

กติกาสากลเทนนิส

ปี 2548

1. โตะเทนนิส

- 1.1 พื้นหน้าบนของโตะเรียกว่า “พื้นผิวโตะ” (PLAYING SURFACE) จะเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้ามีความยาว 2.74 เมตร (9 ฟุต) ความกว้าง 1.525 เมตร (5 ฟุต) และจะต้องสูงได้ระดับโดยวัดจากพื้นที่ตั้งขึ้นมาถึงพื้นที่ผิวโตะสูง 76 เซนติเมตร (2 ฟุต 6 นิ้ว)
- 1.2 พื้นผิวโตะ ไม่รวมถึงด้านข้างตามแนวตั้งที่อยู่ต่ำกว่าขอบบนสุดของโตะลงมา
- 1.3 พื้นผิวโตะอาจทำด้วยวัสดุใด ๆ ก็ได้ แต่จะต้องมีความกระดอนสม่ำเสมอเมื่อเอาลูกเทนนิสมาตรฐานปล่อยลงในระยะสูง 30 เซนติเมตร โดยวัดจากพื้นผิวโตะลูกจะกระดอนขึ้นมาประมาณ 23 เซนติเมตร
- 1.4 พื้นผิวโตะจะต้องเป็นสีเข้มสม่ำเสมอและเป็นสีด้านไม่สะท้อนแสง ขอบด้านบนของพื้นผิวโตะทั้ง 4 ด้าน จะทำด้วยสีขาว มีขนาดกว้าง 2 เซนติเมตร เส้นของพื้นผิวโตะด้านยาว 2.74 เมตร ทั้งสองด้านเรียกว่า “เส้นข้าง” (SIDE LINE) เส้นของพื้นผิวโตะด้านกว้าง 1.525 เมตร ทั้งสองด้านเรียกว่า “เส้นสกัด” (END LINE)
- 1.5 พื้นผิวโตะจะถูกแบ่งออกเป็นสองแดน (COURTS) เท่าๆ กัน กั้นด้วยตาข่ายซึ่งตั้งฉากกับพื้นผิวโตะและขนานกับเส้นสกัดโดยตลอด
- 1.6 สำหรับประเภทคู่ ในแต่ละแดนจะถูกแบ่งออกเป็นสองส่วนเท่าๆ กัน ด้วยเส้นสีขาวมีขนาดกว้าง 3 มิลลิเมตรโดยขีดขนานกับเส้นข้างเรียกว่า “เส้นกลาง” (CENTRE LINE) และให้ถือว่าเส้นกลางนี้เป็นส่วนหนึ่งของคอร์คด้านขวาของโตะด้วย
- 1.7 ในการแข่งขันระดับมาตรฐานสากลโตะเทนนิสที่ใช้สำหรับการแข่งขันจะต้องเป็นยี่ห้อและชนิดที่ได้รับรองจากสหพันธ์เทนนิสนานาชาติ (ITF) เท่านั้น โดยโตะเทนนิสจะมีสีเขียวหรือสีน้ำเงิน และในการจัดการแข่งขันจะต้องระบุสีของโตะที่จะใช้แข่งขันลงในระเบียบการแข่งขันด้วยทุกครั้ง

2. ส่วนประกอบของตาข่าย (THE NET ASSEMBLY)

- 2.1 ส่วนประกอบของตาข่ายจะประกอบด้วย ตาข่าย ที่แขวน และเสาตั้งรวมไปถึงที่จับยึดกับโตะเทนนิส
- 2.2 ตาข่ายจะต้องขึงตึงและยึดด้วยเชือกซึ่งผูกติดปลายยอดเสา ซึ่งตั้งตรงสูงจากพื้นผิวโตะ 15.25 เซนติเมตร (6 นิ้ว) และยื่นออกไปจากเส้นข้างของโตะถึงตัวเสาด้านละ 15.25 เซนติเมตร (6 นิ้ว)
- 2.3 ส่วนบนสุดของตาข่ายตลอดแนวยาวจะต้องสูงจากพื้นผิวโตะ 15.25 เซนติเมตร
- 2.4 ส่วนล่างสุดของตาข่ายตลอดแนวยาวจะต้องอยู่ชิดกับพื้นผิวโตะให้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้และส่วนปลายสุดของตาข่ายทั้งสองด้านจะต้องอยู่ชิดกับเสาให้มากที่สุดเท่าที่เป็นไปได้

- 2.5 ในการแข่งขันระดับมาตรฐานสากล ตาข่ายที่ใช้สำหรับแข่งขันจะต้องเป็นยี่ห้อและชนิดที่ได้รับการรับรองจากสหพันธ์เทเบิลเทนนิสนานาชาติ (ITTF) เท่านั้น

3. ลูกเทเบิลเทนนิส (THE BALL)

- 3.1 ลูกเทเบิลเทนนิส จะต้องกลมและมีเส้นผ่าศูนย์กลาง 40 มิลลิเมตร
- 3.2 ลูกเทเบิลเทนนิส จะต้องมึน้ำหนัก 2.7 กรัม
- 3.3 ลูกเทเบิลเทนนิส จะต้องทำด้วยเซลลูโลยด์หรือวัสดุพลาสติกอื่นใดที่คล้ายคลึงกัน มีสีขาวหรือสีส้มและเป็นสีด้าน
- 3.4 ลูกเทเบิลเทนนิส จะต้องเป็นยี่ห้อและชนิดที่ได้รับการรับรองจากสหพันธ์เทเบิลเทนนิสนานาชาติ (ITTF) เท่านั้น และจะต้องระบุสีของลูกที่ใช้แข่งขันลงในระเบียบการแข่งขันทุกครั้ง

4. ไม้เทเบิลเทนนิส (THE RACKET)

- 4.1 ไม้เทเบิลเทนนิสจะมีรูปร่าง ขนาดหรือน้ำหนักอย่างไรก็ได้ แต่หน้าไม้จะต้องแบนเรียบและแข็ง
- 4.2 อย่างน้อยที่สุด 85 % ของความหนาของไม้ จะต้องทำด้วยไม้ธรรมชาติ ชั้นที่อัดอยู่ติดภายในหน้าไม้ซึ่งทำด้วยวัสดุอื่นใด เช่นคาร์บอนไฟเบอร์ , กลาสไฟเบอร์ หรือกระดาษอัด จะต้องมีความหนาไม่เกิน 7.5 % ของความหนาทั้งหมดของไม้หรือไม่เกิน 0.35 มิลลิเมตรสุดแต่แต่กรณีใดจะมีค่าน้อยกว่า
- 4.3 หน้าไม้เทเบิลเทนนิสด้านที่ใช้ตีลูกจะต้องมีวัสดุปิดทับ วัสดุนั้นจะเป็นแผ่นยางเม็ดธรรมดา แผ่นยางชนิดนี้เมื่อปิดทับหน้าไม้และรวมกับกาวแล้วจะต้องมีความหนาทั้งสิ้นไม่เกิน 2 มิลลิเมตร หรือแผ่นยางชนิดสอดไส้แผ่นยางชนิดนี้ เมื่อปิดทับหน้าไม้และรวมกับกาวแล้วจะต้องมีความหนาทั้งสิ้นไม่เกิน 4 มิลลิเมตร
- 4.3.1 แผ่นยางเม็ดธรรมดา (ORDINARY PIMPLED RUBBER) จะต้องเป็นแผ่นยางชั้นเดียวและไม่มีฟองน้ำรองรับโดยหันเอาเม็ดยางออกมาด้านนอก จะทำด้วยยางธรรมชาติหรือยางสังเคราะห์มีเม็ดยางกระจายอยู่อย่างสม่ำเสมอไม่น้อยกว่า 10 เม็ดต่อ 1 ตารางเซนติเมตรและไม่มากกว่า 30 เม็ดต่อ 1 ตารางเซนติเมตร
- 4.3.2 แผ่นยางชนิดสอดไส้ (SANDWICH RUBBER) ประกอบด้วยฟองน้ำชั้นเดียวปิดคลุมด้วยแผ่นยางเม็ดธรรมดาชั้นเดียว โดยจะหันเอาเม็ดยางอยู่ด้านในหรืออยู่ด้านนอกก็ได้ซึ่งความหนาของแผ่นยางธรรมดานี้จะต้องมีความหนาไม่เกิน 2 มิลลิเมตร
- 4.4 วัสดุปิดทับหน้าไม้จะต้องปิดทับคลุมหน้าไม้ด้านนั้นๆและจะต้องไม่เกินขอบหน้าไม้ออกไป ยกเว้นส่วนที่ใกล้กับด้ามจับที่สุดและที่วางนิ้วอาจจะหุ้มหรือไม่หุ้มด้วยวัสดุใดๆ ก็ได้
- 4.5 หน้าไม้เทเบิลเทนนิส ชั้นภายในหน้าไม้และชั้นของวัสดุปิดทับต่าง ๆ หรือกาว จะต้องสม่ำเสมอและมีความหนาเท่ากันตลอด

