

SPELREGELS
NEDERLANDSE TAFELTENNISBOND

Uitgave september 2004

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 Een goede beginslag (service)
 - 2.7 Een goede terugslag
 - 2.8 De speelvolgorde
 - 2.9 Een let
 - 2.10 Een punt
 - 2.11 Een game
 - 2.12 Een wedstrijd (set)
 - 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 Strecking 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 Kleding
 - 3.2.3 Speelcondities
 - 3.2.4 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 Lijmen
- Bijlage 1 Alfabetisch trefwoordenregister met verwijzing naar de 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 Scheidsrechterscommissie 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 het cursief gedrukte en 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 OR-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 bondsfunctaris 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 zijanten 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 Ten minste 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 mm of
- sandwichrubber (nopjes naar buiten of naar binnen) met een totale dikte, met inbegrip van het plakmiddel, van maximaal 4 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 cm².

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 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 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 set 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: e.e.a. 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.
- 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 voordat de bal - nadat deze het laatst door zijn tegenstander is geslagen - zijn speelvlak of zijn eindlijn gepasseerd is zonder dit speelvlak te raken.
- 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 bal wordt beschouwd als passerend "over of om" de netcombinatie, als deze passeert, anders dan tussen het net en de netpost of tussen het net en het speelvlak.
- 2.5.15 De "eindlijn" moet worden beschouwd als zijnde onbegrensd verlengd in beide richtingen.

2.6 Een goede beginslag (service)

- 2.6.1 De service begint op het moment dat de bal onbeweeglijk op de open en vlakke palm van de vrije hand van de serveerder ligt, waarbij deze stilgehouden wordt.
- 2.6.2 De serveerder moet vervolgens de bal nagenoeg loodrecht opgooien, zonder er met zijn hand 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, vervolgens over of om de netcombinatie heen gaat 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 enig deel van het lichaam of kleding van de serveerder of de dubbelpartner; zodra de bal is opgegooid moet de vrije arm van de serveerder worden weggehaald uit de ruimte tussen het lichaam van de serveerder en het net.
- 2.6.5 Het is de verantwoordelijkheid van de serveerder zodanig te serveren, dat de scheidsrechter of de assistent-scheidsrechter kan zien of de service volgens de regels wordt uitgevoerd.
- 2.6.5.1 Wanneer de scheidsrechter twijfelt aan de juistheid van de service, kan de scheidsrechter, bij de eerste keer dat zich tijdens de wedstrijd een dergelijke situatie voordoet, een let geven en de serveerder waarschuwen.
- 2.6.5.2 Elke volgende twijfelachtige service van die speler of zijn dubbelpartner zal een punt opleveren voor de ontvanger.
- 2.6.5.3 Wanneer er een duidelijke fout bij de service wordt gemaakt, zal de serveerder niet worden gewaarschuwd en krijgt de ontvanger een punt toegekend.
- 2.6.6 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 nakooming van de regels door een lichamelijke handicap wordt verhinderd.

2.7 Een goede terugslag

- 2.7.1 Een 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 goed in het spel brengen, waarna de ontvanger de bal goed moet terugslaan. Daarna moeten de spelers om beurten de bal goed terugslaan.

2.8.2

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

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 goed 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.

2.9.2

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;

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 goede 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 zijn tegenstander de bal blokkeert;

2.10.1.6

- als zijn tegenstander de bal achtereenvolgens tweemaal slaat;

2.10.1.7

- 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;

2.10.1.8

- als zijn tegenstander, of iets wat zijn tegenstander draagt of vasthoudt, het speelvlak doet bewegen;

2.10.1.9

- als zijn tegenstander, of iets wat zijn tegenstander draagt of vasthoudt, de netcombinatie raakt;

2.10.1.10

- als zijn tegenstander met de vrije hand het speelvlak raakt;

2.10.1.11

- als een tegenstander tijdens het dubbelspel de bal niet in de volgorde slaat, die is vastgesteld door de eerste serveerder en de eerste ontvanger;

2.10.1.12

- zoals bepaald is bij de tijdregel (artikel 2.15.2).

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 (set)

2.12.1 Een set 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 set moet het ontvangende paar beslissen wie van hen het eerst ontvangt; nadat, in de volgende games van de set, 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 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 set 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 set 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 set 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 wanneer beide spelers of paren tenminste 9 punten hebben gescoord treedt de tijdregel in werking indien een game na 10 minuten speeltijd nog niet is geëindigd, of eerder indien beide spelers of paren dit verzoeken.

