

ITTF 탁구 경기 HANDBOOK(2022)

제 2장 탁구 규칙

2. 탁구 규칙

2.1 탁구대

- 2.1.1 시합 표면이 되는 탁구대의 윗면은 길이 2.74m, 너비 1.525m의 직사각형 모양이 되어야 하며 바닥에서 76cm 높이에 수평면으로 놓여있어야 한다.
- 2.1.2 탁구대 윗면의 옆 부분은 시합 표면에 포함되지 않는다.
- 2.1.3 시합 표면은 재료에 있어 제한이 없으나 공인구를 30cm 높이에서 떨어뜨렸을 때 약 23cm로 균일하게 튀어 올라야 한다.
- 2.1.4 시합 표면은 무광의 균일한 어두운 색으로 하며, 2.74m의 가장자리를 따라 2cm 너비의 사이드라인과 1.525m의 가장자리를 따라 2cm너비의 엔드 라인은 흰색으로 한다.
- 2.1.5 시합 표면은 엔드 라인과 평행으로 설치한 수직 네트에 의해 두 개의 동일한 코트로 나누어지며 양 코트 표면 모두를 포함한다.
- 2.1.6 복식에서 각 코트는 사이드라인과 평행인 3mm 너비의 흰색 센터 라인에 의해 두 개의 동일한 코트로 나누어지며 센터 라인은 오른쪽 하프 코트의 일부로 간주한다.

2.2 네트 어셈블리

- 2.2.1 네트 어셈블리는 네트, 지주, 지주봉으로 구성되며 탁구대에 이들을 부착하는 짐쇠도 포함한다.
- 2.2.2 네트는 양쪽 끝에 있는 높이 15.25cm의 수직 봉에 부착된 끈을 이용하여 설치되며 수직 봉의 외부 한계는 사이드 라인으로부터 15.25cm로 한다.
- 2.2.3 네트의 높이는 길이 전체가 시합 표면으로부터 15.25cm로 한다.
- 2.2.4 네트의 밑바닥은 길이 전체가 시합 표면에 최대한 가깝게 해야 하며 네트의 양쪽 끝은 지주봉에 아래부터 위까지 부착되어야 한다.

2.3 공

- 2.3.1 공은 구 형태로 지름은 40mm이어야 한다.
- 2.3.2 공의 무게는 2.7g이어야 한다.
- 2.3.3 공은 셀룰로이드 또는 이와 유사한 플라스틱의 재질로 하며, 무광의 흰색 또는 오렌지색이어야 한다.

2.4 라켓

- 2.4.1 라켓은 크기, 모양, 무게에는 제한이 없으며 블레이드는 평평하고 단단해야 한다.
- 2.4.2 블레이드 두께의 최소 85%는 원목으로 해야 하며, 블레이드 내부의 접착층은 카본 섬유, 유리섬유와 같은 섬유 소재 혹은 압축 용지 등으로 강화할 수 있으나 전체 두께의 7.5% 또는 0.35mm를 초과해서는 안된다.
- 2.4.3 공을 치는 면은 접착제를 포함하여 2mm 이하의 팽플이 밖으로 향해있는 러버(ordinary pimped rubber)를 씌우거나 또는 팽플이 안으로 향한 것이든 밖으로 향한 것이든 접착제를 포함하여 4mm 이하의 샌드위치 러버(sandwich rubber)를 씌운다.
 - 2.4.3.1 보통의 팽플 러버(ordinary pimped rubber)는 천연 또는 합성 소재로 스폰지가 없는 단층의 러버이며, 돌기가 표면에 고르게 분포된 것으로 밀도는 10 per cm²보다는 크고 30 per cm²보다는 작아야 한다.
 - 2.4.3.2 샌드위치 러버란 단일층의 스펀지(세포처럼 공간을 가진 조직)에 두께가 2mm 이내의 돌출 고무의 한 쪽 면으로 덮여 있는 것을 말한다.

- 2.4.4 커버링은 블레이드 전체를 덮되 블레이드보다 커서는 안 된다. 단, 손잡이 가까이 손가락으로 잡히는 부분은 아무것도 붙이지 않거나 혹은 어떤 재료를 붙여도 된다.
- 2.4.5 공을 치기 위해 사용되는 블레이드, 블레이드 내부의 모든 층, 커버링의 모든 층, 접착제 등은 모두 균일한 두께가 되도록 한다. **라켓 손잡이 그립 강화를 위하여 적절한 소재를 부착하여도 된다.**
- 2.4.6 블레이드에 커버링을 부착한 면, 혹은 커버링을 하지 않은 면은 무광의 검은색으로 하며, 다른 쪽은 공 색깔과 검은색으로부터 확연히 구분되는 밝은 색으로 한다.
- 2.4.7 라켓 커버링은 물리적, 화학적 또는 다른 변형을 하지 않고 사용해야 한다.
- 2.4.7.1 커버링 색상의 균일성이나 표면의 연속성에 약간의 변형이 생겼을 경우, 커버링 표면의 특성에 심각한 변화를 가져오지 않은 내에서 **변형을 매우거나 수리하여** 사용을 허용한다.
- 2.4.8 시합 시작 전이나 시합 중에 선수가 라켓을 바꿀 때는 언제나 상대 선수와 주심에게 사용하려고 하는 라켓을 보여주어 검사할 수 있도록 해야 한다.

2.5 정의

- 2.5.1 '랠리(rally)'란 공이 경기 중에 있는 상태를 말한다.
- 2.5.2 공이 "경기 중(in play)"에 있다는 것은 프리핸드의 손바닥 위에 정지되어 있던 공을 서비스를 위해 의도적으로 던지기 전, 마지막 순간부터 랠리가 랠이나 포인트로 선언되기까지를 말한다.
- 2.5.3 '렛(let)'은 랠리의 결과가 득점 되지 않은 것을 말한다.
- 2.5.4 '포인트(point)'는 랠리의 결과가 득점 된 것을 말한다.
- 2.5.5 '라켓 핸드(racket hand)'란 라켓을 잡고 있는 손을 말한다.
- 2.5.6 '프리 핸드(free hand)'는 라켓을 잡지 않은 손을 말하며 '프리 암(free arm)'은 프리핸드 쪽의 팔을 말한다.
- 2.5.7 '공을 친다는 것(strike)'은 선수가 경기 중에 손에 잡고 있는 라켓이나 라켓 핸드의 손목 아래 부분으로 공을 건드리는 것을 말한다.
- 2.5.8 '공을 방해한다(obstruct)'는 것은 상대 선수가 친 공이 시합 표면 위에 있거나 시합 표면을 향하고 있을 때, 그 공이 자신의 코트에 닿기 전에 자신 또는 자신이 착용하고 있거나 소지하고 있는 어떤 것으로든 공을 건드리는 것을 말한다.
- 2.5.9 '서버(server)'란 랠리에서 공을 첫 번째로 치게 되어있는 선수를 말한다.
- 2.5.10 '리시버(receiver)'란 랠리에서 공을 두 번째로 치게 되어있는 선수를 말한다.
- 2.5.11 '주심(umpire)'은 경기를 진행하도록 임명된 사람을 말한다.
- 2.5.12 '부심(assistant umpire)'은 주심의 결정을 보조하기 위해 임명된 사람을 말한다.
- 2.5.13 '선수가 착용 또는 소지하고 있는(wear or carry) 물품'이란 랠리 시작 시에 공을 제외하고 선수가 입고 있거나 소지하고 있는 모든것을 말한다.
- 2.5.14 '엔드 라인(end line)'은 양방향으로 무한정 확대되는 것으로 간주한다.

2.6 서비스

- 2.6.1 서비스는 공이 서버의 정지된 프리 핸드의 펼쳐진 손바닥 위에 자유롭게 놓인 상태에서 시작되어야 한다.
- 2.6.2 서버는 수직에 가깝도록 위로 공을 띄우되 회전이 일어나지 않도록 해야 하고, 공이 프리 핸드의 손바닥에서 떠난 후 적어도 16cm 이상의 높이로 올라갔다가 서버가 공을 치기 전에 어떠한 것에도 닿지 않고 내려와야 한다.
- 2.6.3 공이 내려올 때 서버는 공이 서버의 코트에 먼저 닿은 후 리시버의 코트에 곧바로 닿도록 쳐야 한다. 복식에서는 공이 서버와 리시버의 오른쪽 하프 코트에 연속적으로 닿아야 한다.
- 2.6.4 서비스가 시작된 순간부터 공이 라켓에 맞는 순간까지, 공은 시합 표면 위와 서버의 엔드 라인 뒤에 있어야 하며, 서버나 그의 복식 파트너의 착용품이나 소지품에 의해 공이 리시버에게 가려져서는 안 된다.
- 2.6.5 서버의 프리 암(free arm)과 손은 볼을 띄운 즉시 공과 네트 사이의 공간에서 치워져야 한다. '공과 네트 사이의 공간이란' 공과 네트, 그리고 네트의 위쪽으로 무한 확장된 것으로 정의된다.
- 2.6.6 주심 또는 부심으로 하여금 서비스가 해당 규정의 요건을 따르고 있는지 만족할 수 있도록 서브하는 것은 서버의 의무이다. 주심이나 부심은 규정의 요구사항에 따라 서비스가 올바르지 않다는 것을 둘 중 누구나

결정할 수 있다.

2.6.6.1 주심 또는 부심이 서비스의 적법성에 대해 의심이 될 경우에는 해당 매치의 첫 번째 경우에 한해서 경기를 중단시키고 서버에게 경고를 줄 수 있다. 그러나 같은 선수 또는 그 선수의 복식 파트너가 적법성에 의심스러운 서비스를 경고 이후에 시도할 경우에는 부정 서비스로 간주한다.

2.6.7 선수의 신체적 장애로 규정 준수가 어려울 경우, 주심은 예외적으로 올바른 서비스의 요건을 완화 시켜 줄 수 있다.

2.7 리턴

2.7.1 서브 한 공이나 리턴 된 공은 직접 또는 네트 어셈블리에 닿은 후 상대 선수의 코트에 맞도록 쳐야 한다.

2.8 경기 순서

2.8.1 단식에서는 서버가 먼저 서비스를 하고 리시버는 리턴 하며 이후에는 서버와 리시버가 번갈아 가며 리턴 한다.

2.8.2 복식에서는 2.8.3의 경우를 제외하고 서버가 먼저 서비스를 하고 리시버가 리턴을 하면 서버의 파트너가 리턴 하고 그 다음으로 리시버의 파트너가 리턴을 한다. 이후에는 각 선수가 순서에 맞게 교대로 리턴 한다.

2.8.3 복식에서는 복식 조의 한 명 이상의 선수가 신체적 장애 때문에 휠체어를 탄 상태에서 경기를 할 때 서버가 먼저 서비스를 넣고 리시버가 리턴을 하고 난 후에는 장애 선수가 속한 조의 양쪽 선수 중 누구라도 리턴을 할 수 있다.

2.9 렛

2.9.1 다음의 렛리는 렛이 된다.

2.9.1.1 서비스할 때 공이 네트 어셈블리를 건드린 경우. 단 공이 네트 어셈블리에 닿은 것을 제외하면 올바른 서비스였거나 리시버 혹은 그의 파트너에 의해 방해 받은 경우여야 한다.

2.9.1.2 리시브하는 선수 또는 조가 준비되지 않는 상태에서 서비스가 이루어진 경우. 단, 리시버나 그의 파트너가 볼을 치려고 시도하지 않은 경우여야 한다.

2.9.1.3 서비스나 리턴을 하지 못했거나 규정을 준수하지 못한 것이 선수가 통제할 수 없는 상황에 의해 발생했을 경우.

2.9.1.4 경기가 주심이나 부심에 의해 중단된 경우.

2.9.1.5 신체적인 장애로 인해 리시버가 휠체어를 타고 있는 상황에서 서비스를 할 때, 아래 상황이 발생하면 렛이 된다.

2.9.1.5.1 공이 리시버의 코트에 바운드 된 뒤 네트 방향으로 돌아올 경우.

2.9.1.5.2 공이 리시버의 코트 위에 멈춰 섰을 경우.

2.9.1.5.3 (단식에서) 공이 리시버의 코트에 바운드 된 뒤 양 사이드 라인 중 하나를 벗어났을 경우.

2.9.2 다음의 경우에는 경기를 중단시킬 수 있다.

2.9.2.1 서빙, 리시빙의 순서 또는 엔드의 잘못을 교정시키고자 할 때.

2.9.2.2 경기 촉진제를 적용하고자 할 때.

2.9.2.3 선수나 조연자에게 경고나 페널티를 주고자 할 때.

2.9.2.4 렛리의 결과에 영향을 줄 정도로 경기 조건이 방해받았을 때.

2.10 점수

2.10.1 랠리가 렛이 아닌 경우 선수는 다음과 같은 경우에 득점하게 된다.

2.10.1.1 상대방 선수가 올바른 서비스를 실패했을 때.

