



NEMZETKÖZI ASZTALITENISZ SZÖVETSÉG

2018 KÉZIKÖNYV

2. fejezet (Asztalitenisz Játékszabályai) és 3. fejezet (Nemzetközi Versenyek Versenyszabályai) fordítása

Az ITTF támogatja a Kézikönyvben szereplő információk terjesztését, feltéve, hogy a forrás feltüntetésre kerül

TARTALOMJEGYZÉK

2.	AZ ASZTALITENISZ JÁTÉKSZABÁLYAI	3
2.1.	AZ ASZTAL	3
2.2.	A HÁLÓKÉSZLET	3
2.3.	A LABDA	3
2.4.	AZ ÜTŐ	3
2.5.	MEGHATÁROZÁSOK	4
2.6.	AZ ADOGATÁS	5
2.7.	A VISSZAÜTÉS	5
2.8.	A JÁTÉKREND	6
2.9.	MEGISMÉTELTELT LABDAMENET	6
2.10.	PONTSZERZÉS	6
2.11.	A JÁTSZMA	7
2.12.	A MÉRKŐZÉS	7
2.13.	AZ ADOGATÁS, A FOGADÁS ÉS A TÉRFÉL VÁLASZTÁSA	8
2.14.	HIBÁK AZ ADOGATÁS, A FOGADÁS ÉS A TÉRFÉLVÁLASZTÁS RENDJÉBEN	8
2.15.	AZ IDŐJÁTÉK	9
3.	NEMZETKÖZI VERSENYEK VERSENYSZABÁLYAI.....	10
3.1.	A JÁTÉKSZABÁLYOK ÉS A VERSENYSZABÁLYOK HATÁLYA	10
3.1.1.	<i>Verseny típusok</i>	10
3.1.2.	<i>Alkalmazhatóság</i>	10
3.2.	FELSZERELÉSEK ÉS JÁTÉKFELTÉTELEK	11
3.2.1.	<i>Jóváhagyott és engedélyezett felszerelések</i>	11
3.2.2.	<i>Az öltözék</i>	11
3.2.3.	<i>Játékfeltételek</i>	12
3.2.4.	<i>Ütőellenőrzés</i>	13
3.2.5.	<i>Reklám</i>	14
3.2.6.	<i>Doppingellenőrzés</i>	15
3.3.	HIVATALOS KÖZREMŰKÖDŐK	15
3.3.1.	<i>Főbíró</i>	15
3.3.2.	<i>Játékvezető, játékvezető asszisztens, ütőszámláló</i>	16
3.3.3.	<i>Óvások</i>	17
3.4.	MÉRKŐZÉS LEBONYOLÍTÁSA	18
3.4.1.	<i>Eredmény jelzése</i>	18
3.4.2.	<i>Felszerelés</i>	18
3.4.3.	<i>Bemelegítés</i>	19
3.4.4.	<i>Szünetek</i>	19
3.5.	FEGYELMEZÉS	20
3.5.1.	<i>Tanácsadás</i>	20
3.5.2.	<i>Fegyelmezetlen viselkedés</i>	21
3.5.3.	<i>Presztízs (Jó hírnév)</i>	22
3.6.	NEMZETKÖZI KIESESES VERSENYEK SORSOLÁSA	23
3.6.1.	<i>Üres helyek és selejtezők</i>	23
3.6.2.	<i>Ranglista szerinti kiemelés</i>	23
3.6.3.	<i>Szövetségek nevezései szerinti kiemelés</i>	24
3.6.4.	<i>Változtatások</i>	24
3.6.5.	<i>Újrasorsolás</i>	25
3.6.6.	<i>Kiegészítések</i>	25
3.7.	VERSENYEK SZERVEZÉSE	25
3.7.1.	<i>Hatáskör</i>	25
3.7.2.	<i>Képviselő</i>	26
3.7.3.	<i>Nevezések</i>	26
3.7.4.	<i>Versenyszámok</i>	26
3.7.5.	<i>Csoportmérkőzéses rendszer</i>	26
3.7.6.	<i>Csapatmérkőzés rendszerek</i>	27
3.7.7.	<i>Csapatmérkőzés lebonyolítása</i>	28
3.7.8.	<i>Eredmények</i>	29
3.7.9.	<i>Televíziós és online közvetítések</i>	29
3.8.	NEMZETKÖZI JÁTÉKJOGOSULTSÁG	29

2. AZ ASZTALITENISZ JÁTÉKSZABÁLYAI

2.1. AZ ASZTAL

- 2.1.1. Az asztal felső lapja, a játéktérület téglalap alakú, 2,74 m hosszú és 1,525 m széles, és a padlótól 76 cm-es magasságban, vízszintesen helyezkedik el.
- 2.1.2. A játéktérülethez nem tartoznak hozzá az asztallap oldalfelületei.
- 2.1.3. A játéktérület bármilyen anyagból készülhet, ám egy szabványos labdának 30 cm magasról a játéktérületre leejtve mindenhol körülbelül 23 cm magasra kell felpattannia.
- 2.1.4. A játéktérületnek egységesen sötét színűnek és mattnak kell lennie, mindkét hosszanti oldalvonalon 2,74 méteres, 2 cm széles fehér szegéllyel, s mindkét alapvonalon 1,525 méteres, 2 cm széles fehér szegéllyel.
- 2.1.5. A játéktérületet az alapvonalakkal párhuzamosan húzódó, függőleges háló két egyforma nagyságú térfélre osztja. A játéktérületnek teljes terjedelmében folyamatosnak kell lennie mindkét térfélen.
- 2.1.6. A páros játékhöz a térfeleket egy, az oldalvonalakkal párhuzamosan húzódó, 3 mm széles, fehér színű középvonal két egyforma méretű térfélrészre osztja. A középvonal mindkét térfélen a jobb oldali térfélrészhez tartozik.

2.2. A HÁLÓKÉSZLET

- 2.2.1. A hálókészlet a hálóból, a felfüggesztéséből és a hálótartó oszlopokból áll, beleértve az asztalhoz rögzítő elemeit is.
- 2.2.2. A hálót zsinórral kell felfüggeszteni, mindkét végén egy-egy 15,25 cm magas oszlophoz erősítve. Az oszlopok külső határvonala 15,25 cm távolságra van az oldalvonalától.
- 2.2.3. A háló felső szélének, a háló teljes hosszában, 15,25 cm magasan kell lennie a játéktérület felett.
- 2.2.4. A háló aljának a háló teljes hosszában a lehető legközelebb kell lennie a játéktérülethez, a hálónak a tetejétől az aljáig csatlakoznia kell a hálótartó oszlopokhoz.

2.3. A LABDA

- 2.3.1. A labda gömb alakú, 40 mm átmérőjű.
- 2.3.2. A labda tömege 2,7 gramm.
- 2.3.3. A labda anyaga celluloid, vagy hasonló műanyag, színe fehér vagy narancssárga és matt.

2.4. AZ ÜTŐ

- 2.4.1. Az ütő tetszés szerinti méretű, alakú vagy súlyú lehet, de a lapjának síknak és merevnek kell lennie.
- 2.4.2. Az ütőlap vastagságának legalább 85 %-a természetes fa kell, hogy legyen, az ütőlapon belüli ragasztóréteg megerősíthető valamilyen rostos anyaggal, mint például karbonszál, üvegszál vagy préselt papír, de ez a megerősítés nem lehet vastagabb az ütőlap teljes vastagságának 7,5 %-ánál, vagy 0,35 mm-nél, attól függően, hogy melyik érték a kisebb.

- 2.4.3. Az ütőlapnak az ütéshez használt oldalát vagy szokványos szemcsés gumival kell borítani szemcsével kifelé, a ragasztóanyaggal együtt legfeljebb 2 mm vastagságban, vagy pedig szendvicsgumival azaz szofttal, szemcsével akár kifelé, akár befelé, a ragasztóanyaggal együtt legfeljebb 4 mm vastagságban.
- 2.4.3.1. A *szemcsés gumiborítás* egy olyan, szivacs nélküli természetes vagy műanyag gumiréteg, amelynek egész felületét egyenletesen borítják a szemcsék, négyzetcentiméterenként legalább 10, de legfeljebb 30 darabos sűrűséggel.
- 2.4.3.2. A *szendvicsgumi borítás, azaz szoft* egy szivacs gumi réteg, külső felületén egy réteg szemcsés gumiborítással. A szemcsés gumiréteg vastagsága nem haladhatja meg a 2 mm-t.
- 2.4.4. A borításnak az ütőlapot teljesen be kell fednie, de nem nyúlhat túl az ütőlap szélén. Az ütőlapnak a nyélhez legközelebbi része, melyet az ujjak érintenek, lehet borítatlan, vagy bármilyen anyaggal fedett.
- 2.4.5. Az ütőlapnak és az ütőlap bármely rétegének, valamint az ütőlapot borító ragasztónak és anyagoknak folyamatosnak és egyenletes vastagságúnak kell lenniük az ütőlap ütésre használt felületén.
- 2.4.6. Az ütőt borító anyagnak, vagy a borítatlanul hagyott ütőlapnak mattnak kell lennie, színe az ütő egyik oldalán élénk piros, a másik oldalán fekete kell, hogy legyen.
- 2.4.7. Csak olyan borítást szabad használni, amelyen semmiféle fizikai, kémiai vagy egyéb kezelést nem végeztek.
- 2.4.7.1. Az ütőfelület egyenletessége (folyamatossága), a szín egysége kis mértékben eltérést mutathat jelentéktelen sérülés, vagy a használatból eredő kopás vagy fakulás miatt, de csak akkor, ha az a felület jellegét, alapvető paramétereit nem befolyásolja jelentősen.
- 2.4.8. A mérkőzés kezdete előtt és a mérkőzés alatti ütőcserék alkalmával a játékos köteles megmutatni a használni kívánt ütőjét az ellenfélnek és a játékvezetőnek egyaránt, és meg kell engednie nekik, hogy az ütőt megvizsgálják.

2.5. MEGHATÁROZÁSOK

- 2.5.1. A *labdamenet* az az időtartam, amíg a labda játékban van.
- 2.5.2. A *labda játékba kerül* attól a pillanattól kezdve, ahogy megszűnik a mozdulatlansága a szabad kéz tenyerében, ahonnan az adogatás szándékával indítják el, s játékban marad mindaddig, amíg a labdamenet pontszerzéssel véget nem ér, vagy félbe nem szakad.
- 2.5.3. A *megismétlendő labdamenet* az, amelynek eredményét nem számítják be.
- 2.5.4. „*Pont*” vagy „*poén*” az a labdamenet, amelynek az eredményét beszámítják.
- 2.5.5. Az *ütőtartó kéz* az, amelyben az ütőt fogják.
- 2.5.6. A *szabad kéz* az, amelyben nincs ütő; a *szabad kar* a szabad kézhez tartozó kar.
- 2.5.7. *Ütés* az, ha a játékos az ütőt tartó kézben lévő ütővel, vagy az ütőt tartó kéz csukló alatti részével érinti a labdát.
- 2.5.8. A *labda akadályoztatása* azt jelenti, hogy akár a játékos, akár bármi, amit a játékos magán visel, vagy magánál tart, hozzáér a labdához, amikor az a játékfelület felett, vagy a játékfelület irányába száll, és nem érintette az ő térfelét, miután az ellenfél utoljára megütötte azt.

NK: AZ ASZTALITENISZ JÁTÉK- ÉS VERSENYSZABÁLYAI

- 2.5.9. Az *adogató* az a játékos, akinek elsőként kell megütnie a labdát a labdamenet során.
- 2.5.10. A *fogadó* az a játékos, akinek másodszor kell megütnie a labdát a labdamenet során.
- 2.5.11. A *játékvezető* az a személy, akit a mérkőzés irányítására, ellenőrzésére jelölnek ki.
- 2.5.12. A *játékvezető asszisztens* az a személy, akit arra jelöltek ki, hogy a játékvezető munkáját segíti bizonyos döntéseivel.
- 2.5.13. Mindabba, „*amit a játékos magán visel, vagy magánál tart*” beleértendő mindaz, amit magán viselt, vagy magánál tartott a labdamenet megkezdésekor, a labda kivételével.
- 2.5.14. Az *asztal alapvonalának* kell tekinteni annak mindkét irányba történő, végtelen meghosszabbítását is.

