



สมาคมกีฬาเทเบิลเทนนิสแห่งประเทศไทย
กติกาเทเบิลเทนนิส
ปี 2558 – 2560 (2015 - 2017)

.....

1. โต๊ะเทเบิลเทนนิส (THE TABLE)

- 1.1 พื้นหน้าด้านบนบนของโต๊ะเรียกว่า “พื้นผิวโต๊ะ” (PLAYING SURFACE) จะเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า มีความยาว 2.74 เมตร ความกว้าง 1.525 เมตร และจะต้องสูงได้ระดับโดยวัดจากพื้นที่ตั้งขึ้นมาถึงพื้นที่ผิวโต๊ะสูง 76 เซนติเมตร
- 1.2 พื้นผิวโต๊ะ ไม่รวมถึงด้านข้างตามแนวตั้งที่อยู่ต่ำกว่าขอบบนสุดของโต๊ะลงมา
- 1.3 พื้นผิวโต๊ะอาจทำด้วยวัสดุใดๆ ก็ได้ แต่จะต้องมีความกระดองสม่ำเสมอเมื่อเอากลูกเทเบิลเทนนิสมาตรฐานปล่อยลงในระยะสูง 30 เซนติเมตร โดยวัดจากพื้นผิวโต๊ะ ลูกจะกระดอน ขึ้นมาประมาณ 23 เซนติเมตร
- 1.4 พื้นผิวโต๊ะจะต้องเป็นสีเข้มสม่ำเสมอและเป็นสีด้านไม่สะท้อนแสง ขอบด้านบนบนของพื้นผิวโต๊ะทั้ง 4 ด้าน จะทำด้วยสีขาว มีขนาดกว้าง 2 เซนติเมตร เส้นของพื้นผิวโต๊ะด้านยาว 2.74 เมตร ทั้งสองข้างเรียกว่า “เส้นข้าง” (SIDE LINE) เส้นของพื้นผิวโต๊ะด้านกว้าง 1.525 เมตร ทั้งสองด้านเรียกว่า “เส้นสกัด” (END LINE)
- 1.5 พื้นผิวโต๊ะจะถูกแบ่งออกเป็นสองแดน (COURTS) เท่า ๆ กัน กันด้วยตาข่ายซึ่งตั้งฉากกับพื้นผิวโต๊ะและขนานกับเส้นสกัดโดยตลอด
- 1.6 สำหรับประเภทคู่ ในแต่ละแดนจะถูกแบ่งออกเป็นสองส่วนเท่า ๆ กันด้วยเส้นสีขาว มีขนาดกว้าง 3 มิลลิเมตร โดยขีดขนานกับเส้นข้างเรียกว่า “เส้นกลาง” (CENTRE LINE) และให้ถือว่าเส้นกลางนี้เป็นส่วนหนึ่งของคอร์ดด้านขวาของโต๊ะด้วย

2. ส่วนประกอบของตาข่าย (THE NET ASSEMBLY)

- 2.1 ส่วนประกอบของตาข่ายจะประกอบด้วย ตาข่าย ที่แขวน และเสาตั้ง รวมไปถึงที่จับยึดกับโต๊ะเทเบิลเทนนิส
- 2.2 ตาข่ายจะต้องขึงตึงและยึดด้วยเชือกซึ่งผูกติดปลายยอดเสา ซึ่งตั้งตรงสูงจากพื้นผิวโต๊ะ 15.25 เซนติเมตร และยื่นออกไปจากเส้นข้างของโต๊ะถึงตัวเสาด้านละ 15.25 เซนติเมตร
- 2.3 ส่วนบนสุดของตาข่ายตลอดแนวยาวจะต้องสูงจากพื้นผิวโต๊ะ 15.25 เซนติเมตร
- 2.4 ส่วนล่างสุดของตาข่ายตลอดแนวยาว จะต้องอยู่ชิดกับพื้นผิวโต๊ะให้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ และส่วนปลายสุดของตาข่ายทั้งสองด้าน จะต้องอยู่แนบกับเสาตั้งจากส่วนบนสุดถึงส่วนล่างสุด

3. ลูกเทเบิลเทนนิส (THE BALL)

- 3.1 ลูกเทเบิลเทนนิส จะต้องกลมและมีเส้นผ่าศูนย์กลาง 40 มิลลิเมตร
 - 3.2 ลูกเทเบิลเทนนิส จะต้องมีน้ำหนัก 2.7 กรัม
 - 3.3 ลูกเทเบิลเทนนิสจะต้องทำด้วยเซลลูโลสอัด หรือวัสดุพลาสติกอื่นใดที่คล้ายคลึงกัน มีสีขาวหรือสีส้ม และเป็นสีด้าน
- * สหพันธ์เทเบิลเทนนิสนานาชาติ (ITTF) ประกาศใช้ลูกพลาสติก (40+) เมื่อวันที่ 1 กันยายน 2557 (1 SEP 2014) สมาคมเทเบิลเทนนิสแห่งประเทศไทย (TTAT) ประกาศใช้เมื่อวันที่ 1 มกราคม 2558

4. ไม้เทเบิลเทนนิส (THE RACKET)

- 4.1 ไม้เทเบิลเทนนิส จะมีรูปร่าง ขนาด หรือน้ำหนักอย่างไรก็ได้ แต่หน้าไม้จะต้องแบนเรียบ และแข็ง
- 4.2 อย่างน้อยที่สุด 85 % ของความหนาของไม้จะต้องทำด้วยไม้ธรรมชาติ ชั้นที่อัดอยู่ติดภายในหน้าไม้ซึ่งทำด้วยวัสดุอื่นใด เช่น คาร์บอนไฟเบอร์ , กลาสไฟเบอร์ หรือกระดาษอัด จะต้องมีความหนาไม่เกิน 7.5% ของความหนาทั้งหมดของไม้ หรือไม่เกิน 0.35 มิลลิเมตร สุดแต่แต่กรณีใดจะมีค่าน้อยกว่า
- 4.3 หน้าไม้เทเบิลเทนนิสด้านที่ใช้ตีลูกจะต้องมีวัสดุปิดทับวัสดุนั้นจะเป็นแผ่นยางเม็ดธรรมชาติ แผ่นยางชนิดนี้ เมื่อปิดทับหน้าไม้ และรวมกับกาวแล้วจะต้องมีความหนาทั้งสิ้นไม่เกิน 2 มิลลิเมตร หรือแผ่นยางชนิดสอดไส้แผ่นยางชนิดนี้ เมื่อปิดทับหน้าไม้และรวมกับกาวแล้ว จะต้องมีความหนาทั้งสิ้นไม่เกิน 4 มิลลิเมตร

- 4.3.1 แผ่นยางเม็ดธรรมดา (ORDINARY PIMPLED RUBBER) จะต้องเป็นแผ่นยาง ขึ้นเดียวและไม่มีฟองน้ำรองรับ โดยหันเอาเม็ดยางออกมาด้านนอก จะทำด้วย ยางธรรมชาติหรือยางสังเคราะห์ มีเม็ดยางกระจายอยู่อย่างสม่ำเสมอไม่น้อยกว่า 10 เม็ด ต่อ 1 ตารางเซนติเมตร และไม่มากกว่า 30 เม็ด ต่อ 1 ตารางเซนติเมตร
- 4.3.2 แผ่นยางชนิดสอดไส้ (SANDWICH RUBBER) ประกอบด้วยฟองน้ำขึ้นเดียวปิดคลุม ด้วยแผ่นยางเม็ดธรรมดาขึ้นเดียว โดยจะหันเอาเม็ดยางอยู่ด้านในหรืออยู่ด้านนอก ก็ได้ ซึ่งความหนาของแผ่นยางเม็ดธรรมดานี้จะต้องมีความหนาไม่เกิน 2 มิลลิเมตร
- 4.4 วัสดุปิดทับหน้าไม้จะต้องปิดทับคลุมหน้าไม้ด้านนั้น ๆ และจะต้องไม่เกินขอบหน้าไม้ ออกไป ยกเว้นส่วนที่ใกล้กับด้ามจับที่สุดและที่วางนิ้วอาจจะหุ้มหรือไม่หุ้มด้วยวัสดุ ใดๆ ก็ได้
- 4.5 หน้าไม้เทเบิลเทนนิสชั้นภายในหน้าไม้และชั้นของวัสดุปิดทับต่างๆหรือกาวจะต้อง สม่ำเสมอและมีความหนาเท่ากันตลอด
- 4.6 หน้าไม้เทเบิลเทนนิสที่มีวัสดุปิดทับหรือไม่มีวัสดุปิดทับด้านหนึ่งจะต้องเป็นสีแดงสว่าง (BRIGHT RED) และอีกด้านหนึ่งจะต้องเป็นสีดำ (BLACK) และจะต้องมีสีกลมกลืน อย่างสม่ำเสมอและไม่สะท้อนแสง
- 4.7 วัสดุปิดทับหน้าไม้ ควรนำมาใช้ตามคุณสมบัติที่สหพันธ์ ฯ รับรอง โดยไม่มีการ เปลี่ยนแปลงลักษณะทางกายภาพ ส่วนประกอบทางเคมี หรือวิธีการเปลี่ยนแปลง ในลักษณะอื่น ๆ
- 4.7.1 การเปลี่ยนแปลงเล็กน้อยของความสม่ำเสมอของผิวหน้าไม้หรือวัสดุปิดทับ หรือความ ไม่สม่ำเสมอของสีหรือขนาดเนื่องจากการเสียหายจากอุบัติเหตุ การใช้งาน หรือสีจาง อาจจะถูกอนุญาตให้ใช้ได้ โดยมีเงื่อนไขว่าเหตุเหล่านั้นไม่ได้เปลี่ยนแปลงอย่างสำคัญต่อ คุณลักษณะของผิวหน้าไม้หรือวัสดุปิดทับ
- 4.8 เมื่อเริ่มการแข่งขันและเมื่อใดก็ตามที่ผู้เล่นเปลี่ยนไม้เทเบิลเทนนิสระหว่างการแข่งขัน ผู้เล่นจะต้องแสดงไม้เทเบิลเทนนิสที่เขาเปลี่ยนให้กับคู่แข่ง และผู้ตัดสิน ตรวจสอบ ก่อนทุกครั้ง

5. คำจำกัดความ (DEFINITIONS)

- 5.1 การตีโต้ (RALLY) หมายถึง ระยะเวลาที่ลูกอยู่ในการเล่น
- 5.2 ลูกอยู่ในการเล่น (IN PLAY) หมายถึง เมื่อลูกเทเบิลเทนนิสได้หยุดนิ่งบนฝ่ามืออิสระก่อนการส่งลูกในจังหวะสุดท้าย จนกระทั่งการตีโต้ นั้นเป็นการส่งใหม่ (LET) หรือได้คะแนน (A POINT)
- 5.3 การส่งใหม่ (LET) หมายถึง การตีโต้ที่ไม่มีผลได้คะแนน
- 5.4 การได้คะแนน (A POINT) หมายถึง การตีโต้ที่มีผลได้คะแนน
- 5.5 มือที่ถือไม้ (RACKET HAND) หมายถึง มือในขณะถือไม้เทเบิลเทนนิส
- 5.6 มืออิสระ (FREE HAND) หมายถึง มือในขณะที่ไม่ได้ถือไม้เทเบิลเทนนิส แขนอิสระ (FREE ARM) คือ แขนข้างเดียวกับมืออิสระ
- 5.7 การตีลูก (STRIKES) หมายถึง การที่ผู้เล่นสัมผัสลูกด้วยไม้เทเบิลเทนนิสขณะที่ถืออยู่หรือสัมผัสลูกด้วยมือที่ถือไม้เทเบิลเทนนิสตั้งแต่ข้อมือลงไป
- 5.8 การขวางลูก (OBSTRUCTS) หมายถึง ขณะที่ลูกอยู่ในการเล่น หลังจากที่ฝ่ายตรงข้ามตีลูกมาโดยลูกนั้นยังไม่ได้กระทบแดนของอีกฝ่ายหนึ่ง ปรากฏว่าผู้เล่นหรือสิ่งใด ๆ ที่เขาสวมใส่ หรือถืออยู่ สัมผัสลูกขณะลูกนั้นอยู่เหนือระดับพื้นผิวโต๊ะ หรือลูกนั้นมีทิศทางวิ่งเข้าหาพื้นผิวโต๊ะ
- 5.9 ผู้ส่ง (SERVER) หมายถึง ผู้ที่ตีลูกเทเบิลเทนนิสเป็นครั้งแรกในการตีโต้
- 5.10 ผู้รับ (RECEIVER) หมายถึง ผู้ที่ตีลูกเทเบิลเทนนิสเป็นครั้งที่สองในการตีโต้
- 5.11 ผู้ตัดสิน (UMPIRE) หมายถึง ผู้ที่ถูกแต่งตั้งขึ้นเพื่อควบคุมการแข่งขัน
- 5.12 ผู้ช่วยผู้ตัดสิน (ASSISTANT UMPIRE) หมายถึง ผู้ที่ถูกแต่งตั้งขึ้นเพื่อช่วยผู้ตัดสินในการตัดสิน
- 5.13 สิ่งใด ๆ ที่ผู้เล่นสวมใส่หรือถืออยู่ หมายถึง สิ่งใด ๆ ก็ตามที่ผู้เล่นสวมใส่หรือถืออยู่ตั้งแต่เริ่มการตีโต้
- 5.14 เส้นสกัด (END LINE) หมายถึง รวมถึง เส้นสมมุติที่ลากต่อออกไปจากเส้นสกัดทั้งสองด้านด้วย

