

**SPELREGELS**

**NEDERLANDSE TAFELTENNISBOND**

ITTF augustus 2014

**Uitgave NTTB september 2014**  
(ingangsdatum 1 september 2014)

## INHOUDSOPGAVE

- Hoofdstuk 1. Toepassing in Nederland
- Hoofdstuk 2. Tafeltennis spelregels
  - 2.1 De tafel
  - 2.2 De netcombinatie
  - 2.3 De bal
  - 2.4 Het bat
  - 2.5 Definities
  - 2.6 De service
  - 2.7 De terugslag
  - 2.8 De speelvolgorde
  - 2.9 Een let
  - 2.10 Een punt
  - 2.11 Een game
  - 2.12 Een wedstrijd
  - 2.13 De volgorde van serveren, ontvangen en tafelhelft
  - 2.14 Verkeerde volgorde van serveren, ontvangen en tafelhelft
  - 2.15 De tijdregel
- Hoofdstuk 3. Reglementen voor internationale wedstrijden
  - 3.1 Strekking van spelregels en reglementen
    - 3.1.1 Soorten wedstrijden
    - 3.1.2 Toepassing
  - 3.2 Uitrusting en speelcondities
    - 3.2.1 Goedgekeurde en toegestane spelbenodigdheden
    - 3.2.2 Speelkleding
    - 3.2.3 Spielcondities
    - 3.2.4 Batcontrole
    - 3.2.5 Reclames
  - 3.3 Wedstrijdofficials
    - 3.3.1 Hoofdscheidsrechter
    - 3.3.2 Scheidsrechter, assistent-scheidsrechter en slagenteller
    - 3.3.3 Protesten
  - 3.4 Wedstrijdleiding
    - 3.4.1 Het aangeven van de stand
    - 3.4.2 Uitrusting
    - 3.4.3 Inspelen
    - 3.4.4 Pauzes
  - 3.5 Discipline
    - 3.5.1 Advies aan spelers (coaching)
    - 3.5.2 Wangedrag
    - 3.5.3 Een goede presentatie
- Bijlage 1 Alfabetisch trefwoordenregister met verwijzing naar betreffende (sub)artikelnummers.
- Bijlage 2 Hoofdbestuursbesluit over regels voor competitieklassen en evenementen waarin games tot 21 worden gespeeld.

## Hoofdstuk 1 TOEPASSING IN NEDERLAND

Conform de aanbevelingen van de ITTF heeft het Hoofdbestuur op voorstel van de Directeur Tafeltennis het volgende besloten:

1. Hoofdstuk 2 is voor de Nederlandse competitiewedstrijden, toernooien en andere wedstrijden van toepassing.
2. Uit hoofdstuk 3 zijn voor de Nederlandse competitiewedstrijden, toernooien en andere wedstrijden van toepassing de artikelen 3.2, 3.3, 3.4 en 3.5 met uitzondering van de doorgestreepte teksten met inachtneming van:
  - a. Waar na een (sub)artikelnummer een "A" staat, geldt dit (sub)artikel voor alle Nederlandse competitiewedstrijden, toernooien en andere wedstrijden;
  - b. Waar na een (sub)artikelnummer een "B" staat, geldt dit (sub)artikel alleen voor competitiewedstrijden in alle landelijke klassen senioren en jeugd;
  - c. Waar na een (sub)artikelnummer een "C" staat, geldt dit (sub)artikel alleen voor de zogenaamde I-, N- en O-evenementen, zoals omschreven in artikel 2 van het Reglement Toernooien en Wedstrijden;
  - d. Waar na een (sub)artikelnummer een "D" staat, geldt dit (sub)artikel alleen voor de zogenaamde OA-evenementen, zoals omschreven in artikel 2 van het Reglement Toernooien en Wedstrijden;
  - e. Waar na een (sub)artikelnummer een "E" staat, geldt dit (sub)artikel voor wedstrijden, welke worden geleid door bondscheidsrechters.
  - f. Waar na een (sub)artikelnummer een "BC" staat, geldt dit (sub)artikel voor de groepen zoals hierboven vermeld onder b en c omschreven;
  - g. Waar na een (sub)artikelnummer een "CD" staat, geldt dit (sub)artikel voor de groepen zoals hierboven vermeld onder c en d omschreven;
  - h. Waar na een (sub)artikelnummer een \* staat wordt verwezen naar het competitiereglement. De betreffende (sub)artikelen in het competitiereglement zijn dan van toepassing.
  - i. Indien voor een evenement geen hoofdscheidsrechter is aangewezen wordt hier de verantwoordelijke bondsfunctionaris bedoeld. Voor competitiewedstrijden is dit de verantwoordelijke competitieleider zoals genoemd in artikel 15 van het Competitiegereglement. Voor andere evenementen is dit de bondsvertegenwoordiger, zoals genoemd in artikel 11 van het Reglement Toernooien en Wedstrijden.

## Hoofdstuk 2 TAFELTENNISPELREGELS

### 2.1 De tafel

- 2.1.1 Het oppervlak van de bovenkant van de tafel, genaamd het "speelvlak", moet rechthoekig zijn, 274 cm lang en 152,5 cm breed en moet in een horizontaal vlak 76 cm boven de vloer liggen.
- 2.1.2 Het speelvlak omvat niet de zijkanten van het tafelblad.
- 2.1.3 Het speelvlak mag van elk materiaal zijn en moet een gelijkmatig stuitvermogen hebben van ongeveer 23 cm, wanneer een standaardbal wordt losgelaten vanaf een hoogte van 30 cm.
- 2.1.4 Het speelvlak moet gelijkmatig donker en mat gekleurd zijn, met een 2 cm brede witte zijlijn langs beide 274 cm lange randen en een 2 cm brede witte eindlijn langs beide 152,5 cm lange randen.
- 2.1.5 Het speelvlak wordt verdeeld in 2 gelijke "vlakken" door een verticaal net, dat evenwijdig loopt met de eindlijnen en doorlopend moet zijn over de gehele breedte tussen beide vlakken.
- 2.1.6 Voor dubbelspelen moet elk vlak verdeeld zijn in 2 gelijke halve vlakken door een 3 mm brede witte middellijn, die evenwijdig loopt met de zijlijnen; de middellijn moet beschouwd worden als deel van beide rechter halve vlakken.

### 2.2 De netcombinatie

- 2.2.1 De netcombinatie bestaat uit het net, de bevestiging daarvan en de netposten, inclusief de klemmen waarmee de netposten aan de tafel zijn vastgemaakt.
- 2.2.2 Het net wordt gespannen door een koord, dat aan beide einden aan een verticale netpost van 15,25 cm hoog is bevestigd. De buitenzijden van de netposten zijn 15,25 cm van de zijlijnen verwijderd.
- 2.2.3 De bovenkant van het net moet zich over de gehele lengte 15,25 cm boven het speelvlak bevinden.
- 2.2.4 De onderkant van het net moet over de gehele lengte zo dicht mogelijk langs het speelvlak lopen en de einden van het net moeten zo dicht mogelijk aansluiten op de netposten.

### 2.3 De bal

- 2.3.1 De bal moet zuiver rond zijn met een diameter van 40 mm.
- 2.3.2 Het gewicht van de bal moet 2,7 gram zijn.
- 2.3.3 De bal moet van celluloid of een gelijksoortige kunststof zijn en moet wit of oranje gekleurd en mat zijn.

### 2.4 Het bat

- 2.4.1 Het bat mag van elke afmeting, vorm en gewicht zijn, maar het frame moet vlak en onbuigzaam zijn.
- 2.4.2 Tenminste 85% van de dikte van het frame moet uit natuurlijk hout bestaan; een kleefstoflaag in het frame mag versterkt zijn met vezelmateriaal zoals carbonvezel, glasvezel of geperst papier maar mag niet dikker zijn dan 7,5% van de totale bladdikte tot een maximum van 0,35 mm.
- 2.4.3 De bedekking van een zijde van het frame, die gebruikt wordt om de bal te slaan, moet zijn:
- gewoon nopjesrubber (nopjes naar buiten) met een totale dikte, met inbegrip van het plakmiddel, van maximaal 2.0 mm of
  - sandwichrubber (nopjes naar buiten of naar binnen) met een totale dikte, met inbegrip van het plakmiddel, van maximaal 4.0 mm.
- 2.4.3.1 Gewoon nopjesrubber is een enkele laag niet-cellulair rubber, natuurlijk of synthetisch, met nopjes gelijkmatig verdeeld over het oppervlak met een dichtheid van niet minder dan 10 en niet meer dan 30 nopjes per cm<sup>2</sup>.
- 2.4.3.2 "Sandwichrubber" is een enkele laag cellulair rubber, bedekt met een enkele buitenlaag gewoon nopjesrubber, waarbij de dikte van het nopjesrubber maximaal 2.0 mm mag zijn.

- 2.4.4 Het materiaal waarmee een zijde van het frame wordt beplakt, dient deze zijde geheel te bedekken, maar mag er niet buiten steken. Alleen de plaats vlak bij het handvat die normaal door de vingers van de bathand kan worden vastgehouden, mag onbedekt blijven of bedekt worden met ieder ander materiaal.
- 2.4.5 Het frame, iedere laag van het frame en iedere bedekking- of kleefstoflaag aan een zijde, die gebruikt wordt om de bal te slaan, dient ononderbroken en van gelijke dikte te zijn.
- 2.4.6 De oppervlakte van beide zijden van het frame, al dan niet bekleed met bedekkingmateriaal, moet mat zijn; helder rood aan één zijde en zwart aan de andere zijde.
- 2.4.7 De bedekking van het bat dient te worden gebruikt zonder enige fysische, chemische of andersoortige behandeling.
- 2.4.7.1 Geringe afwijkingen in de gelijkmatigheid van de kleur en van de volledigheid van de bedekking, die ontstaan zijn door verschieten respectievelijk slijtage of door een toevallige beschadiging, kunnen buiten beschouwing blijven, mits daardoor de eigenschappen van het oppervlak niet wezenlijk worden veranderd.
- 2.4.8 Aan het begin van een wedstrijd en iedere keer als hij tijdens een wedstrijd van bat wisselt, dient een speler zijn tegenstander en de scheidsrechter het bat dat hij gaat gebruiken te tonen en hen toe te staan het te onderzoeken. (Aanvulling: een en ander onverlet het bepaalde in 3.4.2.2 en 3.5.2.5).

