

LIETUVOS STALO TENISO ASOCIACIJA TARPTAUTINĖS STALO TENISO TAISYKLĖS

TVIRTINU:

Rimgaudas Balaiša

LSTA prezidentas

2009-04-15

2. Stalo teniso taisyklės

2.1 Stalas

2.1.1 Viršutinė stalo dalis, vadinama žaidžiamuoju paviršiumi, turi būti stačiakampio formos 2,74 m ilgio ir 1,525 m pločio ir turi būti horizontalioje plokštumoje 76 cm nuo grindų.

2.1.2 Vertikalūs stalo plokštės šonai nėra stalo žaidžiamasis paviršius.

2.1.3 Žaidžiamasis paviršius gali būti pagamintas iš bet kokios medžiagos ir turi užtikrinti vienodą atšokimą apie 23 cm, kada standartinis kamuoliukas krenta iš 30 cm aukščio.

2.1.4 Žaidžiamasis paviršius turi būti tamsios matinės spalvos, bet su balta šonine 2 cm pločio linija, einančia išilgai kiekvieno 2,74 m krašto ir su 2 cm pločio galine linija, einančia išilgai kiekvieno 1,525 m krašto.

2.1.5 Žaidžiamasis paviršius turi būti padalintas į dvi lygias dalis vertikaliu tinkleliu, einančiu lygiagrečiai galinėms linijoms ir besitęsiančiomis per visą kiekvienos stalo pusės plotį.

2.1.6 Dvejetų susitikimams kiekviena stalo pusė turi būti padalinta į dvi lygias dalis 3 mm pločio balta centrine (vidurine) linija, einančia lygiagrečiai su šoninėmis linijomis; centrinė linija laikoma kiekvienos dešinės pusės dalimi.

2.2 Tinkliuko komplektas

2.2.1 Tinkliuko komplektas susideda iš tinkliuko, pakabinimo įrangos ir tvirtinimo stovelių, įskaitant veržtuvus (spaustuvus) jo pritvirtinimui prie stalo.

2.2.2 Tinkliukas kabinamas ant virvutės, kurios abu galai tvirtinami prie stovelių 15,25 cm aukštyje, o išorinė stovelio pusė turi būti 15,25 cm atstumu nuo stalo šoninės linijos.

2.2.3 Tinkliuko viršus per savo ilgį turi būti 15,25 cm atstumu nuo stalo šoninės linijos.

2.2.4 Apatinė tinkliuko dalis per visą savo ilgį turi būti kiek įmanoma arčiau žaidžiamojo paviršiaus, o tinkliuko galai turi būti kuo arčiau tinkliuko stovelių.

2.3 Kamuoliukas

2.3.1 Kamuoliukas turi būti apvalus, jo skersmuo 40 mm.

2.3.2 Kamuoliukas turi sverti 2,7 gr.

2.3.3 Kamuoliukas turi būti pagamintas iš celiulioido ar kitos panašios plastmasės ir turi būti matinės baltos ar oranžinės spalvos.

2.4 Raketė

2.4.1 Raketė gali būti bet kokio dydžio, formos ar svorio, tačiau jos pagrindas turi būti lygus ir kietas.

2.4.2 Mažiausiai 85% pagrindo storio turi būti iš natūralaus medžio; rišamoji medžiaga pagrindo viduryje gali būti sustiprinta pluoštine medžiaga, tokia kaip anglies pluoštas

stiklo pluoštas ar presuotas popierius, tačiau jis negali būti storesnis nei 7,5% bendro storio arba 0,35 mm storio atsižvelgiant į tą skaitmenį, kuris yra mažesnis.

2.4.3 Raketės pagrindo pusė, skirta smūgiuoti kamuoliuką, turi būti padengta arba paprasta dantyta guma dantukais į viršų, kurios bendras storis kartu su klijais nedidesnis kaip 2 mm, arba sluoksninė guma dantukais į viršų ar į apačią, kurios bendras storis kartu su klijais nedidesnis nei 4 mm.

2.4.3.1 Paprasta dantyta guma – tai vienasluoksnė neakyta, natūrali ar sintetinė guma, kurios paviršiuje dantukai išdėstyti tolygiai ne mažiau kaip 10 ir ne daugiau kaip 50 viename paviršiaus kvadratiname centimetre.

2.4.3.2 Sluoksninė guma – tai vienasluoksnė akyta guma, išorinėje pusėje padengta

vienasluoksne paprasta guma su dantukais, kurios storis negali būti didesnis kaip 2 mm.

2.4.4 Guma turi visiškai uždengti raketės pagrindo paviršių, tačiau neturi išeiti už jos ribų, išskyrus tą dalį, kuri yra arčiausiai koto ir apimama pirštais, gali būti neuždengta ar padengta kokia nors kita medžiaga.

2.4.5 Pagrindas ir bet kuris vidinis pagrindą dengiančios medžiagos ar klijų sluoksnis toje pusėje, kur naudojama atmušti kamuoliukui, turi būti ištisinis ir vienodo storio.

2.4.6 Abi pagrindo pusės, nepriklausomai ar yra padengtos guma ar ne, turi būti matinės ryškiai raudonos spalvos vienoje pusėje ir juodos kitoje.

2.4.7 Pagrindą dengiančias medžiagas (gumą) leidžiama naudoti, kai jos yra patvirtintos ITTF, be kokio nors fizinio, cheminio ir kito poveikio, kuris pakenktų žaidimo savybes (trintį, vaizdą, spalvą, sandarą, paviršių ir t.t.).

2.4.7.1 Leidžiami nedideli paviršiaus vientisumo ar spalvos vienodumo nukrypimai, kurie atsiranda dėl atsitiktinių pažeidimų ir susidėvėjimo su ta sąlyga, kad šie nukrypimai žymiai nepakeis raketės paviršiaus savybių.

2.4.8 Susitikimo pradžioje ir kai raketė pakeičiama susitikimo metu, žaidėjas turi parodyti savo varžovui ir teisėjui raketę su kuria jis žais, kad jie galėtų apžiūrėti.

2.5 Apibrėžimai

2.5.1 Kova dėl taško – tai laiko tarpas, kurio metu kamuoliukas yra žaidime.

2.5.2 Kamuoliukas yra žaidime – nuo paskutinio momento, kai jis nejudamai guli ant laisvosios rankos delno prieš numatomą jo pamėtėjimą padavimui iki tol, kol kova dėl taško baigiasi peržaidimu arba tašku.

2.5.3 Peržaidimas – kova dėl taško, kai rezultatas neįskaitomas.

2.5.4 Taškas – kova dėl taško, kai rezultatas yra įskaitomas.

2.5.5 Ranka laikanti raketę – ranka, kuri laiko raketę.

2.5.6 Laisva ranka – ranka, kuri nelaiko raketės.

2.5.7 Žaidėjas kamuoliuką smūgiuoja, jeigu jis savo raketę paliečia jį žaidimo metu raketė laikoma rankoje arba ranka, laikančią raketę žemiau riešo.

2.5.8 Žaidėjas sutrukdo kamuoliuko skriejimui, jeigu jis arba tai, ką jis dėvi arba nešioja, paliečia kamuoliuką žaidimo metu, kai kamuoliukas yra virš stalo arba skrieja link žaidimo paviršiaus ir dar nėra praskriejęs stalo galinės linijos, nepalietęs stalo nuo tada, kai jį paskutinį kartą smūgiavo priešininkas.

2.5.9 Paduodantysis - žaidėjas, kuris kovoje dėl taško kamuoliuką smūgiuoja pirmasis.

2.5.10 Priimantysis – žaidėjas, kuris kovoje dėl taško kamuoliuką smūgiuoja antrasis.

2.5.11 Teisėjas – asmuo, paskirtas vadovauti susitikimui (kontroliuoti susitikimo eigą).

2.5.12 Teisėjo padėjėjas – asmuo, paskirtas padėti teisėjui ir atliekantis jam paskirtas pareigas.

2.5.13 Visa tai, ką žaidėjas dėvi ar nešioja – apima visa tai, ką jis dėvėjo ir nešiojo kovoje dėl taško pradžioje, išskyrus kamuoliuką.

2.5.14 Kamuoliukas, skriejantis virš arba aplink tinkliuko komplektą, yra teisingas – jeigu jis praskrieja bet kur, išskyrus tarp tinkliuko ir jo stovelio, arba tarp tinkliuko ir žaidimo paviršiaus.

2.5.15 Galinė linija – laikoma linija, užbrėžta ant stalo paviršiaus ir jos menamas tęsinys į abi puses nuo stalo.

2.6 Taisyklingas padavimas

2.6.1 Padavimas prasideda, kai kamuoliukas nejudamai guli ant paduodančiojo žaidėjo laisvosios rankos atviro delno.

2.6.2 Paduodantysis išmeta kamuoliuką kiek įmanoma vertikaliau į viršų, nesuteikdamas jam sukimosi taip, kad jis pakiltų mažiausiai 16 cm nuo laisvosios rankos delno ir krisdamas žemyn, kol jis bus smūgiuojamas, nieko nepaliestų.

2.6.3 Kai kamuoliukas krenta žemyn, paduodantysis turi smūgiuoti jį taip, kad jis pirmiausia paliestų jo stalo pusę, o po to pralėkęs virš arba aplink tinkliuko komplektą iš karto paliestų priimančio žaidėjo stalo pusę; dvejetų žaidime kamuoliukas turi paliesti dešiniąsias paduodančiojo ir priimančiojo stalo puses.

2.6.4 Nuo padavimo pradžios iki tol, kol kamuoliukas bus smūgiuojamas, jis turi būti virš žaidžiamojo paviršiaus ir už paduodančiojo žaidėjo stalo pusės galinės linijos. Kamuoliukas neturi būti slepiamas nuo priimančiojo žaidėjo bet kuria kūno ar drabužių dalimi paduodančiojo žaidėjo ar jo dvejeto partnerio.

2.6.5 Atlikus padavimą, paduodančiojo laisva ranka ir delnas turi būti atitraukta, erdvėje nuo

kamuoliuko ir tinkliuko.

Erdvė tarp kamuoliuko ir tinkliuko yra paaiškinama per kamuoliuką, tinklelį ir į viršų kylančią erdvę.

2.6.6 Žaidėjas privalo atlikti padavimą taip, kad teisėjas ar jo padėjėjas galėtų matyti, ar padavimas atitinka taisyklingo padavimo reikalavimus.

2.6.6.1 Jei teisėjas abejoja ar teisingai atliktas padavimas, teisėjas gali esant pirmam šios taisyklės pažeidimui paduodantįjį įspėti be taško įskaitymo priimančiajam.

2.6.6.2 Jei ir toliau susitikime to paties žaidėjo ar jo dvejeto poros partnerio padavimas bus abejotinas dėl tos pačios ar kitų priežasčių, priimančiajam žaidėjui skiriamas taškas.

2.6.6.3 Kada aiškiai yra pažeidžiami taisyklingo padavimo taisyklių reikalavimai, paduodantysis žaidėjas neturi būti įspėjamas, o priimančiajam žaidėjui skiriamas taškas.

