keshilluesi I caktuar; ne garat ekipore kerkesen mund ta beje lojtari, cifti ose kapiteni I ekipit.

3.4.4.2.2 Nese lojtari apo cifti dhe keshilluesi apo kapiteni nuk pajtohen se eshte kerkuar time out, vendimin perfundimtar do ta merr lojtari ose cifti ne garen individuale, respektivisht kapiteni ne garen ekipore.

3.4.4.2.3 Kerkesa per time out mund te kerkohet vetem ne mes te poenave gjate setit dhe kerkohet ashtu qe kerkuesi e bene shenjen e formes se shkronjes T me ndihmen e duarve.

3.4.4.2.4 Kur pranohet kerkesa e rregullt per time out, gjyqtari do ta nderpreje lojen dhe do ta tregoje kartonin e bardhe me doren e cila eshte ne anen e lojtarit apo ciftit qe ka kerkuar time out, kartoni I bardhe ose ndonje marker I pershtatur do te vendoset ne anen e lojtarit apo ciftit.

3.4.4.2.5 Kartoni I bardhe ose markeri do te largohen dhe loja do te vazhdoje kur lojtari ose cifti I cili e ka kerkuar time out-in eshte I gatshem per vazhdim ose pasi ka kaluar 1 min, varesisht cila eshte me perpara.

3.4.4.2.6 Nese kerkesa e rregullt per time out eshte e pranuar ne te njejten kohe nga ose ne emer to dy lojtareve ose ciftit, loja do te vazhdoje kur te dy lojtaret ose cifti te jene gati per vazhdimin ose kur kalon 1 min, varesisht cila eshte me perpara dhe asnjeri lojtar apo cift nuk do te kete me te drejte ne time out gjate kohes se asaj ndeshjeje individuale.

3.4.4.3 Nuk do te kete nderprerje ne mes te takimeve te njepasnjeshme ne ndeshjen ekipore pervec kur lojtari I cili duhet te luaje ne takime te njepasnjeshme mund te kerkoje nderprerje deri ne 5 min ne mes te atyre takimeve.

3.4.4.4 Gjyqtari kryesor mund te lejoje nderprerje te lojes per nje kohe me te shkurte te mundshme, por ne asnje rast me gjate se 10 min, ne rast se lojtari perkohesisht eshte lenduar, me kusht qe sipas mendimit te gjyqtarit kryesor kjo nuk e demton lojtarin ose ciftin kundershtar.

3.4.4.5 Nderprerja nuk do te lejohet ne rast se paaftesia per loje ka ekzistuar ose ka mundur te pritet ne fillim te lojes, respektivisht nese ka ardhur si rezultat I ngarkesave normale te lojes; paaftesia si psh mpirja ose lodhja e shkaktuar nga qendrimi ose menyra e lojes se lojtarit nuk e arsyeton nderprerjen e lojes, nderprerja mund te lejohet vetem per paaftesite e shkaktuara te rastet aksidentale sic eshte rasti tek rrezimi.

3.4.4.6 Nese dikush ne hapesiren e lojes gjakoset, loja do te nderprehet automatikisht dhe nuk do te vazhdoje derisa personit te lenduar t'I ofrohet ndihma mjekesore si dhe te gjitha gjurmet e gjakut te jene te pastruara nga hapesira e lojes.

3.4.4.7 Lojtari do te qendroje ne ose afer hapesires se lojes gjate gjithe kohes se ndeshjes individuale, pervec me lejen e gjyqtarit kryesor; gjate kohes se nderprerjeve te seteve dhe time out-it, lojtari duhet te qendroje ne hapesiren deri ne 3 m nga hapesira e lojes nen mbikqyrjen e gjyqtarit.

3.5 DICIPLINA

3.5.1 Keshillat

3.5.1.1 Ne garat ekipore, lojtaret mund te pranojne keshilla nga cdokush qe eshte I autorizuar te jete ne hapesiren e lojes.

