

Suosituksset toimitsijoille

1. JOHDANTO

1.1 BWF on julkaissut suositukset toimitsijoille tarkoituksenaan vakiinnuttaa sääntöjen mukaan pelin hallinta kaikissa maissa.

1.2 Suositusten tarkoituksena on neuvoa tuomareille kuinka hallita ottelua varmasti ja reilusti olematta ylivilallinen samalla kuitenkin varmistaen sääntöjen noudattamisen. Nämä suositukset sisältävät myös toimintaohjeet syöttötuomarille ja rajatuomareille.

1.3 Kaikkien toimitsijoiden tulee muistaa, että peli on pelaajia varten.

2. TOIMIHENKILÖT JA HEIDÄN PÄÄTÖKSENSÄ

2.1 Tuomari toimii ylituomarin valtuuttamana (Pelisääntö 17.2) ja vastaa tälle.

2.2 Syöttötuomari on tavallisesti ylituomarin nimeämä, mutta ylituomari tai tuomari voi vaihtaa syöttötuomarin yhteisellä sopimuksella (Pelisääntö 17.6.4.).

2.3 Rajatuomari on ylituomarin nimeämä, mutta ylituomari tai tuomari voi vaihtaa rajatuomarin yhteisellä sopimuksella (Pelisääntö 17.6.4.).

2.4 Toimihenkilön päätös on lopullinen kaikissa asioissa, joista hän vastaa, paitsi jos tuomarin mielestä on kiistattoman selvää, että rajatuomarin tuomio on väärä. Tällöin tuomari kumoo rajatuomarin päätöksen (Pelisääntö 17.5.). Jos tuomarin mielestä rajatuomari pitää vaihtaa, tuomari kutsuu ylituomarin paikalle (Pelisääntö 17.6.4., suositukset 2.3)

2.5 Jos toinen toimihenkilö ei näe tilannetta, tuomari tekee päätöksen. Jos päätöstä ei voi tehdä, tuomitaan "let" (Pelisääntö 17.6.6.).

2.6 Tuomari vastaa kentästä ja sen välittömästä ympäristöstä. Tuomarin toimivalta alkaa kentälle astumisesta ennen ottelun alkua ja päättyy kentältä poistumiseen ottelun jälkeen (Pelisääntö 17.2.).

3. SUOSITUKSET TUOMAREILLE

3.1 Ennen ottelua tuomarin tulee:

3.1.1 hakea pöytäkirja ylituomarilta

3.1.2 varmistaa, että pisteennäyttölaita toimii

3.1.3 katsoa, että verkkotolpat ovat nelinpelirajoilla (Pelisääntö 1.5.)

3.1.4 tarkistaa verkon korkeus sekä varmistaa, että verkon ja tolppien välissä ei ole aukkoja

3.1.5 selvittää, onko käytössä poikkeussääntöjä koskien pallon osumista rakenteisiin

3.1.6 varmistua, että syöttötuomari ja rajatuomarit tietävät tehtävänsä ja ovat oikeilla paikoilla (ks. näiden suositusten kappaleet 5 ja 6)

3.1.7 varmistua, että riittävä määrä testattuja palloja on käytettävissä ottelun keskeytyksettömään läpivientiin (yleensä tuomari delegoi näiden suositusten kohtien

3.1.3, 3.1.4 ja 3.1.7 tehtävät syöttötuomarille, jos syöttötuomari on määrätty otteluun)

3.1.8 tarkistaa, että pelaajien pukeutuminen on sääntöjen mukaista värien, asujen designin, kirjainten ja mainosten suhteen. Mikäli näin ei ole, tulee asiasta ilmoittaa ylituomarille ennen ottelua.

3.1.9 suorittaa arvonta rehellisellä tavalla ja varmistaa, että voittaja ja häviö tekevät oikeat valinnat (Pelisääntö 6). Merkitsee puolten valinnat pöytäkirjaan.

3.1.10. merkitsee nelinpelissä pöytäkirjaan ne pelaajat, jotka aloittavat oikeanpuoleisessa syöttöruudussa. Sama merkintä tehdään jokaisen erän alussa. Näin on mahdollista koska tahansa tarkistaa, ovatko pelaajat oikeissa syöttöruuduissa.

3.2 Aloittaakseen ottelun

3.2.1. Tuomarin täytyy kuuluttaa ottelu käyttäen asianmukaisia kuulutuksia ja osoittaa oikealla tai vasemmalle vastaavien nimien kohdalla (W,X,Y, Z ovat pelaajien nimiä ja A, B, C, D ovat joukkueiden nimiä):

Kaksinpeli

Yksilökilpailu:

“Hyvät naiset ja herrat, oikealla puolellani “X, A” ja vasemmalla puolellani “Y, B”. “X” syöttää, tasan nolla, pelatkaa.”

