



**A NEMZETKÖZI  
ASZTALITENISZ SZÖVETSÉG  
JÁTÉK- ÉS  
VERSENYSZABÁLYAI**

**2010-2011**



<b>2.</b>	<b>A NEMZETKÖZI ASZTALITENISZ SZÖVETSÉG JÁTÉKSZABÁLYAI .....</b>	<b>3</b>
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 .....	5
2.9.	MEGISMÉTETT LABDAMENET .....	5
2.10.	PONTSZERZÉS.....	6
2.11.	A JÁTSZMA .....	6
2.12.	A MÉRKŐZÉS .....	7
2.13.	AZ ADOGATÁS, A FOGADÁS ÉS A TÉRFÉL VÁLASZTÁSA .....	7
2.14.	HIBÁK AZ ADOGATÁS, A FOGADÁS ÉS A TÉRFÉLVÁLASZTÁS RENDJÉBEN .....	7
2.15.	AZ IDŐJÁTÉK .....	7
<b>3.</b>	<b>A NEMZETKÖZI ASZTALITENISZ SZÖVETSÉG VERSENYSZABÁLYAI .....</b>	<b>9</b>
3.1.	A JÁTÉKSZABÁLYOK ÉS A VERSENYSZABÁLYOK ÉRVÉNYESSÉGI KÖRE.....	9
3.1.1.	<i>Versenytipusok .....</i>	9
3.1.2.	<i>Alkalmazhatóság.....</i>	9
3.2.	FELSZERELÉSEK ÉS JÁTÉKFELTÉTELEK .....	10
3.2.1.	<i>Engedélyezett felszerelések.....</i>	10
3.2.2.	<i>Az öltözék .....</i>	10
3.2.3.	<i>Játékfeltételek .....</i>	11
3.2.4.	<i>Ütőellenőrzés.....</i>	11
3.2.5.	<i>Hirdetés .....</i>	12
3.2.6.	<i>Doppingellenőrzés.....</i>	13
3.3.	A HIVATALOS KÖZREMŰKÖDŐK HATÁSKÖRE .....	13
3.3.1.	<i>A főbíró.....</i>	13
3.3.2.	<i>Játékvezető, asszisztens játékvezető, ütőszámpláló .....</i>	13
3.3.3.	<i>Óvások.....</i>	14
3.4.	A MÉRKŐZÉS LEBONYOLÍTÁSA .....	15
3.4.1.	<i>Az eredmény jelzése .....</i>	15
3.4.2.	<i>Felszerelés .....</i>	15
3.4.3.	<i>Bemelegítés.....</i>	16
3.4.4.	<i>Szünetek .....</i>	16
3.5.	FEGYELMEZÉS.....	17
3.5.1.	<i>Tanácsadás.....</i>	17
3.5.2.	<i>Magatartás .....</i>	18
3.5.3.	<i>Presztízs (Jó hírnév) .....</i>	18
3.6.	NEMZETKÖZI KIESÉSES VERSENYEK SORSOLÁSA .....	19
3.6.1.	<i>Üres helyek és selejtezők .....</i>	19
3.6.2.	<i>Ranglista szerinti kiemelés .....</i>	19
3.6.3.	<i>Szövetségek nevezései szerinti kiemelés .....</i>	20
3.6.4.	<i>Változtatások .....</i>	20
3.6.5.	<i>Újrásorolás.....</i>	21
3.6.6.	<i>Kiegészítések .....</i>	21
3.7.	VERSENYEK SZERVEZÉSE.....	21
3.7.1.	<i>Engedély.....</i>	21
3.7.2.	<i>Képviselőt .....</i>	21
3.7.3.	<i>Nevezések.....</i>	21
3.7.4.	<i>Versenyszámok.....</i>	22
3.7.5.	<i>Csoportmérkőzéses rendszer.....</i>	22
3.7.6.	<i>Csapat meccs rendszerek .....</i>	22
3.7.7.	<i>Csapat meccs lebonyolítása .....</i>	23
3.7.8.	<i>Eredmények.....</i>	23
3.7.9.	<i>Televízió.....</i>	24
3.8.	NEMZETKÖZI JÁTÉKJOGOSULTSÁG.....	24