2.6. AZ ADOGATÁS

- 2.6.1. Az adogatás megkezdésekor a labdának szabadon kell feküdnie az adogató mozdulatlan szabad kezének nyitott tenyerében.
- 2.6.2. Az adogatónak megközelítőleg függőlegesen, minden pörgetés nélkül kell feldobnia a labdát úgy, hogy az a szabad kéz tenyerét elhagyva legalább 16 cm magasra repüljön, majd anélkül essen lefelé, hogy bármihez hozzáérne a megütése előtt.
- 2.6.3. A lefelé szálló labdát az adogatónak úgy kell megütnie, hogy az először a saját térfelét érintse, majd ezután közvetlenül a fogadó térfelén pattanjon le. Párosban a labdának először az adogató jobb térfélrészén, majd ezt követően a fogadó játékos jobb térfélrészén kell lepattannia.
- 2.6.4. Az adogatás megkezdésétől a labda megütésének pillanatáig a labdának a játékfelület síkja felett és az adogató alapvonala mögött kell lennie, és a labda nem takarható el a fogadó előtt az adogató és/vagy partnere (párosban) által, vagy semmilyen olyan tárgy révén, amelyet az adogató vagy a partnere magánál tart vagy magán visel.
- 2.6.5. Amint az adogató feldobta a labdát, szabad karját és kezét azonnal el kell vinnie a labda és a hálókészlet közötti térrészből.
A labda és a hálókészlet közötti térrészt a labda, a hálókészlet és annak függőlegesen felfelé történő végtelen meghosszabbítása határozza meg.
- 2.6.6. A játékos felelőssége úgy adogatni, hogy a játékvezető vagy a játékvezető asszisztens megbizonyodhasson az adogatási szabály betartásáról, és mindkettő dönthet úgy, hogy az adogatás szabálytalan volt.
 - 2.6.6.1. Ha a játékvezető vagy a játékvezető asszisztens nem biztos az adogatás szabályosságát illetően, akkor első alkalommal a mérkőzés során új labdamenetet rendelhet el és figyelmezteti az adogató játékost; de ha a játékos vagy partnere soron következő adogatásai nem kétségtelenül szabályosak, akkor szabálytalanoknak kell ítélni őket.
- 2.6.7. Kivételes esetben a játékvezető könnyítést adhat a szabályos adogatás kritériumai alól akkor, ha bizonyos benne, hogy az adogatót mozgáskorlátozottsága akadályozza a szabályok betartásában.

2.7. A VISSZAÜTÉS

- 2.7.1. Az adogatás vagy fogadás után úgy kell a labdát megütni, hogy az akár közvetlenül akár a hálókészlet érintésével az ellenfél térfelét érintse.

2.8. A JÁTÉKREND

- 2.8.1. Egyesben az adogató kezdi a játékot adogatással, amelyet a fogadó visszaüt. Ezt követően az adogató és a fogadó felváltva üti vissza a labdát.
- 2.8.2. Párosban az adogató kezdi a játékot adogatással, amelyet a fogadó visszaüt. Ezután az adogató párjának kell visszaütni a labdát, majd a fogadó párjának. Ezt követően valamennyi játékos felváltva üti vissza a labdát, ebben a sorrendben üt, kivéve a 2.8.3 pontban megadott eseteket
- 2.8.3. Amennyiben a párost alkotó játékosok egyike mozgáskorlátozottsága miatt kerekesszékekben ül, az adogató adogatással kezdi a játékot, melyet a fogadó visszaüt, de ezután a mozgáskorlátozott pár bármelyik tagja visszaütheti a labdát.

2.9. MEGISMÉTELT LABDAMENET

- 2.9.1. A labdamenetet meg kell ismételni,
 - 2.9.1.1. ha a labda az adogatás során a hálókészletet érinti, feltéve, hogy az adogatás egyébként szabályos volt, vagy a hálót ért labdát a fogadó, vagy párja akadályoztatja;
 - 2.9.1.2. ha az adogatást úgy indították el, hogy a fogadó játékos vagy pár nem állt készen a játékra, feltéve, hogy sem a fogadó, sem a párja nem kísérel meg, hogy beleüssön a labdába;
 - 2.9.1.3. ha a szabályos adogatást, a szabályos visszaütést vagy a játékszabályok betartását a játékos ráhatásán kívüli körülmény akadályozza;
 - 2.9.1.4. ha a játékot a játékvezető vagy a játékvezető asszisztens félbeszakítja;
 - 2.9.1.5. ha a fogadó mozgáskorlátozottság miatt kerekesszékekben ül és adogatáskor a labda, feltéve, hogy az adogatás egyébként szabályos volt,
 - 2.9.1.5.1. miután érintette a fogadó térfelét, a háló irányába indul vissza;
 - 2.9.1.5.2. a fogadó térfelén nyugalomba kerül;
 - 2.9.1.5.3. egyesben, miután érintette a fogadó térfelét, valamelyik oldalvonalon keresztül hagyja el azt.
- 2.9.2. A játékot félbe lehet szakítani,
 - 2.9.2.1. ha az adogatásban, a fogadásban, vagy a térfélválasztásban történt tévedést kell helyrehozni;
 - 2.9.2.2. ha az időjátékot kell bevezetni;
 - 2.9.2.3. ha figyelmeztetni, vagy büntetni kell egy játékost vagy egy tanácsadót;
 - 2.9.2.4. ha a játékfeltételeket olyan módon zavarja meg valami vagy valaki, hogy az kihatással lehet a labdamenet sorsára.

2.10. PONTSZERZÉS

- 2.10.1. Amennyiben a labdamenetet nem kell megismételni, a játékos pontot szerez,
 - 2.10.1.1. ha az ellenfele elhibázta az adogatást,

NK: AZ ASZTALITENISZ JÁTÉK- ÉS VERSENYSZABÁLYAI

- 2.10.1.2. ha az ellenfele elhibázta a fogadást,
- 2.10.1.3. ha a labda a játékos adogatását vagy visszaütését követően bármihez hozzáér -- a hálókészlet kivételével -- azelőtt, hogy az ellenfél beleütne.
- 2.10.1.4. ha a labda, miután az ellenfél beleütött, elhagyja a játékos térfelét vagy alapvonalát, anélkül, hogy érintette volna az asztalnak a játékos felőli játéktér felületét.
- 2.10.1.5. ha labda miután az ellenfél megütötte, a hálón keresztül megy vagy a hálótartó oszlop és a háló között halad el, vagy a háló és a játéktér felület között megy át.
- 2.10.1.6. ha az ellenfél akadályoztatja a labdát.
- 2.10.1.7. ha az ellenfél szándékosan kétszer egymás után beleüt a labdába
- 2.10.1.8. ha az ellenfél olyan ütőfelülettel üti meg a labdát, amelynek felülete nem felel meg a 2.4.3, 2.4.4 és 2.4.5 pontban foglalt követelményeknek.
- 2.10.1.9. ha az ellenfél, vagy bármi, amit az ellenfél magán visel, vagy magánál tart, elmozdítja az asztalfelületet.
- 2.10.1.10. ha az ellenfél, vagy bármi, amit az ellenfél magán visel, vagy magánál tart, hozzáér a hálókészlethez.
- 2.10.1.11. ha az ellenfél szabad keze hozzáér a játéktér felületéhez.
- 2.10.1.12. ha párosban az ellenfél nem az első adogató és az első fogadó által meghatározott sorrendben üti meg a labdát.
- 2.10.1.13. az időjátékban meghatározott feltételek szerint (2.15.4 pont).
- 2.10.1.14. Amennyiben mindkét játékos vagy páros kerekesszékekben ül mozgáskorlátozottság miatt, és
 - 2.10.1.14.1. az ellenfele nem érintkezik megfelelően a combja alsó felével a székekkel vagy a párnákkal, amikor a labdát megüti;
 - 2.10.1.14.2. az ellenfele megérinti az asztalt bármelyik kezével, mielőtt megütné a labdát;
 - 2.10.1.14.3. az ellenfele lábtámasza vagy lába megérinti a talajt labdamenet közben.
- 2.10.1.15. ha az ellenfél párosban legalább az egyik játékos kerekesszékekben ül és kerekesszékeinek bármelyik része vagy az álló játékos lába átnyúlik az asztal középvonalának képzeletbeli meghosszabbításán.

2.11. A JÁTSZMA

- 2.11.1. A játszmát az a játékos vagy páros nyeri, aki vagy amely előbb éri el a 11 pontot, kivéve, ha mindkét játékos vagy páros 10 pontot szerzett. Ebben az esetben a játszmát az a játékos vagy páros nyeri, aki vagy amely ezt követően elsőként szerez 2 pontos vezetést.

2.12. A MÉRKŐZÉS

- 2.12.1. A mérkőzés akárhány nyert játszmáig tarthat, de a maximálisan lehetséges játszmák száma páratlan.

2.13. AZ ADOGATÁS, A FOGADÁS ÉS A TÉRFÉL VÁLASZTÁSA

- 2.13.1. Az adogatás-, a fogadás- és térfélválasztás rendjének a jogát sorsolással döntik el, és a győztes választhat, hogy elsőként adogat, elsőként fogad, vagy hogy melyik térfélen kezdi a játékot.
- 2.13.2. Amikor a játékos vagy a páros eldöntötte, hogy elsőként adogat, elsőként fogad, vagy valamelyik térfelet választja, a másik játékosnak vagy párosnak jogában áll a fennmaradó lehetőségekből választani.
- 2.13.3. Minden második pontszerzés után a fogadó játékosból vagy párosból adogató játékos vagy páros lesz, és így tovább felváltva a játszma végéig, kivéve, ha mindkét játékos vagy páros már 10 pontot szerzett, vagy ha az időjáték érvényben van, ahol az adogatás és fogadás sorrendje azonos, de pontonként cserélődik.
- 2.13.4. A páros mérkőzés minden játszmapéjében az a páros, amely elsőként adogat, eldönti, hogy a páros melyik tagja adogat, és az első játszmapéjében a fogadó páros eldönti, hogy a páros melyik tagja fogad. Az egymást követő játszmapéjében az a játékos lesz az első adogató, akit az adogatásra jogosult páros kijelöl, és az a játékos lesz az első fogadó, aki az előző játszmapéjében az illetőnek adogatott.
- 2.13.5. A párosban minden adogatás cserénél az előző fogadó játékos lesz az adogató és az előző adogató játékos partnere lesz a fogadó.
- 2.13.6. Az a játékos vagy páros, aki vagy amely egy játszmapéjében az adogatást kezdte, a következő játszmapéjében először fogadó lesz. Párosban a döntő játszmapéjében a fogadó párosnak meg kell cserélni a fogadás rendjét, amint valamelyik páros elsőként eléri az 5 pontot.
- 2.13.7. Az a játékos vagy páros, aki vagy amely egy játszmapéjében az egyik térfélen kezd játszani, a soron következő játszmapéjét a túlsó térfélen játssza. A mérkőzés döntő játszmapéjében a játékosok vagy párosok akkor cserélnek térfelet, amikor valamelyik játékos vagy páros elsőként eléri az 5 pontot.

2.14. HIBÁK AZ ADOGATÁS, A FOGADÁS ÉS A TÉRFÉLVÁLASZTÁS RENDJÉBEN

- 2.14.1. Ha egy játékos nem a játékrend szerint adogat vagy fogad, a játékvezetőnek a tévedés felismerésekor azonnal félbe kell szakítania a játékot, majd úgy kell a folytatást elrendelnie, ahogyan az adott állásnál a mérkőzés megkezdésekor megállapított sorrend megköveteli. A párosban az adogatás rendjét annak megfelelően kell alkalmazni, ahogyan azt a tévedés észlelésekor zajló játszma elején az adogató páros megválasztotta.
- 2.14.2. Ha a játékosok megfeledkeznek a térfélcseréről, a játékvezetőnek a tévedés felismerésekor azonnal félbe kell szakítania a játékot, majd abban a felállásban kell a folytatást elrendelnie, ahogyan az adott játszmaállásnál a mérkőzés megkezdésekor megállapított rend megköveteli.
- 2.14.3. A tévedés felismeréséig megszerzett pontok minden körülmények között érvényben maradnak.

