

# RREGULLAT E LOJËS SË PINGPONGUT

## Rregullat 2004

### 1. Tabela

1.1. Sipërfaqja e epërme e tabelës së pingpongut, e njohur edhe si sipërfaqja e lojës, duhet të jetë kënddrejtë, 2.74m e gjatë dhe 1.525m e gjerë, dhe duhet të jetë e vendosur në plan horizontal 76cm mbi dysheme.

1.2. Sipërfaqja e lojës nuk përfshinë pjesët anësore të tabelës.

1.3. Sipërfaqja e lojës mund të jetë e çfarëdo materiali dhe duhet të shkaktojë kërcimin në lartësi prej rreth 23cm kur topi standard lëshohet nga lartësia prej 30cm.

1.4. Sipërfaqja e lojës duhet të jetë me ngjyrë të mbyllët në mënyrë uniforme dhe mat (pa shkëlqim), por me vijën anësore të bardhë, të gjerë 2cm, përgjatë secilës anë prej 2.74m dhe me vijë fundore, të gjerë 2cm, përgjatë secilës nga anët e gjata 1.525m.

1.5. Sipërfaqja e lojës duhet të jetë e ndarë në dy fusha të barabarta të lojës me anë të rjetës vertikale e cila vendoset paralel me vijën fundore të tabelës, dhe duhet të jetë kontinuale mbi të gjithë sipërfaqen e lojës.

1.6. Për lojën e qifteve, çdo fushë duhet të ndahet në dy gjysëm-fusha të barabarta me një vijë në mes, të gjerë 3mm, e cila gjendet paralel me vijat anësore; vija e mesme duhet të konsiderohet si pjesë e secilës fushë të djathtë të fushë së lojës.

### 2. Rrjeta

2.1. Sistemi i rjetës përbëhet nga rrjeta, teli shtrirës dhe shtyllat e rjetës, duke përfshirë edhe shtrëngueset të cilat e fiksojnë ate për tavoline.

2.2. Rrjeta duhet të jetë e shtrirë në një lidhëse e cila është e lidhur në të dy anët deri në shtyllat anësore të larta 15.25cm, ku skajet e jashtme të shtyllave janë 15.25cm jash vijës anësore.

2.3. Maja e rjetës duhet të jetë 15.25cm mbi sipërfaqen e lojës përgjatë gjithë gjatësisë së saj.

2.4. Fundi i rjetës duhet të jetë sa më afër që është e mundur sipërfaqes së lojës përgjatë gjithë gjatësisë së saj dhe skajet e rjetës sa më afër shtyllave mbajtëse që është e mundur.

### 3. Topi

3.1. Topi duhet të jetë sferik, me diametër 40mm (efektive nga data 01.10.2000).

3.2. Pesha e topit duhet të jetë 2.7gr (efektive nga data 01.10.2000).

3.3. Topi duhet të jetë i punuar nga celuloidi apo materiali i ngjajshëm plastik dhe duhet të jetë i bardhë apo i ngjyrë portokalle, dhe mat (pa shkëlqim).

### 4. Reketi

4.1. Reketi mund të ketë çfarëdo madhësie, forme apo peshe por pllaka duhet të jetë e rrafshtë dhe rigide (e fortë).

4.2. Së paku 85% e dërrasës për nga trashësia duhet të jetë e përbërë nga druri; një shtresë ngjitëse përbrenda dërrasës mund të jetë e përforcuar me material të fijëzuar siç janë fijet e karbonit, fijet e xhamit apo letresë së komprimuar, por nuk duhet të jetë më e trashë se 7.5% nga trashësia e përgjithshme apo 0.35 mm, cilado që të jetë më e vogël.

4.3. Ana e dërrasës e cila shfrytëzohet për goditjen e topit duhet të jetë e mbuluar me gomë të zakonshme me thumba nga jashtë me ç'rast trashësia e përgjithshme së bashku me shtresën ngjitëse nuk kalon 2 mm, apo gomë sandwich me thumba të kthyer përbrenda apo jashtë ku trashësia e përgjithshme duke përfshirë edhe shtresën ngjitëse nuk tejkalon trashësinë 4 mm.

4.3.1. Goma e zakonshme me thumba është një shtresë e gomës jo-celulare, natyrale apo sintetike, me thumba të shpërndarë njëtrajtshëm përgjatë gjithë sipërfaqes me shpeshtësi jo më të rrallë se 10 për cm katror dhe jo më shumë se 50 për cm katror.

4.3.2. Goma Sandwich është një shtresë e gomës celulare (shpuzore) e mbuluar me një shtresë të jashtme me gomë të thjeshtë me thumba, ku shtresa me thumba nuk tejkalon trashësinë prej 2 mm.

4.4. Materiali mbulues duhet të shtrihet deri te skajet por jo më gjatë se skajet e dërrasës, përveç pjesës që ndodhet afër dorëzës dhe mbulohet nga gishtat e cila mund të lehet e pambuluar apo e mbuluar me çfarëdo material.

4.5. Dërrasa, cilado shtresë përbrenda dërrasës si dhe cilado shtresë e materialit mbulues apo ngjitësit duhet të jetë kontinuale dhe me trashësi të njëtrajtshme.

4.6. Sipërfaqja e materialit e cila e mbulon njërën anë të dërrasës, apo të anës së dërrasës nëse njëra anë lihet e pambuluar, duhet të jetë mat (pa shkëlqim), e kuqe qelët në njërën anë dhe e zezë në anën tjetër.

4.7. Deviacionet e vogla në kontinuitetin e sipërfaqes apo njëtrajtshmërinë e ngjyrës si pasojë e dëmtimit aksidental apo shpenzimit janë të lejueshme, me kusht që ato nuk ndryshojnë në mënyrë sinjifikante karakteristikën e sipërfaqes.

4.8. Në fillim të lojës dhe kurdoherë që lojtari e ndërron reketin gjatë meçit, ai duhet t'i tregojë kundërshtarit dhe referit reketin të cilin do të përdorë në lojë dhe duhet t'u lejojë atyre kontrollimin e tij.

## **5. Definicionet**

5.1. Shkëmbimi i gjuajtjeve është periudha gjatë së cilës topi është në lojë.

5.2. Topi është në lojë prej momentit kur për herë të fundit ka qenë i qetë në shuplakën e dorës së lirë dhe qëllimisht është hudhur në servim deri sa të goditë çkado tjetër përveç sipërfaqes së lojës, rretën, reketin e mbajtur me dorën e reketit apo doren e reketit nën nyjën e shuplakës, apo nëse shkëmbimi është vendosur si poen apo përsëritje.

5.3. Përsëritja është shkëmbimi i gjuajtjeve rezultati i të cilave nuk regjistrohet.

5.4. Poeni është shkëmbimi i gjuajtjeve rezultati i të cilave regjistrohet.

5.5. Dora e reketit është dora e cila e mban reketin.

5.6. Dora e lirë është dora e cila nuk e mban reketin.

- 5.7. Lojtari e godit topin nëse e prek ate me reketin e tij, të cilin e mban në dorë, apo me pjesën e dorës së reketit nën nyjën e dorës.
- 5.8. Lojtari e pengon topin nëse ai, apo çkado që ai ka të veshur dhe të mbathur, e prek topin në lojë gjatë lëvizjes së tij drejt sipërfaqes së lojës dhe ende nuk e ka kaluar vijën fundore, pa e prekur fushën e tij prej momentit kur është goditur për herë të fundit nga kundërshtari.
- 5.9. Servuesi është lojtari i cili duhet të goditë i pari topin në shkëmbimin e topit.
- 5.10. Pranuesi është lojtari i cili duhet të goditë topin i dyti në shkëmbimin e topit.
- 5.11. Referi është personi i cili është caktuar të kontrollojë meçin.
- 5.12. Asistenti i referit është personi i cili është caktuar të ndihmojë referin në vendime të caktuara.
- 5.13. Çkado që lojtari vesh dhe mbath nënkupton çkado që ai ka pasur të veshur apo mbathur, përveç topit, në fillim të këmbimit.
- 5.14. Topi duhet të konsiderohet si top që ka kaluar mbi apo përreth rrjetës nëse kalon mbi, nën apo jashtë projeksonit të rrjetës jashtë tabelës.
- 5.15. Vija fundore duhet të konsiderohet si vijë e zgjatur deri në pakufi në të dy drejtimet.

## **6. Servimi**

- 6.1. Në fillim të servimit topi duhet të qëndrojë i lirë në shuplakë të hapur të dorës së lirë të servuesit dhe nuk duhet të lëvizë, duhet të jetë pas vijës fundore të servuesit dhe mbi nivelin e sipërfaqes së lojës.
- 6.2. Servuesi duhet të hudhë topin gati vertikalisht lartë, pa i dhënë rrotullim, ashtu që ai arrin lartësinë së paku 16cm pasi që të jetë shkëputur nga shuplaka e dorës së lirë dhe pastaj bie pa prekur asgjë deri sa të goditet.
- 6.3. Deri sa topi është në rënie servuesi duhet të goditë topin ashtu që ai së pari prek fushën e tij, kalon mbi ose përreth rrjetës dhe prek fushën e kundërshtarit; në qifte, topi duhet të prekë anën e djathtë të fushës së servuesit dhe pranuesit.
- 6.4. Prej fillimit të shërbimit deri sa te goditet topi, topi duhet të jetë mbi nivelin e tavolinës dhe prapa vijës fundore të shërbyesit dhe nuk duhet të mbulohet nga shërbyesi me asnjë pjesë të vetme të trupit apo të veshëmbathjes apo nga bashkëlojtari kur luhet me çifte; në momentin kur topi shkëputet nga dora, krahu i shërbyesit duhet patjetër të largohet prej hapësirës ndërmjet trupit të shërbyesit dhe rrjetës.
- 6.5. Është përgjegjësi e lojtarit që të servojë ashtu që referi apo asistenti i referit mund të shohë se ai i përmbahet rregullave për servim të rregullt.
- 6.5.1. Nëse referi apo asistenti i referit është në dyshim për rregullsinë e servimit pos asnjëri nga ta nuk është i sigurtë se servimi është jo i rregullt, ai mundet, nëse është hera e parë në meç, t'i japë vërejtje servuesit pa i'a humbur poenin.
- 6.5.2. Nëse disa herë radhazi në meç servimi i lojtarit të njejtë është i dyshimtë, për arsye të njejtë apo arsye të ndryshme, atij nuk duhet t'i ipet beneficioni i dyshimit dhe pranuesit duhet t'i ipet poeni.