## **2. A NEMZETKÖZI ASZTALITENISZ SZÖVETSÉG JÁTÉKSZABÁLYAI**

---

### **2.1. AZ ASZTAL**

- 2.1.1. Az asztal felső lapja, a játékfelület 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 játékfelülethez nem tartoznak hozzá a felső asztallap oldalfelületei.
- 2.1.3. A játékfelület bármilyen anyagból készülhet, ám egy szabványos labdának 30 cm magasról a játékfelületre leejtve mindenhol körülbelül 23 cm magasra kell felpattannia.
- 2.1.4. A játékfelületnek egységesen sötét színűnek és mattnak kell lennie, mindkét hosszanti oldalon 2,74 méteres, 2 cm széles fehér szegéllyel, s mindkét alapvonalon 1,525 méteres, 2 cm széles fehér szegéllyel.
- 2.1.5. A játékfelületet az alapvonalakkal párhuzamosan húzódó, függőleges háló két egyforma nagyságú térfélre osztja. A játékfelületnek teljes terjedelmében folyamatosnak kell lennie mindkét térfélen.
- 2.1.6. A páros játékhoz a térfeleket egy, az oldalonakkal 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 15,25 cm magas oszlophoz erősítve. Az oszlopok külső határvonala 15,25 cm távolságra van az oldalonaltól.
- 2.2.3. A háló felső szélének, a háló teljes hosszában, 15,25 cm magasnak kell lennie a játékfelület felett.
- 2.2.4. A háló aljának a háló teljes hosszában a lehető legközelebb kell lennie a játékfelülethez, a háló végeinek pedig a lehető legszorosabban kell csatlakozniuk 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, nem szivacsstartalmú természetes vagy műanyag gumi, 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 szivacsgumi réteg, külső felületén 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 ütő 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 ütőt borító ragasztónak és anyagoknak folyamatosnak és egyenletes vastagságúnak kell lennie az ütőlap ütésre használt felületén.*
- 2.4.6. *Az ütőt borító anyagnak, vagy a borítatlanul hagyott ütőlapnak mattnak kell lennie, egyik oldala élénkpiros, a másik oldala 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 lényegtelen 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 kezdetekor 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 ponttal véget nem ér, vagy félbe nem szakad.*
- 2.5.3. *A megismétlendő labdamenet az, amelynek eredményét nem számítják be.*
- 2.5.4. *A 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, amikor 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, vagy „töccs”, azt jelenti, hogy akár a játékos, akár bármi, amit 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.*
- 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. *Az asszisztens játékvezető az a személy, aki a játékvezető munkáját segíti bizonyos döntéseivel.*
- 2.5.13. *“Bármi, amit a játékos magán visel, vagy magánál tart”: mindazt jelenti, amit magán viselt, vagy magánál tartott a labdamenet megkezdésekor, a labda kivételével.*
- 2.5.14. *A labda a háló felett vagy mellett szálló labdának tekintendő, ha bárhol elhalad, kivéve, ha a háló és a hálótartó oszlop között vagy a háló és a játékfelület között halad el.*
- 2.5.15. *Az asztal alapvonalának kell tekinteni annak mindkét irányba történő, meghatározatlan mértékű 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 a háló felett vagy mellett elszállva közvetlenül a fogadó térfelén pattanjon le. A párosban a labdának egymás után az adogató, majd a fogadó játékos jobb térfélrészén kell lepattannia.
- 2.6.4. Az adogatás megkezdésétől a labda megütésének pillanatáig a labdának a játékfelület szintje felett és az adogató alapvonala mögött kell lennie, és a labda nem takarható el a fogadó elől az adogató, és/vagy partnere (párosban) által, vagy semmilyen olyan tárgy révén, amelyet az adogató vagy a partnere hord vagy visel.
- 2.6.5. Amint az adogató feldobta a labdát szabad karját és kezét azonnal el kell vinnie a labda és a háló közötti térrészből. A labda és a háló közötti térrészt a labda, a háló és annak végtelen függőlegesen felfelé történő meghosszabbítása határozza meg.
- 2.6.6. A játékos felelőssége úgy adogatni, hogy a játékvezető vagy az asszisztens játékvezető elégedett legyen az adogató szabály betartásával és **mindkettő eldöntheti, hogy az adogatás szabályos-e.**
- 2.6.6.1. **Ha a játékvezető vagy az asszisztens játékvezető 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 szervái nem teljesen tiszták, akkor szabálytalannak kell ítélni őket.**
- 2.6.7. Kivételes esetekben 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 a hálókészlet felett vagy mellett 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 üt.
- 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, ebben a sorrendben üt.
- 2.8.3. Ha két mozgáskorlátozottság miatt kerekesszékes kocsiban ülő játékos alkotja a párost, az adogató adogatással kezdi a játékot, melyet a fogadó visszaüt, de ezután a mozgáskorlátozott pár bármelyik tagja visszaütheti a labdát. Azonban a játékosok tolokocsijának egyetlen része sem nyúlhat túl az asztal középvonalának képzeletbeli meghosszabbításán. Ha túlnyúlik, a játékvezetőnek a pontot az ellenfél javára kell ítélni.