2.6.7 Išimtiniais atvejais teisėjas gali taikyti švelnesnius reikalavimus padavimui, kai jis yra įsitikinęs, kad dėl fizinės žaidėjo negalios negalima atlikti taisyklingo padavimo.

2.7 Taisyklingas kamuoliuko gražinimas

2.7.1 Paduodant ar gražinant kamuoliuką, jis turi būti smūgiuojamas taip, kad jis pralėkęs virš arba aplink tinkliuko komplektą, paliestų varžovo stalo pusę iš karto arba po to, kai buvo paliestas tinkliukas.

2.8 Žaidimo tvarka

2.8.1 Vienetų žaidime paduodantysis pirmiausia turi atlikti taisyklingą padavimą, o priimantysis turi teisingai jį gražinti ir po to paduodantysis ir priimantysis pakaitomis smūgiuoja kamuoliuką vienas kitam.

2.8.2 Dvejetų žaidime paduodantysis pirmiausia teisingai paduoda kamuoliuką, priimantysis žaidėjas teisingai jį gražina. Tada paduodančiojo partneris turi atlikti taisyklingą gražinimą, o po to priimančio partneris teisingai jį gražina; tolimesnėje žaidimo eigoje kiekvienas žaidėjas ta pačia tvarka turi teisingai gražinti kamuoliuką.

2.8.3 Kada du žaidėjai, sėdintys invalido vežimėlyje ir sudarantys porą, dalyvauja dvejetų

varžybose, tai pradžioje paduodantysis žaidėjas turi atlikti padavimą, o priimantysis žaidėjas turi gražinti kamuoliuką; paskui bet kuris poros žaidėjas gali atlikti kamuoliuko gražinimą. Tačiau jokia žaidėjo vežimėlio dalis negali būti už menamos stalo centro linijos tęsinio. Jei taip atsitinka, teisėjas privalo skirti tašką varžovų porai.

2.9. Peržaidimas

2.9.1 Kova dėl taško peržaidžiama, jei:

2.9.1.1 bet kuriuo taisyklingo padavimo atveju kamuoliukas, skriejantis virš arba aplink tinkliuko komplektą paliečia jį arba jo skriejimui sutrukdo priimantysis žaidėjas arba jo dvejeto partneris;

2.9.1.2 padavimas atliekamas tada, kada priimantysis arba jo dvejeto poros žaidėjas nėra pasiruošęs padavimo priėmimui, su sąlyga, kad nei priimantysis, nei jo partneris nesistengia smūgiuoti kamuoliuko;

2.9.1.3 nesėkmingas kamuoliuko padavimas, gražinimas ar kokių nors taisyklių reikalavimų pažeidimas įvyko dėl trukdymų, nepriklausančių nuo žaidėjų valios;

2.9.1.4 žaidimas yra pertraukiamas teisėjo ar jo padėjėjo;

2.9.1.5 jei padavimą atlieka neįgalus žmogus, sėdintis invalido vežimėlyje ir padavimas bet kokių atveju yra teisingas, o padavimo metu kamuoliukas:

2.9.1.5.1 kai jis palietė priimančiojo stalo pusę po to lekia tinkliuko link;

2.9.1.5.2 sustoja (be jokio priimančiojo judesio) priimančio žaidėjo stalo pusėje;

2.9.1.5.3 laike vienetų susitikimų, kai po palietimo priimančiojo žaidėjo stalo pusės, skrieja šoninių linijų kryptimi.

2.9.2 Žaidimas gali būti pertraukiamas:

2.9.2.1 atitaisyti pastebėtą klaidą padavimo, priėmimo eiliškume ar apsikeičiant stalo pusėmis;

2.9.2.2 įvedant žaidimo pagreitinimo (13 smūgių) taisyklę;

2.9.2.3 norint įspėti arba nubausti žaidėją;

2.9.2.4 jei žaidimo sąlygos pasikeitė tiek, kad gali turėti įtakos kovojant dėl taško.

2.10 Taškas

2.10.1 Kai kova dėl taško neperžaidžiama, žaidėjas laimi tašką:

2.10.1.1 jei jo varžovas neteisingai paduoda;

2.10.1.2 jei jo varžovas neteisingai gražina;

2.10.1.3 jei po jo atlikto teisingo padavimo arba gražinimo kamuoliukas palies ką nors, išskyrus tinkliuko komplektą, prieš tai, kol jį smūgiuos varžovas;

2.10.1.4 jei kamuoliukas praskrieja galinę liniją nepalietęs jo stalo pusės po to, kai paskutinis kamuoliuką smūgiavo varžovas;

2.10.1.5 jei jo varžovas sutrukdo kamuoliuko skriejimui;

2.10.1.6 jei jo varžovas sutrukdo kamuoliuko skriejimui;

2.10.1.7 jei jo varžovas smūgiuoja kamuoliuką raketės puse, kurios paviršius neatitinka 2.4.3, 2.4.4 ir 2.4.5 reikalavimų;

2.10.1.8 jei jo varžovas ar kas nors, ką jo varžovas dėvi ar nešioja, pajudina stalą;

2.10.1.9 jei jo varžovas ar kas nors, ką jo varžovas dėvi ar nešioja, paliečia tinkliuko komplektą;

2.10.1.10 jei jo varžovas laisva ranka paliečia stalo žaidimo paviršių;

2.10.1.11 jei dvejetų žaidime, kuris nors iš varžovų smūgiuoja kamuoliuką ne eilės tvarka, nustatyta susitikimo pradžioje, kuris pirmas turi paduoti ir kuris pirmas priimti;

2.10.1.12 kaip nurodyta žaidimo pagreitinimo taisyklės 2.15.2 punkte.

2.11 Setas

2.11.1 Setą laimi žaidėjas (ar žaidėjų pora) pirmasis surinkęs 11 taškų, išskyrus, kai abu žaidėjai (arba žaidėjų poros) surenka po 10 taškų, tada setą laimi pirmasis žaidėjas (ar žaidėjų pora), kuris pirmas paeiliui laimi 2 taškus.

2.12 Susitikimas

2.12.1 Susitikimą sudaro žaidimas iš bet kurio nelyginio skaičiaus setų (3,5,7 ar 9 setai).

2.13 Padavimo, priėmimo ir stalo pusių pasirinkimo tvarka

2.13.1 Kamuoliuko padavimo, priėmimo ir stalo pusių pasirinkimo teisę apsprendžia burtai ir jų laimėtojas gali rinktis būti pirmuoju paduodančiuoju ar priimančiuoju, ar pradėti žaidimą norimoje stalo pusėje.

2.13.2 Kuomet vienas žaidėjas (ar pora) pasirinko padavimą, priėmimą ar norimą stalo pusę, kitas žaidėjas (ar pora) renkasi iš likusių galimybių.

2.13.3 Po 2 sužaistų taškų priimantysis žaidėjas ar pora tampa kamuoliuką paduodančiuoju žaidėju ar pora, ir taip žaidimas tęsiasi iki seto pabaigos, išskyrus, kai abu žaidėjai ar poros surenka po 10 taškų arba yra įvesta žaidimo pagreitinimo taisyklė, tada kamuoliuko padavimo ir priėmimo seka turi būti ta pati, tačiau kiekvienas žaidėjas iki seto pabaigos paeiliui padavinės tik tai po vieną kartą (kol laimimas taškas).

2.13.4 Dvejetų žaidime kiekvieno seto pradžioje pora, turinti teisę paduoti pirmoji, turi pasirinkti, kuris iš jų žaidėjų pirmasis tai padarys, o pirmajame sete priimančioji pora turi nuspręsti, kuris iš jų priiminės pirmasis; sekančiuose to paties susitikimo setuose pirmuoju paduodančiuoju bus tas žaidėjas, kuris sužaistame sete jam padavinėjo.

2.13.5 Dvejetų žaidime keičiantis padavimui, buvęs priimantysis tampa paduodančiuoju, padavusiojo partneris tampa priimančiuoju.

2.13.6 Žaidėjas ar jų pora, kuri viename sete padavinėjo pirmoji, sekančiame susitikimo sete bus priimančioji. Paskutiniame galimame dvejetų susitikimo sete, vienai iš porų pirmajai surinkus 5 taškus, pora, kuriai reikės priiminėti padavimus, turi pakeisti sustojimo tvarką.

2.13.7 Žaidėjas ar jų pora, pradėję žaisti vienoje stalo pusėje, sekantį setą turi žaisti kitoje stalo pusėje. Paskutiniame galimame susitikimo sete žaidėjai ar pora turi pasikeisti stalo pusėmis, kai vienas iš pirmaujančių žaidėjų ar porų surenka 5 taškus.

2.14 Kamuoliuko padavimo, priėmimo ir stalo pusių pasikeitimo eiliškumo pažeidimai

2.14.1 Jeigu žaidėjas paduoda ar priima kamuoliuką ne pagal eilę, teisėjas pastebėjęs klaidą, tuojau pat privalo nutraukti žaidimą ir jį atnaujinti pagal susitikimo pradžioje nustatytą žaidimo seką, kuriam žaidėjui paduoti ir priimti nuo esamo rezultato, kuris jau buvo pasiektas. Dvejetų žaidime – tvarka nustatoma pagal to seto, kurio eigoje klaida buvo pastebėta, pradžios žaidimo seką.

2.14.2 Jeigu žaidėjai nepasikeitė stalo pusėmis, kada jiems reikėjo tai padaryti, teisėjas pastebėjęs klaidą tuojau pat privalo nutraukti žaidimą ir jį atnaujinti, žaidėjams pasikeitus stalo pusėmis, nuo pasiekto rezultato ir sutinkamai su eiliškumu, nustatytu susitikimo pradžioje.

2.14.3 Bet kuriuo atveju visi taškai, sužaidę iki klaidos pastebėjimo, yra įskaitomi.

2.15 Žaidimo pagreitinimo (13 smūgių) taisyklė

2.15.1 Žaidimo pagreitinimo taisyklė įvedama, jeigu setas neužbaigiamas per 10 min., arba abiejų žaidėjų ar porų prašymu bet kuriuo ankstesniu laiku, išskyrus tą atvejį, kai abu žaidėjai ar poros yra surinkę po 9 taškus.

□

2.15.1.1 Kai žaidimui skirtas laikas pasibaigia, o kamuoliukas dar yra žaidime, teisėjas nutraukia. Po to kamuoliuką paduoda tas žaidėjas, kuris padavė prieš sustabdant žaidimą.

2.15.1.2 Kai žaidimui skirtas laikas pasibaigia, o kamuoliukas tuo metu nėra žaidime, žaidimas tęsiamas paduodant buvusiam priimančiajam žaidėjui prieš tai vykusioje kovoje dėl taško.

2.15.2 Toliau kiekvienas žaidėjas kamuoliuką paduoda paeiliui po vieną kartą, ir jei priimantysis žaidėjas ar pora 13 kartų teisingai gražina kamuoliuką, priimantysis laimi tašką.

