

قوانین و مقررات تنیس روی میز

۲۰۰۹ - ۲۰۰۸

ترجمه و تألیف:

سیما لیموچی

سرشناسه	: فدراسیون بین‌المللی تنیس روی میز
عنوان و نام پدیدآور	: قوانین و مقررات تنیس روی میز ۲۰۰۸-۲۰۰۹ / [فدراسیون بین‌المللی تنیس روی میز]: ترجمه و تألیف سیما لیموچی.
مشخصات نشر	: تهران: علم و حرکت، ۱۳۸۷.
مشخصات ظاهری	: ۱۰۱ ص.: مصور.
شابک	: ISBN 978-964-5547-98-9
وضعیت فهرست‌نویسی	: فیبا.
یادداشت	: عنوان اصلی: Handbook 2008-2009
یادداشت	: واژه‌نامه.
موضوع	: تنیس روی میز -- قواعد.
شناسه افزوده	: لیموچی، سیما، ۱۳۳۸- ، مترجم
رده‌بندی کنگره	: ۱۳۸۷ ۸۵ ق ۴ / ۴ / ۱۰۰۵ / GV
رده‌بندی دیویی	: ۷۹۶ / ۳۴۶
شماره کتابشناسی ملی	: ۱۵۹۳۷۸۸
کد پیگیری	: ۱۵۹۲۹۴۴



تهران - سه راه طالقانی، خیابان خواجه نصیرالدین طوسی، خیابان شهید مقدم،
 پلاک ۱۷۵ طبقه سوم • تلفن ۷۷۵۲۵۶۸۴ • فاکس ۷۷۶۳۲۷۰۹
 • نشانی مکاتبه‌ای: تهران - صندوق پستی ۱۷۵-۱۶۳۳۵

قوانین و مقررات تنیس روی میز

ترجمه و تألیف: سیما لیموچی

حروف‌نگار و نمونه‌خوان: رنیا شاهرودی

صفحه‌آرا و طراح جلد: واگنریک شاهرودی

ناشر: مؤسسه نشر علم و حرکت

نوبت چاپ: اول، ۱۳۸۷

تعداد ۲۲۰۰ نسخه

«همه حقوق برای ناشر محفوظ است»

قیمت ۲۰۰۰ تومان

ISBN 978-964-5547-98-9

شابک ۹۸-۹-۹۶۴-۵۵۴۷-۹۷۸

مقدمه

علی‌رغم اینکه در حال حاضر، به علت رشد تکنولوژی و علوم ارتباطات، دستیابی به اطلاعات آسان‌تر شده است، اما کتاب همچنان رسالت دیرین خود را به عنوان یکی از منابع پراعتبار در جهت گسترش و انتقال اطلاعات حفظ نموده است.

در این راستا، علوم تربیت بدنی و رشته‌های مختلف ورزشی نیز با گام‌های سریع در جهت توسعه و تکمیل خود همچنان با به‌روز رسانی و دستیابی به آخرین پدیده‌ها و تغییرات تلاش می‌نمایند.

ورزش تنیس روی میز با ۱۲۸ سال پیشینه یکی از ورزش‌های پرطرفدار در دنیا می‌باشد. یکی از موفقیت‌های این رشته، ایجاد تغییرات در قوانین و مقررات می‌باشد که باعث آسان‌تر شدن اجرای این ورزش شده است.

هدف از تدوین این کتاب، گردآوری آخرین قوانین و مقررات در دو بخش تنیس روی میز المپیک و پارالمپیک می‌باشد. این مجموعه برای اولین بار به صورت ترکیب قوانین و مقررات فدراسیون جهانی تنیس روی میز و نیز قوانین و مقررات تنیس روی میز پارالمپیک به همراه کلاس‌بندی ورزشکاران پارالمپیک در کنار هم به صورت یک کتاب به علاقه‌مندان تقدیم شده است تا با توجه به انتقال کمیته تنیس روی میز پارالمپیک به بدنه فدراسیون جهانی تنیس روی میز، ضمن تأکید بر ضرورت به‌روز رسانی در هر دو بخش برای گروه‌های مخاطب، با ارائه همزمان اطلاعات داوری دو سازمان جهانی در یک کتاب، مطالعه و دسترسی به منابع آسان‌تر شود.

علاقه‌مندان جهت اطلاع از اصل قوانین به زبان انگلیسی می‌توانند به آدرس www.ittf.com مراجعه نمایند. همچنین خواهشمندم انتقادات و پیشنهادات خود را برای پربارتر شدن چاپ‌های بعدی این اثر به آدرس‌های زیر ارسال فرمایند.

میدان ونک - خیابان ونک، دانشگاه الزهرا، دانشکده تربیت بدنی و علوم ورزشی
کدپستی: ۱۹۹۳۸۹۱۱۷۶ آدرس پست الکترونیکی: limoochisima@yahoo.com

تقدیر و تشکر

با سپاس بیکران به درگاه ایزد یکتا و به شکرانهٔ لطف و مهربانی‌اش، که این فرصت را برایم فراهم آورد تا بتوانم مجموعه‌ای را برای دست‌اندرکاران، همکاران، دوستان و علاقه‌مندان به این رشته تقدیم کنم.

این کتاب تقدیم می‌شود به مادر مهربانم «فاطمه لیموچی»، با بوسه بر دستان پرمحبت او که همیشه از حمایت‌ها و تشویق‌هایش بهره‌مند بوده‌ام. او که مادر و مشوق یک خانوادهٔ یازده نفرهٔ تنیس روی میز است، همواره فرزندان و نوه‌های خود را برای پرداختن به این رشته مورد تشویق قرار داده و با تقبل هزینه‌های چاپ این کتاب از بعد فرهنگی و آموزشی نیز ورزش تنیس روی میز را مورد حمایت قرار داده است. در واقع تقدیمی است از سوی یک مادر و حامی تنیس روی میز به تمام خانوادهٔ بزرگ تنیس روی میز ایران؛ و همچنین قدردانی ویژه از مساعدت‌های همسر (بزرگمهر مرادی دشت) و دختران عزیزم (شمین و دریا)،

به ورزشکاران، داوران، مربیان، مدرسین و نیز قهرمانان تنیس روی میز جانباز و معلول کشور،

همچنین فرصت مناسبی است که از سرکار خانم طاهره طاهریان، خانم فائزه هاشمی، جناب آقای محمود خسروی‌وفا و جناب آقای مسعود اشرفی، برای راهنمایی و حمایت‌هایشان و همچنین استاد ارجمند جناب آقای علیرضا عابدی که سهم به‌سزایی در ترجمه این کتاب داشته‌اند تشکر و قدردانی نمایم.

در خاتمه، از کارکنان مؤسسه نشر علم و حرکت که زحمت آماده‌سازی و چاپ اثر را بر عهده داشته‌اند، به‌ویژه از مدیریت مؤسسه آقای شاهوردیان تشکر می‌نمایم.

سیما لیموچی

آذرماه ۱۳۸۷

فهرست مطالب

۷	تاریخچه تنیس روی میز
۹	تاریخچه پارالمپیک تنیس روی میز
۱۱	قوانین تنیس روی میز
	میز ۱۱؛ مجموعه تور ۱۱؛ توپ ۱۲؛ راکت ۱۲؛
	تعاریف ۱۴؛ سرویس ۱۴؛ برگشت توپ ۱۶؛
	ترتیب بازی ۱۶؛ لِت [(let) حرکت از نو - بجا] ۱۷؛
	امتیاز ۱۸؛ یک گیم ۲۰؛ یک مسابقه ۲۰؛
	ترتیب سرویس، دریافت توپ، زمین؛ ۲۰؛
	سرویس، دریافت یا انتخاب زمین، خارج از نوبت ۲۱؛
	سیستم تسریع ۲۲؛
۲۳	مقررات مسابقات بین‌المللی
	گستره قوانین و مقررات ۲۳؛ تجهیزات و شرایط بازی ۲۵؛
	تبلیغات ۲۹؛ مسئولین مسابقات ۳۰؛ هدایت مسابقه ۳۵؛
	موارد انضباطی ۴۰؛ قرعه‌کشی برای مسابقات حذفی ۴۳؛
	سازماندهی مسابقات ۴۸؛ شرایط انتخاب برای مسابقات بین‌المللی ۵۴؛

تاریخچه تنیس روی میز

تنیس روی میز، مانند بسیاری از ورزش‌های دیگر به عنوان یک تفریح اجتماعی آغاز شد. این ورزش، با وسایل و تجهیزات اولیه در اواخر قرن نوزدهم (۲۵ سال آخر قرن نوزدهم) در انگلستان پیدا شد. تنیس روی میز در کنار بدمیتون و تنیس چمنی در واقع برگرفته شده از ورزش تنیس باستانی است. تنیس باستانی با نام‌های جودی پام، تنیس اصلی، تنیس زمینی و تنیس سلطنتی شناخته شده است. این ورزش در واقع پس از اینکه تنیس روی چمن در دهه ۱۸۸۰ در بین مردم بسیار رواج و توسعه یافت شکل گرفت.

طبق شواهد و اسناد، اولین بار نام تنیس روی میز بر روی یک بازی مانند تاس و تخته در سال ۱۸۸۷ به وسیله ج. اچ اهل نیویورک به کار گرفته شد. در همین سال در نشریه ورزشی جورج اسپارکر، تنیس روی میز بدین گونه معرفی شد؛ (شکل این بازی مانند تنیس چمنی است با همان قوانین و به همان صورت بازی می‌شود) در سال ۱۸۸۰، تنیس چمنی به روی میزهای غذاخوری انتقال یافت.

در سال ۱۹۰۰ میلادی که برای اولین بار توپ‌های پلاستیکی از جنس سلولوئید به جای توپ‌های نخی و لاستیکی وارد باز شدند این ورزش رونق خاصی گرفت و در ۱۹۰۱ دو انجمن تنیس روی میز و پینگ پنگ در انگلستان شکل گرفتند و اولین کتاب در مورد این بازی در همان سال چاپ و منتشر شد. در ۱۹۰۳ این دو انجمن با هم ادغام شدند. این ورزش توسط مهاجرین اروپایی به کشور چین منتقل شد.

پس از ۱۸ سال رکود نسبی، این ورزش در ۱۹۲۲ مجدداً در اروپا احیا شد. و با ایجاد بعضی تغییرات، قوانین استاندارد این بازی در انگلستان وضع شد. فدراسیون جهانی تنیس روی میز در ۱۹۲۶ در برلین آلمان رسماً تأسیس شد (با علامت اختصاری ITTF).

اولین رئیس فدراسیون جهانی آقای ایورمونت‌اگو بود و اولین مسابقات جهانی در همان سال در لندن انگلستان برگزار شد.

در طول این سال‌ها تا قبل از سال ۱۹۲۶ میلادی این بازی با نام‌های مختلف از قبیل پینگ‌پنگ، جودی پام، گاسیما، تنیس روی میز، ویف واف، تنیس سالنی، تنیس داخل سالن، پام پام، پیم پام، نتو، بازی سلطنتی نامیده می‌شد. اما دو نام پینگ پنگ و تنیس روی میز کاربرد بیشتری در بین مردم داشت.

فدراسیون جهانی تنیس روی میز ITTF، سازمان جهانی مسئول برای ورزش تنیس روی میز با ۲۰۴ کشور عضو رسمی در دنیا می‌باشد.

این سازمان ناظر بر همه مسابقات جهانی تنیس روی میز که معمولاً با حضور بیش از ۸۰۰ ورزشکار صورت می‌پذیرد که با هدف حمایت از بیش از سی میلیون ورزشکار این رشته می‌باشد.

تنیس روی میز از سال ۱۹۸۸ وارد بازی‌های تابستانی المپیک (سئول - کره جنوبی) شد.

تاریخچه پارالمپیک

پیشینه

اولین کمیته تنیس روی میز در دهه ۱۹۷۰، تحت نظارت فدراسیون بازی‌های استوک مندویل آن زمان (فدراسیون بین‌المللی ورزش‌های ویلچری استوک مندویل ISMWSF) که در حال حاضر به (IWAS) تغییر یافته است، تشکیل گردید و فقط مسئول مسابقات ویلچری‌ها بود.

بعد از حضور بازیکنان قطع عضو و دیگر معلولیت‌ها در کلاس‌های ایستاده در بازی‌های پارالمپیک ۱۹۷۶، بازی‌های پارالمپیک برای فلج مغزی‌ها در ۱۹۸۰، و بعد در اولین مسابقات جهانی برای همه گروه‌های با معلولیت در ۱۹۸۲، کمیته‌های ترکیبی مختلف تنیس روی میز گرد هم آمدند که موضوع کلاس‌بندی‌های ترکیبی را بررسی کنند که این امر بعداً منجر به تشکیل تنها یک کمیته تنیس روی میز گردید. در بازی‌های پارالمپیک سال ۱۹۸۸ سئول که با حمایت‌های کمیته هماهنگی بین‌المللی برگزار شد، کمیته ترکیبی تنیس روی میز با ریاست آقای توماس کان هداز سازمان بین‌المللی ورزش‌های معلولین (ISOD) و آقای تِد اینج به عنوان دبیر از فدراسیون بین‌المللی بازی‌های استوک مندویل (ISMGF) شکل گرفت.

به کار بردن عنوان کمیته بین‌المللی تنیس روی میز برای معلولین^۱ (IPTTC) در اوایل ۱۹۸۰ یعنی هشت سال قبل از تشکیل اولین کمیته مختلط شروع شد. در مجمع ورزشی در طول بازی‌های پارالمپیک بارسلون در سال ۱۹۹۲ که با حمایت‌های IPC برگزار شد، آقای تونی تیف به عنوان رئیس و پیتیر گلائس به عنوان خزانه‌دار انتخاب شدند.

تنیس روی میز به عنوان ورزش پیشگام با ترکیب همه کلاس‌های معلولیت در بین ورزش‌های دیگر مورد توجه قرار دارد، و نیز اعتقاد بر این است که بیشترین

۱. با توجه به انتقال IPTTC به بدنه فدراسیون جهانی تنیس روی میز (ITTF)، از سال ۲۰۰۷ نام این کمیته به ITTFPT تغییر یافته است.

تعداد افراد با معلولیت به این ورزش می‌پردازند.

روند انتقال کمیته تنیس روی میز پارالمپیک به بدنه ITTF، از سال ۲۰۰۵ در مسابقات جهانی شانگهای کشور چین به صورت رسمی آغاز شد و قوانین بازیکنان نشسته در کتاب قوانین ITTF قرار گرفت. در جریان مسابقات قهرمانی جهان مونترکس سوئیس ۲۰۰۶، این امر مورد تأیید مجمع جهانی تنیس روی میز پارالمپیک قرار گرفت. اولین انتقال از سال ۲۰۰۷ صورت پذیرفت و پس از اجلاس سالانه ۲۰۰۹ ITTF (AGM) در ژاپن انتقال کامل به بدنه ITTF صورت خواهد پذیرفت و پیش بینی می‌شود که این انتقال در سطح کشورها (فدراسیون‌های ملی تنیس روی میز و کمیته‌های ملی پارالمپیک) تا سال ۲۰۱۲ انجام پذیرد.

۲

قوانین تنیس روی میز

۲-۱ میز

۲-۱-۱ سطح بالایی میز که به عنوان سطح بازی شناخته می‌شود باید مستطیل شکل و به طول ۲٫۷۴ متر و عرض ۱٫۵۲۵ متر باشد، و باید به صورت افقی و ۷۶ سانتیمتر بالاتر از سطح زمین قرار گیرد.

۲-۱-۲ سطح بازی شامل سطوح عمودی کناره‌های میز نمی‌شود.

۲-۱-۳ سطح بازی (میز) می‌تواند از هر جنس و موادی ساخته شده باشد به شرط آنکه اگر یک توپ استاندارد از ارتفاع ۳۰ سانتیمتری روی هر قسمت آن انداخته شود، جهش برگشت آن به سمت بالا به‌طور یکسان حدود ۲۳ سانتیمتر باشد.

۲-۱-۴ سطح بازی باید کاملاً یکنواخت، و دارای رنگ تیره و مات باشد، و همچنین یک خط سفید رنگ با عرض ۲ سانتیمتر در سرتاسر خطوط طولی (کناری) ۲٫۷۴ متر و خطوط انتهایی ۱٫۵۲۵ متر باید کشیده شود.

۲-۱-۵ سطح بازی به وسیله یک تور عمودی که بموازات خطوط انتهایی در وسط میز نصب می‌شود، به دو قسمت مساوی تقسیم می‌گردد.

۲-۱-۶ برای بازی‌های دو نفره (دوبل)، هر نیمه سطح میز به وسیله یک خط میانی سفید رنگ به عرض ۳ میلیمتر که به موازات خطوط کناری میز است، به دو نیمه مساوی تقسیم می‌گردد. این خط میانی به عنوان بخشی از نیمه راست هر زمین بازی محسوب می‌شود.

۲-۲ مجموعه تور

۲-۲-۱ مجموعه تور عبارت است از تور، ریسمان آویز، پایه‌های نگهدارنده، و گیره‌هایی که همه این مجموعه را به میز متصل می‌کند.

۲-۲-۲ تور به وسیله ریسمانی که هر دو سر آن به پایه‌های عمودی با ارتفاع ۱۵/۲۵ سانتیمتر متصل است، به صورت آویزان قرار می‌گیرد و در هر دو طرف میز، به اندازه ۱۵/۲۵ سانتیمتر خارج از خطوط کناری، به سمت میله نگهدارنده کشیده می‌شود.

۲-۲-۳ ارتفاع لبه بالای تور از سطح میز ۱۵/۲۵ سانتیمتر است. این ارتفاع در تمام طول تور باید یکسان باشد.

۲-۲-۴ لبه پایین تور، در تمام عرض میز، تا حد امکان باید نزدیک به سطح بازی بوده و نیز در دو سر انتهایی آن باید تا حد امکان به پایه‌های نگهدارنده نزدیک باشند.

۲-۳ توپ

۲-۳-۱ توپ باید کروی شکل و قطر آن ۴۰ میلیمتر باشد.

۲-۳-۲ وزن توپ باید ۲/۷ گرم باشد.

۲-۳-۳ جنس توپ باید از سلولوئید یا مواد پلاستیکی مشابه، و رنگ آن باید سفید یا نارنجی مات باشد.

۲-۴ راکت

۲-۴-۱ راکت می‌تواند در هر اندازه، شکل، یا وزن باشد؛ اما تیغه آن باید دارای سطحی صاف و محکم باشد.

۲-۴-۲ حداقل ۸۵ درصد ضخامت تیغه باید از چوب طبیعی باشد. برای استحکام لایه چسبنده وسط تیغه، می‌توان از مواد فیبری مانند فیبر کربن، فیبر شیشه و یا کاغذ فشرده شده استفاده کرد، اما این لایه نباید بیش از ۷/۵ درصد کل ضخامت تیغه و یا بیشتر از ۰/۳۵ میلیمتر باشد. هر یک از این اندازه‌ها که کمتر باشد باید مدنظر قرار گیرد.

۲-۴-۳ یک طرف تیغه راکت که برای ضربه زدن به توپ استفاده می‌شود، باید دارای رویه (لاستیک) دانه‌دار (بدون اسفنج) با دانه‌هایی به سمت خارج که ضخامت آن همراه با لایه چسب حداکثر ۲ میلیمتر باشد، و یا با رویه دولایه (اسفنج و

لاستیک) با دانه‌های به سمت خارج یا داخل پوشیده شود، که ضخامت آن همراه با لایه چسب بیشتر از ۴ میلیمتر نباشد.

۱-۳-۴-۲ رویه دانه‌دار معمولی (بدون اسفنج) یک لایه لاستیکی غیراسفنجی طبیعی یا مصنوعی است با دانه‌هایی که به‌طور یکدست با تراکم حداقل ۱۰ و حداکثر ۳۰ دانه در هر سانتیمتر مربع قرار گرفته‌اند.

۲-۳-۴-۲ رویه راکت با اسفنج، شامل یک لایه اسفنجی است که با یک لاستیک خارجی دانه‌دار معمولی پوشیده شده است. ضخامت این رویه لاستیکی دانه‌دار نباید بیشتر از ۲ میلیمتر باشد.

۴-۴-۲ رویه باید تمام صفحه راکت را بپوشاند ولی از لبه‌های آن بیرون نزند، با این استثناء که قسمت نزدیک دسته راکت که با انگشتان دست گرفته می‌شود می‌تواند بدون رویه باقی بماند و یا با هر مواد دیگری پوشانده شود.

۵-۴-۲ تیغه راکت، لایه‌های میانی آن، و رویه راکت و یا لایه‌های چسب بین آنها که در یک طرف راکت برای ضربه زدن به توپ استفاده می‌شود، باید یکنواخت و دارای ضخامت یکسان باشند.

۶-۴-۲ رنگ رویه راکت باید در یک طرف قرمز روشن و مات و در طرف دیگر مشکی مات باشد، چه هر دو طرف صفحه راکت با رویه پوشانده شده باشد و چه یک طرف آن بدون رویه باشد.

۷-۴-۲ رویه راکتی که مورد استفاده قرار می‌گیرد باید مورد تأیید ITTF باشد، بدون هر گونه تغییر فیزیکی، شیمیایی یا هر گونه اصلاح یا دستکاری و تغییر در کیفیت اصطکاک، شکل، رنگ، ساختار، سطح و غیره که در کیفیت بازی اثرگذار باشد.

۱-۷-۴-۲ اشکالات جزئی در یکنواختی سطح راکت و رنگ آن که ناشی از صدمه اتفاقی یا استفاده مداوم از راکت باشد را می‌توان نادیده گرفت مشروط بر اینکه در ماهیت سطح راکت تغییر مهمی ایجاد نشود.

۸-۴-۲ در آغاز مسابقه و نیز هرگاه که بازیکن در حین مسابقه راکت خود را تعویض نماید، باید آن را به حریف خود و داور نشان دهد و به آنها اجازه دهد که آن

را آزمایش کنند.

۲-۵ تعاریف

- ۲-۵-۱ یک رالی (rally) مدت زمانی است که توپ در جریان بازی قرار دارد.
- ۲-۵-۲ توپ در جریان بازی (in play) است از آخرین لحظه‌ای که قبل از پرتاب ارادی در سرویس، در کف دست آزاد به صورت ثابت قرار دارد تا زمانی که آن رالی به یک امتیاز یا یک لِت (let) منجر شود.
- ۲-۵-۳ یک لِت (let) یک رالی است که به امتیاز منتج نمی‌شود.
- ۲-۵-۴ یک امتیاز (point) یک رالی است که نتیجه آن محاسبه می‌شود.
- ۲-۵-۵ دست بازی (racket hand) دستی است که راکت را می‌گیرد.
- ۲-۵-۶ دست آزاد (free hand) دستی است که راکت را حمل نمی‌کند؛ بازوی آزاد (free arm) بازوی دست آزاد است.
- ۲-۵-۷ ضربه زدن (strike) به توپ وقتی است که بازیکن با راکتی که در دست دارد و یا با قسمت پائین تراز مچ دست بازی، توپ را لمس کند.
- ۲-۵-۸ بازیکن در توپ انسداد (obstruct) ایجاد نموده است، اگر او یا هر چیزی که پوشیده است و یا حمل می‌کند، توپ را در حین بازی هنگام حرکت در سطح میز یا در بالای میز لمس کند؛ البته اگر توپ ارسالی از سوی حریف هنوز به میز او برخورد نکرده باشد.
- ۲-۵-۹ زننده سرویس (server) بازیکنی است که در یک رالی اولین ضربه را به توپ می‌زند.
- ۲-۵-۱۰ دریافت کننده (receiver) بازیکنی است که در یک رالی ضربه دوم را به توپ می‌زند.
- ۲-۵-۱۱ داور (umpire) کسی است که برای کنترل یک مسابقه تعیین می‌شود.
- ۲-۵-۱۲ کمک داور (assistant umpire) کسی است که با اختیارات معینی جهت

کمک به داور گمارده می‌شود.

۱۳-۵-۲ به‌غیر از توپ، آنچه که بازیکن در بازی می‌پوشد یا حمل می‌کند (wears or carries) شامل هر چیزی است که بازیکن در شروع بازی پوشیده یا به‌همراه دارد.

۱۴-۵-۲ اگر توپ از هر جایی به‌جز فاصله بین تور و پایه تور یا بین تور و سطح میز عبور کند، گفته می‌شود که توپ از بالا یا اطراف (over or around) تور عبور کرده است.^۱

۱۵-۵-۲ خط پایانی (end line) خطی است که در هر دو طرف انتهای عرضی میز به صورت نا محدود ادامه دارد.

۲-۶ سرویس

۱-۶-۲ سرویس از هنگامی آغاز می‌شود که توپ به صورت ثابت در کف دست آزاد زننده سرویس قرار می‌گیرد.

۲-۶-۲ سپس، زننده سرویس بدون اینکه چرخشی به توپ وارد کند، باید آن را تقریباً به صورت عمودی بطرف بالا پرتاب کند، به نحوی که توپ بعد از جدا شدن از کف دست آزاد، حداقل ۱۶ سانتیمتر بالا برود و سپس پائین بیاید و قبل از آنکه به آن ضربه زده شود به هیچ چیزی برخورد نکند.^۲

۳-۶-۲ هنگامی که توپ در حال پایین آمدن است، زننده سرویس باید طوری به آن ضربه بزند که توپ ابتدا به زمین خودش برخورد کند و سپس با گذشتن از بالا یا اطراف تور، مستقیماً در زمین حریف فرود آید؛ در بازی دوبل، توپ باید به ترتیب در نیمه راست زمین زننده سرویس و سپس در نیمه راست زمین دریافت‌کننده فرود آید.

