

## 제2장      탁구 규칙

### 2.1      탁구대

- 2.1.1      시합 표면이 되는 탁구대의 상판 표면은 폭 1.525m, 길이 2.74m의 직사각형으로 바닥에서 76cm위에 수평 상태로 설치한다.
- 2.1.2      탁구대 상판의 옆부분은 시합 표면에 포함되지 않는다.
- 2.1.3      시합표면은 어떤 재료를 사용해도 무방하나 표준 규격의 공을 30cm 높이에서 떨어뜨렸을 때 약 23cm로 일정하게 튀겨야 한다.
- 2.1.4      시합 표면은 무광택의 균일한 어두운 색으로 하며, 2.74m의 가장자리를 따라 굵는 2cm 폭의 사이드 라인과 1.525m의 가장자리를 따라 굵는 2cm 폭의 엔드 라인은 흰색으로 한다.
- 2.1.5      시합 표면은 엔드 라인과 평행으로 설치하는 수직 네트에 의해 두 개의 똑같은 코트로 나뉘어지며 양 코트 표면 모두를 포함한다.
- 2.1.6      복식 경기시에 각 코트는 사이드 라인과 평행인 3mm 폭의 흰색 센터 라인을 통해 반으로 나뉘어지며 센터라인은 각 오른쪽 하프-코트의 일부로 간주한다.

### 2.2      네트 어셈블리

- 2.2.1      네트 어셈블리는 네트, 지주대, 지주봉으로 구성되며 탁구대에 부착하는 짐쇠도 포함한다.
- 2.2.2      네트는 양쪽 끝에 부착하는 높이 15.25cm의 수직봉에 연결한 코드를 이용하여 설치하며 수직봉의 외부 한계는 사이드 라인으로부터 15.25cm로 한다.
- 2.2.3      네트의 높이는 전체적으로 시합 표면으로부터 15.25cm로 한다.
- 2.2.4      네트의 밑바닥은 전체적으로 그리고 최대한 시합표면에 가깝게 해야하며 네트의 양쪽 끝은 지주봉의 아래부터 위까지 붙어있어야 한다.

### 2.3      공

- 2.3.1      볼은 지름 「40mm」의 둥근 것으로 한다.
- 2.3.2      볼의 무게는 「2.7g」으로 한다.
- 2.3.3      볼은 셀룰로이드 또는 이와 유사한 플라스틱을 재질로 하며, 색상은 무광택의 흰색 또는 옅은색이어야 한다.

## 2.4 라켓

- 2.4.1 라켓의 크기, 모양, 무게에는 제한이 없으며 판(blade)은 평평하고 단단해야 한다.
- 2.4.2 판 두께의 최소 85%는 원목(natural wood)으로 해야 하며, 판 내부의 접착층은 카본섬유, 유리섬유와 같은 섬유 소재 혹은 압축용지 등으로 강화할 수 있으나 전체두께의 7.5% 또는 0.35mm를 초과해서는 안된다.
- 2.4.3 볼을 치는 면은 접착제를 포함하여 2mm 이하의 돌기가 밖으로 향해있는 고무(ordinary pimped rubber)를 씌우거나 또는 돌기가 안으로 향한 것이든 밖으로 향한 것이든 접착제를 포함하여 4mm 이하의 샌드위치식 고무(sandwich rubber)를 씌운다.
  - 2.4.3.1 돌출 고무(ordinary pimped rubber)는 천연 또는 합성으로 조직이 성기지 않는 형태의 단층의 고무이며, 돌기가 표면에 고르게 분포된 것으로 밀도는 스퀘어 센티미터 당 10이상 30미만(10 per sq.cm ~ 30 per sq.cm)이어야 한다.
  - 2.4.3.2 샌드위치고무(sandwich rubber)란 조직이 성긴 단일층의 고무에 두께가 2mm 이내의 돌출 고무의 한 쪽 면으로 덮여 있는 것을 말한다.
- 2.4.4 커버링(판덮개)은 판 전체를 덮되 판보다 커서는 안된다. 단, 손잡이가까이 손가락으로 잡히는 부분은 아무 것도 붙이지 않거나 혹은 어떤 재료를 붙여도 상관없다.
- 2.4.5 판, 판 내부의 모든 층, 커버링의 층, 접착제 등은 모두 균일한 두께가 되도록 한다.
- 2.4.6 판의 커버링을 한 면 혹은 커버링을 하지 않은 면은 무광의 밝은 적색으로 하고 다른 쪽은 검정색으로 한다.
- 2.4.7 라켓 커버링은 물리적, 화학적 처리 또는 기타 가공을 하지 않고 사용해야 한다.
  - 2.4.7.1 우발적인 손상이나 마모로 인해 라켓의 색상 혹은 표면에 약간의 변형이 생겼을 경우, 표면의 특성에 심각한 변화를 가져오지 않는 이상 그 사용을 허용한다.
- 2.4.8 시합을 시작할 때나 시합 중 라켓을 바꿀 때는 언제나 심판과 상대방 선수에게 사용하려는 라켓을 보여주어 검사할 수 있게 한다.

## 2.5 용어의 정의

- 2.5.1 랠리(rally)란 공이 경기 중에 있는 기간을 말한다.
- 2.5.2 공이 경기 중(in play)에 있는 것은 서비스를 하기 위해 의도적으로 공

을 놓기 전, 라켓을 쥐지 않은 손의 손바닥 위에 공이 마지막 정지한 순간에서부터 렛(*let*)이나 포인트로 랠리가 끝날 때까지이다.

- 2.5.3 렛(*let*)은 득점하지 못한 랠리를 말한다.
- 2.5.4 포인트(*point*)는 득점이 이루어진 랠리를 말한다.
- 2.5.5 라켓 핸드(*racket hand*)란 라켓을 잡은 손을 말한다.
- 2.5.6 프리 핸드(*free hand*)란 라켓을 잡지 않은 손을 말하며, 프리 암(*free arm*)은 프리 핸드쪽의 팔을 말한다.
- 2.5.7 선수가 경기 중에 손에 쥐는 라켓이나 라켓 핸드의 손목 아래 부분으로 공을 건드리면 이는 공을 친 것(*strikes*)이 된다.
- 2.5.8 상대 선수가 친 공이 시합 표면 위에 있거나 시합 표면을 향하고 있을 때, 그 공이 자신의 코트에 닿기 전에 자신 또는 자신이 착용, 소지하고 있는 어떤 것으로 볼을 건드리면 이는 볼을 방해(*obstruct*)한 것이 된다.
- 2.5.9 서버(*server*)란 랠리에서 공을 먼저 치게 되어있는 선수를 말한다.
- 2.5.10 리시버(*receiver*)란 랠리에서 공을 두 번째로 치게 되어있는 선수를 말한다.
- 2.5.11 심판(*umpire*)은 시합을 통제하도록 임명된 사람을 말한다.
- 2.5.12 부심(*assistant umpire*)은 심판의 결정을 보좌하기 위해 임명된 사람을 말한다.
- 2.5.13 선수가 착용·소지(*wears or carries*)하고 있는 물품이란 랠리 시작 시에 선수가 입고 있거나 소지하고 있는 모든 것-공을 제외한-을 말한다.
- 2.5.14 엔드라인은 양방향으로 무한정 확대되는 것으로 간주한다.

## 2.6 올바른 서비스

- 2.6.1 서비스는 공이 서버의 정지된 프리 핸드 손바닥(이 때 손바닥은 펼친 상태여야 한다) 위에 자유롭게 놓인 상태에서 시작되어야 한다.
- 2.6.2 서버는 수직에 가깝도록 위로 공을 띄우되 회전이 일어나지 않도록 해야하고, 공이 프리 핸드의 손바닥에서 떠난 후 적어도 16cm 이상의 높이로 올라갔다가 방해물에 부딪히는 일없이 내려왔을 때 쳐야한다.
- 2.6.3 공이 내려오면 서버는 공을 쳐서 서버의 코트에 먼저 닿도록 한다. 그런 다음, 리시버의 코트에 바로 닿아야 하며, 복식 경기시에는 공이 서버와 리시버의 오른쪽 하프 코트에 연속적으로 닿아야 한다.
- 2.6.4 서비스가 시작된 순간부터 공이 라켓에 맞는 순간까지, 공은 시합표면

위와 서버의 엔드라인 뒤에 있어야 하며, 서버나 서버 파트너(복식 경기일 경우) 또는 그(들)의 착용물이나 소지물에 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 네트사이의 공간은 공과 네트와의 위쪽으로의 거리에 제한이 없는 것으로 정의된다.

2.6.6 심판 또는 부심으로 하여금 서비스가 해당 규정의 요건을 따르고 있는지 만족할 수 있도록 서브하는 것은 서버의 의무이다. 그렇지 못할 경우, 부정 서비스로 판단할 수 있다.

2.6.6.1 심판 또는 부심이 보았을 때 서비스의 적법성이 의심될 경우, 매치의 첫 번째 경우에 한해 시합을 중단시키고, 서버에게 경고를 준다; 그러나 해당 선수 및 그 선수의 복식 파트너가 적법성이 의심스러운 서비스를 반복하게 되면 부정 서비스로 간주한다.

2.6.7 선수의 신체적 장애로 규정 준수가 어려울 경우, 심판은 예외적으로 올바른 서비스의 요건을 완화시켜 줄 수 있다.

## 2.7 리턴

2.7.1 서브 또는 리턴된 공은 직접 또는 네트 어셈블리에 닿은 후 상대 선수의 코트에 닿도록 받아쳐야 한다.

## 2.8 경기 순서

2.8.1 단식 경기에서는 서버가 먼저 서비스를 하고 리시버는 리턴을 하며 이후에는 서버와 리시버가 번갈아 가며 리턴한다.

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

2.8.3 복식조에서 한명 이상의 선수가 신체적인 장애로 인해 휠체어를 타고 경기를 할 때, 서버가 먼저 서비스를 넣고 다음에 리시버가 리턴을 하고나면 그 다음부터는 양 선수 중 누구라도 리턴을 할 수 있다. 그러나 선수의 휠체어나 복식조의 서 있는 선수의 발이 탁구대 센터라인의 가상연장선을 침범하면 안 되며, 만일 이런 상황이 발생했을 경우엔 상대방에게 점수를 준다.