2.15. AZ IDŐJÁTÉK

- 2.15.1. A 2.15.2. pont kivételével, az időjáték akkor lép életbe, ha egy játszma nem ér véget 10 percnyi játékidő után, vagy bármikor korábban, ha ezt mindkét játékos vagy páros közösen kéri.
- 2.15.2. Az időjátékot nem lehet bevezetni, ha a játszmában már 18 poént lejátszottak.
- 2.15.3. Ha a labda játékban van az idő lejártakor, a játékvezetőnek félbe kell szakítania a játékot, majd a játék folytatásakor ugyanaz a játékos adogat, aki a félbeszakított labdamenetben adogatott; ha a labda nincs játékban az időjáték bevezetésekor, a játék folytatásakor az a játékos adogat, aki az előző labdamenetben fogadott.
- 2.15.4. Ezt követően a játszma végéig a játékosok pontonként felváltva adogatnak, és ha a fogadó játékos vagy páros 13-szor szabályosan visszaüti a labdát egy labdameneten belül, akkor pontot szerez.
- 2.15.5. Az időjáték bevezetése nem változtatja meg a mérkőzésen az adogató és fogadó rendjét (2.13.6.).
- 2.15.6. Az időjáték rendszere – ha már egyszer bevezették – a mérkőzés végéig érvényben marad.

3. NEMZETKÖZI VERSENYEK VERSENYSZABÁLYAI

3.1. A JÁTÉKSZABÁLYOK ÉS A VERSENYSZABÁLYOK HATÁLYA

3.1.1. Versenytípusok

- 3.1.1.1. *Nemzetközi verseny* az, amelyen több mint egy Nemzeti Szövetség játékosai vehetnek részt.
- 3.1.1.2. *Nemzetközi mérkőzés* az, amelyen Nemzeti Szövetségeket képviselő csapatok játszanak.
- 3.1.1.3. *Nyílt verseny* az, amelyen bármely Szövetség játékosai indulhatnak.
- 3.1.1.4. *Zárt verseny* az, amelyen életkortól függetlenül a játékosok egy meghatározott csoportja vehet részt.
- 3.1.1.5. *Meghívásos verseny* az, amelyen csak egyénileg meghívott Szövetségek vagy játékosok vehetnek részt.

3.1.2. Alkalmazhatóság

- 3.1.2.1. A 3.1.2.2. pont kivételével a játékszabályokat (2. fejezet) a Világ- és Kontinentális bajnokságokon, az Olimpiai és Paralimpiai bajnokságokon, a nyílt nemzetközi bajnokságokon, valamint -- kivéve, ha a résztvevő Szövetségek másként nem egyeznek meg -- a nemzetközi mérkőzéseken kell alkalmazni.
- 3.1.2.2. Az ITTF Elnökségének joga van felhatalmaznia a nyílt bajnokságok szervezőit, hogy a Végrehajtó Bizottság által meghatározott kísérleti jellegű szabályokat alkalmazzanak.
- 3.1.2.3. A nemzetközi versenyekre vonatkozó versenyszabályokat kell alkalmazni:
 - 3.1.2.3.1. A Világ-, Olimpiai és Paralimpiai bajnokságokon kivéve, ha az ITTF Elnöksége másképpen dönt, és erről előre értesíti a résztvevő Szövetségeket.
 - 3.1.2.3.2. Kontinens bajnokságokon kivéve, ha az illetékes Kontinentális Szövetség másképpen dönt, és erről előre értesíti a résztvevő Szövetségeket.
 - 3.1.2.3.3. Nyílt Nemzetközi Bajnokságokon (3.7.1.2) kivéve, ha a Végrehajtó Bizottság másképpen dönt, és erről előre értesíti a résztvevőket a 3.1.2.4 ponttal összhangban.
 - 3.1.2.3.4. Nyílt versenyeken, kivéve a 3.1.2.4 pontban leírtakat.
- 3.1.2.4. Ha egy nyílt verseny feltételei nem felelnek meg bármelyik előbb leírt szabálynak, az eltérés természetét és mértékét a nevezési lapon meg kell határozni. A nevezési lap kitöltését és visszaküldését úgy kell tekinteni, mint a verseny feltételeinek aláírással nyugtázott elfogadását, beleértve ezeket az eltéréseket is.
- 3.1.2.5. A Játékszabályokat és Versenyszabályokat ajánlatos valamennyi nemzetközi versenyen alkalmazni, de – feltéve, hogy az ITTF alapszabályával nem ütközik -- a nemzetközi szakági és meghívásos versenyek, valamint független szervezetek által rendezett elfogadott nemzetközi versenyek, a szervező bizottság által meghatározott szabályok szerint is megrendezhetők.
- 3.1.2.6. A játékszabályok és a nemzetközi versenyszabályok előírásainak az alkalmazása várható el kivéve, ha az eltérésekről előzetes megegyezés jön létre, vagy ha az eltérésekről a versenykiírás egyértelműen rendelkezik.

- 3.1.2.7. A szabályok részletes magyarázatát és értelmezését – beleértve a felszerelések leírását - közzé kell tenni az ITTF Elnöksége által jóváhagyott „Technikai vagy Adminisztratív jegyzékek”-ben („Technical or Administrative Leaflets”). A Végrehajtó Bizottság kiadhat gyakorlati utasításokat és kivitelezési eljárásokat kézikönyv formájában („Handbooks” vagy „Guides”). Ezek a kiadványok kötelező előírásokat, javaslatokat és tanácsokat is tartalmazhatnak.

3.2. FELSZERELÉSEK ÉS JÁTÉKFELTÉTELEK

3.2.1. Jóváhagyott és engedélyezett felszerelések

- 3.2.1.1. A felszerelések engedélyezése, jóváhagyása az ITTF Elnöksége nevében a Felszerelési Bizottság hatáskörébe tartozik. Az engedélyezést, jóváhagyást Végrehajtó Bizottság bármikor felfüggesztheti, majd ezt követően az Elnökség visszavonhatja.
- 3.2.1.2. A nyílt versenyek nevezési lapjának vagy kiírásának tartalmaznia kell a versenyen használatos asztal, hálókészlet, talaj és labda márkáját és színét. Az asztal, hálókészlet és labda fajtáját az ITTF által engedélyezett márkájú és típusú felszerelések aktuális listájáról az ITTF vagy azon Szövetség választhatja ki, amelynek területén a versenyt rendezik. Az ITTF kiválasztott versenyein a talaj márkája és típusa is az ITTF által aktuálisan engedélyezett kell, hogy legyen.
- 3.2.1.3. Az ütőlapot lefedő szemcsés gumiborításnak vagy szendvicsgumi borításnak olyan márkájúnak és típusúnak kell lennie, amely rajta van az ITTF által engedélyezett borítások aktuális listáján, és azt úgy kell az ütőlapra feltenni, hogy a márka és az ITTF szám (amennyiben használatos) valamint az ITTF embléma tisztán látható legyen az ütőfelület nyélhez legközelebbi részén
- Ellenőrzött és engedélyezett felszerelések és anyagok listáját az ITTF irodája karbantartja és a részletek elérhetők az ITTF honlapján. .
- 3.2.1.4. A kerekesszékes versenyen az asztal lábának legalább 40 cm-re kell lennie az alapvonalától.

3.2.2. Az öltözék

- 3.2.2.1. Az öltözék rövid ujjú vagy ujjatlan mezből és rövidnadrágból vagy szoknyából, vagy egyrészes sportdresszből, zokniból és tornacipőből áll. Más ruhanemű, például melegítő (alsó és/vagy felső) nem viselhető a játék alatt, csak a főbíró külön engedélyével.
- 3.2.2.2. A mez, a szoknya vagy rövidnadrág fő színének -- kivéve a mez ujját és gallérját -- a használatban lévő labda színétől teljesen eltérőnek kell lennie.
- 3.2.2.3. A mez hátán lehetnek számok és feliratok, melyek azonosítják a játékost, az egyesületét, valamint lehet rajta a 3.2.5.9. pontban foglalt előírásoknak megfelelő hirdetés; ha a mez hátulján szerepel a játékos neve, az csak közvetlenül a gallér alatt helyezkedhet el.
- 3.2.2.4. A szervezők által a játékosok azonosítására használt rajtszám a mez hátoldalának közepén előnyt élvez a hirdetéssel szemben. Az ilyen rajtszámot egy 600 cm²-nél nem nagyobb felületű külön lapon kell feltüntetni.
- 3.2.2.5. Az öltözék elején vagy oldalán levő kiegészítők vagy díszítések és az olyan egyéb, a játékos által viselt tárgy, mint ékszer, nem lehetnek annyira feltűnőek, fénylőek, vagy tükröződők, hogy az ellenfelet zavarják.

- 3.2.2.6. Az öltözéken nem lehet olyan ábra vagy felirat, amely szabályellenes vagy a játék hírnevét rontja.
- 3.2.2.7. Csapatmérkőzéseken az azonos csapatban szereplő játékosoknak, illetve az azonos Szövetséghez tartozó, párost alkotó játékosoknak a Világbajnokságon, Olimpián vagy Paralimpián egyforma öltözéket kell viselniük, kivéve a zoknit és a tornacipőt. Nem sérti az egyforma öltözék szabályát az öltözéken elhelyezett hirdetések különbözősége a számuk, a méretük, a színük és a formájuk tekintetében. Az azonos Szövetséghez tartozó, párost alkotó játékosok a többi nemzetközi versenyen viselhetnek különböző gyártmányú öltözéket, feltéve, hogy az alapszínük megegyezik és a Nemzeti Szövetségük ezt engedélyezi.
- 3.2.2.8. Az ellenfeleknek egyesben és párosban is olyan különböző színű mezben kell lenniük, hogy egyértelműen megkülönböztethetők legyenek a nézők számára.
- 3.2.2.9. Amennyiben az ellenfelek hasonló mezt viselnek és nem tudnak megegyezni, hogy melyik fél cseréljen mezt, a játékvezetőnek sorsolással kell meghozni a döntést.
- 3.2.2.10. Világbajnokságon, Olimpián, Paralimpián vagy nyílt nemzetközi bajnokságokon szereplő játékosoknak a Szövetségük által jóváhagyott mez és rövidnadrág vagy szoknya használata kötelező.

3.2.3. Játékfeltételek

- 3.2.3.1. A játéktér téglalap alakú és nem lehet kisebb, mint 14 m hosszú, 7 m széles és 5 m magas, de a négy sarka eltakarható maximum 1,5 m hosszú karámmal. Kerek székes játéknál a játéktér csökkenthető, de nem lehet kevesebb, mint 8 m hosszú és 6 m széles.
- 3.2.3.2. Minden egyes játéktér részének a következő berendezéseket és felszereléseket tekintjük: az asztal a hálókészlettel, játékvezetői asztalok és székek, eredményjelzők, törülköző- és labdatartók, az asztalok azonosítására szolgáló nyomtatott számok, karámmal, padlóborítás, a karámmal lévő táblák, melyek a játékosok, vagy a Nemzeti Szövetségek azonosítására szolgálnak.
- 3.2.3.3. A játéktér kb. 75 cm magas, egyforma sötét háttérszínű karámmal kell elkeríteni a szomszédos játéktértől és a nézőtértől.
- 3.2.3.4. A Világ-, Olimpiai és Paralimpiai Bajnokságokon az asztallap magasságában mért megvilágítás erősségének egységesen legalább 1000 luxnak kell lennie az egész asztalfelületen, és legalább 500 luxnak a játéktér többi részén. Egyéb versenyeken az előírt megvilágítás erőssége legalább 600 lux egységesen az asztallap felületén, s legalább 400 lux a játéktér többi területén.
- 3.2.3.5. Amennyiben több asztalt használnak a teremben, a megvilágítás erősségének egyformának kell lennie valamennyi asztalnál, és a háttér megvilágításának erőssége nem lehet nagyobb, mint a játéktéren mérhető legkisebb fényerő.
- 3.2.3.6. A fényforrás nem helyezhető el a padlótól 5 méternél alacsonyabban.
- 3.2.3.7. A háttérnek általánosságban sötétnek kell lenni és nem szabad fényesen világító forrást tartalmazni, nem szabad beszűrődni a nappali fénynek a lefedetlen ablakon vagy más nyíláson keresztül
- 3.2.3.8. A padlóborítás nem lehet világos színű, sem fényesen tükröződő, nem lehet csúszós. Rugalmas kell, hogy legyen, a talaj kerek székes versenyeken lehet merev.