Joukkuekilpailu:

“Hyvät naiset ja herrat, oikealla puolellani “A” (joukkue), jota edustaa “X” ja vasemmalla puolellani “B”, jota edustaa “Y”. “A” syöttää, tasan nolla, pelatkaa.”

Nelinpeli

Yksilökilpailu:

“Hyvät naiset ja herrat, oikealla puolellani “W,A” ja “X,B” ja vasemmalla puolellani “Y,C” ja “Z,D”. “X” syöttää “Y:lle”, tasan nolla, pelatkaa.

Jos nelinpelipartnerit edustavat samaa seuraa tai maata, kuulutetaan seura tai maa kummankin pelaajan nimen jälkeen, esim. ”W ja X, A”

Joukkuekilpailu:

“Hyvät naiset ja herrat, oikealla puolellani “A”, jota edustavat “W” ja “X” ja vasemmalla puolellani “B”, jota edustavat “Y” ja “Z”. “X” syöttää “Y:lle”, tasan nolla, pelatkaa.

Kuulutus ”Pelatkaa” aloittaa ottelun.

3.3 Ottelun aikana

3.3.1. Tuomarin tulee

3.3.1.1. käyttää tämän oppaan mukaisia vakiokuulutuksia. Englanninkieliset kuulutukset löytyvät BWF:n sivulta:

<http://www.bwfbadminton.org/page.aspx?id=14915>

Handbook II/Section 1 /Appendix 4: Vocabulary.

3.3.1.2. merkitä ylös ja kuuluttaa pisteet. Syöttäjän pisteet kuulutetaan aina ensin.

3.3.1.3. syötön aikana tarkkailla erityisesti vastaanottajaa, jos ottelussa on syöttötuomari. Tuomari voi myös tuomita syöttövirheen, jos se on tarpeen

3.3.1.4. jos mahdollista tarkkailla pisteennäyttöä, ja

3.3.1.5. nostaa kätensä pänsä yläpuolelle, jos hän tarvitsee ylituomarin apua

3.3.2 Kun pelaaja tai pelipari häviää pallorallin ja siten menettää oikeutensa jatkaa syöttämistä (Pelisääntö 10.3.2., 11.3.2) kuulutetaan: “Syötönvaihto” ja pistetilanne

(uuden syöttäjän pisteet ensin). Jos tarpeen, osoitetaan kädellä uutta syöttäjää ja asianmukaista syöttöruutua.

3.3.3 Tuomari kuuluttaa ”Pelatkaa” ainoastaan, kun

3.3.3.1. ottelu tai erä alkaa tai että ottelua on jatkettava tauon tai puolten vaihdon jälkeen

3.3.3.2. peliä on jatkettava katkon jälkeen, tai

3.3.3.3. tuomari kehottaa pelaajia jatkamaan pelaamista

3.3.4 Tuomari kuuluttaa ”Virhe”, kun virhe tapahtuu, paitsi jos:

3.3.4.1. virheen on pelisäännön 9.1 nojalla tuominnut syöttötuomari, jolloin kuulutetaan ”Syöttövirhe tuomittu” (Pelisääntö 13.1). Vastaanottajan virheen tuomitsee tuomari kuuluttamalla ”virhe vastaanottajalle”

3.3.4.2. virheen on pelisääntöjen 13.3.1 nojalla tuominnut rajatuomari, jonka tuomio riittää (suositukset 6.2.); ja

3.3.4.3. pelisääntöjen 13.2.1, 13.2.2, tai 13.3. mukaiset ”virheet” kuulutetaan vain, mikäli tämä on tarpeellista tilanteen selventämiseksi pelaajille tai katsojille

3.3.5 Jokaisessa erässä, kun johtava puoli saavuttaa 11. pisteen, kuulutetaan ”syötön vaihto”, jos tilanne niin vaatii. Tätä seuraa välittömästi pistetilanteen kuulutus ja perään välittömästi kuulutus ”tauko”. Pallorallin päättymishetkestä alkaa pelisäännön

16.2.1. sallima tauko. Jos ottelussa on syöttötuomari, hänen tulee jokaisen tauon aikana pitää huolta siitä, että kenttä mopataan.

3.3.6. Kun taukoa on kulunut 40 sekuntia, kuulutetaan: ”[kenttä ...], 20 sekuntia”, kuulutus toistetaan.

Taukojen aikana (Pelisääntö 16.2.1.) ensimmäisessä ja toisessa erässä sekä kolmannessa erässä sen jälkeen, kun pelaajat ovat vaihtaneet kenttäpuolia, kummallekin kenttäpuolelle saa tulla korkeintaan kaksi henkilöä. Näiden henkilöiden on poistuttava, kun tuomari kuuluttaa ”[kenttä ...], 20 sekuntia”.