6.5.3. Kurdoherë që jorregullsia e servimit është e qartë nuk duhet të jepet vërejtje dhe pranuesit duhet t'i jepet poeni, në rastin e parë si dhe në të gjitha rastet tjera.

6.6. Në raste të veçanta, referi mund të zbusë kriteret për servimin e rregullt nëse ai njoftohet, para se të fillojë loja, se servimi sipas rregullave është i penguar nga paaftësia fizike.

## **7. Kthimi i mirë**

7.1. Topi, qoftë i servuar apo i kthyer, duhet të godited në atë mënyrë që të kalon mbi ose përreth rrjetës dhe prek fushën e kundërshtarit, qoftë drejtpërdrejtë ose pasi të ketë prekur rrjetën.

## **8. Rradha e lojës**

8.1. Në lojë individuale, servuesi duhet së pari të bëjë servimin e mirë, pastaj pranuesi duhet të bëjë kthimin e mirë dhe pastaj rradhazi servuesi dhe pranuesi duhet të kthejnë në mënyrë të rregullt topin.

8.2. Në qifte, servuesi së pari duhet të bëjë servimin e mirë, pastaj pranuesi duhet të bëjë kthimin e mirë, pastaj partneri i servuesit duhet të bëjë kthimin e mirë, partneri i pranuesit duhet të bëjë kthimin e mirë dhe pastaj secili lojtar rradhazi duhet të bëjë kthimin e mirë.

## **9. Përsëritja**

9.1. Këmbimi duhet të jetë përsëritje:

9.1.1. Nëse topi gjatë servimit, gjatë kalimit mbi rrjetë, e prek ate, me kusht që përndryshe servimi është i rregullt ose topi është penguar nga pranuesi apo partneri i tij.

9.1.2. Nëse servimi është bërë derisa lojtari pranues nuk ka qenë gati, me kusht që as pranuesi as partneri i tij nuk kanë tentuar të godasin topin;

9.1.3. Nëse dështimi për të bërë servimin e mirë apo pranimin e mirë ose në ndonjë mënyrë tjetër të mos jetë në pajtim me rregulla është pasojë e pengesave të shkaktuara nga shkaqet jashtë kontrollës së lojtarit;

9.1.4. Nëse loja është ndaluar nga ana e referit apo asistentit të referit.

9.2. Loja mund të ndalet:

9.2.1. për të korigjuar gabimin në rradhën e servimit, pranimin apo anët;

9.2.2. për të filluar sistemin e shpejtuar;

9.2.3. për të dhënë vërejtje ao dënuar lojtarin;

9.2.4. për shkak se kushtet e lojës janë ç'rregulluar në atë masë sa mund të ndikojnë në rezultatin e këmbimit.

## **10. Poeni**

10.1. Përveç nëse poeni është përsëritje, lojtari e fiton poenin nëse:

10.1.1. nëse kundërshtari i tij nuk mundet të bëjë servimin e mirë;

10.1.2. nëse kundërshtari i tij nuk mundet të bëjë kthimin e mirë;

10.1.3. nëse, pasi të ketë bërë servimin apo kthimin e mirë, topi prek çkado tjetër përveç rrjetës para se të goditet nga lojtari kundërshtar;

10.1.4. nëse topi kalon mbi fushën e tij apo prapa vijës së tij fundore pa e prekur fushën e tij, pasi të jetë goditur nga kundërshtari i tij;

10.1.5. nëse kundërshtari e pengon topin;

10.1.6. nëse kundërshtari e godet topin dy herë rradhazi;

10.1.7. nëse kundërshtari e godet topin me reket sipërfaqja e të cilit nuk është në pajtim me rregullat e parashtruara në pikën 4.3., 4.4 dhe 4.5.;

10.1.8. nëse kundërshtari, apo çkado që ai vesh apo mbath, lëviz sipërfaqen e lojës;

10.1.9. nëse ai, apo çkado që ai vesh apo mbath, prek rrjetën dhe pjesët e saj;

10.1.10. nëse dora e lirë e kundërshtarit e prek sipërfaqen e lojës;

10.1.11. nëse ne lojën e çiftëve, njëri nga kundërshtarët e godet topin jashtë rradhës së caktuar në bazë të servuesit dhe pranuesit të parë;

10.1.12. sipas rregullave për sistemin e shpejtuar (të përshkruara në pikën 15.2).

## **11. Seti**

11.1. Setin e fiton lojtari apo çifti i cili i pari i fiton 11 poena përveç në rastin kur të dy lojtarët ose çiftet grumbullojnë 10 poena, me ç'rast setin e fiton lojtari ose çifti i cili i pari i fiton 2 poena më tepër se lojtari apo çifti kundërshtar.

## **12. Meçi**

12.1. Meçi përbëhet nga më i miri pas seteve të fituara teke të parapara.

## **13. Zgjedhja e servimit, pranimit dhe anës**

13.1. E drejta e zgjedhjes së rradhës së servimit, pranimit dhe anës duhet të caktohet me short, dhe fituesi mund të zgjedhë servimin apo pranimin ose të fillojë lojën në anën e caktuar.

13.2. Kur njëri lojtarë apo çift ka zgjedhur të servojë apo kthejë i pari ose zgjedhë anën, atëherë lojtari apo çifti tjetër ka të drejtë të bëjë zgjedhjen tjetër.

13.3. Pasi të jenë kryer 2 poena lojtari apo çifti pranues duhet të bëhet lojtari apo çifti servues dhe kështu me rradhë deri në përfundimin e setit, përveç nëse të dy lojtarët apo çiftet kanë shënuar 10 poena ose është në aplikim sistemi i shpejtuar, kur rradha e servimit dhe pranimit është e njëjtë por secili lojtar ka të drejtë të servojë vetëm një herë rradhazi.

13.4. Në secilin set të lojës të qifteve, çifti i cili ka të drejtë të servojë i pari duhet të vendosë se cili nga ta do të bëjë këtë dhe në setin e parë të meçit çifti kundërshtar duhet të vendosë se cili nga ta do të kthejë i pari; në setat pasues të lojës, duke e ditur servuesin e parë, pranuesi i parë do të jetë lojtari i cili i ka servuar atij në setin paraprak.

13.5. Në lojën e çifteve pas çdo ndërrimi të servimit pranuesi i mëparshëm duhet të bëhet servuesi dhe partneri i servuesit të mëparshëm duhet të bëhet pranuesi.

13.6. Lojtari apo çifti i cili servon i pari në një set duhet të kthejë i pari në setin e ardhshëm të lojës dhe në setin e fundit të mundshëm të lojës së çifteve, çifti i cili e ka rradhën të kthejë duhet të ndërrojë rradhën e pranimit kur njëri prej çifteve i ka fituar 5 poena.

13.7. Lojtari apo çifti i cili ka filluar setin në njërën anë duhet të fillojë setin e ardhëm në anën tjetër dhe në setin e fundit të mundshëm në lojë lojtarët apo çiftet duhet të ndërrojnë anët kur cilido prej lojtarëve apo çifteve i ka fituar 5 poena.

#### **14. Gabimi i rradhës së servimit, pranimit apo anës**

14.1. Nëse lojtari servon apo pranon pa e pasur rradhën, loja duhet të ndërpritet nga referi posa të vërehet gabimi dhe duhet të vazhdojë me ata lojtarë të cilët duhet të jenë servues apo pranues, në poenat në të cilët kanë arritur deri në atë moment, në pajtim me rradhën e cila është caktuar në fillim të meçit dhe, në çifte, në rradhë të servimit e cila është caktuar nga çifti i cili ka të drejtën të servojë i pari në set në të cilin gabimi është zbuluar.

14.2. Nëse lojtarët nuk i kanë ndërruar anët kur është dashur, loja duhet të ndërprehet nga referi posa të kupton për gabimin dhe duhet të vazhdojë me lojtarët në anët ku duhet të jenë me rezultat në të cilin kanë mbërritur deri në atë moment, në bazë të rradhës e cila është caktuar në fillim të lojës.

14.3. Në çfarëdo rasti, të gjithë poenat e fituar para se të kuptohet për gabim duhet të llogariten.

#### **15. Sistemi i shpejtuar**

15.1. Sistemi i shpejtuar duhet të aplikohet nëse seti nuk përfundon pas 10 minutash përveç nëse të dy lojtarët apo çiftet kanë shënuar së paku 9 poena, apo në çfarëdo kohe më herët me kërkesën e të dy lojtarëve apo çifteve.

15.1.1. Nëse topi është në lojë në momentin kur arrihet kufiri kohor, loja duhet të ndërprehet nga referi dhe duhet të vazhdohet me servimin e të njejtit lojtar i cili ka qenë servues në momentin kur është ndërprerë loja.

15.1.2. Nëse topi nuk është në lojë në momentin kur të arrihet kufiri kohor, loja duhet të vazhdohet nga lojtari i cili ka pranuar në poenin e fundit para se të ndërprehet loja.

15.2. Nga ky moment, çdo lojtar duhet të servojë nga një herë rradhazi deri në fundin e setit dhe nëse lojtari apo çifti kthyes bën trembëdhejtë kthime të mira atëherë kthyesi e fiton poenin.

15.3. Kur një herë të fillojë sistemi i shpejtuar, të gjithë setat në vazhdim të atij meçi duhet të luhen nën sistemin e shpejtuar.