2.10.1.2 상대방 선수가 올바른 리턴을 실패했을 때.

2.10.1.3 선수가 서브나 리턴을 한 후 만약 상대방 선수가 공을 치기 전에 네트 어셈블리 이외의 다른 것에 공이 닿았을 때.

2.10.1.4 상대편 선수가 친 공이 자신의 코트에 닿지 않고 코트 위 또는 엔드 라인을 넘어갔을 때.

2.10.1.5 만약 상대방이 친 공이 네트를 통과하거나 또는 네트와 네트 지주대 사이, 네트와 시합 표면 사이를 통과할 경우.

2.10.1.6 상대편 선수가 공을 방해했을 때.

2.10.1.7 상대편 선수가 고의적으로 1회를 초과하여 연속적으로 공을 쳤을 때.

2.10.1.8 상대편 선수가 2.4.3, 2.4.4 그리고 2.4.5 조항의 필요요건에 충족되지 않는 라켓 면으로 공을 쳤을 때.

2.10.1.9 상대편 선수 또는 상대편 선수의 착용품이나 소지품에 의해 시합 표면이 이동되었을 때.

2.10.1.10 상대편 선수 또는 상대편 선수의 착용품이나 소지품이 네트 어셈블리를 건드렸을 때.

2.10.1.11 상대편 선수의 프리 핸드가 시합 표면을 건드렸을 때.

2.10.1.12 복식에서 상대편이 첫 번째 서버와 리시버로 확정된 순서를 어기고 공을 쳤을 때.

2.10.1.13 경기 촉진제에서의 득점은 (2.15.4 조항)이 정하는 바에 따른다.

2.10.1.14 양 선수 또는 조가 신체적 장애로 인해 휠체어에 앉아서 경기를 할 경우.

2.10.1.14.1 상대편이 공을 치는 순간 허벅지의 뒤쪽이 의자 또는 쿠션과 최소한의 접촉 면적을 유지하지 못했을 때.

2.10.1.14.2 상대편이 공을 치기 전에 양쪽 어느 손으로든 탁구대를 건드렸을 때.

2.10.1.14.3 상대편의 휠체어 발판이나 발이 경기 중 바닥에 닿았을 때.

2.10.1.15 상대편 복식조에 최소 한 명의 휠체어를 탄 선수가 있을 경우, 휠체어의 일부분이나 스탠딩 선수의 발이 탁구대 센터 라인의 가상 연장선을 넘어섰을 때.

2.11 게임

2.11.1 10:10이 아닌 상황에서 11포인트를 먼저 획득하는 선수 또는 조가 게임을 이기게 된다. 10:10의 상황, 또는 그 이후 동점에서는 2점을 먼저 앞서는 선수 또는 조가 게임을 이기게 된다.

2.12 매치

2.12.1 매치는 홀수 게임의 X 선승제로 이루어진다(예: 7전 4선승제, 5전 3선승제).

2.13 서빙, 리시빙, 엔드의 순서

2.13.1 서빙, 리시빙, 엔드의 첫 순서를 선택할 권리는 주첨으로 결정하며 승자가 서브, 첫 리시브 또는 특정 엔드에서 시작할 것인가를 선택한다.

2.13.2 선수 또는 조가 서브 또는 리시브를 먼저 하기로 선택하였거나 또는 특정 엔드에서 시작하기로 선택한 경우, 상대 선수 또는 조는 다른 것의 선택권을 갖는다.

2.13.3 2포인트를 득점할 때마다 리시브하던 선수 또는 조가 서비스 선수 또는 조가 되며 게임이 끝날 때까지 이 방식을 계속한다. 양 선수 또는 조가 모두 10포인트를 득점한 경우나 경기 촉진제를 시행하고 있는 경우는 예외로서 이때는 서빙과 리시빙의 순서는 같은 방식이나 서브는 1점마다 바꾼다.

2.13.4 복식에서 매 게임 시 우선 서브권을 가진 조는 누가 먼저 서브할 것인가를 선택하고 매치의 첫 게임 시에 리시브 조는 누가 리시브를 먼저 할 것인지 결정한다. 두 번째 게임부터는 첫 서버를 결정하고 나면 이전 게임에서 그 선수에게 서비스를 한 선수가 첫 리시버가 된다.

2.13.5 복식에서는 서비스가 바뀔 때마다 이전의 리시버는 서버가 되며 이전 서버의 파트너는 리시버가 된다.

- 2.13.6 게임에서 먼저 서비스한 선수나 조는 후속 게임에서 먼저 리시브를 하게 되며, 복식 매치의 마지막 게임에서는 어느 조든 5포인트를 먼저 획득한 경우 리시브 조는 리시빙 순서를 바꾼다.
- 2.13.7 게임에서 어느 한쪽 엔드에서 시작한 선수 또는 조는 매치의 후속 게임에서는 다른 엔드에서 시작하며 매치의 마지막 게임에서는 어느 선수나 조가 먼저 5포인트를 획득한 경우 엔드를 바꾼다.

2.14 서빙, 리시빙, 엔드 순서의 오류

- 2.14.1 순서를 지키지 않고 선수가 서브 또는 리시브를 한 경우, 주심은 오류가 발견되는 즉시 경기를 중단시키고 현재의 점수에서 매치 초기에 정해진 순서에 따라 경기를 재개한다. 복식에서는 오류가 발견된 게임에서 먼저 서브할 권리를 가진 조가 선택한 순서에 따라 경기를 한다.
- 2.14.2 선수가 엔드를 바꾸어야 함에도 바꾸지 않은 경우 주심은 오류가 발견되는 즉시 경기를 중단시킨 다음 현재의 점수에서 매치 초기에 결정된 순서에 따라 엔드를 바로잡은 후 경기를 재개시킨다.
- 2.14.3 오류가 발견되기 전에 획득한 포인트는 어떤 경우라도 모두 인정된다.

2.15.1 경기 촉진제

- 2.15.1 '경기 촉진제'는 2.15.2항에 명시된 경우는 제외하고 게임 시작 후 10분이 되었거나 또는 시간에 관계없이 양쪽 선수 또는 복식조의 요청이 있을 경우에 시행한다.
- 2.15.2 경기 촉진제는 게임 중 양 선수나 조가 득점한 점수의 합이 적어도 18점이 되면 시행하지 않는다.
- 2.15.3 제한 시간이 되었을 때 공이 랠리 중에 있고 경기 촉진제를 시행할 예정이라면 주심은 경기를 중단시키고 중단된 랠리에서 서브한 선수가 서브하도록 하여 경기를 재개시킨다. 경기 촉진제가 시행되는 시점에 공이 랠리 중에 있지 않다면 직전 랠리에서 리시브했던 선수가 서브하도록 하여 경기를 재개시킨다.
- 2.15.4 그 이후 각 선수는 게임이 끝날 때까지 1포인트씩 교대로 서브한다. 그리고 리시브하는 선수 또는 조가 13개의 리턴에 성공하면 리시버는 1포인트를 획득한다.
- 2.15.5 (2.13.6)에서 정의한 바와 같이 경기 촉진제의 시행이 해당 매치 내에서 서빙, 리시빙 순서를 바꾸지 않는다.
- 2.15.6 경기 촉진제가 일단 시행되면 매치가 끝날 때까지 경기 촉진제를 계속 유지한다.

제 3장 국제 대회 규정

3.1 규칙과 규정의 범위

3.1.1 대회 종류

- 3.1.1.1 "국제 대회(international competition)"란 2개 이상의 협회 선수들이 참가하는 경기이다.
- 3.1.1.2 "국제 시합(international match)"이란 각 협회를 대표하는 팀들 간의 경기이다.
- 3.1.1.3 "오픈 대회(open tournament)"란 모든 협회의 선수들이 참가할 수 있는 대회이다.
- 3.1.1.4 "제한 대회(restricted tournament)"란 대회 성격에 명시된 선수들만 출전할 수 있으며 출전 선수들의 나이는 해당되지 않는다.
- 3.1.1.5 "초청 대회(invitation tournament)"란 특정한 협회나 개인적으로 초청받은 선수에게만 출전이 허용되는 대회이다.

3.1.2 적용

- 3.1.2.1 제2장의 규칙은 3.1.2.2에서 제시된 규정을 제외하고는 세계대회, 대륙별 대회, 올림픽과 장애인올림픽, 오픈 대회에 적용되며, 참가 협회들에 의해 달리 합의되지 않은 한, 국제 시합에도 적용된다.
- 3.1.2.2 국제탁구연맹 집행위원회는 오픈 대회 주최자에게 일시적인 규칙 수정안으로 대회를 치를 수 있는 권한을 줄 수 있다.
- 3.1.2.3 국제 대회 규정은 다음 대회에 적용된다.
 - 3.1.2.3.1 세계대회, 올림픽과 장애인올림픽대회. 단, 세계탁구연맹 이사회가 달리 승인하였거나 참가 협회들에게 사전 통보한 경우는 제외.
 - 3.1.2.3.2 대륙별 대회. 단, 해당 대륙연맹이 달리 승인하였거나 참가 협회들에게 사전 통보한 경우는 제외.
 - 3.1.2.3.3 국제 오픈 선수권 대회(3.7.1.2). 단, 국제탁구연맹 집행위원회가 달리 승인하였거나 3.1.2.4에 따라 참가자들에게 사전 통보한 경우는 제외.
 - 3.1.2.3.4 오픈 대회. 단, 3.1.2.4에 제시된 경우는 제외.
- 3.1.2.4 오픈 대회에서 국제 대회 규정 중 어느 한 조항이라도 수정된 경우에는 그 변경된 내용과 범위가 참가 신청서에 명시되어야 한다. 또한 참가 신청서를 작성, 제출한 것은 참가자가 변동 내용을 포함하여 경기 조건에 대해 합의한 것으로 간주된다.
- 3.1.2.5 규칙과 규정은 국제탁구연맹 헌장을 준수하는 한, 모든 국제 경기에 적용되는 것이 권장된다. 비회원 기관이 주최하는 국제 제한 대회와 초청 경기 그리고 미가입 단체에 의해 개최된 공인된 국제 경기는 대회 조직위가 정한 규정에 의해 개최될 수 있다.
- 3.1.2.6 국제 대회를 위한 규칙과 규정은 변경 내용의 사전 합의 또는 변경 규정의 명확한 문서화가 없는 한, 그대로 적용되는 것으로 간주된다.
- 3.1.2.7 국제 대회를 위한 장비 사양을 포함하여 규정에 대한 자세한 설명과 해석은 국제탁구연맹 이사회에 의해 '기술 또는 관리 소책자(Technical or Administrative Leaflet)'로 출간된다. 실제적인 지시 사항과 시행 절차는 국제탁구연맹 집행위원회에 의해 핸드북 또는 가이드북으로 출간될 수 있다. 이러한 출간물은 권고안이나 지침뿐만 아니라 의무 사항도 포함할 수 있다.

3.2 장비와 경기 조건

3.2.1 승인 및 허가된 장비

- 3.2.1.1 경기 장비의 승인 및 허가는 국제탁구연맹 이사회를 대신하여 국제탁구연맹 장비위원회가 담당해야 한다. 장비의 승인이나 허가는 국제탁구연맹 집행위원회에 의해 언제든지 중지될 수 있으며 그 후에 승인이나 허가가 국제탁구연맹 이사회에 의해 취소될 수 있다.
- 3.2.1.2 오픈 대회의 참가 신청서 또는 대회 요강에는 탁구대, 네트 어셈블리, 바닥재, 사용될 공의 브랜드와 색상을 명시해야 한다. 탁구대, 네트 어셈블리, 공은 국제탁구연맹이나 대회 주최국 협회에서 정하며 국제탁구연맹에 의해 현재 승인된

브랜드와 종류 중에서 선택해야 한다. 국제탁구연맹 승인대회와 바둑재는 국제탁구연맹에 의해 현재 승인된 브랜드와 종류의 것으로 한다.

3.2.1.3 라켓 면을 덮는 어떠한 펄러버 또는 샌드위치 러버도 국제탁구연맹에 의해 현재 승인된 것이어야 하며 국제탁구연맹 로고, 국제탁구연맹이 승인한 번호(있을 경우), 제조사, 브랜드 네임이 라켓 손잡이의 가장 가까운 자리에 분명하게 보이도록 부착되어야 한다. 승인되고 허가된 모든 장비와 재료 목록은 국제탁구연맹 사무국에 의해 관리되고 있으며 자세한 사항은 국제탁구연맹 웹사이트 상에서 이용할 수 있다.

3.2.1.4 탁구대의 다리는 휠체어 선수를 위해 탁구대 엔드 라인으로부터 적어도 40cm 이상 안쪽에 있어야 한다.

3.2.2 경기 복장

3.2.2.1 경기 복장은 반소매 또는 민소매의 셔츠, 반바지나 스커트, 또는 원피스, 양말, 경기화 등이 해당된다. 경기 중에는 레프리의 허가 없이 다른 의복, 예를 들어 긴 운동복(track suit)의 일부 또는 전부를 입을 수 없다.