- 3.2.3.8.1. A Világ-, Olimpiai és Paralimpiai Bajnokságokon a padlózatnak fából vagy az ITTF által engedélyezett márkájú és típusú, feltekerhető szintetikus anyagból kell készülnie.
- 3.2.3.9. A hálótartóra felhelyezett technikai eszközt/felszerelést a háló részének kell tekinteni

3.2.4. Ütőellenőrzés

- 3.2.4.1 Minden játékos felelős azért, hogy az ütőfára az ütőborításokat káros hatástól mentes oldószeres ragasztóval ragassza fel.
- 3.2.4.2 Ütőellenőrző központot kell létrehozni minden ITTF világbajnoki, olimpiai és paralimpiai verseny helyszínén, valamint egyéb, kiemelt világbajnoki fordulók, nemzetközi ifjúsági versenyek helyszínén, továbbá létrehozható egyes kontinentális vagy regionális versenyek helyszínén.
 - 3.2.4.2.1 Az ütőellenőrző központok az ITTF Felszerelés, Játékvezető és Versenybíró Bizottsága javaslatára meghozott, Végrehajtó Bizottságának szabályzata és előírásai alapján végzik az ütők ellenőrzését, annak érdekében, hogy megbizonyosodjanak az ütők ITTF előírásainak betartásáról, beleértve, de nem kizárólag ezt figyelembe véve, az ütőborítások vastagságára, simaságára és káros hatásoktól mentes oldószeres ragasztására vonatkozóakat.
 - 3.2.4.2.2 A mérkőzést követően véletlenszerű ütőellenőrzés abban az esetben történik, ha a játékos nem bocsátja rendelkezésre az ütőjét a mérkőzés előtti ellenőrzéshez
 - 3.2.4.2.3 Nem használható az az ütő, mely nem felelt meg a mérkőzés előtt végzett ütőellenőrzés során, azonban kicserélhető egy másik ütőre, mely rendelkezésre álló idő esetén azonnal ellenőrizhető, amennyiben nincs rá idő, akkor a mérkőzés után kerül ellenőrzésre, a szabálysértő játékos viseli ennek a következményeit (büntetést)
 - 3.2.4.2.4 Minden játékos jogosult, hogy büntetés nélkül önkéntesen alávetesse ellenőrzésnek az ütőjét mérkőzés előtt.
- 3.2.4.3 Amennyiben egy játékosnak négy év leforgása alatt négy alkalommal az ütőellenőrzésen bármilyen hibával az ütője megbukik, az adott versenyt még végigjátszhatja, de a versenyt követően a Végrehajtó Bizottság 12 hónapra eltiltja a játékost.
 - 3.2.4.3.1 Az ITTF írásban értesíti az adott játékost az eltiltásról.
 - 3.2.4.3.2 Az eltiltott játékos az értesítés kézhezvételétől számított 21 napos határidővel fellebbezhet a Sportbírósnál. A beadott fellebbezési kérelem ellenére az eltiltás hatályban marad.
- 3.2.4.4 Az ITTF hivatalos nyilvántartást vezet az ütőellenőrzéseken talált hibákról 2010. szeptember 1-i időponttól.
- 3.2.4.5 Egy jól szellőző termet kell a játékosok rendelkezésére bocsátani, ahol az ütőborítások felragasztása zajlik. Folyékony ragasztószer használata a verseny helyszínén sehol máshol nem lehetséges.

A „verseny helyszíne” alatt az épület asztalitenisz mérkőzések, a hozzájuk kapcsolódó tevékenységek lebonyolítására kijelölt részeit, a nézőteret, valamint a mellékhelyiségeket kell érteni.

3.2.5. Reklám

- 3.2.5.1. A játéktéren belül hirdetések csak a 3.2.3.2. pontban felsorolt berendezéseken, felszereléseken lehet elhelyezni vagy a játékosok és a játékvezetők öltözékén vagy a játékosok számán. Ezen kívül hirdetés nem helyezhető el.
 - 3.2.5.1.1. Hirdetések vagy feliratok a játéktéren belül vagy annak közelében, a játékosok öltözékén és rajtszámán, valamint a játékvezetők öltözékén nem irányulhatnak, dohányáru, alkohol vagy káros ajzószer vagy illegális termék hirdetésére. Nem tartalmazhatnak negatív diszkriminációt, fajra, idegengyűlöletre, nemre, vallásra, fogyatékosagra vagy a megkülönböztetés más formájára.
- 3.2.5.2. Olimpiai és Paralimpiai verseny események során, a mezeken és a játékvezetők öltözékén szereplő hirdetésekkel kapcsolatban a NOB és az NPB előírásai a mérvadóak.
- 3.2.5.3. A térelválasztó karámokon található LED (light emitting diodes) hirdetések kivételével fluoreszkáló vagy foszforeszkáló színek használata sehol sem engedélyezett a játéktér területén.
 - 3.2.5.3.1 Mérkőzés közben a fényhirdetések színe illetve fényereje nem változhat világosról sötétre, vagy fordítva.
 - 3.2.5.3.2. A LED vagy egyéb megvilágítású fényhirdetések a térelválasztókon nem lehetnek zavaróan fényesek a mérkőzések során, és nem változhatnak a labdamenetek közben.
 - 3.2.5.3.3. A LED vagy egyéb megvilágítású fényhirdetések használata csak az ITTF előzetes engedélyével lehetséges
- 3.2.5.4. A karámok belső oldalán a betűk vagy a szimbólumok színének teljesen eltérő színűnek kell lenni a használt labda színétől, nem készülhetnek kettőnél több színből és nem lehetnek 40 cm-nél magasabbak.
- 3.2.5.5 A játéktér padlóján maximum 4 hirdetés lehet: ilyen jelölés:
 - 3.2.5.5.1 lehet egy-egy a két végén, melyek mérete nem haladhatja meg az 5 m²-t, és egy-egy az asztal mindkét oldalán, melyek mérete nem haladhatja meg a 2,5 m²-t;
 - 3.2.5.5.2 a karámtól nem lehet 1 m-nél közelebb és a játéktér végén levők pedig, nem lehetnek 2m-nél távolabb a karámtól;
 - 3.2.5.5.3 egyforma színűnek kell lenni, de a használatban levő labdától eltérő színűnek, kivéve ha más színben egyeztek meg előre az ITTF-el
 - 3.2.5.5.4 nem változtathatja meg jelentős mértékben a padló felületi súrlódását
 - 3.2.5.5.5. csak logó, jelkép vagy más ikon lehet rajta, de a nem tartalmazhat hátteret
- 3.2.5.6. Az asztalon levő hirdetéseknek meg kell felelniük a következő követelményeknek:
 - 3.2.5.6.1 1 állandó hirdetés a gyártó vagy szállító nevével vagy logójával lehet mindkét térfél asztallapjának mindegyik oldalán és végén
 - 3.2.5.6.2 1 ideiglenes hirdetés lehet, ami szintén lehet gyártó vagy szállító neve vagy logója, lehet mindkét térfél asztallapjának mindegyik oldalán és a végén.
 - 3.2.5.6.3 Minden állandó és minden ideiglenes hirdetés össz. hossza 60 cm-nél nem lehet több.
 - 3.2.5.6.4. Az ideiglenes hirdetésnek jól elkülöníthetőnek kell lenni az állandó hirdetéstől
 - 3.2.5.6.5 A hirdetések nem reklámozhatnak más asztalitenisz-felszerelést gyártót vagy szállítót.

NK: AZ ASZTALITENISZ JÁTÉK- ÉS VERSENYSZABÁLYAI

- 3.2.5.6.6. Nem lehet hirdetni asztalitenisz asztalok nevét, asztalitenisz-felszerelést gyártók, szállítók nevét vagy logóját, kivéve, ha az a gyártó/szállító a verseny névadó szponzora
- 3.2.5.7. Az asztal mindegyik oldalán a hálón lehet 2 hirdetés, aminek színe teljesen el kell hogy térjen a versenyen használt labda színétől, nem lehet 3 cm-nél közelebb a háló tetején található szegélytől; a hirdetés ami a hálón van az asztal oldalvonalának függőleges kiterjesztésén sem korlátozhatja a rálátást a másik térfélre.
- 3.2.5.8.. A játékvezetői asztalon és a játéktéren belüli egyéb bútorzaton a hirdetés össz nagysága nem haladhatja meg a 750 cm²-t felületenként.
- 3.2.5.9. A játékos öltözékén elhelyezhető hirdetés
- 3.2.5.9.1. tartalmazhatja a gyártó védjegyét, szimbólumát vagy nevét legfeljebb 24 cm²-es összfelületen.
- 3.2.5.9.2. nem több mint hat, jól elkülönülő hirdetés a mez elején, oldalán és ujján legfeljebb 600 cm²-es összfelületen, a mez elején maximum négy darab
- 3.2.5.9.3. nem több mint két hirdetés a mez hátán legfeljebb 400 cm²-es összfelületen.
- 3.2.5.9.4. nem több mint két hirdetés a rövidnadrágon vagy a szoknyán legfeljebb 120 cm²-es összfelületen, de csak a rövidnadrág vagy szoknya elején és oldalán
- 3.2.5.10. A játékos rajtszámán a hirdetések legfeljebb 100 cm²-es összfelületet foglalhatnak el.
- 3.2.5.11. A játékvezető öltözékén a hirdetések legfeljebb 40 cm²-es összfelületet foglalhatnak el.

3.2.6. Doppingellenőrzés

- 3.2.6.1. A nemzetközi versenyek minden résztvevőjének (a Junioroknak is) alá kell vetnie magát az ITTF, a játékos Nemzeti Szövetsége vagy bármely más Doppingellenőrző Bizottság kábítószer-ellenőrzési vizsgálatának, vagy bármely más szervezet vizsgálatának, amely felelős a szóban forgó versenyen a vizsgálat elvégzéséért.

3.3. HIVATALOS KÖZREMŰKÖDŐK

3.3.1. Főbíró

- 3.3.1.1. Minden versenyre főbírot kell kijelölni, akinek nevét és tartózkodási helyét ismertetni kell a résztvevőkkel és ahol szükséges a csapatkapitányokkal
- 3.3.1.2. A főbíró felelőssége
- 3.3.1.2.1. a sorsolás lebonyolítása
- 3.3.1.2.2. a mérkőzések időpont és asztalok szerinti beosztásának az elkészítése
- 3.3.1.2.3. a hivatalos közreműködők kijelölése
- 3.3.1.2.4. a hivatalos közreműködők verseny előtti eligazításának lebonyolítása
- 3.3.1.2.5. az adott versenyen részt vevő játékosok játékjogosultságának ellenőrzése
- 3.3.1.2.6. annak eldöntése, hogy a játékot félbe lehet-e szakítani kényszerűségből
- 3.3.1.2.7. annak eldöntése, hogy a játékosok elhagyhatják-e a játéktérrel a mérkőzés alatt
- 3.3.1.2.8. annak eldöntése, hogy a szabályban meghatározott bemelegítési idő meghosszabbítható-e

NK: AZ ASZTALITENISZ JÁTÉK- ÉS VERSENYSZABÁLYAI

- 3.3.1.2.9. annak eldöntése, hogy a játékosok viselhetnek-e melegítőt a mérkőzés alatt
- 3.3.1.2.10. annak eldöntése, hogy adott kérdésben hogyan értelmezhetők a játék- és versenyszabályok, beleértve az öltözék szabályosságát, a játékfelszereléseket és a játékfeltételeket
- 3.3.1.2.11. annak eldöntése, hogy a játék kényszerű félbeszakítása esetén a játékosok hol melegíthetnek, illetve melegíthetnek-e
- 3.3.1.2.12. fegyelmi eljárás kezdeményezése fegyelmezetlen viselkedés vagy a szabályok megszegése miatt.
- 3.3.1.3. Amennyiben a főbíró feladatkörét, vagy annak bármely részét átruházza más személyekre, feladatkörét a kijelölt helyettes veszi át. Ezeknek a személyeknek a speciális feladatkörét és tartózkodási helyét ismertetni kell a résztvevőkkel és ahol szükséges a csapatkapitányokkal
- 3.3.1.4. A főbírónak, illetve annak a felelős helyettesnek, aki jogkörét távollétében gyakorolhatja, jelen kell lennie mindvégig, amíg a játék folyik.
- 3.3.1.5. Amennyiben szükségesnek látja, a főbíró bármikor lecserélheti a mérkőzés hivatalos közreműködőit, de nem módosíthatja az általuk korábban, saját hatáskörben (ténykérdésben) hozott döntéseket.
- 3.3.1.6. A játékos felett a főbíró gyakorolja a hatáskört attól a pillanattól kezdve, hogy a játékos megérkezik a verseny helyszínére, mindaddig, amíg el nem hagyja azt.

