



# SBTF:s SPELREGLER

Översättning av ITTF Statutes, andra kapitlet och delar av tredje kapitlet. ITTF ger varje år ut ITTF Statutes med bordtennisens regler i engelsk originalversion, denna finns på [www.ittf.com](http://www.ittf.com). SBTF:s Spelregler är en översättning av dessa regler, med tillägg och kommentarer av svenskt intresse till vissa kommentarer. Förändringar i SBTF:s Spelregler är gråmarkerade. Text skriven med kursiv stil är SBTF:s kommentarer, tänkta som råd och förtydliganden. Om ej annat anges gäller dessa regler vid svenskt tävlings- och seriespel. Denna version av SBTF:s Spelregler gäller från och med den 1 juli 2026.

## KAPITEL 2: SPELREGLER

### §2.1 Bordet

§2.1.1 Bordets övre yta, ”spelytan”, ska vara rektangulär, 274 cm lång och 152,5 cm bred, och ligga horisontellt 76 cm över golvet.

§2.1.2 Spelytan inbegriper inte bordsskivans lodräta sidor.

*Bordsskivans lodräta sidor kan benämnas som ”sargen”.*

§2.1.3 Spelytan får vara av valfritt material och ska överallt ge en studs på cirka 23 cm när en standardboll släpps från 30 cm höjd.

§2.1.4 Spelytan ska vara enhetligt mörk och matt med en 2 cm bred, vit sidlinje längs varje långsida och en 2 cm bred, vit kortlinje längs med varje kortsida.

§2.1.5 Spelytan ska delas i två lika stora bordshalvor av ett lodrätt nät som löper parallellt med kortlinjerna och vara enhetligt över hela området av varje bordshalva.

§2.1.6 I dubbel ska varje bordshalva vara delad i två lika stora halvor av en vit mittlinje, 3 mm bred, löpande parallellt med sidlinjerna. Mittlinjen ska anses vara en del av vardera högra bordshalvan.

### §2.2 Nätställningen

§2.2.1 Nätställningen består av nätet, dess upphängningsanordning, uppbärande stolpar samt den konstruktion som fäster dessa vid bordet.

§2.2.2 Nätet ska hänga ner från ett snöre, som i vardera änden är fäst vid en 15,25 cm hög, lodrät stolpe, vars ytterkant ska vara 15,25 cm utanför sidlinjen.

§2.2.3 Den övre nätkanten ska i hela sin längd vara 15,25 cm över spelytan.

§2.2.4 Den nedre nätkanten ska i hela sin längd ligga så tätt intill spelytan som möjligt och nätets ytterändar ska vara fästa vid nätstolparna uppifrån och ner.

### **§2.3 Bollen**

§2.3.1 Bollen ska vara klotrund med 40 mm diameter.

§2.3.2 Bollen ska väga 2,7 gram.

§2.3.3 Bollen ska vara gjord av plastmaterial och ska vara vit eller orange och matt.

### **§2.4 Racketen**

§2.4.1 Racketen får ha vilken storlek, form och vikt som helst, men bladet ska vara plant och oböjligt.

§2.4.2 Minst 85% av bladets tjocklek ska bestå av naturligt trä. Fästmedel i bladet får förstärkas med fibermaterial såsom kolfiber, glasfiber eller sammanpressat papper, men får inte vara tjockare än 7,5% av totaltjockleken, eller 0,35 mm, beroende på vilket värde som är lägst.

§2.4.3 En racketsida som används för att slå bollen med ska vara täckt med antingen vanligt nabbgummi med nabbarna utåt, mindre än 2,05 mm tjockt inklusive fästmedel, eller sandwichgummi med nabbarna inåt eller utåt med en total tjocklek inklusive fästmedel av mindre än 4,05 mm, med förbehåll för eventuella toleransmarginaler som anges i relevanta tekniska dokument.

§2.4.3.1 "Vanligt nabbgummi" är ett enkelt lager av icke poröst gummi, naturligt eller syntetiskt, med nabbarna jämnt fördelade över ytan med lägst 10 och högst 30 per cm<sup>2</sup>.

§2.4.3.2 "Sandwichgummi" är ett enkelt lager av svampgummi täckt av ett enda yttre lager av vanligt nabbgummi, vilket får vara högst 2,0 mm tjockt.

§2.4.4 Racketstommen, eventuella lager i stommen, belaget samt klistret på en sida som används att slå bollen med ska vara enhetligt och med jämn tjocklek. Material som är lämpligt för att forma ett handtag för att hålla racketen kan läggas till.

§2.4.5 Beläggingsmaterialet (belaget) ska gå ut till men inte utanför bladets kanter med undantag av att delen närmast handtaget som hålls med fingrarna får lämnas obetäckt eller täckt med valfritt material.

§2.4.6 Ytan på belaget på en racketsida eller en racketsida som är obetäckt ska vara matt, svart på ena sidan, och med en klar färg som tydligt kan skiljas från svart och från bollens färg på den andra.

§2.4.7 Racketbelaget ska användas utan någon fysisk, kemisk eller annan behandling.

§2.4.7.1 Smärre avvikelser i ytans enhetlighet eller färgnyans samt hjälp- eller skyddstillbehör kan tillåtas förutsatt att ytans egenskaper inte väsentligt förändras.

§2.4.8 Vid matchens början eller närhelst han eller hon byter racket under matchen ska en spelare visa den nya racketen för motståndaren och domaren och tillåta dem att undersöka den.

*Notera även §3.4.2.4; "Racketen får inte bytas under en individuell match, såvida den inte av olyckshändelse skadats så illa att den inte går att använda"...*

## **§2.5 Definitioner**

§2.5.1 "En boll" (*eng. rally*) är den tid bollen är i spel.

§2.5.2 Bollen är "i spel" från det sista ögonblick den ligger stilla i den fria handens handflata innan den avsiktligt kastas upp i serven, till dess att den resulterat i omserve eller poäng.

§2.5.3 "En brytboll" är en boll, vars utgång inte räknas.

§2.5.4 "En poäng" är en boll, vars resultat räknas.

§2.5.5 "Rackethanden" är den hand som håller racketen.

§2.5.6 "Fria handen" är den hand som inte håller racketen; "fria armen" är den arm som tillhör den fria handen.

§2.5.7 En spelare "slår" bollen om han eller hon i spel vidrör den med racketen i rackethanden eller med rackethanden nedanför handleden.

§2.5.8 En spelare "hindrar" bollen om han eller hon, eller något han eller hon har på sig eller håller i, nuddar den när den är ovanför eller på väg i riktning mot spelytan, utan att ha vidrört hans eller hennes bordshalva sedan den senast slogs av motståndaren.

§2.5.9 "Servare" är den spelare som ska sätta bollen i spel.

§2.5.10 "Mottagare" är den spelare som ska returnera serven.

- §2.5.11 "Domare" är den som utsetts att leda matchen.
- §2.5.12 "Assisterande domare" är den som utsetts att assistera domaren med vissa uppgifter.
- §2.5.13 Allt som en spelare "har på sig eller håller i", bollen undantaget, avser förhållandena vid varje bolls början.
- §2.5.14 "Kortlinjen" ska anses vara obegränsat förlängd i vardera riktningen.

*OBS! ITTF Rules Committee har efter direkt fråga fastställt att dubbelfattning som i tennis är tillåtet.*

## **§2.6 Servemomentet**

- §2.6.1 Servemomentet ska påbörjas med bollen fritt vilande i den fria handens öppna handflata. Den fria handen ska hållas still, när serven påbörjas.
- §2.6.2 Servaren ska därefter, utan att ge bollen skruv, kasta den rakt, eller nästan rakt upp så att den stiger minst 16 cm efter att ha lämnat fria handens handflata och sedan faller utan att träffa någonting innan man slår till bollen.
- §2.6.3 När bollen faller ska servaren slå den så att den först studsar i egen bordshalva och därefter omedelbart studsar i mottagarens bordshalva. I dubbel ska bollen i tur och ordning studsa i servarens respektive mottagarens högra bordshalva.
- §2.6.4 Från det ögonblick då serven påbörjas till dess att bollen träffas, ska bollen befinna sig över spelytans nivå och bakom servarens kortlinje. Bollen får under servemomentet inte på något sätt döljas för mottagaren av servaren eller hans eller hennes dubbelpartner eller av någonting de har på sig eller med sig.
- §2.6.5 Så snart som möjligt efter att bollen kastats upp ska servarens fria arm och hand bort från området mellan bollen och nätet.
- Området mellan bollen och nätet bestäms av bollen, nätet och dess obestämbara utsträckning uppåt.
- Observera att man talar om området mellan bollen och nätet!*
- §2.6.6 Det är spelarens skyldighet att serva så att domaren eller assisterande domaren kan vara säker på att regelkraven uppfylls eller annars bedöma att serven är felaktig.
- §2.6.6.1 Om domaren eller assisterande domaren inte är säker på huruvida serven är korrekt utförd, kan han eller hon vid första tillfället i matchen avbryta spelet och varna spelaren, men alla följande servar av den

spelaren eller hans eller hennes dubbelpartner som inte är klart korrekta ska anses som felaktiga.

