

บทที่ 12

กติกาการแข่งขันเทเบิลเทนนิส

กติกาเทเบิลเทนนิส

สมาคมเทเบิลเทนนิสแห่งประเทศไทย

(2539-2540)

1. โต๊ะเทเบิลเทนนิส (The Table)

1.1 พื้นหน้าด้านบนของโต๊ะเรียกว่า “พื้นผิวโต๊ะ” (Playing Surface) จะเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้ามีความยาว 2.74 เมตร (9 ฟุต) ความกว้าง 1.525 เมตร (5 ฟุต) และจะต้องสูงได้ระดับโดยวัดจากพื้นที่ตั้งขึ้นมาถึงพื้นผิวโต๊ะสูง 76 เซนติเมตร (2 ฟุต 6 นิ้ว)

1.2 พื้นผิวโต๊ะให้รวมถึงขอบบนสุดของโต๊ะ แต่ไม่รวมถึงด้านข้างของโต๊ะที่อยู่ต่ำกว่าขอบบนสุดของโต๊ะลงมา

1.3 พื้นผิวโต๊ะอาจทำด้วยวัสดุใดๆ ก็ได้ แต่จะต้องมีความกระดอนสม่ำเสมอเมื่อเอาลูกเทเบิลเทนนิสมาตรฐานทิ้งลงในระยะสูง 30 เซนติเมตร โดยวัดจากพื้นผิวโต๊ะ ลูกจะกระดอนขึ้นมาประมาณ 23 เซนติเมตร

1.4 พื้นผิวโต๊ะจะต้องเป็นสีเข้มสม่ำเสมอและเป็นสีด้านไม่สะท้อนแสง ขอบด้านบนของพื้นผิวโต๊ะทั้ง 4 ด้านจะทำด้วยสีขาว มีขนาดกว้าง 2 เซนติเมตร เส้นของพื้นผิวโต๊ะด้านยาว 2.74 เมตร ทั้งสองข้างเรียกว่า “เส้นข้าง” (Side Line) เส้นของพื้นผิวโต๊ะด้านกว้าง 1.525 เมตร ทั้งสองข้างเรียกว่า “เส้นสกัด” (End Line)

1.5 พื้นผิวโต๊ะถูกแบ่งออกเป็นสองแดน (Courts) เท่าๆ กัน กันด้วยเน็ตซึ่งตั้งฉากกับพื้นผิวโต๊ะ และขนานกับเส้นสกัดโดยตลอด

1.6 สำหรับประเภทคู่ ในแต่ละแดนจะถูกแบ่งออกเป็นสองส่วนเท่าๆ กันด้วยเส้นสีขาวมีขนาดกว้าง 3 มิลลิเมตร โดยขีดขนานกับเส้นข้างเรียกว่า “เส้นกลาง” (Center Line) และให้ถือว่าเส้นกลางนี้เป็นส่วนหนึ่งของคอร์ทด้านขวาของโต๊ะด้วย

1.7 ในการแข่งขันระดับมาตรฐานสากลโต๊ะเทเบิลเทนนิสที่ใช้สำหรับแข่งขันจะต้องเป็นยี่ห้อและชนิดที่ได้รับการรับรองจากสหพันธ์เทเบิลเทนนิสนานาชาติ (ITTF) เท่านั้น และในการจัดการแข่งขันจะต้องระบุชื่อของโต๊ะที่จะใช้แข่งขันลงในระเบียบการแข่งขันด้วยทุกครั้ง

2. ส่วนประกอบของเน็ต (The Net Assembly)

2.1 ส่วนประกอบของเน็ตจะประกอบไปด้วย ตาข่าย ที่แขวนและเสาดังรวมไปถึงที่จับยึดกับโต๊ะเทเบิลเทนนิส

2.2 ตาข่ายจะต้องขึงตึงและยึดด้วยเชือกซึ่งผูกติดปลายยอดเสา ซึ่งตั้งตรงสูงจากพื้นผิวโต๊ะ 15.25 เซนติเมตร (6 นิ้ว) และยื่นออกไปจากเส้นข้างของโต๊ะถึงตัวเสาด้านละ 15.25 เซนติเมตร (6 นิ้ว)

2.3 ส่วนบนสุดของตาข่ายตลอดแนวยาวจะต้องสูงจากพื้นผิวโต๊ะ 15.25 เซนติเมตร

2.4 ส่วนล่างสุดของตาข่ายตลอดแนวยาวจะต้องอยู่ชิดกับพื้นผิวโต๊ะและส่วนปลายสุดของตาข่ายทั้งสองด้านจะต้องอยู่ชิดกับเสาให้มากที่สุดเท่าที่เป็นไปได้

2.5 ในการแข่งขันระดับมาตรฐานสากลเน็ตที่ใช้สำหรับแข่งขันจะต้องเป็นยี่ห้อและชนิดที่ได้รับการรับรองจากสหพันธ์เทเบิลเทนนิสนานาชาติ (ITTF) เท่านั้น และต้องเป็นสีเดียวกันกับโต๊ะที่ใช้แข่งขัน

3. ลูกเทเบิลเทนนิส (The Ball)

3.1 ลูกเทเบิลเทนนิสจะต้องกลมและมีเส้นผ่าศูนย์กลาง 38 มิลลิเมตร

3.2 ลูกเทเบิลเทนนิสจะต้องมีน้ำหนัก 2.5 กรัม

3.3 ลูกเทเบิลเทนนิสจะต้องทำด้วยเซลลูโลสหรือวัสดุพลาสติกอื่นใดที่คล้ายคลึงกัน มีสีขาว สีเหลือง หรือสีส้ม และเป็นสีด้าน

3.4 ลูกเทเบิลเทนนิสที่ใช้สำหรับแข่งขันจะต้องเป็นยี่ห้อและชนิดที่ได้รับการรับรองจากสหพันธ์เทเบิลเทนนิสนานาชาติ (ITTF) เท่านั้น และจะต้องระบุสีของลูกที่จะใช้แข่งขันลงในระเบียบการแข่งขันทุกครั้ง

4. ไม้เทเบิลเทนนิส (The Racket)

4.1 ไม้เทเบิลเทนนิสมีขนาดหรือน้ำหนักอย่างไรก็ได้ แต่หน้าไม้จะต้องแบนเรียบและแข็ง

4.2 อย่างน้อยที่สุด 85% ของความหนาของไม้ จะต้องทำด้วยไม้ธรรมชาติ ชั้นที่อัดอยู่ติดภายในหน้าไม้ซึ่งทำด้วยวัสดุอื่นใด เช่น คาร์บอนไฟเบอร์ กลาสไฟเบอร์ หรือกระดาษอัดจะต้องความหนาไม่เกิน 7.5% ของความหนาทั้งหมดของไม้หรือไม่เกิน 0.35 มิลลิเมตร สุดแต่แต่กรณีใดจะมีค่าน้อยกว่า

4.3 หน้าไม้เทเบิลเทนนิสด้านที่ใช้ในการตีลูกจะต้องมีวัสดุปิดทับ วัสดุนั้นจะเป็นยาง เม็ดธรรมดาแผ่นเดียวกัน โดยหันเอาเม็ดออกมาด้านนอกและไม่มีฟองน้ำรองรับ แผ่นยาง ชนิดนี้เมื่อปิดทับหน้าไม้และรวมกับกาวแล้วจะต้องมีความหนาไม่เกิน 2 มิลลิเมตร หรือ แผ่นยางแผ่นเดียวกันชนิดมีฟองน้ำรองรับโดยจะหันเอาเม็ดยางอยู่ด้านในหรือเอาเม็ดยาง อยู่ด้านนอกก็ได้ แผ่นยางชนิดนี้เมื่อปิดทับหน้าไม้และรวมกับกาวแล้วจะต้องมีความหนาทั้ง ล้นไม่เกิน 4 มิลลิเมตร

4.3.1 แผ่นยางเม็ดธรรมดา (Ordinary Pimpled Rubber) จะต้องเป็นชั้น เดียวและไม่มีฟองน้ำรองรับจะทำด้วยยางหรือยางสังเคราะห์มีเม็ดยางกระจายอยู่อย่าง สม่ำเสมอไม่น้อยกว่า 10 เม็ดต่อ 1 ตารางเซนติเมตร และไม่มากกว่า 50 เม็ดต่อ 1 ตาราง เซนติเมตร

4.3.2 แผ่นยางชนิดมีฟองน้ำ (Sandwich Rubber) ประกอบด้วยฟองน้ำชั้น เดียวปิดคลุมด้วยแผ่นยางเม็ดธรรมดาชั้นเดียว ซึ่งความหนาของแผ่นยางธรรมดานี้จะต้องมี ความหนาไม่เกิน 2 มิลลิเมตร

4.4 วัสดุปิดทับหน้าไม้จะต้องปิดทับคลุมหน้าไม้ด้านนั้น ๆ และจะต้องไม่เกินของ หน้าไม้ออกไป ยกเว้นส่วนที่ใกล้กับด้ามจับที่สุดและที่วางนิ้วอาจจะหุ้มหรือไม่หุ้มด้วยวัสดุ ใด ๆ ก็ได้ ซึ่งอาจจะถูกพิจารณาว่าเป็นส่วนหนึ่งของด้ามจับ

4.5 หน้าไม้เทเบิลเทนนิส ชั้นภายในหน้าไม้และชั้นของวัสดุปิดทับต่าง ๆ หรือกาว จะต้องสม่ำเสมอและมีความหนาเท่ากันตลอด

