

OSA II
SEKTSIOON 2
SOOVITUSED TEHNILISTELE AMETNIKELE

1. SISSEJUHATUS

- 1.1 Soovitused tehnilistele ametnikele on välja antud BWF (*Badminton World Federation*) poolt sooviga standardiseerida kontrolli mängude üle kõigis maades vastavalt käesolevate Reeglitega.
- 1.2 Soovituste eesmärk on nõustada väljakukohtunike, kuidas kontrollida mängu kindlalt ja ausalt, tagades, et mängureeglitest on kinni peetud, olemata sealjuures üliagar. Need soovitused annavad juhiseid ka servikohtunikele ja joonekohtunikele, kuidas oma kohuseid täita.
- 1.3 Tehnilised ametnikud peavad meeles pidama, et mäng on mängijate jaoks..

2. AMETNIKUD JA NENDE OTSUSED

- 2.1 Väljakukohtunik allub peakohtunikule (Punkt 17.2) ja tegutseb vastavalt tema korraldustele. Peakohtuniku puudumisel väljakukohtunik tegutseb vastutava ametniku korralduste järgi.
- 2.2 Servikohtunik määratakse tavaliselt peakohtuniku poolt. Servikohtunik võib olla välja vahetatud peakohtuniku või väljakukohtuniku poolt nende omavahelise kokkuleppe alusel (Punkt 17.6.4).
- 2.3 Joonekohtuniku määratakse tavaliselt peakohtuniku poolt. Joonekohtunik võib olla välja vahetatud peakohtuniku või väljakukohtuniku poolt nende omavahelise kokkuleppe alusel (Punkt 17.6.4).
- 2.4 Ametniku otsus on kõikides tema pädevuses olevates punktides lõplik, välja arvatud juhul, kui väljakukohtunik kahtlusteta leiab, et joonekohtunik on teinud vale otsuse. Sellisel juhul võib ta selle otsuse ära muuta (Punkt 17.5). Kui väljakukohtunik leiab, et joonekohtunik tuleb välja vahetada, kutsub ta peakohtuniku (Punkt 17.6.4, Soovitus 2.3).
- 2.5 Kui mõni ametnikest ei suutnud fikseerida olukorda, siis vastava otsuse teeb väljakukohtunik. Kui ka tema ei saa teha otsust, hüüab ta välja „LET!“ (Punkt 17.6.6).
- 2.6 Väljakukohtunik vastutab väljakul ja selle lähiümbruses toimuva eest. Tema vastutus algab hetkest, mil ta väljakule saabub, ja lõpeb hetkel, mil ta seal lahkub (Punkt 17.2).

3. SOOVITUSED VÄLJALJAKUKOHTUNIKELE

- 3.1 Enne mängu peab väljakukohtunik:
 - 3.1.1 saama peakohtunikult mänguprotokolli;

- 3.1.2 kindlustama, et kasutusel olev punktilugemisseade on töökorras;
- 3.1.3 veenduma, et võrgupostid on paarismängu joontel (Punkt 1.5);
- 3.1.4 kontrollima võrgu kõrgust ja veenduma, et võrgu otste ja postide vahel ei oleks tühimikke;
- 3.1.5 veenduma, kas on olemas mõni erand sulgpalli kokkupuutel takistusega;
- 3.1.6 kindlustama, et servikohtunik ja joonekohtunikud teavad oma kohustusi ja et nad on õigesti paigutatud (Seksioonid 5 ja 6);
- 3.1.7 kindlustama, et oleks olemas küllaldane kogus testitud sulgpalle (Punkt 3) vajadusel mängusolevate asendamiseks, eesmärgiga vältida viivitusi mängus palli vahetusel; (tavaliselt delegerib väljakukohtunik kohustused, mis on kirjeldatud Soovituste Punktides 3.1.3, 3.1.4 ja 3.1.7, servikohtunikule, kui servikohtunik on määratud);
- 3.1.8 kontrollima, et mängijate riietus vastaks värvi, lõike, kirjete ja reklaami osas vastavatele Reeglitele ja kindlustama, et igasugune rikkumine oleks parandatud. Iga otsus riietuse mittevastavuse kohta Reeglitele (või kui see oli väga lähedal mittevastavusele) tehakse teatavaks peakohtunikule või vastavale ametnikule enne mängu või kui see on võimatu, siis vahetult peale mängu;
- 3.1.9 viima läbi ausa loosimise ja kindlustama, et loosi võitja ja loosi kaotaja teevad oma valikud korrekselt (Punkt 6). Samuti märkima üles väljakupoolte valikud;
- 3.1.10 paarismängude korral märkima üles serviga alustava ja selle servi vastuvõtva mängija nimed. Samasugused märkmed tuleb teha iga geimi alguses. (See võimaldab igal mänguhetkel kontrollida, kas mängijad on õigetel kohtadel.)
- 3.2 Mängu alustamiseks teadustab väljakukohtunik mängu asjakohaste lausetega, mis on esitatud allpool, ja näitab paremale või vasakule, vastavalt oma sõnadele. (W,X, Y, Z on mängijate nimed ja A, B, C, D maad, mida mängijad esindavad.)