## 2.9 렛

- 2.9.1 다음의 랠리는 렛이 된다.
- 2.9.1.1 서비스된 공이 네트 어셈블리를 건드리는 경우. 단, 네트 어셈블리에 닿은 것을 제외하면 올바른 서비스였거나 리시버 혹은 그의 파트너에 의해 방해 받은 경우여야 한다.
- 2.9.1.2 리시브하는 측의 선수(또는 조)가 준비가 되지 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 발생하였을 경우.
- 2.9.1.4 경기가 심판이나 부심에 의해 방해 받은 경우.
- 2.9.1.5 신체적인 장애로 인해 리시버가 휠체어를 타고 있는 상황에서 서비스를 할 때, 아래 상황이 발생한다면 렛이 된다;
  - 2.9.1.5.1 공이 리시버 쪽에 바운드 된 뒤 네트 방향으로 돌아올 경우.
  - 2.9.1.5.2 공이 리시버의 시합표면 위에 멈춰 섰을 경우.
  - 2.9.1.5.3 (단식에서) 공이 리시버 쪽에 바운드 된 뒤 양 사이드라인 중 하나를 벗어났을 경우
- 2.9.2 다음의 경우에는 경기를 중단시킬 수 있다.
  - 2.9.2.1 서빙, 리시빙, 엔드의 순서에 있어 잘못을 교정시키고자 할 때.
  - 2.9.2.2 경기 촉진 제도를 실시하고자 할 때.
  - 2.9.2.3 선수나 조연자에게 경고나 처벌을 주고자 할 때.
  - 2.9.2.4 랠리의 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 하지 못했을 때.
  - 2.10.1.2 상대방 선수가 올바른 리턴을 하지 못했을 때.
  - 2.10.1.3 서브나 리턴을 한 후 상대편 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 엔드라인을 넘어갔을 때.
  - 2.10.1.5 만약 상대방이 친 공이 네트를 통과하거나 또는 네트와 네트지주대 사이, 네트와 탁구대표면 사이를 통과할 경우
  - 2.10.1.6 상대편 선수가 공을 방해했을 때.

- 2.10.1.7 상대방 선수가 고의적으로 두 번 연속 공을 쳤을 때.
- 2.10.1.8 상대방 선수가 2.4.3, 2.4.4 그리고 2.4.5항의 조건에 맞지 않는 라켓 판의 면으로 공을 쳤을 때.
- 2.10.1.9 상대방 선수 또는 상대방 선수의 착용품이나 소지품에 의해 시합 표면이 이동 되었을 때.
- 2.10.1.10 상대방 선수 또는 상대방 선수의 착용품이나 소지품이 네트 어셈블리를 건드렸을 때.
- 2.10.1.11 상대방 선수의 프리 핸드가 시합 표면에 닿았을 때.
- 2.10.1.12 복식 경기시 상대방 선수가 올바른 순서를 지키지 않고 볼을 쳤을 때.
- 2.10.1.13 경기 촉진 제도(expedite system)하에서의 득점은 (2.15.2항) 참조.
- 2.10.1.14 양 선수 또는 조가 신체적 장애로 인해 휠체어에 앉아서 경기를 할 경우,
  - 2.10.1.14.1 상대방이 공을 치는 순간 (상대편의)허벅지가 의자 또는 쿠션과 최소한의 접촉 면적을 유지하지 못했을 때.
  - 2.10.1.14.2 상대방이 공을 치기 전에 (상대편의)양쪽 어느 손이로든 테이블을 건드렸을 때.
  - 2.10.1.14.3 상대방의 발판이나 발이 경기 중 바닥에 닿았을 때.
- 2.10.1.15 (2.8.3항) 참조.

## 2.11 게임

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

## 2.12 매치

- 2.12.1 매치는 홀수전 X선승제로 이루어진다.  
(ex. 7전 4선승제, 5전 3선승제)

## 2.13 서빙, 리시빙, 엔드의 순서

- 2.13.1 서빙, 리시빙, 엔드의 첫 순서를 선택할 권리는 추첨으로 결정하며 승자가 서브, 리시브를 할 것인가 아니면 특정 엔드에서 시작할 것인가를 선택한다.
- 2.13.2 한 선수 또는 조가 먼저 서브 또는 리시브하기로 선택하였거나 특정 엔드에서 시작하기로 선택한 경우, 상대 선수 또는 조는 다른 것을 택

하게 된다.

- 2.13.3 2포인트를 득점할 때마다 리시빙 선수 또는 조가 서비스 선수 또는 조가 되며 게임이 끝날 때까지 이 방식을 계속한다. 양 선수 또는 조가 모두 10포인트를 득점한 경우나 촉진 제도를 시행하고 있는 경우는 예외로서 이 때는 서비스와 리시빙의 순서는 같은 방식이지만 선수들은 1포인트 변동시 순서대로 서비스를 넘겨준다.
- 2.13.4 복식 경기에서 매게임시 우선 서브할 권리를 가진 조는 누가 서브를 할 것인가를 선택하고 매치의 첫 게임시에 리시브 조는 누가 리시브를 먼저 할 것인지를 결정한다. 매치 후속 게임에서는 첫 서버를 결정하고 나면 이전 게임에서 그에게 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 한 게임에서 먼저 서비스한 선수나 조는 후속 게임에서 먼저 리시브를 하게 되며, 복식 매치의 마지막 게임에서는 어느 조가 5포인트를 먼저 획득한 경우 다음 리시브조는 리시브 순서를 바꾼다.
- 2.13.7 한 게임에서 어느 한 쪽 엔드에서 시작한 선수 또는 조는 매치의 후속 게임에서는 다른 엔드에서 시작하며 한 매치의 마지막 게임에서는 어느 선수나 조가 먼저 5포인트를 획득한 경우 서로 엔드를 바꾼다.

## 2.14 서빙, 리시빙, 엔드의 순서 뒤바뀜

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

## 2.15 경기 촉진 제도

- 2.15.1 경기 촉진 제도는 2.15.2항에 언급된 상황을 제외하고는 10분 동안 시합을 해도 게임이 끝나지 않을 때나 시간에 관계없이 양 선수 또는 조의 요청이 있는 경우 시행한다.
- 2.15.2 경기 촉진 제도는 게임 중 점수의 합이 18점 이상 도달할 경우 시행하

- 지 않는다. (점수가 10 : 8일 경우 촉진 제도를 시행하지 않음)
- 2.15.3 제한 시간이 다 되었는데도 볼이 경기 상태에 있다면 심판은 경기를 중단 시키고 중단된 랠리에서 서브한 선수가 서브하도록 하여 경기를 재개시킨다. 제한 시간이 다 되었을 때, 볼이 경기 상태에 있지 않다면 직전 랠리에서 리시브했던 선수가 서브하도록 하여 경기를 재개시킨다.
- 2.15.4 이후 각 선수는 게임이 끝날 때까지 1점씩 교대로 서브한다. 그리고 리시브 선수 또는 조가 13개의 리턴에 성공하면 리시버는 1포인트를 획득하게 된다.
- 2.15.5 경기 촉진 제도의 시행이 (2.13.6항)에 규정된 매치 내 서브, 리시브 순서를 바꾸지는 않는다.
- 2.15.6 경기 촉진 제도 일단 시행이 되면 매치가 끝날 때까지 시행한다.

### **제3장 국제 경기 규정**

#### **3.1 규칙과 규정의 범위**

- 3.1.1 경기 형태
- 3.1.1.1 “국제 경기(international competition)”란 2개 이상협회의 선수들이 참가할 수 있는 경기이다.
- 3.1.1.2 “국제 시합(international match)”이란 각 협회를 대표하는 팀들간의 시합이다.
- 3.1.1.3 “오픈 대회(open tournament)”란 모든 협회의 선수들이 참가할 수 있는 대회 이다.
- 3.1.1.4 “제한 대회(restricted tourment)”란 연령 단체(age groups)이외의 특정 그룹 선수에게만 참가가 허용되는 대회이다.
- 3.1.1.5 “초청 대회(invitation tourment)”란 개인적으로 초청된 특정 선수들 혹은 협회(연맹)들에게만 참가가 허용된 대회이다.

#### **3.1.2 적용**

- 3.1.2.1 3.1.2.2의 규정을 제외하고는 제2장의 규칙은 세계 대회, 대륙간 대회, 올림픽 선수권대회, 오픈 대회에 적용되며, 참가 협회에서 달리 합의가 없는 한 국제 시합에도 적용된다.
- 3.1.2.2 이사회(The Board of Directors)는 오픈 대회의 주최자에게 집행위원회(Executive Committee)에서 정한 규칙의 변경 내용을 시험적으로 채택



할 수 있는 권한을 줄 수 있다.

- 3.1.2.3 국제 경기 규정은 다음 경기에 적용된다.
- 3.1.2.3.1 세계 및 올림픽 선수권 대회. 단, 이사회가 달리 승인하였거나 참가 협회들에게 미리 통보한 경우는 제외.
- 3.1.2.3.2 대륙간 선수권 대회. 단, 관할 대륙 연맹이 달리 승인하였거나 참가 협회들에게 미리 통보한 경우는 제외.
- 3.1.2.3.3 국제 오픈 선수권 대회(3.7.1.2). 단, 집행위원회(Executive Committee)가 달리 승인하였거나 3.1.2.4에 의거 참가자들에게 미리 통보한 경우는 제외.
- 3.1.2.3.4 오픈 대회. 단, 3.1.2.4에 따른 경우는 제외.
- 3.1.2.4 오픈 대회가 이들 규정 중 어느 한 가지라도 따르지 않는 경우에는 그 변동의 성격과 정도를 참가 신청 양식에 명기하여야 하며, 참가 신청서를 작성·제출한 참가자는 변동 내용을 포함, 경기 조건에 대한 합의를 표명한 것으로 간주한다.
- 3.1.2.5 이들 규정은 현장 준수 조건하에서 모든 국제 경기에 적용될 것이 권장된다. 비회원 기관이 주최하는 제한 대회와 초청 경기 그리고 유명한 국제 경기는 주최 당국이 정한 규칙하에 개최할 수 있다.
- 3.1.2.6 규칙과 규정의 변경 내용이 미리 합의되거나 경기의 규칙을 공개적으로 분명히 알린 경우를 제외하고는 국제 경기에 대한 규칙과 규정을 적용하는 것으로 한다.
- 3.1.2.7 국제경기에 대한 장비 사양을 포함하는 규정의 자세한 설명과 해석은 이사회에 의해 기술 또는 관리 책자로서 출간된다. 또한, 현실적인 설명과 실행 절차는 집행위원회에 의해 핸드북 또는 지침으로 발간된다. 이 간행물은 권고사항 또는 지도뿐만 아니라 의무사항도 포함한다.