- 4.6 หน้าไม้เทเบิลเทนนิส ด้านหนึ่งจะต้องเป็นสีแดงสว่าง (BRIGHT RED) และอีกด้านหนึ่งจะต้องเป็นสีดำ (BLACK) และจะต้องมีสีกลมกลืนอย่างสม่ำเสมอไม่สะท้อนแสง
- 4.7 วัสดุที่ปิดทับหน้าไม้สำหรับตีลูกเทเบิลเทนนิสจะต้องมีเครื่องหมายการค้าของบริษัทผู้ผลิต ยี่ห้อ รุ่นและเครื่องหมาย ITTF แสดงไว้อย่างชัดเจนใกล้กับขอบของหน้าไม้ โดยจะต้องเป็นชื่อ ยี่ห้อและชนิด (BRAND AND TYPE) ที่ได้รับการรับรองจากสหพันธ์เทเบิลเทนนิสนานาชาติ (ITTF) ครั้งหลังสุดเท่านั้น
- 4.8 สำหรับกาวที่มีส่วนประกอบของสารที่เป็นพิษจะไม่อนุญาตให้ใช้ทาบบนหน้าไม้เทเบิลเทนนิส ผู้เล่นจะต้องใช้กาวแผ่นสำเร็จรูป หรือกาวที่ได้รับการรับรองจากสหพันธ์เทเบิลเทนนิสนานาชาติ (ITTF) เท่านั้น และห้ามใช้กาวในการติดยางกับไม้เทเบิลเทนนิสในบริเวณสนามแข่งขัน
- 4.9 การเปลี่ยนแปลงเล็กน้อยของความสม่ำเสมอของผิวหน้าไม้หรือวัสดุปิดทับหรือความไม่สม่ำเสมอของสีหรือขนาด เนื่องจากการเสียหายจากอุบัติเหตุ การใช้งานหรือสิ่งจางอาจจะอนุญาตให้ใช้ได้ โดยมีเงื่อนไขว่าเหตุเหล่านั้นไม่ได้เปลี่ยนแปลงอย่างสำคัญต่อคุณลักษณะของผิวหน้าไม้หรือผิววัสดุปิดทับ
- 4.10 เมื่อเริ่มการแข่งขันและเมื่อใดก็ตามที่ผู้เล่นเปลี่ยนไม้เทเบิลเทนนิสระหว่างการแข่งขัน ผู้เล่นจะต้องแสดงไม้เทเบิลเทนนิสที่เขาเปลี่ยนให้กับคู่แข่ง และกรรมการผู้ตัดสินตรวจสอบก่อนทุกครั้ง
- 4.11 เป็นความรับผิดชอบของผู้เล่นที่จะต้องมั่นใจว่า ไม้เทเบิลเทนนิสนั้นถูกต้องตามกติกา
- 4.12 ในกรณีที่มีปัญหาเกี่ยวกับอุปกรณ์การเล่น ให้อยู่ในดุลยพินิจของผู้ชี้ขาด

5. คำจำกัดความ (DEFINITION)

- 5.1 การตีโต้ (RALLY) หมายถึง ระยะเวลาที่ลูกอยู่ในการเล่น
- 5.2 ลูกอยู่ในการเล่น (IN PLAY) หมายถึง เมื่อลูกเทเบิลเทนนิสได้หยุดนิ่งบนฝ่ามืออิสระก่อนการส่งลูกในจังหวะสุดท้าย จนกระทั่งลูกนั้นถูกส่งให้เป็นเล็ท หรือได้คะแนน
- 5.3 การส่งใหม่ (LET) หมายถึง การตีโต้ที่ไม่มีผลได้คะแนน
- 5.4 การได้คะแนน (POINT) หมายถึง การตีโต้ที่มีผลได้คะแนน
- 5.5 มือที่ถือไม้ (RACKET HAND) หมายถึง มือในขณะที่ถือไม้เทเบิลเทนนิส
- 5.6 มืออิสระ (FREE HAND) หมายถึง มือในขณะที่ไม่ได้ถือไม้เทเบิลเทนนิส
- 5.7 การตีลูก (STRIKES) หมายถึง การที่ผู้เล่นสัมผัสลูกด้วยไม้เทเบิลเทนนิสขณะที่ถืออยู่หรือสัมผัสลูกด้วยมือที่ถือไม้เทเบิลเทนนิสตั้งแต่ข้อมือลงไป
- 5.8 การขวางลูก (OBSTRUCTS) หมายถึง ขณะที่ลูกอยู่ในการเล่น หลังจากตีฝ่ายตรงข้ามตีลูกมา โดยลูกนั้นยังไม่ได้กระทบแดนของอีกฝ่ายหนึ่ง และยังไม่พ้นเส้นสกัด ปรากฏว่าผู้

เล่นหรือสิ่งใดๆ ที่เขาสวมใส่หรือถืออยู่ สัมผัสลูก ลูก ขณะลูกนั้นอยู่เหนือระดับพื้นผิวโต๊ะ หรือลูกนั้นมีทิศทางวิ่งเข้าหาพื้นผิวโต๊ะ

- 5.9 ผู้ส่ง (SERVER) หมายถึง ผู้ที่ตีลูกเทเบิลเทนนิสเป็นครั้งแรกในการตีโต้
- 5.10 ผู้รับ (RECEIVER) หมายถึง ผู้ที่ตีลูกเทเบิลเทนนิสเป็นครั้งที่สองในการตีโต้
- 5.11 ผู้ตัดสิน (UMPIRE) หมายถึง ผู้ที่ถูกแต่งตั้งขึ้นเพื่อควบคุมการแข่งขัน
- 5.12 ผู้ช่วยผู้ตัดสิน (ASSISTANT UMPIRE) หมายถึง ผู้ที่ถูกแต่งตั้งขึ้นเพื่อช่วยผู้ตัดสินในการตัดสิน
- 5.13 สิ่งใดๆ ที่ผู้เล่นสวมใส่หรือถืออยู่ หมายถึง สิ่งใดๆ ก็ตามที่ผู้เล่นสวมใส่หรือถืออยู่ ตั้งแต่เริ่มการตีโต้
- 5.14 ลูกเทเบิลเทนนิสจะถูกพิจารณาว่าผ่านตาข่ายถ้าข้ามผ่านหรืออ้อม หรือลอดส่วนประกอบของตาข่ายยกเว้น ลูกที่ลอดระหว่างตาข่ายกับพื้นผิวโต๊ะ หรือลูกที่ลอดระหว่างตาข่ายกับอุปกรณ์ยึดตาข่าย
- 5.15 เส้นสกัด (END LINE) หมายถึง เส้นสมมุติที่ลากต่อออกไปจากเส้นสกัดทั้งสองด้านด้วย

6. การส่งที่ถูกต้อง (A GOOD SERVICE)

- 6.1 เมื่อเริ่มส่ง ลูกเทเบิลเทนนิสต้องวางเป็นอิสระอยู่บนฝ่ามืออิสระ โดยแบฝ่ามือออกและลูกจะต้องหยุดนิ่ง
- 6.2 ในการส่ง ผู้ส่งจะต้องโยนลูกขึ้นข้างบนด้วยมือให้ใกล้เคียงกับเส้นตั้งฉากและให้สูงจากจุดที่ลูกออกจากฝ่ามือ ไม่น้อยกว่า 16 เซนติเมตร โดยลูกที่โยนขึ้นไปนั้นจะต้องไม่เป็นลูกที่ถูกทำให้หมุนด้วยความตั้งใจ
- 6.3 ผู้ส่ง จะตีลูกได้ในขณะที่ลูกเทเบิลเทนนิสได้ลดระดับจากจุดสูงสุดแล้ว เพื่อให้ลูกกระทบแดนของผู้ส่งก่อนแล้วข้ามหรืออ้อมตาข่ายไปกระทบแดนของฝ่ายรับ สำหรับประเภทคู่ ลูกเทเบิลเทนนิสจะต้องกระทบครึ่งแดนขวาของผู้ส่งก่อน แล้วข้ามหรืออ้อมตาข่ายไปกระทบครึ่งแดนขวาของฝ่ายรับ
- 6.4 ตั้งแต่เริ่มส่งลูกจนกระทั่งลูกถูกตี ลูกเทเบิลเทนนิสจะต้องอยู่เหนือระดับพื้นผิวโต๊ะ และอยู่หลังเส้นสกัดและจะต้องไม่มีส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายหรือเสื้อผ้าของผู้ส่ง หรือผู้เล่นในประเภทคู่บังการมองเห็นของผู้รับ (วัตถุประสงค์ของกติกา นี้ ต้องการให้ผู้รับเห็นลูกเทเบิลเทนนิสตลอดเวลาตั้งแต่ลูกออกจากมือของผู้ส่งและเห็นถึงหน้าไม้ด้านที่ใช้ตีลูก) ขณะที่ลูกเทเบิลเทนนิสถูกโยนขึ้น มือของผู้ส่งจะต้องเคลื่อนจากพื้นที่ระหว่างลำตัวผู้ส่งและตาข่าย
- 6.5 เป็นความรับผิดชอบของผู้เล่นที่จะต้องส่งให้ผู้ตัดสินหรือผู้ช่วยผู้ตัดสินเห็น และตรวจสอบถึงการส่งนั้นว่าถูกต้องตามกติกาหรือไม่

- 6.5.1 ถ้าผู้ตัดสินสงสัยในลักษณะการส่งว่าผู้ส่งและผู้ส่งได้ส่งลูกถูกตามกติกาในโอกาสแรกของแมตช์เดียวกันนั้น จะแจ้งให้ผู้ส่งลูกใหม่และเตือนผู้ส่งโดยยังไม่ตัดสิน
- 6.5.2 สำหรับครั้งต่อไปในแมตช์เดียวกันนั้น หากผู้เล่นหรือคู่เล่นยังคงส่งให้เป็นข้อสงสัยในทำนองเดียวกัน หรือในลักษณะน่าสงสัยอื่นๆ อีก ผู้รับจะได้คะแนนทันที
- 6.5.3 หากผู้ส่งได้ส่งลูกผิดกติกาอย่างชัดเจน ผู้รับจะได้คะแนนทันที
- 6.6 ผู้ส่งอาจได้รับการอนุโลมได้บ้าง หากผู้ส่งคนนั้นแจ้งให้ผู้ตัดสินทราบถึง การหย่อนสมรรถภาพทางร่างกาย จนเป็นเหตุให้ไม่สามารถส่งได้ถูกต้องตามกติกา ทั้งนี้ ต้องแจ้งให้ผู้ตัดสินทราบก่อนการแข่งขันทุกครั้ง

7. การรับลูกที่ถูกต้อง (A GOOD RETURN)

เมื่อลูกเทเบิลเทนนิสได้ถูกส่งหรือตีโต้ไปตกลงในแดนฝ่ายตรงข้ามอย่างถูกต้องแล้ว ฝ่ายรับตีลูกข้ามหรืออ้อมตาข่ายกลับไปเพื่อให้ลูกกระทบแดนของอีกฝ่ายหนึ่งโดยตรง หรือสัมผัสส่วนใดส่วนหนึ่งของตาข่าย แล้วตกลงในแดนของฝ่ายตรงข้าม

8. ลำดับการเล่น (THE ORDER OF PLAY)

- 8.1 ประเภทเดี่ยว ฝ่ายส่งได้ส่งอย่างถูกต้อง ฝ่ายรับจะตีโต้กลับไปอย่างถูกต้อง หลังจากนั้นฝ่ายส่งและฝ่ายรับจะผลัดกันตีโต้
- 8.2 ประเภทคู่ ผู้ส่งลูกของฝ่ายส่งจะส่งลูกไปยังฝ่ายรับ ผู้รับของฝ่ายรับจะต้องตีลูกกลับ แล้วคู่ของฝ่ายส่งจะตีลูกกลับไป จากนั้นคู่ของฝ่ายรับก็จะตีลูกกลับไปเช่นนี้สลับกันในการตีโต้