6. การส่งลูก (THE SERVICE)

- 6.1 เมื่อเริ่มส่งลูกเทเบิลเทนนิสต้องวางเป็นอิสระอยู่บนฝ่ามืออิสระ โดยแบฝ่ามือออกและลูกจะต้องหยุดนิ่ง
- 6.2 ในการส่ง ผู้ส่งจะต้องโยนลูกขึ้นข้างบนด้วยมืออิสระ ให้ใกล้เคียงกับเส้นตั้งฉากและให้สูงจาก จุดที่ลูกออกจากฝ่ามือ ไม่น้อยกว่า 16 เซนติเมตร โดยลูกที่โยนขึ้นไปนั้นจะต้องไม่เป็นลูกที่ถูกทำให้หมุนด้วยความตั้งใจ
- 6.3 ผู้ส่งจะตีลูกได้ในขณะที่ลูกเทเบิลเทนนิสได้ลดระดับจากจุดสูงสุดแล้ว เพื่อให้ลูกกระทบแดนของผู้ส่งก่อนแล้วไปกระทบแดนของฝ่ายรับ สำหรับประเภทคู่ ลูกเทเบิลเทนนิสจะต้องกระทบครึ่งแดนขวาของผู้ส่งก่อนแล้ว ไปกระทบครึ่งแดนขวาของฝ่ายรับ
- 6.4 ตั้งแต่เริ่มส่งลูกจนกระทั่งลูกถูกตี ลูกเทเบิลเทนนิสจะต้องอยู่เหนือระดับพื้นผิวโต๊ะ และอยู่หลังเส้นสกัด และจะต้องไม่มีส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายหรือสิ่งที่สวมใส่ หรือ ถืออยู่ของผู้ส่ง หรือ คู่เล่นของผู้ส่งในประเภทคู่ บังการมองเห็นของผู้รับ
- 6.5 ขณะที่ลูกเทเบิลเทนนิสถูกโยนขึ้นแขนอิสระและมือของผู้ส่ง จะต้องเคลื่อนจากพื้นที่ระหว่างลูกเทเบิลเทนนิสและตาข่าย พื้นที่ระหว่างลูกเทเบิลเทนนิสและตาข่าย ถูกกำหนดโดยลูกเทเบิลเทนนิส ส่วนตาข่ายนั้นให้ลากเส้นสมมุติต่อขึ้นไปข้างบนโดยไม่จำกัด (วัตถุประสงค์ของกติกานี้ ต้องการให้ผู้รับเห็นลูกเทเบิลเทนนิสตลอดเวลา ทั้งนี้ ผู้ส่งหรือคู่ของผู้ส่งจะต้อง ไม่แสดงท่าทางที่จะเป็นการบังการมองเห็นของผู้รับตลอดเวลา ตั้งแต่ลูกออกจากมือของผู้ส่งและเห็นถึงหน้าไม้ด้านที่ใช้ตีลูก)
- 6.6 เป็นความรับผิดชอบของผู้เล่น ที่จะต้องส่งลูกให้ผู้ตัดสินหรือผู้ช่วยผู้ตัดสิน สามารถทำให้รู้สึกพอใจว่าการส่งลูกนั้นได้กระทำตามกติกา และผู้ตัดสินหรือผู้ช่วยผู้ตัดสิน คนใดคนหนึ่งอาจตัดสินว่าการส่งลูกนั้นไม่ถูกต้อง
- 6.6.1 ถ้าผู้ตัดสินหรือผู้ช่วยผู้ตัดสินคนใดคนหนึ่ง ไม่แน่ใจว่าการส่งลูกนั้นจะถูกต้องตามกติกาหรือไม่ ในโอกาสแรกของการแข่งขัน จะยุติการเล่นและเตือนผู้ส่งคนนั้น แต่ในการส่งลูกครั้งต่อไป หากผู้เล่นหรือคู่เล่นนั้นยังคงส่งลูกไม่ชัดเจนตามกติกาอีก จะพิจารณาว่าการส่งลูกนั้นไม่ถูกต้อง
- 6.7 ผู้ส่งอาจได้รับการอนุโลมได้บ้าง หากผู้ส่งคนนั้น แจ้งให้ผู้ตัดสินทราบถึงการหย่อนสมรรถภาพทางร่างกาย จนเป็นเหตุให้ไม่สามารถส่งได้ถูกต้องตามกติกา ทั้งนี้ ต้องแจ้งให้ผู้ตัดสินทราบก่อนการแข่งขันทุกครั้ง

7. การรับลูก (THE RETURN)

เมื่อลูกเทเบิลเทนนิสได้ถูกส่งหรือตีได้ไปตกลงในแดนฝ่ายตรงข้ามอย่างถูกต้องแล้ว ฝ่ายรับตีลูกกลับไปเพื่อให้ลูกกระทบแดนของอีกฝ่ายหนึ่งโดยตรง หรือ สัมผัสส่วนใด ส่วนหนึ่งของตาข่ายแล้วตกลงในแดนฝ่ายตรงข้าม

8. ลำดับการเล่น (THE ORDER OF PLAY)

- 8.1 ประเภทเดี่ยว เริ่มจากฝ่ายส่งได้ส่งลูก ฝ่ายรับจะตีได้รับลูกกลับไป หลังจากนั้น ฝ่ายส่งและฝ่ายรับจะผลัดกันตีได้
- 8.2 ประเภทคู่ ยกเว้น ตามข้อ 8.3 เริ่มจากผู้ส่งลูกของฝ่ายส่งจะส่งลูกไปยังฝ่ายรับผู้รับของฝ่ายรับจะตีลูกกลับไปแล้วคู่ของฝ่ายส่งจะตีลูกกลับไป จากนั้นคู่ของฝ่ายรับก็จะตีลูกกลับไปเช่นนี้สลับกันในการตีได้
- 8.3 ประเภทคู่เมื่อมีนักกีฬาคนพิการประเภทนั่งรถอย่างน้อย 1 คน เริ่มจากฝ่ายส่งจะส่งลูกไปยังฝ่ายรับ ผู้รับของฝ่ายรับจะตีลูกกลับไป หลังจากนั้นผู้เล่นคนใดก็ได้สามารถรับลูกตีได้กลับไปได้ อย่างไรก็ตามจะต้องไม่มีส่วนใดส่วนหนึ่งของรถนั่ง หรือ เท้าของนักกีฬาประเภทยืน ของคู่หนึ่ง ยื่นล้ำเส้นสมมุติที่ต่อออกไปจากเส้นกลางหากมีอย่างหนึ่งอย่างใด ยื่นล้ำเข้าไปผู้ตัดสินจะให้คะแนนแก่ฝ่ายตรงข้าม 1 คะแนน

9. การส่งใหม่ (A LET)

- 9.1 การตีได้จะถือให้เป็นการส่งใหม่ ต้องมีลักษณะดังนี้
 - 9.1.1 ถ้าลูกที่ฝ่ายส่งได้ส่งไปกระทบส่วนต่าง ๆ ของตาข่าย แล้วข้ามไปในแดนของฝ่ายรับ โดยถูกต้อง แล้วผู้รับหรือคู่ฝ่ายรับขวางลูกหรือตีลูกก่อนที่จะตกกระทบแดนของเขาในเส้นสกัด
 - 9.1.2 ถ้าลูกที่ส่งออกไปแล้วฝ่ายรับหรือคู่ของฝ่ายรับยังไม่พร้อมที่จะรับ โดยมีข้อแม้ว่าฝ่ายรับหรือคู่ของฝ่ายรับไม่พยายามจะตีลูก
 - 9.1.3 ถ้ามีเหตุรบกวนนอกเหนือการควบคุมของผู้เล่นจนทำให้การส่ง การรับ หรือการเล่น นั้นเสียไป
 - 9.1.4 ถ้าการเล่นถูกยุติโดยผู้ตัดสินหรือผู้ช่วยผู้ตัดสิน
 - 9.1.5 ในการส่งลูกโดยมีข้อแม้ว่า การส่งนั้นจะต้องเป็นการส่งที่ถูกต้อง ถ้าผู้รับเป็นนักกีฬาคนพิการประเภทนั่งรถ และลูกเทเบิลเทนนิสนั้น
 - 9.1.5.1 หลังจากสัมผัสแดนของผู้รับแล้วมีทิศทางลอยกลับไปหาตาข่าย
 - 9.1.5.2 หยุดพักอยู่บนแดนของผู้รับ
 - 9.1.5.3 ในประเภทเดี่ยว หลังจากสัมผัสแดนของผู้รับแล้วลอยออกไปทางเส้นข้างทั้งสองด้าน

- 9.2 การเล่นอาจถูกยุติลงในกรณีดังต่อไปนี้
 - 9.2.1 เพื่อแก้ไขข้อผิดพลาดให้ถูกต้อง ในลำดับการส่งลูก การรับลูก หรือการเปลี่ยนแดน
 - 9.2.2 เมื่อการแข่งขันได้ถูกกำหนดให้ใช้ระบบการแข่งขันแบบเร่งเวลา
 - 9.2.3 เพื่อเตือนหรือลงโทษผู้เล่น หรือผู้ฝึกสอน
 - 9.2.4 หากเห็นว่าสภาพการเล่นถูกรบกวนอันมีผลต่อการเล่น

10. การได้คะแนน (A POINT)

นอกจากการตีได้จะถูกส่งให้ส่งใหม่ (A LET) ผู้เล่นจะได้คะแนนจากกรณีดังต่อไปนี้

- 10.1 ถ้าผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม ไม่สามารถส่งได้อย่างถูกต้อง
- 10.2 ถ้าผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม ไม่สามารถรับลูกได้อย่างถูกต้อง
- 10.3 ถ้าผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม ตีลูกสัมผัสลูกสิ่งใด ๆ นอกเหนือจากส่วนประกอบของตาข่าย
- 10.4 ถ้าผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม ตีลูกผ่านเลยเส้นสกัดของเขา โดยไม่ได้สัมผัสกับพื้นผิวโต๊ะ
- 10.5 ถ้าผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม ตีลูกผ่านระหว่างตาข่ายและเสาตั้ง หรือ ระหว่างตาข่ายกับพื้นโต๊ะ
- 10.6 ถ้าผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม ขวางลูก
- 10.7 ถ้าผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม ตีลูกติดต่อกันสองครั้งโดยเจตนา
- 10.8 ถ้าผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม ตีลูกด้วยหน้าไม้ที่ไม่ถูกต้องตามกติกา ตามข้อ 4.3, 4.4 และ 4.5
- 10.9 ถ้าผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม หรือสิ่งใด ๆ ที่ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามสวมใส่หรือถืออยู่ทำให้พื้นผิวโต๊ะเคลื่อนที่
- 10.10 ถ้าผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามหรือสิ่งใด ๆ ที่ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามสวมใส่หรือถืออยู่สัมผัสสัมผัสส่วนประกอบของตาข่าย
- 10.11 ถ้าผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม ใช้มืออิสระสัมผัสลูกพื้นผิวโต๊ะ
- 10.12 ถ้าผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม ตีลูกผิดลำดับในการเล่นประเภทคู่ ยกเว้นการส่งลูกและรับลูกเสิร์ฟ
- 10.13 ภายใต้อาณัติการแข่งขันเร่งเวลา ตามข้อ 15.4
- 10.14 ถ้าผู้เล่นหรือคู่เล่นทั้งสองฝ่ายของนักกีฬาคนพิการประเภทนั่งรถ
 - 10.14.1 ต้นขาด้านหลังของผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม ไม่สัมผัสกับที่นั่งหรือเบาะรองนั่งเมื่อตีลูกเทเบิลเทนนิส
 - 10.14.2 ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามสัมผัสโต๊ะด้วยมือข้างใดข้างหนึ่ง ก่อนตีลูกเทเบิลเทนนิส
 - 10.14.3 ที่พักเท้าหรือเท้าของผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม สัมผัสพื้นระหว่างแข่งขัน
- 10.15 ภายใต้อาณัติการเล่น ตามข้อ 8.3