## 3.2 장비와 경기 조건

### 3.2.1 승인·허가된 장비

- 3.2.1.1 경기 장비의 승인 및 허가는 이사회를 대표하여 장비 위원회가 담당하며 언제든지 집행위원회에 의해 그 승인 및 허가는 중지될 수 있고 그 뒤에 그 승인 및 허가는 이사회에 의해 철회 될 수 있다.
- 3.2.1.2 오픈 대회의 참가 신청서 또는 대회 개요에는 사용할 탁구대, 네트 어셈블리, **바닥재**, 공의 브랜드와 색깔을 명시해야 한다. 테이블, **네트어셈블리**, 공의 선택은 **ITTF 또는** 주최국의 협회에서 정한대로 하며 브랜드와 형태는 현재 ITTF가 승인한 것 중에서 선택한다. **ITTF 승인대회에서 바닥재는 현재 ITTF에서 승인 된 브랜드와 타입을 선택해야 한다.**

3.2.1.3 라켓을 덮고 있는 모든 고무(ordinary pimped rubber or sandwich rubber)는 공을 치는 라켓판의 한쪽 면을 덮는 커버링 재질은 현재 국제연맹이 승인한 것이어야 하며 ITTF로고, 제조사와 브랜드 네임, 그리고 국제연맹 번호(출원시)를 탁구채 손잡이의 가장 가까운 자리에 분명히 눈에 띄도록 부착해야 한다.

3.2.1.4 탁구대의 다리는 휠체어 선수를 위해 탁구대 윗면 엔드 라인으로부터 최소 40cm 이상 떨어져있어야 한다.

### 3.2.2 경기 복장

3.2.2.1 경기 복장은 짧은 소매 또는 민소매의 셔츠, 짧은 바지나 스커트,원피스(one-part sports outfits),양말, 경기화 등이 해당된다. 경기시에는 심판장의 허가 없이 다른 의복 가령, 긴 운동복(track suit) 종류의 옷을 입을 수 없다.

3.2.2.2 셔츠, 스커트 또는 짧은 바지의 주 색상은 셔츠의 소매나 칼라를 제외하고는 사용하는 공의 색깔과 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 3.2.5.10의 규정에 따라 광고를 부착할 수 있다; 만약 셔츠의 뒤쪽에 선수명을 부착하려 한다면 위치는 칼라 바로 밑이어야 한다.

3.2.2.4 선수를 구별하기 위해 주최측이 요구하는 모든 번호는 광고에 우선하여 셔츠의 뒷면 중앙에 달도록 한다. 이 번호는 600cm<sup>2</sup>이하 크기의 네모 안에 들어가도록 한다.

3.2.2.5 경기 복장의 정면 또는 측면에 있는 표시나 장식 그리고 선수가 착용하고 있는 보석 등은 상대 선수의 시야에 방해로 줄 정도로 눈에 띄거나 반사가 많아서 안된다.

3.2.2.6 게임에 불명예를 가져오거나 불쾌함을 유발할 수 있는 디자인이나 문자는 복장에 넣지 않도록 한다.

3.2.2.7 세계(World) 타이틀, 올림픽 또는 패럴림픽대회 단체전에 참가하는 같은 팀의 선수들과 복식조를 구성하고 있는 같은 협회의 선수들은 복장을 통일해야 한다. 단, 양말, 신발은 예외이며, 번호, 사이즈 그리고 옷에 부착한 광고의 디자인과 색깔도 예외로 할 수 있다. 그리고 상기대회를 제외한 국제대회에 참가하는, 같은 협회의 선수들로 구성된 복식조는 다른 제조업체의 옷을 입을 수 있다. 단, 기본 색상이 같아야 하며, 소속협회의 승인을 받아야 한다. (2004-5개정)

3.2.2.8 양측 선수 및 조는 관람자들이 쉽게 구별할 수 있도록 확연히 다른 색상의 옷을 입어야 한다.

- 3.2.2.9 양측 선수나 팀이 유사한 복장을 하고 있으나 어느 편의 복장을 교체해야 할지 합의가 안 될 경우에는 주심을 통해 심판이 결정하도록 한다.
- 3.2.2.10 세계대회, 올림픽, 패럴림픽 또는 세계 오픈 챔피언십에 참가하는 선수들은 소속 협회가 승인한 유니폼(셔츠, 짧은 바지, 스커트)을 착용해야 한다.

### 3.2.3 경기 조건

- 3.2.3.1 경기 공간은 길이 14m, 폭 7m, 높이 5m 이상의 직사각형이 되어야 한다. 그러나 네 곳의 코너는 길이 1.5m 이하의 서라운드(코너보드)로 채워질 수 있다; 휠체어 경기의 경우, 경기 공간을 줄일 수 있지만 길이 8m, 폭 6m 보다 줄여선 안 된다.
- 3.2.3.2 각 경기 공간에는 다음의 장비 및 구조물들이 고려되어야 한다; 네트 어셈블리를 포함한 탁구대, 탁번호, 바닥재, 심판탁자 및 심판의자, 점수판, 타월박스, 서라운드(펜스), 바닥매트, 선수명판 또는 협회명판(서라운드에 걸쳐놓는), 그리고 플레이에 영향을 주지 않는 방법으로 장착된 작은 기술장비
- 3.2.3.3 경기 장소는 75cm 높이의 펜스를 둘러 관람객들로부터 분리되어야 하며, 이 때 펜스는 모두 한 종류의 어두운 색깔이어야 한다.
- 3.2.3.4 시합 표면 높이에서 측정한 조명의 밝기는 세계 및 올림픽 선수권 대회의 경우 시합 표면 전체에 걸쳐 균일하게 최소 1000룩스가 되어야 하며 경기 지역 다른 곳은 적어도 500룩스가 되어야 한다. 기타 대회에서의 밝기는 시합 표면 위는 최소 600룩스, 다른 곳은 최소 400룩스가 되어야 한다.
- 3.2.3.5 여러 개의 테이블이 사용될 경우, 조명의 밝기는 균등해야 하며 경기장 배경의 밝기는 경기장 내부의 최소 밝기보다 밝아선 안 된다.
- 3.2.3.6 조명원은 바닥으로부터 최소한 5m이상의 높이에 있어야 한다.
- 3.2.3.7 배경은 보통 어둡게 하고, 밝은 조명원이 있어선 안되며 가려지지 않은 창문 또는 기타 구멍을 통해 햇빛이 들어와서도 안 된다.
- 3.2.3.8 바닥은 밝은 색상이어서는 안되며 밝게 반사되는 것이나 미끄러운 것도 안되며, 탄력이 있어야 한다; 휠체어 이벤트의 바닥재는 단단한 것으로 한다. 크라고 표면이 벽돌, 세라믹, 콘크리트 또는 돌로 되어있어서도 안된다; 그러나 휠체어 경기의 경우에는 콘크리트 바닥을 사용할 수 있다.
- 3.2.3.8.1 세계 및 올림픽, 패럴림픽대회에서는 바닥재로 나무나 기타 국제연맹이

승인한 브랜드 및 형태의 것으로서 말 수 있는(rollable) 합성 재질을 사용한다.

3.2.3.9 네트어셈블리의 기술장비는 네트어셈블리의 한 부분으로 인식되어야 한다.

### 3.2.4 라켓 컨트롤

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

3.2.4.2 국제연맹 월드 타이틀 대회, 올림픽 그리고 패럴림픽 뿐 만 아니라 선택된 월드 투어와 주니어 써킷 대회에는 라켓 컨트롤 센터가 설치되어야 하며, 대륙 대회 및 지역 대회에도 본 센터를 설치할 수 있다.

3.2.4.2.1 라켓 컨트롤 센터는 장비, 심판 및 레프리 위원회의 조언에 근거하여 국제연맹 집행위원회에 의해 정해진 정책과 절차에 따라 라켓이 모든 국제연맹 규정을 준수하고 있는지를 검사하며, 라켓 커버링의 두께와 편평도 그리고 유해성 휘발 물질의 사용여부 또한 검사한다.

3.2.4.2.2 시합 후 라켓컨트롤 테스트는 선수가 시합 전 라켓을 제출하지 않은 경우에만 매치가 끝난 뒤에 무작위로 시행된다.

3.2.4.2.3 매치 시작 전에 실시한 라켓 컨트롤 테스트에서 통과하지 못한 라켓은 사용하지 못하며 해당선수의 두 번째 라켓으로 그 시합을 하게 된다. 그 라켓은 시간이 허용된다면 즉시 테스트를 받게 되고 그렇지 않으면 시합 후 테스트를 받게 된다. 매치가 끝난 뒤에 실시한 무작위 라켓 컨트롤 테스트를 통과하지 못했을 경우, 해당 선수는 패널티에 대한 책임을 져야한다.

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

3.2.4.3 모든 라켓 테스트를 포괄하여 4년동안 4번의 실패한 선수는 마지막 라켓컨트롤테스트에 실패한 대회의 경기는 참여하지만, 그 이후에 12개월 동안 선수자격을 상실하게 된다.

3.2.4.3.1 국제탁구연맹(ITTF)에서 자격정지된 선수에 대해 서면으로 알려줄 것이다.

3.2.4.3.2 자격정지된 선수는 자격정지통지서를 받은후 21일이내에 스포츠중재 법원에 항소할 수 있다. 그 항소는 선수의 자격정지가 강제된 것임을 제시해야한다.