4.6 หน้าไม้เทเบิลเทนนิสด้านหนึ่งจะต้องเป็นสีแดงสว่าง (Bright Red) และอีกด้าน หนึ่งจะต้องเป็นสีดำ โดยไม่คำนึงว่าหน้าไม้ด้านนั้นจะใช้ตีลูกเทเบิลเทนนิสหรือไม่ และจะ ต้องมีสีกลมกลืนอย่างสม่ำเสมอไม่สะท้อนแสง ตามขอบของไม้เทเบิลเทนนิสจะต้องไม่เป็น สีสะท้อนแสงหรือมีส่วนหนึ่งส่วนใดเป็นสีขาว

4.7 วัสดุที่ปิดทับหน้าไม้สำหรับตีลูกเทเบิลเทนนิสจะต้องมีเครื่องหมายการค้าของ บริษัทผู้ผลิต ยี่ห้อ รุ่น และเครื่องหมาย ITTF แสดงไว้อย่างชัดเจนใกล้กับขอบของหน้าไม้ โดยจะต้องเป็นชื่อยี่ห้อและชนิด (Brand and Type) ที่ได้รับการรับรองจากสหพันธ์เทเบิล เทนนิสนานาชาติ (ITTF) ครั้งหลังสุดเท่านั้น

4.8 สำหรับการที่มีส่วนประกอบของสารที่เป็นพิษจะไม่อนุญาตให้ใช้ทาลงบนหน้า ไม้เทเบิลเทนนิส ผู้เล่นจะต้องใช้กาวแผ่นสำเร็จรูป หรือกาวที่ได้รับการรับรองจากสหพันธ์ เทเบิลเทนนิสนานาชาติ (ITTF) เท่านั้น

4.9 การเปลี่ยนแปลงเล็กน้อยของความสม่ำเสมอของผิวหน้าไม้หรือวัสดุปิดทับหรือความไม่สม่ำเสมอของสีหรือขนาด เนื่องจากการเสียหายจากอุบัติเหตุ การใช้งานหรือสีจาง อาจจะอนุญาตให้ใช้ได้โดยมีเงื่อนไขว่าเหตุเหล่านี้ไม่ได้เปลี่ยนแปลงอย่างสำคัญต่อคุณลักษณะของผิวหน้าไม้หรือผิววัสดุปิดทับ

4.10 เมื่อเริ่มการแข่งขันและเมื่อใดก็ตามที่ผู้เล่นเปลี่ยนไม้เทเบิลเทนนิสระหว่างการแข่งขัน ผู้เล่นจะต้องแสดงไม้เทเบิลเทนนิสที่เขาเปลี่ยนให้กับคู่แข่งและกรรมการผู้ตัดสินตรวจสอบก่อนทุกครั้ง

4.11 เป็นความรับผิดชอบของผู้เล่นที่จะต้องมั่นใจว่าไม้เทเบิลเทนนิสนั้นถูกต้องตามระเบียบและกติกา

4.12 ในกรณีที่มีปัญหาเกี่ยวกับอุปกรณ์การเล่นให้อยู่ในดุลยพินิจของผู้ชี้ขาด

5. คำจำกัดความ (Definitions)

5.1 การตีโต้ (Rally) หมายถึง ระยะเวลาที่ลูกอยู่ในการเล่น

5.2 ลูกอยู่ในการเล่น (In Play) หมายถึง เมื่อลูกเทเบิลเทนนิสได้หยุดนิ่งบนฝ่ามืออิสระก่อนการส่งลูกในจังหวะสุดท้าย จนกระทั่งลูกนั้นถูกส่งให้เป็นเล็ทหรือได้คะแนน

5.3 การส่งใหม่ (Let) หมายถึง การตีโต้ที่ไม่มีผลได้คะแนน

5.4 การได้คะแนน (Point) หมายถึง การตีโต้ที่มีผลได้คะแนน

5.5 มือที่ถือไม้ (Racket Hand) หมายถึง มือในขณะถือไม้เทเบิลเทนนิส

5.6 มืออิสระ (Free Hand) หมายถึง มือในขณะที่ไม่ได้ถือไม้เทเบิลเทนนิส

5.7 การตีลูก (Strikes) หมายถึง การที่ผู้เล่นสัมผัสลูกด้วยไม้เทเบิลเทนนิสขณะที่ถืออยู่หรือสัมผัสลูกตั้งแต่ข้อมือของมือในขณะถือไม้ลงไป

5.8 การขวางลูก (Obstructs) หมายถึง ขณะที่ลูกกำลังอยู่ในการเล่น และฝ่ายตรงข้ามตีลูกมา โดยลูกนั้นยังไม่ได้กระทบแดนของอีกฝ่ายหนึ่ง ปรากฏว่าผู้เล่นหรือสิ่งใดๆ ที่เขาสวมใส่หรือถืออยู่ของผู้เล่นฝ่ายนั้นได้สัมผัสลูกขณะที่ลูกนั้นยังไม่ผ่านพื้นผิวโต๊ะ และยังไม่พ้นเส้นสกัดหรือผ่านพื้นผิวโต๊ะแล้ว แต่ลูกนั้นยังอยู่ในพื้นที่บนโต๊ะ

5.9 ผู้ส่ง (Server) หมายถึง ผู้ที่ตีลูกเทเบิลเทนนิสเป็นครั้งแรกในการตีโต้

5.10 ผู้รับ (Receiver) หมายถึง ผู้ที่ตีลูกเทเบิลเทนนิสเป็นครั้งที่สองในการตีโต้

5.11 ผู้ตัดสิน (Umpire) หมายถึง ผู้ที่ถูกแต่งตั้งขึ้นเพื่อควบคุมการแข่งขัน

5.12 ผู้ช่วยผู้ตัดสิน (Assistant Umpire) หมายถึง ผู้ที่ถูกแต่งตั้งขึ้นเพื่อช่วยผู้ตัดสินในการตัดสิน

5.13 สิ่งใด ๆ ที่ผู้เล่นสวมใส่หรือถืออยู่ หมายถึง สิ่งใด ๆ ก็ตามที่ผู้เล่นสวมใส่หรือถืออยู่ตั้งแต่เริ่มการตีโต้

5.14 ลูกเทเบิลเทนนิสจะถูกพิจารณาว่าผ่านข้ามหรืออ้อมหรือลอดส่วนประกอบของเน็ต ถ้าลูกนั้นได้ข้ามผ่านเน็ตไปแล้วและกระดอนกลับด้วยแรงหมุนของมันเอง หรือผ่านด้านข้างหรือด้านใต้ของส่วนประกอบของเน็ตด้านนอกโต๊ะ

5.15 เส้นสกัด(End Line) หมายถึง เส้นสมมติที่ลากออกไปจากเส้นสกัดทั้งสองด้านด้วย

6. การส่งลูกที่ถูกต้อง (A Good Service)

6.1 เมื่อเริ่มส่งลูก ลูกเทเบิลเทนนิสต้องวางเป็นอิสระอยู่บนฝ่ามือของมืออิสระ โดยแบฝ่ามือออกและลูกจะต้องหยุดนิ่ง โดยลูกนั้นต้องอยู่หลังเส้นสกัดและอยู่เหนือระดับพื้นผิวโต๊ะ

6.2 ในการส่งลูก ผู้ส่งจะต้องโยนลูกขึ้นข้างบนด้วยมือให้ใกล้เคียงกับเส้นตั้งฉากและให้สูงจากจุดที่ลูกออกจากฝ่ามือไม่น้อยกว่า 16 เซนติเมตร โดยลูกที่โยนขึ้นไปนั้นจะต้องไม่เป็นลูกที่ถูกทำให้หมุนด้วยความตั้งใจ

6.3 ผู้ส่งจะตีลูกได้ในขณะที่ลูกเทเบิลเทนนิสได้ลดระดับจากจุดสูงสุดแล้ว เพื่อให้ลูกกระทบแดนของผู้ส่งก่อนแล้วข้ามหรืออ้อมตาข่ายไปกระทบแดนของฝ่ายรับ สำหรับประเภทคู่ ลูกเทเบิลเทนนิสจะต้องกระทบครึ่งแดนขวาของผู้ส่งก่อนแล้วข้ามตาข่ายไปกระทบครึ่งแดนขวาของฝ่ายรับ

6.4 ทั้งลูกเทเบิลเทนนิสและไม้เทเบิลเทนนิสจะต้องอยู่เหนือพื้นผิวโต๊ะตลอดเวลาที่เริ่มทำการส่งลูก จนกระทั่งไม่ได้กระทบลูกแล้ว

6.5 ในการส่งลูก ขณะที่ลูกกระทบหน้าไม้จะต้องอยู่นอกเส้นสกัดทางด้านผู้ส่งหรือนอกอาณาเขตเส้นสมมติที่ต่อออกไปจากเส้นสกัด และต้องไม่เลยส่วนที่ไกลที่สุดของลำตัวออกไปทางด้านหลังโดยวัดจากเส้นสกัด ยกเว้น ศีรษะ หรือขา

6.6 เป็นความรับผิดชอบของผู้เล่นที่จะต้องส่งลูกให้ผู้ตัดสินหรือผู้ช่วยผู้ตัดสินเห็น และตรวจสอบถึงการส่งลูกนั้นว่าถูกต้องตามกติกาหรือไม่

6.6.1 ถ้าผู้ตัดสินสงสัยในลักษณะการส่งลูก แต่ทั้งเขาและผู้ช่วยผู้ตัดสินไม่มั่นใจว่าผู้ส่งได้ส่งลูกถูกต้องตามกติกา ในโอกาสแรกของแมทช์นั้นจะเตือนผู้ส่งโดยยังไม่ได้ตัดคะแนน