۴-۶-۲ از شروع سرویس تا وقتی که ضربه زده می‌شود، توپ باید بالاتر از

۱. این توپ مورد قبول است. - م.

۲. داوران باید به این نکته توجه کنند که به توپ در حال بالارفتن نباید ضربه زده شود؛ در واقع، از اولین لحظه فرود توپ، ضربه سرویس می‌تواند اجرا شود.

سطح بازی و پشت خط انتهایی زننده سرویس باشد، و زننده سرویس یا یار او در بازی دوبل نباید به وسیله چیزی که پوشیده‌اند یا با خود حمل می‌کنند توپ را از دید گیرنده سرویس (حریف) پنهان کنند.

۵-۶-۲ به محض اینکه توپ برای سرویس به بالا پرتاب شد، دست و بازوی آزاد زننده سرویس باید از فضای بین توپ و تور خارج شود.

فضای بین توپ و تور بر اساس توپ، تور و فضای نامحدود بالای آن تعریف می‌شود.

۶-۶-۲ این مسئولیت به عهده بازیکن است که سرویس را به گونه‌ای اجرا کند که داور و کمک داور بتواند مشاهده کنند که او شرایط لازم برای یک سرویس صحیح را رعایت کرده است.

۱-۶-۶-۲ اگر داور نسبت به قانونی بودن سرویس شک داشته باشد، برای اولین بار در یک مسابقه، می‌تواند اعلام لِت (let) کند و به زننده سرویس اخطار دهد.

۲-۶-۶-۲ هر گونه شک نسبت به قانونی بودن سرویس‌های بعدی آن بازیکن و یا یار او در بازی دو نفره (دوبل)، منجر به دادن یک امتیاز به دریافت کننده می‌شود.

۳-۶-۶-۲ هر گاه خطای آشکاری در پیروی از شرایط لازم برای یک سرویس صحیح دیده شود، هیچ اخطاری داده نمی‌شود و دریافت کننده یک امتیاز کسب می‌نماید.

۷-۶-۲ چنانچه داور متقاعد شود که اجرای ناصحیح سرویس به دلیل معلولیت جسمانی بازیکن بوده است، می‌تواند از شرایط لازم برای اجرای یک سرویس قانونی چشم پوشی نماید.

۲-۷ برگشت توپ

۱-۷-۲ بعد از ارسال توپ در سرویس و یا در برگشت، ضربه باید به گونه‌ای اجرا شود که توپ از بالا یا اطراف تور بگذرد و به صورت مستقیم یا پس از برخورد به تور، در زمین حریف فرود آید.^۱

۱. به غیر از سرویس، در هنگام رالی (رفت و برگشت‌های توپ) چنانچه توپ به تور برخورد کند، لِت اعلام نمی‌شود و باید چه بدون برخورد توپ به تور، و چه با برخورد توپ به تور، رالی ادامه یابد. -م.

۲-۸ ترتیب بازی

۲-۸-۱ در بازی انفرادی، زننده سرویس ابتدا سرویس را اجرا می‌کند. سپس دریافت کننده آن را بر می‌گرداند و بعد از آن زننده سرویس و دریافت کننده به نوبت توپ را بر می‌گردانند.

۲-۸-۲ در بازی دونفره، زننده سرویس ابتدا سرویس را اجرا می‌کند، سپس دریافت کننده آن را برمی‌گرداند، بعد از آن یار سرویس زننده توپ را بر می‌گرداند، سپس یار دریافت کننده آن را برمی‌گرداند و بعد از آن هر بازیکن به همین ترتیب توپ را به زمین حریف برمی‌گرداند.

۲-۸-۳ وقتی که دو بازیکن به علت معلولیت جسمانی از ویلچر استفاده می‌کنند و در بازی دونفره یار هم هستند، زننده سرویس ابتدا سرویس را اجرا می‌کند؛ دریافت کننده توپ را بر می‌گرداند، اما بعد از آن هر یک از دو بازیکن می‌تواند توپ را دریافت نماید؛ لیکن، هیچ قسمتی از ویلچر هر یک از دو بازیکن نباید از امتداد فرضی خط میانی میز بگذرد. اگر چنین شود، داور یک امتیاز به حریفان آنها می‌دهد.^۱

۲-۹ لیت (let) [حرکت از نو - بجا]

۲-۹-۱ یک رالی در شرایط زیر لیت (let) اعلام می‌شود:

۲-۹-۱-۱ اگر توپ در سرویس هنگام گذر از بالا یا اطراف تور به آن برخورد کند، به شرط اینکه سرویس خوب اجرا شده و یا اینکه دریافت کننده یا یارش در توپ انسداد ایجاد کرده باشد^۲؛

۲-۹-۱-۲ اگر سرویس زمانی انجام شود که بازیکن یا زوج دریافت کننده هنوز آماده نیستند، به شرط اینکه نه دریافت کننده و نه یار او برای ضربه زدن به توپ

۱. این حالت فقط در مورد بازیکنان با معلولیت در کلاسهای نشسته که از ویلچر استفاده می‌کنند قابل قبول است که در بازی دو نفره هر بازیکن می‌تواند چندین بار متوالی توپ را دریافت کند. - م.
۲. در واقع، اگر هنگام سرویس، توپ به تور برخورد نماید و قبل از تماس با میز حریف توسط دریافت کننده در توپ انسداد ایجاد شود نیز لیت اعلام می‌گردد. - م.

اقدام یا تلاش نکنند؛

۲-۹-۱-۳ اگر اجرای ناموفق سرویس یا برگرداندن توپ، و یا عدم پیروی از قوانین به دلیل بروز هرگونه مشکلی خارج از کنترل بازیکن باشد؛

۲-۹-۱-۴ اگر بازی توسط داور یا کمک داور متوقف شود؛

۲-۹-۱-۵ اگر در سرویس، دریافت کننده که به دلیل معلولیت از ویلچر استفاده می‌کند، و به شرط اینکه سرویس صحیح اجرا شده باشد، توپ:

۲-۹-۱-۵-۱ بعد از برخورد به زمین دریافت کننده بسمت تور برگردد؛

۲-۹-۱-۵-۲ یا در زمین دریافت کننده بایستد^۱؛

۲-۹-۱-۵-۳ یا در بازی انفرادی بعد از برخورد به زمین دریافت کننده از هریک از خطوط کناری (طولی) میز خارج شود.

۲-۹-۲ بازی ممکن است به دلایل زیر متوقف شود:

۲-۹-۲-۱ برای تصحیح اشتباه در ترتیب سرویس، دریافت، یا تعوض زمین؛

۲-۹-۲-۲ برای اعلام سیستم تسریع؛

۲-۹-۲-۳ برای اخطار دادن یا جریمه کردن یک بازیکن یا شخصی که راهنمایی می‌کند؛

۲-۹-۲-۴ به دلیل بروز اختلال در شرایط بازی بگونه‌ای که بر نتیجه رالی تأثیر بگذارد.

۲-۱۰ امتیاز

۲-۱۰-۱ در شرایط زیر بازیکن یک امتیاز کسب می‌کند، مگر اینکه رالی به لت منجر شود:

۲-۱۰-۱-۱ اگر حریف او نتواند یک سرویس صحیح اجرا کند؛

۱. یعنی به گونه‌ای ارسال شود که حرکت افقی سرویس به سمت دریافت کننده متوقف شود. - م.

- ۲-۱۰-۱-۲ اگر حریف او نتواند یک دریافت صحیح انجام دهد؛
- ۲-۱۰-۱-۳ اگر بعد از اجرای سرویس یا دریافت و قبل از اینکه حریف به توپ ضربه وارد نماید، توپ به چیز دیگری غیر از مجموعه تور برخورد کند؛
- ۲-۱۰-۱-۴ اگر بعد از اینکه حریف او به توپ ضربه بزند، توپ بدون برخورد به میز، از بالای زمین او یا از خط انتهایی میز عبور کند؛
- ۲-۱۰-۱-۵ اگر حریف او در توپ انسداد ایجاد کند؛
- ۲-۱۰-۱-۶ اگر حریف او دوبار پیاپی به توپ ضربه بزند؛
- ۲-۱۰-۱-۷ اگر حریف او به توپ با سمتی از تیغه راکت ضربه بزند که سطح آن با شرایطی که در بندهای ۲-۴-۳، ۲-۴-۴ و ۲-۴-۵ عنوان شد مطابقت نداشته باشد؛
- ۲-۱۰-۱-۸ اگر حریف او یا هر چیزی که برتن دارد یا با خود حمل می‌کند، سطح بازی را جابه‌جا کند؛
- ۲-۱۰-۱-۹ اگر حریف او یا هر چیزی که پوشیده یا حمل می‌کند به مجموعه تور برخورد کند^۱؛
- ۲-۱۰-۱-۱۰ اگر دست آزاد حریف او سطح میز را لمس کند؛
- ۲-۱۰-۱-۱۱ اگر در یک بازی دونفره (دوبل) یکی از دو حریف خارج از ترتیبی که برای اولین سرویس زننده و اولین دریافت‌کننده مقرر شده است به توپ ضربه بزند؛
- ۲-۱۰-۱-۱۲ بر اساس آنچه که سیستم تسریع مقرر کرده است (۲-۱۵-۲).

۲-۱۱ یک‌گیم

- ۲-۱۱-۱ هر بازیکن یا بازیکنان دونفره (دوبل) که زودتر به امتیاز ۱۱ دست یابند برنده آن گیم خواهند بود، مگر اینکه هر دو بازیکن انفرادی یا هردو بازیکن

۱. مجموعه تور (Net Assembly) شامل تور، ریسمان آویز، پایه‌ها و میله‌های نگه‌دارنده است. -م.

دونفره در امتیاز ۱۰ مساوی باشند. در این صورت، بازیکن یا بازیکنانی برنده خواهند بود که آن گیم را با ۲ امتیاز برتر به نفع خود به اتمام برسانند^۱.

۲-۱۲ یک مسابقه

۲-۱۲-۱ یک مسابقه شامل بهترین وضعیت از تعداد گیم‌های فرد می‌باشد^۲.

۲-۱۳ ترتیب سرویس، دریافت توپ، و زمین

۲-۱۳-۱ حق انتخاب ترتیب اولین سرویس، دریافت و زمین با قرعه‌کشی تعیین‌گردد و برنده قرعه می‌تواند انتخاب کند که ابتدا زنده سرویس یا دریافت کننده باشد، و یا در کدام زمین بازی را شروع کند.

۲-۱۳-۲ وقتی که یک بازیکن یا بازیکنان دونفره انتخاب می‌کنند که ابتدا زنده سرویس یا دریافت کننده باشند و یا در کدام سمت میز، بازی را شروع کنند، حریف یا حریفان حق انتخاب دیگر را خواهند داشت.

۲-۱۳-۳ بعد از هر ۲ امتیاز کسب شده، بازیکن یا بازیکنان دونفره (دوبل) که دریافت کننده بوده‌اند، زنده سرویس می‌شوند، و تا پایان گیم به همین ترتیب خواهد بود مگر اینکه هر دو بازیکن انفرادی یا هر دو زوج بازیکنان دونفره ۱۰ امتیاز کسب کرده باشند (۱۰-۱۰ باشند) و یا سیستم تسریع در حال اجرا باشد، که در این دو حالت، ترتیب اجرای سرویس و دریافت یکسان خواهد بود، و هر بازیکن به نوبت فقط برای یک امتیاز سرویس اجرا خواهد نمود^۳.

۲-۱۳-۴ در هر یک از گیم‌های یک مسابقه دونفره (دوبل)، دو بازیکنی که حق زدن اولین سرویس را دارند باید تصمیم بگیرند که کدامیک سرویس را اجرا کند و در اولین گیم مسابقه، زوج دریافت کننده معین می‌کند که کدامیک اولین دریافت کننده

۱. به عنوان مثال، اگر دو بازیکن ۱۰-۱۰ باشند، بازی باید با امتیاز ۱۰-۱۲، یا ۱۱-۱۳ و غیره به اتمام برسد؛ در هر صورت فقط در این حالت بازیکن باید با ۲ اختلاف برتر گیم را به اتمام برساند. - م.

۲. یک مسابقه زمانی پایان می‌یابد که بازیکن یا بازیکنان ۳ گیم از ۵ گیم؛ یا ۴ گیم از ۷ گیم؛ یا ۵ گیم از ۹ گیم را به نفع خود به پایان برساند.

۳. یعنی در امتیاز ۱۰-۱۰ و یا در سیستم تسریع ترتیب سرویس و دریافت بعد از کسب هر یک امتیاز تغییر خواهد کرد. - م.

باشد. در گیم‌های بعدی مسابقه با مشخص شدن اولین زنده‌سرویس، بازیکنی اولین دریافت‌کننده خواهد بود که در گیم قبل زنده‌سرویس برای همین بازیکن بوده است.

۵-۱۳-۲ در مسابقات دونفره (دوبل)، در هر تعویض سرویس، دریافت‌کننده قبلی، زنده سرویس جدید خواهد بود، و یار سرویس زنده قبلی، دریافت‌کننده توپ می‌شود.

۶-۱۳-۲ بازیکن یا بازیکنان دونفره که در یک گیم اولین سرویس را اجرا کرده‌اند، در گیم بعدی مسابقه اولین دریافت‌کننده خواهند بود؛ و در آخرین گیم احتمالی در مسابقه دونفره (دوبل)، با کسب ۵ امتیاز توسط هر کدام از زوج‌ها، ترتیب دریافت بازیکنانی که قرار است دریافت‌کننده بعدی باشند تغییر خواهد یافت^۱.

۷-۱۳-۲ بازیکن یا زوج بازیکنانی که بازی را در یک طرف زمین شروع کرده‌اند، در گیم بعدی مسابقه در طرف دیگر زمین، بازی را آغاز می‌کنند، و در آخرین گیم احتمالی مسابقه وقتی که یک بازیکن (انفرادی) یا یک زوج بازیکنان (دوبل) به امتیاز ۵ برسند، زمین خود را باید عوض کنند.

۱۴-۲ سرویس، دریافت یا انتخاب زمین خارج از نوبت

۱-۱۴-۲ اگر یک بازیکن خارج از نوبت سرویس را اجرا یا دریافت کند، داور به محض مشاهده این اشتباه باید بازی را متوقف نماید. بازی مجدداً با سرویس و دریافت توسط بازیکنانی که به ترتیب باید سرویس بزنند و دریافت کنند و با همان امتیازات کسب شده قبلی شروع خواهد شد. این امر بر اساس ترتیبی است که در ابتدای مسابقه تعیین شده است، و در بازی دونفره (دوبل) بر اساس ترتیب سرویس تعیین شده توسط دو بازیکنی که حق زدن اولین سرویس را در همان گیمی

۱. در آخرین گیم بازی دوبل، پس از رسیدن هر یک از تیم‌ها به امتیاز ۵، زمین‌های بازی عوض می‌شوند. اگر مجموع امتیازات کسب شده تا آن لحظه یکی از اعداد فرد باشد (۰، ۲، ۴، ۵، ۷، ۹)، پس از تعویض زمین، زنده سرویس باید یک سرویس دیگر اجرا کند و گیرنده‌ها باید عوض شوند، یعنی اگر در امتیاز ۴-۴، A زنده سرویس و Y، گیرنده بوده است، پس از کسب امتیاز ۵ و تعویض زمین، A مجدداً زنده سرویس، و یار Y یعنی X گیرنده خواهد بود.

اما اگر مجموع امتیازات ۱-۵ یا ۳-۵ باشد، پس از تعویض زمین، بازیکنان به همان ترتیب قبل از تعویض روبروی هم قرار گرفته و به عنوان مثال اگر در امتیاز ۳-۴، A زنده سرویس و Y گیرنده بوده است، پس از کسب امتیاز ۵ و تعویض زمین، Y زنده سرویس و A گیرنده خواهد بود.

که اشتباه رخ داده است، صورت می‌پذیرد.

۲-۱۴-۲ اگر بازیکنان در زمان مقرر اقدام به تعویض زمین ننموده باشند، به محض اینکه داور متوجه این اشتباه شود، بازی را متوقف خواهد کرد و سپس با قرار گرفتن بازیکنان در زمینی که باید باشند، بازی مجدداً با همان امتیازات کسب شده و بر اساس ترتیبی که در ابتدای مسابقه تعیین شده است، آغاز می‌شود.

۲-۱۴-۳ در هر شرایطی، همه امتیازات کسب شده قبل از تشخیص یک اشتباه، همچنان مورد قبول خواهند بود.

۲-۱۵ سیستم تسریع

۲-۱۵-۱ اگر یک گیم بعد از ۱۰ دقیقه بازی به اتمام نرسد، سیستم تسریع اجرا خواهد شد. مگر اینکه هر دو بازیکن یا بازیکنان دو نفره در امتیاز ۹ مساوی باشند (۹-۹) که در این صورت سیستم تسریع اجرا نخواهد شد و چنانچه بنا به درخواست هر دو بازیکن یا بازیکنان دو نفره مدت زمانی کمتر از ۱۰ دقیقه به عنوان زمان نهایی مورد توافق بین بازیکنان برای اجرای سیستم تسریع اعلام شود.

۲-۱۵-۱-۱ اگر وقتی که محدودیت زمانی به پایان می‌رسد توپ هنوز در جریان بازی باشد، بازی باید توسط داور متوقف شود و سپس با اجرای سرویس توسط همان بازیکنی که در آغاز رالی متوقف شده زنده سرویس بود، بازی باید دوباره آغاز شود.

۲-۱۵-۱-۲ اگر وقتی که محدودیت زمانی به پایان می‌رسد توپ در جریان بازی نباشد، بازی مجدداً با اجرای سرویس توسط بازیکنی که در رالی قبلی دریافت کننده توپ بوده آغاز می‌شود.

۲-۱۵-۲ سپس، هر بازیکن به نوبت برای کسب ۱ امتیاز سرویس اجرا می‌کند تا زمانی که گیم به پایان برسد و اگر بازیکن یا بازیکنان دو نفره دریافت کننده بتوانند توپ را ۱۳ بار برگردانند، یک امتیاز کسب خواهند کرد.

۲-۱۵-۳ از هر زمان که سیستم تسریع اعلام شود، تا پایان آن مسابقه ادامه خواهد یافت.

۳

مقررات مسابقات بین‌المللی

۳-۱ گستره قوانین و مقررات

۳-۱-۱ انواع مسابقات (رقابت‌ها)

۳-۱-۱-۱ یک رقابت بین‌المللی مسابقه‌ای است که بازیکنانی بیش از یک فدراسیون (کشور) در آن شرکت نمایند.

۳-۱-۱-۲ یک مسابقه بین‌المللی مسابقه‌ای است که بین تیم‌هایی که نماینده فدراسیون‌ها هستند انجام می‌شود.

۳-۱-۱-۳ یک تورنمنت آزاد آنست که بازیکنان همه کشورها می‌توانند در آن شرکت کنند.

۳-۱-۱-۴ یک تورنمنت محدود آن است که منحصرأً برای گروه‌های معینی از بازیکنان به غیر از گروه‌های سنی باشد.

۳-۱-۱-۵ یک تورنمنت دعوتی آنست که ویژه فدراسیون‌ها یا بازیکنان خاصی است که به‌طور انفرادی دعوت می‌شوند.

۳-۱-۲ قابل اجرا بودن

۳-۱-۲-۱ به‌جز آنچه که در بند ۲-۲-۲-۳ آمده است، قوانین (فصل ۲) در رقابت‌های جهانی، قاره‌ای و المپیک، و تورنمنت‌های آزاد اجرا می‌شود، مگر اینکه فدراسیون‌های شرکت‌کننده در مسابقات بین‌المللی به توافقات دیگری برسند.

۳-۱-۲-۲ هیئت رئیسه این قدرت را خواهد داشت که به برگزارکننده تورنمنت آزاد اجازه دهد که تغییرات آزمایشی قوانین را که توسط کمیته اجرایی تعیین شده به کار بگیرد.

۳-۱-۲-۳ مقررات رقابت‌های بین‌المللی قابل اجرا است برای؛

۳-۱-۲-۳-۱ رقابت‌های جهانی و المپیک، مگر اینکه هیئت رئیسه مقررات دیگری را تصویب کند و قبل از شروع مسابقات به فدراسیون‌های شرکت کننده ابلاغ نمایند.

۳-۱-۲-۳-۲ مسابقات قاره‌ای، مگر اینکه فدراسیون قاره‌ای مربوطه مقررات دیگری را تصویب کند و پیش از مسابقات، به فدراسیون‌های شرکت کننده اعلام نماید.

۳-۱-۲-۳-۳ مسابقات قهرمانی بین‌المللی آزاد (۲-۱-۷-۳)، مگر اینکه کمیته اجرایی مقررات دیگری را تصویب کند و قبل از مسابقات بر اساس بند ۴-۲-۱-۳ به اطلاع شرکت کنندگان برساند.

۳-۱-۲-۳-۴ مسابقات (تورنمنت‌های) آزاد، به‌جز آنچه که در بند ۴-۲-۱-۳ عنوان گردید.

۳-۱-۲-۴ در جایی که یک تورنمنت آزاد از هیچ یک از این مقررات پیروی نمی‌کند، نوع و میزان تغییرات باید در فرم ورودی مشخص شود. تکمیل و ارائه یک فرم ورودی به منزله قبول شرایط مسابقات از جمله همین تغییرات ایجاد شده می‌باشد.

۳-۱-۲-۵ این قوانین و مقررات برای همه رقابت‌های بین‌المللی توصیه می‌شوند، اما مسابقات بین‌المللی محدود، دعوتی، و مسابقات بین‌المللی شناخته شده‌ای که توسط سازمانهای غیر عضو ترتیب داده می‌شوند می‌توانند تحت قوانینی که توسط مقام برگزار کننده تدوین شده است برگزار شوند؛ البته، به شرط آنکه از اساسنامه پیروی شود.

۳-۱-۲-۶ قوانین و مقررات رقابت‌های بین‌المللی الزاماً باید اجرا شوند مگر اینکه تغییراتی قبلاً مورد موافقت قرار گرفته باشند و یا به‌طور روشن در قوانین مسابقات که منتشر شده است اعلام گردند.

۳-۱-۲-۷ شرح کامل و تفسیر قوانین و مقررات، از جمله مشخصات وسایل و

تجهیزات باید در نشریات فنی تأیید شده توسط هیئت مدیره و در کتابچه راهنمای مسئولین رسمی و سرداوران مسابقات چاپ گردند.

۳-۲ تجهیزات و شرایط بازی

۳-۲-۱ تجهیزات مجاز و تأیید شده

۳-۲-۱-۱ تأیید و مجاز بودن تجهیزات بازی باید توسط کمیته تجهیزات به نمایندگی از طرف هیئت مدیره انجام پذیرد. در هر زمانی که مشخص شود ادامه استفاده از آن تجهیزات برای ورزش زیان آور است، تأییدیه و مجوز آن توسط هیئت مدیره لغو می‌گردد.

۳-۲-۱-۲ فرم ورودی (فرم شرکت) یا دستورالعمل برای مسابقات آزاد بایستی نوع (مارک یا علامت تجاری) و رنگ میز، مجموعه تور، و توپ مورد استفاده را معین کند. انتخاب تجهیزات بایستی طبق نظر فدراسیونی که مسابقات در کشور او برگزار می‌شود و از بین مارک‌ها و انواع تجهیزاتی که در حال حاضر توسط فدراسیون بین‌المللی تنیس روی میز (ITTF) تأیید شده‌اند صورت پذیرد.

۳-۲-۱-۳ رویه هر طرف راکت که برای ضربه‌زدن به توپ استفاده می‌شود باید از مارک و نوعی باشد که در حال حاضر توسط فدراسیون بین‌المللی تنیس روی میز (ITTF) تأیید شده باشد و باید به صورتی روی تیغه راکت نصب شده باشد که نام و علامت تجاری سازنده و علامت ITTF و نیز شماره ITTF (در صورت ارائه و اعلام) نزدیک به لبه سطح راکت که برای ضربه‌زدن مورد استفاده قرار می‌گیرد، به وضوح قابل دید باشد.

لیست تمام مواد و تجهیزات مورد تأیید و مجاز توسط دبیرخانه ITTF تهیه و نگهداری می‌شود و شرح جزئیات در سایت اینترنتی ITTF قابل دسترسی می‌باشد.

۳-۲-۲ لباس بازی

۳-۲-۲-۱ لباس بازی به‌طور معمول شامل یک پیراهن آستین کوتاه یا بدون آستین و شورت یا دامن یا لباس ورزشی یک‌تکه، جوراب و کفشهای ورزشی می‌باشد. لباسهای دیگر، مانند قسمتی یا همه لباس ورزشی (کاپشن و شلوار ورزشی) نباید در طول بازی پوشیده شود، مگر اینکه سرداور اجازه دهد.

۳-۲-۲-۲ رنگ اصلی پیراهن، دامن یا شورت، به جز آستین‌ها و یقه پیراهن باید بوضوح متفاوت با رنگ توپ مورد استفاده باشد.

۳-۲-۲-۳ لباس بازی می‌تواند دارای اعداد یا حروف روی قسمت پشت پیراهن باشد که برای مشخص کردن بازیکن، کشور او، و یا برای مشخص کردن باشگاه او در مسابقات باشگاهی، و نیز تبلیغات بر اساس شرایط عنوان شده در بند ۱۰-۲-۳ باشد. اگر قرار است که نام بازیکن در قسمت پشت پیراهن نوشته شود، باید دقیقاً پایین‌تر از یقه قرار گیرد.