9. ลูกที่ให้ส่งใหม่ (A LET)

- 9.1 การส่งซึ่งถือให้เป็นการส่งใหม่ ต้องมีลักษณะดังนี้
- 9.1.1 ถ้าลูกที่ฝ่ายส่งได้ส่งไปกระทบส่วนต่างๆของตาข่าย แล้วข้ามไปในแดนของฝ่ายรับ โดยถูกต้องหรือส่งไปกระทบส่วนต่างๆของตาข่าย แล้วผู้รับหรือคู่ฝ่ายรับขวางลูกหรือตีลูกก่อนที่จะตกกระทบแดนของเขาในเส้นสกัด
- 9.1.2 ในความเห็นของผู้ตัดสิน ถ้าลูกที่ส่งออกไปแล้วฝ่ายรับหรือคู่ของฝ่ายรับยังไม่พร้อมที่จะรับโดยมีข้อแม้ว่า ฝ่ายรับหรือคู่ของฝ่ายรับไม่พยายามจะตีลูก
- 9.1.3 ในความเห็นของผู้ตัดสิน หากมีเหตุรบกวนนอกเหนือการควบคุมของผู้เล่นจนทำให้การส่ง การรับ หรือการเล่นนั้นเสียไป
- 9.1.4 ถ้าการเล่นถูกยุติโดยผู้ตัดสินหรือผู้ช่วยผู้ตัดสิน
- 9.2 การเล่นอาจถูกยุติลงในกรณีดังต่อไปนี้
- 9.2.1 เพื่อแก้ไขข้อผิดพลาด ในลำดับการส่ง การรับลูกหรือการเปลี่ยนแดน
- 9.2.2 เมื่อการแข่งขันได้ถูกกำหนดให้ใช้ระบบการแข่งขันแบบเร่งเวลา
- 9.2.3 เพื่อเตือนหรือลงโทษผู้เล่น
- 9.2.4 ในความเห็นของผู้ตัดสินหากเห็นว่าสภาพการเล่นถูกรบกวนอันจะมีผลต่อการเล่น

10. ได้คะแนน (A POINT)

นอกจากการตีโต้จะถูกส่งให้เป็นเล็ท ผู้เล่นจะได้คะแนนจากกรณีดังต่อไปนี้

- 10.1 ถ้าผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม ไม่สามารถส่งได้อย่างถูกต้อง
- 10.2 ถ้าผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม ไม่สามารถรับลูกได้อย่างถูกต้อง
- 10.3 ถ้าผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามตีลูกสัมผัสลูกสิ่งใด ๆ นอกเหนือจากส่วนประกอบของตาข่าย
- 10.4 ถ้าผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามตีลูกผ่านเลยเส้นสกัดของเขาโดยไม่ได้สัมผัสกับพื้นผิวโต๊ะ
- 10.5 ถ้าผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามขวางลูก
- 10.6 ถ้าผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามตีลูกติดต่อกันสองครั้ง
- 10.7 ถ้าผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามตีลูกด้วยหน้าไม้ที่ไม่ถูกต้องตามกติกา
- 10.8 ถ้าผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามหรือสิ่งใด ๆ ที่ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามสวมใส่หรือถืออยู่ ทำให้พื้นผิวโต๊ะเคลื่อนที่
- 10.9 ถ้าผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามหรือสิ่งใด ๆ ที่ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามสวมใส่หรือถืออยู่ สัมผัสลูกส่วนต่าง ๆ ของตาข่าย
- 10.10 ถ้าผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม ใช้มืออิสระสัมผัสลูกพื้นผิวโต๊ะ
- 10.11 ถ้าผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม ตีลูกผิดลำดับในการเล่นประเภทคู่
- 10.12 ในระบบการแข่งขันแบบเร่งเวลา ถ้าเขาหรือคู่ของเขาสามารถตีโต้กลับไปได้ถูกต้องครบ 13 ครั้ง

11. เกมการแข่งขัน (A GAME)

- 11.1 ผู้เล่นหรือคู่ผู้เล่นที่ทำคะแนนได้ 11 คะแนนก่อน จะเป็นฝ่ายชนะ ยกเว้นถ้าผู้เล่นทั้งสองฝ่ายทำคะแนนได้ 10 คะแนนเท่ากันจะต้องแข่งขันต่อไป โดยฝ่ายใดทำคะแนนได้มากกว่าอีกฝ่ายหนึ่ง 2 คะแนน จะเป็นฝ่ายชนะ

12. แมทซ์การแข่งขัน (A MATCH)

- 12.1 ในหนึ่งแมทซ์ประกอบด้วยเกมการแข่งขันที่เป็นจำนวนเลขคี่ เช่น 2 ใน 3 เกม, 3 ใน 5 เกม, 4 ใน 7 เกม เป็นต้น

13. ลำดับการส่ง การรับและแดน (THE ORDER OF SERVING, RECEIVING AND ENDS)

- 13.1 สิทธิในการเลือกส่ง เลือกรับ หรือเลือกแดน จะใช้วิธีเสี่ยงทาย โดยผู้ชนะในการเสี่ยงจะต้องเป็นผู้เลือก
- 13.2 เมื่อผู้เล่นหรือคู่ของผู้เล่น ได้เลือกอย่างใดอย่างหนึ่งแล้ว ผู้เล่นหรือคู่เล่นอีกฝ่ายหนึ่งจะเป็นฝ่ายเลือกในหัวข้อที่เหลืออยู่
- 13.3 ผู้เล่นหรือคู่เล่นทั้งสองฝ่ายจะผลัดกันส่งลูกฝ่ายละ 2 คะแนน จนกระทั่งจบเกมการแข่งขัน ยกเว้นผู้เล่นหรือคู่เล่นทั้งสองฝ่ายทำคะแนนได้ 10 คะแนนเท่ากัน หรือเมื่อนำระบบการแข่งขัน แบบเร่งเวลามาใช้ แต่ละฝ่ายจะผลัดกันส่งลูกฝ่ายละ 1 คะแนน

- 13.4 ในเกมส์แรกของประเภทคู่ ฝ่ายซึ่งมีสิทธิ์ในการส่งก่อนจะต้องเลือกว่าใครจะเป็นผู้ส่งก่อน จากนั้นฝ่ายรับจะเลือกผู้ที่จะเป็นผู้รับ สำหรับในเกมส์ถัดไปของแมทช์นั้นฝ่ายส่งในเกมส์นั้นจะเป็นผู้เลือกส่งก่อนบ้าง โดยส่งให้กับผู้ที่ส่งให้เขาในเกมส์ก่อนหน้านั้น
- 13.5 ในประเภทคู่ ทุกๆครั้งที่เปลี่ยนการส่งลูก ผู้ที่เคยเป็นผู้รับลูกจะกลายเป็นผู้ส่งบ้าง โดยส่งให้กับคู่ของผู้ที่ส่งลูกให้กับเขา ก่อนหน้านั้น
- 13.6 ผู้เล่นหรือคู่เล่นที่เป็นฝ่ายส่งลูกก่อนในเกมส์แรกจะเป็นฝ่ายรับลูกก่อนในเกมส์ต่อไป สลับกันจนจบแมทช์และในเกมส์สุดท้ายของประเภทคู่ ฝ่ายรับจะต้องเปลี่ยนผู้รับทันทีเมื่อฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งทำคะแนนได้ 5 คะแนนก่อน
- 13.7 ผู้เล่นหรือคู่เล่นจะต้องเปลี่ยนแดนทันทีเมื่อการแข่งขันในแต่ละเกมส์สิ้นสุดลง สลับกันจนจบแมทช์และในการแข่งขันเกมส์สุดท้าย ผู้เล่นหรือคู่เล่นทั้งสองฝ่าย จะต้องเปลี่ยนแดนทันทีเมื่อฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งทำคะแนนได้ 5 คะแนนก่อน

14. การผิดลำดับในการส่ง การรับและแดน (OUT OF ORDER OF SERVING, RECEIVING OR ENDS)

- 14.1 ถ้าผู้เล่นส่งลูกหรือรับลูกผิดลำดับ กรรมการผู้ตัดสินจะยุติการเล่นทันทีที่ได้ค้นพบข้อผิดพลาดและทำการเริ่มเล่นใหม่ โดยผู้เล่นและผู้รับที่ควรจะเป็นผู้ส่งและผู้รับตามลำดับที่ได้จัดไว้ ตั้งแต่ เริ่มการแข่งขันของแมทช์นั้นต่อจากคะแนนที่ทำได้ สำหรับในประเภทคู่ หากไม่สามารถ ทราบถึงผู้ส่งและผู้รับที่ถูกต้อง ลำดับในการส่งจะถูกจัดให้ถูกต้องโดยคู่ที่มีสิทธิ์ในครั้งแรกของเกมส์ที่ค้นพบข้อผิดพลาดนั้น
- 14.2 ถ้าผู้เล่นไม่ได้เปลี่ยนแดนกันเมื่อถึงคราวต้องเปลี่ยนแดน กรรมการผู้ตัดสินจะยุติการเล่นทันทีที่ทราบ และเริ่มเล่นใหม่โดยเปลี่ยนแดนกันให้ถูกต้องตามลำดับที่จัดไว้ตั้งแต่เริ่มการแข่งขันของแมทช์นั้นต่อจากคะแนนที่ได้
- 14.3 กรณีใดๆ ก็ตาม คะแนนทั้งหมดซึ่งทำไว้ก่อนที่จะค้นพบข้อผิดพลาดให้ถือว่าใช้ได้

15. ระบบแข่งขันเร่งเวลา (THE EXPEDITE SYSTEM)