### **3. Rregullat e Garave Ndërkombëtare**

#### **3.1. RREGULLAT DHE LIGJET**

##### **3.1.1. Llojet e Garave**

- 3.1.1.1. Garë Ndërkombëtare është ajo e cila mundet të përfshijë lojtarë të më shumë se një Asociacioni.
- 3.1.1.2. Meç Ndërkombëtar është meçi në mes të ekipeve të cilat përfaqësojnë Asociacionet.
- 3.1.1.3. Turnir i Hapur është ai turnir i cili është i hapur për lojtarët e të gjitha Asociacioneve.
- 3.1.1.4. Turnir i Kufizuar është ai turnir i cili është i kufizuar në lojtarë të grupeve specifike përveç sipas moshës.
- 3.1.1.5. Turnir me Thirrje është ai turnir i cili është i kufizuar për lojtarët e caktuar, të thirrur personalisht.

##### **3.1.2. Aplikueshmëria**

3.1.2.1. Përveç si është cekur në 3.1.2.2., Rregullat e Lojës (Kaptina 2) duhet të aplikohen në garat për titullën e kampionit Botëror, Kontinentale apo Olimpik, në Turnire të Hapura dhe, përveç nëse Asociacionet janë marrë vesh ndryshe, në Meçet Ndërkombëtare.

3.1.2.2. Këshilli duhet të ketë fuqinë të autorizojë organizatorin e një turniri të hapur që të aplikojë variacionet eksperimentale të ndonjë rregulle të specifikuar nga Komiteti Ekzekutiv.

3.1.2.3. Rregullat për Gara Ndërkombëtare duhet të aplikohen në:

3.1.2.3.1. Garat Botërore dhe Olimpikë, përveç nëse Këshilli autorizon ndryshe dhe i njofton paraprakisht Asociacionet pjesëmarrëse.

3.1.2.3.2. Garat Kontinentale, përveç nëse Federata Kontinentale gjegjëse e autorizon ndryshe dhe njofton paraprakisht Asociacionet pjesëmarrëse.

3.1.2.3.3. Kampionatet e Hapura Ndërkombëtare (3.7.1.2.), përveç nëse Komiteti Ekzekutiv autorizon ndryshe dhe pranohet nga pjesëmarrësit në pajtim me 3.1.2.4;

3.1.2.3.4. Turniret e Hapura, përveç në rast sipas 3.1.2.4.

3.1.2.4. Në rast kur një turnir i hapur nuk është në pajtueshmëri me cilëndo nga këto rregulla natyra dhe masa e variacioneve duhet të specifikohet në formularin për pjesëmarrje; mbushja dhe dorëzimi i formularit do të konsiderohet si pajtim me kushtet e garave, duke përfshirë edhe këto variacione.

3.1.2.5. Ligjet dhe Rregullat preferohen për të gjitha garat ndërkombëtare por, me kusht se nuk janë në kundërshtim me Statutin, turniret ndërkombëtare të kufizuara dhe me thirrje si dhe garat e pranuar ndërkombëtare të organizuara nga organet e pavarura mund të mbahen sipas rregullave të caktuara nga organizatori.

3.1.2.6. Ligjet dhe Rregullat për Gara Ndërkombëtare duhet të nënkuptohen se aplikohen, përveç nëse variacionet janë rënë dakord më herët ose rregullat e garës janë qartë dhe me kohë të publikuara në rregulloren e garës.

3.1.2.7. Spjegimet dhe interpretimet detale të rregullave, duke përfshirë edhe specifikimet e pajisjeve, duhet të publikohen si Broshura Teknike të autorizuara nga ana e Këshillit dhe Doracakët për Zyrtarët e Meçeve dhe Referët e Turnireve.

#### **3.2. PAJISJET DHE KUSHTET E LOJËS**

##### **3.2.1. Pajisja e Aprovuar dhe e Autorizuar**

3.2.1.1. Aprovimi dhe Autorizimi i pajisjes së lojës duhet të bëhet nga Komiteti për Pajisje në emër të Këshillit; miratimi apo autorizimi mund të tërhiqet nga ana e Këshillit nëse vazhdimi i përdorimit vërtetohet se është i dëmshëm për sportin.

3.2.1.2. Formularët për pjesëmarrje apo prespektet për një turnir të hapur duhet të cekin llojet dhe ngjyrat e tavolinës, rrjetës, dhe topave që do të përdoren; zgjedhja e pajisjes duhet të bëhet sipas Asociacionit në territorin e së cilës mbahet turniri, të zgjedhura nga llojet dhe tipet të cilat momentalisht janë të aprovuara nga ITTF.

3.2.1.3. Materiali mbulues në anën e reketit e cila përdoret për goditjen e topit duhet të jetë nga lloji dhe tipi i cili momentalisht është i autorizuar nga ITTF dhe duhet të jetë i ngjitur në dërrasë në atë mënyrë që shenja mbrojtëse dhe logo e ITTF të jenë qartë të dukshme afër skajit të sipërfaqes goditëse.

*Lista e paisjeve dhe materialeve të autorizuara dhe të aprovuara mirëmbahen nga Zyryja e ITTF dhe detajet janë në dispozicion në web faqen e ITTF ([www.ittf.com](http://www.ittf.com)).*

### **3.2.2. Veshja**

3.2.2.1. Veshja e lojtarit zakonisht duhet të jetë e përbërë nga majica me krahe të shkurtë dhe nga shorcet apo fustani i shkurtë, qorapet dhe këpucët e lojës; veshjet tjera, siç janë pjesa apo komplet trenerkat, nuk duhet të veshen gjatë lojës përveç me lejen e referit.

3.2.2.2. Ngjyra kryesore e majicës, fustanit apo shorceve, përveç mëngëve dhe jakës duhet të jetë qartë e ndryshme nga ngjyra e topit në përdorim.

3.2.2.3. Veshëmbathja mundet të përmbajë numra ose letra në pjesën e pasme të maicës për të identifikuar lojtarin, Asociacionin e tij ose në garat ekipore, ekipin e tij si dhe reklamat në pajtueshmëri me dispozitat e nenit 3.2.4.9; nëse në pjesën e pasme të maicës gjendet emri i lojtarit atëherë ai duhet të jetë i vendosur pikërisht nën jakën e maicës.

3.2.2.4. Çfarëdo numri i kërkuar nga organizatori për identifikimin e lojtarit duhet të ketë prioritet në krahasim me reklamat në pjesën e mesme të shpinës së majicës; këta numra duhet të jenë përbrenda katrorit me sipërfaqe jo më të madhe se 600cm<sup>2</sup>.

3.2.2.5. Çfarëdo shenje apo dekorimi në pjesën e përparme apo anësore të veshjes për lojë si dhe çfarëdo objekti siç janë zbukurimet e trupit (qafore dhe bylyzykë) të cilat mbahen nga lojtari nuk duhet të bëjnë shumë në sy apo të shkëlqejnë ashtu që të pengojnë kundërshtarin.

3.2.2.6. Veshja nuk duhet të përmbajë shenja apo shkronja të cilat mund të shkaktojnë ofendim apo të sjellin lojën në fyerje.

3.2.2.7. Çfarëdo pyetje në lidhje me ligjshmërinë apo pranueshmërinë e veshjes së lojtarit duhet të vendoset nga referi.

3.2.2.8. Lojtarët e ekipit i cili merr pjesë në meçin ekipor, dhe lojtarët e të njejtit Asociacion të cilët përbëjnë një çift, duhet të jenë të veshur në mënyrë të njejtë, me mundësi të përjashtimit për qorapë, këpucë si dhe numrit, madhësisë, ngjyrës dhe dizajnit të reklamës në veshëmbathje.

3.2.2.9. Lojtarët dhe çiftet kundërshtarë duhet të veshin tesha të cilat janë mjaft të ndryshme sa që mundësojnë dallimin e lehtë të lojtarëve nga ana e spektatorëve.

3.2.2.10. Në rast kur lojtarët apo ekipet kundërshtarë kanë veshje të ngjajshme dhe nuk mund të merren vesh se cili do të ndërrojnë veshjen, atëherë vendimi duhet të merret me short.

3.2.2.11. Lojtarët të cilët garojnë në Gara për Kampionat Botëror apo Olimpik, apo Kampionate të Hapura Ndërkombëtare duhet të veshin majicë dhe shorce apo fustan të tipit të autorizuar nga Asociacioni i tyre.

### **3.2.3. Kushtet e Lojës**

3.2.3.1. Hapësira e lojës nuk duhet të jetë më e vogël se 14m gjatësi, 7m gjerësi dhe 5m lartësi.

3.2.3.2. Hapësira e lojës duhet të jetë e rrethuar me rrethojë të lartë afërsisht 75cm, të gjitha me ngjyrë të njejtë të mbyllët, të cilat e ndajnë atë nga hapësirat fqinje të lojës dhe nga spektatorët.

3.2.3.3. Në Garat Botërore dhe Olimpikë intenziteti i ndriçimit, i matur në lartësinë e sipërfaqes së lojës, duhet të jetë së paku 1000 lux njëtrajtësisht në të gjithë sipërfaqen e lojës, dhe së paku 500 lux në pjesën tjetër të hapësirës së lojës; në garat tjera intenziteti duhet të jetë së paku 600 lux në sipërfaqe të lojës dhe 400 lux në pjesët tjera të hapësirës së lojës.

3.2.3.4. Aty ku janë në përdorim disa tavolina, sasia e ndriçimit duhet të jetë e njejtë për të gjithë, dhe sasia e ndriçimit të prapavijës nuk duhet të jetë më e lartë se ndriçimi më i ulët në hapësirën e lojës.

3.2.3.5. Burimi i ndriçimit nuk duhet të jetë më i ulët se 5m mbi dyshemë.

3.2.3.6. Prapavija duhet të jetë përgjithësisht e errët dhe nuk duhet të përmbajë burime të shkëlqimit e as dritë nga jashtë përmes dritareve e pambuluara apo hapjeve tjera.