*Varning i det här sammanhanget ska inte förväxlas med bestraffningssystemet för olämpligt uppträdande (gula/röda kort).*

§2.6.7 Undantagsvis kan domaren bortse från vissa krav på en korrekt serve, om han eller hon är säker på att felet beror på fysisk funktionsnedsättning.

## **§2.7 En regelrätt retur**

§2.7.1 En servad eller returnerad boll ska slås så att den studsar på motspelarens bordshalva, antingen direkt eller efter att ha nuddat nätställningen.

## **§2.8 Spelordning**

§2.8.1 I singel ska servaren först utföra en serve, varefter mottagaren ska göra en retur och därefter ska servare och mottagare växelvis göra returer.

§2.8.2 I dubbel, med undantag vad som anges i 2.8.3, ska servaren först utföra en serve, varefter mottagaren ska göra en retur. Sedan ska servarens medspelare göra en retur, därpå mottagarens medspelare, varefter varje spelare i nämnd ordning ska utföra returer.

§2.8.3 I dubbel, när en eller båda spelarna i ett par sitter i rullstol med anledning av fysisk funktionsnedsättning, ska servaren först utföra en serve, varefter mottagaren ska göra en retur. Därefter kan vem som helst av spelarna i det paret med fysisk funktionsnedsättning göra returer.

## **§2.9 Bollen går om**

§2.9.1 *Bollen går om*

§2.9.1.1 om den i serven nuddar nätställningen, förutsatt att serven i övrigt är korrekt eller om den hindras av mottagaren eller dennes medspelare;

§2.9.1.2 om serven slås då mottagande spelare eller par inte är redo, förutsatt att varken mottagare eller dennes medspelare gör något försök att slå bollen;

§2.9.1.3 om störande omständighet utanför spelarens kontroll hindrar denne från att serva eller returnera bollen eller i övrigt att följa reglerna;

§2.9.1.4 om spelet bryts av domaren eller assisterande domaren;

§2.9.1.5 om mottagande spelare sitter i rullstol med anledning av fysisk funktionsnedsättning och bollen i serven, förutsatt att serven i övrigt är korrekt,

§2.9.1.5.1 efter att ha studsat på nämnde mottagares sida återvänder i riktning mot nätet;

*Vilket innebär att servaren server med kraftig underskruv!*

§2.9.1.5.2 efter att ha studsat på nämnde mottagares sida blir liggande på bordet;

§2.9.1.5.3 i singelspel, efter att ha studsat på nämnde mottagares sida lämnar den genom att gå ut över någon av sidlinjerna.

§2.9.2 *Spelet kan brytas*

§2.9.2.1 för att rätta till fel i spelordning eller sidval;

§2.9.2.2 för att påbörja slagräkning;

§2.9.2.3 för att varna eller bestraffa en spelare eller rådgivare;

§2.9.2.4 om spelförhållandena störs på ett sätt som kan påverka utgången av pågående boll.

*Det kan förtjäna att påpekas att en boll på grund av nätserve teoretiskt kan gå om hur många gånger som helst.*

*Dömer domaren om serven eller går med på att serven går om, bör han ange orsaken.*

*Rätten att förklara sig inte redo, varigenom serven går om, får inte missbrukas av taktiska skäl. Att ta upp bollen med den fria handen och förklara sig inte vara beredd får inte bli ett sätt att komma ifrån en svår serve eller ett försök att få motståndaren ur rytmen. Det åligger domaren att ingripa, först med en varning och därefter med poängbestraffning, om han anser att regeln missbrukas.*

*Den vanligaste orsaken att spela om en boll är förmodligen en främmande boll i hagen.*

*Om en boll låter spräckt under pågående spel är det domaren som avgör, om spelet ska avbrytas för undersökning av bollen. Spelare som på eget initiativ avbryter spelet för att en boll låter spräckt utsätter sig för risken att förlora poängen.*

**§2.10 En poäng**

§2.10.1 *En spelare ska, såvida bollen inte går om, erhålla en poäng*

§2.10.1.1 om motståndaren inte lyckas göra en korrekt serve;

- §2.10.1.2 om motståndaren inte lyckas göra en korrekt retur;
- §2.10.1.3 om bollen efter att han eller hon servat eller tagit emot den vidrör någonting annat än nätställningen, innan den slås av motståndaren;
- §2.10.1.4 om bollen, efter det att motståndaren slagit den, passerar över hans eller hennes egen kortlinje utan att ha studsat i hans eller hennes egen bordshalva;
- §2.10.1.5 om bollen, efter det att motståndaren slagit den, passerar genom nätet eller mellan nätet och nätstolpen eller mellan nätet och spelytan.
- §2.10.1.6 om motståndaren hindrar bollen;
- §2.10.1.7 om motståndaren avsiktligt slår bollen mer än en gång i följd;
- §2.10.1.8 om motståndaren slår bollen med en racketsida vars yta inte överensstämmer med föreskrifterna i 2.4.3, 2.4.4 och 2.4.5;
- §2.10.1.9 om motståndaren, eller någonting denne har på sig eller håller i, rubbar spelytan;
- §2.10.1.10 om motståndaren eller någonting denne har på sig eller håller i, vidrör nätställningen;
- §2.10.1.11 om motståndarens fria hand vidrör spelytan;
- §2.10.1.12 om en motståndare i dubbel slår bollen utan att vara i tur;
- §2.10.1.13 som föreskrivs i samband med slagräkning (2.15.4).
- §2.10.1.14 Om bägge spelarna eller paren är rullstolsburna med anledning av fysisk funktionsnedsättning och
- §2.10.1.14.1 motståndaren inte upprätthåller någon kontakt med sitsen eller sittdynan (-orna), med baksidan av låren, när bollen slås;
- §2.10.1.14.2 motståndaren vidrör bordet med någon hand före bollen slås;
- §2.10.1.14.3 motståndarens fotstöd eller fot vidrör golvet under spel.
- §2.10.1.15 om i dubbel ett motståndarpar innehåller minst en spelare i rullstol, och del av spelarens rullstol eller foten på en stående spelare korsar den tänkta förlängningen av bordets mittlinje.

## **§2.11 Ett set**

§2.11.1 Ett set vinnas av den spelare eller par som först uppnår 11 poäng, såvida inte båda spelarna eller paren uppnått 10 poäng. I sådant fall vinner den spelare eller par som därefter får en ledning med 2 poäng.

## **§2.12 En match**

§2.12.1 En match spelas i bäst av udda antal set.

*Kommentar: En match kan till exempel spelas i bäst av fem, sju eller nio set.*

## **§2.13 Turordning för serve, servemottagning och sida**

§2.13.1 Rätten att välja turordning för serve, servemottagning och sida ska avgöras genom lottning. Vinnaren av denna kan välja att serva eller ta emot servern först eller att börja på en särskild sida.

§2.13.2 När en spelare eller par har valt att serva eller ta emot servern först eller börja på en särskild sida ska motståndaren ha resterande valmöjlighet.

*Vinnaren av lottningen har tre valmöjligheter:*

- *serve*
- *mottagare*
- *sida*

§2.13.3 Efter det att 2 poäng utdelats ska mottagande spelare eller par bli servare och så fortsätter man till setets slut eller tills dess att båda spelarna eller paren uppnått 10 poäng eller att slagräkning vidtar. I de båda senare fallen förblir ordningsföljden densamma, men varje spelare servar endast en gång i taget.

§2.13.4 I varje set av en dubbelmatch ska det par som börjar serva i setet bestämma vem av dem som ska göra det. I matchens första set ska motståndarparet därefter välja vem av dem som först ska vara mottagare. I matchens följande set ska, när förste servare valts, förste mottagare vara den spelare som servade på honom i närmast föregående set.

§2.13.5 I dubbel ska, vid varje servebyte, föregående mottagare bli servare och medspelaren till föregående servare ska bli mottagare.