3.5.1.2 Ne garat individuale, lojtari apo cifti mund te pranojne keshilla vetem nga nje person I caktuar me pare te gjyqtari, pervec ne rastet kur lojtaret ne cift jane nga asociacione te ndryshme, ku secili mund ta caktoje nga nje keshilltare, por duke pasur parasysh pikat 3.5.1 dhe 3.5.2, ata dy keshilltare do te trajtohen si nje; nese personi I paautorizuar jep keshilla, gjyqtari do t'I jep karton te kuq dhe do ta largoje nga hapesira e lojes.

3.5.1.3 Lojtaret mund te pranojne keshilla gjate gjithe kohes, pervec ne kohen e lojes me kush qe vazhdueshmeria e lojes nuk eshte e demtuar.(3.4.4.1):Nese cilido person I autorizuar jep keshilla ne ndonje kohe tjeter, gjyqtari do t'I tregoje kartonin e verdhe dhe do ta paralajmeroje qe cdo veprim tjeter I tille do te pasoje me largimin nga hapesira e lojes.

3.5.1.4 Pasiqe veq eshte dhene paralajmerimi (kartoni I verdhe) dhe po ne te njejtin takim ekipor ose takim individual dikush tjeter jep keshilla ilegalisht, gjyqtari do t'I tregoje kartonin e kuq dhe do ta largoje nga hapesira e lojes, pa marre parasysh a ka qene ai personi I cili me heret eshte paralajmeruar (kartoni I verdhe).

3.5.1.5 Ne ndeshjen ekipore, keshilltari I larguar nuk k ate drejte te kthehet,pervec kur duhet te luaje dhe ate nuk mund ta zevendesoje keshilltari tjeter deri ne fund te takimit ekipor, ne takimet individuale nuk ka te drejte te kthehet deri ne fund te takimit.

3.5.1.6 Nese keshilltari I larguar refuzon ta leshoje hapesiren, ose kthehet para kohe, gjyqtari do ta nderpreje lojen dhe do ta lajmeroje gjyqtarin kryesor.

3.5.1.7 Keto rregulla do te zbatohen vetem ne keshillimet per loje dhe nuk do ta ndalojne lojtarin ose kapitenin per te drejten e parashtrimit te ankeses, si dhe nuk do ta ndalojne lojtarin qe te keshillohet me perfaqesuesin e asociacionit te vet ose perkthyesin per sqarimin e vendimit te gjyqtarit.

3.5.2 Sjellja e pahijshme

3.5.2.1 Lojtaret, trajneret ose keshilltaret e tjere duhet te permbahen nga sjelljet te cilat mund te ndikojne negativisht te lojtari, t'I ofendojne shikuesit ose ta demtojne reputacionin e lojes, si psh perdorimi I fjaleve fyese (te pista), thyerja e topit me qellim ose nxjerrjen e topit jashte hapesires se lojes, goditja e tabeles ose rrethojave dhe mosrespektimi I personave zyrtar.

3.5.2.2 Nese ne cilindo moment, trajneri ose keshilltari I dyte bejne shkelje serioze, gjyqtari do ta nderpreje lojen dhe menjehere do ta lajmeroje gjyqtarin kryesor;per shkelje me te vogla, gjyqtari mund qe per fillim t'I tregoje kartonin e verdhe dhe te paralajmeroje shkelesin qe cdo perseritje do t'I nenshtrohet denimit.

3.5.2.3 Pervec sic eshte parapare ne 3.5.2.2 dhe 3.5.2.5, nese lojtari I cili ka qene I paralajmeruar ben shkeljen e dyte ne ndeshjen e njejte individuale apo ekipore, gjyqtari do t'I jape nje poen kundershtarit te tij, ndersa per shkeljen ne vazhdim dy poena, gjithmone duke treguar kartonin e verdhe dhe te kuq bashke.

