

<b>SPIS TREŚCI.....</b>	<b>1</b>
<b>1 ZAMIAST WSTĘPU.....</b>	<b>3</b>
<b>2 PRZEPISY GRY W TENISA STOŁOWEGO .....</b>	<b>4</b>
2.1 STÓŁ.....	4
2.2 ZESTAW SIATKI.....	4
2.3 PIŁECZKA.....	4
2.4 RAKIETKA.....	4
2.5 DEFINICJE .....	5
2.6 PODANIE .....	6
2.7 ODBIÓR .....	6
2.8 PORZĄDEK W GRZE.....	6
2.9 WYMIANA BEZ PUNKTU (POWTÓRZENIE).....	7
2.10 WYMIANA Z ZALICZONYM PUNKTEM.....	7
2.11 SET .....	8
2.12 MECZ.....	8
2.13 PROCEDURA SERWOWANIA, ODBIORU I WYBORU STRONY STOŁU.....	8
2.14 NIEWŁAŚCIWY PORZĄDEK PODANIA I ODBIORU LUB BŁĄD USTAWIENIA PRZY STOLE .....	8
2.15 PRZYŚPIESZONY SYSTEM GRY.....	9
<b>3 REGULAMIN MIĘDZYNARODOWYCH ZAWODÓW.....</b>	<b>10</b>
<b>3.1 ZAKRES PRZEPISÓW I REGULACJI .....</b>	<b>10</b>
3.1.1 TYPY ZAWODÓW .....	10
3.1.2 ZASTOSOWANIE .....	10
<b>3.2 WYPOSAŻENIE I WARUNKI GRY .....</b>	<b>11</b>
3.2.1 ZATWIERDZONY I AUTORYZOWANY SPRZĘT DO GRY .....	11
3.2.2 UBIÓR DO GRY .....	11
3.2.3 WARUNKI DO GRY.....	12
3.2.4 KONTROLA RAKIETKI.....	12
3.2.5 REKLAMY.....	13
3.2.6 KONTROLA ANTYDOPINGOWA.....	14

<b>3.3</b>	<b>OSOBY PROWADZĄCE ZAWODY .....</b>	<b>14</b>
3.3.1	SĘDZIA GŁÓWNY .....	14
3.3.2	SĘDZIA, SĘDZIA POMOCNICZY I SĘDZIA LICZĄCY UDERZENIA .....	14
3.3.3	ODWOŁANIA .....	15
<b>3.4</b>	<b>PROWADZENIE MECZU .....</b>	<b>16</b>
3.4.1	OGŁASZANIE WYNIKU .....	16
3.4.2	SPRZĘT DO GRY .....	17
3.4.3	TRENING .....	17
3.4.4	PRZERWY W GRZE .....	18
<b>3.5</b>	<b>DYSCYPLINA W GRZE .....</b>	<b>19</b>
3.5.1	PORADY DLA ZAWODNIKÓW .....	19
3.5.2	ZŁE ZACHOWANIE .....	19
3.5.3	WŁAŚCIWA POSTAWA SPORTOWA .....	20
<b>3.6</b>	<b>LOSOWANIE W SYSTEMIE BEZPOŚREDNIEJ ELIMINACJI (PUCHAROWYM) .....</b>	<b>21</b>
3.6.1	WOLNE MIEJSCA W TABELI I ZAWODNICZY Z KWALIFIKACJI .....	21
3.6.2	ROZSTAWIANIE WEDŁUG RANKINGU .....	21
3.6.3	ROZSTAWIANIE WEDŁUG NOMINACJI ZWIĄZKU .....	21
3.6.4	ZMIANY W TABELI TURNIEJOWEJ .....	22
3.6.5	PRZELOSOWANIE TABELI TURNIEJOWEJ .....	23
3.6.6	DODATKOWI ZAWODNICZY .....	23
<b>3.7</b>	<b>ORGANIZACJA ZAWODÓW .....</b>	<b>23</b>
3.7.1	UPRAWNIENIA .....	23
3.7.2	REPREZENTACJA .....	24
3.7.3	ZGŁOSZENIA .....	24
3.7.4	KONKURENCJE .....	24
3.7.5	ROZGRYWKI W GRUPACH .....	24
3.7.6	SYSTEMY DRUŻYNOWEGO MECZU .....	25
3.7.6.1	<i>Do 3 wygranych gier (nowy system Swaythling Cup, 5 gier pojedynczych) .....</i>	<i>25</i>
3.7.6.2	<i>Do 3 wygranych gier (system Corbillon Cup, 4 gry pojedyncze i 1 gra podwójna) .....</i>	<i>25</i>
3.7.6.2	<i>Do 3 wygranych gier (Olympic system, 4 gry pojedyncze i 1 gra podwójna) .....</i>	<i>25</i>
3.7.6.3	<i>Do 4 wygranych gier (6 gier pojedynczych i 1 gra podwójna) .....</i>	<i>26</i>
3.7.6.4	<i>Do 5 wygranych gier (9 gier pojedynczych) .....</i>	<i>26</i>
3.7.7	PROCEDURA DRUŻYNOWEGO MECZU .....	26
3.7.8	WYNIKI .....	26
3.7.9	TELEWIZJA .....	26
<b>3.8</b>	<b>MIĘDZYNARODOWE UPRAWNIENIA DO GRY W REPREZENTACJI .....</b>	<b>27</b>
<b>4</b>	<b>REGULACJE DO ŚWIATOWYCH I OLIMPIJSKICH TURNIEJÓW .....</b>	<b>28</b>
<b>4.1</b>	<b>MISTRZOSTWA ŚWIATA SENIORÓW .....</b>	<b>28</b>
4.1.3	UPRAWNIENIA DO REPREZENTOWANIA ZWIĄZKU .....	28
<b>4.2</b>	<b>MISTRZOSTWA ŚWIATA JUNIORÓW .....</b>	<b>28</b>
4.2.3	UPRAWNIENIA DO REPREZENTOWANIA ZWIĄZKU .....	28
<b>4.3</b>	<b>PUCHAR ŚWIATA .....</b>	<b>28</b>
4.3.6	UPRAWNIENIA DO REPREZENTOWANIA ZWIĄZKU .....	28

## 1 ZAMIAST WSTĘPU

Międzynarodowa Federacja Tenisa Stołowego (ITTF) systematycznie, dążąc do uatrakcyjnienia gry, wprowadza zmiany w przepisach oraz regulaminach międzynarodowych rozgrywek.

W bieżącym Handbook`u w *Przepisach gry w tenisa stołowego* dokonano zmiany w punkcie 2.4.7, dotyczącej zakazu jakiegokolwiek oddziaływania na okładziny oraz w punktach 2.6.6 i 2.6.6.1, dotyczące postawy sędziów trakcie wykonywania serwisu przez zawodnika.

W *Regulaminie międzynarodowych zawodów* wprowadzono punkt 3.2.4.2, dotyczący powołania Centrum kontroli rakietki na międzynarodowych zawodach, punkt 3.2.6.1, wprowadzający kontrolę antydopingową, punkt 3.4.2.2, zabraniający zawodnikom zmieniania własności użytkowych okładzin. W punkcie 3.7.5.1 dodano klauzulę, dotyczącą weryfikacji spotkań w rozgrywkach grupowych przegranych wal-kowerem po zakończeniu meczu.

Dla zobrazowania działań ITTF, zmierzających do ograniczenia ilości Chińczyków w reprezentacjach różnych państw, dokonałem tłumaczenia punktów 4.1.3, 4.2.3 i 4.3.6 z podpunktami w dziale 4 (Regulacje dla światowych i olimpijskich turniejów).

Niezbędne jest więc kompleksowe zapoznanie szerokiego grona zawodników, trenerów i sędziów ze zmianami w przepisach gry w tenisa stołowego i regulaminach zawodów.

Celem działania autora i Zarządu Polskiego Związku Tenisa Stołowego jest szybkie i szerokie zapoznawanie ze zmianami w przepisach i regulacjach oraz przygotowywanie materiałów, które pozwolą na wdrażanie tych zmian.

Obecnie - po otrzymaniu nowego wydania **ITTF Handbook 2009-2010** – dokonałem tłumaczenia i opublikowania w polskiej wersji językowej całych rozdziałów 2 (Laws of Table Tennis) i 3 (Regulations for International Competitions).

Ponownie uznałem, że mniejsze znaczenia dla szerokiego grona sympatyków tenisa stołowego w kraju będą miały rozdziały 1 (Constitution), 4 (Regulations for World and Olympic Title Competitions), 5 (Anti-Doping Code), 6 Directives for Match Officials at World Title Competitions) oraz 7 (Recommendations for Open International Championships) i nie opublikowałem ich (oprócz kilku punktów rozdziału 4).

Punkty, merytorycznie zmienione ostatnio przez ITTF, są w tekście **zapisane na żółtym tle**.

Pozwalam sobie wyrazić nadzieje, że moja praca pomoże wielu osobom, związanym z tenisem stołowym, do właściwej interpretacji gry i usprawnienia organizacji imprez.

Członek Zarządu  
Polskiego Związku Tenisa Stołowego

Władysław Chrabąszcz

Edycja dziesiąta



## 2 PRZEPISY GRY W TENISA STOŁOWEGO

### 2.1 STÓŁ

- 2.1.1 Górna płaszczyzna stołu, zwana powierzchnią gry, powinna być prostokątem o długości 2,74 m oraz szerokości 1,525 m i powinna być usytuowana w pozycji poziomej na wysokości 76 cm powyżej powierzchni podłogi.
- 2.1.2 Powierzchnia gry nie obejmuje bocznych ścianek płyty stołu.
- 2.1.3 Powierzchnia gry może być z jakiegokolwiek materiału i powinna dawać równomierne odbicie na wysokość około 23 cm, kiedy standardowa piłeczka zostanie opuszczona na nią z wysokości 30 cm.
- 2.1.4 Powierzchnia gry powinna być jednolicie pomalowana na ciemny kolor i być matowa, z białą boczną linią o szerokości 2 cm wzdłuż każdej bocznej i końcowej krawędzi stołu.
- 2.1.5 Powierzchnia gry powinna być przedzielona na dwa równe pola gry przez pionową siatkę równoległą do końcowych linii i ciągłą nad całym obszarem każdego pola gry.
- 2.1.6 Do gier podwójnych każde pole winno być podzielone na dwa półpola białą centralną linią o szerokości 3 mm, równoległą do bocznych linii; centralna linia powinna być uważana jako część prawego pola gry.

### 2.2 ZESTAW SIATKI

- 2.2.1 Zestaw siatki składa się z siatki, jej zawieszenia i nośnych słupków wraz z zaciskami, mocującymi je do stołu.
- 2.2.2 Siatka powinna być zawieszona na linie przymocowanej przy każdym końcu pionowego słupka na wysokości 15,25 cm, a boczna krawędź słupka jest w odległości 15,25 cm na zewnątrz od bocznej linii stołu.
- 2.2.3 Górna część siatki, na całej jej długości, powinna być 15,25 cm powyżej powierzchni gry.
- 2.2.4 Dół siatki, na całej jej długości, powinien być jak najbliżej powierzchni gry, a obydwa boki siatki powinny być blisko - jak jest tylko to możliwe - nośnych słupków.

### 2.3 PIŁECZKA

- 2.3.1 Piłeczka powinna być kulą o średnicy 40 mm.
- 2.3.2 Piłeczka powinna mieć masę 2,7 g.
- 2.3.3 Piłeczka powinna być zrobiona z celuloidu lub podobnego plastycznego materiału i powinna być biała lub pomarańczowa oraz matowa.

### 2.4 RAKIETKA

- 2.4.1 Rakiетка może być dowolnej wielkości, kształtu i masy, ale deska powinna być płaska i sztywna.
- 2.4.2 Co najmniej 85 % grubości deski winno być z naturalnego drewna, a wiążąca warstwa wewnątrz deski może być wzmocniona włóknistym materiałem, takim jak włókno węglowe, włókno szklane lub sprasowany papier, ale nie może być grubsza niż 7,5 % całkowitej grubości deski lub 0,35 mm, w zależności która z tych wielkości jest mniejsza.
- 2.4.3 Strona deski, używana do uderzania piłki, powinna być pokryta zwykłą, czopkowaną okładziną z czopkami na zewnątrz, która ma całkowitą grubość, wliczając w to klej, nie większą niż 2 mm, lub ułożoną warstwowo okładziną (typu *sandwich*) z czopkami do wewnątrz, lub na zewnątrz, mającą całkowitą grubość, z klejem, nie większą niż 4,0 mm .