§2.13.6 Spelare eller par som servar först i ett set ska vara förste mottagare i nästa set. I avgörande set i dubbel ska det par som står i tur att vara mottagare byta uppställning så snart något av paren uppnått 5 poäng

§2.13.7 Spelare eller par som börjar på ena sidan i ett set ska starta nästa set på andra sidan. I avgörande set ska spelarna byta sida så snart någon av spelarna/paren uppnått 5 poäng.

## **§2.14 Fel servare, mottagare och sida**

§2.14.1 Om en spelare servar eller returnerar då det inte är dennes tur, ska domaren avbryta spelet så snart felet upptäcks. Spelet återupptas med de spelare som servare och mottagare som skulle ha servat respektive returnerat vid den uppnådda poängställningen enligt den vid matchens början fastställda ordningen. I dubbel återupptas spelet enligt den serveordning som fastställdes vid setets början.

§2.14.2 Om spelarna inte bytt sida när så skulle ha skett, ska spelet så snart felet upptäcks, brytas av domaren och återupptas med spelarna på den sida de skulle stå vid den uppnådda poängställningen enligt den vid matchens början fastställda ordningen.

§2.14.3 Under alla förhållanden ska alla de poäng räknas som utdelats före upptäckten av misstaget.

## **§2.15 Slagräkning**

§2.15.1 Med undantag av vad som föreskrivs i 2.15.2 ska slagräkning tillgripas efter 10 minuters spel i ett set eller vid någon tidpunkt när så begärs av båda spelarna/paren.

§2.15.2 Slagräkningsmetoden ska inte tillämpas i ett set om 18 poäng har uppnåtts.

§2.15.3 Om bollen är i spel när tidsgränsen uppnås, ska spelet avbrytas av domaren och återupptas med serve av den spelare som servade den brutna bollen; om bollen inte är i spel när slagräkningsmetoden tillgrips, ska spelet återupptas med serve av den spelare som var mottagare i närmast föregående boll.

§2.15.4 Därefter är det servebyte efter varje utdelad poäng till setets slut. Om mottagande spelare eller par gör 13 retur i en boll (*eng. rally*) ska mottagaren erhålla poängen.

§2.15.5 Slagräkningsmetoden ska inte förändra serveordningen i matchen så som definierats i 2.13.6.

§2.15.6 När man en gång börjat med slagräkning ska den tillämpas tills matchen är slut.

## **KAPITEL 3: BESTÄMMELSER FÖR INTERNATIONELLA TÄVLINGAR**

### **§3.1 Reglernas och bestämmelsernas omfattning**

#### **§3.1.1 Olika slags tävlingar**

§3.1.1.1 En "internationell tävling" är en tävling som är öppen för spelare från mer än ett förbund.

§3.1.1.2 En "landskamp" är en match mellan lag, vilka representerar olika förbund.

§3.1.1.3 En "öppen turnering" är en turnering som är öppen för spelare från alla förbund.

§3.1.1.4 En "sluten turnering" är en turnering som är begränsad till särskilda grupper av spelare, andra än åldersgrupper.

§3.1.1.5 En "inbjudningsturnering" är en turnering som är begränsad till särskilt angivna förbund eller spelare, individuellt inbjudna.

*Vad gäller "internationella tävlingar" med tillstånd av SBTF gäller svenska tävlingsbestämmelser, även på de punkter där de avviker från ITTF-reglementet. Vid tävlingar med tillstånd av ITTF gäller däremot ITTF-reglementet.*

#### **§3.1.2 Tillämpning**

§3.1.2.1 Utöver vad som sägs i 3.1.2.2 ska Spelreglerna (kapitel 2) gälla vid Världs-, Världsdels-, Olympiska- och Paralympiska Spel och öppna turneringar samt, såvida inte annat överenskommit mellan deltagande förbund, vid landskamper.

§3.1.2.2 ITTF Executive Board kan tillåta arrangör av en öppen turnering att anta tillfälliga regeländringar.

§3.1.2.3 Bestämmelserna för internationella tävlingar tillämpas vid

§3.1.2.3.1 Världsmästerskap, Olympiska- och Paralympiska Spel, såvida inte annat beslutats av ITTF Council och i förväg meddelats deltagande förbund;

§3.1.2.3.2 Världsdelsmästerskap, såvida inte annat beslutats av vederbörande världsdelsförbund och i förväg meddelats deltagande förbund;

- §3.1.2.3.3 Öppna internationella mästerskap (3.7.1.2), såvida inte annat beslutats av ITTF Executive Board och i förväg meddelats deltagarna enligt 3.1.2.4;
- §3.1.2.3.4 Öppna turneringar, förutom vad som framgår av 3.1.2.4.
- §3.1.2.4 Då man i en öppen turnering avviker från någon av bestämmelserna, ska arten och graden av avvikelserna anges i anmälningsblanketten. Ifyllandet och insändandet av denna ska betraktas som ett godkännande av spelförhållandena, inbegripet avvikelser.
- §3.1.2.5 Reglerna och Bestämmelserna rekommenderas för alla internationella tävlingar men, förutsatt att stadgarna följs kan internationella slutna turneringar och inbjudningsturneringar, vilka arrangeras av icke anslutna parter spelas med regler enligt arrangerande organisation.
- §3.1.2.6 Spelreglerna och Bestämmelserna för internationella tävlingar ska antas tillämpas såvida inte avvikelser har överenskommit i förväg eller ha klargjorts i utfärdade regler för tävlingen.
- §3.1.2.7 Detaljerade förklaringar och tolkningar av Spelreglerna, inklusive utrustningsspecifikationer för Internationella tävlingar, ska publiceras i form av "Tekniska eller Administrativa Broschyren" av ITTF Council och praktiska instruktioner och tillämpningar kan publiceras som Handböcker eller Riktlinjer av ITTF Executive Board. Dessa publikationer kan innehålla så väl obligatoriska delar som rekommendationer eller riktlinjer.
- Broschyren och Handboken för ÖD finns inte översatta till svenska. Inte heller Handboken för Matchfunktionärer.*

## **§3.2 Utrustning och spelförhållanden**

### **§3.2.1 Godkänd Spelutrustning**

*För §3.2.1 med underrubriker i sin helhet gäller för svenska tävlingar SBTF:s Tävlingsregler §37.*

- §3.2.1.1 Godkännande av spelutrustning ska ledas av ITTF Equipment Committee på uppdrag ITTF Council. Ett godkännande kan upphävas av ITTF Executive Board när som helst och därefter kan tillståndet dras tillbaka av ITTF Council.
- §3.2.1.2 Inbjudan till en öppen turnering ska ange märke och färg på bord, nätställning, golvbeläggning samt boll som ska användas. Val av bord, nätställning och boll bestäms av ITTF eller det förbund, inom vars

gränser tävlingen spelas och väljs bland fabrikat och typer, godkända av ITTF. Vid utvalda turneringar sanktionerade av ITTF ska golvbeläggningen vara av märke och typ som har ett aktuellt godkännande av ITTF.

- §3.2.1.3 Varje vanligt nabbgummi eller sandwichgummi som täcker racket ska ha ett aktuellt godkännande av ITTF och vara fäst vid bladet så att ITTF:s logo, ITTF:s nummer (när sådant finns), firmamärke och namn är klart synliga närmast handtaget.

Förteckning över godkänd tävlingsutrustning uppdateras av ITTF och publiceras på ITTF:s hemsida.

- §3.2.1.4 Bordsbenen ska vara placerade minst 40 cm från kortänden på bordet för rullstolsburna spelare.

### **§3.2.2 Tävlingsdräkt**

*För §3.2.2 med underrubriker i sin helhet gäller för svenska tävlingar SBTF:s Tävlingsregler §38.*

- §3.2.2.1 Tävlingsdräkt ska bestå av kortärmad tröja eller helt ärmlös tröja, shorts eller kjol eller hel tävlingsdress samt strumpor och skor. Andra plagg, t.ex. träningsoverall eller del därav, får inte användas under spel utan tillstånd av överdomaren.

*Med hel dress menas tröja och byxor i ett stycke.*

- §3.2.2.2 Den dominerande färgen på en tröja, kjol eller shorts ska tydligt skilja sig från färgen på den boll som används. Undantag görs för ärmar och krage.