3.3.2. Játékvezető, játékvezető asszisztens, ütőszámláló

- 3.3.2.1. Minden mérkőzésre egy játékvezetőt és egy játékvezető asszisztent kell kijelölni.
- 3.3.2.2. A játékvezetőnek a háló vonalában kell ülnie vagy állnia, a játékvezető asszisztens pedig vele szemben ül az asztal másik oldalán.
- 3.3.2.3. A játékvezető felelőssége
 - 3.3.2.3.1. a játékfelszerelések és a játékfeltételek szabályosságának ellenőrzése és a felmerülő problémák jelzése a főbíró felé
 - 3.3.2.3.2. találomra történő labdaválasztás a 3.4.2.1.1-2 pontok alapján
 - 3.3.2.3.3. az adogatás, a fogadás és a térfélválasztás jogáért zajló sorsolás megtartása
 - 3.3.2.3.4. annak eldöntése, hogy adható-e könnyítés az adogatás szabályai alól fizikai mozgáskorlátozottság miatt
 - 3.3.2.3.5. az adogatás, a fogadás, a térfélválasztás rendjének ellenőrzése és az abban elkövetett esetleges hibák korrigálása
 - 3.3.2.3.6. annak eldöntése, hogy a labdamenet pontszerzéssel ér-e véget, vagy meg kell ismételni
 - 3.3.2.3.7. az eredmény számlálása az előírt módon
 - 3.3.2.3.8. az időjáték bevezetése a kellő időben
 - 3.3.2.3.9. a játék folyamatosságának biztosítása
 - 3.3.2.3.10. szankció alkalmazása a tanácsadási és magatartási szabályok megszegéséért

- 3.3.2.3.11. ha az ellenfelek hasonló mezt viselnek és nem tudnak megegyezni, hogy ki fog cserélni, akkor sorsolással eldönti, hogy melyik játékos, páros vagy csapat köteles lecserélni a mezét.
- 3.3.2.3.12. meggyőződni róla, hogy csak az engedélyezett személyek tartózkodnak a játéktéren.
- 3.3.2.4. A játékvezető asszisztens kötelessége
 - 3.3.2.4.1. annak eldöntése, hogy a játékban lévő labda érintette-e a játékfelület élét az asztal hozzá közelebb eső oldalán,
 - 3.3.2.4.2. jelezni a játékvezetőnek a tanácsadási vagy viselkedési szabályok megsértését.
- 3.3.2.5. A játékvezetőnek vagy a játékvezető asszisztensnek módjában áll
 - 3.3.2.5.1. annak eldöntése, hogy a játékos adogatása szabálytalan-e
 - 3.3.2.5.2. annak eldöntése, hogy az egyébként szabályos adogatás során a labda érintette-e a hálókészletet
 - 3.3.2.5.3. annak eldöntése, hogy a játékos feltartotta-e a labdát
 - 3.3.2.5.4. annak eldöntése, hogy a játék feltételeit megzavarta-e olyan körülmény, amely befolyásolja a labdamenet kimenetelét
 - 3.3.2.5.5. a bemelegítési idő, a játékidő és a szünetek időtartamának mérése.
- 3.3.2.6. Az időjáték bevezetése esetén akár a játékvezető asszisztens, akár egy másik közreműködő betöltheti az ütésszámláló szerepét, aki a fogadó játékos vagy páros ütéseit számlálja.
- 3.3.2.7. A játékvezető asszisztens által a 3.3.2.5. pont előírásainak megfelelően hozott döntéseket nem bírálhatja felül a játékvezető.
- 3.3.2.8. A játékos felett a játékvezető gyakorolja a hatáskört attól a pillanattól kezdve, hogy a játékos megérkezik a játéktérre, mindaddig, amíg el nem hagyja azt.

3.3.3. Óvások

- 3.3.3.1. Egyéni számokban a játékosok közötti, csapatmérkőzésen a csapatkapitányok közötti megegyezés soha nem módosíthatja a felelős hivatalos közreműködő által hozott döntést egy adott ténykérdésben, a felelős főbíró értelmezését a játék- és versenyszabályok kérdésében, illetve a felelős versenybíróóság versennyel vagy a mérkőzés lebonyolításával kapcsolatos döntését.
- 3.3.3.2. Nem nyújtható be óvás a főbíróhoz a felelős hivatalos közreműködő adott ténykérdésben hozott döntése ellen, vagy a versenybíróósághoz a felelős főbíró játék- és versenyszabályokról szóló értelmezése ellen.
- 3.3.3.3. Egy hivatalos közreműködő Játék- és Versenyszabályok értelmezésének kérdésében hozott döntése ellen a főbírónál lehet óvással élni. A főbíró döntése végérvényes.
- 3.3.3.4. A versenybíróásznál lehet óvással élni a főbíró olyan döntése ellen, amely a verseny, vagy a mérkőzés lebonyolításával kapcsolatos, és a játék- és versenyszabályok nem rendelkeznek róla. A versenybíróóság döntése végérvényes.
- 3.3.3.5. Egyéni versenyszámban csak a mérkőzésen résztvevő játékos nyújthat be óvást a mérkőzés során felmerült vitás esettel kapcsolatban, csapatmérkőzéseken csak a csapatkapitány.

- 3.3.3.6. A főbíró Játék- és Versenyszabályok értelmezéséről hozott döntésével, valamint a versenybíróóság versennyel vagy a mérkőzés lebonyolításával kapcsolatos óvást csak erre jogosult játékos vagy csapatkapitány nyújthat be Nemzeti Szövetségén keresztül az ITTF Szabálybizottsághoz.
- 3.3.3.7. A Szabály Bizottság állásfoglalása irányelvül kell, hogy szolgáljon a jövőt illetően. Ez az állásfoglalás alapját képezheti egy, a Nemzeti Szövetség által az ITTF Elnökségéhez vagy a Kongresszushoz benyújtott fellebbezésnek, de ez nem érinti a felelős főbíró vagy a versenybíróóság által már korábban meghozott döntés véglegességét.

3.4. MÉRKŐZÉS LEBONYOLÍTÁSA

3.4.1. Eredmény jelzése

- 3.4.1.1. Amint a labda egy labdamenet befejezésekor játékon kívül kerül, vagy amint az kivitelezhető, a játékvezető közli az eredményt..
- 3.4.1.1.1. A játszma során a játékvezető először mindig a következő labdamenetben adogató játékos vagy páros által szerzett pontok számát mondja be, s azután az ellenfél játékos vagy páros által elért pontok számát.
- 3.4.1.1.2. A játszma kezdetekor és adogató váltásnál a játékvezető rámutat a következő adogatóra és az eredmény közlése után bemondhatja a következő adogató nevét.
- 3.4.1.1.3. A játszma végén a játékvezető bemondja a győztes játékos vagy páros által szerzett pontok számát, majd a vesztes játékos vagy páros által elért pontok számát. Bemondhatja a győztes játékos vagy páros nevét.
- 3.4.1.2. A játék állásának szóbeli közlése mellett a játékvezető kézmozdulatokkal is jelezheti döntéseit.
- 3.4.1.2.1. Pontszerzés esetén a pontot szerző játékoshoz vagy pároshoz közelebb eső karját felemelheti úgy, hogy a felkarja vízszintes, az alkarja függőleges, és csukott kéz felfelé mutat.
- 3.4.1.2.2. Ha bármilyen okból egy labdamenetet meg kell ismételni, a játékvezető kezét feje fölé emelheti, jelezve, hogy a labdamenet befejeződött.
- 3.4.1.3. Az eredményt és időjáték esetén az ütések számát angolul, vagy mindkét játékosnak, illetve párnak, valamint a játékvezetőnek megfelelő nyelven kell számolni.
- 3.4.1.4. Az eredményt mechanikus vagy elektronikus számolón kell jelezni úgy, hogy azt a játékosok és a nézők is tisztán láthassák.
- 3.4.1.5. Ha egy játékost sportszerűtlen magatartása miatt figyelmeztettek, egy sárga lapot kell elhelyezni a számlálón, vagy a számláló közelében.

3.4.2. Felszerelés

- 3.4.2.1. A játékosok nem választhatnak labdát a játéktéren.
- 3.4.2.1.1. Ahol csak lehetséges, a játékosoknak alkalmat kell adni arra, hogy egy vagy több labdát kiválasszanak, mielőtt a játéktérre mennek. A mérkőzést a játékosok által kiválasztott labdákkal kell játszani.

- 3.4.2.1.2. Amennyiben a játékosok nem választanak labdát a játéktérre menet előtt, akkor a mérkőzést azzal a labdával kell játszani, amelyet a játékvezető választ ki taláalomra egy dobozból, amelyben a versenyre kijelölt labdák vannak.
- 3.4.2.1.3. Ha a labda tönkre megy mérkőzés közben, akkor a mérkőzés előtt kiválasztott labdák közül az egyikkel ki kell cserélni. Ha nincs ilyen labda, akkor a játékvezető taláalomra kiválaszt egyet a dobozból, melyben a versenyre kijelölt labdák vannak
- 3.4.2.2. Az ütőborítást úgy kell használni, ahogy azt az ITTF engedélyezte, mindenféle olyan fizikai, kémiai vagy más kezelés nélkül, amely megváltoztatja vagy módosítja a tulajdonságait, súrlódási tényezőjét, kinézetét, színét, szerkezetét, felszínét stb.; semmilyen adalékanyag nem használható.
- 3.4.2.3. Az ütő feleljen meg az előírások minden paraméterének az ütőellenőrzés során.
- 3.4.2.4. Az ütőt a mérkőzés folyamán csak abban az esetben lehet kicserélni, ha használhatatlanná válik és ebben az érintett játékos vétlen. Ha ez bekövetkezik, akkor a sérült ütőt azonnal ki kell cserélni egy másikkal, amit a játékos magával hozott a játéktérre, vagy amit a játéktéren belül átadnak neki.
- 3.4.2.5. Ha a játékvezető másképp nem rendelkezik, a játékosoknak a szünetek alatt az asztalon kell hagyniuk az ütőiket. Minden esetben, ha az ütő a játékos kezéhez van erősítve, a játékvezetőnek engednie kell, hogy a játékos elvihesse magával az engedélyezett szünetek alatt.

