

ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΣ ΠΑΙΔΙΑΣ

2.1 ΤΟ ΤΡΑΠΕΖΙ

- 2.1.1 Η επάνω επιφάνεια του τραπεζιού γνωστή επίσης ,σαν επιφάνεια παιδιάς είναι ορθογώνια μήκους 2,74 μ. πλάτους 1,525 μ. και βρίσκεται σε οριζόντια θέση 76 εκ. πάνω από το έδαφος.
- 2.1.2 Η επιφάνεια παιδιάς περιλαμβάνει τις επάνω άκρες του τραπεζιού όχι όμως τις πλευρές της κορυφής του τραπεζιού που είναι κάτω από τις άκρες του.
- 2.1.3 Η επιφάνεια μπορεί να είναι κατασκευασμένη από οποιοδήποτε υλικό που δίνει μια ομοιόμορφη αναπήδηση περίπου 23 εκ. όταν ένα καθορισμένο μπαλάκι πέσει πάνω σ' αυτήν από ύψος 30 εκ.
- 2.1.4 Η επιφάνεια παιδιάς πρέπει να είναι ομοιόμορφα βαμμένη με σκοτεινό χρώμα <ματ> και να έχει μια λευκή γραμμή πλάτους 2 εκ. κατά μήκος της κάθε πλευράς.
 - 2.1.4.1 Οι λευκές γραμμές κατά μήκος των 2,74 μ. ονομάζονται “πλευρικές γραμμές”.
 - 2.1.4.2 Οι λευκές γραμμές κατά μήκος των 1,525 μ. ονομάζονται “τελικές γραμμές”.
- 2.1.5 Η επιφάνεια παιδιάς διαιρείται σε δυο ίσα γήπεδα από ένα κάθετο φιλέ που είναι παράλληλος με τις ακραίες γραμμές και συνεχής σ' όλη την έκταση του κάθε γηπέδου.
- 2.1.6 **ΓΙΑ ΤΑ ΔΠΠΑ:** Κάθε γήπεδο χωρίζεται σε δυο ίσα “ημι-γήπεδα” από μια λευκή γραμμή πάχους 3 χιλ. του μέτρου, που ονομάζεται “ κεντρική γραμμή” που είναι παράλληλη προς τις πλευρικές γραμμές. Η κεντρική γραμμή θα θεωρείται σαν μέρος του δεξιού ημι- γηπέδου του σερβίροντα και δεξιού ημιγηπέδου του δεκτή.

2.2 Ο ΦΙΛΕΣ.

- 2.2.1 Το συγκρότημα του φιλέ αποτελείται από ένα δίχτυ, την ανάρτηση τους στύλους στήριξης, καθώς και τα συστήματα στήριξης του στο τραπέζι.
- 2.2.2 Το δίχτυ κρέμεται από ένα κορδόνι που είναι στερεωμένο σε κάθε άκρη του από ένα κάθετο στύλο ύψους 15,25 εκ. του οποίου το εξωτερικό άκρο είναι 15,25 εκ. έξω από την πλευρική γραμμή.
- 2.2.3 Το πάνω μέρος του δικτύου σε όλο το μήκος του, πρέπει να είναι σε υψος 15,25 εκ. από το επίπεδο της επιφάνειας παιδιας.
- 2.2.4 Το κάτω μέρος του δικτύου σε όλο το μήκος του, πρέπει να είναι όσο το δυνατό κοντύτερα στην επιφάνεια παιδιας και στους στύλους στήριξης [κάθετους στύλους].

2.3 Η ΜΠΑΛΑ.

- 2.3.1 Η μπάλα πρέπει να είναι σφαιρική με διάμετρο 40 χιλιοστά του μέτρου.
- 2.3.2 Το βάρος της πρέπει να είναι 2,7 γραμμάρια.
- 2.3.3 Η μπάλα πρέπει να είναι κατασκευασμένη από CELLULOID [πλαστική ουσία] ή από παρόμοιο πλαστικό υλικό, σε χρώμα άσπρο ή πορτοκαλί ματ.

2.4 Η ΡΑΚΕΤΑ.