- 2.4.3.1 **Zwykła okładzina z czopkami** jest pojedynczą warstwą nie gąbczastej gumy, naturalnej lub syntetycznej, z czopkami równomiernie rozłożonymi na jej powierzchni z gęstością nie mniejszą niż 10 na centymetr kwadratowy i nie większą niż 30 na centymetr kwadratowy.
- 2.4.3.2 **Okładzina typu "sandwich"** jest pojedynczą warstwą gąbczastej gumy pokrytej pojedynczą warstwą zwykłej, czopkowanej gumy; grubość czopkowanej gumy nie może mieć więcej niż 2,0 mm.
- 2.4.4 Okładzina powinna rozciągać się na całej powierzchni deski, ale nie poza jej granice, za wyjątkiem jej części najbliższej uchwytu i obejmowanej palcami, która może pozostać niepokryta lub pokryta dowolnym materiałem.
- 2.4.5 Deska, warstwy wewnątrz deski i warstwa okładziny oraz klej na stronie, używanej do odbijania piłeczki, powinny być ciągłe i jednakowej grubości.
- 2.4.6 Powierzchnia okładziny, pokrywająca stronę deski, lub strona deski, pozbawiona okładziny, powinna być matowa oraz jasno czerwona na jednej stronie i czarna na drugiej.
- 2.4.7 Okładzina winna być stosowana bez jakiegokolwiek chemicznej, fizycznej lub innej obróbki.
- 2.4.7.1 Nieznaczne odchylenia od ciągłości powierzchni lub jednolitości barwy, spowodowane przypadkowym uszkodzeniem lub zużyciem, mogą być dopuszczone pod warunkiem, że znacząco nie zmieniają charakterystyki powierzchni.
- 2.4.8 Na początku meczu i każdorazowo przy zmianie raketki w trakcie meczu zawodnik powinien pokazać swemu przeciwnikowi i sędziemu raketkę, którą zamierza użyć i powinien pozwolić im na jej zbadanie.

## 2.5 DEFINICJE

- 2.5.1 **Wymiana** jest to okres, podczas którego piłeczka jest w grze.
- 2.5.2 **Piłeczka jest w grze** od momentu, w którym leży nieruchomo na dłoni wolnej ręki przed zamiarem wyrzucenia jej do podania, do czasu aż wymiana jest rozstrzygnięta jako z **punktem** lub **bez punktu**.
- 2.5.3 Wymiana jest „**bez punktu**”, kiedy jej rezultat nie został zaliczony do wyniku meczu.
- 2.5.4 Wymiana jest „**z punktem**” wtedy, kiedy jej rezultat został zaliczony do wyniku meczu.
- 2.5.5 **Grająca ręka** jest to ręka trzymająca raketkę.
- 2.5.6 **Wolna ręka** jest to ręka, która nie trzyma raketki; **wolne ramię** jest to ramię wolnej ręki.
- 2.5.7 Zawodnik **uderza piłeczkę** jeśli dotyka jej w grze swoją raketką, trzymaną w ręce, lub grającą ręką poniżej nadgarstka.
- 2.5.8 Zawodnik **zatrzymuje nieprawidłowo piłeczkę** jeśli on lub cokolwiek w co jest ubrany lub cokolwiek trzyma, dotknie piłeczkę kiedy ona jest powyżej lub leci w kierunku powierzchni gry, nie dotykając jego pola gry po ostatnim uderzeniu przez jego przeciwnika.
- 2.5.9 **Podającym** jest zawodnik, który - zgodnie z ustaleniem - uderza piłeczkę w wymianie jako pierwszy.
- 2.5.10 **Odbierającym** jest zawodnik, który - zgodnie z ustaleniem - uderza piłeczkę w wymianie jako drugi.
- 2.5.11 **Sędzia** jest to osoba wyznaczona do prowadzenia meczu.
- 2.5.12 **Sędzia pomocniczy** jest to osoba wyznaczona do pomocy sędziemu przy podejmowaniu niektórych decyzji.
- 2.5.13 Zawodnik w czasie wymiany jest zobligowany mieć **na sobie** lub **w dłoni** to samo w co zawodnik był ubrany lub trzymał na początku **wymiany**, za wyjątkiem piłeczki.
- 2.5.14 Piłeczka powinna być uważana jako przelatująca **nad** lub **wokół** zestawu siatki, jeśli przelatuje gdziekolwiek indziej niż pomiędzy siatką i słupkiem siatki lub pomiędzy siatką i powierzchnią gry.
- 2.5.15 **Końcowa linia** powinna być traktowana jako nieskończone przedłużenie linii w obu kierunkach.

## 2.6 PODANIE

- 2.6.1 Podanie winno zaczynać się od momentu, kiedy piłeczka spoczywa swobodnie na otwartej dłoni nieruchomej wolnej ręki serwującego.
- 2.6.2 Podający powinien następnie wyrzucić piłeczkę prawie pionowo do góry, bez nadawania rotacji, tak aby wzniosła się przynajmniej na wysokość 16 cm po opuszczeniu dłoni wolnej ręki, a następnie opadała bez dotykania czegokolwiek, zanim będzie uderzona.
- 2.6.3 W czasie gdy piłeczka opada podający powinien uderzyć ją tak, aby dotknęła najpierw jego pola gry, a następnie, po przelocie nad lub wokół zespołu siatki, dotknęła bezpośrednio pola gry odbierającego; w grze podwójnej piłeczka powinna dotknąć kolejno prawego półpola gry podającego i odbierającego.
- 2.6.4 Od rozpoczęcia serwisu do momentu, kiedy piłeczka jest uderzona powinna ona być powyżej poziomu powierzchni gry i poza końcową linią stołu serwującego i nie powinna być ukryta przed odbierającym przez serwującego lub jego partnera deblowego lub przez cokolwiek w co są ubrani lub co trzymają.
- 2.6.5 Skoro tylko piłeczka została wyrzucona wolne ramię i ręka serwującego powinny być usunięte z przestrzeni pomiędzy piłeczką a siatką.  
Przestrzeń pomiędzy piłeczką i siatką jest określona przez piłeczkę, siatkę i jest nieokreślona powyżej tego obszaru.
- 2.6.6 Obowiązkiem zawodnika jest podawać tak, aby sędzia lub sędzia pomocniczy **mogli być przekonani**, że on stosuje się do wymogów prawidłowego podania.
- 2.6.6.1 **Jeśli albo sędzia albo sędzia pomocniczy ma wątpliwości odnośnie prawidłowości podania może on, przy pierwszej okazji w meczu, przerwać grę i ostrzec podającego.**
- 2.6.6.2 Jakiegokolwiek następne, budzące wątpliwość co do jego prawidłowości, podanie zawodnika lub jego deblowego partnera winno się skończyć punktem dla odbierającego.
- 2.6.6.3 Ilekroć nastąpi wyraźne uchybienie w stosowaniu wymagań prawidłowego podania, żadne ostrzeżenie nie powinno być dawane i odbierającemu powinno się zaliczyć punkt.
- 2.6.7 Wyjątkowo sędzia może złagodzić wymagania odnośnie prawidłowego podania, gdy jest on przekonany, że spełnienie ich jest ograniczone przez fizyczną niesprawność.

## 2.7 ODBIÓR

- 2.7.1 Piłeczka, która została podana lub odebrana w grze, powinna być uderzona tak, aby przeleciała nad lub obok zestawu siatki i dotknęła pola gry przeciwnika bezpośrednio, albo po dotknięciu zestawu siatki.

## 2.8 PORZĄDEK W GRZE

- 2.8.1 W grze pojedynczej podający najpierw powinien wykonać podanie, następnie odbierający powinien wykonać odbiór, a potem podający i odbierający na przemian, powinni wykonywać odbicie.
- 2.8.2 W grze podwójnej podający najpierw powinien wykonać podanie, następnie odbierający powinien wykonać odbiór, partner podającego powinien wykonać odbicie, z kolei partner odbierającego powinien wykonać prawidłowe odbicie, a potem każdy zawodnik zgodnie z tą kolejnością powinien wykonywać odbicie.
- 2.8.3 Kiedy dwaj zawodnicy, którzy są na wózkach ze względu na swoją fizyczną niesprawność, są w parze grającej deble, serwujący powinien wykonać serwis, następnie odbierający powinien wykonać odbiór, ale od tego czasu którykolwiek zawodnik z niesprawnej pary wykonuje odbiory. Jakkolwiek żadna część wózka zawodnika nie powinna wystawać poza wyobrażalne przedłużenie środkowej linii stołu. Jeżeli to się zdarzy, sędzia powinien przyznać punkt przeciwnej parze.

## 2.9 WYMIANA BEZ PUNKTU (POWTÓRZENIE)

- 2.9.1 Wymiana powinna być *bez punktu (powtórzenie)*:
- 2.9.1.1 jeśli podczas podania, piłeczka przelatując nad lub obok zestawu siatki dotknie jego, pod warunkiem, że podanie jest prawidłowe w inny sposób, lub piłeczka (tzw. "długa") zostanie nieprawidłowo zatrzymana przez odbierającego lub jego partnera;
  - 2.9.1.2 jeśli serwis wykonano, kiedy odbierający zawodnik lub para nie są jeszcze gotowi do gry, pod warunkiem, że ani odbierający ani jego partner nie usiłują odbić piłki;
  - 2.9.1.3 jeśli błąd w wykonaniu podania lub odbioru oraz spełnienie innych reguł gry jest spowodowane zaburzeniem zewnętrznym, będącym poza kontrolą zawodnika;
  - 2.9.1.4 jeśli gra jest przerwana przez sędziego lub sędziego pomocniczego;
  - 2.9.1.5 jeśli odbierający jest na wózku ze względu na swoją fizyczną niesprawność i w trakcie podania, że podanie jest prawidłowe w inny sposób, piłeczka:
    - 2.9.1.5.1 opuści - po jej dotknięciu - połowę odbierającego, kierując się w stronę siatki;
    - 2.9.1.5.2 zatrzyma się na połowie odbierającego;
    - 2.9.1.5.3 w singlu opuści - po jej dotknięciu - połowę odbierającego przy jednej lub drugiej z bocznych linii.
  - 2.9.2 Gra może być przerwana:
    - 2.9.2.1 do korekty błędu w podawaniu i odbiorze lub ustawieniu;
    - 2.9.2.2 do wprowadzenia przyśpieszonego systemu;
    - 2.9.2.3 do ostrzeżenia lub ukarania zawodnika lub osoby doradzającej;
    - 2.9.2.4 gdy warunki gry zostały zakłócone w stopniu, który mógłby wpłynąć na wynik wymiany.

## 2.10 WYMIANA Z ZALICZONYM PUNKTEM

- 2.10.1 Jeśli wymiana nie jest przerwana bez punktu, zawodnikowi winno zaliczyć się punkt:
- 2.10.1.1 jeśli jego przeciwnikowi nie uda się wykonać prawidłowego podania;
  - 2.10.1.2 jeśli jego przeciwnikowi nie uda się wykonać prawidłowego odbioru;
  - 2.10.1.3 jeśli, po tym jak zawodnik wykonał podanie lub odbiór, piłeczka dotknie czegokolwiek innego niż zespół siatki, zanim będzie uderzona przez przeciwnika;
  - 2.10.1.4 jeśli piłeczka przeleci ponad jego polem gry lub jego linią końcową bez dotknięcia jego pola gry, po tym jak jest ona uderzona przez przeciwnika;
  - 2.10.1.5 jeśli jego przeciwnik nieprawidłowo zatrzyma piłeczkę;
  - 2.10.1.6 jeśli przeciwnik uderzy piłeczkę kolejno dwa razy;
  - 2.10.1.7 jeśli jego przeciwnik uderzy piłeczkę stroną raketki, której powierzchnia nie spełnia wymagań punktu 2.4.3, 2.4.4 i 2.4.5;
  - 2.10.1.8 jeśli jego przeciwnik lub cokolwiek, w co jego przeciwnik jest ubrany lub trzyma, poruzy powierzchnię gry;
  - 2.10.1.9 jeśli jego przeciwnik lub cokolwiek w co jego przeciwnik jest ubrany lub trzyma, dotknie zestawu siatki,
  - 2.10.1.10 jeśli jego przeciwnika wolna ręka dotknie powierzchni gry;
  - 2.10.1.11 jeśli w grze podwójnej przeciwnik uderzy piłeczkę poza właściwą kolejnością, ustaloną dla pierwszego podającego i odbierającego;
  - 2.10.1.12 jak ustanowiono przy przyśpieszonym systemie (punkt 2.15.2).