2.15.1.1 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.
- 2.15.1.2 Indien de bal niet in het spel is als de tijdslimiet is bereikt, moet het spel worden hervat met de beginslag van de speler die ontving in de onmiddellijk voorafgaande rally.
- 2.15.2 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 goede terugslagen maakt, wint de ontvanger een punt.
- 2.15.3 Indien de tijdregel eenmaal is ingegaan, dienen alle volgende games in die set 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 waarvoor alleen individueel uitgenodigde spelers kunnen inschrijven.

3.1.2 Toepassing

- 3.1.2.1 Behoudens het gestelde in 3.1.2.2, gelden de spelregels (hoofdstuk 2) voor Wereld-, Continentale en Olympische titelwedstrijden, open toernooien en - tenzij anders overeengekomen tussen de deelnemende bonden - voor interlandwedstrijden.
- 3.1.2.2 De Council 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- en Olympische titelwedstrijden, tenzij andere regels door de Council 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 (3.7.1.2), 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 Gedetailleerde uitleg en interpretaties van reglementen, inclusief specificaties voor spelbenodigdheden, zullen worden gepubliceerd als Technical Leaflets, goedgekeurd door de Council en in de handboeken voor Match Officials en Tournament Referees.

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 Council door het Equipment Committee; deze goedkeuring kan op elk moment worden ingetrokken door de Council indien continuatie ervan schadelijk voor de sport wordt bevonden.

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 *recentelijk* door de ITTF is goedgekeurd en dient zodanig aan het frame bevestigd te worden dat het handelsmerk en het ITTF logo duidelijk zichtbaar zijn bij de rand van het slagoppervlak.

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

3.2.2 Kleding

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 3.2.4.9.; als de achterzijde van een shirt de naam van de speler draagt, moet deze 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 cm².

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 Iedere vraag over de legaliteit of het 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- of Olympische 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 goed heeft gekeurd.

- 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 "toss" worden beslist.
- 3.2.2.11 *Spelers die uitkomen in een Wereld- of Olympische 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 minstens 14 m lang, 7 m breed en 5 m hoog zijn.
- 3.2.3.2 * 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.
- 3.2.3.3 * Tijdens Wereld- en Olympische 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.
- 3.2.3.4 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.
- 3.2.3.5 * De lichtbron moet zich minstens 5 m boven de grond bevinden.
- 3.2.3.6 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.
- 3.2.3.7 A De vloer mag niet lichtgekleurd, helder reflecterend of glad zijn en het vloeroppervlak mag niet van baksteen, keramiek, beton of steen zijn; tijdens Wereld- en Olympische kampioenschappen moet de vloer van hout zijn of van een door de ITTF goedgekeurd merk en type oprolbaar synthetisch materiaal.

3.2.4 Reclames

- 3.2.4.1 *Reclames mogen alleen worden aangebracht op normaal in de speelruimte aanwezige uitrusting en er mogen geen speciale aanvullende reclameborden worden geplaatst.*
- 3.2.4.2 A Fluorescerende of lichtgevende kleuren mogen nergens in de speelruimte worden gebruikt.
- 3.2.4.3 *Letters of symbolen op de binnenkant van de afzetting mogen niet wit of oranje zijn, noch mogen 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.*
- 3.2.4.4 *Reclames op de speelvloer mogen niet de kleuren wit of oranje bevatten; het wordt aanbevolen of een tint lichter of donkerder gekleurd te zijn dan de achtergrondkleur.*
- 3.2.4.5 *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 m²; deze reclames dienen minimaal 1 m en aan de eindkanten tevens maximaal 2 m van de afzetting te zijn aangebracht.*
- 3.2.4.6 *Het is toegestaan 1 tijdelijke reclame op elke helft van elke zijde van het tafelblad te plaatsen en 1 aan elke eindkant, duidelijk afgescheiden van de permanente reclames; deze reclames mogen geen betrekking hebben op andere leveranciers van tafeltennisuitrustingen en mogen maximaal 60 cm lang zijn.*
- 3.2.4.7 *Reclames op het net dienen van een tint te zijn, die iets lichter of donkerder is dan de achtergrondkleur, moeten minimaal 3 cm verwijderd zijn van de biesband van het spankoord en mogen de doorzichtigheid van het net niet belemmeren.*
- 3.2.4.8 *Op scheidsrechterstafels en ander meubilair in de speelruimte mogen alleen*

reclames voorkomen binnen een totaaloppervlak op elke voorkant van 750 cm².