3.2.3.7. Dyshemeja nuk duhet të jetë me ngjyra të qelta e as të jep refleksion. Sipërfaqja e saj nuk duhet të jetë nga tulla, betoni apo guri; në Garat Botërore dhe Olimpikë dyshemeja duhet të jetë nga druri apo nga lloji dhe materiali sintetik i autorizuar nga ITTF.

### **3.2.4. Reklammat**

3.2.4.1. Brenda hapësirës së lojës, reklammat duhet të vendosen vetëm në pajisjet dhe elementet të cilat normalisht janë prezente dhe nuk duhet të ketë elemente shtesë për reklama.

3.2.4.2. Ngjyrat fluoeshente apo lumineshente nuk duhet të përdoren askund në hapësirën e lojës.

3.2.4.3. Shkronjat apo simbolet në brendësinë e rrethojës nuk duhet të përmbajnë ngjyrën e bardhë apo të portokalltë, e as më shumë se dy ngjyra dhe nuk mund të jenë më të larta se 40cm; rekomandohet që të jenë me ngjyrë të njejtë sikur rrethoja por në ngjyrë më të qeltë apo më të mbyllët;

3.2.4.4. Shenjat në dysheme si dhe në fund dhe anët e tabelës duhet të jenë në ngjyrë pak më të qeltë ose më të mbyllët se sa ngjyra bazë apo të zezë.

3.2.4.5. Mund të ketë më së shumti 4 reklama në dyshemenë e hapësirës së lojës, 1 në secilin skaj dhe 1 në secilën anë të tavolinës, secila prej tyre të mos kalojë 2.5m<sup>2</sup>; ato anësore duhet të jenë së paku 1m larg rrethojës dhe ato në skaje nuk duhet të jenë së paku 2m larg nga rrethoja.

3.2.4.6. Mund të ketë 1 reklamë të përkohshme në secilën fushë të secilës anë të sipërfaqes së tavolinës, të cilat janë qartë të ndara nga reklammat e përhershme; ato nuk duhet të jenë për prodhues tjerë të pajisjes së pingpongut dhe secila duhet të jetë e gjatë më së shumti 60cm.

3.2.4.7. Reklammat në rrethojë duhet të jenë në ngjyrë pak më të qeltë ose më të mbylltë nga ngjyra e prapavijës, nuk duhet të afrohen më afër se 3cm nga tehu i sipërm i rrethës dhe nuk duhet të pengojnë shiqueshmërinë nëpër rrethojë.

3.2.4.8. Reklammat në tavolinat e referëve apo mobileve tjera brenda hapësirës së lojës nuk duhet të kalojnë sipërfaqen prej 750cm<sup>2</sup>.

3.2.4.9. Reklammat në teshat e lojtarëve duhet të jenë të kufizuara në:

3.2.4.9.1. shenja normale e prodhuesit, simboli apo emri i cili nuk e kalon sipërfaqen prej 24cm<sup>2</sup>.

3.2.4.9.2. jo më shumë se 6 reklama qartë të ndara në mes vete, të cilat të kombinuara nuk e kalojnë sipërfaqen prej 600cm<sup>2</sup>, në pjesën e përparme apo anësore të majicës, jo më shumë se 4 reklama në pjesën e përparme.

3.2.4.9.3. jo më shumë se 2 reklama, të cila nuk e kalojnë sipërfaqen prej 400cm<sup>2</sup> në shpinë të majicës;

3.2.4.9.4. jo më shumë se 2 reklama, të cilat të kombinuara nuk e kalojnë sipërfaqen prej 80cm<sup>2</sup>, në shorce apo fustan.

3.2.4.10. Reklammat në numrat e lojtarëve nuk duhet të kalojnë sipërfaqen prej 100cm<sup>2</sup>.

3.2.4.11. Reklammat në teshat e referëve nuk duhet të kalojnë sipërfaqen prej 40cm<sup>2</sup>.

3.2.4.12. Nuk duhet të ketë reklama në teshat e lojtarëve apo në numra të cilat reklamojnë prodhimet e duhanit, pijet alkoolike dhe drogat apo barnat e dëmshme.

### **3.3. ZYRTARET E NDESHJEVE**

3.3.1. Gjyqtari Kryesor

3.3.1.1. Për secilën garë si tërësi një gjyqtar kryesor duhet të caktohet dhe identiteti i tij si dhe lokacioni duhet të tregohet të gjithë pjesëmarrësve dhe, aty ku është e nevojshme, kapitenëve të ekipeve.

3.3.1.2. Gjyqtari kryesor duhet të jetë përgjegjës:

3.3.1.2.1. për organizimin e hedhjes së shortit;

3.3.1.2.2. për caktimin e meçeve sipas kohës dhe tavolinës;

3.3.1.2.3. për emërimin dhe, nëse është e nevojshme, zëvendësimin ose shkarkimin e zyrtarëve të meçit;

- 3.3.1.2.4. të kryejë brifingun para turnirit me zyrtarët e meçit;
- 3.3.1.2.5. të kontrollojë rregullsinë e lojtarëve për ngjarjet reprezentative;
- 3.3.1.2.6. vendosë se a duhet të suspendohet loja në rast të emergjencës;
- 3.3.1.2.7. vendosë se a munden lojtarët të lëshojnë hapësirën e lojës gjatë meçit;
- 3.3.1.2.8. vendosë se a mundet të zgjatet afati për ushtrim para lojës;
- 3.3.1.2.9. vendosë se a munden lojtarët të veshin trenerka gjatë lojës;
- 3.3.1.2.10. vendosë lidhur me ndonjë paqartësi në interpretimin e Rregullave të Lojës, duke përfshirë edhe pranueshmërinë e teshave, pajisjes së lojës dhe kushteve të lojës.
- 3.3.1.2.11. të vendosë se a duhet dhe ku duhet të ushtrojnë lojtarët në periudhën e suspendimit për emergjencë të lojës;
- 3.3.1.2.12. merr masa disiplinore për shkak të sjelljes së keqe apo thyerrjes së rregullave.
- 3.3.1.3. Në raste kur, me pajtimin e komitetit për udhëheqjen e garës, ndonjë nga detyrat e gjyqtarit kryesor i është deleguar personave tjerë, detyrat specifike dhe lokacioni i secilit nga këta persona duhet t'u bëhet i njohur të gjithë pjesëmarrësve, dhe aty ku është e nevojshme, kapitenëve të ekipeve.
- 3.3.1.4. Gjyqtari kryesor, apo zëvendësi përgjegjës i caktuar të ushtrojë detyrën e tij në mungesë të tij, duhet të jetë prezent në lojë gjatë gjithë kohës.
- 3.3.1.5. Aty ku gjyqtari kryesor mendon se duhet të bëhet ndërrimi i referit, asistentit të tij apo numëruesit të goditjeve mund të bëjë këtë, por nuk mund të ndryshojë çfarëdo vendimi të cilin e ka marrë zyrtari i zëvendësuar në lidhje me pyetjen apo faktin i cili është brenda autorizimeve të tij.
- 3.3.1.6. Lojtarët duhet të jenë nën legjislaturën e referëve prej kohës kur ata arrijnë në fushën e lojës dhe derisa ata ta braktisin atë.

### **3.3.2. Referi, asistenti i referit dhe numëruesi i goditjeve**

- 3.3.2.1. Për secilin meç duhet të caktohet një refer dhe një asistentë i referit.
- 3.3.2.2. Referi duhet të ulet apo të qëndrojë në këmbë ne vijë të rretës dhe asistenti i referit duhet të ulet me fytyrë nga referi, në anën tjetër të tavolinës;
- 3.3.2.3. Referi është përgjegjës për:
  - 3.3.2.3.1. të vërtetojë rregullsinë e pajisjes dhe kushteve të lojës dhe duhet të raportojë gjyqtarit kryesor ndonjë parregullsi eventuale;
  - 3.3.2.3.2. zgjedh topin sipas 3.4.2.1.1.-2;
  - 3.3.2.3.3. bën hudhjen e shortit për zgjedhjen e servimit, pranimit dhe anës;
  - 3.3.2.3.4. vendosë se a duhet të zbuten rregullat për servimin e rregullt në rast të lojtarit me të meta fizike;
  - 3.3.2.3.5. kontrollojë rradhën e servimit, pranimit dhe anës si dhe të korrigjojë ndonjë gabim eventual;
  - 3.3.2.3.6. të vendosë për secilin këmbim se a është poen apo përsëritje;
  - 3.3.2.3.7. numërojë poenat, në pajtim me procedurën e specifikuar;
  - 3.3.2.3.8. të aplikojë sistemin e shpejtuar në kohën e caktuar;
  - 3.3.2.3.9. mirëmbajë kontinuitetin e lojës;
  - 3.3.2.3.10. ndërrmer masa për thyerjen e rregullave për këshilla apo rregullave të sjelljes;
- 3.3.2.4. Asistenti i referit duhet të vendosë se a ka prekur topi skajin e fushës së lojës në anën e tij;
- 3.3.2.5. Referi apo asistenti i referit mund të:

- 3.3.2.5.1. vendosë se a është servimi jo i rregullt;
- 3.3.2.5.2. vendosë se, nëse servimi është i rregullt, ka prekur apo jo topi rrethën gjatë kalimit mbi ose rreth saj;
- 3.3.2.5.3. vendosë nëse e ka penguar apo jo lojtari topin;
- 3.3.2.5.4. vendosë nëse kushtet e lojës janë prishur aq sa mund të kenë efekt në rezultatin e këmbimit;
- 3.3.2.5.5. kohën dhe zgjatjen e periudhës së ushtrimit, lojës dhe intervaleve.
- 3.3.2.6. Asistenti i referit ose zyrtari i ndarë mund të marrin rolin e numëruesit të goditjeve, për të numëruar goditjet e lojtarit pranues os të çiftit kur të aplikohet sistemi i shpejtuar.
- 3.3.2.7. Vendimi i marrë nga referi apo asistenti i referit në pajtim me ligjin 3.3.2.5. nuk mund të anulohet nga ndonjë zyrtar tjetër në atë meç.
- 3.3.2.8. Lojtarët duhet të jenë nën legjislaturën e referëve prej kohës kur ata arrijnë në fushën e lojës dhe derisa ata ta braktisin atë.