## **2.11 SET**

- 2.11.1 Set będzie wygrany przez zawodnika lub parę, którzy pierwsi zdobędą 11 punktów, oprócz stanu gdy obaj zawodnicy lub obie pary zdobędą po 10 punktów, wtedy set będzie wygrany przez pierwszego zawodnika lub parę, którzy w trakcie gry uzyskają prowadzenie 2 punktowe.

## **2.12 MECZ**

- 2.12.1 Zwycięzcą meczu zostaje zawodnik lub para, którzy pierwsi wygraą niezbędną do zwycięstwa liczbę setów w pojedynku, składającym się z nieparzystej liczby setów.

## **2.13 PROCEDURA SERWOWANIA, ODBIORU I WYBORU STRONY STOŁU**

- 2.13.1 Prawo do wyboru początkowego podania, odbioru lub strony stołu powinno być przyznane na drodze losowania, a zwycięzca może wybrać podanie lub pierwszy odbiór lub początek gry na odpowiedniej stronie stołu.
- 2.13.2 Kiedy pierwszy zawodnik lub para wybrała podanie lub odbiór albo początek gry na odpowiedniej stronie stołu, drugi zawodnik lub para powinni mieć pozostały wybór.
- 2.13.3 Po każdym 2 punktach, które zostały zaliczone, zawodnik lub para odbierająca powinna stać się podającym zawodnikiem lub parą i tak aż do końca seta chyba, że obaj zawodnicy lub pary mają uzyskane po 10 punktów, lub jeśli jest stosowany przyspieszony system, wtedy kolejność zmiany podania jest ta sama, ale każdy zawodnik powinien na zmianę podawać lub odbierać tylko co 1 punkt.
- 2.13.4 W każdym secie meczu w grze podwójnej, para mająca prawo pierwszego podania, powinna wybrać kto z nich je wykonuje, a w pierwszym secie spotkania odbierająca para powinna zdecydować kto z nich będzie pierwszy odbierał; w kolejnych setach meczu pierwszy podający jest wybierany, a pierwszy odbierającym powinien być zawodnik, który podawał na niego w poprzedzającym secie.
- 2.13.5 W grze podwójnej, przy każdej zmianie podania, poprzedni odbierający staje się podającym, a partner poprzedniego podającego powinien stać się odbierającym.
- 2.13.6 Zawodnik lub para podająca jako pierwsza w secie powinna odbierać jako pierwsza w następnym secie, a w ostatnim secie gry podwójnej para mająca odbierać jako następna powinna zmienić swój porządek, kiedy pierwsza z par zdobędzie 5 punktów.
- 2.13.7 Zawodnik lub para zaczynająca grę w secie przy jednej stronie stołu powinna zaczynać grę przy drugiej stronie w następnym secie, a w ostatnim secie zawodnicy lub pary powinni zmienić strony stołu, kiedy pierwszy z zawodników lub pierwsza z par zdobędą 5 punktów.

## **2.14 NIEWŁAŚCIWY PORZĄDEK PODANIA I ODBIORU LUB BŁĄD USTAWIENIA PRZY STOLE**

- 2.14.1 Jeśli zawodnik podaje lub odbiera w niewłaściwej kolejności gra powinna być przerwana przez sędziego, jak tylko błąd zostanie spostrzeżony i wznowiona z tymi zawodnikami podającymi i odbierającymi, którzy powinni być podającymi i odbierającymi przy wyniku, który został uzyskany zgodnie z porządkiem ustalonym na początku meczu, a w grach podwójnych zgodnie z porządkiem podawania, wybranym przez parę mającą prawo do podania jako pierwsza w secie, podczas którego błąd został spostrzeżony.
- 2.14.2 Jeśli zawodnicy nie zmienili stron stołu, kiedy powinni to zrobić, gra powinna być przerwana przez sędziego, jak tylko błąd zostanie spostrzeżony i wznowiona z zawodnikami przy tej stronie stołu, przy której powinni być zgodnie z wynikiem jaki został osiągnięty i kolejnością ustaloną na początku meczu.



- 2.14.3 W każdym przypadku wszystkie zdobyte punkty przed spostrzeżeniem błędu powinny być zaliczone.

## **2.15 PRZYŚPIESZONY SYSTEM GRY**

- 2.15.1 Za wyjątkiem stanu gdzie obaj zawodnicy lub obie pary zdobyli co najmniej po 9 punktów, jeżeli set nie jest zakończony po 10 minutach gry lub wcześniej na żądanie obu zawodników lub par, powinien być wprowadzony przyśpieszony system,
- 2.15.1.1 Jeśli piłeczka jest w grze, kiedy limit czasu został przekroczony, gra powinna być przerwana przez sędziego i wznowiona z podaniem tego zawodnika, który podawał w tej wymianie, która została przerwana.
- 2.15.1.2 Jeśli piłeczka nie jest w grze, kiedy limit czasu został przekroczony, grę powinno się wznowić z podaniem tego zawodnika, który odbierał w bezpośrednio poprzedzającej wymianie tego seta.
- 2.15.2 Od tego czasu każdy zawodnik powinien podawać kolejno po 1 punkcie, aż do końca seta i jeśli odbierający zawodnik lub para wykona 13 odbić, odbierającemu zalicza się punkt.
- 2.15.3 Raz wprowadzony przyśpieszony system powinien być stosowany aż do końca meczu.

### 3 REGULAMIN MIĘDZYNARODOWYCH ZAWODÓW

#### 3.1 ZAKRES PRZEPISÓW I REGULACJI

##### 3.1.1 TYPY ZAWODÓW

- 3.1.1.1 *Międzynarodowe zawody* - z udziałem zawodników z więcej niż jednego Związku.
- 3.1.1.2 *Międzynarodowy mecz* - spotkanie pomiędzy zespołami reprezentującymi Związki.
- 3.1.1.3 *Otwarty turniej* - z dowolnymi zgłoszeniami zawodników ze wszystkich Związków.
- 3.1.1.4 *Turniej z ograniczonym udziałem* - z ograniczeniem zgłoszeń do określonych grup zawodników, innych niż grupy wiekowe.
- 3.1.1.5 *Turniej z zaproszeniami* - z ograniczeniem zgłoszeń do określonych Związków lub zawodników, indywidualnie zapraszanych.

##### 3.1.2 ZASTOSOWANIE

- 3.1.2.1 Oprócz tego, jak przyjęto w punkcie 3.1.2.2, przepisy (Rozdział 2) powinny odnosić się do światowych, kontynentalnych i olimpijskich zawodów, otwartych turniejów i - jeśli nie zostało uzgodnione inaczej przez uczestniczące Związki - do międzynarodowych meczów.
- 3.1.2.2 Zarząd ITTF ma moc uprawnienia organizatorów otwartych turniejów do wdrożenia różnych eksperymentalnych wariantów przepisów gry, określonych przez Komitet Wykonawczy ITTF.
- 3.1.2.3 Regulacje dla międzynarodowych mistrzostw odnoszą się do:
  - 3.1.2.3.1 światowych i olimpijskich zawodów, jeśli nie zostały w inny sposób autoryzowane przez Zarząd ITTF i wcześniej poinformowano o tym uczestniczące Związki;
  - 3.1.2.3.2 kontynentalnych zawodów, jeśli nie zostały w inny sposób autoryzowane przez odpowiednie kontynentalne federacje i wcześniej poinformowano o tym uczestniczące Związki;
  - 3.1.2.3.3 otwartych międzynarodowych mistrzostw (punkt 3.7.1.2), jeśli w inny sposób nie autoryzowano przez Komitet Wykonawczy i nie uzgodniono z uczestnikami zgodnie z punktem 3.1.2.4.
  - 3.1.2.3.4 otwartych turniejach, oprócz jak postanowiono w punkcie 3.1.2.4.
- 3.1.2.4 Tam gdzie otwarte turnieje nie stosują się do tych regulacji, całkowicie lub w zakresie stosowanych odmian, powinno to być określone w formularzu zgłoszeniowym; przyjęcie i podporządkowanie się formularzowi zgłoszeniowemu powinno być uważane jako, akceptację warunków zawodów, zawierających takie odmiany.
- 3.1.2.5 Przepisy i regulacje są zalecane dla wszystkich innych międzynarodowych zawodów, ale pod warunkiem, że ustalenia ITTF są przestrzegane; międzynarodowe turnieje, z ograniczonym udziałem lub z zaproszeniami oraz uznane za międzynarodowe zawody, zorganizowane przez nie afiliowanych organizatorów, mogą być prowadzone na zasadach ustanowionych przez odpowiednie organizacyjne władze.
- 3.1.2.6 Przepisy i regulacje dla międzynarodowych zawodów powinny być uważane za przyjęte do stosowania, jeśli odchylenia od przepisów zostały uzgodnione w odpowiednim czasie, a zasady zawodów zostały wcześniej jasno przedstawione w opublikowanych regulaminach zawodów.
- 3.1.2.7 Szczegółowe wyjaśnienia i interpretacje regulaminów, obejmujące wykaz sprzętu, powinny być opublikowane w formie technicznej ulotki, autoryzowanej przez Zarząd ITTF i w Poradniku dla prowadzących mecz i sędziów turniejów.

## 3.2 WYPOSAŻENIE I WARUNKI GRY

### 3.2.1 ZATWIERDZONY I AUTORYZOWANY SPRZĘT DO GRY

- 3.2.1.1 Zatwierdzenie i autoryzacja sprzętu do gry powinna być prowadzona z ramienia Zarządu ITTF przez jej Komisję Sprzętową; zatwierdzenie lub autoryzacja może być odwołana przez Zarząd, w każdej chwili jeśli odkryje się, że kontynuacja jest nieopłacalna dla sportu.
- 3.2.1.2 Prospekt lub formularz zgłoszeniowy do otwartego turnieju powinien określać markę i kolor stołu, zespołu siatki i piłki, jakie będą użyte; wybór wyposażenia powinien być taki jaki jest ustalony przez Związek przy prowadzeniu zawodów na jego terytorium, wybrany spośród marek i typów, aktualnie zatwierdzonych przez ITTF.
- 3.2.1.3 Okładzina na stronie deski, używana do odbijania piłeczki, powinna być marki i typu aktualnie zatwierdzonego przez ITTF i powinna być przymocowana do deski w taki sposób, aby dostawca i nazwy marki oraz logo ITTF plus numer ITTF (kiedy dotyczy) były wyraźnie widoczne w pobliżu krawędzi okładziny.

*Wykazy całego zatwierdzonego i autoryzowanego sprzętu oraz materiałów są prowadzone przez Biuro ITTF, a szczegółowe wykazy są dostępne na stronie internetowej ITTF.*

### 3.2.2 UBIÓR DO GRY

- 3.2.2.1 Ubiór do gry powinien zasadniczo składać się z koszulki z krótkimi rękawami lub bez rękawów i spodenek lub spódniczki lub jednoczęściowego sportowego stroju, skarpet i obuwia sportowego; inne części odzieży lub dres nie powinny być ubrane w podczas gry chyba, że sędzia główny udzieli na to zezwolenia.
- 3.2.2.2 Główny kolor koszulki, spódniczki lub spodenek, inny niż rękawy i kołnierz koszulki, powinien być wyraźnie różny od używanej piłki.
- 3.2.2.3 Ubiór może posiadać numery i napisy na tylnej części koszulki, służące do identyfikacji zawodnika, jego Związku oraz jego klubu w meczu klubowym oraz reklam, zgodnie z postanowieniami punktu 3.2.5.10; jeżeli tylna część koszulki zawiera nazwisko zawodnika to powinno ono być umieszczone tylko poniżej kołnierzyka.
- 3.2.2.4 Numery, wymagane przez organizatorów do identyfikacji zawodnika, powinny mieć pierwszeństwo nad reklamami na centralnej części tyłu koszulki; takie numery powinny więc być zawarte w obrębie panelu mającego obszar nie większy niż 600 cm<sup>2</sup>.
- 3.2.2.5 Oznakowania lub przybrania na przedniej lub bocznej części odzieży sportowej oraz inne przedmioty, takie jak biżuteria, noszona przez zawodnika, nie powinny rzucać się w oczy lub jasno odbijać światła, aby nie oślepić przeciwnika.
- 3.2.2.6 Na odzieży nie powinno się nosić rysunków i napisów, które mogłyby spowodować obrazę lub doprowadzić grę do przerwania.
- 3.2.2.7 Wszelkie kwestie legalności i przystosowania odzieży do gry powinny być rozstrzygnięte przez sędziego głównego.
- 3.2.2.8 Zawodnicy zespołu, biorącego udział w drużynowym meczu i zawodnicy z tego samego Związku, tworzący parę deblową w światowych i olimpijskich zawodach, winni być ubrani jednolicie, za wyjątkiem skarpet i butów oraz liczby, wymiaru, koloru i wzoru reklam na ubraniu. Zawodnicy z tego samego Związku, tworzący parę deblową w międzynarodowych zawodach, mogą być ubrani w odzież różnych producentów, jeżeli podstawowe kolory są te same, a ich narodowy Związek akceptuje tą procedurę.
- 3.2.2.9 Przeciwni zawodnicy lub pary winni ubrać koszulki, które są wystarczająco różnych kolorów, aby umożliwić łatwe ich rozróżnienie przez kibiców.
- 3.2.2.10 W sytuacji, gdy przeciwni zawodnicy lub drużyny mają podobne koszulki i nie mogą uzgodnić kto z nich powinien je zmienić, decyzja powinna być podjęta przez sędziego w drodze losowania.