3.2.2.2 셔츠, 스커트 또는 반바지의 주 색상은 셔츠의 소매나 칼라를 제외하고는 사용하는 공과 뚜렷이 구별되는 색깔이어야 한다.

3.2.2.3 셔츠의 뒤쪽에 선수, 소속 협회(클럽 매치인 경우에는 클럽)를 나타내는 번호 또는 문자를 부착할 수 있으며 3.2.5.9의 규정에 따라 광고를 부착할 수 있다. 만약 셔츠의 뒤쪽에 선수 이름을 부착한다면 칼라 바로 밑에 위치해야 한다.

3.2.2.4 선수를 구별하기 위해 주최 측이 요구하는 모든 번호는 광고에 우선하여 셔츠의 뒷면 중앙에 달도록 한다. 이 번호는 600cm² 이하 크기의 네모 판 안에 들어가도록 한다.

3.2.2.5 경기 복장의 정면 또는 측면에 있는 표시나 장식 그리고 선수가 착용하고 있는 보석과 같은 아이템은 상대 선수의 시야에 방해가 될 정도로 눈에 띄거나 밝게 반사되어서는 안 된다.

3.2.2.6 경기의 품위를 손상시키거나 불쾌감을 유발할 수 있는 디자인이나 문자는 경기 복장에 넣지 않도록 한다.

3.2.2.7 단체전에 참가하는 같은 팀의 선수들과 세계대회, 올림픽 또는 장애인올림픽 대회에 복식조로 참가하는 같은 국가의 선수들은 동일한 복장을 착용해야 한다. 단, 양말, 신발은 예외이며 옷에 부착한 광고의 개수, 사이즈, 색깔과 디자인도 예외로 할 수 있다.

3.2.2.8 양측 선수 및 조는 관중들이 쉽게 구별할 수 있도록 확연히 구별되는 다른 색상의 셔츠를 입어야 한다.

3.2.2.9 양측 선수나 팀이 유사한 셔츠를 입고 있으나 어느 편이 바뀌어야 할지 합의가 안 될 때는 주심의 추천을 통해 결정하도록 한다.

3.2.2.10 세계대회, 올림픽 또는 장애인올림픽에 참가하는 선수들은 소속 협회가 승인한 종류의 셔츠, 반바지 또는 스커트를 착용해야 한다.

3.2.3 경기 조건

3.2.3.1 경기 공간(playing space)은 길이 14m, 너비 7m, 높이 5m 이상의 직사각형이 되어야 한다. 그러나 네 곳의 모퉁이는 길이 1.5m 이하의 서라운드로 막는다. 휠체어 경기의 경우, 경기 공간을 줄일 수 있지만 길이 8m, 폭 6m 이하로 줄이지는 못한다. 베테랑 대회에서는 경기 공간을 줄일 수는 있으나 길이 10m, 너비 5m 이하로 줄이지는 못한다.

3.2.3.2 다음의 장비 및 구조물들은 각 경기 구역의 일부로 간주 된다. 네트 어셈블리를 포함한 탁구대, 인쇄된 탁구대 번호, 바둑재, 심판 탁자 및 의자, 점수판, 타월/공박스, 서라운드, 서라운드에 게시하는 선수명 또는 협회명, 그리고 플레이에 영향을 주지 않게 장착된 작은 기술 장비.

3.2.3.3 경기 구역(playing area)은 약 75cm 높이의 서라운드를 둘러 인접한 경기 구역과 관중들로부터 분리되어야 하며, 서라운드의 배경색은 동일한 어두운 색이어야 한다.

3.2.3.4 세계대회, 올림픽과 장애인올림픽에서는 시합 표면 높이에서 측정한 조명의 밝기는 시합 표면 전체에 걸쳐

균일하게 최소 1,000룩스가 되어야 하며 경기 구역의 다른 곳은 적어도 500룩스가 되어야 한다. 기타 대회에서의 밝기는 시합 표면 위는 최저 600룩스, 경기구역의 다른 곳은 최저 400 룩스가 되어야 한다.

3.2.3.5 여러 개의 테이블이 사용될 경우, 조명의 밝기는 균등해야 하며 경기장 배경의 밝기는 경기 구역 내부의 최저 밝기보다 더 밝아서는 안 된다.

3.2.3.6 조명기구 바닥으로부터 최소한 5m 이상의 높이에 있어야 한다.

3.2.3.7 경기 구역을 제외한 배경은 보통 어둡게 하고, 밝은 조명이 있으면 안 되고 가려지지 않은 창문 또는 그 외의 틈새로 햇빛이 들어와서도 안 된다.

3.2.3.8 바닥은 밝은 색상이어서는 안 되며 밝게 반사되는 것이나 미끄러운 것도 안 되고 탄력이 있어야 한다. 휠체어 경기의 바닥재는 단단한 것으로 할 수도 있다.

3.2.3.8.1 세계대회, 올림픽과 장애인올림픽에서는 바닥재로 나무나 기타 국제탁구연맹이 승인한 브랜드 및 감을 수 있는 형태의 합성 재질을 사용한다.

3.2.3.9 네트 어셈블리에 설치된 기술 장비는 네트 어셈블리의 일부분으로 간주한다.

3.2.4 라켓 컨트롤

3.2.4.1 커버링을 라켓 블레이드에 부착할 때는 금지된 휘발성 솔벤트가 함유되지 않은 접착제를 사용해야만 하며, 이는 선수 개개인의 책임이다.

3.2.4.2 국제탁구연맹 주관 세계 타이틀 대회, 올림픽 그리고 장애인올림픽뿐만 아니라 선정된 ITTF 대회에는 라켓 컨트롤 센터가 설치되어야 하며, 대륙별 대회 및 지역 대회에도 라켓 컨트롤 센터를 설치할 수 있다.

3.2.4.2.1 라켓 컨트롤 센터는 국제탁구연맹 장비위원회와 URC(심판/레프리 위원회)의 조언에 따라 국제탁구연맹 집행위원회가 정한 정책과 절차에 따라 라켓이 국제탁구연맹의 모든 규정을 준수하는지를 검사한다. 라켓 검사 항목에는 **라켓 편평도**, 라켓 커버링의 두께와 편평도, **라켓 층의 균일한 두께**, 유해성 휘발 물질의 사용 여부 등이 포함된다.

3.2.4.2.2 **일반적으로** 라켓 컨트롤 테스트는 **경기 전에 시행한다. 단, 경기 전 라켓 컨트롤 시 라켓을 제출하지 않거나 경기 전 불가피하게 라켓검사를 진행하지 못한 경우 경기 후 라켓검사를 시행한다.**

3.2.4.2.3 매치 시작 전에 실시한 라켓 컨트롤 테스트에서 통과하지 못한 라켓은 사용하지 못하며 두 번째 라켓으로 대체되는데 시간이 허용된다면 즉시 테스트를 받게 되고 그렇지 않으면 시합 후 테스트를 받게 된다. 매치가 끝난 뒤, 무작위 라켓 컨트롤 테스트를 통과하지 못했을 경우에 해당 선수는 패널티를 받게 된다.

3.2.4.2.4 모든 선수들은 매치 전에 패널티와 상관없이 자발적으로 라켓 테스트를 받을 수 있다.

3.2.4.3 어떠한 경우의 라켓 테스트라도 4년 동안 누적하여 총 4회 통과하지 못한 선수는 마지막 라켓 컨트롤 테스트에 실패한 대회의 경기는 끝낼 수 있지만, 그 이후에는 국제탁구연맹 집행위원회가 위반 선수의 자격을 12개월 동안 정지시키게 된다.

3.2.4.3.1 국제탁구연맹은 자격 정지된 사실을 선수에게 서면으로 알려야 한다.

3.2.4.3.2 자격 정지된 선수는 자격정지 통지서를 받은 후 21일 이내에 ITTF 재판소에 이의를 제기할 수 있다. 선수의 이의가 제출되었어도 해당 선수의 자격 정지는 유효한 채로 유지된다.

3.2.4.4 국제탁구연맹은 2010년 9월 1일 이후 라켓 컨트롤에 실패한 기록들을 보존해야 한다.

3.2.4.5 라켓에 커버링을 부착하기 위한 적절한 환기 장소가 제공되어야 하며 액체 접착제는 경기장 어느 곳에서도 사용할 수 없다. 경기장이란 탁구경기 및 관련된 활동을 위해 사용되어지는 건물의 일부분과 부대시설 그리고 공동구역을 의미한다.

3.2.5 광고와 표시

3.2.5.1 경기 구역 내에서, 광고는 3.2.3.2에 언급된 장비나 기구 또는 선수와 심판의 복장 또는 선수의 등 번호에 넣을 수 있으나 특별 추가 게시물이 있어서는 안 된다.

- 3.2.5.1.1 경기 구역 안이나 그 옆, 경기 복장이나 등 번호판 그리고 심판 복장에 새겨진 광고 또는 표시에는 담배, 술, 마약 또는 불법상품이 포함될 수 없으며 부정적인 차별 또는 인종, 외국인 혐오, 성별, 종교, 장애 또는 다른 형태의 차별적인 내용을 담아서 안 된다. 그러나 18세 미만 선수들만을 위한 대회로 명백하게 조직된 대회가 아니라면 개최지의 법이 허락하는 경우에 한 해 국제탁구연맹은 장비 그리고 경기장 안이나 옆에 비증류 주류 광고나 표시를 허가할 수 있다.
- 3.2.5.2 올림픽과 장애인올림픽의 경기 장비, 경기 복장, 심판복에 넣는 광고는 IOC 그리고 IPC의 규정을 각각 따른다.
- 3.2.5.3 경기 구역의 서라운드에는 LED와 이와 유사한 장비의 광고를 제외하고, 형광색, 발광성 또는 광택이 있는 색상은 경기 구역 어디에서도 사용해서 안 되며 서라운드의 바탕색은 어두운색이어야 한다.
- 3.2.5.3.1 서라운드에 있는 광고는 경기 중에 어두운색에서 밝은색으로 또는 반대의 경우로 변경되어서는 안 된다.
- 3.2.5.3.2 서라운드의 LED 및 유사 장비는 경기 중 선수를 방해할 정도로 밝아서 안 된다. 그리고 공이 랠리 중에 있을 때 바뀌어서 안 된다.
- 3.2.5.3.3 LED 및 유사 장비를 활용한 광고는 국제탁구연맹의 사전 승인 없이 사용되어서는 안 된다.
- 3.2.5.4 서라운드 안쪽의 문자나 심볼은 경기에 사용되는 공의 색상과 분명히 구분되어 있어야 한다. 색상도 두 가지를 초과해서 사용할 수 없다. 문자와 심볼의 전체 높이는 40cm 이내로 해야 한다.
- 3.2.5.5 경기 구역 바닥에는 6개까지 광고를 부착할 수 있다. 그 광고들은 아래의 사항을 준수해야 한다.
- 3.2.5.5.1 광고 표시는 각각의 엔드에 2개씩 설치될 수 있으며 광고 크기는 5m² 이내로 하고 탁구대 각각의 사이드에는 1개씩 설치할 수 있고 각 사이드 광고의 크기는 2.5m² 이내로 한다.
- 3.2.5.5.2 엔드에 하는 광고 표시는 탁구대의 엔드 라인으로부터 3m 이내에 위치해서는 안 된다.
- 3.2.5.5.3 국제탁구연맹에 의해 사전에 동의 되지 않는 한, 경기에 사용되는 공과는 다른 색으로 균일한 색을 사용해야 한다.
- 3.2.5.5.4 바닥재의 표면 마찰에 크게 영향을 주지 말아야 한다.
- 3.2.5.5.5 로고, 글자 마크 또는 아이콘으로 구성될 수 있으며 어떤 다른 배경도 포함될 수 없다.
- 3.2.5.6 탁구대에 하는 광고는 다음의 필요조건을 준수하여야 한다.
- 3.2.5.6.1 탁구대 상판의 각 사이드의 절반과 각 엔드에 제조사 또는 공급사의 이름이나 로고로 이루어진 고정 광고를 1개 넣을 수 있다.
- 3.2.5.6.2 탁구대 상판의 각 사이드의 절반과 각 엔드에 제조사 또는 공급사의 이름이나 로고의 일시적인 광고를 1개 넣을 수 있다.
- 3.2.5.6.3 각각의 고정 광고와 일시적 광고는 총 길이가 60cm 이하여야 한다.
- 3.2.5.6.4 일시적인 광고는 고정 광고와 명확하게 분리되어야 한다.
- 3.2.5.6.5 다른 탁구용품 공급사 광고가 들어가면 안 된다.
- 3.2.5.6.6 탁구대 제조업체나 공급사가 해당 대회의 타이틀 스폰서가 아닌 이상 탁구대 하부구조에 광고, 탁구대 이름, 제조업체나 공급사의 이름이나 로고가 들어가서는 안 된다.
- 3.2.5.7 탁구대 양쪽 사이드 2개의 임시적인 네트 광고는 사용되는 공과 확실히 구분할 수 있는 색이어야 하며, 상단 끝부분 테이프의 3cm 공간 안에 들어가서는 안 된다. 탁구대 사이드라인 수직 연장선상의 네트 부분에 위치하는 광고는 짙은 단색의 로고, 글자 마크, 또는 다른 아이콘이어야 한다.
- 3.2.5.8 심판석이나 경기 구역 내부의 다른 집기에 설치하는 광고는 전체 면적을 750cm² 이내로 해야 한다.
- 3.2.5.9 경기 복장에 하는 광고는 다음으로 제한한다.
- 3.2.5.9.1 전체 면적 24cm² 이하로 만든 제조업체의 상표, 심볼 또는 이름.
- 3.2.5.9.2 셔츠의 앞면과 옆면 그리고 어깨 부분에 뚜렷이 구분되게 최대 6개까지 광고할 수 있으며 합친 면적이 600cm² 이내여야 한다. 그리고 앞면의 광고는 4개를 초과할 수 없다.
- 3.2.5.9.3 셔츠 뒷면의 광고는 2개를 초과할 수 없으며 전체 면적이 400cm² 이하여야 한다.
- 3.2.5.9.4 반바지나 스커트의 앞면과 옆면에 하는 광고는 2개를 초과할 수 없으며 전체 면적이 120cm² 이내여야 한다.