۳-۲-۲-۴ هر شماره‌ای که توسط برگزارکننده مسابقات برای مشخص کردن یک بازیکن مقرر شده است باید بر تبلیغات اولویت داشته باشد و در وسط پشت پیراهن قرار گیرد؛ این شماره‌ها باید داخل کادری قرار گیرد که مساحت آن نباید بیشتر از ۶۰۰ سانتیمتر مربع باشد.

۳-۲-۲-۵ هرگونه علامت یا تزئین روی قسمت جلو یا پهلوهای لباس بازیکن و هر شیئی مانند جواهرات که یک بازیکن بر تن دارد نباید آنقدر جلب توجه نموده و یا نور را منعکس کند که موجب اختلال در دید حریف گردد.

۳-۲-۲-۶ لباس بازی نباید دارای طرحها و کلمات توهین‌آمیز باشد و یا موجب بدنامی مسابقه گردد.

۳-۲-۲-۷ هرگونه سؤال و ابهام در مورد قانونی بودن یا قابل قبول بودن لباس بازی باید توسط سرداور تصمیم‌گیری شود.

۳-۲-۲-۸ بازیکنان یک تیم که در یک مسابقه تیمی شرکت می‌کنند، و بازیکنان یک فدراسیون که در یک مسابقه جهانی یا المپیک یک زوج دونفره (دوبل) را تشکیل می‌دهند، باید لباس یکدست و یک‌شکل بپوشند. جورابها، کفشها و نیز شماره، اندازه، رنگ و طراحی تبلیغات روی لباس‌ها استثنائاً می‌تواند متفاوت باشد. بازیکنان یک فدراسیون که یک زوج دوبل را تشکیل می‌دهند، در دیگر رقابت‌های بین‌المللی می‌توانند لباسهایی از کارخانه‌های مختلف بپوشند، به شرط آنکه رنگ‌های اصلی لباس آنها یکسان باشند و فدراسیون ملی آنها این روند را تأیید نماید.

۳-۲-۲-۹ بازیکنان انفرادی و دوپل و حریفان آنها باید پیراهن‌هایی بپوشند که رنگ‌های آنها به اندازه کافی متفاوت باشند و تماشاگران به آسانی بتوانند آنها را از هم تشخیص دهند.

۳-۲-۲-۱۰ هنگامی که بازیکنان و تیم‌های رقیب پیراهن‌های مشابه دارند و نمی‌توانند به توافق برسند که کدامیک لباس خود را عوض کنند، تصمیم‌گیری در این مورد توسط داور و به حکم قرعه خواهد بود.

۳-۲-۲-۱۱ بازیکنانی که در یک رقابت جهانی یا المپیک و یا در مسابقات قهرمانی بین‌المللی آزاد رقابت می‌کنند باید پیراهن، شورت یا دامنی را بپوشند که نوع آن توسط فدراسیون کشورشان مجاز شناخته شده است.

۳-۲-۳ شرایط بازی

۳-۲-۳-۱ فضای بازی باید مستطیل شکل باشد و ابعاد آن نباید کمتر از ۱۴ متر طول، ۷ متر عرض، و ۵ متر ارتفاع باشد، اما ۴ گوشه آن می‌تواند با دیواره‌های جداکننده (پارتیشن) که حداکثر طول آن ۱/۵ متر است، محصور شود.

۳-۲-۳-۲ تجهیزات و لوازم نصب شدنی زیر باید به عنوان بخشی از هر محوطه بازی در نظر گرفته شود: میز به همراه مجموعه تور، میزها و صندلی‌های داوران، تابلوهای نشان دهنده امتیازات (شماره‌اندازها)، جعبه‌های توپ و حوله، شماره‌های چاپ شده مشخص کننده میزها، جداکننده‌های میزها (پارتیشن‌ها)، کفپوش‌ها، تابلوهای روی پارتیشن‌ها که نشانگر نام بازیکنان یا فدراسیون‌ها می‌باشند.

۳-۲-۳-۳ محوطه بازی باید به وسیله دیواره‌های جداکننده (پارتیشن) به ارتفاع ۷۵ سانتیمتر محصور شود. این پارتیشن‌ها باید دارای رنگ پس زمینه تیره و همه آنها شبیه به هم باشند و محوطه بازی را از زمین مجاور و تماشاگران جدا کنند.

۳-۲-۳-۴ در مسابقات جهانی و المپیک، شدت نور بر روی هر میز باید حداقل ۱۰۰۰ لوکس^۱ (LUX) و به‌طور یکنواخت در تمام سطح بازی باشد. این میزان در

۱. هر لوکس (LUX) معادل روشنایی یک شمع می‌باشد.

قسمت‌های دیگر محوطه بازی باید حداقل ۵۰۰ لوکس باشد. در دیگر مسابقات، شدت نور باید حداقل ۶۰۰ لوکس و به صورت یکنواخت در تمام سطح میز، و حداقل ۴۰۰ لوکس در قسمت‌های دیگر محوطه بازی باشد.

۳-۲-۳-۵ در جایی که چند میز با هم استفاده می‌شوند، میزان نور باید برای همه میزها یکسان باشد، و مقدار نور پس زمینه سالن بازی نباید بیشتر از حداقل نور در محوطه بازی باشد.

۳-۲-۳-۶ منبع نور باید حداقل ۵ متر بالاتر از کف سالن باشد.

۳-۲-۳-۷ پس زمینه محوطه بازی معمولاً باید تیره باشد و نباید دارای منابع نوری پردرخشش باشد، و نیز نور خورشید نباید از پنجره‌های بدون پوشش و پرده و یا از روزنه‌های دیگر به داخل سالن بتابد.

۳-۲-۳-۸ پوشش کف زمین نباید دارای رنگ روشن، منعکس کننده نور و لغزنده باشد، و نیز نباید از آجر، سرامیک، سیمان و سنگ ساخته شده باشد. در مسابقات جهانی و المپیک، پوشش کف باید از چوب یا از نوعی ماده مصنوعی قابل لوله شدن و مورد تأیید ITTF باشد^۱.

۳-۲-۴ چسباندن

۳-۲-۴-۱ این مسئولیت به عهده هر بازیکن است که مطمئن شود رویه‌های راکت او با چسب‌هایی به راکت چسبانده شده است که حاوی حلال‌های فرّار زیان‌آور نمی‌باشد.

۳-۲-۴-۲ آزمایش‌های تشخیص حلال‌های فرّار زیان‌آور در مسابقات جهانی و المپیک، تورنمنت‌های (پرو- تور Pro-Tour) و مسابقات دوره‌ای (اقماری) نوجوانان جهان انجام می‌شود و چنانچه مشخص شود که چسب راکت بازیکنی دارای چنین ماده حلالی است، آن بازیکن از شرکت در آن مسابقات محروم و این موضوع به فدراسیون وی گزارش داده خواهد شد.

۳-۲-۴-۳ چسباندن رویه‌های راکت باید در مکانی انجام شود که در آنجا تهویه

۱. برای مسابقات بازیکنان با معلولیت که از ویلچر استفاده می‌کنند، بهترین کفش سیمان می‌باشد.

به خوبی صورت پذیرد، و در هیچ جای دیگر محل مسابقات نباید از چسب‌های مایع استفاده شود.

منظور از «مکان مسابقات»، تمام تجهیزات و تشکیلات مستقر در ساختمان محل مسابقات و محوطه‌ای که ساختمان مسابقات در آن قرار دارد، از جمله راه‌های ورودی، محل پارکینگ، و دیگر تأسیسات مربوطه می‌باشد.

۳-۲-۵ تبلیغات

۳-۲-۵-۱ در داخل محوطه بازی، تبلیغات فقط باید روی تجهیزات و لوازمی که در بند ۲-۳-۲ نام برده شد نصب گردند، و هیچ چیز اضافی دیگری نباید به نمایش گذاشته شود.

۳-۲-۵-۲ در بازی‌های المپیک، تبلیغات روی وسایل بازی، روی لباس بازیکنان، و روی لباس داورها باید بر اساس مقررات کمیته بین‌المللی المپیک (IOC) باشد.

۳-۲-۵-۳ رنگ‌های فلورسنت و لومینسنت (مهتابی و شبرنگ درخشان) نباید در هیچ جای محوطه بازی استفاده شوند.

۳-۲-۵-۴ کلمات و علائم روی بخش داخلی دیواره‌ها نباید شامل رنگ‌های سفید و نارنجی و یا دارای بیش از دو رنگ باشند، و باید در کادری به ارتفاع ۴۰ سانتیمتر قرار گیرند؛ توصیه می‌شود که رنگ آنها کمی تیره‌تر و یا کمی روشن‌تر از رنگ اصلی پس زمینه باشند.

۳-۲-۵-۵ علائم روی کف زمین نباید دارای رنگ‌های سفید یا نارنجی باشند؛ توصیه می‌شود که رنگ آنها کمی تیره‌تر یا کمی روشن‌تر از رنگ پس زمینه باشد.

۳-۲-۵-۶ بر روی کف محوطه بازی می‌توان از ۴ آگهی تبلیغاتی استفاده نمود، یکی در هر انتها و یکی در هر طرف میز بازی، و هر کدام باید در کادری به مساحت ۲/۵ متر مربع باشند. فاصله آنها نباید کمتر از ۱ متر از دیواره‌های محوطه بازی باشد، و آنهایی که در دو انتهای میز قرار دارند نباید بیشتر از ۲ متر از دیواره‌های محوطه بازی فاصله داشته باشند.

۳-۲-۵-۷ می‌توان یک تبلیغ موقت در هر نیمه میز و در هر طرف از کناره‌های میز و یک تبلیغ موقت در هر یک از کناره‌های انتهایی میز نصب نمود ولی این تبلیغات باید به‌وضوح از هر تبلیغ دائمی دیگری جدا باشند و هر یک در محدوده‌ای به طول ۶۰ سانتیمتر قرار گیرند؛ این تبلیغات نباید در مورد تجهیزات تنیس روی میز دیگر کارخانه‌های سازنده باشند.

۳-۲-۵-۸ تبلیغات روی تورها باید کمی تیره‌تر یا کمی روشن‌تر از رنگ زمینه تورها باشند، و باید در فاصله ۳ سانتیمتری از نوار لبه بالایی تور قرار گیرند، و همچنین، نباید مانع دید از درون سوراخ‌های تورگردند^۱.

۳-۲-۵-۹ تبلیغات روی میزهای داورها و یا روی وسایل دیگر درون محوطه بازی باید در سطحی بمساحت کلی ۷۵۰ سانتیمتر مربع باشند.

۳-۲-۵-۱۰ تبلیغات روی لباس بازی باید محدود به موارد زیر باشد:

۳-۲-۵-۱۰-۱ علامت تجاری، نشان، یا نام کارخانه سازنده باید در کادری به مساحت کلی ۲۴ سانتیمتر مربع باشد.

۳-۲-۵-۱۰-۲ حداکثر ۶ تبلیغ کاملاً مجزا از یکدیگر و مجموعاً در مساحت ۶۰۰ سانتیمتر مربع روی قسمت جلو، پهلوها و روی شانه پیراهن؛ در قسمت جلوی پیراهن نباید بیش از ۴ تبلیغ قرار گیرد.

۳-۲-۵-۱۰-۳ حداکثر ۲ تبلیغ در مساحت کلی ۴۰۰ سانتیمتر مربع روی پشت پیراهن می‌توان نصب نمود.

۳-۲-۵-۱۰-۴ فقط ۲ تبلیغ در مساحت کلی ۱۲۰ سانتیمتر مربع بر روی قسمت‌های جلو یا کنار شورت یا دامن می‌تواند باشد.

۳-۲-۵-۱۱ تبلیغات بر روی شماره بازیکنان باید داخل کادری به مساحت ۱۰۰ سانتیمتر مربع قرار گیرد.

۳-۲-۵-۱۲ تبلیغات روی لباس داورها باید در داخل کادری به مساحت کلی ۴۰

۱. فاصله این تبلیغات با نوار لبه بالایی تور باید ۳ سانتیمتر باشد. - م.

سانتیمتر مربع باشد.

۱۳-۵-۲-۳ هیچ‌گونه تبلیغی برای دخانیات، نوشابه‌های الکلی یا داروهای زیان‌آور نباید روی لباس یا شماره بازیکنان قرار گیرد.

۳-۳ مسئولین مسابقات

۳-۳-۱ سرداور

۳-۳-۱-۱ به‌طور کلی، برای هر مسابقه یک سرداور باید گمارده شود، و هویت و مکان استقرار او برای شرکت‌کنندگان در مسابقه، و در صورت امکان، برای کاپیتان تیم‌ها باید مشخص باشد.

۳-۳-۱-۲ سرداور در موارد زیر مسئول است:

۳-۳-۱-۲-۱ انجام قرعه‌کشی؛

۳-۳-۱-۲-۲ برنامه ریزی و جدول بندی مسابقات از نظر زمان و میز؛

۳-۳-۱-۲-۳ انتخاب و گماردن مسئولین مسابقات؛

۳-۳-۱-۲-۴ برگزاری جلسه توجیهی برای مسئولین، قبل از مسابقات؛

۳-۳-۱-۲-۵ بررسی صلاحیت بازیکنان؛

۳-۳-۱-۲-۶ تصمیم‌گیری در مورد تعلیق بازی در مواقع اضطراری؛

۳-۳-۱-۲-۷ تصمیم‌گیری در مورد اجازه دادن به بازیکنان برای ترک کردن زمین در حین مسابقه؛

۳-۳-۱-۲-۸ تصمیم‌گیری در مورد امکان تمدید زمان‌های تمرین قانونی؛

۳-۳-۱-۲-۹ تصمیم‌گیری در مورد امکان پوشیدن لباس گرمکن ورزشی توسط بازیکنان در طول مسابقه؛

۳-۳-۱-۲-۱۰ تصمیم‌گیری و پاسخ به هر گونه سؤال و ابهام در مورد تفسیر قوانین و مقررات، از جمله مورد قبول بودن لباس، وسایل بازی و شرایط بازی؛

۱۱-۲-۱-۳-۳ تصمیم‌گیری در مورد امکان تمرین، و محل تمرین بازیکنان در طول یک تعلیق اضطراری بازی؛

۱۲-۲-۱-۳-۳ اقدام انضباطی در مورد رفتار ناشایست و دیگر موارد نقض مقررات.

۳-۳-۱-۳ اگر با توافق کمیته مدیریت مسابقات، هر یک از وظایف سرداور به افراد دیگر سپرده شود، مسئولیت‌های خاص و مکان استقرار هر یک از این افراد باید برای شرکت کنندگان، و در صورت امکان، برای کاپیتان‌های تیم‌ها مشخص باشند.

۴-۳-۱-۳ سرداور، یا یک جانشین مسئول که در صورت غیبت سرداور برای اجرای امور گمارده می‌شود، باید در تمام طول بازی در محل مسابقه حضور داشته باشد.

۵-۳-۱-۳ هرگاه سرداور مطمئن شود که لازم است یک مسئول مسابقه را تعویض نماید، در هر زمانی که بخواهد می‌تواند او را با شخص دیگری جایگزین کند، اما تصمیمی که قبلاً توسط مسئول تعویض شده اتخاذ گردیده است را نمی‌تواند تغییر دهد.

۶-۳-۱-۳ بازیکنان، از لحظه‌ای که به محل مسابقات می‌رسند تا زمانی که آنجا را ترک می‌کنند، باید تابع قضاوت و تصمیم‌گیری‌های سرداور باشند.

۲-۳-۳ داور، کمک داور و ضربه شمار

۱-۳-۲-۳ برای هر مسابقه باید یک داور و یک کمک داور تعیین شوند.

۲-۳-۲-۳ داور باید در راستای تور بنشیند یا بایستد، و کمک داور باید مستقیماً روبروی او در طرف دیگر میز بنشیند.

۳-۳-۲-۳ داور مسئول اجرای موارد زیر است:

۱-۳-۲-۳-۳ بازرسی درمورد قابل قبول بودن تجهیزات و شرایط بازی و گزارش هر گونه مشکل و کمبود به سرداور؛

۲-۳-۲-۳-۳ انتخاب توپ به‌طور تصادفی به طریقی که در بند ۱-۱-۲-۴-۳ و

۲-۱-۲-۴-۳ ارائه شده است؛

۳-۳-۲-۳-۳ انجام قرعه‌کشی برای تعیین سرویس، دریافت و زمین بازی؛

۳-۳-۲-۳-۴ تصمیم‌گیری در مورد چشم پوشی از الزامات قانون سرویس برای بازیکنی که معلولیت جسمانی دارد؛

۳-۳-۲-۳-۵ کنترل ترتیب سرویس، دریافت، و تعویض زمین و تصحیح هر گونه اشتباه در این موارد؛

۳-۳-۲-۳-۶ تصمیم‌گیری در مورد نتیجه هر رالی به عنوان امتیاز یا لت؛

۳-۳-۲-۳-۷ اعلام امتیاز بر اساس روش‌های تعیین شده؛

۳-۳-۲-۳-۸ اعلام اجرای سیستم تسریع در زمان مناسب؛

۳-۳-۲-۳-۹ حفظ تداوم و پیوستگی بازی؛

۳-۳-۲-۳-۱۰ اقدام در مورد نادیده گرفتن و نقض مقررات رفتاری و راهنمایی‌ها؛

۳-۳-۲-۳-۱۱ قرعه‌کشی برای تعیین بازیکن، بازیکنان دونفره (دوبل) و یا تیمی که باید پیراهنشان را عوض کنند، در مواردی که بازیکنان یا تیم‌های حریف آنها پیراهن‌های یکسان داشته باشند و نتوانند به توافق برسند که کدامیک عوض کنند؛

۳-۳-۲-۴ کمک داور باید

۳-۳-۲-۴-۱ تصمیم بگیرد که آیا توپ در جریان بازی به لبه میز (زمین بازی) که به او نزدیکتر است برخورد کرده است یا نه.

۳-۳-۲-۴-۲ در مورد نادیده گرفتن و نقض مقررات رفتاری و راهنمایی‌ها به داور اطلاع دهد.

۳-۳-۲-۴-۵ داور و یا کمک داور می‌تواند:

۳-۳-۲-۴-۵-۱ تصمیم بگیرد که اجرای سرویس یک بازیکن غیرقانونی است.

۳-۳-۲-۴-۵-۲ تصمیم بگیرد که آیا در سرویسی که به‌خوبی اجرا شده، توپ

هنگام عبور از بالا یا اطراف مجموعه تور به آن برخورد کرده است.

۳-۳-۲-۵-۳ تصمیم بگیرد اگر یک بازیکن در توپ انسداد ایجاد نموده است.

۳-۳-۲-۵-۴ تصمیم بگیرد که اختلال ایجاد شده در شرایط بازی به گونه‌ای است که می‌تواند نتیجه رالی را تحت تأثیر قرار دهد.

۳-۳-۲-۵-۵ مدت زمان تمرین، مسابقه و وقفه‌ها را تعیین و کنترل نماید.

۳-۳-۲-۶ کمک داور و یا یک مقام رسمی دیگر می‌تواند به عنوان داور ضربه‌شمار عمل کند و وقتی که سیستم تسریع در حال اجرا است، تعداد ضربات بازیکن یا بازیکنان دونفره (دوبل) دریافت کننده توپ را شمارش کند.

۳-۳-۲-۷ تصمیمی که توسط کمک داور و یا ضربه شمار بر اساس شرایط بند ۳-۳-۲-۵-۶ اتخاذ گردیده است را داور نمی‌تواند تغییر دهد.

۳-۳-۲-۸ بازیکنان از زمانی که به محوطه بازی وارد می‌شوند تا وقتی که آنجا را ترک می‌کنند در حیطه قضاوت و تصمیم‌گیری داور خواهند بود.

۳-۳-۳ اعتراضات

۳-۳-۳-۱ هیچ‌گونه توافقی بین بازیکنان در یک مسابقه انفرادی، یا بین کاپیتان‌های تیم‌ها در مسابقات تیمی نمی‌تواند تصمیماتی را که در مورد یک مسئله مورد اختلاف توسط مسئولین مسابقات، یا در مورد اختلاف نظر در تفسیر قوانین و مقررات توسط سرداور مسئول، و یا هر تصمیم دیگری که توسط کمیته مدیریتی مسئول در مورد اجرای تورنمنت یا مسابقه‌ای اتخاذ گردیده است را تغییر دهد.

۳-۳-۳-۲ هیچ‌گونه اعتراضی بر علیه تصمیمی که مقام مسئول مسابقه در مورد یک مسئله گرفته است به سرداور، و بر علیه تصمیمی که سرداور در مورد تفسیر قوانین و مقررات گرفته است به کمیته مدیریت، پذیرفته نخواهد شد.

۳-۳-۳-۳ می‌توان بر علیه تصمیمی که یک مسئول مسابقه در مورد تفسیر قوانین و مقررات گرفته است به سرداور اعتراض کرد، که در این حالت، رأی سرداور نهایی خواهد بود.

۳-۳-۳-۴ برعلیه تصمیم سرداور در مورد هدایت مسابقه یا تورنمنت که در قوانین و مقررات گنجانده نشده است، می‌توان به کمیته مدیریت مسابقات اعتراض کرد، و در این صورت، رأی این کمیته نهایی خواهد بود.

۳-۳-۳-۵ در یک رویداد انفرادی، فقط بازیکن شرکت کننده در مسابقه‌ای که در آن مسئله‌ای به وجود آمده می‌تواند اعتراض کند؛ در یک رویداد تیمی فقط کاپیتان تیم شرکت کننده در مسابقه‌ای که در آن مشکلی رخ داده حق اعتراض دارد.

۳-۳-۳-۶ مشکلی که در تفسیر قوانین و مقررات به علت تصمیم سرداور به وجود آمده، یا مسئله‌ای که در مورد هدایت یک تورنمنت یا مسابقه در نتیجه رأی کمیته مدیریت مسابقات پیش آمده است، باید توسط بازیکن یا کاپیتان تیم که حق اعتراض دارند، از طریق فدراسیون مربوطه آنها جهت بررسی به کمیته قوانین ITTF ارائه گردد.

۳-۳-۳-۷ کمیته قوانین باید حکمی را به عنوان راهنما برای تصمیمات آینده ارائه نماید؛ این حکم همچنین می‌تواند موضوع مورد اعتراض یک فدراسیون به هیئت مدیره یا به یک مجمع عمومی باشد، اما نباید نهایی بودن تصمیم اتخاذ شده توسط سرداور مسئول یا کمیته مدیریت را تحت تأثیر قرار دهد.

۳-۴ هدایت مسابقه

۳-۴-۱ اعلام امتیاز

۳-۴-۱-۱ در پایان یک رالی، به محض اینکه توپ از جریان بازی خارج شد، یا بعد از آن در هر لحظه‌ای که ممکن باشد، داور باید امتیاز را اعلام کند.

۳-۴-۱-۱-۱ برای اعلام امتیازات در طول بازی، داور باید ابتدا تعداد امتیازات بازیکن یا بازیکنان دونفره را که در رالی بعد باید زنده سرویس باشند و سپس شماره امتیازات بازیکن یا زوج بازیکنان حریف را اعلام نماید.

۳-۴-۱-۱-۲ در آغاز یک گیم و وقتی که زننده سرویس باید تغییر کند، داور با دست به نفر بعدی که قرار است سرویس را اجرا نماید، باید اشاره کند، و یا می‌تواند بعد از اعلام امتیازات، نام بازیکن زنده سرویس بعدی را اعلام نماید.



۳-۱-۱-۳ در خاتمه یک بازی، داور باید ابتدا نام بازیکن یا بازیکنان دونفره برنده و سپس تعداد امتیازات برنده یا برندگان و در پایان تعداد امتیازات بازیکن یا بازیکنان دونفره بازنده را اعلام نماید.

۳-۱-۲-۲ علاوه بر اعلام امتیازات، داور می‌تواند با استفاده از علائم دست تصمیمات خود را مشخص کند.

۳-۱-۲-۱ وقتی که یک امتیاز کسب می‌شود، داور دستی که نزدیکتر به بازیکن یا بازیکنان دونفره‌ای که آن امتیاز را کسب کرده‌اند را بالا می‌برد، به نحوی که بازو درحالت افقی، ساعد عمودی و دست با مشت بسته بطرف بالا قرار گیرد.



۳-۱-۲-۲ وقتی که به هر دلیلی یک رالی منجر به لِت شود، داور دستش را بالای سرش می‌آورد که نشان دهد رالی خاتمه یافته است.



۳-۴-۱-۳ اعلام امتیاز، و در هنگام اجرای سیستم تسریع، تعداد ضربات باید به زبان انگلیسی یا به هر زبان دیگری اعلام شوند که مورد قبول هر دو بازیکن یا بازیکنان دونفره و داور باشد.

۳-۴-۱-۴ امتیاز باید به وسیله شماره‌اندازهای الکتریکی یا مکانیکی به گونه‌ای نشان داده شود که برای بازیکنان و تماشاچیان به راحتی قابل رؤیت باشد.

۳-۴-۱-۵ وقتی یک بازیکن به دلیل بدرفتاری رسماً اخطار می‌گیرد، یک کارت زرد باید روی شماره‌انداز نزدیک امتیاز بازیکن اخطارگیرنده قرار گیرد.

۳-۴-۲ وسایل و تجهیزات

۳-۴-۲-۱ بازیکنان نباید توپ‌ها را در محوطه بازی انتخاب کنند.