3.2.4.4 국제탁구연맹(ITTF)는 2010년 9월 1일 이 후 모든 라켓컨트롤 실패에 대한 기록을 유지할 것이다.

- 3.2.4.5 라켓에 커버링을 부착하기 위한 적절한 환기장소가 준비돼 있어야 하며 액체 접착제는 경기장내 어느 곳에서도 사용할 수 없다(경기장내라 함은 탁구경기 및 관련된 활동을 위해 사용되어지는 건물의 부분, 시설 그리고 공동구역을 의미함).

### **3.2.5 광고와 표시**

- 3.2.5.1 경기 구역 내부의 광고는 일상적으로 3.2.3.2에 언급된 장비나 기구위에만 할 수 있으며 특별한 추가 게시물이 있어서는 안 된다.
- 3.2.5.1.1 경기구역 이나 그 옆의 광고 또는 표시에는 담배, 술, 마약 또는 불법 상품이 포함될 수 없으며 부정적인 차별 또는 인종, 외국인 혐오, 성별, 종교, 장애 또는 다른 형태의 차별이 함축되어 있으면 안 된다.
- 3.2.5.2 올림픽 그리고 패럴림픽에서의 장비, 유니폼, 심판복 관련 광고는 IOC 그리고 IPC의 규정을 각각 따른다.
- 3.2.5.3 경기구역의 서라운드 LED 및 유사한 장비의 광고를 제외하고, 형광색 또는 발광성 또는 광택이 있는 색상은 경기구역 어디에서도 사용해선 안 되며 서라운드의 바탕색은 어두운 색이어야 한다.
- 3.2.5.3.1 서라운드 광고는 경기 중에 어두운색에서 밝은 색으로 또는 반대의 경우로도 변경 되어선 안 된다.
- 3.2.5.3.2 서라운드 LED 및 유사 장비는 경기 중 선수를 방해할 정도로 밝아서는 안 된다. 그리고 공이 랠리 중에 있을 때도 바뀌어서는 안 된다.
- 3.2.5.3.3 LED 및 유사 장비광고는 ITTF의 사전 승인 없이 사용되어서는 안 된다.
- 3.2.5.4 서라운드 안쪽의 문자나 심볼은 대회에 사용되는 공의 색상과 분명히 구분되어야 한다. 색상도 두 가지를 초과해서 사용할 수 없다. 문자와 심볼의 전체 높이는 40cm 이내로 해야하며, 색상은 배경색보다 약간 진하거나 흐린 음영의 색상을 권장한다.
- 3.2.5.5 경기장의 바닥에는 4개(탁구대의 측면과 엔드에 각 1개씩)의 광고를 부착할 수 있는데 엔드의 광고 크기는 5m<sup>2</sup>, 측면의 광고 크기는 2.5m<sup>2</sup>를 초과할 수 없다. 그리고 서라운드(펜스)로부터의 거리는 2m이내 1m이 상이어야 한다.
- 3.2.5.6 하나의 영구적인 제조사 또는 공급사의 이름 또는 로고와 탁구대 상단의 각 측면 절반 정도에, 그리고 각 엔드에 임시광고를 허가할 수 있으며, 모든 길이는 60cm를 초과할 수 없다. 임시광고는 영구적인 광고와 분명히 구분 되어져야한다. 제조사나 공급사가 대회의 타이틀 스폰서일 경우를 제외하고 임시광고는 타 탁구 용품 회사의 광고여서는 안되며,

그리고 하부구조물에는 제조사 또는 탁구대 공급자의 광고, 로고, 테이블명칭, 테이블의 제조사 또는 공급사의 이름이 없어야한다.

- 3.2.5.7 테이블 양쪽 사이드 2개의 네트 광고는 사용되는 공과 확실히 구분할 수 있는 색이어야 하며, 상단 끝부분 테이프의 3cm 공간 안에 들어가선 안된다; 테이블 사이드 라인의 가상 연장선상의 네트 부분에 위치하는 광고는 네트를 통과하는 시야를 가려서는 안된다.
- 3.2.5.8 심판석이나 경기장 내부의 다른 집기에 설치하는 광고는 전체면적을 750cm<sup>2</sup> 이내로 해야 한다.
- 3.2.5.11 선수 복장에 하는 광고는 다음으로 제한한다.
- 3.2.5.12.1 전체 면적 24cm<sup>2</sup>이하로 만든 제조업체의 정규 상표, 심볼 또는 이름.
- 3.2.5.12.2 셔츠의 정면과 측면 그리고 어깨부분의 광고(뚜렷이 구분되는)는 최대 6개 이어야 하며 합친 면적이 600cm<sup>2</sup>이내여야 한다. 그리고 정면에 오는 광고는 4개를 초과할 수 없다.
- 3.2.5.12.3 셔츠 뒷면의 광고는 2개를 초과할 수 없으며 전체 면적이 400cm<sup>2</sup>이하 여야 한다.
- 3.2.5.12.4 짧은 바지나 스커트에 하는 광고는 최대 두 개이며 전체 면적이 120cm<sup>2</sup> 이내여야 한다.
- 3.2.5.13 선수 번호에 하는 광고는 전체 면적을 100cm<sup>2</sup>이하로 한다.
- 3.2.5.14 심판 복장에 하는 광고는 전체 면적을 40cm<sup>2</sup>이하로 한다.
- 3.2.5.15 선수의 복장과 번호에는 담배, 술, 유해 약품을 광고할 수 없다.

### 3.2.6 도핑 컨트롤

- 3.2.6.1 주니어 대회를 포함하여 국제 대회에 참가하는 모든 선수들은 국제연맹에 의해 테스트를 받아야 하며, 선수가 속한 협회 및 반도핑 기관은 참가한 대회에서의 테스트에 책임을 지도록 한다.

## 3.3 심판 임원

### 3.3.1 레프리

- 3.3.1.1 한 대회에 한 명의 레프리를 임명하되 그의 신분이나 위치를 참가자에게 알리고 필요한 경우에는 팀 지도자에게도 알린다.
- 3.3.1.2 레프리는 다음에 대한 책임이 있다;
  - 3.3.1.2.1 추첨의 진행.
  - 3.3.1.2.2 시간과 탁구대별로 매치 일정 조정.
  - 3.3.1.2.3 경기 임원의 임명.

- 3.3.1.2.4 경기 임원들을 위한 대회전 브리핑 실시.
- 3.3.1.2.5 선수들에 대한 적합성 점검.
- 3.3.1.2.6 비상사태 발생 시 경기중지여부 결정.
- 3.3.1.2.7 선수가 경기 도중에 경기 장소를 떠나도 되는지에 대한 결정.
- 3.3.1.2.8 규정된 연습시간을 늘려도 될 것인지에 대한 결정.
- 3.3.1.2.9 선수들이 경기시 긴 운동복을 입어도 좋은지에 대한 결정.
- 3.3.1.2.10 복장, 장비, 경기조건 등의 수용여부를 포함하여 규칙이나 규정의 해석에 관련된 문제에 대한 결정.
- 3.3.1.2.11 경기가 비상 연기될 경우, 선수들이 연습을 해도 되는지 그리고 어디서 할 것인지에 대한 결정.
- 3.3.1.2.12 규정 위반이나 잘못된 행동에 대한 징계 조치 결정.
- 3.3.1.3 대회 운영 위원회와의 협의를 통해 레프리의 의무 일부가 다른 사람에게 위임된 경우에는 위임된 의무와 피위임자 각각의 위치를 참가자들에게 알리고 필요한 경우에는 팀 지도자에게도 알린다.
- 3.3.1.4 레프리 또는 그의 대리인(심판장의 부재시)은 경기시 항상 자리를 지켜야 한다.
- 3.3.1.5 바람직하다고 판단되는 경우 레프리는 언제라도 경기 임원을 교체할 수 있다. 그러나 교체된 임원이 문제상황에 대하여 이미 내려진 결정을 자신의 권한에 따라 반복할 수는 없다.
- 3.3.1.6 선수들은 경기장(Playing venue)에 도착한 순간부터 경기장을 떠날 때까지 레프리의 관할 하에 있어야 한다.

### **3.3.2 심판, 부심판, 스트록 카운터**

- 3.3.2.1 각 경기에 대해 한 명의 심판과 한 명의 부심이 임명된다.
- 3.3.2.2 심판은 네트와 같은 선상에 앉거나 서야 하며 부심은 탁구대 반대편에서 그를 마주하고 앉는다.
- 3.3.2.3 심판은 다음의 의무를 갖는다.
  - 3.3.2.3.1 장비 및 경기 조건의 수용여부를 점검하고 결함이 있으면 심판장에게 보고.
  - 3.3.2.3.2 3.4.2.1.1-2조항에 따른 공의 임의 선택.
  - 3.3.2.3.3 서빙, 리시빙, 엔드의 선택에 대한 추첨 진행.
  - 3.3.2.3.4 신체적 장애가 있는 선수를 위해 서비스에 대한 규칙 요건을 완화할 필요가 있는 지에 대한 결정.

