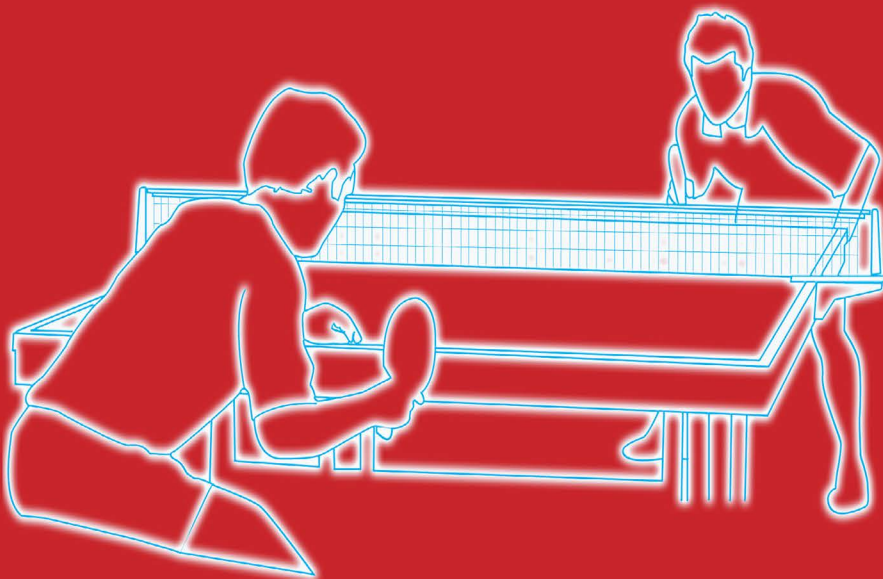




กติกากีฬา

เทเบิลเทนนิส



ห้ามซื้อ-ขาย

www.sat.or.th

TABLE TENNIS

กติกากีฬาเทเบิลเทนนิส



กตีกากีฬาเทเบิลเทนนิส

ห้ามซื้อ-ขาย

จัดทำโดย
กองวิชาการกีฬา
การกีฬาแห่งประเทศไทย
พ.ศ. 2558

คำนำ

“กติกาสากลเทนนิส” เล่มนี้ การกีฬาแห่งประเทศไทย จัดพิมพ์ขึ้นเพื่อเผยแพร่ให้ผู้สนใจได้รับความรู้ ความเข้าใจที่ถูกต้อง รวมทั้งเป็นคู่มือในการดูแล การฝึกสอน การตัดสิน และการจัดการแข่งขัน ตลอดจนเป็นหนังสืออ้างอิงทางการศึกษา โดยได้รับความร่วมมือจากสมาคมเทนนิสแห่งประเทศไทย ในการมอบต้นฉบับ ให้การกีฬาแห่งประเทศไทย จัดพิมพ์เพื่อเผยแพร่ให้แก่ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในกีฬาเทนนิสต่อไป

การกีฬาแห่งประเทศไทยขอขอบคุณ สมาคมเทนนิสแห่งประเทศไทย และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องที่สนับสนุนให้กีฬาเทนนิส เป็นที่นิยมแพร่หลายไว้ โอกาสนี้

การกีฬาแห่งประเทศไทย

พ.ศ. 2558

สารบัญ

เรื่อง

หน้า

คำนำ

กติกาเทเบิลเทนนิส

1. โต้ะเทเบิลเทนนิส	1
2. ส่วนประกอบของตาข่าย (THE NET ASSEMBLY)	3
3. ลูกเทเบิลเทนนิส (THE BALL)	4
4. ไม้เทเบิลเทนนิส (THE RACKET)	5
5. คำจำกัดความ (DEFINITIONS)	8
6. การส่งลูก (THE SERVICE)	9
7. การรับลูก (THE RETURN)	11
8. ลำดับการเล่น (THE ORDER OF PLAY)	11
9. ลูกที่ให้ส่งใหม่ (A LET)	12
10. ใต้คะแนน (A POINT)	13
11. เกมการแข่งขัน (A GAME)	14
12. แมทช์การแข่งขัน (A MATCH)	14
13. ลำดับการส่ง การรับ และ แदन (THE ORDER OF SERVING, RECEIVING, AND ENDS)	15
14. การผิดลำดับในการส่ง การรับ และแदन (OUT OF ORDER OF SERVING, RECEIVING OF ENDS)	16

สารบัญ

	หน้า
15. ระบบการแข่งขันเร่งเวลา (THE EXPEDITE SYSTEM)	17
16. ชุดแข่งขัน (PLAYING CLOTHING)	17
17. สภาพสนามแข่งขัน (PLAYING CONDITIONS)	20
18. การโฆษณา (ADVERTISE)	21
19. เจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องกับการตัดสิน (JURISDICTION OF OFFICIALS)	24
19.1 ผู้ชี้ขาด (REFEREE)	24
19.2 ผู้ตัดสิน (UMPIRE)	26
19.3 ผู้ช่วยผู้ตัดสิน (ASISTANT UMPIRE)	28
20. การประท้วง (APPEALS)	28
21. การดำเนินการแข่งขัน (MATCH PROCEDURE)	30
22. การแนะนำผู้เล่นหรือการสอนผู้เล่น (ADVICE TO PLAYERS)	33
23. ความประพฤติ (BEHAVIOUR)	35
24. การแข่งขันประเภททีม (TEAM EVENT)	37
25. การแข่งขันเป็นแพ้คัดออก (KNOCK-OUT COMPETITIONS)	38
26. การแสดงออกที่ดีในการแข่งขันกีฬา (GOOD PRESENTATION)	39
27. กำหนดการแข่งขัน (SCHEDULING)	40
28. การคิดคะแนนในการแข่งขันแบบพบกันหมด (GROUP COMPETITIONS)	41

สารบัญ

หน้า

เจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องกับการตัดสินกีฬาเทเบิลเทนนิส

1. ผู้ชี้ขาด (REFEREE) 42
2. กรรมการผู้ตัดสิน (UMPIRE) 43

หน้าที่ของกรรมการผู้ตัดสินในสนามแข่งขัน

ขั้นตอนในการลงตัดสินและการนับคะแนน

3. กรรมการผู้ช่วยผู้ตัดสิน (ASSISTANT UMPIRE) 49
4. กรรมการจับเวลา (TIME KEEPER) 50
5. เจ้าหน้าที่พลิกป้ายคะแนน (SCORER) 51

ภาคผนวก

1. อุปกรณ์ประกอบการตัดสิน 52
2. ห้องต่างๆ ภายในสนามแข่งขัน 54

กติกากีฬาเทเบิลเทนนิส

1. โต๊ะเทเบิลเทนนิส



- 1.1 พื้นหน้าด้านบนของโต๊ะเรียกว่า “พื้นผิวโต๊ะ” (PLAYING SURFACE) จะเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า มีความยาว 2.74 เมตร (9 ฟุต) ความกว้าง 1.525 เมตร (5 ฟุต) และจะต้องสูงได้ระดับ โดยวัดจากพื้นที่ตั้งขึ้นมาถึงพื้นที่ผิวโต๊ะ สูง 76 เซนติเมตร (2 ฟุต 6 นิ้ว)
- 1.2 พื้นผิวโต๊ะไม่รวมถึงด้านข้างตามแนวตั้งที่อยู่ต่ำกว่าขอบบนสุดของโต๊ะลงมา



- 1.3 พื้นผิวโต๊ะอาจทำด้วยวัสดุใดๆ ก็ได้ แต่จะต้องมีความกระดอนสม่ำเสมอ เมื่อเอาลูกเทเบิลเทนนิสมาตรฐานปล่อยลงในระยะสูง 30 เซนติเมตร โดยวัดจากพื้นผิวโต๊ะ ลูกจะกระดอนขึ้นมาประมาณ 23 เซนติเมตร
- 1.4 พื้นผิวโต๊ะจะต้องเป็นสีเข้มสม่ำเสมอและเป็นสีด้านไม่สะท้อนแสง ขอบด้านบนของพื้นผิวโต๊ะทั้ง 4 ด้าน จะทาดด้วยสีขาว มีขนาดกว้าง 2 เซนติเมตร เส้นของพื้นผิวโต๊ะด้านยาว 2.74 เมตร ทั้งสองด้าน เรียกว่า “เส้นข้าง” (SIDE LINE) เส้นของพื้นผิว โต๊ะด้านกว้าง 1.525 เมตร ทั้งสองด้านเรียกว่า “เส้นสกัด” (END LINE)
- 1.5 พื้นผิวโต๊ะจะถูกแบ่งออกเป็นสองแดน (COURTS) เท่าๆ กัน กั้นด้วยตาข่ายซึ่งตั้งฉากกับพื้นผิวโต๊ะ และขนานกับเส้นสกัดโดยตลอด
- 1.6 สำหรับประเภทคู่ ในแต่ละแดนจะถูกแบ่งออกเป็นสองส่วนเท่าๆ กัน ด้วยเส้นสีขาว มีขนาดกว้าง 3 มิลลิเมตร โดยขีดขนานกับเส้นข้าง เรียกว่า “เส้นกลาง” (CENTER LINE) และให้ถือว่าเส้นกลางนี้เป็นส่วนหนึ่งของคอร์ดด้านขวาของโต๊ะด้วย
- 1.7 ในการแข่งขันระดับมาตรฐานสากล โต๊ะเทเบิลเทนนิสที่ใช้สำหรับการแข่งขันจะต้องเป็นยี่ห้อและชนิดที่ได้รับการรับรองจากสหพันธ์เทเบิลเทนนิสนานาชาติ (ITTF) เท่านั้น โดยโต๊ะเทเบิลเทนนิสจะมีสีเขียวหรือสีน้ำเงิน และในการแข่งขันจะต้องระบุสีของโต๊ะที่จะใช้แข่งขันลงในระเบียบการแข่งขันด้วยทุกครั้ง

2. ส่วนประกอบของตาข่าย (THE NET ASSEMBLY)



- 2.1 ส่วนประกอบของตาข่ายประกอบด้วย ตาข่าย ที่แขวนและเสาตั้งรวมไปถึงที่จับยึดกับโต๊ะเทเบิลเทนนิส
- 2.2 ตาข่ายจะต้องซึ่งตั้งและยึดด้วยเชือกซึ่งผูกติดปลายยอดเสา ซึ่งตั้งตรงสูงจากพื้นผิวโต๊ะ 15.25 เซนติเมตร (6 นิ้ว)
- 2.3 ส่วนบนสุดของตาข่าย ตลอดแนวยาวจะต้องสูงจากพื้นผิวโต๊ะ 15.25 เซนติเมตร
- 2.4 ส่วนล่างสุดของตาข่ายตลอดแนวยาวจะต้องอยู่ชิดกับพื้นผิวโต๊ะให้มากที่สุดเท่าที่เป็นไปได้ และส่วนปลายสุดของตาข่ายทั้งสองด้านจะต้องอยู่ชิดกับเสาให้มากที่สุดเท่าที่เป็นไปได้
- 2.5 ในการแข่งขันระดับมาตรฐานสากล ตาข่ายที่ใช้สำหรับแข่งขันจะต้องเป็นยี่ห้อและชนิดที่ได้รับการรับรองจากสหพันธ์เทเบิลเทนนิสนานาชาติ (ITTF) เท่านั้น

3. ลูกเทเบิลเทนนิส (THE BALL)



- 3.1 ลูกเทเบิลเทนนิส จะต้องกลมและมีเส้นผ่าศูนย์กลาง 40 มิลลิเมตร
- 3.2 ลูกเทเบิลเทนนิส จะต้องมึน้ำหนัก 2.7 กรัม
- 3.3 ลูกเทเบิลเทนนิส จะต้องทำด้วยเซลลูลอยด์หรือวัสดุพลาสติกอื่นใดที่คล้ายคลึงกัน มีสีขาว หรือสีส้ม และเป็นสีดำ
- 3.4 ลูกเทเบิลเทนนิสจะต้องเป็นยี่ห้อและชนิดที่ได้รับการรับรองจากสหพันธ์เทเบิลเทนนิสนานาชาติ (ITTF) เท่านั้น และจะต้องระบุชื่อของลูกที่ใช้แข่งขันลงในระเบียบการแข่งขันทุกครั้ง

4. ไม้เทเบิลเทนนิส (THE RACKET)



- 4.1 ไม้เทเบิลเทนนิสจะมีรูปร่าง ขนาด หรือน้ำหนักอย่างไรก็ได้ แต่หน้าไม้จะต้องแบนเรียบและแข็ง
- 4.2 อย่างน้อยที่สุด 85 % ของความหนาของไม้ จะต้องทำด้วยไม้ธรรมชาติ ชั้นที่อัดอยู่ติดภายในหน้าไม้ ซึ่งทำด้วยวัสดุอื่นใด เช่น คาร์บอนไฟเบอร์ กลาสไฟเบอร์ หรือกระดาษอัดจะต้องมีความหนาไม่เกิน 7.5 % ของความหนาทั้งหมดของไม้ หรือไม่เกิน 0.35 มิลลิเมตร สุดแต่แต่กรณีใดจะมีค่าน้อยกว่า
- 4.3 หน้าไม้เทเบิลเทนนิสด้านที่ใช้ตีลูกจะต้องมีวัสดุปิดทับวัสดุนั้นจะเป็นแผ่นยางเม็ดธรรมดา แผ่นยางชนิดนี้เมื่อปิดทับหน้าไม้และรวมกับกาวแล้วจะต้องมีความหนาทั้งสิ้นไม่เกิน 2 มิลลิเมตร หรือแผ่นยางชนิดสอดไส้ แผ่นยางชนิดนี้เมื่อปิดทับหน้าไม้และรวมกับกาวแล้วจะต้องมีความหนาทั้งสิ้นไม่เกิน 4 มิลลิเมตร ทั้งนี้ ความสูงของเม็ดยางจะเท่ากัน



- 4.3.1 แผ่นยางเม็ดธรรมดา (ORDINARY PIMPLED RUBBER) จะต้องเป็นแผ่นยางชั้นเดียวและไม่มีฟองน้ำนี้รองรับโดยหันเอาเม็ดยางออกมาด้านนอก จะทำด้วยยางธรรมชาติหรือยางสังเคราะห์ มีเม็ดยางกระจายอยู่อย่างสม่ำเสมอ ไม่น้อยกว่า 10 เม็ดต่อ 1 ตารางเซนติเมตร และไม่มากกว่า 30 เม็ดต่อ 1 ตารางเซนติเมตร
- 4.3.2 แผ่นยางชนิดสอดไส้ (SANDWICH RUBBER) ประกอบด้วยฟองน้ำชนิดเดียวปิดคลุมด้วยแผ่นยางธรรมดาชั้นเดียว โดยจะหันเอาเม็ดยางอยู่ด้านในหรืออยู่ด้านนอกก็ได้ ซึ่งความหนาของแผ่นยางธรรมดานี้จะต้องมีความหนาไม่เกิน 2 มิลลิเมตร
- 4.4 วัสดุปิดทับหน้าไม้จะต้องปิดทับคลุมหน้าไม้ด้านนั้นๆ และจะต้องไม่เกินขอบหน้าไม้ออกไป ยกเว้นส่วนที่ใกล้กับด้ามจับที่สุดและที่วางนิ้ว อาจจะหุ้มหรือไม่หุ้มด้วยวัสดุใดๆ ก็ได้
- 4.5 หน้าไม้เทเบิลเทนนิส ชั้นภายในหน้าไม้ และชั้นของวัสดุปิดทับต่างๆ หรือกาว จะต้องสม่ำเสมอและมีความหนาเท่ากันตลอด
- 4.6 หน้าไม้เทเบิลเทนนิส ด้านหนึ่งจะต้องเป็นสีแดงสว่าง (BRIGHT RED) และอีกด้านหนึ่งจะต้องเป็นสีดำ (BLACK) และจะต้องมีสีกลมกลืนอย่างสม่ำเสมอ ไม่สะท้อนแสง
- 4.7 วัสดุที่ปิดทับหน้าไม้สำหรับตีลูกเทเบิลเทนนิสจะต้องมีเครื่องหมายการค้าของ บริษัท ผู้ผลิต ยี่ห้อ รุ่น และเครื่องหมาย ITTF แสดงไว้อย่างชัดเจนใกล้กับขอบของหน้าไม้ โดยจะต้องเป็นชื่อ ยี่ห้อและชนิด

