

L A U A T E N N I S E R E E G L I D

Tõlge inglise keelest käsiraamatust:

The International Table Tennis Federation

Rules

2010–2011

The Laws of Table Tennis

Regulations for International Competitions

Nineteenth edition 2010

Published by
The International Table Tennis Federation
Chemin de la Roche 11,
1020 Renens/Lausanne
Switzerland

Tõlkija Viljar Kasemaa

2 LAUATENNISE VÖISTLUSMÄÄRUSED

2.1 LAUD

- 2.1.1 Laua pealispind, mida nimetatakse mängupinnaks, on ristkülikukujuline, 2,74 m pikk ja 1,525 m lai ning peab asetsema horisontaalselt 76 cm kõrgusel põrandast.
- 2.1.2 Mängupinna sisse ei kuulu laua vertikaalsed küljed allpool pealispinda.
- 2.1.3 Mängupind võib olla suvalisest materialist. See peab andma ühesuguse pörke umbes 23 cm kõrgusele, kui standardne pall lastakse kukkuda 30 cm kõrguselt.
- 2.1.4 Mängupind peab olema ühtlaselt tume ja matt, kuid äristatud 2 cm laiuste valgete joontega mängupinnal mööda mõlemat 2,74 m pikkust külge ja 1,525 m laiust otsa.
- 2.1.5 Mängupind on jagatud kaheks võrdseks pooleks vertikaalselt asetseva võrguga, mis paikneb paralleelselt mõlema otsajoone ja ühtlaselt kummagi lauapoolse suhtes. Lauapooled peavad olema ühes tükis.
- 2.1.6 Paarismängude jaoks poolitatakse mõlemad lauapooled küljjoontega paralleelselt külgneva valge 3 mm laiuse keskjoonega kaheks võrdseks kastiks. Keskjoont arvestatakse osana parempoolse kasti mängupinnast.

2.2 VÖRGUKOMPLEKT

- 2.2.1 Võrgukomplekt koosneb võrgust, võrgunööri ja võrgupostidest koos klambritega, millega võrk kinnitatakse laua külge.
- 2.2.2 Võrk paigaldatakse võrgunööri abil, mis kinnitatakse mõlemas otsas võrgupostile 15,25 cm kõrgusel; võrgupostid ei tohi asetseada kaugemal kui 15,25 cm küljjoontest.
- 2.2.3 Võrgu ülemine äär peab asetsema kogu mängupinna ulatuses 15,25 cm kõrgusel.
- 2.2.4 Võrgu alumine äär peab asetsema kogu oma pikkuses võimalikult mängupinna ja võrgu otsad - võrgupostide lähedal.

2.3 PALL

- 2.3.1 Pall peab olema kerakujuline, diameetriga 40 mm.
- 2.3.2 Palli mass on 2,7 g.
- 2.3.3 Pall peab olema tehtud tselluloidist või muust plastilisest materialist. Pall peab olema valge või oranž ning matt.

2.4 REKET

- 2.4.1 Reket võib olla suvalise suuruse, kuju ja massiga, kuid reketilaba peab olema sile ja jäik.
- 2.4.2 Reketi laba peab läbilõikes koosnema 85 % ulatuses naturaalsest puust. Liimitud kihid reketi laba sees võivad olla fiibermaterjalidest nagu karbonfiiber või klaasfiiber või pressitud paberist, kuid armeeritud osa ei tohi ületada 7,5 % laba paksusest või 0,35 mm, s.t. ühte nendest näitajatest.
- 2.4.3 Reketi löögipind peab olema kaetud kas ühekihilise nuppudega kummiga nuppudega väljapoole, kusjuures kummi paksus koos liimikihiga ei tohi ületada 2 mm või kahekihilise kummiga, kus nuppudega kummil võivad nupud olla pööratud nii sisse- kui ka väljapoole. Kahekihilise kummi paksus koos liimikihiga ei tohi ületada 4 mm.

- 2.4.3.1 Tavaline nuppudega kumm on ühekihiline naturaalne või sünteetiline mittepoorne kumm, kus nupud asetsevad ühtlaselt kummi kogu pinna ulatuses arvestusega mitte alla 10 ja mitte üle 30 nupu ühe ruutsentimeetri kohta.
- 2.4.3.2 Kahekihiline kumm koosneb ühekihilisest poorsest kummist, mis on pealt kaetud tavalise ühekihilise nuppudega kummiga, kusjuures nuppudega kummi paksus ei tohi ületada 2 mm.
- 2.4.4 Reketi kummid peavad täielikult katma reketi laba ning ei tohi ulatuda üle reketi äärte. Reketi käepideme juures sõrmede kohal võib laba olla katmata või kaetud mõne muu materjaliga.
- 2.4.5 Reketi laba, kõik kihid laba sees, katematerjalid ja liimikihid peavad olema kogu laba ulatuses ühes tükis ja ühtlase paksusega.
- 2.4.6 Laba kattev reketikummi või laba enda pind, kui see on katmata, peab olema matt, ühelt poolt erkpunane ja teiselt poolt must.
- 2.4.7 Reketikummi ei tohi töödelda mittemingisuguste füüsikaliste, keemiliste või muude vahenditega.
- 2.4.7.1 On lubatud väikesed kõrvalekalded laba katva kummikihi terviklikkuse ja värvi osas reketi juhusliku vigastuse või kulumise korral, kui need oluliselt ei muuda reketikatte omadusi.
- 2.4.8 Mängija on kohustatud mängu alguses näitama vastasele ja kohtunikule oma reketit, millega ta kavatses mängida, Samuti alati reketi vahetamise korral mängu jooksul ning võimaldama neil seda kontrollida.

2.5 DEFINITSIOONID

- 2.5.1 *Löögivahetus* (ka: *pall mängus*) on aeg, mil pall on mängus.
- 2.5.2 *Pall on mängus* alates viimasest hetkest, mil see asub liikumatult vaba käe peopesal enne servimiseks ülesviskamist, kuni selle momendini, mil pallivahetus on lõppenud punktiga või uue palli andmisega.
- 2.5.3 *Uus pall* antakse löögivahetuse puhul, kui punkti ei loeta.
- 2.5.4 *Punkt* antakse resultatiivselt lõppenud löögivahetuse järel.
- 2.5.5 *Reketiga käsi* on käsi, mis hoiab reketit.
- 2.5.6 *Vaba käsi* on käsi, mis ei hoia reketit. *Vaba ranne* on vaba käe ranne.
- 2.5.7 Mängija *lööb palli*, kui ta puudutab seda käes oleva reketiga või reketikäega allpool rannet.
- 2.5.8 Mängija *puudutab lennult palli*, kui ta ise või miski, mida ta kannab või mis on tal seljas, puudutab mängus olevat palli, mis on tema lauapoolse kohal või lendab selle suunas, ilma et oleks pörganud temapoolse laua mängupinnale pärast seda, kui vastne viimati palli löi.
- 2.5.9 *Servija* on mängija, kes peab löögivahetuses esimesena palli lööma.
- 2.5.10 *Vastuvõtja* on mängija, kes peab löögivahetuses teisena palli lööma.
- 2.5.11 *Kohtunik* on mängu juhtima määratud isik.
- 2.5.12 *Abikohtunik* on isik, kes on määratud kohtuniku abistama teatud küsimuste otsustamisel.
- 2.5.13 *Esemed*, mida mängija *kannab* või on mis tal *seljas*, on need esemed ja riided, välja arvatud pall, mida mängija kannab või mis tal olid seljas löögivahetuse alguses.
- 2.5.14 Pall loetakse lennanuks *üle* või *ümber* võrgukomplekti, kui see lendab vastase lauapoolsele ükskõik kust, välja arvatud võrgu ja võrgupostide vahelt või võrgu ja laua mängupinna vahelt.

- 2.5.15 Otsajoone mõttelist pikendust loetakse kulgevaks mõlemas suunas lõpmatusse.

2.6 SERV

- 2.6.1 Serv algab hetkest, mil pall asetseb vabalt servija liikumatu vaba käe avatud peopesal.
- 2.6.2 Servija peab seejärel viskama palli võimalikult vertikaalselt ilma pöördeid andmata vähemalt 16 cm kõrgusele peale peopesast lahkumist ja siis palli laskudes lööma seda, ilma, et pall enne löömist oleks midagi puudutanud.
- 2.6.3 Kui pall hakkab langema, peab servija lööma palli nii, et see esmalt pörkab tema lauapoollele ja seejärel, lennanud üle või ümber võrgukomplekti, pörkab otse vastase lauapoollele; paarismängus peab pall pörkama kõigepealt servija lauapoolle parempoolsesse kasti ja seejärel vastuvõtja lauapoolle parempoolsesse kasti.
- 2.6.4 Servimise alustamisel, enne kui palli lüüakse, peab pall olema mängupinna tasemest kõrgemal ja servija otsajoone taga. Servija või tema paarismängupartner, või miski, mida nad kannavad või mis on neil käes, ei tohi palli vastasmängija eest varjata.
- 2.6.5 Palli ülesviskamise järel peab servija viima oma vaba käe kohe ära kujutletavast ruumist, mis jab palli ja võrgu vahele.
- 2.6.6 Mängija peab servima nii, et kohtunik või abikohtunik näevad, kas ta sooritab servi reeglitekohaselt ja ühel nendest oleks võimalik fikseerida, kui serv oli sooritatud valesti.
- 2.6.6.1 Kui kohtunikul või kohtuniku asetäitjal tekib kahtlus servi reeglipärasuses, tuleb antud mängus esimesel korral servijat hoiatada ja anda uus pall. Kui sama mängu jooksul on sama mängija või paarismängus tema partneri serv pole uuesti selgelt reeglipärane, antakse vastuvõtjale punkt
- 2.6.7 Kohtunik võib erandkorras teha servimisreeglite kohta mööndusi, kui ta on veendunud, et need tulenevad mängija füüsilistest puuetest.

2.7 TÕRJE

- 2.7.1 Palli lüüakse pärast servimist või tõrjumist nii, et see lendab üle või ümber võrgukomplekti ja pörkab võrgukomplekti puudutamata või puudutades vastase laua - poolele.