3.4.3. Bemelegítés

- 3.4.3.1. A játékosoknak 2 perces bemelegítési idő áll a rendelkezésükre a mérkőzésre kijelölt asztalon, a kezdés előtt közvetlenül, de ugyanezzel a lehetőséggel nem élhetnek a rendes szünetek alatt. A meghatározott bemelegítési idő csak a főbíró engedélyével hosszabbítható meg.
- 3.4.3.2. A játék kényszerű félbeszakítása során a főbíró engedélyezheti a gyakorlást a játékosoknak bármelyik asztalon, beleértve a mérkőzésre kijelölt asztalt is.
- 3.4.3.3. A játékosoknak ésszerű kereteken belül lehetőséget kell adni arra, hogy kipróbálják és megismerkedjenek a becserélt játékfelszerelésekkel, de mindez nem jelent többet, mint hogy automatikusan joguk van néhány labdamenetnyi ütögetésre, mielőtt újból elkezdik a játékot a tönkrement labda vagy ütő cseréje után.

3.4.4. Szünetek

- 3.4.4.1. A játéknak folyamatosnak kell lenni egy egyéni mérkőzésen, azonban a játékosnak jogában áll
 - 3.4.4.1.1. az egyéni mérkőzés egymást követő játszmái között maximum 1 perc szünetet igénybe venni
 - 3.4.4.1.2. rövid szünetet igénybe venni törülközés céljára minden játszma kezdetétől számítva 6 pontonként, valamint az egyéni mérkőzés döntő játszmájában a térfélcseréje alkalmával.
- 3.4.4.2. A játékos, vagy a páros jogosult egyéni mérkőzésenként egyszer maximum 1 perc időt kérni.

NK: AZ ASZTALITENISZ JÁTÉK- ÉS VERSENYSZABÁLYAI

- 3.4.4.2.1. Az időkérést az egyéni mérkőzés során jelezheti a játékos vagy a páros, valamint a kispadon ülő tanácsadó személy, a csapatmérkőzés során a játékos, vagy a páros, valamint a csapatkapitány.
- 3.4.4.2.2. Amennyiben vitás az időkérés ténye, egyéni mérkőzésen a játékos vagy a páros, csapatmérkőzésen a csapatkapitány döntése a végleges.
- 3.4.4.2.3. Időt kérni csak labdamenetek között lehet a játszmák során, és azt a kezekkel „T” jelet formálva kell jelezni.
- 3.4.4.2.4. Az időkérés elfogadásakor a játékvezető felfüggeszti a játékot, és felmutat egy fehér lapot az időt kérő játékos, vagy páros oldalán lévő kezével. A fehér lapot vagy más alkalmas jelzést a játékos vagy páros térfelére kell helyezni.
- 3.4.4.2.5. Ha az időt kérő játékos, vagy páros készen áll a folytatásra, vagy ha letelt az 1 perc, a fehér lapot az asztalról el kell távolítani és a játékot azonnal folytatni kell.
- 3.4.4.2.6. Ha mindkét játékosról, vagy párostól egyszerre érkezik érvényes időkérés, a játékot azonnal folytatni kell, amikor mindkét játékos vagy páros készen áll a folytatásra, vagy ha letelt az 1 perc és ezután ezen az egyéni mérkőzésen már egyik játékos vagy páros sem kérhet ismét időt.
- 3.4.4.3. Egy csapatmérkőzés egymást követő mérkőzéseit folyamatosan kell játszani kivéve, ha az egymást követő mérkőzéseket ugyanannak a játékosnak kell játszani. Ennek a játékosnak joga van 5 perc szünetet kérni az egymást követő mérkőzések között.
- 3.4.4.4. A főbíró engedélyezheti a játék félbeszakítását a lehetőségeken belüli legrövidebb időtartamra, de 10 percnél nem hosszabb időre, ha egy játékos baleset miatt átmenetileg nem képes játszani, s feltéve, ha a főbíró szerint a félbeszakítás nem hozza indokolatlanul hátrányba az ellenfél játékosát vagy párosát.
- 3.4.4.5. A félbeszakítás nem megengedett olyan mozgáskorlátozottság esetében, amely már a mérkőzés kezdetekor fennállt, vagy olyankor, ha az a játék normális feszültségéből adódik. A játékos pillanatnyi edzettségi állapotából adódó izomgörcs vagy kimerültség okozta mozgáskorlátozottság szintén nem indokolja a játék kényszerű felfüggesztését, amelyet csak baleset miatt -- mint például egy esésből következő sérülés esetén -- lehet engedélyezni.
- 3.4.4.6. Ha a játéktéren valaki vérzik, a játékot azonnal félbe kell szakítani, és mindaddig nem lehet folytatni, amíg a sérült orvosi ellátást nem kapott, és a vérfoltokat el nem távolították a játéktérről.
- 3.4.4.7. A játékosoknak az egyéni mérkőzés folyamán mindvégig a játéktéren belül, vagy annak 3 méteres körzetében kell maradniuk, elhagyni azt csak a főbíró engedélyével lehet. Az engedélyezett szünetekben és az időkéréseknél a játéktér 3 méteres körzetében kell tartózkodni a játékvezető felügyelete mellett.

3.5. FEGYELMEZÉS

3.5.1. Tanácsadás

- 3.5.1.1. A csapatversenyen a játékos bármelyik játéktéren jogosan tartózkodó személytől kaphat tanácsot.

- 3.5.1.2. Az egyéni versenyszámokban a játékos vagy a páros csak egyetlen, a mérkőzés előtt a játékvezetőnek megnevezett személytől fogadhat el tanácsot. Kivétel, ha a páros tagjai különböző Szövetséget képviselnek, mert ebben az esetben mindkettőnek lehet tanácsadója, de a 3.5.1 és 3.5.2 pontokban leírtakra tekintettel ezt a két tanácsadót egy egységként kell kezelni. Az arra engedélyt nem kapott személy tanácsadás esetén piros lapot kap a játékvezetőtől, és elküldik a játéktérről.
- 3.5.1.3. A játékosok bármikor kaphatnak tanácsot, kivéve labdamentek közben, feltéve, hogy a játékot nem késleltetik ezáltal (3.4.4.1.pont). Amennyiben bármely tanácsadásra felhatalmazott személy ettől eltérő időszakban ad tanácsot, a játékvezető sárga lappal figyelmezteti, minden további ilyen vétés az adott személy játéktér közeléből való elküldésével jár.
- 3.5.1.4. Az első figyelmeztetés utáni újbóli illegális tanácsadásért ugyanazon csapatmérkőzésen vagy egy egyéni verseny ugyanazon egyéni mérkőzésén a játékvezető piros lapot mutat fel az illetőnek, s elküldi a játéktér közeléből -- függetlenül attól, hogy őt figyelmeztette-e az első esetben is.
- 3.5.1.5. Csapatmérkőzésen a kiküldött tanácsadó nem jöhet vissza a játéktérhez a csapatmérkőzés végéig, kivéve, ha játszania kell. A kiküldött tanácsadó helyére nem ülhet be más tanácsadó. Egyéni versenyszámban nem jöhet vissza a kérdéses mérkőzés befejezéséig.
- 3.5.1.6. Ha a kiküldött tanácsadó megtagadja a játéktér elhagyását, vagy a mérkőzés vége előtt visszatér, a játékvezetőnek fel kell függesztenie a játékot és jeleznie kell az esetet a főbíróknak.
- 3.5.1.7. A fenti szabályok csak a játék közbeni tanácsadásra vonatkoznak, így nem képezhetik akadályát annak, hogy egy játékos vagy csapatkapitány szabályos óvással éljen, vagy bírói döntés magyarázata kapcsán tolmáccsal vagy szövetsége képviselőjével konzultáljon.

3.5.2. Fegyelmezetlen viselkedés

- 3.5.2.1. A játékosok, edzők, tanácsadók tartózkodjanak az ellenfelet hátrányosan befolyásoló sportszerűtlen magatartástól, a nézőket sértő, vagy a sportot rossz színben feltüntető magatartástól, mint például a káromkodás, a labda szándékos megrongálása, kiütése a játéktérből, az asztal vagy a térelválasztó palánkok megrúgása, tiszteletlen viselkedés a mérkőzést vezetőikkel szemben.
- 3.5.2.2. Ha bármikor a játékos, az edző vagy a tanácsadó komoly fegyelmezetlenséget követ el, a játékvezető felfüggeszti a játékot és azonnal jelenti a főbíróknak. Kevésbé súlyos fegyelmezetlenség esetén a játékvezető az első alkalommal sárga lapot mutat fel, és figyelmezteti az elkövetőt, hogy minden ismétlődés szankciót von maga után.
- 3.5.2.3. A 3.5.2.2. és a 3.5.2.5. pontok kivételével, ha a már egyszer figyelmeztetett játékos újabb fegyelmezetlenséget követ el ugyanazon egyéni vagy csapatmérkőzés során, a játékvezetőnek 1 pontot kell ítélnie az ellenfél javára, ismétlődés esetén 2 pontot. Minden esetben a sárga és a piros lapot együtt kell felmutatni.
- 3.5.2.4. Ha egy játékos, aki ellen már összesen 3 büntetőpontot ítélték ugyanazon az egyéni, vagy csapatmérkőzésen, de tovább folytatja a fegyelmezetlenséget, a játékvezetőnek félbe kell szakítania a játékot, és jeleznie kell az esetet a főbíróknak.
- 3.5.2.5. Ha a játékos kicseréli az ütőjét a mérkőzés folyamán anélkül, hogy az tönkrement volna, a játékvezető felfüggeszti a mérkőzést és jelenti a főbíróknak az eseményt.

- 3.5.2.6. Ha a páros bármelyik tagja figyelmeztetést, vagy büntetőpontot kap, akkor az a párosra vonatkozik, viszont a vétlen játékos nem viszi magával a büntetést ugyanazon csapatmérkőzés további egyes mérkőzéseire. A páros mérkőzést a páros azzal a legmagasabb büntetéssel kezdi, amelyet a páros bármelyik tagja ugyanazon a csapatmérkőzésen kapott.
- 3.5.2.7. A 3.5.2.2. pont kivételével az az edző vagy tanácsadó, aki egy figyelmeztetés után újabb vétséget követ el ugyanazon egyéni vagy csapatmérkőzés során, piros lapot kap a játékvezetőtől és elküldik a játéktér közeléből az adott csapatmérkőzés végéig, illetve egyéni versenyszámnál az egyéni mérkőzés végéig.
- 3.5.2.8. A főbíró leléptetheti egy mérkőzésről, kizárhatja a versenyből vagy tornából a kirívóan sportszerűtlen magatartást tanúsító játékost, akár jelentette a játékvezető, akár nem. Ebben az esetben a főbíró felmutatja a piros lapot az adott játékosnak. Amennyiben a vétség nem annyira súlyos, hogy azonnali kizárást vonjon maga után, a főbíró döntése alapján az eset továbbkerülhet a Fegyelmi Bizottsághoz (Ld. 3.5.2.13. pont).
- 3.5.2.9. Azt a játékost, akit akár csapat-, akár egyéni verseny keretében 2 mérkőzésről leléptetnek, automatikusan ki kell zárni az adott csapatversenyből vagy az egyéni versenyből.
- 3.5.2.10. A főbíró kizárhatja a verseny további részéből azt a személyt, akit már kétszer piros lappal a játéktértől elküldtek a verseny folyamán.
- 3.5.2.11. Ha egy játékost egy versenyszámból vagy versenyből bármilyen okból kizártak automatikusan elveszti a hozzátartozó címet, érmet, díjat ill. ranglista pontot.
- 3.5.2.12. A kirívó fegyelmi vétségeket az adott játékos hazai szövetségének jelentésben megküldik.
- 3.5.2.13. A Végrehajtó Bizottság kinevez egy négy tagból és egy elnökből álló Fegyelmi Bizottságot, amely az eset után 14 napon belül fegyelmi határozatot hoz a főbíró által jelentett ügy kapcsán. A Fegyelmi Bizottság a Végrehajtó Bizottság előírásai alapján hozza meg a döntését.
- 3.5.2.14. A Fegyelmi Bizottság döntése ellen a fegyelmi eljárásban részesített játékos, tanácsadó vagy hivatalos feladatokat ellátó személy 15 napon belül fellebbezhet az ITTF Végrehajtó Bizottságánál, amely döntése az ügyben végleges

3.5.3. Presztízs (Jó hírnév)

- 3.5.3.1. A játékosoknak, edzőknek és a közreműködőknek fenn kell tartani a sport jó hírnevét, őrizniük kell a becsületességet, tartózkodni kell bármilyen kísérlettől, ami a verseny elemeit befolyásolná a sport etikájával ellentétes módon.
- 3.5.3.1.1. A játékosoknak mindent meg kell tenniük a győzelemért és kizárólag betegség vagy sérülés miatt léphetnek vissza.
- 3.5.3.1.2. A játékosoknak, edzőknek és a közreműködőknek nem szabad semmilyen formában se fogadásokat kötni a mérkőzésekre és a versenyekre.
- 3.5.3.2. Bármelyik játékost, aki szándékosan megsérti ezeket az elveket, a pénzdíjas versenyek pénzdíjának a teljes, vagy részbeni megvonásával büntetik és/vagy kizárják az ITTF versenyekről.
- 3.5.3.3. Bizonyított bűnrészesség esetében bármelyik tanácsadó, vagy közreműködővel szemben az érintett Nemzeti Szövetség folytasson le fegyelmi eljárást.