- 3.3.2.3.5 서빙, 리시빙, 엔드의 순서 조정과 잘못 시정.
- 3.3.2.3.6 각 랠리에 대해 포인트와 렛을 결정.
- 3.3.2.3.7 정해진 절차에 따라 득점(스코어)을 부름.
- 3.3.2.3.8 적시에 촉진 제도를 시행.
- 3.3.2.3.9 경기의 지속성 유지.
- 3.3.2.3.10 조언이나 행동 규정의 위반에 대한 조치.
- 3.3.2.3.11 선수들 혹은 팀들이 유사한 셔츠를 입고 있으나 어느 쪽이 셔츠를 갈아입을지 합의를 못할 경우, 추첨으로 결정.
- 3.3.2.3.12 오직 허가된 사람만이 경기구역에 있는지 확인
- 3.3.2.4 부심의 역할은 다음과 같다;
  - 3.3.2.4.1 부심은 자신에게 가장 가까운 탁구대의 옆면에서, 경기 중에 있는 공이 시합 표면의 가장자리(edge)에 닿았는지를 판단한다.
  - 3.3.2.4.2 조언 또는 행위 규정을 어겼을 경우, 심판에게 이 사실을 알린다.
- 3.3.2.5 심판이나 부심의 공동역할은 다음과 같다;
  - 3.3.2.5.1 선수의 서비스 액션에 대한 위법여부 결정.
  - 3.3.2.5.2 (공이 네트에 닿지 않았다는 가정 하에) 올바른 서비스였을 경우, 서브된 공이 네트 어셈블리에 닿았는지에 대한 결정.
  - 3.3.2.5.3 선수가 공을 방해했는지에 대한 여부 결정.
  - 3.3.2.5.4 랠리에 결과에 영향을 줄 정도로 경기의 조건이 방해를 받았는지에 대한 여부 결정.
  - 3.3.2.5.5 연습 시간, 경기 시간 및 휴식 시간의 길이 결정.
- 3.3.2.6 촉진제도가 시행되면 부심 또는 별도의 임원이 리시빙을 하는 선수나 조의 리시브 횟수를 매기는 스트로크 카운터(stroke counter)의 역할을 수행한다.
- 3.3.2.7 부심이나 스트로크 카운터가 3.3.2.5 ~ 6조항에 따라 결정한 판단은 심판에 의해 번복되어질 수 없다.
- 3.3.2.8 선수들은 경기구역(Playing area)에 도착한 순간부터 경기구역을 떠날 때까지 심판의 관할 하에 있어야 한다.

### 3.3.3 이의 제기

- 3.3.3.1 개인전 경기에서 선수들간의 합의 사항이나 단체전 경기에서 감독, 코치들간의 합의 사항이 현행 문제에 대해 내린 담당 심판의 결정, 규칙이나 규정의 해석문제에 대해 내린 심판장의 결정, 또는 대회나 대회 운



- 영 문제에 대해 내린 운영위원회의 결정을 변경시킬 수 없다.
- 3.3.3.2 현행 문제에 대해 심판이 내린 결정에 관해 심판장에게 이의를 제기할 수 없으며, 심판장이 규칙이나 규정의 해석 문제에 대해 내린 결정에 관해 대회 운영위원회에 이의를 제기할 수 없다.
- 3.3.3.3 규칙이나 규정의 해석 문제에 대한 심판의 결정에 대해선 심판장에게 이의를 제기할 수 있다. 그리고 이에 대한 심판장의 결정은 최종적인 것이 된다.
- 3.3.3.4 대회 또는 대회의 진행 문제(규칙이나 규정에 명시되지 않은)에 대한 심판장의 결정에 대해선 대회 운영 위원회에 이의를 제기할 수 있다. 그리고 이에 대한 운영위원회의 결정은 최종적인 것이 된다.
- 3.3.3.5 개인전에서는 문제가 발생한 경기에 참가한 선수만이 이의를 제기할 수 있으며, 단체전에서는 문제가 발생한 경기에 참가한 팀의 감독,코치(captain)만이 이의를 제기할 수 있다.
- 3.3.3.6 심판장의 결정에서 발생한 규칙이나 규정의 해석에 관한 문제 또는 대회 운영 위원회의 결정으로 인해 발생한 대회나 대회 진행에 관한 문제는 이의 제기를 할 수 있는 선수 또는 팀의 주장이 소속협회를 통해 국제연맹 규칙 위원회에 보고하여 심사를 받을 수 있다.
- 3.3.3.7 규칙 위원회는 앞으로의 결정에 지침이 될 수 있는 판단을 내린다. 이 판단에 대해 협회는 이사회(Board of Directors)나 총회(General Meeting)에 항의를 제기할 수 있다. 그러나 해당 심판장이나 운영 위원회가 이미 내린 결정이 최종적이라는 점에는 변함이 없다.

## 3.4 시합의 진행

### 3.4.1 득점

- 3.4.1.1 심판은 랠리가 끝나고 공이 경기 중에 있지 않을 때 또는 가능한 상황 일 때 즉시 스코어를 부른다.
- 3.4.1.1.1 게임이 진행되는 중에 스코어를 부를 경우, 심판은 게임의 다음 랠리에서 서브할 선수 또는 조가 획득한 점수를 먼저 부르고 다음으로 상대방 선수 또는 조의 점수를 부른다.
- 3.4.1.1.2 게임 초기에 그리고 서버의 교대가 이루어질 때 심판은 ‘다음 서버’를 지정한 후, ‘다음 서버’의 이름과 스코어를 부를 수 있다.
- 3.4.1.1.3 게임이 끝나면 심판은 이긴 선수 또는 조의 이름을 부른 다음 이들이 획득한 점수를 부르며 이후에 패한 선수나 조의 획득 점수를 부른다.
- 3.4.1.2 심판은 점수를 부르는 것 외에 수신호를 이용하여 자신의 결정을 표시한다.

- 3.4.1.2.1 한 포인트를 획득한 경우, 심판은 포인트를 딴 선수 또는 조가 있는 쪽의 팔을 어깨 높이까지 들어올린다. 이 때 주먹 쥔 손을 위로 하여, 상박(팔꿈치에서 어깨 까지의 사이)은 수평이 되고, 팔뚝은 수직이 되게 한다.
- 3.4.1.2.2 어떤 이유에서든 랠리가 렛이 된 경우, 심판은 머리 위로 손을 들어 랠리가 끝났음을 표시한다.
- 3.4.1.3 스코어를 부르거나 촉진제도하에서 스트로크 카운트를 할 때는 영어를 사용하거나 아니면 선수나 조 그리고 심판이 모두 인정하는 다른 언어를 사용한다.
- 3.4.1.4 스코어는 기계 표시기 또는 전자 표시기에 나타내서 선수들이나 관중들이 분명히 볼 수 있도록 한다.
- 3.4.1.5 선수가 불미스러운 행동으로 인해 공식적인 경고를 받았을 때는 노란색 표식을 점수판이나 그 근처에 두도록 한다.

## 3.4.2 장비

- 3.4.2.1 선수들은 경기구역 내에서 공을 고를 수 없다.
- 3.4.2.1.1 선수들은 경기구역에 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, 경기구역에 들어서기 전에 선수들이 공을 고르지 못했거나 선수들이 그 공의 사용을 동의하지 않았다면 시합에 사용되는 것과 같은 종류의 공들이 들어있는 상자 속에서 심판이 무작위로 하나를 선택하여 시합에 사용한다.
- 3.4.2.1.3 만약, 시합 도중 공에 문제가 생기게 되면 시합 전에 골라놓은 다른 공들 중의 하나를 대신 사용한다. 그러나 만약 적당한 공이 없을 시에는 시합에 사용되는 것과 같은 종류의 공들이 들어있는 상자 속에서 심판이 무작위로 하나를 선택하여 시합에 사용한다.
- 3.4.2.2 라켓 커버링은 국제연맹에 의해 승인된 그대로 물리적, 화학적 처리 또는 기타 가공을 하지 않고, 외형, 색상, 구조, 표면 등을 바꾸지 않은 상태에서 사용해야 한다. 특히 첨가물을 사용하면 안된다.
- 3.4.2.3 라켓은 라켓컨트롤 테스트의 모든 요소를 성공적으로 통과해야한다.
- 3.4.2.4 우연한 상황으로 인해 라켓이 심하게 파손되어 사용할 수 없는 경우를 제외하고, 개인전을 하는 동안엔 라켓을 교체할 수 없다. 만약, 라켓을 교체해야할 상황이 발생하면 선수가 경기구역에 가지고 들어온 다른 라켓 혹은 경기구역의 선수에게 건네진 라켓으로 즉시 교체한다.

- 3.4.2.5 심판이 달리 승인하지 않는 한 선수들은 인터벌 동안 라켓을 테이블 위에 놓아두어야 한다; 그러나 라켓이 선수의 손에 감겨져 있다면, 심판은 인터벌 동안에도 이를 허용한다. (신체적 장애로 인해 손에 라켓을 감고 있는 상황으로 유추)

### 3.4.3 연습

- 3.4.3.1 선수들은 경기를 시작하기 직전 최대 2분 동안 시합할 탁구대에서 연습을 할 수 있다. 그러나 정규 휴식 시간 동안에는 연습을 할 수 없다. 그리고 연습 시간은 심판장의 허가가 있을 경우에만 연장할 수가 있다.
- 3.4.3.2 긴급상황으로 인해 시합이 중지된 경우, 심판장은 선수들에게 어느 테이블에서든 지(시합테이블을 포함하여) 연습을 하도록 허락할 수 있다.
- 3.4.3.3 선수들은 자신들이 사용하는 장비를 점검하고 익숙해질 수 있도록 적절한 기회를 제공받게 된다. 그러나 손상된 공이나 라켓을 교체한 후 경기를 재개하기 전에 수회 이상 자동적으로 연습 랠리를 허용하는 것은 아니다.

### 3.4.4 인터벌

- 3.4.4.1 개인 매치가 진행되는 동안, 아래의 경우를 제외하고, 경기는 중단 없이 진행되어야 한다.
- 3.4.4.1.1 한 매치 안에서 연속되는 게임과 게임 사이는 최대 1분까지의 인터벌이 허용된다.
- 3.4.4.1.2 게임이 시작되면 매 6점을 얻을 때마다 타월링(땀 닦기)을 위해 짧은 인터벌이 허용되며, 매치의 마지막 게임에서 코트를 바꾸는 경우에도 짧은 인터벌이 허용된다.
- 3.4.4.2 한 선수나 한 조는 매치가 진행되는 동안 한 번의 타임-아웃(최대 1분까지)을 요청할 수 있다.
- 3.4.4.2.1 개인전에서는 선수나 조 또는 지정된 조연자에 의해 타임-아웃이 요청되어질 수 있으며, 단체전에는 선수나 조 또는 팀의 리더에 의해 요청되어질 수 있다.
- 3.4.4.2.2 타임-아웃을 취할 것인 지에 대해 “선수(조)”와 “조연자(감독)”의 의견이 일치 하지 않는다면 최종결정은 다음에 따른다: 개인전-“선수” 또는 “조”, 단체전-“팀 감독”
- 3.4.4.2.3 타임-아웃의 요청은 게임 중 랠리와 랠리 사이에만 가능하며 손을 이용해 알파벳 “T”자를 만들어 보인다.
- 3.4.4.2.4 정당한 타임-아웃을 요청 받았을 경우, 심판은 시합을 중단시키고 타임

-아웃이 끝날 때까지 타임-아웃을 요청한 선수(조) 쪽의 손을 이용해 흰색 카드를 들어올린다; 흰색 카드 또는 다른 적절한 표시도구를 타임-아웃을 요청한 선수(조) 쪽 코트 위에 올려놓는다.