- 3.2.5.10 선수 등번호에 하는 광고는 전체 면적이 100cm² 이내여야 한다. 선수 등번호가 사용되지 않을 때는 전체 면적 100cm² 이내에서 일시적으로 대회 스폰서 광고를 추가 할 수 있다.
- 3.2.5.11 심판 복장에 하는 광고는 전체 면적을 40cm²이하로 한다.

3.2.6 도핑 컨트롤

- 3.2.6.1 주니어 대회를 포함하여 국제 대회에 참가하는 모든 선수들은 국제탁구연맹에 의해 대회 중 검사를 받아야 한다. 선수가 속한 **회원국 협회**와 다른 반도핑 기관은 선수들이 참가하는 대회에서의 도핑검사에 대한 책임이 있다.

3.2.7 테이블 테니스 리뷰

- 3.2.7.1 전자식 테이블 테니스 리뷰(TTR)는 경기 중 내려진 담당 심판의 판정에 대해 선수가 정확한 판정을 위해 재심을 요청한 경우 시행합니다. TTR은 재판정의 소지가 있는 장면을 리플레이로 보여주며 최종 판정은 TTR 담당 심판이 내립니다.

3.3 매치 오피셜

3.3.1 레프리

- 3.3.1.1 한 대회에 한 명의 레프리를 임명하되 그의 신분이나 위치를 참가자에게 알리고 필요한 경우에는 팀 캡틴(지도자)에게도 알린다.
- 3.3.1.2 레프리는 다음에 대해 책임이 있다.
- 3.3.1.2.1 추첨의 진행.
- 3.3.1.2.2 시간과 탁구대별로 매치 스케줄링.
- 3.3.1.2.3 매치 오피셜 임명.
- 3.3.1.2.4 매치 오피셜을 위한 대회 전 브리핑 실시.
- 3.3.1.2.5 선수들에 대한 자격 점검.
- 3.3.1.2.6 비상사태 발생 시 경기 중지 여부 결정.
- 3.3.1.2.7 선수가 경기 도중 경기 장소를 떠나도 되는지에 대한 결정.
- 3.3.1.2.8 규정된 연습시간을 늘려도 될 것인지에 대한 결정.
- 3.3.1.2.9 선수들이 경기 중 긴 운동복(track suit)을 입을 수 있는지에 대한 결정.
- 3.3.1.2.10 복장, 장비, 경기 조건 등의 수용 여부를 포함하여 규칙이나 규정의 해석에 관련된 문제에 대한 결정.
- 3.3.1.2.11 경기가 비상상황으로 중단될 경우, 선수들이 연습을 해도 되는지 그리고 어디서 할 것인지에 한 결정.
- 3.3.1.2.12 규정 위반이나 잘못된 행동에 대한 징계 조치 결정.
- 3.3.1.3 대회 운영위원회와의 협의를 통해 레프리 의무의 일부가 다른 사람에게 위임된 경우에는 위임된 구체적인 의무와 피 위임자 각각의 위치를 참가자들에게 알리고 필요한 경우에는 팀 지도자에게도 알린다.
- 3.3.1.4 레프리 또는 부레프리(레프리의 부재 시에 레프리의 권한을 행사하기 위해 임명된 경우)는 경기 시 항상 자리를 지켜야 한다.
- 3.3.1.5 바람직하다고 판단되는 경우 레프리는 언제라도 심판을 교체할 수 있다. 그러나 레프리는 교체된 심판이 문제 상황에 대하여 자신의 권한에 따라 이미 내린 결정을 번복할 수 없다.
- 3.3.1.6 선수들은 경기장에 도착한 순간부터 경기장을 떠날 때까지 레프리의 관할 하에 있어야 한다.

3.3.2 주심, 부심, 스트록 카운터 및 테이블 테니스 리뷰(TTR) 심판

- 3.3.2.1 각 경기에 대해 한 명의 주심과 한 명의 부심이 임명된다.
- 3.3.2.2 주심은 네트와 같은 선상에 앉거나 서야 하며 부심은 탁구대 반대편에서 주심과 마주하고 앉는다.
- 3.3.2.3 주심은 다음의 의무를 갖는다.

- 3.3.2.3.1 장비 및 경기 조건의 수용 여부를 점검하고 결함이 있으면 레프리에게 보고.
- 3.3.2.3.2 3.4.2.1.1-2 조항에 따른 공의 임의 선택.
- 3.3.2.3.3 서빙, 리시빙, 엔드의 선택을 위한 추첨 진행.
- 3.3.2.3.4 신체적 장애가 있는 선수를 위해 서비스에 대한 규칙 요건을 완화할 필요가 있는지에 대한 결정.
- 3.3.2.3.5 서빙, 리시빙, 엔드의 순서 관리와 오류 교정.
- 3.3.2.3.6 각 랠리에 대해 포인트와 랠트를 결정.
- 3.3.2.3.7 정해진 절차에 따라 스코어 부르기.
- 3.3.2.3.8 적절한 시기에 경기 촉진제 적용하기.
- 3.3.2.3.9 경기의 지속성 유지.
- 3.3.2.3.10 조언이나 행동 규정의 위반에 대한 조치.
- 3.3.2.3.11 상대 선수, 조 또는 팀이 유사한 셔츠를 입고 있고 어느 쪽이 셔츠를 바꿀지 합의하지 못할 경우에 어느 쪽 선수, 조 또는 팀이 셔츠를 바꿀지를 추첨으로 결정.
- 3.3.2.3.12 허가된 사람만이 경기 구역에 있도록 확인하기.
- 3.3.2.4 부심의 역할은 다음과 같다.
- 3.3.2.4.1 부심은 자신에게 가장 가까운 탁구대 쪽 시합 표면의 모서리에 공이 닿았는지를 판단한다.
- 3.3.2.4.2 조언 또는 행위 규정을 위반했을 경우, 주심에게 이 사실을 알린다.
- 3.3.2.5 주심이나 부심의 공동역할은 다음과 같다.
- 3.3.2.5.1 선수의 서비스 동작에 대한 적법성 여부 결정.
- 3.3.2.5.2 공이 네트에 닿는 것을 제외하고 올바른 서비스인 경우, 서브 된 공이 네트 어셈블리에 닿았는지에 대한 결정.
- 3.3.2.5.3 선수가 공을 방해했는지에 대한 결정.
- 3.3.2.5.4 랠리의 결과에 영향을 줄 정도로 경기 조건이 방해를 받았는지에 대한 결정.
- 3.3.2.5.5 연습, 경기 및 휴식 시간 관리.
- 3.3.2.6 경기 촉진제가 시행되면 부심 또는 별도의 임원이 리시빙을 하는 선수나 조의 리시브 횟수를 세는 스트로크 카운터 역할을 수행한다.
- 3.3.2.7 부심이 3.3.2.5 조항에 따라 결정한 판단은 주심에 의해 반복될 수 없다.
- 3.3.2.8 테이블 테니스 리뷰(TTR)를 시행 한 경우, 이전의 심판 및 보조심판이 내린 판정은 TTR 담당 심판의 판정으로 반복될 수 있다.
- 3.3.2.9 선수들은 경기 구역에 도착한 순간부터 경기 구역을 떠날 때까지 주심의 관찰 아래 있어야 한다.

3.3.3 이의 제기

- 3.3.3.1 개인전 경기에서 선수들 간의 합의 또는 단체전 경기에서 팀 캡틴(지도자)들 간에 이루어진 어떤 합의도 현행 문제에 대해 내린 심판의 결정, 규칙이나 규정의 해석 문제에 대해 내린 레프리의 결정, 또는 대회운영위원회에 의해 대회 또는 경기운영 문제에 관해서 내린 결정을 변경시킬 수 없다.
- 3.3.3.2 현행 문제에 대해 심판이 내린 결정에 관해 레프리에게 이의를 제기할 수 없으며, 레프리가 규칙이나 규정의 해석 문제에 대해 내린 결정에 관해 대회운영위원회에 이의를 제기할 수 없다.
- 3.3.3.3 테이블 테니스 리뷰(TTR) 시행 시, TTR 담당 심판에게 경기중 심판이 내린 특정 판정에 대한 이의 제기를 할 수 있다, 이후 TTR 담당 심판의 판정을 최종 판정으로 간주한다.
- 3.3.3.4 규칙이나 규정의 해석 문제에 관한 심판의 결정에 대해서는 레프리에게 이의를 제기할 수 있다. 그리고 이에 대한 레프리의 결정은 최종이다.
- 3.3.3.5 규칙이나 규정에 명시되지 않은 대회 또는 경기 진행 문제에 대한 레프리의 결정에 대해서는 대회운영위원회에 이의를 제기할 수 있다. 그리고 이에 대한 대회운영위원회의 결정은 최종이다.
- 3.3.3.6 개인전에서는 문제가 발생한 매치에 참가한 선수만이 이의를 제기할 수 있으며, 단체전에서는 문제가

발생한 경기에 참가한 팀의 캡틴(지도자)만이 이의를 제기할 수 있다.

3.3.3.7 레프리의 결정에 의해서 발생한 규칙이나 규정의 해석에 관한 문제 또는 대회운영위원회의 결정으로 인해 발생한 대회나 경기 진행에 관한 문제는 이의 제기를 할 자격이 되는 선수 또는 팀의 캡틴(지도자)가 소속 협회를 통해 국제탁구연맹 규정위원회에 보고하여 심사를 받을 수 있다.

3.3.3.8 국제탁구연맹 규정위원회는 향후 결정에 지침이 될 수 있는 판결을 내려야 한다. 이 판결에 대해 해당 협회는 국제탁구연맹 이사회(Board of Directors)나 국제탁구연맹 총회(General Meeting)에 이의를 제기할 수 있다. 그러나 이 판정 결과는 해당 레프리카나 대회 운영위원회가 이미 내린 최종 결정에는 영향을 미치지 않는다.

3.4 경기 진행

3.4.1 득점 표시

3.4.1.1 주심은 랠리가 끝나고 공이 경기 중에 있지 않을 때 또는 가능한 상황일 때 즉시 스코어를 부른다.

3.4.1.1.1 게임이 진행되는 중에 스코어를 부를 경우, 주심은 게임의 다음 랠리에서 서브할 선수 또는 조가 획득한 점수를 먼저 부르고 다음으로 상대편 선수 또는 조의 점수를 부른다.

3.4.1.1.2 게임 시작 시에 그리고 서버의 교대가 이루어질 때 주심은 '다음 서버'를 가리켜야 하며 스코어를 부르고 다음의 서버의 이름을 부를 수 있다.

3.4.1.1.3 게임이 끝나면 주심은 이긴 선수 또는 조의 획득 점수를 부르며 그 후에 패한 선수나 조의 획득 점수를 부른다. 그리고 이긴 선수 또는 조의 이름을 부를 수 있다.

3.4.1.2 주심은 점수를 부르는 것 외에 수신호를 이용하여 자신의 결정을 표시한다.

3.4.1.2.1 득점이 발생했을 때, 주심은 포인트를 획득한 선수 또는 조가 있는 쪽의 팔을 들어 올린다. 이때 주먹 전 손을 위로하여 상박(팔꿈치에서 어깨까지의 사이)은 수평이 되고 팔뚝은 수직이 되게 한다.

3.4.1.2.2 어떤 이유에서든 랠리가 랠리가 된 경우, 주심은 머리 위로 손을 들어 랠리가 끝났음을 표시한다.

3.4.1.3 스코어와 스트로크의 개수(경기 촉진제 적용 시)는 영어 또는 양 선수나 조 그리고 주심 모두가 이해할 수 있는 언어로 콜 해야 한다.