- (BRAND AND TYPE) ที่ได้รับการรับรองจากสหพันธ์เทเบิลเทนนิสนานาชาติ (ITTF) ครั้งหลังสุดเท่านั้น
- 4.8 สำหรับกาวที่มีส่วนประกอบของสารที่เป็นพิษ จะไม่อนุญาตให้ใช้ทา ลงบนหน้าไม้เทเบิลเทนนิส ผู้เล่นจะต้องใช้กาวแผ่นสำเร็จรูป หรือ กาวที่ไม่บรรจุสารละลายต้องห้ามที่ได้รับการรับรองจากสหพันธ์เทเบิล เทนนิสนานาชาติ ITTF เท่านั้น
- 4.9 ในการแข่งขันโอลิมปิก ซิงแชมป์โลก และ โปรทัวร์รายการสำคัญ จะทำการตรวจสอบสารพิษที่ต้องห้าม หากตรวจพบสารพิษในไม้ของ นักกีฬาคนใด นักกีฬาผู้นั้นจะถูกตัดออกจากการแข่งขันและรายงาน ต่อสมาคมต้นสังกัด
- 4.10 คณะกรรมการจัดการแข่งขันต้องจัดให้มีสถานที่ เฉพาะที่มีการระบาย อากาศไว้สำหรับทากาวติดยาง และห้ามใช้กาวชนิดน้ำที่บริเวณอื่น ในสนามแข่งขัน (PLAYING VENUS) สนามแข่งขัน (PLAYING VENUE) หมายถึง สถานที่ตั้งและตัวอาคารที่ใช้ในการแข่งขันทั้งหมดรวมถึง ประตูเข้าออก สถานที่จอดรถ และสิ่งอำนวยความสะดวกอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง
- 4.11 การเปลี่ยนแปลงเล็กน้อยของความสม่ำเสมอของผิวหน้าไม้ หรือวัสดุ ปิดทับ หรือความไม่สม่ำเสมอของสีหรือขนาดเนื่องจากการเสียหาย จากอุบัติเหตุ การใช้งานหรือสีจาง อาจจะไม่อนุญาตให้ใช้ได้ โดยเงื่อนไข ว่าเหตุเหล่านั้นไม่ได้เปลี่ยนแปลงอย่างสำคัญต่อคุณลักษณะของ ผิวหน้าไม้ หรือวัสดุปิดทับ



- 4.12 เมื่อเริ่มการแข่งขัน และเมื่อใดก็ตามที่ผู้เล่นเปลี่ยนไม้เทเบิลเทนนิส ระหว่างการแข่งขัน ผู้เล่นจะต้องแสดงไม้เทเบิลเทนนิสที่ผู้เล่นเปลี่ยน ให้กับคู่แข่ง และกรรมการผู้ตัดสินตรวจสอบก่อนทุกครั้ง
- 4.13 เป็นความรับผิดชอบของผู้เล่นที่จะต้องมั่นใจว่าไม้เทเบิลเทนนิสนั้น ถูกต้องตามกติกา
- 4.14 ในกรณีที่มีปัญหาเกี่ยวกับอุปกรณ์การเล่น ให้อยู่ในดุลยพินิจของผู้ชี้ขาด

5. คำจำกัดความ (DEFINITIONS)

- 5.1 การตีโต้ (RALLY) หมายถึง ระยะเวลาที่ลูกอยู่ในการเล่น
- 5.2 ลูกอยู่ในการเล่น (INPLAY) หมายถึง เมื่อลูกเทเบิลเทนนิสได้หยุดยั้ง บนฝ่ามืออิสระก่อนการส่งลูกในจังหวะสุดท้าย จนกระทั่งลูกนั้นถูกส่ง ให้เป็นเลท หรือได้คะแนน
- 5.3 การส่งใหม่ (LET) หมายถึง การตีโต้ที่ไม่มีผลได้คะแนน
- 5.4 การได้คะแนน (POINT) หมายถึง การตีโต้ที่มีผลได้คะแนน
- 5.5 มือที่ถือไม้ (RACKET HAND) หมายถึง มือในขณะที่ถือไม้เทเบิลเทนนิส
- 5.6 มืออิสระ (FREE HAND) หมายถึง มือในขณะที่ไม่ได้ถือไม้เทเบิลเทนนิส
- 5.7 การตีลูก (STRIKES) หมายถึง การที่ผู้เล่นสัมผัสลูกด้วยไม้เทเบิลเทนนิส ขณะที่ถืออยู่ หรือสัมผัสลูกด้วยมือที่ถือไม้เทเบิลเทนนิสตั้งแต่ข้อมือ ลงไป
- 5.8 การขวางลูก (OBSTRUCTS) หมายถึง ขณะที่ลูกอยู่ในการเล่น หลังจาก ที่ฝ่ายตรงข้ามตีลูกมา โดยลูกนั้นยังไม่ได้กระทบแดนของอีกฝ่ายหนึ่ง และยังไม่พ้นเส้นสกัด ปรากฏว่าผู้เล่นหรือสิ่งใดๆ ที่เขาสวมใส่หรือถืออยู่

สัมผัสลูก ลูกขณะลูกนั้นอยู่เหนือระดับพื้นผิวโต๊ะ หรือลูกนั้นมีทิศทาง
วิ่งเข้าหาพื้นผิวโต๊ะ

- 5.9 ผู้ส่ง (SERVER) หมายถึง ผู้ที่ตีลูกเทเบิลเทนนิสเป็นครั้งแรกในการตีโต้
- 5.10 ผู้รับ (RECEIV) หมายถึง ผู้ที่ตีลูกเทเบิลเทนนิสเป็นครั้งที่สองในการตีโต้
- 5.11 ผู้ตัดสิน (UMPIRE) หมายถึง ผู้ที่ถูกแต่งตั้งขึ้นเพื่อควบคุมการแข่งขัน
- 5.12 ผู้ช่วยตัดสิน (ASSISTANT UMPIRE) หมายถึง ผู้ที่ถูกแต่งตั้งขึ้นเพื่อช่วยผู้ตัดสินในการแข่งขัน
- 5.13 สิ่งใดๆ ที่ผู้เล่นสวมใส่หรือถืออยู่ หมายถึง สิ่งใดๆ ก็ตามที่ผู้เล่นสวมใส่หรือถืออยู่ตั้งแต่เริ่มการตีโต้
- 5.14 ลูกเทเบิลเทนนิสจะถูกพิจารณาว่าผ่านตาข่าย ถ้าข้ามผ่านหรืออ้อมหรือลอดส่วนประกอบของตาข่าย ยกเว้นลูกที่ลอดระหว่างตาข่ายกับพื้นผิวโต๊ะ หรือลูกที่ลอดระหว่างตาข่ายกับอุปกรณ์ที่ยึดตาข่าย
- 5.15 เส้นสกัด (END LINE) หมายถึง เส้นสมมุติที่ลากต่อออกไปจากเส้นสกัดทั้งสองด้านด้วย

6. การส่งลูก (THE SERVICE)

- 6.1 เมื่อเริ่มส่ง ลูกเทเบิลเทนนิสต้องวางเป็นอิสระอยู่บนฝ่ามืออิสระ โดยฝ่ามือออกและลูกจะต้องอยู่นิ่ง
- 6.2 ในการส่ง ผู้ส่งจะต้องโยนลูกขึ้นข้างบนด้วยมือให้ลูกลอยขึ้นข้างบนใกล้เคียงกับเส้นตั้งฉาก และให้สูงจากจุดที่ลูกออกจากฝ่ามือไม่น้อยกว่า 16 เซนติเมตร โดยลูกที่โยนขึ้นไปนั้นจะต้องไม่เป็นลูกที่ถูกทำให้หมุนด้วยความตั้งใจ



- 6.3 ผู้ส่ง จะตีลูกได้ในขณะที่ลูกเทเบิลเทนนิสได้ลดระดับจากจุดสูงสุดแล้ว เพื่อให้ลูกกระทบแดนของผู้ส่งก่อน แล้วข้ามหรืออ้อมตาข่ายไปกระทบแดนของฝ่ายรับ สำหรับประเภทคู่ ลูกเทเบิลเทนนิสจะต้องกระทบครั้งแดนขวาของผู้ส่งก่อน แล้วข้ามหรืออ้อมตาข่ายไปกระทบครั้งแดนขวาของฝ่ายรับ
- 6.4 ตั้งแต่เริ่มส่งลูกจนกระทั่งลูกถูกตี ลูกเทเบิลเทนนิสจะต้องอยู่เหนือระดับพื้นผิวโต๊ะ และอยู่หลังเส้นสกัด และจะต้องไม่ให้ลูกส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกาย หรือเสื้อผ้าของผู้ส่ง หรือผู้เล่นในประเภทคู่ บังการมองเห็นของผู้รับ
- 6.5 ขณะที่ลูกเทเบิลเทนนิสถูกโยนขึ้น แขนอิสระของผู้ส่งจะต้องเคลื่อนจากพื้นที่ระหว่างลูกเทนนิสและตาข่ายพื้นที่ระหว่างลูกเทเบิลเทนนิสและตาข่ายถูกกำหนดโดยลูกเทเบิลเทนนิส ส่วนตาข่ายนั้นให้ลากเส้นสมมุติต่อขึ้นไปข้างบนโดยไม่จำกัด (วัตถุประสงค์ของกติกานี้ต้องการให้ผู้รับเห็นลูกเทเบิลเทนนิสตลอดเวลา ทั้งนี้ผู้ส่งหรือคู่ของผู้ส่งจะต้องไม่แสดงท่าทางที่จะเป็นการบังการมองเห็นของผู้รับตลอดเวลาตั้งแต่ลูกออกจากมือของผู้ส่ง และเห็นถึงหน้าไม้ด้านที่ใช้ตีลูก)
- 6.6 เป็นความรับผิดชอบของผู้เล่นที่จะต้องส่งให้ผู้ตัดสินหรือผู้ช่วยผู้ตัดสินเห็น และตรวจสอบถึงการส่งนั้นว่าถูกต้องตามกติกาหรือไม่
 - 6.6.1 ถ้าผู้ตัดสินสงสัยในลักษณะการส่ง ว่าผู้ส่งได้ส่งลูกถูกต้องตามกติกาในโอกาสแตกของแมทช์เดียวกันนั้น จะแจ้งให้ส่งลูกใหม่ และเตือนผู้ส่งโดยยังไม่ตัดคะแนน

6.6.2 สำหรับในครั้งต่อไปในแมทช์เดียวกันนั้น หากผู้เล่นหรือคู่เล่น ยังคงส่งให้เป็นข้อสงสัยในทำนองเดียวกัน หรือในลักษณะ น่าสงสัยอื่น ๆ ผู้รับจะได้คะแนนทันที

6.6.3 หากผู้ส่งได้ส่งลูกผิดกติกาอย่างชัดเจน ผู้ส่งจะเสียคะแนนทันที

6.7 ผู้ส่งอาจได้รับการอนุโลมได้บ้าง หากผู้ส่งคนนั้นแจ้งให้ผู้ตัดสินทราบถึงการหย่อนสมรรถภาพทางร่างกายจนเป็นเหตุให้ไม่สามารถส่งได้ถูกต้อง ตามกติกา ทั้งนี้ต้องแจ้งให้ผู้ตัดสินทราบก่อนการแข่งขันทุกครั้ง

7. การรับลูก (THE RETURN)

เมื่อลูกเทเบิลเทนนิสได้ถูกส่งหรือตีโต้ไปตกลงในแดนตรงข้ามอย่างถูกต้องแล้ว ฝ่ายรับตีลูกข้ามหรืออ้อมตาข่ายกลับไป เพื่อให้ลูกกระทบแดนของอีกฝ่ายหนึ่ง โดยตรง หรือสัมผัสส่วนใดส่วนหนึ่งของตาข่ายแล้วตกลงในแดนของฝ่ายตรงข้าม

8. ลำดับการเล่น (THE ORDER OF PLAY)

8.1 ประเภทเดี่ยว เริ่มจากฝ่ายส่งได้ส่งอย่างถูกต้อง ฝ่ายรับจะตีโต้กลับไป อย่างถูกต้องหลังจากนั้นฝ่ายส่งและฝ่ายรับจะผลัดกันตีโต้

8.2 ประเภทคู่ เริ่มจากผู้ส่งลูกของฝ่ายส่งจะส่งลูกไปยังฝ่ายรับ ผู้รับของฝ่ายรับจะต้องตีลูกกลับ แล้วคู่ของฝ่ายส่งจะตีลูกกลับไป จากนั้นคู่ของฝ่ายรับก็จะตีลูกกลับไปเช่นนี้ สลับกันไปในการตีโต้

8.3 ประเภทคู่ สำหรับนักกีฬาคนพิการประเภทนั่งรถ เริ่มจากฝ่ายส่ง จะส่งลูกไปยังฝ่ายรับ ผู้รับของฝ่ายรับจะตีลูกกลับไป หลังจากนั้นผู้เล่น



คนใดก็ได้สามารถรับลูกตีโต้กลับไปได้ อย่างไรก็ตามจะต้องไม่มีส่วนใด
ส่วนหนึ่งของรถนั่งยื่นล้ำเส้นสมมุติที่ต่อออกไปจากเส้นกลาง หากมี
ส่วนหนึ่งของรถนั่งยื่นล้ำเข้าไป ผู้ตัดสินจะให้คะแนนแก่ฝ่ายตรงข้าม
1 คะแนน

9. ลูกที่ให้ส่งใหม่ (A LET)

9.1 การส่งซึ่งถือให้เป็นการส่งใหม่ ต้องมีลักษณะดังนี้

9.1.1 ถ้าลูกที่ฝ่ายส่งได้ส่งไปกระทบส่วนต่างๆ ของตาข่ายแล้วเข้าไป
ในแดนของฝ่ายรับโดยถูกต้องหรือส่งไปกระทบส่วนต่างๆ
ของตาข่าย แล้วผู้รับหรือคู่ฝ่ายรับขวางลูก หรือตีลูกก่อนที่ลูก
จะตกกระทบแดนของเขาในเส้นสกัด

9.1.2 ในความเห็นของผู้ตัดสิน ถ้าลูกที่ส่งออกไปแล้ว ฝ่ายรับหรือคู่
ของฝ่ายรับยังไม่พร้อมที่จะรับ โดยมีข้อแม้ว่า ฝ่ายรับหรือคู่
ของฝ่ายรับไม่พยายามจะตีลูก

9.1.3 ในความเห็นของผู้ตัดสิน หากมีเหตุรบกวนนอกเหนือการควบคุม
ของผู้เล่นจนทำให้การส่งการรับ หรือการเล่นนั้นเสียไป

9.1.4 ถ้าการเล่นถูกยุติโดยผู้ตัดสินหรือผู้ช่วยผู้ตัดสิน

9.1.5 ในการส่งลูกโดยมีข้อแม้ว่าการส่งนั้นจะต้องเป็นการส่งที่ถูกต้อง
ถ้าผู้รับเป็นนักกีฬาคนพิการประเภทรถนั่งและลูกเทเบิลเทนนิส
นั้น

9.1.5.1 สัมผัสแดนของผู้รับแล้วมีทิศทางลอยกลับไปหา
ตาข่าย

9.1.5.2 หยุดพักอยู่ที่บนแดนของผู้รับ

9.1.5.3 ในประเภทเดี่ยว หลังจากสัมผัสแดนของฝ่ายรับแล้ว
ล่อยออกไปทางเส้นข้างทั้งสองด้าน