۳-۴-۲-۱-۱ در هر زمان مناسب، باید به بازیکنان فرصت داده شود که قبل از ورود به محوطه بازی یک یا چند توپ انتخاب کنند، و مسابقه با یکی از این توپ‌ها، که به‌طور تصادفی توسط داور انتخاب می‌شود، آغاز می‌گردد.

۳-۴-۲-۱-۲ اگر قبل از آمدن بازیکنان به محوطه بازی هیچ تویی انتخاب نشده باشد، مسابقه با تویی بازی خواهد شد که داور به‌طور تصادفی از جعبه توپ‌هایی که برای مسابقات تعیین شده‌اند انتخاب می‌کند.

۳-۱-۲-۴-۳ اگر توپ‌پوی در حین مسابقه صدمه ببیند (غیر قابل استفاده شود)، باید با یکی از توپ‌هایی که قبل از مسابقه انتخاب شده‌اند تعویض شود، یا اگر چنین توپ‌پوی موجود نباشد باید با توپ‌پوی جایگزین شود که توسط داور از جعبه توپ‌هایی که برای مسابقات در نظر گرفته شده به‌طور تصادفی انتخاب شود.

۳-۲-۲-۴-۳ در طول یک مسابقه انفرادی، راکت نباید تعویض شود مگر اینکه تصادفاً طوری صدمه ببیند که دیگر قابل استفاده نباشد؛ اگر چنین اتفاقی روی دهد، راکت صدمه دیده باید فوراً با راکت دیگری که بازیکن با خود به محوطه بازی آورده و یا با راکتی که در محوطه بازی به او تحویل داده می‌شود جایگزین گردد.

۳-۲-۲-۴-۳ در طول وقفه‌های بازی، بازیکنان باید راکت خود را روی میز بگذارند، مگر اینکه داور دستور دیگری صادر نماید.

۳-۴-۳ تمرین

۳-۳-۴-۳-۱ بازیکنان این حق را دارند که درست قبل از شروع مسابقه به مدت ۲ دقیقه روی میز مسابقه تمرین کنند، ولی در طول وقفه‌های عادی بازی مجاز به تمرین نیستند. مدت زمانی که برای تمرین معین شده فقط با اجازه سرداور می‌تواند افزایش یابد.

۳-۳-۴-۳-۲ در طول یک وقفه اضطراری در بازی، سرداور می‌تواند به بازیکنان اجازه دهد که روی هر میزی، از جمله میز مسابقه، تمرین کنند.

۳-۳-۴-۳-۳ بازیکنان باید فرصت کافی برای بازدید و آشنا شدن با هر وسیله و تجهیزاتی که قرار است استفاده کنند را داشته باشند، اما این امر به آنها اجازه نمی‌دهد که قبل از شروع مجدد بازی بعد از تعویض توپ یا راکت صدمه دیده، بیشتر از چند رالی تمرین داشته باشند.

۳-۴-۴ وقفه‌های بین بازی

۳-۴-۴-۱ در طول یک مسابقه انفرادی، بازی باید مداوم و بدون وقفه ادامه یابد، به استثناء موارد زیر که بازیکنان حق دارند از آنها استفاده کنند:

۳-۴-۴-۱-۱ یک وقفه حداکثر یک دقیقه‌ای بین گیم‌های متوالی یک مسابقه

انفرادی؛

۲-۱-۴-۳ وقفه‌های کوتاه برای استفاده از حوله بعد از کسب هر ۶ امتیاز از زمان شروع هر گیم، و در هنگام تعویض زمین در آخرین گیم احتمالی یک مسابقه انفرادی؛

۲-۴-۳-۳ یک بازیکن یا بازیکنان دونفره در طول یک مسابقه انفرادی می‌تواند یک مهلت (وقفه قانونی - تایم‌اوت) حداکثر ۱ دقیقه‌ای را تقاضا کند.

۱-۲-۴-۳-۳ در یک رویداد انفرادی، تقاضای مهلت قانونی (تایم‌اوت) می‌تواند توسط بازیکن یا بازیکنان دونفره و یا راهنمای تعیین شده انجام شود؛ در یک رویداد تیمی، این تقاضا می‌تواند توسط بازیکن یا بازیکنان دوپل و یا کاپیتان تیم ارائه گردد.

۲-۲-۴-۳-۳ اگر یک بازیکن یا زوج بازیکنان دوپل و یک مشاور یا کاپیتان تیم با گرفتن وقت استراحت مخالفت کنند، تصمیم نهایی در مسابقه انفرادی باید توسط بازیکن یا بازیکنان دوپل، و در یک رویداد تیمی باید توسط کاپیتان تیم اتخاذ شود.

۳-۲-۴-۳-۳ درخواست برای یک تایم‌اوت^۱ (استراحت) که فقط بین رالی‌های یک گیم می‌تواند انجام شود، باید با ایجاد علامت (T) با دستها صورت پذیرد.

۴-۲-۴-۳-۳ وقتی که داور یک درخواست قانونی برای تایم‌اوت دریافت می‌کند، باید بازی را متوقف کرده و با دستی که سمت بازیکن یا زوج بازیکنان درخواست کننده تایم‌اوت است کارت سفید را بالا نگه دارد. کارت سفید یا هر علامت مناسب دیگر باید روی زمین (میز) بازیکن یا زوج بازیکنان درخواست کننده قرار داده شود^۲.

۱. تایم‌اوت (time-out) به معنی یک مهلت یا وقت استراحت ۱ دقیقه‌ای در هر بازی است.

۲. اگر داور به تنهایی (بدون کمک داور) مسابقه‌ای را داوری می‌کند، در حالی که نشسته است در تمام طول مدت تایم‌اوت کارت را بالا نگه می‌دارد. در این شرایط لازم نیست که داور صندلی خود را ترک نموده و کارت سفید را روی میز درخواست کننده قرار دهد. اما اگر داور به همراه کمک داور مسابقه‌ای را داوری می‌کند، کارت سفید را تا زمانی بالا نگه می‌دارد که کمک داور علامت تایم‌اوت را روی میز درخواست کننده قرار دهد.

۵-۲-۴-۳ به محض اینکه بازیکن یا جفت بازیکنان دوبل درخواست کننده تایم‌اوت برای ادامه بازی اعلام آمادگی کنند و یا در پایان ۱ دقیقه، هر کدام که زودتر انجام شود، داور کارت سفید را پایین می‌آورد و بازی دوباره شروع می‌شود.

۶-۲-۴-۳ اگر یک درخواست قانونی برای تایم‌اوت به‌طور همزمان به وسیله یا از طرف هر دو بازیکن در بازی انفرادی یا هر دو زوج بازیکنان دوبل ارائه شود، بازی هنگامی از سرگرفته خواهد شد که هر دو بازیکن یا هر دو جفت بازیکنان دوبل آماده باشند و یا وقت یک دقیقه به پایان برسد، هر کدام که زودتر انجام شود؛ و هیچ یک از دو بازیکن یا دو جفت بازیکنان دوبل حق استفاده از تایم‌اوت دیگری را در طول آن مسابقه انفرادی یا دونفره نخواهند داشت.

۳-۴-۴-۳ در یک مسابقه تیمی هیچ وقفه‌ای بین بازی‌های انفرادی پی در پی وجود نخواهد داشت، به‌جز در مورد بازیکنی که باید در مسابقات پی در پی بازی کند که در این صورت، می‌تواند درخواست وقفه یا استراحت تا ۵ دقیقه بین آن مسابقات را داشته باشد.

۴-۴-۴-۳ اگر حادثه‌ای برای یک بازیکن روی دهد که موقتاً قادر به ادامه بازی نباشد، سرداور می‌تواند اجازه توقف بازی را برای کوتاه‌ترین زمان ممکن بدهد که این زمان تحت هیچ شرایطی نباید بیشتر از ۱۰ دقیقه باشد، به شرط آنکه از نظر سرداور این تعلیق بازی احتمالاً به ضرر بازیکن یا بازیکنان دوبل حریف نباشد.

۵-۴-۴-۳ تعلیق بازی به علت عدم توانایی که در ابتدای بازی وجود داشته و یا به‌طور منطقی پیش بینی شده است، و یا به علت استرس طبیعی بازی به وجود آمده مجاز نیست. ناتوانایی مانند گرفتگی عضلات یا خستگی مفرط که ناشی از ضعف وضعیت بدنی بازیکن و یا به علت روشی است که در بازی اجرا شده، نمیتواند تعلیق اضطراری بازی را توجیه نماید. تعلیق اضطراری بازی فقط در صورتی مجاز می‌باشد که ناتوانایی ایجاد شده به سبب حادثه‌ای باشد، مانند آسیب دیدگی به علت زمین خوردن.

۶-۴-۴-۳ اگر هر کسی در محوطه بازی دچار خونریزی شود، بازی باید فوراً متوقف گردد و تا زمانی که آن شخص تحت مداوای پزشکی قرار نگرفته و تمام لکه‌های خون از محوطه بازی پاک نشده باشد، بازی نباید مجدداً آغاز شود.

۳-۴-۴-۷ بازیکنان باید در طول یک مسابقه در محوطه بازی یا در نزدیکی آن حضور داشته باشند، به جز مواردی که با اجازه سرداور باشد. در طول وقفه‌های بین بازی‌ها و اوقات استراحت (تایم اوت)، بازیکنان باید در محدوده ۳ متری محوطه بازی و تحت نظارت داور بمانند.

۳-۵ موارد انضباطی

۳-۵-۱ توصیه (کمک و راهنمایی به بازیکن هنگام بازی)

۳-۵-۱-۱ در یک رویداد تیمی بازیکنان مجازند از هر کسی کمک یا راهنمایی دریافت نمایند.

۳-۵-۱-۲ در یک مسابقه انفرادی، یک بازیکن یا زوج بازیکنان دوپل فقط از یک نفر که قبلاً تعیین و به داور معرفی شده است راهنمایی دریافت می‌نمایند، به جز در مواردی که جفت بازیکنان دوپل از فدراسیون‌های متفاوت باشند که در این صورت، هر کدام می‌توانند یک راهنمای جداگانه تعیین و معرفی نمایند، اما با توجه به بندهای ۳-۵-۱ و ۳-۵-۲ این دو راهنما باید به عنوان یک واحد (یک نفر) در نظر گرفته شوند. اگر یک شخص غیرمجاز به بازیکنان راهنمایی کند، داور باید با بالا بردن کارت قرمز او را از محوطه بازی اخراج نماید.

۳-۵-۱-۳ بازیکنان فقط در طول زمان استراحت بین گیم‌ها یا در طول دیگر وقفه‌های مجاز بازی می‌توانند کمک و راهنمایی بگیرند، ولی در فاصله زمانی بین پایان تمرین و شروع مسابقه مجاز به دریافت راهنمایی نیستند. اما اگر هر شخصی که مجاز به راهنمایی است، در مواقع دیگری کمک و راهنمایی نماید، داور باید با بالا بردن کارت زرد به او اخطار کند که تکرار چنین خطایی منجر به اخراج او از محوطه بازی خواهد شد.

۳-۵-۱-۴ بعد از اینکه اخطار داده شد، اگر در همان مسابقه تیمی یا همان مسابقه انفرادی هر کسی دوباره کمک و توصیه غیر قانونی بدهد، داور باید با بالا بردن کارت قرمز او را از محوطه بازی اخراج کند، چه آن شخص همان کسی باشد که قبلاً اخطار گرفته یا هر کس دیگری باشد.

۳-۵-۱-۵ در یک مسابقه تیمی به توصیه دهنده اخراج شده اجازه بازگشت داده

نخواهد شد، به‌جز زمانی که او باید در مسابقه بازی کند، و تا پایان مسابقه نباید مشاور دیگری به‌جای او گمارده شود. اما در یک مسابقه انفرادی، توصیه دهنده اخراج شده تا پایان آن مسابقه مجاز به بازگشت نخواهد بود.

۳-۵-۱-۶ اگر فرد راهنمایی کننده اخراج شده از ترک محوطه بازی خودداری کند، یا قبل از پایان مسابقه برگردد، داور باید بازی را متوقف و به سرداور گزارش دهد.

۳-۵-۱-۷ این مقررات باید فقط در مورد راهنمایی رساندن در مسابقه و بازی اجراگردند و نباید مانع از اعتراض قانونی یک بازیکن یا کاپیتان شوند و یا آنها را از مشورت با مفسر قوانین یا با نماینده فدراسیون برای توضیح در مورد یک تصمیم داوری بازدارند.

۳-۵-۲ رفتار ناشایست

۳-۵-۲-۱ بازیکنان و مربیان یا دیگر راهنمایی کنندگان باید از رفتاری که ممکن است به‌طور ناعادلانه بر حریف تأثیرگذارد، به تماشایان توهین کند و یا موجب بدنامی ورزش شود، مانند به‌کاربردن کلمات زشت، شکستن عمدی توپ یا پرتاب توپ به خارج از منطقه بازی، لگد زدن به میز یا پارتیشن‌های اطراف و بی‌احترامی به مسئولین مسابقات خودداری نمایند.

۳-۵-۲-۲ اگر در هر زمانی یک بازیکن، یک مربی یا توصیه کننده‌ای مرتکب رفتار ناشایست جدی شود، داور باید بازی را متوقف کند و فوراً به سرداور گزارش دهد؛ برای خطاهای جزئی، برای بار اول، داور می‌تواند کارت زرد نشان داده و به شخص خاطی اخطار دهد که تکرار هر گونه تخلف دیگری موجب جریمه خواهد شد.

۳-۵-۲-۳ به‌جز آنچه که در بندهای ۳-۵-۲-۲ و ۳-۵-۲-۵ آمده است، اگر بازیکنی که قبلاً اخطار گرفته است، در همان مسابقه انفرادی یا تیمی مرتکب دومین خطا شود، داور باید ۱ امتیاز و در صورت تکرار رفتار ناشایست ۲ امتیاز به حریف شخص یا تیم خاطی بدهد. داور در هر یک از این موارد یک کارت زرد و یک کارت قرمز را با هم بالا می‌برد.

۳-۵-۲-۴ اگر بازیکنی که به عنوان جریمه، ۳ امتیاز در همان مسابقه انفرادی و یا تیمی به حریف او داده شده، به بدرفتاری ادامه دهد، داور باید بازی را متوقف کند و فوراً به سرداور گزارش دهد.

۳-۵-۲-۵ اگر بازیکنی در طول یک مسابقه، راکت خود را در صورتی که صدمه ندیده است تعویض نماید، داور باید بازی را متوقف کند و به سرداور گزارش دهد.

۳-۵-۲-۶ اخطار یا جریمه‌ای که هر یک از بازیکنان دوئل دریافت می‌کنند، شامل هر دوی آنها می‌شود، اما این اخطار یا جریمه به بازیکنی که رفتار ناشایست نداشته است و باید در مسابقه انفرادی بعدی از همان مسابقه تیمی بازی کند تعلق نمی‌گیرد. در آغاز مسابقه دوئل، بالاترین اخطار یا جریمه‌ای که هر یک از بازیکنان دوئل در همان مسابقه تیمی دریافت کرده‌اند، باید برای هر دو نفر آنها در نظر گرفته شود.

۳-۵-۲-۷ به جز آنچه که در بند ۲-۲-۲-۳ آمده است. اگر یک مربی یا یک راهنمایی کننده که قبلاً اخطار گرفته است، مجدداً در همان مسابقه انفرادی یا مسابقه تیمی مرتکب خطای دیگری شود، داور باید با بالا بردن کارت قرمز او را تا پایان مسابقه تیمی یا مسابقه انفرادی از محوطه بازی اخراج نماید.

۳-۵-۲-۸ سرداور این قدرت را دارد که بازیکنی را به دلیل رفتار جدی توهین‌آمیز یا نادرست، از شرکت در یک بازی، رویداد و یا مسابقات محروم کند، چه این عمل توسط داور به او گزارش شده باشد یا نشده باشد. در این حالت، سرداور کارت قرمز را بالا می‌برد.

۳-۵-۲-۹ اگر بازیکنی از شرکت در ۲ مسابقه از مجموع مسابقات تیمی یا انفرادی محروم شود، خود به خود از کل مسابقات در آن رویداد تیمی یا مسابقات انفرادی محروم می‌گردد.

۳-۵-۲-۱۰ سرداور می‌تواند هر کسی که در طول مسابقات ۲ بار از منطقه بازی اخراج شده است، از باقیمانده مسابقات محروم کند.

۳-۵-۲-۱۱ موارد شدید بدرفتاری باید به فدراسیون فرد خاطی گزارش شود.

۳-۵-۳ اجرای خوب

۳-۵-۳-۱ بازیکنان، مربیان و مسئولین باید یک اجرای خوب از ورزش را به نمایش بگذارند؛ و به ویژه، بازیکنان باید تمام توان خود را برای برنده شدن در یک مسابقه به کار گیرند و جز در شرایط بیماری یا آسیب دیدگی، از بازی انصراف ندهند.

۳-۵-۳-۲ هر بازیکنی که به طور عمدی از این اصول پیروی نکند، با از دست دادن بخشی یا کل پولی که به عنوان جایزه در مسابقات تعیین شده و یا با محرومیت موقت از بازی در مسابقات ITTF برخورد انضباطی خواهد شد.

۳-۵-۳-۳ در مواردی که رفتار خلاف هر توصیه کننده‌ای یا مسئولی به اثبات می‌رسد، انتظار می‌رود که فدراسیون ملی مربوطه نیز با آن شخص برخورد انضباطی کند.

۳-۵-۳-۴ یک کمیته انضباطی متشکل از ۴ عضو و یک رئیس که توسط کمیته اجرایی منسوب می‌شود، باید در مورد اینکه آیا عمل خلاف قانونی صورت گرفته است رأی دهد، و در صورت لزوم، مجازات مناسب را تعیین کند. این کمیسیون باید طبق دستورات صادره از سوی کمیته اجرایی تصمیم‌گیری نماید.

۳-۵-۳-۵ بازیکن، راهنمایی کننده و یا مسئولی که مورد برخورد انضباطی قرار گرفته است، می‌تواند اعتراض خود را بر علیه رأی کمیته انضباطی در مدت ۱۵ روز به کمیته اجرایی ITTF تسلیم نماید؛ تصمیم این کمیته در مورد موضوع رأی نهایی خواهد بود.

۳-۶ قرعه کشی برای مسابقات حذفی

۳-۶-۱ استراحت‌ها^۱ (byes) و بازیکنان واجد شرایط

۳-۶-۱-۱ تعداد مکان‌ها در اولین دور یک مسابقه حذفی باید توانی از عدد ۲ باشد.

۳-۶-۱-۱-۱ اگر تعداد بازیکنان شرکت‌کننده از تعداد مکانها کمتر باشد، دور اول

۱. (byes) به معنی استراحت‌هایی است که در یک دور بازی به بعضی از بازیکنان تعلق می‌گیرد.

باید شامل استراحت‌های (byes) کافی باشد تا تعداد مورد نیاز جدول را کامل کند.

۳-۶-۱-۱-۲ اگر تعداد بازیکنان شرکت کننده از تعداد مکان‌ها بیشتر باشد، باید یک مسابقه تعیین صلاحیت (مقدماتی) برگزار شود، بنحوی که تعداد کسانی که صلاحیت و مجوز حضور در مرحله بعدی را به دست می‌آورند، به همراه افراد تعیین شده قبلی، با تعداد مکان‌های جدول مربوطه برابر باشد.

۳-۶-۱-۲ استراحت‌ها باید تا حد امکان به‌طور یکنواخت و مساوی در سرتاسر دور اول تقسیم شوند، بدین معنی که ابتدا در مقابل مکان‌های چیده شده (سرگروه‌ها) بر اساس ترتیب سرگروه‌گذاری (سیدگذاری) قرار گیرند.

۳-۶-۱-۳ افراد واجد شرایط باید تا حد ممکن به‌طور مساوی در بین نیمه‌ها، یک چهارم‌ها، یک هشتم‌ها یا یک شانزدهم‌های جدول قرعه‌کشی شوند.

۳-۶-۲ چیدن (سرگروه‌گذاری) از طریق رده‌بندی

۳-۶-۲-۱ در یک مسابقه، بازیکنانی که بالاترین رده (rank) را دارند باید به نحوی چیده شوند که قبل از مرحله پایانی با هم روبرو نشوند.

۳-۶-۲-۲ تعداد بازیکنانی که باید چیده شوند (سرگروه‌ها) نباید بیشتر از تعداد بازیکنان در دور اول مسابقه باشند.

۳-۶-۲-۳ بازیکن رده ۱ (مقام اول) باید در بالای نیمه اول و بازیکن رده ۲ (مقام دوم) در پائین نیمه دوم جدول قرار گیرند، اما همه سرگروه‌های دیگر باید با قرعه‌کشی در بین مکانهای مشخص جدول به صورت زیر چیده شوند:

۳-۶-۲-۳-۱ بازیکنان رده ۳ و ۴ (مقام‌های سوم و چهارم) باید بین پائین نیمه اول و بالای نیمه دوم جدول با قرعه‌کشی قرار گیرند:

۳-۶-۲-۳-۲ بازیکنان رده ۵ الی ۸ (مقام‌های پنجم تا هشتم) باید در مکانهای زیر یک چهارم‌های فرد و بالای یک چهارم‌های زوج جدول قرعه‌کشی شوند؛

۳-۶-۲-۳-۳ بازیکنان رده ۹ الی ۱۶ باید در مکانهای زیر یک هشتم‌های فرد و بالای یک هشتم‌های زوج جدول با قرعه‌کشی قرار گیرند؛

۳-۶-۲-۳-۴ بازیکنان رده ۱۷ الی ۳۲ بایستی در مکانهای زیر یک شانزدهم‌های فرد و بالای یک شانزدهم‌های زوج قرعه‌کشی شوند.

۳-۶-۲-۴ در یک مسابقه تیمی حذفی، فقط تیمی که بالاترین رده را در یک فدراسیون دارد، حق سرگروه بودن را خواهد داشت.

۳-۶-۲-۵ چیدن به وسیله رده‌بندی باید از ترتیب آخرین لیست رده‌بندی که توسط ITTF منتشر شده است پیروی کند، به استثناء موارد زیر:

۳-۶-۲-۵-۱ در جایی که همه بازیکنان واجد شرایط برای سرگروه شدن از فدراسیون‌های متعلق به یک فدراسیون قاره‌ای می‌باشند، آخرین لیست منتشر شده توسط آن فدراسیون قاره‌ای اولویت خواهد داشت؛

۳-۶-۲-۵-۲ در جایی که همه بازیکنان واجد شرایط برای سرگروه شدن از یک فدراسیون هستند، آخرین لیستی که توسط آن فدراسیون منتشر شده است در اولویت خواهد بود.

۳-۶-۳ چیدن (سرگروه‌گذاری) از طریق معرفی توسط فدراسیون

۳-۶-۳-۱ بازیکنان و زوج‌های دوبل معرفی شده از یک فدراسیون، تا آنجا که ممکن است، باید در مکان‌هایی جدا از یکدیگر باشند، بنحوی که تا قبل از مراحل پایانی مسابقات با هم روبرو نشوند.

۳-۶-۳-۲ فدراسیون‌ها باید اسامی بازیکنان انفرادی و دوبل منتخب خود را به ترتیب قدرت بازی لیست کنند. شروع این لیست باید بر اساس ترتیب و با همان بازیکنانی باشد که در فهرست رده‌بندی (سرگروه‌ها) قرار دارند.

۳-۶-۳-۳ بازیکنان رده ۱ و ۲ باید در نیمه‌های متفاوت و بازیکنان رده ۳ و ۴ باید در یک چهارم‌های دیگری غیر از مکان‌های اشغال شده توسط رده‌های ۱ و ۲ قرار گیرند.

۳-۶-۳-۴ بازیکنان رده ۵ الی ۸ باید تا حد امکان به صورت مساوی در یک هشتم‌هایی غیر از مکان‌های اشغال شده توسط ۴ نفر اول قرار گیرند.

۳-۶-۳-۵ بازیکنان رده ۹ الی ۱۶ باید تا حد ممکن به صورت مساوی در یک شانزدهم‌هایی غیر از آنچه که توسط بازیکنان و زوج‌های دوبل رده‌های بالاتر اشغال شده قرار گیرند، و کار به همین صورت ادامه یابد تا اینکه همه بازیکنان در جدول گنجانده شوند.

۳-۶-۳-۶ یک زوج بازیکن دونفره مرد یا زن (دونفره مردان یا دونفره زنان) که شامل بازیکنانی از فدراسیون‌های مختلف هستند باید به عنوان زوج بازیکن فدراسیونی محسوب شوند که بازیکن آن در لیست رده‌بندی جهانی رده بالاتری دارد؛ و یا اگر هیچ یک از دو بازیکن در این لیست نیستند، کسی که در لیست رده‌بندی قاره‌ای بالاتر است اولویت دارد؛ و اگر هیچ یک از دو بازیکن در لیست رده‌بندی جهانی و در لیست رده‌بندی قاره‌ای قرار نداشته باشند؛ آن زوج دوبل باید به عنوان عضو فدراسیونی محسوب شوند که تیم آن در لیست رده‌بندی تیمی جهان رده بالاتری دارد.

۳-۶-۳-۷ یک زوج بازیکن دوبل مختلط (یک زن و یک مرد) که شامل بازیکنانی از فدراسیون‌های مختلف می‌باشند باید عضو فدراسیونی که بازیکن مرد به آن تعلق دارد محسوب شوند.

۳-۶-۳-۸ هر زوج بازیکنان دوبل که شامل بازیکنانی از فدراسیون‌های متفاوت باشند را می‌توان، به نوبت، به عنوان عضو هر دو فدراسیون در نظر گرفت.