- 2.4.1 Η ρακέτα μπορεί να είναι οποιοδήποτε μεγέθους, σχήματος, ή βάρους, αλλά το κύριο μέρος της [δίσκος] θα πρέπει να είναι επίπεδο, άκαμπτο και ξύλινο.

- 2.4.2 Τουλάχιστον το 85% του πάχους του κύριου μέρους[δίσκου] της ρακέτας, πρέπει να είναι από φυσικό ξύλο. Μια στρώση μέσα στο κύριο μέρος μπορεί να ενισχυθεί με ινώδες υλικό, όπως άνθρακα [καρμπόν], υαλοβάμβακα ή πεπιεσμένο χαρτί, αλλά δεν μπορεί να είναι παχύτερη από 7,5% του συνολικού πάχους της ρακέτας ή από 0,35 χιλιοστά, οποίο [απ' αυτά τα δυο πάχη] είναι το πιο μικρό.
- 2.4.3 Η πλευρά του κύριου μέρους της ρακέτας που χρησιμοποιείται για το κτύπημα της μπάλας πρέπει να είναι καλυμμένη: α. Με “κοινό σπειρωτό λάστιχο” με σπυριά προς τα έξω που να έχει συνολικό πάχος μαζί με τη συγκολλητική ουσία όχι μεγαλύτερο από 2 χιλιοστά. β. Με “ελαστικό σάντουιτς” με σπυριά προς τα μέσα ή προς τα έξω που μαζί με τη συγκολλητική ουσία να έχει πάχος μέχρι 4 χιλιοστά.
- 2.4.3.1 Λέγοντας “κοινό σπειρωτό λάστιχο” εννοούμε μια μονή στρώση με πορώδους ελαστικού φυσικού ή συνθετικού με σπυριά ισομερώς καταμερισμένα πάνω στην επιφάνεια του με πυκνότητα 10 έως 50 σε κάθε τετραγωνικό εκατοστό.
- 2.4.3.2 Λέγοντας “ελαστικό σάντουιτς” εννοούμε μια μονή στρώση πορώδους ελαστικού που καλύπτεται από μια επίσης μονή εξωτερική στρώση κοινού σπειρωτού ελαστικού που το πάχος της τελευταίας δεν μπορεί να υπερβεί τα 2 χιλιοστά.
- 2.4.4 Τα παραπάνω υλικά κάλυψης του κυρίως μέρους θα εκτείνονται, αλλά δεν θα υπερβαίνουν τα όρια τους, εκτός του μέρους που είναι κοντά στη λαβή και πιάνεται από τα δάχτυλα και μπορεί να μείνει ακάλυπτο ή να καλυφθεί με οποιοδήποτε υλικό και να θεωρείται σαν τμήμα της λαβής.
- 2.4.5 Οποιαδήποτε επίστρωση με υλικό κάλυψης ή συγκολλητικό πάνω στο κύριο μέρος της ρακέτας πρέπει να είναι συνεχές και ισόπαχο
- 2.4.6 Η επιφάνεια του υλικού κάλυψης ή η πλευρά του κυρίως μέρους που έχει μείνει ακάλυπτη θα πρέπει να είναι ομοιόμορφα ματ χρώματος, η μια πλευρά της πρέπει να είναι χρώματος λαμπερού κόκκινου και η άλλη χρώματος μαύρου.
- 2.4.7 Σε περίπτωση που υπάρχουν παρεκκλίσεις από τη συνέχεια της επιφάνειας ή από την ομοιομορφία του χρώματος [ελάχιστες] που οφείλονται σε ζημιά από ατύχημα, φθορά ή ξεθώριασμα επιτρέπονται με την προϋπόθεση όμως να μην αλλάζουν τα ουσιαστικά χαρακτηριστικά της επιφάνειας.
- 2.4.8 Ο παίκτης πρέπει κατά την έναρξη του αγώνα ή οποιαδήποτε στιγμή αλλάξει τη ρακέτα του να την δείξει στον αντίπαλο του και στο διαιτητή που μπορούν να την εξετάσουν λεπτομερώς.