6.6.2 สำหรับในครั้งต่อไปในแมทช์เดียวกันนั้น หากผู้ส่งคนเดิมยังคงส่งลูกที่เป็นข้อสงสัยในทำนองเดียวกัน หรือลักษณะน่าสงสัยอื่น ๆ อีก ผู้ส่งจะเสียคะแนนทันทีโดยไม่มี การเตือน

6.6.3 หากผู้ส่งได้ส่งลูกผิดกติกาอย่างชัดเจน ผู้ส่งจะเสียคะแนนทันทีโดยไม่มี การเตือน

6.7 ผู้ส่งลูกอาจได้รับการอนุโลมได้บ้าง หากผู้ส่งคนนั้นแจ้งให้ผู้ตัดสินทราบถึงการหย่อนสมรรถภาพทางร่างกาย จนเป็นเหตุให้ไม่สามารถส่งลูกได้ถูกต้องตามกติกา ทั้งนี้ต้องแจ้งให้ผู้ตัดสินทราบก่อนการแข่งขันทุกครั้ง

7. การรับที่ถูกต้อง (A Good Return)

7.1 เมื่อลูกเทเบิลเทนนิสได้ถูกส่งหรือตีโต้ไปตกลงในแดนฝ่ายตรงข้ามถูกต้องแล้ว ฝ่ายรับตีลูกข้ามหรืออ้อมตาข่ายกลับไปเพื่อให้ลูกกระทบอีกแดนหนึ่งโดยตรง หรือสัมผัส ส่วนใดส่วนหนึ่งของเน็ตแล้วตกลงในแดนฝ่ายตรงข้าม

8. ลำดับการเล่น (The Order of Play)

8.1 ประเภทเดี่ยว ฝ่ายส่งได้ส่งลูกอย่างถูกต้อง ฝ่ายรับจะตีโต้กลับไป หลังจากนั้น ฝ่ายส่งและฝ่ายรับจะผลัดกันตีโต้

8.2 ประเภทคู่ ผู้ส่งลูกของฝ่ายส่งจะส่งลูกไปยังฝ่ายรับ ผู้รับของฝ่ายรับจะต้องตีลูก กลับแล้วคู่ของฝ่ายส่งจะตีลูกกลับไป จากนั้นคู่ของฝ่ายรับก็จะตีลูกกลับไปเช่นนี้สลับกันในการโต้ลูก

9. ลูกที่ให้ส่งใหม่ (A Let)

9.1 การตีโต้ซึ่งถือให้เป็นการส่งใหม่ ต้องมีลักษณะดังนี้

9.1.1 ถ้าลูกที่ส่งได้ส่งไปกระทบส่วนต่างๆ ของเน็ตแล้วข้ามไปในแดนของ ฝ่ายรับโดยถูกต้อง หรือส่งไปกระทบส่วนต่างๆ ของเน็ตแล้วผู้รับหรือคู่ฝ่ายรับขวางลูกหรือ ตีลูกก่อนที่ลูกจะตกกระทบแดนของเขาในเส้นสกัด

9.1.2 ในความเห็นของผู้ตัดสิน ถ้าลูกที่ส่งออกไปแล้วฝ่ายรับหรือคู่ของฝ่าย รับยังไม่พร้อมที่จะรับ โดยมีข้อแม้ว่า ฝ่ายรับหรือคู่ของฝ่ายรับไม่พยายามจะตีลูก

9.1.3 ในความเห็นของผู้ตัดสิน หากมีเหตุรบกวนนอกเหนือการควบคุมของ ผู้เล่นจนทำให้การส่ง การรับ หรือการเล่นนั้นเสียไป

- 9.1.4 ถ้าการเล่นถูกยุติโดยผู้ตัดสินหรือผู้ช่วยผู้ตัดสิน
- 9.1.5 ในประเภทคู่ ถ้าผู้เล่นส่งลูกหรือรับลูกส่งผิดลำดับ
- 9.2 การเล่นอาจถูกยุติลงในกรณีต่อไปนี้
 - 9.2.1 เพื่อแก้ไขข้อผิดพลาดในลำดับการส่งลูก การรับลูกหรือการเปลี่ยนแดน
 - 9.2.2 เมื่อการแข่งขันได้ถูกกำหนดให้ใช้ระบบการแข่งขันแบบเร่งเวลา
 - 9.2.3 เพื่อเตือนหรือลงโทษผู้เล่น
 - 9.2.4 ในความเห็นของผู้ตัดสิน หากเห็นว่าสภาพการเล่นถูกรบกวนอันจะเป็นผลต่อการเล่น

10. ได้คะแนน (A Point)

- 10.1 นอกจากการตีโต้จะถูกสั่งให้เป็นเล็ท ผู้เล่นจะได้คะแนนจากกรณีดังต่อไปนี้
 - 10.1.1 ถ้าผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามไม่สามารถส่งลูกได้อย่างถูกต้อง
 - 10.1.2 ถ้าผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามไม่สามารถรับลูกได้อย่างถูกต้อง
 - 10.1.3 ถ้าผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามตีลูก สัมผัสลูกสิ่งใด ๆ นอกเหนือจากส่วนประกอบของเน็ต
 - 10.1.4 ถ้าผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามตีลูกข้ามผ่านเส้นสกัดของเขาโดยไม่ได้สัมผัสเส้นสกัดของเขาโดยไม่ได้สัมผัสกับพื้นผิวโต๊ะ
 - 10.1.5 ถ้าผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามขวางลูก
 - 10.1.6 ถ้าผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามตีลูกติดต่อกันสองครั้ง
 - 10.1.7 ถ้าผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามตีลูกด้วยหน้าไม้ที่ไม่ถูกต้องตามกติกา
 - 10.1.8 ถ้าผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามหรือสิ่งใด ๆ ที่ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามสวมใส่หรือถืออยู่ ทำให้พื้นผิวโต๊ะเคลื่อนที่
 - 10.1.9 ถ้าผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามหรือสิ่งใด ๆ ที่ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามสวมใส่หรือถืออยู่ สัมผัสลูกส่วนต่าง ๆ ของเน็ต
 - 10.1.10 ถ้ามืออิสระของผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามสัมผัสลูกพื้นผิวโต๊ะ
 - 10.1.11 ในประเภทคู่ ถ้าผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามตีลูกผิดลำดับ
 - 10.1.12 ในระบบการแข่งขันแบบเร่งเวลา ถ้าเขาหรือคู่ของเขาสามารถตีโต้กลับไปได้อย่างถูกต้องครบ 13 ครั้ง

11. เกมการแข่งขัน (A Game)

11.1 ผู้เล่นหรือคู่เล่นที่ทำคะแนนได้ 21 คะแนนก่อนจะเป็นฝ่ายชนะยกเว้นถ้าผู้เล่นทั้งสองฝ่ายทำคะแนนได้ 20 คะแนนเท่ากันจะต้องเล่นต่อไป โดยฝ่ายใดทำคะแนนได้มากกว่าอีกฝ่ายหนึ่ง 2 คะแนนจะเป็นฝ่ายชนะ

12. แมทช์การแข่งขัน (A Match)

12.1 ในหนึ่งแมทช์ประกอบด้วยผู้ชนะ 2 ใน 3 เกมหรือ 3 ใน 5 เกม

12.2 การแข่งขันจะต้องดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง ยกเว้นผู้เล่นฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดหรือทั้งสองฝ่ายขอสิทธิในการหยุดพักระหว่างจบเกม ซึ่งการพักระหว่างจบเกมจะพักได้ไม่เกิน 2 นาที

13. ลำดับการส่ง การรับ และแดน (The Choice of Serving Receiving and Ends)

13.1 สิทธิในการเลือกเสิร์ฟ เลือกรับ และเลือกแดน จะใช้วิธีการเสี่ยงทาย โดยผู้ชนะในการเสี่ยงต้องเลือกเสิร์ฟ หรือเลือกรับก่อน หรือเลือกแดน

13.2 เมื่อผู้เล่นหรือคู่ของผู้เล่นได้เลือกอย่างหนึ่งอย่างใดแล้ว ผู้เล่นหรือคู่เล่นอีกฝ่ายหนึ่งจะเป็นฝ่ายเลือกในหัวข้อที่เหลืออยู่

13.3 เมื่อผู้ส่งได้ส่งครบ 5 ครั้ง ฝ่ายรับจะกลายเป็นผู้ส่งบ้าง จากนั้นทั้งสองฝ่ายจะผลัดกันส่งลูกฝ่ายละ 5 ครั้ง จนกระทั่งจบเกมการแข่งขัน หรือจนกระทั่งทั้งสองฝ่ายทำคะแนนได้ 20 คะแนนเท่ากัน หรือเมื่อนำระบบการแข่งขันแบบเร่งเวลามาใช้ การส่งจะผลัดกันส่งฝ่ายละ 1 ครั้ง

13.4 ในเกมแรกของประเภทคู่ ฝ่ายซึ่งมีสิทธิในการส่งลูกก่อนจะต้องเลือกว่าใครจะเป็นผู้ส่งก่อน จากนั้นฝ่ายรับจะเลือกผู้ที่จะเป็นผู้รับ สำหรับในเกมถัดไปของแมทช์นั้นฝ่ายส่งในเกมนั้นจะเป็นผู้เลือกส่งก่อนบ้าง โดยส่งให้กับผู้ที่ส่งให้เขาในเกมก่อนหน้านั้นเอง