- 3.2.2.11 Zawodnicy startujący w Mistrzostwach Świata i na Olimpiadzie lub Otwartych Międzynarodowych Mistrzostwach winni ubierać koszulki oraz spodenki lub spódniczki, typów zatwierdzonych przez ich Związek.

### 3.2.3 WARUNKI DO GRY

- 3.2.3.1 Przestrzeń pola gry powinna być prostokątem, nie mniejszym niż 14 m długości, 7 m szerokości i 5 m wysokości, ale 4 narożniki mogą być osłonięte płótkami o długości nie większej niż 1,5 m.
- 3.2.3.2 Następujące wyposażenie i osprzęt są uważane jako część każdego obszaru pola gry: stół wraz zestawem siatki, stoliki dla sędziów i krzesła, tablice wyników, pudełka na ręczniki, wydrukowane numery, określające stół, płotki, wykładzina podłogi, tablice na płótkach, podające nazwiska zawodników lub nazwy Związków.
- 3.2.3.3 Obszar pola gry powinien być otoczony płótkiem o wysokości około 75 cm, w całości z tego samego ciemnego koloru tła, oddzielającym pole gry od sąsiednich pól gry oraz od widzów.
- 3.2.3.4 W turnieju Mistrzostw Świata i na Olimpiadzie natężenie światła, mierzone na wysokości powierzchni gry, winno wynosić przynajmniej 1000 luksów i być równomierne nad całą powierzchnią gry oraz przynajmniej 500 luksów wszędzie na obszarze pola gry; w innych zawodach natężenie winno wynosić przynajmniej 600 luksów i być równomierne nad całą powierzchnią gry i przynajmniej 400 luksów wszędzie na obszarze pola.
- 3.2.3.5 Tam gdzie gra odbywa się na kilku stołach poziom natężenia oświetlenia winien być ten sam, a natężenie oświetlenia tła hali nie powinno być wyższe niż najmniejszy poziom w obszarze pola gry.
- 3.2.3.6 Źródło światła nie może być zawieszane niżej niż 5 m powyżej podłogi.
- 3.2.3.7 Tło winno być generalnie ciemne i nie powinno zawierać jasnych źródeł światła ani światła dziennego, przechodzącego przez nie zamknięte okna lub inne szczeliny.
- 3.2.3.8 Podłoga nie powinna być jasnego koloru, ani jasno odbijać światła lub być śliska, a jej powierzchnia nie może być z cegieł, betonu lub kamienia; w turnieju Mistrzostw Świata i na Olimpiadzie podłoga powinna być z drewna lub rolowanego syntetycznego materiału, marki i typu autoryzowanego przez ITTF.

### 3.2.4 KONTROLA RAKIETKI

- 3.2.4.1 Jest obowiązkiem każdego zawodnika, dopilnować, aby okładziny były przymocowane do powierzchni jego rakiетки za pomocą klejów, które nie zawierają szkodliwych lotnych rozpuszczalników.
- 3.2.4.2 Centrum kontroli rakiетки powinno być powołane na wszystkich zawodach rangi Mistrzostw Świata i Igrzysk Olimpijskich, rozgrywanych pod auspicjami ITTF, a także w wybranych zawodach Pro Tour i Junior Circuit oraz może być powołane na kontynentalnych i regionalnych zawodach. Centrum kontroli rakiетки będzie kontrolować rakiетки, stosownie do zaleceń i procedury ustanowionej przez Komitet Wykonawczy na wniosek Komisji Sprzętowej dla zapewnienia, że rakiетки spełniają wszystkie wymogi ITTF, a nie tylko ograniczać się do kontroli grubości okładziny, płaskości powierzchni i obecności szkodliwych lotnych substancji. Rakiетки, które nie przejdą „testu kontroli rakiетки”, nie będą używane w danych zawodach, a zawodnik będzie narażony na kary zgodnie z zasadami i procedurami, obowiązującymi w danej chwili.

3.2.4.3 We wszystkich turniejach, pod auspicjami ITTF, właściwie wentylowana powierzchnia winna być przewidziana na przyklejanie okładzin do raketek, a ciekłe kleje nie powinny być używane w obiekcie rozgrywania gier.

„Obiekt rozgrywania gier” - oznacza cały ustalony budynek do prowadzenia gier i teren, na którym stoi ten budynek wraz z wejściami, teren parkingu i związane nim z obiektami.

### 3.2.5 REKLAMY

3.2.5.1 Wewnątrz obszaru gry reklamy powinny być umieszczane tylko na sprzęcie lub osprzęcie, wyszczególnionych w punkcie 3.2.3.2 i nie powinno tam być żadnych dodatkowych tablic z reklamami.

3.2.5.2 W turnieju olimpijskim reklamy na sprzęcie, odzieży do grania i ubiorze sędziego powinny być zgodne z regulacjami IOC.

3.2.5.3 Fluoroscencyjne i luminescencyjne kolory nie powinny być nigdzie użyte w obszarze gry.

3.2.5.4 Napisy lub symbole wewnątrz płotków nie powinny zawierać białych lub pomarańczowych kolorów, ani też więcej niż dwa kolory, a powinny się mieścić w całkowicie do wysokości 40 cm; jest zalecane, aby były one tego samego koloru jak płotki, lecz nieznacznie jaśniejsze lub ciemniejsze od nich.

3.2.5.5 Oznakowanie na podłodze oraz na końcach i bokach płyty stołu winno być w nieco jaśniejszym lub ciemniejszym odcieniu koloru tła lub czarne.

3.2.5.6 Na podłodze w polu gry może znajdować się do 4 reklam; po jednej z każdej końcowej i bocznej stronie stołu, każda z nich winna się mieścić na obszarze do 2,5 m<sup>2</sup>; reklamy nie powinny być mniej niż 1m od płotków, a te od końcowej strony stołu nie więcej niż 2 m od płotków.

3.2.5.7 Na każdym boku oraz końcu płyty stołu może być umieszczone po 1 tymczasowej reklamie, wyraźnie oddzielonej od stałych reklam i każda z nich winna się mieścić całkowicie na długości do 60 cm; reklamy te nie powinny należeć do innego producenta sprzętu do tenisa stołowego.

3.2.5.8 Reklamy na siatkach powinny w nieznacznie ciemniejszym lub nieznacznie jaśniejszym odcieniu koloru tła, nie powinny być w obrębie 3 cm taśmy wzdłuż górnej krawędzi siatki i nie powinny przesłaniać widoczności przez oczka siatki.

3.2.5.9 Reklamy na sędziowskich stolikach lub innych meblach wewnątrz pola gry powinny się całkowicie zmieścić na czołowym obszarze do 750 cm<sup>2</sup>.

3.2.5.10 Reklamy na ubiorze do gry powinny być ograniczone do:

3.2.5.10.1 handlowego znaku wytwórcy, całkowicie mieszczącego się na obszarze do 24 cm<sup>2</sup>,

3.2.5.10.2 nie więcej niż 6, wyraźnie oddzielonych, reklam zajmujących wspólnie obszar do 600 cm<sup>2</sup>; na przedzie, z boku lub rękawie koszulki; z nie więcej niż 4 reklamami z przodu,

3.2.5.10.3 nie więcej niż 2 reklamy, zajmujących całkowity obszar do 400 cm<sup>2</sup>, z tyłu koszulki,

3.2.5.10.4 nie więcej niż 2 reklamy, zajmujących całkowity obszar do 120 cm<sup>2</sup>, tylko z przodu i boków spodenek lub spódniczki,

3.2.5.11 Reklamy na numerach zawodnika powinny zajmować całkowity obszar do 100 cm<sup>2</sup>,

3.2.5.12 Reklamy na ubraniu sędziego powinny zajmować całkowity obszar do 40 cm<sup>2</sup>,

3.2.5.13 Na ubiorze zawodnika lub numerach nie powinny być żadne reklamy produktów tytoniowych, napojów alkoholowych i szkodliwych środków farmaceutycznych.

### **3.2.6 KONTROLA ANTYDOPINGOWA**

3.2.6.1 Wszyscy zawodnicy, uczestniczący w międzynarodowych zawodach, łącznie z juniorskimi, powinni w trakcie zawodów podlegać kontroli przez ITTF, krajowy związek zawodników oraz inną antydopingową organizację odpowiedzialną za badania na zawodach, w których zawodnicy biorą udział.

## **3.3 OSOBY PROWADZĄCE ZAWODY**

### **3.3.1 SĘDZIA GŁÓWNY**

- 3.3.1.1 Na całość każdego zawodów powinien być wyznaczony sędzia główny, a jego tożsamość i umiejscowienie powinny być podane do wiadomości uczestnikom i zgodnie z potrzebami, kapitanom drużyn.
- 3.3.1.2 Sędzia główny jest odpowiedzialny za:
- 3.3.1.2.1 przeprowadzenie losowania;
  - 3.3.1.2.2 rozplanowanie spotkań w czasie i na poszczególne stoły;
  - 3.3.1.2.3 wyznaczenie osób prowadzących mecze;
  - 3.3.1.2.4 przeprowadzenie przed turniejem przeszkolenia dla osób prowadzących mecze;
  - 3.3.1.2.5 sprawdzenie uprawnień zawodników do startu;
  - 3.3.1.2.6 decyzje czy gra może być przerwana ze względu na nagły wypadek;
  - 3.3.1.2.7 decyzje czy zawodnicy mogą opuścić pole gry w trakcie meczu;
  - 3.3.1.2.8 decyzje czy przepisowe okresy treningów mogą być rozszerzone;
  - 3.3.1.2.9 decyzje czy zawodnicy mogą mieć ubrany dres w trakcie gry;
  - 3.3.1.2.10 decyzje w kwestiach interpretacji przepisów i regulaminów, obejmujących przystosowanie odzieży i sprzętu do gry oraz warunków gry,
  - 3.3.1.2.11 decyzje czy i gdzie zawodnicy mogą trenować podczas przerwy w grze, spowodowanej nagłym wypadkiem;
  - 3.3.1.2.12 podejmowanie dyscyplinarnego działania w przypadku niewłaściwego zachowania i innych naruszeń regulaminów.
- 3.3.1.3 Tam gdzie, zgodnie z uzgodnieniami komitetu organizacyjnego, część obowiązków sędziego głównego przekazano na inne osoby, określony zakres odpowiedzialności i umiejscowienie każdej z tych osób powinny być podane do wiadomości uczestnikom i zgodnie z potrzebami, kapitanom drużyn.
- 3.3.1.4 Sędzia główny lub upoważniony zastępca, wyznaczony do sprawowania funkcji w czasie jego nieobecności, powinien być cały czas obecny na sali podczas gry.
- 3.3.1.5 Jeżeli sędzia główny jest przekonany o tym, że jest to słuszne, on może w każdej chwili wymienić osoby prowadzące mecz, ale on nie może zmienić decyzji, już podjętej przez wymienioną osobę prowadzącą mecz, w kwestii faktu z zakresu jej kompetencji.
- 3.3.1.6 Zawodnicy winni być pod nadzorem sędziego głównego od czasu przybycia na miejsce zawodów aż do czasu kiedy je opuszczają.

### **3.3.2 SĘDZIA, SĘDZIA POMOCNICZY I SĘDZIA LICZĄCY UDERZENIA**

- 3.3.2.1 Sędzia oraz sędzia pomocniczy powinni być wyznaczeni na każdy mecz.
- 3.3.2.2 Sędzia powinien siedzieć lub stać w linii siatki, a sędzia pomocniczy powinien siedzieć, zwrócony twarzą do niego, po drugiej stronie stołu.