2.8 LÖÖKIDE JARJEKORD

- 2.8.1 Üksikmängus sooritab servija kõigepealt servi, seejärel sooritab vastuvõtja tõrje, mille järel nii servija kui ka vastuvõtja sooritavad kordamööda tõrjeid.
- 2.8.2 Paarismängus sooritab servija kõigepealt servi, seejärel sooritab vastuvõtja, siis sooritab servija partner tõrje ja seejärel vastuvõtja partner tõrje ja nii sooritab iga mängija samas järjekorras edasi tõrjeid.
- 2.8.3 Kui kaks mängijat mängivad oma füüsiliste puuete tõttu ratastoolis, siis paarismängus servija kõigepealt servib ja vastuvõtja tõrjub, kuid järgmised tõrjed selles pallivahetuses võib sooritada ükskõik kumb puudega mängija. Mingil juhul ei tohi aga ükski ratastooli osa ületada laua keskjoone mõttelist pikendust. Kui see juhtub, annab kohtunik punkti vastastele.

2.9 UUS PALL

- 2.9.1 Uus pall antakse, kui
- 2.9.1.1 pall lendab servimisel üle või ümber võrgukomplekti seda puudutades, eeldusel, et serv oli kõigi teiste nõuete osas reeglipärane või kui vastuvõtja või tema partner puudutab sellist palli lennult;
- 2.9.1.2 kui serv on sooritatud ajal, mil vastuvõttev mängija või paar pole selleks valmis, tingimusel, et nii vastuvõtja kui ka tema partner ei tee katset palli lüüa;
- 2.9.1.3 servimise või tõrje sooritamine või lauatennise võistlusmääruste muu järgimine on mängijast sõltumatute asjaolude tõttu häiritud;
- 2.9.1.4 kohtunik või abikohtunik peatab mängu.
- 2.9.1.5 mängija on füüsiliste puuete tõttu ratastoolis ja muidu reeglitepärase servi korral pall:
 - 2.9.1.5.1 lendab vastuvõtja lauapoolelt tagasivõrgu suunas;
 - 2.9.1.5.2 jääb pidama vastuvõtja lauapooltele;
 - 2.9.1.5.3 üksikmängus lendab vastuvõtja lauapoolt puudutates või riivates lauapinna külgsuuna, sealt välja;
- 2.9.2 Mäng võidakse peatada
- 2.9.2.1 servimise või vastuvõtmise järjekorra või lauapoolte vahetamise vea parandamiseks;
- 2.9.2.2 kiirendussüsteemi rakendamiseks;
- 2.9.2.3 mängija või nõustaja hoiatamiseks või karistamiseks;
- 2.9.2.4 kui mängutingimused on sedavõrd häiritud, et võivad mõjutada löögivahetuse tagajärge.

2.10 PUNKT

- 2.10.1 Kõikidel juhtudel, välja arvatud uue palli andmise korral, saab mängija punkti
- 2.10.1.1 kui vastane ei servi reeglipäraselt;
- 2.10.1.2 kui vastane ei tõrju reeglipäraselt;
- 2.10.1.3 kui ta on sooritanud servi või tõrje ja pall puudutab midagi muud peale võrgukomplekti, olles enne löödud vastase poolt.
- 2.10.1.4 kui vastase poolt löödud pall lendab üle tema lauapoolle, või selle otsajoone ilma tema mängupinda puudutamata;
- 2.10.1.5 kui vastane lööb palli lennult;
- 2.10.1.6 kui vastane lööb palli kaks korda järjest;
- 2.10.1.7 kui vastane lööb palli reketi selle poolega, mille kate ei vasta punkti 2.4.3, 2.4.4 ja 2.4.5 nõuetele;
- 2.10.1.8 kui vastane ise või see, mida ta kannab või mis on tal seljas, liigutab paigast mängupinna;
- 2.10.1.9 kui vastane ise või see, mida ta kannab või mis on tal seljas, puudutab võrgukomplekti;
- 2.10.1.10 kui vastase vaba käsi puudutab mängupinda;
- 2.10.1.11 kui ta lööb paarismängus palli esimese servija ja esimese vastuvõtja löögijärjekorda rikkudes;
- 2.10.1.12 kiirendussüsteemi rakendamise korral (2.15.4);
- 2.10.1.13 kui mõlemad mängijad või paarid on oma füüsiliste puuete tõttu ratastoolides ja:
 - 2.10.1.13.1 tema vastane pole palli löömise ajal säilitanud minimaalset kontakti ratastooli istme või selle polsterdusega;
 - 2.10.1.13.2 kui tema vastane puudutab lauda enne palli löömist ükskõik kumba käega;
 - 2.10.1.13.3 kui tema vastase jalg või ratastooli jalus puudutab mängu ajal põrandat.
- 2.10.1.14 punktis 2.8.3. ette nähtud juhtudel.

2.11 SETT

2.11.1 Seti võidab mängija või paar, kes esimesena saavutab 11 punkti, välja arvatud juhtudel, kui mõlemad mängijad või paarid on saavutanud 10 punkti. Sel juhul võidab seti see mängija või paar, kes esimesena saavutab 2 punkti enam kui vastasmängija või vastaspaar.

2.12 KOHTUMINE

2.12.1 Üks kohtumine koosneb "parem paarituarvulistest" settidest.

2.13 SERVIMISE, VASTUVÕTMISE JA LAUAPOLTE VALIK

2.13.1 Õigus valida mängu alustamist servimise või vastuvõtmisega või valida mängupool otsustatakse loosiga. Loosi võitja võib valida mängu alustamise servimise või vastuvõtmisega või teatud lauapoolel mängimisega.

2.13.2 Kui üks mängija või paar valis esimesena servimise või vastuvõtmise või mängu alustamise teatud lauapoolel, siis teine mängija või paar peab tegema teistsuguse valiku.

2.13.3 Iga kahe punkti järel muutub vastuvõttev mängija või paar servijaks ja nii edasi kuni seti lõpuni, välja arvatud juhtudel, kui mõlemad mängijad või paarid on saavutanud 10 punkti, või kiirendussüsteemi rakendamisel. Viimastel juhtudel jääb servimise ja vastuvõtmise järjekord samaks, kuid iga mängija saab servida ainult ühe korra järjest

2.13.4 Paarismängus otsustab see paar, kel on õigus esimesena servida, kumb mängijatest alustab esimeses setis servimist ja vastuvõttev paar otsustab, kumb mängijatest alustab vastuvõtmist; järgmistes settides valib servijapaar esimese servija vabalt, esimeseks vastuvõtjaks on aga see mängija, kes servis temale eelmises setis.

2.13.5 Paarismängudes muutub servimisõiguse üleminekul alati eelmine vastuvõtja servijaks ja eelmise servija partner vastuvõtjaks.

2.13.6 Mängija või paar, kes eelmises setis alustas servimist, on järgmises setis esimeseks vastuvõtjaks. Paarismängu otsustavas setis, kui üks paar on saavutanud 5 punkti, peab see paar, kes servi vastu võtab, vahetama omavahel vastuvõtja.

2.13.7 Mängija või paar, kes alustas mängu ühel lauapoolel, alustab järgmist setti teisel lauapoolel. Otsustavas setis vahetavad mängijad või paarid lauapooled, kui üks neist on saavutanud 5 punkti.

2.14 SERVIMISE JA VASTUVÕTMISE JÄRJEKORRA VÕI LAUAPOLTE VAHETAMISE VEAD

2.14.1 Kui mängija servib või võtab vastu vales järjekorras, peab kohtunik löögivahetuse kohe katkestama ja määrama mängu alguses fikseeritud järjekorda arvestades saavutatud seisul õige servija ja vastuvõtja.

2.14.2 Paarismängudes arvestatakse vea avastamisel servimise järjekorda selles setis servimist alustanud paari järgi. Kui mängijad ei vahetanud pooli, aga pidid seda tegema, peab kohtunik punkti mängimise kohe katkestama ja paigutama mängijad õigele lauapoolle, kus nad peaksid mängu alguses mängijate paigutust arvestades saavutatud seisul mängima.

2.14.3 Kõik vea avastamiseni mängitud punktid jäävad igal juhul kehtima.

- 2.15 KIIRENDUSSÜSTEEM**
- 2.15.1 Välja arvatud juhtumel, mis on kirjeldatud kirjeldatud punktis 2.15.2, rakendatakse kiirendussüsteemi, kui sett on kestnud 10 minutut või mõlema mängija või paari soovi korral.
- 2.15.2 Kiirendussüsteemi ei rakendata, kui setis on saavutatud Kokku vähemalt 18 punkti.
- 2.15.3 Kui ajalimiidi lõppedes on pall mängus, peab kohtunik mängu seiskama ja määrama kiirendussüsteemi esimeseks servijaks selle mängija, kes oli katkestatud punkti mängimisel servija. Kui ajalimiidi lõppedes pall ei olnud mängus, jätkatakse mängu selle mängija servimisega, kes oli vahetult eelnenud punkti mängimisel vastuvõtjaks.
- 2.15.4 Seejarel servivad mõlemad mängijad kordamööda ühe korra järjest kuni seti lõpuni. Kui vastuvõttev mängija või paar teeb järjest 13 õiget törjet, kaotab servija punkti.
- 2.15.5 Kiirendussüsteemi rakendamine ei muuda servimise ja vastuvõtmise järjekorda, nii nagu see on kehtestatud punktis 2.13.6
- 2.15.6 Kui kiirendussüsteem on korra juba rakendatud, kehtib see kuni mängu lõpuni.