9.2 การเล่นอาจหยุดยติลงในกรณีต่อไปนี้

9.2.1 เพื่อแก้ไขข้อผิดพลาด ในลำดับการส่ง การรับลูก
หรือการเปลี่ยนแดน

9.2.2 เมื่อการแข่งขันได้ถูกกำหนดให้ใช้ระบบการแข่งขัน
แบบเร่งเวลา

9.2.3 เพื่อเตือนหรือลงโทษผู้เล่น

9.2.4 ในความเห็นของผู้ตัดสิน หากเห็นว่าสภาพการเล่นถูกรบกวน
อันจะเป็นผลต่อการเล่น

10. ได้คะแนน (A POINT)

นอกเหนือจากการตีโต้จะถูกสั่งให้เป็นเลท ผู้เล่นจะได้คะแนนจากกรณี
ดังต่อไปนี้

10.1 ถ้าผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม ไม่สามารถส่งลูกได้อย่างถูกต้อง

10.2 ถ้าผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม ไม่สามารถรับลูกได้อย่างถูกต้อง

10.3 ถ้าผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม ตีลูกสัมผัสลูกสิ่งใดๆ นอกเหนือจาก
ส่วนประกอบของตาข่าย

10.4 ถ้าผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามตีลูกผ่านเลยเส้นสกัดของเขาโดยไม่ได้สัมผัส
กับพื้นผิวโต๊ะ

10.5 ถ้าผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม ขวางลูก



- 10.6 ถ้าผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม ตีลูกติดต่อกันสองครั้ง
- 10.7 ถ้าผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามตีลูกด้วยหน้าไม้ที่ไม่ถูกต้องตามกติกา
- 10.8 ถ้าผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม หรือสิ่งใดๆ ที่ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามสวมใส่หรือถืออยู่ ทำให้พื้นผิวโต๊ะเคลื่อนที่
- 10.9 ถ้าผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม หรือสิ่งใดๆ ที่ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามสวมใส่หรือถืออยู่ สัมผัสลูกส่วนต่างๆ ของตาข่าย
- 10.10 ถ้าผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม ใช้มืออิสระสัมผัสลูกพื้นผิวโต๊ะ
- 10.11 ถ้าผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม ตีลูกผิดพลาดดับในการเล่นประเภทคู่ ยกเว้นผิดพลาดดับ โดยคนเสิร์ฟ หรือคนรับลูกเสิร์ฟ
- 10.12 ในระบบการแข่งขันแบบเร่งเวลา ถ้าเขาหรือคู่ของเขาสามารถตีได้กลับไปได้อย่างถูกต้องครบ 13 ครั้ง

11. เกมการแข่งขัน (A GAME)

- 11.1 ผู้เล่นหรือคู่เล่นที่ทำคะแนนได้ 11 คะแนนก่อน จะเป็นฝ่ายชนะ ยกเว้นถ้าผู้เล่นทั้งสองฝ่ายทำคะแนนได้ 10 คะแนนเท่ากันจะต้องแข่งขันต่อไป โดยฝ่ายใดทำคะแนนได้มากกว่าอีกฝ่ายหนึ่ง 2 คะแนน จะเป็นฝ่ายชนะ

12. แมทซ์การแข่งขัน (A MATCH)

- 12.1 ในหนึ่งแมทซ์ประกอบด้วยเกมการแข่งขันที่เป็นจำนวนเลขคี่ เช่น 2 ใน 3 เกม, 3 ใน 5 เกม, 4 ใน 7 เกม เป็นต้น

13. ลำดับการส่ง การรับ และแดน

(THE ORDER OF SERVING, RECEIVING, AND ENDS)

- 13.1 สิทธิในการเลือกส่ง เลือกรับ หรือเลือกแดน จะใช้วิธีเสี่ยงทาย โดยผู้ชนะในการเสี่ยงจะต้องเป็นผู้เลือก
- 13.2 เมื่อผู้เล่นหรือคู่ของผู้เล่นได้เลือกอย่างใดอย่างหนึ่งแล้ว ผู้เล่นหรือคู่เล่นอีกฝ่ายหนึ่งจะเป็นฝ่ายเลือกในหัวข้อที่เหลืออยู่
- 13.3 ผู้เล่นหรือคู่เล่นทั้งสองฝ่ายจะผลัดกันส่งลูกฝ่ายละ 2 คะแนน จนกระทั่งจบเกมการแข่งขัน ยกเว้นผู้เล่นหรือคู่เล่นทั้งสองฝ่ายทำคะแนน คู่เล่นทั้งสองฝ่ายทำคะแนนได้ 10 คะแนนเท่ากัน หรือเมื่อนำระบบการแข่งขันแบบเร่งเวลามาใช้ แต่ละฝ่ายจะผลัดกันส่งลูกฝ่ายละ 1 คะแนน
- 13.4 ในเกมแรกของประเภทคู่ ฝ่ายซึ่งมีสิทธิในการส่งก่อนจะต้องเลือกว่าใครจะเป็นผู้ส่งก่อน จากนั้นฝ่ายรับจะเลือกผู้ที่จะเป็นผู้รับ สำหรับในเกมถัดไปของแมทช์นั้น ฝ่ายส่งในเกมนั้นจะเป็นผู้เลือกส่งก่อนบ้าง โดยส่งให้กับผู้ที่ส่งให้เขาในเกมก่อนหน้านั้น
- 13.5 ในประเภทคู่ ทุกๆ ครั้ง ที่เปลี่ยนการส่งลูก ผู้ที่เคยเป็นผู้รับลูกจะกลายเป็นผู้ส่งลูกบ้าง โดยส่งให้กับคู่ของผู้ที่ส่งลูกให้กับเขาก่อนหน้านั้น
- 13.6 ผู้เล่นหรือคู่เล่นที่เป็นฝ่ายส่งลูกก่อนในเกมแรกจะเป็นฝ่ายรับลูกก่อนในเกมต่อไป สลับกันจนจบแมทช์ และในเกมสุดท้ายของประเภทคู่ ฝ่ายรับจะต้องเปลี่ยนผู้รับทันทีเมื่อฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งทำคะแนนได้ 5 คะแนนก่อน ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งทำคะแนนได้ 5 คะแนนก่อน



- 13.7 ผู้เล่นหรือคู่เล่นจะต้องเปลี่ยนแดนทันทีเมื่อการแข่งขัน ในแต่ละเกม สิ้นสุดลง สลับกันจนจบแมทช์ และในการแข่งขันเกมสุดท้าย ผู้เล่น หรือคู่เล่นทั้งสองฝ่าย จะต้องเปลี่ยนแดนทันที เมื่อฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง ทำคะแนนได้ 5 คะแนนก่อน

14. การผิดลำดับในการส่ง การรับ และแดน

(OUT OF ORDER OF SERVING, RECEIVING OR ENDS)

- 14.1 ถ้าผู้เล่นส่งหรือรับลูกผิดลำดับ กรรมการผู้ตัดสินจะยุติการเล่นทันทีที่ได้ค้นพบข้อผิดพลาด และทำการเริ่มเล่นใหม่ โดยผู้เล่นและผู้รับ ที่ควรจะเป็นผู้ส่งและผู้รับตามลำดับที่ได้จัดวางไว้ ตั้งแต่เริ่มการแข่งขัน ของแมทช์นั้นต่อจากคะแนนที่ได้ สำหรับในประเภทคู่หากไม่สามารถทราบถึงผู้ส่งและผู้รับที่ถูกต้อง ลำดับในการส่งจะถูกจัดให้ ถูกต้อง โดยคู่ที่มีสิทธิ์ในครั้งแรกของเกมที่ค้นพบข้อผิดพลาดนั้น
- 14.2 ถ้าผู้เล่นไม่ได้เปลี่ยนแดนกันเมื่อถึงคราวต้องเปลี่ยนแดน กรรมการผู้ตัดสินจะยุติการเล่นทันทีที่ทราบและจะเริ่มเล่นใหม่โดยเปลี่ยนแดนกันให้ถูกต้องตามลำดับที่จัดไว้ตั้งแต่เริ่มการแข่งขันของแมทช์ นั้นต่อจากคะแนนที่ได้
- 14.3 กรณีใดๆ ก็ตาม คะแนนทั้งหมดซึ่งทำไว้ก่อนที่จะค้นพบข้อผิดพลาด ให้ถือว่าใช้ได้

15. ระบบการแข่งขันเร่งเวลา (THE EXPEDITE SYSTEM)

15.1 ระบบการแข่งขันเร่งเวลาจะถูกนำมาใช้ ถ้าเกมการแข่งขันในเกมนั้น ไม่เสร็จสิ้นภายในเวลา 10 นาที หรือก่อนครบกำหนดเวลาก็ได้ ถ้าผู้เล่นหรือคู่เล่นทั้งสองฝ่าย ต้องการ ยกเว้น ในกรณีที่ผู้เล่นหรือคู่เล่นทั้งสองฝ่ายมีคะแนนไม่น้อยกว่า 9 คะแนน จะแข่งขันตามระบบเดิม

15.1.1 ถ้าลูกอยู่ในการเล่น และครบกำหนดเวลาการแข่งขันพอดี การเล่นนั้นจะถูกยุติลงโดยกรรมการผู้ตัดสิน และจะเริ่มเล่นใหม่ด้วยการส่งโดยผู้เล่น ซึ่งเป็นผู้ส่งอยู่ก่อนที่การตีได้นั้น จะถูกยุติลง

15.1.2 ถ้าลูกไม่ได้อยู่ในการเล่น และครบกำหนดเวลาพอดี การเล่นนั้นจะเริ่มเล่นใหม่ด้วยการส่งโดยผู้เล่นที่เป็นฝ่ายรับลูกอยู่ก่อนที่เวลานั้นจะสิ้นสุดลง

15.2 หลังจากนั้นผู้เล่นแต่ละคนจะเปลี่ยนกันส่งคนละ 1 คะแนน จนกระทั่งจบเกมการแข่งขัน และในการตีโต้หากผู้รับหรือคู่เล่นฝ่ายรับ สามารถตีโต้กลับมาถูกต้องครบ 13 ครั้ง ฝ่ายส่งจะเสีย 1 คะแนน

15.3 เมื่อระบบการแข่งขันเร่งเวลานำมาใช้ในเกมใด ในเกมที่เหลือของแมทช์นั้นๆ จะต้องแข่งขันภายใต้ระบบเร่งเวลา

16. ชุดแข่งขัน (PLAYING CLOTHING)

16.1 เสื้อผ้าที่ใช้แข่งขัน ปกติจะประกอบไปด้วยเสื้อแขนสั้นหรือแขนกุด กางเกงขาสั้นหรือกระโปรง หรือส่วนหนึ่งของชุดกีฬาถุงเท้าและรองเท้า

ส่วนเสื้อผ้าชนิดอื่นๆ เช่น บางส่วนหรือทั้งหมดของชุดวอร์มจะไม่อนุญาตให้ใสในระหว่างการแข่งขัน ยกเว้นได้รับอนุญาตจากผู้ชี้ขาดสำหรับการแข่งขันระดับภายในประเทศไทย ให้ผู้เข้าแข่งขันสอดชายเสื้อไว้ในกางเกงหรือกระโปรงทุกครั้ง และเสื้อแข่งขันจะต้องมีปกเท่านั้น

- 16.2 นอกจากแขนเสื้อและปกของเสื้อแข่งขันแล้ว มีส่วนใหญ่ของเสื้อแข่งขัน กางเกง หรือกระโปรง จะต้องเป็นสีที่แตกต่างกับลูกเทเบิลเทนนิสที่ใช้ในการแข่งขันอย่างชัดเจน
- 16.3 บนเสื้อแข่งขันอาจมีเครื่องหมายใดๆ ได้ดังนี้
 - 16.3.1 ด้านหลังของเสื้อแข่งขัน อาจมีหลายเลขหรือตัวอักษรแสดงสังกัดหรือแสดงถึงรายการแข่งขัน หรือกรณีที่เป็นรายชื่อผู้เล่นจะต้องอยู่ในตำแหน่งที่ต่ำกว่าปกเสื้อลงมา
 - 16.3.2 เสื้อผ้าอาจสามารถโฆษณาในขนาดที่กำหนดไว้ตามข้อ 18.9
- 16.4 หมายเลขประจำตัวของผู้เล่นที่ติดอยู่บนหลังเสื้อจะต้องอยู่ตรงกลางของหลังเสื้อ โดยมีขนาดใหญ่ได้ไม่เกิน 600 ตารางเซนติเมตร และมีความเด่นชัดเหนือโฆษณา
- 16.5 การทำเครื่องหมายหรือการเดินเส้นใดๆ บนด้านหน้า หรือด้านข้างของเสื้อหรือวัสดุใดๆ เช่น เครื่องประดับที่สวมใส่ จะต้องไม่รบกวนสายตาหรือสะท้อนแสงไปยังสายตาของฝ่ายตรงข้าม
- 16.6 รูปแบบของเสื้อผ้าชุดแข่งขัน ตัวอักษร หรือการออกแบบใดๆ จะต้องเป็นรูปแบบที่เรียบง่าย ไม่ทำให้เกมนั้นเสื่อมเสีย

- 16.7 สำหรับปัญหาใดๆ ที่เกี่ยวกับระเบียบข้อบังคับของชุดแข่งขันหรือ
ข้อยกเว้นต่างๆ ให้อยู่ในดุลยพินิจของผู้ชี้ขาด
- 16.8 ในการแข่งขันประเภททีมและการแข่งขันประเภทคู่ในการแข่งขัน
เพื่อความชนะเลิศแห่งโลก หรือการแข่งขันโอลิมปิก นักกีฬาที่มาจาก
สังกัดเดียวกันจะต้องแต่งกายให้มีสีและรูปแบบที่เหมือนกัน เท่าที่จะ
เป็นไปได้ ยกเว้น ถุงเท้า รองเท้า และหมายเลขประจำตัว ขนาด สี
และรูปแบบของการโฆษณาบนชุดแข่งขัน สำหรับการแข่งขัน ในระดับ
นานาชาติอื่นๆ อาจจะต้องแต่งกายด้วยรูปแบบที่แตกต่างกัน ถ้าสีพื้น
เหมือนกันและได้รับด้วยรูปแบบที่แตกต่างกันถ้าสีพื้นเหมือนกันและ
ได้รับอนุญาตจากสมาคมนั้นๆ
- 16.9 นักกีฬาทั้งสองฝ่าย จะต้องแต่งกายด้วยสีที่แตกต่างกันเพื่อง่ายต่อ
การสังเกตของผู้ชม
- 16.10 หากผู้เล่นหรือทีมไม่สามารถตกลงกันได้ในกรณีชุดแข่งขันที่เหมือนกัน
จะใช้วิธีการจับฉลาก
- 16.11 ในการแข่งขันระดับโลก ระดับโอลิมปิก หรือการแข่งขันระดับนานาชาติ
ทั่วไป ผู้เล่นจะต้องสวมชุดแข่งขันที่เป็นทางการของประเทศตนเอง
เท่านั้น

17. สภาพสนามแข่งขัน (PLAYING CONDITIONS)



- 17.1 มาตรฐานของพื้นที่แข่งขันจะต้องมีความกว้างไม่น้อยกว่า 7 เมตร ความยาวไม่น้อยกว่า 14 เมตร และสูงไม่น้อยกว่า 5 เมตร
- 17.2 อุปกรณ์ดังต่อไปนี้ ให้พิจารณาว่าเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่แข่งขัน โต๊ะเทเบิลเทนนิสรวมถึงตาข่ายและส่วนประกอบ โต๊ะและเก้าอี้ผู้ตัดสิน ป้ายพลิกคะแนน กล้องใส่ผ้าเช็ดเหงื่อ หมายเลขประจำโต๊ะแข่งขัน แผงกั้นลูก ยางปูพื้นสนามแข่งขัน ป้ายบอกคะแนน ชื่อประเทศ ชื่อนักกีฬาบนแผงกั้นลูก
- 17.3 พื้นที่การแข่งขันจะถูกล้อมไว้โดยรอบซึ่งที่ปิดล้อมหรือแผงกั้นจะมี ขนาดสูงประมาณ 75 เซนติเมตร แยกพื้นที่การแข่งขันออกจากผู้ชม
- 17.4 ในการแข่งขันระดับโลกหรือโอลิมปิก ความสว่างของแสงเมื่อวัดจาก พื้นผิวโต๊ะแล้วจะต้องมีความเข้มของแสงโดยสม่ำเสมอไม่น้อยกว่า 1000 ลักซ์ และแสงสว่างในส่วนอื่นๆ ของพื้นที่สนามแข่งขันจะต้อง