## **2.9. MEGISMÉTELT LABDAMENET**

- 2.9.1. A labdamenetet meg kell ismételni,
  - 2.9.1.1. ha a labda az adogatás során útban a háló felett vagy mellett 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 akaratán kívüli körülmény akadályozza.
- 2.9.1.4. ha a játékot a játékvezető vagy az asszisztens játékvezető 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 nyugalomban marad (nem hagyja el a fogadó térfelét);
  - 2.9.1.5.3. egyesben, miután érintette a fogadó térfelét, elhagyja azt valamelyik oldalvonalon keresztül.
- 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 időjátszót 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;
  - 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 játékfelületét;
  - 2.10.1.5. ha az ellenfél akadályoztatja a labdát;
  - 2.10.1.6. ha az ellenfél szándékosan kétszer egymás után beleüt a labdába;
  - 2.10.1.7. ha az ellenfél olyan ütéssel üti meg a labdát, amelynek felülete nem felel meg a 2.4.3, 2.4.4 és 2.4.5 pontban foglalt követelményeknek;
  - 2.10.1.8. ha az ellenfél, vagy bármi, amit az ellenfél magán visel, vagy magánál tart, elmozdítja az asztalfelületet;
  - 2.10.1.9. ha az ellenfél, vagy bármi, amit az ellenfél magán visel, vagy magánál tart, hozzáér a hálókészlethez;
  - 2.10.1.10. ha az ellenfél szabad keze hozzáér a játékfelülethez;
  - 2.10.1.11. ha párosban az ellenfél nem az első adogató és az első fogadó által meghatározott sorrendben üti meg a labdát;
  - 2.10.1.12. az időjátszóban meghatározott feltételek szerint (2.15.4 pont).
  - 2.10.1.13. Amennyiben mindkét játékos vagy páros kerekesszékekben ül mozgáskorlátozottság miatt, és
    - 2.10.1.13.1. az ellenfele nem érintkezik megfelelően a combja alsó felével a székekkel vagy a párnákkal, amikor a labdát megüti;
    - 2.10.1.13.2. az ellenfele megérinti a játékfelületet bármelyik kezével, mielőtt megütné a labdát;
    - 2.10.1.13.3. az ellenfele lábtámasza vagy lába megérinti a talajt poén közben.
  - 2.10.1.14. ahogy a játékszabály (2.8.3.) meg van határozva.

## 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 elsőként szerez egymást követően 2 ponttal többet az ellenfélnél.

## **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 TÉRFÉLVÁLASZTÁSA**

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 játékos vagy páros, 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 rendje azonos, de pontonként cserélődik.

2.13.4. A páros mérkőzés minden játszmájában az a páros, amely elsőként adogat, eldönti, hogy a páros melyik tagja adogat, és az első játszmában a fogadó páros eldönti, hogy a páros melyik tagja fogad. Az egymást követő játszmákban az a játékos lesz az első adogató, akit az adogatásra jogosult páros kijelöl, és az a játékos lesz az első fogadó, aki az előző játszmában 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 játszmában az adogatást kezdte, a következő játszmában először fogadó lesz. Párosban a döntő játszmában 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 játszmában az egyik térfélen kezd játszani, a soron következő játszmát a túlsó térfélen játssza. A mérkőzés döntő játszmájában 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 meglepedkeznek 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 visszaüti a labdát egy labdameneten belül, akkor pontot szerez.
- 2.15.5. Az időjáték bevezetése nem változtatja meg a meccsen az adogató és fogadó rendjét (2.13.6.).
- 2.15.6. Az időjáték rendszere – ha már egyszer bevezették – a mérkőzés végéig érvényben marad.

### **3. A NEMZETKÖZI ASZTALITENISZ SZÖVETSÉG VERSENYSZABÁLYAI**

---

#### **3.1. A JÁTÉKSZABÁLYOK ÉS A VERSENYSZABÁLYOK ÉRVÉNYESSÉGI KÖRE**

##### **3.1.1. Versenytípusok**

- 3.1.1.1. *Nemzetközi verseny* az, amelyen több mint egy Nemzeti Szövetség játékosai vesznek 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. *Szakági 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 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 (3. fejezet) kell alkalmazni:
  - 3.1.2.3.1. A Világ- és Olimpiai 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 "Technical Leaflets"-ben ("Felszerelések listája") és a "Handbook for Match Officials"-ben ("Játékvezetők és Versenybírók Kézikönyve"), valamint a "Handbook for Tournament Referees"-ben ("Versenybírók Kézikönyve").