3 EESKIRJAD RAHVUSVAHELISTEKS VÕISTLUSTEKS

- 3.1 VÕISTLUSMÄÄRUSTE JA EESKIRJADE KEHTIVUS**
- 3.1.1 Võistluste liigid**
- 3.1.1.1 *Rahvusvahelised* on need võistlused, millest võivad osa võtta rohkem kui ühe assotsiatsiooni mängijad.
- 3.1.1.2 *Rahvusvaheline kohtumine* on võistkonnamäng kahte eri assotsiatsiooni esindava võistkonna vahel.
- 3.1.1.3 *Lahtised* on võistlused, mis on avatud osavõtuks kõikide assotsiatsioonide mängijatele.
- 3.1.1.4 *Piiratud osavõtuga* on sellised võistlused, millel on lubatud osaleda vaid teatud spetsiaalsel kontigendil võistlejail, välja arvatud vanusega piiratud võistlused.
- 3.1.1.5 *Kutsetega võistlused* on sellised võistlused, millest assotsiatsioonid või mängijaid kutsutakse osa võtma individuaalkorras.
- 3.1.2 Rakendatavus**
- 3.1.2.1 Välja arvatud punktis 3.1.2.2 kirjeldatud juhtudel rakendatakse Võistlusmäärusi (2. peatukk) maailma ja kontinentide meistrivõistlustel ning Olümpiamängudel, samuti lahtistel turniiridel ning rahvusvahelistel kohtumistel juhul, kui assotsiatsioonid ei lepi omavahel kokku teisiti.
- 3.1.2.2 ITTF Direktorite Nõukogul on õigus volitada lahtiste turniiride korraldajatel rakendada ITTF Täitevkomitee poolt soovitatud eksperimentaalseid reegleid.
- 3.1.2.3 Rahvusvaheliste võitluste eeskirjad on kehtivad:
- 3.1.2.3.1 Maailmameistrivõistlustel, Olümpiamängudel ja paralümpia tiitlivõistlustel, kui ITTF Direktorite Nõukogu pole teisiti otsustanud ja sellest osavõtvatele assotsiatsioonidele eelnevalt teatanud;
- 3.1.2.3.2 maailmajagude tiitlivõistlustel, kui vastava maailmajao lauatenniseföderatsioon pole teisiti otsustanud ja

- sellest osavõtivatele assotsiatsioonidele eelnevalt teatanud;
- 3.1.2.3.3 lahtistel rahvusvahelistel meistrivõistlustel (3.7.1.2), kui ITTF pole teisiti otsustanud ja osavõtjatega kokku leppinud, nii nagu see on ette nähtud punktis 3.1.2.4 ;
- 3.1.2.3.4 lahtistel turniiridel, välja arvatud punktis 3.1.2.4 kirjeldatud juhtudel.
- 3.1.2.4 Kui lahtised turniirid viiakse läbi mitte täies vastavuses käesolevate eeskirjadega, siis peab erinevuste laad ja ulatus olema kirjeldatud osavõtukutsetel; osavõtukutse täitmist ja esitamist käsitletakse kui allkirja nõusoleku kohta osa võtta võistlustest, mis viiakse läbi kirjeldatud erisustega.
- 3.1.2.5 Käesolevaid võistlusmäärusi ja eeskirju soovitatakse rakendada kõigil rahvusvahelistel võistlustel, kuid eeldustel, et täidetakse ITTF põhikirja nõudeid, võib piiratud ja kutsetega rahvusvahelisi võistlusi ja tunnustatud rahvusvahelisi võistlusi läbi viia reeglite järgi, mille kehtestavad vastavad korraldavad organid;
- 3.1.2.6 Võistlusmäärused ja rahvusvaheliste võistluste eeskirjad loetakse kehtivaks seni, kuni nende muudatued pole eelnevalt heaks kiidetud või avaldatud võistlus juhendites teatavaks tehtud.
- 3.1.2.7 Eeskirjade üksikasjalised selgitused ning tõlgendused, kaasa arvatud lubatud võistlusvahendite nimekirjad avaldatakse ITTF Direktorite Nõukogu kinnitatud tehnilistes laualehtedes ja kohtunike käsiraamatutes.

3.2 VÕISTLUSVAHENDID JA MÄNGUTINGIMUSED

3.2.1 Heaks kiidetud ja kinnitatud mänguvahendid

- 3.2.1.1 ITTF Direktorite Nõukogu nimel kiidab heaks ja kinnitab mänguvahendite nimekirja Varustuse Komitee. Nende heakskiitmise või kinnitamise võib Direktorite Nõukogu iga ajal tühistada, kui nende edaspidine kasutamine kahjustab sporti.
- 3.2.1.2 Kutsed osavõtuks lahtistest turniiridest või vastavad prospektid peavad sisaldama teavet kasutatavate laudade liigi ja värvi, võrgukomplekti liigi, samuti kasutatava palli kohta. Õigus valida mänguvahendid ITTF jooksvalt heaks kiidetud mänguvahendite seast on sellel assotsiatsioonil, kelle territooriumil võistlused toimuvad.
- 3.2.1.3 Reketi löögipoolt katva kummi liik ja mark peab olema ITTF kehtiva kinnitusega ja see kumm peab olema liimitud reketilabale nii, et kumm on identifitseeritav kaubamärk ja ITTF logo ja numbri järgi (kui selline on olemas) ja need on reketi löögipoole äärel varre lähedal selgelt nähtavad.
- Lubatud ja kinnitatud võistlusvahendite ja materjalide nimekiri on saadaval ITTF peakorteris ja üksikasjad on kirjas ITTF veebilehel.*
- 3.2.1.4 Ratastoolidega võistlustel peavad lauajalad olema vähemalt 40 cm kaugusel laua tagumisest äärest sissepoole

3.2.2 Riietus

- 3.2.2.1 Mänguriietus koosneb tavaliselt lühikeste varrukatega või varrukateta särgist ja lühikestest pükstest või seelikust, või siis ühes tükis trikoost, sokkidest

- ja mängujalatsitest. Muid riideid nagu soojendusdressi või osa sellest ei tohi mängu ajal ilma peakohtuniku loata kanda.
- 3.2.2.2 Särkide, pükste ja seelikute, välja arvatud särgi-varrukate ja kantide põhivärv peab selgelt erinema mängus kasutatava palli värvist.
- 3.2.3.3 Särgi seljal võivad olla numbrid või kirjad mängijate, Assotsiatsioonide või klubide võistlustel klubide identifitseerimiseks, samuti reklaamisildid punkti 3.2.5.10 tingimuste kohaselt. Kui särgi seljal on mängija nimi, peab see asetsema vahetult kraest allpool.
- 3.2.2.4 Numbrid, mida organisaatorid kasutavad mängijate identifitseerimiseks, peavad asetsema särgi seljal keskel ja domineerima sinna paigutatud reklaami üle; seljanumbrid tuleb paigutada pinnale, mis pole suurem kui 600 cm².
- 3.2.2.5 Riietuse esiküljel asetsevad markeeringud või kandid, samuti muud esemed, mida mängija kannab, näiteks ehted, ei tohi olla nii silmatorkavad või säravad, et võiksid pimestada vastasmängijat.
- 3.2.2.6 Riietusel ei tohi olla ebaviisakaid kujutisi või kirju, mis võivad diskrediteerida sporti.
- 3.2.2.7 Kõik küsimused võistlusriietuse reeglipärasuse või vastuvõetavuse kohta lahendab peakohtunik.
- 3.2.2.8 Võistkonnakohtumises osalevad mängijad ja ühte assotsiatsiooni kuuluvad paarismängijad peavad olema maailma või olümpia tiitlivõistlustel ühtses riietuses. Võimalikud kõrvalekalded on lubatud sokkide, jalatsite ja riietel olevate reklaamiste arvu, suuruse, värvi ning kujunduse osas. Ühte assotsiatsiooni kuuluvad paarismängijad võivad teistel rahvusvahelistel võistlustel kanda erinevate tootjate riietust, kui riietuse põhivärv on sama ja koduassotsiatsioon lubab seda.
- 3.2.2.9 Vastasmängijatel või -paaridel peavad olema selgelt erinevat värvi särgid, mis võimaldavad pealtvaatajatel neid hõlpsalt eristada.
- 3.2.2.10 Juhul, kui vastasmängijatel või -võistkondadel on sama värvi särgid ja nad ei suuda kokku leppida, kes nendest vahetab riided, otsustab kohtunik selle loosiga.
- 3.2.2.11 Maailma- ja olümpiamängude tiitlivõistlustel ning lahtistel rahvusvahelistel meistrivõistlustel peavad mängijad kandma koduassotsiatsiooni poolt määratud särke, pükse või seelikuid.
- 3.2.3 Mängutingimused**
- 3.2.3.1 Mänguväljak peab olema täisnurkne, vähemalt 14 m pikk, 7 m lai ja 5 m kõrge, kuid neli nurka võivad olla kaetud mitte pikemate kui 1,5 m pikkuste barjääridega. Ratastoolivõistlustel võib mänguväljak olla vähendatud, kuid mitte väiksem, kui 8 m pikk ja 6 m lai.
- 3.2.3.2 Järgmised vahendid ja varustus loetakse iga mänguväljaku osaks: laud koos võrgukomplektiga, kohtuniku lauad ja toolid, lugemiskastid, käterätikute alused, lauanimbrid, barjäärid, põrandamatid, sildid barjääridel, millel on mängijate või võistkondade nimed.
- 3.2.3.3 Mänguväljak peab olema ääristatud 75 cm kõrguste barjääridega, mis kõik peavad olema ühtse tumeda põhivärviga ning eraldama väljakut teistest väljakutest ja pealtvaatajatest.