2.15.3 Jei yra įvesta žaidimo pagreitinimo taisyklė, visi kiti to susitikimo setai turės būti žaidžiami pagal žaidimo pagreitinimo taisyklę.

3. Nurodymai tarptautinėms taisyklėms

3.1 Taisyklių ir nuostatų taikymas

3.1.1 Varžybų rūšys (tipai)

3.1.1.1 Tarptautinės varžybos – tai varžybos, kuriose dalyvauja daugiau nei vienos Asociacijos žaidėjai.

3.1.1.2 Tarptautinis susitikimas (mačas) – susitikimas tarp komandų, atstovaujančių Asociacijas.

3.1.1.3 Atviras turnyras – turnyras, kuriame gali dalyvauti visų asociacijų žaidėjai.

3.1.1.4 Apribotas turnyras – turnyras, kuriame gali dalyvauti nustatytos, bet ne pagal amžių žaidėjų grupės.

3.1.1.5 Kviestinis turnyras – turnyras, kuriame gali dalyvauti tik asmeniškai kviestos Asociacijos ir žaidėjai.

3.1.2 Pritaikymas

3.1.2.1 Išskyrus, kaip nurodyta 3.1.2.2 punkte, Taisyklės (2 dalis) turi būti taikomos Pasaulio, Žemynų ir Olimpinėse varžybose, atvirose turnyruose ir tarptautiniuose susitikimuose, jei jose dalyvaujančios Asociacijos dėl kokių nors pakeitimų nesutarė kitaip.

3.1.2.2 ITTF taryba turi teisę įgalinti atvirų turnyrų organizatorius taikyti ITTF Vykdomojo komiteto siūlomus eksperimentinius taisyklių variantus.

3.1.2.3 Nurodymai dėl tarptautinių varžybų galioja:

3.1.2.3.1 Pasaulio ir Olimpinėse varžybose, jei ITTF taryba nėra patvirtinusi kitų pakeitimų ir apie juos iš anksto nepranešė dalyvaujančioms Asociacijoms.

3.1.2.3.2 Žemynų pirmenybėse, jei Žemyno federacija nepatvirtino kitų pakeitimų ir apie juos iš anksto nepranešė dalyvaujančioms Asociacijoms.

3.1.2.3.3 Atvirose tarptautiniuose čempionatuose (3.7.1.2), jei ITTF Vykdomasis komitetas nepatvirtino kitų pakeitimų ir nesuderino su dalyviais sutinkamai su 3.1.2.4 punktu.

3.1.2.3.4 Atvirose turnyruose, išskyrus kaip nurodyta 3.1.2.4 punkte.

3.1.2.4 Jeigu atvirose turnyruose nevykdomi kai kurie taisyklių nurodymai, jų pakeitimo

pobūdis ir laipsnis turi būti konkretizuojamas kvietime – paraiškoje; užpildytos ir įteiktos paraiškos yra vertinamos kaip pareiškėjo sutikimas su tomis varžybų sąlygomis, įskaitant pasiūlytus pakeitimus.

3.1.2.5 Taisyklės ir nuostatai rekomenduojami visoms tarptautinėms varžyboms su sąlyga, kad bus laikomasi ITTF nuostatų, bet tarptautiniai apriboti ir kviestiniai turnyrai bei pripažintos tarptautinės varžybos, organizuojamos neprisijungusių narių, gali būti pravedamos pagal taisykles, kurias nustatė rengėjai.

3.1.2.6 Tarptautinėse varžybose turi būti laikomasi ITTF taisyklių ir nurodymų, jei apie pakeitimus nebuvo sutarta iš anksto ir nepaaiškinta paskelbtuose varžybų nuostatuose.

3.1.2.7 Išsamūs taisyklių paaiškinimai, tame tarpe ir vartojamo inventoriaus aprašymai yra skelbiami ITTF tarybos patvirtintuose techniniuose lankstinukuose (biuleteniuose) ir oficialiųjų asmenų bei vyriausiųjų teisėjų žinynuose.

3.2 Inventorius ir žaidimo sąlygos

3.2.1 Inventoriaus patvirtinimas ir leidimas naudoti

3.2.1.1 Žaidimo inventoriaus patvirtinimo ir teisės jį naudoti reikalus tvarko ITTF tarybos inventoriaus komitetas; inventoriaus patvirtinimą ir naudojimą taryba gali bet kada atšaukti, jei išaiškėja, kad jo tolimesnis vartojimas žalingas sportui.

3.2.1.2 Paraiškose ar nuostatuose apie atviras tarptautines varžybas turi būti nurodoma stalų rūšis ir spalva, kokie bus naudojami tinkliukai ir kamuoliukai; inventorių pasirenka Asociacija, kurios teritorijoje bus pravedamos varžybos, ir kuris parenkamas iš tokių rūšių ir tipų, kuriuos patvirtino ITTF.

3.2.1.3 Dengiamoji medžiaga (guma), naudojama raketės pagrindo padengimui, kuria smūgiuojamas kamuoliukas, turi būti ITTF patvirtintos rūšies ir tipo ir prie pagrindo priklijuota taip, kad firmos ir ITTF ženklai būtų aiškiai matomi prie raketės koto krašto.

Visų rūšių ir tipų patvirtinto inventoriaus bei medžiagų sąrašas pastoviai atnaujinamas ITTF būstinėje, o

su juo susipažinti galima ITTF interneto tinklalapyje (

www.ittf.com

).

3.2.2 Apranga

3.2.2.1 Žaidimo aprangą sudaro marškinėliai trumpomis rankovėmis, trumpos kelnaitės ar sijonukas, kojinės ir sportiniai bateliai; kitus drabužius, kaip pvz. treniruočių kostiumą ar jo dalį, žaidimo metu dėvėti leidžiama tik vyriausiajam teisėjui leidus.

3.2.2.2 Pagrindinė marškinėlių, sijonėlio ir kelnaičių spalva, išskyrus marškinėlių rankoves ir apykakles, turi aiškiai skirtis nuo varžybose naudojamų kamuoliukų spalvos.

3.2.2.3 Ant marškinėlių nugaros gali būti numeriai ir užrašai, padedantys nustatyti žaidėjo asmenį, jo Asociaciją, tarpklubiniuose susitikimuose – jo klubą, o reklama sutinkamai su nurodymais 3.2.4.9 punkte.

3.2.2.4 Organizatorių reikalavimu žaidėjų skiriamieji numeriai turi pirmenybę prieš reklamą, esančią marškinėlių centre iš nugaros pusės; tokie numeriai turi tilpti ant audinio juostos, kurios bendras plotas ne didesnis kaip 600 cm².

3.2.2.5 Bet kokie ženkliniai, papuošimai, juostelės, apvadai, esantys ant žaidėjo aprangos priekio ar šono, ir bet kokie daiktai, kaip pvz. papuošalai, kuriuos nešioja žaidėjas, negali būti ryškūs ar blizgantys, kad neakintų varžovo.

3.2.2.6 Ant žaidimo aprangos negali būti papuošimų ar užrašų, kurie būtų įžeidžiantys ar diskredituoti stalo tenisą.

3.2.2.7 Bet kokius žaidimo aprangos teisėtumo ar priimtumo klausimus sprendžia vyriausias teisėjas.

3.2.2.8 Vienos komandos žaidėjai, dalyvaujantys komandiniame susitikime, o taip pat vienos Asociacijos žaidėjai, sudarantys dvejetų porą pasaulio čempionate ar Olimpinėse žaidynėse, privalo būti aprengti vienodai su galima išimtimi kojinėms, bateliams ir skaičiumi, spalva ir reklamos dizainu ant aprangos. Žaidėjai, iš vienos Asociacijos sudarantys porą dvejetų žaidimuose, gali dėvėti aprangą skirtingų gamintojų, jeigu pagrindinė spalva jų aprangos vienoda ir jų Asociacija patvirtina minėtą procedūrą.

3.2.2.9 Besivaržantys žaidėjai ir jų poros turi dėvėti pakankamai skirtingų spalvų marškinėlius, kad žiūrovai juos lengvai galėtų atskirti.

3.2.2.10 Kada besivaržantys žaidėjai ar komandos turi panašią aprangą ir negali susitarti, kuriems iš jų ją pasikeisti, sprendimas priimamas burtu keliu.

3.2.2.11 Pasaulio ir Olimpinėse varžybose bei atviruose tarptautiniuose čempionatuose žaidėjai privalo dėvėti marškinėlius ir kelnaites bei sijonėlius, kuriuos patvirtino jų Asociacija.

3.2.3 Žaidimo sąlygos

3.2.3.1 Žaidimo aikštelė neturi būti mažesnė kaip 14 m ilgio, 7 m pločio ir 5 m aukščio.

3.2.3.2 Sekantis išvardintas žaidimui skirtas inventorių ir priemonės laikomos žaidimo aikštelės dalimi: stalas su tinkliuko komplektu, teisėjo stalas ir kėdė, skaitytuvai, rankšluosčių ir kamuoliukų dėžutės, stalų numeriai, aptvarai, grindų danga, įrenginiai skirti žaidėjų pavardėms ir jų Asociacijų užrašams nurodyti.

3.2.3.3 Žaidimo aikštelė turi būti aptverta maždaug 75 cm aukščio tamsios spalvos aptvarais, kurie atskirtų ją nuo kitų žaidimo aikštelių ir žiūrovų.

3.2.3.4 Pasaulio ir Olimpinėse varžybose apšvietimo stiprumas, matuojant jį stalo paviršiaus lygyje, turi būti vienodas visame žaidimo paviršiuje ir ne mažesnis kaip 1000 lux, o bet kurioje žaidimo aikštelės dalyje – 500 lux; kitose varžybose apšvietimo stiprumas virš viso žaidžiamąjo paviršiaus ne mažesnis kaip 600 lux, o žaidimo aikštelėje – 400 lux.

3.2.3.5 Kai naudojamas keletas stalų, apšvietimo lygis turi būti vienodas jiems visiems ir foninis apšvietimas žaidimo salėje neturi būti didesnis negu žemiausias žaidimo aikštelės apšvietimo lygis.

3.2.3.6 Šviesos šaltinis negali būti žemiau kaip 5 m nuo grindų.

3.2.3.7 Fonas turi būti tamsus be ryškių šviesos šaltinių ir be dienos šviesos, sklindančios per neuždengtus langus ar plyšius.

3.2.3.8 Grindys negali būti šviesios, blizgančios ar slidžios, ir jų paviršius negali būti plytinis, keramininis, betoninis ar akmeninis; Pasaulio ir Olimpinėse varžybose grindys turi būti medinės arba ruloninės sintetinės medžiagos, kurios rūšį ir tipą patvirtino (leidžia) ITTF.

3.2.4 Klijavimas

3.2.4.1 Kiekvienas žaidėjas yra atsakingas už tai ir turi būti įsitikinęs, kad guma užklijuota ant raketės, neturėtų kenksmingų medžiagų (žalingų, greitai išgaruojančių tirpiklių).