## **2.5 Definities**

- 2.5.1 Een "rally" is de periode waarin de bal in het spel is.
- 2.5.2 De bal is "in het spel" vanaf het laatste moment dat deze bij het serveren bewegingloos op de palm van de vrije hand ligt, met de bedoeling deze op te gooien, totdat de rally wordt beslist door een let of een punt.
- 2.5.3 Een "let" is een rallybeëindiging zonder dat er wordt gescoord.
- 2.5.4 Een "punt" is een rallybeëindiging doordat er wordt gescoord.
- 2.5.5 De "bathand" is de hand die het bat vasthoudt.
- 2.5.6 De "vrije hand" is de hand die het bat niet vasthoudt; de vrije arm is de arm van de vrije hand.
- 2.5.7 Een speler "slaat" de bal als hij de bal raakt met zijn bat, door zijn hand vastgehouden, of met zijn bathand beneden de pols.
- 2.5.8 Een speler "blokkeert" de bal als hij, of iets dat hij draagt of vasthoudt, de bal raakt tijdens het spel als deze zich boven of onderweg naar het speelvlak bevindt, waarbij de bal zijn vlak niet heeft geraakt sinds deze het laatst door zijn tegenstander is geslagen.
- 2.5.9 De "serveerder" is de speler die in een rally het eerst de bal moet slaan.
- 2.5.10 De "ontvanger" is de speler die in een rally als tweede de bal moet slaan.
- 2.5.11 De "scheidsrechter" is de persoon die is aangesteld om een wedstrijd te leiden.
- 2.5.12 De "assistent-scheidsrechter" is de persoon die is aangesteld om de scheidsrechter te assisteren bij bepaalde beslissingen.
- 2.5.13 Onder iets dat een speler "draagt of vasthoudt", wordt verstaan alles dat hij draagt of vasthoudt, anders dan de bal, bij het begin van een rally.
- 2.5.14 De "eindlijn" moet worden beschouwd als zijnde onbegrensd verlengd in beide richtingen.

## **2.6 De service**

- 2.6.1 De service begint op het moment, dat de bal vrij op de open palm ligt van de onbeweeglijk gehouden vrije hand van de serveerder.
- 2.6.2 De serveerder moet vervolgens de bal nagenoeg loodrecht opgooien, zonder er effect aan te geven, zodanig dat deze minstens 16 cm omhoog komt nadat deze de palm van de vrije hand heeft verlaten en vervolgens daalt zonder iets te raken voordat deze wordt geslagen.
- 2.6.3 Als de bal dalend is moet de serveerder zodanig slaan, dat de bal eerst het eigen speelvlak raakt en daarna rechtstreeks het speelvlak van de ontvanger raakt; bij dubbelspelen dient de bal achtereenvolgens de rechter speelvlakken

van de serveerder en de ontvanger te raken.

2.6.4 Vanaf het begin van de service totdat de bal wordt geslagen, dient de bal zich boven de hoogte van het speelvlak en achter de eindlijn van de serveerder te bevinden en mag voor de ontvanger niet worden verborgen door de serveerder of de dubbelpartner of door iets dat ze dragen of vasthouden.

2.6.5 Zodra de bal is opgegooid, dienen de vrije arm en hand van de serveerder te worden weggehaald uit de ruimte tussen de bal en het net.

De ruimte tussen de bal en het net wordt bepaald door de bal, het net en het verlengde van het net naar boven.

2.6.6 Het is de verantwoordelijkheid van de serveerder om zodanig te serveren dat de scheidsrechter of de assistent-scheidsrechter ervan overtuigd is dat de service volgens de regels wordt uitgevoerd en beiden mogen beslissen dat een service incorrect is.

2.6.6.1 Wanneer de scheidsrechter of de assistent-scheidsrechter niet zeker is dat een service correct is, kan hij, bij de eerste keer dat zich tijdens de wedstrijd een dergelijke situatie voordoet, het spel onderbreken en de serveerder waarschuwen; maar elke volgende service van de speler of zijn dubbelpartner die niet duidelijk correct is, zal als incorrect worden beschouwd.

2.6.7 Bij wijze van uitzondering mag de scheidsrechter van een strikte naleving van de voorgeschreven manier van serveren afzien, als hij er van overtuigd is dat nakoming van de regels door een lichamelijke handicap wordt verhinderd.

## **2.7 De terugslag**

2.7.1 De bal, na geserveerd of teruggeslagen te zijn, moet zo worden geslagen dat deze over of om de netcombinatie heen gaat - deze al dan niet rakend - en het speelvlak van de tegenstander raakt.

## **2.8 De speelvolgorde**

2.8.1 Bij enkelspelen moet de serveerder de bal eerst in het spel brengen, waarna de ontvanger de bal moet terugslaan. Daarna moeten de spelers om beurten de bal retourneren.

2.8.2 In dubbelspelen, met uitzondering van het bepaalde in 2.8.3, moet de serveerder de bal eerst in het spel brengen, waarna de ontvanger de bal moet retourneren. Vervolgens zal de partner van de serveerder moeten terugslaan, terwijl daarna de partner van de ontvanger aan de beurt is om de bal te retourneren. Hierna zullen de spelers steeds in dezelfde volgorde moeten terugslaan.

2.8.3 Als twee spelers, vanwege een lichamelijke handicap in rolstoelen spelend, samen een dubbel vormen, moet de serveerder eerst de bal in het spel brengen, vervolgens moet de ontvanger de bal terugslaan, maar daarna mag elke speler van het invalide paar de bal retourneren. Geen enkel deel van de rolstoel van een speler mag daarbij echter over het denkbeeldige verlengde van de middellijn van de tafel komen. Als dit wel het geval is, zal de scheidsrechter het punt toekennen aan het andere paar.

Noot: Voor Nederland geldt dat deze regel ook van toepassing is voor een dubbel, bestaande uit een rolstoelspeler en een staande speler.

## **2.9 Een let**

2.9.1 De rally eindigt met een let indien:

- 2.9.1.1 - de bal bij de service, bij het passeren over of om de netcombinatie, de netcombinatie raakt, mits de service verder correct is, of de bal door de ontvanger of zijn partner wordt geblokkeerd;
- 2.9.1.2 - wordt geserveerd als de ontvanger of zijn partner nog niet gereed is, vooropgesteld dat noch de ontvanger noch zijn partner een poging onderneemt de bal te slaan;
- 2.9.1.3 - een speler door een gebeurtenis, waarop hij geen invloed heeft, er niet in slaagt te serveren of terug te slaan of op een andere manier een regel overtreedt;

- 2.9.1.4 - het spel wordt onderbroken door de scheidsrechter of de assistent-scheidsrechter;
- 2.9.1.5 - de ontvanger door een lichamelijke handicap in een rolstoel speelt en bij de service de bal, mits de service verder correct is,;
  - 2.9.1.5.1 - na het raken van de tafelhelpt van de ontvanger in de richting van het net gaat;
  - 2.9.1.5.2 - tot stilstand komt op de tafelhelpt van de ontvanger;
  - 2.9.1.5.3 - bij enkelspelen de tafelhelpt van de ontvanger verlaat, na deze te hebben geraakt, via één van de zijlijnen.
- 2.9.2 Het spel kan worden onderbroken:
  - 2.9.2.1 - voor de correctie van een fout in de volgorde van serveren, ontvangen, of speelhelpt.;
  - 2.9.2.2 - voor het in werking treden van de tijdregel;
  - 2.9.2.3 - voor het waarschuwen of bestraffen van een speler of adviseur;
  - 2.9.2.4 - wanneer zich omstandigheden voordoen, die het resultaat van de rally kunnen beïnvloeden.

## **2.10 Een punt**

- 2.10.1 Behalve wanneer de rally met een let eindigt, zal een speler een punt krijgen:
  - 2.10.1.1 - als zijn tegenstander er niet in slaagt op de juiste manier te serveren;
  - 2.10.1.2 - als zijn tegenstander er niet in slaagt om op de juiste manier terug te slaan;
  - 2.10.1.3 - als, nadat hij een service of terugslag heeft gemaakt, de bal iets anders dan de netcombinatie raakt voordat deze door zijn tegenstander wordt geslagen;
  - 2.10.1.4 - als de bal, nadat de tegenstander deze heeft geslagen, zijn speelvlak of zijn eindlijn passeert zonder zijn speelvlak te raken;
  - 2.10.1.5 - als de bal, nadat zijn tegenstander deze heeft geslagen, door het net heen gaat of het net passeert tussen het net en de netpost door of tussen het net en het speelvlak door;
  - 2.10.1.6 - als zijn tegenstander de bal blokkeert;
  - 2.10.1.7 - als zijn tegenstander de bal opzettelijk tweemaal achter elkaar slaat;
  - 2.10.1.8 - als zijn tegenstander de bal slaat met een zijde van het bat waarvan het oppervlak niet voldoet aan de vereisten van artikel 2.4.3, 2.4.4 en 2.4.5;
  - 2.10.1.9 - als zijn tegenstander, of iets wat zijn tegenstander draagt of vasthoudt, het speelvlak doet bewegen;
  - 2.10.1.10 - als zijn tegenstander, of iets wat zijn tegenstander draagt of vasthoudt, de netcombinatie raakt;
  - 2.10.1.11 - als zijn tegenstander met de vrije hand het speelvlak raakt;
  - 2.10.1.12 - als een tegenstander tijdens het dubbelspel de bal niet in de volgorde slaat, die is vastgesteld door de eerste serveerder en de eerste ontvanger;
  - 2.10.1.13 - zoals bepaald is bij de tijdregel (artikel 2.15.4)
  - 2.10.1.14 - als beide spelers of paren door een lichamelijke handicap in een rolstoel spelen en
    - 2.10.1.14.1 - de tegenstander met de achterkant van zijn dijen geen minimum contact houdt met de zitting of kussens wanneer de bal wordt geslagen;
    - 2.10.1.14.2 - de tegenstander voordat hij de bal slaat met een van beide handen de tafel raakt;
    - 2.10.1.14.3 - de voetsteun of voet van de tegenstander de vloer raakt wanneer de bal in het spel is.
  - 2.10.1.15 - zoals bepaald is bij de volgorde van serveren en retourneren (artikel 2.8.3).

## **2.11 Een game**

- 2.11.1 Een game wordt gewonnen door de speler of het paar, die/dat het eerst 11 punten scoort, tenzij beide spelers of paren 10 punten hebben gescoord, in welk geval die speler of dat paar winnaar wordt die/dat als eerste 2 punten meer scoort dan zijn/hun tegenstander(s).