- vahenditele ja esemetele, mis on loetletud punktis 3.2.3.2 ja muid väljapanekuid seal olla ei tohi.
- 3.2.5.2 Olümpiamängudel paigutatakse reklaamid mänguvahenditele ja mängijate riietusele ROK-i eeskirjade kohaselt.
- 3.2.5.3 Välja arvatud LED-diოდid ei tohi fluorestseeruvaid ja luminescentsvärvide mänguvaljaku barjääridel kasutada.
- 3.2.5.3.1 LED-reklaamid ei tohi barjääridel olla liikuvad, välja arvatud enne mängu algust ja lõppu ning lubatud vaheaegadel (3.4.4).
- 3.2.5.4 Tähed ja sümbolid barjääride sisepooltel ei tohi sisaldada valget ega oranži varvi ja seal ei tohi olla üle kahe värvi, nende kõrgus ei tohi olla üle 40 cm. On soovitatav, et nende värv oleks veidi tumedam või veidi heledam barjääri värvist.
- 3.2.5.5 Reklaamid põrandal peavad olema kas veidi tumedamad või veidi heledamad tagapõhja värvist.
- 3.2.5.6 Mänguvaljaku põrandal võib olla kuni 4 reklaami, mõlemas laua otsas üks ja mõlema laua kõrval üks. Iga reklaami pind ei tohi ületada 2,5 m². Need ei tohi olla lähemal kui 1 m barjääridest ja reklaamid mänguvaljaku otstes ei tohi olla sealt kaugemal kui 2 m.
- 3.2.5.7 Mängulaua külgedel võib olla üks ajutine reklaam igal poolikul küljel ja üks kummaski otsas. Need peavad olema paigutatud eraldi statsionaarsest reklaamist. Need ei tohi olla teiste lauateniseinventari tootjate reklaamid ega üle 60 cm pikad.
- 3.2.5.8 Reklaamid võrkudel peavad olema kas veidi tumedamad või veidi heledamad võrgu värvist, võrgu lindist 3 cm allpool ja tohi takistada vaadet läbi võrgusilmade.
- 3.2.5.9 Reklaamid kohtunike laudadel ja teistel esemetel mänguvaljakul ei tohi ületada 750 cm² iga reklaami kohta.
- 3.2.5.10 Mängijate riietusel võib olla järgmine reklaam:
- 3.2.5.10.1 tootja tavaline kaubamärk, sümbol või nimi - mitte suurema pindalaga kui 24 cm²;
- 3.2.5.10.2 mitte üle kuue eraldi reklaami särgi rinnal, külgedel või varrukatel kogupinnaga mitte üle 600 cm², rinnal mitte üle nelja reklaami;
- 3.2.5.10.3 mitte üle kahe reklaami kogupinnaga mitte üle 400 cm² särgi seljal;
- 3.2.5.10.4 pükstel või seelikul kaks reklaami pindalaga mitte üle 120 cm²;
- 3.2.5.11 Reklaami mängijate numbritel ei tohi ületada 100 cm².
- 3.2.5.12 Reklaami kohtuniku riietusel ei tohi ületada 40 cm².
- 3.2.5.13 Mängijate riietusel ja numbritel ei tohi olla tubakasaaduste, alkoholi ja narkootikumide reklaami.

3.2.6 Dopingukontroll

- 3.2.6.1 Kõikidest rahvusvahelistest võistlustest osavõtjad, kaasa arvatud juunoeite võistlused, alluvad ITTF, mängijate koduassotsiatsiooni või mõne muu anti-dopingu organisatsiooni kontrollile, osaledes nendel võistlustel.

3.3 KOHTUNIKUD

3.3.1 Peakohtunik

- 3.3.1.1 Igale võistlusele tuleb määrata peakohtunik, kelle nimi ja asukoht peab olema teada osavõtjatel ja vajaduse korral ka võistkondade kaptenitel.
- 3.3.1.2 Peakohtuniku ülesanneteks on:
- 3.3.1.2.1 viia läbi loosimine;
- 3.3.1.2.2 koostada laudade kaupa ajakava;
- 3.3.1.2.3 määrata mänguks kohtunikud;

- 3.3.1.2.4 viia läbi võistluste-eelne kohtunike nõupidamine;
- 3.3.1.2.5 kontrollida mängijate rahvusvahelist sobivust;
- 3.3.1.2.6 otsustada, kas võib mängu erakorralisel asjaolul peatada;
- 3.3.1.2.7 otsustada, kas lubada võistlejal mängu ajal mängu - valjakult lahkuda;
- 3.3.1.2.8 otsustada, kas lubada pikendada ettenahtud soojendusaega;
- 3.3.1.2.9 otsustada, kas mängija võib võistelda soojendusdressis;
- 3.3.1.2.10 võistlusmääruste ja eeskirjade tõlgendusotsuste tegemine, kaasa arvatud riietuse, võistlusvahendite ja mängutingimuste vastavuse otsustamine;
- 3.3.1.2.11 otsustada, kas ja kus võivad mängijad harjutada võistluste erakorralise katkestamise korral;
- 3.3.1.2.12 distsiplinaarkaristuste rakendamine võistlejate halva käitumise korral ning eeskirjade teiste rikkumiste puhul;
- 3.3.1.3 Kui kooskõlastatult võistluste direktoraadiga delegeeritakse peakohtuniku mõned kohustused teistele isikutele, siis iga sellise konkreetse isiku asukoht ja kohustused peavad olema teada võistlejatel ja vajaduse korral ka võistkondade kaptenitel.
- 3.3.1.4 Peakohtunik või teda asendama määratud isik peavad viibima mängusaalis kogu mänguaja kestel.
- 3.3.1.5 Kui peakohtunik veendub, et on soovitatav välja vahetada kohtunik, siis on tal õigus seda ükskõik millisel ajal teha. Peakohtunikul pole aga õigust muuta väljavahetatud kohtuniku sellist otsust, mille see kohtunik on oma pädevuse piires vastu võtnud.
- 3.3.1.6 Mängijad alluvad peakohtuniku jurisdiktsioonile hetkest, mil nad saavad võistluspaika kuni sealt lahkumiseni.

3.3.2 Kohtunik, abikohtunik, löögilugeja

- 3.3.2.1 Iga mängu juhtimiseks määratakse kohtunik ja abikohtunik.
- 3.3.2.2 Kohtunik istub või seisab võrgujoone pikenduse kohal, abikohtunik istub tema vastas teisel pool lauda.
- 3.3.2.3 Kohtuniku ülesanneteks on:
 - 3.3.2.2.1 mänguvahendite ja -tingimuste vastavuse kontrollimine ja nende mittevastavuse korral peakohtuniku informeerimine;
 - 3.3.2.2.2 valida loosiga pall juhul, kui seda tuleb teha punkt 3.4.2.1.1-2 kohaselt;
 - 3.3.2.2.3 loosida välja servimise ja vastuvõtmise järjekord ning lauapooled;
 - 3.3.2.2.4 otsustada, kas füüsiliste puuetega mängijale võib teha mõõndusi servimisreeglite puhul;
 - 3.3.2.2.5 kontrollida servimise ja vastuvõtmise õiget järjekorda ja vajaduse korral parandada neid vigu;
 - 3.3.2.2.6 otsustada, kas mängus saadi punkt või tuleb anda uus pall;
 - 3.3.2.3.7 ettenähtud korras punktide lugemine;
 - 3.3.2.3.8 ettenähtud ajal kiirendussüsteemi rakendamine;
 - 3.3.2.3.9 mängu järjepidevuse tagamine;
 - 3.3.2.3.10 mängijate nõustamise ja teiste käitumisreeglite tagamine;
 - 3.3.2.3.11 otsustab loosiga, milline mängija või võistkond peab vahetama särgid, kui ollakse ühesugustes särkides ja vahetamises kokkuleppele ei jõuta;
 - 3.3.2.3.12 korraldab, et ainult lubatud isikud viibivad mänguväljaku kõrval.
- 3.3.2.4 Abikohtunik otsustab:
 - 3.3.2.4.1 kas mängus olnud pall puudutas laua temapoolse mängupinda ülemist äärt või mitte;
 - 3.3.2.4.2 informeerib kohtunikku toimunud nõustamise või käitumisreeglite rikkumisest;
- 3.3.2.5 Kohtunik või abikohtunik võivad otsustada:

- 3.3.2.5.1 kas mängija serv oli reeglipärase;
- 3.3.2.5.2 kas muidu igati reeglipärase servi puhul puudutas pall võrku, kui selle ületas;
- 3.3.2.5.3 kas mängija puudutas palli lennult;
- 3.3.2.5.4 kas mängutingimused on sedavõrd häiritud, et võivad mõjutada punkti mängimist;
- 3.3.2.5.5 soojendus- ja mänguaja ning vaheaegade kestusest kinnipidamise.
- 3.3.2.6 Abikohtunik või selleks eraldi määratud kohtunik võivad tegutseda vastuvõtja löökide lugejana kiirendussüsteemi rakendamise korral.
- 3.3.2.7 Abikohtuniku vastavalt punktile 3.3.2.5 tehtud otsust ei saa kohtunik muuta.
- 3.3.2.8 Mängijad alluvad kohtuniku jurisdiktsioonile hetkest, mil nad saavad mänguväljakule kuni sealt lahkumiseni.

3.3.3 Protestid

- 3.3.3.1 Mängukohtuniku otsust, mis on tehtud mängu konkreetse fakti kohta, ei saa muuta mingite kokkulepetega mängijate vahel individuaalvõistlustel ega kaptenite vahel võistkonnavõistlustel. Samuti ei saa võistluste direktoraat muuta peakohtuniku otsust, mis on tehtud võistlusmääruste või eeskirjade tõlgendamise kohta või muud otsust võistluste või kohtumise juhtimise kohta.
- 3.3.3.2 Protesti ei saa esitada peakohtunikule mängukohtuniku vastu tema poolt fikseeritud fakti kohta või peakohtuniku vastu direktoraadile võistlusmääruste ja eeskirjade tõlgendamise kohta.
- 3.3.3.3 Peakohtunikule võib esitada protesti mängukohtuniku otsuse kohta, mis on tehtud võistlusmääruste või eeskirjade tõlgendamise kohta ja peakohtuniku otsus on seejuures lõplik.
- 3.3.3.4 Võistluste direktoraadile võib esitada protesti peakohtuniku otsuse kohta turniiri korraldamise või mängu juhtimise asjus, kui küsimused pole võistlusmääruste või eeskirjadega reguleeritud. Direktoraadi otsus on lõplik.
- 3.3.3.5 Individuaalvõistlustel võib protesti esitada vaid sellest mängust, kus küsimus üles kerkis, osa võtnud mängija. Võistkonnavõistlustel võib protesti esitada vaid sellest mängust, kus küsimus üles kerkis, osa võtnud võistkonna kapten.
- 3.3.3.5.1 Võistkonna mängiva või mittemängiva kapteni nimi tuleb enne kohtumist kohtunikule teatavaks teha.
- 3.3.3.6 Küsimuste kohta, mis tekkisid peakohtuniku otsuse järel võistlusmääruste või eeskirjade tõlgendamise suhtes või direktoraadi otsuse järel turniiri või mängu juhtimise kohta, võib mängija võistkonna kapten oma koduassotsiatsiooni kaudu esitada protesti arutamiseks ITTF Reeglite Komiteele.
- 3.3.3.7 ITTF Reeglite Komitee avaldab juhised tulevaste otsuste tegemiseks ja neid juhiseid võivad assotsiatsioonid protestida ITTF Direktorite Nõukogus või Kongressil, kuid peakohtuniku või direktoraadi vastuvõetud otsust selliste protestidega ära muuta ei saa.