มีความเข้มของแสงไม่น้อยกว่า 500 ลักซ์ สำหรับการแข่งขันในระดับ
อื่นๆ ความสว่างบนพื้นผิวโต๊ะจะต้องไม่น้อยกว่า 600 ลักซ์ และพื้นที่
สนามแข่งขันไม่น้อยกว่า 400 ลักซ์

- 17.5 ถ้าในสนามแข่งขันมีโต๊ะหลายตัว ระดับความเข้มของแสงสว่าง เมื่อวัด
บนพื้นผิวโต๊ะจะต้องมีความเข้มของแสงโดยสม่ำเสมอเท่ากัน
ทุกๆ ตัว และความเข้มของแสงหลังฉากของสนามแข่งขัน จะต้อง
ไม่เข้มไปกว่าความเข้มของแสงที่วัดได้ต่ำสุดบนพื้นผิวโต๊ะแข่งขัน
- 17.6 แหล่งกำเนิดของแสงสว่างจะต้องอยู่สูงกว่าพื้นที่สนามแข่งขันไม่น้อย
กว่า 5 เมตร
- 17.7 ฉากหลังโดยทั่วๆ ไปจะต้องมืดและไม่มีแสงสว่างจากแหล่งกำเนิดไฟ
อื่น หรือแสงสว่างจากธรรมชาติผ่านเข้ามาตามช่องหรือหน้าต่าง
- 17.8 พื้นสนามแข่งขันจะต้องไม่เป็นสีสว่างสะท้อนแสงหรือลื่น และจะต้อง
ไม่เป็นอิฐ คอนกรีต หรือหิน สำหรับการแข่งขันระดับโลกหรือโอลิมปิก
พื้นสนามแข่งขันจะต้องเป็นไม้หรือวัสดุอย่างสังเคราะห์ที่ได้รับ
การรับรองจากสหพันธ์เทเบิลเทนนิสนานาชาติ

18. การโฆษณา (ADVERTISE)

- 18.1 การโฆษณาภายในพื้นที่การแข่งขันสามารถทำได้เฉพาะบนอุปกรณ์
การแข่งขัน โดยไม่มีการต่อเติมออกมาเป็นพิเศษ
- 18.2 ในการแข่งขันโอลิมปิก การโฆษณาบน อุปกรณ์การแข่งขัน ชุดแข่งขัน
และชุดผู้ตัดสิน ให้เป็นไปตามข้อบังคับของคณะกรรมการโอลิมปิก
สากล IOC



- 18.3 การโฆษณาภายในพื้นที่แข่งขันต้องไม่ใช่หลอดนีออนหรือแสงสว่างสีต่างๆ
- 18.4 ตัวอักษรหรือสัญลักษณ์ภายในที่ปิดล้อมหรือแผงกั้นลูกจะต้องไม่เป็นสีขาวหรือสีส้ม และจะต้องมีสีไม่มากกว่า 2 สี โดยมีขนาดความสูงไม่เกิน 40 เซนติเมตร และควรจะเป็นสีเดียวกันกับสีของแผงกั้นลูก โดยเป็นสีที่อ่อนกว่าหรือเข้มกว่า
- 18.5 การทำเครื่องหมายใดๆ บนพื้นสนามแข่งขัน จะต้องไม่เป็นสีขาวหรือสีส้มควรจะเป็นสีเฉดเดียวกับสีพื้นของสนามแข่งขัน โดยมีสีเข้มกว่าหรือจางกว่าเล็กน้อย
- 18.6 เครื่องหมายป้ายโฆษณาบนพื้น ของแต่ละพื้นที่แข่งขันมีได้ไม่เกิน 4 ชิ้น โดยอยู่บนพื้นด้านปลาย โต๊ะข้างละ 1 ชิ้น และอยู่บนพื้นด้านข้าง แต่ละข้างของโต๊ะข้างละ 1 ชิ้น โดยโฆษณาแต่ละชิ้นต้องมีขนาดไม่เกิน 2.5 ตารางเมตร และต้องอยู่ไกลจากแผงกั้นลูกไม่น้อยกว่า 1 เมตร และเครื่องหมายป้ายโฆษณาบนพื้นทางด้านปลายของโต๊ะห้ามห่างจากแผงกั้นลูกมากกว่า 2 เมตร
- 18.7 ในบริเวณพื้นที่ครึ่งหนึ่งของขอบโต๊ะแต่ละข้างของโต๊ะแข่งขัน อนุญาตให้ติดป้ายโฆษณาจำนวน 1 ชิ้น และบนขอบโต๊ะด้านบนของด้านปลายโต๊ะของแต่ละด้าน อนุญาตให้ติดป้ายโฆษณาได้ด้านละ 1 ชิ้น ป้ายโฆษณานี้จะต้องแยกจากเครื่องหมายโฆษณาที่ติดไว้เดิมอย่างเด่นชัด และจะต้องไม่เป็นป้ายโฆษณาของผู้ผลิตหรือผู้ขายอุปกรณ์เทเบิลเทนนิสยี่ห้ออื่น และมีความยาวไม่เกินชิ้นละ 60 เซนติเมตร

- 18.8 ป้ายโฆษณาบนตาข่ายจะต้องเป็นสี่เหลี่ยม หรือสี่ที่จางกว่า สี่พื้นของตาข่ายและจะต้องมีระยะห่างจากแนวสี่ขอบด้านบนของตาข่าย 3 เซนติเมตร และต้องไม่บังทับรูของตาข่าย
- 18.9 การโฆษณาบนเก้าอี้หรือบนเครื่องใช้อื่นๆ ภายในพื้นที่การแข่งขันจะต้องมีขนาดใหญ่ไม่เกิน 750 ตารางเซนติเมตร
- 18.10 การโฆษณาเสื้อผ้าของผู้เล่น มีข้อจำกัด ดังนี้
- 18.10.1 สัญลักษณ์หรือชื่อ เครื่องหมายการค้าจะมีขนาดใหญ่ได้ไม่เกิน 24 ตารางเซนติเมตร
- 18.10.2 บนเสื้อแข่งขันสามารถมีโฆษณาได้ไม่เกิน 6 ชิ้น โดยจะต้องแยกจากกันอย่างชัดเจนบนด้านหน้าด้านข้าง หรือบนไหล่ของเสื้อแข่งขัน ซึ่งการโฆษณามีพื้นที่รวมกันแล้ว ไม่เกิน 600 ตารางเซนติเมตร โดยโฆษณาด้านหน้าได้ไม่เกิน 4 ชิ้น
- 18.10.3 ด้านหลังของเสื้อแข่งขัน สามารถมีโฆษณาได้ไม่เกิน 2 ชิ้น และมีขนาดใหญ่ได้ไม่เกิน 400 ตารางเซนติเมตร
- 18.10.4 บนกางเกงหรือกระโปรงแข่งขันสามารถมีโฆษณาได้ไม่เกิน 2 ชิ้น บนด้านหน้าและด้านข้าง โดยจะต้องมีพื้นที่รวมกันแล้วไม่เกิน 120 ตารางเซนติเมตร
- 18.11 การโฆษณาบนหมายเลขที่ติดด้านหลังของผู้เล่นจะมีขนาดใหญ่ได้ไม่เกิน 100 ตารางเซนติเมตร
- 18.12 การโฆษณาบนเสื้อของกรรมการผู้ตัดสินจะมีขนาดใหญ่ได้ไม่เกิน 40 ตารางเซนติเมตร



18.13 ในการแข่งขันระดับนานาชาติ บนผู้เล่นจะต้องไม่มีการโฆษณาผลิตภัณฑ์บุหรี่ย เครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ หรือยาที่เป็นอันตราย

19. เจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องกับการตัดสิน (JURISDICTION OF OFFICIALS)

19.1 ผู้ชี้ขาด (REFEREE)

19.1.1 ผู้ชี้ขาดจะต้องถูกแต่งตั้งขึ้นในการแข่งขันแต่ละครั้ง เพื่อควบคุมการแข่งขัน โดยชื่อและที่ติดต่อจะต้องเป็นที่ทราบแก่ผู้เข้าแข่งขัน หรือหัวหน้าทีมต่างๆ พอสมควร

19.1.2 ผู้ชี้ขาดมีหน้าที่รับผิดชอบ ดังนี้

19.1.2.1 มีหน้าที่เกี่ยวกับการจับฉลาก

19.1.2.2 จัดตารางเวลาและกำหนดโต๊ะแข่งขัน

19.1.2.3 แต่งตั้งเจ้าหน้าที่ในการแข่งขัน เช่น ผู้ตัดสิน ผู้ช่วยผู้ตัดสิน ฯลฯ

19.1.2.4 ตัดสินปัญหาในเรื่องของการตีความตามกติกา หรือข้อบังคับต่างๆ รวมไปถึงข้อบังคับเกี่ยวกับเสื้อผ้าอุปกรณ์การแข่งขัน และสภาพสนามแข่งขัน

19.1.2.5 ตัดสินว่าผู้เล่นจะสวมชุดฟอร์มลงแข่งขันได้หรือไม่

19.1.2.6 ตัดสินว่าจะยุติการเล่นเป็นการฉุกเฉินได้หรือไม่

19.1.2.7 ตัดสินว่าผู้เล่นจะออกนอกพื้นที่การแข่งขันในระหว่างการแข่งขันได้หรือไม่

- 19.1.2.8 ตัดสินว่าผู้เล่นจะฝึกซ้อมได้เกินตามเวลา
ที่กำหนดไว้หรือไม่
- 19.1.2.9 มีหน้าที่ที่จะใช้มาตรการลงโทษสำหรับผู้
ประพฤติผิดมารยาท หรือละเมิดข้อบังคับอื่นๆ
- 19.1.2.10 มีหน้าที่ตรวจสอบคุณสมบัติของผู้เล่นให้เป็นไป
ตามระเบียบการแข่งขัน
- 19.1.2.11 ตัดสินว่าจะให้ผู้เล่นฝึกซ้อมที่ใด
ขณะยุติการเล่นลูกเดิน
- 19.1.2.12 มีหน้าที่ในการอบรมเจ้าหน้าที่ผู้ตัดสิน
- 19.1.3 หากหน้าที่ต่างๆ กล่าวมา คณะกรรมการจัดการแข่งขันได้
มอบหมายให้บุคคลใดบุคคลหนึ่งทำหน้าที่แทนชื่อและที่
ติดต่อของบุคคลนั้นจะต้องเป็นที่ทราบแก่ผู้เข้าร่วมแข่งขัน
หรือหัวหน้าทีม ต่างๆ ตามสมควร
- 19.1.4 ผู้ชี้ขาดหรือผู้ที่มีหน้าที่รับผิดชอบลงไป จะต้องอยู่ ณ
ที่แข่งขันตลอดเวลาการแข่งขัน
- 19.1.5 ผู้ชี้ขาดสามารถที่จะลงทำหน้าที่แทนผู้ตัดสิน ผู้ช่วยผู้ตัดสิน
หรือเจ้าหน้าที่นับจำนวนครั้งได้ทุกโอกาสแต่จะไม่สามารถ
เปลี่ยนแปลงคำตัดสินของผู้ตัดสิน หรือผู้ช่วยผู้ตัดสินที่ได้
ตัดสินไปแล้วในปัญหาที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับข้อเท็จจริง
- 19.1.6 ผู้เล่นจะอยู่ภายใต้การควบคุมของผู้ชี้ขาด นับตั้งแต่เวลา
มาถึงสถานที่แข่งขัน จนกระทั่งออกจากสถานที่แข่งขัน



19.2 ผู้ตัดสิน (UMPIRE)

- 19.2.1 ผู้ตัดสินจะถูกแต่งตั้งขึ้น 1 คน และผู้ช่วยผู้ตัดสิน 1 คน ในแต่ละแมตช์ โดยจะนั่งหรือยืนตรงด้านข้างของโต๊ะในแนวเดียวกันกับตาข่ายและห่างจากโต๊ะประมาณ 2-3 เมตร
- 19.2.2 ผู้ตัดสินมีหน้าที่รับผิดชอบ ดังนี้
 - 19.2.2.1 ตรวจสอบอุปกรณ์ และดูแลสภาพความเรียบร้อยของสนามแข่งขัน และรายงานต่อผู้ชี้ขาดทันทีที่สภาพสนามบกพร่อง
 - 19.2.2.2 ทำหน้าที่ในการสุ่มเพื่อเลือกลูกเทเบิลเทนนิส
 - 19.2.2.3 ทำหน้าที่ในการเสียง เพื่อให้ผู้เล่นเลือกเสิร์ฟเลือกรับ หรือเลือกแดน
 - 19.2.2.4 ตัดสินใจผ่อนผันในการเสิร์ฟลูกของผู้เล่นที่หย่อนสมรรถภาพทางร่างกาย
 - 19.2.2.5 ควบคุมลำดับการเสิร์ฟการรับการเปลี่ยนแดนและแก้ไขในกรณีที่เกิดพลาด
 - 19.2.2.6 ตัดสินผลของการตีได้ว่าได้คะแนนหรือเลท
 - 19.2.2.7 ทำหน้าที่ในการขานคะแนนและใช้สัญญาณมือ
 - 19.2.2.8 เป็นผู้แนะนำระบบการแข่งขันแบบเร่งเวลา
 - 19.2.2.9 ควบคุมการแข่งขันให้เป็นไปอย่างต่อเนื่อง
 - 19.2.2.10 ควบคุมการแนะนำหรือการสอน ผู้เล่นและมารยาทความประพฤติของผู้เล่นให้เป็นไปตามกติกา

- 19.2.2.11 ทำหน้าที่จับฉลากเสียงทายเพื่อให้นักกีฬาหรือทีม เปลี่ยนเสื้อแข่งขัน ในกรณีที่นักกีฬาทั้งสองฝ่ายใส่เสื้อเหมือนกัน และตกลงกันไม่ได้ว่าใครจะเป็นฝ่ายเปลี่ยน
- 19.2.3 ผู้ตัดสินจะใช้สัญญาณมือเพื่อช่วยในการตัดสินควบคุมไปกับการขานคะแนน ดังนี้
- 19.2.3.1 เมื่อได้คะแนนผู้ตัดสินจะกำมือโดยหันหน้ามือออก ยกกำปั้นขึ้นมาโดยข้อศอกอยู่ระดับเดียวกัน กับหัวไหล่ ด้านของฝ่ายที่ได้คะแนน
- 19.2.3.2 ในตอนเริ่มเกมหรือในการเปลี่ยนเสิร์ฟ ผู้ตัดสินจะผายมือไปยังแดนหรือฝ่ายนั้นๆ
- 19.2.3.3 เมื่อการเล่นเป็นเล็ท ผู้ตัดสินจะยกมือไปข้างหน้าเหนือศีรษะ เพื่อแสดงว่าการตีได้นั้นหยุดลง
- 19.2.3.4 เมื่อลูกถูกด้านบนของขอบโต๊ะ ผู้ตัดสินจะชี้มือไปยังจุดที่ลูกสัมผัสลูกขอบโต๊ะ
- 19.2.3.5 ขณะเปลี่ยนแดนในครึ่งเกมสุดท้ายผู้ตัดสินจะไขว้มือทั้งสองข้าง ในระดับอก เพื่อให้ผู้เล่นเปลี่ยนแดนกัน
- 19.2.3.6 ผู้เล่นจะอยู่ภายใต้การควบคุมของผู้ตัดสิน นับตั้งแต่เวลามาถึงพื้นที่การแข่งขัน จนกระทั่งออกจากพื้นที่การแข่งขัน