- 3.3.2.3 Sędzia jest odpowiedzialny za:
- 3.3.2.3.1 sprawdzenie przystosowania wyposażenia i warunków gry oraz zgłoszenie wszelkich niedociągnięć do sędziego głównego;
  - 3.3.2.3.2 losowe przyznanie piłki, jak postanowiono w punktach 3.4.2.1.1-2;
  - 3.3.2.3.3 przeprowadzenie losowania dla wyboru podania, odbioru i połowy stołu;
  - 3.3.2.3.4 decyzje czy wymagania przepisów podania mogą być złagodzone dla fizycznej niesprawności;
  - 3.3.2.3.5 kontrolę porządku podania, odbioru i wyboru połowy stołu oraz korygowanie błędów w tym zakresie;
  - 3.3.2.3.6 decyzje czy wymiana jest *z punktem* czy *bez punktu*;
  - 3.3.2.3.7 ogłaszanie wyniku zgodnie z określoną procedurą;
  - 3.3.2.3.8 wprowadzenie przyspieszonego systemu gry w stosownym czasie;
  - 3.3.2.3.9 utrzymanie ciągłości gry;
  - 3.3.2.3.10 podejmowanie działań dla przerwania zbyt długiej porady oraz regulacji zachowania;
  - 3.3.2.3.11 decydować przez losowanie, który zawodnik, para lub drużyna musi zmienić ich koszulki, gdy zdarzy się przypadek, że przeciwni zawodnicy lub drużyny mają podobne koszulki i nie mogą uzgodnić kto z nich ma je zmienić.
  - 3.3.2.4.1 Sędzia pomocniczy powinien decydować czy piłeczka w czasie gry dotknęła krawędzi powierzchni gry, po bliższej jego stronie;
  - 3.3.2.4.2 Informować sędziego o naruszeniu zasad udzielania porad lub o złym zachowaniu.
  - 3.3.2.5 Zarówno sędzia jak i sędzia pomocniczy mają:
    - 3.3.2.5.1 decydować czy postępowanie zawodników przy podaniu jest niezgodne z przepisami;
    - 3.3.2.5.2 decydować czy, w przypadku dobrego podania, piłeczka dotyka zespołu siatki, kiedy przelatuje nad lub obok niego;
    - 3.3.2.5.3 decydować czy zawodnik zatrzymuje długą piłeczkę;
    - 3.3.2.5.4 decydować czy warunki gry są naruszone w zakresie, który ma wpływ na rezultat wymiany;
    - 3.3.2.5.5 określać czas trwania okresu treningu, gry i przerw.
  - 3.3.2.6 Zarówno sędzia pomocniczy, jak i oddzielny sędzia do tego powołany, może prowadzić liczenie uderzeń zawodnika lub pary odbierającej, kiedy jest stosowany przyspieszony system.
  - 3.3.2.7 Decyzje podjęte przez sędziego pomocniczego lub sędziego liczącego uderzenia, w zgodzie z postanowieniami punktu 3.3.2.5, nie mogą być inaczej zinterpretowane przez sędziego.
  - 3.3.2.8 Zawodnicy winni być pod nadzorem sędziego od czasu przybycia do pola gry aż do czasu kiedy je opuszczają.

### 3.3.3 ODWOŁANIA

- 3.3.3.1 Brak zgodności co do oceny faktu, pomiędzy zawodnikami w indywidualnym spotkaniu lub pomiędzy kapitanami zespołów w drużynowym meczu, może wpłynąć na zmianę decyzji przez upoważnioną osobę prowadzącą mecz w kwestii faktu oraz przez sędziego głównego w kwestii interpretacji przepisów i regulaminów lub przez odpowiedni komitet odwoławczy organizatora w innych kwestiach turniejowych i prowadzenia meczu,
- 3.3.3.2 Żadne odwołanie do sędziego głównego nie może być złożone przeciw decyzji w kwestii zaistniałego faktu, podjętej przez upoważnioną osobę, prowadzącą mecz lub do komitetu odwoławczego organizatora w kwestii interpretacji przepisów i regulaminów ustalonej przez sędziego głównego.

- 3.3.3.3 Odwołanie może być złożone do sędziego głównego przeciw decyzji osób prowadzących mecz w kwestii interpretacji przepisów i regulaminów, a decyzja sędziego głównego powinna być ostateczna.
- 3.3.3.4 Odwołanie może być złożone do komitetu odwoławczego organizatora przeciw decyzji sędziego głównego w kwestii prowadzenia turnieju lub meczu, nie objętych przez przepisy i regulaminy, decyzje komitetu odwoławczego organizatora powinny być ostateczne.
- 3.3.3.5 W indywidualnej konkurencji odwołanie może być złożone tylko przez zawodnika, uczestniczącego w meczu, w którym ta kwestia się pojawiła; w konkurencji drużynowej odwołanie może być złożone tylko przez kapitana zespołu, uczestniczącego w meczu, w którym ta kwestia się pojawiła.
- 3.3.3.6 Zastrzeżenia, dotyczące interpretacji przepisów i regulaminów, wynikające z decyzji sędziego głównego lub w kwestii prowadzenia turnieju lub meczu, wynikające z decyzji komitetu organizacyjnego, mogą być przedłożone przez zawodnika lub kapitana drużyny, uprawnionego przez swój macierzysty Związek, do rozważenia przez Komisję ITTF d/s Przepisów.
- 3.3.3.7 Komisja d/s Przepisów ITTF powinna dać wykładnię przepisów jako poradnik dla przyszłych decyzji i ta wykładnia może być złożona jako przedmiot protestu przez Związek do Zarządu ITTF lub Zgromadzenia Ogólnego ITTF, ale nie powinna ona wpływać na ostateczność decyzji już podjętych przez upoważnionego sędziego głównego lub komitet organizacyjny.

## 3.4 PROWADZENIE MECZU

### 3.4.1 OGŁASZANIE WYNIKU

- 3.4.1.1 Sędzia powinien ogłosić wynik wkrótce po zakończonej wymianie lub najszybciej jak jest to tylko możliwe.
  - 3.4.1.1.1 Przy ogłaszaniu wyniku, w trakcie meczu, sędzia powinien podać najpierw liczbę punktów uzyskanych przez zawodnika lub parę, która będzie podawać w następnej wymianie meczu, następnie liczbę punktów uzyskanych przez przeciwnika lub przeciwną parę.
  - 3.4.1.1.2 Na początku gry i przed kolejną zmianą podającego sędzia powinien wskazać następnego podającego, a następnie może także podać wynik i nazwisko podającego.
  - 3.4.3.1.3 Na zakończenie gry sędzia powinien podać nazwisko zwycięskiego zawodnika lub pary, a następnie podać liczbę punktów, uzyskanych przez zwycięskiego zawodnika lub parę, po której następuje liczba punktów, uzyskanych przez przegranego zawodnika lub parę.
- 3.4.1.2 Jako uzupełnienie do podawania wyniku sędzia może użyć ręcznych sygnałów do wskazania jego decyzji.
  - 3.4.1.2.1 Kiedy punkt jest zaliczony może on podnieść swoje ramię bliższe zawodnika lub pary, która wygrała punkt, tak aby ramię było poziome, a przedramię było pionowo ku górze z zamkniętą dłońią.





- 3.4.1.2.2 Kiedy, z jakiejś przyczyny, wymiana jest przerywana **bez punktu** może on podnieść swoją rękę powyżej głowy, aby pokazać, że wymiana została zakończona.
- 3.4.1.3 Wynik oraz liczba kolejnych odbić przy przyspieszonym systemie gry powinny być ogłaszane w języku angielskim lub innym języku, zrozumiałym przez obu zawodników lub obie pary oraz przez sędziego.
- 3.4.1.4 Wynik powinien być wyświetlany na mechanicznych lub elektrycznych tablicach wyników, tak aby był wyraźnie widoczny dla zawodników i dla widzów.
- 3.4.1.5 Kiedy zawodnik jest formalnie ostrzeżony za złe zachowanie, żółty znacznik winien być umieszczony na lub obok tablicy wyników, przy wyniku tego zawodnika.

### 3.4.2 SPRZĘT DO GRY

- 3.4.2.1 Zawodnicy nie powinni wybierać piłeczek w polu gry.
  - 3.4.2.1.1 Gdzie tylko jest możliwe zawodnicy winni mieć możliwość wybrania jednej lub więcej piłeczek przed wejściem do pola gry, a mecz winien być rozgrywany jedną z tych piłeczek, wybranych losowo przez sędziego.
  - 3.4.2.1.2 Jeśli piłeczka nie została wybrana przed wejściem do pola gry, mecz winien być rozgrywany piłeczka losowo wybraną przez sędziego z pudełka piłeczek wyspecyfikowanych na te zawody.
  - 3.4.2.1.3 Jeśli piłeczka została uszkodzona podczas meczu, powinna być wymieniona na inną z wybranych przed meczem, jeżeli takie są niedostępne, na inną losowo wybraną przez sędziego z pudełka piłeczek wyspecyfikowanych na te zawody.
  - 3.4.2.2 Okładzina powinna być używana taka jaka została autoryzowana przez ITTF, bez jakiegokolwiek fizycznej, chemicznej lub innej obróbki, zmieniającej lub modyfikującej właściwości gry, tarcie, wygląd, kolor, strukturę, powierzchnię, itd.
  - 3.4.2.3 Rakiетка nie może być wymieniona podczas indywidualnego meczu, chyba że jest przypadkowo uszkodzona, tak bardzo, że nie może być używana; jeżeli tak się zdarzy uszkodzona rakiетка winna być wymieniona natychmiast na inną, którą zawodnik przyniósł do pola gry lub którą podano mu do pola gry.
  - 3.4.2.4 O ile sędzia nie zdecydował inaczej, zawodnicy powinni pozostawić swoje rakiетки na stole podczas przerw w grze.

### 3.4.3 TRENING

- 3.4.3.1 Zawodnicy są uprawnieni do rozgrzewki na meczowym stole w czasie do 2 minut, bezpośrednio przed rozpoczęciem meczu, ale nie podczas normalnych przerw; określony okres rozgrzewki może być rozszerzony tylko za zezwoleniem sędziego głównego.
- 3.4.3.2 Podczas przerwy w grze, spowodowanej nagłym wypadkiem, sędzia może pozwolić zawodnikom na rozgrzewkę na którymkolwiek stole, wliczając w to i meczowy stół.
- 3.4.4.3 Zawodnikom powinno się dać sposobność do sprawdzenia i do zapoznania się wzajemnie ze sprzętem, który obaj mają używać, ale nie powinno to automatycznie uprawniać ich do więcej niż kilka treningowych wymian, przed wznowieniem gry po wymianie uszkodzonej piłeczki lub rakiетки.

### 3.4.4 PRZERWY W GRZE

- 3.4.4.1 Gra powinna być prowadzona w sposób ciągły przez cały indywidualny mecz, z wyjątkiem sytuacji kiedy każdy zawodnik jest uprawniony do:
- 3.4.4.1.1 przerwy do 1 minuty pomiędzy kolejnymi setami indywidualnego meczu;
  - 3.4.4.1.2 krótkich przerw na wytarcie rącznikiem po każdym 6 punktach, licząc od początku każdego seta oraz przy zmianie stron stołu w ostatnim secie indywidualnego meczu.
- 3.4.4.2 Zawodnik lub para może zażądać w trakcie meczu jednej przerwy (time-out) w grze do 1 minuty indywidualnym w meczu;
- 3.4.4.2.1 W indywidualnej konkurencji zgłoszenie przerwy może być dokonane przez zawodnika, lub parę, lub wyznaczonego opiekuna; w drużynowej konkurencji zgłoszenie przerwy może być dokonane przez zawodnika, lub parę, lub kapitana;
  - 3.4.4.2.2 Jeśli zawodnik lub para i uprawniony opiekun lub kapitan nie są zgodni czy czas ma być wzięty, ostateczna decyzja powinna być podjęta przez zawodnika lub parę w indywidualnej konkurencji lub przez kapitana w drużynowym meczu;
  - 3.4.4.2.3 Zgłoszenie przerwy może być dokonane tylko pomiędzy wymianami w grze i powinno być wskazane przez wykonanie rękami znaku „T”;
  - 3.4.4.2.4 Odbierając ważne zgłoszenie przerwy sędzia winien wstrzymać grę i podnieść białą kartkę w ręce od strony zawodnika lub pary, zgłaszającej przerwę i trzymać ją do końca przerwy na „time-out”; biała kartka lub inny odpowiedni znacznik winien być umieszczony połowie stołu tego zawodnika lub pary,
  - 3.4.4.2.5 Biała kartka lub znacznik winna być usunięta i gra wznowiona skoro tylko zawodnik lub para zgłoszą gotowość do kontynuacji gry lub przed upływem 1 minuty, w zależności co jest szybsze;
  - 3.4.4.2.6 Jeśli ważne zgłoszenie przerwy jest wykonane równocześnie przez lub w imieniu obu zawodników lub par, gra winna być wznowiona wtedy gdy obaj zawodnicy lub pary są gotowi do gry lub przed końcem 1 minuty, w zależności co jest krótsze, i żaden zawodnik lub para nie będą uprawnieni do następnej przerwy podczas indywidualnego meczu.
- 3.4.4.3 Nie powinno być przerw w kolejnych spotkaniach drużynowego meczu za wyjątkiem tego, że zawodnik, który jest wywołany do gry w kolejnym spotkaniu, może zażądać przerwy do 5 minut pomiędzy tymi meczami.
- 3.4.4.4 Sędzia główny może pozwolić na wstrzymanie gry, na najkrótszy możliwy okres, ale pod żadnym pozorem nie dłużej niż 10 minut, jeśli zawodnik jest chwilowo poszkodowany w wypadku, pod warunkiem, że w opinii sędziego głównego wstrzymanie gry nie wpłynie niekorzystnie na przeciwnego zawodnika lub pary.
- 3.4.4.5 Przerwa w grze nie może być wprowadzona dla niezdolności, która była znana i można było jej oczekiwać od początku meczu, lub gdzie wynika to z normalnego stresu w grze; niezdolność taka jak skurcz lub wyczerpanie, spowodowane aktualną kondycją zawodnika lub przez sposób gry w jaki ją prowadził, nie może motywować takiej nagłej przerwy w grze, która może być wprowadzona tylko dla niezdolności, wynikającej z wypadku, takiego jak zranienia powstałe przez upadek.
- 3.4.4.6 Jeśli ktokolwiek w polu gry krwawi, gra winna być niezwłocznie przzerwana i nie może być podjęta na nowo, aż ta osoba otrzyma medyczną pomoc i wszystkie ślady krwi zostaną usunięte z pola gry.
- 3.4.4.7 Zawodnicy powinni pozostawać w polu gry lub obok niego przez cały czas indywidualnego meczu, za wyjątkiem pozwolenia udzielonego przez sędziego głównego; podczas przerw pomiędzy setami i jednonminutowych przerw (time-outs) zawodnicy winni pozostawać w obrębie 3 metrów od pola gry, będąc stale pod kontrolą sędziego.