3.2.4.9 *Reclames op de speelkleding mogen slechts bestaan uit:*

3.2.4.9.1 - *het normale handelsmerk, symbool of naam van de fabrikant binnen een totaaloppervlak van 24 cm²;*

3.2.4.9.2 - *niet meer dan 6 reclames op de voorzijde, zijkant en mouw van het shirt tezamen, passend binnen een totaaloppervlak van 600 cm² en duidelijk van elkaar gescheiden, met niet meer dan 4 reclames op de voorkant;*

3.2.4.9.3 - *niet meer dan 2 reclames op de achterzijde van het shirt binnen een totaaloppervlak van 400 cm²,*

3.2.4.9.4 - *niet meer dan 2 reclames op de broek of rok passend binnen een totaaloppervlak van 80 cm².*

3.2.4.10 *Reclames op rugnummers van de spelers mogen een totaaloppervlak van 100 cm² niet te boven gaan.*

3.2.4.11 E Reclames op scheidsrechterskleding mogen een totaaloppervlak van 40 cm² niet te boven gaan.

3.2.4.12 A Op speelkleding en rugnummers mogen geen reclames worden aangebracht voor tabakswaaren, alcoholica of schadelijke middelen (drugs).

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 - de opstelling van tijd- en tafelschema;

3.3.1.2.3 C - het aanstellen en, indien noodzakelijk, het vervangen of schorsen 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 bij representatieve evenementen;

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 spelomstandigheden en moet elke onvolkomenheid aan de hoofdscheidsrechter melden;
- 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 speelhelft;
- 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.
- 3.3.2.4 BCE De assistent-scheidsrechter moet beslissen of de bal tijdens het spel aan zijn kant van de tafel de bovenrand van het speelveld raakt.
- 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 spelomstandigheden 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 - 6 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 beslis-*

sing door de hoofdscheidsrechter de toernooi- of wedstrijdorganisatie betreffend, die niet wordt gedekt door de spelregels of reglementen. De beslissing van de wedstrijdleiding is bindend.

3.3.3.5 CD 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.

3.3.3.6 *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 voorgelegd.*

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 Council of een General Meeting, maar dit zal geen enkele reeds door de verantwoordelijke hoofdscheidsrechter of wedstrijdleiding genomen 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 scheidsrechter de volgende serveerder met zijn hand aan te wijzen, en mag het afroepen van de stand laten volgen door de naam van de volgende 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 gescoorde aantal punten en daarna het door de verliezer(s) gescoorde aantal punten.

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 hand het dichtst bij de speler of het paar die/dat het punt scoorde tot schouderhoogte opheffen.

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 paren 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 één van deze ballen, willekeurig gekozen door de scheidsrechter.

3.4.2.1.2 E Als er geen bal is uitgezocht voordat de spelers naar de speelruimte komen moet de wedstrijd worden gespeeld met een bal die willekeurig door de scheidsrechter

- is gekozen uit een doos met voor de wedstrijd toegestane 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 toegestane ballen.
- 3.4.2.2 E Tijdens een individuele 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..
- 3.4.2.3 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..
- 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 Elke speler heeft recht op:
- 3.4.4.1.1 A Een pauze van maximaal 1 minuut tussen opeenvolgende games van een set.
- 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 set.
- 3.4.4.2 E Een speler of paar heeft gedurende een set het recht één time-out van maximaal 1 minuut aan te vragen.
- 3.4.4.2.1 E 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 E 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 E Het verzoek om een time-out, dat alleen mag plaatsvinden op een moment dat de bal niet in het spel is, dient aangegeven te worden door het maken van een "T-teken" met de handen.
- 3.4.4.2.4 E Op het moment dat de scheidsrechter een geldig verzoek voor een time-out ontvangt, zal hij het spel onderbreken en een witte kaart opsteken; de kaart wordt vervolgens geplaatst op de tafelhelft van de speler of het paar dat het verzoek heeft geuit.
- 3.4.4.2.5 E De witte kaart wordt verwijderd en het spel hervat, zodra de speler of het paar, die/dat 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 E 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 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 onge-

luk 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.

- 3.4.4.4 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.
- 3.4.4.5 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 speelruimte zijn verwijderd.
- 3.4.4.6 E Spelers dienen gedurende een individuele wedstrijd in of bij de speelruimte (centre-court) 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.