19.3 ผู้ช่วยผู้ตัดสิน (ASISTANT UMPIRE)

- 19.3.1 ผู้ช่วยผู้ตัดสินมีหน้าที่ตัดสินว่าลูกเทเบิลเทนนิสสัมผัสลูกขอบโต๊ะหรือไม่ ในด้านที่ใกล้ที่สุดกับตนเอง
- 19.3.2 ผู้ช่วยผู้ตัดสินมีหน้าที่แจ้งให้ผู้ตัดสินทราบ กรณีที่มีการฝ่าฝืนกติกาในเรื่องการสอนผู้เล่นหรือเรื่องมารยาท ความประพฤติ
- 19.3.3 ทั้งผู้ตัดสินและผู้ช่วยผู้ตัดสินอาจตัดสินใจ ดังนี้
 - 19.3.3.1 พิจารณาลักษณะการส่งลูกของผู้เล่นว่าถูกต้องตามกติกาหรือไม่
 - 19.3.3.2 ในการเสิร์ฟลูกนั้นสัมผัสลูกตาข่ายหรือไม่
 - 19.3.3.3 พิจารณาว่าผู้เล่นขวางลูกหรือไม่
 - 19.3.3.4 ในขณะที่แข่งขันมีสิ่งเข้ามารบกวน อันจะมีผลต่อการแข่งขันหรือไม่
 - 19.3.3.5 รักษาเวลาในการฝึกซ้อม ในการเล่นหรือขณะหยุดพัก

20. การประท้วง (APPEALS)

- 20.1 จะไม่มีการตกลงกันเองของผู้เล่นหรือหัวหน้าทีมที่จะเปลี่ยนแปลงคำตัดสินหรือเจ้าหน้าที่ในกรณีที่เกมการแข่งขันเกิดปัญหาขึ้นตามข้อเท็จจริง หรือเปลี่ยนแปลงการตีความกติกาหรือกฎข้อบังคับของผู้ชี้ขาดหรือเปลี่ยนแปลงการดำเนินการจัดการแข่งขัน ซึ่งอยู่ในความรับผิดชอบ ของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน

- 20.2 การประท้วงจะต้องไม่คัดค้านต่อการตัดสินของผู้ตัดสินหรือเจ้าหน้าที่ในกรณีปัญหาที่เกิดขึ้นตามข้อเท็จจริงหรือประท้วงในการตัดสินของผู้ชี้ขาดในกรณีที่เกี่ยวข้องกับการตีความตามกติกาหรือกฎข้อบังคับ
- 20.3 การประท้วงเกี่ยวกับการตัดสินของผู้ตัดสินในกรณีเกี่ยวกับการตีความในปัญหาของกติกา หรือกฎข้อบังคับให้ประท้วงต่อผู้ชี้ขาดและคำตัดสินของผู้ชี้ขาดถือเป็นข้อยุติ
- 20.4 การประท้วงเกี่ยวกับการตัดสินของผู้ชี้ขาดในกรณีเกี่ยวกับปัญหาของการจัดการแข่งขัน นอกเหนือจากกติกาหรือกฎข้อบังคับให้ทำการประท้วงต่อคณะกรรมการจัดการแข่งขัน และการตัดสินของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน ถือว่าสิ้นสุด
- 20.5 การแข่งขันประเภทบุคคล การประท้วงจะทำได้เฉพาะผู้เล่นซึ่งเป็นคู่กรณีในแมตช์ที่ปัญหาได้เกิดขึ้น และในการแข่งขันประเภททีม การประท้วงจะทำได้เฉพาะหัวหน้าทีมซึ่งเป็นคู่กรณีในแมตช์ที่ปัญหาเกิดขึ้นเท่านั้น
- 20.6 ปัญหาการตีความกติกาหรือกฎข้อบังคับที่เกิดจากการตัดสินของผู้ชี้ขาดหรือปัญหาของการจัดการแข่งขันหรือดำเนินการแข่งขันที่เกิดขึ้นจากการตัดสินของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน ผู้เล่นหรือหัวหน้าทีมอาจจะประท้วงผ่านต้นสังกัดหรือสโมสรของตนไปยังสมาคมก็ได้ สำหรับการพิจารณาของสมาคมจะพิจารณาหาข้อปฏิบัติสำหรับการตัดสินต่อไปในอนาคต แต่ทั้งนี้จะไม่มผลต่อคำตัดสินในครั้งที่ผ่านมาใดๆ ซึ่งได้ดำเนินการไปแล้ว โดยผู้ชี้ขาดหรือคณะกรรมการจัดการแข่งขันที่รับผิดชอบ



21. การดำเนินการแข่งขัน (MATCH PROCEDURE)

- 21.1 ผู้เล่นจะต้องไม่ทำการคัดเลือกลูกเทเบิลเทนนิสในพื้นที่แข่งขัน
 - 21.1.1 หากมีโอกาส ควรให้ผู้เล่นทำการคัดเลือกลูกเทเบิลเทนนิสที่จะใช้ทำการแข่งขันจำนวน 1 ลูกหรือมากกว่า ก่อนที่ผู้เล่นจะลงทำการแข่งขัน และการแข่งขันในแมตช์นั้น จะต้องแข่งขันด้วยลูกเทเบิลเทนนิสที่ผู้เล่นคัดเลือกมาเท่านั้น โดยผู้ตัดสินเป็นผู้สุ่มขึ้นมา
 - 21.1.2 หากผู้เล่นไม่คัดเลือกลูกเทเบิลเทนนิสก่อนลงทำการแข่งขัน ให้ผู้ตัดสินเป็นผู้สุ่มจากลูกที่มีอยู่เพื่อใช้แข่งขัน
 - 21.2.3 ระหว่างแมตช์การแข่งขัน หากจะต้องเปลี่ยนลูกเทเบิลเทนนิสที่ใช้แข่งขัน ให้ผู้ตัดสินสุ่มเลือก ลูกที่ได้เลือกไว้ก่อนทำการแข่งขัน หากไม่สามารถทำได้ ให้ผู้ตัดสินสุ่มเลือกลูกที่ได้จัดเตรียมไว้เพื่อแข่งขัน
- 21.2 ผู้เล่นจะเปลี่ยนไม้เทเบิลเทนนิสได้ในระหว่างแมตช์การแข่งขันเมื่อเกิดจากอุบัติเหตุจนไม่สามารถใช้แข่งขันได้เท่านั้น โดยผู้เล่นสามารถเปลี่ยนไม้อันใหม่ได้ ด้วยไม้ของผู้เล่นที่นำติดตัวเข้ามาในพื้นที่การแข่งขันหรือไม้ที่ถูกส่งให้กับผู้เล่นในพื้นที่การแข่งขันก็ได้
- 21.3 ผู้เล่นจะต้องวางไม้เทเบิลเทนนิสของเขาบนโต๊ะแข่งขัน ระหว่างหยุดพักระหว่างเกม
- 21.4 ผู้เล่นจะได้รับอนุญาตให้ฝึกซ้อมบนโต๊ะแข่งขันเป็นเวลาไม่เกิน 2 นาที ก่อนการแข่งขัน สำหรับในช่วงเวลาระหว่างการแข่งขันจะไม่

- สามารถทำการฝึกซ้อมได้ ซึ่งการฝึกซ้อม นอกเหนือจากที่กล่าวมา อาจจะขยายออกไปได้โดยการอนุญาตของผู้ชี้ขาด
- 21.5 ระหว่างการยุติการเล่นลูกเฉิน ผู้ชี้ขาดอาจจะอนุญาตให้ผู้เล่นทำการฝึกซ้อมบนโต๊ะแข่งขันนั้นรวมถึงโต๊ะแข่งขันอื่นๆ ได้
- 21.6 ผู้เล่นจะได้รับอนุญาตอย่างมีเหตุผลที่จะตรวจสอบอุปกรณ์ที่เปลี่ยนใหม่อันเกิดจากการชำรุด แต่ก็จะไม่มากไปกว่าการฝึกตีโต้ 2-3 ครั้ง ก่อนการเล่นใหม่
- 21.7 การแข่งขันจะต้องดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง ยกเว้นเวลาหยุดพักที่ได้รับอนุญาต
- 21.8 ผู้เล่นสามารถหยุดพักได้ไม่เกิน 1 นาที ในระหว่างจบเกมการแข่งขัน
- 21.9 ในระหว่างการแข่งขัน ผู้ตัดสินอาจอนุญาตให้หยุดเพื่อทำการเช็ดเหงื่อได้ในช่วงเวลาอันสั้นๆ เมื่อครบทุกๆ 6 คะแนนเท่านั้น และเมื่อขณะเปลี่ยนแดนกันในเกมสุดท้าย
- 21.10 ผู้เล่นหรือคู่เล่นสามารถขอเวลานอกได้แมทช์ละ 1 ครั้ง ไม่เกิน 1 นาที
- 21.10.1 ประเภทบุคคล ผู้เล่นหรือคู่เล่น หรือผู้ฝึกสอนที่ถูกกำหนดไว้ เป็นผู้ขอเวลานอก ประเภททีมผู้เล่นหรือคู่เล่นหรือหัวหน้าทีมเป็นผู้ขอเวลานอก
- 21.10.2 การขอเวลานอกสามารถขอได้เฉพาะระหว่างที่มีการแข่งขันในเกมเท่านั้น โดยผู้ขอใช้มือทำสัญญาณลักษณะเป็นรูป “ตัวที”
- 21.10.3 ผู้ตัดสินจะหยุดการแข่งขัน โดยนั่งอยู่กับที่พร้อมกับขู่มือขวาเหนือศีรษะด้วยมือไปยังด้านของผู้เล่นหรือคู่เล่นที่ขอเวลานอก จนกระทั่งการขอเวลานอกสิ้นสุด



- 21.10.4 ผู้ขอเวลานอก เป็นผู้ใช้สิทธิ์ในระยะเวลาตามที่กำหนดไว้
- 21.10.5 ถ้าผู้เล่นหรือคู่เล่นและผู้ฝึกสอนที่ถูกกำหนดไว้หรือหัวหน้าทีมไม่สามารถตกลงกันได้ในการขอเวลานอก อำนาจในการตัดสินใจครั้งสุดท้ายให้ถือดังนี้ ในประเภทบุคคลโดยผู้เล่นหรือคู่เล่นในประเภททีมโดยหัวหน้าทีม
- 21.10.6 ถ้าการขอเวลานอกได้กระทำขึ้นพร้อมกัน โดยผู้เล่นหรือคู่เล่นทั้งสองฝ่าย การเล่นจะดำเนินต่อไป เมื่อผู้เล่นหรือคู่เล่นทั้งสองฝ่าย กลับมาพร้อมที่จะแข่งขันต่อหรือเมื่อเวลา 1 นาทีที่ขอเวลานอกนั้น ได้สิ้นสุดลง ไม่ว่าจะกรณีใดจะเกิดก่อนก็ตาม ผู้เล่นหรือคู่เล่นทั้ง 2 ฝ่าย ไม่สามารถใช้สิทธิ์ในการขอเวลานอกได้อีกระหว่างการแข่งขันแมทช์ประเภทบุคคลนั้นๆ
- 21.11 ตามข้อ 21.4 เรื่องระยะเวลาการฝึกซ้อม การแข่งขันจะต้องดำเนินไปอย่างต่อเนื่องโดยหลังจากแข่งขันเสร็จสิ้นในแต่ละแมทช์แล้วให้ทำการแข่งขันแมทช์ต่อไปได้ ยกเว้นผู้เล่นคนนั้นต้องลงทำการแข่งขัน อีกในแมทช์ถัดไปสามารถขอยุติพักระหว่างแมทช์นั้นได้ไม่เกิน 5 นาที
- 21.12 ผู้ชี้ขาดอาจจะอนุญาตให้ยุติการเล่นชั่วคราวในช่วงเวลาอันสั้นที่สุดซึ่งจะไม่เกิน 10 นาที ถ้าผู้เล่นไม่สามารถเล่นได้เนื่องจากอุบัติเหตุ โดยมีเงื่อนไขว่าในความเห็นของผู้ชี้ขาดการยุติการเล่นชั่วคราวนั้น ไม่น่าจะทำให้ผู้เล่นหรือคู่เล่นฝ่ายตรงข้ามเสียเปรียบเกินควร

- 21.13 การยุติการเล่นชั่วคราว จะไม่อนุญาตสำหรับความไม่พร้อมของร่างกายที่เกิดขึ้นในขณะที่แข่งขัน หรือคาดว่าจะเกิดก่อนการแข่งขันจะเริ่มขึ้น เช่น ความอ่อนเพลีย ตะคริว หรือความไม่สมบูรณ์ของผู้เล่น เหล่านี้จะไม่อนุญาตให้เป็นการยุติการเล่นฉุกเฉินการยุติการเล่นฉุกเฉินจะยุติในกรณีที่เกิดจากอุบัติเหตุเท่านั้น เช่น การบาดเจ็บเนื่องจากหกล้ม
- 21.14 ถ้าบุคคลใดบุคคลหนึ่งในบริเวณพื้นที่แข่งขันมีเลือดออกการเล่นจะถูกยุติลงทันที และการแข่งขันจะไม่ดำเนินต่อจนกว่าบุคคลนั้นจะได้รับการปฐมพยาบาล และทำความสะอาดเลือดออกจากพื้นที่การแข่งขันแล้ว
- 21.15 ผู้เล่นจะต้องอยู่ในพื้นที่การแข่งขันหรือใกล้พื้นที่การแข่งขันตลอดการแข่งขันนั้น โดยในการหยุดพักระหว่างเกมและการขอเวลานอก ผู้เล่นจะต้องอยู่ในระยะไม่เกิน 3 เมตร ของพื้นที่การแข่งขันภายใต้การควบคุมของผู้ตัดสินการออกนอกระยะดังกล่าวสามารถทำได้โดยต้องได้รับอนุญาตจากผู้ชี้ขาด

22. การแนะนำผู้เล่นหรือการสอนผู้เล่น (ADVICE TO PLAYERS)

- 22.1 ในการแข่งขันประเภททีม ผู้เล่นจะได้รับคำแนะนำ หรือการสอนจากใครก็ได้ แต่ในการแข่งขันประเภทบุคคล ผู้เล่น หรือคู่เล่น จะได้รับการสอนจากบุคคลใดบุคคลหนึ่งเท่านั้นซึ่งจะต้องแจ้งให้ผู้ตัดสินทราบก่อนการแข่งขัน ยกเว้นระดับนานาชาติในประเภทคู่ หากผู้เล่นมาจากคนละประเทศให้ผู้เล่นเสนอรายชื่อผู้สอนของแต่ละคนได้ ถ้า