۳-۶-۳-۹ در یک مسابقه تعیین صلاحیت (مرحله مقدماتی)، بازیکنانی که از یک فدراسیون هستند، به تعداد گروه‌های منتخب همان مسابقات، باید با قرعه‌کشی در گروه‌های جداگانه قرار گیرند، به گونه‌ای که تا حد ممکن بازیکنان واجد شرایط طبق اصول بندهای ۳-۶-۳-۳، ۳-۶-۳-۴، و ۳-۶-۳-۵ از یکدیگر جدا باشند.

۳-۶-۴ تغییرات

۳-۶-۴-۱ یک قرعه‌کشی انجام شده فقط با اجازه کمیته مدیریتی مسئول و در صورت لزوم، با موافقت نمایندگان فدراسیون‌هایی که مستقیماً ذینفع هستند می‌تواند تغییر کند.

۳-۶-۴-۲ قرعه‌کشی را فقط برای تصحیح اشتباهات و خطاهای واقعی در

شناسایی و پذیرش بازیکنان، برای تصحیح عدم توازن‌های جدی مانند آنچه که در بند ۵-۶-۳ ارائه شده است، و یا برای اضافه کردن بازیکنان یا زوج‌های دابل بیشتر بر اساس مفاد بند ۶-۶-۳ می‌توان تغییر داد.

۳-۶-۴-۳ بعد از شروع مسابقه، به جز حذف‌های ضروری، هیچ تغییر دیگری نباید در قرعه‌کشی انجام پذیرد؛ با توجه به این مقررات، یک مسابقه مقدماتی (تعیین صلاحیت) می‌تواند به عنوان یک مسابقه جداگانه در نظر گرفته شود.

۳-۶-۴-۴ هیچ بازیکنی بدون اجازه خودش نباید از قرعه‌کشی حذف شود مگر اینکه سلب صلاحیت شده باشد؛ چنین اجازه‌ای باید توسط بازیکن اگر حاضر باشد، و یا در غیاب او باید توسط نماینده مجاز او داده شود.

۳-۶-۴-۵ اگر هر دو بازیکن دابل حاضر و برای بازی آمادگی داشته باشند، آن زوج را نباید تغییر داد، اما آسیب دیدگی، بیماری، یا غیبت یکی از بازیکنان می‌تواند به عنوان توجیهی برای تغییر پذیرفته شود.

۳-۶-۵ قرعه‌کشی مجدد

۳-۶-۵-۱ به جز از آنچه که در بندهای ۲-۴-۳-۶، ۵-۴-۳-۶ و ۲-۵-۶-۳ آمده است، در یک جدول، قرعه‌کشی هیچ بازیکنی نباید از مکانی به مکان دیگر جابه‌جا شود، و اگر به هر دلیلی قرعه‌کشی به‌طور جدی نامتوازن شود، در هر زمان مناسب، قرعه‌کشی آن مسابقات باید دوباره انجام شود.

۳-۶-۵-۲ استثنائاً، در جایی که عدم توازن به علت غیبت تعدادی بازیکن یا بازیکنان دابل سرگروه در یک بخش جدول به وجود آمده است، بقیه بازیکنان سرگروه در جدول را فقط می‌توان به ترتیب رده‌بندی، مجدداً شماره‌گذاری کرد و در حد امکان بین مکانهای مربوط به سرگروه‌ها قرعه‌کشی نمود. این امر تا آنجا که ممکن است، باید با در نظر گرفتن شرایط و اعلام سرگروه‌ها از سوی فدراسیون مربوطه صورت پذیرد.

۳-۶-۶ اضافه کردن بازیکنان

۳-۶-۶-۱ بازیکنانی که در قرعه‌کشی اولیه قرار نگرفته‌اند را می‌توان بعداً با

نظارت کمیته مدیریتی مسئول و موافقت سرداور به جدول اضافه نمود.

۲-۶-۳ هر مکان مربوط به سرگروه‌ها که هنوز خالی می‌باشد، باید ابتدا به ترتیب رده‌بندی، از طریق قرعه‌کشی و انتخاب قویترین بازیکنان یا زوج‌های دوبل جدید پُر شود. دیگر بازیکنان یا زوج‌های دوبل را باید در جاهای خالی که به علت غیبت یا سلب صلاحیت بازیکنان به وجود آمده است قرارداد و بقیه باید روی خطوط استراحت (bye) قرعه‌کشی شوند که البته نباید مقابل بازیکنان یا زوج‌های دوبل سرگروه که قبلاً چیده شده‌اند قرار گیرند.

۳-۶-۳ بازیکنان یا زوج‌های دوبلی که بر اساس رده‌بندی سرگروه شده‌اند و نیز در قرعه‌کشی اولیه شرکت کرده باشند را می‌توان فقط در جاهای خالی سرگروه‌ها قرار داد.

۳-۷ سازماندهی مسابقات

۳-۷-۱ اختیارات

۱-۷-۳ در صورت پیروی از اساسنامه، فدراسیون هر کشوری مجاز است تورنمنت‌های آزاد، محدود یا دعوتی را در حیطه اختیارات خود سازماندهی یا برای آنها مجوز صادر کند، و یا می‌تواند مسابقات بین‌المللی برگزار نماید.

۲-۷-۳ در هر فصل، یک فدراسیون می‌تواند یک تورنمنت آزاد بزرگسالان، یک تورنمنت آزاد نوجوانان و یک تورنمنت آزاد پیشکسوتان را پیشنهاد و به عنوان مسابقات قهرمانی بین‌المللی آزاد بزرگسالان، نوجوانان و پیشکسوتان سازماندهی نماید.

۳-۷-۳ یک بازیکن فقط با اجازه سازمان مربوطه‌اش مجاز است در چنین مسابقات قهرمانی بین‌المللی آزاد رقابت کند، اما این اجازه نباید بدون دلیل منطقی سلب گردد.

۴-۷-۳ یک بازیکن نمی‌تواند بدون اجازه فدراسیون مربوطه‌اش در یک تورنمنت محدود یا دعوتی شرکت کند مگر اینکه اجازه کلی توسط ITTF، و در صورتی که همه بازیکنان مورد نظر متعلق به یک قاره باشند، توسط فدراسیون

قاره‌ای مربوطه صادر شده باشد.

۳-۷-۱-۵ اگر یک تیم یا یک بازیکن توسط سازمان یا فدراسیون قاره‌ای‌اش به حالت تعلیق در آمده شده باشد، نمی‌تواند در یک رقابت بین‌المللی شرکت کند.

۳-۷-۱-۶ هیچ رویدادی نمی‌تواند بدون اجازه ITTF از یک عنوان جهانی، و یا بدون اجازه فدراسیون قاره‌ای مربوطه، از یک عنوان قاره‌ای استفاده کند.

۳-۷-۲ نمایندگی

۳-۷-۲-۱ نمایندگان فدراسیون‌هایی که بازیکنان آنها در یک مسابقات قهرمانی بین‌المللی آزاد شرکت می‌کنند حق دارند که در قرعه‌کشی حضور داشته باشند، و لازم است در مورد هر گونه تغییراتی در قرعه‌کشی یا هر تصمیم‌گیری برای اعتراضی که ممکن است تأثیر مستقیم بر بازیکنان آنها داشته باشد با آنها مشورت شود.

۳-۷-۲-۲ یک فدراسیون میهمان حق دارد که حداقل یک نماینده به کمیته مدیریت هر مسابقه بین‌المللی که در آن شرکت می‌کند معرفی نماید.

۳-۷-۳ فرمهای ورودی بازیکنان شرکت کننده

۳-۷-۳-۱ فرمهای ورودی شرکت کنندگان برای مسابقات بین‌المللی آزاد، باید تا دو ماه قبل از شروع رقابت‌ها و یا تا یک ماه قبل از پایان مهلت درخواست شرکت در رویداد، به همه فدراسیون‌ها ارسال شوند.

۳-۷-۳-۲ همه شرکت کنندگانی که توسط فدراسیون‌ها برای تورنمنت‌های آزاد معرفی شده‌اند باید پذیرفته شوند، اما برگزارکنندگان نیز این حق را دارند که بازیکنانی را برای یک مسابقه مقدماتی انتخاب نماید؛ در تصمیم‌گیری برای این انتخاب، آنها باید لیست‌های رده‌بندی ITTF و قاره‌ای مربوطه و هر گونه رده‌بندی بازیکنان که به وسیله فدراسیون معرفی کننده تعیین شده است را در نظر بگیرند.

۳-۷-۴ رویدادها (مسابقات)

۳-۷-۴-۱ مسابقات قهرمانی آزاد بین‌المللی شامل انفرادی مردان، انفرادی زنان، دابل مردان و دابل زنان می‌باشد و نیز ممکن است شامل دابل‌های مختلط و

مسابقات تیمی بین‌المللی برای تیم‌هایی باشند که نماینده فدراسیون‌ها هستند.

۳-۷-۴-۲ در مسابقات با عنوان جهانی، بازیکنان در گروه‌های جوانان، نوجوانان، و نونهالان بایستی تا ۳۱ دسامبر، درست قبل از سال تقویمی که مسابقات در آن انجام می‌شود، به ترتیب زیر سنین ۲۱، ۱۸ و ۱۵ باشند؛ این محدودیت‌های سنی برای رویدادهای مشابه در دیگر مسابقات نیز توصیه می‌شوند.

۳-۷-۴-۳ توصیه می‌شود که در مسابقات فهرمانی بین‌المللی، مسابقات تیمی بر اساس یکی از سیستم‌هایی که در بند ۶-۷-۳ آمده است بازی شوند؛ فرم ورودی یا آیین‌نامه مسابقات باید مشخص کند که کدام سیستم انتخاب شده است.

۳-۷-۴-۴ مسابقات انفرادی باید بر اساس سیستم حذفی انجام شوند، اما رویدادهای تیمی و بازی‌های تعیین شایستگی برای مسابقات انفرادی را می‌توان بر اساس سیستم حذفی و یا بر اساس سیستم گروهی انجام داد.

۳-۷-۵ رقابت‌های گروهی (دوره‌ای)

۳-۷-۵-۱ در مسابقات گروهی یا «دوره‌ای» (Round Robin)، همه اعضای گروه باید با یکدیگر رقابت کنند و در ازای هر بُرد ۲ امتیاز، برای هر باخت در یک مسابقه بازی شده ۱ امتیاز، و برای هر باخت در مسابقه بازی نشده یا ناتمام صفر امتیاز کسب کنند. ترتیب رده‌بندی اصولاً بر اساس تعداد امتیازات به دست آمده می‌باشد.

۳-۷-۵-۲ اگر ۲ نفر یا بیشتر از اعضای گروه تعداد امتیازات مسابقه‌ای یکسانی کسب کرده باشند، مکانهای رده‌بندی آنها فقط بر اساس نتایج مسابقاتی که بین آنها انجام شده تعیین می‌گردد؛ این امر تا آنجا که برای تعیین رده‌بندی لازم است، به ترتیب با در نظر گرفتن تعداد امتیازات، نسبت بُردها به باخت‌ها ابتدا در مسابقات انفرادی (برای یک رویداد تیمی)، و تعداد بازی‌ها و امتیازات صورت می‌پذیرد.

۳-۷-۵-۳ اگر در هر مرحله‌ای از محاسبات، مکان رده‌بندی یک یا چند نفر از اعضای گروه تعیین شده باشد درحالی که دیگران هنوز مساوی باشند، طبق روش مندرج در بندهای ۱-۳-۷-۵ و ۲-۳-۷-۵، نتایج مسابقاتی که آن اعضاء در آنها شرکت کرده‌اند در محاسبات بعدی دیگر که برای تعیین مکان رده‌بندی تساوی‌ها لازم است نباید لحاظ شود.

۳-۷-۵-۴ اگر حل مشکل تساوی‌ها به وسیله روشی که در بندهای ۱-۵-۷-۳، ۲-۷-۵-۳ و ۳-۷-۵-۳ آمده است امکان پذیر نباشد، ترتیب مکان‌ها باید به وسیله قرعه‌کشی مشخص شود.

۳-۷-۵-۵ در مرحله مقدماتی مسابقات قهرمانی جهان، المپیک و آزاد بین‌المللی، تا آنجا که ممکن است بازیکنان با در نظر گرفتن آخرین رده‌بندی جهانی آنها و با توجه به قانون دور بودن یا جدا بودن بازیکنان با رده‌بندی جهانی که از یک فدراسیون یا کشور می‌باشند، باید با قرعه‌کشی در مکان‌ها یا گروه‌های تعیین شده قرار بگیرند.

۳-۷-۵-۶ اگر یک بازیکن یا یک تیم صلاحیت راه‌یابی به مرحله پایانی مسابقه را داشته باشد، باید در شماره‌های ۱ و ۲ گروه قرار بگیرد؛ و اگر ۲ بازیکن یا تیم برای مسابقه نهایی انتخاب شوند، باید در شماره‌های ۲ و ۳ قرار بگیرند و الی آخر، مگر اینکه رأی دیگری توسط هیئت ژوری صادر شود^۱.

۳-۷-۶ سیستم‌های مسابقه تیمی

۳-۷-۶-۱ بهترین حالت از ۵ مسابقه^۲ (سیستم جدید جام سوئیت لینگ، ۵ مسابقه انفرادی)

۳-۷-۶-۱-۱ یک تیم از ۳ بازیکن تشکیل می‌شود.

۳-۷-۶-۱-۲ ترتیب بازی باید به صورت زیر باشد:

1) A-X 2) B-Y 3) C-Z

4) A-Y 5) B-X

۳-۷-۶-۲ بهترین حالت از ۵ مسابقه (سیستم جام کوریلیون، ۴ مسابقه انفرادی و یک دوبل)

۱. معمولاً تیمها یا بازیکنانی که احتمال می‌رود مقام‌های اول یا دوم را کسب کنند در جداول دوره‌ای در شماره‌های ۱ و ۲ جدول قرار داده می‌شوند. همین پیش‌بینی می‌تواند برای مقام‌های سوم و چهارم در شماره‌های ۳ و ۴ جدول دوره‌ای در نظر گرفته شود. - م.
۲. پایان یک مسابقه تیمی با نتیجه ۲-۳، ۱-۳، یا ۰-۳

۳-۷-۶-۲-۱ یک تیم از ۲، ۳ یا ۴ بازیکن تشکیل می‌شود.

۳-۷-۶-۲-۲ ترتیب بازی به صورت زیر باشد:

- دوبل (دو نفره) 3) B-Y 2) A-X
4) A-Y 5) B-X

۳-۷-۶-۳ بهترین حالت از ۵ مسابقه^۱ (سیستم المپیک، ۴ مسابقه انفرادی و یک دونفره «دوبل»).

۳-۷-۶-۳-۱ یک تیم شامل ۳ بازیکن می‌باشد؛ هر بازیکن باید حداکثر در دو مسابقه بازی کند.

۳-۷-۶-۳-۲ ترتیب بازی‌ها به صورت زیر می‌باشد:

- 1) A-X 2) B-Y
3) Y یا X با B-Z یا A با C دوبل (دو نفره)
4) B یا A-Z 5) C-Y یا X

۳-۷-۶-۴ بهترین حالت از ۷ مسابقه^۲ (۶ مسابقه انفرادی و یک دوبل)

۳-۷-۶-۴-۱ یک تیم شامل ۳، ۴ یا ۵ بازیکن می‌باشد.

۳-۷-۶-۴-۲ ترتیب بازی‌ها به صورت زیر می‌باشد:

- 1) A-Y 2) B-X 3) C-Z
دوبل (دو نفره) 4)
5) A-X 6) C-Y 7) B-Z

۳-۷-۶-۵ بهترین حالت از ۹ مسابقه^۳ (سیستم قبلی جام سوئیت لینگ، ۹ مسابقه انفرادی)

۳-۷-۶-۵-۱ یک تیم شامل ۳ بازیکن می‌باشد.

۱. پایان یک مسابقه تیمی با نتیجه ۳-۲، ۳-۱، یا ۳-۰

۲. پایان یک مسابقه تیمی با نتیجه ۴-۳، ۴-۲، ۴-۱، یا ۴-۰

۳. پایان یک مسابقه تیمی با نتیجه ۵-۴، ۵-۳، ۵-۲، ۵-۱، یا ۵-۰

۳-۷-۶-۵-۲ ترتیب بازی‌ها به صورت زیر می‌باشد:

- | | | | |
|--------|--------|--------|--------|
| 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 | | | |

۳-۷-۷ روش مسابقات

۳-۷-۷-۱ همه بازیکنان باید از بین افرادی که برای مسابقات معرفی شده‌اند انتخاب شوند.

۳-۷-۷-۲ قبل از یک مسابقه تیمی، حق انتخاب A, B, C یا X, Y, Z باید به وسیله قرعه‌کشی تعیین شود و کاپیتان‌ها باید نام تیم‌هایشان را به سرداور یا نماینده او اعلام کنند و برای هر بازیکن انفرادی یک حرف اختصاص دهند.

۳-۷-۷-۳ نام بازیکنان دوبل تا پایان آخرین مسابقه انفرادی قبل از مسابقه دوبل لازم نیست اعلام شود.

۳-۷-۷-۴ یک مسابقه تیمی زمانی به پایان می‌رسد که یک تیم بیشترین مسابقات انفرادی ممکن (به عنوان مثال، ۳ بازی از ۵ بازی انفرادی) را برده باشد.

۳-۷-۸ نتایج

۳-۷-۸-۱ از لحظه پایان مسابقات تا حداکثر ۷ روز بعد از آن، سازمان برگزار کننده باید شرح نتایج را با جزئیات شامل امتیازات مسابقات بین‌المللی، همه دوره‌های مسابقات قهرمانی قاره‌ای و آزاد بین‌المللی، و دوره‌های پایانی مسابقات کشوری را به دبیرخانه ITTF و دبیرخانه فدراسیون قاره‌ای مربوطه ارسال نماید.

۳-۷-۹ تلویزیون

۳-۷-۹-۱ هر رویدادی به جز رقابت‌های قاره‌ای یا دارای عنوان المپیک را فقط با اجازه فدراسیونی که پخش مسابقات از خاک آن کشور صورت می‌پذیرد می‌توان از طریق تلویزیون پخش کرد.

۳-۷-۹-۲ شرکت در یک رویداد بین‌المللی فرض مسلم می‌داند که فدراسیون

هدایت کننده بازیکنان مهمان، با پخش تلویزیونی آن رویداد موافقت نموده است. در مسابقات جهانی، قاره‌ای یا با عنوان المپیک فرض مسلم بر این است که چنین موافقتی برای نمایش و پخش تلویزیونی در هر مکانی به صورت زنده یا ضبط شده در طول انجام مسابقات و تا یک ماه تقویمی بعد از آن رویداد معتبر است.

۳-۸ شرایط انتخاب برای مسابقات بین‌المللی

۳-۸-۱ احراز صلاحیت برای انتخاب در مسابقات با عنوان المپیک به‌طور جداگانه در بند ۱-۳-۴ تنظیم گردیده است و دیگر مقررات مقدماتی برای مسابقات جهانی در بندهای ۳-۱-۴، ۶-۲-۴، و ۳-۴-۴ عنوان گردیده است.

۳-۸-۲ یک بازیکن به شرطی به عنوان نماینده یک فدراسیون محسوب می‌شود که معرفی خود را توسط آن سازمان پذیرفته باشد و متعاقباً در یکی از مسابقاتی که در بند ۳-۲-۳-۱ لیست شده است، به‌جز رویدادهای انفرادی در مسابقات قهرمانی آزاد بین‌المللی، شرکت نماید.

۳-۸-۳ یک بازیکن هنگامی صلاحیت نمایندگی یک فدراسیون را دارد که تبعه کشوری باشد که آن فدراسیون در آن کشور قدرت و اختیارات تصمیم‌گیری دارد. به‌طور استثناء، بازیکنی که بر اساس قوانین سابق قبلاً نماینده یک فدراسیون بوده ولی تبعه آن کشور نبوده است، می‌تواند آن صلاحیت را حفظ نماید.

۳-۸-۳-۱ وقتی که بازیکنانی که دارای یک ملیت هستند، اما در بیش از یک فدراسیون عضویت دارند، این بازیکن فقط می‌تواند نماینده یکی از این فدراسیون‌ها باشد، به شرط آنکه در سرزمینی که حوزه قدرت و تصمیم‌گیری آن فدراسیون است متولد شده باشد و یا دارای سکونت اصلی باشد.

۳-۸-۳-۲ بازیکنی که صلاحیت نمایندگی بیش از یک فدراسیون را داراست حق دارد انتخاب کند که نماینده کدامیک از آن فدراسیون‌ها باشد.

۳-۸-۴ یک بازیکن فقط به شرطی دارای صلاحیت نمایندگی یک فدراسیون قاره‌ای (بند ۱-۱۷-۱) در یک رویداد تیمی بین‌المللی است که بر اساس مفاد بند ۳-۸-۳ شایسته نمایندگی یکی از فدراسیون‌های عضو این فدراسیون قاره‌ای باشد.

۳-۸-۵ بازیکنی که نماینده یک فدراسیون است، در طول مدت ۳ سال نباید نماینده فدراسیون‌های دیگر شود.

۳-۸-۶ یک فدراسیون می‌تواند در حوزه قدرت و اختیارات خود (بر اساس ماده ۱ قانون ۲۰ که در کتاب قوانین ITTF آمده است) بازیکنی را برای شرکت در هر رویداد انفرادی در مسابقات آزاد بین‌المللی که ممکن است در نشریات ITTF مانند لیست رده‌بندی جهانی مشخص شده باشد معرفی کند، اما طبق مفاد بند ۲-۸-۳، این امر مؤید شایستگی این بازیکن برای نمایندگی سازمان معرفی‌کننده نیست.

۳-۸-۷ اگر سرداور در خواست کند، یک بازیکن یا سازمان مربوطه او باید مدارک معتبری برای تأیید صلاحیت وی ارائه دهد.

۳-۸-۸ هر گونه اعتراض و درخواستی در مورد صلاحیت باید به کمیسیون تعیین صلاحیت که متشکل از کمیته اجرایی، رئیس کمیته قوانین و رده‌بندی، و رئیس کمیسیون ورزشکاران است ارجاع شود؛ این کمیسیون رأی نهایی را صادر می‌کند.

قوانین و مقررات تنیس روی میز پارالمپیک

۲۰۰۸
چاپ ششم

تدوین شده توسط:

کمیته فنی ورزشی (STC) تنیس روی میز پارالمپیک (IPTTC)
و دلانولای فات، هماهنگ کننده قوانین در IPTTC.

فهرست مطالب

- تغییرات در قوانین و مقررات ۶۰
- بخش ۱: قوانین برای بازیکنانی که از ویلچر استفاده می‌کنند ۶۱
سرویس در بازیهای انفرادی ۶۱؛ لت (حرکت از نو) ۶۱؛
سرویس در بازی دونفره ۶۱؛
- بخش ۲: قوانین برای بازی ایستاده ۶۶
- بخش ۳: مقررات برای مسابقات بین‌المللی ۶۷
فرمهای ورودی برای تمام مسابقات با ضریب‌های (۸۰، ۵۰، و...) ۶۷؛
کلاس‌بندی ۷۶؛ اعتراضات (درخواست رسیدگی مجدد) ۷۷؛
دیگرموارد ۷۸؛ مسابقات قهرمانی آینده ۸۰؛
- بخش ۴: مسابقات ۱۶ نفر؛ ۱۲ نفر؛ ۸ نفر برتر ۸۱
مجوز رسمی ۸۱؛ شرایط شرکت در مسابقات ۸۲؛ امور مالی ۸۲؛
سازماندهی و روش برگزاری بازی‌ها ۸۳؛ جوایز ۸۴؛ موارد متفرقه ۸۴؛
- بخش ۷: بازنگری و اصلاح قوانین و مقررات ۸۵
معیارهای انتخاب ۸۵؛
- بخش ۸: آیین‌نامه‌ها ۸۶
- بخش ۱۱: سیستم کلاس‌بندی تنیس روی میز با ویلچر ۸۸
کلاس ۱، ۸۸؛ کلاس ۲، ۸۸؛ کلاس ۳، ۸۸؛ کلاس ۴، ۸۹؛
کلاس ۵، ۸۹؛ تفاوت‌های بین کلاس‌ها ۹۰؛
- بخش ۱۲: کلاس‌بندی تنیس روی میز ایستاده - سیستم جدید ۹۲
نکات مقدماتی ۹۲؛ کلاس ۶، ۹۲؛ کلاس ۷، ۹۳؛ کلاس ۸، ۹۴؛
کلاس ۹، ۹۵؛ کلاس ۱۰، ۹۶؛
- منابع ۹۹

تغییرات در قوانین و مقررات

هر از چند گاهی، کمیته فنی ورزشی^۱ (STC) تغییرات در قوانین و مقررات را تأیید می‌نماید. این تغییرات با هماهنگی و ارتباط با کمیته فنی، کمیته مسابقات، کمیته انتخاب، و کمیته کلاس‌بندی و همچنین با تغییراتی که در کمیته قوانین فدراسیون بین‌المللی تنیس روی میز ITTF ایجاد شده است، انجام می‌پذیرد. همه تغییرات تأیید شده در وب سایت^۲ IPTTC به اطلاع عموم می‌رسد، و هر یک از تغییرات در تاریخ تعیین شده قابل اجرا خواهد بود. تغییرات جدید در قوانین و مقررات به صورت سایه‌دار مشخص خواهد شد.