## **3.5 DYSCYPLINA W GRZE**

### **3.5.1 PORADY DLA ZAWODNIKÓW**

- 3.5.1.1 W konkurencji drużynowej zawodnicy mogą otrzymywać poradę od kogokolwiek.
- 3.5.1.2 W indywidualnej konkurencji zawodnik lub para może otrzymywać porady tylko od jednej osoby, zgłoszonej uprzednio do sędziego, za wyjątkiem sytuacji, gdzie zawodnicy z pary deblowej są z różnych Związków, które to mogą wyznaczyć osoby do udzielania porad, ale względem punktów 3.5.1 i 3.5.2 te dwie osoby udzielające porad winny być traktowane jako jednostka; jeśli jakaś nieuprawniona osoba daje porady sędzia powinien pokazać czerwoną kartkę i odesłać ją z dala od pola gry.
- 3.5.1.3 Zawodnicy mogą otrzymać porady tylko podczas przerw pomiędzy setami lub innej dozwolonej przerwie w grze, ale nie pomiędzy końcem rozgrzewki i rozpoczęciem meczu; jeśli uprawniona osoba daje porady w innym czasie sędzia powinien pokazać jej żółtą kartkę i ostrzec ją, że dalsze takie przewinienie skończy się odsunięciem od pola gry.
- 3.5.1.4 Po udzielonym ostrzeżeniu, jeśli w tym samym drużynowym meczu lub tym samym meczu w indywidualnej konkurencji, ktoś znów udzieli nieuprawnionej porady, sędzia powinien pokazać mu czerwoną kartkę i odesłać go z dala od pola gry, nawet gdy ta osoba nie była ostrzeżona.
- 3.5.1.5 W drużynowym meczu odsunięty doradca nie powinien mieć zezwolenia na powrót do momentu aż ten mecz się zakończy, za wyjątkiem kiedy jest potrzebny do gry i nie może on być zmieniony przez inną osobę; w indywidualnej konkurencji nie powinien on otrzymać pozwolenia na powrót, aż dany mecz się zakończy.
- 3.5.1.6 Jeśli osoba odsunięta odmówi odejścia od pola gry lub powróci przed końcem meczu, sędzia powinien przerwać mecz i zawiadomić sędziego głównego.
- 3.5.1.7 Te ustalenia powinny być zastosowane tylko do porad podczas gry i nie powinno się przeszkadzać zawodnikowi lub kapitanowi w składaniu regulaminowych odwołań, ani powstrzymywać ich od konsultacji z tłumaczem lub przedstawicielem Związku w celu wyjaśnienia regulaminowych decyzji.

### **3.5.2 ZŁE ZACHOWANIE**

- 3.5.2.1 Zawodnicy i trenerzy lub inna osoba doradzająca powinni powstrzymać się od zachowania, które może nieprzepisowo oddziaływać na przeciwnika, obrazić widzów lub skompromitować sport, takich jak: obelżywy język, rozmyślne rozbijanie piłeczki lub wybijanie piłeczki poza pole gry, kopanie w stół lub płotki i brak szacunku dla osób prowadzących mecz.
- 3.5.2.2 Jeśli w którymkolwiek momencie zawodnik, trener lub inna osoba doradzająca popełni poważne wykroczenie, sędzia powinien przerwać grę i niezwłocznie ten fakt zgłosić sędziemu głównemu; przy mniej poważnych wykroczeniach sędzia może, przy pierwszej okazji, pokazać żółtą kartkę i ostrzec wykraczającego, że przy dalszych wykroczeniach podlega narażeniu na dalsze kary.
- 3.5.2.3 Oprócz tego, jak przyjęto w punktach 3.5.2.2 i 3.5.2.5, jeśli zawodnik, który został ostrzeżony, popełnia drugie wykroczenie w tym samym meczu indywidualnym lub drużynowym, sędzia powinien przyznać 1 punkt dla przeciwnika i przy dalszym – 2 punkty, równocześnie każdorazowo pokazując żółtą i czerwoną kartkę.
- 3.5.2.4 Jeśli zawodnik, przeciw któremu zostały przyznane 3 punkty w tym samym meczu indywidualnym lub drużynowym, dalej źle się zachowuje, sędzia powinien przerwać grę i zawiadomić sędziego głównego.

- 3.5.2.5 Jeżeli zawodnik zmieni swoją raketkę podczas indywidualnego meczu, bez zgłoszenia tego, sędzia winien przerwać grę i zameldować o tym sędziemu głównemu.
- 3.5.2.6 Ostrzeżenia i kary otrzymane przez obu zawodników winny dotyczyć pary, ale nie dotyczą nie wykraczającego zawodnika w następnym indywidualnym spotkaniu drużynowego meczu; przed rozpoczęciem deblowego spotkania para winna być uważana jako mająca większe narażenie na ostrzeżenia i kary, otrzymane przez obu zawodników w tym samym meczu drużynowym.
- 3.5.2.7 Oprócz tego jak przewidziano w punkcie 3.5.2.2, jeśli trener lub inna osoba doradzająca, która była ostrzeżona, popełnia dalsze wykroczenie w tym samym meczu indywidualnym lub drużynowym, sędzia winien pokazać mu czerwoną kartkę i odesłać go z dala od pola gry, aż do końca meczu drużynowego lub w konkurencji indywidualnej do końca spotkania.
- 3.5.2.8 Sędzia główny winien mieć uprawnienia do zdyskwalifikowania zawodnika z meczu, z konkurencji lub z zawodów za poważne nieprzepisowe lub nieprzyzwoite zachowanie, niezależnie od tego czy było ono zgłoszone przez sędziego czy też nie, jeśli to robi powinien pokazać czerwoną kartkę.
- 3.5.2.9 Jeśli zawodnik został zdyskwalifikowany z 2 meczy drużynowej lub indywidualnej konkurencji on powinien automatycznie być zdyskwalifikowany z drużynowej konkurencji oraz indywidualnych zawodów.
- 3.5.2.10 Sędzia główny może zdyskwalifikować na pozostałą część zawodów każdego, kto dwa razy został odesłany od pola gry w czasie tych zawodów.
- 3.5.2.11 Przypadki poważnego złego zachowania winny być zgłaszane do Związku, z którego jest zawodnik, popełniający wykroczenie.

### **3.5.3 WŁAŚCIWA POSTAWA SPORTOWA**

- 3.5.3.1 Zawodnicy, trenerzy i osoby prowadzące mecz powinni podtrzymywać ideę właściwej postawy sportowej, a w szczególności zawodnicy muszą robić wszystko, aby wygrać mecz i nie powinni wycofywać się z turnieju, za wyjątkiem choroby lub kontuzji.
- 3.5.3.2 Jakikolwiek zawodnik, który umyślnie nie zastosuje się do tych zasad, powinien być ukarany przez całkowitą lub częściową utratę nagrody pieniężnej w turnieju z nagrodami i/lub zawieszony jego udział w rozgrywkach ITTF.
- 3.5.3.3 W przypadku współudziału, udowodnionego osobie doradzającej lub osobie prowadzącej mecz, związanej z narodowym Związkiem jest także oczekiwane ukaranie tej osoby.
- 3.5.3.4 Zespół Dyscyplinarny, powołany przez Komitet Wykonawczy, składający się z 4 członków i przewodniczącego, powinien decydować czy naruszenie zasad nastąpiło i jeżeli konieczne decydować o odpowiednich sankcjach; ten zespół powinien decydować zgodnie z zaleceniami danymi przez Komitet Wykonawczy.
- 3.5.5.5 Odwołanie od decyzji Zespołu Dyscyplinarnego może być zrobione przez ukaranego zawodnika, osobę doradzającą lub prowadzącą mecz w ciągu 15 dni do Komitetu Wykonawczego ITTF, którego decyzje w tej materii powinny być ostateczne.

### **3.6 LOSOWANIE W SYSTEMIE BEZPOŚREDNIEJ ELIMINACJI (PUCHAROWYM)**

#### **3.6.1 WOLNE MIEJSCA W TABELI I ZAWODNICZY Z KWALIFIKACJI**

- 3.6.1.1 Liczba miejsc w tabeli w pierwszej rundzie właściwego systemu bezpośredniej eliminacji (pucharowego) powinna być potęgą liczby 2.
- 3.6.1.1.1 Jeśli jest mniej startujących niż miejsc w tabeli, pierwsza runda powinna zawierać odpowiednią ilość wolnych miejsc, które pozostały do wypełnienia wymaganej liczby miejsc w tabeli.
- 3.6.1.1.2 Jeśli jest więcej startujących niż miejsc w tabeli, zawody kwalifikacyjne powinny być tak przeprowadzone, aby łączna liczba zakwalifikowanych z eliminacji i liczba bezpośrednio zgłoszonych, uzupełniła wymaganą liczbę miejsc w tabeli.
- 3.6.1.2 Wolne miejsca w tabeli powinny być rozdzielone równomiernie, jak to jest możliwe, w trakcie pierwszej rundy, i rozmieszczane najpierw przeciwnie do naniesionych miejsc, w kolejności ich nanoszenia.
- 3.6.1.3 Zawodnicy, którzy wyszli z kwalifikacji, winni być umieszczani w tabeli równomiernie, jak tylko możliwe, odpowiednio do połówek, ćwiartek, ósemek lub szesnastek tabeli.

#### **3.6.2 ROZSTAWIANIE WEDŁUG RANKINGU**

- 3.6.2.1 Najwyżej sklasyfikowani zawodnicy, startujący w konkurencji, powinni być rozstawieni, tak aby nie mogli się spotkać przed rundami, kończącymi zawody.
- 3.6.2.2 Liczba startujących, która ma być rozstawiona, nie powinna przekroczyć ilości startujących w pierwszej rundzie właściwej konkurencji.
- 3.6.2.3 Startujący z 1. rankingiem powinien być umieszczony na szczycie pierwszej połówki tabeli, startujący z 2. rankingiem - na dole drugiej połówki, a wszyscy inni rozstawiani startujący winni być rozlosowani, w określone miejsca tabeli, jak niżej:
- 3.6.2.3.1 startujący z 3. i 4. rankingiem powinni być rozlosowani w dolne miejsca pierwszej połówki i górne miejsca drugiej połówki tabeli;
- 3.6.2.3.2 startujący z rankingiem 5-8 powinni być rozlosowani w dolne miejsca nieparzystych ćwiartek i górne miejsca parzystych ćwiartek tabeli;
- 3.6.2.3.3 startujący z rankingiem 9-16 powinni być rozlosowani w dolne miejsca nieparzystych ósemek i górne miejsca parzystych ósemek tabeli;
- 3.6.2.3.4 startujący z rankingiem 17-32 powinni być rozlosowani w dolne miejsca nieparzystych szesnastek i górne miejsca parzystych szesnastek tabeli.
- 3.6.2.4 W rozgrywkach drużynowych, w systemie bezpośredniej eliminacji, tylko najwyżej sklasyfikowany zespół ze Związku powinien być uprawniony do rozstawienia według rankingu.
- 3.6.2.5 Rozstawianie według rankingu powinno być zgodne z ostatnią listą rankingową, opublikowaną przez ITTF, za wyjątkiem:
- 3.6.2.5.1 gdzie wszyscy startujący, uprawnieni do rozstawienia, są ze związków, należących do tej samej Kontynentalnej Federacji; ostatnia lista, opublikowana przez tą Federację powinna otrzymać pierwszeństwo;
- 3.6.2.5.2 gdzie wszyscy startujący, uprawnieni do rozstawienia, są z tego samego Związku; ostatnia lista, opublikowana przez ten związek powinna otrzymać pierwszeństwo.