- บุคคลที่ไม่มีหน้าที่ได้รับการแต่งตั้งมาทำการสอนผู้ตัดสินจะใช้ใบแดงแสดงให้บุคคลนั้นออกจากบริเวณพื้นที่แข่งขันโดยผู้ใดกระทำผิดให้พิจารณาเฉพาะบุคคลนั้นๆ
- 22.2 ผู้เล่นจะได้รับการสอนในระหว่างการหยุดพักระหว่างจบเกมหรือระหว่างช่วงหยุดพักการเล่นชั่วคราวที่ได้รับอนุญาตเท่านั้น หากมีบุคคลสอนผู้เล่นในขณะที่แข่งขัน ผู้ตัดสินจะใช้ใบเหลืองแสดงเตือนบุคคลนั้น ไม่ให้กระทำเช่นนั้นอีก และแจ้งให้ทราบว่าในครั้งต่อไปจะให้ออกจากบริเวณพื้นที่แข่งขัน
- 22.3 หลังจากผู้ตัดสินได้เตือนแล้ว หากมีบุคคลในทีมหรือบุคคลอื่นที่ทำการสอนอย่างผิดกติกาอีก ผู้ตัดสินจะใช้ใบแดงแสดงให้ออกจากพื้นที่การแข่งขันไม่ว่าเขาจะเป็นผู้ถูกเตือนมาก่อนหน้านั้นหรือไม่ก็ตาม
- 22.4 ในการแข่งขันประเภททีม ผู้สอนที่ถูกให้ออกจากพื้นที่แข่งขันจะไม่สามารถกลับเข้ามาได้อีก และไม่สามารถเปลี่ยนผู้สอนคนอื่นแทนได้ จนกระทั่งจบการแข่งขันประเภททีม ยกเว้นผู้นั้นต้องลงทำการแข่งขันสำหรับประเภทบุคคล ผู้สอนไม่สามารถกลับเข้ามาได้อีก จนกระทั่งจบการแข่งขันแมทช์นั้น
- 22.5 ถ้าผู้สอนปฏิเสธที่จะออกจากพื้นที่การแข่งขันหรือกลับเข้ามาในพื้นที่การแข่งขันก่อนที่การแข่งขันจะเสร็จสิ้นผู้ตัดสินจะยุติการเล่นและรายงานต่อผู้ชี้ขาดทันที

23. ความประพฤติ (BEHAVIOUR)

- 23.1 ผู้เล่นและผู้ฝึกสอนจะต้องไม่ทำกิริยาหรือความประพฤติที่ไม่ดีอันจะมีผลต่อฝ่ายตรงข้าม หรือผู้ชม หรือทำให้เกมการแข่งขันเกิดความเสื่อมเสีย ความประพฤติดังกล่าว เช่น จงใจทำให้ลูกตกโต๊ะด้วยไม้เทเบิลเทนนิส ตะโต๊ะเทเบิลเทนนิสหรือแฉก้านลูก พุดคำหยาบหรือจงใจตะโกนด้วยเสียงอันดังเกินควร แกล้งตีลูกเทเบิลเทนนิสให้ออกจากพื้นที่แข่งขัน หรือการไม่เคารพเชื่อฟังผู้ตัดสินและเจ้าหน้าที่
- 23.2 เมื่อผู้ตัดสินได้พิจารณาแล้วเห็นว่าผู้เล่นหรือผู้ฝึกสอนทำความประพฤติไม่ตัวอย่างร้ายแรง ผู้ตัดสินจะให้ใบเหลือง และเตือนถึงการลงโทษหากยังกระทำอยู่อีก
- 23.3 หลังจากที่ได้รับบาดเจ็บแล้ว ถ้าผู้เล่นยังกระทำลักษณะดังกล่าวหรือลักษณะอื่นๆ เป็นครั้งที่ 2 ในแมตช์เดียวกันกับประเภทบุคคล หรือแมตช์เดียวกันกับประเภททีม ผู้ตัดสินจะให้ 1 คะแนน แก่ฝ่ายตรงข้าม หลังจากนั้น หากยังกระทำอยู่อีกผู้ตัดสินจะให้คะแนน 2 คะแนน แก่ฝ่ายตรงข้าม ซึ่งในการให้คะแนนแต่ละครั้งผู้ตัดสินจะใช้ใบเหลืองและใบแดงคู่กันพร้อมกัน ยกเว้นกรณีข้อ 23.2 และข้อ 23.5
- 23.4 ถ้าผู้เล่นได้ถูกลงโทษในเรื่องเกี่ยวกับความประพฤติโดยให้คะแนนแก่ฝ่ายตรงข้าม 2 ครั้งแล้ว (3 คะแนน) แต่ยังกระทำอยู่อีกผู้ตัดสินจะยุติการเล่น และรายงานต่อผู้ชี้ขาดทันที
- 23.5 ถ้าพบว่าผู้เล่นได้เปลี่ยนไม้เทเบิลเทนนิสของเขาในระหว่างการเล่นโดยไม่แจ้งให้ทราบ ผู้ตัดสินจะยุติการเล่นทันทีและรายงานผู้ชี้ขาด



- 23.6 การเตือนหรือการลงโทษตัดคะแนนในประเภทคู่ให้หมายรวมถึง ทั้ง 2 คนด้วย สำหรับในประเภททีมในแมทช์เดียวกันนั้น เมื่อเริ่มการแข่งขันประเภทคู่ หากมีการถูกเตือนหรือลงโทษตัดคะแนนมาก่อนหน้านั้น จะถือผลของการเตือนหรือลงโทษตัดคะแนนอันที่สูงที่สุดของผู้ที่กระทำผิดในคู่นั้น เว้นแต่หากผู้เล่นในประเภทคู่นั้นไม่ได้เป็นผู้กระทำผิดจะไม่มีผลเมื่อลงทำการแข่งขันในลำดับถัดไปในทีมแมทช์เดียวกัน
- 23.7 หลังจากผู้แนะนำหรือผู้สอนได้รับการเตือนแล้ว แต่ยังคงกระทำอยู่อีก ผู้ตัดสินจะให้เขาออกจากพื้นที่โดยใช้ใบแดง ซึ่งเขาจะกลับมาไม่ได้ จนกว่าการแข่งขันใน ประเภททีมนั้นได้เสร็จสิ้นลง หรือจบการแข่งขันคู่นั้น สำหรับประเภทบุคคล ทั้งนี้ยกเว้นกรณีข้อ 23.2
- 23.8 ผู้ซึ่งขาดอาจจะใช้มาตรการทางวินัยแก่ผู้เล่นภายใต้ดุลยพินิจของเขา สำหรับความประพฤติที่ไม่สมควร ก้าวร้าว โดยอาจจะให้ผู้เล่นออกจากแมทช์การแข่งขันในประเภทนั้นๆ หรือการแข่งขันทั้งหมด โดยการใช้ใบแดงไม่ว่าผู้ตัดสินจะรายงานให้ทราบหรือไม่ก็ตาม
- 23.9 ถ้าผู้เล่นถูกปรับให้แพ้ 2 แมทช์ ในการแข่งขันประเภททีม หรือในประเภทบุคคล ผู้เล่นจะถูกให้ออกจากการแข่งขันในประเภททีม หรือประเภทบุคคล ของรายการแข่งขันนั้น โดยอัตโนมัติ
- 23.10 ผู้ซึ่งขาดอาจลงโทษบุคคลใดบุคคลหนึ่งไม่ให้เข้าร่วมการแข่งขันในรายการที่เหลืออยู่ ถ้าบุคคลนั้นได้ถูกลงโทษให้ออกนอกพื้นที่แข่งขันถึง 2 ครั้ง

23.11 ถ้าเกิดกรณีปฏิบัติผิดอย่างร้ายแรง ให้รายงานเป็นบันทึกให้สมาคม
ต้นสังกัดของผู้ทำผิดนั้นทราบ

24. การแข่งขันประเภททีม (TEAM EVENT)

24.1 ในการแข่งขันประเภททีมจะทำการแข่งขันแบบ BEST OF 5 MATCHES
(5 SINGLES) หรือ BEST OF 5 MATCHES (4 SINGLES AND 1
DOUBLES) หรือระบุอื่นๆ เช่น BEST OF 7 MATCHES. BEST OF
9 MATCHES ซึ่งจะต้องระบุลงในระเบียบการแข่งขันนั้นๆ

24.2 การแข่งขันแบบ BEST OF 5 MATCHES (5 SINGLES) จะต้อง
ประกอบด้วยผู้เล่น 3 คน ลำดับการแข่งขัน มีดังนี้ คู่ที่ 1 A-X คู่ที่ 2
B-Y คู่ที่ 3 C-Z คู่ที่ 4 A-Y คู่ที่ 5 B-X

24.3 การแข่งขันแบบ BEST OF 5 MATCHES (4 SINGLES AND 1
DOUBLES) จะประกอบด้วยผู้เล่น 2-3 คน ลำดับการแข่งขันมีดังนี้
คู่ที่ 1 A-X คู่ที่ 2 B-Y คู่ที่ 3 ประเภทคู่ คู่ที่ 4 A-Y คู่ที่ 5 B-X

24.4 ก่อนการแข่งขันหัวหน้าทีมจะต้องมาจับฉลากเสี่ยงทายว่าทีมใดจะได้
ทีม A B C หรือ X Y Z โดยนักกีฬาที่จะลงทำการแข่งขัน จะต้อง
มีรายชื่ออยู่ในทีม

24.5 กรณีที่มีการแข่งขันประเภทคู่ สามารถส่งรายชื่อได้หลังจากแข่งขัน
ประเภทเดี่ยวคู่ก่อนหน้านั้นเสร็จแล้ว

24.6 การแข่งขันจะถือผลชนะ เมื่อทีมใดชนะในการแข่งขันบุคคลมากกว่า
ครึ่งหนึ่งของจำนวนคู่ทั้งหมด



24.7 ในการแข่งขันระบบวนพบกันหมด ถ้ามีการคัดเลือกเอาผู้เข้ารอบเพียง 1 คน หรือ 1 ทีม ในรอบสุดท้ายของการแข่งขันในกลุ่มนั้น ต้องให้ผู้เล่นหรือทีม หมายเลข 1 และ 2 แข่งขันเป็นคู่สุดท้าย แต่ถ้ามีการคัดเลือกเอาผู้เข้ารอบ 2 คน หรือ 2 ทีม ต้องให้ผู้เล่นหรือทีม หมายเลข 2 และ 3 แข่งขันเป็นคู่สุดท้าย วันแต่จะมีคำสั่งเป็นอย่างอื่นจากคณะลูกขุน (JURY)

25. การแข่งขันเป็นแพ้คัดออก (KNOCK-OUT COMPETITIONS)

25.1 จำนวนตำแหน่งของระบบการแข่งขันแพ้คัดออกจะต้องเป็นจำนวนทวีคูณกำลัง 2 เช่น 2, 4, 8, 16, 32 เป็นต้น

25.2 ถ้าจำนวนผู้เล่นมีน้อยกว่าตำแหน่ง ให้ใส่ชนะผ่าน (BYE) เพิ่มเข้าไปในรอบแรก

25.3 ถ้าจำนวนผู้เล่นมีมากกว่าตำแหน่ง ให้ใช้รอบคัดเลือก (QUALIFIERS)

25.4 การชนะผ่าน (BYE) หรือการคัดเลือก (QUALIFIERS) จะต้องกระจายอยู่อย่างสม่ำเสมอโดยการชนะผ่าน (BYE) จะต้องอยู่กับมือวางเป็นอันดับแรก

25.5 การวางมืออันดับ

25.5.1 ผู้เล่นที่มีฝีมือดีตามอันดับ จะต้องถูกวางตัวเพื่อไม่ให้ต้องพบกันก่อนที่จะถึงรอบสุดท้ายของการแข่งขัน

25.5.2 ผู้เล่นที่มาจากสโมสรเดียวกันจะถูกจับแยกกันให้ห่างที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้เพื่อไม่ให้ต้องพบกันก่อนที่จะถึงรอบสุดท้ายของการแข่งขัน

- 25.1.3 ผู้เล่นมือวางอันดับ 1 จะถูกจัดให้อยู่บนสุด ผู้เล่นมือวางอันดับ 2 จะถูกจัดให้อยู่ล่างสุด ผู้เล่นมืออันดับ 3-4 จะจับฉลากอยู่ระหว่างผู้เล่นมือ 1-2
- 25.1.4 ผู้เล่นมือวางอันดับ 5-8 จะจับฉลากอยู่ระหว่างผู้เล่นตามข้อ 25.5.3
- 25.1.5 ผู้เล่นมือวางอันดับ 9-16 จะจับฉลากอยู่ระหว่างผู้เล่นตามข้อ 25.5.4

26. การแสดงออกที่ดีในการแข่งขันกีฬา (GOOD PRESENTATION)

- 26.1 นักกีฬา ผู้ฝึกสอน และเจ้าหน้าที่ จะต้องช่วยกันส่งเสริมและสนับสนุนในเรื่องการแสดงออกที่ดีในการแข่งขันกีฬา โดยเฉพาะนักกีฬาจะต้องทำการแข่งขันอย่างเต็มที่ เพื่อให้ได้รับชัยชนะ จะต้องไม่ถอนตัวจากการแข่งขัน ยกเว้นสาเหตุจากการป่วยหรือบาดเจ็บ
- 26.2 นักกีฬาคงใจและจะปฏิบัติตามหลักการข้างต้น จะถูกลงโทษทางวินัยโดยถูกปรับจากเงินรางวัลทั้งหมด หรือบางส่วนและหรือห้ามลงทำการแข่งขันชั่วคราวในรายการแข่งขันของสหพันธ์
- 26.3 หากพิสูจน์ได้ว่า ผู้ฝึกสอน หรือเจ้าหน้าที่คนใดสมรู้ร่วมคิดในการกระทำผิดนั้น ก็จะถูกลงโทษทางวินัย โดยสมาคมต้นสังกัดด้วยเช่นกัน
- 26.4 คณะกรรมการพิจารณาโทษทางวินัยจะถูกแต่งตั้งโดยคณะกรรมการบริหาร ประกอบด้วยสมาชิก 4 คน และประธานคณะกรรมการ โดยมีหน้าที่ในการตัดสินว่าผู้นั้นมีความผิดหรือไม่ และตัดสินลงโทษตาม



ความเหมาะสม คณะกรรมการพิจารณาโทษทางวินัยนี้ อาจตัดสินใจตามคำสั่งโดยตรงจากคณะกรรมการบริหาร

- 26.5 ผู้เล่น ผู้ฝึกสอน และเจ้าหน้าที่ ที่ถูกตัดสินลงโทษทางวินัย สามารถอุทธรณ์คำตัดสินของคณะกรรมการพิจารณา โทษทางวินัย ต่อคณะกรรมการบริหาร ภายใน 15 วัน และคำตัดสินของคณะกรรมการบริหารถือว่าสิ้นสุด

27. กำหนดการแข่งขัน (SCHEDULING)

- 27.1 ในการแข่งขันระดับภายในประเทศ ผู้เล่นจะต้องทำการแข่งขันตามเวลาที่กำหนด หากเลยเวลาแข่งขันให้ปรับเป็นแพ้โดยผู้ชี้ขาด ดังนี้
- 27.1.1 ประเภทบุคคลใช้เวลา 5 นาที นับจากกำหนดเวลาแข่งขัน หรือหากเลยกำหนดเวลาแข่งขันแล้วนับจากที่เรียกลงทำการแข่งขัน
- 27.1.2 ประเภททีมใช้เวลา 15 นาที นับจากกำหนดเวลาแข่งขัน หรือหากเลยกำหนดเวลาแข่งขันแล้ว นับจากเวลาที่เรียกมาจับฉลาก โดยในการแข่งขันระบบ BEST OF 5 MATCHES (4 SINGLES AND 1 DOUBLES) จะต้องมีการแข่งขันอย่างน้อย 2 คน และในการแข่งขัน ระบบ BEST OF 5 MATCHES (5 SINGLES) จะต้องมีการแข่งขันอย่างน้อย 3 คน
- 27.2 เวลาที่ระบุไว้ตามข้อ 27.1.1 , 27.1.2 นี้ อาจจะอนุญาตขยายออกไปได้โดยผู้ชี้ขาด

28. การคิดคะแนนในการแข่งขันแบบพบกันหมด

(GROUP COMPETITIONS)