## **2.12 Een wedstrijd**

- 2.12.1** Een wedstrijd bestaat uit de meeste gewonnen games van elk oneven aantal.
- 2.13** **De volgorde van serveren, ontvangen en tafelhelft**
- 2.13.1 Het recht op de keuze om als eerste te serveren of te ontvangen, of de keuze van tafelhelft, wordt beslist door de "toss" en de winnaar heeft de keuze om als eerste te serveren of te ontvangen, of aan een bepaalde zijde van de tafel te beginnen.
- 2.13.2 Wanneer een speler of paar de keus heeft gemaakt om als eerste te serveren of te ontvangen, óf te beginnen aan een bepaalde zijde van de tafel, dient de andere speler of het andere paar de andere keuze te maken.
- 2.13.3 Na elke 2 gescoorde punten wordt de/het ontvangende speler/paar de/het serverende speler/paar en dat gaat zo door tot het einde van de game, tenzij ieder(e) speler of paar 10 punten gescoord heeft of de tijdregel ingaat, waarbij de volgorde van serveren en ontvangen hetzelfde zal zijn, maar waarbij na elk gescoord punt de service naar de tegenstander zal overgaan.
- 2.13.4 Bij het dubbelspel dient, in elke game, het paar dat het recht heeft om als eerste te serveren, te beslissen wie van hen serveert en in de eerste game van een wedstrijd moet het ontvangende paar beslissen wie van hen het eerst ontvangt; nadat, in de volgende games van de wedstrijd, de eerste serveerder is gekozen, zal de eerste ontvanger diegene zijn, die in de voorafgaande game op hem serveerde.
- 2.13.5 Bij iedere servicewisseling in het dubbelspel wordt de vorige ontvanger de serveerder en wordt de partner van de vorige serveerder de ontvanger.
- 2.13.6 De speler of het paar, die/dat het eerst serveerde in een game, zal in de volgende game als eerste ontvangen en in de laatst mogelijke game van een dubbelspel wedstrijd moet het paar dat in de volgende rally de service ontvangt de volgorde van ontvangen veranderen, nadat één der paren 5 punten heeft behaald.
- 2.13.7 De speler of het paar die/dat in een game aan een bepaalde zijde van de tafel begint, zal in de volgende game aan de andere kant beginnen en in de laatst mogelijke game van een wedstrijd moeten de spelers of paren van tafelhelft wisselen zodra één speler of paar 5 punten heeft gescoord.
- 2.14** **Verkeerde volgorde van serveren, ontvangen en tafelhelft**
- 2.14.1 Als een speler serveert of ontvangt, terwijl het zijn beurt niet is, moet het spel door de scheidsrechter worden onderbroken zodra de fout wordt geconstateerd en worden hervat met die speler aan service of als ontvanger die, volgens de aan het begin van een wedstrijd bepaalde volgorde, aan de beurt zou zijn bij de stand die is bereikt, en bij het dubbelspel overeenkomstig de volgorde van serveren, zoals die gekozen is door het paar, dat in het begin van de game waarin de fout is ontdekt het recht van serveren had.
- 2.14.2 Als de spelers niet van tafelhelft hebben gewisseld toen dat was vereist, moet het spel door de scheidsrechter worden onderbroken zodra de fout wordt geconstateerd en het spel worden hervat aan die zijde van de tafel waar de spelers op het moment van de bereikte stand hadden behoren te staan volgens de aan het begin van de wedstrijd bepaalde volgorde.
- 2.14.3 Onder alle omstandigheden blijven de punten, gescoord vóór de ontdekking van een fout, geldig.
- 2.15** **De tijdregel**
- 2.15.1 Behalve zoals beschreven in 2.15.2, treedt de tijdregel in werking nadat in een game 10 minuten speeltijd zijn verstreken of op ieder ander moment indien beide spelers of paren dit verzoeken.
- 2.15.2 De tijdregel zal niet in werking treden wanneer in een game 18 punten zijn gescoord.
- 2.15.3 Indien de bal in het spel is als de tijdslimiet is bereikt, moet het spel door de scheidsrechter worden onderbroken en worden hervat met de beginslag van de speler die bij de onderbroken rally serveerde; indien de bal niet in het spel is



wanneer de tijdregel in werking treedt, moet het spel worden hervat met de beginslag van de speler die ontving in de onmiddellijk voorafgaande rally.

2.15.4 Daarna serveert iedere speler om de beurt om één punt tot het eind van de game en als de ontvangende speler of het ontvangende paar 13 terugslagen in een rally maakt, wint de ontvanger een punt.

2.15.5 Het in werking treden van de tijdregel zal de volgorde van serveren en ontvangen in een wedstrijd, zoals gedefinieerd in artikel 2.13.6, niet veranderen.

2.15.6 Indien de tijdregel eenmaal is ingegaan, dienen alle volgende games in die wedstrijd volgens de tijdregel te worden gespeeld.

## **Hoofdstuk 3      REGLEMENTEN VOOR INTERNATIONALE WEDSTRIJDEN**

### **3.1                      Strekking van spelregels en reglementen**

#### **3.1.1                    Soorten wedstrijden**

3.1.1.1                Een "internationale wedstrijd" is een wedstrijd waaraan spelers van meer dan één nationale bond kunnen meedoen.

3.1.1.2                Een "interlandwedstrijd" is een wedstrijd tussen teams die een land vertegenwoordigen.

3.1.1.3                Een "open toernooi" is een toernooi waaraan spelers van alle bonden kunnen deelnemen.

3.1.1.4                Een "gesloten toernooi" is een toernooi waaraan alleen met name genoemde groepen spelers - andere dan leeftijdsgroepen - kunnen deelnemen.

3.1.1.5                Een "invitatietoernooi" is een toernooi waaraan alleen met name genoemde bonden of individueel uitgenodigde spelers kunnen deelnemen.

#### **3.1.2                    Toepassing**

3.1.2.1                Behoudens het gestelde in 3.1.2.2, gelden de spelregels (hoofdstuk 2) voor Wereld-, Continentale, Olympische en Paralympische titelwedstrijden, open toernooien en - tenzij anders overeengekomen tussen de deelnemende bonden - voor interlandwedstrijden.

3.1.2.2                De Board of Directors heeft het recht de organisator van een open toernooi experimentele spelregelvarianten toe te staan, welke zijn gespecificeerd door het Executive Committee.

3.1.2.3                De reglementen voor internationale wedstrijden gelden voor:

3.1.2.3.1              - Wereld-, Olympische en Paralympische titelwedstrijden, tenzij andere regels door de Board of Directors worden bekrachtigd en vooraf aan de deelnemende bonden bekend gemaakt worden;

3.1.2.3.2              - Continentale titelwedstrijden, tenzij andere regels door de organiserende Continentale Federatie worden bekrachtigd en vooraf aan de deelnemende bonden bekend gemaakt worden;

3.1.2.3.3              - Open Internationale Kampioenschappen, tenzij andere regels door het Executive Committee worden bekrachtigd en vooraf aan de deelnemers worden bekend gemaakt in overeenstemming met artikel 3.1.2.4;

3.1.2.3.4              - open toernooien, behoudens het gestelde in 3.1.2.4.

3.1.2.4                Wanneer een open toernooi gespeeld wordt met afwijkende regels, dienen aard en strekking van de afwijkingen op het aanmeldingsformulier gespecificeerd te worden; met de invulling van het aanmeldingsformulier accepteert de inschrijver de voorwaarden van het toernooi, inclusief de gewijzigde reglementen.

3.1.2.5                De spelregels en de reglementen worden aanbevolen voor alle internationale wedstrijden, maar, mits de statuten in acht worden genomen, mogen internationale gesloten- en invitatietoernooien en erkende internationale wedstrijden georganiseerd door een niet aangesloten lichaam, worden gespeeld met regels, die opgesteld zijn door het organiserende lichaam.

3.1.2.6                De spelregels en de reglementen voor internationale wedstrijden moeten worden aangehouden, tenzij van tevoren wijzigingen zijn overeengekomen of in de gepubliceerde regels van de betreffende wedstrijden zijn vermeld.

3.1.2.7                Een aantal Spelregels wordt meer in detail uitgelegd en geïnterpreteerd in de vorm van door de Board of Directors uit te geven Technical of Administrative Leaflets. Dit geldt ook voor specificaties voor spelbenodigdheden Praktische instructies en uitvoerende procedures kunnen worden uitgegeven als Handboeken of Richtlijnen door het Executive Committee. Deze publicaties kunnen zowel verplichtingen als aanbevelingen bevatten.

### **3.2                      Uitrusting en speelcondities**

#### **3.2.1                    Goedgekeurde en toegestane spelbenodigdheden**

3.2.1.1 A             De goedkeuring en het toestaan van spelbenodigdheden geschiedt namens de Board of Directors door het Equipment Committee; deze goedkeuring kan op elk

- moment worden ingetrokken door het Executive Committee. Vervolgens kan de goedkeuring en het toestaan door de Board of Directors worden ingetrokken.
- 3.2.1.2 ~~Het aanmeldingsformulier of de prospectus voor een open toernooi moet de merken en kleuren van tafel, netcombinatie en bal, welke gebruikt gaan worden, vermelden; de keuze van het materiaal zal voorgeschreven zijn door de bond van het land waar het toernooi wordt gehouden, geselecteerd uit de merken en types welke recentelijk door de ITTF zijn goedgekeurd.~~
- 3.2.1.3 A De bedekking van een zijde van het frame, welke gebruikt wordt om de bal te slaan, dient van een merk en type te zijn dat momenteel door de ITTF is goedgekeurd en dient zodanig aan het frame bevestigd te worden, dat de namen van leverancier en merk plus het ITTF-logo en het ITTF-nummer (indien van toepassing) duidelijk zichtbaar zijn bij de rand van het slagoppervlak vlak bij het handvat.
- 3.2.1.4 A Tafelpoten moeten minstens 40cm van de eindlijn zijn bevestigd bij de tafel voor rolstoelspelers.

#### Verklaring;

De namen van leverancier en merk zijn soms weergegeven in lettertypes en afmetingen, die moeilijk zijn te lezen. Om de identificatie van batbedekking voor scheidsrechters te vergemakkelijken worden ITTF-nummers geleidelijk aangebracht op batbedekkingen. Dit ITTF-nummer wordt geplaatst binnen een rechthoek samen met het logo. Op den duur zal dit zeker de belangrijkste identificatie worden. Hierdoor kunnen batbedekkingen geïdentificeerd worden door toegewezen nummers.

~~Lijsten van alle goedgekeurde en toegestane spelbenodigdheden en materialen worden bijgehouden door het "I.T.T.F.-Office" en details zijn beschikbaar via de I.T.T.F.-website.~~

Voor goedgekeurde materialen verwijzen wij u ook naar de NTTB-website: [www.nttb.nl](http://www.nttb.nl).