3.2.4.2 Pasaulio čempionatuose, Olimpinėse žaidynėse, Pro – tour turnyruose ir pasaulio Jaunių varžybose turi būti atliktas patikrinimas ar gumoje nėra minėtų kenksmingų medžiagų, o žaidėjas, kurio raketės gumoje bus aptikta kenksmingų medžiagų bus diskvalifikuotas ir apie tai bus pranešta jo Asociacijai.

3.2.4.3 Raketės gumų dangų klijavimui turi būti paskirta gerai vėdinama patalpa; niekur kitur varžybų vietoje klijai negali būti naudojami.

„Varžybų vieta“ suprantama kaip viso pastato, kur vyksta varžybos, visuma su visais įrenginiais, žeme,

ant kurios stovi pastatas su požeminiais praėjimais, automobilių parkavimo vietomis ir kt.

3.2.5 Reklama

3.2.5.1 Žaidimo aikštelės viduje reklaminiai užrašai gali būti tik ant žaidimo įrangos ar daiktų, kurie paprastai yra joje ir yra išvardinti 3.2.3.2 punkte ir čia negali būti jokių papildomų demonstracinių įrenginių.

3.2.5.2 Olimpinių žaidynių reklama ant žaidimo įrangos, ant žaidimo aprangos ir teisėjų aprangos turi būti sutinkamai su TOK reikalavimais.

3.2.5.3 Žaidimo aikštelėje negali būti naudojami fluorescenciniai ir liuminescenciniai dažai.

3.2.5.4 Užrašai ir simboliai vidinėje aptvarų pusėje negali būti nei balti, nei oranžiniai bei daugiau kaip dviejų spalvų, neviršijantys 40 cm aukščio; patartina, kad jie būtų truputį tamsesnio ar truputi šviesesnio nei fonas.

3.2.5.5 Žymėjimai ant grindų negali būti baltos ir oranžinės spalvos; rekomenduojamas truputi tamsesnio, ar truputi šviesesnio atspalvio fonas.

3.2.5.6 Žaidimo aikštelėje ant grindų gali būti iki 4 reklaminių užrašų, po vieną kiekviename gale ir po vieną kiekviename stalo šone ir kiekvienas telpantis 2,5 m² plote; jie negali būti arčiau kaip 1 m nuo šoninių aptvarų ir ne toliau kaip 2 m nuo galinių aptvarų.

3.2.5.7 Ant kiekvieno stalo pusės šono gali būti po vieną laikiną reklamą ir po vieną

kiekviename gale aiškiai atskirtą nuo pastovių reklamų; jos negali kito stalo teniso inventoriaus ir kiekviena jų negali būti ilgesnė nei 60 cm.

3.2.5.8 Reklamos ant tinkliuko turi būti truputi tamsesnio arba truputi šviesesnio atspalvio negu tinklelio spalva; jos negali būti arčiau kaip 3 cm nuo tinklelio viršaus ir neturi bloginti matomumo per tinklelį.

3.2.5.9 Reklamos ant teisėjų stalių ir kitos įrangos, esančios žaidimo aikštelėje, negali būti didesnio nei 750 cm² bendro ploto.

3.2.5.10 Reklamos ant žaidėjų aprangos ribojamos iki:

3.2.5.10.1 gamintojo prekinis ženklas, simbolis ar pavadinimas – bendro 24 cm² ploto;

3.2.5.10.2 ant marškinėlių priekio, šono ar peties gali būti ne daugiau kaip 6 aiškiai atskirtos reklamos, kurių bendras plotas 600 cm², bet ne daugiau kaip 4 reklamos priekyje;

3.2.5.10.3 ant marškinėlių nugaros gali būti ne daugiau kaip 2 reklamos su 400 cm² bendro ploto;

3.2.5.10.4 ant kelnaičių ar sijonėlio priekio šonuose gali būti ne daugiau kaip 2 reklamos su 120 cm² bendro ploto.

3.2.5.11 Reklamų ant žaidėjų numerių bendras plotas negali viršyti 100 cm².

3.2.5.12 Reklamų ant teisėjų aprangos bendras plotas negali viršyti 40 cm².

3.2.5.13 Ant žaidėjų aprangos ar numerių negali būti tabako gaminių, alkoholinių gėrimų ar narkotinių medžiagų reklamos.

3.3 Oficialiųjų asmenų kompetencija

3.3.1 Vyriausias teisėjas

3.3.1.1 Kiekvienoms varžyboms yra skiriamas vyriausias teisėjas ir jo pavardė bei buvimo vieta turi būti žinoma varžybų dalyviams ir komandų kapitonomams, jei tokia yra.

3.3.1.2 Vyriausias teisėjas atsako už:

3.3.1.2.1 burtų traukimą;

3.3.1.2.2 tvarkaraščio sudarymą, nurodant laiką ir status;

3.3.1.2.3 susitikimų teisėjų paskyrimą;

3.3.1.2.4 instruktažo susitikimų teisėjams prieš varžybas pravedimą;

3.3.1.2.5 žaidėjų teisėtumo patikrinimą;

3.3.1.2.6 sprendimą, ar žaidimą stabdyti būtinu atveju;

3.3.1.2.7 sprendimą, ar žaidėjas gali išeiti iš žaidimo aikštelės susitikimo metu;

3.3.1.2.8 sprendimą, ar gali būti prailgintas nustatytas apšilimui skirtas laikas;

3.3.1.2.9 sprendimą, ar žaidėjai susitikimo metu gali dėvėti treniruočių kostiumą;

3.3.1.2.10 sprendimą bet kuriuo taisyklių ir nuostatų taikymo klausimu, įskaitant aprangos, žaidimo inventoriaus ir žaidimo sąlygų tinkamumą;

3.3.1.2.11 sprendimą, ar ir kur žaidėjai galės treniruotis priverstinio žaidimo sustabdymo atveju;

3.3.1.2.12 drausminių nuobaudų taikymą, kai netinkamai elgiamasi ar nesilaikoma kitų nurodymų.

3.3.1.3 Kai varžybų organizacinio komiteto sutarimu, kurios nors vyriausiojo teisėjo pareigos yra pavedamos kitiems asmenims, konkrečios jų pareigos ir šių asmenų buvimo vietos turi būti žinomos dalyviams ir, kur paskirti – komandų kapitonai.

3.3.1.4 Vyriausias teisėjas ar jį pavaduojantis asmuo (jam nesant) privalo visą laiką būti varžybų vietoje.

3.3.1.5 Jeigu vyriausias teisėjas mano, kad yra būtina tai padaryti, jis gali pakeisti teisėją kitu bet kuriuo metu, tačiau jis negali pakeisti jau priimti sprendimo, kurį padarė pakeistasis teisėjas savo kompetencijos ribose.

3.3.1.6 Žaidėjai turi būti vyriausiojo teisėjo pavaldume (priklausomybėje), kai jie atvyksta į varžybų vietą ir iki tol, kol palieka ją.

3.3.2 Teisėjas, Teisėjo padėjėjas ir Smūgių skaičiuotojas

3.3.2.1 Kiekvienam susitikimui turi būti paskirtas teisėjas ir teisėjo padėjėjas.

3.3.2.2 Teisėjas turi sėdėti ar stovėti vienoje linijoje su tinkliuku, o teisėjo padėjėjas turėtų sėdėti priešais jį, kitoje stalo pusėje.

3.3.2.3 Teisėjas privalo:

3.3.2.3.1 patikrinti inventoriaus tinkamumą, žaidimo sąlygas ir apie trūkumus informuoti vyriausiąjį teisėją;

3.3.2.3.2 paduoti žaidėjams pirmą nerinktą kamuoliuką, kaip nurodyta 3.4.2.1.1-3.4.2.1.2 punktuose.

3.3.2.3.3 pravesti burtų traukimą, kad žaidėjai pasirinktų padavimą, priėmimą ir stalo pusę;

3.3.2.3.4 spręsti, ar žaidėjui turinčiam fizinį trūkumą, galima taikyti švelnesnius padavimo taisyklių reikalavimus;

3.3.2.3.5 kontroliuoti padavimo eiliškumą, priėmimo teisiškumą bei savalaikį pasikeitimą stalo pusėmis ir atitaisyti kai kurias su šiais nurodymais pasitaikančias klaidas;

3.3.2.3.6 nuspręsti ar kova dėl taško baigiasi rezultatyviai, ar reikia peržaisti;

3.3.2.3.7 skelbia rezultata pagal nustatytą tvarką;

3.3.2.3.8 atitinkamu laiku įvesti žaidimo pagreitinimo taisyklę;

3.3.2.3.9 užtikrinti žaidimo nepertraukiamumą;

3.3.2.3.10 užtikrinti, kad būtų vykdomi taisyklių dėl žaidėjų elgesio ir patarimų žaidėjams reikalavimai;

3.3.2.3.11 atlikti burtus su žaidėju, žaidėjų pora ar komanda dėl marškinėlių pasikeitimo, kai varžovai ar komandos turi panašius marškinėlius ir nesutinka, kuriems iš jų reikia juos pasikeisti.

3.3.2.4 Teisėjo padėjėjas privalo:

3.3.2.4.1 teisėjo padėjėjas turi nuspręsti, ar kamuoliukas paliečia ar nepaliečia stalo kraštą toje stalo pusėje, kuri yra arčiau jo;

3.3.2.4.2 praneša teisėjui apie patarimų ir žaidėjų elgesio taisyklių reikalavimų pažeidimus.

3.3.2.5 Kaip teisėjas, taip ir teisėjo padėjėjas gali:

3.3.2.5.1 nuspręsti, kad žaidėjas atliko padavimą neteisingai;

3.3.2.5.2 nuspręsti, kad bet kuriuo teisingo padavimo atveju kamuoliukas palietė tinkliuką skriedamas virš jo arba aplink jį;

3.3.2.5.3 nuspręsti, ar žaidėjas sutrukdo kamuoliuko skriejimui;

3.3.2.5.4 nuspręsti, ar pasikeitusios žaidimo sąlygos turi įtakos kovai dėl taško;

3.3.2.5.5 kontroliuoti apšilimo, žaidimo ir pertraukėlių laiko trukmę.

3.3.2.6 Kaip teisėjo padėjėjas, taip ir kitas paskirtas teisėjas gali būti smūgių skaičiuotoju, kad skaičiuotų priimančio žaidėjo ar poros smūgius, kai įvesta žaidimo pagreitinimo taisyklė.

3.3.2.7 Teisėjas negali pakeisti sprendimo, kurį priėmė teisėjo padėjėjas ar smūgių skaičiuotojas pagal 3.3.2.5 punktą.

3.3.2.8 Žaidėjai teisėjo pavaldume yra nuo tada, kai jie ateina į žaidimo aikštelę ir iki tol, kol palieka ją.

3.3.3 Apeliacijos

3.3.3.1 Joks susitarimas tarp žaidėjų individualinėse varžybose ar tarp komandų kapitonų komandinėse varžybose negali pakeisti teisėjo sprendimo, priimto konkrečioje žaidimo situacijoje; taisyklių ir nuostatų taikymo klausimais atsakingo vyriausio teisėjo sprendimo ir bet kuriais kitais varžybų vyksmo klausimais atsakingo organizacinio komiteto sprendimo.