- 3.5.3.4. A Végrehajtó Bizottság által kijelölt Fegyelmi Testületnek, amely négy tagból és az elnökből áll, döntenie kell, hogy elkövették-e a szabálysértést, és ha szükséges, a megfelelő szankciókról. Ez a vizsgáló bizottság a Végrehajtó Bizottság útmutatásainak megfelelően határoz.
- 3.5.3.5. A Fegyelmi Testület döntése ellen a büntetett játékos, tanácsadó vagy közreműködő óvást nyújthat be 15 napon belül az ITTF Végrehajtó Bizottságához, amelynek döntése a tárgyban végleges.

3.6. NEMZETKÖZI KIESÉSES VERSENYEK SORSOLÁSA

3.6.1. Üres helyek és selejtezők

- 3.6.1.1. A kieséses rendszerben az első fordulóban a kieséses tábla helyeinek a száma 2 egész számú hatványa legyen.
- 3.6.1.1.1. Ha kevesebb nevező van, mint hely, az első fordulóban elegendő üres helyek kell lenni ahhoz, hogy elérjük a tábla helyeinek a számát.
- 3.6.1.1.2. Ha több nevező van, mint hely, selejtező versenyt kell rendezni úgy, hogy a selejtezőből továbbjutottak és a kieséses táblára közvetlenül beírtak együttesen elérjék a szükséges helyek számát.
- 3.6.1.2. Az üres helyeket az első fordulóban olyan egyenletesen kell elosztani, amennyire csak lehetséges, a kiemelt helyekhez téve, a kiemelési sorrendnek megfelelően.
- 3.6.1.3. A selejtezőből továbbjutottakat a térfelek, negyedek, nyolcadok, tizenhatodok között olyan egyenletesen elosztva kell sorsolni, amennyire csak lehetséges.

3.6.2. Ranglista szerinti kiemelés

- 3.6.2.1. Egy versenyszámban a legmagasabban rangsorolt nevezőket ki kell emelni úgy, hogy ezek nem találkozhatnak az utolsó forduló előtt.
- 3.6.2.2. A kiemelt helyek száma nem haladhatja meg a versenyszámra készült tábla első fordulójában lévő helyek számát.
- 3.6.2.3. Az első kiemeltet a sorsolási tábla első térfelének a tetejére kell helyezni, a második kiemeltet a sorsolási tábla második térfelének az aljára, de az összes többi kiemeltet sorsolni kell a sorsolási tábla meghatározott helyeire a következők szerint:
- 3.6.2.3.1. a harmadik és negyedik kiemelt helyét sorsolni kell a sorsolási tábla első térfelének az alja és a második térfelének a teteje között
- 3.6.2.3.2. az 5-8 kiemelték helyeit sorsolni kell a sorsolási tábla páratlan számú negyedeinek az alja és a páros számú negyedeinek a teteje helyeire
- 3.6.2.3.3. a 9-16 kiemelték helyeit sorsolni kell a sorsolási tábla páratlan számú nyolcadainak az alja és a páros számú nyolcadainak a teteje helyeire
- 3.6.2.3.4. a 17-32 kiemelték helyeit sorsolni kell a sorsolási tábla páratlan számú tizenhatodainak az alja és a páros számú tizenhatodainak a teteje helyeire
- 3.6.2.4. Kieséses csapatversenyen egy szövetségtől csak a legmagasabban rangsorolt csapatnak van joga a ranglista szerinti kiemelésre.

- 3.6.2.5. Ranglista szerinti kiemelésnél az ITTF által kiadott legutolsó ranglistát kell követni, kivéve
 - 3.6.2.5.1. ha az összes kiemelési helyre jogosult nevező ugyanazon kontinentális szövetséghez tartozó szövetségektől érkezett. Ekkor az adott kontinentális szövetség által kiadott legutolsó ranglista elsőbbséget élvez.
 - 3.6.2.5.2. ha az összes kiemelési helyre jogosult nevezés ugyanazon szövetségtől érkezett. Ekkor az adott szövetség által kiadott legutolsó ranglista elsőbbséget élvez.

3.6.3. Szövetségek nevezései szerinti kiemelés

- 3.6.3.1. Ugyanattól a szövetségtől benevezett játékosokat és párosokat amennyire csak lehetséges szét kell választani úgy, hogy a versenyszám utolsó fordulója előtt lehetőleg ne találkozzanak.
- 3.6.3.2. A szövetségnek a benevezett játékosait és párosait játékerő szerint csökkenő sorrendben kell felsorolni, kezdve bármely, a kiemeléshez használt ranglistán lévő játékosal, majd e lista szerint folytatva.
- 3.6.3.3. Az első és második helyre rangsorolt nevezőket különböző térfélbe kell sorsolni, míg a harmadik és negyedik helyre rangsoroltakat az első kettővel ellentétes negyedbe.
- 3.6.3.4. Az 5-8. helyre rangsorolt nevezőket olyan egyenletesen kell sorsolni a nyolcadokba, amennyire lehetséges, de úgy, hogy ne azokba a nyolcadokba kerüljenek, amelyekben az első négy nevezés van.
- 3.6.3.5. A 9-16. helyen rangsorolt nevezetteket olyan egyenletesen kell sorsolni a tizenhatodikba, amennyire csak lehetséges, de úgy, hogy ne azokba a tizenhatodikba kerüljenek, amelyekben a magasabb helyre rangsorolt játékosok, vagy párosok vannak. Ezt addig kell folytatni, amíg az összes nevezés a helyére kerül a táblán.
- 3.6.3.6. Különböző szövetségekhez tartozó játékosokból álló férfi, vagy női párost annak a szövetségnek a párosaként kell figyelembe venni, amelynek a játékosa előrébb szerepel a világranglistán, vagy ha egyik játékos sem szerepel a világranglistán, akkor a megfelelő kontinentális ranglistát kell figyelembe venni. Ha egyik játékos sem szerepel a világ, vagy kontinentális ranglistán, akkor a párost annak a szövetségnek a párosaként kell figyelembe venni, amelynek a csapata előkelőbb helyen szerepel a csapat világranglistán.
- 3.6.3.7. Különböző szövetségekhez tartozó játékosokból álló vegyes párost annak a szövetségnek a párosaként kell figyelembe venni, amelyhez a férfi játékos tartozik.
- 3.6.3.8. Választható az a megoldás is, hogy bármely párost, melynek tagjai különböző szövetségekhez tartoznak, mindkét szövetség párosaként vegyék figyelembe.
- 3.6.3.9. Egy selejtező versenyen, ugyanattól a szövetségtől érkezett nevezéseket a selejtező csoportok számáig, különböző csoportokba kell sorsolni oly módon, hogy a selejtezőt játszó versenyzőket szét kell választani a 3.6.3.3-5. pontok elveinek megfelelően.

3.6.4. Változtatások

- 3.6.4.1. Egy elkészült sorsolás csak a felelős versenybíróval engedélyével változtatható meg, és ahol lehetséges, a közvetlenül érintett szövetségek képviselőinek az egyetértésével.

- 3.6.4.2. A sorsolás csak azért változtatható meg, hogy kijavítsák a hibákat, és a nevezések elfogadásában az egyértelmű félreértéseket, valamint hogy kijavítsák a 3.6.5. pont szerinti aránytalanságokat, vagy újabb játékosokat, vagy párosokat vegyenek be a versenybe a 3.6.6. pont szerint.
- 3.6.4.3. Egy versenyszám megkezdése után a sorsolás nem változtatható meg a szükséges törléseket kivéve. E szabálypont szempontjából a selejtező verseny külön versenyszámnak számít.
- 3.6.4.4. Egy játékost nem lehet törölni a sorsolási tábláról az engedélye nélkül, kivéve, ha kizárták a versenyből. A törlésre szóló engedélyt vagy a játékosnak kell megadni, ha jelen van, vagy a meghatalmazott képviselőjének, ha a játékos hiányzik.
- 3.6.4.5. Egy páros nem változtatható meg, ha mindkét játékos jelen van és alkalmas a játékra, de sérülés, betegség vagy az egyik játékos hiánya elegendő indok a változtatásra.

3.6.5. Újrasorsolás

- 3.6.5.1. A sorsolási táblán nem lehet egy játékost áthelyezni egyik helyről a másikra, kivéve a 3.6.4.2., 3.6.4.5. és 3.6.5.2. pontban foglalt eseteket. De, ha bármilyen ok miatt a sorsolási tábla komoly aránytalanságot mutat, a versenyszámot ahol csak lehetséges, újra kell sorsolni.
- 3.6.5.2. Kivételesen, ha az aránytalanság abból származik, hogy több kiemelt játékos vagy páros hiányzik a tábla ugyanazon részéből, a maradék kiemelt játékosok, vagy párosok csupán újraszámozhatók a ranglista szerint és újrasorsolhatók a lehetséges kiemelési helyek terjedelméig, figyelembe véve, amennyire lehetséges, a szövetségek nevezése szerinti kiemelési követelményeket.

3.6.6. Kiegészítések

- 3.6.6.1. Azok a játékosok, akik nem szerepelnek az eredeti sorsolási táblán, utólag besorsolhatók a felelős versenybíróóság belátása szerint és a főbíró egyetértésével.
- 3.6.6.2. Először az üres kiemelési helyeket kell betölteni a ranglista szerinti sorrendben a legerősebb új játékosokkal, vagy párosokkal. A további játékosokat, vagy párosokat a hiányzások, vagy kizárások miatt megüresedett helyekre, majd az eredetileg is üres, nem kiemelt játékosokkal, vagy párosokkal szemben lévő helyekre kell sorsolni.
- 3.6.6.3. Bármely játékos vagy páros, aki a ranglista szerint ki lett volna emelve az eredeti sorsolási táblán, csak az üres kiemelési helyekre sorsolható be.

3.7. VERSENYEK SZERVEZÉSE

3.7.1. Hatáskör

- 3.7.1.1. Bármely szövetség szervezhet vagy engedélyezhet nyílt, zárt vagy meghívásos belföldi vagy nemzetközi versenyeket.
- 3.7.1.2. Az ITTF tagszövetségeinél igazolt játékosok csak az ITTF által szervezett, jóváhagyott vagy a hazai szövetségek által bejelentett nemzetközi versenyeken vehetnek részt, valamint olyan, az ITTF által elismert versenyeken, amelyeken a Nemzeti Olimpiai Bizottság vagy

Nemzeti Paralimpiai Bizottság révén vesznek részt. Bármilyen más jellegű versenyen való részvétel csak a hazai szövetségek vagy az ITTF írásos engedélyével lehetséges. Az engedély csak a versenyen vagy versenysorozaton való részvétel jogának kibocsátásával rendelkező hazai szövetség vagy az ITTF hivatalos közleményének megjelenésekor, vagy a külön írásos értesítésének kiadásától lép érvénybe.

- 3.7.1.3 A hazai vagy a kontinentális szövetségek által felfüggesztett játékosok vagy csapatok nem vehetnek részt nemzetközi versenyeken.
- 3.7.1.4 Egyetlen verseny sem használhatja a Világ verseny elnevezést az ITTF engedélye nélkül, vagy a Kontinentális elnevezést az adott kontinentális szövetség engedélye nélkül.