3.4.4.2.5 타임-아웃을 요청한 선수나 조가 다시 시합을 할 준비가 되었거나 1분이 경과했을 경우, 심판은 흰색 카드 또는 표시도구를 치우고 경기를 속행시킨다.

3.4.4.2.6 양쪽 선수(조)들이 동시에 또는 양쪽 선수(조)들을 대표하여 정당한 타임-아웃이 요청·실행되었을 경우, 양쪽 선수(조)들이 시합을 재개할 준비가 되었거나 1분이 경과하거나 둘 중에 빠른 쪽에 따라 시합을 재개하도록 한다. 그리고 해당 선수나 조는 그 개인전에서 다른 타임-아웃을 요청할 자격을 갖지 못한다.

3.4.4.3 단체전에서의 연속적인 매치들도 연습허용시간(3.4.3.1)을 준수하여야 하지만 아래 경우에는 예외로 한다;

3.4.4.3.1 연속적으로 매치에 출전해야 하는 선수의 요청이 있을 경우, 매치와 매치 사이에 최대 5분까지의 인터벌을 허용한다.

3.4.4.4 선수가 일시적, 우발적으로 경기를 못하게 된 경우, 레프리는 최단 시간에 한하여 경기를 중지시킬 수 있으나 어떤 경우에도 10분을 넘어서는 안된다. 단, 레프리의 판단에 경기의 중지가 상대 선수나 상대 조에 불이익을 끼치지 않는 상황이어야 한다.

3.4.4.5 이미 있었거나 경기 초에 충분히 예상이 가능했던 기능장애 또는 통상적인 시합 상의 스트레스에 기인한 기능장애에 대해서는 경기 중지를 허용할 수 없다. 경련이나 피로 등 선수의 경기 적응 상태나 경기의 진행 방식에 기인한 기능장애에 대해서는 경기 중지가 허용되지 않는다. 경기의 중지는 오로지 넘어져서 입은 부상과 같이 사고로 발생한 기능장애에 대해서만 허락할 수 있다.

3.4.4.6 만약 누군가가 경기구역 내에서 피를 흘린다면 경기는 즉시 중단되어야 하며 부상자가 치료를 끝내고 혈흔이 모두 제거될 때까지 경기는 재개되지 못한다.

3.4.4.7 선수들은 심판장의 허가가 있을 경우를 제외하고는 개인전이 진행되는 동안 계속 경기구역 내부 또는 가까이에 머물러 있어야 한다. 그리고 게임 사이의 휴식기간과 타임-아웃이 시행되는 동안엔 경기구역으로부터 3m 이내에 있으면서 심판의 감독을 받아야 한다.

## 3.5 질서

### 3.5.1 조언

- 3.5.1.1 단체전 경기에서는 경기구역에 있도록 허가된 누구에게서라도 선수는 조언을 받을 수 있다.
- 3.5.1.2 개인전 경기에서는 경기를 시작하기 전에 심판에게 지정하여 알린 한 사람에게서만 조언을 받을 수 있다. 단, 복식경기에서 조를 이루고 있는 두 선수가 서로 다른 협회소속일 경우, 각 협회별로 조언자를 지정할 수 있다. 그러나 3.5.1조항과 3.5.2조항에 관련하여 각 협회별로 지정된 두 명의 조언자는 한 사람으로 취급된다; 만약, 승인되지 않은 사람이 조언을 할 경우 심판은 레드카드를 들어보여 그로 하여금 경기구역을 떠나게 한다.
- 3.5.1.3 ~~선수는 랠리 도중을 아나 연습아 끝나고 매치가 시작되는 시아를 제외하고 아무 때나 조언을 받을 수 있다 (그로인해 플레이가 연기되지 않는 한(3.4.4.1 참조)).~~ 만약, 허가된 조언자가 이 기간 이외의 기간에 조언을 하는 경우, 심판은 옐로우 카드를 들어보여 같은 행동이 반복하면 경기장에서 퇴장당하게 될 것임을 경고한다. (2016년 10월 01일부터 적용)
- 3.5.1.4 경고가 주어진 후 같은 단체전 경기나 개인전 경기에서 적법하지 못한 방식으로 조언하는 사람이 있으면 그가 경고를 받은 사람이 아닐지라도 레드카드를 제시하여 그를 경기구역에서 떠나게 한다.
- 3.5.1.5 단체전 경기에서 퇴장된 조언자는 경기에 필요한 경우를 제외하고는 단체전 경기가 끝날 때까지 경기구역으로 돌아올 수 없다. 또한, 다른 조언자로의 교체도 허용하지 않는다; 개인전에서는 개인 매치가 끝날 때까지 돌아올 수 없다.
- 3.5.1.6 퇴장이 결정된 조언자가 경기장을 떠나지 않으려 하거나 경기가 끝나기 전에 돌아오면 심판은 경기를 중지시키고 심판장에게 보고한다.
- 3.5.1.7 이러한 규정은 경기에 대한 조언에만 적용하도록 하고 선수나 팀주장의 적법한 이의 제기를 막아서는 안되며 법적 결정에 대한 설명과 관련하여 해석 전문가나 협회대표와 상의하는 것을 방해해서도 안된다.

### **3.5.2 경기장내 질서문란 행위**

- 3.5.2.1 선수들과 코치 또는 이외의 조언자들은 상대방에게 부당한 영향을 주거나 관중들을 불쾌하게 하거나 혹은 탁구에 대한 평판을 해치는 행위들-무례한 언사를 하는 행위, 고의로 볼을 깨트리거나 경기구역 밖으로 쳐내는 행위, 경기임원에게 불손한 행위를 하거나 테이블이나 펜스를 발로 차는 행위를 삼가 하도록 한다.
- 3.5.2.2 만약, 선수나 코치 또는 다른 조언자가 심각한 무례를 범할 경우, 심판은 경기를 중단시키고 즉시 레프리에게 보고한다. 강도가 좀 덜한 행동일 경우, 심판은 먼저 옐로우카드를 든 다음 같은 행동을 반복하면 처

벌받게 될 것임을 경고한다.

- 3.5.2.3 3.5.2.2와 3.5.2.5의 규정을 제외하고, 경고를 받은 선수가 두 번째로 규정을 어기는 행위를 한 경우 심판은 상대방 선수에게 1점을 주며 이후 또다시 규정을 어기면 2점을 준다. 이때 매번 옐로우카드와 레드카드를 함께 치켜든다.
- 3.5.2.4 이미 3포인트의 벌점이 있는 선수가 해당 개인전이나 단체전에서 잘못된 행위를 계속적으로 반복할 경우 심판은 경기를 중지시키고 즉시 심판장에게 보고한다.
- 3.5.2.5 선수가 개인전 도중 라켓이 파손되지도 않았는데 교체했을 경우, 심판은 경기를 중단시키고 심판장에게 보고한다.
- 3.5.2.6 복식조에서 어느 한 선수에게 주어진 경고나 벌점은 두 선수 모두에게 적용되는 것으로 간주한다. 그러나 과실을 범하지 않은 선수는 그 이후에 이어지는 같은 단체전 내의 개인전에선 경고나 벌점을 받지 않은 것으로 간주 한다.
- 3.5.2.7 3.5.2.2의 규정을 제외하고, 경고를 받은 코치 또는 다른 조연자가 같은 개인전이나 단체전에서 다시 잘못된 행위를 범했을 경우 심판은 레드카드를 들어 코치를 경기장 밖으로 내보낼 수 있으며, 이렇게 퇴장된 코치는 해당 단체전 경기나 개인전 경기가 종료될 때까지 돌아올 수 없다.
- 3.5.2.8 심한 부당 행위나 위반 행위에 대해서는 심판의 보고 유무에 관계없이 심판장 스스로가 해당 선수의 참가 자격(매치, 종목 경기 또는 전체 경기)을 박탈할 수 있다. 이 때 심판장은 레드카드를 들어야 한다. 참가 자격을 박탈하지 않는 덜 심한 위반행위의 경우에 레프리는 징계부(3.5.2.13)에 위반사항을 보고하는 것을 결정 한다.
- 3.5.2.9 한 선수가 단체전 또는 개인전에서 2개의 매치로부터 자격을 상실한 경우, 자동적으로 해당 단체전이나 개인전에 참가할 수 있는 자격을 잃게 된다.
- 3.5.2.10 심판장은 대회 기간 중 경기장 밖으로 두 번의 퇴장을 당한 사람에게 그 대회의 나머지 시합에 대한 자격을 박탈시킬 수 있다.
- 3.5.2.11 한 선수가 어느 한 이벤트 또는 대회에서 어떠한 이유에서건 자격을 상실했다면 관련 타이틀과 메달, 상금, 랭킹 포인트를 자동적으로 박탈 당하게 된다.
- 3.5.2.12 아주 심한 위반행위에 대해서는 해당 선수의 소속협회에 보고한다.
- 3.5.2.13 집행위원회에 의해 임명된 4명의 회원과 1명의 회장으로 이루어진 징계부는 대회가 끝나고 14일 이전에 레프리에게 보고받은 위반사항에 대한 적절한 처벌을 결정한다.

- 3.5.2.14 징계부의 결정에 대한 항소는 징계를 받은 선수, 조연자, 임원이 15일 안에 ITTF 집행위원회에 제기할 수 있으며, 그 문제에 대해 최종 결정 될 것이다.