### 3.2.2 Speelkleding

- 3.2.2.1 A Speelkleding bestaat normaal uit een shirt met korte mouwen of zonder mouwen en korte broek of rok, of een ééndelig sporttenu, sokken en sportschoenen; andere kleding, zoals een gedeelte van of een geheel trainingspak, mag niet worden gedragen behalve met toestemming van de hoofdscheidsrechter.
- 3.2.2.2 A De hoofdkleur van een shirt, korte broek of rok, met uitzondering van de kraag en mouwen van een shirt, moet duidelijk verschillen van de kleur van de in gebruik zijnde bal.
- 3.2.2.3 A Op de achterkant van het shirt mogen belettering of nummers zijn aangebracht om een speler, zijn Bond en in clubwedstrijden zijn club te herkennen en mogen reclames worden geplaatst mits in overeenstemming met artikel 3.2.5.10.; als de achterzijde van een shirt de naam van de speler draagt, moet deze naam net onder de kraag zijn aangebracht.
- 3.2.2.4 A Door organisatoren verplichte rugnummers ter herkenning van een speler hebben prioriteit boven reclames op het midden van de achterzijde van een shirt; zulke nummers moeten passen binnen een vak met een totaaloppervlak van maximaal 600 cm<sup>2</sup>.
- 3.2.2.5 A Merktekens en garneringen aan de voor- of zijkant van de speelkleding en door de speler gedragen sieraden, mogen niet zo opvallend of reflecterend zijn, dat zij een tegenstander visueel kunnen hinderen.
- 3.2.2.6 A Op kleding mogen geen ontwerpen of letters aangebracht zijn welke beledigend kunnen zijn of de sport in diskrediet brengen.
- 3.2.2.7 BC Over elke vraag omtrent het toegestaan of acceptabel zijn van speelkleding wordt beslist door de hoofdscheidsrechter.
- 3.2.2.8 A ~~Spelers, die aan een teamwedstrijd deelnemen en spelers van eenzelfde bond die een dubbel vormen, in een Wereld-, Olympische of Paralympische titelwedstrijd, dienen uniform gekleed te zijn, met mogelijke uitzondering van sokken, schoenen en het aantal, het ontwerp en de afmeting en kleur van reclames op kleding. Spelers van eenzelfde bond die een dubbel vormen in andere Internationale competities mogen verschillende kleding dragen, als de basis kleur maar~~

- hetzelfde is en de bond deze procedure heeft goedgekeurd.
- 3.2.2.9 C Tegenstanders in enkel- en dubbelwedstrijden dienen shirts te dragen met voldoende verschillende kleuren, waardoor zij voor het publiek gemakkelijk te onderscheiden zijn.
- 3.2.2.10 C Indien tegenstanders of teams dezelfde kleding dragen en niet overeen kunnen komen wie van hen zich zal omkleden, zal dit door de scheidsrechter door de "toss" worden beslist.
- ~~3.2.2.11 Spelers die uitkomen in een Wereld-, Olympische- of Paralympische titelwedstrijd of een Open Internationaal Kampioenschap moeten een shirt en broek of rok dragen van types, die goedgekeurd zijn door hun nationale bond.~~
- 3.2.3                    Speelcondities**
- 3.2.3.1 \* De speelruimte moet rechthoekig zijn en minstens 14 m lang, 7 m breed en 5 m hoog, maar de 4 hoeken mogen worden afgedekt door afzettingen met een lengte van niet meer dan 1,5 m. Bij wedstrijden voor rolstoelgebruikers kan de speelruimte worden verkleind, maar de lengte mag bij deze wedstrijden niet minder zijn dan 8 meter en de breedte niet minder dan 6 meter.
- 3.2.3.2 A De volgende uitrusting en spelbenodigheden worden beschouwd als onderdeel van iedere speelruimte:  
De tafel inclusief de netcombinatie, scheidsrechterstafels en –stoelen, scoreborden, handdoekenbakjes, gedrukte tafelnummers, afzettingen, vloerbedekkingen, borden op de afzettingen, die de namen van spelers of nationale bonden aangeven.
- 3.2.3.3 \* De speelruimte moet zijn omgeven door een ongeveer 75 cm hoge afzetting, geheel van dezelfde donkere achtergrondkleur, die zorgt voor afscheiding van aangrenzende speelruimte(s) en van toeschouwers
- 3.2.3.4 \* Tijdens Wereld-, Olympische en Paralympische titelwedstrijden moet de lichtsterkte, gemeten op de hoogte van het speelvlak, boven het speelvlak gelijkmatig minstens 1000 lux zijn en minstens 500 lux in de rest van de speelruimte; bij andere wedstrijden dient de lichtsterkte boven het speelvlak gelijkmatig minstens 600 lux zijn en minstens 400 lux in de rest van de speelruimte.
- 3.2.3.5 A Als er meerdere tafels in gebruik zijn moet de lichtsterkte boven alle tafels gelijk zijn en de sterkte van de achtergrondverlichting in de speelzaal mag niet meer bedragen dan het laagste niveau in de speelruimte.
- 3.2.3.6 \* De lichtbron moet zich minstens 5 m boven de grond bevinden.
- 3.2.3.7 A De achtergrond moet donker zijn, er mogen zich geen heldere lichtbronnen bevinden en er mag geen daglicht binnendringen door onbedekte ramen of andere openingen.
- 3.2.3.8 A De vloer mag niet lichtgekleurd, helder reflecterend of glad zijn en het vloeroppervlak mag niet van baksteen, keramiek, beton of steen zijn; maar bij toernooien voor rolstoelers mag de vloer van beton zijn.
- 3.2.3.8 1.A                Tijdens Wereld-, Olympische- en Paralympische kampioenschappen moet de vloer van hout zijn of van een door de ITTF goedgekeurd merk en type oprolbaar synthetisch materiaal.
- 3.2.4                    Batcontrole**
- 3.2.4.1 A Het is de verantwoordelijkheid van iedere speler om zich ervan te verzekeren, dat bekledingen op het frame van zijn bat zijn bevestigd met kleefstoffen, die geen schadelijke vluchtige oplosmiddelen bevatten.
- ~~3.2.4.2 Een batcontrolepost dient te worden opgezet bij alle Wereld-, Olympische- en Paralympische titelwedstrijden, bij een beperkt aantal ITTF World Tour of Global Junior toernooien en kan worden opgezet bij continentale en regionale competities.~~
- ~~3.2.4.2.1 Bij de batcontrolepost zullen bats getest worden volgens het beleid en de procedure zoals deze is opgesteld door het Executive Committee op aanbevelen van het Equipment Committee en het Umpires en Referee Committee,~~

om te verzekeren dat bats voldoen aan alle ITTF-regels, inclusief, maar zich niet beperkend tot, dikte en egaliteit van de bedekking van het bat en aanwezigheid van schadelijke vluchtige verbindingen.

~~3.2.4.2.2~~ De batcontrole wordt alleen na afloop van een willekeurig gekozen wedstrijd uitgevoerd als de speler het bat niet heeft aangeboden voor een test voorafgaande aan de wedstrijd, maar vanaf de kwartfinales zullen de batcontroles tijdens individuele evenementen voorafgaande aan alle wedstrijden plaatsvinden en tijdens teamwedstrijden voorafgaande aan geselecteerde individuele wedstrijden.

~~3.2.4.2.3~~ Bats die voorafgaande aan de wedstrijd bij de batcontrole niet worden goedgekeurd, mogen niet worden gebruikt in de hierboven vermelde competities, maar mogen worden vervangen door een tweede bat dat na de wedstrijd zal worden getest. Indien een bat na afloop van een willekeurig gekozen wedstrijd wordt afgekeurd, kan aan de overtredende speler straf worden opgelegd.

~~3.2.4.2.4~~ Alle spelers hebben het recht om op vrijwillige basis en zonder consequenties hun bats ter keuring aan te bieden conform de procedures van betreffend evenement

3.2.4.3 Na 4 opgetelde negatieve batcontroles in een periode van vier jaar, op welk onderdeel van de batcontrole dan ook, mag de speler tijdens het evenement door spelen, maar vervolgens zal de Executive Committee de speler die in overtreding is schorsen voor 12 maanden. (met ingang van 1 april 2012)

~~3.2.4.3.1?~~ De ITTF zal een speler schriftelijk informeren over diens schorsing

~~3.2.4.3.2?~~ De geschorste speler kan in beroep gaan bij het Hof van Arbitrage voor de Sport binnen 21 dagen na ontvangst van het bericht van schorsing. Indienen van een dergelijk beroep schort de opgelegde schorsing niet op.

~~3.2.4.4~~ ITTF zal een overzicht bijhouden van alle negatieve batcontroles met ingang van 1 september 2010.

3.2.4.5 BC Bij alle evenementen dient een goed geventileerde ruimte beschikbaar gesteld te worden voor het plakken van de bedekkingen op frames en nergens anders op de speellocatie mogen vloeibare kleefstoffen worden gebruikt. De "speellocatie" bestaat uit dat deel van het gebouw dat gebruikt wordt voor tafeltennis, en de gerelateerde activiteiten, voorzieningen en openbare ruimtes.

### 3.2.5 Reclames

~~3.2.5.1~~ Binnen de speelruimte mogen alleen reclames worden aangebracht op de normaal hier aanwezige uitrusting en spelbenodigdheden en er mogen geen speciale aanvullende reclameborden worden geplaatst.

3.2.5.1.1. A In of in de omgeving van de speelruimte mogen geen reclames of andere aanduidingen worden aangebracht voor tabaksproducten, alcoholische dranken, schadelijke middelen (drugs) of illegale producten. Reclames en andere aanduidingen moeten vrij zijn van negatieve uitingen over ras, nationaliteit, geslacht, geloofsrichting, lichamelijke of geestelijke handicaps of andere vormen van discriminatie,

~~3.2.5.2~~ Tijdens Olympische en Paralympische spelen moeten reclames op spelbenodigdheden, op speelkleding en op scheidsrechterskleding in overeenstemming zijn met de respectievelijke IOC- en IPC-reglementen.

3.2.5.3 A Met uitzondering van LED (light emitting diodes) mogen nergens in de speelruimte op afzettingen fluorescerende, lichtgevende of glimmende kleuren worden gebruikt en de achtergrondkleur van de afzettingen dient donker te blijven;