11. เกมการแข่งขัน (A GAME)

- 11.1 ผู้เล่นหรือคู่เล่นที่ทำคะแนนได้ 11 คะแนนก่อนจะเป็นฝ่ายชนะ ยกเว้น ถ้าผู้เล่นทั้งสองฝ่ายทำคะแนนได้ 10 คะแนนเท่ากัน จะต้องแข่งขันต่อไป โดยฝ่ายใดทำคะแนนได้มากกว่าอีกฝ่ายหนึ่ง 2 คะแนน จะเป็นฝ่ายชนะ

12. แมตช์การแข่งขัน (A MATCH)

- 12.1 ในหนึ่งแมตช์ ประกอบด้วยเกมการแข่งขันที่เป็นจำนวนเลขคี่ เช่น 2 ใน 3 เกมส์ , 3 ใน 5 เกมส์ , 4 ใน 7 เกมส์ เป็นต้น

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

- 13.1 สิทธิในการเลือกส่ง เลือกรับ หรือเลือกแดน จะใช้วิธีเสี่ยงทาย โดยผู้ชนะในการเสี่ยงจะต้องเป็นผู้เลือก
- 13.2 เมื่อผู้เล่นหรือคู่ของผู้เล่น ได้เลือกอย่างใดอย่างหนึ่งแล้ว ผู้เล่นหรือคู่เล่นอีกฝ่ายหนึ่งจะเป็นฝ่ายเลือกในหัวข้อที่เหลืออยู่
- 13.3 ผู้เล่นหรือคู่เล่นทั้งสองฝ่าย จะผลัดกันส่งลูกฝ่ายละ 2 คะแนน จนกระทั่งจบเกมการแข่งขัน ยกเว้น ผู้เล่นหรือคู่เล่นทั้งสองฝ่าย ทำคะแนนได้ 10 คะแนนเท่ากัน หรือเมื่อนำระบบการแข่งขันเร่งเวลามาใช้ แต่ละฝ่ายจะผลัดกันส่งลูกฝ่ายละ 1 คะแนน
- 13.4 ในเกมแรกของประเภทคู่ ฝ่ายซึ่งมีสิทธิในการส่งก่อน จะต้องเลือกว่าใครจะเป็นผู้ส่งก่อน จากนั้นฝ่ายรับจะเลือกผู้ที่จะเป็นผู้รับ สำหรับในเกมถัดไปของแมตช์นั้น ฝ่ายส่งในเกมนั้นจะเป็นผู้เลือกส่งก่อนบ้าง โดยส่งให้ฝ่ายรับที่เป็นผู้ที่ส่งให้เขาในเกมก่อนหน้านั้น
- 13.5 ในประเภทคู่ ทุก ๆ ครั้งที่เปลี่ยนการส่งลูกผู้ที่เคยเป็นผู้รับลูกจะกลายเป็นผู้ส่งบ้าง โดยส่งให้กับคู่ของผู้ที่ส่งลูกให้กับเขาก่อนหน้านั้น
- 13.6 ผู้เล่นหรือคู่เล่นที่เป็นฝ่ายส่งลูกก่อนในเกมแรกจะเป็นฝ่ายรับลูกก่อนในเกมต่อไป สลับกันจนจบแมตช์ และในเกมสุดท้ายของประเภทคู่ ฝ่ายรับจะต้องเปลี่ยนผู้รับทันทีเมื่อฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งทำคะแนนได้ 5 คะแนนก่อน
- 13.7 ผู้เล่นหรือคู่เล่นจะต้องเปลี่ยนแดนทันทีเมื่อการแข่งขันในแต่ละเกมสิ้นสุดลง สลับกันจนจบแมตช์ และในการแข่งขันเกมสุดท้าย ผู้เล่นหรือคู่เล่นทั้งสองฝ่ายจะต้องเปลี่ยนแดนทันที เมื่อฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งทำคะแนนได้ 5 คะแนนก่อน

14. การผิดลำดับในการส่ง การรับ และแดน

(OUT OF ORDER OF SERVING , RECEIVING OR ENDS)

- 14.1 ถ้าผู้เล่นส่งลูกหรือรับลูกผิดลำดับ ผู้ตัดสินจะยุติการเล่นทันทีที่ได้ค้นพบข้อผิดพลาด และทำการเริ่มเล่นใหม่ โดยผู้เล่นและผู้รับที่ควรจะเป็นผู้ส่งและผู้รับตามลำดับที่ได้จัดไว้ตั้งแต่เริ่มการแข่งขันของแมทช์นั้น ต่อจากคะแนนที่ทำได้ สำหรับในประเภทคู่ หากไม่สามารถทราบถึงผู้ส่งและผู้รับที่ถูกต้อง ลำดับในการส่งจะถูกจัดให้ถูกต้อง โดยคู่ที่มีสิทธิในครั้งแรกของเกมที่ค้นพบข้อผิดพลาดนั้น
- 14.2 ถ้าผู้เล่นไม่ได้เปลี่ยนแดนกันเมื่อถึงคราวต้องเปลี่ยนแดนผู้ตัดสินจะยุติการเล่นทันทีที่ได้ค้นพบข้อผิดพลาด และเริ่มเล่นใหม่โดยเปลี่ยนแดนกันให้ถูกต้องตามลำดับที่จัดไว้ตั้งแต่เริ่มการแข่งขันของแมทช์นั้นต่อจากคะแนนที่ได้
- 14.3 กรณีใด ๆ ก็ตาม คะแนนทั้งหมดซึ่งทำไว้ก่อนที่จะค้นพบข้อผิดพลาดให้ถือว่าใช้ได้

15. ระบบการแข่งขันเร่งเวลา (THE EXPEDITE SYSTEM)

- 15.1 ยกเว้นในข้อ 15.2 ระบบการแข่งขันเร่งเวลาจะถูกนำมาใช้ ถ้าเกมการแข่งขันในเกมนั้น ใช้เวลาหลังจาก 10 นาทีแล้ว หรือที่เวลาใดก็ได้ เมื่อผู้เล่นหรือคู่เล่นทั้งสองฝ่าย ต้องการ
- 15.2 ระบบการแข่งขันเร่งเวลาจะไม่ถูกนำมาใช้ในเกมนั้นๆ ถ้าผู้เล่นหรือคู่เล่นทั้งสองฝ่าย มีคะแนนไม่น้อยกว่า 18 คะแนน
- 15.3 ถ้าลูกอยู่ในการเล่น เมื่อครบกำหนดเวลาแข่งขันพอดี และระบบการแข่งขันเร่งเวลา ถูกนำมาใช้ การเล่นนั้นจะถูกยุติลงโดยผู้ตัดสิน และจะเริ่มเล่นใหม่ ด้วยการส่งโดยผู้เล่นซึ่งเป็นผู้ส่งอยู่ก่อนที่การตีได้นั้นถูกยุติลง ถ้าลูกไม่ได้อยู่ในการเล่น เมื่อระบบการแข่งขันเร่งเวลาถูกนำมาใช้ การเล่นนั้นจะเริ่มเล่นใหม่ด้วยการส่งโดยผู้เล่นที่เป็นฝ่ายรับลูกอยู่ก่อนที่เวลานั้นจะสิ้นสุดลง
- 15.4 หลังจากนั้นผู้เล่นแต่ละคนจะเปลี่ยนกันส่งคนละ 1 คะแนน จนกระทั่งจบเกม การแข่งขันและในการตีได้ หากผู้รับหรือคู่เล่นฝ่ายรับสามารถตีได้กลับมาถูกต้องครบ 13 ครั้ง ฝ่ายรับจะได้คะแนน 1 คะแนน
- 15.5 เมื่อนำระบบการแข่งขันเร่งเวลามาใช้ จะต้องไม่เปลี่ยนแปลงลำดับของการส่งและการรับในแมทช์การแข่งขัน ตามข้อ 13.6
- 15.6 ระบบการแข่งขันเร่งเวลาเมื่อนำมาใช้แล้ว จะใช้ไปจนกระทั่งจบแมทช์การแข่งขัน

16. อุปกรณ์ที่ได้รับอนุญาตและรับรอง

(APPROVED AND AUTHORISED EQUIPMENT)

- 16.1 อุปกรณ์การแข่งขันที่ได้รับอนุญาตและรับรอง จะถูกควบคุมโดยคณะกรรมการฝ่ายอุปกรณ์ของสหพันธ์เทเบิลเทนนิสนานาชาติ การอนุญาตและรับรองอุปกรณ์ต่าง ๆ อาจถูกยกเลิกได้ทุกเวลา หากคณะกรรมการพบว่าอุปกรณ์ดังกล่าวจะทำให้การแข่งขันกีฬาเสื่อมเสีย
- 16.2 ในการจัดการแข่งขันจะต้อง ระบุยี่ห้อ สี ของโต๊ะเทเบิลเทนนิส ส่วนประกอบของตาข่ายและลูกเทเบิลเทนนิส ที่จะใช้แข่งขันลงในระเบียบการแข่งขันด้วย โดยสมาคมที่เป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขันเป็นผู้เลือกจากรายการอุปกรณ์ที่ได้รับอนุญาตและรับรองฉบับล่าสุดของสหพันธ์เทเบิลเทนนิสนานาชาติ
- 16.3 วัสดุปิดทับหน้าไม้สำหรับตีลูกเทเบิลเทนนิส จะต้องมีการ์ดหมายการค้า ของบริษัทผู้ผลิต ยี่ห้อ รุ่น และเครื่องหมาย ITTF พร้อมหมายเลข (เมื่อประกาศใช้) แสดงไว้อย่างชัดเจน ใกล้กับขอบของหน้าไม้ โดยจะต้องเป็นยี่ห้อและชนิด (BRAND and TYPE) ครั้งหลังสุดเท่านั้น
- 16.4 โต๊ะเทเบิลเทนนิสสำหรับคนพิการประเภทนั่งรถ ขาโต๊ะจะต้องอยู่ห่างจากเส้นสกัดอย่างน้อย 40 เซนติเมตร

17. ชุดแข่งขัน (PLAYING CLOTHING)

- 17.1 เสื้อผ้าที่ใช้แข่งขัน ปกติจะประกอบไปด้วยเสื้อแขนสั้น หรือแขนกุด กางเกงขาสั้น หรือกระโปรง หรือส่วนหนึ่งของชุดกีฬา ถุงเท้า และรองเท้า ส่วนเสื้อผ้านชนิดอื่น ๆ เช่น บางส่วนหรือทั้งหมดของชุดวอร์ม จะไม่อนุญาตให้ใสในระหว่างการแข่งขัน ยกเว้นได้รับอนุญาตจากผู้ชี้ขาด สำหรับในการแข่งขันระดับภายในประเทศ ให้ผู้เข้าแข่งขันถอดชายเสื้อไว้ในกางเกงหรือกระโปรงทุกครั้ง
- 17.2 นอกจากแขนเสื้อและปกของเสื้อแข่งขันแล้วสีส่วนใหญ่ของเสื้อแข่งขัน กางเกง หรือกระโปรง จะต้องเป็นสีที่แตกต่างกับลูกเทเบิลเทนนิสที่ใช้ในการแข่งขันอย่างชัดเจน
- 17.3 บนเสื้อแข่งขันอาจมีเครื่องหมายใด ๆ ได้ ดังนี้
- 17.3.1 ด้านหลังของเสื้อแข่งขัน อาจมีหมายเลข หรือตัวอักษรแสดงสังกัด หรือแสดงถึงรายการแข่งขัน ถ้ามีการแสดงรายชื่อผู้เล่นจะต้องอยู่ในตำแหน่งต่ำกว่าปกเสื้อ
- 17.3.2 เสื้อผ้าอาจสามารถโฆษณาในขนาดที่กำหนดไว้ ตามข้อ 20.1
- 17.4 หมายเลขประจำตัวของผู้เล่นที่ติดอยู่บนหลังเสื้อจะต้องอยู่ตรงกลางของหลังเสื้อ โดยมีขนาดใหญ่ได้ไม่เกิน 600 ตารางเซนติเมตร และมีความเด่นชัดเหนือโฆษณา