3.3.3.2 Jokia apeliacija vyriausiam teisėjui negali būti paduota dėl teisėjo priimto sprendimo konkrečioje žaidimo situacijoje, arba varžybų organizaciniam komitetui dėl vyriausio teisėjo sprendimo taisyklių ir nuostatų taikymo klausimais.

3.3.3.3 Apeliacija gali būti paduota vyriausiam teisėjui dėl teisėjo taisyklių ir nuostatų taikymo klausimais priimto sprendimo, kur vyriausiojo teisėjo sprendimas yra galutinis.

3.3.3.4 Apeliacija gali būti paduota organizaciniam komitetui dėl vyriausiojo teisėjo sprendimo varžybų pravedimo klausimu, kai taisyklėse ir nuostatuose apie tai nėra tiksliai apibrėžta, kur organizacinio komiteto sprendimas yra galutinis.

3.3.3.5 Individualinėse varžybose apeliacija gali pareikšti tik žaidėjas, dalyvaujantis susitikime, kurio metu iškilo ginčytinas; komandinėse varžybose apeliacija gali pareikšti tik žaidžiančios komandos kapitonas, dalyvaujantis susitikime, kuriame iškilo ginčytinas klausimas.

3.3.3.6 Klausimai dėl taisyklių ir nuostatų taikymo, kylantys dėl vyriausiojo teisėjo priimtų sprendimų, arba klausimai dėl turnyro ar varžybų pravedimo, kylantys dėl varžybų organizacinio

komiteto sprendimo, gali būti apskųsti žaidėjo ar komandos kapitono, turinčio teisę padaryti tai per savo Asociaciją ITTF taisyklių komitetui.

3.3.3.7 Taisyklių komitetas pateiks sprendimą, kuriuo bus galima vadovautis ateityje, bet šis sprendimas gali būti diskusijos objektu Asociacijoje, kuri vėl pareikš protestą ITTF tarybai ar ITTF kongresui, tačiau tai neturės įtakos galutiniam sprendimui, kuris buvo vyriausiojo teisėjo arba organizacinio komiteto priimtas.

3.4 Susitikimo eiga

3.4.1 Taškų skaičiavimas

3.4.1.1 Teisėjas privalo skelbti rezultatą tuojau pat, kai kamuoliukas išėjo iš žaidimo, iškart pasibaigus kovai dėl taško arba kaip tai praktiškai įmanoma kuo greičiau padaryti.

3.4.1.1.1 Teisėjas skelbdamas rezultatą seto eigoje, pirmiausia turi paskelbti taškų skaičių to žaidėjo ar žaidėjų poros, kurie turi teisę atlikti padavimą, o po to varžovo ar varžovų poros surinktą taškų skaičių.

3.4.1.1.2 Seto pradžioje ir keičiantis padavimui teisėjas privalo nurodyti sekantį paduodantįjį, o taip pat gali skelbti rezultatą, kartu su sekančio paduodančiojo žaidėjo pavarde.

3.4.1.1.3 Pasibaigus setui, teisėjas privalo paskelbti nugalėjusio žaidėjo ar poros pavardę ir surinktą taškų skaičių, o po to pralaimėjusio žaidėjo ar poros taškų skaičių.

3.4.1.2 Teisėjas, skelbdamas rezultatą, papildomai gali naudoti gestus ranka, pabrėžiančius jo sprendimus.

3.4.1.2.1 Kai taškas užskaitomas, teisėjas gali pakelti į pečių aukštį ranką, kuri yra arčiau tašką laimėjusio žaidėjo ar žaidėjų poros.

3.4.1.2.2 Jeigu dėl kokios nors priežasties reikia kartoti kovą dėl taško, teisėjas gali iškelti ranką virš galvos tam, kad parodytų, jog žaidimas nutraukiamas.

3.4.1.3 Rezultatas ir smūgių skaičius, kai įvedama žaidimo pagreitinimo taisyklė, turi būti skelbiami anglų kalba arba bet kuria kita kalba, kuri priimtina abiem žaidėjams ar žaidėjų poroms ir teisėjui.

3.4.1.4 Rezultatas turi būti rodomas mechaniniais arba elektroniniais skaitliukais taip, kad jis būtų aiškiai matomas žaidėjams ir žiūrovams.

3.4.1.5 Kuomet žaidėjas už netinkamą elgesį yra įspėjamas, prie skaitliuko, šio žaidėjo pusėje

yra padedama geltona kortelė.

3.4.2 Inventorius

3.4.2.1 Žaidėjai neturi rinktis kamuoliukų žaidimo aikštelėje.

3.4.2.1.1 Kai tik įmanoma, žaidėjams turi būti suteikta galimybė pasirinkti vieną ar daugiau kamuoliukų prieš ateinant į žaidimo aikštelę, o susitikimo metu turi būti žaidžiama su vienu atsitiktinai paduotu teisėjo kamuoliuku.

3.4.2.1.2 Jei kamuoliukas prieš įeinant žaidėjams į žaidimo aikštelę nebuvo pasirinktas, susitikimo metu bus žaidžiama su tuo kamuoliuku, kurį teisėjas atsitiktinai paims iš kamuoliukų dėžutės, specialiai paskirtos šioms varžyboms.

3.4.2.1.3 Jei susitikimo metu kamuoliukas sudaužomas, jis gali būti pakeistas kitu iš tų, kurie buvo atrinkti prieš susitikimą, o jeigu tokio kamuoliuko nėra, tai teisėjas atsitiktinai paima vieną kamuoliuką iš dėžutės, specialiai paskirtos šioms varžyboms.

3.4.2.2 Individualinio susitikimo metu raketė negali būti keičiama, nebent ji atsitiktinai sugadinama taip, kad negalima su ja toliau žaisti; jeigu taip atsitinka, sugadintoji raketė iškart turi būti pakeista kita, kurią žaidėjas atsinešė į žaidimo aikštelę, arba ta, kuri jam paduodama žaidimo aikštelėje.

3.4.2.3 Nesant kitokiam teisėjo nurodymui, žaidėjai pertraukėlių metu turi palikti savo raketes ant stalo.

3.4.3 Apšilimas

3.4.3.1 Žaidėjams yra suteikiama teisė 2 min apšilti prie to stalo, prie kurio netrukus vyks susitikimas, bet to jie negali daryti normalių pertraukėlių metu; apšilimo trukmė gali būti prailginta tik vyriausiam teisėjui leidus.

3.4.3.2 Vyriausias teisėjas priverstinio žaidimo sustabdymo atveju pertraukėlių metu gali leisti žaidėjams apšilti prie bet kurio stalo, o taip pat ir prie stalo, kur vyks susitikimas.

3.4.3.3 Kai sugadinamas kamuoliukas ar raketė, žaidėjams turi būti suteikta galimybė apsiprasti su kitu inventoriumi, kuriuo jie naudosis, bet tai nesuteikia jiems teisės piknaudžiauti tuo; leidžiama atlikti tik keletą bandomųjų smūgių.

3.4.4 Pertraukėlės

3.4.4.1 Žaidimas turi vykti nepertraukiamai per visą susitikimą, išskyrus, kai bet kuris iš žaidėjų turi teisę į:

3.4.4.1.1 1 minutės pertraukėlę tarp susitikimo setų;

3.4.4.1.2 trumpas pertraukėles nusišluostyti rankšluosčiu kas 6 taškai nuo kiekvieno seto pradžios ir paskutiniame galimame sete pasikeičiant stalo pusėmis.

3.4.4.2 Žaidėjas ar žaidėjų pora susitikimo metu bet kuriuo laiku gali pareikalauti vienos pertraukėlės, kurios trukmė 1 minutė.

3.4.4.2.1 Individualinėse varžybose šios pertraukėlės gali pareikalauti žaidėjas ar jų pora, ar nurodytas patarėjas; komandinėse varžybose tai gali padaryti žaidėjas, žaidėjų pora ar komandos kapitonas.

3.4.4.2.2 Jeigu žaidėjas ar žaidėjų pora ir patarėjas ar kapitonas nesusitaria, kad būtų daroma pertraukėlė, individualiniame susitikime galutinį sprendimą priima žaidėjas ar žaidėjų pora, o komandiniame susitikime – kapitonas.

3.4.4.2.3 Reikalauti pertraukėlės galima tada, kai kova dėl taško yra pasibaigusi, parodant rankomis ženklą „T“.

3.4.4.2.4 Gavęs teisėtą prašymą minutės pertraukėlei, teisėjas privalo sustabdyti žaidimą ir pakelti baltą kortelę su ta ranka, kurios pusės žaidėjas ar pora to paprašė; po to balta kortelė turi būti padedama ant prašančiojo pertraukėlės žaidėjo ar žaidėjų poros stalo pusės.

3.4.4.2.5 Balta kortelė turi būti nuimama nuo stalo iš karto, kai tik žaidėjas ar žaidėjų pora, prašę 1 minutės pertraukėlės, yra pasirengę tęsti žaidimą arba praėjus vienai minutei, žiūrint kuris atvejis įvyko anksčiau.

3.4.4.2.6 Jei tuo pačiu metu pertraukėlės teisėtai prašo abu žaidėjai ar žaidėjų poros, žaidimas atnaujinama, kai abu žaidėjai ar žaidėjų poros yra pasiruošę vėl žaisti nepasibaigus pertraukėlei, arba po 1 minutės (pirmaiu įteisinamas greitesnis variantas); tačiau tame pačiame susitikime nė vienam iš žaidėjų ar žaidėjų porų nebus suteikta kita minutinė pertraukėlė.

3.4.4.3 Komandinio susitikimo individualūs mačai, einantys vienas po kito, privalo tęstis nepertraukiamai, išskyrus kai žaidėjas, kuris žaidžia privalomus individualinius susitikimus gali reikalauti 5 minučių pertraukėlės tarp tų mačų.

3.4.4.4 Vyriausias teisėjas gali leisti sustabdyti žaidimą kaip galima trumpesniam laikui ir bet kuriuo atveju ne ilgiau kaip 10 minučių, jei žaidėjas dėl nenumatyto atsitikimo negali laikinai tęsti žaidimo su sąlyga, kad vyriausio teisėjo nuomone šis sustabdymas neturės neigiamos įtakos varžovui ar jo porai.

3.4.4.5 Žaidimo sustabdymas dėl žaidėjo negalios, kuri yra arba galėjo būti priežastimi tam atsitikti prieš prasidedant susitikimui, arba dėl normalios žaidybinės įtampos yra neleistinas; tokie negalavimai, kaip mėšlungis ar nuovargis, kurie atsiranda dėl žaidėjo sveikatos būklės ar vykstančio žaidimo pobūdžio neįrodo, kad sustabdymas būtinas, kuris gali būti leistas tik dėl nelaimingo atsitikimo, kaip pvz. susižalojant krentant.