Tauon jälkeen pistetilanne toistetaan ja kuulutetaan ”Pelatkaa”.

Elleivät pelaajat halua pitää pelisäännön 16.2.1. sallimaa taukoa, peliä jatketaan ko. erässä ilman taukoa.

3.3.7. Jatkopisteet

3.3.7.1. Kun johtava puoli saavuttaa 20 pistettä, kuulutetaan tilanteen mukaisesti ”Eräpallo” tai ”Ottelupallo”.

3.3.7.2. Jos kumpi tahansa puoli missä tahansa erässä saavuttaa 29 pistettä, kuulutetaan tilanteen mukaisesti ”Eräpallo tai ”Ottelupallo”

3.3.7.3. Kuulutukset suosituksissa 3.3.7.1. ja 3.3.7.2. seuraavat syöttäjän pisteitä ja ennen vastaanottajan pisteitä.

3.3.8 Jokaisen erän lopussa kuulutetaan välittömästi ”Erä”, kun ratkaiseva palloralli on päättynyt. Tästä hetkestä alkaa pelisäännön 16.2.2. mukainen erätauco, mikäli peliä vielä jatketaan seuraavalla erällä.

Ensimmäisen erän jälkeen kuulutetaan ”Ensimmäisen erän voitti/-vat (pelaaja/-t tai joukkue) (erän pisteet)”.

Toisen erän jälkeen kuulutetaan

”Toisen erän voitti/-vat (pelaaja/-t tai joukkue) (erän pisteet)”.

Mikäli otteluun on määrätty syöttötuomari, hän huolehtii siitä, että kenttä mopataan sekä laittaa erätauco-merkin (mikäli sellainen on turnauksessa käytössä) kentän keskelle verkon alle.

Mikäli erä ratkaisi ottelun, kuulutetaan edellisen sijasta ”Ottelun voitti/-vat (pelaaja/-t tai joukkue) (erien pisteet)”.

3.3.9 Kun ensimmäisen ja toisen sekä toisen ja kolmannen erän välisellä tauolla (Pelisääntö 16.2.2.) on kulunut 100 sekuntia, kuulutetaan “[Kenttä ...] 20 sekuntia”.

Kuulutus toistetaan.

Erätaucojen aikana (Pelisääntö 16.2.2.) kentälle saa kummallekin puolelle tulla enintään kaksi henkilöä sen jälkeen kun puolia on vaihdettu. Näiden henkilöiden tulee poistua, kun "20 sekuntia" on kuulutettu.

3.3.10. Toinen erä aloitetaan kuulutuksella "Toinen erä, tasan 0, pelatkaa", paitsi jos tauolla on tuomittu virhe (suositukset 3.7.2).

Mikäli ottelussa pelataan kolmas erä, se aloitetaan kuulutuksella "Ratkaiseva erä, tasan 0, pelatkaa", paitsi jos tauolla on tuomittu virhe (suositukset 3.7.2).

3.3.11 Kolmannessa erässä, kun johdossa oleva puoli saa 11. pisteen kuulutetaan tarvittaessa "syötön vaihto", pistetilanne, välittömästi pisteitten perään "tauco", "puolten vaihto" (Pelisääntö 8.1.3.). Tauon jälkeen toistetaan pisteet ja kuulutetaan "Pelatkaa".

3.3.12 Ottelun päätyttyä viedään täytetty pöytäkirja välittömästi ylituomarille.

3.4 Rajatuomiot

3.4.1. Tuomarin tulee aina katsoa rajatuomaria pallon osuessa kenttään rajan läheisyyteen tai ulos (kuinka kauas tahansa). Rajatuomari on yksin vastuussa tuomiostaan paitsi seuraavassa tapauksessa (3.4.2.).

3.4.2. Jos tuomarin mielestä on kiistattomasti selvää, että rajatuomarin tuomio on väärä, tuomari kuuluttaa:

3.4.2.1. "Korjaus, sisällä", jos pallo osuu kenttään, tai

3.4.2.2. "Korjaus, out", jos pallo osuu kentän ulkopuolelle

3.4.3. Rajatuomareiden puuttuessa tai jos rajatuomari ei pysty näkemään tilannetta, kuuluttaa:

3.4.3.1. "Out" ennen pisteiden kuuluttamista, mikäli pallo osuu kentän ulkopuolelle;

3.4.3.2. pisteet pallon, osuessa kenttään; tai

3.4.3.3. "Let" mikäli tuomarikaan ei ole tilannetta nähnyt

3.5. Ottelun aikana seuraavia tilanteita tulee valvoa sekä toimia selostetun mukaan:

3.5.1. Mailan heittäminen vastustajan puolelle tai pelaajan liukuminen verkon ali vastustajan puolelle (ja siten vastustajan estäminen tai häiritseminen) on virhe pelisääntöjen 13.4.2 tai 13.4.3 nojalla.