- §3.2.2.3 Det får på tröjans rygg finnas siffror eller bokstäver för att identifiera en spelare, hans eller hennes förbund, eller i klubbmatcher hans eller hennes förening. Dessutom tillåts reklam i enlighet med föreskrifterna i 3.2.5.10. Om spelarens namn finns tryckt på ryggsidan, så ska detta finnas strax nedanför tröjans krage.

- §3.2.2.4 Nummerlapp, som används av arrangören för att identifiera en spelare, ska prioriteras före reklam på mittpartiet på tröjryggen. Nummerlappen får inte vara större än 600 cm<sup>2</sup>.

*I denna paragraf vill man slå vakt om arrangörens reklamintressen. Enskild spelare ska acceptera nummerlappens centrala placering på ryggen.*

- §3.2.2.5 Märken eller prydnader fram eller på sidan av plagget och föremål som en spelare har på sig, t ex smycken, får inte vara så iögonfallande eller blänkande att de bländar motståndaren.
- §3.2.2.6 Klädesplagg får inte ha sådan utformning eller text att det kan väcka anstöt eller ge sporten dåligt anseende.
- §3.2.2.7 Spelare, som ingår i samma lag i en lagmatch, och spelare i ett dubbelpar från samma förbund, ska vid deltagande i Världsmästerskap, Olympiska- eller Paralympiska Spel vara enhetligt klädda med möjligt undantag för strumpor och skor samt antal, storlek, färg och utformning av reklamplatser på tävlingsdräkten.
- §3.2.2.8 Spelare eller dubbelpar som möts, ska bära tröjor med så klart olika färger att publiken lätt kan skilja dem åt.
- §3.2.2.9 När spelare eller lag som möts har liknande tröjor och inte kan komma överens om vem som ska byta, ska domaren avgöra valet med hjälp av lottdragning.
- §3.2.2.10 Vid Världsmästerskap, Olympiska- eller Paralympiska Spel ska spelarna bära tröjor och shorts eller kjol, godkända av deras eget Förbund.
- Hårband eller dylikt är tillåtet. Eventuellt kontroversiellt utförande avgörs av ÖD. Föreskriften om tävlingsdräkt innebär att tävlingsspel med bar överkropp, i strumplästen eller barfota är förbjudet.*

### **§3.2.3 Spelförhållanden**

*För §3.2.3 med underrubriker i sin helhet gäller för svenska tävlingar SBTF:s Tävlingsregler §39.*

- §3.2.3.1 Spelområdet får ha vilken form som helst, så länge som minimistorleken definieras av en rektangel kuboid, inte mindre än 14 meter långt, 7 meter brett och 5 meter högt. ~~De fyra hörnen av hagen kan täckas av barriärer.~~ Vid rullstolstävlingar kan spelområdet minskas men ska inte understiga 8 meter på längden och 6 meter på bredden. Vid veterantävlingar kan spelområdet minskas men ska inte understiga 10 meter på längden och 5 meter på bredden.

*För Pingisligan herrar och damer samt Bordtennis-SM får spelområdet inte vara mindre än 12x6x3,5 meter. I övriga serier och nationella tävlingar tillåts ett minimiutrymme av 10x5x3 meter. Vid rullstolstävlingar kan spelområdet minskas men ska inte understiga 8x4 meter.*

- §3.2.3.2 Följande materiel och utrustning kan anses tillhöra spelområdet (*hagen*): Bordet med tillhörande nätställning, numrering av bordet, golvbeläggning, domarbord och stolar, räkneverk, boxar för handdukar och bollar, barriärer, skyltar på barriärerna för att ange namn på spelare eller nationer samt liten teknisk utrustning som monteras på ett sätt så att spelet inte påverkas.
- §3.2.3.3 Spelområdet ska omges av barriärer, som ska vara minst 50 cm och max 100 cm höga, samtliga med samma mörka bakgrundsfärg, dock kan hörnen lämnas öppna.
- §3.2.3.3.1 Om LED (Light Emitting Diodes) eller annan liknande utrustning används på barriärerna ska dessa inte vara så ljusa att de stör spelarna under matchen och ska inte ändras när bollen är i spel.
- §3.2.3.4 Ljusstyrkan ska vara minst 1800 lux EV (vertikalt) och 2000 lux EH (horisontellt), jämnt fördelat över spelytan, i samband med Världsmästerskap, Olympiska- och Paralympiska Spel, såväl som i andra större evenemang och minst 1000 lux över bordet i uppvärmnings- och träningshallen.
- I Sverige gäller gränsvärdet 1000 lux vid SM, 800 lux vid övriga SM-tävlingar och Riks Top-12 samt 600 lux vid övriga tävlingar och vid seriespel.*
- §3.2.3.5 När fler än ett bord används ska ljusnivån vara den samma för samtliga bord och nivån på bakgrundsbelysningen i hallen får inte överstiga spelområdets lägsta belysningsnivå.
- §3.2.3.6 Ljuskällan får inte vara lägre placerad än 5 m över golvet.
- §3.2.3.7 Bakgrunden ska huvudsakligen vara mörk och får inte innehålla bländande ljuskällor eller dagsljus genom otäckta fönster eller andra öppningar.
- §3.2.3.8 Golvbeläggningen får inte vara ljusfärgad, ljusst blänkande eller hal och den ska vara elastisk, vid tävlingar för rullstolsburna kan golvbeläggningen vara styv.
- §3.2.3.8.1 Vid Världsmästerskap, Olympiska- och Paralympiska Spel ska golvbeläggningen vara av trä eller av märke och typ av utrullbart syntetmaterial, godkänt av ITTF.
- §3.2.3.9 Teknisk utrustning på nätställningen ska anses vara en del av denna.

### **§3.2.4 Racketkontroll**

*För §3.2.4 med underrubriker i sin helhet gäller för svenska tävlingar SBTF:s Tävlingsregler §40.*

- §3.2.4.1 Det är varje spelares ansvar att försäkra sig om att racketbelaget är fäst vid racketstommen med fästmedel som inte innehåller skadliga flyktiga lösningsmedel.
- §3.2.4.2 Ett racketkontrollcenter ska upprättas vid alla Världsmästerskap, Olympiska- eller Paralympiska Spel liksom vid ett urval av andra ITTF tävlingar. Kan även upprättas vid kontinentala och regionala tävlingar.
  - §3.2.4.2.1 Racketkontrollcentret ska testa racketar enligt policy och procedurer fastställda av ITTF Executive Board efter rekommendationer från ITTF Equipment Committee och ITTF Umpires and Referees Committee, för att säkerställa att racketarna följer alla av ITTF uppsatta regler inklusive, men inte begränsat till, planhet, racketbelagets tjocklek, jämn tjocklek och enhetlighet på olika lager samt användning av skadliga eller flyktiga lösningsmedel.
  - §3.2.4.2.2 Normalt ska racketkontrolltestet genomföras före matchen. Efter-match tester ska endast genomföras där racketen inte lämnades in i tid för ett före-match test eller för tester eller inspektioner som inte kunde utföras före matchen.
  - §3.2.4.2.3 Racketar som inte blir godkända vid en racketkontroll före match får inte användas, men kan ersättas med ett andra racket som kan bli testat direkt om tiden tillåter, men annars ska testas efter matchen; i de fall där racket inte godkänns i ett slumpmässigt racketkontrolltest efter match, ska spelaren straffas enligt gällande påföljder.
  - §3.2.4.2.4 Alla spelare har rätt till frivilliga rackettest före match utan påföljd.
- §3.2.4.3 Efter 4 ackumulerade underkännande vid racketkontrolltest inom en period av fyra år, får spelaren fullfölja tävlingen, men ITTF Executive Board kommer senare att stänga av den felande spelaren under 12 månader.
  - §3.2.4.3.1 ITTF ska skriftligen informera felande spelare vid en avstängning av detta slag.
  - §3.2.4.3.2 Den avstängda spelaren kan överklaga till ITTF Tribunal inom 21 dagar efter mottagandet av brevet gällande avstängningen; om

ett överklagande lämnats in ska dock avstängningen förbli gällande.

§3.2.4.4 ITTF upprätthåller ett register på alla felaktigheter upptäckta vid racketkontroller sedan 1 september 2010

~~§3.2.4.5 Ett väl ventilerat utrymme ska tillhandahållas för att fästa racketbelag. Flytande fästmedel får inte användas någon annanstans i hallen/arenan. Med hallen/arenan avses den delen av byggnaden som används för bordtennis och dess tillhörande aktiviteter samt alla allmänna utrymmen.~~

~~Observera att man talar om förbud för flytande fästmedel i hela bordtennishallen/arenan förutom i det utrymme som ska tillhandahållas.~~

### **§3.2.5 Reklam och märkning**

*För §3.2.5 med underrubriker i sin helhet gäller för svenska tävlingar SBTF:s Tävlingsregler §41.*

§3.2.5.1 I spelområdet får reklam endast förekomma på utrustning eller tillbehör som nämns i §3.2.3.2 eller på spelardräkt, domares klädsel eller på spelares nummerlapp och får inte förekomma på något ytterligare sätt.