3.4.4.6 Jei kas nors žaidimo aikštelėje kraujuoja, žaidimas iš karto turi būti sustabdytas ir neturi būti tęsiamas iki tol, kol asmeniui nebus suteikta medicininė pagalba ir visos kraujo dėmės nebus pašalintos iš žaidimo aikštelės.

3.4.4.7 Žaidėjai individualaus susitikimo metu privalo būti žaidimo aikštelėje arba netoli jos, išskyrus tą atvejį, kai tai leidžia padaryti vyriausias teisėjas; pertraukėlių tarp setų metu jie gali būti 3 metrų atstumu nuo žaidimo aikštelės stebint teisėjui.

3.5 Tvarka

3.5.1 Patarimai

□

3.5.1.1 Komandinėse varžybose patarinėti žaidėjams gali bet kuris asmuo.

3.5.1.2 Individualinėse varžybose žaidėjui ar porai patarinėti gali iš anksto nurodytas asmuo, išskyrus atvejį, kai dvejetų porą sudaro skirtingų asociacijų žaidėjai, tada kiekvienas iš jų gali turėti savo patarėją; jei patarinėti bando nenurodytas asmuo, teisėjas jam parodo raudoną kortelę ir pašalina nuo žaidimo aikštelės ribų.

3.5.1.3 Žaidėjams patarinėti galima tik pertraukėlių tarp setų arba kitų leistinų pertraukėlių metu, bet nepasibaigus apšilimo laikui prieš susitikimą; jei nurodytas asmuo bando patarti kitu laiku, teisėjas parodo geltoną kortelę ir įspėja jį, kad tokie tolimesni veiksmai baigsis jo pašalinimu iš žaidimo aikštelės ribų.

3.5.1.4 Jei tame pačiame komandiniame ar individualinių varžybų susitikime kas nors vėl bando neteisėtai patarinėti po to, kai buvo įspėtas, teisėjas parodo jam raudoną kortelę ir pašalina jį iš žaidimo aikštelės ribų, nesvarbu, ar tas asmuo buvo įspėtas ar ne.

3.5.1.5 Iki komandinio susitikimo pabaigos pašalintam patarėjui neleidžiama sugrįžti, išskyrus

atvejį, kai jam pačiam reikia žaisti, o individualinėse varžybose – jam neturi būti leista grįžti iki individualaus susitikimo pabaigos.

3.5.1.6 Jei pašalintas patarėjas atsisako palikti žaidimo aikštelę, arba sugrįžta anksčiau nei baigiasi susitikimas, teisėjas turi nutraukti žaidimą ir pranešti apie tai vyriausiam teisėjui.

3.5.1.7 Šie nurodymai turi būti taikomi tik patarimų žaidimo metu atveju ir jie neturi drausti žaidėjui ar kapitonui, jei toks yra, pareikšti pagrįstą protestą arba trukdyti konsultuotis su vertėju ar Asociacijos atstovu dėl juridinių sprendimų išsiaiškinimo.

3.5.2 Žaidėjų elgesys

□

3.5.2.1 Žaidėjai ir treneriai turi susilaikyti nuo nemandagaus elgesio, kuris neigiamai veiktų varžovą, galėtų įžeisti žiūrovus ar kenktų sporto reputacijai, kaip pvz.: keiksmas, tyčinis kamuoliuko sulaužymas ar jo išmetimas iš žaidimo aikštelės, stalų ir kito žaidimo inventoriaus spardymas, nepagarbus elgesys su teisėju.

3.5.2.2 Jeigu koku nors momentu žaidėjas, treneris ar patarėjas padaro rimtą nusižengimą, teisėjas privalo sustabdyti žaidimą ir nedelsiant pranešti vyriausiam teisėjui; esant mažesniai prasižengimui teisėjas privalo pirmą kartą parodyti geltoną kortelę ir įspėti prasižengusį, kad už sekantį nusižengimą bus baudžiamas taškais.

3.5.2.3 Išskyrus atvejus, kaip nurodyta 3.5.2.2 ir 3.5.2.5 punktuose, jei žaidėjas, kuris buvo įspėtas prasižengia antrą kartą tame pačiame individualiniame ar komandiniame susitikime, teisėjas turi skirti

1

(vieną) tašką nusižengusiojo varžovui, o pasikartojus nusižengimui –

2

(du) taškus, kiekvieną kartą iškeldamas kartu geltoną ir raudoną korteles.

3.5.2.4 Jeigu žaidėjas vėl tame pačiame individualiniame ar komandiniame susitikime po trijų paskirtų baudos taškų nesiliauna nemandagiai elgtis, teisėjas privalo sustabdyti žaidimą ir tuojau pat pranešti apie tai vyriausiam teisėjui.

3.5.2.5 Jeigu žaidėjas asmeninio susitikimo metu pakeičia raketę, kai ji nėra sugadinta, teisėjas privalo sustabdyti žaidimą ir pranešti apie tai vyriausiam teisėjui.

3.5.2.6 Įspėjimas ar nuobauda, kurią gavo vienas iš dviejų poros žaidėjų, priskiriamas porai, bet ne neprasižengusiam žaidėjui to pačio komandinio susitikimo sekančiame individualiniame susitikime; dvejetų susitikimo pradžioje porai priskiriamas anksčiau gautas įspėjimas ar nuobauda, kuria buvo nubaustas bet kuris žaidėjas tame pačiame komandiniame susitikime.

3.5.2.7 Išskyrus atvejį, kaip nurodyta 3.5.2.2 punkte, jei treneris ar patarėjas, kuris buvo įspėtas ir toliau prasižengia tame pačiame individualiniame ar komandiniame susitikime, teisėjas privalo iškelti raudoną kortelę ir išprašyti juos iš žaidimo aikštelės iki komandinio susitikimo pabaigos, o individualinėse varžybose iki individualinio susitikimo pabaigos.

3.5.2.8 Vyriausias teisėjas, neatsižvelgdamas į tai, ar teisėjas jam pranešė ar ne už nesportinį ir nepagarbų elgesį turi teisę parodyti raudoną kortelę diskvalifikuodamas žaidėją vienam susitikimui, atskiroms rungtims ar visoms varžyboms.

3.5.2.9 Žaidėjas, kuris yra pašalintas iš dviejų asmeninių susitikimų komandinių ar individualinių varžybų metu, turi būti automatiškai diskvalifikuojamas iš tų komandinių ar asmeninių varžybų.

3.5.2.10 Vyriausias teisėjas gali diskvalifikuoti iš tolimesnių varžybų bet kurį asmenį, kuris buvo jau du kartus pašalintas nuo žaidimo aikštelės tose pačiose varžybose.

3.5.2.11 Apie labai blogą žaidėjo elgesį pranešama jo Asociacijai.

3.5.3 Gera Prezentacija (Sportinė etika)

3.5.3.1 Žaidėjai, treneriai ir oficialūs asmenys privalo laikytis sportinės etikos; būtent žaidėjai privalo dėti visas pastangas pergalei pasiekti ir negali nutraukti kovos varžybose, išskyrus tik ligos ar patirtos traumos atvejais.

3.5.3.2 Bet kuris žaidėjas, kuris nesivadovauja tokiais principais, turi būti baudžiamas jam priskaičiuojamų visu piniginiu prizinio fondo dydžiu arba dalimi jo tose varžybose, kur jis dalyvauja arba yra pašalinamas iš ITTF organizuojamų varžybų.

3.5.3.3 Jei pažeidimą padaro bet kuris patarėjas ar oficialus asmuo, jo elgesį įvertina Asociacija, kuriai priklauso pažeidėjas.

3.5.3.4 Disciplinarinė komisija, paskirta ITTF Vykdomojo komiteto bei susidedanti iš keturių narių ir pirmininko turi nuspręsti, ar pažeidimas padarytas ir priimti atitinkamą sprendimą; ši komisija privalo įgyvendinti savo veiklą vadovaudamasi ITTF Vykdomojo komiteto priimtomis direktyvomis.

3.5.3.5 Nubaustas žaidėjas, patarėjas ar oficialus asmuo per 15dienių gali pateikti protestą prieš disciplinarinės komisijos sprendimą ITTF Vykdomajam komitetui, kurio sprendimas yra galutinis.

3.6 Burtų traukimas, kai dalyvis iškrenta po pirmo pralaimėjimo (minuso sistema) varžybose

3.6.1 Laisvos vietos ir skirstomi žaidėjai

3.6.1.1 Vietų skaičius pirmame minuso sistema vedamų varžybų rate turi būti laipsnyje

2

(t.y.

4; 8; 16; 32; 64; 128

ir t.t.).

3.6.1.1.1 Jeigu žaidėjų yra mažiau nei vietų, tai pirmame rate turi būti pakankamas nustatytų laisvų vietų skaičius.

3.6.1.1.2 Jeigu žaidėjų yra daugiau nei vietų, turi būti rengiamos kvalifacinės varžybos tokiu būdu, kad žaidėjų skaičius, įrašomų tiesiai į lentelę, ir skaičius žaidėjų, patenkančių iš kvalifikacinių varžybų į laisvas vietas, kartu sudarytų nustatytų vietų skaičių.

3.6.1.2 Laisvos vietos pirmajame varžybų rate turi būti išdėstytos kaip galima tolygiau, pirmiau paliekant tuščias vietas prieš jau užimtas (burtu keliu išskirstytus žaidėjus).

3.6.1.3 Žaidėjai, patekę iš kvalifikacinių varžybų, turi būti paskirstomi burtu tvarka kaip įmanoma tolygiau į priešingas puses - ketvirtąsias, aštuntąsias, šešioliktąsias lentelės dalis.

3.6.2 Žaidėjų paskirstymas pagal reitingą

3.6.2.1 Žaidėjai, turintys aukščiausią reitingą, varžybose išskirstomi taip, kad jie tarpusavyje negalėtų susitikti anksčiau negu baigiamuosiuose turuose.

3.6.2.2 Traukiami į varžybų lentelę dalyvių skaičius negali būti didesnis už pirmame rate nustatytą dalyvių skaičių.

3.6.2.3 Žaidėjas, esantis 1-uoju reitingo sąrašė, įrašomas pirmuoju viršutinės lentelės dalyje, o

2

-asis – paskutiniu juo apatinės lentelės dalyje. Visi kiti žaidėjai išskirstomi į nurodytas vietas burtu keliu tokiu būdu:

3.6.2.3.1 3-4-tą reitingą turintys žaidėjai burtu keliu turi būti išskirstomi į viršutinės pusės paskutinę ir apatinės pusės viršutinę lentelės dalis;

3.6.2.3.2 5-8-tą reitingą turintys žaidėjai burtu keliu išskirstomi į apatinės lentelės vietas nelyginiais ir viršutinės lentelės vietas lyginiais numeriais pažymėtas ketvirtąsias lentelės dalis;

3.6.2.3.3 9-16-tą reitingą turintys žaidėjai burtu keliu išskirstomi į apatinės lentelės vietas

nelyginiais ir viršutinės lentelės vietas lyginiais numeriais pažymėtas aštuntąsias lentelės dalis;

3.6.2.3.4 17-32-tą reitingą turintys žaidėjai burtu keliu išskirstomi į apatinės lentelės vietas nelyginiais ir viršutinės lentelės vietas lyginiais numeriais pažymėtas šešioliktąsias lentelės dalis.