#### **3.6.3 ROZSTAWIANIE WEDŁUG NOMINACJI ZWIĄZKU**

- 3.6.3.1 Nominowani zawodnicy i pary z tego samego Związku powinni, jak daleko jest to możliwe, być oddzieleni, tak aby nie mogli się spotkać przed końcowymi rundami danej konkurencji.

- 3.6.3.2 Związki powinny uszeregować swoich nominowanych zawodników lub pary w malejącym porządku siły gry, zaczynając od zawodników, znajdujących się na liście rankingowej, używanej do rozstawiania, w kolejności z tej listy.
- 3.6.3.3 Startujący z rankingiem 1. lub 2. powinni być rozlosowani do różnych połówek, z 3. i 4. rankingiem - do ćwiartek innych niż te, zajęte przez pierwszych dwóch.
- 3.6.3.4 Startujący z rankingiem 5-8 powinni być rozlosowani równomiernie, jak jest to możliwe, do ósemek innych niż te, zajęte przez czterech pierwszych.
- 3.6.3.5 Startujący z rankingiem 9-16 powinni być rozlosowani równomiernie, jak jest to możliwe, do szesnastek innych niż te, zajęte przez wyżej sklasyfikowanych zawodników lub pary, aż wszyscy startujący zostaną umieszczeni.
- 3.6.3.6 Męskie i kobiece pary, składające się z zawodników z różnych Związków, powinny być uważane za pary tego związku, którego zawodnik sklasyfikowany jest wyżej na światowej liście rankingowej; jeśli żaden zawodnik nie jest na tej liście oraz na stosownej kontynentalnej liście, lub jeśli żaden zawodnik nie jest ujęty na światowej lub kontynentalnej liście rankingowej, para powinna być uważana jako członek tego Związku, którego drużyna jest sklasyfikowana wyżej w odpowiedniej drużynowej światowej liście rankingowej.
- 3.6.3.7 Pary mieszane zawierające zawodników z różnych związków powinny być uważane jako para ze Związku, do którego należy mężczyzna.
- 3.6.3.8 Alternatywnie, para deblowa, składające się z zawodników z różnych Związków, może być uważana jako z obu tych Związków.
- 3.6.3.9 W zawodach kwalifikacyjnych, startujący z tego samego Związku, stosownie do ilości kwalifikacyjnych grup, winni być rozlosowani do oddzielnych grup, w taki sposób, aby startujący w kwalifikacjach byli, jak to jest daleko możliwe, oddaleni zgodnie z ustaleniami punktów 3.6.3.3-5.

#### **3.6.4 ZMIANY W TABELI TURNIEJOWEJ**

- 3.6.4.1 Skompletowana tabela może być zmieniona tylko za zezwoleniem odpowiedzialnego Komitetu Organizacyjnego i - gdzie jest to wymagane - za zgodą przedstawicieli związków, bezpośrednio zainteresowanych.
- 3.6.4.2 Tabela może być zmieniona tylko dla poprawy błędów lub rzeczywistych nieporozumień w zapisie oraz przyjęcia nowych startujących, do korekty poważnej nierównowagi, jak przewidziano w punkcie 3.6.5 lub do ujęcia dodatkowych zawodników lub par, jak to przewidziano w punkcie 3.6.6.
- 3.6.4.3 Żadne zmiany, inne niż konieczne usunięcia, nie powinny być wykonane w tabeli danej konkurencji, po tym jak ona się rozpoczęła; zastosowanie tej regulacji w zawodach kwalifikacyjnych może być traktowane jako w oddzielnej konkurencji.
- 3.6.4.4. Zawodnik nie powinien być usunięty z tabeli bez jego zezwolenia chyba, że jest on zdyskwalifikowany, takie zezwolenie musi być dane, albo osobiście przez zawodnika, jeśli jest on obecny, a jeśli jest on nieobecny - przez upoważnionego przedstawiciela,
- 3.6.4.5 Para podwójna nie powinna być zmieniona, jeśli obaj zawodnicy są obecni i zdolni do gry, ale zranienie, choroba lub nieobecność jednego z zawodników mogą być przyjęte jako usprawiedliwienie do zmiany.

### 3.6.5 PRZELOSOWANIE TABELI TURNIEJOWEJ

- 3.6.5.1 Oprócz tego, jak przyjęto w punktach 3.6.4.2, 3.6.4.5 i 3.6.5.2, zawodnik nie może być przesunięty z jednego miejsca w tabeli do innego, jeśli z jakiegoś powodu tabela staje się poważnie nierównoważona, konkurencja powinna, gdzie jest to możliwe, być uzupełniona przez przelosowanie.
- 3.6.5.2 Wyjątkowo tam, gdzie nierównowaga jest spowodowana nieobecnością kilku rozstawionych zawodników lub par w tej samej części tabeli, pozostawienie rozstawionych zawodników lub par może tylko mieć miejsce przez przenieście, zgodnie z rankingiem i przelosowanie w obszarze możliwym dla rozstawionych zawodników, biorąc pod uwagę jak daleko jest to wykonalne, zgodnie z zasadami rozstawiania według nominacji Związku.

### 3.6.6 DODATKOWI ZAWODNICY

- 3.6.6.1 Zawodnicy, nie ujęci w pierwotnej tabeli, mogą być dodani później według uznania uprawnionego komitetu organizacyjnego i za zgodą sędziego głównego.
- 3.6.6.2 Luki w tabeli na pozycjach dla rozstawianych zawodników powinny być najpierw wypełnione zgodnie z rankingiem, przez dołosowanie w te miejsca najmocniejszych nowych zawodników lub par, dalsi zawodnicy lub pary powinni być dołosowani w luki, odpowiednio do nieobecności lub dyskwalifikacji, a następnie do wolnych miejsc w tabeli, innych niż te ponownie rozlosowane dla zawodników i par.
- 3.6.6.3 Zawodnicy lub pary, którzy chcieliby być rozstawieni według rankingu, jeśli oni zostali ujęci w pierwotnej tabeli, muszą być dołosowani tylko w luki tabeli na pozycjach dla rozstawianych zawodników.

## 3.7 ORGANIZACJA ZAWODÓW

### 3.7.1 UPRAWNIENIA

- 3.7.1.1 Pod warunkiem, że Postanowienia ITTF są przestrzegane, dowolny Związek może organizować autoryzowane turnieje otwarte, ograniczone lub z zaproszeniami w obrębie swego terytorium lub może aranżować międzynarodowe mecze.
- 3.7.1.2 W sezonie Związek może wyznaczyć jeden otwarty turniej seniorów, jeden otwarty turniej juniorów i jeden otwarty turniej weteranów, które organizuje jako jego otwarte międzynarodowe mistrzostwa seniorów, juniorów lub weteranów;
- 3.7.1.3 Zawodnik może uczestniczyć w takich otwartych międzynarodowych mistrzostwach tylko za pozwoleniem jego Związku, ale takie zezwolenie nie powinno być nadmiernie wstrzymywane.
- 3.7.1.4 Zawodnik nie może wziąć udziału w międzynarodowym turnieju z ograniczonym udziałem lub za zaproszeniami bez pozwolenia jego Związku chyba, że generalne pozwolenie zostało dane przez ITTF lub przez odpowiednią Kontynentalną Federację, tam gdzie wszyscy zawodnicy związani są z tym samym kontynentem.
- 3.7.1.5 Zawodnik lub drużyna nie może brać udziału w międzynarodowych zawodach, jeśli jest zawieszony przez jego Związek.
- 3.7.1.6 Żadna konkurencja nie może używać tytułu „światowa” bez pozwolenia ITTF, żadna tytułu „kontynentalna” bez pozwolenia odpowiedniej Kontynentalnej Federacji.

### 3.7.2 REPREZENTACJA

- 3.7.2.1 Reprezentanci wszystkich Związków, których zawodnicy biorą udział w konkurencjach otwartych, międzynarodowych mistrzostw, powinny być upoważnieni do uczestniczenia w losowaniu i powinni uzgadniać zmiany w turniejowej tabeli lub decyzje z odwołań, które mogą bezpośrednio dotyczyć ich zawodników.
- 3.7.2.2 Związek, będący gościem, powinien być uprawniony do wyznaczenia przynajmniej jednego reprezentanta do Komitetu Organizacyjnego międzynarodowego meczu, w którym on bierze udział.

### 3.7.3 ZGŁOSZENIA

- 3.7.3.1 Formularz zgłoszeniowy do otwartych międzynarodowych mistrzostw powinien być wysłany do wszystkich Związków nie później niż 2 miesiące kalendarzowe przed rozpoczęciem zawodów i nie później niż 1 miesiąc przed datą zamknięcia zgłoszeń.
- 3.7.3.2 Wszystkie zgłoszenia, przesłane przez Związki, do otwartych turniejów powinny być przyjęte przez organizatorów, ale organizatorzy powinni mieć możliwość do umieszczenia tych zgłoszeń do kwalifikacyjnych zawodów; przy decydowaniu o tym umieszczeniu organizatorzy powinni uwzględniać stosowne listy rankingowe ITTF i kontynentalne oraz kolejność rankingową, sporządzoną przez zgłaszający Związek.

### 3.7.4 KONKURENCJE

- 3.7.4.1 Otwarte międzynarodowe mistrzostwa powinny obejmować gry pojedyncze mężczyzn i kobiet, gry podwójne mężczyzn i kobiet oraz mogą zawierać gry mieszane, a także międzynarodowe konkurencje drużynowe dla zespołów reprezentujących Związki.
- 3.7.4.2 W światowych zawodach zawodnicy w konkurencjach młodzieżowca, juniora i kadeta muszą mieć odpowiednio poniżej 21 lat, poniżej 18 lat i poniżej 15 lat na 31 grudnia bezpośrednio przed rokiem, w którym zawody będą rozgrywane; te limity wiekowe są także zalecane do odpowiednich konkurencji w innych zawodach.
- 3.7.4.3 Jest zalecane, aby drużynowe mecze w otwartych międzynarodowych mistrzostwach były grane według jednego z systemów, określonych w punkcie 3.7.6; formularz zgłoszeniowy lub prospekt powinien informować, który system został wybrany.
- 3.7.4.4 Właściwe indywidualne konkurencje powinny być grane na bazie bezpośredniej eliminacji (puchar), ale konkurencje drużynowe i kwalifikacyjne rundy indywidualnych konkurencji mogą być grane albo na bazie systemu bezpośredniej eliminacji lub w grupach.

### 3.7.5 ROZGRYWKI W GRUPACH

- 3.7.5.1 W grupowych lub „*round robin*” zawodach wszyscy członkowie grupy powinni współzawodniczyć każdy z każdym i zdobywać 2 meczowe punkty za zwycięstwo, 1 za przegraną w rozegranych meczach i 0 za porażkę w nierozegranym lub niedokończonym meczu; kolejność w grupie powinna być wyznaczona głównie przez liczbę zdobytych punktów meczowych. **Jeżeli zawodnik po zakończeniu meczu popełnił wykroczenie z jakiegokolwiek przyczyny, to zostanie on uznany za przegranego w meczu, który powinien następnie być zapisany jako przegrana w nierozegranym meczu.**
- 3.7.5.2 Jeśli dwóch lub więcej członków grupy ma zdobytą tą samą liczbę meczowych punktów, ich względne pozycje powinny być wyznaczone tylko na podstawie wyników meczów pomiędzy nimi, przez kolejne rozpatrywanie liczby meczowych punktów, stosunku zwycięstw do porażek najpierw w indywidualnych meczach (dla drużynowej konkurencji), następnie setów i punktów, jak daleko jest to konieczne do ustalenia kolejności.