3.2.5.3.1 Reclames op de afzettingen mogen tijdens de wedstrijden niet veranderen van donker naar licht en vice versa.

- 3.2.5.3.2 LED-reclames op de afzettingen mogen niet zo helder zijn dat de spelers tijdens de wedstrijd worden gehinderd en mogen niet veranderen zo lang de bal in het spel is.
- ~~3.2.5.3.3 LED-reclames mogen alleen worden gebruikt met voorafgaande toestemming van de ITTF.~~
- 3.2.5.4 Letters of symbolen op de binnenkant van de afzetting moeten duidelijk verschillend van kleur zijn in vergelijking met de speelbal, er mogen niet meer dan twee kleuren worden gebruikt en de letters of symbolen mogen een totaalhoogte van 40 cm niet overschrijden; het wordt aanbevolen dat zij een tint lichter of donkerder zijn dan de achtergrondkleur (met ingang van 1 juli 2012)
- 3.2.5.5 Reclames op de speelvloer moeten duidelijk verschillend van kleur zijn in vergelijking met de speelbal; het wordt aanbevolen dat zij een tint lichter of donkerder zijn dan de achtergrond. (met ingang van 1 juli 2012)
- 3.2.5.6 Maximaal 4 reclames zijn toegestaan op de vloer van de speelruimte, 1 aan elke eindkant en 1 aan elke zijkant van de tafel, elk met een maximaal totaaloppervlak van 2.5 m<sup>2</sup>; deze reclames dienen minimaal 1 m en aan de eindkanten tevens maximaal 2 m van de afzetting te zijn aangebracht.
- 3.2.5.7 Het is toegestaan 1 permanente reclame van de naam of logo van de fabrikant of leverancier en 1 tijdelijke reclame op elke helft van elke zijde van het tafelblad te plaatsen en 1 aan elke eindkant, elke reclame afzonderlijk mag maximaal 60 cm lang zijn. Tijdelijke reclames moeten duidelijk afgescheiden zijn van de permanente reclames; deze reclames mogen geen betrekking hebben op andere leveranciers van tafeltennisuitrustingen en mag geen reclame, logo, naam van de tafel of naam van de fabrikant of leverancier op het tafelonderstel staan, behalve als de tafel fabrikant of leverancier the titel sponsor van het evenement is. (met ingang van 1 april 2012)
- 3.2.5.8 Reclames op het net dienen duidelijk verschillend van kleur te zijn in vergelijking met de speelbal, moeten minimaal 3 cm verwijderd zijn van de biesband van het spankoord en mogen de doorzichtigheid van het net niet belemmeren.
- 3.2.5.9 Reclames op scheidsrechterstafels en ander meubilair in de speelruimte mogen niet groter zijn dan een totaaloppervlak op elke voorkant van 750 cm<sup>2</sup>.
- 3.2.5.10 Reclames op de speelkleding mogen slechts bestaan uit:
- 3.2.5.10.1 - het normale handelsmerk, symbool of naam van de fabrikant binnen een totaaloppervlak van 24 cm<sup>2</sup>;
- 3.2.5.10.2 - niet meer dan 6 reclames op de voorzijde, zijkant en mouw van het shirt tezamen, passend binnen een totaaloppervlak van 600 cm<sup>2</sup> en duidelijk van elkaar gescheiden, met niet meer dan 4 reclames op de voorkant;
- 3.2.5.10.3 - niet meer dan 2 reclames op de achterzijde van het shirt binnen een totaaloppervlak van 400 cm<sup>2</sup>,
- 3.2.5.10.4 - niet meer dan 2 reclames, alleen op de voorkant en de zijkanten van broek of rok tezamen, passend binnen een totaal oppervlak van 120 cm<sup>2</sup>.
- 3.2.5.11 Reclames op rugnummers van de spelers mogen een totaaloppervlak van 100 cm<sup>2</sup> niet te boven gaan.
- 3.2.5.12 E Reclames op scheidsrechterskleding mogen een totaaloppervlak van 40 cm<sup>2</sup> niet te boven gaan.
- 3.2.5.13 A Op speelkleding en rugnummers mogen geen reclames worden aangebracht voor tabakswaaren, alcoholica of schadelijke middelen (drugs).

### 3.2.6 **Dopingcontrole**

- ~~3.2.6.1 Alle spelers die deelnemen aan internationale competities, inclusief jeugdcompetities, kunnen tijdens betreffende competities worden onderworpen aan dopingcontroles door de ITTF, de nationale bond van de speler en iedere andere anti-doping-organisatie die verantwoordelijk is voor de controle tijdens de competitie waaraan zij deelnemen.~~

## 3.3 **Wedstrijdofficials**

### 3.3.1 **Hoofdscheidsrechter**

- 3.3.1.1 CD Voor iedere serie wedstrijden moet een hoofdscheidsrechter worden aangewezen en zijn identiteit en locatie moeten aan de deelnemers en, indien van toepassing, aan de teamaanvoerders bekend worden gemaakt.
- 3.3.1.2 C De hoofdscheidsrechter is verantwoordelijk voor:
- 3.3.1.2.1 CD - de leiding bij de loting;
- 3.3.1.2.2 C - het opstellen van het tafel-tijdschema;
- 3.3.1.2.3 C - het aanstellen van wedstrijdofficials;
- 3.3.1.2.4 C - de leiding bij een briefing voor wedstrijdofficials;
- 3.3.1.2.5 CD - het controleren van de speelgerechtigdheid van spelers;
- 3.3.1.2.6 C - de beslissing of een wedstrijd bij onvoorziene omstandigheden mag worden opgeschort;
- 3.3.1.2.7 C - de beslissing of spelers tijdens een wedstrijd de speelruimte mogen verlaten;
- 3.3.1.2.8 C - de beslissing of de reglementaire inspeeltijd mag worden verlengd;
- 3.3.1.2.9 C - de beslissing of spelers tijdens de wedstrijd een trainingspak mogen dragen;
- 3.3.1.2.10 CD - de beslissing bij kwesties betreffende interpretatie van spelregels of reglementen, inclusief het toegestaan zijn van kleding, spelbenodigdheden en speelomstandigheden;
- 3.3.1.2.11 C - de beslissing of en waar spelers mogen oefenen gedurende een onvoorziene spelonderbreking;
- 3.3.1.2.12 CD - het nemen van disciplinaire maatregelen bij wangedrag of andere schendingen van de reglementen.
- 3.3.1.3 CD Indien, met toestemming van de wedstrijdleiding, enige van de plichten van de hoofdscheidsrechter worden gedelegeerd aan andere personen, moeten de speciale verantwoordelijkheden en de locaties van elk van deze personen aan de deelnemers en, indien van toepassing, aan de teamaanvoerders bekend gemaakt worden.
- 3.3.1.4 C De hoofdscheidsrechter of een bij zijn afwezigheid aangestelde plaatsvervanger dient gedurende de gehele speeltijd aanwezig te zijn.
- 3.3.1.5 C Indien hij dat wenselijk acht, kan de hoofdscheidsrechter te allen tijde een wedstrijdofficial vervangen, maar hij mag geen enkele door de vervangen official binnen zijn bevoegdheid genomen beslissing betreffende een waarneming herroepen.
- 3.3.1.6.C Spelers vallen onder de rechtsbevoegdheid van de hoofdscheidsrechter, vanaf het moment dat zij de speellocatie binnenkomen tot ze die weer verlaten.
- 3.3.2 Scheidsrechter, assistent-scheidsrechter en slagenteller**
- 3.3.2.1 BCE Voor iedere wedstrijd moeten een scheidsrechter en een assistent-scheidsrechter worden aangesteld.
- 3.3.2.2 BCE De scheidsrechter dient in het verlengde van het net te zitten of te staan en de assistent-scheidsrechter dient tegenover hem aan de andere kant van de tafel te zitten.
- 3.3.2.3 BCE De scheidsrechter is verantwoordelijk voor:
- 3.3.2.3.1 BCE - het controleren van de kwaliteit van het spelmateriaal en de speelomstandigheden en het melden van elke onvolkomenheid aan de hoofdscheidsrechter;
- 3.3.2.3.2 BCE - het kiezen van een willekeurige bal zoals bepaald bij 3.4.2.1.1 - 2;
- 3.3.2.3.3 BCE - het leiden van de loting voor de keuze van serveren, ontvangen en speelhelpt;
- 3.3.2.3.4 BCE - het beslissen of de voorgeschreven manier van serveren mag worden versoepeld voor een speler met een lichamelijke handicap;
- 3.3.2.3.5 BCE - het controleren van de volgorde van serveren, ontvangen en plaats en het corrigeren van elke fout daarbij;
- 3.3.2.3.6 BCE - het beslissen bij elke rally omtrent een punt of een let;
- 3.3.2.3.7 BCE - het afroepen van de stand, in overeenstemming met de omschreven procedure;
- 3.3.2.3.8 BCE - het beginnen van de tijdregel op het juiste moment;
- 3.3.2.3.9 BCE - het onderhouden van de voortgang van het spel;
- 3.3.2.3.10 BCE - het ondernemen van actie in geval van schendingen van de reglementen betreffende het advies aan spelers of het gedrag van spelers;

- 3.3.2.3.11 BCE - het door de "toss" laten beslissen, welke speler, paar of teams van shirt zullen moeten wisselen, als tegenstanders of teams dezelfde shirts dragen en niet overeen kunnen komen wie van hen zich zal omkleden;
- 3.3.2.3.12 BCE - het waarborgen dat uitsluitend geautoriseerde personen in de speelruimte aanwezig zijn.
- 3.3.2.4 BE De assistent-scheidsrechter moet:
- 3.3.2.4.1 BE - beslissen of de bal tijdens het spel aan zijn kant van de tafel de bovenrand van het speelveld raakt;
- 3.3.2.4.2 BE - de scheidsrechter informeren in geval van schending van de reglementen betreffende advies of wangedrag.
- 3.3.2.5 BCE Zowel de scheidsrechter als een assistent-scheidsrechter mogen:
- 3.3.2.5.1 BCE - beslissen dat de service van een speler niet correct is;
- 3.3.2.5.2 BCE - beslissen dat, bij een verder goede service, de bal de netcombinatie raakt bij het passeren over of om de netcombinatie;
- 3.3.2.5.3 BCE - beslissen dat een speler de bal blokkeert;
- 3.3.2.5.4 BCE - beslissen dat de speelomstandigheden dermate zijn gestoord dat het resultaat van de rally daardoor beïnvloed kan worden;
- 3.3.2.5.5 BCE - de inspeeltijd voor het begin van een wedstrijd, de speeltijd van de games en de tijd van de onderbrekingen bijhouden.
- 3.3.2.6 BCE Zowel de assistent-scheidsrechter als een speciaal aangestelde official kunnen als slagenteller optreden, om de slagen van de ontvangende speler of het ontvangende paar te tellen, wanneer de tijdregel is ingegaan.
- 3.3.2.7 BCE Een beslissing welke door de assistent-scheidsrechter of de slagenteller in overeenstemming met het gestelde in 3.3.2.5 is genomen, kan niet worden herroepen door de scheidsrechter.
- 3.3.2.8 BCE Spelers vallen onder de rechtsbevoegdheid van de scheidsrechter, vanaf het moment dat zij de speelruimte betreden tot ze die weer verlaten.