- 17.5 การทำเครื่องหมายหรือการเดินเส้นใด ๆ บนด้านหน้าหรือด้านข้างของเสื้อผ้าหรือวัสดุใดๆ เช่น เครื่องประดับที่สวมใส่ จะต้องไม่รบกวนสายตา หรือสะท้อนแสงไปยังสายตาฝ่ายตรงข้าม
- 17.6 รูปแบบของเสื้อผ้าชุดแข่งขัน ตัวอักษร หรือการออกแบบใด ๆ จะต้องเป็นรูปแบบที่เรียบง่ายไม่ทำให้เกมนั้นเลื่อมเสีย
- 17.7 สำหรับปัญหาใด ๆ ที่เกี่ยวกับระเบียบข้อบังคับของชุดแข่งขัน หรือข้อยกเว้นต่าง ๆ ให้อยู่ในดุลยพินิจของผู้ชี้ขาด
- 17.8 ในการแข่งขันประเภททีม และในการแข่งขันประเภทคู่ นักกีฬาที่มาจากสังกัดเดียวกัน จะต้องแต่งกายให้มีสีและรูปแบบที่เหมือนกันเท่าที่จะเป็นไปได้ ยกเว้นถุงเท้า รองเท้า และหมายเลขประจำตัว , ขนาด , สี และรูปแบบการโฆษณาบนชุดแข่งขัน
- 17.9 นักกีฬาทั้งสองฝ่ายจะต้องแต่งกายด้วยเสื้อผ้าที่มีสีแตกต่างกันเพื่อป้องกันการสังเกตของผู้ชม
- 17.10 หากผู้เล่น หรือทีม ไม่สามารถตกลงกันได้ ในกรณีชุดแข่งขันที่เหมือนกัน ผู้ตัดสินจะตัดสินใจโดยใช้วิธีจับสลาก
- 17.11 ในการแข่งขันระดับโลก โอลิมปิก หรือพาราลิมปิก หรือการแข่งขันระดับนานาชาติทั่วไป ผู้เล่นจะต้องสวมชุดแข่งขันที่เป็นทางการของประเทศตนเองเท่านั้น

18. สภาพสนามแข่งขัน (PLAYING CONDITION)

- 18.1 มาตรฐานของพื้นที่แข่งขันจะต้องเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า มีความกว้างไม่น้อยกว่า 7 เมตร ความยาวไม่น้อยกว่า 14 เมตร และสูงไม่น้อยกว่า 5 เมตร โดยทั้งสี่ด้านจะถูกปิดล้อมด้วยกั้นลูกที่มีความยาวไม่เกิน 1.5 เมตร สำหรับพื้นที่แข่งขันคนพิการประเภทนั่ง รถอาจลดขนาดลงได้ แต่จะต้องมีความยาวไม่น้อยกว่า 8 เมตร และความกว้างไม่น้อยกว่า 6 เมตร
- 18.2 อุปกรณ์ดังต่อไปนี้ ให้พิจารณาว่าเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่แข่งขัน โต๊ะเทเบิลเทนนิส รวมถึงส่วนประกอบของตาข่าย , โต๊ะและเก้าอี้ผู้ตัดสิน , บ้ายพลิกคะแนน , กล่องใส่ผ้าเช็ดเหงื่อ , หมายเลขประจำโต๊ะแข่งขัน , แผงกั้นลูก , ยางปูพื้นสนามแข่งขัน , บ้ายบอกคะแนน , ประเทศ , ชื่อนักกีฬานบนแผงกั้นลูก
- 18.3 พื้นที่การแข่งขันจะถูกล้อมด้วยแผงกั้นไว้โดยรอบ จะมีขนาดสูง ประมาณ 75 เซนติเมตร โดยสี่พื้นทั้งหมดของแผงกั้นเป็นสีเข้ม แยกพื้นที่การแข่งขันออกจากผู้ชม

- 18.4 ในการแข่งขันระดับโลก โอลิมปิก หรือ พาราลิมปิก ความสว่างของแสงเมื่อวัดจากพื้นผิวโต๊ะแล้วจะต้องมีความเข้มของแสงโดยสม่ำเสมอไม่น้อยกว่า 1000 ลักซ์ และแสงสว่างในส่วนอื่น ๆ ของสนามแข่งขันจะต้องมีความเข้มของแสงไม่น้อยกว่า 500 ลักซ์ สำหรับการแข่งขันในระดับอื่น ๆ ความสว่างบนพื้นผิวโต๊ะจะต้องไม่น้อยกว่า 600 ลักซ์ และพื้นที่สนามแข่งขันจะต้องไม่น้อยกว่า 400 ลักซ์
- 18.5 ถ้าในสนามแข่งขันมีโต๊ะหลายตัวระดับความเข้มของแสงสว่างเมื่อวัดบนพื้นผิวโต๊ะจะต้องมีความเข้มของแสงโดยสม่ำเสมอเท่ากันทุก ๆ ตัว และความเข้มของแสงหลังจากของสนามแข่งขันจะต้องไม่เข้มไปกว่าความเข้มของแสงที่วัดได้ต่ำสุดบนพื้นผิวโต๊ะแข่งขัน
- 18.6 แหล่งกำเนิดแสงสว่างจะต้องอยู่สูงกว่าพื้นสนามแข่งขันไม่น้อยกว่า 5 เมตร
- 18.7 ฉากหลังโดยทั่ว ๆ ไป จะต้องมืดและไม่มีแสงสว่างจากแหล่งกำเนิดไฟฟ้าอื่น หรือแสงจากธรรมชาติผ่านเข้ามาตามช่องหรือหน้าต่าง
- 18.8 พื้นสนามแข่งขันจะต้องไม่เป็นสีสว่างสะท้อนแสงหรือลื่น และจะต้องไม่เป็นอิฐ คอนกรีต หรือหิน แต่พื้นสนามแข่งขันสำหรับคนพิการประเภทนั่งรถ อาจจะเป็นคอนกรีตได้
- 18.8.1 สำหรับการแข่งขันระดับโลก โอลิมปิก หรือพาราลิมปิก พื้นสนามแข่งขันจะต้องเป็นไม้หรือวัสดุอย่างสังเคราะห์จะต้องเป็นยี่ห้อและชนิดที่ได้รับการรับรองจากสหพันธ์เทเบิลเทนนิสนานาชาติ

19. การโฆษณา (ADVERTISEMENTS) และเครื่องหมาย (MARKINGS)

- 19.1 การโฆษณาภายในพื้นที่การแข่งขัน สามารถทำได้เฉพาะบนอุปกรณ์การแข่งขันตามรายการข้อ 18.2 โดยไม่มีการต่อเติมออกมาเป็นพิเศษ
- 19.2 ในการแข่งขันโอลิมปิก และพาราลิมปิก การโฆษณาบนอุปกรณ์การแข่งขัน ชุดแข่งขัน และชุดผู้ตัดสินให้เป็นไปตามข้อบังคับของคณะกรรมการโอลิมปิกสากล IOC และ IPC ที่แยกออกมาต่างหาก
- 19.3 การโฆษณาภายในพื้นที่การแข่งขัน ต้องไม่ใช้หลอดนีออนหรือแสงสว่างสีต่าง ๆ
- 19.4 ตัวอักษรหรือสัญลักษณ์ภายในที่ปิดล้อมหรือแผงกั้นลูก จะต้องไม่เป็นสีขาวหรือสีส้ม และจะต้องมีสีไม่มากกว่า 2 สี โดยมีขนาดความสูงไม่เกิน 40 เซนติเมตร และควรจะเป็นสีเดียวกันกับสีของแผงกั้นลูก โดยเป็นสีที่อ่อนกว่าหรือเข้มกว่า
- 19.5 การทำเครื่องหมายใด ๆ บนพื้นสนามแข่งขันจะต้องไม่เป็นสีขาวหรือสีส้ม ควรจะเป็นสีเดียวกับสีพื้นของสนามแข่งขัน โดยมีสีเข้มกว่าหรือจางกว่าเล็กน้อย

- 19.6 เครื่องหมายป้ายโฆษณาบนพื้นของแต่ละพื้นที่แข่งขันมีได้ไม่เกิน 4 ชั้น โดยอยู่บนพื้นด้านปลายโต๊ะข้างละ 1 ชั้น บรรจุภายในขนาดไม่เกิน 5 ตารางเมตร และอยู่บนพื้นด้านข้างแต่ละข้างของโต๊ะข้างละ 1 ชั้น โดยโฆษณาแต่ละชั้นต้องมีขนาดไม่เกิน 2.5 ตารางเมตร และต้องอยู่ไกลจากแผงกั้นลูกไม่น้อยกว่า 1 เมตร และเครื่องหมายป้ายโฆษณาบนพื้นทาง ด้านปลายของโต๊ะ ห้ามห่างจากแผงกั้นลูกมากกว่า 2 เมตร
- 19.7 ในบริเวณพื้นที่ครึ่งหนึ่งของขอบโต๊ะแต่ละข้างของโต๊ะแข่งขัน อนุญาตให้ติดป้ายโฆษณาจำนวน 1 ชั้น และบนขอบโต๊ะด้านบนของด้านปลายโต๊ะของแต่ละด้าน อนุญาตให้ติดป้ายโฆษณาได้ด้านละ 1 ชั้น ป้ายโฆษณานี้จะต้องแยกจากเครื่องหมายโฆษณาที่ติดไว้เดิมอย่างเด่นชัด และจะต้องไม่เป็นป้ายโฆษณาของผู้ผลิตหรือผู้ขายอุปกรณ์เทเบิลเทนนิสยี่ห้ออื่นและมีความยาวไม่เกินชั้นละ 60 เซนติเมตร และจะต้องไม่มีโฆษณาหรือเครื่องหมายการค้าของผู้ผลิตหรือผู้จัดจำหน่ายสินค้าบนล้อของโต๊ะ
- 19.8 ป้ายโฆษณาบนตาข่ายจะต้องเป็นสีที่แตกต่างอย่างชัดเจนจากสีของลูกที่ใช้แข่งขัน และจะต้องมีระยะห่างจากแนวสีขอบด้านบนบนของตาข่าย 3 เซนติเมตร และต้องไม่ทำให้การมองเห็นตาข่ายไม่ชัดเจน
- 19.9 การโฆษณาบนเก้าอี้ หรือ โต๊ะตัดสิน หรือบนเครื่องใช้อื่น ๆ ภายในพื้นที่การแข่งขัน จะต้องมีความใหญ่ไม่เกิน 750 ตารางเซนติเมตร
- 19.10 การโฆษณาบนเสื้อผ้าของผู้เล่น มีข้อกำหนดดังนี้
- 19.10.1 เครื่องหมายการค้า สัญลักษณ์ หรือ ชื่อ จะมีความใหญ่ได้ไม่เกิน 24 ตารางเซนติเมตร
- 19.10.2 บนเสื้อแข่งขันสามารถมีโฆษณาได้ไม่เกิน 6 ชั้น โดยจะต้องแยกจากกันอย่างชัดเจน บนด้านหน้าหรือด้านข้างหรือบนไหล่ของเสื้อแข่งขัน ซึ่งการโฆษณาจะมีพื้นที่รวมกันแล้ว ไม่เกิน 600 ตารางเซนติเมตร โดยโฆษณาด้านหน้าไม่เกิน 4 ชั้น
- 19.10.3 ด้านหลังของเสื้อแข่งขัน สามารถมีโฆษณาได้ไม่เกิน 2 ชั้น และมีความใหญ่ได้ไม่เกิน 400 ตารางเซนติเมตร
- 19.10.4 บนกางเกงหรือกระโปรงแข่งขัน สามารถมีโฆษณาได้ไม่เกิน 2 ชั้น บนด้านหน้าและด้านข้าง โดยจะต้องมีพื้นที่รวมกันแล้วไม่เกิน 120 ตารางเซนติเมตร
- 19.11 การโฆษณาบนหมายเลขที่ติดด้านหลังของผู้เล่นจะมีความใหญ่ได้ไม่เกิน 100 ตารางเซนติเมตร

- 19.12 การโฆษณาบนสื่อกรรมการผู้ตัดสิน จะมีขนาดใหญ่ได้ไม่เกิน 40 ตารางเซนติเมตร
- 19.13 ในการแข่งขันระดับนานาชาติ บนผู้เล่นจะต้องไม่มีการโฆษณาผลิตภัณฑ์หรือเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ หรือยาที่เป็นอันตราย

20. เจ้าหน้าที่จัดการแข่งขัน (MATCH OFFICIALS)

20.1 ผู้ชี้ขาด (REFEREE)