### **3.3.3. Ankesat**

3.3.3.1. Asnjë marrëveshje në mes të lojtarëve, në lojën individuale, apo në mes të kapitenëve, në lojën ekipore, nuk mund të anulohet vendimin lidhur me qështjen e faktit të marrë nga ana e zyrtarit përgjegjës për meç lidhur me interpretim të Rregullave të Lojës nga ana e gjyqtarit kryesor, apo lidhur me turnirin apo meçin i cili udhëheqet nga ana e Komitetit Drejtues.

3.3.3.2. Gjyqtarit kryesor nuk mund t'i bëhet asnjë ankesë lidhur me qështjen e faktit nga ana e zyrtarit përgjegjës për meç, apo komitetit udhëheqës në lidhje me interpretimin e Rregullave apo Ligjeve nga ana e gjyqtarit kryesor.

3.3.3.3. Ankesa lidhur me qështjen e interpretimit të Rregullave dhe Ligjeve nga ana e zyrtarit të meçit mund të bëhet te gjyqtari kryesor dhe vendimi i gjyqtarit kryesor është përfundimtar.

3.3.3.4. Ankesa mund të bëhet te komiteti drejtues i garave lidhur me vendimin e gjyqtarit kryesor në qështjet e udhëheqjes së turnirit apo meçit të cilat nuk janë përfshirë me Rregulla dhe Ligje, dhe vendimi i komitetit drejtues duhet të jetë përfundimtar.

3.3.3.5. Në lojën individuale ankesën mund të bëjë vetëm lojtari i cili ka marrë pjesë në meçin në të cilin është paraqitur problemi; në lojën ekipore ankesën mund të bëjë vetëm kapiteni i ekipit pjesëmarrës në meçin në të cilin është paraqitur problemi.

3.3.3.6. Pyetja në lidhur me qështjen e interpretimit të Rregullave dhe Ligjeve si rezultat i vendimit të gjyqtarit kryesor, apo qështjen e turnirit apo meçit si rezultat i vendimit të këshillit drejtues të garave, mund të bëhet nga ana e lojtarit apo kapitenit të ekipit të autorizuar të bëjnë ankesë, përmes Asociacionit amë, për konsiderim nga ana e Komitetit të Rregullave të ITTF-it.

3.3.3.7. Komiteti i Rregullave mund të bëjë rregullën si udhërrëfyes për vendimet e ardhshme, dhe kjo rregull mund të jetë temë për protest nga ana e Asociacionit për Këshillin apo Mbledhjen Gjenerale, por ajo nuk mund të ndikojë në përfundimin e çfarëdo vendimi të marrë më herët nga ana e gjyqtarit kryesor apo këshillit drejtues përkatës.

## **3.4. UDHËHEQJA E MEÇIT**

### **3.4.1. Shënimi i poenave**

3.4.1.1. Referi duhet të shenojë poenin posa topi të jetë jashtë loje në përfundim të këmbimit, apo posa të jetë praktikisht e mundur më pastaj.

3.4.1.1.1. Gjatë numërimit të poenave në lojë referi së pari duhet të tregojë poenat e lojtarit apo çiftit i cili e ka rradhën të servojë në këmbimin e ardhshëm të lojës dhe pastaj numrin e poenave të lojtarit apo çiftit kundërshtar.

3.4.1.1.2. Në fillim të setit si dhe në ndërrim të servuesit referi pas numërimit duhet të emërojë dhe të tregojë me shenjë servuesin e ardhshëm.

3.4.1.1.3. Në fund të setit referi duhet të emërojë lojtarin apo çiftin fitues dhe pastaj duhet të tregojë numrin e poenave të arritur nga ana e lojtarit apo çiftit humbës.

3.4.1.2. Si shtesë e tregimit të poenëve referi mund të përdorë sinjalet me dorë për të indikuar vendimet e tij.

3.4.1.2.1. Kur një poen të jetë shenuar, ai mund të ngrisë dorën e tij në nivel të krahut në anën e lojtarit apo çiftit i cili e ka fituar poenin.

3.4.1.2.2. Kur për çfarëdo arsye poeni duhet të përsëritet, ai mund të ngrisë dorën e tij mbi kokën e tij që të tregojë se këmbimi ka përfunduar.

3.4.1.3. Poeni dhe, në sistemin e shpejtuar, numri i goditjeve duhet të thuhet në gjuhën Angleze apo në cilëndo gjuhë që është e pranueshme për të dy lojtarët dhe për referin.

3.4.1.4. Rezultati duhet të jetë i treguar në indikatorë mekanik apo elektronik ashtu që ai është qartë i dukshëm për lojtarët dhe shikuesit.

3.4.1.5. Kur lojtarit edhe formalisht i është dhënë vërejtja për sjellje jokorrekte, shenja e verdhë duhet të vendoset në ose afër indikatorit të rezultatit, afër poenave të tij.

### 3.4.2. Pajisja

3.4.2.1. Lojtarët nuk duhet të zgjedhin topat në hapësirën e lojës.

3.4.2.1.1. Kurdo që është e mundshme lojtarëve duhet t'u ipet mundësia që të zgjedhin një apo më shumë topa para se të vijnë në hapësirën e lojës dhe meçi duhet të luhet me njërin nga këta topa, i zgjedhur sipas rastit nga ana e referit.

3.4.2.1.2. Nëse topi nuk është zjedhur para se të vijnë lojtarët në hapësirën e lojës, meçi duhet të luhet me topin i cili merret sipas rastit nga ana e referit nga kutia e topave të cilët janë specifikuar për atë garë.

3.4.2.1.3. Nëse topi duhet të ndërrohet gjatë meçit, ndërrimi duhet të bëhet sipas procedurës 3.4.2.1.1 – 2.

3.4.2.2. Nëse lojtari e then reketin gjatë setit ai duhet ta ndërrojë ate menjëherë me reketin tjetër të cilin ai e ka sjellë me vete në hapësirën e lojës apo me një tjetër i cili i është sjellur atij në hapësirën e lojës.

3.4.2.3. Përveç nëse referi autorizon ndryshe, gjatë intervaleve lojtarët duhet të lejnë reketat mbi tavolinë.

### 3.4.3. Ushtrimet

3.4.3.1. Para fillimit të meçit, por jo gjatë intervaleve normale, lojtarët kanë të drejtë të ushtrojnë në tavolinën e meçit më së shumti 2 minuta; periudha e specifikuar e ushtrimit mund të zgjatet me lejen e gjyqtarit kryesor.

3.4.3.2. Gjatë suspendimit emergjent të lojës gjyqtari kryesor mund të lejojë lojtarët që të ushtrojnë në tavolinë, duke përfshirë edhe tavolinën e meçit.

3.4.3.3. Lojtarëve mund t'u jepet rast, në kufi të arsyeshëm, që të kontrollojnë dhe adaptohen në pajisjen të cilën do të përdorin, por kjo nuk duhet automatikisht t'u japë të drejtë në më shumë se disa këmbime ushtruese para se të rifillojë loja pas ndërrimit të topit apo reketit të dëmtuar.

### 3.4.4. Intervalet

3.4.4.1. Lojtari ka të drejtë në:

3.4.4.1.1. një interval deri në **1 minute** në mes të dy seteve të njëpasnjëshme;

3.4.4.1.2. intervale të shkurta për fshirje me peshkir pas çdo **6 poenave** nga fillimi i secilit set dhe në ndërrimin e anëve në setin e fundit të mundshëm të meçit.

3.4.4.2. Lojtari apo çifti mund të kërkojë një tajm-aut (time-out) deri në 1 minutë gjatë meçit.

3.4.4.2.1. Në lojën individuale kërkesa për tajm-aut mund të bëhet nga lojtari, çifti apo nga këshilltari i caktuar; në lojën ekipore mund të bëhet nga lojtari, çifti ose nga kapiteni i ekipit.

3.4.4.2.2. Nëse lojtari apo çifti dhe këshilltari i tyre nuk akordohen reth asaj se a është kërkuar tajm-aut në kohën e duhur, vendimin final duhet të merret nga lojtari apo çifti në lojën individuale dhe nga kapiteni në lojën ekipore.

3.4.4.2.3. Kërkesa për tajm-aut, e cila mund të bëhet vetëm kur topi është jashtë loje, duhet të indikohet duke e bërë shkronjën "T" me duar.

3.4.4.2.4. Pas pranimit të kërkesës së arsyeshme për tajm-aut referi duhet të suspendojë lojën dhe të ngrisë kartonin e bardhë; shenja e bardhë duhet të vendoset në tabelë në anën e lojtarit apo çiftit i cili e ka kërkuar atë.

3.4.4.2.5. Shenja duhet të hiqet dhe loja të vazhdojë posa lojtari apo çifti i cili e ka kërkuar tajm-autin është i gatshëm të vazhdojë lojën apo në përfundimin e 1 minute, cilado që të jetë e para.

3.4.4.2.6. Nëse kërkesa e drejte për tajm-aut është marrë njeherëshme nga ose net e drejte të dy lojtareve ose cifteve, loja do të vazhdojë kur lojtaret apo çiftet janë të gatshme apo në përfundim të 1 minuteshi, cilado që të jete me e afert, dhe asnjera pale, pra as lojtaret e as çiftet nuk kanë të drejte marrin me shume se 1 tajm – aut gjate nje ndeshjeje individuale.

3.4.4.3. Gjyqtari kryesor mund të lejojë suspendimin e lojës, për kohën më të shkurtë praktike, por në asnjë mënyrë më shumë se 10 minuta, nëse lojtari përkohësisht është i paaftësuar për lojë si pasojë e aksidentit, me kusht që sipas mendimit të gjyqtarit kryesor suspendimi nuk ka gjasë të ndikojë paarsye në disadansimin e lojës së lojtarit apo çiftit kundërshtar.