1. Sport Technical Committee

2. www.itf.com/ www.ipttc.org

بخش ۱

قوانین برای بازیکنانی که از ویلچر استفاده می‌کنند

تنیس روی میز باید بر اساس قوانین و مقررات فدراسیون بین‌المللی تنیس روی میز^۱ (ITTF) اجرا گردد، که به جز دستورات، استثناءها و متغیرهای زیر، باقی قوانین در کتاب راهنمای فدراسیون تنیس روی میز آمده است:

۱-۱ سرویس در بازی‌های انفرادی

قوانین سرویس در بازی انفرادی بر اساس (قانون ۶-۲ فدراسیون جهانی تنیس روی میز) می‌باشد.

۱-۲ لیت^۲ (حرکت از نو)

۱-۲-۱ بازی در شرایط زیر لیت اعلام می‌شود:

۱-۲-۱-۱ اگر در سرویس، توپ از یکی از خطوط کناری (یا جانبی) میز گیرنده با یک ضربه یا بیشتر به بیرون برود.

۱-۲-۱-۲ اگر در سرویس، توپ پس از برخورد بر روی میز گیرنده به سمت تور برگردد.

۱-۲-۱-۳ اگر در سرویس، توپ در سمت میز گیرنده بایستد، اما

۱-۲-۲ اگر قبل از اینکه توپ از یکی از خطوط جانبی عبور کند، یا قبل از اینکه برای بار دوم به میز گیرنده اصابت کند گیرنده به توپ ضربه بزند، سرویس باید صحیح تلقی گردد و نباید لیت اعلام شود.

1. International Table Tennis Federation

2. Let

۳-۱ سرویس در بازی دو نفره

قانون سرویس در بازی دو نفره (قانون ۳-۶-۲ فدراسیون جهانی تنیس روی میز).

۱-۳-۱ بازی در شرایط زیر لیت اعلام می شود:

۱-۳-۱-۱ اگر توپ در سرویس پس از اصابت روی میز دریافت کننده، به سمت تور بازگردد، یا

۱-۳-۱-۲ اگر در سرویس توپ در روی میز سمت دریافت کننده بماند.

۱-۳-۲ اگر گیرنده، توپ را قبل از دومین برخورد در سمت میز خود دریافت کند، سرویس باید صحیح تلقی شده و نباید لیت اعلام شود.

۱-۴ نقطه نظرات داورها در مورد قوانین سرویس

۱-۴-۱ اگر داور یقین کند که زننده سرویس، قبل از انجام یک سرویس صحیح، عمداً سرویس های سریع لیت اجرا می کند، این امر را باید به عنوان شگردی برای تضعیف روحیه حریف تلقی کند و باید سیستم اخطار و جریمه ITTF اعمال شود (قانون ۲-۵-۳ ITTF).

۱-۴-۲ بر اساس قانون ۶-۶-۲ فدراسیون جهانی تنیس روی میز (ITTF)، اگر به دلیل ناتوانی جسمانی اجرای صحیح سرویس توسط بازیکن ممکن نباشد، داور می تواند از بعضی از شرایط اجرای سرویس خوب چشم پوشی کند، این مورد همیشه برای بازیکنان کلاس های ۱ و ۲ صادق است.

۱-۴-۳ بخشی از کارت کلاس بندی بازیکنان برای نشان دادن محدودیت های جسمی آنها که ممکن است بر اجرای سرویس قانونی اثرگذار باشد اختصاص دارد.

۱-۵ بازی دو نفره

بازی دو نفره (دوبل) بر اساس قانون ۲-۸-۲ فدراسیون جهانی تنیس روی میز انجام می گیرد.

۱-۵-۱ در بازی دو نفره، بازیکن باید سرویس را درست و بر اساس قانون ۶-۲ فدراسیون جهانی تنیس روی میز اجرا نماید که شامل موارد استثنایی که قبلاً ذکر

شده نیز باشد، و همچنین گیرنده باید بازگشت خوبی را اجرا نماید؛ سپس هر کدام از بازیکنان بازگشت‌های صحیح اجرا خواهند نمود^۱.

۱-۵-۲ در طول بازی، هیچ قسمتی از ویلچر بازیکن نباید از خط فرضی مرکز میز بگذرد. اگر چنین شود، داور باید یک امتیاز برای تیم مقابل اعلام کند.

۶-۱ تعاریف

۱-۶-۱ دست بازی، دستی است که راکت در آن قرار دارد یا به آن بسته شده است.

۱-۶-۲ دست آزاد، دستی است که راکت را نگرفته یا به آن بسته نشده است.

۱-۶-۳ اگر در حین بازی، بازیکن با راکتی که در دست دارد یا به دست او بسته شده است، یا با قسمت پایین‌تر از میچ دستی که راکت را گرفته است توپ را لمس کند، بدین معناست که او به توپ ضربه زده است.

۱-۶-۴ غیر از مواردی که ضربه منجر به لِت می‌شود، بازیکن در شرایط زیر یک امتیاز می‌گیرد:

۱-۶-۴-۱ اگر حریف او زمین بازی را با دست آزاد لمس کند، یا

۱-۶-۴-۲ اگر حریف او یا هر چیزی که پوشیده یا به همراه دارد میز بازی را حرکت دهد، یا

۱-۶-۴-۳ اگر حریف او یا هر چیزی که پوشیده یا همراه دارد، با مجموعه تور تماس پیدا کند، و یا

۱-۶-۴-۴ اگر هنگامی که توپ در جریان بازی است، (پشت ران‌های) حریف او با تشک ویلچر در تماس نباشد^۲.

۱-۶-۵ به طور مشخص، یک بازیکن می‌تواند بعد از ضربه زدن به توپ، برای حفظ تعادل، با دستی که راکت به همراه دارد میز را لمس کند، به شرط آنکه میز تکان

۱. در کلاس‌های نشسته، قانون ترتیب نوبت در دریافت توپ، با ایستاده‌ها و افراد بدون معلولیت متفاوت است. بدین صورت که هر بازیکن می‌توان چندین بار به صورت متوالی توپ را دریافت نماید.

۲. بدین معنا که حریف از تشک ویلچر کاملاً جدا شده باشد.

نخورد. بازیکن اجازه ندارد که قبل از ضربه زدن به توپ، از میز به عنوان تکیه‌گاه اضافی استفاده کند.

۱-۷ ویلچرها

۱-۷-۱ ویلچرها باید حداقل ۲ چرخ بزرگ و یک چرخ کوچک داشته باشند.

۱-۷-۲ در صورت نیاز می‌توان رکاب روی ویلچر تعبیه نمود، اما در حین مسابقه اگر رکاب یا پای بازیکن با زمین تماس پیدا کند، حریف او یک امتیاز دریافت خواهد کرد

۱-۷-۳ در مسابقات تیمی و کلاسی، هیچ بخشی از بالای زانوی ورزشکار نباید به صندلی (ویلچر) بسته باشد، زیرا ممکن است باعث افزایش تعادل بازیکن شود. در هر صورت، اگر بازیکنی بنا به دلایل پزشکی لازم است به صندلی بسته شود، این مورد باید در کارت کلاس‌بندی وی درج شود و هنگام ارزیابی کلاس بازی او مورد توجه قرار گیرد. در مسابقات آزاد (اوپن) ثابت نمودن بازیکن روی صندلی و کمک‌های دیگر مجاز است.

۱-۷-۴ در شرایط بازی، بازیکن می‌تواند از یک یا حداکثر دو بالش (تشک روی ویلچر) و با ارتفاع ۱۴ سانتیمتر^۱ استفاده کند بدون اینکه هیچ چیز دیگری به ویلچر اضافه شود.

۱-۷-۵ اگر یک بازیکن باید از یک کمر بند (به دور کمر خود) و یا از یک کمرست (شکم‌بند / سینه‌بند) استفاده نماید، لزوم این مورد را باید برای هیئت کلاس‌بندی توجیه کند و موافقت آنها را کسب نماید. این وظیفه بازیکن است که در شروع کلاس‌بندی و یا هنگام کلاس‌بندی مجدد توجه مسئولین کلاس‌بندی را به استفاده از این وسایل جلب نماید.

اجازه استفاده از کمر بند یا کمرست (شکم‌بند / سینه‌بند) بر اساس شرایط زیر خواهد بود:

۱. ارتفاع تشک روی ویلچر از سال ۲۰۰۹ حداکثر ۱۵ سانتیمتر خواهد بود.

۱-۷-۵-۱ اجازه دائمی - این اجازه باید در کارت کلاس‌بندی بین‌المللی^۱ (ICC)، به وسیله کلاس‌بند رسمی در مسابقات مربوطه نوشته شود.

۱-۷-۵-۲ اجازه موقتی - بازیکن باید توضیحات کاملی را به همراه گواهی دکتر در مورد مدت لازم برای استفاده از شکم‌بند یا کمربند را ارائه نماید. این گواهی باید با تاریخ و امضاء دکتر مربوطه به کلاس‌بند رسمی در مسابقات مربوطه ارائه شود. بازیکن قبل از شروع مسابقه‌ای که در آن شرکت می‌کند باید این موضوع را به سرداور مسابقات گزارش دهد.

۱-۷-۶ اگر یک تکیه‌گاه (غیر از تشک) باید به ویلچر افزوده شود یا به ویلچر وصل شود، بازیکن برای استفاده از این ویلچر تغییر یافته باید درخواست کلاس‌بندی یا کلاس‌بندی مجدد نماید. هر گونه وسایل اضافه شده به ویلچر اگر بدون کلاس‌بندی مجدد و بدون مجوز نوشته شده در کارت بین‌المللی کلاس‌بندی باشد (ICC)، غیر قانونی تلقی شده و از بازیکن سلب صلاحیت خواهد شد.

بخش ۲

قوانین برای بازی ایستاده

۲-۱ برای بازیکنان ایستاده با معلولیت هیچ استثنایی در قوانین و مقررات وجود ندارد. همه بازیکنان باید بر اساس قوانین و مقررات فدراسیون بین‌المللی تنیس روی میز که در بخش ۲ کتاب قوانین ITTF تنظیم شده است عمل نمایند.

۲-۲ در کارت‌های کلاس‌بندی بخشی وجود دارد که نشان می‌دهد بازیکن برای انجام یک سرویس قانونی چه محدودیتی دارد.

۲-۳ اگر بازیکنی باید از یک کمر بند (به دور کمر خود) و یا از یک کمرست (شکم بند / سینه‌بند) استفاده نماید، لزوم این مورد را باید برای هیئت کلاس‌بندی ثابت و موافقت آنها را کسب نماید.

این وظیفه بازیکن است که در هنگام شروع کلاس‌بندی و یا در موقع کلاس‌بندی مجدد، توجه مسئولین کلاس‌بندی را به استفاده از این وسایل جلب نماید.

اجازه استفاده از یک کمر بند یا کمرست (شکم‌بند / سینه‌بند) بر اساس شرایط زیر داده خواهد شد:

۲-۳-۱ **اجازه دائمی** - این اجازه باید در کارت کلاس‌بندی بین‌المللی بازیکن (ICC) توسط کلاس‌بند رسمی در مسابقات مربوطه درج شده باشد.

۲-۳-۲ **اجازه موقتی** - بازیکن باید توضیحات کاملی را به همراه گواهی دکتر در مورد مدت لازم برای استفاده از شکم بند یا کمر بند ارائه نماید. این گواهی باید با تاریخ و امضاء دکتر مربوطه به کلاس‌بند رسمی در مسابقات مربوطه ارائه شود. بازیکن قبل از شروع مسابقه‌ای که در آن شرکت می‌کند باید این موضوع را به سرداور مسابقات گزارش دهد.

بخش ۳

مقررات برای مسابقات بین‌المللی

این مقررات می‌تواند در پیوست فصل ۳ کتاب قوانین و مقررات ITTF مطالعه شود. مقررات برای مسابقات بین‌المللی در کتاب راهنمای قوانین فدراسیون جهانی تنیس روی میز، که همه شرایط مقرر شده در آن با این مسابقات مطابقت دارد به جز مواردی که در زیر عنوان شده است.

هر مسابقه یا رقابت برای مسابقات با ضریب ۴۰ و کمتر باید به تأیید کمیته بین‌المللی تنیس روی میز پارالمپیک^۱ (IPTTC) و مجوز مسابقات منطقه‌ای رسمی، مسابقات قهرمانی جهان، و بازی‌های پارالمپیک باید به وسیله کمیته بین‌المللی پارالمپیک^۲ (IPC) صادر شود. بر اساس نوع مجوز مسابقات، نتایج با ضریب متفاوتی در رده‌بندی جهانی محاسبه خواهد گردید.

۳-۸ فرم‌های ورودی برای تمام مسابقات با ضریب‌های (۸۰، ۵۰، ۳۰، ۲۰، ۱۰)^۳

۳-۸-۱ پس از تصویب مسابقات توسط IPTTC کشور میزبان یک فرم ورودی را به تمام کمیته‌های ملی پارالمپیک که عضو IPC هستند و حق عضویت پرداخت می‌نمایند و نیز در منطقه برگزار می‌کنند، ارسال خواهد نمود. (به عنوان مثال: مسابقات جهانی، اروپایی، پان امریکایی، آفریقایی یا آسیا و اقیانوسیه‌ای). این فرم باید حداقل ۴ ماه قبل از تاریخ مسابقات ارسال شود. این فرم باید شامل موارد زیر باشد:

۳-۸-۱-۱ تاریخ مسابقات

1. International Paralympics Table Tennis Committee
2. International Paralympic Committee

۳. از سال ۲۰۰۹ مسابقات با ضریب (فاکتور) ۳۰ و ۱۰ از لیست مسابقات تنیس روی میز پارالمپیک حذف و به جای آن، مسابقات با ضریب ۴۰ جایگزین خواهد شد.

- ۳-۸-۱-۲ جزئیات محل برگزاری مسابقات
- ۳-۸-۱-۳ جزئیات محل اسکان
- ۳-۸-۱-۴ وسایل و تجهیزاتی که مورد استفاده قرار خواهند گرفت.
- ۳-۸-۱-۵ حداکثر تعداد تیم‌ها و بازیکنانی که اجازه شرکت دارند.
- ۳-۸-۱-۶ معرفی نماینده فنی
- ۳-۸-۱-۷ ترکیب هیئت کلاس‌بندی و پزشکی
- ۳-۸-۱-۸ اطلاعاتی در مورد مسئولین، معرفی سرداور با ذکر سطح و درجه.
- ۳-۸-۱-۹ هزینه‌های ورودی، شامل هزینه همراهان
- ۳-۸-۱-۱۰ فرم‌های ورودی برای همه کلاس‌ها و مسابقات
- ۳-۸-۱-۱۱ هیأت ژوری بین‌المللی
- ۳-۸-۱-۱۲ تاریخ خاتمه مسابقات
- ۳-۸-۱-۱۳ تاریخ و محل قرعه‌کشی
- ۳-۸-۲ مسابقات: برای تصویب و تأیید مسابقات با ضریب‌های ۸۰، ۵۰ یا ۳۰ (غیر از ۱۶ نفر اول، ۱۲ نفر اول یا ۸ نفر اول) مسابقات زیر باید برگزار شوند:
- ۳-۸-۲-۱ مسابقات تیمی برای مردان و زنان در کلاس‌های ۵-۱، کلاس‌های ۱۰-۶ و کلاس ۱۱. برای مسابقات تصویب شده با ضریب ۱۰۰-۵۰ هر کشور یک تیم در هر کلاس شرکت خواهد داد. برای انجام یک مسابقه تیمی حداقل حضور چهار تیم ضروری است.
- ۳-۸-۲-۲ مسابقات انفرادی برای مردان و زنان در کلاس‌های ۵-۱، کلاس‌های ۱۰-۶ و کلاس ۱۱ خواهد بود.
- ۳-۸-۲-۲-۱ در مسابقات با ضریب ۱۰۰-۸۰ از هر کشور فقط سه بازیکن برای هر کلاس شرکت خواهند نمود.

۲-۲-۲-۳ در مسابقات با ضریب ۵۰،

۲-۲-۲-۳-۱ اگر ۲ کلاس با هم ترکیب شوند و حداکثر ۳ بازیکن از یک کلاس باشند، هر کشور می‌تواند تا ۴ بازیکن را معرفی نماید.

۲-۲-۲-۳-۲ اگر ۳ کلاس با هم ترکیب شوند و حداکثر ۳ بازیکن از یک کلاس باشند، هر کشور می‌تواند تا ۵ بازیکن را معرفی نماید.

۲-۲-۲-۳-۳ اگر ۲ یا ۳ کلاس با هم ترکیب شوند و ۴ یا ۵ بازیکن از هر کشور در مسابقه انفرادی رقابت کرده باشند، از هر کشور فقط یک تیم متشکل از حداکثر ۴ بازیکن می‌تواند در مسابقات تیمی شرکت نماید.

۲-۲-۲-۳-۴ همه مسابقات منطقه‌ای باید از یک شکل و شیوه یکسان بازی همانند مسابقات جهانی و یا بازی‌های پارالمپیک آتی پیروی کنند. در شرایط استثنایی، مسئول انتخاب IPTTC ممکن است شکل و شیوه بازی دیگری را برای مسابقات منطقه‌ای اتخاذ نماید.

۲-۲-۲-۳-۳ در مسابقات با ضریب ۳۰-۱۰، برای هر کشور حداکثر تا ۶ بازیکن در هر کلاس می‌توانند شرکت کنند. یک مسابقه با حداقل ۴ بازیکن شکل می‌گیرد. اگر تعداد بازیکنان در یک مسابقه کمتر از ۴ نفر باشد، آن بازیکنان به کلاس بالاتر بعدی صعود می‌کنند.

اگر در مسابقات انفرادی و فقط در کلاس ۵ و یا ۱۰، چهار شرکت‌کننده حضور نداشته باشند، نماینده فنی باید این کلاس را با کلاس پایین‌تر بعدی یا با کلاس‌های ترکیب شده پایین‌تر بعدی ادغام کند.

۲-۲-۳-۳ مسابقات انفرادی آزاد (open) برای مردان و زنان در کلاس‌های ۱ تا ۵ و ۶ تا ۱۰.

۳-۸-۳ تذکرات:

۳-۸-۳-۱ در مسابقات با ضریب ۱۰۰-۵۰، مسابقات دو نفره آزاد برای مردان و زنان در کلاس‌های ۵-۱، ۱۰-۶ و کلاس ۱۱ انجام نمی‌شود، اما می‌توانند در مسابقات با ضریب ۳۰ یا پایین‌تر به صورت مسابقه اختیاری اجرا شوند.

۳-۸-۳-۲ اگر مسابقه‌ای توسط برگزار کننده با مشورت با IPTTC حذف شده باشد، برای مثال به دلیل تعداد کم شرکت کننده‌ها، حتی اگر تعداد بازیکنان در آن مسابقه به اندازه کافی باشد، این مسابقه مجدداً تصویب نخواهد شد.

۳-۸-۳-۳ در تمام مسابقات تیمی، انفرادی و آزاد، اگر مسابقه دارای مرحله دوم حذفی باشد، بازنده‌های مرحله قبل از فینال برای کسب مدال برنز مسابقه خواهند داد.

۳-۸-۳-۴ اگر در یک مسابقه تعداد تیم‌های شرکت کننده یا بازیکنان شرکت کننده کمتر از ۴ تیم یا ۴ بازیکن باشند، نماینده فنی می‌تواند تصمیم به ایجاد تغییراتی بگیرد که مسابقه مربوطه را به یک مسابقه رده‌بندی تبدیل کند. بازیکنان برای یک چنین مسابقاتی نمی‌توانند امتیاز دریافت کنند. این مورد در تمام مسابقات ضریب ۳۰ یا کمتر به کار برده می‌شود.

۳-۸-۳-۵ تصمیم‌گیری در مورد تعداد مطلوب بازیکنان در کلاسهای ترکیبی در تمام تورنمنت‌ها (بجز مسابقات قهرمانی) توسط سرداور پس از مشورت با نماینده فنی صورت می‌پذیرد. این امر برای حصول اطمینان از تعداد مطلوب برای سیستم بازی، با حداقل حضور یک بازیکن از هر کلاس از جمله پایین‌ترین کلاس می‌باشد.

۳-۸-۳-۶ برای مسابقات با ضریب ۱۰۰-۲۰، حداکثر تعداد بازیکنان در هر گروه می‌تواند ۵ نفر باشد، و برای مسابقات با ضریب ۱۰، حداکثر تعداد بازیکنان در هر گروه می‌تواند ۶ نفر باشد.

۳-۸-۳-۷ برای مسابقات با ضریب ۱۰ و ۲۰، به دو بازیکن اضافی در رده سنی جوانان در هر کلاس از هر کشور باید اجازه شرکت داده شود.

۳-۸-۳-۸ در مسابقات با ضریب ۳۰، بازیکنان کلاس ۱ می‌توانند در مسابقات تیمی کلاس ۱، با دیگر بازیکنان کلاس ۱ از کشورهای مختلف، تشکیل تیم دهند، اما در مسابقات ترکیبی کلاس‌های ۱ و ۲ این مورد انجام نخواهد شد.

۳-۸-۳-۹ برای مسابقات تصویب شده با ضریب ۳۰ یا کمتر، برگزار کننده‌ها اجازه دارند مدال‌هایی را به بازیکنان در یک مسابقه رده‌بندی اهدا کنند.

۳-۸-۳-۱-۱۰ در تمام مسابقات تصویب شده IPTTC، مسابقات آزاد (Open) قبل از مسابقات دیگر انجام می‌پذیرد.

۳-۸-۴ شکل بازی

۳-۸-۴-۱-۱ مسابقات تیمی - کلاسی:

۳-۸-۴-۱-۱-۱ حداقل تعداد تیم‌های شرکت کننده ۴ تیم می‌باشد.

۳-۸-۴-۱-۱-۲ از هر کشور حداکثر یک تیم برای هر مسابقه (برای مسابقات با ضریب ۵۰ و بالاتر) می‌تواند شرکت نماید.

۳-۸-۴-۱-۱-۳ حداکثر تعداد بازیکنان در هر تیم در کل مسابقات ۴ نفر باشند.

۳-۸-۴-۱-۱-۴ مسابقات به صورت جداول دوره‌ای (Round Robin) انجام خواهد شد. تعداد تیم‌ها در هر گروه تا حد ممکن باید مساوی باشد، اما در هر گروه نباید کمتر از سه تیم باشد.

۳-۸-۴-۱-۱-۵ تعداد گروه‌ها توسط نماینده فنی (TD) و سرداور با همکاری کمیته سرپرستی مسابقات تعیین می‌شوند. اگر تعداد گروه‌ها مضربی از عدد ۲ نباشد (مثلاً ۲، ۴ یا ۸ و غیره) به برنده‌های گروه‌ها که بالاترین رده‌بندی تیمی را دارند در دور اول از مرحله دوم رده‌بندی، استراحت (bye) تعلق خواهد گرفت.

۳-۸-۴-۱-۱-۶ مقام اول و دوم هر گروه به مرحله دوم صعود خواهند کرد.

۳-۸-۴-۱-۱-۷ مرحله دوم مسابقات به صورت یک حذفی اجرا خواهد شد.

۳-۸-۴-۱-۱-۸ اگر تعداد شرکت کنندگان کافی باشد (حداقل ۴۸ شرکت کننده)، ۱۶ گروه (جدول) شکل خواهد گرفت که در این صورت، فقط برنده‌ها به مرحله دوم صعود خواهند نمود.

۳-۸-۴-۱-۱-۹ به عنوان مثال، (اگر بازیکنان کلاس ۲ و ۳ با هم در یک گروه قرار گیرند، رقابت آنها در کلاس ۳ محسوب خواهد شد). یکی از بازیکنان تیم ذکر شده باید دارای کلاس یکسان با همان مسابقه باشد و باید در مسابقه انفرادی آن مسابقه تیمی بازی کند. در هر صورت، اگر ترکیب کلاس‌ها به دلیل تعداد کم شرکت کنندگان

باشد، این مقررات لغو خواهد شد، مگر اینکه تیمی برای این کلاس در مسابقات شرکت کرده باشد. هیچ بازیکنی نمی‌تواند در بیش از یک تیم در مسابقات شرکت نماید در مسابقات تیمی، تیم‌ها با کلاس‌های متفاوت مجاز به تشکیل تیم می‌باشند، که در این صورت، باید در کلاس بازیکنی که بالاترین کلاس را دارد شرکت کنند.

۱-۱-۴-۸-۳ مسابقه تیمی پس از مشخص شدن تیم برنده پایان خواهد یافت.

۱-۱-۴-۸-۳ در مسابقات با ضریب ۵۰، اگر چند مسابقه مختلف به دلیل تعداد کم شرکت کنندگان، در یک مسابقه تیمی وارد شوند و این ترکیب موجب تشکیل بیش از یک تیم برای یک کشور شود، کمیته برگزارکننده مسابقات باید به آن کشور اطلاع دهد که فقط شرکت یک تیم برای هر مسابقه مجاز می‌باشد، و تعداد تیم‌های شرکت کننده آن کشور باید مورد تجدید نظر قرار گیرد تا بر اساس مقررات اجرا شود.

۲-۴-۸-۳ مسابقات انفرادی-کلاسی

۱-۲-۴-۸-۳ حداقل تعداد شرکت کنندگان ۴ نفر می‌باشند.

۲-۲-۴-۸-۳ مسابقات به صورت گروه‌های دوره‌ای انجام می‌پذیرد.

۳-۲-۴-۸-۳ تعداد بازیکنان در گروه‌ها تا حد امکان باید مساوی باشد، اما نباید کمتر از ۳ بازیکن در هر گروه باشد، اولویت با گروه‌های چهار نفره می‌باشد.