3.4.1.4 스코어는 스코어보드 또는 전자 점수 표시기에 나타내서 선수들이나 관중들에게 명확하게 보일 수 있도록 한다.

3.4.1.5 선수가 불미스러운 행동으로 인해 공식적인 경고를 받았을 때는 노란 색 표식을 점수판 위에 또는 그 근처에 두도록 한다.

3.4.2 장비

3.4.2.1 선수들은 경기 구역 내에서 공을 고를 수 없다.

3.4.2.1.1 선수들은 경기 구역에 들어서기 전, 가능한 장소에서 한 개 또는 그 이상의 공을 고를 수 있는 기회를 가져야 하며, 선수들에 의해 선택된 공으로 경기가 진행된다.

3.4.2.1.2 만약, 경기 구역에 들어서기 전에 선수들이 공을 고르지 못했거나 선수들이 사용될 공에 동의하지 않았다면 해당 대회를 위해 명시된 공이 들어있는 상자에서 주심이 무작위로 하나를 선택하여 시합에 사용한다.

3.4.2.1.3 만약, 시합 도중 공에 문제가 생기게 되면 시합 전에 골라놓은 다른 공 들 중에서 하나를 대신 사용한다. 그러나 만약 적당한 공이 없을 시에는 해당 대회를 위해 명시된 공들이 들어있는 상자 속에서 주심이 무작위로 하나를 선택하여 시합에 사용한다.

3.4.2.2 라켓 커버링은 국제탁구연맹에 의해 승인된 것으로 물리적, 화학적 또는 기타의 처리를 하지 않고, 속성, 마찰, 외형, 색상, 구조, 표면 등을 바꾸지 않은 상태에서 사용해야 한다. 특히 첨가물을 사용하면 안된다.

3.4.2.3 라켓은 라켓 컨트롤 테스트의 모든 요소를 성공적으로 통과해야 한다.

3.4.2.4 우연한 상황으로 인해 라켓이 심하게 파손되어 사용할 수 없는 경우를 제외하고, 매치 중에는 라켓을 교체할 수 없다. 만약, 라켓을 교체해야 할 상황이 발생하면 선수가 경기 구역에 가지고 들어온 다른

라켓 혹은 경기 구역의 선수에게 건네진 라켓으로 즉시 교체한다.

3.4.2.5 주심이 달리 승인하지 않는 한 선수들은 인터벌 동안 라켓을 테이블 위에 놓아두어야 한다. 그러나 라켓이 선수의 손에 감겨져 있다면, 주심은 인터벌 중에도 이를 허용한다.

3.4.3 연습

3.4.3.1 선수들은 경기를 시작하기 직전 시합할 탁구대에서 최대 2분 동안 연습할 수 있다. 그러나 정규 휴식 시간 동안에는 연습을 할 수 없다. 그리고 정해진 연습 시간은 레프리의 허가가 있을 경우에만 연장할 수가 있다.

3.4.3.2 비상상황으로 인해 시합이 중지된 경우, 레프리는 선수들에게 시합 테이블을 포함하여 어느 테이블에서든 연습하도록 허락할 수 있다.

3.4.3.3 선수들은 자신들이 사용하게 될 장비를 점검하고 익숙해질 수 있도록 적절한 기회를 제공받게 된다. 그러나 손상된 공이나 라켓을 교체한 후 경기를 재개하기 전에 몇 차례 이상의 연습 랠리를 자동적으로 허용하는 것은 아니다.

3.4.4 인터벌

3.4.4.1 매치가 진행되는 동안, 아래의 경우를 제외하고, 경기는 중단 없이 진행되어야 한다.

3.4.4.1.1 매치 안에서 연속되는 게임과 게임 사이는 최대 1분까지의 인터벌이 허용된다.

3.4.4.1.2 게임이 시작되면 매 6점마다 타월링(땀 닦기)을 위해 짧은 인터벌이 허용되며, 매치 마지막 게임에서 엔드를 바꿀 때 짧은 인터벌이 허용된다.

3.4.4.2 선수나 조는 매치가 진행되는 동안 최대 1분까지 한 번의 타임아웃을 요청할 수 있다.

3.4.4.2.1 개인전에서는 선수나 조 또는 지정된 조연자가 타임아웃을 요청할 수 있으며, 단체전에는 선수나 조 또는 팀의 캡틴(지도자)이 요청할 수 있다.

3.4.4.2.2 타임아웃을 취할 것인지에 대해 선수 또는 조 그리고 조연자 또는 캡틴(지도자)의 의견이 일치하지 않는다면 개인전에서는 선수 또는 조 그리고 단체전에서는 캡틴(지도자)이 최종 결정을 해야 한다.

3.4.4.2.3 타임아웃의 요청은 게임 중 랠리와 랠리 사이에만 가능하며 손을 이용해 알파벳 "T"자를 만들어 보인다.

3.4.4.2.4 유효한 타임아웃을 요청받았을 경우, 주심은 시합을 중단시키고 타임아웃을 요청한 선수 또는 조 방향의 손을 이용해 흰색 카드를 들어 올린다. 그리고 흰색 카드 또는 다른 적절한 표시 도구를 타임아웃을 요청한 선수 또는 조 방향의 코트 위에 올려놓는다.

3.4.4.2.5 타임아웃을 요청한 선수나 조가 다시 시합 할 준비가 되었거나 1분이 경과 했을 경우 어느 것이든 더 빠른 것에 따라 심판은 흰색 카드 또는 표시 도구를 치우고 경기를 재개한다.

3.4.4.2.6 양쪽 선수(조)에 의해 또는 그들을 대신하여 동시에 유효한 타임아웃이 요청되었을 경우, 양쪽 선수(조)들이 시합을 재개할 준비가 되었거나 1분의 경과 중에서 빠른 쪽에 따라 시합을 재개하도록 한다. 그리고 양쪽 선수나 조는 그 매치에서 또 다른 타임아웃을 요청할 자격을 갖지 못한다.

3.4.4.3 단체전에서의 연속적인 매치 사이에 인터벌을 두지 않는다. 단, 연속적으로 매치에 출전해야 하는 선수의 요청이 있을 경우 그 매치와 매치 사이에 최대 5분까지 인터벌을 허용한다.

3.4.4.4 선수가 예기치 못한 사고로 인해 일시적으로 경기를 못하게 된 경우, 레프리는 최단 시간에 한하여 경기를 중지시킬 수 있으나 어떤 경우에도 10분을 넘어서는 안 된다. 단, 레프리의 판단으로 인해 경기의 중지가 상대 선수나 조에 부당하게 불이익을 끼칠 가능성이 없어야 한다.

3.4.4.5 이미 존재했었거나 경기 초에 충분히 예상이 가능했던 기능 장애 또는 통상적인 시합 상의 스트레스에 기인한 기능 장애에 대해서는 경기 중지를 허용할 수 없다. 또한 경련이나 탈진 등 선수의 경기 적응 상태나 경기의 진행 방식에 기인한 기능 장애에 대해서도 경기 중지가 허용되지 않는다. 경기의 중지는 오로지 넘어져서 입은 부상과 같이 사고로 발생한 기능 장애에 대해서만 허락할 수 있다.

3.4.4.6 만약 누군가가 경기 구역 내에서 피를 흘린다면 경기는 즉시 중단되어야 하며 부상자가 치료를 끝내고

혈흔이 모두 제거될 때까지 경기는 재개되지 못한다.

- 3.4.4.7 선수들은 레프리의 허가가 있을 경우를 제외하고는 매치가 진행되는 동안 계속 경기 구역 내부 또는 가까이 머물러 있어야 한다. 그리고 게임 사이의 휴식 기간과 타임아웃이 시행되는 동안에는 경기 구역으로부터 3m 이내에 있으면서 주심의 감독을 받아야 한다.

3.5 규율

3.5.1 조언

- 3.5.1.1 단체전 경기에서는 경기 구역에 있도록 허가된 누구에게서라도 선수는 조언을 받을 수 있다.
- 3.5.1.2 개인전 경기에서는 경기를 시작하기 전에 주심에게 지정하여 알린 한 사람에게서만 조언을 받을 수 있다. 단, 복식에서 조를 이루고 있는 두 선수가 서로 다른 협회 소속일 경우, 각 협회별로 조언자를 지정할 수 있다. 그러나 3.5.1 조항과 3.5.2 조항에 관련하여 각 협회별로 지정된 두 명의 조언자는 한 명으로 간주한다. 만약, 승인되지 않은 사람이 조언을 할 경우 주심은 레드카드를 들어 보여 그로 하여금 경기 구역을 떠나게 한다.
- 3.5.1.3 선수는 랠리가 진행되는 동안을 제외하고 아무 때나 조언을 받을 수 있다. 단, 그로 인해 플레이가 지연되지 않아야 한다(3.4.4.1 참조). 만약, 허가된 조언자가 불법 조언을 하는 경우, 주심은 옐로카드를 들고 같은 행동을 반복하면 경기장에서 퇴장 당하게 될 것을 경고한다.
- 3.5.1.4 경고가 주어진 후 같은 단체전 경기나 개인전 경기에서 다시 불법 조언하는 사람이 있으면 주심은 그가 경고를 받은 사람이든 아니든 레드카드를 들고 그를 경기 구역에서 떠나게 해야 한다.
- 3.5.1.5 단체전 경기에서 퇴장된 조언자는 경기에 참여할 필요가 있을 경우를 제외하고는 경기 구역으로 돌아올 수 없다. 그리고 단체전 경기가 끝날 때까지 다른 조언자로 대체될 수 없다. 개인전에서는 개인 매치가 끝날 때까지 돌아올 수 없다.
- 3.5.1.6 퇴장이 결정된 조언자가 경기장을 떠날 것을 거절하거나 경기가 끝나기 전에 돌아오면 주심은 경기를 중지시키고 레프리에게 보고 한다.
- 3.5.1.7 이러한 규정은 경기에 대한 조언에만 적용하고 선수나 팀 캡틴(지도자)의 적법한 이의 제기를 막아서는 안 된다. 또한 이 규정이 법규 결정의 설명을 받기 위해 통역자 또는 협회 대표와 상의하는 것을 방해해서도 안 된다.

3.5.2 잘못된 행위

- 3.5.2.1 선수들과 코치 또는 그 외의 조언자들은 상대방에게 부당한 영향을 주거나 관중들을 불쾌하게 하거나 혹은 탁구에 대한 평판을 해치는 행위를 삼가도록 한다. 예를 들어 모욕적인 말, 고의로 공을 깨트리거나 경기 구역 밖으로 쳐내는 행위, 매치 오피셜에게 불손한 행위, 그리고 테이블이나 펜스를 발로 차는 행위 등.
- 3.5.2.2 만약, 어떠한 경우라도 선수나 코치 또는 다른 조언자가 심각한 위법 행위를 범할 경우, 주심은 경기를 중단시키고 즉시 레프리에게 보고한다. 심각성이 좀 덜한 행동일 경우, 주심은 첫 번째 경우라면 옐로카드를 든 다음 같은 행동을 반복하면 처벌받게 될 것임을 경고한다.
- 3.5.2.3 3.5.2.2와 3.5.2.5의 규정을 제외하고, 경고를 받은 선수가 동일한 단체전이나 개인전에서 두 번째로 규정을 어기는 행위를 한 경우 주심은 상대방 선수에게 1점을 주며 이후 또다시 규정을 어기면 2점을 준다. 이때 매번 옐로카드와 레드카드를 함께 들어 올린다.
- 3.5.2.4 이미 3점의 벌점이 있는 선수가 해당 개인전이나 단체전에서 잘못된 행위를 계속적으로 반복할 경우 주심은 경기를 중지시키고 즉시 레프리에게 보고한다.