Üksikmäng

Turniir

“Daamid ja härrad, minust paremal (X, A). Ja minust vasakul (Y, B). (X) servib. 0:0. Mäng!”

Meeskondlikud meistrivõistlused

“Daamid ja härrad, minust paremal , (A), keda esindab (X). Ja minust vasakul (B), keda esindab (Y). (A) servib. 0:0. Mäng!”

Paarismäng

Turniir

“Daamid ja härrad, minust paremal (W, A) ja (X, B). Minust vasakul (Y, C) ja (Z, D). (X) servib (Y)-le. 0:0. Mäng!”

Kui paarismängu partnerid esindavad sama riiki, tuleb alul teadustada mängijate nimed ja siis riiki, mida nad esindavad.

Meeskondlikud Meistrivõistlused

“Daamid ja härrad, minust paremal (A), mida esindavad (W) ja (X). Ja minust vasakul (B), mida esindavad (Y) ja (Z). (A) servib; (X) (Y)-le; 0:0. Mäng!”

Hüüe „Mäng!“ tähistab mängu algust.

3.3 Mängu ajal

3.3.1 Väljakukohtunik peab:

3.3.1.1 kasutama standardsõnavara (Sulgpallireeglid, Lisa 4);

3.3.1.2 märkima üles ja teadustama punktide seisu. Servija punktiseis teadustatakse alati esimesena;

3.3.1.3 kui servikohtunik on määratud, peab väljakukohtunik eriti jälgima servi vastuvõtjat. Väljakukohtunik võib samuti hüüda serviviga, kui peab seda vajalikuks;

3.3.1.4 kui võimalik, olema teadlik kasutatava punktiarvestuse seadme olukorrast;

3.3.1.5 tõstma parema käe otse üles, kui on vajalik peakohtuniku kohalolek.

3.3.2 Kui üks pool kaotab ralli ja sellega ka õiguse jätkata serviga (Punktid 10.3.2, 11.3.2), hüüab väljakukohtunik:

“Servivahetus!”

Sellele järgneb punktiseisu teadustamine, alustades uuest servivast poolest. Kui vaja, tuleb osutada kas parema või vasaku käega uuele servijale ja õigele servikastile.

3.3.3 Väljakukohtunik hüüab “Mäng!” ainult:

3.3.3.1 näitamaks, et mäng või geim algab. Või et mäng jätkub peale geimisisest pausi või pärast mängijate poolte vahetust;

3.3.3.2 näitamaks, et mäng jätkub peale geimidevahelist pausi;

3.3.3.3 teavitamaks mängijaid, et on aeg mängu jätkata.

3.3.4 Väljakukohtunik hüüab “Viga!” vea esinemisel, välja arvatud juhul, kui:

3.3.4.1 esines servija viga (Punkt 9.1), mille hüüab välja servikohtunik Punkti 13.1 alusel. Sellise vea väljakukohtunik kinnitab üle hüüdega “Servija viga”. Väljakukohtunik peab teadustama vea servi vastuvõtjale (kui see eksib) hüüdega “Viga vastuvõtjale!”;

3.3.4.2 esines viga Punkti 13.3.1 alusel, millest teatab joonekohtunik, kes näitab sama ka vastava žestiga ning millest piisab (Soovituste Punkt 6.2); ja

3.3.4.3 esines viga Punkti 13.2.1, 13.2.2 või 13.3.3 alusel, mida hüütakse ainult siis, kui mängijatele või pealtvaatajatele on vajalik selgitus.

3.3.5 Iga geimi ajal, kui juhtiv mängija on saavutanud 11 punkti, tuleb hüüda “Servi vahetus!”, kui vaja, millele peab järgnema teade punktiseisust. Siis kohe tuleb hüüda „Paus!“, vaatamata aplausile. See hüüe märgib pausi algust, mis on lubatud vastavalt Punktile 16.2.1. Iga pausi ajal kindlustab servikohtunik (kui selline on määratud) väljaku põranda kuivatamise.

3.3.6 Geimisisese pausi ajal, kui juhtiv mängija on saavutanud 11 punkti (Punkt 16.2.1), tuleb esimese 40 sekundi möödumisel hüüda:

“Väljak nr. [...], 20 sekundit!”. Hüüet tuleb korrata.