3.7.2. Képviselet

- 3.7.2.1. Az összes szövetség, amelynek a játékosai részt vesznek egy nyílt nemzetközi bajnokságon, képviselőinek jogában áll részt venni a sorsoláson, értesíteni kell őket a sorsolás esetleges változásáról, vagy bármely olyan óvással kapcsolatos döntésről, amely közvetlenül érintheti a játékosait.

3.7.3. Nevezések

- 3.7.3.1. A Nyílt Nemzetközi Bajnokságok nevezési lapjait nem később, mint két naptári hónappal a verseny kezdete előtt és nem később, mint egy naptári hónappal a nevezési határidő lezárása előtt el kell küldeni az összes szövetség számára.
- 3.7.3.2. A nyílt tornákra a szövetségek által visszaküldött összes nevezést el kell fogadni, de a szervezőknek joguk van a nevezéseket a selejtező versenyre kijelölni. Ha így döntenek, akkor figyelembe kell venniük a megfelelő ITTF és kontinentális ranglistákat, valamint a nevező szövetség által meghatározott rangsorolási rendet

3.7.4. Versenyszámok

- 3.7.4.1. A Nyílt Nemzetközi Bajnokságokon férfi egyes, női egyes, férfi páros és női páros versenyszámokat kell rendezni. Vegyes páros verseny és a szövetségeket képviselő csapatok között nemzetközi csapatverseny is rendezhető.
- 3.7.4.2. Világbajnokságokon a junior, ifjúsági és serdülő versenyszámokban indulóknak a versenyt közvetlenül megelőző naptári év december 31-én 21, 18 és 15 év alattinak kell lenni. Ezek a korhatárok ajánlatosak más versenyeken is a megfelelő versenyszámokban.
- 3.7.4.3. A Nyílt Nemzetközi Bajnokságokon a csapat meccseket ajánlatos a 3.7.6 pontban leírt szisztémák valamelyikével megrendezni. A nevezési lap, vagy versenykiírás tartalmazza, melyik rendszert választották.
- 3.7.4.4. Az egyéni versenyeket kieséses rendszerben kell megrendezni. A csapatverseny és az egyéni verseny selejtező fordulói megrendezhetők kieséses vagy csoportmérkőzéses rendszerben.

3.7.5. Csoportmérkőzéses rendszer

- 3.7.5.1. Egy csoport, vagy körmérkőzéses (Round Robin) versenyen a csoport minden tagjának játszania kell egymással és a győzelemért 2, a lejátszott és elvesztett mérkőzésért 1, a le nem játszott, vagy befejezetlen mérkőzésért 0 pont jár. A sorrendet elsősorban a szerzett

pontok alapján kell megállapítani. Ha egy játékos bármely okból nem tudja befejezni a mérkőzést, vesztesnek kell nyilvánítani és nem lejátszott mérkőzésnek kell tekinteni a mérkőzését annak az összes következményével együtt.

- 3.7.5.2. Ha a csoport két, vagy több tagja ugyanannyi mérkőzéspontot szerzett, a helyezésüket csak az egymás ellen játszott mérkőzések eredményei alapján kell megállapítani, figyelembe véve egymás után a mérkőzéspontokat, az egyéni mérkőzéseken szerzett győzelmek és vereségek arányát (csapatverseny esetén), majd a játszmák és poénok arányát mindaddig, amíg eldönthető a sorrend.
- 3.7.5.3. Ha a számítás bármely lépésénél a csoport egy, vagy több tagjának a helyezése meghatározható, míg a többiek még holtversenyben vannak, akkor az általuk játszott mérkőzések eredményeit figyelmen kívül kell hagyni a további számításnál, amely a holtverseny megszüntetéséhez szükséges a 3.7.5.1. és 3.7.5.2. pontok szerinti eljárásnak megfelelően.
- 3.7.5.4. Ha a holtversenyt nem lehet feloldani a 3.7.5.1-3. pontok szerinti eljárással, a helyezéseket sorsolással kell megállapítani.
- 3.7.5.5. Amennyiben a Versenybíróság nem hoz más döntést, ha egy csapat vagy egy játékos jut tovább a csoportból, akkor az 1. és 2. számú csapatok vagy játékosok játsszák a záró csoportmérkőzést, ha két csapat vagy két játékos jut tovább a csoportból, akkor a 2. és 3. csapat vagy játékos játssza a záró csoportmérkőzést.

3.7.6. Csapatmérkőzés rendszerek

3.7.6.1. Három nyert mérkőzés („New Swaythling Cup” rendszer, 5 egyes)

3.7.6.1.1. Egy csapat három játékosból áll.

3.7.6.1.2. A mérkőzések sorrendje:

- 1) A v X
- 2) B v Y
- 3) C v Z
- 4) A v Y
- 5) B v X

3.7.6.2. Három nyert mérkőzés („Corbillon Cup” rendszer, 4 egyes és 1 páros)

3.7.6.2.1. Egy csapat 2, 3 vagy 4 játékosból áll.

3.7.6.2.2. A mérkőzések sorrendje:

- 1) A v X
- 2) B v Y
- 3) páros
- 4) A v Y
- 5) B v X

3.7.6.2.3. Mozgáskorlátozottak versenyein ugyanezt a sorrendet lehet követni, a páros mérkőzés kivételével, amely utolsóként kerül lejátszásra.

3.7.6.3. Három nyert mérkőzés (olimpiai rendszer, 4 egyes, egy páros)

3.7.6.3.1. Egy csapat 3 játékosból áll; minden játékos maximum 2 egyéni mérkőzésen játszhat.

3.7.6.3.2. A mérkőzések sorrendje:

- 1) A v X
- 2) B v Y
- 3) páros C & A vagy B v Z & X vagy Y
- 4) B vagy A v Z
- 5) C v Y vagy X

3.7.6.4. Négy nyert mérkőzés (6 egyes és 1 páros)

3.7.6.4.1. Egy csapat 3, 4 vagy 5 játékosból áll.

3.7.6.4.2. A mérkőzések sorrendje:

- 1) A v Y
- 2) B v X
- 3) C v Z
- 4) páros
- 5) A v X
- 6) C v Y
- 7) B v Z

3.7.6.5. Öt nyert mérkőzés (9 egyes)

3.7.6.5.1. Egy csapat 3 játékosból áll.

3.7.6.5.2. A mérkőzések sorrendje:

- 1) A v X
- 2) B v Y
- 3) C v Z
- 4) B v X
- 5) A v Z
- 6) C v Y
- 7) B v Z
- 8) C v X
- 9) A v Y

3.7.7. Csapatmérkőzés lebonyolítása

3.7.7.1. Csak a versenyre nevezett játékosok játszhatnak.

- 3.7.7.2 A csapatkapitány nevét (játékos vagy más személy) meg kell adni a mérkőzés előtt a játékvezetőnek.
- 3.7.7.3. A csapatmérkőzés előtt az A, B, C vagy X, Y, Z helyek választásának a jogát sorsolással kell eldönteni. A csapatkapitányoknak meg kell nevezniük a csapatukat a főbírónak, vagy a képviselőjének úgy, hogy mindegyik egyes játékoshoz egy betűt írnak.
- 3.7.7.4. A párosban szereplő játékosokat nem szükséges megnevezni a párost közvetlenül megelőző egyes mérkőzés végéig.
- 3.7.7.5. A csapatmérkőzésnek akkor van vége, amikor az egyik csapat a lehetséges egyéni mérkőzések többségét megnyerte.

3.7.8. Eredmények

- 3.7.8.1. A verseny végén mihelyt lehetséges, de nem később, mint 7 nappal az esemény után, a rendező szövetség küldje el az ITTF Titkárságára és a megfelelő kontinentális szövetség titkárságára a nemzetközi mérkőzések részletes eredményeit, beleértve a poénokat is, a kontinentális, és Nyílt Nemzetközi Bajnokság összes fordulójának az eredményeit, valamint a nemzeti bajnokságok záró fordulójának az eredményeit.

3.7.9. Televíziós és online közvetítések

- 3.7.9.1. A nem világbajnoki/kontinentális versenyek, olimpiai/paralimpiai címmérkőzések tévés közvetítése csak az adott területen illetékes szövetségnek az engedélyével lehetséges.
- 3.7.9.2 A nemzetközi versenyeken való részvétel jóváhagyásával a küldő szövetségek hozzájárulnak a játékosaik televíziós közvetítésben való szerepléséhez. A világ, kontinentális, olimpiai és paralimpiai versenyeken való részvétellel ez a jóváhagyás magától értetődőnek tekintendő, élő vagy felvételtől történő közvetítés esetén, az eseménytől számított egy naptári hónapig.
- 3.7.9.3 Az ITTF események online közvetítése (minden kategóriában) csak az ITTF online közvetítések folyamatára vonatkozó szabályozásának megfelelően és jóváhagyásával történhet. Az online közvetítés jogdíja a verseny szervezésének jogaival rendelkező szervezet felé kerül kiszámlázásra.

3.8. NEMZETKÖZI JÁTÉKJOGOSULTSÁG

- 3.8.1. Az Olimpián a játékjogosultságot (az ITTF Handbook) 4.5.1. pontja külön szabályozza. A Paralimpiai játékjogosultságot az IPC (Nemzetközi Paralimpiai Bizottság) és (az ITTF Handbook) 4.6.1. pontja külön szabályozza. A világbajnokságokra vonatkozó játékjogosultságokat a (4.1.3, 4.2.3., 4.3.6. és 4.4.3.) pontokban szabályozzák.
- 3.8.2. A játékos abban az esetben tekinthető a hazai szövetség képviselőjének, amennyiben elfogadta, hogy az adott szövetség nevezte be a 3.2.1.3 pontban felsorolt versenyek egyikére, vagy regionális versenyekre, a nyílt egyéni nemzetközi versenyeken kívül.
- 3.8.3. Egy játékos csak akkor képviselhet egy szövetséget, ha annak az országnak az állampolgára, amely országra az illető szövetség hatásköre kiterjed. Kivételt jelent az a játékos és megtarthatja játékjogosultságát az előző szabályoknak megfelelően, aki korábban már képviselt egy szövetséget és nem volt e szövetség országának az állampolgára.

- 3.8.3.1. Amennyiben azonos állampolgárságú játékosok több nemzeti szövetséghez tartoznak, egy játékos csak azt az egy szövetséget képviselheti, amely szövetség hatásköre alatt álló területen született, vagy ott van a fő tartózkodási helye.
- 3.8.3.2. Az a játékos, aki több mint egy szövetséget jogosult képviselni, megválaszthatja, hogy melyik szóban forgó szövetséget fogja képviselni.
- 3.8.4. Egy játékos csak akkor jogosult egy kontinentális szövetséget (ITTF Handbook 1.18.1.) képviselni kontinensek csapatversenyén, ha jogosult ennek a kontinentális szövetségnek az egyik tagszövetségét képviselni a 3.8.3. pontnak megfelelően.
- 3.8.5. Három éven belül egy játékos nem képviselhet különböző szövetségeket.
- 3.8.6. Egy szövetség a hatásköre alá tartozó játékost (ITTF Handbook 1.21.) benevezheti bármely nyílt nemzetközi bajnokság egyéni versenyszámaira, amelyek megjelenhetnek az ITTF kiadványokban (pl. világranglista), de ez nem eredményezi azt, hogy ez a játékos játékjogosultságot szerezzen a nevező szövetség képviselőjére a 3.8.2. pont szerint.
- 3.8.7. Ha a főbíró kéri, akkor a játékosnak, vagy a szövetségének dokumentummal igazolni kell a játékjogosultságot.
- 3.8.8. A játékjogosultsággal kapcsolatos bármely vitás kérdéssel a Játékjogosultság Bizottsághoz lehet fordulni, melynek döntése végleges. A Játékjogosultság Bizottság a Végrehajtó Bizottságból, valamint a Szabály, a Ranglista és a Sportolói Bizottság elnökeiből áll.