3.5.2. Viereiseltä kentältä tuleva pallo ei automaattisesti aiheuta "let-tilannetta". "Let"iä ei tuomita, jos tuomarin mielestä:

3.5.2.1. pelaajat eivät ole huomanneet palloa, tai

3.5.2.2. pallo ei ole estänyt tai häirinnyt pelaajia

3.5.3. Pelaajan huutaminen parilleen, joka on lyömässä palloa, ei välttämättä ole vastustajan häiritsemistä (Pelisääntö 13.4.5.)

3.5.4. Pelaajien kentältä poistuminen

3.5.4.1. Pelaajien poistuminen kentältä ilman tuomarin lupaa tulee estää paitsi sääntöjen mukaisten taucojen aikana (Pelisääntö 16.2., 16.5.2.)

3.5.4.2. Sääntöä rikkovaa pelaajaa tulee muistuttaa, että kentältä poistumiseen tarvitaan tuomarin lupa (Pelisääntö 16.5.2.). Tarpeen vaatiessa tulee soveltaa pelisääntöä 16.7. On kuitenkin hyväksyttävää vaihtaa mailaa kentän reunalta pallon ollessa pelissä.

3.5.4.3. Tuomarin harkinnan mukaan pelaajille voidaan sallia nopea kuivaus pyyhkeellä tai nopea siemaus juomaa, edellyttäen, että peliä ei viivytetä.

3.5.4.4. Jos kenttää täytyy mopata, pelaajien on pysyttävä kentällä moppauksen ajan.

3.5.5. Viivytykset ja pelin keskeyttäminen

Tuomarin tulee pitää huolta, että pelaajat eivät tarkoituksellisesti viivytä tai keskeytä peliä (Pelisääntö 16.4.). Tarpeeton kävely ympäri kenttää tulee estää. Mikäli tarpeen, pelisääntöä 16.7 tulee soveltaa.

3.5.6. Valmentaminen kentän ulkopuolelta

3.5.6.1. Valmentaminen kentän ulkopuolelta (Pelisääntö 16.5.1.), kun pallo on pelissä, tulee estää.

3.5.6.2. Varmistuu, että:

- valmentajat istuvat heille varatuilla tuoleilla, eivätkä seiso kentän sivulla paitsi sallittujen taukojen aikana (Pelisääntö 16.2.)
- valmentajat eivät häiritse tai estä peliä

3.5.6.3. Jos tuomarin mielestä valmentaja häiritsee tai vastapuolen pelaaja häiriintyy valmentajan toimista, tuomitaan ”let” (Pelisääntö 14.2.5). Ylituomarille ilmoitetaan välittömästi.

3.5.6.4. Ylituomarin tulee huolehtia siitä, että Valmentajien ja joukkueen toimihenkilöiden käytössääntöjä noudatetaan.

3.5.7. Pallon vaihtaminen

3.5.7.1. Pallon vaihtaminen ottelun aikana ei saa olla epäreilua. Tuomari päättää onko pallon vaihto tarpeen.

3.5.7.2. Pallo, jonka nopeutta tai lento-ominaisuuksia on muutettu, vaihdetaan ja pelisääntöä 16.7. sovelletaan tarvittaessa.

3.5.7.3. Ylituomarilla on yksinomainen päätäntävalta käytettävien pallojen nopeudesta päätettäessä. Jos molemmat puolet haluavat vaihtaa toisen nopeusluokan palloon, ylituomari kutsutaan kentälle välittömästi. Ylituomari testauttaa tarvittaessa pallojen nopeuden.

3.5.8. Vamma tai sairastuminen pelin aikana

3.5.8.1. Loukkaantuminen tai sairastapaus on hoidettava päättäväisesti, mutta joustavasti. Tuomarin tulee ratkaista tapauksen vakavuus mahdollisimman nopeasti. Tarvittaessa ylituomari kutsutaan kentälle.

Ylituomari päättää tarvitaanko lääkintähenkilökuntaa tai muita henkilöitä kentälle. Lääkintähenkilön tulee tutkia pelaaja ja informoida häntä vamman tai sairauden vakavuudesta. Mitään hoitoa, joka aiheuttaa tarpeetonta viivytystä, ei saa antaa kentällä.