3.4 MÄNGU JUHTIMINE

3.4.1 Punktide lugemine

- 3.4.1.1 Kohtunik peab kuulutama seisu välja kohe, kui pall läheb punkti mängimise lõppedes mängust välja ja niipea kui see on praktiliselt võimalik.

- 3.4.1.1.1 Seti mängimise ajal kuulutab kohtunik välja esmalt selle mängija või paari punktid, kelle kord on servida ja seejärel selle mängija või paari punktid, kes võtab vastu.
- 3.4.1.1.2 Seti alguses ja servija vahetumisel peab kohtunik seisu väljakuulutamise järel osutama servijale käega ja võib nimetada servija nime.
- 3.4.1.1.3 Seti lõpus kuulutab kohtunik välja esmalt võitnud mängija või paari nime, siis võitja punktid ja seejärel kaotaja punktid.
- 3.4.1.2 Lisaks punktide kuulutamisele võib kohtunik oma otsuste selgitamiseks kasutada ka käeviipeid.
- 3.4.1.2.1 Kui punkt on mängitud, võib kohtunik tõsta oma öla kõrgusele selle rusikas käe, mis on lähemal punkti võitnud mängijale või paarile nii, et käsi õlast küünarnukini on horisontaalne ja küünarnukist ülespoole - vertikaalne.
- 3.4.1.2.2 Kui punkti mängimine mingil põhjusel katkestatakse, võib kohtunik tõsta käe peast kõrgemale näitamaks, et löögivahetus on lõpetatud.
- 3.4.1.3 Punkte ja lööke kiirendussüsteemi puhul loetakse kas inglise või mõnes teises keeles, mis on vastuvõetav mõlemale mängijale või paarile ja kohtunikule.
- 3.4.1.4 Seisu näidatakse mehaaniliselt või elektriliselt lugemiskastil nii, et see oleks selgelt nähtav mängijatele ja pealtvaatajatele.
- 3.4.1.5 Kui mängija saab väärkäitumise eest hoiatuse, asetatakse kollane kaart lugejakastile või selle kõrvale.

3.4.1 Mänguvahendid

- 3.4.2.1 Mängijad ei tohi palli valida mänguväljakul.
- 3.4.2.1.1 Kõikidel juhtudel, kus see on võimalik, tuleb mängijatele anda võimalus valida üks või mitu palli enne mänguväljakule tulemist ja mängitakse ühega nendest pallidest, millise kohtunik valib välja huupi.
- 3.4.2.1.2 Kui mängijad ei valinud palli enne mänguväljakule tulekut, siis mängitakse palliga, mille kohtunik valib huupi pallikarbist, mis on võistluseks eraldatud.
- 3.4.2.1.3 Kui pall on purunenud mängu käigus, siis asendatakse see palliga, mis oli valitud enne mängu. Kui sellist palli pole, mängitakse palliga, mille kohtunik valib huupi pallikarbist, mis on võistlusteks eraldatud.
- 3.4.2.2 Reketikummid peavad olema reketil sellisel kujul, millistena need on ITTF poolt heaks kiidetud. Mingeid muid füüsikalisi, keemilisi või muid vahendeid, mis muudavad vahendi mängu- või hõõrdeomadusi, välimust, värvi, koostist ja välispinda, on keelatud kasutada.
- 3.4.2.3 Mängu ajal reketit vahetada ei tohi, välja arvatud juhtudel, kui reket on vigastatud niivõrd, et seda enam kasutada ei saa. Vigastatud reket tuleb kohe vahetada teise vastu, mille mängija on kaasa võtnud mänguväljakule või mis antakse talle mänguväljakul.
- 3.4.2.4 Vaheaegadel peavad mängijad jätma reketid lauale, kui kohtunik ei otsusta teisiti. Kui reketi vars on kaetud gripiga ja seda on vaja vahetada, peab kohtunik lubama seda teha ettenähtud vaheaegadel.

3.4.3 Soojendus

- 3.4.3.1 Mängijad võivad soojendada mängulaual vahetult enne mängu kuni kaks minutit, kuid nad ei tohi seda teha ettenähtud vaheaegadel. Lubatud soojendusaega võib pikendada vaid

- peakohtunik.
- 3.4.3.2** Mängu ootamatu katkestamise korral võib peakohtunik lubada harjutada ükskõik millisel laual, kaasa arvatud laual, millel mängiti.
- 3.4.3.3 Mängijatele tuleb anda piisavalt võimalust kontrollida ja tutvuda kasutatavate mänguvahenditega, kuid see ei tähenda rohkemat kui paari löögivahetust enne mängu taasjätkamist peale purunenud palli või reketi vahetamist.
- 3.4.4 Vaheajad**
- 3.4.4.1 Mäng peab kestma järjepidevalt kogu kohtumise jooksul, välja arvatud juhtudel, kui mängijal on õigus:
- 3.4.4.1.1 võtta vaheaeg kuni üks minut settide vahel;
- 3.4.4.1.2 lühikeseks käterätiku kasutamiseks iga kuue punkti järel servimisõiguse üleminekul ja poolte vahetamise ajal otsustavas setis.
- 3.4.4.2 Iga mängija või paar võib võtta üks kord mängu jooksul üheks minutiks "aja maha".
- 3.4.4.2.1 Üksikmängus võib aja maha võtta iga mängija või paar ja siis enne mängu kohtunikule näidatud nõustaja. Võiskonnakohtumises võib aja maha võtta iga mängija või paar ja võistkonna kapten.
- 3.4.4.2.2 Kui mängija või paar ning nõuandja või kapten pole nõus aja maha võtmisega, otsustab selle mängija või paar indiviidualvõistlustel ja kapten meeskonnavõistlustel.
- 3.4.4.2.3 Aega võib maha võtta vaid siis, kui pall on mängust väljas, näidates kätega tähte "T".
- 3.4.4.2.4 Saades õigustatud taotluse aja maha võtmiseks katkestab kohtunik mängu ja tõstab valge kaardi selle mängija poolele, kes aja maha võttis. Valge kaart või mõni muu vastav tähis pannakse seejärel selle mängija või paari lauapoollele.
- 3.4.4.2.5 Valge kaart või tähis võetakse laualt ära ja mängu jätkatakse kohe, kui mängija või paar, kes aja maha võttis, on valmis mängu jätkama, või siis ühe minuti möödudes.
- 3.4.4.2.6 Kui lubatud aja maha võtavad mängijad või paarid korraga, tuleb mängu jätkata siis, kui mõlemad mängijad või paarid on selleks valmis või siis ühe minuti möödudes, sõltuvalt selles, mis juhtub varem. Selles kohtumises ei saa kumbki mängija või paar enam aega maha võtta.
- 3.4.4.3 Võistkonnavõistluses tuleb mängida mängud järjest, välja arvatud juhtudel, kui üks mängija peab mängima kaks kohtumist järjest, on tal õigus nõuda nende vahel 5-minutilist vaheaega.
- 3.4.4.4 Peakohtunik võib lubada mängus võimalikult lühikest vaheaega, mis mingil juhul ei tohi olla üle 10 minuti, kui mängija saab kergelt vigastada, eeldades seejuures, et peakohtuniku hinnangu kohaselt ei too selline vaheaeg vastasmängijale või paarile kaasa ilmselt negatiivseid tagajärgi.
- 3.4.4.5 Vaheaega ei anta, kui vigastus oli olemas või seda võis ilmselt eeldada enne mängu algust, või kui oli tegemist tavalise mängupingega. Kui võimetus mängida tuleneb krambist või ülepingutusest või mängija enda tavalisest füüsilisest seisundist või mängupingest, siis vaheaega ei anta, välja arvatud õnnetusjuhtumite nagu näiteks kukkumise tagajärjel saadud vigastuse korral.
- 3.4.4.6 Kui keegi või miski saab mänguväljakul veriseks, tuleb

mäng kohe katkestada ja seda ei tohi alustada enne kui mängijale on antud arstiabi ja mänguväljakult on pühitud kõik verejäljed.

- 3.4.4.7 Mängijad peavad kogu mängu jooksul üksikmängus jääma mänguväljakule või selle lähedale. Erandeid sellest võib teha vaid peakohtunik. Settide vaheaegadel peavad mängijad asuma kohtuniku nägemispiirkonnas mitte kaugemal kui kolm meetrit mänguväljakust.