## **3.2. FELSZERELÉSEK ÉS JÁTÉKFELTÉTELEK**

### **3.2.1. Engedélyezett felszerelések**

- 3.2.1.1. A felszerelések engedélyezése, jóváhagyása az ITTF Elnöksége nevében a Felszerelési Bizottság hatáskörébe tartozik. Az engedélyezést, jóváhagyást az Elnökség bármikor visszavonhatja, amennyiben a felszerelés további használatát a sportra károsnak, ártalmasnak tartja.
- 3.2.1.2. A nyílt versenyek nevezési lapjának vagy kiírásának tartalmaznia kell a versenyen használatos asztal, hálókészlet és labda márkáját és színét. A felszerelések fajtáját az ITTF által engedélyezett márkájú és típusú felszerelések aktuális listájáról azon Szövetség választhatja ki, amelynek területén a versenyt rendezik.
- 3.2.1.3. A labda ütésére használt ütőfelület borításának 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 széle mellett.  
Az összes elfogadott és engedélyezett felszerelés és anyag listáját az ITTF Iroda tartja karban, a részletes információk hozzáférhetők az ITTF honlapján ([www.ittf.com](http://www.ittf.com)).
- 3.2.1.4. A kerekesszékes versenyen az asztal lábának legalább 40cm-re kell lennie az alapvonalától.

### **3.2.2. Az öltözék**

- 3.2.2.1. Az öltözék általában rövid ujjú, vagy ujjatlan mezből és rövidnadrágból vagy szoknyából, vagy egyrésztes 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, Szövetségét, vagy klubmérkőzésen az egyesületét, valamint az előírásoknak megfelelő hirdetés összhangban a 3.2.5.10 ponttal; 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 cm<sup>2</sup>-nél nem nagyobb felületű (A4-es méret) 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. Az öltözék szabályosságának, elfogadhatóságának megítélése a főbíró hatáskörébe tartozik.
- 3.2.2.8. A csapatmérkőzéseken szereplő játékosoknak, illetve az azonos Szövetséghez tartozó, párost alkotó játékosoknak a Világbajnokságon, vagy az Olimpián 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.

- 3.2.2.9. Az ellenfeleknek egyesben és párosban is olyan különböző színű mezben kell lenniük, hogy egyértelműen megkülönböztethetők legyenek a nézők számára.
- 3.2.2.10. Amennyiben az ellenfelek hasonló mezt viselnek és nem tudnak megegyezni, hogy melyik fél cseréljen mezt, a játékvezetőnek sorsolással kell meghozni a döntést.
- 3.2.2.11. Olimpián, Világbajnokságon 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 karámokkal. **Kerekes székes játéknál a játéktér csökkenthető, de nem lehet kevesebb, mint 8 méter 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, karámok, padlóborítás, a karámokon lévő táblák, melyek a játékosok, vagy a Nemzeti Szövetségek azonosítására szolgálnak.
- 3.2.3.3. A játéktér kb. 75 cm magas, egyforma sötét háttérszínű karámokkal kell elkeríteni a szomszédos játéktértől és a nézőtértől.
- 3.2.3.4. A Világ- és Olimpiai 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 általában sötétnek kell lennie, és nem tartalmazhat fénylő fényforrást, vagy a nappali fény nem szűrődhet át a fedetlen ablaküvegen vagy más résen.
- 3.2.3.8. A padlóborítás nem lehet világos színű, sem fényesen tükröződő, nem lehet csúszós, borítása nem lehet téglá, beton, kő vagy kerámia; **de kerekes székes versenyen a padló beton is lehet.**
- 3.2.3.8.1. A Világ- és Olimpiai Bajnokságokon a padlózatnak fából vagy az ITTF által engedélyezett márkájú és típusú, feltekerhető szintetikus anyagból kell készülnie.