3.5.2.4 Nese lojtari, kunder te cilit veq jane dhene tre poena denim ne ndeshjen e njejte individuale apo ekipore, dhe ai vazhdon te sillet ne menyre te pahijshme, gjyqtari do ta nderpreje lojen dhe menjehere do ta lajmeroje gjyqtarin kryesor.

3.5.2.5 Nese lojtari gjate kohes se takimit individual e nderron reketin I cili nuk ka qene I demtuar, gjyqtari do ta nderpreje lojen dhe do ta lajmeroje gjyqtarin kryesor.

3.5.2.6 Verejtja ose denimi I marrur nga cilido lojtar ne cift, do t'I perket ciftit, por jo edhe lojtarit I cili nuk ka bere shkelje ne takimin individual te atij takimi ekipor; ne fillim te takimit te lojes se cifteve, cifti do te konsiderohet se ka marre verejtjen me te larte ose denimin te cilin e ka marre cilido nga lojtaret ne ndeshjen ekipore.

3.5.2.7 Pervec sic eshte parapare ne 3.5.2.2, nese trajneri apo keshilltari tjeter I cili vec eshte I paralajmeruar, e shkakton edhe shkeljen e ardhshme ne ndeshjen individuale apo ekipore, gjyqtari do t'I tregoje kartonin e kuq dhe do ta largoje nga hapesira e lojes deri ne fund te ndeshjes ekipore, ndersa ne ndeshjet individuale deri ne fund te asaj ndeshjeje.

3.5.2.8 Gjyqtari kryesor ka te drejte ta diskualifikoje lojtarin nga ndeshja, kategoria (disiplina) ose nga e gjithe gara, per sjellje serioze josportive ose sjellje agresive, pa marre parasysh a eshte e lajmeruar kjo nga gjyqtari; ne kete rast do ta tregoje kartonin e kuq.Per ndonje shkelje me pak serioze e cila nuk kerkon diskualifikim, gjyqtari kryesor mundet qe kete shkelje ta paraqese ne komisionin disiplinor (3.5.2.13).

3.5.2.9 Nese lojtari eshte I larguar prej dy takimeve ne ndeshjen ekipore ose individuale ai do te largohet ne menyre automatike nga ndeshja ekipore ose individuale.

3.5.2.10 Lojtari mund ta largoje deri ne fund te gares secilin I cili ka qene I larguar dy here nga hapesira e lojes per kohen e asaj gare.

3.5.2.11 Nese lojtari ka qene I diskualifikuar nga eventi ose gara per cfaredo arsye, ai do ta humbe titullin e fituar, medaljen, shperblimin ne te holla si dhe piket ne rangliste.

3.5.2.12 Rastet e sjelljeve te pahijshme serioze do t'I paraqiten asociacionit te shkelesit.

3.5.3 PREZANTIMI I MIRE

3.5.3.1 Lojtaret, trajneret dhe zyrtaret duhet te mbajne lart objektivin e prezantimit te mire te sportit dhe ta ruajne integritetin e tij duke u distancuar nga cdo tentim per influencim te elementeve te gares, ne nje menyre te kundert me etiken sportive.

3.5.3.1.1 Lojtaret duhet te bejne me te miren e tyre qe ta fitojne ndeshjen dhe nuk duhet te dorezohen, pervec ne raste te semundjeve ose lendimeve.

3.5.3.1.2 Lojtaret, trajneret dhe zyrtaret nuk duhet te marrin pjese ne asnje forme te perkrahjes se basteve ose bixhozit te lidhura me ndeshjet dhe garat e tyre.

3.5.3.2 Cdo lojtar I cili qellimisht nuk pershtatet me keto principe do te diciplinohet me humbjen totale ose te pjesshme te shperblimit ne para neper eventet shperblyese si dhe suspendimin nga eventet e ITTF.

Veretje;

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

bashkim.tt@gmail.com

25 Nentor 2019

Vushtrri,Kosove

PERKTHEU:BASHKIM GASHI IU

ITTF HANDBOOK 2019

PERKTHEU:BASHKIM GASHI IU