3.5 DISTSIPLIIN

3.5.1 Nõuanded

- 3.5.1.1 Võistkonnavõistlustel võib mängijale nõu anda iga isik, kellel on õigus olla mänguväljakul.
- 3.5.1.2 Individuiuaalvõistlustel võib mängijale või paarile nõu anda vaid isik, kes on kohtuniku teadmisel selleks enne mängu nimetatud, välja arvatud juhtudel, kui paari moodustavad erinevate assotsiatsioonide mängijad. Viimasel juhul võib iga mängija nimetada oma nõustaja, kuid vastavalt punktidele 3.5.1 ja 3.5.2 neid kahte nõustajat loetakse üheks nõustajaks. Kui mittekohane isik hakkab mängijale nõu andma, näitab kohtunik punast kaarti ja saadab sellise isiku mänguväljaku juurest ära.
- 3.5.1.3 Mängijatele võib nõu anda ainult settide vaheaegadel ja teistel lubatud pausidel, kuid mitte soojenduse lõppedes enne mängu algust. Kui mõni asjakohane isik hakkab muul ajal nõu andma, hoiatab kohtunik teda kollase kaardi näitamisega teavitamaks, et iga järgnev rikkumine toob kaasa selle isiku eemaldamise mänguväljaku juurest.
- 3.5.1.4 Kui kedagi on juba hoiatatud võistkonnakohtumise või üksikmängu ajal ja keegi annab uuesti reeglitevastast nõu, näitab kohtunik sellisele isikule punast kaarti ja saadab ta mänguväljaku juurest ära, hoolimata sellest, kas isiklikult teda oli juba hoiatatud või mitte.
- 3.5.1.5 Eemaldatud nõuandjat ei lubata võistkonnakohtumises ajal tagasi mänguväljaku äärde enne, kui võistkonnakohtumine on lõppenud, välja arvatud juhul, kui ta ise peab mängima. Üksikmängude puhul ei lubata teda tagasi enne üksikmängu lõppu.
- 3.5.1.6 Kui ärasaadetud nõustaja keeldub lahkumast või tuleb tagasi enne kohtumise lõppu, peab kohtunik mängu katkestama ja kandma ette peakohtunikule.
- 3.5.1.7 Ülaltoodud eeskirjad kehtivad ainult mängijate nõustamise puhul, mis aga ei piira mängija või kapteni õigust esitada kehtivas korras reeglitekohast protesti mängu juhtinud kohtuniku otsuse vastu või pidada nõu mängija ja tema assotsiatsiooni esindaja või tõlgi vahel juriidilise otsuse selgitamiseks.

3.5.2 Mängijate väärkäitumine

- 3.5.2.1 Mängijad peavad hoiduma sellisest käitumisest, mis võib alusetult häirida vastasmängijat, solvata pealtvaatajaid või diskrediteerida sporti. Ei tohi kasutada sõimusõnu, meelega palli katki teha või lüüa seda mänguväljakult välja, taguda lauda või barjääre, alandada kohtunikke.
- 3.5.2.2 Kui mängija, treener või teine nõustaja on toime pannud tõsise käitumisreeglite rikkumise, peatab kohtunik mängu ja kannab kohe ette peakohtunikule. Vähemolulise rikkumise puhul näitab kohtunik esmalt kollast kaarti ja hoiatab, et järgmine kord toob

- endaga kaasa karistuse.
- 3.5.2.3 Kui mängijat on kord hoiatatud, välja arvatud punktides 3.5.2.2 ja 3.5.2.5 kirjeldatud juhtudel, võib iga järgneva intsidendi puhul üksikmängudes samas kohtumises või võistkonnakohtumises, kohtunik teda karistada vastasele ühe punkti andmisega, teisel korral võib kohtunik anda vastasele kaks punkti, näidates sellisele mängijale iga kord koos kollast ja punast kaarti.
- 3.5.2.4 Kui selline mängija, keda on karistatud üksikmängus või võistkonnakohtumises kolme punkti vastasele andmisega, jätkab ebakohast käitumist ka pärast seda, peab kohtunik mängu peatama ja kandma sellest ette peakohtunikule.
- 3.5.2.5 Kui mängija on mängu ajal vahetanud reketit, mis polnud vigastatud, peatab kohtunik mängu ja kannab sellest ette peakohtunikule.
- 3.5.2.6 Hoiatus või karistus, mille on saanud ükskõik kumb mängija paarismängus, laieneb paarile, kui mitte hoiatust või karistust mittedaanud mängijale järnevat üksikmängudes võistkonnakohtumises. Paarismängu alguses tuleb seale paarile meelde tuletada, et selle üks mängijatest on saanud raskeima hoiatuse või karistuse samas võistkonnakohtumises.
- 3.5.2.7 Treener või teine nõustaja, keda on kord juba hoiatatud ebakohase käitumise eest üksik- või võistkonnakohtumise ajal, näidatakse järgmise rikkumise korral punast kaarti ja ta saadetakse mänguväljaku juurest ära kuni võistkonnakohtumise lõpuni või üksikmängudes selle mängu lõpuni, välja arvatud punktis 3.5.2.2 kirjeldatud juhtumitel.
- 3.5.2.8 Peakohtunik võib mängija diskvalifitseerida raskelt ebakohase või solvava käitumise eest kas antud kohtumiseks, mänguliigiks või kogu võistluseks sõltumata asjaolust, kas kohtunik on peakohtunikku sellest eelnevalt informeerinud või mitte. Seda tehes näitab peakohtunik mängijale punast kaarti.
- 3.5.2.9 Kui mängija diskvalifitseeritakse võistkonna- või individuaalvõistlustel teist korda, diskvalifitseeritakse ta automaatselt ka vastavalt kas võistkonna või individuaalvõistluste lõpuni.
- 3.5.2.10 Peakohtunik võib diskvalifitseerida kogu ülejäänud võistluse ajaks ükskõik kelle, kes on nende võistluste ajal kaks korda ära saadetud mänguväljaku juurest.
- 3.5.2.11 Kui mängija reketit pole 48 järjestikkuse kuu jooksul 4 korda järjest reketikontrollis läbi lasted, diskvalifitseeritakse mängija järgmiseks 12 kuuks ITTF võistlustelt.
- 3.5.2.12 Kui mängija on mingil põhjusel diskvalifitseeritud mänguks, kohtumiseks või kogu võistluseks, kaotab ta automaatselt õiguse vastavale tiitlile, medalile, auhinnarahadele ja reitingupunktidele.
- 3.5.2.13 Eriti raskete ebakohase käitumiste juhtudel Informeeritakse sellest rikkuja koduassotsiatsiooni.
- 3.5.3 Head kombed**
- 3.5.3.1 Mängijad, treenerid ja kohtunikud peavad hoidma au sees spordi head mainet; sealhulgas peavad sportlased andma võidu heaks endast parima ja tohi võistlust pooleli jätta muidu, kui ainult haiguse või vigastuse korral.

- 3.5.3.2 Igat võistlejat, kes mõjuva põhjusega ei täida neid tingimusi, võib jätta rahalistel võistlustel ilma preemia-rahadest kas osaliselt või täielikult ja/või kõrvaldada ITTF võistlustelt.
- 3.5.3.3 Kui mingi karistuse on saanud nõustaja või kohtunik, eeldatakse, et nende koduassotsiatsioon rakendab nende suhtes samuti distsiplinaarmeetmeid;
- 3.5.3.4 Täitevkomitee poolt määratud Distsiplinaarkomisjon koosneb neljast liikmest ja esimehest ja otsustab, kas tegu oli rikkumine leidis aset ja kui on vaja, milline on selle eest karistus. See komisjon lähtub Täitevkomitee vastavatest direktiividest.
- 3.5.3.5 Distsiplinaarkomisjoni otsuse võib karistatud mängija, nõustaja või kohtunik vaidlustada ITTF Täitevkomitees 15 päeva jooksul, kelle otsus selles küsimuses on lõplik.

3.6 LOOSIMINE OLÜMPIASÜSTEEMI TABELITESSE

3.6.1 Tühjad kohad ja kvalifitseerunud mängijad

- 3.6.1.1 Olümpiasüsteemi turniiritabeli esimese vooru tabelikohade arv peab olema arvu "kaks" aste.
- 3.6.1.1.1 Kui kohtade arv turniiritabelis on suurem kui võistlustele lubatud mängijate arv, peab tabelisse jääma vastav arv vabu kohti.
- 3.6.1.1.2 Kui kohtade arv turniiritabelis on väiksem kui võistlustele lubatud mängijate arv, tuleb korraldada kvalifikatsioonivõistlused selliselt, et sealt edasipääsenute ja kvalifikatsioonivõistlustest vabastatud mängijate koguarv annaks kokku turniiritabeli kohtade arvu.
- 3.6.1.2 Vabad kohad turniiritabelis tuleb paigutada võimalikult ühtlaselt, jättes vabaks kohad esmajoones reitingu järjekorras tabelisse paigutatud mängijate vastu.
- 3.6.1.3 Kvalifikatsioonivõistlustelt edasipääsenud mängijad tuleb loosida turniiritabelisse võimalikult ühtlaselt vastavalt tabeli pooltesse, veerandikesse, kaheksandikesse, kuuteistkümnendikesse.

3.6.2 Paigutamine reitingu järgi

- 3.6.2.1 Kõrgema paigutusega osalejad tuleb turniiritabelisse asetada nii, et nad ei kohtuks võistlustel enne kui turniiri lõppvoorudes.
- 3.6.2.2 Paigutatute koguarv ei tohi ületada turniiritabeli esimeses voorus ette nähtud osavõtjate koguarvu.
- 3.6.2.3 Kõrgeima reitinguga osaleja paigutatakse turniiritabeli ülemise poole tippu ja tugevuselt teine paigutus tabeli alumise poole lõppu, kõik ülejäänud paigutused loositakse turniiritabelis kindlatele kohtadele alljärgnevalt:
 - 3.6.2.3.1 reitingu 3. ja 4. paigutus loositakse turniiritabeli esimese poole lõppu ja teise poole tippu;
 - 3.6.2.3.2 reitingu 5. - 8. paigutus loositakse turniiritabeli paarituarvuliste veerandike lõppudesse ja paarisarvuliste veerandike tippudesse;
 - 3.6.2.3.3 reitingu 9. - 16. paigutus loositakse turniiritabeli paarituarvuliste kaheksandike lõppudesse ja paarisarvuliste kaheksandike tippudesse;
 - 3.6.2.3.4 reitingu 17. - 32. paigutus loositakse turniiritabeli paarituarvuliste kuuteistkümnendike lõppudesse ja paarisarvuliste kuuteistkümnendike tippudesse.
- 3.6.2.4 Olümpiasüsteemis korraldatavatel võistkonnavõistlustel on õigus saada paigutatud vaid iga osaleva assotsiatsiooni

- ühel, kõrgeima reitinguga võistkonnal.
- 3.6.2.5 Reitingu järgi paigutamisel tuleb kinni pidada ITTF viimastest publitseeritud edetabelist, välja arvatud:
- 3.6.2.5.1 kui kõik paigutatavad esindavad ühe maailmajao assotsiatsioone, siis tuleb eelistada selle maailmajao viimast publitseeritud edetabelit;
- 3.6.2.5.2 kui kõik paigutatavad esindavad ühte assotsiatsiooni, siis tuleb eelistada selle assotsiatsiooni viimast publitseeritud edetabelit.