- 20.1.1 ผู้ชี้ขาดจะต้องถูกแต่งตั้งขึ้นในการแข่งขันแต่ละครั้งเพื่อควบคุมการแข่งขันโดยชื่อและที่ติดต่อจะต้องเป็นที่ทราบแก่ผู้เข้าแข่งขันหรือหัวหน้าทีมต่าง ๆ พอสมควร
- 20.1.2 ผู้ชี้ขาดมีหน้าที่รับผิดชอบดังนี้
- 20.1.2.1 มีหน้าที่เกี่ยวกับการจับสลาก
- 20.1.2.2 จัดตารางเวลาและกำหนดโต๊ะแข่งขัน
- 20.1.2.3 แต่งตั้งเจ้าหน้าที่ในการแข่งขัน เช่น ผู้ตัดสิน ผู้ช่วยผู้ตัดสิน ฯลฯ
- 20.1.2.4 ตัดสินปัญหาในเรื่องการตีความตามกติกาหรือข้อบังคับต่าง ๆ รวมไปถึงข้อบังคับเกี่ยวกับเสื้อผ้าอุปกรณ์การแข่งขันและสภาพของสนามแข่งขัน
- 20.1.2.5 ตัดสินว่าผู้เล่นจะสวมชุดวอร์มลงแข่งขันได้หรือไม่
- 20.1.2.6 ตัดสินว่าจะยุติการเล่นเป็นการฉุกเฉินได้หรือไม่
- 20.1.2.7 ตัดสินว่าผู้เล่นจะออกนอกพื้นที่การแข่งขันในระหว่างการแข่งขันได้หรือไม่
- 20.1.2.8 ตัดสินว่าผู้เล่นจะฝึกซ้อมได้เกินเวลาที่กำหนดไว้ได้หรือไม่
- 20.1.2.9 มีหน้าที่ที่จะใช้มาตรการลงโทษสำหรับผู้ประพฤติผิดมารยาท หรือละเมิดข้อบังคับอื่น ๆ
- 20.1.2.10 มีหน้าที่ตรวจสอบคุณสมบัติของผู้เล่นให้เป็นไปตามระเบียบการแข่งขัน
- 20.1.2.11 ตัดสินว่าจะให้ผู้เล่นฝึกซ้อมที่ใดขณะยุติการเล่นฉุกเฉิน
- 20.1.2.12 มีหน้าที่ในการอบรมเจ้าหน้าที่ผู้ตัดสิน
- 20.1.3 หากหน้าที่ต่าง ๆ ที่กล่าวมา คณะกรรมการจัดการแข่งขันได้มอบหมายให้บุคคลใดบุคคลหนึ่งทำหน้าที่แทน หน้าที่ ชื่อ และที่ติดต่อของบุคคลนั้นจะต้องเป็นที่ทราบแก่ผู้เข้าร่วมการแข่งขันหรือหัวหน้าทีมต่าง ๆ ตามสมควร
- 20.1.4 ผู้ชี้ขาดหรือผู้มีหน้าที่รับผิดชอบรองลงไปจะต้องอยู่ ณ ที่แข่งขันตลอดเวลาการแข่งขัน
- 20.1.5 ผู้ชี้ขาด สามารถที่จะลงทำหน้าที่แทนผู้ตัดสิน ผู้ช่วยผู้ตัดสิน หรือเจ้าหน้าที่นับจำนวนครั้ง ได้ทุกโอกาส แต่จะไม่สามารถเปลี่ยนแปลงคำตัดสินของผู้ตัดสินหรือผู้ช่วยผู้ตัดสินที่ได้ตัดสินไปแล้วในปัญหาที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับข้อเท็จจริง

20.1.6 ผู้เล่นจะต้องอยู่ภายใต้ความควบคุมของผู้ชี้ขาด ตั้งแต่เข้ามาและออกจากสนามแข่งขัน (PLAYING VENUE)

20.2 ผู้ตัดสิน ผู้ช่วยผู้ตัดสิน เจ้าหน้าที่นับการตีโต้ (UMPIRE , ASSISTANT UMPIRE AND STROKE COUNTER)

- 20.2.1 ผู้ตัดสินและผู้ช่วยผู้ตัดสิน จะถูกแต่งตั้งขึ้นในแต่ละแมทช์
- 20.2.2 ผู้ตัดสินจะนั่งหรือยืน ตรงด้านข้างของโต๊ะในแนวเดียวกันกับตาข่าย ผู้ช่วยผู้ตัดสินจะนั่งตรงข้ามผู้ตัดสิน
- 20.2.3 ผู้ตัดสินมีหน้าที่รับผิดชอบดังนี้
- 20.2.3.1 ตรวจอุปกรณ์ และดูแลสภาพความเรียบร้อยของสนามแข่งขันและรายงานต่อ ผู้ชี้ขาดทันทีที่สภาพสนามบกพร่อง
- 20.2.3.2 ทำหน้าที่ในการสุ่มเพื่อเลือกลูกเทเบิลเทนนิส ตามข้อ 22.2.1.1 และข้อ 22.2.1.2
- 20.2.3.3 ทำหน้าที่ในการเสียง เพื่อให้ผู้เล่นเลือกส่ง เลือกรับ หรือ เลือกแดน
- 20.2.3.4 ตัดสินใจผ่อนผันในการส่งลูกของผู้เล่นที่หย่อนสมรรถภาพทางร่างกาย
- 20.2.3.5 ควบคุมลำดับการส่ง การรับ การเปลี่ยนแดน และแก้ไข ในกรณีที่ผิดพลาด
- 20.2.3.6 ตัดสินผลของการตีโต้ว่าได้คะแนน หรือส่งใหม่
- 20.2.3.7 ทำหน้าที่ในการขานคะแนน และใช้สัญญาณมือ
- 20.2.3.8 เป็นผู้แนะนำระบบการแข่งขันแบบเร่งเวลา
- 20.2.3.9 ควบคุมการแข่งขันให้เป็นไปอย่างต่อเนื่อง
- 20.2.3.10 ควบคุมการแนะนำหรือการสอนผู้เล่น และมารยาทความประพฤติของผู้เล่น ให้เป็นไปตามกติกา
- 20.2.3.11 ทำหน้าที่จับสลากเสียงทายเพื่อให้นักกีฬาหรือทีมเปลี่ยนเสื้อแข่งขันในกรณีที่นักกีฬาทั้งสองฝ่ายใส่เสื้อเหมือนกัน และตกลงกันไม่ได้ว่าใคร จะเป็นฝ่ายเปลี่ยน
- 20.2.3.12 แน่ใจว่ามีเพียงบุคคลที่ได้รับการแต่งตั้งอย่างเป็นทางการอยู่ในพื้นที่การแข่งขันเท่านั้น
- 20.2.4 ผู้ช่วยผู้ตัดสิน มีหน้าที่รับผิดชอบดังนี้
- 20.2.4.1 ตัดสินว่าลูกเทเบิลเทนนิสสัมผัสลูกของบตีโต๊ะหรือไม่ ในด้านที่ใกล้ที่สุดกับตนเอง

- 20.2.4.2 แจ้งให้ผู้ตัดสินทราบกรณีที่มีการฝ่าฝืนกติกาในเรื่องการสอนผู้เล่น หรือเรื่องมารยาท ความประพฤติ
- 20.2.5 ทั้งผู้ตัดสินและผู้ช่วยผู้ตัดสิน อาจจะทำตัดสินใจดังนี้
 - 20.2.5.1 พิจารณาลักษณะการส่งลูกของผู้เล่นว่าผิดกติกาหรือไม่
 - 20.2.5.2 ในการส่งลูก ลูกนั้นสัมผัสผัดลูกตาข่ายหรือไม่
 - 20.2.5.3 พิจารณาว่าผู้เล่นขวางลูกหรือไม่
 - 20.2.5.4 ในขณะแข่งขันมีสิ่งเข้ามารบกวนอันจะมีผลต่อการแข่งขันหรือไม่
 - 20.2.5.5 รักษาเวลาในการฝึกซ้อม ในการเล่น หรือในขณะหยุดพัก
- 20.2.6 ในการแข่งขันระบบเวลาดูจะให้ผู้ช่วยผู้ตัดสิน หรือ จะแต่งตั้งเจ้าหน้าที่นับการตีโต้ขึ้นมาต่างหากเป็นผู้นับจำนวนครั้งก็ได้
- 20.2.7 การตัดสินใด ๆ ของผู้ตัดสินและผู้ช่วยผู้ตัดสิน ตามข้อ 20.2.5 จะต้องไม่ก้าวก่ายซึ่งกันและกัน
- 20.2.8 ผู้เล่นจะต้องอยู่ภายใต้ความควบคุมของผู้ตัดสินตั้งแต่มาถึงและออกจากพื้นที่การแข่งขัน (PLAYING AREA)

21. การประท้วง (APPEALS)

- 21.1 จะไม่มีการตกลงกันเองของผู้เล่น หรือหัวหน้าทีม ที่จะเปลี่ยนแปลงคำตัดสินของผู้ตัดสินหรือเจ้าหน้าที่ ในกรณีที่เกมการแข่งขันเกิดปัญหาขึ้นตามข้อเท็จจริง หรือเปลี่ยนแปลง การตีความตามกติกา หรือกฎข้อบังคับของผู้ชี้ขาด หรือเปลี่ยนแปลงการดำเนินการจัดการแข่งขันซึ่งอยู่ในความรับผิดชอบของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน
- 21.2 การประท้วงจะต้องไม่คัดค้านต่อการตัดสินของผู้ตัดสินหรือเจ้าหน้าที่ ในกรณีที่ปัญหาที่เกิดขึ้นตามข้อเท็จจริง หรือประท้วงในการตัดสินของผู้ชี้ขาด ในกรณีที่เกี่ยวกับการตีความตามกติกาหรือกฎข้อบังคับ
- 21.3 การประท้วงเกี่ยวกับการตัดสินของผู้ตัดสินในกรณีที่เกี่ยวกับการตีความในปัญหาของกติกาหรือกฎข้อบังคับให้ประท้วงต่อผู้ชี้ขาด และคำตัดสินของผู้ชี้ขาดถือเป็นข้อยุติ
- 21.4 การประท้วงเกี่ยวกับการตัดสินของผู้ชี้ขาด ในกรณีที่เกี่ยวกับปัญหาของการจัดการแข่งขันนอกเหนือจากกติกาหรือกฎข้อบังคับ ให้ทำการประท้วงต่อคณะกรรมการจัดการแข่งขันและการตัดสินของคณะกรรมการจัดการแข่งขันถือว่าสิ้นสุด

- 21.5 การแข่งขันประเภทบุคคล การประท้วงจะทำได้เฉพาะผู้เล่นซึ่งเป็นคู่กรณีในแมทช์ ที่ปัญหาได้เกิดขึ้นและในการแข่งขันประเภททีม การประท้วงจะทำได้เฉพาะหัวหน้าทีมซึ่งเป็นคู่กรณีในแมทช์ที่ปัญหาเกิดขึ้นเท่านั้น
- 21.5.1 ในการแข่งขันประเภททีม จะต้องแจ้งชื่อของหัวหน้าทีมให้ผู้ตัดสินทราบก่อนการแข่งขัน
- 21.6 ปัญหาการตีความตามกติกา หรือกฎข้อบังคับที่เกิดจากการตัดสินของผู้ชี้ขาด หรือปัญหาของการจัดการแข่งขัน หรือดำเนินการแข่งขันที่เกิดขึ้นจากการตัดสินของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน ผู้เล่นหรือหัวหน้าทีมอาจจะประท้วงผ่านต้นสังกัดหรือสโมสรของตนไปยังสมาคมก็ได้ สำหรับข้อพิจารณาจะกระทำโดยคณะกรรมการข้อบังคับของสหพันธ์เทเบิลเทนนิสนานาชาติ
- 21.7 สำหรับการพิจารณาของสมาคม จะพิจารณาหาข้อปฏิบัติสำหรับการตัดสินต่อไปในอนาคต แต่ทั้งนี้ จะไม่มีผลต่อคำตัดสินในครั้งที่ผ่านๆ มาใด ๆ ซึ่งได้ดำเนินการไปแล้วโดยผู้ชี้ขาดหรือคณะกรรมการจัดการแข่งขันที่รับผิดชอบ

22. การดำเนินการแข่งขัน (MATCH CONDUCT)

22.1 การขานคะแนนและสัญญาณมือ (SCORE INDICATION)