- 15.1 ระบบการแข่งขันเร่งเวลาจะถูกนำมาใช้ ถ้าเกมการแข่งขันในเกมนั้นไม่เสร็จสิ้นภายในเวลา 10 นาที หรือก่อนครบกำหนดเวลาก็ได้ ถ้าผู้เล่นหรือคู่เล่นทั้งสองฝ่ายต้องการ ยกเว้นในกรณีที่ผู้เล่นหรือคู่เล่นทั้งสองฝ่ายมีคะแนนไม่น้อยกว่า 9 คะแนน จะแข่งขันตามระบบเดิม
- 15.1.1 ถ้าลูกอยู่ในการเล่น และครบกำหนดเวลาแข่งขันพอดี การเล่นนั้นจะถูกยุติลง โดยกรรมการผู้ตัดสินและจะเริ่มเล่นใหม่ด้วยการส่งโดยผู้เล่นซึ่งเป็นผู้ส่งอยู่ก่อนที่การตีโต้ นั้นถูกยุติลง
- 15.1.2 ถ้าลูกไม่ได้อยู่ในการเล่น และครบกำหนดเวลาพอดี การเล่นนั้นจะเริ่มเล่นใหม่ด้วยการส่งโดยผู้เล่นที่เป็นฝ่ายรับลูกอยู่ก่อนที่เวลานั้นจะสิ้นสุดลง

- 15.2 หลังจากนั้นผู้เล่นแต่ละคนจะเปลี่ยนกันส่งคนละ 1 คะแนน จนกระทั่งจบเกมสกีการ แข่งขัน และในการตีโต้หากผู้รับหรือผู้เล่นฝ่ายรับสามารถตีโต้กลับมากลึงต้องครบ 13 ครั้ง ฝ่ายส่งจะเสีย 1 คะแนน
- 15.3 เมื่อระบบการแข่งขันเร่งเวลานำมาใช้ในเกมสกีใด ในเกมสกีที่เหลือของแมทช์นั้นๆ จะต้อง แข่งขันภายใต้ระบบเร่งเวลา

16. เครื่องแต่งกาย (CLOTHING)

- 16.1 เสื้อผ้าที่ใช้แข่งขัน ปกติจะประกอบไปด้วยเสื้อแขนสั้นหรือแขนกุด กางเกงขาสั้นหรือ กระโปรง หรือส่วนหนึ่งของชุดกีฬา ถุงเท้าและรองเท้าส่วนเสื้อผ้าชนิดอื่นๆ เช่น บางส่วน หรือทั้งหมดของชุดวอร์ม จะไม่อนุญาตให้ใส่ในระหว่างการแข่งขันยกเว้นได้รับอนุญาต จากผู้ชี้ขาด สำหรับการแข่งขัณระดับภายในประเทศให้ผู้เข้าแข่งขันสอดชายเสื้อไว้ใน กางเกงหรือกระโปรงทุกครั้ง และเสื้อแข่งขันจะต้องมีปกเท่านั้น
- 16.2 นอกจากแขนเสื้อและปกของเสื้อแข่งขันแล้ว สีส่วนใหญ่ของเสื้อแข่งขัน กางเกง หรือ กระโปรงจะต้องเป็นสีที่แตกต่างกับลูกเทเบิลเทนนิสที่ใช้ในการแข่งขันอย่างชัดเจน
- 16.3 บนเสื้อแข่งขันอาจจะมีเครื่องหมายใดๆ ได้ดังนี้
- 16.3.1 ด้านหลังของเสื้อแข่งขัน อาจมีหมายเลขหรือตัวอักษรแสดงสังกัดหรือแสดงถึง รายการการแข่งขันถ้ามีการแสดงรายชื่อผู้เล่นจะต้องอยู่ในตำแหน่งต่ำกว่าปกเสื้อ
- 16.3.2 เสื้อผ้าอาจสามารถโฆษณาในขนาดที่กำหนดไว้ตามข้อ 18.5
- 16.4 หมายเลขประจำตัวของผู้เล่นที่ติดอยู่บนหลังเสื้อจะต้องอยู่ตรงกลางของหลังเสื้อ โดยมี ขนาดใหญ่ได้ไม่เกิน 600 ตารางเซนติเมตร และมีความเด่นชัดเหนือโฆษณา
- 16.5 การทำเครื่องหมายหรือการเดินเส้นใดๆ บนด้านหน้าหรือด้านข้างของเสื้อผ้าหรือวัสดุใด ใดๆ เช่น เครื่องประดับที่สวมใส่ จะต้องไม่รบกวนสายตาหรือสะท้อนแสงไปยังสายตาฝ่าย ตรงข้าม
- 16.6 รูปแบบของเสื้อผ้า ชุดแข่งขัน ตัวอักษรหรือการออกแบบใดๆ จะต้องเป็นรูปแบบที่ เรียบร้อยไม่ทำให้เกมนั้นเสื่อมเสีย
- 16.7 สำหรับปัญหาใดๆ ที่เกี่ยวกับระเบียบข้อบังคับของชุดแข่งขันหรือข้อยกเว้นต่างๆ ให้อยู่ใน ดุลพินิจของผู้ชี้ขาด
- 16.8 ในการแข่งขันประเภททีมและการแข่งขันประเภทคู่ นักกีฬาที่มาจากสังกัดเดียวกัน จะต้องแต่งกายให้มีสีและรูปแบบที่เหมือนกันเท่าที่จะเป็นไปได้ ยกเว้น ถุงเท้า และ รองเท้าและหมายเลขประจำตัว, ขนาด, สี, และรูปแบบการโฆษณาบนชุดแข่งขัน
- 16.9 นักกีฬาทั้งสองฝ่ายจะต้องแต่งกายด้วยสีที่แตกต่างกันเพื่อต่อการสังเกตของผู้ชม
- 16.10 หากผู้เล่นหรือทีมไม่สามารถตกลงกันได้ ในกรณีชุดแข่งขันที่เหมือนกัน จะใช้วิธีการ จับ ฉลาก

- 16.11 ในการแข่งขันระดับโลก ระดับโอลิมปิก หรือการแข่งขันระดับนานาชาติทั่วไป ผู้เล่นจะต้องสวมชุดแข่งขันที่เป็นทางการของประเทศตนเองเท่านั้น

17. สภาพสนามแข่งขัน (PLAYING CONDITIONS)

- 17.1 มาตรฐานของพื้นที่แข่งขันจะต้องมีความกว้างไม่น้อยกว่า 7 เมตร ความยาวไม่น้อยกว่า 14 เมตร และสูงไม่น้อยกว่า 5 เมตร
- 17.2 พื้นที่การแข่งขันจะถูกล้อมไว้โดยรอบซึ่งที่ปิดล้อมหรือแผงกั้นจะมีขนาดสูงประมาณ 75 เซนติเมตร แยกพื้นที่การแข่งขันออกจากผู้ชม
- 17.3 ในการแข่งขันระดับโลกหรือโอลิมปิก ความสว่างของแสงเมื่อวัดจากพื้นผิวโต๊ะแล้วจะต้องมีความเข้มของแสงโดยสม่ำเสมอไม่น้อยกว่า 1000 ลักซ์ และแสงสว่างในส่วนอื่นๆ ของพื้นที่สนามแข่งขันจะต้องมีความเข้มของแสงไม่น้อยกว่า 500 ลักซ์ สำหรับการแข่งขันในระดับอื่นๆ ความสว่างบนผิวโต๊ะจะต้องไม่น้อยกว่า 600 ลักซ์ และพื้นที่สนามแข่งขันต้องไม่น้อยกว่า 400 ลักซ์
- 17.4 ถ้าในสนามแข่งขันมีโต๊ะหลายตัว ระดับความเข้มของแสงสว่างเมื่อวัดบนผิวโต๊ะ จะต้องมีความเข้มของแสงโดยสม่ำเสมอเท่ากันทุก ๆ ตัว และความเข้มของแสงหลังจากของสนามแข่งขัน จะต้องไม่เข้มไปกว่าความเข้มของแสงที่วัดได้ต่ำสุดบนพื้นผิวโต๊ะแข่งขัน
- 17.5 แหล่งกำเนิดแสงสว่างจะต้องอยู่สูงกว่าพื้นสนามแข่งขันไม่น้อยกว่า 5 เมตร
- 17.6 ฉากหลังโดยทั่วไป จะต้องมืดและไม่มีแสงสว่างจากแหล่งกำเนิดไฟอื่น หรือแสงจากธรรมชาติผ่านเข้ามาตามช่อง หรือหน้าต่าง
- 17.7 พื้นสนามแข่งขันจะต้องไม่เป็นสีสว่าง สะท้อนแสงหรือลื่น และจะต้องไม่เป็นอิฐ คอนกรีต หรือหิน สำหรับการแข่งขันระดับโลกหรือโอลิมปิก พื้นสนามแข่งขันจะต้องเป็นไม้หรือวัสดุยางสังเคราะห์ที่ได้รับรองจากสหพันธ์เทเบิลเทนนิสนานาชาติ

18. การโฆษณา (ADVERTISEMENTS)

- 18.1 การโฆษณาภายในพื้นที่การแข่งขันสามารถทำได้เฉพาะบนอุปกรณ์การแข่งขัน โดยไม่มี การต่อเติมออกมา เป็นพิเศษ
- 18.2 การโฆษณาภายในพื้นที่การแข่งขันต้องไม่ใช่หลอดนีออนหรือแสงสว่างสีต่างๆ
- 18.3 ตัวอักษรหรือสัญลักษณ์ภายในที่ปิดล้อมหรือแผงกั้นลูก จะต้องไม่เป็นสีขาวหรือส้ม และจะต้องมีสีไม่มากกว่า 2 สีโดยมีขนาดความสูงไม่เกิน 40 เซนติเมตร และควรจะเป็นสีเดียวกันกับสีของแผงกั้นลูกโดยเป็นสีที่อ่อนกว่าหรือเข้มกว่า
- 18.4 การโฆษณาบนเก้าอี้หรือโต๊ะตัดสินหรือบนเครื่องใช้อื่น ๆ ภายในพื้นที่การแข่งขันจะต้องมีขนาดใหญ่ไม่เกิน 750 ตารางเซนติเมตร
- 18.5 การโฆษณาบนเสื้อผ้าของผู้เล่น มีข้อจำกัดดังนี้
- 18.5.1 สัญลักษณ์หรือชื่อ เครื่องหมายการค้าจะมีขนาดใหญ่ได้ไม่เกิน 24 ตารางเซนติเมตร