3.4.4.4. Suspendimi nuk duhet të lejohet për paaftësi e cila ka qenë prezente apo me arsye është pritur të paraqitet para fillimit të meçit, apo kur është pasojë e stresit normal të lojës; paaftësitë siç janë shtangimet (gërçet) apo stërlodhja, të shkaktuara si pasojë e pregaditjes fizike momentale të lojtarit apo nga mënyra se si është zhvilluar loja, nuk arsyeton aplikimin e suspendimit emergjent, i cili mund të lejohet vetëm për mosaftësi që pason nga aksidenti, siç është lëndimi nga rrëzimi.

3.4.4.5. Nëse kushdo në hapësirën e lojës është duke gjakosur, loja menjëherë duhet të suspendohet dhe nuk duhet të vazhdohet përderisa ai person nuk ka pranuar trajtimin mjekësor dhe të gjitha shenjat e gjakut janë eliminuar nga hapësira e lojës.

3.4.4.6. Lojtarët duhet të mbesin në apo afër hapësirës së lojës gjatë gjithë meçit, përveç me leje të gjyqtarit kryesor; gjatë intervaleve në mes të seteve dhe tajm-autoeve ata duhet të mbesin brenda distancës 3 metra nga rrethoja e hapësirës së lojës, nën mbikqyrjen e referit.

## **3.5. DISCIPLINA**

### **3.5.1. Këshillat**

3.5.1.1. Në lojën ekipore, lojtarët mund të marrin këshilla nga kushdo.

3.5.1.2. Në lojën individuale, lojtari apo çifti mund të marrë këshilla vetëm nga një person, i cili më parë është caktuar të referi, përveç në rastin kur lojtarët e çiftit janë nga dy Asociacione të ndryshme ku secili mund të caktojë këshilltarin e vet; nëse personi i paautorizuar jep këshilla referi e ngrit kartonin e kuq dhe e largon atë personin nga hapësira e lojës.

3.5.1.3. Lojtarët mund të marrin këshilla vetëm në intervalet në mes të seteve apo gjatë suspendimeve tjera të autorizuara të lojës; nëse cilido person i autorizuar jep këshilla në ndonjë kohë tjetër të lojës referi duhet të ngrisë kartonin e verdhë që të jep vërejtje personit se edhe ndonjë veprim i tillë do të ketë pasojë largimin e tij nga fusha e lojës.

3.5.1.4. Pasi të jetë dhënë vërejtja, nëse në të njëjtin meç ekipor apo në meçin e njëjtë individual kushdo jep këshilla dhe then rregullat, referi duhet të ngrisë kartonin e kuq dhe e largon personin nga hapësira e lojës, pavarësisht se a i është dhënë vërejtja më parë apo jo.

3.5.1.5. Në meçin ekipor këshilltari i larguar nuk duhet të lejohet të kthehet, përveç kur duhet të luajë, dhe ai nuk duhet të nderrohet nga ndonjë këshilltar tjetër deri në përfundimin e meçit; në garat individuale ai nuk duhet të lejohet të kthehet deri sa të përfundojë meçi individual.

3.5.1.6. Nëse këshilltari i larguar refuzon të largohet, apo kthehet para përfundimit të meçit, referi duhet të suspendojë lojën dhe të raportojë gjyqtarit kryesor.

3.5.1.7. Këto rregulla duhet të aplikohen vetëm për këshilla lidhur me lojën dhe nuk duhet të pengojnë lojtarin apo kapitenin, aty ku është e nevojshme, të bëjë ankesë legjitime e as ta pengojë konsultimin me përkthyesin apo përfaqësuesin e Asociacionit në spjegimin e vendimit.

### **3.5.2. Sjellja jo e duhur**

3.5.2.1. Lojtarët dhe trenerët duhet të mos sjellen në atë mënyrë që jo-fer mund të ndikojnë në lojtarin kundërshtar, mund të ofendojë shikuesit apo mund të ndikojë në shëmtimin e sportit, siç janë sharjet, thyerja e qëllimshme e topit apo gjuajtja e tij jashtë hapësirës së lojës, goditja e tavolinës apo mosrespektimi i zyrtarëve të meçit.

3.5.2.2. Nëse në çfarëdo momenti lojtari apo treneri bën thyerjen e ashpër të rregullave referi duhet të suspendojë lojën dhe menjëherë të raportojë te gjyqtari kryesor; për gabime më të vogla referi mundet, në rastin e parë, ngritë kartonin e verdhë dhe njohtë personin se gabimet e mëtejshme do të shkaktojnë aplikimin e dënimit.

3.5.2.3. Përveç në rastin si në 3.5.5.2. dhe 3.5.2.5., nëse lojtari të cilit i është dhënë vërejtja bën gabimin e dytë në meçin e njejtë individual apo ekipor, referi do të japë 1 poen kundërshtarit të lojtarit i cili e ka bërë gabimin, dhe për gabimin e mëtejshëm 2 poena, secilën herë duke treguar së bashku kartonin e verdhë dhe të kuq.

3.5.2.4. Nëse lojtari të cilit i janë dhënë 3 poena denues në meçin e njejtë individual apo ekipor vazhdon të sjellet në mënyrë jokorrekte, referi duhet të suspendojë lojën dhe menjëherë të raportojë te gjyqtari kryesor.

3.5.2.5. Reketi nuk duhet të ndërrohet gjatë meçit individual përveç nëse aksidentalisht është dëmtuar aq shumë sa më nuk mund të shfrytëzohet; nëse lojtari e ndërrohet reketin gjatë lojës pa njoftuar, referi duhet të suspendojë lojën dhe të raportojë te gjyqtari kryesor.

3.5.2.6. Vërejtja apo denimi i lojtarit në lojën e çifteve duhet të aplikohet ndaj çiftit, por jo edhe ndaj lojtarit të pafajshëm në lojën pasuese individuale të meçit të njejtë ekipor; në fillim të meçit të çifteve ata duhet të konsiderohen se kanë marrë vërejtjen më të ashpër të mundshme nga cilido lojtar në meçin e njejtë.

3.5.2.7. Përveç në rastin 3.5.2.2., nëse treneri të cilit më parë i është dhënë vërejtja bën gabim sërish në të njejtin meç individual apo ekipor, referi duhet të ngritë kartonin e kuq dhe të largojë atë nga hapësira e lojës deri në fund të meçit ekipor, ose në lojën individuale, deri në fundin e meçit individual.

3.5.2.8. Gjyqtari kryesor duhet të ketë fuqinë të diskualifikojë lojtarin nga meçi, gara apo kampionati për sjellje tepër jokorrekte apo ofenduese, të raportuar apo jo nga referi; deri sa e bën këtë ai duhet të mbajë të ngritur kartonin e kuq.

3.5.2.9. Lojtari i cili diskualifikohet nga 2 meçe të meçit ekipor apo individual automatikisht diskualifikohet nga ajo garë ekipore apo kampionat individual.

3.5.2.10. Gjyqtari kryesor mund të diskualifikojë për vazhdimin e garës cilindo person i cili dy herë është larguar nga hapësira e lojës gjatë asaj gare.

3.5.2.11. Rastet drastike të sjelljeve jokorrekte duhet të raportohen Asociacionit amë të personit në fjalë.

### **3.5.3. Ngjitësi**

3.5.3.1. Ngjitësit të cilët përdoren për ngjitjen e mbulesave të reketit nuk duhet të përmbajnë tretësit e ndaluar; Sekretariati disponon me listën e tretësve të ndaluar.

3.5.3.2. Testet për tretësit e ndaluar bëhen në kampionatet botërore dhe olimpike si dhe në PRO-Tour turniret dhe lojtari në reketin e të cilit gjendet tretësi i tillë do të diskualifikohet nga gara dhe do të raportohet te Asociacioni i tij.

3.5.3.3. Hapësira e ventiluar si duhet duhet të ofrohet për ngjitjen e mbulesave të reketave dhe ngjitësit e lëngshëm nuk mund të përdoren askund tjetër në sallë.

## **3.6. SHORTI PËR GARAT ELIMINATORE**

3.6.1. Anashkaluesit (lojtarët që shkojnë në xhiron e ardhshme pa lojë) dhe Kualifikuesit

3.6.1.1. Numri i vendeve në xhiron e parë të garës me eliminime duhet të jetë fuqi e 2shit.

3.6.1.1.1. Nëse ka më pak të paraqitur se sa vende, xhiroja e parë duhet të ketë mjaft anashkalues që të bëhet numri i duhur.

3.6.1.1.2. Nëse ka më tepër të paraqitur se sa vende, gara kualifikuese duhet të bëhet në atë mënyrë që numri i të kualifikuarve dhe atyre që hyjnë direkt të përbëjë numrin e duhur të garuesve.

3.6.1.2. Anashkaluesit duhet të distribuohen sa më njëtrajtësisht që është e mundur në xhiron e parë, duke u vendosur së pari kundër pozicioneve të bartësve, sipas rradhitjes së bartësve.

3.6.1.3. Kualifikuesit duhet të zgjedhen sa më njëtrajtësisht që është e mundur në mes të gjysmave, të katërtave të tetave apo gjashtëmbëdhjetëve të pozicioneve, sipas nevojës.

### **3.6.2. Pozicionimi i Bartësve Sipas Rangimit**

3.6.2.1. Bartësit me rangim më të lartë duhet të pozicionohen ashtu që të mos mund të takohen para xhirove të fundit në një garë.

3.6.2.2. Numri i bartësve të cilët duhet të pozicionohen nuk duhet të kalojë numrin e vendeve të parapara për xhiron e parë të garës.

3.6.2.3. Bartësi numër 1 duhet të pozicionohet në majën e gjysmës së parë të listës ndërsa bartësi numër 2 duhet të pozicionohet në fundin e gjysmës së dytë të listës, mirëpo edhe të gjithë bartësit tjerë duhet të pozicionohen mes veti si vijon:

3.6.2.3.1. bartësit numër 3 dhe 4 duhet të pozicionohen ndaras në pjesën e poshtme të gjysmës së parë dhe pjesës së sipërme të gjysmës së dytë.