§3.2.5.1.1 Reklam eller märkning i eller i närheten av spelområdet, på spelardräkt eller nummerlapp samt på domares klädsel, ska inte finnas för tobak, alkohol, skadliga droger eller olagliga varor och de ska vara utan negativ diskriminering eller betydelse på grund av ras, främlingsfientlighet, kön, religion, funktionsnedsättning eller annan form av diskriminering, men för tävlingar som inte uttryckligen organiseras för spelare under 18 år kan ITTF tillåta reklam eller märkning för icke-destillerad alkoholhaltig dryck på utrustning eller tillbehör i eller i närheten av spelområdet förutsatt att lokal lagstiftning tillåter detta.

§3.2.5.2 Vid Olympiska- och Paralympiska Spel ska reklam på spelutrustning, tävlingsdräkt och domarens kläder överensstämma med vad IOC respektive IPC har angett.

§3.2.5.3 Med undantag för lysdioder (light emitting diode, LED), och andra liknande utrustningar, får ingen reklam på barriärers sida inåt spelhagen, som är lysande, självlysande eller har blänkande färger förekomma någonstans inom spelområdet och bakgrundsfärgen på barriärer ska förbli mörk.

- §3.2.5.3.1 Reklam på barriärer får inte ändras under en match från mörk till ljus eller vice versa.
- §3.2.5.3.2 Lysdioder och andra liknande utrustningar, på barriärer får inte vara så ljus att det stör spelarna under matchen och får inte ändras när bollen är i spel.
- §3.2.5.3.3 Reklam med lysdioder och andra liknande utrustningar, får inte användas utan godkännande av ITTF.
- §3.2.5.4 Bokstäver eller symboler på barriärernas insidor ska tydligt avvika från färgen på bollen som används och ej heller bestå av mer än två färger och får inte överstiga en totalhöjd av 40 cm.
- §3.2.5.5 Det tillåts upp till 6 reklamplatser på golvet i spelhagen, dessa märken
- §3.2.5.5.1 bör bli placerade, två vid vardera kortändan, där ingen av dem får överstiga en yta av 5 m<sup>2</sup>, och en på vardera sidan av bordet där ingen av dem får överstiga en yta av 2,5 m<sup>2</sup>;
- §3.2.5.5.2 vid kortändan får inte vara mindre än 3 m från bordets kortända;
- §3.2.5.5.3 ska ha en enhetlig färg olik den färg som bollen som används, såvida inte andra färger har överenskommit med ITTF i förväg;
- §3.2.5.5.4 ska inte väsentligt ändra friktionen på golvbeläggningen;
- §3.2.5.5.5 ska endast bestå av logotyp eller andra reklamsymboler, och ska inte omfatta någon bakgrund.
- §3.2.5.6 Reklam på bordet ska uppfylla följande krav;
- §3.2.5.6.1 Det får finnas 1 permanent reklam av tillverkarens eller leverantörens namn eller logo på bordshalvorna av bordsskivans båda långsidor och på varje kortsida.
- §3.2.5.6.2 Det får finnas tillfällig reklam som också kan vara tillverkarens eller leverantörens namn eller logo på bordshalvorna av bordsskivans båda långsidor och på varje kortsida.
- §3.2.5.6.3 Varje permanent och varje tillfällig reklamplats ska rymmas inom en total längd om 60 cm.
- §3.2.5.6.4 Den tillfälliga reklamen måste vara klart avgränsad från all permanent reklam.

- §3.2.5.6.5 Reklam ska inte vara för annan leverantör av bordtennismateriel.
- §3.2.5.6.6 Det ska inte förekomma någon reklam, namn på bordet, namn eller logo för bordstillverkaren eller leverantör på underredet av bordet, förutom om bordstillverkaren eller leverantören är huvudsponsor av turneringen.
- §3.2.5.7 Det får finnas 2 tillfälliga reklamplatser på vardera sidan av nätet, reklamen ska tydligt avvika från färgen på bollen som används och ska inte placeras inom 3 cm från tejpens längs med överkanten. Reklam som placeras på del av nätet inom den vertikala förlängningen av bordets sidlinjer ska vara logo, märke eller andra ikoner.
- §3.2.5.8 Reklam på domarbord eller annat möblemang inom spelområdet måste begränsas till en yta av högst 750 cm<sup>2</sup> per sida.
- §3.2.5.9 Reklam på spelardräkt ska begränsas till
- §3.2.5.9.1 tillverkarens normala firmamärke, symbol eller namn inom en total yta av 24 cm<sup>2</sup>;
- §3.2.5.9.2 högst sex reklamplatser på tröjans framsida, sida eller axelparti, inom en sammanlagd total yta av 600 cm<sup>2</sup> och klart åtskilda från varandra, högst fyra av de sex reklamplatserna får finnas på framsidan av tröjan;
- §3.2.5.9.3 högst två reklamplatser på ryggen, inom en total yta av 400 cm<sup>2</sup>.
- §3.2.5.9.4 högst två reklamplatser på framsidan eller sidorna av shorts eller kjol, inom en total yta av 120 cm<sup>2</sup>.
- §3.2.5.10 Reklam på nummerlapp begränsas till en total yta av 100 cm<sup>2</sup>; om nummerlapp inte används kan det adderas temporär reklam för turneringssponsorer inom en total yta av 100 cm<sup>2</sup>.
- §3.2.5.11 Reklam på domarens kläder begränsas till en total yta av 40 cm<sup>2</sup>.

*Vid nationella tävlingar och seriespel tillämpas liberalare reklamregler. Inga begränsningar finns vad gäller antalet reklamplatser, placering eller storlek. När vit boll används tillåts vit reklam enligt samma grundprinciper som för dräktfärgen, dvs, den vita färgen får inte på något sätt upplevas som dominerande. Ingen reklam får finnas för tobak, alkohol eller andra skadliga droger. Ej heller tillåts reklam med innehåll eller utformning av anstötlig natur. Särskilda regler kan gälla vid eventuell TV-sändning. Dessa tillämpningar gäller*

såväl tävlingsdräkt som utrustning och barriärer i spelområdet. Finns det särskilda regler i manualer gäller dessa.

### **§3.2.6 Dopingkontroll**

*För §3.2.6 med underrubriker i sin helhet gäller för svenska tävlingar SBTF:s Tävlingsregler §42.*

§3.2.6.1 Alla spelare som deltar i internationella tävlingar, inklusive ungdomstävlingar, kan under tävlingen bli föremål för tester av ITTF, av spelarens medlemsförbund eller annan antidopingorganisation vilken är ansvarig för testningen under just den tävlingen.

### **§3.2.7 Table Tennis Review**

§3.2.7.1 Ett elektroniskt system för granskning av bordtennis (TTR) kan användas, och det kommer att träda i kraft när en spelare protesterar mot ett domslut av en ansvarig matchfunktionär gällande en faktisk händelse. TTR kommer att tillhandahålla en repris av situationen som är föremål för omprövning, varvid det slutliga beslutet i protesten fattas av en TTR-funktionär.

### **§3.3 Matchfunktionärer**

*För §3.3 med underrubriker i sin helhet gäller för svenska tävlingar SBTF:s Tävlingsregler Kapitel 5, innehållandes §§27-29.*

#### **§3.3.1 Överdomare**

§3.3.1.1 För varje tävling ska utses en ansvarig överdomare, vars namn och plats i hallen ska meddelas deltagare och - i förekommande fall - lagkaptener.

§3.3.1.2 Överdomaren ska ansvara för

§3.3.1.2.1 lottning;

§3.3.1.2.2 spelprogram, inklusive att tidsätta och placera ut matcherna på respektive bord;

§3.3.1.2.3 att tillsätta matchfunktionärer;

§3.3.1.2.4 att leda en domargenomgång före en tävling;

§3.3.1.2.5 kontroll av att spelarna är berättigade till spel;

§3.3.1.2.6 beviljande om att avbryta spel vid ett nödläge;

- §3.3.1.2.7 medgivande för spelare att lämna spelområdet under match;
- §3.3.1.2.8 förlängning av inbollningstiden;
- §3.3.1.2.9 tillstånd att spela i träningsoverall;
- §3.3.1.2.10 beslut i regeltolkningsfrågor, inklusive frågor om tävlingsdräkt, utrustning och spelförhållanden;
- §3.3.1.2.11 beslut rörande spelares rätt att träna under avbrott vid ett nödläge, samt i så fall var denna träning får äga rum;
- §3.3.1.2.12 disciplinära åtgärder för dåligt uppträdande eller andra brott som strider mot reglerna.