Esimeses ja teises geimis geimisisese pausi ajal (Punkt 16.2.1) ja kolmanda geimi sisese pause ajal peale seda, kui mängijad on vahetanud pooled, võib mõlemale poole juurde tulla kuni 2 inimest. Need isikud peavad lahkuma väljakult, kui väljakukohtunik hüüab "... 20 sekundit!".

Et alustada mängu peale pausi, tuleb korrata punktiseisu, millele järgneb hüüe "Mäng!".

Kui mängijad ei soovi pausi vastavalt Punktile 16.2.1, jätkub mäng selles geimis ilma pausita.

3.3.7 Pikendatud mäng

3.3.7.1 Kui juhtiv pool saavutab 20 punkti, siis tuleb igas geimis hüüda „Geimpall!” või “Matšpall!”, nagu olukord ette näeb.

3.3.7.2 Kui üks pool saavutab 29 punkti, siis tuleb igas geimis ja mõlema poole jaoks hüüda “Geimpall!” või “Matšpall!”, nagu olukord ette näeb.

3.3.7.3 Hüüetele, mis tulenevad käesolevatest punktidest 3.3.7.1 ja 3.3.7.2, peab alati eelnema teade servija punktiseisust ja neile peab järgnema teade vastuvõtja punktiseisust.

3.3.8 **Iga geimi lõpus** tuleb alati otsustava ralli lõppedes kohe hüüda “Geim!”, vaatamata aplausile.

Vajaduse korral sätestab see hüüe pausi alguse, mis tuleneb Punktist 16.2.2.

Esimese geimi lõppedes tuleb hüüda:

„Esimese geimi võitis [mängija (te) nimi /nimed või võistkond (meeskondlikel meistrivõistlustel)] [punktide seis]“

Teise geimi lõppedes tuleb hüüda:

“Teise geimi võitis [mängija(te) nimi/nimed , või võistkond (meeskondlikel meistrivõistlustel)] [punktide seis]. Geimid 1:1“

Iga geimi lõppedes, pausi ajal hoolitseb servikohtunik (kui selline on määratud), et kõik märjad kohad platsil saaks kuivatatud. Samuti paigaldab ta pausitähise (kui selline on olemas) väljaku keskele võrgu alla.

Kui geimivõit on ühtlasi ka mänguvõit, tuleb hüüda::

“Mängu võitis [mängija nimi/nimed, või võistkond (meeskondlikel meistrivõistlustel)] [punktiseis]“

3.3.9 Esimese ja teise geimi ning teise ja kolmanda geimi vaheajal, peale esimest 100 sekundit (Punkt 16.2.2) tuleb hüüda:

“Väljak [.....], 20 sekundit!”. Hüüet tuleb korrata.

Iga geimidevahelise pausi ajal (Punkt 16.2.2), kui mängijad on juba pooled vahetanud, võib poolte juurde väljakule tulla mitte rohkem kui 2 inimest. Need inimesed peavad lahkuma kohe peale seda, kui väljakukohtunik hüüab: “Väljak [...], 20 sekundit!”.

3.3.10 Et alustada teist geimi, tuleb hüüda:

“Teine geim, 0:0. Mäng!”.

Kui tuleb ka kolmas geim, tuleb selle alguses hüüda:

“Viimane geim, 0:0. Mäng!”.

3.3.11 Kui kolmandas geimis (või mängus, kus on vaid 1 geim) juhtiv pool saavutab 11 punkti (Punkt 8.1.3), tuleb hüüda (kui vaja) “Servivahetus!”, ja „Paus! Vahetage pooled“.

Et peale sellist pausi jätkata mängu, tuleb korrata punktiseisu ja hüüda „Mäng!“.

3.3.12 Mängu lõppedes tuleb täidetud mänguprotokoll kohe viia peakohtuniku kätte.

3.4 Joonekohtuniku verbaalsed märguanded

3.4.1 Väljakukohtunik peab alati vaatama joonekohtuniku poole, kui sulgpall kukub joone lähedale või kui sulgpall maandub väljakupiiridest ükskõik kui kaugelt välja. Joonekohtunik on täielikult vastutav oma otsuste eest, välja arvatud juhtudel, mis on kirjeldatud Soovituste Punktis 3.4.2 (allpool).

3.4.2 Kui väljakukohtunik kahtlusteta leiab, et joonekohtunik on teinud ilmselgelt vale otsuse, siis ta hüüab:

3.4.2.1 “Parandus. SEES!”, kui sulgpall maandus sees; või

3.4.2.2 “Parandus. OUT!”, kui sulgpall maandus väljas.