Jos pelaajasta vuotaa verta, peli pitää keskeyttää, kunnes verenvuoto lakkaa tai haava on riittävästi suojattu.

3.5.8.2. Ylituomarin tulee informoida tuomaria ajasta, joka tarvitaan, jotta pelaaja voi jatkaa pelaamista. Tuomari seuraa kulunutta aikaa.

3.5.8.3. Tuomarin tulee pitää huolta, ettei vastapuoli ei joudu epäedullisempaan asemaan ja pelisääntöjen 16.4., 16.5., 16.6.1 sekä 16.7 kohtia tulee soveltuvasti soveltaa.

3.5.8.4. Vamman, sairauden tai ylivoimaisen esteen ollessa kyseessä kysytään pelaajalta:

“Luovutatko?” ja vastauksen ollessa myönteinen kuulutetaan “(pelaaja/-t tai joukkue) luovutti/-vat, ottelun voitti/-vat (pelaaja/-t tai joukkue) (erien pisteet)”.

3.5.9. Matkapuhelin

Jos pelaajan matkapuhelin soi kentällä tai sen välittömässä läheisyydessä ottelun aikana, sitä pidetään pelisäännön 16.6.4 alaisena rikkomuksena ja siitä rangaistaan soveltaen pelisääntöä 16.7.

3.5.10 Pelaajan käytös kentällä

3.5.10.1 Tuomarin tulee huolehtia siitä, että pelaajat noudattavat kentällä hyviä käytöstapoja ja käyttäytyvät urheilullisesti.

3.5.10.2. Mitä tahansa rikettä Pelaajien käytössääntöjä vastaan (käytössääntöjen kohdat 4.6, 4.10 - 4.16) pidetään pelisäännön 16.6.4 alaisena rikkomuksena.

3.6. Pelin keskeyttäminen

Mikäli peli keskeytetään, kuulutetaan "Peli keskeytetty" ja merkitään ylös tilanne, syöttäjä, vastaanottaja, syöttöruudut ja puolet. Kun peli jatkuu, merkitään keskeytyksen pituus, varmistetaan, että pelaajat sijoittuvat oikein ja kuulutetaan "Oletteko valmiit?" sekä pisteet ja "Pelatkaa".

3.7. Sopimaton käyttäytyminen

3.7.1 Kaikki käytösrikkeet ja niiden johdosta tehdyt toimenpiteet kirjataan ylös ja raportoidaan ylituomarille.

3.7.2 Sopimaton käytös erien välillä käsitellään kuten sopimaton käytös erän aikana. Välittömästi tapahtuman jälkeen seuraa tilanteen mukainen kuulutus suositusten 3.7.3. – 3.7.5. mukaan. Seuraavan erän alussa kuulutetaan suosituksen 3.3.10 mukaan (toinen erä tai ratkaiseva erä); tasan nolla. Ainoastaan tuomittaessa virhe pelisääntöjen 16.7.1.2 tai 16.7.2 mukaan tuomari kuuluttaa: "[pelaajan nimi] virhe sopimattomasta käytöksestä". Sen jälkeen kuulutetaan tilanteen niin vaatiessa "syötönvaihto" ja sen jälkeen pistetilanne ja "pelatkaa".

Jos ylituomari on diskvalifioinut pelaajan, kuulutetaan: "[pelaajan nimi] diskvalifioitu sopimattoman käytöksen vuoksi". Sen jälkeen kuulutetaan suosituksen kohdan 3.3.8. mukaan.

3.7.3 Valvoessaan sääntöjen 16.4, 16.5 tai 16.6 rikkomista tuomitsemalla varoituksen tuomari sanoo rikkomukseen syyllistyneelle pelaajalle "Tule tänne" ja kuuluttaa "(pelaaja X) varoitus sopimattomasta käytöksestä" nostaen samalla oikealla kädellä keltaisen kortin päänsä yläpuolella (16.7.1).

3.7.4. Valvoessaan sääntöjen 16.4, 16.5 tai 16.6 rikkomista tuomitsemalla virheen rikkoneelle puolelle, jota on jo varoitettu, tuomari sanoo rikkomukseen syyllistyneelle pelaajalle "Tule tänne" ja kuuluttaa "(pelaaja X) virhe sopimattomasta käytöksestä" nostaen samalla oikealla kädellä punaisen kortin päänsä yläpuolella (16.7.1.2).