### **3.5.3 좋은 인상(Good Presentation)**

- 3.5.3.1 선수들, 코치들 그리고 임원들은 스포츠의 좋은 인상과 스포츠정신에 반하며 대회에 영향을 주는 어떠한 시도도 삼가는 것을 추구하고자 하는 목적에 동참하여야 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 관계자(Officials)들은 어떠한 형태로든 그들의 경기 또는 대회에 관련된 베팅이나 갬블링에 관계해서는 안된다.
- 3.5.3.2 위의 원칙을 고의적으로 따르지 않는 선수는 상금의 일부 또는 전부를 몰수당하는 징계를 받게 되며(되거나), 국제탁구연맹 대회에 참가가 잠정 유보된다.
- 3.5.3.3 이와 연루된 조연자 또는 임원은 해당 협회에서 징계를 내리도록 한다.
- 3.5.3.4 집행위원회에 의해 지명된 징계 패널은 4명의 멤버와 1명의 의장으로 구성되며, 위반사항의 발생여부를 결정하고, 필요시 적절한 제재를 가한다; 이 위원회는 집행위원회가 제시한 지침을 따른다.
- 3.5.3.5 징계 패널의 결정에 대한 항의(어필)는 징계 받은 선수, 조연자 혹은 임원에 의해 가능하며, 국제연맹 집행위원회의 최종결정이 내려진 뒤 15일 이내에 이뤄져야 한다.

## **3.6 녹-아웃 대회를 위한 추천**

### **3.6.1 부전승자와 예선 통과자**

- 3.6.1.1 녹-아웃 대회에 적절한 제1라운드 자리수는 2의 제곱수 이어야 한다.
- 3.6.1.1.1 제1라운드의 자리수가 참가자수보다 많을 경우에는 부족한 자리수를 보충할 수 있을 만큼 충분한 부전승자를 포함시킨다.
- 3.6.1.1.2 자리수가 참가자수보다 적을 경우에는 예선 경기를 열어서 예선 통과자수와 직접 통과자수를 합쳐 필요한 자리수만큼 되도록 한다.
- 3.6.1.2 부전승자는 제1라운드 전체를 통해 최대한 골고루 분포되도록 해야 하며, 부전승자를 시드된 자리에 먼저 배정하되 시드 순서에 따라야 한다.
- 3.6.1.3 예선 통과자들은 필요에 따라 4등분, 8등분, 16등분 가운데 선택하여

가능한 한 고르게 배치시키도록 한다.

### **3.6.2      랭킹에 따른 시딩(Seeding)**

3.6.2.1      최상위권에 속하는 참가자들은 대회 최종 라운드 이전에 대전하는 일이 없도록 시드를 배정해야 한다.

3.6.2.2      시드를 배정 받는 참가자의 수는 대회 제1라운드에 적절한 참가자의 수를 초과하지 않도록 한다.

3.6.2.3      참가자중 1위에 랭크된 선수는 대진표의 첫 번째 반쪽 제일 상단에 위치시키고, 참가자중 2위에 랭크된 선수는 대진표의 두 번째 반쪽 제일 하단에 위치시킨다. 다른 모든 시드된 참가자들은 추첨을 통해 아래와 같이 위치를 결정한다.

3.6.2.3.1      참가자중 3위 및 4위에 랭크된 선수들은 대진표의 첫 번째 반쪽 하단과 두 번째 반쪽 상단에 추첨, 배정한다.

3.6.2.3.2      참가자중 5~8위에 랭크된 선수들은 대진표를 4등분 했을 때, 홀수번호의 하단과 짝수번호의 상단에 추첨, 배정한다.

3.6.2.3.3      참가자중 9~16위에 랭크된 선수들은 대진표를 8등분 했을 때, 홀수번호의 하단과 짝수번호의 상단에 추첨, 배정한다.

3.6.2.3.4      참가자중 17~32위에 랭크된 선수들은 대진표를 16등분 했을 때, 홀수번호의 하단과 짝수번호의 상단에 추첨, 배치한다.

3.6.2.4      단체전 녹아웃 대회에서는 협회에서 가장 높은 랭킹의 팀만이 랭킹에 의한 시드를 받을 자격이 있다.

3.6.2.5      랭킹을 통한 시딩은 국제연맹이 발표한 가장 최근의 리스트를 따른다. 단, 아래의 경우는 제외된다.

3.6.2.5.1      시딩을 받을 자격이 있는 참가자들이 모두 같은 대륙 연맹의 협회 소속인 경우에는 해당 연맹에서 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 가능한 한 최대한으로 분리하여 대회 최종 라운드 이전에 대전하는 일이 없도록 시드를 배정한다.

3.6.3.2      협회는 소속 선수 및 조를 실력이 우수한 사람부터 순서대로 리스트에 올리며, 시딩에 사용되는 랭킹리스트에 올라있는 선수는 누구나 먼저



리스트에 올릴 수 있다.

- 3.6.3.3 참가자중 랭킹 1위와 2위의 선수는 다른 군으로 분류해야 하며 3위와 4위는 1위와 2위 두 명이 점한 위치와 다른 위치(4등분 했을 때 각자 다른 위치에 있도록)에 있도록 시드를 배정해야 한다.
- 3.6.3.4 참가자중 5~8위에 랭크된 선수들은 최대한 골고루 대진표에 분포시키고 대진표를 8등분 했을 때 위 1~4위 선수들과 다른 위치에 있도록 해야 한다.
- 3.6.3.5 참가자중 9~16위에 랭크된 선수들은 최대한 골고루 대진표에 분포시키고, 이미 시드를 배정받은 상위 랭킹 선수들과 위치가 중복되지 않도록 한다. 이런 식으로 모든 참가자의 대진표 위치를 정한다.
- 3.6.3.6 소속 협회가 다른 선수들로 이루어진 남자 복식 또는 여자 복식의 경우에는 세계 랭킹 리스트(이 리스트에 두 선수 중 누구도 올라가 있지 않은 경우에는 적절한 대륙 랭킹 리스트를 사용한다)에서 보다 상위로 랭크된 선수의 협회에 소속된 것으로 간주한다. 만약, 두 선수 모두 세계 또는 대륙 랭킹 리스트에 올라있지 않다면 그 조는 적절한 세계 팀 랭킹 리스트에서 보다 상위에 랭크된 팀을 가진 협회의 멤버로 간주한다.
- 3.6.3.7 소속 협회가 다른 선수들로 구성된 혼합 복식조는 남자가 속한 협회의 조로 간주.
- 3.6.3.8 양자택일로, 소속 협회가 다른 선수들로 구성된 복식조는 양 협회 모두의 조로 간주될 수 있다.
- 3.6.3.9 예선 대회인 경우, 같은 협회 소속의 참가자들은 예선 통과자들이 3.6.3.3~5조항의 원칙에 따라 가능한 한 멀리 떨어져 배치되는 방식과 같이 별개의 그룹으로 추첨, 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 합의를 하여야 한다.
- 3.6.4.2 대진표는 참가 통지와 참가 수락상의 잘못이나 오해를 바로잡거나 3.6.5의 규정에 따라 심각한 불균형을 바로잡거나 또는 3.6.6의 규정에 따라 선수나 조를 추가할 경우에만 변경할 수 있다.
- 3.6.4.3 대회 시작 후에는 필요한 삭제 이외에는 대진표를 변경할 수 없다. 이 규정의 효과를 위해 예선 대회는 별도의 대회로 간주할 수 있다.
- 3.6.4.4 자격을 상실한 경우를 제외하고는 선수의 허가 없이 대진표에서 선수

를 제외해서는 안 된다. 제외 허가는 선수가 참석한 경우에는 선수 자신이, 선수 부재시에는 선수가 위임한 대표자가 한다.

- 3.6.4.5 복식조는 양선수가 참석하고 있고 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 위치를 바꿀 수 없다. 어떤 이유로든 대진표의 불균형이 심각한 경우에는 전면적으로 재추첨을 실시한다.
- 3.6.5.2 예외적으로, 대진표상 같은 섹션에 시드된 선수나 조가 일부 빠져나감으로 해서 불균형이 발생한 경우에는 랭킹 순서와 재추첨에 따라 나머지 시드된 선수나 조에게 새로운 번호를 부여하여 가능한 한 최대 시드된 위치에 배치시킨다. 이때는 회 지명에 의한 시딩 요건을 최대한 반영한다.

### 3.6.6 추가

- 3.6.6.1 첫 대진표에 들어가지 못한 선수들은 담당 운영 위원회의 판단과 심판장의 동의에 의해 후에 추가될 수 있다.
- 3.6.6.2 시드된 위치에 공석이 발생하면 랭킹 순위에서 가장 강력한 새로운 선수들(또는 조들)을 뽑아 우선적으로 총원한다; 불참이나 자격상실로 인해 발생한 공석에는 또 다른 선수들(또는 조들)을 배치시키고, 그 다음에는 시드된 선수들(또는 조들) 과 대전하는 경우를 제외하고 부전승자를 배치시킨다.
- 3.6.6.3 첫 번째 대진표에 포함되어 있었다면 랭킹에 따라 시드를 배정 받을 수 있었던 선수나 조는 시드된 자리의 공석에만 추첨, 배치시킨다.

## 3.7 대회 조직

### 3.7.1 권한

- 3.7.1.1 헌장을 준수한다는 조건 하에 모든 협회는 자국내에서 오픈, 제한, 초청 대회를 주최·인가하거나 국제경기를 주관할 수 있다.
- 3.7.1.2 어느 시즌이든 협회는 자신이 개최하는 한 개의 시니어 대회, 한 개의 주니어 대회, 한 개의 베테랑 대회를 국제 시니어 오픈 선수권 대회, 국제 주니어 오픈 선수권 대회, 국제 베테랑 오픈 선수권 대회로 지정할 수 있다.

3.7.1.2 국제탁구연맹 회원국 협회의 선수들은 소속 협회를 통해 국제연맹 대회(승인대회 및 등록대회 포함)에 참가할 수 있으며, 소속 국가의 올림픽 위원회 또는 패럴림픽위원회를 통해 국제연맹 인정대회에 참가할 수 있다. 이외 기타 대회의 참가는 소속 협회나 국제연맹의 허가서를 통해 허용된다; 만일, 특정한 혹은 일반적인 통지가 해당 선수의 소속 협회로부터 이루어지지 않았다면 해당 선수의 허가는 검토될 것이며, 국제연맹은 이 선수의 대회 참가 허가를 보류할 수 있다.