13.5 ในประเภทคู่ ลำดับการเปลี่ยนส่งคือ เมื่อผู้ส่งได้ส่งลูกครบ 5 ครั้งแล้ว ผู้รับจะกลายเป็นผู้ส่งบ้าง โดยส่งให้กับคู่ของผู้ที่ส่งลูกให้เขา

13.6 ผู้เล่นหรือคู่เล่นที่เป็นฝ่ายส่งลูกก่อนในเกมแรกจะเป็นฝ่ายรับลูกก่อนในเกมต่อไป สลับกันจนจบแมทช์ และในเกมสุดท้ายของประเภทคู่ ฝ่ายรับจะต้องเปลี่ยนเป็นผู้รับทันทีเมื่อฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งทำคะแนนได้ 10 คะแนน

13.7 ผู้เล่นหรือคู่เล่นจะต้องเปลี่ยนแดนทันที เมื่อการแข่งขันในแต่ละเกมสิ้นสุดลง สลับกันจนจบแมทช์ และในการแข่งขันเกมสุดท้ายผู้เล่นจะต้องเปลี่ยนแดนกันทันทีเมื่อฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งทำคะแนนได้ 10 คะแนน

14. การผิดลำดับในการส่ง การรับ และแดน (Out of Order of Serving, Receiving and Ends)

14.1 ถ้าผู้เล่นส่งหรือรับลูกผิดลำดับ กรรมการผู้ตัดสินจะยุติการเล่นทันทีที่ได้ค้นพบข้อผิดพลาด และทำการเริ่มเล่นใหม่ โดยผู้เล่นและผู้รับที่ควรจะเป็นผู้ส่งและผู้รับตามลำดับที่ได้จัดไว้ตั้งแต่เริ่มการแข่งขันของแมทช์นั้นต่อจากคะแนนที่ทำได้ สำหรับในประเภทคู่หากไม่สามารถทราบถึงผู้ส่งและผู้รับที่ถูกต้อง ลำดับในการส่งจะถูกจัดให้ถูกต้อง โดยคู่ที่มีสิทธิส่งในครั้งแรกของเกมที่ค้นพบข้อผิดพลาดนั้น

14.2 ถ้าผู้เล่นไม่ได้เปลี่ยนแดนกันเมื่อถึงคราวต้องเปลี่ยนแดน กรรมการผู้ตัดสินจะยุติการเล่นทันทีที่ทราบ และจะเริ่มเล่นใหม่โดยเปลี่ยนแดนกันให้ถูกต้องตามลำดับที่จัดไว้ตั้งแต่เริ่มการแข่งขันของแมทช์นั้นต่อจากคะแนนที่ได้

14.3 กรณีใดๆ ก็ตาม คะแนนทั้งหมดซึ่งทำไว้ก่อนที่จะค้นพบข้อผิดพลาดให้ถือว่าใช้ได้

15. ระบบการแข่งขันเร่งเวลา (The Expedite System)

15.1 ระบบการแข่งขันเร่งเวลาจะถูกนำมาใช้ถ้าเกมการแข่งขันนั้นไม่เสร็จสิ้นภายในเวลา 15 นาที ยกเว้นในกรณีที่ผู้เล่นหรือคู่เล่นทั้งสองฝ่ายมีคะแนนไม่น้อยกว่า 19 คะแนน จะแข่งขันตามระบบเดิมหรือจะใช้ระบบการแข่งขันเร่งเวลาก่อนครบกำหนดเวลาก็ได้ ถ้าผู้เล่นหรือคู่เล่นทั้งสองฝ่ายต้องการ

15.1.1 ถ้าลูกอยู่ในระหว่างการเล่น และครบกำหนดเวลาแข่งขันพอดี การเล่นนั้นจะถูกยุติลงโดยกรรมการผู้ตัดสินและจะเริ่มเล่นใหม่ด้วยการส่งลูก โดยผู้เล่นซึ่งเป็นผู้ส่งลูกอยู่ก่อนที่การตีโต้ขึ้นถูกยุติลง

15.1.2 ถ้าลูกไม่ได้อยู่ในระหว่างการเล่น และครบกำหนดเวลาแข่งขันพอดี การเล่นนั้นจะเริ่มเล่นใหม่ด้วยการส่งลูกโดยผู้เล่นที่เป็นฝ่ายรับลูกอยู่ก่อนที่เวลานั้นจะสิ้นสุดลง

15.2 หลังจากนั้น ผู้เล่นแต่ละคนจะเปลี่ยนกันส่งลูกคนละครึ่ง จนกระทั่งจบเกมการแข่งขันและในการตีโต้หากผู้รับหรือคู่เล่นฝ่ายรับสามารถตีโต้กลับมาอย่างถูกต้องครบ 13 ครั้ง ฝ่ายส่งจะเสีย 1 คะแนน

15.3 เมื่อระบบการแข่งขันเร่งเวลานำมาใช้ในเกมใดแล้วในเกมที่เหลือของแมทช์นั้น ๆ ให้ใช้ปฏิบัติต่อไปจนกระทั่งจบแมทช์นั้น

16. เครื่องแต่งกาย (Clothing)

16.1 เสื้อผ้าที่ใช้แข่งขัน ปกติจะประกอบไปด้วยเสื้อแขนสั้น กางเกงขาสั้นหรือกระโปรง ถุงเท้าและรองเท้าแข่งขัน ส่วนเสื้อผ้าชนิดอื่นๆ เช่น บางส่วนหรือทั้งหมดของชุดวอร์ม จะไม่อนุญาตให้ใส่ในระหว่างการแข่งขัน ยกเว้นได้รับอนุญาตจากผู้ชี้ขาด สำหรับในการแข่งขันระดับภายในประเทศให้ผู้เข้าแข่งขันสอดชายเสื้อไว้ในกางเกงหรือกระโปรงทุกครั้ง และเสื้อแข่งขันจะต้องมีปกเท่านั้น

16.2 นอกจากแขนเสื้อและปกของเสื้อแข่งขันแล้ว สีส่วนใหญ่ของเสื้อแข่งขัน กางเกงหรือกระโปรง จะต้องเป็นสีที่แตกต่างกับลูกเทเบิลเทนนิสที่ใช้แข่งขันอย่างชัดเจน

16.3 บนเสื้อแข่งขันอาจมีเครื่องหมายใด ๆ ได้ดังนี้

16.3.1 เครื่องหมายหรือตัวอักษรที่แสดงสังกัดสโมสรที่มีใช้เป็นการโฆษณาบนด้านหน้า หรือด้านข้างของเสื้อแข่งขัน บรรจุในพื้นที่ได้ไม่เกิน 64 ตารางเซนติเมตร

16.3.2 ด้านหลังของเสื้อแข่งขัน อาจมีหมายเลขหรือตัวอักษรแสดงสังกัดหรือแสดงถึงแมทช์การแข่งขัน

16.3.3 เสื้อผ้าอาจสามารถโฆษณาในขนาดที่กำหนดไว้ตามข้อ 18.6

16.4 หมายเลขประจำตัวของผู้เล่นที่ติดบนหลังเสื้อจะต้องอยู่ตรงกลางของหลังเสื้อ โดยมีขนาดใหญ่ได้ไม่เกิน 600 ตารางเซนติเมตร และมีความเด่นชัดเหนือโฆษณา

16.5 การทำเครื่องหมายหรือการเดินเส้นใดๆ บนด้านหน้าหรือด้านข้างของเสื้อหรือวัสดุใดๆ เช่น เครื่องประดับที่สวมใส่จะต้องไม่จับตาหรือสะท้อนแสงไปยังสายตาของฝ่ายตรงข้าม

16.6 รูปแบบของเสื้อผ้า ชุดแข่งขัน ตัวอักษรหรือการออกแบบใดๆ จะต้องเป็นรูปแบบที่เรียบง่าย ไม่ทำให้เกมนั้นเสื่อมเสีย

16.7 สำหรับปัญหาใดๆ ที่เกี่ยวกับระเบียบข้อบังคับของชุดแข่งขัน ให้อยู่ในดุลยพินิจของผู้ชี้ขาด

16.8 ในการแข่งขันประเภททีมและในการแข่งขันประเภทคู่ นักกีฬาที่มาจากสังกัดเดียวกันจะต้องแต่งกายให้มีสีและรูปแบบที่เหมือนกันเท่าที่จะเป็นไปได้ ยกเว้นถุงเท้าและรองเท้า

16.9 ในการแข่งขันระดับนานาชาติ นักกีฬาทั้ง 2 ฝ่ายจะต้องแต่งกายด้วยสีที่แตกต่างกันเพื่อป้องกันการสังเกตของผู้ชม

16.10 หากผู้เล่นหรือทีมไม่สามารถตกลงกันได้ในเกมชุดแข่งขันที่เหมือนกันจะใช้วิธีการจับฉลาก

17. สภาพของสนามแข่งขัน (Playing Conditions)

17.1 มาตรฐานของพื้นที่แข่งขันจะต้องมีความยาวไม่น้อยกว่า 14 เมตร กว้างไม่น้อยกว่า 7 เมตร และสูงไม่น้อยกว่า 4 เมตร

17.2 พื้นที่การแข่งขันจะถูกล้อมไว้โดยรอบ ซึ่งที่ปิดล้อมหรือแผงกั้น จะมีขนาดสูงประมาณ 75 เซนติเมตร แยกพื้นที่การแข่งขันออกจากผู้ชม โดยแผงกั้นทั้งหมดจะต้องมีสีพื้นเป็นสีเดียวกันและมีสีเข้ม