3.6.2.3.2. bartësit numër 5 – 8 duhet të caktohen në mes të vendeve të poshtme të të katërtave të listës me numër tek dhe vendeve të sipërme të të katërtave të listës me numër çift;

3.6.2.3.3. bartësit numër 9 – 16 duhet të caktohen në mes të vendeve të poshtme të të tetave të listës me numër tek dhe vendeve të sipërme të të tetave të listës me numër çift;

3.6.2.3.4. bartësit numër 17 – 32 duhet të caktohen në mes të vendeve të poshtme të të gjashtëmbëdhjetave të listës me numër tek dhe vendeve të sipërme të të gjashtëmbëdhjetave të listës me numër çift;

3.6.2.4. Në garën ekipore me eliminime vetëm ekipi me rangimin më të lartë nga një Asociacion mund të pozicionohet si bartës.

3.6.2.5. Pozicionimi i bartësve duhet të bëhet sipas listës më të re të publikuar nga ITTF përveç:

3.6.2.5.1. presedan duhet të bëhet në rast se të gjithë personat të cilët në bazë të listës më të re të publikuar nga Federata Kontinentale kanë të drejtë për pozicionim të bartësve dhe i takojnë Federatës së njejtë.

3.6.2.5.2. presedan duhet të bëhet në rast se të gjithë personat të cilët në bazë të listës më të re të publikuar nga Asociacioni kanë të drejtë për pozicionim të bartësve dhe i takojnë Asociacionit të njejtë.

### **3.6.3. Pozicionimi Sipas Asociacioneve Nominuese**

3.6.3.1. Lojtarët dhe çiftet e nominuara nga Asociacioni i njejtë duhet, aq sa është e mundur, të ndahen ashtu që të mos mund të takohen para xhirove të fundit të garës.

3.6.3.2. Në listën e nominimeve Asociacionet duhet të rradhisin lojtarët prej më të mirit duke shkuar nga më i dobëti, ndërsa lista duhet filluar nga ata që ndodhen në listën e bartësve e cila përdoret për atë garë(nëse ka të tillë), në rradhitje sipas asaj liste.

3.6.3.3. Lojtarët me numër 1 dhe 2 duhet të caktohen në gjysmat e ndryshme ndërsa ata 3 dhe 4 në të katërtat tjera në të cilat nuk janë dy të parët.

3.6.3.4. Lojtarët me numër 5 – 8 duhet të zgjedhen sa më njëtrajtshëm që është e mundur në të tetat e ndryshme në të cilat nuk janë katër të parët.

3.6.3.5. Lojtarët me numër 9 – 16 duhet të zgjedhen sa më njëtrajtshëm që është e mundur në të gjashtëmbëdhjetat e ndryshme në të cilat nuk janë vendosur lojtarët e ranguar më lartë dhe kështu me rradhë, deri sa të gjithë caktohen të gjithë lojtarët.

3.6.3.6. Qiftet e mashkujve apo femrave të cilët janë të përbërë nga lojtarët e Asociacioneve të ndryshme duhet të konsiderohen si qifti i Asociacionit i lojtarit me rangim më të lartë në Listën Botërore të Rangimit, ose, nëse asnjëri nga këta lojtarë nuk është në këtë listë, në Listën Kontinentale të Rangimit; nëse asnjëri nga lojtarët nuk është i përfshirë në Listën Botërore apo Kontinentale të Rangimit, qifti duhet të konsiderohet si anëtar i Asociacionit ekipi i të cilit është i ranguar më lartë në Listën Botërore të Rangimit Ekipor.

3.6.3.7. Qifti i përzier i përbërë nga lojtarët e Asociacioneve të ndryshme duhet të konsiderohet si qift i Asociacionit nga i cili është lojtari mashkull.

3.6.3.8. Në garën kualifikuese, lojtarët nga i njeiti Asociacion, deri në numrin e grupeve kualifikuese, duhet të zgjedhen në grupe të veçanta në atë mënyrë që kualifikuesit janë, aq sa është e mundur, të ndarë në pajtim me principet në 3.6.3.3-5.

3.6.3.9. Një Asociacion mund të nominojë një lojtar në jurisdiksonin e tij për pjesëmarrje në garë individuale për të cilën ai është i kualifikuar, por lojtari i cili ka të drejtë të reprezentojë Asociacionin tjetër duhet të ketë të drejtë të pranojë nominimin nga ai Asociacion.

#### **3.6.4. Ndryshimet**

3.6.4.1. Shorti mund të ndryshohet vetëm me lejen e komitetit përgjegjës për udhëheqjen e garës dhe, aty ku është e duhur, me marrëveshjen e përfaqësuesve të Asociacioneve të cilat janë direkt të afektuara.

3.6.4.2. Shorti mund të ndryshohet vetëm me qëllim të përmirësimit të gabimeve dhe moskuptimeve elementare në notifikimin dhe pranimin e pjesëmarrësit, të korrigohet mosbalansi serioz, sipas 3.6.5, apo të përfshihen lojtarët apo qiftet shtesë, sipas 3.6.6.

3.6.4.3. Asnjë ndryshim përveç anulimeve të nevojshme nuk mund të bëhen në listë të një gare pasi të ketë filluar ajo; për qëllim të kësaj rregulle gara kualifikuese mund të konsiderohet si një ngjarje e veçantë.

3.6.4.4. Lojtari nuk mund të fshihet nga lista pa lejen e tij; përveç nëse është i diskualifikuar; një leje e tillë duhet të jepet nga vetë lojtari nëse ai është prezent apo, nëse ai mungon, nga përfaqësuesi i autorizuar nga ai.

3.6.4.5. Çifti nuk mund të ndryshohet nëse të dy lojtarët janë prezent dhe të aftë për lojë, por lëndimi, sëmundja apo mungesa e një lojtari mund të pranohet si arsyetim për ndryshim.

#### **3.6.5. Ri-zgjedhja**

3.6.5.1. Përveç në rastin 3.6.4.2., 3.6.4.5. dhe 3.6.5.2., lojtari nuk mund të ç'vendoset nga një pozitë në listë në tjetrën dhe nëse për çfarëdo arsye lista bëhet seriozisht e pabalansuar lista duhet, kurdoherë që të jetë e mundshme, të rizgjedhet në tërësi.

3.6.5.2. Me përjashtime, kur mosbalansi është pasojë e mosprezencës së disa lojtarëve bartës apo çifteve nga i njeiti seksion i listës, bartësit tjerë të mbetur mund të rinumerohen sipas rradhës së pozitës, dhe rizgjedhen aq sa është e mundur në bazë të pozitës së bartësve, duke marrë parasysh, aq sa është e aplikueshme, kërkesat për bartës nga asociacioni nominues.

#### **3.6.6. Shtesat**

3.6.6.1. Lojtarët të cilët nuk janë të përfshirë në listën fillestare mund të shtohen më vonë, me pajtimin e komitetit udhëheqës dhe miratimin e gjyqtarit kryesor.

3.6.6.2. Ndonjë vend i lirë në pozitat bartëse duhet së pari të mbushet, sipas rradhës së rangimit, duke i vendosur në ta lojtarët apo çiftet më të mira të paraqitura rishtas; lojtarët apo qiftet tjera mund të futen në listë në vendet e lira të cilat janë pasojë e mungesës apo diskualifikimit dhe pastaj në vendet anashkaluese përveç në ato vende të cilat luajnë kundër lojtarëve apo çifteve bartëse.

3.6.6.3. Lojtarët apo çiftet të cilat do të vendoseshin në pozitat bartëse po të paraqiteshin me kohë në listën fillestare mund të shtohen në listë vetëm në vendet e lira bartëse.

### **3.7. ORGANIZIMI I GARAVE**

#### **3.7.1. Autoriteti**

3.7.1.1. Me kusht që Statuti është marrë parasysh, çdo Asociacion mund të organizon apo autorizon turnire të hapura, të kufizuara apo me thirrje në territorin e saj apo mund të organizojë meçe ndërkombëtare.

3.7.1.2. Në çdo sezonë, një asociacion mund të nominojë një turnir të hapur për seniorë dhe një për juniorë të cilin ai e organizon si Kampionat i Hapur Ndërkombëtar; secili lojtar mund të marrë pjesë në këtë kampionat vetëm me lejen e Asociacionit të tij, por një leje e tillë nuk mund të mos jepet pa ndonjë arsye.

3.7.1.3. Lojtari nuk mund të marrë pjesë në ndonjë turnir të kufizuar apo me thirrje pa lejen e Asociacionit të tij, përveç nëse leja gjenerale është dhënë nga ITTF apo, kur të gjithë lojtarët janë nga një kontinent, nga Federata Kontinentale gjegjëse.

3.7.1.4. Lojtari nuk mund të merret pjesë në ndonjë garë ndërkombëtare nëse ai është paraprakisht i suspenduar nga Asociacioni i tij.

3.7.1.5. Asnjë ngjarje nuk mund të përdorë emrin Botëror pa lejen e ITTF, e as titullin Kontinental pa lejen e Federatës Kontinentale gjegjëse.

### **3.7.2. Përfaqësimi**

3.7.2.1. Përfaqësuesit e të gjitha Asociacioneve lojtarët e të cilave marrin pjesë në një Kampionat të Hapur Ndërkombëtar duhet të kenë të drejtë të marrin pjesë në zgjedhjen e listës dhe duhet të konsultohen për çfarëdo ndryshimi të listës apo për vendime në lidhje me ankesat të cilat mund të ndikojnë drejtpërdrejtë në lojtarët e tyre.

3.7.2.2. Asociacioni vizitues duhet të ketë të drejtë të nominojë së paku një përfaqësues në komitetin udhëheqës në çfarëdo meçi ndërkombëtar në të cilin ata marrin pjesë.