- 22.1.1 ผู้ตัดสินจะขานคะแนนทันทีที่ถูกไม่ได้อยู่ในการเล่น หลังการตีได้นั้นสิ้นสุดลงแล้ว หรือเร็วที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้
- 22.1.1.1 ผู้ตัดสินจะขานคะแนนของการส่งในการเล่นครั้งต่อไปก่อนแล้ว จึงขานคะแนนของฝ่ายตรงข้าม
- 22.1.1.2 ในตอนเริ่มเกมหรือในการเปลี่ยนส่ง ผู้ตัดสินจะฉายมือไปยังแดนหรือฝ่ายนั้น และอาจขานคะแนนพร้อมด้วยชื่อของผู้ส่ง
- 22.1.1.3 เมื่อเสร็จสิ้นการแข่งขัน ผู้ตัดสินจะขานชื่อของผู้ชนะ และคะแนนของผู้ชนะก่อนแล้วตามด้วยคะแนนของผู้แพ้
- 22.1.2 ผู้ตัดสินจะใช้สัญญาณมือเพื่อช่วยในการตัดสิน ควบคู่ไปกับการขานคะแนน ดังนี้
- 22.1.2.1 เมื่อได้คะแนนผู้ตัดสินจะกำมือโดยหันหน้ามือออก ยกแขนด้านของฝ่ายที่ได้คะแนนขึ้น โดยให้แขนท่อนบนขนานกับพื้น และแขนท่อนล่างตั้งฉากกับแขนท่อนบน
- 22.1.2.2 เมื่อการเล่นให้ส่งใหม่ (A LET) ผู้ตัดสินจะยกแขนขึ้นเหนือศีรษะ เพื่อแสดงว่าการตีได้นั้นหยุดลง

- 22.1.3 การขานคะแนน , การนับจำนวนครั้งในการแข่งขันระบบเร่งเวลา จะขานเป็นภาษาอังกฤษ หรือขานเป็นภาษาอื่นที่เป็นที่ยอมรับของนักกีฬาทั้ง 2 ฝ่าย และผู้ตัดสิน ก็ได้
- 22.1.4 คะแนนการแข่งขัน จะต้องแสดงให้ผู้เล่นและผู้ชมการแข่งขันเห็นอย่างชัดเจน โดยใช้อุปกรณ์ป้ายบอกคะแนนแบบใช้เครื่องกล หรือแบบใช้ไฟฟ้าก็ได้
- 22.1.5 เมื่อผู้เล่นถูกเตือนในเรื่องความประพฤติ จะต้องวางเครื่องหมายสี่เหลี่ยมไว้บนหรือใกล้กับป้ายบอกคะแนน

22.2 อุปกรณ์การแข่งขัน (EQUIPMENT)

- 22.2.1 ผู้เล่นจะต้องไม่ทำการคัดเลือกลูกเทเบิลเทนนิสในพื้นที่แข่งขัน
- 22.2.1.1 หากมีโอกาส ควรให้ผู้เล่นทำการคัดเลือกลูกเทเบิลเทนนิสที่จะใช้ทำการแข่งขัน จำนวน 1 ลูก หรือมากกว่า ก่อนที่ผู้เล่นจะลงทำการแข่งขัน และการแข่งขันในแมทช์นั้นจะต้องแข่งขันด้วยลูกเทเบิลเทนนิสที่ผู้เล่นคัดเลือกมาเท่านั้น โดยผู้ตัดสินเป็นผู้สุ่มขึ้นมา
- 22.2.1.2 หากผู้เล่นไม่ได้คัดเลือกลูกเทเบิลเทนนิสก่อนลงทำการแข่งขันให้ ผู้ตัดสินเป็นผู้สุ่มจากลูกที่มีอยู่เพื่อใช้แข่งขัน
- 22.2.1.3 หากลูกเทเบิลเทนนิสชำรุดระหว่างแมทช์การแข่งขันและจะต้องเปลี่ยนใหม่ ให้ผู้ตัดสิน สุ่มเลือกลูกที่ได้เลือกไว้ก่อนการแข่งขัน หากไม่สามารถทำได้ ให้ผู้ตัดสิน สุ่มเลือกลูกที่ได้จัดเตรียมไว้เพื่อแข่งขัน
- 22.2.2 วัสดุปิดทับหน้าไม้ ควรนำมาใช้ตามคุณสมบัติที่สหพันธ์เทเบิลเทนนิสนานาชาติรับรอง โดยไม่มีการเปลี่ยนแปลงลักษณะทางกายภาพ ส่วนประกอบทางเคมี หรือวิธีการเปลี่ยนแปลงในลักษณะอื่นๆ หรือแก้ไขปรับปรุงคุณสมบัติในการเล่น การสัมผัสลูก รูปร่างลักษณะ สี ลักษณะโครงสร้าง พื้นผิว และอื่นๆ ไม่ผสมเพิ่มเติมเป็นพิเศษ
- 22.2.3 ไม้เทเบิลเทนนิสจะต้องผ่านการทดสอบตามข้อกำหนดทั้งหมดของเจ้าหน้าที่ควบคุมไม้เทเบิลเทนนิส (RACKET CONTROL)
- 22.2.4 ไม้เทเบิลเทนนิสจะไม่สามารถเปลี่ยนได้ในระหว่างแมทช์การแข่งขัน เว้นแต่เกิดการชำรุดเสียหายเนื่องจากอุบัติเหตุเหตุจนไม่สามารถใช้แข่งขันได้ โดยจะต้องเปลี่ยนในทันทีทันใด ด้วยไม้เทเบิลเทนนิสของผู้เล่นที่นำติดตัวเข้ามาในพื้นที่การแข่งขันหรือไม้เทเบิลเทนนิสที่ถูกส่งให้กับผู้เล่นในพื้นที่การแข่งขันก็ได้

- 22.2.5 ผู้เล่นจะต้องวางไม้เทเบิลเทนนิสของเขาบนโต๊ะแข่งขันระหว่างหยุดพัก ระหว่างเกม แต่ถ้าเป็นไม้เทเบิลเทนนิสที่ผูกติดกับมือ ผู้ตัดสินจะอนุญาตให้ผู้เล่นคนนั้นนำไม้เทเบิลเทนนิสที่ผูกติดกับมือไปได้ในระหว่างหยุดพัก ระหว่างเกม

22.3 การฝึกซ้อม (PRACTICE)

- 22.3.1 ผู้เล่นจะได้รับอนุญาตให้ฝึกซ้อมบนโต๊ะแข่งขัน เป็นเวลาไม่เกิน 2 นาที ก่อนการแข่งขัน สำหรับในช่วงเวลาการแข่งขันจะไม่สามารถทำการฝึกซ้อมได้ ซึ่งการฝึกซ้อมนอกเหนือจากที่กล่าวมาอาจจะขยายออกไปได้ โดยการอนุญาตของผู้ชี้ขาด
- 22.3.2 ระหว่างการยุติการเล่นลูกเงิน ผู้ชี้ขาดอาจจะอนุญาตให้ผู้เล่นทำการฝึกซ้อมบนโต๊ะแข่งขันนั้น รวมไปถึงโต๊ะแข่งขันอื่น ๆ ได้
- 22.3.3 ผู้เล่นจะได้รับอนุญาตอย่างมีเหตุผลที่จะตรวจสอบอุปกรณ์ที่เปลี่ยนใหม่ อันเกิดจากการชำรุด เช่น ไม้เทเบิลเทนนิสหรือลูกเทเบิลเทนนิสที่ชำรุด แต่ก็จะไม่มากไปกว่าการตีได้ 2 – 3 ครั้ง ก่อนการเล่นใหม่

22.4 การหยุดพัก (INTERVALS)

- 22.4.1 การแข่งขันจะต้องดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง ยกเว้นเวลาหยุดพักที่ได้รับอนุญาต
- 22.4.1.1 ในแต่ละแมทช์การแข่งขัน การหยุดพักระหว่างเกม ผู้เล่นสามารถหยุดพักได้ไม่เกิน 1 นาที
- 22.4.1.1 ในระหว่างการแข่งขัน ผู้ตัดสินอาจจะอนุญาตให้หยุดเพื่อทำการเช็ดเหงื่อได้ในระยะสั้น ๆ เมื่อครบทุก ๆ 6 คะแนนเท่านั้น และเมื่อเปลี่ยนแดนกันในเกมสุดท้าย
- 22.4.2 ผู้เล่นหรือคู่เล่น สามารถขอเวลานอก (TIME OUT) ได้แมทช์ละ 1 ครั้งๆ ละไม่เกิน 1 นาที
- 22.4.2.1 ประเภทบุคคล ผู้เล่น หรือคู่เล่น หรือผู้ฝึกสอนที่ถูกกำหนดไว้ เป็นผู้ขอเวลานอก ประเภททีม ผู้เล่น หรือคู่เล่น หรือหัวหน้าทีม เป็นผู้ขอเวลานอก
- 22.4.2.2 ถ้าผู้เล่นหรือคู่เล่นและผู้ฝึกสอนที่ถูกกำหนดไว้หรือหัวหน้าทีม ไม่สามารถตกลงกันได้ในการขอเวลานอก อำนาจในการตัดสินใจครั้งสุดท้าย ให้ถือดังนี้ ประเภทบุคคล โดยผู้เล่นหรือคู่เล่น ประเภททีม โดยหัวหน้าทีม
- 22.4.2.3 การขอเวลานอก สามารถกระทำได้เฉพาะระหว่างที่มีการแข่งขันในเกมเท่านั้น โดยผู้ขอใช้มือทำสัญลักษณ์เป็นรูปตัว “T”

- 22.4.2.4 ผู้ตัดสินจะหยุดการแข่งขัน และชูใบขาวด้วยมือไปยังด้านของผู้เล่นหรือคู่เล่นที่ขอเวลานอก โดยวางใบขาวหรือเครื่องหมายขอเวลานอกอื่น ๆ ลงบนโต๊ะด้านของผู้เล่นหรือคู่เล่นที่ขอเวลานอก
- 22.4.2.5 ใบขาวหรือเครื่องหมายขอเวลานอกอื่น ๆ จะต้องถูกนำออกและดำเนินการแข่งขันต่อไปทันที เมื่อผู้เล่นหรือคู่เล่นฝ่ายที่ขอเวลานอก กลับมาพร้อมที่จะแข่งขันต่อ หรือเมื่อเวลา 1 นาที ที่การขอเวลานอกได้สิ้นสุดลง ไม่ว่าจะกรณีใดเกิดก่อนก็ตาม
- 22.4.2.6 ถ้าผู้เล่นหรือคู่เล่นทั้งสองฝ่าย ขอเวลานอกพร้อมกัน การเล่นจะดำเนินต่อเมื่อผู้เล่นหรือคู่เล่นทั้งสองฝ่าย กลับมาพร้อมที่จะแข่งขันต่อ หรือ เมื่อเวลา 1 นาที ที่การขอเวลานอกได้สิ้นสุดลง ไม่ว่าจะกรณีใดเกิดก่อนก็ตาม และให้ถือว่าผู้เล่นหรือคู่เล่นทั้งสองฝ่ายใช้สิทธิ์ในการขอเวลานอกแล้ว
- 22.4.3 หลังจากแข่งขันเสร็จสิ้นในแต่ละแมทช์ของประเภททีมแล้ว ให้ทำการแข่งขันแมทช์ต่อไปได้ ยกเว้นผู้เล่นคนนั้นต้องลงทำการแข่งขันอีกในแมทช์ถัดไป สามารถขอหยุดพักระหว่างแมทช์นั้นได้ไม่เกิน 5 นาที
- 22.4.4 ผู้ชี้ขาดอาจจะอนุญาตให้ยุติการเล่นชั่วคราวในช่วงเวลาอันสั้นที่สุด ซึ่งจะไม่เกิน 10 นาที ถ้าผู้เล่นไม่สามารถเล่นได้เนื่องจากอุบัติเหตุโดยมีเงื่อนไขว่าในความเห็นของผู้ชี้ขาดการยุติการเล่นชั่วคราวนั้นไม่น่าจะทำให้ผู้เล่นหรือคู่เล่นฝ่ายตรงข้ามเสียเปรียบเกินควร
- 22.4.5 การยุติการเล่นชั่วคราว จะไม่อนุญาตสำหรับความไม่พร้อมของร่างกายที่เกิดขึ้นในขณะแข่งขัน หรือคาดว่าจะเกิดก่อนการแข่งขันจะเริ่มขึ้น เช่น ความอ่อนเพลีย ตะคริว หรือความไม่สมบูรณ์ของผู้เล่นเหล่านี้ จะไม่อนุญาตให้เป็นการยุติการเล่นฉุกเฉิน การยุติการเล่นฉุกเฉินจะยุติในกรณีที่เกิดจากอุบัติเหตุเท่านั้น เช่นการบาดเจ็บเนื่องจากหกล้ม
- 22.4.6 ถ้าบุคคลใดบุคคลหนึ่งในบริเวณพื้นที่แข่งขันมีเลือดออกการเล่นจะถูกยุติลงทันที และการแข่งขันจะไม่ดำเนินการต่อจนกว่า บุคคลนั้นจะได้รับการปฐมพยาบาล และทำความสะอาดเลือดออกจากพื้นที่แข่งขันแล้ว
- 22.4.7 ผู้เล่นจะต้องอยู่ในพื้นที่แข่งขันหรือ ใกล้พื้นที่แข่งขันตลอดการแข่งขัน โดยในการหยุดพักระหว่างเกมและการขอเวลานอก ผู้เล่นจะต้องอยู่ในระยะไม่เกิน 3 เมตร ของพื้นที่การแข่งขันภายใต้การควบคุมของผู้ตัดสิน การออกนอกระยะดังกล่าวสามารถทำได้โดยต้องได้รับอนุญาตจากผู้ชี้ขาด