3.6.2.4 Kai komandinės varžybos vykdomos minuso sistema, tik tai aukščiausią reitingą turinti vienos Asociacijos komanda turi teisę būti paskirstoma pagal reitingą.

3.6.2.5 Paskirstymą reikėtų vykdyti sutinkamai su paskutiniu ITTF sudarytu kvalifikaciniu sąrašu, išskyrus, kai:

3.6.2.5.1 visi dalyviai, turintys teisę būti paskirstomi, yra iš Asociacijų, kurios priklauso to paties kontinento Federacijai, pirmenybę turi tos Federacijos paskutinis kvalifikacinis sąrašas;

3.6.2.5.2 dalyviai yra iš tos pačios Asociacijos, pirmenybę turi tos Asociacijos paskutinis kvalifikacinis sąrašas.

3.6.3 Vienos Asociacijos dalyvių paskirstymas

3.6.3.1 Tos pačios Asociacijos žaidėjai ir dvejetų poros pagal galimybes paskirstomi taip, kad jie tarpusavyje negalėtų susitikti anksčiau negu baigiamuosiuose varžybų ratuose.

3.6.3.2 Asociacijos savo žaidėjus ir poras paraiškoje turi surašyti pagal pajėgumą eilės tvarka pradėdant nuo tų žaidėjų, kurie yra įtraukti į pirmiausiai paskirstomų žaidėjų sąrašą (pagal reitingą), kuriuo vadovaujantis atliekamas paskirstymas.

3.6.3.3 Žaidėjai, paraiškoje įrašyti 1 ir 2 numeriais, burtu keliu paskirstomi į skirtingas lentelės puses, o tie, kurie pažymėti 3 ir 4 numeriais – į ketvirtąsias lentelės dalis, neužimtas dviejų pirmųjų.

3.6.3.4 Žaidėjai, paraiškoje įrašyti 5 ir 8 numeriais burtu keliu, pagal esamas galimybes, turi būti paskirstomi į aštuntąsias lentelės dalis, neužimtas pirmų keturių.

3.6.3.5 Žaidėjai, paraiškoje įrašyti 9 ir 16 numeriais burtu keliu, pagal esamas galimybes, turi būti paskirstomi tolygiai į šešioliktąsias lentelės dalis, neužimtas kitų žaidėjų ar porų, turinčių aukštesnį reitingą. Tai daroma iki tol, kol visi varžybų dalyviai bus išskirstyti.

3.6.3.6 Kai vyrų ir moterų dvejetų poros sudaromos iš skirtingų Asociacijų žaidėjų, porą reikėtų laikyti priklausančią tai Asociacijai, kurios žaidėjas stovo aukščiau pasaulio reitingo sąrašė, arba – jei nė vienas žaidėjas nepateko į šį sąrašą, bet yra savo Žemyno reitingo sąrašė; jei nė vienas žaidėjas nepateko nei į pasaulio, nei į Žemyno reitingo sąrašus, tada pora priskiriama tai

Asociacijai, kurios komanda stovi aukščiau pasaulio komandų reitingų sąrašė

3.6.3.7 Mišrių dvejetų pora, sudaryta iš skirtingų Asociacijų žaidėjų, skaitoma priklausanti tai Asociacijai, kuriai atstovauja vyras.

3.6.3.8 Arba kitaip, bet kuri pora sudaryta iš skirtingų Asociacijų žaidėjų, galima konstatuoti, kad pora atstovauja abi Asociacijas

3.6.3.9 Kvalifikacinėse varžybose tos pačios Asociacijos žaidėjai, priklausomai nuo grupių skaičiaus, turi būti paskirstomi į skirtingas grupes ir tokiu būdu, kad žaidėjai, kiek leidžia galimybės, būtų išskirstomi sutinkami kaip nurodyta punktuose 3.6.3.3 – 3.6.3.5.

3.6.4 Pakeitimai

3.6.4.1 Užpildyta varžybų lentelė gali būti keičiama tik tai gavus atsakingo vadovaujančio komiteto leidimą ir čia reikalingas visų tiesiogiai suinteresuotų Asociacijų atstovų sutikimas.

3.6.4.2 Burtai gali būti pakeisti tik tai ištaisant klaidas ir dėl aiškaus nesusipratimo įtraukiant dalyvius iš paraiškų į lentelę, ištaisant pažeistą pusių lygsvarą, kaip nurodyta punkte 3.6.5, ar kai reikia įjungti papildomai žaidėjus ar poras, kaip nurodyta punkte 3.6.6.

3.6.4.3 Jokie pakeitimai, išskyrus būtinus išbraukimus, negali būti daromi po burtų ištraukimo, kai prasidėjo susitikimai; su tikslu vykdant šią nuostatą - kvalifikacinės varžybos gali būti laikomos atskira varžybų rungtimi.

3.6.4.4 Žaidėjas negali būti išbrauktas iš varžybų lentelės be jo sutikimo, kol jis nėra diskvalifikuotas; toks sutikimas turi būti gautas iš žaidėjo, jeigu jis dalyvauja, ar jo paskirto atstovo – jam pačiam nesant.

3.6.4.5 Dvejetų pora negali būti pakeista, jeigu abu žaidėjai yra ir jie pasiruošę žaisti; poros pakeitimo priežastimi gali būti trauma, liga ar vieno žaidėjo nebuvimas.

3.6.5 Burtų pertraukimas

3.6.5.1 Išskyrus atvejus, kaip nurodyta punktuose 3.6.4.2, 3.6.4.5 ir 3.6.5.2, žaidėjo negalima perkelti iš vienos vietos į kitą, ir jei dėl kokios priežasties rimtai pažeista lentelės pusių pusiausvyra, kur įmanoma, visus burtus reikia pertraukti iš naujo.

3.6.5.2 Išimtiniais atvejais, kai pusiausvyra tampa priežastimi, dėl kurios keletas burtu keliu skirstytų žaidėjų ar porų nepateko į privalomą lentelės dalį, tikrai likę skirstyti žaidėjai ar poros gali būti pergrupuojami pagal reitingą, ir traukiant burtus jie išskirstomi pagal galimybes į tas nurodytas vietas, kaip tai įmanoma įgyvendinti, laikantis Asociacijos nurodytos burtų traukimo tvarkos.

3.6.6 Papildymai

3.6.6.1 Žaidėjai, nepatekę į pirmąjį burtų traukimo etapą, gali būti įjungti vėliau atsakingo vadovaujančio komiteto nuožiūra ir vyriausiam teisėjui sutikus.

3.6.6.2 Bet kurios likusios laisvos vietos pirmiausia turi būti užpildomos naujais stipriausiais žaidėjais ar poromis pagal reitingą burtu keliu; likę žaidėjai ar poros taip pat burtu keliu išskirstomi į atsilaisvinusias vietas (to priežastimi gali būti žaidėjų neatvykimas ar diskvalifikacija) ir po to į kitas vietas, išskyrus tas laisvas vietas, kurios yra prieš stipriausius išskirstytus žaidėjus ar poras.

3.6.6.3 Bet kokie žaidėjai ar poros, kurie galėtų būti įtraukti į pirminį burtų traukimo etapą, atsižvelgiant į jų reitingą, gali būti paskirstyti burtu keliu tikrai į laisvas tarp išskirstytų žaidėjų vietas.

3.7 Varžybų organizavimas

3.7.1 Įgaliojimai

□

3.7.1.1 Su sąlyga, kad bus laikomasi ITTF įstatų (konstitucijos), bet kuri Asociacija gali organizuoti ir vykdyti atvirus, apribotus ar kviestinius turnyrus savo teritorijos ribose, o taip pat rengti tarptautinius susitikimus (mačus).

3.7.1.2 Bet kurio einamo sezono metu Asociacija gali pasiskelbti rengianti po vieną suaugusių, jaunių ir veteranų atvirus turnyrus, kuriuos ji organizuoja kaip suaugusių, jaunių ir veteranų atvirus tarptautinius čempionatus.

3.7.1.3 Žaidėjas gali dalyvauti tokiuose atviruose tarptautiniuose čempionatuose tik jo Asociacijai leidus, bet atsisakymas išduoti tokį leidimą turi būti motyvuotas.

3.7.1.4 Žaidėjas negali dalyvauti tarptautiniame apribotame ar kviestiniame turnyre be savo Asociacijos leidimo, nebent ITTF davė bendrą leidimą, o kur visi žaidėjai yra iš to paties Žemyno – būtinas atitinkamo Žemyno federacijos leidimas.

3.7.1.5 Žaidėjas ar komanda negali dalyvauti tarptautinėse varžybose, jei jo/jos narystė yra suspenduota tiek Asociacijos, tiek Žemyno federacijos.

3.7.1.6 Jokios varžybos negali būti pavadintos pasaulio pirmenybėmis be ITTF leidimo, o Žemyno čempionatas – be atitinkamo Žemyno federacijos leidimo.

3.7.2 Atstovavimas

□

3.7.2.1 Visų Asociacijų atstovai, kurių žaidėjai dalyvauja atviruose tarptautiniuose čempionatuose, turi teisę dalyvauti burtų traukime ir su jais turi būti tariamasi dėl bet kokių pasikeitimų varžybų lentelėje ar kitokių sprendimų, kurie tiesiogiai liestų juos.

3.7.2.2 Pakviesta Asociacija turi teisę paskirti ne mažiau kaip vieną atstovą į vadovaujantį komitetą bet kuriame tarptautiniame turnyre, kuriame ji dalyvauja.

3.7.3 Paraiškos

3.7.3.1 Dalyvių paraiškų formos į atvirus tarptautinius čempionatus turi būti išsiųstos visoms Asociacijoms ne vėliau kaip prieš du mėnesius iki varžybų pradžios ir ne vėliau kaip vieną mėnesį iki paraiškų priėmimo pabaigos.

3.7.3.2 Visų Asociacijų dalyviai į atvirus turnyrus turi būti priimami, bet organizatoriai turi teisę paskirti juos žaisti kvalifikacinėse varžybose; sprendžiant šį klausimą turi būti atsižvelgta į ITTF ir Žemyno paskutinius reitingo sąrašus, o taip pat ir į Asociacijos nurodytą savo žaidėjų eilės tvarką.

3.7.4 Varžybų programos

□

3.7.4.1 Atviruose tarptautiniuose čempionatuose žaidžiami vyrų ir moterų vienetų, vyrų ir moterų dvejetų, galimi taip pat ir mišrių dvejetų susitikimai bei gali būti vykdomos ir dalyvaujančių Asociacijų komandinės varžybos.

3.7.4.2 Pasaulio pirmenybių žaidėjų, dalyvaujančių Jaunimo, Jaunių ir Jaunučių varžybose amžiaus riba turi būti atitinkamai iki 21, iki 18 ir iki 15 metų, laikant apskaitiniu tašku gruodžio 31 dienos datą, kaip tik prieš kalendorinius metus, kuriais vyks varžybos; tokie nustatyti dalyvių amžiaus apribojimai rekomenduojami ir visoms kitoms varžyboms, kurios rengiamos atskiroms pagal amžių dalyvių grupėms.