- 3.7.5.3 Jeśli w którymś kroku tych kalkulacji pozycja jednego lub więcej członków grupy została wyznaczona, kiedy inne są jeszcze jednakowe, wyniki meczów, w których ci członkowie wzięli udział, powinny być wyłączone z dalszych kalkulacji niezbędnych do ustalenia kolejności, zgodnie z procedurą z punktów 3.7.5.1 i 3.7.5.2.
- 3.7.5.4 Jeśli nie jest to możliwe zróżnicowanie pozycji za pomocą procedur określonych w punktach 3.7.5.1-3, względne pozycje powinny być wyznaczone za pomocą losowania.
- 3.7.5.5 Na etapie kwalifikacji mistrzostw świata, olimpiady oraz otwartych międzynarodowych mistrzostw zawodnicy winni być losowani do grup i przydzielani na pozycje w grupie zgodnie z malejącym światowym rankingiem, biorąc pod uwagę jak to jest możliwe rozdzielenie zawodników tego samego Związku.
- 3.7.5.6 Jeżeli nie przyjęto inaczej przez jury, jeśli jeden zawodnik lub drużyna wychodzą z grupy, to ostatni mecz w grupie winien być pomiędzy zawodnikami lub drużynami oznaczonymi jako 1 i 2, jeśli dwaj zawodnicy lub dwie drużyny wychodzą z grupy, to końcowy mecz winien być pomiędzy zawodnikami lub drużynami oznaczonymi jako 2 i 3 i tak dalej.

### 3.7.6 SYSTEMY DRUŻYNOWEGO MECZU

#### 3.7.6.1 *Do 3 wygranych gier (nowy system Swaythling Cup, 5 gier pojedynczych)*

3.7.6.1.1 Zespół powinien składać się z 3 zawodników.

3.7.6.1.2 Porządek gry winien być następujący:

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

#### 3.7.6.2 *Do 3 wygranych gier (system Corbillon Cup, 4 gry pojedyncze i 1 gra podwójna)*

3.7.6.2.1 Zespół powinien składać się z 2, 3 lub 4 zawodników.

3.7.6.1.2 Porządek gry winien być następujący:

- 1) A - X,
- 2) B - Y,
- 3) gra podwójna,
- 4) A - Y,
- 5) B - X.

#### 3.7.6.2 *Do 3 wygranych gier (Olympic system, 4 gry pojedyncze i 1 gra podwójna)*

3.7.6.2.1 Zespół powinien składać się z 3 zawodników, każdy zawodnik powinien występować w maksimum 2 grach indywidualnych.

3.7.6.1.2 Porządek gry winien być następujący:

- 1) A - X,
- 2) B - Y,
- 3) gra podwójna (C i A lub B – Z i X lub Y),
- 4) B lub A - Z,
- 5) C - X lub Y.

**3.7.6.3** *Do 4 wygranych gier (6 gier pojedynczych i 1 gra podwójna)*

3.7.6.3.1 Zespół powinien składać się z 3, 4 lub 5 zawodników.

3.7.6.3.2 Porządek gry winien być następujący:

- 1) A - Y,
- 2) B - X,
- 3) C - Z,
- 4) gra podwójna,
- 5) A - X,
- 6) C - Y,
- 7) B - Z.

**3.7.6.4** *Do 5 wygranych gier (9 gier pojedynczych)*

3.7.6.4.1 Zespół powinien składać się z 3 zawodników.

3.7.6.4.2 Układ gier winien być następujący:

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

**3.7.7 PROCEDURA DRUŻYNOWEGO MECZU**

3.7.7.1 Wszyscy zawodnicy do drużyny winni być wybrani spośród nominowanych do tej konkurencji.

3.7.7.2 Przed drużynowym meczem prawo do wyboru ustawienia A,B,C lub X,Y,Z winno być ustalone przez losowanie, a kapitanowie powinni zgłosić swoje zespoły do sędziego głównego lub jego reprezentanta, przypisując do każdego zawodnika w grach pojedynczych odpowiednią literę.

3.7.7.3 Par do gier podwójnych w meczu nie ma potrzeby zgłaszać aż do końca bezpośrednio poprzedzającej gry singlowej.

3.7.7.4 Drużynowy mecz powinien zakończyć się w momencie, kiedy jeden z zespołów wygrał większość z możliwych indywidualnych meczy.

**3.7.8 WYNIKI**

3.7.8.1 Jak najwcześniej po zakończeniu zawodów, ale nie później niż 7 dni od tego czasu, Związek-organizator powinien przesłać do Sekretariatu ITTF i do Sekretarza odpowiedniej Kontynentalnej Federacji szczegółowe wyniki, zawierające wyniki punktowe, z międzynarodowych meczy, ze wszystkich rund kontynentalnych i otwartych międzynarodowych mistrzostw oraz końcowych rund krajowych mistrzostw.

**3.7.9 TELEWIZJA**

3.7.9.1 Imprezy, inne niż w randze światowej, kontynentalnej lub olimpijskiej, mogą być transmitowane przez telewizję tylko za zezwoleniem Związku, na terenie którego jest robiona transmisja.

- 3.7.9.2 Udział w międzynarodowej imprezie daje Związkowi przyzwolenie na ujmowanie przyjezdnych zawodników przy nakręceniu tej imprezy, w zawodach rangi światowej, kontynentalnej lub olimpijskiej takie przyzwolenie jest wykorzystywane do pokazywania gdziekolwiek na żywo lub jako nagranie telewizyjne podczas okresu imprezy i później w przeciągu jednego kalendarzowego miesiąca.

### **3.8 MIĘDZYNARODOWE UPRAWNIENIA DO GRY W REPREZENTACJI**

- 3.8.1 Uprawnienia do startu w zawodach na Olimpiadzie są oddzielnie uregulowane w punkcie 4.5.1 i w dodatkowych regulacjach uprawnień, mających zastosowanie do światowych zawodów (4.1.3, 4.2.3, 4.3.6, 4.4.3 Regulations for World and Olympic title competition).
- 3.8.2 Zawodnik powinien być uważany jako reprezentujący Związek, jeżeli on przyjął, że jest nominowany przez ten Związek, następnie uczestniczy w zawodach, wyszczególnionych w punkcie 3.1.2.3 innych niż indywidualne konkurencje międzynarodowych otwartych mistrzostw.
- 3.8.3 Zawodnik jest uprawniony do reprezentowania Związku tylko wtedy, jeśli jest narodowości kraju, w którym związek posiada jurysdykcję, za wyjątkiem tego, że zawodnik, który reprezentował Związek, którego on nie był narodowości przed 1 września 2004, w zgodzie z poprzednimi przepisami, może zachować uprawnienia.
- 3.8.3.1 Tam gdzie zawodnicy więcej niż jednego Związku mają to samo obywatelstwo, zawodnik może reprezentować jeden z tych Związków, tylko wtedy, jeżeli jest urodzony lub ma swoje główne miejsce zamieszkania na terytorium zarządzanym przez Związek.
- 3.8.3.2 Zawodnik, który jest uprawniony do reprezentowania więcej niż jednego Związku powinien mieć prawo wyboru, który z tych ważnych Związków będzie reprezentował.
- 3.8.4 Zawodnik jest uprawniony do reprezentowania Kontynentalnej Federacji (punkt 1.17.1 Constitution) w konkurencji kontynentalnych drużyn tylko jeśli jest uprawniony do reprezentowania Związku, będącego członkiem Kontynentalnej Federacji, zgodnie z punktem 3.8.3.
- 3.8.5 Zawodnik nie powinien reprezentować różnych związków w ciągu okresu 3 lat.
- 3.8.6 Związek może nominować zawodnika, będącego pod jego jurysdykcją (punkt 1.20 Constitution), do zgłoszenia do indywidualnej konkurencji otwartych międzynarodowych mistrzostw, które są wykazane w materiałach ITTF, takich jak lista światowego rankingu, ale nie daje to uprawnienia temu zawodnikowi do reprezentowania Związku, zgodnie z punktem 3.8.2.
- 3.8.7 Zawodnik lub jego Związek, jeśli tak wymaga sędzia główny, powinien dostarczyć udokumentowane zeznanie jego uprawnień do gry w reprezentacji i jego paszport.
- 3.8.8 Jakiegokolwiek odwołania w kwestii uprawnień powinny być skierowane do Komisji Uprawnień, składającej się z Komitetu Wykonawczego, przewodniczącego Komisji przepisów i rankingu i Przewodniczącego Komisji Sportowej, której decyzje powinny być ostateczne.

## **4 REGULACJE DO ŚWIATOWYCH I OLIMPIJSKICH TURNIEJÓW**

### **4.1 MISTRZOSTWA ŚWIATA SENIORÓW**

.....

#### **4.1.3 UPRAWNIENIA DO REPEZENTOWANIA ZWIĄZKU**

- 4.1.3.1 Tylko Związek, który nie ma zaległości finansowych wobec ITTF jest uprawniony do zgłoszenia drużyn i zawodników do Mistrzostw.
- 4.1.3.2 W dodatku do klauzuli z punktu 3.8 zawodnicy będący uprawnieni do reprezentowania Związku innego niż pierwszy, który mają zamiar reprezentować, powinni zarejestrować się w ITTF przy pomocy nowego Związku.
- 4.1.3.3 Taki zawodnik nie powinien reprezentować nowej federacji przed upływem
  - 4.1.3.3.1 3 lat od daty rejestracji, jeżeli zawodnik ma poniżej 15 lat w chwili rejestracji,
  - 4.1.3.3.2 5 lat od daty rejestracji, jeżeli zawodnik ma poniżej 18 lat w chwili rejestracji,
  - 4.1.3.3.3 7 lat od daty rejestracji, jeżeli zawodnik ma poniżej 21 lat w chwili rejestracji.
- 4.1.3.4 Zawodnicy, mający 21 lat lub starsi, nie będą rejestrowani przez ITTF i nie będą mieli uprawnień do reprezentowania nowego Związku w Mistrzostwach Świata.

.....

### **4.2 MISTRZOSTWA ŚWIATA JUNIORÓW**

#### **4.2.3 UPRAWNIENIA DO REPEZENTOWANIA ZWIĄZKU**

- 4.2.3.1 Tylko Związek, który nie ma zaległości finansowych wobec ITTF jest uprawniony do zgłoszenia drużyn i zawodników do Mistrzostw.
- 4.2.3.2 System kwalifikacji do turnieju drużynowego i indywidualnego powinien być określony przez Zarząd ITTF nie później niż 18 miesięcy przed rozpoczęciem Mistrzostw.
- 4.2.3.3 Wszyscy zawodnicy winni być juniorami zgodnie z punktem 3.7.4.2.
- 4.2.3.4 W dodatku do klauzuli z punktu 3.8 zawodnicy będący uprawnieni do reprezentowania Związku innego niż pierwszy, który mają zamiar reprezentować, powinni zarejestrować się w ITTF przy pomocy nowego Związku.
- 4.2.3.5 Taki zawodnik nie powinien reprezentować nowej federacji przed upływem 3 lat od daty rejestracji, jeżeli zawodnik ma poniżej 15 lat w chwili rejestracji,
- 4.2.3.6 Zawodnicy, mający 15 lat lub starsi, nie będą rejestrowani przez ITTF i nie będą mieli uprawnień do reprezentowania nowego Związku w Mistrzostwach Świata juniorów.

.....

### **4.3 PUCHAR ŚWIATA**

.....

#### **4.3.6 UPRAWNIENIA DO REPEZENTOWANIA ZWIĄZKU**

- 4.3.6.1 W dodatku do klauzuli z punktu 3.8 zawodnicy będący uprawnieni do reprezentowania Związku innego niż pierwszy, który mają zamiar reprezentować, powinni zarejestrować się w ITTF przy pomocy nowego Związku.
- 4.3.6.2 Taki zawodnik nie powinien reprezentować nowej federacji przed upływem
  - 4.3.6.2.1 3 lat od daty rejestracji, jeżeli zawodnik ma poniżej 15 lat w chwili rejestracji,
  - 4.3.6.2.2 5 lat od daty rejestracji, jeżeli zawodnik ma poniżej 18 lat w chwili rejestracji,
  - 4.3.6.2.3 7 lat od daty rejestracji, jeżeli zawodnik ma poniżej 21 lat w chwili rejestracji.
- 4.3.6.3 Zawodnicy, mający 21 lat lub starsi, nie będą rejestrowani przez ITTF i nie będą mieli uprawnień do reprezentowania nowego Związku w Pucharze Świata.

.....

Tłumaczenie: **ITTF Handbook 2009-2010**  
Władysław Chrabąszcz sierpień 2009