- 18.5.2 บนเสื่อแข่งขันสามารถมีโฆษณาได้ไม่เกิน 6 ชั้น โดยจะต้องแยกจากกันอย่างชัดเจน บนด้านหน้าหรือด้านข้างหรือบนไหล่ของเสื่อแข่งขัน ซึ่งการโฆษณาจะมีพื้นที่รวมกันแล้วไม่เกิน 600 ตารางเซนติเมตร
- 18.5.3 บนกางเกงหรือกระโปรงแข่งขัน สามารถมีโฆษณาได้ไม่เกิน 2 ชั้น โดยจะต้องแยกจากกันอย่างชัดเจน ซึ่งการโฆษณาจะมีพื้นที่รวมกันแล้วไม่เกิน 80 ตารางเซนติเมตร
- 18.5.4 ด้านหลังของเสื่อแข่งขัน สามารถมีโฆษณาได้ไม่เกิน 2 ชั้น และมีขนาดใหญ่ได้ไม่เกิน 400 ตารางเซนติเมตร
- 18.6 การทำเครื่องหมายใดๆ บนพื้นสนามแข่งขัน และบนขอบโต๊ะด้านปลายโต๊ะ และขอบโต๊ะด้านข้าง โต๊ะควรจะเป็นสีเดียวกับสีพื้นของสนามแข่งขันหรือสีพื้นของขอบโต๊ะนั้นๆ โดยมีสีเข้มกว่าหรือจางกว่าเล็กน้อย หรือเป็นเครื่องหมายสีดำทั้งหมด
- 18.7 เครื่องหมายป้ายโฆษณาบนพื้นของแต่ละพื้นที่แข่งขันมีได้ไม่เกิน 4 ชั้น โดยอยู่บนพื้นด้านปลายโต๊ะข้างละ 1 ชั้น และอยู่บนพื้นด้านข้างแต่ละข้างของโต๊ะข้างละ 1 ชั้น โดยโฆษณาแต่ละชั้นต้องมีขนาดไม่เกิน 2.5 ตารางเมตรและต้องอยู่ไกลจากแผงกั้นลูกไม่น้อยกว่า 1 เมตร และเครื่องหมายป้ายโฆษณาบนพื้นทางด้านปลายของโต๊ะ ห้ามห่างจากแผงกั้นลูกมากกว่า 2 เมตร
- 18.8 ในบริเวณพื้นที่ครึ่งหนึ่งของขอบโต๊ะแต่ละข้างของโต๊ะแข่งขัน อนุญาตให้ติดป้ายโฆษณาจำนวน 1 ชั้นและบนขอบโต๊ะด้านบนของด้านปลายโต๊ะของแต่ละด้าน อนุญาตให้ติดป้ายโฆษณาได้ด้านละ 1 ชั้น ป้ายโฆษณานี้จะต้องแยกจากเครื่องหมายโฆษณาที่ติดไว้เดิมอย่างเด่นชัด และจะต้องไม่เป็นป้ายโฆษณาของผู้ผลิตหรือผู้ขายอุปกรณ์เทเบิลเทนนิสยี่ห้ออื่น และมีความยาวไม่เกินชั้นละ 60 เซนติเมตร
- 18.9 ป้ายโฆษณาบนตาข่ายจะต้องเป็นสีเข้ม หรือสีที่จางกว่าสีพื้นของตาข่าย และจะต้องมีระยะห่างจากแนวสีขอบด้านบนของตาข่าย 3 เซนติเมตร และต้องไม่บังทับรูของตาข่าย
- 18.10 การโฆษณาบนหมายเลขที่ติดด้านหลังของผู้เล่นจะมีขนาดใหญ่ได้ไม่เกิน 100 ตารางเซนติเมตร
- 18.11 การโฆษณาบนเสื้อกรรมการผู้ตัดสิน จะมีขนาดใหญ่ได้ไม่เกิน 40 ตารางเซนติเมตร
- 18.12 ในการแข่งขันระดับนานาชาติ บนผู้เล่นจะต้องไม่มีการโฆษณาผลิตภัณฑ์บุหรี เครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ หรือยาที่เป็นอันตราย

19. เจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องกับการตัดสิน (JURISDICTION OF OFFICIALS)

19.1 ผู้ชี้ขาด (REFEREE)

- 19.1.1 ผู้ชี้ขาดจะต้องถูกแต่งตั้งขึ้นในการแข่งขันแต่ละครั้งเพื่อควบคุมการแข่งขัน โดยชื่อและที่ติดต่อจะต้องเป็นที่ทราบแก่ผู้เข้าแข่งขันหรือหัวหน้าทีมต่างๆพอสมควร
- 19.1.2 ผู้ชี้ขาดมีหน้าที่รับผิดชอบดังนี้

- 19.1.2.1 มีหน้าที่เกี่ยวกับการจับฉลาก
- 19.1.2.2 จัดตารางเวลาและกำหนดโต๊ะแข่งขัน
- 19.1.2.3 แต่งตั้งเจ้าหน้าที่ในการแข่งขัน เช่น ผู้ตัดสิน ผู้ช่วยผู้ตัดสิน ฯลฯ
- 19.1.2.4 ตัดสินปัญหาในเรื่องของการตีความตามกติกาหรือข้อบังคับต่างๆ รวมไปถึงข้อบังคับเกี่ยวกับเสื้อผ้า อุปกรณ์การแข่งขันและสภาพของสนามแข่งขัน
- 19.1.2.5 ตัดสินว่าผู้เล่นจะสวมชุดวอร์มลงแข่งขันได้หรือไม่
- 19.1.2.6 ตัดสินว่าจะยุติการเล่นเป็นการฉุกเฉินได้หรือไม่
- 19.1.2.7 ตัดสินว่าผู้เล่นจะออกนอกพื้นที่การแข่งขันในระหว่างการแข่งขันได้หรือไม่
- 19.1.2.8 ตัดสินว่าผู้เล่นจะฝึกซ้อมได้เกินเวลาที่กำหนดไว้ได้หรือไม่
- 19.1.2.9 มีหน้าที่ที่จะใช้มาตรการลงโทษสำหรับผู้ประพฤติผิดมารยาทหรือละเลยข้อบังคับอื่นๆ
- 19.1.2.10 มีหน้าที่ตรวจสอบคุณสมบัติของผู้เล่นให้เป็นไปตามระเบียบการแข่งขัน
- 19.1.2.11 ตัดสินว่าจะให้ผู้เล่นฝึกซ้อมที่ใดขณะยุติการเล่นฉุกเฉิน
- 19.1.2.12 มีหน้าที่ในการอบรมเจ้าหน้าที่ผู้ตัดสิน
- 19.1.3 หากหน้าที่ต่างๆ ที่กล่าวมา คณะกรรมการจัดการแข่งขันได้มอบหมายให้บุคคลใดบุคคลหนึ่งทำหน้าที่แทน หน้าที่ ชื่อและที่ติดต่อของบุคคลนั้นจะต้องเป็นที่ทราบแก่ผู้เข้าร่วมการแข่งขันหรือหัวหน้าทีมต่างๆ ตามสมควร
- 19.1.4 ผู้ชี้ขาดหรือผู้ที่มีหน้าที่รับผิดชอบรองลงไปจะต้องอยู่ ณ ที่แข่งขันตลอดเวลาการแข่งขัน
- 19.1.5 ผู้ชี้ขาดสามารถที่จะลงทำหน้าที่แทนผู้ตัดสิน ผู้ช่วยผู้ตัดสินหรือเจ้าหน้าที่นับจำนวนครั้งได้ทุกโอกาส แต่จะไม่สามารถเปลี่ยนแปลงคำตัดสินของผู้ตัดสินหรือผู้ช่วยผู้ตัดสินที่ได้ตัดสินไปแล้วในปัญหาที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับข้อเท็จจริง
- 19.1.6 ผู้เล่นจะต้องอยู่ภายใต้ความควบคุมของผู้ชี้ขาด ตั้งแต่เข้ามาในสนามแข่งขันจนกระทั่งออกจากสนามแข่งขัน
- 19.2 ผู้ตัดสิน (UMPIRE)
- 19.2.1 ผู้ตัดสินจะถูกแต่งตั้งขึ้น 1 คน และผู้ช่วยผู้ตัดสิน 1 คน ในแต่ละแมทช์ โดยจะนั่งหรือยืนตรงด้านข้างของโต๊ะในแนวเดียวกันกับตาข่ายและจะห่างจากโต๊ะประมาณ 2-3 เมตร
- 19.2.2 ผู้ตัดสินมีหน้าที่รับผิดชอบดังนี้
- 19.2.2.1 ตรวจสอบอุปกรณ์ และดูแลสภาพความเรียบร้อยของสนามแข่งขันและรายงานต่อผู้ชี้ขาดทันที ที่สภาพสนามบกพร่อง