17.3 ในการแข่งขันระดับโลกหรือโอลิมปิก ความสว่างของแสงเมื่อวัดจากพื้นผิวโต๊ะแล้วจะต้องมีความเข้มของแสงโดยสม่ำเสมอไม่น้อยกว่า 1000 ลักซ์ และแสงสว่างในส่วนอื่น ๆ ของพื้นที่สนามแข่งขันจะต้องมีความเข้มของแสงไม่น้อยกว่า 500 ลักซ์ สำหรับการแข่งขันในระดับอื่น ๆ ความสว่างบนพื้นผิวโต๊ะจะต้องไม่น้อยกว่า 600 ลักซ์ และพื้นที่สนามแข่งขันไม่น้อยกว่า 400 ลักซ์

17.4 แหล่งกำเนิดแสงสว่างจะต้องอยู่สูงกว่าพื้นสนามแข่งขันไม่น้อยกว่า 4 เมตร

17.5 ฉากหลังโดยทั่วไป จะต้องมืดและไม่มีแสงสว่างจากแหล่งกำเนิดไฟอื่นหรือจากธรรมชาติผ่านเข้ามาตามช่องหรือหน้าต่าง

17.6 พื้นสนามแข่งขันจะต้องไม่เป็นสีสว่างหรือสะท้อนแสง และจะต้องไม่เป็นอิฐ คอนกรีต หรือหิน สำหรับการแข่งขันระดับโลกหรือโอลิมปิก พื้นสนามแข่งขันจะต้องเป็นไม้หรือวัสดุอย่างสังเคราะห์ที่ได้รับการรับรองจากสหพันธ์เทนนิสนานาชาติ (ITF) เท่านั้น

18. การโฆษณา (Advertisements)

18.1 การโฆษณาภายในพื้นที่การแข่งขันสามารถทำได้เฉพาะบนอุปกรณ์การแข่งขัน โดยไม่มีการต่อเติมออกมาเป็นพิเศษ

18.2 การโฆษณาภายในพื้นที่แข่งขันต้องไม่ใช่หลอดนีออนหรือแสงสว่างสีต่าง ๆ

18.3 ตัวอักษรหรือสัญลักษณ์ภายในที่ปิดล้อมหรือแฉงกันลูกจะต้องไม่เป็นสีขาวหรือสีเหลือง และจะต้องมีสีไม่มากกว่า 2 สี โดยมีขนาดความสูงไม่เกิน 40 เซนติเมตร

18.4 การโฆษณาบนโต๊ะแข่งขัน อนุญาตให้เฉพาะด้านข้างและด้านหลังตรงขอบโต๊ะเท่านั้น ซึ่งแต่ละโฆษณาจะมีขนาดใหญ่ได้ไม่เกิน 200 ตารางเซนติเมตร สำหรับการโฆษณาที่ติดเป็นการถาวรจะติดได้เฉพาะเครื่องหมายการค้า สัญลักษณ์ หรือชื่อของชนิด และรุ่นเท่านั้น คณะกรรมการจัดการแข่งขันอาจจะติดโฆษณาชั่วคราวได้ บนขอบโต๊ะด้านหลังและขอบโต๊ะด้านข้าง แต่ละด้าน ๆ ละ 1 ชั้น

18.5 การโฆษณาบนเก้าอี้หรือโต๊ะผู้ตัดสินหรือบนเครื่องใช้อื่น ๆ ภายในพื้นที่การแข่งขัน จะต้องมีความใหญ่ไม่เกิน 750 ตารางเซนติเมตร

18.6 การโฆษณาบนเสื้อผ้าของผู้เล่น มีข้อจำกัดดังนี้

18.6.1 สัญลักษณ์หรือชื่อ เครื่องหมายการค้า จะมีความใหญ่ได้ไม่เกิน 24 ตารางเซนติเมตร

18.6.2 บนเสื้อแข่งขันสามารถมีโฆษณาได้ไม่เกิน 3 ชั้น โดยจะต้องแยกจากกันอย่างชัดเจนบนด้านหน้าหรือด้านข้างของเสื้อแข่งขัน ซึ่งการโฆษณาจะมีพื้นที่รวมกันแล้วไม่เกิน 160 ตารางเซนติเมตร

18.6.3 บนกางเกงหรือกระโปรงแข่งขัน สามารถมีโฆษณาได้ไม่เกิน 2 ชั้น โดยจะต้องแยกจากกันอย่างชัดเจน ซึ่งการโฆษณาจะมีพื้นที่รวมกันแล้วไม่เกิน 80 ตารางเซนติเมตร

18.6.4 ด้านหลังของเสื้อแข่งขัน สามารถมีโฆษณาได้ไม่เกิน 1 ชั้น และมีความใหญ่ได้ไม่เกิน 200 ตารางเซนติเมตร

18.7 การโฆษณาบนหมายเลขที่ติดบนด้านหลังของผู้เล่น จะมีความใหญ่ได้ไม่เกิน 100 ตารางเซนติเมตร

18.8 การโฆษณาบนเสื้อผ้าของกรรมการผู้ตัดสิน จะมีความใหญ่ได้ไม่เกิน 40 ตารางเซนติเมตร

18.9 ในการแข่งขันระดับนานาชาติ บนผู้เล่นจะต้องไม่มีการโฆษณา ผลิตภัณฑ์บุหรี่ เครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ หรือยาที่เป็นอันตราย

19. เจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องกับการตัดสิน (Jurisdiction of Officials)

19.1 ผู้ชี้ขาด (Referee)

19.1.1 ผู้ชี้ขาดจะต้องถูกแต่งตั้งขึ้นในการแข่งขันแต่ละครั้งเพื่อควบคุมการแข่งขัน โดยชื่อและที่ติดต่อจะต้องเป็นที่ทราบแก่ผู้เข้าแข่งขันหรือหัวหน้าทีมต่างๆพอสมควร

19.1.2 ผู้ชี้ขาดมีหน้าที่รับผิดชอบดังนี้

19.1.2.1 มีหน้าที่เกี่ยวกับการจับฉลากแบ่งสาย

19.1.2.2 จัดทำตารางเวลาและกำหนดโต๊ะแข่งขัน

19.1.2.3 แต่งตั้งเจ้าหน้าที่ในการแข่งขัน เช่น ผู้ตัดสิน ผู้ช่วยผู้ตัดสิน

ฯลฯ

19.1.2.4 ตัดสินปัญหาในเรื่องของการตีความตามกติกาหรือข้อบังคับต่างๆ รวมไปถึงข้อบังคับเกี่ยวกับเสื้อผ้า อุปกรณ์การแข่งขันและสภาพของสนามแข่งขัน

19.1.2.5 ตัดสินว่าผู้เล่นจะสวมชุดวอร์มลงแข่งขันได้หรือไม่

19.1.2.6 ตัดสินว่าจะยุติการเล่นเป็นการฉุกเฉินได้หรือไม่

19.1.2.7 ตัดสินว่าผู้เล่นจะออกนอกพื้นที่การแข่งขันในระหว่างแข่งขันได้หรือไม่

19.1.2.8 ตัดสินว่าผู้เล่นจะฝึกซ้อมได้เกินตามเวลาที่กำหนดไว้ได้หรือไม่

19.1.2.9 มีหน้าที่ที่จะใช้มาตรการลงโทษสำหรับผู้ประพฤติผิดมารยาทหรือละเมิดข้อบังคับอื่นๆ

19.1.2.10 มีหน้าที่ตรวจสอบคุณสมบัติของผู้เล่นให้เป็นไปตามระเบียบการแข่งขัน

19.1.2.11 ตัดสินว่าจะให้ผู้เล่นฝึกซ้อมที่ใดขณะยุติการเล่นฉุกเฉิน

19.1.2.12 มีหน้าที่ในการอบรมเจ้าหน้าที่ผู้ตัดสิน ฯลฯ

19.1.3 หากหน้าที่ต่างๆ ที่กล่าวมา คณะกรรมการจัดการแข่งขันได้มอบหมายให้บุคคลใดบุคคลหนึ่งทำหน้าที่แทน หน้าที่ ชื่อและที่ติดต่อของบุคคลนั้นจะต้องเป็นที่ทราบแก่ผู้เข้าร่วมแข่งขันหรือหัวหน้าทีมต่างๆ ตามสมควร

19.1.4 ผู้ชี้ขาดหรือผู้ที่มีหน้าที่รับผิดชอบรองลงไปจะต้องอยู่ ณ ที่แข่งขันตลอดเวลาการแข่งขัน

19.1.5 ผู้ชี้ขาดสามารถที่จะลงทำหน้าที่แทนผู้ตัดสิน ผู้ช่วยผู้ตัดสิน หรือเจ้าหน้าที่นับจำนวนครั้งได้ทุกโอกาส แต่จะไม่สามารถเปลี่ยนแปลงคำตัดสินของผู้ตัดสินหรือผู้ช่วยผู้ตัดสินที่ได้ตัดสินไปแล้วในปัญหาที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับข้อเท็จจริง

19.2 ผู้ตัดสิน (Umpire)

19.2.1 ผู้ตัดสินจะถูกแต่งตั้งขึ้นในแต่ละแมทช์ โดยจะนั่งหรือยืนตรงด้านข้างของโต๊ะในแนวเดียวกันกับเน็ต และจะห่างจากโต๊ะประมาณ 2-3 เมตร

19.2.2 ผู้ตัดสินมีหน้าที่รับผิดชอบดังนี้

19.2.2.1 ตรวจสอบอุปกรณ์และดูแลสภาพความเรียบร้อยของสนามแข่งขันและรายงานต่อผู้ชี้ขาดทันทีที่สภาพสนามบกพร่อง