- 28.1 ในการแข่งขันแบบพบกันหมด ผู้เล่นหรือทีมภายในกลุ่มนั้นต้องแข่งขันพบกันทุกคนหรือทุกทีม โดยผู้ชนะจะได้ 2 คะแนน ผู้แพ้จะได้ 1 คะแนน และผู้ที่ไม่แข่งขัน หรือแข่งขันไม่เสร็จสิ้นจะได้ 0 คะแนน และการจัดอันดับจะดูผลจากคะแนนแมทช์นี้เป็นอันดับแรก
- 28.2 ถ้าผู้เล่น / ทีมที่มีคะแนนแมทช์เท่ากันตั้งแต่ 2 คน / ทีมขึ้นไป การจัดอันดับให้ดูผลการแข่งขันเฉพาะคน / ทีม ที่มีคะแนนแมทช์เท่ากันเท่านั้น โดยใช้ผลแพ้ชนะของบุคคล (สำหรับประเภททีม) เกมหรือคะแนนตามลำดับจนกว่าจะได้ข้อยุติ ซึ่งวิธีการคิดคะแนนในแต่ละขั้นตอน ให้ใช้คะแนนได้ หารด้วยคะแนนเสีย
- 28.3 ในการคิดคะแนนตามขั้นตอน หากมี 1 หรือมากกว่า 1 ในกลุ่มนั้น แสดงผลต่างขณะที่ส่วนอื่นๆ ยังมีคะแนนเท่ากันอยู่ ผลการแข่งขันของผู้ที่เท่ากันนั้น จะถูกคำนวณย่อต่อไปตามลำดับ คือ ผลบุคคล (ประเภททีม) จำนวนเกม คะแนนในเกม
- 28.4 หากคิดคะแนนตามข้อ 28.1 , 28.2 และ 28.3 แล้วยังมีคะแนนเท่ากันอีกให้ใช้วิธีการจับฉลาก



เจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องกับการตัดสินกีฬาเทเบิลเทนนิส

ในการแข่งขันกีฬาเทเบิลเทนนิส จะมีการแต่งตั้งเจ้าหน้าที่ที่จะปฏิบัติหน้าที่ที่จะดำเนินการและตัดสินปัญหาต่างๆ ที่เกี่ยวกับการจัดการแข่งขัน นอกเหนือจากคณะกรรมการจัดการแข่งขันแล้วนั้น จะประกอบด้วย

1. ผู้ชี้ขาด (REFEREE)
2. กรรมการผู้ตัดสิน (UMPIRE)
3. กรรมการผู้ช่วย (ASSISTANT UMPIRE)
4. เจ้าหน้าที่อื่นๆ เช่น เจ้าหน้าที่จับเวลา ฯลฯ

ซึ่งในแต่ละฝ่ายก็จะมีบทบาทและแบ่งหน้าที่ในการปฏิบัติงานไว้ดังต่อไปนี้

1. **ผู้ชี้ขาด (REFEREE)** จะต้องถูกแต่งตั้งขึ้นในการแข่งขันแต่ละครั้งเพื่อควบคุมการแข่งขัน โดยชื่อและที่ติดต่อจะต้องเป็นที่รับทราบแก่ผู้เข้าแข่งขันหรือหัวหน้าทีมต่างๆ ตามสมควร ซึ่งทำหน้าที่รับผิดชอบดังนี้
 - 1.1 มีหน้าที่เกี่ยวกับการจับฉลากแบ่งสาย
 - 1.2 จัดทำตารางเวลาและกำหนดโต๊ะที่แข่งขัน
 - 1.3 แต่งตั้งเจ้าหน้าที่ในการแข่งขัน เช่น ผู้ตัดสิน ผู้ช่วยผู้ตัดสิน ฯลฯ
 - 1.4 ตัดสินปัญหาในเรื่องของการตีความตามกฎกติกาหรือข้อบังคับต่างๆ รวมไปถึงในเรื่องของข้อบังคับที่เกี่ยวกับเสื้อผ้า อุปกรณ์การแข่งขัน และสภาพของสนามแข่งขัน
 - 1.5 ตัดสินว่าผู้เล่นจะใส่ชุดวอร์มลงแข่งขันได้หรือไม่
 - 1.6 ตัดสินว่าจะยุติการเล่นเป็นการฉุกเฉินได้หรือไม่
 - 1.7 ตัดสินว่าผู้เล่นจะออกนอกพื้นที่การแข่งขันในระหว่างแข่งขันได้หรือไม่

- 1.8 ตัดสินว่าผู้เล่นจะฝึกซ้อมได้เกินเวลาที่กำหนดไว้ได้หรือไม่
- 1.9 มีหน้าที่ที่จะใช้มาตรการลงโทษเกี่ยวกับความประพฤติของผู้เล่น หรือการละเมิดข้อบังคับอื่นๆ
- 1.10 มีหน้าที่ตรวจสอบคุณสมบัติของผู้เล่นให้เป็นไปตามระเบียบ การแข่งขัน
- 1.11 ตัดสินว่าจะให้ผู้เล่นฝึกซ้อมที่ใดขณะยุติการเล่นฉุกเฉิน
- 1.12 มีหน้าที่ในการอบรมเจ้าหน้าที่ ผู้ตัดสิน ฯลฯ

หากหน้าที่ต่างๆ ที่กล่าวมาคณะกรรมการจัดการแข่งขันได้มอบหมายให้ กับบุคคลใดบุคคลหนึ่งทำหน้าที่แทน ตำแหน่ง ชื่อและที่ติดต่อของบุคคลนั้น จะต้องเป็นที่ทราบแก่ผู้เข้าร่วมแข่งขันหรือหัวหน้าทีมต่างๆ ตามสมควร ซึ่งผู้ชี้ขาด หรือผู้ที่มีหน้าที่รับผิดชอบลงไปจะต้องอยู่ ณ ที่แข่งขันตลอดเวลา เพื่อทำ หน้าที่แก้ปัญหาต่างๆ ที่จะเกิดขึ้น และผู้ชี้ขาดสามารถที่จะลงทำการตัดสินแทน ผู้ตัดสินหรือผู้ช่วยผู้ตัดสินได้ในทุกโอกาส แต่จะไม่สามารถเปลี่ยนแปลงคำตัดสิน ของผู้ตัดสินหรือผู้ช่วยผู้ตัดสินในปัญหาที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับข้อเท็จจริงที่ได้ตัดสิน ไปแล้ว

2. กรรมการผู้ตัดสิน (UMPIRE) เป็นผู้ที่มิบทบาทสูงมากในสนาม แข่งขัน เพราะจะมีอำนาจหน้าที่ที่จะตัดสินในผลของการตีได้ในแต่ละครั้ง และ ดำเนินการควบคุมการแข่งขันให้เป็นไปอย่างต่อเนื่องและยุติธรรมแก่ผู้เล่น ทั้งสองฝ่าย การตัดสินผิดพลาดอาจจะเป็นการสร้างปัญหาหรือสร้างความกดดัน ให้กับผู้เล่นจนเป็นเหตุให้เกมการเล่นเสียไปได้ ดังนั้น การเป็นผู้ตัดสินที่ดีจึงต้องมี ปัจจัยหลายประการ และต้องพยายามทำหน้าที่ตัดสินอยู่เสมอๆ เพื่อที่จะได้ มีความชำนาญ และใช้ดุลพินิจในการตัดสินได้อย่างถูกต้อง



คุณสมบัติของผู้ตัดสินที่ดี

1. เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ในกีฬาสเกตเทนนิส
2. มีความแม่นยำในกติกาและระเบียบ
3. เป็นผู้ที่มีความรับผิดชอบต่อนักกีฬา
4. มีบุคลิกท่าทางดี
5. เป็นผู้เสียสละและมีใจรัก

1. ประสบการณ์ในกีฬาสเกตเทนนิส นับเป็นปัจจัยพื้นฐานของการเป็นผู้ตัดสินโดยเฉพาะ หากเคยเป็นผู้เล่นที่ชำนาญเกมมาก่อน ก็จะทำให้ง่ายต่อการใช้ดุลพินิจและการตัดสินใจต่อปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นสามารถเข้าใจในเจตนาของผู้เล่นว่าผู้เล่นมีเจตนาเช่นใด หรือที่เราเรียกกันว่า “ทันเกม” นั่นเอง

2. แม่นยำกติกา คือ จะต้องมีความรอบรู้ในกติกาอย่างแท้จริงและสามารถใช้กติกานั้นได้อย่างถูกต้อง มีการศึกษากติกาที่เพิ่มเติมหรือเปลี่ยนแปลงใหม่อยู่เสมอ รวมไปถึงระเบียบข้อปฏิบัติในการแข่งขันต่างๆ

3. มีความรับผิดชอบ คือ เมื่อได้รับการแต่งตั้งให้ปฏิบัติหน้าที่ ก็จะต้องมีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมายให้ดีที่สุด ซึ่งการรับผิดชอบในการปฏิบัติงานนี้อาจแบ่งเป็น 2 ข้อ คือ

3.1 รับผิดชอบต่อตนเอง คือ เมื่อได้รับมอบหมายจะต้องศึกษากฎกติกาให้แม่นยำพร้อมที่จะทำการตัดสิน การปฏิบัติงานควรมาก่อนเวลาทำการแข่งขันเป็นผู้ตรงต่อเวลาและหากไม่จำเป็นก็ไม่ควรกลับก่อนการแข่งขันจะเสร็จสิ้นในวันนั้นๆ รับผิดชอบตนเองที่จะปฏิบัติหน้าที่ได้ตลอดระยะเวลาการแข่งขัน เช่น ไม่ดื่มสุราขณะจะต้องปฏิบัติหน้าที่ ไม่สูบบุหรี่ภายในสนามแข่งขัน ปฏิบัติตนในสนามแข่งขันให้เหมาะสม เช่น ไม่ทำตัวสนิทสนมหรือเล่นกับนักกีฬา เจ้าหน้าที่ทีมใดทีมหนึ่งเกินควร รวมไปถึงไม่สอน เซียร์ หรือฝึกซ้อมให้กับนักกีฬา เพราะ

จะทำให้เกิดข้อครหา ไม่เล่นการพนันในเกมการแข่งขัน เพราะจะทำให้เกิดการลำเอียงหรือแสดงออกว่าต้องการให้ทีมที่ตนเล่นเป็นฝ่ายชนะ ดังนั้นดีที่สุด คือ เมื่อตัดสินเสร็จควรกลับมานั่งในที่ที่จัดไว้ให้

3.2 รับผิดชอบต่อหมู่คณะ คือ ให้เกียรติกรรมการผู้ตัดสินด้วยกัน โดยเฉพาะในขณะทำการตัดสิน ไม่ถกเถียงเรื่องกติกากาการจัดการแข่งขันต่อหน้าบุคคลอื่น หรือไม่พูดชี้แนะข้อบกพร่องของกรรมการผู้ตัดสินด้วยกัน ให้บุคคลภายนอกฟัง แต่ควรที่จะช่วยกันปรับปรุงแก้ไขข้อผิดพลาดในหมู่กรรมการผู้ตัดสินด้วยกัน อีกทั้งควรช่วยเหลือกิจกรรมอื่นๆ นอกเหนือจากการตัดสินที่คณะกรรมการจะต้องรับผิดชอบ

4. มีบุคลิกท่าทางดี เพราะจะทำให้เกิดความศรัทธาน่าเชื่อถือ น่าเกรงขาม อันจะทำให้เกิดภาพพจน์ที่ดีต่อตนเองและสถาบัน บุคลิกที่ดี เช่น การแต่งกาย สุภาพเรียบร้อย สะอาด ผมไม่รุงรัง มีความอดกลั้น อดทน สามารถควบคุมสติตนเองได้ในทุกสถานการณ์ เมื่อตัดสินอย่างใดอย่างหนึ่งไปแล้วที่จะถูกต้องตามกติกาก็ต้องปฏิบัติตามกติกา โดยไม่แสดงอาการหวาดกลัว ลังเล หรืออาการสะทกสะท้านให้ปรากฏ ทั้งยังต้องแสดงอาการให้เข้มแข็ง เช่น ในการนับคะแนนจะต้องเสียงดังฟังชัด การให้สัญญาณมือต้องมีท่าทางที่เหมาะสม เป็นต้น

5. เป็นผู้เสียสละและมีใจรัก เนื่องจากกีฬาเทเบิลเทนนิสในประเทศไทยเป็นกีฬาที่ไม่ใหญ่นัก หากจะมองในแง่ของค่าตอบแทนที่จะมาปฏิบัติหน้าที่แล้ว ก็จัดได้ว่า ไม่คุ้มค่าตอบแทนการเสียเวลา ดังนั้น ผู้ที่จะเป็นผู้ตัดสินควรที่จะมีใจรักเป็นทุนเดิม และถือว่าเป็นเกียรติที่ได้ทำหน้าที่นี้



หน้าที่ของกรรมการผู้ตัดสินในสนามแข่งขัน

กรรมการผู้ตัดสินจะนั่งหรือยืนอยู่ตรงข้างขอบโต๊ะในแนวเดียวกับตาข่าย และจะห่างจากโต๊ะประมาณ 2-3 เมตร ซึ่งมีหน้าที่รับผิดชอบ ดังนี้

- ตรวจสอบอุปกรณ์และดูแลสภาพความเรียบร้อยของสนาม แข่งขันและรายงานต่อผู้ชี้ขาดทันทีที่สภาพสนามบกพร่อง
- ทำหน้าที่ในการสุ่ม เพื่อเลือกลูกเทเบิลเทนนิสในกรณีที่ผู้เล่นไม่สามารถตกลงกันได้
- ทำหน้าที่ในการเสียง เพื่อให้ผู้เล่นเลือกส่ง เลือกรับ หรือเลือกแดน
- ตัดสินใจผ่อนผันในการส่งลูกของผู้เล่นที่หย่อนสมรรถภาพทางร่างกาย
- ควบคุมลำดับการส่ง การรับ การเปลี่ยนแดน และแก้ไขในกรณีที่ผิดพลาด
- ตัดสินผลของการตีโต้ว่าได้คะแนนหรือเลืท (ให้ส่งใหม่)
- ทำหน้าที่ในการขานคะแนนและใช้สัญญาณมือ (วิธีการขานคะแนน และใช้สัญญาณมือให้ดูในหัวข้อขั้นตอนในการลงตัดสินและการนับคะแนน)
- เป็นผู้แนะนำระบบการแข่งขันแบบเร่งเวลา
- ควบคุมการแข่งขันให้เป็นไปอย่างต่อเนื่อง
- ควบคุมการแนะนำหรือการสอนผู้เล่น และมารยาทความประพฤติของผู้เล่นให้เป็นไปตามกติกา

ขั้นตอนในการลงตัดสินและการนับคะแนน

1. รับใบกรอกคะแนนและลูกเทเบิลเทนนิสจากฝ่ายจัดการแข่งขัน แล้วตรวจสอบความถูกต้องให้เรียบร้อย