- 19.2.2.2 ทำหน้าที่ในการสุมเพื่อเลือกลูกเทเบิลเทนนิสตามข้อ 21.1.2 และข้อ 21.1.3
- 19.2.2.3 ทำหน้าที่ในการเสียง เพื่อให้ผู้เล่นเลือกเสิร์ฟ เลือกรับ หรือเลือกแดน
- 19.2.2.4 ตัดสินใจฟอนฟันในการเสิร์ฟลูกของผู้เล่นที่ หย่อนสมรรถภาพทางร่างกาย
- 19.2.2.5 ควบคุมลำดับการเสิร์ฟ การรับ การเปลี่ยนแดน และแก้ไขในกรณีที่ผิดพลาด
- 19.2.2.6 ตัดสินผลของการตีโต้ว่าได้คะแนน หรือเล็ด
- 19.2.2.7 ทำหน้าที่ในการขานคะแนนและใช้สัญญาณมือตามข้อ 19.2.3
- 19.2.2.8 เป็นผู้แนะนำระบบการแข่งขันแบบเร่งเวลา
- 19.2.2.9 ควบคุมการแข่งขันให้เป็นไปอย่างต่อเนื่อง
- 19.2.2.10 ควบคุมการแนะนำหรือการสอนผู้เล่น และมารยาทความประพฤติของผู้เล่นให้เป็นไปตามกติกา
- 19.2.3 ผู้ตัดสินจะใช้สัญญาณมือเพื่อช่วยในการตัดสิน ควบคู่ไปกับการขานคะแนน ดังนี้
- 19.2.3.1 เมื่อได้คะแนนผู้ตัดสินจะกำมือโดยหันหน้ามือออก ยกกำปั้นขึ้นมา ระดับศีรษะ โดยให้แขนท่อนบนขนานกับพื้นในด้านของฝ่ายที่ได้คะแนน
- 19.2.3.2 ในตอนเริ่มเกมหรือในการเปลี่ยนเสิร์ฟ ผู้ตัดสินจะขยักมือไปยังแดนหรือฝ่ายนั้นๆ
- 19.2.3.3 เมื่อการเล่นเป็นเล็ด ผู้ตัดสินจะขยักมือไปข้างหน้าเหนือศีรษะ เพื่อแสดงว่าการตีได้นั้นหยุดลง
- 19.2.3.4 เมื่อลูกถูกดันบนขอบโต๊ะ ผู้ตัดสินจะขยักมือไปยังจุดที่ลูกสัมผัสลูกขอบโต๊ะ
- 19.2.3.5 ขณะเปลี่ยนแดนในครึ่งเกมสุดท้าย ผู้ตัดสินจะไขว้มือทั้ง 2 ข้างในระดับอกเพื่อให้ผู้เล่นเปลี่ยนแดนกัน
- 19.2.3.6 ผู้เล่นจะต้องอยู่ภายใต้ความควบคุมของผู้ตัดสินตั้งแต่มาถึงโต๊ะแข่งขัน
- 19.3 ผู้ช่วยผู้ตัดสิน (ASSISTANT UMPIRE)
- 19.3.1 ผู้ช่วยผู้ตัดสินมีหน้าที่ตัดสินว่าลูกเทเบิลเทนนิสสัมผัสลูกขอบโต๊ะหรือไม่ในด้านที่ใกล้ที่สุดกับตนเอง
- 19.3.2 ทั้งผู้ตัดสินและผู้ช่วยผู้ตัดสินอาจจะตัดสินใจ ดังนี้
- 19.3.2.1 พิจารณาลักษณะการส่งลูกของผู้เล่นว่าถูกต้องตามกติกาหรือไม่
- 19.3.2.2 ในการเสิร์ฟ ลูกนั้นสัมผัสลูกตาข่ายหรือไม่
- 19.3.2.3 พิจารณาว่าผู้เล่นขว้างลูกหรือไม่

- 19.3.2.4 ในขณะที่แข่งขันมีสิ่งเข้ามารบกวนอันจะมีผลต่อการแข่งขันหรือไม่
- 19.3.2.5 รักษาเวลาในการฝึกซ้อม ในการเล่นหรือในขณะที่หยุดพัก
- 19.3.3 การตัดสินใจใดๆ ของผู้ตัดสินและผู้ช่วยผู้ตัดสินตามข้อ 19.3.2 จะต้องไม่ก้าวก่ายต่อหน้าที่ของเจ้าหน้าที่อื่นๆ ที่แต่งตั้งขึ้นอย่างเป็นทางการ
- 19.3.4 ในการแข่งขันระบบเร่งเวลา จะให้ผู้ช่วยผู้ตัดสินหรือจะแต่งตั้งเจ้าหน้าที่ขึ้นมาต่างหากเป็นผู้นับจำนวนครั้งก็ได้

20. การประท้วง (APPEALS)

- 20.1 จะไม่มีการตกลงกันเองของผู้เล่นหรือหัวหน้าทีมที่จะเปลี่ยนแปลงคำตัดสินของผู้ตัดสินหรือเจ้าหน้าที่ ในกรณีที่เกมการแข่งขันเกิดปัญหาขึ้นตามข้อเท็จจริง หรือเปลี่ยนแปลงการตีความตามกติกา หรือกฎข้อบังคับของผู้ชี้ขาดหรือเปลี่ยนแปลงการดำเนินการจัดการแข่งขันซึ่งอยู่ในความรับผิดชอบของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน
- 20.2 การประท้วงจะต้องไม่คัดค้านต่อการตัดสินของผู้ตัดสินหรือเจ้าหน้าที่ในกรณีปัญหาที่เกิดขึ้นตามข้อเท็จจริงหรือประท้วงในการตัดสินของผู้ชี้ขาดในกรณีที่เกี่ยวข้องกับการตีความตามกติกาหรือกฎข้อบังคับ
- 20.3 การประท้วงเกี่ยวกับการตัดสินของผู้ตัดสินในกรณีเกี่ยวกับการตีความในปัญหาของกติกาหรือกฎข้อบังคับให้ประท้วงต่อผู้ชี้ขาด และคำตัดสินของผู้ชี้ขาดถือเป็นข้อยุติ
- 20.4 การประท้วงเกี่ยวกับการตัดสินของผู้ชี้ขาดในกรณีเกี่ยวกับปัญหาของการจัดการแข่งขัน นอกเหนือจากกติกาหรือกฎข้อบังคับ ให้ทำการประท้วงต่อคณะกรรมการจัดการแข่งขัน และการตัดสินของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน ถือว่าสิ้นสุด
- 20.5 การแข่งขันประเภทบุคคล การประท้วงจะทำให้เฉพาะผู้เล่นซึ่งเป็นคู่กรณีในแมทช์ที่ปัญหาได้เกิดขึ้น และในการแข่งขันประเภททีม การประท้วงจะทำให้เฉพาะหัวหน้าทีมซึ่งเป็นคู่กรณีในแมทช์ที่ปัญหาเกิดขึ้นเท่านั้น
- 20.6 ปัญหาการตีความตามกติกาหรือกฎข้อบังคับที่เกิดจากการตัดสินของผู้ชี้ขาดหรือปัญหาของการจัดการแข่งขันหรือดำเนินการแข่งขันที่เกิดขึ้นจากการตัดสินของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน ผู้เล่นหรือหัวหน้าทีมอาจจะประท้วงผ่านต้นสังกัดหรือสโมสรของตนไป ยังสมาคมก็ได้ สำหรับการพิจารณาของสมาคมจะพิจารณาหาข้อปฏิบัติ สำหรับการตัดสินต่อไปในอนาคต แต่ทั้งนี้จะไม่มีผลต่อคำตัดสินในครั้งที่ผ่านมาใดๆ ซึ่งได้ดำเนินการไปแล้วโดยผู้ชี้ขาดหรือคณะกรรมการจัดการแข่งขันที่รับผิดชอบ

21. การดำเนินการแข่งขัน (MATCH PROCEDURE)

- 21.1 ผู้เล่นจะต้องไม่ทำการคัดเลือกลูกเทเบิลเทนนิสในพื้นที่แข่งขัน
- 21.1.1 หากมีโอกาส ควรให้ผู้เล่นทำการคัดเลือกลูกเทเบิลเทนนิสที่จะใช้ทำการแข่งขันจำนวน 1 ลูกหรือมากกว่า ก่อนที่ผู้เล่นจะลงทำการแข่งขัน และการแข่งขัน

ในแมทช์นั้น จะต้องแข่งขันด้วยลูกเทเบิลเทนนิสที่ผู้เล่นคัดเลือกมาเท่านั้น โดยผู้ตัดสินเป็นผู้สุ่มขึ้นมา

- 21.1.2 หากผู้เล่นไม่ได้คัดเลือกลูกเทเบิลเทนนิสก่อนลงทำการแข่งขันให้ผู้ตัดสินเป็นผู้สุ่มจากลูกที่มีอยู่เพื่อใช้แข่งขัน
- 21.1.3 ระหว่างแมทช์การแข่งขัน หากจะต้องเปลี่ยนลูกเทเบิลเทนนิสที่ใช้แข่งขัน ให้ผู้ตัดสินสุ่มเลือกลูกที่ได้เลือกไว้ก่อนการแข่งขัน หากไม่สามารถทำได้ ให้ผู้ตัดสินสุ่มเลือกลูกที่ได้จัดเตรียมไว้เพื่อแข่งขัน
- 21.2 ผู้เล่นจะเปลี่ยนไม้ เทเบิลเทนนิสได้ในระหว่างแมทช์การแข่งขันเมื่อเกิดจากอุบัติเหตุจนไม่สามารถใช้แข่งขันได้เท่านั้น โดยผู้เล่นสามารถเปลี่ยนไม้อันใหม่ได้ ด้วยไม้ของผู้เล่นที่นำติดตัวเข้ามาในพื้นที่การแข่งขันหรือไม้ที่ถูกส่งให้กับผู้เล่นในพื้นที่การแข่งขันก็ได้
- 21.3 ผู้เล่นจะต้องวางไม้เทเบิลเทนนิสของเขามบนโต๊ะแข่งขันระหว่างหยุดพักระหว่างเกมส์
- 21.4 ผู้เล่นจะได้รับอนุญาตให้ฝึกซ้อมบนโต๊ะแข่งขันเป็นเวลาไม่เกิน 2 นาที ก่อนการแข่งขัน สำหรับในช่วงเวลาระหว่างแข่งขัน จะไม่สามารถทำการฝึกซ้อมได้ ซึ่งการฝึกซ้อมนอกเหนือจากที่กล่าวมาอาจจะขยายออกไปได้โดยการอนุญาตของผู้ชี้ขาด
- 21.5 ระหว่างการยุติการเล่นลูกจีน ผู้ชี้ขาดอาจจะอนุญาตให้ผู้เล่นทำการฝึกซ้อมบนโต๊ะแข่งขันนั้นรวมไปถึงโต๊ะแข่งขันอื่นๆ ได้
- 21.6 ผู้เล่นจะได้รับอนุญาตอย่างมีเหตุผลที่จะตรวจสอบอุปกรณ์ที่เปลี่ยนใหม่อันเกิดจากการชำรุด เช่น ไม้เทเบิลเทนนิส หรือลูกเทเบิลเทนนิสที่ชำรุด แต่ก็จะไม่มากไปกว่าการฝึกตีได้ 2-3 ครั้งก่อนการเล่นใหม่
- 21.7 การแข่งขันจะต้องดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง ยกเว้นเวลาหยุดพักที่ได้รับอนุญาต
- 21.8 ผู้เล่นสามารถหยุดพักได้ไม่เกิน 1 นาที ในระหว่างเกมส์การแข่งขัน
- 21.9 ในระหว่างการแข่งขัน ผู้ตัดสินอาจจะอนุญาตให้หยุดเพื่อทำการเช็ดเหงื่อได้ในระยะสั้นๆ เมื่อครบทุกๆ 6 คะแนนเท่านั้น และเมื่อขณะเปลี่ยนแดนกันในเกมส์สุดท้าย
- 21.10 ผู้เล่นหรือคู่ผู้เล่นสามารถขอเวลานอกได้แมทช์ละ 1 ครั้ง ไม่เกิน 1 นาที
- 21.10.1 ประเภทบุคคล ผู้เล่นหรือคู่ผู้เล่น หรือผู้ฝึกสอนที่ถูกกำหนดไว้เป็นผู้ขอเวลานอกประเภททีม ผู้เล่นหรือคู่ผู้เล่น หรือหัวหน้าทีมเป็นผู้ขอเวลานอก
- 21.10.2 การขอเวลานอก จะขอได้ขณะที่ลูกไม่อยู่ในระหว่างการเล่น โดยผู้ขอใช้มือทำสัญลักษณ์เป็นรูปตัว “T”
- 21.10.3 ผู้ตัดสินจะหยุดการแข่งขัน โดยชูใบขาวเหนือศีรษะแล้ววางไว้บนคอร์ดของผู้เล่นหรือคู่ผู้เล่นที่ขอเวลานอก
- 21.10.4 ผู้ขอเวลานอก เป็นผู้ใช้สิทธิในระยะเวลาตามที่กำหนดไว้
- 21.10.5 ถ้าผู้เล่นและผู้ฝึกสอน ไม่สามารถตกลงกันได้ ในการขอเวลานอก อำนาจครั้งสุดท้าย อยู่ที่
- ประเภทบุคคล ให้เป็นไปตามผู้เล่น