3.7.5. Valvoessaan sääntöjen 16.4, 16.5 tai 16.6 törkeää tai jatkuvaa rikkomista tai säännön 16.2. rikkomista, tuomari tuomitsee virheen rikkoneelle pelaajalle ja raportoi tapahtuneen välittömästi ylituomarille. Tuomari sanoo rikkomukseen syyllistyneelle pelaajalle "Tule tänne" ja kuuluttaen "(pelaaja X) virhe sopimattomasta käytöksestä" nostaen samalla oikealla kädellä punaisen kortin päänsä yläpuolelle (16.7.2) ja kutsuen ylituomarin paikalle.

3.7.6. Mikäli ylituomari päättää diskvalifioida pelaajan, antaa hän tuomarille mustan kortin, joka kuuluttaa "pelaaja/-t diskvalifioitu sopimattomasta käytöksestä" ja nostaa kortin oikealla kädellään päänsä yläpuolelle.



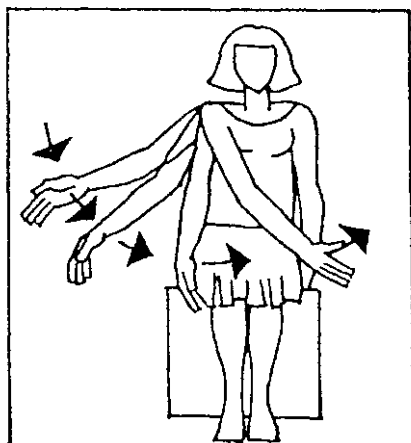
Diskvalifioinnista sopimattoman käytöksen vuoksi seuraa pelaajan diskvalifiointi koko turnauksesta.

4. YLEISOHJEITA TUOMAROINNISTA

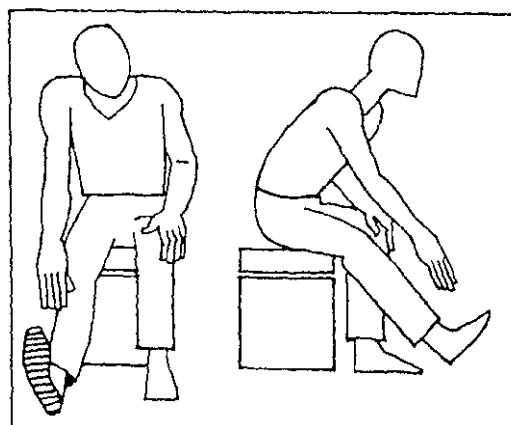
- 4.1 Tunne ja ymmärrä sulkapallon säännöt.
- 4.2 Kuuluta täsmällisesti ja auktoriteetilla, mutta jos virhe tapahtuu, myönnä se, pyydä anteeksi ja korjaa se.
- 4.3 Kaikki kuulutukset tulee tehdä kuuluvasti ja selkeästi niin että sekä katsojat että pelaajat kuulevat ne.
- 4.4 Mikäli et ole varma siitä, tapahtuiko virhettä, virhettä ei pidä tuomita.
- 4.5 Älä koskaan kysy katsojilta äläkä anna heidän vaikuttaa työskentelyysi.
- 4.6 Motivoi muita toimitsijoita, esimerkiksi huomioimalla linjatuomareiden päätökset ja muodostamalla toimiva suhde heidän kanssaan.

5. OHJEITA SYÖTTÖTUOMAREILLE

- 5.1 Syöttötuomarin tulee istua matalalla tuolilla tolpan vieressä mieluusti tuomaria vastapäätä.
- 5.2 Syöttötuomarin vastuulla on päättää, onko pelaajan syöttö sääntöjen mukainen (Pelisäännöt 9.1.2-9.1.8). Jos syöttö ei ole oikea, kuulutetaan kuuluvasti "Virhe" sekä näytetään asianmukainen käsimerkki.
- 5.3 Vahvistetut käsimerkit ovat:
 - Pelisääntö 9.1.7: syötön aikana (Pelisäännöt 9.2, 9.3) syöttäjän mailan liike ei ole jatkuvasti eteenpäin. Oikean käden liikuttaminen oikealta vasemmalle katkonaisella liikkeellä (kuva 1)
 - Pelisäännöt 9.1.2 ja 9.1.3: syötön aikana (Pelisäännöt 9.2, 9.3) toinen tai molemmat jalat eivät ole kosketuksissa kentän pintaan ja liikkumattomina siihen asti, kun syöttö on annettu. Oikean jalan ojentaminen suoraksi ja sen osoittaminen oikealla kädellä (kuva 2)