3.4.3 Joonekohtuniku puudumisel või kui joonekohtunik ei suutnud fikseerida olukorda, hüüab väljakukohtunik viivitamatult:

3.4.3.1 “OUT!” enne punktiseisu teatamist, kui pall maandus joonest väljapoole; või

3.4.3.2 punktiseisu, kui pall maandus väljakule; või

3.4.3.3 “LET!”, kui väljakukohtunik samuti ei suutnud fikseerida olukorda.

3.5 Mängu ajal tuleb järgnevaid olukordi eriti hoolsalt jälgida ja detailselt käsitleda.

3.5.1 Mängija, kes viskab reketi vastase väljakupoolele või libistab selle sinna võrgu alt (takistades või häirides sellega vastast), saab karistatud vastavalt Punktidele 13.4.2 või 13.4.3.

3.5.2 Kui väljakule kukub sulgpall kõrvalväljakult, ei pea seda automaatselt lugema „LET“ olukorraks. Hüüda „LET!“ ei ole vaja, kui väljakukohtuniku arvates:

3.5.2.1 kõrvalt kukkunud sulgpall jäi mängijatele märkamatuks; või

3.5.2.2 kõrvalt kukkunud sulgpall ei takistanud ega häirinud mängijaid.

3.5.3 Mängija hüüded oma partnerile, kes kavatseb lüüa sulgpalli, ei loeta ilmtingimata vastaseid häirivaks. Hüüded „Ära löö!“ ja „Viga!“ loetakse vastast häirivaks (Punkt 13.4.5).

3.5.4 Mängijate lahkumine väljakult

- 3.5.4.1 Tuleb kindlustada, et mängijad ei lahku väljakult ilma väljakukohtuniku loata, välja arvatud pauside ajal, mis on kirjeldatud Punktis 16.2. (Punkt 16.5.2)
- 3.5.4.2 Igale eksivale poolele võib meelde tuletada, et väljakult lahkumiseks on vaja väljakukohtuniku luba (Punkt 16.5.2). Kui vaja, võib rakendada Punkti 16.7. Siiski, reketivahetus ralli ajal väljaku kõrval on lubatud.
- 3.5.4.3 Hetkel, mil pall ei ole mängus, võib väljakukohtuniku äranägemisel mängijatele lubada kiire käterätikuga kuivatamise või joogipausi.
- 3.5.4.4 Kui väljak vajab kuivatamist, peavad mängijad jääma väljaku piiridesse, kuni väljaku kuivatamine on lõpetatud.

3.5.5 Viivitused ja mängu ajutine peatamine

Tuleb kindlustada, et mängijad ei põhjustaks tahtlikult viivitusi või mängu peatamist (Punkt 16.4). Iga mittevajalik kõnd ümber väljaku tuleb ära hoida. Vajadusel rakendatakse Punkti 16.7.

3.5.6 Juhendamine väljaku kõrvalt

- 3.5.6.1 Kui pall on mängus, siis väljaku kõrvalt juhendamine (Punkt 16.5.1) mistahes viisil tuleb ära hoida.
- 3.5.6.2 Tuleb kindlustada, et:
- treenerid istuvad ettenähtud kohtadel ja ei seisa mängu ajal väljaku kõrval, välja arvatud lubatud pauside ajal (Punkt 16.2);
 - ükski treener ei häiriks ega katkestaks mängu.
- 3.5.6.3 Kui väljakukohtuniku arvates mäng on katkestatud või vastaspoole mängija on häiritud treeneri poolt, tuleb hüüda „LET!“ (Punkt 14.2.5). Sellise intsidendi kordumisel tuleb viivitamatult kutsuda peakohtunik.
- 3.5.6.4 Peakohtunik peab tagama, et peetakse kinni Treenerite ja Võistkonna Ametnike Käitumise koodeksist (*Part III, Section 1B, Appendix 9*).

3.5.7 Sulgpalli vahetus

- 3.5.7.1 Sulgpalli vahetus mängu ajal on lubatud. Seda otsustab väljakukohtunik, kas sulgpalli on vaja välja vahetada või ei.
- 3.5.7.2 Sulgpall, mille kiirus või lend on häiritud, kõrvaldatakse mängust. Vajadusel rakendatakse Punkti 16.7 .
- 3.5.7.3 Peakohtunik ainuisikuliselt otsustab mängus kasutatavate sulgpallide kiiruse sobivuse üle. Kui mõlemad pooled soovivad vahetada sulgpalli ebasobiva kiiruse tõttu, kutsutakse koheselt peakohtunik, kes vajadusel laseb testida sulgpalli kiirust.

3.5.8 Vigastused ja haigestumised mängu ajal

- 3.5.8.1 Vigastusi ja haigestumisi mängu ajal tuleb käsitseda ettevaatlikult ja paindlikult. Väljakukohtunik peab tegema kindlaks probleemi tõsiduse nii kiiresti kui võimalik. Vajadusel tuleb kutsuda väljakule peakohtunik.