### 3.3.3 Protesten

- 3.3.3.1 CD Een overeenkomst tussen spelers in een individuele wedstrijd of tussen aanvoerders in een teamwedstrijd kan geen verandering brengen in de beslissing betreffende een waarneming door de verantwoordelijke wedstrijdofficial of in de interpretatie van de spelregels of reglementen door de verantwoordelijke hoofdscheidsrechter of in elke andere beslissing toernooi- of wedstrijdorganisatie betreffende genomen door de verantwoordelijke wedstrijd- of toernooileiding.
- 3.3.3.2 CD Er kan geen beroep worden aangetekend bij de hoofdscheidsrechter tegen een beslissing betreffende een waarneming door de verantwoordelijke wedstrijdofficial of bij de wedstrijdleiding tegen de interpretatie van de spelregels of reglementen door de hoofdscheidsrechter.
- 3.3.3.3 CD Bij de hoofdscheidsrechter kan worden geprotesteerd tegen een beslissing van een wedstrijdofficial betreffende de interpretatie van spelregels of reglementen. De beslissing van de hoofdscheidsrechter is bindend.
- ~~3.3.3.4 Bij de wedstrijd- of toernooileiding kan worden geprotesteerd tegen een beslissing door de hoofdscheidsrechter de toernooi- of wedstrijdorganisatie betreffende, die niet wordt gedekt door de spelregels of reglementen. De beslissing van de wedstrijdleiding is bindend.~~
- 3.3.3.5 BCE Bij een individuele wedstrijd kan alleen worden geprotesteerd door een speler die aan de wedstrijd deelnam waarin het probleem zich voordeed; bij een teamwedstrijd kan alleen worden geprotesteerd door de aanvoerder van een team dat deelnam aan de wedstrijd waarin het probleem zich voordeed.
- 3.3.3.5.1 De naam van de aanvoerder van het team, spelend of niet-spelend, zal voorafgaand aan de wedstrijd aan de scheidsrechter bekend worden gemaakt.
- ~~3.3.3.6 Een uit de beslissing door de hoofdscheidsrechter voortvloeiende kwestie over de interpretatie van de spelregels of reglementen of een uit de beslissing door de toernooi- of wedstrijdleiding voortvloeiende kwestie betreffende de wedstrijdorganisatie kan door de speler of de teamcaptain via zijn eigen bond worden~~



~~doorgegeven om ter beoordeling aan de ITTF Rules Committee te worden voor-  
gelegd.~~

~~3.3.3.7 De Rules Committee zal richtlijnen geven voor toekomstige beslissingen en deze  
richtlijnen kunnen ook onderwerp gemaakt worden van een protest door een  
bond bij de Board of Directors of een General Meeting, maar dit zal geen enkele  
reeds door de verantwoordelijke scheidsrechter of wedstrijdleiding geno-  
men beslissing meer kunnen beïnvloeden.~~

### **3.4 Wedstrijdleiding**

#### **3.4.1 Het aangeven van de stand**

3.4.1.1 E De scheidsrechter dient de stand af te roepen dadelijk nadat de bal uit het spel is  
na beëindiging van een rally, of zo snel mogelijk daarna.

3.4.1.1.1 E Bij het noemen van de stand dient de scheidsrechter eerst het aantal gescoorde  
punten te vermelden van de speler of het paar die/dat in de volgende rally van de  
game dient te serveren en daarna het door de tegenstander(s) gescoorde aantal  
punten.

3.4.1.1.2 E Aan het begin van de game en voor iedere servicewisseling dient de scheids-  
rechter de volgende serveerder met zijn hand aan te wijzen, en kan hij het afroep-  
pen van de stand laten volgen door de naam van die serveerder.

3.4.1.1.3 E Aan het eind van de game dient de scheidsrechter de naam van de winnende  
speler of het winnende paar te noemen, gevolgd door het door hem/hen ge-  
scoorde aantal punten en daarna het door de verliezer(s) gescoorde aantal pun-  
ten.

3.4.1.2 E Als aanvulling op het noemen van de stand kan de scheidsrechter handgebaren  
gebruiken om zijn beslissingen te verduidelijken.

3.4.1.2.1 E Als een punt gescoord is, kan hij zijn arm het dichtst bij de speler of het paar op-  
heffen die/dat het punt scoorde, zodanig dat de bovenarm horizontaal is en de  
onderarm verticaal met de gesloten hand naar boven.

3.4.1.2.2 E Als om welke reden dan ook de rally een let is, kan hij zijn hand boven zijn hoofd  
opheffen om aan te geven dat de rally is geëindigd.

3.4.1.3 E De stand en, tijdens de tijdregel, het aantal slagen moet worden afgeroepen in  
het Engels of in iedere andere taal die aanvaardbaar is voor beide spelers of pa-  
ren en voor de scheidsrechter.

3.4.1.4 E De stand moet worden getoond op mechanische of elektronische scoreborden  
die duidelijk zichtbaar moeten zijn voor de spelers en voor de toeschouwers.

3.4.1.5 E Wanneer een speler formeel wordt gewaarschuwd voor slecht gedrag, dient een  
geel waarschuwingsteken op of nabij het scorebord geplaatst te worden naast de  
score van betreffende speler.

#### **3.4.2 Uitrusting**

3.4.2.1 E Spelers mogen geen ballen uitzoeken in de speelruimte.

3.4.2.1.1 E Overall waar mogelijk moet de spelers de gelegenheid worden geboden om één  
of meer ballen te kiezen alvorens naar de speelruimte te komen en de wedstrijd  
moet worden gespeeld met de door de spelers gekozen bal.

3.4.2.1.2 E Als er geen bal is uitgezocht voordat de spelers naar de speelruimte komen, of  
de spelers het niet eens kunnen worden met welke bal zal worden gespeeld,  
moet de wedstrijd worden gespeeld met een bal die willekeurig door de scheids-  
rechter is gekozen uit een doos met voor de wedstrijd aangewezen ballen.

3.4.2.1.3 E Als een bal tijdens een wedstrijd is beschadigd, moet deze worden vervangen  
door een andere van de vóór de wedstrijd uitgekozen ballen, of, als zo'n bal niet  
beschikbaar is, door één, die willekeurig door de scheidsrechter is gekozen uit  
een doos met aangewezen ballen.

3.4.2.2 De bedekking van het bat dient te worden gebruikt zoals het is goedgekeurd  
door de ITTF, zonder enige fysische, chemische of andersoortige behandeling  
die de speleigenschappen, stroefheid, uiterlijk, kleur, structuur, oppervlakte, etc.  
verandert of aanpast; in het bijzonder toevoegingen zijn verboden.

- 3.4.2.3 Een bat moet bij de batcontrole voldoen aan alle onderdelen van de test.
- 3.4.2.4 A Tijdens een afzonderlijke wedstrijd mag een bat niet worden verwisseld tenzij het zonder opzet dermate is beschadigd dat het niet meer gebruikt kan worden; wanneer dit gebeurt dient het beschadigde bat meteen vervangen te worden door een exemplaar dat de speler in de speelruimte heeft meegebracht of dat hem daar wordt aangereikt.
- 3.4.2.5 E Tenzij anders is bepaald door de scheidsrechter dienen de spelers hun bat op de tafel te laten liggen tijdens de pauzes tussen de games en bij time-outs; doch indien het bat aan de hand is vastgebonden moet de scheidsrechter de speler toestaan het bat tijdens de pauzes tussen de games en bij time-outs aan de hand vastgebonden te houden.
- 3.4.3 Inspelen**
- 3.4.3.1 E Spelers zijn gerechtigd om op de wedstrijdtafel in te spelen en wel tot maximaal twee minuten onmiddellijk vóór het begin van een wedstrijd maar niet tijdens de normale pauzes; de genoemde inspeelperiode mag slechts met toestemming van de hoofdscheidsrechter worden verlengd.
- 3.4.3.2 E Tijdens een onvoorziene spelonderbreking mag de hoofdscheidsrechter spelers toestaan op elke tafel te oefenen, inclusief de wedstrijdtafel.
- 3.4.3.3 E Men moet de spelers voldoende gelegenheid geven alle materialen die ze gaan gebruiken te controleren en zich ermee vertrouwd te maken, maar dit geeft hen geen recht op meer dan een paar oefenrally's alvorens het spel te hervatten na de vervanging van een kapotte bal of een beschadigd bat.
- 3.4.4 Pauzes**
- 3.4.4.1 A Het spel moet onafgebroken doorgaan gedurende een individuele wedstrijd, maar elke speler heeft recht op:
- 3.4.4.1.1 A - een pauze van maximaal 1 minuut tussen opeenvolgende games van een individuele wedstrijd;
- 3.4.4.1.2 A - korte onderbrekingen voor het gebruik van de handdoek na elke 6 punten vanaf het begin van elke game en bij het wisselen van tafelhelft in de laatst mogelijke game van een individuele wedstrijd.
- 3.4.4.2 A Een speler of paar heeft gedurende een individuele wedstrijd het recht één time-out van maximaal 1 minuut aan te vragen.
- 3.4.4.2.1 A Tijdens een individuele wedstrijd mag het verzoek om een time-out ingediend worden door de speler of het paar of door de aangewezen coach; tijdens een teamwedstrijd mag dit door de speler, het paar of de teamaanvoerder.
- 3.4.4.2.2 A Als een speler of paar en een adviseur of aanvoerder het niet eens zijn of er een time-out zal worden aangevraagd, dient de eindbeslissing te worden genomen door de speler of het paar in een individuele wedstrijd en door de aanvoerder in een teamwedstrijd.
- 3.4.4.2.3 A Het verzoek om een time-out, dat alleen kan plaatsvinden tussen rally's in een game, dient aangegeven te worden door het maken van een "T" teken met de handen.
- 3.4.4.2.4 A Op het moment, dat de scheidsrechter een geldig verzoek voor een time-out ontvangt, zal hij het spel onderbreken en een witte kaart omhoog houden met de hand naar de zijde van de speler of het paar welke het verzoek heeft geuit; de witte kaart of een ander toepasselijk merkteken, dient vervolgens op de tafelhelft van die speler of dat paar te worden geplaatst.
- 3.4.4.2.5 A De witte kaart of het merkteken zal worden verwijderd en het spel hervat, zodra de speler of het paar, welke het verzoek heeft geuit, klaar is om het spel te hervatten of aan het eind van de betreffende minuut, al naar gelang hetgeen als eerste plaats vindt.
- 3.4.4.2.6 A Als een geldig verzoek om een time-out gelijktijdig is ingediend door of namens beide spelers of paren, zal het spel worden voortgezet als beide spelers of paren klaar zijn of na 1 minuut, al naar gelang hetgeen als eerste plaats vindt; en geen

speler of paar zal recht hebben op nog een time-out tijdens die individuele wedstrijd.

- 3.4.4.3 A Met inachtneming van een inspeelperiode (3.4.3.1) zullen opeenvolgende wedstrijden van een teamwedstrijd zonder onderbreking worden gespeeld, behalve dat een speler, die in zulke opeenvolgende wedstrijden moet spelen, het recht heeft om een pauze van maximaal 5 minuten te nemen tussen die wedstrijden.
- 3.4.4.4 A De hoofdscheidsrechter mag een spelonderbreking toestaan, die zo kort mogelijk moet zijn en in geen geval meer dan 10 minuten, als een speler door een ongeluk tijdelijk niet in staat is om te spelen, mits dit oponthoud naar het oordeel van de hoofdscheidsrechter de tegenstander(s) niet al te veel benadeelt.
- 3.4.4.5 A Een spelonderbreking mag niet worden toegestaan als het onvermogen om te spelen reeds bij het begin van de wedstrijd aanwezig was of redelijkerwijs kon worden verwacht of het gevolg is van normale inspanningen eigen aan het spel; onvermogen door kramp of uitputting veroorzaakt door de algemene conditie van de speler of het spelverloop, mag geen reden zijn om oponthoud toe te staan; dit mag alleen worden toegestaan als er sprake is van onvermogen als gevolg van een ongeluk, zoals een blessure veroorzaakt door een val.
- 3.4.4.6 A Als er iemand in de speelruimte bloedt, zal het spel onmiddellijk worden onderbroken en niet worden hervat alvorens die persoon medische behandeling heeft ontvangen en alle bloedsporen in de speelruimte zijn verwijderd.
- 3.4.4.7 E Spelers dienen gedurende een individuele wedstrijd in of bij de speelruimte te blijven, behalve wanneer zij toestemming hebben van de hoofdscheidsrechter; gedurende de pauzes tussen de games en bij time-outs, mogen de spelers zich niet verder dan 3 meter buiten de speelruimte bevinden onder toezicht van de scheidsrechter.