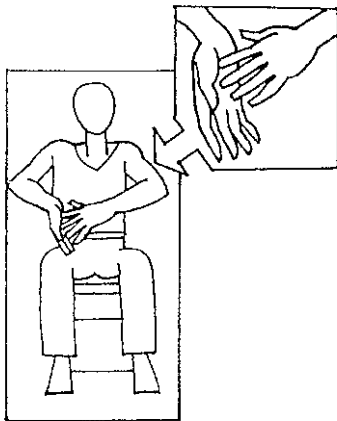


Kuva 1

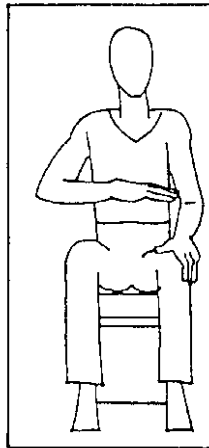


Kuva 2

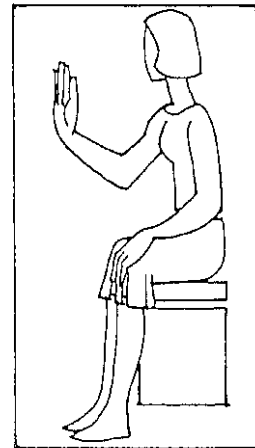
- Pelisääntö 9.1.4: syöttäjän maila ei osu ensin pallon nuppiin. Vasemman käden hajanaisin sormin koskeminen kohtisuoraan oikean käden yhtenäisiin sormiin ja kämmeneen (kuva 3)
- Pelisääntö 9.1.5: syöttäjän mailan osuessa palloon koko pallo ei ole syöttäjän vyötärön alapuolella. Oikea käsi vaakasuorassa vyötärön korkeudella (kuva 4)
- Pelisääntö 9.1.6: syöttäjän mailan varsi sillä hetkellä, kun palloon osutaan, ei osoita alaspäin. Oikea käsi kyynärpäältä taivutettuna pystysuorassa olkavarsi alaspäin, kyynärvarsi ylöspäin (kuva 5)



Kuva 3



Kuva 4



Kuva 5

5.4. Tuomari voi antaa syöttötuomarille myös lisätehtäviä, mutta niistä täytyy informoida pelaajia.

6. OHJEITA RAJATUOMAREILLE

6.1. Rajatuomarin tulee istua tuolilla rajan suuntaisesti kentän päädyissä ja sivuilla, mieluusti tuomaria vastapäätä olevalla kentän sivustalla.

6.2. Rajatuomari on yksin vastuussa hänelle määrätystä rajasta tai määrättyistä rajoista paitsi, että tuomari voi kumota rajatuomarin päätöksen, jos tuomarin mielestä on kiistattoman selvää, että rajatuomari on tehnyt väärän tuomion.

6.2.1. Jos pallo osuu kentän ulkopuolelle, kuinka kauas tahansa, kuulutetaan "Out" selkeällä ja kuuluvalla äänellä, riittävän voimakkaasti, että pelaajat ja katsojat sen kuulevat; sekä samalla levitetään molemmat kädet vaakatasossa niin että tuomari näkee merkin selvästi (ks.kuva 6).

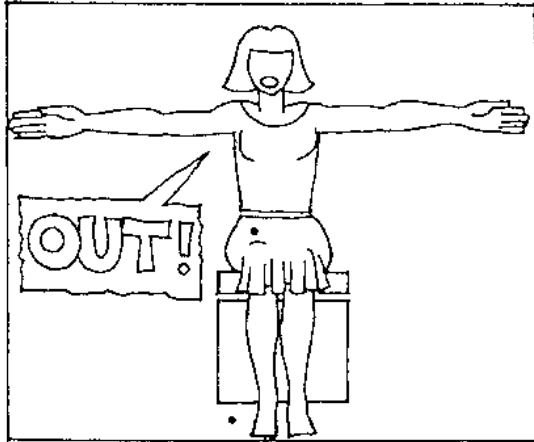
6.2.2. Jos pallo osuu kenttään kentän sisäpuolelle (raja kuuluu kenttään), rajatuomari ei sano mitään, mutta osoittaa rajaa oikealla kädellään. (ks. kuva 7).

6.3. Jos rajatuomari ei näe pallon lattiaan osumakohtaa, ilmaistaan tämä tuomarille peittämällä silmät molemmilla käsillä. (ks. kuva 8).

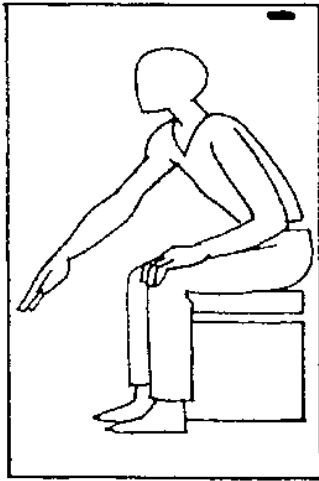
6.4. Älä kuuluta tai näytä merkkiä ennen kuin pallo osuu maahan.