### 3.2.4. Ütőellenőrzés

- 3.2.4.1. A játékos felel érte, hogy a borításnak az ütőlapra történő felragasztásához használt ragasztószer ne tartalmazzon káros illékony oldószert.
- 3.2.4.2. **Ütőellenőrző Centrumot kell kialakítani minden ITTF Világversenyen, Olimpián, valamint néhány kiválasztott Pro Tour és Junior körversenyen. Ilyen Centrumot lehet kialakítani a Kontinentális és Regionális versenyeken is.**
- 3.2.4.2.1. **Az Ütőellenőrző Centrum vizsgálja az ütőket, a Felszerelési Bizottság ajánlása alapján elkészített eljárási szabályzatnak megfelelően. Ezt a Végrehajtó Bizottság készíti el, melynek célja, hogy az ütők az ITTF összes szabályozásának megfeleljenek. Mindez nem korlátozódik a borítások vastagságára, simaságára vagy a káros illékony anyag jelenlétére.**
- 3.2.4.2.2. **Az ütőellenőrzés rendszerint véletlenszerűen a mérkőzés után történik, de a negyedöntőktől az ütőellenőrzések a mérkőzések előtt történnek az egyéni versenyszámoknál és a kijelölt csapatmérkőzések egyéni mérkőzésein.**

- 3.2.4.2.3. Azok az ütők, amelyek nem mennek át a mérkőzés előtti ütőellenőrzésen, nem használhatók az előbb felsorolt versenyeken. A mérkőzés utáni ütőellenőrzésen megbukott ütőt használó játékos a 2010. évi csapat világbajnokságon bevezetett büntetést kapja.
- 3.2.4.2.4. Minden játékosnak lehetősége van önkéntes ütőellenőrzésre meccs előtt, ahol büntetés nem kapható.
- 3.2.4.3. Az ütőborítások ragasztására egy megfelelően szellőztetett területet kell biztosítani, folyékony ragasztószert sehol máshol nem lehet használni a játékhelyszínen.  
A „játékhelyszín” a játékcarnok teljes területét és a hozzá tartozó területet jelenti, beleértve a bejáratot, a parkolót és a kiegészítő helyiségeket is.

### 3.2.5. Hirdetés

- 3.2.5.1. A játéktéren belül hirdetések csak a 3.2.3.2. pontban felsorolt berendezéseken és felszereléseken lehet elhelyezni. Ezen kívül hirdetés nem helyezhető el.
- 3.2.5.2. Az Olimpiai Játékokon hirdetések a játékfelszereléseken, a játékosok és a játékvezetők öltözékén csak az IOC (NOB) előírásainak megfelelően lehet elhelyezni.
- 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. A karámokon a LED hirdetések nem mozoghatnak csak a mérkőzés előtt és után, valamint az engedélyezett szünetekben (3.4.4.).
- 3.2.5.4. A karámok belső oldalán a betűk vagy a szimbólumok nem tartalmazhatnak fehér- vagy narancssárga színt, nem készülhetnek kettőnél több színből és nem lehetnek 40 cm-nél magasabbak. Ajánlatos, hogy a karámmal megegyező színűek legyenek, annál kissé világosabb, vagy kissé sötétebb árnyalatban.
- 3.2.5.5. A hirdetések a padlón nem tartalmazhatnak fehér vagy narancssárga színt. Ajánlatos, hogy a padlóval megegyező színű legyenek, de annál kissé világosabb, vagy sötétebb árnyalatban.
- 3.2.5.6. Maximum négy hirdetés helyezhető el a padlón a játéktéren belül, egy-egy az asztal két végénél, egy-egy az asztal két oldalánál, mindegyik maximum 2,5 m<sup>2</sup> területet foglalhat el. Az utóbbiak nem lehetnek 1 méternél közelebb a karámokhoz, az asztal végénél lévők pedig nem lehetnek két méternél távolabb a karámoktól.
- 3.2.5.7. Az asztal hosszanti oldalain mindkét térfélen, valamint mindkét alapvonal oldalon lehet egy-egy ideiglenes hirdetés, egyértelműen elkülönítve az állandó hirdetésektől. Mindegyik hossza maximum 60 cm lehet és nem reklámozhatnak másik asztalitenisz felszerelést gyártó céget.
- 3.2.5.8. A hálón elhelyezett hirdetés a háló színével megegyező, kissé sötétebb, vagy világosabb árnyalatú lehet, nem lehet 3 cm-nél közelebb a háló tetejét szegélyező szalaghoz és nem akadályozhatja a hálón keresztül az átlátást.
- 3.2.5.9. A játékvezetői asztalon és a játéktéren belüli egyéb bútorzaton a hirdetés össz nagysága nem haladhatja meg a 750 cm<sup>2</sup>-t felületenként.
- 3.2.5.10. A játékos öltözékén elhelyezhető hirdetés
- 3.2.5.10.1. tartalmazhatja a gyártó védjegyét, szimbólumát vagy nevét legfeljebb 24 cm<sup>2</sup>-es összfelületen.
- 3.2.5.10.2. nem több mint hat, jól elkülönülő hirdetés a mez elején, oldalán és ujján legfeljebb 600 cm<sup>2</sup>-es összfelületen, a mez elején maximum négy darab
- 3.2.5.10.3. nem több mint két hirdetés a mez hátán legfeljebb 400 cm<sup>2</sup>-es összfelületen.
- 3.2.5.10.4. nem több mint két hirdetés a rövidnadrágon vagy a szoknyán legfeljebb 120 cm<sup>2</sup>-es összfelületen, de csak a rövidnadrág vagy szoknya elején és oldalán.
- 3.2.5.11. A játékos rajtszámán a hirdetések legfeljebb 100 cm<sup>2</sup>-es összfelületet foglalhatnak el.