23. การแนะนำผู้เล่นหรือการสอนผู้เล่น (ADVICE)

- 23.1 ในการแข่งขันประเภททีม ผู้เล่นจะได้รับคำแนะนำหรือการสอนจากใครก็ได้ ที่ได้รับการแต่งตั้งอย่างเป็นทางการในพื้นที่การแข่งขัน
- 23.2 ในการแข่งขันประเภทบุคคล ผู้เล่นหรือคู่เล่น จะได้รับการสอนจากบุคคลใดบุคคลหนึ่งเท่านั้น ซึ่งจะต้องแจ้งให้ผู้ตัดสินทราบก่อนการแข่งขัน ยกเว้นในประเภทคู่ หากผู้เล่นมาจากคนละประเทศ ให้ผู้เล่นเสนอรายชื่อผู้ฝึกสอนของแต่ละคนได้ โดยให้ถือว่าผู้ฝึกสอนทั้งสองคนนั้นเป็นบุคคลคนเดียวกัน ถ้าบุคคลที่ไม่มีหน้าที่ที่ได้รับการแต่งตั้งมาทำการสอน ผู้ตัดสินจะใช้ใบแดงแสดงให้บุคคลนั้นออกจากบริเวณพื้นที่แข่งขัน
- 23.3 ผู้เล่นจะได้รับการสอนในระหว่างการหยุดพักระหว่างจบเกม หรือระหว่างช่วงหยุดพักการเล่นชั่วคราวที่ได้รับอนุญาตเท่านั้น และไม่อนุญาตให้สอนระหว่างสิ้นสุดการฝึกซ้อมและเริ่มการแข่งขัน หากมีบุคคลสอนผู้เล่นในขณะที่แข่งขัน ผู้ตัดสินจะใช้ใบเหลืองแสดงเตือนบุคคลนั้นไม่ให้กระทำการเช่นนั้นอีก และแจ้งให้ทราบว่า ในครั้งต่อไปจะให้ออกจากบริเวณพื้นที่แข่งขัน
- 23.4 หลังจากผู้ตัดสินได้เตือนแล้ว หากมีบุคคลในทีมหรือบุคคลอื่นที่ทำการสอนอย่างผิดกติกาอีก ผู้ตัดสินจะใช้ใบแดงแสดงให้ออกจากพื้นที่การแข่งขัน ไม่ว่าเขาจะเป็นผู้ถูกเตือนมาก่อนหน้านั้นหรือไม่ก็ตาม
- 23.5 ในการแข่งขันประเภททีม ผู้สอนที่ถูกให้ออกจากพื้นที่แข่งขันจะไม่สามารถกลับเข้ามาได้อีกและไม่สามารถเปลี่ยนผู้สอนคนอื่นแทนได้ จนกระทั่งจบการแข่งขันประเภททีม ยกเว้น เขาผู้นั้นต้องลงทำการแข่งขัน สำหรับประเภทบุคคล จะไม่สามารถกลับเข้ามา ได้อีก จนกระทั่งจบการแข่งขันแมทช์นั้น
- 23.6 ถ้าผู้สอนปฏิเสธที่จะออกจากพื้นที่แข่งขัน หรือกลับเข้ามาในพื้นที่การแข่งขัน ก่อนที่การแข่งขันจะเสร็จสิ้น ผู้ตัดสินจะยุติการเล่นและรายงานต่อผู้ชี้ขาดทันที

24. ความประพฤติที่ไม่ดี (MISBEHAVIOUR)

- 24.1 ผู้เล่นและผู้ฝึกสอนหรือผู้ให้คำแนะนำคนอื่น ๆ จะต้องไม่ทำกิริยา หรือความประพฤติที่ไม่ดี อันจะมีผลต่อฝ่ายตรงข้าม หรือผู้ชม หรือทำให้เกมการแข่งขันเกิดความเสื่อมเสียความประพฤติดังกล่าว เช่น จงใจทำให้ลูกแตก เคาะโต๊ะด้วยไม้เทเบิลเทนนิส เตะโต๊ะเทเบิลเทนนิส หรือ แฉก้านลูก พุดคำหยาบ หรือจงใจเตะโดนด้วยเสียงอันดังเกินควร แกล้งตีลูกเทเบิล

- เทนนิสให้ออกจากพื้นที่แข่งขันหรือการไม่เคารพเชื่อฟัง ผู้ตัดสินหรือเจ้าหน้าที่ (ถ่มน้ำลาย ชี้นิ้วหรือยกแขนใส่คู่ต่อสู้/เตะลูกบิงปอง)
- 24.2 เมื่อผู้ตัดสินได้พิจารณาแล้วเห็นว่า ผู้เล่น , ผู้ฝึกสอน หรือผู้ให้คำแนะนำคนอื่น ๆ ทำความประพฤติไม่ตัวอย่างร้ายแรง จะยุติการเล่นทันทีและรายงานต่อผู้ชี้ขาด แต่หากไม่ร้ายแรง ผู้ตัดสินจะให้ใบเหลืองและเตือนถึงการลงโทษหากยังกระทำอยู่อีก
- 24.3 หลังจากที่ได้รับการเตือนแล้วถ้าผู้เล่นยังทำลักษณะดังกล่าวหรือลักษณะอื่น ๆ เป็นครั้งที่ 2 ในแมทช์เดียวกันกับประเภทบุคคล หรือแมทช์เดียวกันกับประเภททีม ผู้ตัดสินจะให้ 1 คะแนน แก่ฝ่ายตรงข้าม หลังจากนั้นหากยังกระทำอยู่อีก ผู้ตัดสินจะให้คะแนน 2 คะแนน แก่ฝ่ายตรงข้าม ซึ่งในการให้คะแนนแต่ละครั้ง ผู้ตัดสินจะใช้ใบเหลืองและใบแดงชูขึ้นพร้อมกัน ทั้งนี้ยกเว้นกรณี ข้อ 24.2 และ ข้อ 24.5
- 24.4 ถ้าผู้เล่นได้ถูกลงโทษในเรื่องเกี่ยวกับความประพฤติ โดยให้คะแนนแก่ฝ่ายตรงข้าม 3 คะแนน แล้ว 2 ครั้ง แต่ยังคงกระทำอยู่อีก ผู้ตัดสินจะยุติการเล่นและรายงานต่อผู้ชี้ขาดทันที
- 24.5 ถ้าพบว่าผู้เล่นได้เปลี่ยนไม้เทเบิลเทนนิสของเขาในระหว่างการเล่น เมื่อไม้เทนนิสไม่ได้ชำรุดเสียหายโดยไม่แจ้งให้ทราบผู้ตัดสินจะยุติการเล่นทันทีและรายงานต่อผู้ชี้ขาด
- 24.6 การเตือน หรือลงโทษให้คะแนนในประเภทคู่ให้หมายรวมถึงทั้ง 2 คนด้วย สำหรับในประเภททีมในแมทช์เดียวกันนั้น เมื่อเริ่มการแข่งขันประเภทคู่ หากมีการถูกเตือน หรือลงโทษก่อนหน้านั้น จะถือผลของการเตือนหรือลงโทษอันที่สูงที่สุดของผู้ที่กระทำในคู่นั้น เว้นแต่หากผู้เล่นในประเภทคู่นั้น ไม่ได้เป็นผู้กระทำผิด จะไม่มีผลเมื่อลงทำการแข่งขันในประเภทเดี่ยวลำดับถัดไปในทีมแมทช์เดียวกัน
- 24.7 หลังจากผู้ฝึกสอนหรือผู้แนะนำคนอื่น ๆ ได้รับการเตือนแล้ว แต่ยังคงกระทำอยู่อีก ผู้ตัดสินจะให้เขาออกจากพื้นที่แข่งขันโดยใช้ใบแดง ซึ่งเขาจะกลับมาไม่ได้จนกว่าการแข่งขันในประเภททีมนั้นได้เสร็จสิ้นลง หรือจบการแข่งขันในคู่นั้นสำหรับประเภทบุคคล ทั้งนี้ยกเว้นกรณี ข้อ 24.2
- 24.8 ผู้ชี้ขาดอาจใช้มาตรการทางวินัยแก่ผู้เล่นภายใต้ดุลยพินิจของเขา สำหรับความประพฤติที่ไม่สมควร หรือ ก้าวร้าวอย่างร้ายแรง โดยจะให้ผู้เล่นออก

- จากแมทซ์การแข่งขันในประเภทนั้น ๆ หรือการแข่งขันทั้งหมดโดยการใช้
ใบแดง แม้ว่าผู้ตัดสินจะรายงานให้ทราบหรือไม่ก็ตาม
- 24.9 ถ้าผู้เล่นถูกปรับให้แพ้ 2 แมทซ์ ในการแข่งขันประเภททีม หรือในประเภทบุคคล
ผู้เล่นจะถูกให้ออกจากการแข่งขันในประเภททีม หรือประเภทบุคคลของรายการ
แข่งขันนั้นโดยอัตโนมัติ
- 24.10 ผู้ที่ขาดอาจลงโทษบุคคลใดบุคคลหนึ่งไม่ให้เข้าร่วมการแข่งขันในรายการ
ที่เหลืออยู่ ถ้าบุคคลนั้นได้ถูกลงโทษให้ออกนอกพื้นที่แข่งขันถึง 2 ครั้ง
- 24.11 ถ้าผู้เล่นที่ถูกตัดสินให้อกจากการแข่งขันไม่ว่ากรณีใดๆ จะถูกลงโทษโดย
อัตโนมัติ เนื่องจากความผิดดังกล่าว ในเรื่องของเหรียญรางวัล เงินรางวัล
หรือ คะแนนอันดับ
- 24.12 ถ้าเกิดกรณีที่มีพฤติกรรมที่ไม่ดีอย่างร้ายแรงมาก ให้รายงานเป็นบันทึก
ให้สมาคมต้นสังกัดของผู้ทำผิดนั้นทราบ

25. การแสดงออกที่ดีในการแข่งขันกีฬา (GOOD PRESENTATION)

- 25.1 นักกีฬา ผู้ฝึกสอน และเจ้าหน้าที่ จะต้องช่วยกันส่งเสริมและสนับสนุนในเรื่อง
การแสดงออกที่ดีในการแข่งขันกีฬา
- 25.1.1 นักกีฬาจะต้องทำการแข่งขันอย่างเต็มที่ เพื่อให้ได้รับชัยชนะ จะต้องไม่ถอน
ตัวจากการแข่งขันยกเว้นสาเหตุจากการป่วยหรือบาดเจ็บ
- 25.1.2 นักกีฬา ผู้ฝึกสอน และเจ้าหน้าที่ จะต้องไม่มีส่วนร่วมในการสนับสนุน
หรือ เกี่ยวข้องกับการพนันในแมทซ์ และการแข่งขันของเขาเหล่านั้น
- 25.2 นักกีฬาคนใดสนใจจะเลิกที่จะปฏิบัติตามหลักการข้างต้น จะถูกลงโทษทาง
วินัย โดยถูกปรับจากเงินรางวัลทั้งหมดหรือบางส่วน และหรือห้ามลงทำการ
แข่งขันชั่วคราวในรายการแข่งขันของสหพันธ์เทเบิลเทนนิสนานาชาติ
- 25.3 หากพิสูจน์ได้ว่า ผู้ฝึกสอน หรือเจ้าหน้าที่คนใดสมรู้ร่วมคิดในการกระทำผิดนั้น
ก็จะถูกลงโทษทางวินัยโดยสมาคมต้นสังกัดด้วยเช่นกัน
- 25.4 คณะกรรมการพิจารณาโทษทางวินัยจะถูกแต่งตั้งโดย คณะกรรมการบริหาร
ประกอบด้วยสมาชิก 4 คน และประธานคณะกรรมการ โดยมีหน้าที่ในการ
ตัดสินว่า ผู้นั้นมีผิดหรือไม่ และตัดสินลงโทษตามความเหมาะสม
คณะกรรมการพิจารณาโทษทางวินัยนี้ อาจตัดสินใจตามคำสั่งโดยตรงจาก
คณะกรรมการบริหาร