2. เข้าประจำโต๊ะแข่งขันเพื่อรอนักกีฬา พร้อมทั้งตรวจสอบสภาพสนามแข่งขัน
3. นักกีฬาที่ประกาศชื่อแล้วยังไม่ลงทำการแข่งขัน ให้กรรมการ ผู้ตัดสิน ดูเวลาแข่งขันในใบกรอกคะแนน ถ้าถึงเวลาหรือเลยเวลาที่กำหนด ให้กลับมาแจ้งให้ฝ่ายจัดการแข่งขันทราบหรือส่งสัญญาณให้ฝ่ายจัดการแข่งขันทราบ เพื่อฝ่ายจัดการแข่งขันจะได้ประกาศให้เวลาตามที่กำหนด แล้วกลับมาประจำโต๊ะแข่งขัน พร้อมทั้งจับเวลา เมื่อครบกำหนดเวลาแล้วนักกีฬายังไม่ลงทำการแข่งขัน ให้ลงผลในใบกรอกคะแนนแล้วส่งคืนฝ่ายจัดการแข่งขัน
4. เมื่อนักกีฬาลงสนามแข่งขันแล้ว ให้ถามชื่อและสังกัด พร้อมทั้งตรวจสอบหมายเลขประจำตัวด้านหลังเสื้อ (ถ้ามี) และตรวจชุดแข่งขันของนักกีฬา ให้ถูกต้องตามกติกา และถามชื่อผู้ฝึกสอนและบันทึกลงในใบบันทึกคะแนน
5. ตรวจไม้เทเบิลเทนนิสทั้ง 2 ฝ่าย และให้ฝ่ายตรงข้ามดูทั้ง 2 ฝ่าย
6. เสียงทายเพื่อเลือกลำดับในการส่ง การรับ หรือเลือกแดน
7. ให้นักกีฬาฝึกซ้อมได้ไม่เกิน 2 นาที
8. ก่อนเริ่มทำการแข่งขันให้สัญญาณกรรมการ ผู้ช่วยผู้ตัดสิน นักกีฬา ทั้ง 2 ฝ่าย เพื่อให้แน่ใจว่าทุกฝ่ายพร้อมแล้ว
9. การขานคะแนนจะขานเป็นภาษาไทย ยกเว้นในการตัดสินระดับนานาชาติจะขานเป็นภาษาอังกฤษ หรือภาษาที่เข้าใจกัน ระหว่างนักกีฬาทั้ง 2 ฝ่าย และผู้ตัดสินก็ได้
10. การขานตอนเริ่มแข่งขัน ขานลักษณะดังนี้ “ในเกมที่.....(ชื่อ)..... (สังกัด)..... เป็นฝ่ายส่งก่อน (ถ้าเป็นประเภทคู่ให้ขานผู้รับด้วย) เริ่มได้ ศูนย์เท่ากัน”
11. ผู้ตัดสินจะขานคะแนนทันทีในขณะที่ลูกไม่ได้อยู่ในการเล่น หรือในทันทีหลังจากการปรบมือหรือเสียงอื่นๆ ที่ทำให้ไม่สามารถได้ยินเสียงขานคะแนน



12. การขานคะแนนจะขานคะแนนของฝ่ายส่งก่อนแล้วตามด้วยคะแนนของฝ่ายรับ

13. ในช่วงการเปลี่ยนส่งให้ขานคะแนนของฝ่ายส่งก่อนแล้วตามด้วยชื่อหรือสังกัด

14. เมื่อการตีได้เป็นเล็ท ผู้ตัดสินจะขาน “เล็ท” และจะขานคะแนนซ้ำอีกครั้งหนึ่ง เพื่อแสดงว่าคะแนนไม่ได้ถูกนับ

15. เมื่อนักกีฬาส่งลูกไม่ถูกต้องตามกติกาหรือทำผิดกติกาอื่นๆ ผู้ตัดสินจะขาน “เสีย” และให้คะแนนอีกฝ่ายหนึ่ง

16. ผู้ส่งลูกจะไม่ส่งลูกก่อนจนกว่าผู้ตัดสินจะขานคะแนน ถ้าหากผู้ส่งลูกส่งลูกก่อนบ่อยๆ และผู้ตัดสินพิจารณาเห็นว่าผลเสียต่อ ผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม ผู้ตัดสินจะเตือนให้ผู้ส่งลูกช้าลงและอาจเตือนผู้รับด้วย ถ้าหากผู้รับยังไม่พร้อมให้ยกมือที่ไม่ได้ถือไม้ขึ้น

17. ผู้ตัดสินจะให้สัญญาณมือเพื่อช่วยในการแสดงการตัดสิน ควบคู่ไปกับการขานคะแนนดังนี้

17.1 เมื่อได้คะแนน ผู้ตัดสินจะกำมือโดยหันหน้ามือออก ยกแขนด้านของฝ่ายที่ได้คะแนนขึ้น โดยให้แขนท่อนบนขนานกับพื้น และแขนท่อนล่างตั้งฉากกับแขนท่อนบน

17.2 ในตอนเริ่มเกมหรือเปลี่ยนส่ง ผู้ตัดสินจะผายมือไปยังแดนหรือฝ่ายนั้น

17.3 เมื่อการเล่นเป็นเล็ท ผู้ตัดสินจะยกแขนขึ้นเหนือศีรษะ เพื่อแสดงว่าการตีได้นั้นยุติลง

17.4 เมื่อลูกถูกขอบบนโต๊ะ ผู้ตัดสินจะชี้ไปยังจุดที่ลูกสัมผัสลูกขอบโต๊ะ

17.5 ในเกมสุดท้ายขณะเปลี่ยนแดน ผู้ตัดสินจะไขว้มือในระดับออก เพื่อให้ผู้เล่นเปลี่ยนแดนกัน

18. เมื่อจบเกมการแข่งขันในแต่ละเกม ผู้ตัดสินจะขานชื่อของฝ่ายชนะ แล้วตามด้วยคะแนนของเกมนั้น มีลักษณะดังนี้ ในเกมที่.....(ชื่อ)..... (สังกัด).....เป็นฝ่ายชนะด้วยคะแนน..... พร้อมทั้งให้ผู้ตัดสินหรือผู้ช่วยเก็บรักษาลูกเทเบิลเทนนิสทุกครั้งที่มีการพักตามกติกา

3. กรรมการผู้ช่วยผู้ตัดสิน (ASSISTANT UMPIRE) ในการแข่งขันระดับนานาชาติ ผู้ช่วยผู้ตัดสินจะต้องถูกแต่งตั้งขึ้นทุกครั้ง จำนวน 1 คน จะนั่งตรงข้ามกับผู้ตัดสินแนวเดียวกันกับเน็ต

3.1 ผู้ช่วยผู้ตัดสินจะมีหน้าที่รับผิดชอบ ดังนี้

3.1.1 ตัดสินว่าลูกเทเบิลเทนนิสสัมผัสลูกขอบโต๊ะหรือด้านข้างโต๊ะในด้านที่อยู่ใกล้ที่สุดของตนเองหรือไม่

3.1.2 แจ้งให้ผู้ตัดสินทราบ กรณีมีการฝ่าฝืนกติกาในเรื่องการสอนผู้เล่นหรือเรื่องมารยาท ความประพฤติ

3.2 ในการนี้ ทั้งผู้ตัดสินหรือผู้ช่วยผู้ตัดสินจะสามารถตัดสินใจร่วมกันได้ดังกรณีดังต่อไปนี้

3.2.1 พิจารณาลักษณะการส่งลูกของผู้เล่นว่าถูกต้องตามกติกาหรือไม่

3.2.2 ในการส่งลูก ลูกนั้นสัมผัสลูกตาข่ายหรือไม่

3.2.3 พิจารณาว่าผู้เล่นขวางลูกหรือไม่

3.2.4 ในการแข่งขัน มีสิ่งเข้ามารบกวน อันจะมีผลต่อการแข่งขันหรือไม่

3.2.5 รักษาเวลาการฝึกซ้อม การเล่น หรือขณะหยุดพัก



ดังนี้

จากหน้าที่ดังกล่าวผู้ตัดสินหรือผู้ช่วยผู้ตัดสินจะชานจากเหตุการณ์ต่างๆ

1. เมื่อนักกีฬาส่งลูกไม่ถูกต้องตามกติกา จะชาน “เสีย” (FAULT)
2. เมื่อลูกสัมผัสลูกโต๊ะด้านหน้าของตนเอง จะชาน “ดี” หรือ “เสีย” (SIDE)
3. เมื่อลูกสัมผัสลูกตาข่ายในขณะที่ส่งลูก จะชาน “เล็ท” (LET)
4. เมื่อมีสิ่งเข้ามารบกวนในขณะที่แข่งขัน จะชาน “เล็ท” (LET)

เมื่อผู้ช่วยผู้ตัดสินทำการตัดสินดังกล่าวแล้ว ให้ยกมือของเขาขึ้นเหนือศีรษะเพื่อถึงความสนใจต่อกรรมการผู้ตัดสินในการปฏิบัติหน้าที่ของเขา และหากกรณีที่ไม่ได้แต่งตั้งกรรมการผู้ช่วยผู้ตัดสิน ผู้ตัดสินจะเป็นผู้ปฏิบัติหน้าที่ทั้งหมด

4. กรรมการจับเวลา (TIME KEEPER) กรรมการจับเวลาอาจ ถูกแต่งตั้งขึ้นในการแข่งขัน และหากการแข่งขันไม่เสร็จสิ้นลงภายในเวลา 15 นาที เมื่อครบกำหนดกรรมการจับเวลาจะชาน “หมดเวลา” (TIME) และผู้ตัดสินจะดำเนินการแข่งขัน ในระบบเร่งเวลาต่อไป ยกเว้นในกรณีที่นักกีฬาทั้ง 2 ฝ่าย มีคะแนนตั้งแต่ 9 คะแนน กรรมการจับเวลาจะยังไม่ชาน

การจับเวลานั้นจะเริ่มจับทันทีที่ลูกอยู่ในการเล่น และจะหยุดเมื่อมีเหตุที่ทำให้การเล่นไม่เป็นไปอย่างต่อเนื่อง เช่น เมื่อลูกออกไปนอกสนามแข่งขัน การหยุดเซ็ดเหงื่อ การเปลี่ยนแดน หรือการขออนุญาตเปลี่ยนอุปกรณ์ เป็นต้น

ในการนับจำนวนครั้งในระบบการแข่งขันแบบเร่งเวลา ให้นับเป็นภาษาไทย ยกเว้นในการตัดสินระดับนานาชาติ จะนับเป็นภาษาอังกฤษ หรือภาษาที่เข้าใจกันระหว่างนักกีฬาทั้งสองฝ่ายและผู้ตัดสิน และเมื่อฝ่ายรับสามารถโต้กลับมาได้ อย่างถูกต้องครบ 13 ครั้ง ผู้ตัดสินจะชาน “หยุด” (STOP)

5. เจ้าหน้าที่พลิกป้ายคะแนน (SCORER)



เจ้าหน้าที่พลิกป้ายคะแนนอาจถูกแต่งตั้งขึ้นในการแข่งขัน เพื่อแสดงผลการแข่งขันให้บุคคลโดยทั่วไปได้เห็น โดยจะทำหน้าที่เปิดป้ายคะแนนตามการขานของผู้ตัดสิน และอาจช่วยผู้ตัดสินโดยการให้สัญญาณประกอบก็ได้ ถ้าผู้ตัดสินต้องการ สำหรับการเปิดป้ายคะแนนนั้น หากเป็นป้ายที่เปิดด้วยมือ จะต้องหันออกด้านข้าง เพื่อแสดงให้ผู้ชมเห็นทุกๆ 6 คะแนน

ภาคผนวก

อุปกรณ์ประกอบการตัดสิน



1. อุปกรณ์ประกอบการตัดสิน

1.1 ที่วัดตาข่าย : ใช้วัดความสูงของตาข่าย (15.25 เซนติเมตร)



1.2 เหรียญเสี่ยงสิทธิ์

ใช้ในการเสี่ยงทายก่อนเริ่มทำการแข่งขัน โดยผู้ที่ชนะในการเสี่ยงมีสิทธิ์ในการเลือกส่ง เลือกรับ หรือเลือกแดน



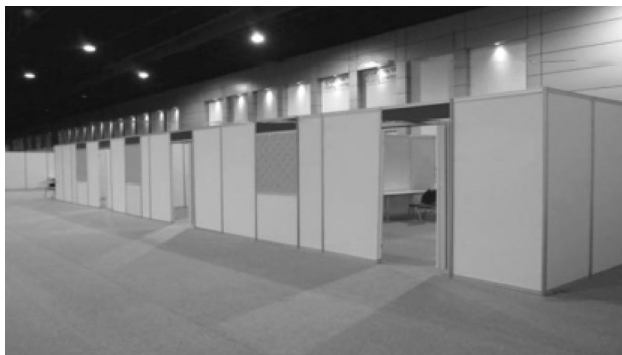
1.3 นาฬิกาจับเวลา

เพื่อใช้จับเวลาในการฝึกซ้อม เวลาในการแข่งขัน เวลาพักระหว่างเกม และการขอเวลานอก



1.4 การ์ดสี (ใบขาว ใบเหลือง ใบแดง)

ใบขาว ใช้สำหรับการขอเวลานอก ส่วนใบเหลืองและใบแดง ใช้สำหรับเตือน หรือลงโทษ นักกีฬาหรือผู้ฝึกสอน



ห้องต่าง ๆ ภายในสนามแข่งขัน

2. ห้องต่าง ๆ ภายในสนามแข่งขัน

2.1 ห้องคณะกรรมการอำนวยการ

เป็นห้องทำงานสำหรับคณะกรรมการบริหาร หรือ TOURNAMENT DIRECTOR อุปกรณ์ที่จำเป็นเช่น โทรทัศน์ โทรสาร โทรศัพท์ คอมพิวเตอร์ INTERNET เป็นต้น

2.2 ห้องฝ่ายจัดการแข่งขัน

เป็นห้องที่ใช้สำหรับผลิตเอกสารในการจัดการแข่งขันทั้งหมด อุปกรณ์ที่จำเป็น เช่น โทรทัศน์ โทรศัพท์ โทรสาร คอมพิวเตอร์ INTERNET เครื่องถ่ายเอกสาร เป็นต้น

2.3 ห้องพักผ่อนผู้ตัดสิน

เป็นห้องสำหรับผู้ตัดสินและผู้ชี้ขาดพักผ่อน หรือพักรอระหว่างปฏิบัติหน้าที่ ดังนั้นห้องนี้ควรมีสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับการพักผ่อน โทรทัศน์ โทรศัพท์ ตู้เย็น เครื่องดื่ม อาหารว่าง เป็นต้น



ห้องประชุมขนาดใหญ่

2.4 ห้องประชุม : เป็นห้องที่ใช้จัดประชุมมี 2 ลักษณะ คือ

2.4.1 ห้องประชุมขนาดใหญ่ ใช้ประชุมผู้จัดการทีม หรือผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการแข่งขันซึ่งสามารถรองรับผู้เข้าประชุมจำนวน 30-100 คน

2.4.2 ห้องประชุมขนาดเล็กใช้สำหรับประชุมกลุ่มย่อย ขนาด 5-20 คน



คณะผู้จัดททำ

ที่ปริกษ

นยสกล วรรณพงษ์

นยมนตรึ ไซยพนธ์

นยสังเวียณ บญุโต

นยสวญ่มจันทรึ เจียมใจสว่งฤกษ์

ผู้ว่ากรการกีฬาท่งประเทศไทย

รองผู้ว่ากรการกีฬาท่งประเทศไทย

(ฝ่ายกีฬาทเป็นเลิศและวิทยาศาสตร์การกีฬ)

รองผู้ว่ากรการกีฬาท่งประเทศไทย

(ฝ่ายบริหาร)

ผู้อำนวยการฝ่ายสارسนเทศและวิชากรการกีฬ

เรียบเรียงโดย

สมาคมเทเบ็ลทนนิสท่งประเทศไทย

กองบรรณาธิกร

นยรุ่งทิวา รอดโพธิ์ทอง

นยวัชร คำเพ็ง

นยรวีวรรณ อรรถอินทรึย์

นยสวญ่มหนึ่งฤทัย แสงกาศนึย์

นยสวกรรณิกา จินพวด

นยสวอรุณวรรณ แพทย์ปริษา

นยสุวิทย์ สุขเลิศ

นยปรารุญ์ฐานนักษ์ โสภิศภัทรพร

นยนรุตร์ภเดชช์ งามแสง

นยศัตรทา เอื้อเพื้อ

ผู้อำนวยการกองวิชากรการกีฬ

หัวหน้างานพัฒนางองศ์ควมรู้

นักวิชากร 6

นักวิชากร 6

ผู้ช้วยปฏิบัติงานฯ

ผู้ช้วยปฏิบัติงานฯ

ผู้ช้วยปฏิบัติงานฯ

ผู้ช้วยปฏิบัติงานฯ

ผู้ช้วยปฏิบัติงานฯ

ผู้ช้วยปฏิบัติงานฯ



งานพัฒนาองค์ความรู้
กองวิชาการกีฬา
ฝ่ายสารสนเทศและวิชาการกีฬา
การกีฬาแห่งประเทศไทย
พ.ศ. 2558

กติกากีฬาเทเบิลเทนนิส



8 850000 010521