19.2.2.2 ทำหน้าที่ในการสุ่ม เพื่อเลือกลูกเทเบิลเทนนิสในกรณีที่ผู้เล่นไม่สามารถตกลงกันได้

19.2.2.3 ทำหน้าที่ในการเสียงเพื่อให้ผู้เล่นเลือกส่ง เลือกรับ หรือเลือกแดน

19.2.2.4 ตัดสินใจผ่อนผันในการส่งลูกของผู้เล่นที่หย่อนสมรรถภาพทางร่างกาย

19.2.2.5 ควบคุมลำดับการส่ง การรับ การเปลี่ยนแดน และแก้ไขในกรณีที่ผิดพลาด

19.2.2.6 ตัดสินผลของการตีโต้ว่าได้คะแนนหรือเสี

19.2.2.7 ทำหน้าที่ในการขานคะแนนและใช้สัญญาณมือตามข้อ

19.2.3

19.2.2.8 เป็นผู้แนะนำระบบการแข่งขันแบบเร่งเวลา

19.2.2.9 ควบคุมการแข่งขันให้เป็นไปอย่างต่อเนื่อง

19.2.2.10 ควบคุมการแนะนำ หรือการสอนผู้เล่น และมารยาทความประพฤติของผู้เล่นให้เป็นไปตามกติกา

19.2.3 ผู้ตัดสินจะใช้สัญญาณมือเพื่อช่วยในการตัดสินควบคู่ไปกับการขานคะแนน ดังนี้

19.2.3.1 เมื่อได้คะแนน ผู้ตัดสินจะกำมือโดยหันหน้ามือแบออก ยกกำปั้นขึ้นมาระดับหัวไหล่ด้านของฝ่ายที่ได้คะแนน

19.2.3.2 ในตอนเริ่มเกมหรือในการเปลี่ยนส่ง ผู้ตัดสินจะผายมือไปยังแดนหรือฝ่ายนั้น ๆ

19.2.3.3 เมื่อการเล่นเป็นเล็ท ผู้ตัดสินจะยกมือไปข้างหน้าเหนือศีรษะ เพื่อแสดงว่าการตีได้นั้นหยุดลง

19.2.3.4 เมื่อลูกถูกด้านบนขอบโต๊ะ ผู้ตัดสินจะชี้มือไปยังจุดที่ลูกสัมผัสถูกขอบโต๊ะ

19.2.3.5 ขณะเปลี่ยนแดนในครึ่งเกมสุดท้าย ผู้ตัดสินจะไขว้มือทั้ง 2 ข้างในระดับอก เพื่อให้ผู้เล่นเปลี่ยนแดนกัน

19.3 ผู้ช่วยผู้ตัดสิน (Assistant Umpire)

19.3.1 ผู้ช่วยผู้ตัดสินจะถูกแต่งตั้งขึ้นในแต่ละแมทช์ จำนวน 1-2 คน โดยนั่งตรงข้ามกับผู้ตัดสิน ในกรณีที่ผู้ช่วยผู้ตัดสิน 1 คน จะนั่งในแนวเดียวกันกับเน็ต หากมีผู้ช่วยผู้ตัดสิน 2 คน แต่ละคนจะนั่งแนวเดียวกับเส้นสกัดแต่ละด้าน

19.3.2 ผู้ช่วยผู้ตัดสินมีหน้าที่ตัดสินว่าลูกเทเบิลเทนนิสสัมผัสถูกขอบโต๊ะหรือไม่ ในด้านที่ใกล้ที่สุดกับตนเอง

19.3.3 ทั้งผู้ตัดสินและผู้ช่วยผู้ตัดสินอาจจะตัดสินใจดังนี้

19.3.3.1 พิจารณาลักษณะการส่งลูกของผู้เล่นว่าถูกต้องตามกติกาหรือไม่

19.3.3.2 ในการส่งลูก ลูกนั้นสัมผัสถูกเน็ตหรือไม่

19.3.3.3 พิจารณาว่าผู้เล่นขวางลูกหรือไม่

19.3.3.4 ในขณะที่แข่งขันมีสิ่งเข้ามารบกวนอันจะมีผลต่อการแข่งขันหรือไม่

19.3.3.5 รักษาเวลาในการฝึกซ้อม ในการเล่น หรือในขณะที่หยุดพัก

19.3.4 การตัดสินใดๆ ของผู้ตัดสินและผู้ช่วยผู้ตัดสินตามข้อ 19.3.3 จะต้องไม่ก้าวกายต่อหน้าที่ของเจ้าหน้าที่อื่น ๆ ที่แต่งตั้งขึ้นอย่างเป็นทางการ

19.3.5 ถ้าแต่งตั้งผู้ช่วยผู้ตัดสิน 2 คน ผู้ช่วยผู้ตัดสินที่จะทำหน้าที่ตามข้อ 19.3.2, 19.3.3.1 และ 19.3.3.3 และในการขานอื่นๆ ที่อยู่ใกล้กับโต๊ะและผู้เล่นในด้านของเขา

19.3.6 ในการแข่งขันแบบเร่งเวลา หากมีผู้ช่วยผู้ตัดสิน 1 คน จะต้องแต่งตั้งเจ้าหน้าที่นับจำนวนครั้งขึ้นมาต่างหาก ถ้ามีผู้ช่วยผู้ตัดสิน 2 คน ผู้ช่วยผู้ตัดสินจะเป็นผู้นับจำนวนครั้ง โดยผู้นับคือผู้ช่วยผู้ตัดสินที่อยู่ใกล้กับผู้เล่นที่เป็นฝ่ายรับ

20. การประท้วง (Appeals)

20.1 จะไม่มีการตกลงกันเองของผู้เล่นหรือหัวหน้าทีมที่จะเปลี่ยนแปลงคำตัดสินของผู้ตัดสินหรือเจ้าหน้าที่ ในกรณีที่เกมการแข่งขันเกิดปัญหาขึ้นตามข้อเท็จจริง หรือเปลี่ยนแปลงการตีความตามกติกาหรือกฎข้อบังคับของผู้ชี้ขาดหรือเปลี่ยนแปลงการดำเนินการแข่งขันซึ่งอยู่ในความรับผิดชอบของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน

20.2 การประท้วงจะต้องไม่คัดค้านต่อการตัดสินของผู้ตัดสินหรือเจ้าหน้าที่ในกรณีปัญหาที่เกิดขึ้นตามข้อเท็จจริง หรือประท้วงในการตัดสินของผู้ชี้ขาดในกรณีที่เกี่ยวข้องกับการตีความตามกติกาหรือกฎข้อบังคับ

20.3 การประท้วงเกี่ยวกับการตัดสินของผู้ตัดสินในกรณีเกี่ยวกับการตีความในปัญหาของกติกาหรือกฎข้อบังคับ ให้ทำการประท้วงต่อผู้ชี้ขาด และคำตัดสินของผู้ชี้ขาดถือเป็นข้อยุติ

20.4 การประท้วงเกี่ยวกับการตัดสินของผู้ชี้ขาดในกรณีเกี่ยวกับปัญหาของการจัดการแข่งขันนอกเหนือจากกติกาหรือกฎข้อบังคับ ให้ทำการประท้วงต่อคณะกรรมการจัดการแข่งขัน และการตัดสินของคณะกรรมการจัดการแข่งขันถือว่าสิ้นสุด

20.5 การแข่งขันประเภทบุคคล การประท้วงจะทำได้เฉพาะผู้เล่นซึ่งเป็นผู้กระทำความผิดที่ปัญหาได้เกิดขึ้น และในการแข่งขันประเภททีม การประท้วงจะทำได้เฉพาะหัวหน้าทีมซึ่งเป็นผู้กระทำความผิดที่ปัญหาเกิดขึ้นเท่านั้น

20.6 ปัญหาการตีความตามกติกาหรือกฎข้อบังคับที่เกิดจากการตัดสินของผู้ชี้ขาดหรือปัญหาของการจัดการแข่งขันหรือดำเนินการแข่งขันที่เกิดขึ้นจากการตัดสินของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน ผู้เล่นหรือหัวหน้าทีมอาจจะประท้วงผ่านต้นสังกัดหรือสโมสรของตนไปยังสมาคมก็ได้ สำหรับการพิจารณาของสมาคมจะพิจารณาหาข้อปฏิบัติสำหรับการตัดสินต่อไปในอนาคต แต่ทั้งนี้จะไม่ส่งผลต่อคำตัดสินในครั้งที่ผ่านๆ มา ซึ่งได้ดำเนินการไปแล้วโดยผู้ชี้ขาดหรือคณะกรรมการจัดการแข่งขันที่รับผิดชอบ

21. การดำเนินการแข่งขัน (Match Procedure)

21.1 ผู้เล่นจะได้รับอนุญาตให้ฝึกซ้อมบนโต๊ะแข่งขันเป็นเวลาไม่เกิน 2 นาที ก่อนการแข่งขัน สำหรับในช่วงเวลาระหว่างการแข่งขันจะไม่สามารถทำการฝึกซ้อมได้ ซึ่งการฝึกซ้อมนอกเหนือจากที่กล่าวมาอาจจะขยายออกไปได้โดยการอนุญาตของผู้ชี้ขาด

21.2 ถ้าแมทซ์การแข่งขันไม่สามารถเริ่มได้เนื่องจากผู้เล่นไม่สามารถตกลงกันได้ในการเลือกลูกแข่งขัน ผู้ตัดสินจะเป็นผู้เลือกให้โดยวิธีการสุ่มและถ้าผู้เล่นยังปฏิเสธอยู่อาจจะถูกปรับเป็นแพ้โดยผู้ชี้ขาด