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, als voorgeschreven, 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 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 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 gegeven aan een speler van een dubbel geldt als gegeven aan beide spelers, maar niet voor de non-overtreder in een volgende individuele set van dezelfde teamwedstrijd. Aan het begin van een dubbelset 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 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 A Gevallen van zeer ernstig wangedrag moeten worden doorgegeven aan de nationale bond van de overtreder.

3.5.3 Lijmen

- 3.5.3.1 A Bedekkingen mogen alleen op frames van bats worden aangebracht door middel van zelfklevende vellen of door middel van kleefstoffen, die geen verboden oplosmiddelen bevatten; een lijst van verboden oplosmiddelen is verkrijgbaar bij het Bonds bureau en het I.T.T.F.-secretariaat.
- 3.5.3.1.1. A Vanaf 1 september 2007 mogen kleefstoffen met vluchtige organische oplosmiddelen niet gebruikt worden.
- 3.5.3.2 *Lijmtests zullen worden uitgevoerd tijdens Wereldkampioenschappen en Olympische spelen en grote Pro-Tour toernooien en een speler op wiens bat zo'n verboden oplosmiddel wordt aangetroffen, wordt verplicht gediskwalificeerd voor deze wedstrijden en gerapporteerd aan zijn nationale bond.*
- 3.5.3.3 BC Er 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.
- 3.5.3.3.1 BC Vanaf 1 september mogen kleefstoffen met vluchtige organische oplosmiddelen

niet in de speellocatie gebruikt worden.

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

Achtergrond	3.2.3.6
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	3.2.3.2
Reclame op de afzetting	3.2.4.3
Assistent-scheidsrechter	2.5.12, 3.3.2
Aanstelling	3.3.2.1
Verantwoordelijkheden	3.3.2.2, 3.3.2.4-6
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	2.4.8
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
Bathand	2.5.5
Bedekkingsmateriaal	
Bevestiging	3.5.3.1, 3.5.3.3
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	2.6.6
Opwerpen van de bal	2.6.2
Positie van de bal	2.6.1, 2.6.4-5
Positie van het bat	2.6.4-5
Twijfelachtige beginslag	2.6.5.1-2
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	3.4.4.5
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, 3.5.3.2
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
Hoofdscheidsrechter	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
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
Merkttekens en garnering	3.2.2.5
Ontwerpen	3.2.2.6
Reclames	3.2.4.9, 3.2.4.11-12
Rugnummers	3.2.2.4, 3.2.4.10, 3.2.4.12
Tegenstander(s)	3.2.2.9-10
Let	2.5.3, 2.9
Lichtsterkte zie verlichting	
Lijmen	3.5.3
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	3.2.4.7
Samenstelling	2.2.1
Ongeluk gedurende het spel	3.4.4.3-5
Ontvanger	2.5.10, 2.6.5.3, 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	3.2.4
In de speelruimte	3.2.4.1
Kleuren	3.2.4.2
Op de afzetting	3.2.4.3
Op de kleding van de scheids- rechters	3.2.4.11
Op de kleding van de spelers	3.2.4.9, 3.2.4.12
Op de rugnummers	3.2.4.10, 3.2.4.12
Op de scheidsrechterstafels	3.2.4.8
Op de speelvloer	3.2.4.4-5
Op de tafeltennistafels	3.2.4.4, 3.2.4.6
Op het net	3.2.4.7
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
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	
Set zie wedstrijd	
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	3.2.3.7
Reclames	3.2.4.4-5

Samenstelling	3.2.3.7
Speelvolgorde	2.8
Dubbelspel	2.8.2
Enkelspel	2.8.1
Spelonderbreking	3.4.4.3-5
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	3.2.4.4, 3.2.4.6
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
Uitrusting en speelcondities	3.2
Verboden oplosmiddelen	3.5.3.1-2
Verkeerde volgorde van serveren, ontvangen en tafelhelft	2.14
Verlichting	3.2.3.3-5
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, 3.5.3.2
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 (set)	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

Bijlage 2 Hoofdbestuurbesluit 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:

Een game

2.11 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).

Een wedstrijd (set)

2.12
2.12.1 Een set bestaat uit 2 (“best of three”) of 3 (“best of five”) gewonnen games.

De keuze van serveren, ontvangen en eindlijn

2.13
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 set moeten de spelers of paren van tafelhelft wisselen zodra één speler of paar 10 punten heeft gescoord.

De tijdregel

2.15
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 set volgens de tijdregel te worden gespeeld.

Pauzes

3.4.4
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 set.

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 set.