Peakohtunik peab otsustama, kas meditsiinitöötaja või mõne muu isiku väljakule tulek on vajalik. Meditsiinitöötaja peab uurima mängijat ning andma talle nõu vigastuse või haigestumine tõsidusest. Kui abi andmine on aeganõudev, põhjustades mängu viivitust, siis seda ei anta väljakul.

Kui tegemist on verejooksuga, lükatakse mäng edasi, kuni verejooks lõpeb või haav on korralikult kaitstud.

3.5.8.2 Peakohtunik peab andma väljakukohtunikule nõu aja osas, mis on vajalik mängijale, et mängu jätkata. Väljakukohtunik peab jälgima kulunud aega.

3.5.8.3 Väljakukohtunikul tuleb jälgida, et vastaspool ei oleks asetatud ebasoodsasse olukorda. Vajadusel rakendatakse Punkte 16.4, 16.5, 16.6.1, ja 16.7 .

3.5.8.4 Kui on tegemist vigastuse, haigestumise või vältimatu takistusega, tuleb vajadusel mängijalt küsida:

“Kas Te loobute?”

Kui vastus on jaatav, tuleb hüüda:

“..... [mängija või võistkonna nimi, nagu parasjagu vaja] loobub, mängu võitis [mängija või võistkonna nimi, nagu parasjagu vaja]

3.5.9 Mobiiltelefonid

Kui mängija mobiiltelefon heliseb mängu ajal väljakul või selle vahetus läheduses, loetakse see reeglite rikkumiseks vastavalt Punktile 16.6.4 ja karistatakse, nagu on sätestatud Punktis 16.7.

3.5.10 Mängija käitumine väljakul

3.5.10.1 Väljakukohtunik peab kindlustama, et mängijate käitumine väljakul oleks auväärne ja sportlasele kohane.

3.5.10.2 Mängijate Käitumise Koodeksi Reguleerimise 4.6, 4.10 - 4.16 (*Part III, Section 1B, Appendix 4*) iga rikkumine loetakse Punkti 16.6.4 järgi reeglite rikkumiseks.

3.6 **Mängu peatamine**

Kui mängu on vaja peatada, tuleb hüüda:

“Mäng on peatatud!”

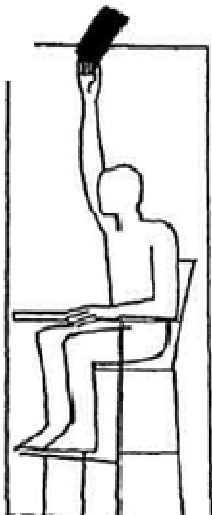
Siis tuleb kirjuta üles punktiseis, servija, vastuvõtja, õiged serviväljaku pooled ja lõpud.

Kui mäng jätkub, tuleb märkida katkestuse kestuse, kindlustada, et mängijad asetseksid õigetel kohtadel ja hüüda:

“Kas olete valmis?”

Seejärel tuleb teatada punktiseis ja hüüda “Mäng!”.

3.7 Ebasportlik käitumine



3.7.1 Tuleb märkida üles ja teatada peakohtunikule igast ebasportliku käitumise intsidendist ning vastuvõetud meetmetest.

3.7.2 Ebasportlik käitumine geimide vahel loetakse ebasportlikuks käitumiseks mängu ajal. Sellisele käitumisele peab koheselt järgnema vastav otsus (Soovituste Punktid 3.7.3 - 3.7.5)

Järgmise geimi alguses tuleb hüüda:

“ geim, 0:0.”

Juhul kui ebasportlik käitumine tuleneb Punktide 16.7.1.2 või 16.7.2 rikkumisest, peab väljakukohtunik hüüdma:

“..... [mängija nimi], viga!“.

Seejärel tuleb hüüda „Servivahetus“, millele vajadusel võib järgneda punktisseisu teadustamine. Ja siis hüüe „Mäng!“.

Kui peakohtunik on mängija diskvalifitseerinud, tuleb hüüda:

“ [mängija nimi] diskvalifitseeritud ebasportliku käitumise pärast“

Seejärel tuleb hüüda vastavalt Punktile 3.3.8 käesolevatest Soovitustest.

3.7.3 Kui väljakukohtunikul tuleb hallata Punktide 16.4, 16.5 või 16.6 rikkumisi, esitades rikkujale hoiatuse (Punkt 16.7.1.1), tuleb reegleid rikkunud mängijale hüüda “Tule siia!” ja seejärel hüüda:

“... [mängija nimi], hoiatus ebasportliku käitumise eest!”