21.3 ในระหว่างการแข่งขัน ผู้ตัดสินอาจจะอนุญาตให้หยุดเพื่อทำการเช็ดเหงื่อได้ในช่วงเวลาอันสั้นที่สุดเท่าที่จำเป็น ซึ่งจะสามารถทำได้เมื่อครบทุกๆ 5 คะแนนเท่านั้น และเมื่อขณะเปลี่ยนแดนกันในเกมสุดท้าย

21.4 ถ้าไม้เทเบิลเทนนิสของผู้เล่นหักในระหว่างการแข่งขัน ผู้เล่นจะต้องเปลี่ยนไม้อันใหม่ทันทีด้วยไม้ของผู้เล่นที่น่าดึงดูดตัวเข้ามาในพื้นที่การแข่งขันหรือไม้ที่ถูกส่งให้กับผู้เล่นในพื้นที่การแข่งขันก็ได้

21.5 ผู้เล่นจะได้รับอนุญาตอย่างมีเหตุผลที่จะตรวจสอบอุปกรณ์ที่เปลี่ยนใหม่อันเกิดจากการชำรุด เช่น ไม้เทเบิลเทนนิสหรือลูกเทเบิลเทนนิสที่ชำรุด แต่ก็จะไม่มากไปกว่าการฝึกตีโต้ 2-3 ครั้งก่อนการเล่นใหม่

21.6 ผู้เล่นจะต้องวางไม้เทเบิลเทนนิสของเขานบนโต๊ะแข่งขัน ระหว่างช่วงหยุดพักระหว่างเกม

21.7 ผู้เล่นจะต้องอยู่ในพื้นที่การแข่งขันหรือใกล้พื้นที่การแข่งขันตลอดการแข่งขันนั้น โดยในการหยุดพักระหว่างเกมผู้เล่นจะต้องอยู่ในระยะไม่เกิน 3 เมตร ของพื้นที่การแข่งขัน ภายใต้การควบคุมของผู้ตัดสิน การออกนอกระยะดังกล่าวสามารถทำได้โดยต้องได้รับอนุญาตจากผู้ชี้ขาด

22. การยุติการเล่นฉุกเฉิน (Emergency Suspension of Play)

22.1 ผู้ชี้ขาดอาจจะอนุญาตให้ยุติการเล่นชั่วคราวในช่วงเวลาอันสั้นที่สุดซึ่งจะไม่เกิน 10 นาที ถ้าผู้เล่นไม่สามารถเล่นได้เนื่องจากอุบัติเหตุ โดยมีเงื่อนไขว่า ในความเห็นของผู้ชี้ขาดการยุติการเล่นชั่วคราวนั้นไม่น่าจะทำให้ผู้เล่นหรือคู่เล่นฝ่ายตรงข้ามเสียเปรียบเกินควร

22.2 การยุติการเล่นชั่วคราวจะไม่อนุญาตสำหรับความไม่พร้อมของร่างกายที่เกิดขึ้นในขณะที่แข่งขันหรือคาดว่าจะเกิดขึ้นก่อนการแข่งขันจะเริ่มขึ้น เช่น ความอ่อนเพลีย ตะคริว

หรือความไม่สมบูรณ์ของผู้เล่น เหล่านี้จะไม่อนุญาตให้เป็นการยุติการเล่นลูกเงิน การยุติการเล่นลูกเงินจะยุติในกรณีที่เกิดจากอุบัติเหตุเท่านั้น เช่น การบาดเจ็บเนื่องจากหกล้ม

22.3 ระหว่างยุติการเล่นลูกเงิน ผู้ชี้ขาดอาจจะอนุญาตให้ผู้เล่นทำการฝึกซ้อมบนโต๊ะแข่งขันนั้นรวมถึงไปถึงโต๊ะแข่งขันอื่น ๆ ได้

23. การแนะนำผู้เล่นหรือการสอนผู้เล่น (Advice to Players)

23.1 ในการแข่งขันประเภททีม ผู้เล่นจะได้รับคำแนะนำหรือการสอนจากใครก็ได้ แต่ในการแข่งขันประเภทบุคคล ผู้เล่นหรือคู่เล่นจะได้รับการสอนจากบุคคลใดบุคคลหนึ่งเท่านั้น ซึ่งจะต้องแจ้งให้ผู้ตัดสินทราบก่อนการแข่งขัน ถ้าบุคคลที่ไม่มีหน้าที่ที่ได้รับการแต่งตั้งมาทำการสอน ผู้ตัดสินจะใช้ใบแดงไล่ออกจากบริเวณพื้นที่แข่งขัน

23.2 ผู้เล่นจะได้รับการสอนในระหว่างการหยุดพักระหว่างจบเกม หรือระหว่างช่วงหยุดพักการเล่นชั่วคราวที่ได้รับอนุญาตเท่านั้น หากมีบุคคลสอนผู้เล่นในขณะที่แข่งขัน ผู้ตัดสินจะใช้ใบเหลืองและเตือนบุคคลนั้นไม่ให้กระทำเช่นนั้นอีก และแจ้งให้ทราบว่าในครั้งต่อไปจะให้ไล่ออกจากบริเวณพื้นที่แข่งขัน

23.3 หลังจากผู้ตัดสินได้เตือนแล้ว หากมีบุคคลในทีมหรือบุคคลอื่นทำการสอนอย่างผิดกติกาอีก ผู้ตัดสินจะใช้ใบแดงไล่ออกจากพื้นที่การแข่งขันไม่ว่าเขาจะเป็นผู้ถูกเตือนมาก่อนหน้านั้นหรือไม่ก็ตาม

23.4 ในการแข่งขันประเภททีม ผู้สอนที่ถูกไล่ออกจากพื้นที่แข่งขันจะไม่สามารถกลับเข้ามาได้อีก จนกระทั่งจบการแข่งขันประเภททีม ยกเว้นเขาผู้นั้นต้องลงทำการแข่งขันสำหรับประเภทบุคคลผู้สอนไม่สามารถกลับเข้ามาได้อีกจนกระทั่งจบการแข่งขันแมทช์นั้น

23.5 ผู้สอนปฏิเสธที่จะออกจากพื้นที่การแข่งขัน หรือกลับเข้ามาในพื้นที่การแข่งขันก่อนที่การแข่งขันจะเสร็จสิ้น ผู้ตัดสินจะยุติการเล่นและรายงานต่อผู้ชี้ขาดทันที

24. ความประพฤติ (Behaviour)

24.1 ผู้เล่นและผู้ฝึกสอนจะต้องไม่ทำกริยาหยาบความประพฤติที่ไม่ดีอันจะมีผลต่อฝ่ายตรงข้ามหรือผู้ชม หรือทำให้เกมการแข่งขันเกิดความเสื่อมเสีย ความประพฤติดังกล่าว เช่น จงใจทำให้ลูกแตก เคาะโต๊ะด้วยไม้เทเบิลเทนนิส พุดคำหยาบ หรือจงใจตะโกนด้วยเสียงอันดังเกินควร แกล้งตีลูกเทเบิลเทนนิสให้ออกจากพื้นที่แข่งขัน หรือการไม่เคารพเชื่อฟังผู้ตัดสินและเจ้าหน้าที่ ตลอดจนละเมิดข้อบังคับในการสอนผู้เล่นระหว่างการแข่งขัน

24.2 เมื่อผู้ตัดสินได้พิจารณาแล้วเห็นว่าผู้เล่นหรือผู้ฝึกสอนทำความประพฤติไม่ดีดังกล่าว ผู้ตัดสินจะให้ใบเหลืองและเตือนถึงการลงโทษหากยังกระทำอยู่ สำหรับในประเภทคู่ การเตือนผู้เล่นคนหนึ่งหมายถึงมีผลต่อทั้ง 2 คนด้วย

24.3 หลังจากได้รับการเตือนแล้ว ถ้าผู้เล่นยังกระทำลักษณะดังกล่าวหรือลักษณะอื่น ๆ ผู้ตัดสินจะให้ 1 คะแนนแก่ฝ่ายตรงข้าม หลังจากนั้นหากยังกระทำอยู่ผู้ตัดสินจะให้คะแนน 2 คะแนนแก่ฝ่ายตรงข้าม ซึ่งในการให้คะแนนแต่ละครั้งผู้ตัดสินจะใช้ใบเหลืองและใบแดงคู่กันพร้อมกัน ทั้งนี้ยกเว้นกรณีข้อ 24.5

24.4 หลังจากแนะนำหรือผู้สอนได้รับการเตือนแล้ว แต่ยังคงกระทำอยู่อีก ผู้ตัดสินจะไล่เขาออกจากพื้นที่ ซึ่งเขาจะกลับมาไม่ได้จนกว่าการแข่งขันในประเภททีมนั้นได้เสร็จสิ้นลงหรือจบการแข่งขันในคู่นั้นสำหรับประเภทบุคคล ทั้งนี้ยกเว้นกรณีข้อ 24.5

24.5 ถ้าผู้เล่นได้ถูกลงโทษในเรื่องเกี่ยวกับความประพฤติโดยให้คะแนนแก่ฝ่ายตรงข้าม 2 ครั้งแล้ว แต่ยังคงกระทำอยู่อีก หรือเมื่อใดก็ตามที่ผู้เล่นหรือผู้สอนทำการละเมิดอย่างร้ายแรง ผู้ตัดสินจะยุติการเล่นและรายงานต่อผู้ชี้ขาดทันที