- 3.5.2.5 선수가 매치 도중 라켓이 파손되지도 않았는데 교체했을 경우, 주심은 경기를 중단시키고 레프리에게 보고한다.
- 3.5.2.6 복식조에서 어느 한 선수에게 주어진 경고나 벌점은 해당 조에게 적용해야 한다. 그러나 복식 조에서 과실을 범하지 않은 선수는 그 이후에 이어지는 같은 단체전 내의 개별 매치에서는 경고나 벌점을 적용하지 않는다. 복식 시작 시에 복식 조는 같은 단체전 안에 서의 각각 선수들이 받은 가장 높은 경고나 벌점을 받은 것으로 간주한다.
- 3.5.2.7 3.5.2.2의 규정을 제외하고, 경고를 받은 코치 또는 다른 조연자가 같은 개인전 또는 단체전에서 다시 잘못된 행위를 범했을 경우 주심은 레드카드를 들고 해당 코치를 단체전 경기 또는 개인전이 종료될 때까지 경기장 밖으로 내보낸다.
- 3.5.2.8 심한 부당 행위나 위반행위에 대해서는 심판의 보고 유무에 관계없이 레프리는 매치, 종목 경기 또는 전체 대회에서 해당 선수를 실격시킬 수 있는 권한이 있다. 이때 레프리는 레드카드를 들어야 한다. 그리고 실격시키지 않을 정도의 덜 심한 위반행위의 경우 레프리는 독립된 ITTF 윤리 주관부서에 위반 사항을 보고하는 것을 결정한다.
- 3.5.2.9 선수가 단체전 또는 개인전에서 2개의 매치로부터 자격을 상실한 경우, 자동적으로 해당 단체전이나 개인전에 참가할 수 있는 자격을 잃게 된다.
- 3.5.2.10 레프리는 대회 기간 중 경기장 밖으로 두 번의 퇴장을 당한 사람에게 그 대회의 나머지 시합에 대한 자격을 박탈시킬 수 있다.
- 3.5.2.11 선수가 어느 한 종목 또는 대회에서 어떠한 이유에서든지 실격되었다면 이러한 종목 및 대회와 관련된 메달, 상금, 랭킹 포인트는 자동적으로 몰수된다.
- 3.5.2.12 아주 심한 위반행위에 대해서는 해당 선수의 소속 협회에 보고한다.
- 3.5.2.13 ITTF 윤리 주관부서는 특정 선수가 3.5.2항에 속한 규정을 지속적으로 위반한 경우 ITTF 윤리 규정 혹은 ITTF 재판 규정에 따라 해당 선수에게 1개 이상의 징계를 부과할 수 있다.

3.5.3 좋은 인상

- 3.5.3.1 선수, 코치, 그리고 임원(Officials)들은 스포츠 윤리에 어긋나는 행동으로 인해 대회의 모든 부분에 영향을 주는 어떠한 시도도 삼가서 스포츠(탁구 종목)에 대한 좋은 인상 제시라는 목적과 그 도덕성을 지켜야 한다.
- 3.5.3.1.1 선수들은 매치의 승리를 위해 최선을 다해야 하며, 질병이나 부상을 제외하고는 기권을 하지 않아야 한다.
- 3.5.3.1.2 선수나 코치 그리고 임원들은 어떠한 형태로든 그들의 경기 또는 대회에 관련된 베팅이나 도박에 참여해서는 안 된다.
- 3.5.3.2 위의 원칙을 고의적으로 준수하지 않는 선수는 상금이 걸린 대회의 경우 상금의 전부 또는 일부를 몰수당하고 국제탁구연맹 대회에 참가가 중지되는 징계도 받을 수 있다.
- 3.5.3.3 이와 연루된 조연자 또는 임원은 해당 회원국 협회에서 징계를 내리도록 한다.
- 3.5.3.4 ITTF 윤리 주관부서는 특정 선수가 3.5.3항에 속한 규정을 지속적으로 위반한 경우 ITTF 윤리 규정 혹은 ITTF 재판 규정에 따라 해당 선수에게 1개 이상의 징계를 부과할 수 있다.

3.6 녹아웃 대회를 위한 지침

3.6.1 부전승과 예선 통과자

- 3.6.1.1 녹아웃 대회에 적절한 1라운드 자리 수는 2의 거듭제곱수 이어야 한다.
- 3.6.1.1.1 참가자가 자리 수보다 적을 경우에는 1라운드는 부족한 수를 채울 수 있을 만큼 충분한 부전승 자리를 포함시켜야 한다.

- 3.6.1.1.2 참가자가 자리 수보다 많을 경우에는 예선전을 개최하여 예선 통과자와 직접 본선에 진출한 선수를 합쳐 필요한 자리 수만큼 되도록 한다.
- 3.6.1.2 부전승 자리는 1라운드 전체를 통해 가능한 골고루 분포되도록 해야 하며, 첫 번째 시드 자리의 배정은 부전승 자리에 시드된 자리에 먼저 배정하되 시드 순서에 따라야 한다.
- 3.6.1.3 예선 통과자들은 필요에 따라, 2등분, 4등분, 8등분, 16등분으로 나누어 가능한 고르게 배정되도록 추천한다.

3.6.2 랭킹에 따른 시딩

- 3.6.2.1 최상위권에 속하는 참가자들은 대회 최종 라운드 이전에 대전하는 일이 없도록 시드를 배정해야 한다.
- 3.6.2.2 시드를 배정받는 참가자의 수는 대회 1라운드에 적절한 참가자의 수를 초과하지 않도록 한다.
- 3.6.2.3 참가자 중 1위에 랭크된 선수는 대진표의 첫 번째 반쪽 제일 상단에 위치시키고, 2위에 랭크된 선수는 대진표의 두 번째 반쪽의 제일 하단에 위치시킨다. 시드를 배정받은 그 외의 참가자들은 추첨을 통해 아래와 같이 위치를 결정한다.
 - 3.6.2.3.1 참가자 중 3위 및 4위에 랭크된 선수들은 대진표의 첫 번째 반쪽 하단과 두 번째 반쪽 상단에 추첨으로 배정한다.
 - 3.6.2.3.2 참가자 중 5~8위에 랭크된 선수들은 대진표를 4등분 했을 때, 홀수 번호의 하단과 짝수번호의 상단에 추첨으로 배정한다.
 - 3.6.2.3.3 참가자 중 9~16위에 랭크된 선수들은 대진표를 8등분 했을 때, 홀수 번호의 하단과 짝수번호의 상단에 추첨으로 배정한다.
 - 3.6.2.3.4 참가자 중 17~32위에 랭크된 선수들은 대진표를 16등분 했을 때, 홀수 번호의 하단과 짝수번호의 상단에 추첨으로 배정한다.
- 3.6.2.4 단체전 녹아웃 대회에서는 협회에서 가장 높은 랭킹의 팀만 랭킹에 의한 시드를 받을 자격이 있다.
- 3.6.2.5 랭킹을 통한 시딩은 국제탁구연맹이 발표한 가장 최근의 리스트를 따른다. 단, 아래의 경우는 제외된다.
 - 3.6.2.5.1 시딩 받을 자격이 있는 참가자들이 모두 같은 대륙연맹에 속한 협회의 선수들이라면 해당 대륙연맹에서 발표한 가장 최근의 리스트를 우선적으로 적용한다.
 - 3.6.2.5.2 시딩을 받을 자격이 있는 참가자들이 모두 같은 협회의 소속일 경우에는 해당 협회에서 발표한 가장 최근의 리스트를 우선적으로 적용한다.

3.6.3 협회 지명에 의한 시딩

- 3.6.3.1 같은 협회에 소속된 지명 선수와 조는 특정 대회만을 위한 특별한 규정에서 달리 명시되지 않은 한 3.6.3.3과 3.6.3.4의 조항에 따라 가능한 분리하여 배정한다.
- 3.6.3.2 협회는 소속 선수 및 조의 명단을 작성할 때 실력이 우수한 사람부터 순서대로 올리며, 시딩에 사용되는 랭킹 리스트에 올라있는 선수는 누구나 먼저 리스트에 올릴 수 있다.
- 3.6.3.3 참가자 중 랭킹 1위와 2위의 선수는 전체를 2등분하여 서로 다른 절반에 위치하며 3위와 4위는 전체를 4등분하여 1위와 2위 두 명이 점한 위치와 다른 위치에 있도록 시드를 배정한다.
- 3.6.3.4 나머지 참가선수는 그룹 예선과 예선 토너먼트 1차전, 그리고 본선에서 분리되어야 하고 이후의 라운드에서는 분리하지 않는다.
- 3.6.3.5 서로 다른 협회 소속의 선수로 이루어진 남자 또는 여자 복식조는 세계랭킹 리스트 상에서 더 높은 랭킹의 선수가 속한 협회의 복식조로 간주된다. 만약 복식조의 어느 선수도 세계랭킹 리스트에 올라와 있지 않다면 적절한 대륙별 랭킹을 적용한다. 세계랭킹과 대륙별 랭킹에도 올라와 있지 않다면 해당 복식조는 세계 팀 랭킹 리스트에서 더 높은 위치에 있는 국가팀에 속한 선수의 복식조로 간주된다.
- 3.6.3.6 소속 협회가 다른 선수로 이루어진 혼합 복식조는 남자선수가 속한 협회의 조로 간주한다.
- 3.6.3.7 또 다른 방안으로 소속 협회가 다른 선수들로 구성된 어떠한 복식조(남자복식, 여자복식, 혼합복식 조)도 양 선수가 속한 협회의 복식조로 간주 될 수 있다.

3.6.3.8 예선전에서 같은 협회 소속의 참가선수들은 3.6.3.3-4 조항의 원칙에서 예선 통과자들을 가능한 멀리 분리 배치하는 것과 같은 방식으로 예선 그룹의 숫자만큼 다른 그룹으로 추첨하여 배정한다.

3.6.4 변경

- 3.6.4.1 완성된 대진표는 담당 운영 위원회의 허가 하에서만 변경할 수 있으며 필요하면 직접적으로 연관이 있는 협회 대표자들이 합의해야 한다.
- 3.6.4.2 대진표는 참가 통지와 참가 수락 상의 잘못이나 오해를 바로 잡거나 3.6.5의 규정에 따라 심각한 불균형을 바로잡을 경우 또는 3.6.6의 규정에 따라 선수나 조를 추가할 때만 변경할 수 있다.
- 3.6.4.3 대회 시작 후에는 필요한 삭제 이외에는 대진표를 변경할 수 없다. 이 규정의 목적 상 예선 대회는 별개의 대회로 간주할 수 있다.
- 3.6.4.4 자격을 상실한 경우를 제외하고는 선수의 허락 없이 대진표에서 선수를 제외해서는 안 된다. 제외 허가는 선수가 참석한 경우에는 선수 자신이, 선수 부재 시에는 선수가 위임한 대표자가 한다.
- 3.6.4.5 복식조는 양 선수가 참가하여 경기를 할 수 있는 상황인 경우에는 변경할 수 없다. 단, 한 선수의 부상, 질병 또는 불참은 변경의 합당한 사유가 될 수 있다.

3.6.5 재추첨

- 3.6.5.1 3.6.4.2, 3.6.4.5, 3.6.5.2 규정에 명시된 경우를 제외하고 선수는 대진표에 정해진 자리를 바꿀 수 없다. 어떤 이유로든 대진표의 불균형이 심각한 경우에는 전체적으로 재 추첨을 실시한다.
- 3.6.5.2 예외적으로, 대진표상 같은 섹션에 시드된 선수나 조가 불참으로 인해서 불균형이 발생한 경우에는 랭킹 순서에 따라 번호를 다시 부여하고 시드된 자리 가운데서 가능한 최대로 균형 있게 재 추첨한다. 이때는 협회 지명에 의한 시딩 요건을 최대한 반영한다.

3.6.6 추가

- 3.6.6.1 첫 대진표에 들어가지 못한 선수들은 담당 운영위원회의 판단과 레프리의 동의에 의해 나중에 추가될 수 있다.
- 3.6.6.2 시드된 자리에 공석이 발생하면 랭킹 순위에서 가장 높은 선수(또는 조)로 우선 충원한다. 불참이나 자격상실로 인해 발생한 공석에는 또 다른 선수(또는 조)를 배정하고 그 다음에는 시드된 선수(또는 조)와 경기하는 것과 다른 부전승 자리에 배치시킨다.
- 3.6.6.3 첫 번째 대진표에 포함되어 있었다면 랭킹에 따라 시드를 배정받을 수 있었던 선수나 조는 오직 시드된 자리의 공석에만 추첨, 배치시킨다.

3.7 대회 조직

3.7.1 권한

- 3.7.1.1 국제탁구연맹 헌장을 준수한다는 조건 하에 모든 협회는 자국 내에서 오픈, 제한, 초청대회를 주최 또는 허가할 수 있고 국제 경기를 주관할 수 있다.
- 3.7.1.2 베테랑대회는 예외로 하고, 국제탁구연맹 회원국 협회의 선수들은 **회원국 협회**를 통해 국제탁구연맹 대회(승인대회 및 등록대회 포함)에 참가할 수 있으며, 소속 국가의 올림픽위원회 또는 장애인올림픽위원회를 통해 국제탁구연맹이 인정한 대회에 참가할 수 있다. 이외 기타 대회의 참가는 **회원국 협회**나 국제탁구연맹의 허가서를 통해 허용된다. 단 하나의 대회 또는 일련의 대회 참가 허가를 보류할 수 있는 소속 협회나 국제탁구연맹의 특정한 또는 일반적인 통지가 없다면 선수에 대한 허가는 주어진 것으로 간주될 것이다.
- 3.7.1.3 소속 협회 또는 대륙연맹에 의해 출전이 보류된 선수나 팀은 국제 대회에 참가할 수 없다.

3.7.1.4 국제탁구연맹의 허가 없이는 어떤 대회도 세계선수권이라는 타이틀을 사용할 수 없으며 해당 대륙연맹의 허가 없이는 대륙 선수권이라는 타이틀을 사용할 수 없다.