### **3.7.3. Paraqitjet**

3.7.3.1. Formularët për paraqitje në Kampionatet e Hapura Ndërkombëtare duhet të dërgohen në të gjitha Asociacionet jo më vonë se 2 muaj kalendarik para fillimit të kampionatit dhe jo më vonë se 1 muaj kalendarik para datës së mbylljes së afatit të paraqitjes.

3.7.3.2. Të gjithë lojtarët e paraqitur të nominuar nga Asociacionet e tyre për turnire të hapura duhet të pranohen por organizatorët duhet të kenë fuqinë të caktojnë garuesit në garat kualifikuese; në marrjen e këtij vendimi ata duhet të kenë parasysh listat relevante të ITTF dhe Kontinentale si dhe rradhën eventuale të lojtarëve të cilën e ka specifikuar Asociacioni nominues.

### **3.7.4. Garat**

3.7.4.1. Kampionati i Hapur Ndërkombëtar duhet të përfshijë lojën individuale mashkuj, individuale femra, çifte mashkuj, çifte femra dhe mund të ketë edhe çiftet e përziera si dhe garat ndërkombëtare ekipore për ekipet përfaqësuese të Asociacioneve.

3.7.4.2. Rekomandohet që lojtarët në garat e të rinjve, juniorëve dhe kadetëve të jenë nën 21, nën 18 dhe nën 15, me bazë datën 31 dhjetor para startit të sezonës në të cilën gara merr pjesë; këto grupmosha të limituara janë të rekomanduara gjatë ngjarjeve korresponduese në konkurrencat tjera.

3.7.4.3. Rekomandohet të meçet ekipore në Kampionatet e Hapura Ndërkombëtare të luhen në pajtim me njërin nga sistemet e specifikuar në 3.7.6.; formulari për paraqitje apo prospekti duhet të tregojë se cili sistem është zgjedhur.

3.7.4.4. Garat individuale duhet të jenë në baza të sistemit me eliminim, ndërsa garat ekipore dhe kualifikimet individuale mund të luhen në sistemin me eliminime apo në grupe.

### **3.7.5. Garat në Grupe**

3.7.5.1. Në garat në grupe apo "round robin" (secili me secilin), të gjithë anëtarët e grupit duhet të luajnë njëri me tjetrin dhe duhet të fitojnë 2 meç pikë për fitore, 1 pikë për humbje në lojë dhe 0 për humbje pa lojë apo për meçin e papërfunduar; rradhitja duhet të bëhet primarisht në bazë të numrit të meç pikëve të fituar.

3.7.5.2. Nëse dy apo më tepër anëtarë të grupit kanë mbledhur numrin e njëjtë të meç pikëve pozitave të tyre relative duhet të caktohen vetëm në bazë të rezultatit të meçeve në mes tyre, duke konsideruar suksesivisht numrin e pikëve të fituara, raportin në mes të fitoreve dhe humbjeve së pari në meçe individuale (për gara ekipore), seteve dhe poenave, aq sa është e nevojshme të caktohet rradhitja.

3.7.5.3. Nëse në çfarëdo faze të kalkulimit pozita e një apo më shumë anëtarëve të grupit është caktuar deri sa të tjerët janë ende të barabartë, rezultatet e meçeve në të cilat këta anëtarë kanë marrë pjesë duhet të hqehen nga kalkulimi i mëtutjeshëm i nevojshëm për të zgjedhur barabarsinë në pajtim me rregullat nën 3.7.5.1. dhe 3.5.7.2.

3.7.5.4. Nëse nuk është e mundur të zgjidhet rradhitja e të barabartëve me mënyrat e shtjelluara në 3.7.5.1.-3. pozicionet relative duhet të caktohen me short.

3.7.5.5. Në stazat kualifikuese të Kampionateve Nderkombetare Boterore, Olimpikë dhe të Hapura lojtarët duhet të rradhiten në grupe dhe të kenë një pozite në grup në baze të ranglistës momentale boterore, duke marrë me shumë parasysh mundësinë e ndarjes nga Asociacioni përkatës.

3.7.5.6. Përveq nëse autorizohet ndryshe nga Juria, nëse 1 lojtarë kualifikohet në grup ajo duhet të ndodhë në ndërmjet lojtarëve 1 dhe 2, nëse 2 duhet kualifikuar meqë final duhet të ndodhë në mes të lojtarëve 2 dhe 3 e kështu me radhë.

### **3.7.6. Systemet e Meçeve Ekipore**

3.7.6.1. Më i miri nga 5 meçe (5 lojë individuale)

3.7.6.1.1. Ekipi duhet të jetë i përbërë nga 3 lojtarë.

3.7.6.1.2. Rradha e lojës duhet të jetë A v X; B v Y; C v Z; A v Y; B v X.

3.7.6.2. Më i miri nga 5 meçe (4 individuale dhe 1 çift)

3.7.6.2.1. Ekipi duhet të përbëhet nga 2, 3 ose 4 lojtarë.

3.7.6.2.2. Rradha e lojës duhet të jetë: A v X; B v Y; Çiftet; A v Y; B v X.

3.7.6.3. Më i miri nga 7 meçe (6 individuale dhe 1 çift)

3.7.6.3.1. Ekipi duhet të përbëhet nga 3, 4 ose 5 lojtarë.

3.7.6.3.2. Rradha e lojës duhet të jetë A v Y; B v X; C v Z; Çifti; A v X; C v Y; B v Z.

3.7.6.4. Më i miri nga 9 meçe (9 lojë individuale)

3.7.6.4.1. Ekipi duhet të përbëhet nga 3 lojtarë.

3.7.6.4.2. Rradha e lojës duhet të jetë A v X; B v Y; C v Z; B v X; A v Z; C v Y; B v Z; C v X; A v Y.

### **3.7.7. Procedura e Meçit Ekipor**

3.7.7.1. Të gjithë lojtarët duhet të zgjedhen nga lojtarët e nominuar për meç.

3.7.7.2. Para meçit ekipor të drejtën për zgjedhjen e A,B,C apo X,Y,Z duhet të caktohet me short dhe kapitenët duhet të caktojnë ekipet e tyre të gjyqtari kryesor apo përfaqësuesi i tij, duke i caktuar një shkronjë secilit lojtar.

3.7.7.3. Lojtarët për meçin e çifteve nuk ka nevojë të emërohen deri në përfundimin e meçit paraprak individual.

3.7.7.4. Lojtari i cili duhet të luajë në meçe të njëpasnjëshme mund të kërkojë interval pushimi në mes të dy meçeve me kohëzgjatje deri në 5 minuta.

3.7.7.5. Meçi ekipor duhet të përfundojë kur njëri nga ekipet të ketë fituar shumicën e mundshme të lojës individuale të atij meçi.

### **3.7.8. Rezultatet**

3.7.8.1. Sa më parë që të jetë e mundur por jo më shumë se pas 7 ditëve Asociacioni organizues duhet të dërgojë Sekretariatit të ITTF-it si dhe Sekretarit të Federatës Kontinentale gjegjëse detallet e rezultateve, duke përfshirë edhe poenat e shënuar, në meçet ndërkombëtare, të të gjitha xhirove të Kampionateve të Hapura dhe Kontinentale si dhe të xhirove përmbyllëse të kampionateve nacionale.

### **3.7.9. Televizioni**

3.7.9.1. Një ngjarje përveç Garës për kampion Botëror, Kontinental apo Olimpik mund të emitohet në televizion vetëm me lejen e Asociacionit nga territori i së cilës bëhet emitimi.

3.7.9.2. Pjesëmarrja në një garë ndërkombëtare nënkupton pajtimin e Asociacionit i cili e kontrollon lojtarin vizitues për televizionimin e asaj gare; në Garat për kampion Botëror, Kontinental apo Olimpik një pajtim i tillë nënkuptohet për emitim direkt kudo në botë apo xhirim të garës gjatë periudhës së garës si dhe brenda 1 muaji kalendarik pas garës.

### **3.8. E DREJTA PËR PJESËMARRJE NDËRKOMBËTARE**

3.8.1. Rregullat e mëposhtme duhet të aplikohen në gara ekipore në Kampionate të Hapura Ndërkombëtare dhe Botërore.

3.8.2. Një lojtar mund të përfaqësojë Asociacionin vetëm nëse është shtetas i shtetit në të cilin ai Asociacion ka inderenca, përveç për lojtarët të cilët më 31 Gusht 1997 kanë pasur të drejtë në bazë të lindjes apo banimit të reprezentojnë Asociacionin në të cilin ai nuk ka qenë shtetas mund të rikthejë këtë të drejtë.

3.8.2.1. Lojtari i cili ka dy shtetësi mund të zgjedhë se cilin Asociacion do të përfaqësojë.

3.8.2.2. Kur lojtarët nga më shumë se një Asociacion kanë të njëjtin nacionalitet, secila nga këto Asociacione mund të caktojë kërkesat e veta për të drejtë për pjesëmarrje.

3.8.3. Lojtari nuk mund të përfaqësojë Asociacionet e ndryshme në periudhën brenda 3 vjetëve.

3.8.4. Lojtari duhet të konsiderohet se e ka përfaqësuar një Asociacion nëse ai ka pranuar nominimin për të përfaqësuar ate, pa marrë parasysh se a ka luajtur apo jo; data e përfaqësimit duhet të jetë data e nominimit apo data e lojës, cilado të jetë më e vonshme.

3.8.5. Lojtari ose Asociacioni i tij, nëse kërkohet nga referi, duhet të paraqesë prova dokumentare mbi të drejtën për pjesëmarrje.

3.8.6. Një asociacion mund të emërojë për përfaqësues lojtarin i cili e ka këtë të drejtë por është banorë në territorin e Asociacionit tjetër me kusht që ai nuk është i suspenduar apo larguar nga ai Asociacion.

3.8.7. Çfarëdo ankese lidhur me të këtë të drejtë duhet të drejtohet Bordit ekzekutiv, vendimi i të cilit është përfundimtar.