24.6 ผู้ชี้ขาดอาจจะใช้มาตรการทางวินัยแก่ผู้เล่นภายใต้ดุลยพินิจของเขาสำหรับความประพฤติที่ไม่สมควร ก้าวร้าว ฯลฯ โดยอาจจะไล่ผู้เล่นออกจากแมตช์การแข่งขันในประเภทนั้น ๆ หรือการแข่งขันทั้งหมดโดยการใช้ใบแดง แม้ว่าผู้ตัดสินจะรายงานให้ทราบหรือไม่ก็ตาม

24.7 ถ้าผู้เล่นถูกไล่ออก 2 ครั้งในประเภททีม หรือ 2 ครั้งในประเภทบุคคลในแมตช์นั้น ผู้เล่นจะถูกออกจากการแข่งขันในประเภททีมหรือประเภทบุคคลในแมตช์นั้นโดยอัตโนมัติ

24.8 ถ้าพบว่าผู้เล่นได้เปลี่ยนไม้เทเบิลเทนนิสของเขาในระหว่างการเล่นโดยไม่แจ้งให้ผู้ตัดสินและฝ่ายตรงข้ามทราบ ผู้ตัดสินจะยุติการเล่นและรายงานต่อผู้ชี้ขาดทันที ในโอกาสแรกผู้ชี้ขาดจะเตือนผู้เล่นหากยังกระทำอีกจะถูกปรับเป็นแพ้โดยผู้ชี้ขาด

25. การแข่งขันประเภททีม (Team Event)

25.1 ในการแข่งขันประเภททีมจะทำการแข่งขันแบบ Swaythling Cup หรือ Corbillion Cup หรือระบบอื่น ๆ ซึ่งจะต้องระบุลงในระเบียบการแข่งขันนั้น ๆ

25.2 การแข่งขันแบบ Swaythling Cup จะต้องประกอบด้วยผู้เล่น 3 คน โดยก่อนการแข่งขันหัวหน้าทีมจะต้องมาจับฉลากเสี่ยงว่าทีมใดจะได้ทีม A, B, C หรือ X, Y, Z

25.2.1 ลำดับการแข่งขันแบบ Swaythling Cup มีดังนี้ คู่ที่ 1 A-X, คู่ที่ 2 B-Y, คู่ที่ 3 C-Z, คู่ที่ 4 A-Y, คู่ที่ 5 B-X

25.2.2 การแข่งขันแต่ละคู่จะแข่งขันรู้ผลแพ้ชนะ 2 ใน 3 เกม และทีมแมทช์ จะถือผลแพ้ชนะ 3 ใน 5 คู่

25.3 การแข่งขันแบบ Corbillion Cup จะประกอบด้วยผู้เล่น 2, 3 หรือ 4 คน โดย ก่อนการแข่งขันหัวหน้าทีมจะต้องมาจับฉลากเสี่ยงว่าทีมใดจะได้ทีม A, B, C หรือ X, Y, Z

25.3.1 ลำดับการแข่งขันแบบ Corbillion Cup มีดังนี้ คู่ที่ 1 A-X, คู่ที่ 2 B-Y, คู่ที่ 3 ประเภทคู่, คู่ที่ 4 A-Y, คู่ที่ 5 B-X

25.3.2 การแข่งขันแต่ละคู่จะแข่งขันประเภทเดี่ยว ยกเว้นในคู่ที่ 3 เป็นการ แข่งขันประเภทคู่ ซึ่งประเภทคู่นี้จะส่งรายชื่อหลังจากการแข่งขันประเภทเดี่ยวคู่ที่ 2 เสร็จ ลั่นลงแล้วก็ได้ โดยจะต้องเป็นผู้เล่นที่มีรายชื่ออยู่ในทีม

25.3.3 การแข่งขันแต่ละคู่จะแข่งขันรู้ผลแพ้ชนะ 2 ใน 3 เกม และทีมแมทช์ จะถือผลแพ้ชนะ 3 ใน 5 คู่

25.3.4 เมื่อจบการแข่งขันในแต่ละคู่ ผู้เล่นจะสามารถหยุดพักได้ไม่เกิน 5 นาที

26. การแข่งขันแบบแพ้คัดออก (Knock-Out Competitions)

26.1 จำนวนตำแหน่งของระบบการแข่งขันแพ้คัดออกจะต้องมีจำนวนเป็น 2 เท่า เช่น 2, 4, 8, 16, 32 เป็นต้น

26.2 ถ้าจำนวนผู้เล่นมีน้อยกว่าตำแหน่ง ให้ใส่ ชนะผ่าน (Bye) เพิ่มเข้าไปในรอบแรก

26.3 ถ้าจำนวนผู้เล่นมีมากกว่าตำแหน่ง ให้ใส่รอบคัดเลือก (Qualifiers)

26.4 การชนะผ่าน (Bye) หรือการคัดเลือก (Qualifiers) จะต้องกระจายอยู่อย่าง สม่ำเสมอ โดยการชนะผ่าน (Bye) จะต้องอยู่กับมือวางเป็นอันดับแรก

26.5 การวางมืออันดับ

26.5.1 ผู้เล่นที่มีฝีมือดีตามอันดับจะต้องถูกวางตัวเพื่อไม่ให้ต้องพบกันก่อนที่ จะถึงรอบสุดท้ายของการแข่งขัน

26.5.2 ผู้เล่นที่มาจากสโมสรเดียวกันจะถูกจับแยกกันให้ห่างที่สุดเท่าที่จะเป็น ไปได้ เพื่อไม่ให้ต้องพบกันก่อนที่จะถึงรอบสุดท้ายของการแข่งขัน

26.5.3 ผู้เล่นมือวางอันดับ 1 จะต้องถูกจัดให้อยู่บนสุด ผู้เล่นมือวางอันดับ 2 ถูกจัดให้อยู่ล่างสุด ผู้เล่นมือวางอันดับ 3-4 จะจับฉลากระหว่างผู้เล่นมือ 1-2

26.5.4 ผู้เล่นมือวางอันดับ 5-8 จะจับฉลากอยู่ระหว่างผู้เล่นตามข้อ 26.5.3

26.5.5 ผู้เล่นมือวางอันดับ 9-16 จะจับฉลากอยู่ระหว่างผู้เล่นตามข้อ 26.5.4 ตามลำดับ

27. กำหนดการแข่งขัน

27.1 ในการแข่งขันระดับภายในประเทศ ผู้เล่นจะต้องทำการแข่งขันตามที่กำหนด หากเลยเวลาแข่งขันให้ปรับเป็นแพ้โดยผู้ชี้ขาด ดังนี้

27.1.1 ประเภทบุคคล ให้เวลา 5 นาที นับจากกำหนดเวลาแข่งขัน หรือหากเลยกำหนดเวลาแข่งขันแล้วนับจากเวลาที่เรียกลงทำการแข่งขัน

27.1.2 ประเภททีม ให้เวลา 15 นาที นับจากกำหนดเวลาแข่งขันหรือหากเลยกำหนดเวลาแข่งขันแล้วนับจากเวลาที่เรียกมาจับฉลาก คือโดยจะต้องมีผู้เล่นอย่างน้อย 2 คนในการแข่งขันระบบ Corbillion Cup และต้องมีผู้เล่นอย่างน้อย 3 คนในการแข่งขันระบบ Swaythling Cup

27.2 เวลาที่ระบุไว้ตามข้อ 27.1.1, 27.1.2 นี้อาจจะอนุญาตให้ขยายออกไปได้โดยการอนุญาตของผู้ชี้ขาด

28. การคิดคะแนนในการแข่งขันแบบวนพบกันหมด (Group Competitions)

28.1 ในการแข่งขันแบบพบกันหมด ผู้เล่นหรือทีมภายในกลุ่มนั้นต้องแข่งขันพบกันทุกคนหรือทุกทีม โดยผู้ชนะจะได้ 2 คะแนน ผู้แพ้จะได้ 1 คะแนน และผู้ที่ไม่แข่งขันหรือแข่งขันไม่เสร็จสิ้นจะได้ 0 คะแนน และการจัดอันดับจะดูผลจากคะแนนแมทช์นี้เป็นอันดับแรก

28.2 ถ้าผู้เล่น/ทีมมีคะแนนแมทช์เท่ากันตั้งแต่ 2 คน/ทีมขึ้นไป การจัดอันดับให้ดูผลการแข่งขันเฉพาะคน/ทีม ที่มีคะแนนแมทช์เท่ากันเท่านั้น โดยใช้ผลแพ้ชนะของบุคคล (สำหรับประเภททีม) เกมหรือคะแนนตามลำดับจนกว่าจะได้ข้อยุติ ซึ่งวิธีการคิดคะแนนในแต่ละขั้นตอนให้ใช้คะแนนได้หารด้วยคะแนนเสีย

28.3 ในการคิดคะแนนตามขั้นตอนหากมีหนึ่งหรือมากกว่าหนึ่งในกลุ่มนั้นแสดงผลต่างขณะที่ส่วนอื่น ๆ ยังมีคะแนนเท่ากันอยู่ ผลการแข่งขันของผู้ที่เท่ากันนั้นจะถูกคำนวณย่อยต่อไปตามลำดับ คือผลบุคคล (สำหรับประเภททีม) จำนวนเกม คะแนนในเกม

28.4 หากคิดคะแนนตามข้อ 28.1, 28.2 และ 28.3 แล้วยังมีคะแนนเท่ากันอีกให้ใช้วิธีจับฉลาก