3.7.2 대표성

3.7.2.1 국제 오픈 선수권 대회에 선수를 참가시킨 모든 협회의 대표들은 대진표 작성에 참가할 권한이 있으며, 자국 협회 소속 선수들에게 직접적인 영향을 미칠 수 있는 대진표의 변경이나 이의 결정에 관하여 협의할 수 있다.

3.7.3 엔트리

3.7.3.1 국제 오픈 선수권 대회의 참가 신청서는 적어도 대회가 시작되기 2개월 전, 참가 신청 마감일 1개월 전에 모든 협회로 보내져야 한다.

3.7.3.2 주최 측은 오픈 대회 참가를 위해 협회들이 지정한 선수들을 모두 수용해야 한다. 그러나 주최 측은 예선 대회에 참가자들을 배분할 권한을 갖는다. 이 배분에 있어 주최 측은 국제탁구연맹 및 대륙별 랭킹 리스트와 소속 협회가 작성한 참가자 랭킹 순서를 반영한다.

3.7.4 대회

3.7.4.1 국제 오픈 선수권 대회에는 남자 단식, 여자 단식, 남자 복식, 여자 복식이 있으며 혼합 복식과 협회 대표팀 간의 팀 대회를 포함시킬 수 있다.

3.7.4.2 세계대회에서 유스(Youth), 대회에 해당되는 나이 제한은 대회가 시행되는 해의 바로 전년도 12월 31일을 기준으로 하여 19세 이하, 15세 이하이어야 하며, 다음과 같은 연령 제한은 다른 유스(Youth)대회의 해당 경기에도 권장된다: U21, U19, U17, U13, U11

3.7.4.3 국제 오픈 선수권 대회에서의 팀 경기는 3.7.6 조항에 명시된 시스템 중 하나에 따라 진행되는 것이 권장된다. 또한 참가 신청서와 대회 요강에 어떤 시스템을 사용할 것인지를 나타내야 한다.

3.7.4.4 개인전 경기는 본래 녹아웃 방식으로 진행한다. 그러나 단체전과 개인전의 예선전은 녹아웃 방식과 그룹 방식 중의 하나로 경기할 수 있다.

3.7.5 그룹 경기

3.7.5.1 그룹 또는 "라운드 로빈" 경기에서 그룹의 모든 선수들은 그룹에 속한 각각의 선수들과 경기를 치른다. 선수는 경기에서 승리할 때마다 2점의 매치 포인트를 얻고 졌을 때는 1점을 얻는다. 그리고 경기를 하지 않았거나 끝내지 못한 경기에서 졌을 때는 0점의 포인트를 얻는다. 랭킹 순위는 우선적으로 매치 포인트 점수에 의해 결정한다. 만약 한 선수가 매치가 끝난 이후에 어떤 이유로 실격패를 당한다면 해당 선수는 그 매치를 패한 것으로 간주되며, 그리고 하지 않은 경기에서 패한 것으로 기록된다.

3.7.5.2 그룹 내 두 명 이상의 선수들이 동일한 매치 포인트를 얻은 경우에는 그 선수들만의 시합 결과로 상대적인 위치를 정한다. 최종 순위는 매치 포인트에 이어 승률(단체전에서는 개별 매치에서의 승률을 먼저 적용), 게임과 포인트의 득실률을 순차적으로 적용한다.

3.7.5.3 계산 과정에서 다른 선수들은 동점인 상태에서 1명 또는 그 이상의 선수의 자리가 정해진 경우, 이들 선수가 참가한 매치의 결과는 3.7.5.1과 3.7.5.2 조항의 절차에 따라서 동률을 해결하기 위한 계산에서 제외시킨다.

3.7.5.4 3.7.5.1-3 조항에 명시된 절차를 이용하여 동률을 해결하는 것이 불가능한 경우에는 추첨으로 순위를 결정한다.

3.7.5.5 해당 대회에 파견된 심사관(Jury)에 의해 달리 허가되지 않았을 경우, 만약 한 선수 또는 한 팀만이 자격을 얻기로 되어 있다면 그룹의 마지막 매치는 1번과 2번의 선수 또는 팀 간에 있게 된다. 그리고 만약 두 선수 또는 두 팀이 자격을 얻기로 되어 있다면 마지막 매치는 2번과 3번 선수 또는 팀 간에 있게 된다.

3.7.6 단체전 방식

3.7.6.1 5전 3선승제(New Swaythling Cup System / 5단식)

3.7.6.1.1 한 팀은 3명의 선수로 구성한다.

3.7.6.1.2 경기 순서는 다음과 같다.

- 1) A v X
- 2) B v Y
- 3) C v Z
- 4) A v Y
- 5) B v X

3.7.6.2 5전 3선승제(Corbillon Cup System / 4단식 1복식)

3.7.6.2.1 한 팀은 2, 3, 또는 4명의 선수로 구성한다.

3.7.6.2.2 경기 순서는 다음과 같다.

- 1) A v X
- 2) B v Y
- 3) 복식
- 4) A v Y
- 5) B v X

3.7.6.2.3 장애인탁구대회에서 경기의 순서는 3.7.6.2.2에 다르나 복식경기는 마지막에 할 수도 있다.

3.7.6.3 5전 3선승제(Olympic System / 4단식 1복식)

3.7.6.3.1 한 팀은 3명의 선수로 구성한다. 각 선수는 최대 두 번의 개별 매치를 가진다.

3.7.6.3.2 경기 순서는 다음과 같다.

- 1) 복식 B & C v Y & Z
- 2) A v X
- 3) C v Z
- 4) A v Y
- 5) B v X

3.7.6.4 7전 4선승제(6단식 1복식)

3.7.6.4.1 한 팀은 3, 4, 또는 5명의 선수로 구성한다.

3.7.6.4.2 경기 순서는 다음과 같다.

- 1) A v X
- 2) B v Y
- 3) C v Z
- 4) 복식
- 5) A v Y
- 6) C v X
- 7) B v Z

3.7.6.5 9전 5선승제(9단식)

3.7.6.5.1 한 팀은 3명의 선수로 구성한다.

3.7.6.5.2 경기 순서는 다음과 같다.

- 1) A v X
- 2) B v Y
- 3) C v Z
- 4) B v X
- 5) A v Z
- 6) C v Y
- 7) B v Z
- 8) C v X
- 9) A v Y

3.7.7 단체전 절차

- 3.7.7.1 모든 선수들은 대회에 지명된 선수들 중에서 선발한다.
- 3.7.7.2 팀 캡틴(지도자)의 이름은 경기 참가 여부에 상관없이 사전에 주심에게 지정해 주어야 한다.
- 3.7.7.3 단체전 이전에 A, B, C 또는 X, Y, Z를 선택할 권리를 주첨으로 결정하며 팀 캡틴(지도자)은 각 단식 선수들에게 알파벳을 할당하고 레프리 또는 레프리의 대리인에게 팀 명단을 제출해야 한다.
- 3.7.7.4 복식 매치를 할 조는 직전의 단식 매치가 끝날 때까지 지정할 필요가 없다.
- 3.7.7.5 단체전은 한쪽 팀이 개인 매치의 과반수를 승리했을 때 끝이 난다.

3.7.8 결과

- 3.7.8.1 대회 종료 후 가능한 신속하게 7일 이전에 주최 협회는 국제탁구연맹 사무국과 관련된 대륙연맹 사무총장에게 국제 매치, 대륙별 및 국제 오픈 선수권 대회의 전 라운드, 그리고 국내 선수권 대회의 최종 라운드 점수 상황의 세부 결과를 보내야 한다.

3.7.9 텔레비전 및 스트리밍

- 3.7.9.1 세계선수권대회, 대륙별 선수권대회, 올림픽 또는 장애인올림픽대회는 방송을 하는 국가 협회의 허가에 의해서만 텔레비전 방송을 할 수 있다.
- 3.7.9.2 국제 대회에 참가하는 것은 주최 협회가 해당 대회를 방송하는 것에 대해 동의하는 것으로 간주한다. 세계선수권대회, 대륙별 선수권 대회, 올림픽 또는 장애인올림픽대회에서의 이러한 동의는 대회 기간 동안 그리고 대회 후 한 달 동안 생방송 또는 녹화방송으로 어디든 방송하는 것에 대한 동의로 간주한다.
- 3.7.9.3 국제탁구연맹 주관 전체 대회의 모든 스트리밍은 국제탁구연맹 스트리밍 인증절차를 준수해야 하며 스트리밍인증비용(Streaming Certification Fee)는 대회의 권리를 가진 쪽에 부과된다.

3.8 국제대회 참가자격

- 3.8.1 올림픽 대회의 참가자격은 4.5.1 조항에서 별도로 규정되어 있으며 장애인올림픽 대회 참가자격은 IPC와 4.6.1 조항에서 별도로 규정되어 있다. 추가 자격 규정들(4.1.3, 4.2.3, 4.3.6, 4.4.3)이 세계대회에 적용된다.
- 3.8.2 어느 한 협회에 의해 지명을 받아 이를 수락하고 그 이후에 3.1.2.3에 열거된 대회 또는 지역 선수권대회에 참여를 한 경우 해당 선수는 그 협회를 대표하는 것으로 간주한다(오픈 국제 대회의 개인전은 제외함).
- 3.8.3 선수는 어느 한 협회의 관할에 있는 국가의 국민일 경우에만 그 협회를 대표할 수 있다. 그러나 이전의 규정에 의거하여 해당 국가의 국민이 아니면서 이미 합법적으로 한 협회를 대표한 선수일 경우에는 지난 규정을 적용하여 그 자격을 유지해준다.
- 3.8.3.1 같은 국적이면서 하나 이상의 협회가 있는 곳에 있는 선수들은 여러 협회들 중에서 본인이 태어난 지역 혹은 주거지가 관할 지역 내에 해당되는 협회를 대표할 수 있다.

- 3.8.3.2 하나 이상의 협회를 대표할 수 있는 자격이 있는 선수는 관련 협회들 중에서 본인이 대표할 협회를 선택할 수 있는 권리를 가진다.
- 3.8.4 대륙별 단체전인 경우, 한 선수는 대륙연맹(1.3.1)을 대표하게 된다. 단, 3.8.3 규정에 따라 해당 대륙연맹의 회원 협회를 대표하는 자격을 가진 경우에 한한다.
- 3.8.5 선수는 3년이 경과하기 전에 다른 협회를 대표할 수 없다.
- 3.8.6 협회는 해당 관할구역 내에 있는(1.8.4) 선수를 각종 오픈 국제 대회에 개인전에 참가하도록 지명할 수 있다. 이러한 지명은 결과지와 국제탁구연맹 발행 출판물에 표시될 수 있으나 3.8.2 조항에 의거하여 선수의 자격요건에 영향을 미치지 않는다.
- 3.8.7 레프리의 요청이 있을 경우, 해당 선수나 그 선수의 소속 협회는 자격에 관한 증빙서류와 여권을 제출해야 한다.
- 3.8.8 자격 문제에 관한 모든 이의는 국제탁구연맹 집행위원회, 규정위원회 위원장, 그리고 선수위원회 위원장으로 구성된 자격위원회에 제기 할 수 있으며 그 자격위원회의 결정은 최종이 된다.