- 3.2.5.12. A játékvezető öltözékén a hirdetések legfeljebb 40 cm<sup>2</sup>-es összfelületet foglalhatnak el.
- 3.2.5.13. A játékos öltözékén vagy rajtszámán nem lehet dohányárut, alkoholt vagy káros ajzószer hirdetni.

### **3.2.6. Doppingellenőrzés**

- 3.2.6.1. A nemzetközi versenyek minden résztvevője (a Juniorok is) alá kell, hogy vessék magukat az ITTF, a játékos (nemzeti) Szövetsége vagy bármely más Doppingellenőrző Bizottság kábítószer-ellenőrzési vizsgálatának, azon szervezet vizsgálatának, amely felelős a szóban forgó versenyen a vizsgálat elvégzéséért.

## **3.3. A HIVATALOS KÖZREMŰKÖDŐK HATÁSKÖRE**

### **3.3.1. A főbíró**

- 3.3.1.1. Minden versenyre főbírókat 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 játékteret a mérkőzés alatt
  - 3.3.1.2.8. annak eldöntése, hogy a szabályban meghatározott bemelegítési idő meghosszabbítható-e
  - 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 versenybírárság egyetértésével a főbíró feladatkörét, vagy annak bármely részét átruházzák más személyekre, ezen személyek speciális felelősségi körét, valamint a tartózkodási helyüket tudatni 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, asszisztens játékvezető, ütőszámláló**

- 3.3.2.1. Minden mérkőzésre egy játékvezetőt és egy asszisztens játékvezetőt kell kijelölni.
- 3.3.2.2. A játékvezetőnek a háló vonalában kell ülnie vagy állnia, az asszisztens játékvezető 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. taláalomra 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 újra kell játszani
- 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. Az asszisztens játékvezető 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 az asszisztens játékvezetőnek módjában áll
- 3.3.2.5.1. annak eldöntése, hogy a játékos adogatása szabálytalan
- 3.3.2.5.2. annak eldöntése, hogy az egyébként szabályos adogatás során a labda érintette-e a hálókészletet útban a háló felett vagy mellett
- 3.3.2.5.3. annak eldöntése, hogy a játékos feltartotta-e a labdát (töccsöt ütött-e)
- 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 az asszisztens játékvezető, akár egy másik közreműködő betöltheti az ütésszámláló szerepét, aki a fogadó játékos vagy páros ütéseit számlálja.
- 3.3.2.7. Az asszisztens játékvezető vagy az ütésszámláló 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 versenybíróáságnál 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 számokban óvással csak az érintett mérkőzésen részt vevő játékos élhet. Csapatmérkőzésen óvással csak az érintett mérkőzésen részt vevő csapatkapitány élhet.
- 3.3.3.5.1 A csapatkapitány nevét a mérkőzés megkezdése előtt meg kell nevezni a játékvezetőnél.
- 3.3.3.6. A főbíró Játék- és Versenyszabályok értelmezéséről hozott döntésével, valamint a versenybírószám versennyel vagy a mérkőzés lebonyolításával kapcsolatos döntésével kapcsolatos óvást csak erre jogosult játékos vagy csapatkapitány nyújthat be Nemzeti Szövetségén keresztül az ITTF Szabálybizottságához.
- 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 versenybírószám által már korábban meghozott döntés véglegességét.