Samal ajal tuleb tõsta parem käsi otse üles ja **hoida selles kollast kaarti** enda pea kohal.

3.7.4 Kui väljakukohtunikul tuleb hallata Punktide 16.4, 16.5 või 16.6 rikkumisi, esitades vea teate rikkujale, keda on eelnevalt juba hoiatatud (Punkt 16.7.1.2), tuleb reegleid rikkunud mängijale hüüda “Tule siia!” ja seejärel hüüda:

“... [mängija nimi], viga ebasportliku käitumise eest”.

Samal ajal tuleb tõsta parem käsi otse üles ja **hoida selles punast kaarti** enda pea kohal.

3.7.5 Kui väljakukohtunikul tuleb hallata Punktide 16.4, 16.5 või 16.6 jõhkmat või korduvat rikkumist, või Punkti 16.2 rikkumist, esitades vea teate rikkujale (Punkt

16.7.2) ja teavitades temast koheselt peakohtunikule eesmärgiga mängija diskvalifitseerida, tuleb reegleid rikkunud mängijale hüüda „Tule siia!“ ja seejärel hüüda:

“... [mängija nimi], viga ebasportliku käitumise eest”

Samal ajal tuleb tõsta parem käsi otse üles, **hoida selles punast kaarti** enda pea kohal ja kutsuda peakohtunik.

3.7.6 Kui peakohtunik otsustab reegleid rikkunud poole diskvalifitseerida, annab ta väljakukohtunikule musta kaardi. Väljakukohtunik peab hüüdma reegleid rikkunud mängijale: “Tule siia!” ning seejärel hüüdma:

“... [mängija nimi] diskvalifitseeritud ebasportliku käitumise pärast ”.

Samal ajal tuleb tõsta parem käsi otse üles ja **hoida selles musta kaarti** enda pea kohal.

Iga diskvalifitseerimine ebasportliku käitumise eest tõlgendatakse kui diskvalifitseerimist kogu turniirilt või meistrivõistlustelt.

4. ÜLDISED NÕUANDED VÄLJAKUKOHTUNIKULE

See osa annab üldiseid nõuandeid selle osas, mida väljakukohtunik jälgima peaks.

4.1 Tea ja mõista Sulgpallireegleid.

4.2 Otsusta koheselt ja autoriteetselt, kuid kui oled eksinud, tunnista seda, vabanda ja paranda.

4.3 Esita kõik teadaanded ja punktiseisu selgelt ja küllalt valjusti, et see oleks selgelt kuulda nii mängijatele kui ka pealtvaatajatele.

4.4 Kui sul on tekkinud kahtlus, kas on toimunud Reeglite rikkumine või ei ole, ära lase mängul jätkuda peale hüüet „Viga!“.

4.5 Ära iial küsitle pealtvaatajaid ega lase neil ega nende märkustel ennast mõjutada.

4.6 Motiveeri oma ülejäänud tehnilisi ametnikke, s.h. diskreetselt tunnusta joonekohtunike otsuseid ning loo nendega hea koostöö.

5. JUHISED SERVIKOHTUNIKELE

5.1 Servikohtunik istub madalal toolil, võrguposti lähedal, soovitavalt väljakukohtuniku vastas.

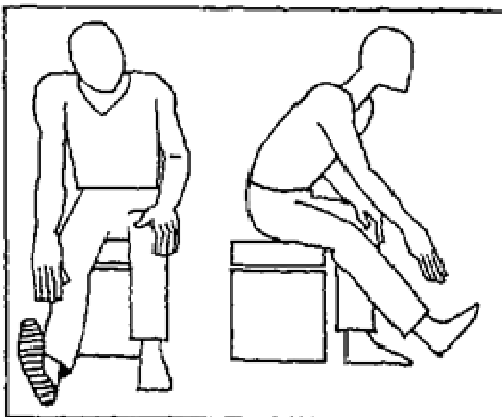
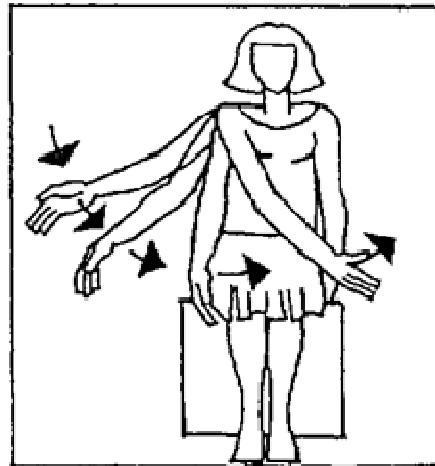
5.2 Servikohtunik vastutab selle eest, et servija teeks korrektse servi (Punktid 9.1.2- 9.1.8).