## **3.5**

### **Discipline**

#### **3.5.1**

##### **Advies aan spelers (coaching)**

- 3.5.1.1 A Tijdens een teamwedstrijd mogen spelers van iedereen advies ontvangen die geautoriseerd is om in de speelruimte aanwezig te zijn.
- 3.5.1.2 A Tijdens een individueel evenement mag een speler of paar slechts van één persoon advies ontvangen, die vóór de wedstrijd aan de scheidsrechter als zodanig bekend is gemaakt; alleen indien de spelers van een dubbel uitkomen voor verschillende nationale bonden, mag iedere speler een adviseur aanwijzen, maar met betrekking tot artikel 3.5.1 en 3.5.2 zullen deze adviseurs als eenheid worden behandeld. Als een onbevoegd persoon advies geeft moet de scheidsrechter een rode kaart tonen en deze persoon van de speelruimte wegsturen.
- 3.5.1.3 A Spelers mogen slechts advies ontvangen tijdens de pauzes tussen de games of tijdens elke andere toegestane onderbreking van het spel, en niet tussen het einde van de inspeeltijd en het begin van de wedstrijd; indien een bevoegde persoon op andere momenten advies geeft, dient de scheidsrechter hem een gele kaart te tonen en hem te waarschuwen, dat elke volgende overtreding zal leiden tot zijn wegzenden van de speelruimte.
- 3.5.1.4 A Indien tijdens dezelfde teamwedstrijd of dezelfde wedstrijd van een individueel evenement iemand weer onrechtmatig advies geeft, nadat reeds een waarschuwing is gegeven, moet de scheidsrechter een rode kaart tonen en de raadgever van de speelruimte wegsturen, ook al betreft het niet de reeds gewaarschuwde persoon.
- 3.5.1.5 A Tijdens een teamwedstrijd mag de weggestuurde raadgever niet worden toegestaan terug te komen, behalve indien deze nog moet spelen; en hij mag niet worden vervangen door een andere adviseur tot het einde van de teamwedstrijd; tijdens een individueel evenement mag de weggestuurde coach niet worden toegestaan terug te keren voor het einde van de individuele wedstrijd.
- 3.5.1.6 A Als de raadgever weigert te vertrekken, of terugkeert voor het einde van de wedstrijd, moet de scheidsrechter de wedstrijd onderbreken en onmiddellijk de hoofdscheidsrechter inlichten.

3.5.1.7 A Deze regels hebben alleen betrekking op advies gedurende het spel en mogen een speler of aanvoerder niet beletten om protest aan te tekenen noch een overleg te verhinderen met een tolk of *bondsafgevaardigde* over de uitleg van een juridische beslissing.

### **3.5.2 Wangedrag**

3.5.2.1 A Spelers en coaches of andere adviseurs dienen zich te onthouden van gedragingen welke de tegenstander oneerlijk kunnen beïnvloeden, beledigend kunnen zijn voor het publiek of de sport in diskrediet kunnen brengen, zoals het opzettelijk beschadigen van materiaal, het beschadigen van de bal of het met het bat tegen de tafel slaan, overdadig roepen of onbehoorlijke taal, opzettelijk de bal uit de speelruimte slaan, tegen de tafel of de afzetting trappen en minachting van wedstrijdofficials.

3.5.2.2 BC Elke keer als een speler of coach of een andere adviseur een ernstige overtreding begaat, dient de scheidsrechter het spel te onderbreken en onmiddellijk het voorval te melden bij de hoofdscheidsrechter; in geval van minder ernstige overtredingen kan hij bij de eerste aanleiding een gele kaart tonen en de overtreder waarschuwen, dat elke volgende overtreding een straf tot gevolg zal hebben.

3.5.2.3 BC Als, behoudens het gestelde in 3.5.2.2 en 3.5.2.5, een speler die reeds is gewaarschuwd een tweede overtreding begaat in dezelfde individuele- of teamwedstrijd, moet de scheidsrechter aan de tegenstander van de overtreder 1 punt toekennen en voor een volgende overtreding 2 punten, waarbij hij telkens tegelijkertijd een gele en rode kaart laat zien.

3.5.2.4 BC Indien een speler tegen wie in dezelfde individuele- of teamwedstrijd 3 strafpunten zijn toegekend, doorgaat zich te misdragen, zal de scheidsrechter het spel onderbreken en onmiddellijk de hoofdscheidsrechter inlichten.

3.5.2.5 BC Als een speler van bat wisselt tijdens een individuele wedstrijd, terwijl het niet beschadigd is, dient de scheidsrechter het spel te onderbreken en dit te melden bij de hoofdscheidsrechter.

3.5.2.6 BC Een waarschuwing of straf gegeven aan een speler van een dubbel geldt als gegeven aan beide spelers, maar niet voor de non-overtreder in een volgende individuele wedstrijd van dezelfde teamwedstrijd. Aan het begin van een dubbelwedstrijd heeft het paar het hoogste aantal waarschuwingen of strafpunten door de afzonderlijke spelers geïncasseerd in dezelfde teamwedstrijd.

3.5.2.7 BC Als, behoudens het gestelde in 3.5.2.2, een reeds gewaarschuwde coach of andere adviseur een volgende overtreding begaat in dezelfde individuele- of teamwedstrijd, moet de scheidsrechter hem een rode kaart tonen en hem wegsturen van de speelruimte tot het einde van de teamwedstrijd of, tijdens een individueel evenement, tot het einde van de individuele wedstrijd.

3.5.2.8 BC De hoofdscheidsrechter heeft de bevoegdheid om een speler te diskwalificeren voor een wedstrijd, een evenement of een toernooi wegens bijzonder onsportief of agressief gedrag, al dan niet door de scheidsrechter gerapporteerd; wanneer hij dit doet moet hij een rode kaart tonen.

3.5.2.9 BC Indien een speler is gediskwalificeerd voor 2 wedstrijden van een team- of individueel evenement, zal hij automatisch worden gediskwalificeerd voor dat team- of individueel evenement.

3.5.2.10 BC De hoofdscheidsrechter heeft het recht iedereen te diskwalificeren voor de rest van het toernooi wanneer betreffend persoon twee keer verwijderd is van de speelruimte gedurende datzelfde toernooi.

3.5.2.11 BC Indien een speler om welke reden dan ook wordt gediskwalificeerd voor een evenement of competitie, vervalt elke bijbehorende titel, medaille en punten voor de ranglijst en wordt eventueel gewonnen prijzengeld verbeurd verklaard.

3.5.2.12 A Gevallen van zeer ernstig wangedrag moeten worden doorgegeven aan de nationale bond van de overtreder.

### **3.5.3 Een goede presentatie**

3.5.3.1 A Spelers, coaches en officials moeten een goede presentatie van de sport hoog-

houden en de integriteit van de sport waarborgen door af te zien van iedere poging om onderdelen van een competitie te beïnvloeden op een manier die in strijd is met de sportethiek.

- 3.5.3.1.1 Spelers moeten hun uiterste best doen om een wedstrijd te winnen en dienen zich niet terug te trekken, behalve in geval van ziekte of blessure.
- 3.5.3.1.2 Spelers, coaches and officials mogen niet helpen of meedoen aan welke vorm dan ook van wedden of gokken op zaken die betrekking hebben op hun eigen wedstrijden of competities.
- ~~3.5.3.2 Elke speler, die opzettelijk in gebreke blijft om aan deze principes te voldoen, zal worden bestraft door een gehele of gedeeltelijke inhouding van prijzengeld in wedstrijden met geldprijzen en/of door het uitsluiten van deelname aan ITTF-evenementen.~~
- ~~3.5.3.3 In het geval medeplichtigheid is bewezen van enige adviseur of official, wordt van de betrokken nationale bond verwacht, dat er disciplinaire maatregelen tegen deze persoon worden genomen.~~
- ~~3.5.3.4 Een "Disciplinair Panel", aangewezen door het "Executive Committee", bestaande uit 4 leden en een voorzitter, zal beslissen of een overtreding is begaan en indien nodig over toepasselijke sancties; deze Commissie zal beslissingen nemen volgens richtlijnen uitgegeven door het "Executive Committee".~~
- ~~3.5.3.5 Een protest tegen de beslissing van het "Disciplinair Panel" kan binnen 15 dagen ingediend worden door de gestrafte speler, adviseur of official bij het "ITTF Executive Committee". Diens beslissing in de zaak zal bindend zijn.~~

## **Bijlage 1 Alfabetisch trefwoordenregister met verwijzing naar de betreffende (sub)artikelnummers**

Achtergrond	3.2.3.7
Advies aan spelers	3.5.1
Na het inspelen	3.5.1.3
Onrechtmatig advies	3.5.1.2-4
Tijdens een individueel evenement	3.5.1.2
Tijdens een teamwedstrijd	3.5.1.1
Waarschuwing	3.5.1.3
Wegsturen van de coach	3.5.1.2, 3.5.1.4-6
Afzetting	3.2.3.1-3
Reclame op de afzetting	3.2.5.4
Assistent-scheidsrechter	2.5.12, 3.3.2
Aanstelling	3.3.2.1
Verantwoordelijkheden	3.3.2.2, 3.3.2.1-2, 3.3.2.5.1-5
Vervanging	3.3.1.5
Bal	2.3
Afmeting	2.3.1-2
Goedkeuring	3.2.1.1
In het spel	2.5.2
Kleur	2.3.3
Samenstelling	2.3.3
Uitkiezen	3.4.2.1, 3.4.2.1.1-2
Vervanging	3.4.2.1.3
Bat	2.4
Controle	3.2.4
Kleur van het oppervlak	2.4.6-7
Op tafel laten liggen	3.4.2.3
Samenstelling van het frame	2.4.2, 2.4.5
Vervanging	3.4.2.2, 3.5.2.5
Wissel	2.4.8
Bathand	2.5.5
Bedekkingmateriaal	
Bevestiging	3.2.4.1, 3.2.4.3
Goedkeuring	3.2.1.3
Mate van bedekking van het frame	2.4.4
Soorten bedekking	2.4.3, 2.4.3.1-2
Beginslag (service)	2.6
Dalende bal bij het raken	2.6.3
Lichamelijke handicap	2.6.7
Opwerpen van de bal	2.6.2
Positie van de bal	2.6.1, 2.6.4-5
Positie van het bat	2.6.4
Twijfelachtige beginslag	2.6.6.1-2
Verantwoordelijkheid van de serveerder	2.6.5
Waarschuwing	2.6.5.1
Beschadiging van spelbenodigdheden	3.4.2.1.3, 3.4.2.2
Blessure	3.4.4.3-5
Bloed(sporen) in de speelruimte	3.4.4.6
Blokkeren	2.5.8, 2.9.1.1
Centre-court zie speelruimte	
Coaching zie advies aan spelers	