### **3.4. A MÉRKŐZÉS LEBONYOLÍTÁSA**

#### **3.4.1. Az eredmény jelzése**

- 3.4.1.1. Amint a labda egy labdamenet befejezésekor játékon kívül kerül, a játékvezető közli az eredményt, illetve akkor, amikor ezt indokoltnak tartja.
- 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 adogatás cserénél a játékvezető rámutat a következő adogatóra és az eredmény közzlése 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 közzlése 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 előre mutató csukott kézzel.
- 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 játékvezető által ezekből találmra kiválasztott labdával 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 találmra 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.
- 3.4.2.3. 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 cserélnie egy másikkal, amit a játékos magával hozott a játéktérre, vagy amit a játéktéren belül átadnak neki.
- 3.4.2.4. 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 szettjei 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 térfélcseré alkalmával.
- 3.4.4.2. A játékos, vagy a páros jogosult egyéni mérkőzésenként egyszer maximum 1 perc időt kérni.
  - 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 edzetségi 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 időkéreseknel 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 **a 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 csak a játszmák közötti szünetekben vagy a játék engedélyezett megszakítása alatt kaphatnak tanácsot, és nem kaphatnak tanácsot a bemelegítés vége és a mérkőzés kezdete között. Ha az arra kijelölt személy más időszakban ad tanácsot, a játékvezető felmutatja neki a sárga lapot, egyben figyelmezteti, hogy további ismétlődés esetén elküldi a játéktér közeléből
- 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 főbírónak.
- 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 a bírói döntés magyarázata kapcsán tolmáccsal vagy Szövetsége képviselőjével konzultáljon.

### **3.5.2. Magatartás**

- 3.5.2.1. A játékosoknak és az edzőknek, vagy más tanácsadóknak tartózkodniuk kell az olyan viselkedéstől, amellyel sportszerűtlenül befolyásolják az ellenfelet, megbotránkoztatják a nézőket, vagy a sport jó hírnevét veszélyeztetik. Úgymint káromkodás, a labda szándékos eltörése, kiütése a játéktérről, az asztal és a karámok rugdosása, a hivatalos közreműködők sértegetése.
- 3.5.2.2. Ha bármikor a játékos, az edző vagy a tanácsadó komoly szabálysértést követ el, a játékvezető felfüggeszti a játékot és azonnal jelenti a főbírnak. Kevésbé súlyos szabálysértés 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 szabályszegést 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 főbírnak.
- 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 főbírnak 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 főbírnak saját hatáskörében jogában áll leléptetni a játékost egy mérkőzésről, kizárni a versenyszámból, vagy akár a versenyből súlyosan sportszerűtlen vagy erőszakos magatartásért, akár kap erről jelzést a játékvezetőtől, akár nem. Amennyiben így jár el, fel kell mutatnia a piros lapot.
- 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 játéktérről elküldtek a verseny folyamán.
- 3.5.2.11. 48 hónapon belül 4 egymást követő ütőellenőrzésen megbukó játékost el kell tiltani az ITTF versenyekről 12 hónapra.
- 3.5.2.12. A mérkőzésről, versenyszámból vagy versenyből bármilyen okkal leléptetett versenyző automatikusan elveszíti a címét, érmét, pénzdíját vagy ranglista pontját.
- 3.5.2.13. A nagyon súlyos fegyelmezetlenséget jelezni kell az elkövető szövetségének.

### **3.5.3. Presztízs (Jó hírnév)**

- 3.5.3.1. A játékosoknak, edzőknek és a közreműködőknek fenn kell tartani a sport jó hírnevét. A játékosoknak mindent meg kell tenniük a győzelemért és nem szabad visszalépniük csak betegség vagy sérülés miatt.

- 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 helynek 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 tábla helyeinek a 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 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 a záró 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 számaig, 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 versenybíróság 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 játékokra, de sérülés, betegség vagy az egyik játékos hiánya elegendő indok a változtatásra.