3.7.4.3 Yra siūloma, kad komandiniai susitikimai atviruose tarptautiniuose čempionatuose būtų žaidžiami pagal vieningą sistemą, kaip nurodyta punkte 3.7.6; nuostatuose turi būti nurodoma, kokia sistema yra pasirinkta.

3.7.4.4 Asmenines varžybas reikėtų vykdyti žaidžiant minuso sistema, bet komandines ir kvalifikacines individualines varžybas galima vykdyti pasirinktinai minuso sistema ar pogrūpiuose.

3.7.5 Varžybų pravedimas ratų sistema

□

3.7.5.1 Varžybų, kurios vyksta pogrūpiuose ratų sistema, visi dalyviai tarpusavyje paeiliui sužaidžia vienas su kitu. Už pergalę žaidėjas gauna 2 taškus, už pralaimėjimą 1, o nebaigęs susitikimo ar neatvykęs žaisti pelno 0 taškų; dalyvių užimtos vietos nustatomos pagal surinktų taškų skaičių.

3.7.5.2 Jeigu du ar daugiau dalyvių pogrūpyje surenką vienodą taškų skaičių, jų užimtos vietos nustatomos pagal jų tarpusavio susitikimo rezultatus t.y. pirmiausia pagal tai, kuris pasiekė daugiau pergalių tarpusavio susitikimuose, po to atsižvelgiama į turimą geresnį laimėtų ir pralaimėtų individualių susitikimų (komandinėse varžybose) santykį; toliau skaičiuojamas setų, o dar vėliau jei reikia ir taškų santykis iki tol, kol nustatomos visų dalyvių užimtos vietos.

3.7.5.3 Jeigu vieno ar daugiau dalyvių vietos pogrūpiuose yra nustatytos, o kitų dar ne, tokių dalyvių susitikimų rezultatai turi būti anuliuojami iš tolimesnių skaičiavimų ir toliau skaičiuojama pagal 3.7.5.1 ir 3.7.5.2 punktus.

3.7.5.4 Jeigu neįmanoma išaiškinti dalyvių užimtų vietų, remiantis nurodytais 3.7.5.1 – 3.7.5.1.3 punktais, atitinkamos vietos nustatomos burtu keliu.

3.7.5.5 Pasaulio, Olimpinių ir atvirų tarptautinių čempionatų kvalifikacinių varžybų žaidėjai turi būti paskirstyti į grupes (pogrūpius) burtu keliu ir į nurodytas grupių vietas nustatyta tvarka, pagal jų dabartinę (esamą tuo metu) vietą pasaulio reitinge, atskiriant kiek galima toliau vienus nuo kitų tos pačios Asociacijos žaidėjus.

3.7.5.6 Jeigu kita tvarka vykdant varžybas nenumatyta reglamente, su sąlyga, kai į kitą etapą iš grupės išeina vienas dalyvis ar komanda, paskutinis susitikimas grupėje turi vykti tarp dalyvių ar komandų pažymėtų numeriais 1 ir 2; jeigu į sekantį etapą iš grupės išeina du dalyviai ar

komandos, paskutinis susitikimas grupėje turi vykti tarp dalyvių ar komandų pažymėtų numeriais 2 ir 3, ir t.t.

3.7.6 Komandinių varžybų sistemos

3.7.6.1 Kai žaidžiami

5

susitikimai (naujoji Swaythling taurės sistema, 5 vienetų žaidimai).

3.7.6.1.1 Komandos dalyvių skaičius

3

žaidėjai.

3.7.6.1.2 Žaidimo tvarka turi būti tokia: A-X; B-Y; C-Z; A-Y; B-X.

3.7.6.2 Kai žaidžiami

5

susitikimai (Corbilon taurės sistema, 4 vienetų ir 1 dvejetų susitikimas).

3.7.6.2.1 Komandos dalyvių skaičius 2, 3 ar 4 žaidėjai.

3.7.6.2.2 Žaidimo tvarka turi būti tokia: A-X; B-Y; dvejetas; A-Y; B-X.

3.7.6.3 Kai žaidžiami 5 susitikimai (Olimpinė sistema, 4 vienetų ir 1 dvejetų susitikimas).

3.7.6.3.1 Komandos dalyvių skaičius 3 žaidėjai ir kiekvienas iš jų privalo sužaisti po du individualinius mačus).

3.7.6.3.2 Žaidimo tvarka turi būti tokia:

A-X; B-Y; dvejetas (C su A ar B - Z su X ar Y); B ar A - Z; C - Y ar X.

3.7.6.4 Kai žaidžiami

7

susitikimai (6 vienetų ir 1dvejetų)

3.7.6.4.1 Komandos dalyvių skaičius 3, 4 ar 5 žaidėjai.

3.7.6.4.2 Žaidimo tvarka turi būti tokia: A-Y; B-X; C-Z; dvejetas; A-X; C-Y; B-Z.

3.7.6.5 Kai žaidžiami 9 susitikimai (senoji Swaythling taurės sistema, 9 vienetų žaidimai)

3.7.6.5.1 Komandos dalyvių skaičius 3 žaidėjai.

3.7.6.5.2 Žaidimo tvarka turi būti tokia: A-X; B-Y; C-Z; B-X; A-Z; C-Y; B-Z; C-X; A-Y.

3.7.7 Komandinių varžybų vykdymas

3.7.7.1 Visi žaidėjai turi būti parinkti iš tų, kurie yra išvardinti paraiškoje dalyvauti nurodytose varžybose.

3.7.7.2 Prieš komandinio susitikimo pradžią teisė pasirinkti A,B,C ar X,Y,Z nustatoma burtu keliu, po to komandų kapitonai varžybų vyr. teisėjui ar jo atstovui pateikia komandos sudėtį, užrašydami ant atitinkamos raidės kiekvieną komandinio susitikimo žaidėją.

3.7.7.3 Dvejetų poros žaidėjus reikia nurodyti tuojau po to, kai tik pasibaigia prieš tai vykęs vienetų susitikimas.

3.7.7.4 Komandinis susitikimas baigiasi tad, kai viena komanda laimi daugiau kaip pusę iš visų galimų asmeninių susitikimų.

3.7.8 Rezultatai

3.7.8.1 Varžyboms pasibaigus kaip įmanoma greičiau, bet ne vėliau kaip po

7

dienų Asociacija, kuri rengė varžybas, privalo išsiųsti ITTF sekretoriatui ir atitinkamo Žemyno Federacijos sekretoriui išsamius varžybų rezultatus, įskaitant visų susitikimų taškus setuose, apie tarptautinius susitikimus, Žemyno ir atvirų tarptautinių čempionatų visų ratų bei nacionalinių čempionatų finalinių ratų rezultatus.

3.7.9 Televizija

3.7.9.1 Varžybose, išskyrus Pasaulio, Žemynų čempionatus bei Olimpines žaidynes, gali būti transliuojamos televizijos laidos tik tai su leidimu tos Asociacijos, kurios teritorijoje tai daroma.

3.7.9.2 Dalyvavimas tarptautinėse varžybose suprantamas kaip leidimas tai Asociacijai parodyti (kontroliuoti) atvykusius žaidėjus šių varžybų televizijos laidose; Pasaulio, Žemyno čempionatuose bei Olimpinėse žaidynėse toks leidimas yra suprantamas, norint parodyti, kur

tiktai įmanoma, tiesiogines laidas ar padarius įrašus varžybų metu arba vieno kalendorinio mėnesio laikotarpyje po jų.

3.8 Tarptautinė teisė

3.8.1 Olimpinių žaidynių teisės yra apsprendžiamos atskirais nuostatais (žiūrėti 4.3.1 punktą ITTF Handbook) ir Pasaulio lygio varžybų teisės papildomai apsprendžiamos 4.13, 4.2.6 ir 4.4.3 punktuose.

3.8.2 Žaidėjas laikomas atstovaujančiu Asociacija, jeigu ši nurodo jį kaip savo žaidėją ir jis pastoviai dalyvauja varžybose, kaip išvardinta 3.1.2.3 punkte, išskyrus atvirų tarptautinių čempionatų asmenines varžybas.

3.8.3 Žaidėjas gali atstovauti tik tai šaliai Asociacija, kurios piliečių jis yra ir ši Asociacija turi būti teisiškai įregistruota, išskyrus atvejus, kai žaidėjas teisiškai atstovauja Asociaciją neturėdamas tos šalies pilietybės, sutinkamai su ankstesne taisyklių redakcija, jis gali išsaugoti tokią teisę.

3.8.3.1 Tais atvejais, kai žaidėjai atstovaujantys keletą Asociacijų ir yra tik vienos šalies piliečiais, tokie žaidėjai gali atstovauti tik vieną iš tų Asociacijų, jei jis gimė jos kontroliuojamoje teritorijoje, arba pastoviai joje gyvena.

3.8.3.2 Žaidėjas, turintis daugiau kaip vienos šalies pilietybę, turi teisę pasirinkti, kuriai Asociacijai jis atstovaus.

3.8.4 Žaidėjas varžybose gali atstovauti Žemyno Federaciją (žiūrėk p.1.17.1 ITTF Handbook), kurioje dalyvauja Žemyno komandos, su sąlyga jei jis turi teisę atstovauti Asociaciją, kuri yra to Žemyno nare, sutinkamai su 3.8.3 punktu.

3.8.5 Žaidėjas 3 metų laikotarpyje negali atstovauti skirtingoms Asociacijoms.

3.8.6 Asociacija gali pateikti paraišką savo jurisdikcijoje esančiam žaidėjui (žiūrėk p.1.20 ITTF Handbook) dėl jo dalyvavimo asmeniniuose atviruose tarptautiniuose čempionatuose, kurie yra įrašyti į ITTF kalendorių, bet tai nesuteikia žaidėjui teisės atstovauti tą Asociaciją, sutinkamai su 3.8.2 punktu.

3.8.7 Vyriausiam teisėjui pareikalavus, žaidėjas arba Asociacija privalo pateikti dokumentinius įrodymus ir žaidėjo pasą, dėl jo teisėto atstovavimo minėtą Asociaciją.

3.8.8 Bet kokie paklausimai (protestai) atstovavimo teisės klausimais turi būti pateikti Teisės komisijai, kurios sudėtyje Vykdomojo komiteto nariai, Taisyklių komiteto pirmininkas, Reitingo komiteto pirmininkas, Sportininkų komisijos pirmininkas, kurios sprendimas yra galutinis.

Šios tarptautinės varžybų taisyklės išverstos iš anglų kalbos į lietuvių kalbą pagal 2008 metų Tarptautinės stalo teniso Federacijos (ITTF) taisyklių (RULES 2008-2009).

Vertė:

Tarptautinės kategorijos teisėjas

LSTA VK narys ir Teisėjų kolegijos pirmininkas

Romualdas Franckaitis