- 25.5 การประท้วงต่อคณะกรรมการพิจารณาโทษทางวินัย อาจจะทำได้ด้วยนักกีฬาที่ถูกลงโทษ ผู้ฝึกสอน หรือ เจ้าหน้าที่ ภายใน 15 วัน ต่อคณะกรรมการบริหารของสหพันธ์เทเบิลเทนนิสนานาชาติ (ITTF) ซึ่งการตัดสินใจของคณะกรรมการบริหารดังกล่าวถือว่าสิ้นสุด

26. การแข่งขันเป็นแพ้คัดออก (KNOCK-OUT COMPETITIONS)

- 26.1 จำนวนตำแหน่งของระบบการแข่งขันแพ้คัดออก จะต้องเป็นจำนวนทวีคูณกำลัง 2 เช่น 2, 4, 8, 16, 32 เป็นต้น
- 26.2 ถ้าจำนวนผู้เล่นมีน้อยกว่าตำแหน่ง ให้ใส่ชนะผ่าน (BYE) เพิ่มเข้าไปในรอบแรก
- 26.3 ถ้าจำนวนผู้เล่นมีมากกว่าตำแหน่ง ให้ใช้รอบคัดเลือก (QUALIFIERS)
- 26.4 การชนะผ่าน (BYE) หรือการคัดเลือก (QUALIFIERS) จะต้องกระจายอยู่อย่างสม่ำเสมอโดยการชนะผ่าน (BYE) จะต้องอยู่กับมือวางเป็นอันดับแรก
- 26.5 การวางมืออันดับ
- 26.5.1 ผู้เล่นที่มีฝีมือดีตามอันดับ จะต้องถูกวางตัวเพื่อไม่ให้ต้องพบกันก่อนที่จะถึงรอบสุดท้ายของการแข่งขัน
- 26.5.2 ผู้เล่นที่มีมาจากสโมสรเดียวกันจะถูกจับแยกกันให้ห่างที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้เพื่อไม่ให้ต้องพบกันก่อนที่จะถึงรอบสุดท้ายของการแข่งขัน
- 26.5.3 ผู้เล่นมือวางอันดับ 1 จะถูกจัดให้อยู่บนสุด ผู้เล่นมือวางอันดับ 2 จะถูกจัดให้อยู่ล่างสุด ผู้เล่นมือวางอันดับ 3 - 4 จะจับสลากอยู่ระหว่างผู้เล่นมือ 1 - 2
- 26.5.4 ผู้เล่นมือวางอันดับ 5 - 8 จะจับสลากอยู่ระหว่างผู้เล่นตามข้อ 26.5.3
- 26.5.5 ผู้เล่นมือวางอันดับ 9 - 16 จะจับสลากอยู่ระหว่างผู้เล่นตามข้อ 26.5.4

27. การแข่งขันแบบกลุ่ม (GROUP COMPETITIONS)

- 27.1 ในการแข่งขันแบบกลุ่ม ผู้เล่นหรือทีมภายในกลุ่มนั้นต้องแข่งขันพบกันทุกคนหรือทุกทีม โดยผู้ชนะจะได้ 2 คะแนน ผู้แพ้จะได้ 1 คะแนน และผู้ที่ไม่แข่งขันหรือแข่งขันไม่เสร็จสิ้นจะได้ 0 คะแนน และการจัดอันดับจะดูผลจากคะแนนแมทช์นี้เป็นอันดับแรก ถ้าผู้เล่นละเลยไม่เข้าร่วมการแข่งขันหลังจากแมทช์ที่ผ่านมาแล้ว ไม่ว่าจะด้วยสาเหตุใดก็ตาม ให้ถือว่าเขาเป็นฝ่ายแพ้ และถูกบันทึกคะแนนเสมือนผู้นั้นไม่ได้เข้าร่วมการแข่งขัน

- 27.2 ถ้าผู้เล่น/ทีม ที่มีคะแนนแมทช์เท่ากันตั้งแต่ 2 คน/ทีม ขึ้นไป การจัดอันดับให้ดู การแข่งขันเฉพาะคน/ทีม ที่มีคะแนนแมทช์เท่ากันเท่านั้นโดยใช้ผลแพ้ - ชนะ ของบุคคล (สำหรับประเภททีม) เกมหรือคะแนนตามลำดับจนกว่าจะได้ข้อยุติ ซึ่งวิธีการคิดคะแนนในแต่ละขั้นตอนให้ใช้ คะแนนได้ หารด้วย คะแนนเสีย
- 27.3 ในการคิดคะแนนตามขั้นตอน หากมี 1 หรือมากกว่า 1 ในกลุ่มนั้นแสดงผลต่าง ขณะที่ส่วนอื่น ๆ ยังมีคะแนนเท่ากันอยู่ ผลการแข่งขันของผู้ที่เท่ากัน นั้นจะถูกคำนวณย่อยต่อไปตามลำดับ คือ ผลบุคคล (ประเภททีม) จำนวนเกม คะแนนในเกม
- 27.4 หากคิดคะแนนตาม ข้อ 27.1 , 27.2 และ 27.3 แล้ว ยังมีคะแนนเท่ากัน อีกให้ใช้วิธีการจับสลาก
- 27.5 ถ้ามีการคัดเลือกเอาผู้เข้ารอบเพียง 1 คนหรือ 1 ทีมในรอบสุดท้ายของการแข่งขันในกลุ่มนั้น ต้องให้ผู้เล่นหรือทีม หมายเลข 1 และ 2 แข่งขันเป็นคู่สุดท้าย แต่ถ้ามีการคัดเลือกเอาผู้เข้ารอบ 2 คน หรือ 2 ทีม ต้องให้ผู้เล่นหรือทีมหมายเลข 2 และ 3 แข่งขันเป็นคู่สุดท้าย เว้นแต่จะมีคำสั่งเป็นอย่างอื่น จากคณะกรรมการ (JURY)

27.6ระบบการแข่งขันแบบทีม (TEAM MATCH SYSTEMS)

- 27.6.1 การแข่งขันแบบ BEST OF 5 MATCHES (New Swaythling Cup System , 5 singles)
- 27.6.1.1 แต่ละทีมประกอบด้วยผู้เล่น 3 คน
- 27.6.1.2 มีลำดับการแข่งขันดังนี้
- 1) A - X
 - 2) B - Y
 - 3) C - Z
 - 4) A - Y
 - 5) B - X
- 27.6.2 การแข่งขันแบบ BEST OF 5 MATCHES (Corbillon Cup System , 4 singles and 1 doubles)
- 27.6.2.1 แต่ละทีมประกอบด้วยผู้เล่น 2,3 หรือ 4 คน

- 27.6.2.2 มีลำดับการแข่งขันดังนี้
- 1) A - X
 - 2) B - Y
 - 3) doubles
 - 4) A - Y
 - 5) B - X
- 27.6.3 การแข่งขันใน PARA TT ลำดับการแข่งขันอาจจะใช้ตามข้อ 27.6.2.2 ยกเว้นการแข่งขันในประเภทคู่ (doubles) อาจจะแข่งขันในคู่สุดท้าย
- 27.6.4 การแข่งขันแบบ BEST OF 5 MATCHES (Olympic System , 4 singles and 1 doubles)
- 27.6.4.1 แต่ละทีมประกอบด้วยผู้เล่น 3 คน โดยผู้เล่นแต่ละคน จะลงทำการแข่งขันได้ไม่เกิน 2 ครั้ง
- 27.6.4.2 มีลำดับการแข่งขันดังนี้
- 1) A - X
 - 2) B - Y
 - 3) Doubles C & A or B – Z & X or Y
 - 4) B or A –Z
 - 5) C – Y or X
- 27.6.5 การแข่งขันแบบ BEST OF 7 MATCHES (6 singles and 1 doubles)
- 27.6.5.1 แต่ละทีมประกอบด้วยผู้เล่น 3 , 4 หรือ 5 คน
- 27.6.5.2 มีลำดับการแข่งขันดังนี้
- 1) A - Y
 - 2) B – X
 - 3) C – Z
 - 4) Doubles
 - 5) A - X
 - 6) C – Y
 - 7) B – Z

27.6.6 การแข่งขันแบบ BEST OF 9 MATCHES (9 singles)

27.6.6.1 แต่ละทีมประกอบด้วยผู้เล่น 3 คน

27.6.6.2 มีลำดับการแข่งขันดังนี้

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

27.7 การดำเนินการแข่งขันประเภททีม (TEAM MATCH PROCEDURE)

27.7.1 ก่อนการแข่งขันหัวหน้าทีมจะต้องมาจับสลากเสี่ยงทายว่าทีมใดจะได้ทีม A B C หรือ X Y Z โดยนักกีฬาที่จะลงทำการแข่งขันจะต้องมีรายชื่ออยู่ในทีม

27.7.2 กรณีที่มีการแข่งขันประเภทคู่สามารถส่งรายชื่อได้หลังจากแข่งขันประเภทเดี่ยวคู่ก่อนหน้านั้นเสร็จแล้ว

27.7.3 การแข่งขันจะถือผลชนะ เมื่อทีมใดชนะในการแข่งขันบุคคลมากกว่าครึ่งหนึ่งของจำนวนคู่ทั้งหมด

28. กำหนดการแข่งขัน (SCHEDULING)

28.1 ในการแข่งขันระดับภายในประเทศ ผู้เล่นจะต้องทำการแข่งขันตามเวลาที่กำหนดหากเลยเวลาแข่งขันให้ปรับเป็นแพ้โดยผู้ชี้ขาด ดังนี้

28.1.1 ประเภทบุคคลใช้เวลา 5 นาที นับจากกำหนดเวลาแข่งขัน หรือหากเลยกำหนดเวลาแข่งขันแล้ว นับจากเวลาที่เรียกลงทำการแข่งขัน

28.1.2 ประเภททีมใช้เวลา 15 นาที นับจากกำหนดเวลาแข่งขัน หรือหากเลยกำหนดเวลาแข่งขันแล้ว นับจากเวลาที่เรียกลงทำการแข่งขัน

28.2 เวลาที่ระบุไว้ตามข้อ 28.1.1, 28.1.2 นี้อาจจะอนุญาตขยายออกไปได้โดยผู้ชี้ขาด

ประกาศ

สมาคมกีฬาเทเบิลเทนนิสแห่งประเทศไทย

เรื่อง กติกาเปลี่ยนแปลงใหม่

ตามที่ สหพันธ์เทเบิลเทนนิสนานาชาติ (ITTF) ได้ประกาศกติกาเปลี่ยนแปลงใหม่ เรื่องการแนะนำผู้เล่นหรือการสอนผู้เล่น (Advice) ซึ่งมีผลบังคับใช้ในวันที่ 1 ตุลาคม 2559 นั้น

ในการนี้ สมาคมกีฬาเทเบิลเทนนิสแห่งประเทศไทย ขอแจ้งกติกาเทเบิลเทนนิสที่เปลี่ยนแปลงใหม่นี้ โดยให้มีผลบังคับใช้ตั้งแต่วันที่ 1 ตุลาคม 2559 เป็นต้นไป มีสาระสำคัญ ดังนี้

“ ผู้เล่นอาจได้รับคำแนะนำหรือการสอนเวลาใดก็ได้ เว้นแต่ระหว่างการตีโต้ โดยมีเงื่อนไขว่าการเล่นจะต้องมีความต่อเนื่อง ถ้ามีบุคคลใดสอนผู้เล่นที่ฝึกกติกาผู้ตัดสินจะใช้ใบเหลืองเตือนบุคคลนั้นไม่ให้กระทำเช่นนั้นอีก และแจ้งให้ทราบว่าเป็นครั้งต่อไปจะให้ออกจากบริเวณพื้นที่การแข่งขัน ”

ประกาศ ณ วันที่ 24 ตุลาคม 2559



(นายนิวัฒน์ เสมอเงิน)

อุปนายกฝ่ายผู้ตัดสินและผู้ชี้ขาด

สมาคมกีฬาเทเบิลเทนนิสแห่งประเทศไทย