3.6.3 Paigutamine assotsiatsioonide ülesandmiste järgi

- 3.6.3.1 Ühe assotsiatsiooni poolt üles antud mängijad ja paarid tuleb võimaluse korral paigutada eraldi nii, et nad ei kohtuks enne turniiri lõppvoore.
- 3.6.3.2 Assotsiatsioonid peavad oma mängijad ja paarid üles andma momendi tugevusjärjekorras, alustades mängijatest, kes on lülitatud paigutamise aluseks olevasse reitingunimekirja, selle nimekirja järjestuses.
- 3.6.3.3 Assotsiatsiooni 1. ja 2. paigutus loositakse turniiritabeli erinevatesse pooltesse ning 3. ja 4. paigutus nendesse veerandikesse, kus esimest kahte pole;
- 3.6.3.4 Assotsiatsiooni 5. – 8. paigutus loositakse võimaluse piires ühtlaselt nendesse kaheksandikesse, kus esimest nelja pole;
- 3.6.3.5 Assotsiatsiooni 9. – 16. paigutus loositakse võimaluse piires nendesse kuuteistkümnendikesse, kus eelnevalt kõrgema paigutusega mängijaid või paare pole ja nii edasi kuni kõik ülesandmised on ammendatud.
- 3.6.3.6 Kui mees- ja naispaarismängus moodustavad paari erinevate assotsiatsioonide mängijad, siis loetakse see paar selle assotsiatsiooni paariks, kelle mängija asub maailma edetabelis kõrgemal kohal. Kui kumbatgi mängijat maailma edetabelis pole, võetakse arvesse vastava maailmajao edetabel. Kui kumbatgi mängijat pole maailma või maailmajao edetabelites, loetakse see paar selle assotsiatsiooni paariks, kelle võistkond on võistkondade maailma edetabelis kõrgemal kohal.
- 3.6.3.7 Kui segapaarismängus moodustavad paari erinevate assotsiatsioonide mängijad, loetakse see paar selle assotsiatsiooni paariks, keda esindab meesmängija.
- 3.6.3.8 Ühe võimalusena võib erinevate assotsiatsioonide mängijaist koostatud paari lugeda nii ühe kui ka teise assotsiatsiooni paariks.
- 3.6.3.9 Kvalifikatsioonivõistlustel tuleb ühe assotsiatsiooni üles antud võistlejad, kelle koguarv ei ületa kvalifikatsioonigruppide arvu, loosida võimaluse piires eraldatuna punkt 3.6.3.3–5 põhimõtteid järgides erinevatesse gruppidesse.

3.6.4 Muudatused turniiritabelis

- 3.6.4.1 Muudatusi võib loositud turniiritabelitesse teha vaid võistluste direktoraadi loal ja üldjuhul ainult nende assotsiatsioonide esindajate nõusolekul, keda sellised muudatused puudutavad.
- 3.6.4.2 Lõpetatud loosimises võib muudatusi teha vaid ülesandmiste esitamisel ja vastuvõtmisel tehtud vigade ja teiste ilmsete arusaamatuste parandamiseks nagu punktis 3.6.5 ettenähtud tasakaalu ilmsel puudumisel või punktis 3.6.6 ettenähtud juhtudel – täiendavate mängijate või paaride turniiritabelisse lülitamise korral.

- 3.6.4.3 Mingeid muudatusi ei tohi loosimises teha pärast selles mänguliigis mängude algust, välja arvatud ettenahtud juhtudel turniiritabelist kustutamine. See nõue käib ka kvalifikatsiooniturniiride kohta, mida võib käsitleda kui eraldi mänguliiki.
- 3.6.4.4 Ühtki mängijat ei tohi turniiritabelist kustutada ilma tema nõusolekuta, välja arvatud diskvalifitseerimise korral. Sellise nõusoleku annab mängija ise, kui ta on kohal või tema puudumisel – selleks volitatud isik.
- 3.6.4.5 Paaride koosseisus ei tohi teha mingeid muudatusi, kui mõlemad mängijad on kohal ja võimelised mängima; vigastust, haigust või ühe mängija puudumist võib lugeda mõjuvaks põhjuseks muudatuste tegemisel.

3.6.5 Ümberloosimine

- 3.6.5.1 Välja arvatud punktides 3.6.4.2, 3.6.4.5 ja 3.6.5.2 ette nähtud juhtudel ei tohi ühtki võistlejat tabelis ühest kohast teise ümber tõsta. Juhul, kui mingitel põhjustel on tabel tasakaalust ilmselt väljas, tuleb võimaluse korral teha täiesti uus loosimine.
- 3.6.5.2 Erandjuhtudel, kui tasakaalu rikkumine tuleneb tabeli ühest osast mitme paigutatud mängija või paari puudumisest, võib ülejäänud paigutatavad mängijad reitingu järjekorras ümber numereerida ja loosida nad uuesti selles järjekorras paigutatavatele kohtadele, võttes arvesse, niivõrd kui see on võimalik, assotsiatsioonide ülesandmiste järgi paigutamise nõudeid.

3.6.6 Loosimise täiendamine

- 3.6.6.1 Tabelist puuduvad mängijaid võib tabelisse lisada ainult direktoraadi äranägemisel ja peakohtuniku nõusolekul.
- 3.6.6.2 Tühjad kohad paigutatavate mängijate jaoks tuleb täita kõigepealt selliselt, et nendele kohtadele loositakse tugevuse järjekorras lisandunud mängijad või paarid. Edasi tuleb lisatavad mängijad või paarid loosida kohtadele, mis on jäänud tühjaks mängijate puudumise või diskvalifitseerimise tõttu. Seejärel lisatakse mängijad esialgsetele tühjadele kohtadele turniiritabelis, kuid võimalikult mitte paigutatud mängijate vastu.
- 3.6.6.3 Mängijad või paarid, keda oleks esmasel loosimisel pidanud paigutatama tabelisse reitingu kohaselt, tuleb hiljem tabelisse paigutamisel panna nendele tühjaks jäänud kohtadele, mis on ette nähtud paigutatavatele mängijatele.

3.7 VÕISTLUSTE KORRALDAMINE

3.7.1 Pädevus

- 3.7.1.1 Kõik assotsiatsioonid võivad korraldada oma territooriumil lahtisi, piiratud või kutsetega turniire ning viia läbi rahvusvahelisi kohtumisi tingimusel, et täidetakse ITTF põhikirja nõudeid.
- 3.7.1.2 Iga assotsiatsioon võib korraldada ühe hooaja jooksul ühe täiskasvanute, ühe noorte ja ühe veteranide lahtise turniiri, mis viiakse läbi kui täiskasvanute, noorte ja veteranide lahtised rahvusvahelised meistrivõistlused.
- 3.7.1.3 ITTF liikmesassotsiatsiooni mängijad võivad osaleda ITTF võistlustel, ITTF heakskiidetud võistlustel ja ITTF registreeritud võistlustel vaid oma assotsiatsiooni või rahvusliku olümpiakomitee vahendusel. Osavõtt teistest võistlustest on lubatud vaid koduassotsiatsiooni kirjalikul loa alusel, mida tuleb käsitleda loana osaleda

- konkreetsel võistlusel sõltumata sellest, et koduassotsiatsioon või ITTF on väljastanud võistlejale üldloa osaleda mingil võistlusel või seeriavõistlustel.
- 3.7.1.4 Mängija või võistkond ei tohi osa võtta rahvusvahelistest võistlustest, kui tema koduassotsiatsioon või kontinendi lauatenniseföderatsioon on ta ajutiselt diskvalifitseerinud.
- 3.7.1.5 Ühelgi võistlusel ei tohi ilma ITTF loata kasutada "maailma" nimetust, ja ilma vastava kontinendi föderatsiooni loata - "kontinendi" nimetust.

3.7.2 Esindamine

- 3.7.2.1 Iga assotsiatsiooni, kelle mängijad võtavad osa lahtiste rahvusvaheliste meistrivõistluste mingist mänguliigist, esindaja võib olla loosimise juures. Tal on õigus saada vastuseid küsimustele, mis puudutavad muudatusi turniiritabelis ning protestide lahendamist juhul, kui need küsimused puudutavad selle assotsiatsiooni mängijate huve.

3.7.3 Ülesandmine

- 3.7.3.1 Lahtiste rahvusvaheliste meistrivõistluste ülesandmislehtede vormid tuleb saata kõigile assotsiatsioonidele vähemalt 2 kuud enne võistluste algust ja 1 kuu enne ülesandmise vastuvõtmise lõpetamist.
- 3.7.3.2 Lahtiste turniiride organisaatorid peavad lubama mängida kõikide oma ülesandmised esitanud assotsiatsioonide mängijaid. Organisaatoritel on seejuures õigus suunata võistlejad kvalifikatsiooniturniirile. Sealjuures on nad kohustatud arvestama ITTF ja maailmajagude edetabeleid ning assotsiatsioonide ülesandmislehtedel esitatud reitingujärjestusi.

3.7.4 Mänguliigid

- 3.7.4.1 Lahtiste rahvusvaheliste meistrivõistluste kavas on meeste ja naiste üksikmängud, mees- ja naispaarismängud ning võivad olla segapaarismängud ja võistkonnamängud osalevate assotsiatsioonide vahel.
- 3.7.4.2 Noorte, juunioride, kadettide maailma tiitlivõistlused korraldatakse vanuseklassides alla 21, alla 18 ja alla 15 aastastele arvestusega, et mängijate vanus ei ületaks vastavalt neid eluaastaid vahetult enne 31. detsembrit võistlusaastale eelneval aastal. Neid vanusepiiranguid soovitatakse rakendada ka teistel võistlustel.
- 3.7.4.3 Võistkonnamängud lahtistel rahvusvahelistel meistrivõistlustel on soovitatav läbi viia süsteemis, mis on toodud punktis 3.7.6. Ülesandmislehtedel või võistluse programmis tuleb ära näidata, mis süsteemis mängitakse.
- 3.7.4.4 Üksikmängud on soovitatav läbi viia olümpiasüsteemis, võistkonna- ja kvalifikatsioonivõistlused võib läbi viia kas olümpia- või turniirisüsteemis.