§3.3.1.3 Om någon av överdomarens uppgifter i samråd med tävlingsledningen överförs till andra personer, ska deras uppdrag och uppehållsplatser meddelas deltagare och, i förekommande fall, lagkaptener.

§3.3.1.4 Överdomaren, eller ansvarig ställföreträdare under hans eller hennes frånvaro, ska vara närvarande under hela speltiden.

§3.3.1.5 Om det enligt överdomarens uppfattning är önskvärt kan han eller hon när som helst byta ut en matchfunktionär, men han eller hon får inte ändra något domslut beträffande faktisk händelse som den utbytte funktionären avkunnat inom sitt beslutsområde.

§3.3.1.6 Spelare står under överdomarens domsrätt från det att de anländer till spelhallen till dess att de lämnar den.

*Överdomaren ska ta en aktiv roll och ansvarstagande roll i tävlings- och seriesammanhang för att bidra till ett gott värdskap.*

*Överdomaren ska guida, hjälpa och förklara, i utbildande syfte, för spelare, ledare, föräldrar och funktionärer och på så sätt bidra till ett bättre och tryggare tävlingsklimat.*

*Överdomaren ska delta på årlig uppdatering för överdomare genom att närvara vid uppstartsmöte inför ny tävlingssäsong.*

### **§3.3.2 Domare, assisterande domare, slagräknare och Table Tennis Review (TTR) funktionär**

§3.3.2.1 För varje match ska utses en domare och en assisterande domare.

*I Sverige gäller att slutspelsmatcher i Pingisligan för herrar och för damer samt slutspel på SM spelas med tvådomarsystem, medan*

*övriga matcher och tävlingar huvudsakligen genomförs med en domare per bord.*

- §3.3.2.2 Domaren ska sitta eller stå i linje med nätet och assisterande domaren ska sitta mitt emot honom eller henne vid bordets andra långsida.
- §3.3.2.3 Domaren ska ansvara för
- §3.3.2.3.1 kontroll av utrustning och spelförhållanden samt rapportering av eventuella brister till överdomaren;
- §3.3.2.3.2 att välja ut en boll godtyckligt som föreskrivs i 3.4.2.1.1-2;
- §3.3.2.3.3 att genomföra lottning om val av serveordning och sida;
- §3.3.2.3.4 att avgöra huruvida avsteg från serveregeln kan beviljas för spelare med fysisk funktionsnedsättning;
- §3.3.2.3.5 kontroll av serveordning och sidbyten samt rättelser av eventuella fel;
- §3.3.2.3.6 att avgöra varje spelad bolls utgång, antingen som poäng eller omspel;
- §3.3.2.3.7 att ange poängställningen, enligt givet tillvägagångssätt;
- Domaren ska ange poängställningen på ett neutralt, men ändå engagerat sätt.*
- Vid diskutabla bollar bör domaren motivera sitt domslut med tillägg t ex "kant", "bordet rubbat", "serve innanför kortlinjen".*
- Domaren bör vara placerad så långt från bordet att överblicken av spelet är god. Vid dubbelmatch ska matchdomaren döma stående (eller sittandes på en hög stol) så att han eller hon kan avgöra på vilken sida av mittlinjen en serve slås. Att döma stående i singelspel rekommenderas inte eftersom man i onödan skymmer publikens sikt.*
- §3.3.2.3.8 att slagräkningsmetoden tillämpas då så erfordras;
- §3.3.2.3.9 att spelet fortgår utan onödiga avbrott;
- §3.3.2.3.10 att ingripa mot brott mot reglerna avseende rådgivning och uppträdande.

- §3.3.2.3.11 att genom lottdragning avgöra vilken spelare, par eller lag som ska byta tröjor om motståndarna har liknande tröjor och man inte kan komma överens om vem eller vilka som ska byta.
- §3.3.2.3.12 att säkerställa att endast behöriga personer befinner sig i spelområdet.
- §3.3.2.4 Assisterande domaren ska
- §3.3.2.4.1 avgöra om bollen i spel träffar spelytans kant på den långsida som är närmast honom eller henne;
- §3.3.2.4.2 informera domaren när någon bryter mot reglerna som gäller rådgivning eller uppförande.
- §3.3.2.5 Antingen domaren eller assisterande domaren kan
- §3.3.2.5.1 avgöra om en spelares serve är felaktig;
- §3.3.2.5.2 avgöra om bollen i serven, förutsatt att den i övrigt är korrekt, nuddar nätställningen;
- §3.3.2.5.3 avgöra om en spelare hindrar bollen;
- §3.3.2.5.4 avgöra om spelförhållandena störs på ett sådant sätt att det kan påverka utgången av pågående boll;
- §3.3.2.5.5 svara för tidtagning av inslagningsperioden, av spel samt av pauser.
- §3.3.2.6 Vid slagräkning kan antingen den assisterande domaren eller en separat tillsatt funktionär agera slagräknare för att räkna mottagande spelares eller pars returer.
- §3.3.2.7 Ett beslut, fattat av assisterande domaren, i enlighet med vad som sägs i §3.3.2.5, kan inte upphävas av domaren.
- §3.3.2.8 När Table Tennis Review (TTR) används kan ett domslut som resulterar i en poäng fattat av antingen domare eller assisterande domare i en faktisk händelse bli upphävt av TTR-funktionär i enlighet med §3.2.7.1.
- §3.3.2.9 Spelare står under domarens domsrätt från det ögonblick då de anländer till spelområdet till dess att de lämnar det.

### **§3.3.3 Protester**

*För §3.3.3 med underrubriker i sin helhet gäller för svenska tävlingar SBTF:s Tävlingsregler Kapitel 6, inkluderandes §§30-34.*

- §3.3.3.1 Ingen överenskommelse mellan spelare, i en individuell match, eller kaptener i en lagmatch kan ändra en ansvarig matchfunktionärs domslut i fråga om faktiska händelser under en match, en överdomares domslut i regeltolkningsfrågor eller en tävlingslednings beslut i andra tävlings- eller matchfrågor.
- §3.3.3.2 Ingen protest kan avges till överdomaren mot domslut i en faktisk händelse av ansvarig matchfunktionär eller till tävlingsledningen gällande en regeltolkningsfråga av överdomaren.
- §3.3.3.3 När Table Tennis Review (TTR) används kan en protest göras till TTR-funktionären endast i beslut tagna av ansvarig matchfunktionär gällande faktiska händelser, och beslutet från TTR funktionären är slutgiltigt.
- §3.3.3.4 Protest kan avges till överdomaren mot beslut av ansvarig matchfunktionär i en regeltolkningsfråga, och beslutet från överdomaren är slutgiltigt.
- §3.3.3.5 Protest kan avges till tävlingsledningen mot överdomarens beslut i frågor om tävlingens eller matchernas genomförande som inte täcks av regler och bestämmelser, och beslutet från tävlingsledningen är slutgiltigt.
- §3.3.3.6 I en individuell match kan protest avges endast av en spelare som deltar i matchen där frågan har uppstått och i en lagmatch av kaptenerna för lag som deltar i den match protesten avser.
- §3.3.3.7 En regeltolkningsfråga, som aktualiserats av överdomarens beslut, eller en fråga om tävlings- eller matchpraxis avgjord av tävlingsledningen, kan av berättigad spelare eller kaptenerna via eget förbund tillställas ITTF regelkommitté för utlåtande.
- §3.3.3.8 ITTF Rules Committee ska avge yttrande som vägledning för kommande fall. Detta yttrande kan av ett förbund överklagas till ITTF Council eller till ITTF General Meeting, men kan dock aldrig ändra det beslut som redan tagits av ansvarig överdomare eller tävlingsledning.