6.5 Kuulutukset tulee aina tehdä, eikä odottaa tuomarin päätöstä (esimerkiksi siitä, että pallo osui pelaajaan).

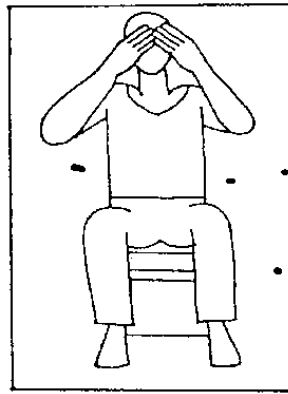
Rajatuomarien paikat kentän ympärillä: Rajatuomarin sijainti pitäisi suosituksen mukaan olla 2,5-3,5 m rajasta.



Pallo on ulkona.
Kuva 6



Pallo on
sisällä
Kuva7



Pallon osumakohta ei
nähtävissä

Kuva 8

Tuomaripöytäkirja

Yleistä

A Ottelu- ja toimihenkilötiedot; täytetään mahdollisimman aikaisin, yleensä ennen ottelun kuuluttamista.

B Pelaajien nimet sekä seurat; täytetään ennen ottelun kuuluttamista.

C Alkamis- ja päättymisajat; täytetään todellisen (ei aikataulutetun) ajan mukaisesti minuutin tarkkuudella.

D Pelaajien nimet; täytetään ennen ottelun kuuluttamista mikäli mahdollista.

E Puoli, syöttäjä, vastaanottaja; täytetään arvonnan jälkeen, kun tiedetään kuka pelaajista syöttää ja kuka ottaa vastaan. Merkintä tehdään jokaisen erän alussa.

F Erän tulos; merkitään jokaisen erän loppuun ja ympyröidään.

G Erien tulokset.

H Käytettyjen pallojen määrä, tuomarin tai syöttötuomarin laskemina.

I Voittajat, lopputulos ja allekirjoitus.

J Täytetty pöytäkirja viedään ylituomarille tarkistettavaksi, joka vahvistaa sen allekirjoituksellaan.

K Tapahtumat; varoituksesta merkitään ”W”, virheestä ”F”, diskvalifioinnista ”D”, ylituomarin kutsumisesta kentälle ”R” ja loukkaantumisesta ”I”.

Pöytäkirjan käyttö

Viimeinen täytetty sarake ilmaisee syöttävän puolen pisteet pelin aikana. Jokaisen pallorallin jälkeen merkitään seuraavaan tyhjään sarakkeeseen pallorallin voittajan pisteet pallorallin jälkeen. Nelinpelissä pisteet merkitään parin sen pelaajan riville, joka syöttää seuraavaan pallon.

Etenkin nelinpelissä pelaajien oikeat syöttövuorot ja –ruudut on helposti selvitettävissä pöytäkirjasta. Koska syöttövuoro kiertää, on oikea syöttäjä pallon voittaneelta puolelta syöttövuoron vaihtuessa parin se pelaaja, jonka edellinen pistemerkintä on lomakkeella kauimmaisina. Vastaavasti oikea vastaanottaja on selvitettävissä tarkastelemalla viimeksi syöttänyttä vastustajaa ja parin pistemäärää viimeisellä syötöllä.

Käytösvirheet, loukkaantumiset ja luovutukset

Jokaisesta käyttäytymisen johdosta annetusta virheestä ja varoituksesta tehdään asianmukainen merkintä pöytäkirjaan. Lisäksi pöytäkirjan kääntöpuolelle laaditaan selostus tapahtumasta. Tapahtuneesta raportoidaan välittömästi ottelun päätyttyä ylituomarille.

Mikäli pelaaja joutuu keskeyttämään ottelun, tehdään asianmukainen merkintä loukkaantumisesta pöytäkirjaan ja merkitään tulokseksi ottelun sen hetkinen tulos ja loukkaantuneen pelaajan kohdalle lisäksi ”RTD”.

Lopuksi

Tuomaripöytäkirja on ennen kaikkea tuomaria varten. Vaikka BWF on antanut ohjeistuksensa standardin mukaisista merkinnöistä, kannattaa jokaisen tuomarin käyttää sellaista merkintätapaa, josta on hänelle itselleen eniten hyötyä. Tässä

mielessä ylimääräisiä merkintöjä ei ole; tuomari voi esimerkiksi kirjata itselleen tuntemattomien pelaajien tuntomerkit pöytäkirjaan ja kirjoittaa arvonnän jälkeen ylös, kummalla puolella pelaajat ovat.