Kui serv on ebakorrektnne, tuleb valjult hüüda “Viga!” ja näidata vastavate žestiga, mis tüüpi veaga oli tegemist.

5.3 Kokkuleppelised žestid servikohtunikule:

Punkt 9.1.7

Servija reket ei liigu servi ajal jätkuvalt ettepoole. (Punktid 9.2, 9.3)

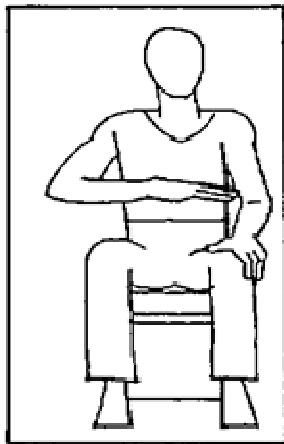
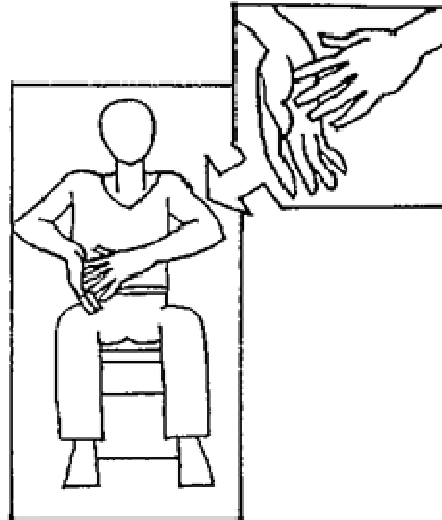


Punktid 9.1.2 ja 9.1.3

Servi ajal (Punktid 9.2, 9.3) servija jalg või jalad ei ole kontaktis maapinnaga ja liikumatult paigal, kuni serv on toimunud.

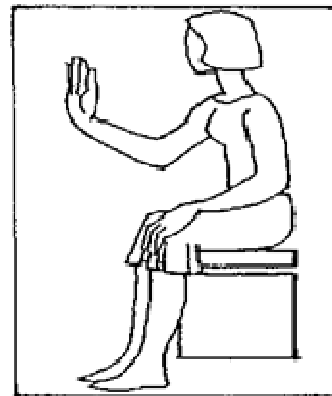
Punkt 9.1.4

Servija reket ei tabanud kõigepealt sulgpalli pead.



Punkt 9.1.5

Löögi hetkel kogu sulgpall ei olnud allpool servija vöökohta.



Punkt 9.1.6

Löögi hetkel servija reketi vars ei olnud suunatud allapoole.

5.4 Väljakukohtunik võib leppida servikohtunikuga kokku ka lisakohustuste osas, tingimusel, et mängijad on sellest informeeritud.

6. JUHENDID PIIRIKOHTUNIKELE

6.1 Joonekohtunikud istuvad toolidel oma joonte pikendustel väljaku piiridest väljaspool, eelistatult väljakukohtuniku vastas. (Vaata Diagrammi).

6.2 Joonekohtunik on täielikult vastutav talle määratud joon(t)e eest, välja arvatud juhul, kui väljakukohtunik kahtlusteta leiab, et joonekohtunik on teinud ilmselgelt vale otsuse, mille tõttu ta tühistab joonekohtuniku otsuse.

6.2.1 Kui pall maandub väljakupiiridest välja ükskõik kui kaugel, tuleb otsekohe, selgehäälselt ning piisavalt valjult, et seda kuuleks nii mängijad kui ka pealtvaatajad, hüüda “OUT!”. Samal ajal tuleb sirutada mõlemad käed horisontaalselt külje peale välja nii, et väljakukohtunik selgelt näeks seda žesti.

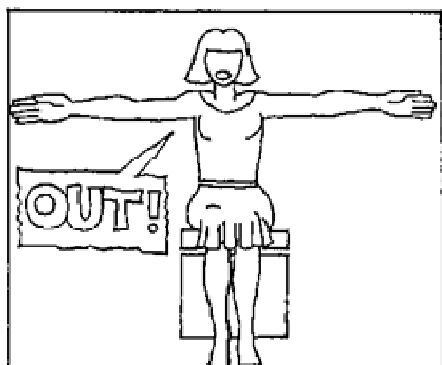
6.2.2 Kui pall maandub väljakul, ei hüüa joonekohtunik midagi, vaid osutab parema käega joonele.