۴-۲-۴-۸-۳ مقام‌های اول و دوم هر گروه به مرحله دوم صعود خواهند کرد.

۵-۲-۴-۸-۳ مرحله دوم با سیستم یک حذفی اجرا خواهد گردید.

۶-۲-۴-۸-۳ تعداد گروه‌ها توسط نماینده فنی (TD) و سرداور با همکاری کمیته برگزاری مسابقات تعیین خواهند شد. اگر تعداد گروه‌های انتخاب شده در یک مسابقه مضربی از عدد ۲ نباشد (مثلاً ۲، ۴ یا ۸ و غیره)، برنده‌های هر گروه که دارای بالاترین رده می‌باشند، باید در دور اول مرحله دوم بر اساس ترتیب رده‌بندی استراحت داشته باشند.

۷-۲-۴-۸-۳ اگر حداقل ۴۸ بازیکن در یک مسابقه شرکت نمایند، ۱۲ یا ۱۶ گروه (جدول) شکل خواهد گرفت که در این صورت، فقط برنده‌ها به مرحله دوم صعود خواهند نمود.

۸-۲-۴-۸-۳ هر بازیکن فقط در کلاسی که در کارت بین‌المللی کلاس‌بندی او تعیین شده است رقابت خواهد داد، در صورت تعداد کم بازیکنان شرکت‌کننده کلاس او با کلاس بالاتر بعدی ترکیب خواهد شد. بنابراین، آنها در کلاس بالاتر بعدی رقابت خواهند نمود.

۹-۲-۴-۸-۳ هرگاه که کلاس‌ها به دلیل تعداد کم شرکت‌کنندگان با هم ترکیب شوند و این ترکیب امکان حضور بیش از سه بازیکن را برای یک کشور فراهم نماید، کمیته برگزاری مسابقات به آن کشور اطلاع می‌دهد که فقط سه بازیکن مجاز به شرکت در آن مسابقه (کلاس) می‌باشند و حضور آنها در آن مسابقه باید تجدید نظر شود تا بر اساس مقررات عمل گردد.

۳-۸-۴-۳ مسابقات انفرادی آزاد (اوپن)، مردان و زنان، با ویلچر و ایستاده‌ها (مجموعاً ۴ مسابقه)

۱-۳-۴-۸-۳ مسابقات از ابتدا تا انتها بر اساس سیستم یک حذفی انجام می‌شود.

۲-۳-۴-۸-۳ در این مسابقات هیچ محدودیتی برای کشورها در خصوص تعداد شرکت‌کننده‌ها وجود ندارد. اما شرکت‌کنندگان باید در مسابقات تیمی و یا مسابقات کلاسی شرکت کرده باشند.

۳-۳-۴-۸-۳ بازنده‌های مرحله نیمه‌نهایی، برای کسب مدال‌های برنز رقابت می‌نمایند.

۴-۳-۴-۸-۳ مسابقات دو نفره آزاد، مردان و زنان، با ویلچر و ایستاده‌ها (مجموعاً ۴ مسابقه)

۱-۴-۴-۸-۳ مسابقات از ابتدا تا انتها بر اساس سیستم یک حذفی اجرا خواهد شد.

۲-۴-۴-۸-۳ در این مسابقات هیچ محدودیتی برای کشورها در خصوص

تعداد شرکت کننده‌ها وجود ندارد. اما شرکت کننده‌ها باید در مسابقات تیمی و یا کلاسی شرکت کرده باشند.

۳-۸-۴-۴-۳ بازنده‌های مرحله نیمه نهایی، برای کسب مدال‌های برنز رقابت می‌نمایند.

۳-۸-۵ سرگروه‌گذاری (چیدن بازیکن‌ها)

۳-۸-۵-۱ آخرین فهرست منتشر شده رده‌بندی آزاد بین‌المللی برای همه ورزشکاران مورد استفاده قرار می‌گیرد.

۳-۸-۵-۲ تعداد سرگروه‌ها توسط سرداوران و بر اساس توصیه‌های ذکر شده در کتابچه راهنمای فدراسیون جهانی تنیس روی میز (ITTF) برای سرداورهای مسابقات، تعیین خواهد شد.

۳-۸-۵-۳ در یک مسابقه تیمی، فهرست سرگروه‌ها بر اساس ترکیب امتیازات رده‌بندی دو بازیکن برتر آن تیم تعیین خواهد شد.

۳-۸-۶ فهرست رده‌بندی بین‌المللی

۳-۸-۶-۱ فهرست رده‌بندی بین‌المللی بعد از هر مسابقه رده‌بندی تغییر می‌کند، و هر سه ماه یکبار یعنی اول ژانویه، اول آوریل، اول جولای و اول اکتبر منتشر می‌شود.

۳-۸-۶-۲ فهرست رده‌بندی در سایت اینترنتی IPTTC قابل دسترسی است.

۳-۸-۷ سیستم بازی و قرعه‌کشی در مسابقات تیمی و کلاسی:

۳-۸-۷-۱ قرعه‌کشی توسط کمیته برگزاری و نماینده فنی (یا شخصی که توسط IPTTC انتخاب شده است) انجام می‌گیرد. قرعه‌کشی برای مرحله اول به وسیله کامپیوتر یا به صورت دستی انجام می‌گیرد.

۳-۸-۷-۲ تغییر در قرعه‌کشی امکان‌پذیر است در صورتی که یک بازیکن با در نظر گرفتن شرایط زیر کلاس‌بندی مجدد شود:

۳-۸-۷-۲-۱ در مسابقات با ضریب ۵۰-۳۰، تغییرات در کلاس‌بندی در مدت کمتر از ۲۴ ساعت قبل از قرعه‌کشی در هر مسابقه‌ای، اثرگذار نخواهد بود و پذیرفته نمی‌شود. هیئت ژوری مسابقات این حق را دارند که در شرایط استثنایی، محدودیت زمانی را به کمتر از ۲۴ ساعت تغییر دهند.

۳-۸-۷-۲-۲ در مسابقات با ضریب ۱۰۰-۸۰، تمام تغییرات کلاس‌بندی که قبل از شروع مسابقات یا در طول مسابقات انجام شده در همان مسابقه قابل اجرا نخواهند بود، ولی در مسابقه بعدی اعمال خواهند شد.

۳-۸-۸ قرعه‌کشی بر اساس مراحل توضیح داده شده در مقررات فدراسیون جهانی تنیس روی میز (ITTF) انجام می‌شود و روش زیر مورد استفاده قرار خواهد گرفت.

۳-۸-۸-۱ حداکثر تعداد سرگروه‌ها در هر گروه ۲ نفر خواهند بود.

۳-۸-۸-۲ سرگروه اول تیمی یا انفرادی در نیمه بالایی جدول و در بالاترین قسمت جدول قرار خواهد گرفت (چیده خواهد شد).

۳-۸-۸-۳ سرگروه دوم تیمی یا انفرادی در نیمه پایین جدول و در آخرین قسمت جدول قرار خواهد گرفت (چیده خواهد شد).

۳-۸-۸-۴ دو سرگروه سوم در قسمت پایینی نیمه بالای جدول و در قسمت بالای نیمه پایینی جدول قرعه‌کشی خواهند شد.

۳-۸-۸-۵ اگر هنوز مکان‌های خالی در جدول باقی مانده است، ۴ سرگروه‌های (پنجم تا هشتم) در همین قسمت‌های خالی جدول قرعه‌کشی می‌شوند. در غیر این صورت، در مکان‌هایی که توسط دیگر سرگروه‌های تیمی یا انفرادی اشغال شده است قرعه‌کشی خواهند شد. این حالت به تعداد گروه‌ها بستگی دارد.

۳-۸-۸-۶ تمام بازیکنان یا تیم‌های دیگر در جدول قرعه‌کشی خواهند شد.

۳-۸-۸-۷ سیستم بازی برای مسابقات تیمی، سیستم جام اصلی کوربیلون است:

- | | | |
|--------|--------|-------------------|
| 1) A-X | 2) B-Y | 3) دوبل (دو نفره) |
| 4) A-Y | 5) B-X | |

اعلام اسامی بازیکنان دو نفره تا قبل از آغاز این بازی ضرورتی ندارد (مربیان می‌توانند اسامی این بازیکنان را در ابتدای مسابقه یا در ابتدای بازی دونفره اعلام کنند). کاپیتان تیم می‌تواند از یک بازیکن غیر از بازیکنانی که برای بازی انفرادی تعیین شده‌اند برای بازی دونفره استفاده کند.

۳-۸-۸-۸ جمع‌بندی نتایج گروه‌ها بر اساس مقررات تعریف شده فدراسیون جهانی تنیس روی میز برای مسابقات بین‌المللی انجام می‌شود.

۳-۸-۸-۹ برای مرحله دوم، قرعه‌کشی جداگانه‌ای وجود ندارد.

۳-۸-۸-۱۰ در دور اول از مرحله دوم، برندگان جداول با یکدیگر مسابقه نخواهد داد.

۳-۸-۸-۱۱ در دور اول از مرحله دوم، هیچ بازیکن یا تیمی که در مرحله اول با هم بازی کرده‌اند مجدداً روبرو نخواهند شد.

۳-۸-۸-۱۲ وقتی بازی یک گروه انجام گرفت، مقام اول مدال طلا، مقام دوم مدال نقره، و مقام سوم مدال برنز دریافت می‌نمایند.

۳-۹ کلاس‌بندی

۳-۹-۱ تمام بازیکنان باید کارت کلاس‌بندی بین‌المللی داشته باشند، و نیز مسئول پزشکی IPTTC باید یک کپی از این کارت را داشته باشد.

۳-۹-۲ وقتی که یک بازیکن برای اولین بار در یک مسابقات بین‌المللی شرکت می‌کند، با توجه به اینکه آن بازیکن دارای کارت کلاس‌بندی بین‌المللی نیست، کشور وی یک کلاس موقتی به او می‌دهد که با این کلاس وارد مسابقات می‌شود، سپس وی در زمان مسابقات توسط هیئت کلاس‌بندان بین‌المللی کلاس‌بندی خواهد شد.

۳-۹-۳ اگر این کلاس‌بندی با کلاس داده شده توسط کشورش متفاوت باشد، این بازیکن باید در کلاس جدید که توسط هیئت کلاس‌بندی تعیین شده است بازی کند، و قرعه‌کشی تغییر خواهد کرد مشروط بر این که مسابقه مذکور آغاز نشده باشد.

۳-۹-۴ پس از این، بازیکن مذکور به عنوان بازیکنی که کارت بین‌المللی

کلاس‌بندی در آن کلاس را دارد محسوب خواهد شد و در آینده در این کلاس مسابقه خواهد داد تا زمانی که کلاس‌بندی مجدد شود.

۳-۹-۵ انواع کلاس‌بندی:

۳-۹-۵-۱ کلاس‌بندی دائمی^۱ (P): برای بازیکنانی است که معلولیت دائمی دارند و نیازی به ارزیابی‌های متعدد ندارند.

۳-۹-۵-۲ کلاس‌بندی غیر دائم^۲ (N): شامل آن دسته از ورزشکارانی است که قبلاً کلاس‌بندی شده‌اند اما در هر مسابقه به خاطر بیماری (معلولیت) در حال پیشرفت، نیاز به کلاس‌بندی مجدد دارند.

۳-۹-۵-۳ کلاس‌بندی تحت بررسی و بازرسی^۳ (P*): شامل آن دسته از ورزشکارانی است که برای مسابقات با ضریب ۲۰ یا بالاتر توسط یک هیئت کامل کلاس‌بندی، کلاس‌بندی نشده‌اند و کلاس آنها همچنان تحت بررسی است.

۳-۹-۵-۴ کلاس‌بندی نشده^۴ (NC): شامل ورزشکارانی است که کلاس‌بندی نشده‌اند.

۳-۹-۵-۵ غیر قانونی^۵ (NE): شامل ورزشکارانی است که مجاز به شرکت در مسابقات نیستند.

۳-۱۰ اعتراضات (درخواست رسیدگی مجدد)

۳-۱۰-۱ تمام اعتراضات باید از طریق سرداور و با هزینه مربوطه آن اعتراض که توسط کمیته برگزاری تعیین شده است انجام شود.

۳-۱۰-۲ سرداور موضوعاتی را که در حوزه قضاوت وی است حل و فصل خواهد نمود.

۳-۱۰-۳ سرداور موضوعاتی که در حیطه قضاوت او نیست را به هیئت

1. permanent classification

2. constant review classification

3. under review classification

4. not classified

5. not eligible

داوری بین‌المللی که از طریق IPTTC انتخاب شده‌اند، ارجاع می‌نماید.

۳-۱۰-۴ مبلغ هزینه اعتراض فقط در صورتی مسترد خواهد شد که اعتراض مورد قبول واقع شود.

۳-۱۰-۵ فقط یک هیئت کامل از کلاس‌بندها (مسئول کلاس‌بندی، کلاس‌بند پزشکی و کلاس‌بند فنی) می‌تواند کلاس یک ورزشکار را در هر زمانی در یک مسابقه تغییر دهند.

۳-۱۰-۶ اگر کلاس یک بازیکن پس از یک اعتراض یا توسط یک کلاس‌بند در طول مسابقات تغییر یابد، آن بازیکن برای مسابقه بعدی به کلاس جدید منتقل خواهد شد و قرعه‌کشی تغییر خواهد یافت. برای مثال: اگر بازیکنی در طول یک مسابقه تیمی از کلاس ۶ به کلاس ۷ تغییر یابد، در مسابقات انفرادی، در کلاس ۷ شرکت خواهد کرد و قرعه‌کشی گروه کلاس ۷ باید تغییر یابد.

۳-۱۰-۷ اگر به نظر برسد که یک بازیکن به طور عمدی کلاس‌بندها را گمراه می‌کند، این بازیکن با نظر سرداور فوراً سلب صلاحیت خواهد شد.

۳-۱۱ دیگر موارد

۳-۱۱-۱ قوانین باخت فنی: اگر مسابقه‌ای به هر دلیلی انجام نشود (به دلیل بیماری‌ها، آسیب‌ها، حاضر نبودن بموقع بازیکنان در زمان مسابقه و غیره) هیچ امتیاز رده‌بندی داده نخواهد شد. اگر مسابقه آغاز شده باشد، حتی اگر فقط یک امتیاز کسب شده باشد، در این صورت، امتیازات رده‌بندی تعلق خواهند گرفت.

وقتی یک بازیکن برای مسابقه‌ای حاضر نمی‌شود، شامل جریمه می‌شود و از امتیازات رده‌بندی که از طریق شرکت در آن مسابقه به او تعلق می‌گرفت کاسته خواهد شد. اما این جریمه فقط بر اولین مسابقه‌ای که برای او برنامه ریزی شده است اثر خواهد داشت و شامل مسابقات بعدی در آن دوره از مسابقات نخواهد شد.

مقررات برای اجرای این قانون به شرح زیر خواهد بود:

۳-۱۱-۱-۱ پیش از مسابقات، یک بازیکن...

۳-۱۱-۱-۱-۱ قبل از انجام قرعه‌کشی به برگزارکنندگان و نماینده فنی (TD)

اطلاع می‌دهد که در مسابقه شرکت نخواهد کرد.

[هیچ امتیازی کسر نمی‌شود]

۳-۱۱-۱-۱-۲ بعد از انجام قرعه‌کشی اطلاع می‌دهد که به علت شرایط خارج از اراده او (کنسل شدن پرواز، جراحی یا بیماری شدید که قابل اثبات باشد مثل شکستگی پا، آپاندیس، مرگ بستگان نزدیک و...) در مسابقه شرکت نخواهد کرد.

[هیچ امتیازی کسر نمی‌شود]

۳-۱۱-۱-۱-۳ بدون هیچ‌گونه اطلاعی به برگزارکنندگان برای مسابقه حاضر نمی‌شود.

[بله، امتیاز کسر می‌شود]

۳-۱۱-۱-۲ در طول مسابقات، یک بازیکن...

۳-۱۱-۱-۲-۱ در مرحله معینی از مسابقات، در مسابقه برنامه ریزی شده بعدی خود شرکت نمی‌کند، به استثناء مواردی که دکتر کلاس‌بند حاضر تأیید کند که او آسیب دیده است.

[بله، امتیاز کسر می‌شود]

۳-۱۱-۱-۲-۲ نمی‌تواند مسابقه را آغاز کند زیرا مشخص شده است که راکت او غیر قانونی است و نیز راکت دیگری ندارد.

[بله، امتیاز کسر می‌شود]

۳-۱۱-۱-۲-۳ به دلایل سیاسی برای مسابقه حاضر نمی‌شود.

[بله، امتیاز کسر می‌شود]

۳-۱۱-۱-۲-۴ نمی‌تواند برای مسابقه حاضر شود زیرا در بیش از یک رویداد شرکت کرده است.

[بله، امتیاز کسر می‌شود]

۳-۱۱-۱-۲-۵ برای مسابقه حاضر نمی‌شود، زیرا به دلیل بدرفتاری در این مسابقات یا در رویداد دیگری، از شرکت در باقیمانده مسابقات محروم شده است.

[بله، امتیاز کسر می‌شود]

۳-۱۱-۲ وسایل و شرایط بازی

۳-۱۱-۲-۱ میزها باید به گونه‌ای باشند که برای بازیکن با ویلچر قابل استفاده باشد و مانعی برای پاهای او ایجاد ننماید، و نیز برای استفاده دو ویلچر در بازی دابل به راحتی قابل استفاده باشد.

۳-۱۱-۲-۲ پایه‌های میز برای بازیکنان با ویلچر باید حداقل ۴۰ سانتیمتر از خط انتهایی میز فاصله داشته باشد.

۳-۱۱-۲-۳ استفاده از شلوار ورزشی در طول مسابقه مجاز است، اما پوشیدن شلوار جین در طول بازی مجاز نمی‌باشد.

۳-۱۱-۲-۴ برای مسابقات با ویلچر، محوطه بازی را می‌توان کوچک‌تر کرد، اما اندازه آن نباید کمتر از ۸ متر طول و ۷ متر عرض باشد.

۳-۱۱-۲-۵ به طور کلی، کفپوش سیمانی برای مسابقات با ویلچر مناسب است.

۳-۱۱-۳ هدایت مسابقات

۳-۱۱-۳-۱ در طول وقفه‌های بازی، بازیکنان باید راکت خود را روی میز بگذارند، مگر اینکه دستور دیگری توسط داور صادر شود. در تمام مواردی که راکت به دست بازیکن بسته شده است، داور به بازیکن اجازه خواهد داد که راکت را در طول وقفه‌های بازی به همراه داشته باشد.

۳-۱۱-۳-۲ اگر بازیکن به دلیل ماهیت ناتوانایی خود به طور موقت نتواند بازی کند، سرداور بعد از مشورت با کلاس‌بند یا پزشک حاضر در مسابقات می‌تواند زمان کافی برای بازگشت به حالت عادی به بازیکن بدهد.

۳-۱۲ مسابقات قهرمانی آینده

۳-۱۲-۱ مسابقات فوق تشکیل دهنده یک مسابقه قهرمانی رسمی خواهند بود.

۳-۱۲-۲ اگر کشورهای میزبان / برگزارکننده مسابقات قادر به برگزار نمودن مسابقات بیشتری باشند، تا حد امکان، اولویت به مسابقاتی داده خواهد شد که

مشوق جوانان، زنان و بازیکنان با معلولیت شدید باشند.

بخش ۴

مسابقات ۱۶، ۱۲ و ۸ نفر برتر

۴-۱ مجوز رسمی

۴-۱-۱ مسابقاتی که با عنوان «جهانی» یا «مسابقات منطقه‌ای ۱۲ یا ۸ نفر برتر» انجام می‌شوند، از حمایت مالی IPTTC برخوردار خواهند بود.

۴-۱-۲ IPTTC تنها سازمان معتبر برای صدور مجوز این مسابقات باشد.

۴-۱-۳ درخواست کننده‌های برگزاری مسابقات باید نماینده و مورد حمایت کمیته ملی پارالمپیک (NPC) مربوطه باشند.

۴-۱-۴ فقط درخواست کنندگانی مجوز برگزاری مسابقات را دریافت می‌کنند که کلیه شرایط قید شده در این قوانین را رعایت نمایند و همچنین فرم درخواست آنان توسط نماینده ارشد کمیته ملی پارالمپیک امضاء و تأیید شده باشد.

۴-۱-۵ اگر بیش از یک درخواست وجود داشته باشد، IPTTC تصمیم خواهد گرفت که مسابقات در چه محلی و در چه زمانی برگزار شود.

۴-۱-۶ درخواست کننده‌ای که مجوز برگزاری یک مسابقه را دریافت می‌نماید، از این پس به عنوان "برگزارکننده" نامیده خواهد شد.

۴-۱-۷ مسابقه به شکل‌های زیر می‌تواند برگزار شود:

۴-۱-۷-۱ مسابقات با ویلچر و ایستاده برای مردان

۴-۱-۷-۲ مسابقات با ویلچر و ایستاده برای زنان

۴-۱-۸ عناوین «۱۶، ۱۲ و ۸ نفر برتر جهان» و «۱۶، ۱۲ و ۸ نفر برتر منطقه‌ای» عناوین انحصاری هستند و نمی‌توان آنها را برای دیگر رویدادها استفاده نمود.

۴-۱-۹ مسابقات باید بر اساس قوانین فدراسیون جهانی تنیس روی میز

(ITTF) انجام شوند و نیز با تغییرات ایجاد شده در قوانین برای افراد با معلولیت انجام خواهد پذیرفت.

۴-۱-۱۰ تمام امتیازاتی که در این قوانین نیامده است باید توسط IPTTC تصمیم‌گیری شود و تصمیم اتخاذ شده برای تمام موارد تصمیم نهایی خواهد بود.

۴-۲ شرایط شرکت در مسابقات

۴-۲-۱ شرکت کنندگان باید بر اساس فهرست رده‌بندی آزاد جهانی فعلی یا بر اساس فهرست رده‌بندی منطقه‌ای، هرکدام که مناسب‌تر است، قرعه‌کشی شوند.

۴-۲-۲ ورزشکاران باید از سوی مسئول انتخابات IPTTC برای شرکت در مسابقات دعوت شوند.

۴-۲-۳ تعداد شرکت کنندگان مرد باید ۱۶ یا ۱۲ نفر در هر مسابقه باشد.

۴-۲-۴ تعداد شرکت کنندگان زن باید ۱۲ یا ۸ نفر در هر مسابقه باشد.

۴-۲-۵ تصمیم‌گیری در مورد لغو نمودن یک مسابقه زیر مجموعه قانون ۴ باید توسط IPTTC انجام شود.

۴-۲-۶ اگر یک ورزشکار دعوت خود را لغو کند، مسئول انتخابات IPTTC در شرایط ضروری یک بازیکن دیگر را که ممکن است بازیکن همان منطقه باشد، جایگزین خواهد نمود.

۴-۲-۷ برای پیشگیری از مشکلات اشاره شده بالا، مسئول انتخاب IPTTC از دو بازیکن به عنوان رزرو در هر کلاس می‌خواهد که همواره آماده باشند.

۴-۳ امور مالی

۴-۳-۱ برگزار کننده‌ها مسئول پرداخت هزینه‌های ورزشکاران، مربیان و همراهان که شامل اقامت، وعده‌های غذا و حمل و نقل از نزدیک‌ترین فرودگاه بین‌المللی یا ایستگاه اصلی قطار تا شهر میزبان بازی‌ها خواهند بود.

۴-۳-۲ مربیان می‌توانند بازیکنان را به نسبت یک مربی برای هر کشور و هر

مسابقه (به استثناء آنچه که در بند ۳ زیر آمده است) همراهی کنند. یعنی، برای دو بازیکن با ویلچر (مردان) + یک بازیکن ایستاده (زنان)، دو مربی مورد نیاز است. ۴-۳-۳ قانون ۲-۳-۴ در مورد کوادری پلژی‌ها (افرادی که از چهار دست و پا فلج هستند) که با هر بازیکن می‌توان یک کمک همراه اعزام نمود، صدق نمی‌کند.

۴-۳-۴ برگزارکننده باید هزینه‌های یک نماینده از IPTTC (از جمله هزینه‌های پرواز) را پرداخت نماید.

۴-۳-۵ هزینه‌های سفر بازیکنان و همراهان باید از طریق NPC مربوطه که عضو آن هستند پرداخت شود.

۴-۳-۶ هنگام درخواست مجوز برای برگزاری مسابقات، برگزارکننده باید مبلغ ۳۰۰ یورو جهت تأیید درخواست به حساب IPTTC واقع در IPC پرداخت نماید.

۴-۳-۷ مبلغ پرداختی برای هزینه درخواست قابل استرداد نمی‌باشد.

۴-۳-۸ IPTTC در قبال ضرر و زیان ایجاد شده توسط برگزارکننده هیچ‌گونه تعهدی نخواهد داشت.

۴-۳-۹ هزینه‌های جوایز و مدال‌ها باید توسط برگزارکننده پرداخت شود.

۴-۴ سازماندهی و روش برگزاری بازی‌ها

۴-۴-۱ مدت برگزاری مسابقات ۳ روز می‌باشد.

روز اول: استراحت، آشنایی با محیط تمرین

روز دوم و سوم: مسابقات

۴-۴-۲ برگزارکننده باید برنامه مسابقه را قبلاً آماده کرده باشد و در بدو ورود در اختیار بازیکن و همراه قرار دهد.

۴-۴-۳ یک بازیکن مرد در یک روز نباید بیشتر از ۶ بازی انجام دهد.

۴-۴-۴ یک بازیکن زن در یک روز نباید بیشتر از ۴ بازی انجام دهد.