탁구 용어

A

- Advice: 조언
- All Round Player: 다양한 기술과 전술을 구사하는 선수
- Amateur Player: 생활 탁구 동호인
- Anti-spin Rubber: 회전이 걸리지 않는 러버
- Appeal: 이의 제기
- Arena: 경기장
- Asian Junior and Cadet Championships: 아시아 주니어&카데트 챔피언쉽
- Association: 협회
- Assistant Coach: 보조 코치
- Assistant Umpire: 부심
- Athlete: 선수

B

- Backhand Drive: 백핸드 기본 타법 / Backhand Top spin: 백핸드로 전진회전을 거는 타법(* 단계적으로 수정)
- Backhand Stroke: 백핸드 방향에서 치는 것
- Backhand Service: 백핸드 쪽에서 넣는 서브
- Back Side: 탁구대 위 영역의 한 부분
- Back Swing: 공을 치기 전, 라켓을 뒤로 빼는 동작
- Ball: 무게 2.7g, 지름 40mm, 흰색 혹은 오렌지색의 플라스틱 공
- Ball Kid: 경기를 신속하게 운영하기 위해 공을 줍는 아이
- Ball Person: 경기를 신속하게 운영하기 위해 공을 줍는 사람
- Basic Technique: 기본기술
- Balance: 균형
- Best of 5: 5전 3선승제 매치
- Best of 7: 7전 4선승제 매치
- Block: 상대가 강한 스매시나 강한 회전구로 공격해 올 때 전진에서 방어하는 기술
- Blade: 블레이드(러버를 부착하지 않은 나무판)
- Body Work: 몸의 움직임

C

- Cadet Championships: 일반적으로 15세 이하 선수들이 참가하는 대회를 말함(참가하는 대회의 전년도 12월 31일 기준)
- Call Area: 경기 전 선수들의 준비상황을 체크 하는 곳
- Center Line: 중앙선. 복식경기 시, 서브 넣는 구역을 위해 탁구대 윗면 중앙에 그어 놓은 선
- Champion Point: 결승전 경기에서의 매치 포인트를 말함
- Chiquita: 치키타(백핸드로 공을 회전시키는 기술의 한 종류)
- Chop: 후회회전으로 수비수들이 주로 하는 롱 커트 기술
- Chopping Player(Chopper): 수비 전형의 선수

- Clean Sweep: 전 종목 석권
- Close Stance: 발의 자세가 탁구대 엔드 라인에 대해서 비스듬히 선 자세를 말함
- Colleague: 같은 팀 동료 선수
- Compatriot: 같은 (국가)팀의 동료 선수
- Competition: 대회
- Competition Hall: 경기장
- Counter Attack: 상대의 공격을 되받아치는 것
- Counter Topspin: 상대방의 톱스핀을 톱스핀으로 되받아치는 것
- Course: 공이 진행되는 방향
- Cross: 대각선 방향을 말함
- Cut: 공을 짧게 쳐서 후회전을 만드는 타법(* Push가 정확한 용어로 단계적으로 수정)
- Consolation Match: 토너먼트에서 탈락한 선수나 팀을 위해 만든 경기 방식

D

- Deciding Game: 승부를 결정하는 마지막 게임으로 예를 들어 best of 5<5전 3선승제> 경기에서 게임 스코어 2대 2 상황에서 5번째 게임을 가리키는 용어
- Defence: 수비
- Defending Champion: 이전 대회의 우승자를 말함
- Defensive Player: 수비 전형 선수(Defender 또는 Defending Style Player라고도 함)
- Deputy Referee: 부 레프리
- Dickey: 선수 유니폼에 부착하는 등판
- Doping Control(Doping Test): 금지약물 검사
- Doubles: 복식경기
- Double Bounce: 같은 코트에 공이 두 번 바운드 된 것을 말함
- Double Hit: 공을 고의적으로 두 번 쳤을 때를 말하며 이럴 경우 실점이 됨
- Doubles Partner: 복식 파트너
- Draw: 추첨
- Drive: 공을 회전시키는 타법
- Drop Shot : 상대선수가 후진(탁구대에서 떨어져)에 있을 때 네트 앞에 짧게 떨어뜨리는 기술

E

- Edge Ball: 탁구대의 상판과 옆면이 만나는 곳에 공이 맞은 것을 말함
- Elite Player: 선수
- End: 탁구에서는 한쪽 코트를 의미하는 데 선수가 경기하는 자리를 말함(서브, 리시브, 그리고 엔드를 정할 때 사용하는 용어)
- End Line: 탁구대의 윗면에 가로 방향으로 그어진 줄
- Entry: 출전 선수
- Equipment: 경기를 위해 필요한 장비를 말함
- Exhibition Match: 시범 경기
- Expedite System: 경기 촉진제

F

- Fair Play: 정정당당하게 경기하는 것
- Fake Play: 상대가 생각지 못하게 속임수를 이용한 플레이를 말함
- Fault: 규정 위반으로 인한 실점
- Final: 결승전
- Flick: 짧고 낮은 공을 손목을 이용하여 가볍게 치는 것
- Follow Through: 공을 치고 난 후부터의 자연스러운 스윙 상태
- Foot Work: 발의 움직임
- Forehand Drive: 포어핸드 기본 타법 / Forehand Top spin: 포어핸드로 전진회전을 거는 타법(* 단계적으로 수정)
- Forehand Stroke: 포핸드 방향에서 치는 것
- Forehand Service: 포핸드 방향에서 넣는 서비스
- Free Hand: 라켓을 잡지 않은 손
- Full Swing: 팔과 몸 전체로 하는 스윙

G

- Game: 11점으로 이루어진 게임
- Game Point: 한 게임의 승부를 결정짓는 마지막 포인트
- Glue: 블레이드에 러버를 붙이는 접착제
- Glue Test: 접착제 유해성 검사
- Grand Slam: 그랜드슬램. 한 선수가 세계탁구선수권대회(World Championships), 월드컵(World Cup), 그리고 올림픽(Olympic Games)에서 모두 우승한 업적을 말함
- Grip: 라켓을 잡는 형태를 말함

H

- Half Court: 탁구대 윗면 중앙선의 좌우 각각의 구역
- Hand on Table: 프리 핸드가 랠리 중에 탁구대 시합 표면에 닿았을 때를 말함
- Head Coach: 감독
- High Toss Service: 공을 높이 던져 넣는 서비스를 말함
- Host Country: 대회 주최국

I

- Image Training: 기술과 전술을 이미지화하여 익히는 훈련법
- Impact: 공을 치는 순간을 말함
- Individual Event: 개인전(남녀 단식, 남녀 복식, 혼합 복식)
- Injury: 부상. 예: neck injury(목 부상), wrist injury(손목 부상)
- International Competition: 국제 경기
- Interval: 경기 중 일어날 수 있는 모든 시간적인 간격
- ITTF Challenge: ITTF 주관 챌린지 오픈 대회로 Plus와 Regular로 구분되어 진행됨
- ITTF World Tour: ITTF 주관의 국제오픈 경기로 Platinum과 Regular로 구분되어 진행됨

J

- Junior Championships: 일반적으로 18세 이하 선수들이 참가하는 대회를 말함(참가하는 대회의 전년도 12월 31일 기준)

K

- Knuckle: 무회전

L

- Lobbing(Lob): 탁구대에서 떨어져 공을 높이 올리는 기술(* 단계적으로 수정)
- Left-handed Player: 왼손잡이 선수
- Left Spin: 좌회전(공을 치는 사람의 왼쪽으로 공이 돌아가는 것)
- Let: 경기 중이 아닌 상황을 가리키는 용어로 ITTF 규정집에서는 '득점하지 못한 랠리'로 정의하고 있음
- Loop Drive(Forehand Loop, Backhand Loop): 공의 옆면(3시 지점)을 최대한 마찰시켜 강한 전진회전을 거는 기술(* 단계적으로 수정)
- Love All: 0:0이라는 의미로 게임 시작 시에 하는 심판의 구호

M

- Match: 단체전이나 개인전에서 홀수전 게임을 묶어서 매치라고 함(예를 들어 5전 3선승 또는 7전 4선승제 매치)
- Match Point: 매치가 끝나기 직전, 최후의 1점을 말함
- Main Draw: 본선 경기
- Men's Doubles: 남자 복식 경기
- Men's Singles: 남자 단식 경기
- Men's National Team: 남자 국가대표팀
- Men's Team Event: 남자 단체전
- Middle: 탁구 윗면의 중앙 또는 경기자의 몸쪽을 말함
- Misbehavior: 스포츠 정신에 어긋나는 행동
- Mixed Doubles: 혼합 복식
- Mixed Nationality Team: 다른 나라 선수들과 짝을 이룬 팀
- Moved Table: 탁구대를 움직였을 때를 말하며 실점이 됨
- Multi-ball System: 다수의 공(보통 20개 이상)을 사용하여 경기하는 방식(매 포인트마다 부심이 선수들에게 공을 던져 줌)
- Multi-ball Training: 볼박스 훈련

N

- National Team: 국가대표팀. National Squad라고도 함
- National Team Head Coach: 국가대표팀 감독
- National Association: 국가별 협회. 예를 들면 KTTA(대한탁구협회), CTTA(중국탁구협회), JTТА(일본탁구협회) 등
- Net Assembly: 네트를 구성하는 모든 장비를 말함(네트, 지주, 침쇠 등). 길이는 183cm이고 높이는 15.25cm임
- Net-cord Service: 서비스 시에 공이 네트에 닿은 경우

O

- Obstruction: 경기 중 방해하는 행동이나 방해물(예를 들어 공이 선수에 의해 방해받았을 경우)
- Official Ball: 공인구
- Open Hand Service: 손바닥을 펴고 넣는 서브
- Open Stance: 평행으로 서 있는 발의 자세
- Opponent(Opponent Player): 상대 선수

P

- Point: 경기에서의 득점. 또는 시드배정을 위해 받는 포인트를 말함
- Pair: 복식에서의 한 조
- Partner: 복식에서의 파트너
- P-Card: 예비 엔트리
- Penalty: 벌점
- Penhold Grip: 라켓을 펜을 쥐듯이 잡는 그립 방법
- Playing Surface: 시합 표면
- Preliminary Round: 본선 진출을 위한 예선 토너먼트
- Practice Hall; 연습장
- Proceedings: 예선, 본선, 8강, 4강, 결승 등의 대회 진행 과정

Q

- Qualification Stage: 예선경기
- Quarterfinal: 8강

R

- Racket: 라켓
- Racket Control: 라켓 검사
- Racket Covering: 블레이드에 붙이는 러버
- Racket Hand: 라켓을 잡은 손
- Rally: 공이 경기 중에 있는 상황을 말함
- Receive: 서브를 받는 것. 제2구
- Receiver: 서브를 받는 사람
- Referee: 레프리(심판장)
- Return: 상대의 공을 되받아 치는 것
- Right-handed Player: 오른손잡이 선수
- Right Spin: 우회전(공을 치는 사람의 오른쪽으로 공이 돌아가는 것)
- Round of 32: 32강전
- Round of 16: 16강전
- Round Racket: 원형 라켓
- Rule: 규칙
- Runner up: 2위 입상자를 말함. Finalist라고도 함

S

- Sandwich Rubber: 스펀지와 펄러버를 인 또는 아웃으로 붙인 것
- Server: 서브를 넣는 사람
- Service: 제1구
- Seed: 시드(경기운영 상의 대진표 자리 배정)
- Score Sheet: 점수 기록지, 경기 결과 기록지
- Semifinal: 준결승전
- Shake Hand 라켓을 악수하듯 잡는 방법
- Short: 탁구대 안에 떨어지는 짧은 볼을 의미

- Side Line: 시합 표면 위에 흰색으로 그어 놓은 2cm 너비의 세로 라인
- Side Spin: 횡회전(공의 측면에 회전을 거는 타법)
- Singles: 단식 경기
- Sky Service: High Toss Service와 같음
- Soft Rubber: 연질 러버
- Smash: 강하게 치는 타법
- Spin: 공의 회전
- Stance: 발의 자세
- Step Back: 발을 뒤로 빼는 동작
- Straight: 직선 코스
- Stop Short: 공이 앞으로 나가지 않게 짧게 치는 타법
- Stroke: 공을 치는 것
- Stroke Counter: '경기 촉진제' 시행 시 리시빙 개수를 세는 사람
- Style: 전형(선수들만의 고유한 플레이 방식)
- Stretching: 경기 전/후 근육의 긴장을 풀어주는 준비 및 정리 운동
- Swing: 공을 치는 모양

T

- Table: 탁구대. 길이 274cm, 너비 152.5cm, 높이 76cm의 사이즈로 함
- Tactics: 전술 및 전법
- TBD: 'To Be Decided'의 약어로 확정되지 않은 모든 경우를 말함
- Team Event: 단체전
- Technique: 기술
- Time Out: 매치 중에 선수나 코치가 휴식 혹은 작전 지시를 위해 갖는 최대 1분 동안의 시간
- Tomahawk Serve: 토마호크 서브
- Top Spin: 공의 윗면에 회전을 주는 타법
- Top Seed: 1번 시드
- Toss Tack: 서브나 리시브 그리고 엔드를 결정하기 위하여 심판이 사용하는 도구(단 네트에 닿은 것을 제외 하고는 올바른 서브여야 함)
- Toweling: 양쪽 선수가 득점한 점수의 합이 6의 배수일 때 땀을 닦도록 허용되는 시간
- Triple Champion: 3관왕(한 대회에서 단식, 복식, 혼합 복식을 모두 우승한 선수를 말함)
- TTR(Table Tennis Review): 경기의 판정 결과를 확인하기 위한 시스템

U

- Umpire: 주심
- Upcoming: 토너먼트 대진표 상의 선수가 아직 결정되지 않았을 경우에 대진표에 'Upcoming'으로 표기됨

V

- Vertical: 수직의 방향(서비스 시에 선수가 공을 수직에 가깝게 던져야 함)
- VOC Test: 휘발성 유기 복합물(Volatile Organic Compound) 테스트로 라켓 컨트롤 시에 러버의 유해성 테스트

W

- World Champion: 세계탁구선수권대회 우승자
- World Junior Championships: 세계주니어선수권대회
- World Rankings: 세계랭킹
- World Table Tennis Championships: 세계탁구선수권대회. 개인 경기(Individual Event)와 단체전 경기(Team Event)가 각각 격년제로 진행됨
- Women's Doubles: 여자 복식
- Women's National Team: 여자 국가대표팀
- Women's Singles: 여자 단식
- Wrong Player: 정해진 순서를 어긴 선수(복식 또는 단체전 오더에 적용됨)
- Wrong Side: 복식에서 서비스한 공이 왼쪽 하프 코트에 떨어졌을 때