- ประเภททีม ให้เป็นไปตามหัวหน้าทีม

- 21.10.6 หากมีการขอเวลานอกพร้อมกัน ก็อนุญาตให้ขอทั้งสองฝ่ายในครั้งนั้นเลย
- 21.11 ผู้ชี้ขาดอาจจะอนุญาตให้ยุติการเล่นชั่วคราวในช่วงเวลาอันสั้นที่สุด ซึ่งจะไม่เกิน 10 นาที ถ้าผู้เล่นไม่สามารถเล่นได้เนื่องจากอุบัติเหตุ โดยมีเงื่อนไขว่าในความเห็นของผู้ชี้ขาด การยุติการเล่นชั่วคราวนั้นไม่น่าจะทำให้ผู้เล่นหรือคู่เล่นฝ่ายตรงข้ามเสียเปรียบเกินควร
- 21.12 การยุติการเล่นชั่วคราว จะไม่อนุญาตสำหรับความไม่พร้อมของร่างกายที่เกิดขึ้นในขณะที่แข่งขันหรือคาดว่าจะเกิดก่อนการแข่งขันจะเริ่มขึ้น เช่นความอ่อนเพลีย ตะคริว หรือความไม่สมบูรณ์ของผู้เล่นเหล่านี้จะไม่อนุญาตให้เป็นการยุติการเล่นลูกเงิน การยุติการเล่นลูกเงินจะยุติในกรณีที่เกิดจากอุบัติเหตุเท่านั้น เช่น การบาดเจ็บเนื่องจากหกล้ม
- 21.13 ถ้าบุคคลใดบุคคลหนึ่งในบริเวณพื้นที่แข่งขันมีเลือดออก การเล่นจะถูกยุติลงทันทีและการแข่งขันจะไม่ดำเนินการต่อจนกว่าบุคคลนั้นจะได้รับการปฐมพยาบาล และทำความสะอาดเลือดออกจากพื้นที่แข่งขันแล้ว
- 21.14 ผู้เล่นจะต้องอยู่ในพื้นที่แข่งขันหรือใกล้พื้นที่การแข่งขันตลอดการแข่งขัน โดยในการหยุดพักระหว่างเกมและการขอเวลานอก ผู้เล่นจะต้องอยู่ในระยะไม่เกิน 3 เมตร ของพื้นที่การแข่งขันภายใต้การควบคุมของผู้ตัดสิน การออกนอกระยะดังกล่าวสามารถทำได้โดยต้องได้รับอนุญาตจากผู้ชี้ขาด

22. การแนะนำผู้เล่นหรือการสอนผู้เล่น (ADVICE TO PLAYER)

- 22.1 ในการแข่งขันประเภททีม ผู้เล่นจะได้รับคำแนะนำหรือการสอนจากใครก็ได้ แต่ในการแข่งขันประเภทบุคคลผู้เล่นหรือคู่เล่นจะได้รับการสอนจากบุคคลใดบุคคลหนึ่งเท่านั้น ซึ่งจะต้องแจ้งให้ผู้ตัดสินทราบก่อนการแข่งขันยกเว้นระดับนานาชาติในประเภทคู่ หากผู้เล่นมาจากคนละประเทศให้ผู้เล่นเสนอรายชื่อผู้สอนของแต่ละคนได้โดยในการพิจารณาโทษให้ถือปฏิบัติทีละคน ถ้าบุคคลที่ไม่มีหน้าที่ที่ได้รับการแต่งตั้งมาทำการสอน ผู้ตัดสินจะใช้ใบแดงแสดงให้บุคคลนั้นออกจากบริเวณพื้นที่แข่งขัน
- 22.2 ผู้เล่นจะได้รับการสอนในระหว่างการหยุดพักระหว่างจบเกมส์ หรือระหว่างช่วงหยุดพักการเล่นชั่วคราวที่ได้รับอนุญาตเท่านั้น หากมีบุคคลสอนผู้เล่นในขณะที่แข่งขัน ผู้ตัดสินจะใช้ใบเหลืองแสดงเตือนบุคคลนั้น ไม่ให้กระทำเช่นนั้นอีก และแจ้งให้ทราบว่าในครั้งต่อไปจะให้ให้ออกจากบริเวณพื้นที่แข่งขัน
- 22.3 หลังจากที่ผู้ตัดสินได้เตือนแล้ว หากมีบุคคลในทีมหรือบุคคลอื่นที่ทำการสอนอย่างผิดกติกาอีก ผู้ตัดสินจะใช้ใบแดงแสดงให้ออกจากพื้นที่การแข่งขันไม่ว่าเขาจะเป็นผู้ถูกเตือนมาก่อนหน้านั้นหรือไม่ก็ตาม
- 22.4 ในการแข่งขันประเภททีม ผู้สอนที่ถูกให้ออกจากพื้นที่แข่งขันจะไม่สามารถกลับเข้ามาได้อีก จนกระทั่งจบการแข่งขันประเภททีม ยกเว้นเขาผู้นั้นต้องลงทำการแข่งขันสำหรับ

ประเภทบุคคลและไม่สามารถกลับเข้ามาได้อีกจนกระทั่งจบการแข่งขันแมทช์นั้น และไม่สามารถเปลี่ยนผู้สอนคนอื่นแทนได้

- 22.5 ถ้าผู้สอนปฏิเสธที่จะออกจากพื้นที่แข่งขัน หรือกลับเข้ามาในพื้นที่การแข่งขันก่อนที่การแข่งขันจะเสร็จสิ้นผู้ตัดสินจะยุติการเล่นและรายงานต่อผู้ชี้ขาดทันที

23. ความประพฤติ (BEHAVIOUR)

- 23.1 ผู้เล่นและผู้ฝึกสอน จะต้องไม่ทำกริยาหรือความประพฤติที่ไม่ดีอันจะมีผลต่อฝ่ายตรงข้าม หรือผู้ชมหรือทำให้เกมการแข่งขันเกิดความเสื่อมเสีย ความประพฤติดังกล่าวเช่น จงใจทำให้ลูกแตก เคาะโต๊ะด้วยไม้เทเบิลเทนนิส เคาะโต๊ะเทเบิลเทนนิสหรือแผงกั้นลูก พุดคำหยาบหรือจงใจเตะ โกงด้วยเสียงอันดังเกินควรแก่งตีลูกเทเบิลเทนนิสให้ออกจากพื้นที่แข่งขัน หรือการไม่เคารพเชื่อฟังผู้ตัดสินหรือเจ้าหน้าที่
- 23.2 เมื่อผู้ตัดสินได้พิจารณาแล้วเห็นว่าผู้เล่นหรือผู้ฝึกสอนทำความประพฤติไม่ได้อย่างร้ายแรง จะยุติการเล่นทันทีและรายงานต่อผู้ชี้ขาด แต่หากไม่ร้ายแรง ผู้ตัดสินจะให้ใบเหลือง และเตือนถึงการลงโทษหากยังกระทำอยู่อีก
- 23.3 หลังจากที่ได้รับการเตือนแล้ว ถ้าผู้เล่นยังกระทำลักษณะดังกล่าวหรือลักษณะอื่น ๆ เป็นครั้งที่ 2 ในแมทช์เดียวกันกับประเภทบุคคล หรือแมทช์เดียวกันกับประเภททีม ผู้ตัดสินจะให้ 1 คะแนนแก่ฝ่ายตรงข้าม หลังจากนั้นหากยังกระทำอยู่อีกผู้ตัดสินจะให้คะแนน 2 คะแนนแก่ฝ่ายตรงข้าม ซึ่งในการให้คะแนนแต่ละครั้งผู้ตัดสินจะใช้ใบเหลืองและใบแดงสูงขึ้นพร้อมกัน ทั้งนี้ยกเว้นกรณีข้อ 23.2 และข้อ 23.5
- 23.4 ถ้าผู้เล่นได้ถูกลงโทษในเรื่องเกี่ยวกับความประพฤติโดยให้คะแนนแก่ฝ่ายตรงข้าม 2 ครั้งแล้ว (3 คะแนน) แต่ยังกระทำอยู่อีก ผู้ตัดสินจะยุติการเล่น และรายงานต่อผู้ชี้ขาดทันที
- 23.5 ถ้าพบว่าผู้เล่น ได้เปลี่ยน ไม้เทเบิลเทนนิสของเขาในระหว่างการเล่นโดยไม่แจ้งให้ทราบผู้ตัดสินจะยุติการเล่นทันที และรายงานต่อผู้ชี้ขาด
- 23.6 การเตือนหรือลงโทษตัดคะแนนในประเภทคู่ให้หมายรวมถึงทั้ง 2 คนด้วย สำหรับในประเภททีมในแมทช์เดียวกันนั้น เมื่อเริ่มการแข่งขันประเภทคู่ หากมีการถูกเตือนหรือลงโทษตัดคะแนนมาก่อนหน้านั้น จะถือผลของการเตือนหรือลงโทษตัดคะแนนอันที่สูงที่สุดของผู้ที่กระทำผิดในคู่นั้น เว้นแต่หากผู้เล่นในประเภทคู่นั้น ไม่ได้เป็นผู้กระทำผิด จะไม่มีผลเมื่อลงทำการแข่งขันในลำดับถัดไปในทีมแมทช์เดียวกัน
- 23.7 หลังจากผู้แนะนำหรือผู้สอนได้รับการเตือนแล้ว แต่ยังกระทำอยู่อีก ผู้ตัดสินจะให้เขาออกจากพื้นที่แข่งขันโดยใช้ใบแดง ซึ่งเขาจะกลับมาไม่ได้จนกว่าการแข่งขันในประเภททีมนั้นได้เสร็จสิ้นลง หรือจบการแข่งขันในคู่นั้นสำหรับประเภทบุคคล ทั้งนี้ยกเว้นกรณี 23.2
- 23.8 ผู้ชี้ขาดอาจจะใช้มาตรการทางวินัยแก่ผู้เล่นภายใต้ดุลยพินิจของเขา สำหรับความประพฤติที่ไม่สมควร ก้าวร้าว ฯลฯ โดยอาจจะให้ผู้เล่นออกจากแมทช์การแข่งขันในประเภทนั้นๆ หรือการแข่งขันทั้งหมดโดยการใช้ใบแดง แม้ว่าผู้ตัดสินจะรายงานให้ทราบหรือไม่ก็ตาม