### **§3.4 Matchledning**

#### **§3.4.1 Poängräkning**

- §3.4.1.1 Domaren ska ropa ut poängställningen så snart en boll spelats och gått död, eller så snart därefter det är praktiskt möjligt.
- §3.4.1.1.1 När domaren anger poängställningen ska han först ange näste servares poäng och därefter mottagarens.
- §3.4.1.1.2 Vid setets början och vid servebyte ska domaren peka på den spelare som står i tur att serva och kan också efter att ha angett poängställningen nämna näste servares namn.
- §3.4.1.1.3 Vid setets slut ska domaren ange vinnande spelare/pars poäng, följt av förlorande spelare/pars poäng. Därefter kan namnet på vinnande spelare/par anges.

§3.4.1.2 Utöver utropandet av poängställningen kan domaren använda handsignaler för att ange sina domslut.

- §3.4.1.2.1 När en poäng har avgjorts ska han eller hon lyfta armen närmast den spelare eller det par som vunnit poängen, så att överarmen är vågrät och underarmen lodrät. Handen ska vara knuten.



*Bilden illustrerar paragrafen ovan och är ett svenskt tillägg.*

- §3.4.1.2.2 När en boll går om, kan han höja handen över huvudet för att visa att bollen brutits.

§3.4.1.3 Poängställningen och, i samband med slagräkning, antalet slag ska anges på engelska eller på annat språk som godtas av båda spelarna/paren och domaren.

§3.4.1.4 Poängställningen ska visas på mekaniska eller elektroniska räkneverk, klart synliga för spelare och publik.

§3.4.1.5 När en spelare i vederbörlig ordning varnats för olämpligt uppträdande, ska en gul markör placeras på eller i omedelbar närhet av räkneverket.

### **§3.4.2 Utrustning**

*För §3.4.2 med underrubriker i sin helhet gäller för svenska tävlingar SBTF:s Tävlingsregler §43.*

- §3.4.2.1 Spelarna ska inte välja bollar i spelområdet.

- §3.4.2.1.1 Där så är möjligt ska spelarna ges möjligheten att välja en eller flera bollar innan de anländer till spelområdet och matchen ska spelas med den boll spelarna har valt.
- §3.4.2.1.2 Om ingen boll valts ut innan spelare anländer till spelområdet, eller om spelarna inte kan enas om bollval, ska matchen spelas med en boll godtyckligt vald av domaren tagen från en låda av de för tävlingen specificerade bollarna.
- §3.4.2.1.3 Om en boll går sönder under matchen, ska den i första hand ersättas med en annan av de i förväg valda bollarna. Om det inte är möjligt ska domaren godtyckligt välja ut en boll. Bollen ska vara av det fabrikat och märke som valts för tävlingen.

*OBS! Ovan angivet tillvägagångssätt gällande bollval rekommenderas normalt inte vid nationellt spel.*

- §3.4.2.2 Racketbelaget ska användas så som det har blivit godkänt av ITTF utan någon fysisk, kemisk eller annan behandling, ändring eller modifiering av spelegenskaper, friktion, utseende, färg, struktur, yta etc.; i synnerhet ska inga tillsatser användas.
- §3.4.2.3 Ett racket ska klara alla parametrar kontrollerade vid ett racketkontrolltest.
- §3.4.2.4 Racketen får inte bytas under en individuell match, såvida den inte av olyckshändelse skadats så illa att den inte går att använda. Om detta inträffar ska den skadade racketen omedelbart ersättas av en annan som spelaren medfört eller som överlämnas till honom eller henne i spelområdet.

*Notera även §2.4.8; "Spelaren ska visa den nya racketen för motståndaren och domaren och tillåta dem att undersöka den."*

- §3.4.2.5 Såvida inte domaren tillåter något annat, ska spelarna under tillåtna pauser lämna sina racketar på bordet; men om racketen är fäst till handen ska domaren tillåta spelaren att behålla racketen fastsatt under pauser.

### **§3.4.3      *Träningsspel***

*För §3.4.3 med underrubriker i sin helhet gäller för svenska tävlingar SBTF:s Tävlingsregler §44.*

- §3.4.3.1. Spelarna har rätt till upp till två minuters inslagning på matchbordet omedelbart före matchens början, men ej under normala pauser; denna tidsgräns får överskridas endast med överdomarens tillåtelse.

§3.4.3.2 Under avbrott vid ett nödläge kan överdomaren tillåta spelare att träna på matchbordet, eller något annat bord efter överdomarens val.

§3.4.3.3 Spelarna ska ges möjlighet att kontrollera och träningsspela med den utrustning de ska använda, men detta får inte automatiskt berättiga dem till mer än ett par inslagningsbollar innan spelet återupptas efter byte av trasig boll eller racket.

#### **§3.4.4 Paus**

*För §3.4.4 med underrubriker i sin helhet gäller för svenska tävlingar SBTF:s Tävlingsregler §45.*

§3.4.4.1 Spelet ska fortsätta utan avbrott under hela matchen, förutom att spelare har rätt till

§3.4.4.1.1 en paus på upp till 1 minut mellan seten under en individuell match.

§3.4.4.1.2 korta pauser för handdukstorkning efter var sjätte poäng från början av varje set samt vid sidbyte i avgörande set under en individuell match.

§3.4.4.2 Spelare/par kan begära en time-out på upp till 1 minut under en individuell match.

*Arrangör av klass med standard som nationell tävling, Sweden GP-tävling eller distriktstävling har rätt att själv välja om time-out ska vara tillåten eller inte. I de fall time-out inte är tillåten ska detta framgå av tävlingsinbjudan och lottning/spelprogram.*

§3.4.4.2.1 I en individuell match kan begäran om time-out göras av spelare/par eller av den utsedde rådgivaren, i lagmatch av spelare/par eller lagkaptenen.

§3.4.4.2.2 Om spelare/par och utsedd rådgivare eller lagkapten är oense om huruvida time-out ska tas eller ej, ska spelaren/paret ha det slutliga avgörandet när det gäller individuellt spel. Under lagmatcher är det lagkaptenens beslut som gäller.

§3.4.4.2.3 Time-out kan endast begäras mellan bollarna i pågående set och ska påkallas genom ett "T-tecken" med händerna.

*Tillägget "mellan bollarna i pågående set" innebär att time-out inte kan begäras innan matchens början eller i samband med setpauserna.*

- §3.4.4.2.4 När en giltig begäran om time-out erhålls ska domaren avbryta spelet och hålla upp ett vitt kort med handen som är på den sida där den begärande spelaren eller paret för tillfället spelar. Det vita kortet eller annan lämplig markör ska placeras på bordshalvan som tillhör den spelaren eller paret.
- §3.4.4.2.5 Det vita kortet eller markören ska tas bort och spelet återupptas så snart spelare/par som begärt time-outen är beredda att börja spela igen, dock senast efter 1 minuts paus.
- §3.4.4.2.6 Om en giltig begäran om time-out görs samtidigt av spelarna/paren, ska spelet återupptas när båda spelarna/paren är beredda börja spela igen, dock senast efter 1 minuts paus. Ingen av spelarna/paren ska därefter tillåtas att ta ytterligare någon time-out under den pågående individuella matchen.
- §3.4.4.3 Ingen paus tillåts mellan efterföljande individuella matcher i en lagmatch med undantag att en spelare som är tvungen att spela två matcher i följd, kan begära en paus mellan dessa matcher på som mest 5 minuter.
- §3.4.4.4 Överdomaren kan medge paus, så kort som möjligt och under inga omständigheter längre än 10 minuter, för spelare som tillfälligt är ur stånd att fortsätta på grund av olyckshändelse, förutsatt att pausen enligt överdomarens uppfattning inte orättmätigt missgynnar motspelaren eller motståndarparet.
- Observera tidsgränsen 10 minuter. Regeln får absolut inte tolkas så, att en spelare som skadar sig på något sätt, alltid är berättigad till 10 minuters paus.*
- Fortfarande gäller kortast möjliga avbrott, dock högst 10 minuter.*
- §3.4.4.5 Spelpaus får inte beviljas om skada förelegat eller kunnat förutses redan före matchen, eller om den är orsakad av spelets normala påfrestningar. Skada orsakad av kramp eller utmattning på grund av spelarens fysiska form eller det sätt på vilket spelet har utvecklats, kan inte berättiga till extra paus. Skada ska ha uppstått genom olyckshändelse som till exempel ett fall.
- §3.4.4.6 Om någon i spelområdet börjar blöda, ska spelet omedelbart avbrytas och får inte återupptas förrän denne har erhållit medicinsk vård och alla spår av blod har avlägsnats från spelområdet.
- §3.4.4.7 Spelarna ska stanna i eller i omedelbar anslutning till spelområdet under en individuell match om inte överdomaren lämnat tillstånd till

annat. Under pauser mellan seten och vid timeout ska de uppehålla sig inom tre meter från spelområdet under domarens uppsikt.