3.7.1.3 소속협회 또는 대륙연맹에 의해 출전이 보류된 선수나 팀은 국제대회에 참가할 수 없다.

3.7.1.4 국제연맹의 허가 없이는 어떤 대회도 세계 선수권이라는 말을 사용할 수 없으며 해당 대륙 연맹의 허가 없이는 대륙 선수권이라는 말을 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, 자 협회 소속 선수들에게 직접적인 영향을 미칠 수 있는 대진표의 변경이나 이의 결정에 대해 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 주최측은 오픈 대회 참가를 위해 협회들이 지정한 선수들을 모두 받아들여야 한다. 그러나 예선 대회에 참가자들을 배분할 권한을 갖는다. 이 배분에 있어 주최측은 국제 연맹 및 대륙의 관련 랭킹 리스트와 지정 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 대표팀간의 팀 대회를 포함시킬 수 있다.

3.7.4.2 세계대회에서 유스(Youth), 주니어(Junior), 카뎃(Cadet) 이벤트에 해당되는 나이 제한은 대회가 시행되는 해의 바로 전 12월 31일을 기준으로 하여 각각 21세 이하, 18세 이하, 15세 이하이어야 하며, 이러한 나이제한은 다른 대회의 해당 이벤트에도 추천된다.

- 3.7.4.3 국제 오픈 선수권 대회에서의 팀 경기는 3.7.6. 조항에 명시된 시스템 중 하나에 따라 진행할 것이 권장된다; 참가 신청서와 계획표에 어떤 시스템을 사용할 것인 지를 나타내야 한다.
- 3.7.4.4 개인 경기는 녹아웃 방식으로 진행한다. 그러나 단체 경기와 개인 경기의 예선전은 녹아웃 방식과 그룹 방식 중에서 선택한다.

### **3.7.5 그룹 매치**

- 3.7.5.1 그룹 또는 “라운드 로빈”대회에서 그룹의 각 멤버들은 다른 모든 멤버와 경기를 치른다. 선수는 경기에서 승리할 때마다 2점의 매치 포인트를 얻고 졌을 때는 1점을 얻는다. 그리고 경기 없이 또는 끝내지 못한 경기에서 졌을 때는 0점의 포인트를 얻는다. 랭킹 순위는 우선 획득한 매치 포인트 점수에 의해 결정한다. 만약 한 선수가 매치가 끝난 이후에 어떤 이유로 실격패를 당한다면 해당 매치는 패한 것으로 간주되며, 차후에는 기권패(끝내지 못한 경기)로 기록된다.
- 3.7.5.2 그룹내 두 명 이상의 멤버들이 동일한 매치 포인트를 얻은 경우에는 그 멤버들간의 시합 결과로 상대적인 위치를 정한다. 최종 순위는 매치 포인트에 이어 개인별 매치(단체전), 게임, 포인트의 득실률을 순차적으로 적용한다.
- 3.7.5.3 계산 과정에서 다른 멤버들은 동점인 상태에서 1명 이상의 멤버에게 자리가 정해진 경우, 이들 멤버가 참가한 매치의 결과는 3.7.5.1과 3.7.5.2조항의 절차에 따른 계산에서 제외시킨다.
- 3.7.5.4 3.6.5.1 ~ 3조항에 명시된 절차를 이용하여 순위를 매기는 것이 불가능한 경우에는 추첨으로 순위를 결정한다.
- 3.7.5.5 세계대회, 올림픽 대회 그리고 국제 오픈 선수권대회의 예선전 단계에서는 협회별로 가능한 한 멀리 떨어지는 것이 고려되어지면서 선수들은 최근 랭킹 순서에 따라 그룹과 지정된 그룹 위치에 추첨, 배치된다.
- 3.7.5.6 이외에 심사 위원회에 의해 위임되는 것과는 달리, 만약 1명의 선수 또는 팀만이 자격을 얻기로 되어 있다면 그룹의 최종적인 매치는 1번과 2번의 번호가 매겨진 선수(팀)들 사이에 있게 된다. 그리고 만약 2가 자격을 얻기로 되어 있다면 최종 적인 매치는 2번과 3번 그리고 기타 등등의 번호가 매겨진 선수(팀)들 사이에 있게 된다.

### **3.7.6 단체전 형식**

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

- 3.7.6.1.1 팀은 3명의 선수로 구성한다.
- 3.7.6.1.2 경기 순서는 A 대 X, B 대 Y, C 대 Z, A 대 Y, B 대 X로 한다.
- 3.7.6.2 5전 3선승제(Corbillon Cup system / 4단식 1복식)
- 3.7.6.2.1 팀은 2, 3, 4명의 선수로 구성한다.
- 3.7.6.2.2 경기 순서는 A 대 X, B 대 Y, 복식, A 대 Y, B 대 X로 한다.
- 3.7.6.2.3** 장애인탁구대회에서 경기의 순서는 3.7.6.2.2에 따르나 복식경기는 마지막에 해야한다.
- 3.7.6.3 5전 3선승제(올림픽 방식, 4단식 1복식)
- 3.7.6.3.1 팀은 3명의 선수로 구성한다; 각 선수는 최대 2번의 개인전 매치를 가진다.
- 3.7.6.3.2 경기순서는 아래와 같다;
  - 1) A-X
  - 2) B-Y
  - 3) 복식 C+A vs Z+X 또는 C+B vs Z+Y
  - 4) B 또는 A vs Z
  - 5) C vs Y 또는 X
- 3.7.6.4 7전 4선승제(6단식 1복식)
- 3.7.6.4.1 팀은 3, 4, 5명의 선수로 구성한다.
- 3.7.6.4.2 경기 순서는 A 대 Y, B 대 X, C 대 Z, 복식, A 대 X, C 대 Y, B 대 Z로 한다.
- 3.7.6.5 9전 5선승제(9단식)
- 3.7.6.5.1 팀은 3명의 선수로 구성한다.
- 3.7.6.5.2 경기 순서는 A 대 X, B 대 Y, C 대 Z, B 대 X, A 대 Z, C 대 Y, B 대 Z, C 대 X, A 대 Y로 한다.
- 3.7.7 단체전 절차**
- 3.7.7.1 선수들은 모두 대회에 지명된 선수들 중에서 선발한다.
- 3.7.7.2** 팀 주장(Playing 또는 Non-playing)의 이름을 사전에 심판에 알려야한다.
- 3.7.7.3 팀 매치 이전에 A, B, C 또는 X, Y, Z를 선택할 권리를 추첨으로 결정하며 팀주장들은 각 단식 선수들에게 문자를 하나씩 정해주고 자신의 팀명을 심판장 또는 대표자에게 보고한다.
- 3.7.7.4 복식 매치를 할 조는 직전의 단식 매치가 끝날 때까지 지정할 필요가 없다.

3.7.7.5 팀 매치는 한쪽 팀이 개인 매치의 과반수를 승리했을 때 끝이 난다.

### **3.7.8 결과**

3.7.8.1 경기 종료 후 가능한 한 조속히 그리고 경기 종료 후 7일이 지나기 전에 주최 협회는 담당 대륙 연맹 및 국제연맹 사무국에게 국제 매치, 대륙간 및 국제 오픈 선수권 대회의 전 라운드, 그리고 국내 선수권 대회의 최종 라운드에서의 득점 상황을 포함한 자세한 결과를 보내야 한다.

### **3.7.9 텔레비전 및 데이터전송**

3.7.9.1 세계, 대륙간 선수권 대회 또는 올림픽 또는 패럴림픽대회 이외의 대회는 방송을 하는 국가의 협회가 내주는 허가만으로 텔레비전 방송을 할 수 있다.

3.7.9.2 국제 대회에 참가하는 것은 주최 협회가 해당 대회를 방송하는 것에 대해 동의하는 것으로 간주한다; 세계, 대륙간, 올림픽 또는 패럴림픽 대회에서의 이러한 동의는 대회 기간동안 그리고 대회 후 한달 동안 생방송 또는 녹화방송으로 어디든 방송하는데 대한 동의로 간주한다.

3.7.9.3 국제탁구연맹(ITTF) 대회(모든 목록)의 모든 데이터전송은 국제탁구연맹(ITTF) 데이터전송 인증과정을 준수해야하며 데이터전송요금(SCF)은 대회(2011년 6월1일 이후)의 권리를 가진 쪽에 부과될 것이다.

## **3.8 국제대회 참가자격**

3.8.1 올림픽 대회의 참가자격은 별도의 규정(4.5.1)으로 다루며 패럴림픽대회 참가자격은 IPC와 규정집 4.6.1의 규정에 의해 다룬다. 추가 자격 규정들 (4.1.3, 4.2.3, 4.3.6, 4.4.3)이 세계선수권대회에 적용된다.

3.8.2 어느 한 협회에 의해 지명을 받고 이를 수락하고 지속적으로 오픈국제 선수권대회의 개인전 외에 지역 선수권대회 또는 3.1.2.3에 열거된 대회에 참여를 한 경우 해당 선수는 그 협회를 대표할 수 있는 자격을 가진다.

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 관할지역내에 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(1.17.1)을 대표하게 된다. 단, 3.8.3규정에 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        한 협회는 해당 관할구역내에 있는 선수를 각종 오픈대회(Open International Championships)에 참가하도록 지명할 수 있다. 그러나 이것이 3.8.2조항에 따른, 지명협회를 대표하기 위한 선수의 자격(적격성)에 귀결되는 것은 아니다.
- 3.8.7        심판장의 요청이 있을 경우, 해당 선수나 그 선수의 소속협회는 자격에 관한 증빙서류를 제출해야 한다.
- 3.8.8        자격 문제에 관한 모든 이의는 최종 결정권을 가지고 있는 자격 위원회-집행위원회와 규정, 랭킹위원회의 의장 그리고 선수위원회의 의장으로 구성-에 제기하도록 한다.