- 23.9 ถ้าผู้เล่นถูกปรับให้แพ้ 2 แมทช์ในการแข่งขันประเภททีม หรือในประเภทบุคคล ผู้เล่นจะถูกลี้ออกจากการแข่งขันในประเภททีม หรือประเภทบุคคล ของรายการแข่งขันนั้นโดยอัตโนมัติ
- 23.10 ผู้ชี้ขาดอาจลงโทษบุคคลใดบุคคลหนึ่งไม่ให้เข้าร่วมการแข่งขันในรายการที่เหลืออยู่ ถ้าบุคคลนั้นได้ถูกลงโทษให้ออกนอกพื้นที่แข่งขันถึง 2 ครั้ง
- 23.11 ถ้าเกิดกรณีปฏิบัติผิดอย่างร้ายแรง ให้รายงานเป็นบันทึกให้สมาคมต้นสังกัดของผู้ทำผิดนั้นทราบ

24. การแข่งขันประเภททีม (TEAM EVENT)

- 24.1 ในการแข่งขันประเภททีมจะทำการแข่งขันแบบ BEST OF 5 MATCHES (5 SINGLES) หรือ BEST OF 5 MATCHES (4 SINGLES AND 1 DOUBLES) หรือระบบอื่นๆ เช่น BEST OF 7 MATCHES, BEST OF 9 MATCHES ซึ่งจะต้องระบุลงในระเบียบการแข่งขันนั้นๆ
- 24.2 การแข่งขันแบบ BEST OF 5 MATCHES (5 SINGLES) จะต้องประกอบด้วยผู้เล่น 3 คน ลำดับการแข่งขัน มีดังนี้ คู่ที่ 1 A - X คู่ที่ 2 B - Y คู่ที่ 3 C - Z คู่ที่ 4 A - Y คู่ที่ 5 B - X
- 24.3 การแข่งขันแบบ BEST OF 5 MATCHES (4 SINGLES AND 1 DOUBLES) จะต้องประกอบด้วยผู้เล่น 2 - 3 หรือ 4 คน ลำดับการแข่งขัน มีดังนี้ คู่ที่ 1 A - X คู่ที่ 2 B - Y คู่ที่ 3 ประเภทคู่ คู่ที่ 4 A - Y คู่ที่ 5 B - X
- 24.4 ก่อนการแข่งขัน หัวหน้าทีมจะต้องมาจับฉลากเสี่ยงทายว่าทีมใดจะได้ทีม A B C หรือ X Y Z โดยนักกีฬาที่จะลงทำการแข่งขัน จะต้องมียาชื่ออยู่ในทีม
- 24.5 กรณีที่มีการแข่งขันประเภทคู่ สามารถส่งรายชื่อได้หลังจากแข่งขันประเภทเดี่ยวคู่ก่อนหน้านั้นเสร็จแล้ว
- 24.6 การแข่งขันจะถือผลชนะ เมื่อทีมใดชนะในการแข่งขันบุคคลมากกว่าครึ่งหนึ่งของจำนวนคู่ทั้งหมด
- 24.7 เมื่อจบการแข่งขันในแต่ละคู่ ผู้เล่นจะสามารถหยุดพักได้ไม่เกิน 5 นาที

25. การแข่งขันแบบแพ้คัดออก (KNOCK-OUT COMPETITIONS)

- 25.1 จำนวนตำแหน่งของระบบการแข่งขันแพ้คัดออกจะต้องมีจำนวนเป็นทวีคูณกำลัง 2 เช่น 2, 4, 8, 16, 32 เป็นต้น
- 25.2 ถ้าจำนวนผู้เล่นมีน้อยกว่าตำแหน่ง ให้ใส่ ชนะผ่าน (BYE) เพิ่มเข้าไปในรอบแรก
- 25.3 ถ้าจำนวน ผู้เล่นมีมากกว่าตำแหน่ง ให้ใช้รอบคัดเลือก (QUALIFIERS)
- 25.4 การชนะผ่าน (BYE) หรือการคัดเลือก (QUALIFIERS) จะต้องกระจายอยู่อย่างสม่ำเสมอโดยการชนะผ่าน (BYE) จะต้องอยู่กับมือวางเป็นอันดับแรก
- 25.5 การวางมืออันดับ

- 25.5.1 ผู้เล่นที่มีฝีมือดีตามอันดับจะต้องถูกวางตัวเพื่อไม่ให้ต้องพบกันก่อนที่จะถึงรอบสุดท้ายของการแข่งขัน
- 25.5.2 ผู้เล่นที่มาจากสโมสรเดียวกันจะถูกจับแยกกัน ให้ห่างที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้เพื่อไม่ให้ต้องพบกันก่อนที่จะถึงรอบสุดท้ายของการแข่งขัน
- 25.5.3 ผู้เล่นมือวางอันดับ 1 จะถูกจัดให้อยู่บนสุด ผู้เล่นมือวางอันดับ 2 จะถูกจัดให้อยู่ล่างสุด ผู้เล่นมืออันดับ 3 – 4 จะจับฉลากอยู่ระหว่างผู้เล่นมือ 1 – 2
- 25.5.4 ผู้เล่นมือวางอันดับ 5 – 6 จะจับฉลากอยู่ระหว่างผู้เล่นตามข้อ 25.5.3
- 25.5.5 ผู้เล่นมือวางอันดับ 9 – 16 จะจับฉลากอยู่ระหว่างผู้เล่นตามข้อ 25.5.4

26. กำหนดการแข่งขัน (SCHEDULING)

- 26.1 ในการแข่งขันระดับภายในประเทศ ผู้เล่นจะต้องทำการแข่งขันตามเวลาที่กำหนด หากเลยเวลาแข่งขันให้ปรับเป็นแพ้โดยผู้ชี้ขาด ดังนี้
- 26.1.1 ประเภทบุคคลใช้เวลา 5 นาที นับจากกำหนดเวลาแข่งขัน หรือหากเลยกำหนดเวลาแข่งขันแล้วนับจากที่เรียกลงทำการแข่งขัน
- 26.1.2 ประเภททีมใช้เวลา 15 นาที นับจากกำหนดเวลาแข่งขัน หรือหากเลยกำหนดเวลาแข่งขันแล้วนับจาก เวลาที่เรียกมาจับฉลาก โดยในการแข่งขันระบบ BEST OF 5 MATCHES (4 SINGLES AND 1 DOUBLES) จะต้องมีผู้เล่นอย่างน้อย 2 คน และในการแข่งขันระบบ BEST OF 5 MATCHES (5 SINGLES) จะต้องมีผู้เล่นอย่างน้อย 3 คน
- 26.2 เวลาที่ระบุไว้ตามข้อ 26.1.1, 26.1.2 นี้อาจจะอนุญาตขยายออกไปได้โดยผู้ชี้ขาด

27. การคิดคะแนนในการแข่งขันแบบพบกันหมด (GROUP COMPETITIONS)

- 27.1 ในการแข่งขันแบบพบกันหมด ผู้เล่นหรือทีมภายในกลุ่มนั้นต้องแข่งขันพบกันทุกคนหรือทุกทีม โดยผู้ชนะจะได้ 2 คะแนน ผู้แพ้จะได้ 1 คะแนน และผู้ที่ไม่แข่งขันหรือแข่งขันไม่เสร็จสิ้นจะได้ 0 คะแนน และการจัดอันดับจะดูผลจากคะแนนแมทช์นี้เป็นอันดับแรก
- 27.2 ถ้าผู้เล่น / ทีมที่มีคะแนนแมทช์เท่ากันตั้งแต่ 2 คน / ทีมขึ้นไป การจัดอันดับให้ดูผลการแข่งขันเฉพาะคน / ทีม ที่มีคะแนนแมทช์เท่ากันเท่านั้น โดยใช้ผลแพ้ชนะของบุคคล (สำหรับประเภททีม) เกมส์หรือคะแนนตามลำดับจนกว่าจะได้ข้อยุติ ซึ่งวิธีการคิดคะแนนในแต่ละขั้นตอนให้ใช้คะแนนได้หารด้วยคะแนนเสีย
- 27.3 ในการคิดคะแนนตามขั้นตอนหากมี 1 หรือ มากกว่า 1 ในกลุ่มนั้นแสดงผลต่างขณะที่ส่วนอื่นๆ ยังมีคะแนนเท่ากันอยู่ ผลการแข่งขันของผู้ที่เท่ากันนั้นจะถูกคำนวณย่อยต่อไปตามลำดับคือ ผลบุคคล (สำหรับประเภททีม) จำนวนเกมส์ คะแนนในเกมส์
- 27.4 หากคิดคะแนนตามข้อ 27.1, 27.2 และ 27.3 แล้วยังมีคะแนนเท่ากันอีกให้ใช้วิธีการจับ

ฉลาก