### **3.6.5. Újrásorsolás**

- 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 újrászámozhatók a ranglista szerint és újrásorsolhatók 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 versenybíróság 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. Engedély**

- 3.7.1.1. Feltéve, hogy az alapszabályt betartja, bármely szövetség szervezhet, vagy felügyelhet a saját területén belül nyílt, szakági, vagy meghívásos versenyeket, vagy nemzetközi meccseket.
- 3.7.1.2. Egy szövetség bármely szezonban megnevezhet egy felnőtt, egy junior és egy veterán nyílt tornát, amelyet úgy szervez, mint a saját Felnőtt, Junior, vagy Veterán Nyílt Nemzetközi Bajnokságát.
- 3.7.1.3. ITTF tagszövetséget játékosai ITTF versenyeken, engedélyezett ITTF versenyeken, regisztrált ITTF versenyeken csak akkor játszhatnak, ha a szövetségük benevezi őket. Olimpiai eseményen, csak ha a nemzeti olimpiai bizottság benevezi őket. Más versenyen való játékhoz elegendő a nemzeti szövetség vagy az ITTF írásos engedélye.
- 3.7.1.4. Nem vehet részt a nemzetközi versenyen az a játékos, vagy csapat, akit/amelyet a szövetsége, vagy a kontinentális szövetsége felfüggesztett.
- 3.7.1.5. Egy verseny nem használhatja a "Világ" nevet az ITTF engedélye nélkül, vagy bármely kontinens nevét az érintett 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, értekezni lehet velük 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 prospektus tartalmazza, melyik rendszert választották.
- 3.7.4.4. Az egyéni versenyt 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 versenyen a csoport minden tagjának játszania kell mindenkivel 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.
- 3.7.5.2. Ha a csoport két, vagy több tagja ugyanannyi pontot szerzett, a helyezésüket csak az egymás ellen játszott mérkőzések eredményei alapján kell megállapítani, figyelembe véve egymás után a meccs pontokat, az egyéni meccseken 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 megszüntetni a 3.7.5.1-3. pontok szerinti eljárással, a helyezéseket sorsolással kell megállapítani.
- 3.7.5.5. A Világ, Olimpiai és Nyílt Nemzetközi Bajnokságokon a selejtező fordulókban a játékosokat csoportokba kell sorsolni és a csoportokba sorsolás az érvényben lévő világranglista szerinti helyezésüknek megfelelő csökkenő sorrend szerint legyen, figyelembe véve, amennyire lehetséges a szövetségek szerinti elkülönítést.
- 3.7.5.6. Kivéve, ha a zsűri másképpen rendelkezik, amennyiben egy játékos vagy csapat jut tovább a csoportból, akkor az 1 és 2 számú játékos, vagy csapat játssza az utolsó meccset, ha ketten jutnak tovább, akkor a 2 és 3 számú játékos, vagy csapat játssza az utolsó meccset a csoportban, és így tovább.

#### **3.7.6. Csapat meccs rendszerek**

- 3.7.6.1. Három nyert meccs (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 meccs („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
- 3.7.6.3. Három nyert meccs (Olimpiai rendszer, 4 egyes és 1 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 meccs (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 meccs (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. Csapat meccs lebonyolítása**

- 3.7.7.1. Csak a versenyre nevezett játékosok játszhatnak.
- 3.7.7.2. A csapat meccs 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.
- 3.7.7.3. A párosban szereplő játékosokat nem szükséges megnevezni a párost közvetlenül megelőző egyes meccs végéig.
- 3.7.7.4. A csapat meccs véget ér, ha az egyik csapat megnyerte a lehetséges egyéni meccsek többségét.

### **3.7.8. Eredmények**

- 3.7.8.1. A verseny végén mihamar越快 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 meccsek 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. Televízió**

- 3.7.9.1. A Világ, Kontinentális, vagy Olimpiai Bajnokságok kivételével a televízió csak annak a szövetségnek az engedélyével közvetíthet egy versenyt, amely szövetség területéről a közvetítés történik.
- 3.7.9.2. Egy nemzetközi versenyen a részvétel feltételezi, hogy a vendég szövetségek beleegyeznek az esemény televíziós közvetítésébe. A Világ, Kontinentális és Olimpiai Bajnokságokon ez az egyezség kiterjed a verseny teljes ideje alatt és utána egy naptári hónapig a bárhol felvett élő, vagy felvételtől sugárzott adások közvetítésére.

## **3.8. NEMZETKÖZI JÁTÉKJOGOSULTSÁG**

- 3.8.1. Az Olimpián a játékjogosultságot az ITTF Handbook 4.5.1. pontja külön szabályozza, illetve a Világ versenyeken való játékjogosultság a 4.1.3., 4.2.3., 4.3.6. és 4.4. pontokban.
- 3.8.2. A játékost egy szövetség képviselőjének kell tekinteni, ha elfogadta ennek a szövetségnek a nevezését, és ezután részt vesz a nyílt nemzetközi bajnokság egyéni versenyein kívül a 3.1.2.3. pontban felsorolt versenyek valamelyikén.
- 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 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 szövetséget.
- 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.