6.3 Kui olukord jäi fikseerimata, tuleb sellest koheselt teatada väljakukohtunikule, kattes mõlema käe pihkudega silmad.

6.4 Hüüda ja signaliseerida ei tohi enne, kui pall on puudutanud maad.

6.5 Otsused tuleb teha alati, ootamata ära väljakukohtuniku otsust. Välja arvatud juhul, kui pall tabab mängijat.

6.6 Lubatud signaalžestid on:

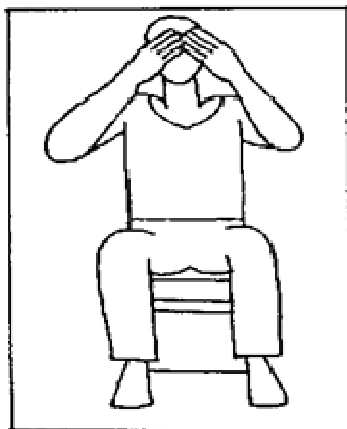
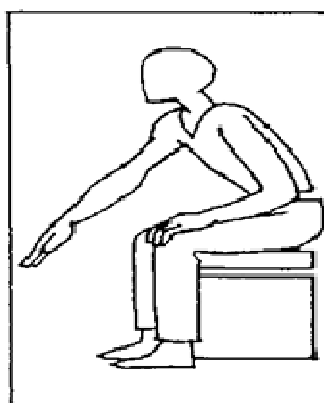


PALL ON VÄLJAS

Kui pall maandub väljakupiiridest väljas, ükskõik kui kaugel, tuleb hüüda “OUT!” selge ja valju häälega, et see oleks kuulda nii mängijatele kui pealtvaatajatele. Samal ajal signaliseeritakse, sirutades mõlemad käed horisontaalselt kõrvale nii, et see oleks väljakukohtunikule selgelt näha.

PALL ON SEES

Kui pall maandub väljakupiirides, ei tohi joonekohtunik midagi öelda, ainult osutab parema käega joonele.



OLUKORD JÄI FIKSEERIMATA

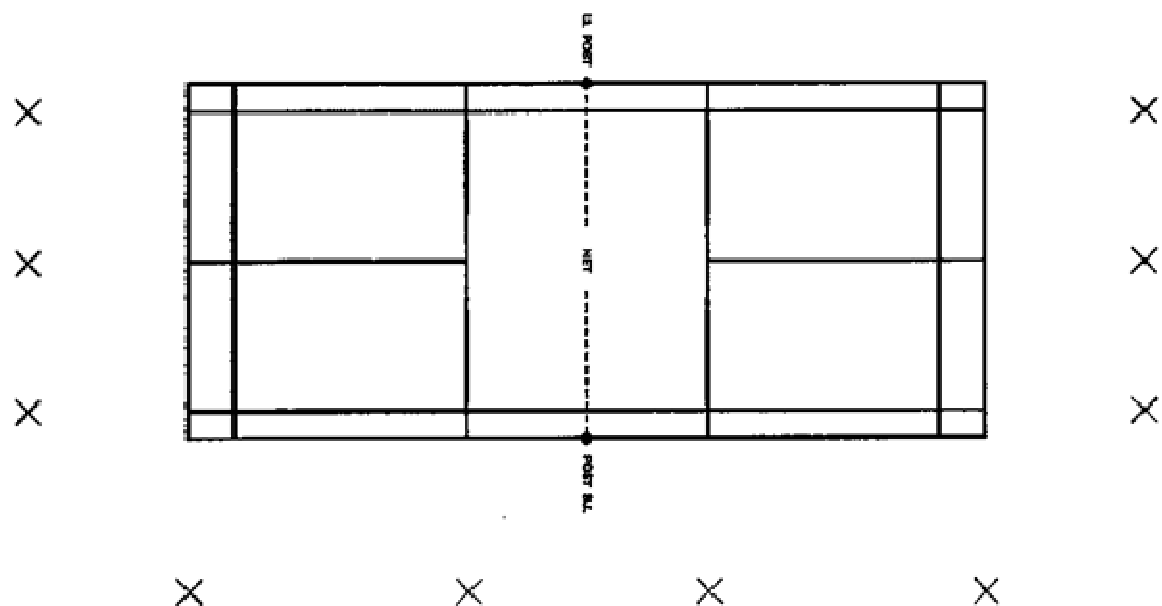
Kui olukord jäi fikseerimata, informeerige sellest koheselt väljakukohtunikku signaalžestiga, pannes mõlemad peopesad silmadele.

JOONEKOHTUNIKE ASETUSED

Kus see on võimalik, peaksid joonekohtunikud asuma 2.5 - 3.5 meetri kaugusel äärejoontest. Nende positsioonid peaksid võimalusel olema kaitstud ka kõikidest kõrvalistest segavatest asjaoludest, näiteks fotograafidest.

X - joonekohtunike asukohad

ÜKSIKMÄNGUS



PAARISMÄNGUS