3.7.5 Turniirisüsteemis peetavad võistlused

- 3.7.5.1 Turniirisüsteemis peetavatel võistlustel mängivad kõik osavõtjad omavahel läbi. Võit annab 2 punkti, kaotus 1 punkti ja loobumiskaotus või lõpuni mängimata kohtumine 0 punkti. Kohtade järjestus määratakse esmajoones kindlaks saavutatud kohtumiste punktide järgi. Kui mängija jätab mingil põhjusel pärast kohtumist võistluse pooleli, loetakse ta kohtumise kaotanuks, mida kajastatakse turniiritabelis kui kaotust mängimata kohtumise eest.

- 3.7.5.2 Kui kaks või rohkem osavõtjat koguvad ühepalju punkte, määratakse nende järjestus vaid omavaheliste kohtumiste järgi. Kõigepealt võetakse arvesse kogutud kohtumiste punktid, siis üksikkohtumiste (võiskonnakohtumises) võitude ja kaotuste suhe, võidetud ja kaotatud settide suhe ning võidetud ja kaotatud punktide suhe, kuni järjestus on selgitatud.
- 3.7.5.3 Kui osavõtjate paremusjärjestuse selgitamisel on mingiks etapiks ühe või mitme osavõtja järjestus niiviisi määratud ja ülejäänud osavõtjate näitajad on ikka võrdsed, tuleb edasise paremusjärjestuse selgitamisel elimineerida nende osavõtjate tagajärjed, kelle koht on juba määratud, ülejäänute järjestus aga selgitada punktide 3.7.5.1 ja 3.7.5.2 kohaselt.
- 3.7.5.4 Kui paremusjärjestust pole võimalik kindlaks määrata punktide 3.7.5.1 kuni 3.7.5.3 kohaselt, määratakse paremusjärjestus loosiga.
- 3.7.5.5 Maailma-, olümpiamängude ja lahtiste rahvusvaheliste meistrivõistluste kvalifikatsioonivoorudes loositakse mängijad alagruppidesse ja nende vastav koht alagrupis määratakse mängijate jooksva aasta reitingu järgi paigutades võimaluse piires mängijad laiali nende assotsiatsioonide arvestades.
- 3.7.5.6 Kui alagrupist pääseb edasi 1 mängija või võistkond ja Zürich ei otsusta teisiti, tuleb grupi finaalkohtumine pidada mängijate või võistkondade nr. 1 ja 2 vahel, kui pääseb edasi 2 mängijat või võistkond, mängitakse grupifinaalkohtumine mängijate või võistkondade nr. 2 ja 3 vahel jne.

3.7.6 Võistkonnavõistlused

- 3.7.6.1 "Viiest parem" kohtumine (uus Swaitthing Cup süsteem, 5 üksikmängu)
- 3.7.6.1.1 Võistkonnas on 3 mängijat.
- 3.7.6.1.2 Mängude järjekord on
- 1) A v X
 - 2) B v Y
 - 3) C v Z
 - 4) A v Y
 - 5) B v X
- 3.7.6.2 "Viiest parem" kohtumine (Corbillion Cup süsteem, 4 üksikmängu ja 1 paarismäng)
- 3.7.6.2.1 Võistkonnas on 2, 3 või 4 mängijat.
- 3.7.6.2.2 Mängude järjekord on
- 1) A v X
 - 2) B v Y
 - 3) paarismäng
 - 4) A v Y
 - 5) B v X
- 3.7.6.3 "viiest parem" kohtumine (olümpiasüsteem, 4 üksikmängu ja 1 paarismäng)
- 3.7.6.3.1 Võistkonnas on 3 mängijat, iga mängia mängib maksimaalselt kahe üksikkohtumises
- 3.7.6.3.2 Mängude järjekord on
- 1) A v X
 - 2) B v Y
 - 3) paarismäng C&A või B&Z või X&Y
 - 4) B või A v Z
 - 5) C v Y või X

- 3.7.6.4 "seitsmest parem" (7 üksikmängu).
- 3.7.6.4.1 Võistkonnas on 3, 4 või 5 mängijat.
- 3.7.6.4.2 Mängude järjekord on
 - 1) A v Y
 - 2) B v X
 - 3) C v Z
 - 4) paarismäng
 - 5) A v X
 - 6) C v Y
 - 7) B v Z

- 3.7.6.5 "üheksast parem" (9 üksikmängu)
- 3.7.6.5.1 võistkonnas on 3 mängijat
- 3.7.6.5.2 Mängude järjekord on
 - 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 Võistkonnakohtumise korraldus

- 3.7.7.1 Võistkonnakohtumise mängijad valitakse välja selleks mänguliigiks ülesantud mängijate seast.
- 3.7.7.2 Enne kohtumise algust loositakse võistkonnad, loosi võitja saab valida kas A,B,C või X,Y,Z. Võistkondade kaptenid nimetavad oma võistkonna koosseisu peakohtunikule või tema volitatud isikule, andes allkirja iga üksikmängija kohta.
- 3.7.7.3 Paarismängudeks osavõtjad võidakse nimetada vahetult paarismängule eelnenud üksikmängu järel.
- 3.7.7.4 Võistkonnakohtumine loetakse lõppenuks, kui üks võistkondadest on võitnud enamuse ettenähtud kohtumistest.

3.7.8 Tagajärjed

- 3.7.8.1 Võistlusi korraldav assotsiatsioon on kohustatud võimalikult kiiresti, kuid mitte hiljem kui 7 päeva jooksul välja saatma ITTF sekretariaadile ja vastava maailmajao föderatsiooni sekretariaadile kõigi rahvusvaheliste kohtumiste tagajärjed koos saavutatud punktidega, maailmajao ja lahtiste rahvusvaheliste meistrivõistluste kõigi voorude ja rahvuslike meistrivõistluste lõppvoorude tagajärjed.

3.7.9 Televisioon

- 3.7.9.1 Televisiooniülekandeid võib teha vaid selle territooriumi, kus võistlused toimuvad, assotsiatsiooni loal, välja arvatud maailma, kontinendi või Olümpia tiitlivõistluste puhul.
- 3.7.9.2 Rahvusvahelistest võistlustest osavõttu tuleb käsitleda kui selle mängija koduassotsiatsiooni nõusolekut mängija näitamiseks nendel võistlustel televisioonis; maailma, maailmajao ja Olümpia tiitlivõistluste puhul käsitletakse sellist nõusolekut kui luba näidata saateid ükskõik kus, kas otse või lindilt, nii võistluste ajal, kui ka hiljem ühe kuu jooksul.

3.8 MÄNGIJATE RAHVUSVAHELINE SOBIVUS

- 3.8.1 Sobivus Olümpiamängudest osavõtuks on eraldi reguleeritud punktis 4.5.1. Eraldi sobivusreeglid on kehtestatud maailma tiitlivõistluste jaoks (4.1.3, 4.2.3, 4.3.6, 4.4.3).
- 3.8.2 Mängijat käsitletakse selle assotsiatsiooni esindajana, kui ta on nõustunud selle assotsiatsiooni ülesandmisega ja võtab osa võistlustest, mis on nimetatud punktis 3.1.2.3, välja arvatud lahtised rahvusvahelised meistrivõistlused.
- 3.8.3 Mängijal on õigus esindada assotsiatsiooni, kui tal on selle riigi kodakondsus, keda see assotsiatsioon on pädev esindama, välja arvatud juhtudel, kui mängija on esindanud assotsiatsiooni, kelle kodakondsus tal puudub, siis talle säilitatakse varasemate eeskirjade kohaselt selline õigus.
- 3.8.3.1 Mängija, kel on üheaegselt mitme riigi kodakondsus, võib esindada vaid ühte nendest assotsiatsioonidest, kui ta on sündinud või tal on peamine elukoht selle assotsiatsiooni kontrolli all oleval territooriumil.
- 3.8.3.2 Kui mängija on sobiv esindama rohkem kui ühte assotsiatsiooni, on tal õigus ise valida, millist nendest assotsiatsioonidest ta soovib esindada.
- 3.8.4 Mängija võib esindada oma maailmajao föderatsiooni(1.18.1) kontinentidevahelistel võistlustel, kui ta on sobiv esindama selle maailmajao föderatsiooni kuuluvat assotsiatsiooni vastavalt punktile 3.8.3.
- 3.8.5 Kolme aasta jooksul ei tohi mängija esindada erinevaid assotsiatsioone.
- 3.8.6 Assotsiatsioon võib anda oma jurisdiktsiooni (1.21) all oleva mängija üles lahtiste rahvusvaheliste meistrivõistluste individuaalvõistlustele, mis võivad olla ITTF trükistes näidatud kui maailma edetabeli võistlused, kuid see ei too endaga kaasa selle selle mänguja sobivust esindada teda nimetanud assotsiatsiooni vastavalt punktile 3.8.2.
- 3.8.7 Mängija peab peakohtuniku palvel dokumentaalselt tõendama oma õigust esindada vastavat assotsiatsiooni ja esitama talle oma passi.
- 3.8.8 Kõik protestid mängija sobivuse kohta tuleb esitada ITTF Vastavale komisjonile (Eligibility Commission), mis koosneb Täitevkomiteest, Reeglite- ja Reitingukomiteede ja Sportlaskomisjoni esimeestest, kelle otsus on lõplik.
-

EESTI LAUATENNISELIIT rakendab ülaltoodud võistlusmäärusi ja eeskirju vajaduse korral eranditega, mis tehakse asjaosalistele varakult teatavaks.