۴-۴-۵ برای به دست آوردن نتایج دقیق، همه مسابقات باید به اتمام برسند. اگر

یک بازیکن به هر دلیلی انصراف دهد، تمام نتایج او بی اعتبار خواهد شد.

۴-۴-۶ تمام مسابقات به صورت سه گیم از پنج گیم، یعنی بهترین وضعیت از پنج گیم می‌باشند (سه گیم برد).

۴-۴-۷ چنانچه از یک کشور ۲ بازیکن یا بیشتر در یک مسابقه مشابه شرکت نمایند، برنامه مسابقات به گونه‌ای ترتیب داده خواهد شد که مسابقات بین این بازیکنان زودتر از دیگر بازی‌ها انجام شود.

۴-۴-۸ با پایان مسابقات، وضعیت‌های نهایی، بر اساس مقررات ITTF که نحوه محاسبه نتایج گروهی را تعیین می‌کند، محاسبه خواهند شد.

۴-۵ جوایز

۴-۵-۱ هر ورزشکار باید یک یادبود دریافت نماید.

۴-۵-۲ مقام اول، دوم و سوم در هر مسابقه یک یادبود اضافی ویژه پیروزی را دریافت خواهند نمود و باید در کتابچه راهنمایی IPTTC ثبت شود.

۴-۵-۳ تمام جوایز، نقدی یا غیره، باید مورد تأیید IPTTC باشند.

۴-۵-۴ برگزارکننده، با صلاحدید خود می‌تواند یک جایزه اضافی که می‌تواند به صورت نقدی تا ۵۵۰ یورو باشد را در هر موردی ارائه نماید.

۴-۵-۵ اگر جوایز به صورت نقدی پرداخت شود، برگزارکننده باید یک اخطار کتبی به همه شرکت‌کنندگان بدهد که موقعیت آماتوری آن‌ها ممکن است به خطر بیفتد و ممکن است مشمول پرداخت مالیات شوند.

۴-۵-۶ همه جوایز باید قبل از مسابقات در آگهی‌ها اعلام شوند.

۴-۶ موارد متفرقه

۴-۶-۱ تصمیم در مورد هرگونه حذف این قوانین باید توسط IPTTC که تصمیم آن‌ها نهایی خواهد بود صورت می‌پذیرد.

بخش ۷

بازنگری و اصلاح قوانین و مقررات

۷-۱ قوانین و مقررات: ممکن است در مجمع تنیس روی میز که در زمان مسابقات جهانی تشکیل می‌شود و نیز در دیگر گردهمایی‌های تنیس روی میز که توسط IPTTC اعلام شده تغییر خواهند یافت.

۷-۲ سیستم رده‌بندی جهانی: سیستم رده‌بندی ممکن است در مسابقات جهانی در طول گردهمایی تنیس روی میز تجدید نظر و اصلاح شوند. اگر در سالی مسابقات بین‌المللی انجام نشده باشد، IPTTC می‌تواند در مورد روش‌های مختلف به روز نمودن سیستم رده‌بندی جهانی تصمیم‌گیری نماید.

۷-۳ معیارهای انتخاب

۷-۳-۱ انتخاب برای بازی‌های پارالمپیک باید توسط هیأت حاکمه IPC و بر اساس پیشنهاد کمیته فنی ورزشی (STC) تأیید شود.

۷-۳-۲ انتخاب برای مسابقات جهانی: مجمع تنیس روی میز در مسابقات پارالمپیک ۱۹۹۶ در آتلانتا، ابتدا اهدافی را تعیین کرد که معیارهای انتخاب باید آنها را کامل کنند و IPTTC این معیارها را در این قوانین و مقررات تأیید کرده است.

۷-۴ مقررات مسابقات: ممکن است سالی یک بار توسط هیأت رئیسه تغییر یابند.

بخش ۸

آیین نامه‌ها

- ۸-۱ ساختار IPTTC از اعضاء اجرایی منتخب زیر تشکیل می‌شود:
- ۸-۱-۱ رئیس (انتخاب شده در مسابقات جهانی)
- ۸-۱-۲ نایب رئیس (انتخاب شده در مسابقات جهانی)
- ۸-۱-۳ مسئول پزشکی (انتخاب شده در مسابقات جهانی)
- ۸-۱-۴ مسئول فنی (انتخاب شده در مسابقات جهانی)
- ۸-۱-۵ مسئول انتخاب (انتخاب شده در مسابقات جهانی)
- ۸-۱-۶ خزانه‌دار (انتخاب شده در مسابقات جهانی)
- ۸-۱-۷ چهار نماینده منطقه‌ای (آسیا و اقیانوسیه، آفریقا، اروپا و قاره آمریکا که در مسابقات منطقه‌ای انتخاب شده‌اند).
- ۸-۱-۸ نماینده ورزشکاران (توسط ورزشکاران در مسابقات جهانی انتخاب شده‌اند).
- ۸-۲ و اعضاء انتخاب شده زیر:
- ۸-۲-۱ دبیرکل
- ۸-۲-۲ مسئول مسابقات
- ۸-۲-۳ مدیر رده‌بندی
- ۸-۳ نمایندگان منطقه‌ای باید در مسابقات منطقه‌ای توسط اعضاء کمیته‌های ملی پارالمپیک (NPCs) همان منطقه برای یک دوره ۴ ساله انتخاب شوند.

۸-۴ هر گونه تغییری در آیین نامه‌ها باید با مشورت کمیته قوانین IPC انجام شود. آیین نامه‌ای که اصلاح شده، بلافاصله و یا از تاریخی که مجمع تنیس روی میز تعیین میکند، قابل اجرا است.

بخش ۱۱

سیستم کلاس بندی تنیس روی میز با ویلچر

۱۱-۱ کلاس ۱

۱۱-۱-۱ کشیدن آرنج و دست برای ضربه زدن به توپ با حرکت تاب دادن دست که از شانه شروع می شود به دست می آید. هماهنگی حرکات بازو نسبت به بازوهای سالم بسیار متفاوت است. همه حرکات تنه از طریق چسبیدن به صندلی چرخدار (ویلچر) یا نگه داشتن ران با دست یا با گرفتن پشت صندلی به وسیله آرنج خم شده تأمین می شود.

۱۱-۱-۲ فلج مغزی:

- فلج چهارعضو (دست و پا) متقارن و نامتقارن.
- اختلالات شدید در تعادل تنه.
- گرفتگی یا فلج عضلات فوقانی (مقیاس درجه بندی اسپاسم عضلانی برای عضله در حالت معمولی؛ ۳-۴ می باشد).

۱۱-۲ کلاس ۲

۱۱-۲-۱ آرنج به اندازه کافی باز و کشیده می شود و حرکات دست کاملاً هماهنگ است اما فاقد قدرت معمولی می باشد. وضعیت قرار گرفتن تنه مانند بازیکنان کلاس یک تأمین می شود.

۱۱-۲-۲ فلج مغزی:

- فلج سه عضو.
- اختلالات شدید در تعادل تنه.
- گرفتگی یا اسپاسم عضلات فوقانی (مقیاس درجه بندی اسپاسم عضلانی برای عضله در حالت معمولی؛ ۲-۳ می باشد).

۱۱-۳ کلاس ۳

۱۱-۳-۱ در بالاترین آسیب‌ها (C8 عصب هشتم ستون فقرات) ممکن است حداقل فقدان حرکتی در دست بازی (دستی که راکت را گرفته است) دیده شود، اما این فقدان حرکتی به اندازه‌ای نیست که بر هر یک از مهارت‌های شناخته شده بازی تنیس روی میز اثر منفی داشته باشد. تغییرات جزئی در وضعیت تنه با گرفتن، هل دادن یا تکیه کردن به صندلی چرخدار یا ران‌ها تأمین می‌شود. قسمت پایین تنه با پشت صندلی در تماس می‌ماند. حرکات به سمت عقب دست به دلیل فقدان چرخش تنه کاهش یافته است. به حرکت در آوردن عمده صندلی خیلی زیان‌آور است.

۱۱-۳-۲ فلج مغزی:

- فلج شدید دو عضو.
- حداقل محدودیت در کنترل اندام‌های فوقانی (دست‌ها)،
- اختلالات متوسط در تعادل تنه،
- گرفتگی یا اسپاسم شدید در اندام‌های پایینی (پاها) (مقیاس درجه‌بندی برای عضلات در وضعیت عادی ۴ می‌باشد).

۱۱-۴ کلاس ۴

۱۱-۴-۱ نشستن در حالت صاف، حرکات عادی دست‌ها و تنه قابل مشاهده است. حرکات تنه برای افزایش توانایی دریافت توپ فقط با استفاده از دست آزاد برای تکیه کردن، گرفتن یا هل دادن صندلی چرخدار و ران‌ها امکان‌پذیر است. حرکات عمده ویلچر ممکن است، وقتی که با دراز کردن یک دست به جلو بازی تنه نمی‌تواند کاملاً به طرف جلو خم شود. حرکات‌های جانبی بدون کمک از دست آزاد امکان‌پذیر نیست.

۱۱-۴-۲ فلج مغزی:

- فلج متوسط دو عضو قرینه.
- اختلالات متوسط در تعادل تنه.
- گرفتگی یا اسپاسم متوسط در اندام‌های پایینی (پاها) (مقیاس درجه‌بندی برای عضلات در شرایط عادی: ۳ می‌باشد).

۱۱-۵ کلاس ۵

۱۱-۵-۱ تنه ممکن است بدون استفاده از دست به طور ارادی به سمت جلو خم شود یا در سطح سهمی (ساجیتال^۱) (سطحی که بدن را به دو نیمه مساوی چپ و راست تقسیم می‌نماید) بالا آورده شود. حرکات هُل دادن قابل ملاحظه‌ای از طریق ران‌ها و یا حتی پاها مشاهده می‌شود. به دلیل تغییر وضعیت خوب تنه به سمت جلو و عقب، کنترل و هدایت ویلچر در حد مطلوب است. بعضی از حرکات جانبی قابل مشاهده است.

۱۱-۵-۲ فلج مغزی:

- فلج جزئی دو عضو.
- مشکلات جزئی در تعادل تنه.
- گرفتگی جزئی در اندام‌های تحتانی بدن.
- به صورت ایستاده نمی‌توانند بازی کنند.

۱۱-۶ تفاوت‌های بین کلاس‌ها

۱۱-۶-۱ تفاوت‌های اصلی بین کلاس‌های ۱ و ۲: هیچ حرکت کششی آرنج در کلاس یک وجود ندارد. هماهنگی بازو و عضلات کششی باید در کلاس ۲ قوی‌تر باشد. انقباض عضلات خم کننده دست با عضلات مخالف آن‌ها (عضلات بازکننده دست) در کلاس ۱ هماهنگ یا کنترل نمی‌شود.

۱۱-۶-۲ تفاوت‌های اصلی بین کلاس‌های ۲ و ۳: بازیکن کلاس ۳، حرکت فوقانی بدن را رشد و توسعه داده است.

۱۱-۶-۳ تفاوت‌های اصلی بین کلاس‌های ۳ و ۴: بازیکنان کلاس ۴، آزاد و راحت می‌نشینند و اعمال چرخشی تنه را به خوبی انجام می‌دهند و این در حالی است که دست بازی تا حد اکثر به سمت عقب حرکت کرده است.

۴-۶-۱۱ تفاوت‌های اصلی بین کلاس‌های ۴ و ۵:
بازیکنان کلاس ۵ تنه خود را به‌طور ارادی در سطح سهمی (ساجیتال) حرکت می‌دهند.

بازیکنان کلاس ۴ دارای لوردوز^۱ شدید (افزایش گودی در پایین کمر) که هنگام بالا آوردن تنه از قسمت ران‌ها مشاهده می‌شود.

۱۱-۷ کلاس‌بندی معلولیت‌ها غیر از پاراپلژی‌ها (فلج دو پا) و کوادری پلژی‌ها (فلج چهاراندام)

۱-۷-۱۱ بازیکنان آسیب ناقص مهره یک‌گردنی فدراسیون بین‌المللی ورزش با ویلچر استوک مندویل:
بر اساس حرکات باقیمانده تنه در کلاس‌های ۳، ۴ یا ۵ کلاس‌بندی شده‌اند.

۲-۷-۱۱ قطع عضو:

همه در کلاس ۵ بازی می‌کنند، به جز آن‌هایی که دارای قطع عضو در محل مفصل لگن و آن‌هایی که هر دو پای آن‌ها از بالای زانو، قطع می‌باشد و قسمت باقیمانده پاها فقط زایده کوتاهی است. (یعنی تقریباً به اندازه $\frac{1}{3}$ طول پاها) که می‌توانند در کلاس ۴ بازی کنند.

۳-۷-۱۱ دیگر معلولیت‌ها^۲:

۴-۷-۱۱ بازیکنانی با پروتزهای (اندام‌های مصنوعی) لگن، زانو یا قوزک پا که مجاز به بازی در کلاس‌های ایستاده نیستند، می‌توانند در کلاس ۵ بازی کنند.

1. Lordosis

۲. بازیکنانی که در واقع وضعیت آنها حد مرز بین افراد با معلولیت و بدون معلولیت است.

بخش ۱۲

کلاس بندی تنیس روی میز ایستاده - سیستم جدید

۱۲-۱ نکات مقدماتی

۱۲-۱-۱ حجم فعالیت (سه بعدی) و زمان عکس العمل (چهاربعدی) توانایی‌های بازیکن تنیس روی میز را تعیین می‌کند.

۱۲-۱-۲ ورزشکاران با مشکلات مغزی، برای مثال: فلج مغزی‌ها و آسیب دیدگی مغزی، اکثر زمان عکس العمل طولانی‌تر و کاهش سطح هماهنگی را نشان می‌دهند.

۱۲-۱-۳ حجم فعالیت بر اساس طول دست بازی، دامنه حرکت تنه و توانایی‌های پاها برای حرکت ورزشکار، پشت میز تعیین شود.

۱۲-۱-۴ دقت در حرکت دست به هماهنگی و ارتباط آناتومیکی اعضای فوقانی بدن، بستگی دارد.

۱۲-۱-۵ عملکردهای تعادلی، که به صورت ویژه هماهنگی را نشان دهند، نیز بستگی به روابط آناتومیکی بدن دارند.

۱۲-۱-۶ کلاس‌های ایستاده باید به یک سیستم درجه بندی تبدیل شوند.

۱۲-۲ کلاس ۶

۱۲-۲-۱ آسیب‌های شدید پاها و دست‌ها

۱۲-۲-۱-۱ فلج مغزی شدید (CP)، فلج یکطرفه بدن که شامل دست بازی نیز می‌شود.

۱۲-۲-۱-۲ فلج مغزی شدید (CP)، فلج دو طرفه بدن که شامل دست بازی نیز می‌شود.

- ۱۲-۲-۱-۳ فلج مغزی شدید (CP)، (حرکات غیر ارادی آهسته)
- ۱۲-۲-۱-۳-۱ ضربات غیر عادی
- ۱۲-۲-۱-۳-۲ تعادل ضعیف
- ۱۲-۲-۱-۳-۳ حرکات ضعیف
- ۱۲-۲-۱-۴ قطع عضو دست بازی و پاها یا هر دو تا دست و پاها یا ناهنجاری مادرزادی مشابه
- ۱۲-۲-۱-۵ قطع دو پا از بالای زانوها (AK)
- ۱۲-۲-۱-۶ اسپاسم و خمیدگی دست بازی و پاها یا هر دو تا دست و پاها
- ۱۲-۲-۱-۷ تحلیل عضلانی در اندام‌های حرکتی و تنه یا دیگر معلولیت‌های عضلانی عصبی یا مشخصات معلولیتی مشابه
- ۱۲-۲-۱-۸ آسیب‌های ناقص نخاعی با مشخصات مشابه
- ۱۲-۲-۱-۹ بازیکنی که دسته راکت را با دهان می‌گیرد.

۱۲-۳ کلاس ۷

- ۱۲-۳-۱ معلولیت‌های بسیار شدید در پاها (ضعیف بودن تعادل پویا و ایستا)
- ۱۲-۳-۱-۱ فلج اطفال شدید در هر دو پا
- ۱۲-۳-۱-۲ قطع یک پا از بالای زانو^۱ (AK) به همراه قطع یک پا از زیر زانو^۲ (BK)
- ۱۲-۳-۱-۳ آسیب ناقص نخاعی با مشخصات مشابه
- ۱۲-۳-۱-۴ بازیکنی که دارای آسیب شدید مفصل لگن (قطع مفصل) و یا قطع بالای زانو در همان سمت مشابه می‌باشد و در بازی بدون هیچ وسیله حمایتی روی

یک پا بازی می‌کند.

- ۱۲-۳-۲ یا معلولیت‌های شدید تا متوسط در دست بازی:
- ۱۲-۳-۲-۱ قطع یک دست از بالای آرنج در دست بازی یا در هر دو دست
- ۱۲-۳-۲-۲ قطع یک دست از زیر آرنج، در حد $\frac{1}{3}$ طول طبیعی دست
- ۱۲-۳-۲-۳ خمیدگی دست‌ها (خمیدگی و فلج مفصلی دست‌ها)
- ۱۲-۳-۲-۴ ناهنجاری مادرزادی با مشخصات قابل مشابه
- ۱۲-۳-۳ یا فلج مغزی متوسط، فلج یک طرف بدن یا فلج دو طرف بدن شامل دست بازی:
- ۱۲-۳-۳-۱ معلولیت جزئی در دست بازی و معلولیت متوسط در پاها
- ۱۲-۳-۳-۲ معلولیت متوسط در دست بازی یا معلولیت جزئی در پاها
- ۱۲-۳-۴ یا ترکیبی از معلولیت‌های پاها و دست‌ها که معلولیت در یک عضو با شدت کمتری است که باید برای کلاس ۷ قابل قبول باشد.

۱۲-۴ کلاس ۸

- ۱۲-۴-۱ معلولیت متوسط پاها
- ۱۲-۴-۱-۱ یک پا بدون عملکرد
- ۱۲-۴-۱-۱-۱ فلج اطفال در یک پا
- ۱۲-۴-۱-۱-۲ قطع عضو از بالای زانو در یک پا
- ۱۲-۴-۱-۱-۳ سفتی و خشکی لگن و زانو (با هم)
- ۱۲-۴-۱-۱-۴ دررفتگی مادرزادی لگن همراه با کوتاهی قابل مشاهده در پا، با توجه به عملکرد می‌تواند در کلاس ۸ یا ۹ قرار گیرد.
- ۱۲-۴-۱-۱-۵ آسیب مفصلی لگن همراه با یک پروتز حرکتی مفصلی در کلاس

۸ قرار می‌گیرد.

۱-۱-۴-۱۲ یک حالت خشکی و سفتی و بی حرکتی در لگن ممکن است بدتر از یک پای قطع شده از بالای زانو باشد. برای قرار دادن این بازیکن در کلاس ۸ یا ۷ تصمیم بگیرید (مهم حرکت راحت و آزاد پایین کمر و لگن است. پایی که از بالای زانو قطع شده و خیلی کوتاه است ممکن است در کلاس ۷ قرار گیرد).

۱۲-۴-۱-۲ دو پای همسان متوسط

۱۲-۴-۱-۲-۱ فلج اطفال

۱۲-۴-۱-۲-۲ قطع هر دو پا از زیر زانو

۱۲-۴-۱-۲-۳ ضایعه نخاعی ناقص^۱ (SCI) اسپینایفیدا سطح S1 (مهره خاجی)

۱۲-۴-۱-۲-۴ خشکی در دو زانو در کلاس ۷ یا ۸ می‌تواند قرار گیرد.

۱۲-۴-۲ یا معلولیت متوسط دست بازی

۱۲-۴-۲-۱ قطع یک دست از زیر آرنج با یک زانده بلند بیشتر از $\frac{1}{3}$ طول دست، بدون عملکرد مفصل مچ

۱۲-۴-۲-۲ خشکی آرنج شامل خم شدن، باز شدن و چرخش به طرف بالا و به طرف پایین

۱۲-۴-۲-۳ خشکی و انقباض شانه‌ها

۱۲-۴-۳ یا فلج مغزی یکطرفه متوسط یا فلج دو طرفه با دست بازی خوب

۱۲-۴-۳-۱ دست بازی تقریباً طبیعی است با مشکلات متوسط در حرکات یک پا یا در هر دو پا

۱۲-۵ کلاس ۹

- ۱۲-۵-۱ معلولیت جزئی در پاها
- ۱۲-۵-۱-۱ فلج اطفال در یک پا و یا در هر دو پا ولی با حرکات مناسب
- ۱۲-۵-۱-۱-۱ قطع یک پا از زیر زانو
- ۱۲-۵-۱-۱-۲ خشکی لگن
- ۱۲-۵-۱-۱-۳ خشکی زانو
- ۱۲-۵-۱-۲ آرتروز شدید در لگن (کاهش خم شدن «کمتر از ۹۰ درجه» با دور کردن و چرخش داخلی کمتر از حد طبیعی)
- ۱۲-۵-۱-۳ آرتروز شدید زانو (تحلیل و کاهش دامنه حرکت)
- ۱۲-۵-۱-۴ اسپینا بیفیدای ناقص
- ۱۲-۵-۲ یا معلولیت جزئی در دست بازی
- ۱۲-۵-۲-۱ قطع دست یا قطع انگشتان بدون عملکرد میچ (گرفتن)
- ۱۲-۵-۲-۲ خشکی میچ و انگشتان خشکی بدون عملکرد (گرفتن)
- ۱۲-۵-۲-۳ کاهش متوسط حرکت شانه یا آرنج
- ۱۲-۵-۳ یا معلولیت شدید در دست غیر بازی (دست آزاد)
- ۱۲-۵-۳-۱ قطع زیر آرنج با زائده بسیار کوتاه (نه بلندتر از $\frac{1}{3}$ طول دست)
- ۱۲-۵-۳-۲ آسیب شبکه عصبی بازویی با فلج تمام دست
- ۱۲-۵-۴ یا فلج مغزی جزئی با فلج نیمه بدن یا فلج یک عضو بدن
- ۱۲-۵-۴-۱ دست بازی تقریباً طبیعی است با حداقل مشکلات در پاها

۱۲-۶ کلاس ۱۰

- ۱۲-۶-۱ معلولیت‌های بسیار جزئی در پاها
- ۱۲-۶-۱-۱ خشکی در قوزک یک پا
- ۱۲-۶-۱-۲ قطع کف پا تا قوزک پا (حداقل به اندازه $\frac{1}{3}$ طول کف پا)
- ۱۲-۶-۱-۳ در رفتگی لگن
- ۱۲-۶-۱-۴ آرتروز متوسط تا جزئی
- ۱۲-۶-۱-۵ فلج اطفال: اگر قدرت عضلانی یکی از پاها کمتر از ۱۰ امتیاز باشد.
- ۱۲-۶-۱-۶ چنانچه قدرت عضلانی هر دو پای ورزشکار کمتر از ۱۰ امتیاز باشد، به عنوان حداقل معلولیت در نظر گرفته نخواهد شد.
- ۱۲-۶-۲ یا معلولیت بسیار جزئی در دست بازی
- ۱۲-۶-۲-۱ قطع انگشت یا ناهنجاری مادرزادی همراه با عملکرد گرفتن
- ۱۲-۶-۲-۲ مچ خشک با عملکرد گرفتن
- ۱۲-۶-۲-۳ ضعیف بودن دست یا یک مفصل در دست
- ۱۲-۶-۳ یا معلولیت شدید تا متوسط در دست غیر بازی (دست آزاد)
- ۱۲-۶-۳-۱ قطع دست از زیر آرنج با یک زانده که طول آن بلندتر از نصف ساعد نمی‌باشد.
- ۱۲-۶-۳-۲ آسیب شبکه عصبی بازویی با کمی عملکرد باقی مانده
- ۱۲-۶-۳-۳ ناهنجاری مادرزادی یا معلولیت‌های مشابه که طول آن عضو بلندتر از ساعد نمی‌باشد.
- ۱۲-۶-۴ یا در مورد معلولیت‌های مربوط به کمر (باید به قوانین حداقل معلولیت مراجعه نمایید).

توضیحات:

۱. نوع معلولیت‌ها شامل مواردی از قبیل قطع پا از بالای زانو، قطع پا از پایین زانو، دررفتگی لگن و غیره می‌باشد.
۲. تمام بازیکنانی که تا آخر سال ۲۰۰۰ کلاس بندی دائمی شده‌اند این حق را به دست آوردند و اجازه دارند که در سیستم جدید به همان صورت ادامه دهند.
۳. افراد کوتاه قد غیرعادی (nanism/dwarves) در سیستم کلاس بندی قرار می‌گیرند با این آگاهی که کلاس بندها آنها را در کلاس مناسبی قرار دهند.

منابع

۱. کتابچه قوانین و مقررات فدراسیون جهانی تنیس روی میز ۲۰۰۸-۲۰۰۷، چاپ شانزدهم.
۲. قوانین و مقررات تنیس روی میز با تغییرات جدید ۲۰۰۹-۲۰۰۸، چاپ هفدهم.
۳. کتابچه قوانین و مقررات تنیس روی میز پارالمپیک، کمیته بین‌المللی پارالمپیک، (۲۰۰۸) چاپ هفتم.
۴. کتابچه راهنمای مسئولین فنی مسابقات بین‌المللی فدراسیون جهانی تنیس روی میز ۲۰۰۷، چاپ سیزدهم.
۵. تاریخچه تنیس روی میز، رون کرایدن، انگلستان.
6. <http://www.ittf.com/museum>