## **§3.5 Spelares och ledares uppträdande**

### **§3.5.1 Rådgivning**

*För §3.5.1 med underrubriker i sin helhet gäller för svenska tävlingar SBTF:s Tävlingsregler §46.*

§3.5.1.1 Under en lagmatch får spelare ta emot råd från vem som helst som är behörig att vara vid spelområdet.

§3.5.1.2 I individuella matcher får spelare/par ta emot råd endast av en person, som ska nomineras före matchen. Om ett dubbelpar består av spelare från två olika förbund får de utse varsin rådgivare, men när det handlar om vad som sägs i paragraferna 3.5.1 och 3.5.2 ska dessa två rådgivare betraktas som en enhet. Skulle någon annan, ej nominerad person, ge råd ska domaren visa upp ett rött kort och visa bort denne från spelområdet.

§3.5.1.3 Spelare får ta emot råd när som helst förutom när bollen är i spel under förutsättning att spelet inte fördröjs (3.4.4.1). Ifall nominerad rådgivare ger otillåtet råd, ska domaren hålla upp ett gult kort och varna honom eller henne att en ytterligare förseelse av samma slag kommer att resultera i att han eller hon tvingas lämna spelområdet.

*Arrangör av klass med standard som nationell tävling, Sweden GP-tävling eller distriktstävling har rätt att själv välja om rådgivning ska vara tillåten eller inte. I de fall rådgivning inte är tillåten ska detta framgå av tävlingsinbjudan och lottning/spelprogram.*

§3.5.1.4 Om i samma lagmatch eller samma match i en individuell tävling någon återigen ger råd olagligt, efter det att varning delats ut, ska domaren hålla upp ett rött kort och visa bort honom eller henne från spelområdet. Detta oavsett om rådgivaren var den person som tidigare varnats eller ej.

§3.5.1.5 I en lagmatch tillåts den utvisade rådgivaren inte återkomma, förutom för att spela och han eller hon får inte heller ersättas av någon annan rådgivare, förrän lagmatchen är färdigspelad. I en individuell match får han ej återkomma förrän matchen är avslutad.

§3.5.1.6 Skulle den utvisade rådgivaren vägra att lämna spelområdet, eller återkomma innan matchen avslutats, ska domaren bryta spelet och rapportera till överdomaren.

§3.5.1.7 Dessa bestämmelser ska tillämpas enbart för rådgivning vid spel och ska inte hindra en spelare eller kapten att framföra en formell protest, ej heller förhindra en konsultation med en tolk eller förbundsrepresentant för att få en förklaring på ett juridiskt beslut.

### **§3.5.2 Olämpligt uppträdande**

*För §3.5.2 med underrubriker i sin helhet gäller för svenska tävlingar SBTF:s Tävlingsregler §47.*

§3.5.2.1 Spelare, ledare eller andra rådgivare ska avhålla sig från ett beteende som kan påverka en motståndare på ett ojust sätt, förolämpa publik eller ge sporten dåligt rykte. Som exempel på sådant kan nämnas smädande, att avsiktligt ha sönder bollen eller slå den utanför spelområdet, att sparka på bord eller barriärer, samt att visa bristande respekt för matchfunktionärer.

§3.5.2.2 Skulle spelare, ledare eller annan rådgivare vid något tillfälle göra sig skyldig till en allvarlig förseelse så ska domaren bryta spelet och omedelbart rapportera till överdomaren. Vid mindre allvarliga förseelser kan domaren, vid första tillfället, hålla upp ett gult kort och varna den felande att han vid ytterligare förseelse riskerar att drabbas av bestraffningspoäng.

§3.5.2.3 Förutom vad som sägs i §3.5.2.2 och §3.5.2.5 ska domaren när en spelare som varnats begår en andra förseelse i samma individuella match eller lagmatch ge 1 poäng till motståndaren. Vid ytterligare en förseelse ska han ge motståndaren 2 poäng och vid båda dessa tillfällen ska han hålla upp ett gult och ett rött kort tillsammans.

§3.5.2.4 Om en spelare, som i samma individuella- eller lagmatch dragit på sig tre bestraffningspoäng, fortsätter att uppträda på ett olämpligt sätt ska domaren bryta spelet och omedelbart rapportera till överdomaren.

§3.5.2.5 Om en spelare byter sin racket under en individuell match trots att racketen inte är skadad, ska domaren bryta matchen och rapportera till överdomaren.

§3.5.2.6 Varning eller bestraffning riktad mot en av spelarna i ett dubbelpar ska gälla paret. Dock ska den icke-felände spelaren i paret ej bära med denna varning till en följande singelmatch i samma lagmatch. Vid starten av en dubbelmatch ska paret anses ha ådragit sig det högre antal varningar eller bestraffningar som någon av de båda spelarna ådragit sig tidigare under samma lagmatch.

- §3.5.2.7 Förutom vad som sägs i §3.5.2.2 ska domaren mot en coach eller annan rådgivare som tidigare varnats, vid nästa förseelse hålla upp ett rött kort och avvisa honom från spelområdets närhet. Avvisningen gäller till lagmatchens slut, eller i en individuell tävling, till den individuella matchens slut.
- §3.5.2.8 Överdomaren har rätt att diskvalificera en spelare från en match, en tävlingsklass eller för hela tävlingen för allvarligt ojust eller stötande uppträdande. Detta gäller vare sig det rapporterats av matchdomaren eller inte. Som tecken på åtgärden ska överdomaren hålla upp ett rött kort. För mindre allvarliga förseelser som inte motiverar diskvalificering kan överdomaren välja att rapportera detta till ITTF Integrity Unit.
- §3.5.2.9 Om en spelare diskvalificeras från två matcher i en lag- eller individuell tävling ska han automatiskt diskvalificeras för resten av denna lag- eller individuella tävling.
- §3.5.2.10 Överdomaren kan för återstoden av tävlingen diskvalificera den som två gånger avisats från spelområdet under samma tävling.
- §3.5.2.11 Om en spelare av någon anledning diskvalificeras från ett arrangemang eller en tävling, ska han automatiskt bli av med titel, medalj, prispengar och rankingpoäng i enlighet därmed.
- §3.5.2.12 Fall av mycket allvarligt olämpligt uppträdande ska rapporteras till den felandes förbund.
- §3.5.2.13 ITTF Integrity Unit kan vidta ytterligare åtgärder gällande allvarliga, upprepade eller kontinuerliga överträdelser enligt vad som står i paragraf 3.5.2 och utdöma en eller flera sanktioner i enlighet med ITTF Integrity Regulations eller ITTF Tribunal Regulations.
- Observera att överdomaren endast ska tillkallas vid grövre förseelser. Har matchdomaren tidigare varnat spelaren och bedömer överträdelserna som grova, bör överdomarens åtgärd i detta sammanhang bli diskvalificering.*

### **§3.5.3 God presentation av vår sport**

*För §3.5.3 med underrubriker i sin helhet gäller för svenska tävlingar SBTF:s Tävlingsregler §48.*

- §3.5.3.1 Spelare, ledare och funktionärer ska i sitt agerande tänka på att presentera vår sport på ett bra sätt och garantera dess integritet genom att avstå från alla försök att påverka tävlingen på ett sätt som strider mot idrottens etik.

- §3.5.3.1.1 Spelarna ska sträva efter att göra sitt yttersta för att vinna och inte utebli från spel förutom för sjukdom eller skada.
- §3.5.3.1.2 Spelare, ledare och funktionärer ska inte i någon form delta eller stödja vadslagning eller spel om pengar relaterade till sina egna matcher eller tävlingar.
- §3.5.3.2 De spelare som avsiktligt bryter mot dessa principer ska bestraffas genom att bli av med hela summan eller delar av eventuella prispengar och/eller genom avstängning från ITTF arrangemang.
- §3.5.3.3 I händelse av bevisad medbrottslighet mot någon rådgivare eller funktionär förväntas också det inblandade medlemsförbundet att bestraffa den personen.
- §3.5.3.4 ITTF Integrity Unit kan vidta ytterligare åtgärder gällande allvarliga, upprepade eller kontinuerliga överträdelser enligt vad som står i paragraf 3.5.2 och utdöma en eller flera sanktioner i enlighet med ITTF Integrity Regulations eller ITTF Tribunal Regulations.