Definities	2.5
Diskwalificatie	3.5.2.5, 3.5.2.8-10,
Dubbelspel	
Beginslag	2.6.3
Serveren en ontvangen	2.13.4
Volgorde	2.8.2, 2.13.5-6
Waarschuwing en strafpunten	3.5.2.6
Eindlijn	2.1.4, 2.5.15
Game	2.11
Gele kaart	3.5.1.3, 3.5.2.2-3
Gesloten toernooi	3.1.1.4
Goedgekeurde en toegestane spelbenodigdheden	3.2.1
Goedkeuring van spelbenodigdheden	3.2.1.1
Handdoekgebruik	3.4.4.1.2
Handicap	2.8.3, 2.9.1.5
Hoofscheidsrechter	3.3.1
Aanstelling	3.3.1.1
Aanwezigheidsplicht	3.3.1.4
Bevoegdheid	3.3.3.3
Delegeren van taken en verantwoordelijkheden	3.3.1.3
Verantwoordelijkheden	3.3.1.2
Inspelen	3.4.3
Na vervanging van spelmateriaal	3.4.3.3
Tijd bijhouden	3.3.2.5.5
Tijdens onvoorziene spelonderbreking	3.4.3.2
Verlenging reglementaire inspeeltijd	3.3.1.2.8
Voorafgaande aan de wedstrijd	3.4.3.1
Interlandwedstrijd	3.1.1.2
Internationale wedstrijd	3.1.1.1
Invalide	2.8.3
Invitatietoernooi	3.1.1.5
Keuze van serveren, ontvangen of tafelhelft	2.13.1-2, 2.13.4
Kleding	3.2.2
Aanvaardbaarheid	3.2.2.7
Belettering	3.2.2.3, 3.2.2.6
Bij dubbelspel	3.2.2.8
Bij teamwedstrijden	3.2.2.8
Goedkeuring door de Bond	3.2.2.11
Kleur	3.2.2.2
Merktekens en garnering	3.2.2.5
Ontwerpen	3.2.2.6
Reclames	3.2.5.10, 3.2.5.12-13
Rugnummers	3.2.2.4, 3.2.5.11, 3.2.5.13
Tegenstander(s)	3.2.2.9-10
Let	2.5.3, 2.9
Lichtsterkte zie verlichting	

Netcombinatie	2.2
Goedkeuring	3.2.1.1
Hoogte van het net	2.2.3
Netposten	2.2.2
Over of om de netcombinatie	2.5.14
Reclames	3.2.5.8
Samenstelling	2.2.1
Ongeluk gedurende het spel	3.4.4.4-5
Ontvanger	2.5.10, 2.6.4, 2.15.2
Open internationale kampioenschappen	3.1.2.3.3
Open toernooi	3.1.1.3
Pauzes	3.4.4
Gevolgen van ongeluk	3.4.4.3-5
Time-out	3.4.4.2
Tussen de games	3.4.4.1.1
Voor handdoekgebruik	3.4.4.1.2
Plakken zie lijmen	
Protesten	3.3.3
Punt	2.5.4, 2.10
Rally	2.5.1
Reclames	3.2.5
In de speelruimte	3.2.5.1
Kleuren	3.2.5.3-4
Op de afzetting	3.2.5.4
Op de kleding van de scheids- rechters	3.2.5.12
Op de kleding van de spelers	3.2.5.10, 3.2.5.13
Op de rugnummers	3.2.5.11, 3.2.5.13
Op de scheidsrechterstafels	3.2.5.9
Op de speelvloer	3.2.5.5-6
Op de tafeltennistafels	3.2.5.7
Op het net	3.2.5.8
Reglementen voor internationale wedstrijden	3
Afwijkende regels	3.1.2.2, 3.1.2.3.1-4, 3.1.2.4, 3.1.2.6
Geldigheid	3.1.2.3, 3.1.2.5-6
Rode kaart	3.5.1.2, 3.5.1.4, 3.5.2.3, 3.5.2.7-8
Rolstoel	2.8.3, 2.9.1.5
Rubbers zie bedekkingen	
Scheidsrechter	2.5.11
Aanstelling	3.3.2.1
Verantwoordelijkheden	3.3.2.3, 3.3.2.5
Vervanging	3.3.1.5
Serveerder	2.5.9, 2.6
Service zie beginslag	
Slagenteller	3.3.2, 3.3.2.6-7
Speelruimte	3.2.3.1
Afzetting	3.2.3.2
Speelvlak	2.1.1-5
Belijning	2.1.6
Kleur	2.1.4
Samenstelling	2.1.3
Speelvloer	



Kleur	3.2.5.5
Reclames	3.2.5.6
Samenstelling	3.2.3.7, 3.2.3.8
Speelvolgorde	2.8
Dubbelspel	2.8.2
Enkelspel	2.8.1
Spelonderbreking	3.4.4.3-6
Stand	3.4.1
Afroepen van de stand	3.4.1.1
Handgebaren	3.4.1.1.2, 3.4.1.2, 3.4.1.2.1-2
Scorebord	3.4.1.4
Taal	3.4.1.3
Strafpunten	3.5.2.3-4
Tafel zie tafeltennistafel	
Tafeloppervlak zie tafeltennistafel	
Tafeltennisspelregels	
Geldigheid	3.1.2.1, 3.1.2.5-6
Tafeltennistafel	2.1
Afmetingen	2.1.1
Goedkeuring	3.2.1.1
Kleur	2.1.4
Reclame	3.2.5.6, 3.2.5.7
Technical Leaflets	3.1.2.7
Terugslag (goed)	2.7
Tijd bijhouden	3.3.2.5.5
Tijdregel	2.15
In navolgende games	2.15.3
In werking treden	2.15.1
Volgorde van serveren	2.13.3, 2.15.2
Time-out	3.4.4.2
Toernooi	3.1.1.3-5
Toss	2.13.1-2, 3.3.2.3.11
Uitrusting en speelcondities	3.2
Verboden oplosmiddelen	3.2.4.1, 3.2.4.1.1, 3.2.4.2
Verkeerde volgorde van serveren, ontvangen en tafelhelft	2.14
Verlichting	3.2.3.4-7
Volgorde van serveren, ontvangen en tafelhelft	2.13
Voortgang van het spel	3.3.2.3.9
Vrije hand	2.5.6
Wangedrag	3.5.2
Diskwalificatie	3.5.2.8-10
Overheveling van strafpunten	3.5.2.6
Rapportage	3.5.2.11
Toekenning van strafpunten	3.5.2.3-4
Waarschuwing	3.5.2.2, 3.5.2.6
Wegsturen	3.5.2.7
Wedstrijd	2.12
Wedstrijdleiding	3.3.3.2, 3.3.3.4, 3.4
Wedstrijdofficials	3.3
Aanstelling	3.3.1.2.3, 3.3.2.1
Schorsing	3.3.1.2.3

Verantwoordelijkheden	3.3.1.2, 3.3.2.3-6, 3.3.3.1-2
Vervanging	3.3.1.2.3, 3.3.1.5
Wisselen van tafelhelft	2.13.7, 2.14.2
Witte kaart	3.4.4.2.4-5
Zijlijn	2.1.4, 2.9.1.5.3

## **Bijlage 2      Hoofdbestuursbesluit over regels voor competitieklassen en evenementen waarin games tot 21 worden gespeeld.**

In de spelregels 2.11.1, 2.12.1, 2.13.3, 2.13.6, 2.13.7, 2.15.1, 2.15.3, 3.4.4.1, 3.4.4.1.1.en 3.4.4.1.2 wordt uitgegaan van games tot 11 punten. Voor de klassen en evenementen waar games tot 21 worden gespeeld gelden de onderstaande spelregels:

- 2.11                    Een game**  
Een game wordt gewonnen door de speler of het paar, die/dat het eerst 21 punten scoort, tenzij beide spelers of paren 20 punten hebben gescoord, in welk geval die speler of dat paar winnaar wordt die/dat als eerste 2 punten meer scoort dan zijn/hun tegenstander(s).
- 2.12                    Een wedstrijd**  
2.12.1                Een wedstrijd bestaat uit 2 (“best of three”) of 3 (“best of five”) gewonnen games.
- 2.13                    De keuze van serveren, ontvangen en tafelhelft**  
2.13.3                Na elke 5 gescoorde punten wordt de/het ontvangende speler/paar de/het serverende speler/paar en dat gaat zo door tot het einde van de game, tenzij ieder(e) speler of paar 20 punten gescoord heeft of de tijdregel ingaat, waarbij de volgorde van serveren en ontvangen hetzelfde zal zijn, maar waarbij na elk gescoord punt de service naar de tegenstander zal overgaan.  
2.13.6                De speler of het paar, die/dat het eerst serveerde in een game, zal in de volgende game als eerste ontvangen en in de laatst mogelijke game van een dubbelwedstrijd moet het paar dat in de volgende rally de service ontvangt de volgorde van ontvangen veranderen, nadat één der paren 10 punten heeft behaald.  
2.13.7                De speler of het paar die/dat in een game aan een bepaalde zijde van de tafel begint, zal in de volgende game aan de andere kant beginnen en in de laatst mogelijke game van een wedstrijd moeten de spelers of paren van tafelhelft wisselen zodra één speler of paar 10 punten heeft gescoord.
- 2.15                    De tijdregel**  
2.15.1                Behalve wanneer beide spelers of paren tenminste 19 punten hebben gescoord treedt de tijdregel in werking indien een game na 15 minuten speeltijd nog niet is geëindigd, of eerder indien beide spelers of paren dit verzoeken.  
2.15.3                Indien de tijdregel eenmaal is ingegaan, dienen alle volgende games in die wedstrijd volgens de tijdregel te worden gespeeld.
- 3.4.4                   Pauzes**  
3.4.4.1                Elke speler heeft recht op:  
3.4.4.1.1              Een onderbreking van maximaal 2 minuten tussen opeenvolgende games binnen een wedstrijd.  
3.4.4.1.2              Korte onderbrekingen voor het gebruik van de handdoek na elke 5 punten vanaf het begin van elke game en bij het wisselen van tafelhelft in de laatst mogelijke game van een wedstrijd.