2.5 ΟΡΙΣΜΟΙ

- 2.5.1 Το χρονικό διάστημα κατά το οποίο το μπαλάκι "παίζεται" [βρίσκεται σε παιδιά] το ονομάζουμε "ανταλλαγή κτυπημάτων".
- 2.5.2 Το μπαλάκι είναι σε παιδιά από την τελευταία στιγμή που είναι σταθερό στο ελεύθερο χέρι του σερβίροντα πριν πεταχτεί για το σέρβις μέχρι που η “ανταλλαγή κτυπημάτων” κριθεί σαν επανάληψη “LET” ή σαν πόντος.
- 2.5.3 “LET”: είναι μια “ανταλλαγή κτυπημάτων” που δεν υπολογίζεται το αποτέλεσμα της.
- 2.5.4 “ΠΟΝΤΟΣ”: “ανταλλαγή κτυπημάτων” με αποτέλεσμα.
- 2.5.5 “ΧΕΡΙ ΤΗΣ ΡΑΚΕΤΑΣ”: Το χέρι που κρατά τη ρακέτα.
- 2.5.6 “ΕΛΕΥΘΕΡΟ ΧΕΡΙ”: Το χέρι που δεν κρατά τη ρακέτα.

- 2.5.7 **ΚΤΥΠΗΜΑ ΜΠΑΛΛΑΣ:** Ένας παίκτης “χτυπά” την μπάλα εφ’ όσον την αγγίζει με τη ρακέτα που κρατά στο χέρι του ή με το χέρι που βαστά τη ρακέτα κάτω από τον καρπό.
- 2.5.8 **ΠΑΡΕΜΠΟΔΙΣΗ ΜΠΑΛΛΑΣ:** Ο παίκτης παρεμποδίζει την μπάλα όταν αυτός ή οτιδήποτε φοράει ή κρατάει, την αγγίζει ,πάνω από την αγωνιστική επιφάνεια, ενώ αυτή είναι «σε παιδιά» και αφού δεν έχει περάσει την τελική γραμμή και δεν έχει ακουμπήσει το γήπεδο του, μετά από το τελευταίο κτύπημα του αντιπάλου του
- 2.5.9 **ΣΕΡΒΙΡΩΝ:** Ο παίκτης που χτυπά πρώτος την μπάλα στην "ανταλλαγή κτυπημάτων".
- 2.5.10 **ΑΠΟΚΡΟΥΩΝ:** Ο παίκτης που χτυπά δεύτερος την μπάλα στην "ανταλλαγή κτυπημάτων".
- 2.5.11 **ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ :** είναι το πρόσωπο που έχει οριστεί για ν’ ελέγχει τον αγώνα
- 2.5.12 **ΒΟΗΘΟΣ ΔΙΑΙΤΗΤΗ** είναι το πρόσωπο που έχει οριστεί να βοηθάει τον ΔΙΑΙΤΗΤΗ στα καθήκοντα του.
- 2.5.13 Οτιδήποτε κρατάει ή φοράει κάποιος παίκτης περιλαμβάνει οτιδήποτε κρατούσε (εκτός της μπάλας) ή φορούσε στην αρχή της “ανταλλαγής κτυπημάτων”.
- 2.5.14 Η μπάλα θεωρείται πως περνά “πάνω ή γύρω” από τον φιλέ όταν περνά από παντού εκτός από μεταξύ φιλέ και στηριγμάτων του, και φιλέ και αγωνιστικής επιφάνειας.
- 2.5.15 Η τελική γραμμή θεωρητικά επεκτείνεται και προς τις δυο διευθύνσεις

2.6 ΣΩΣΤΟ ΣΕΡΒΙΣ

- 2.6.1 Στο ξεκίνημα του σέρβις η μπάλα θα πρέπει να είναι ελεύθερη στην ανοικτή και ακίνητη παλάμη του ελεύθερου χεριού του σερβίροντα
- 2.6.2 Ο σερβίρων πρέπει να πετάξει τη μπάλα προς τα πάνω σχεδόν κάθετα χωρίς να της δίνει φάλτσο έτσι ώστε να υψωθεί Τουλάχιστον 16 εκατοστά από την παλάμη του ελεύθερου χεριού, χωρίς να ακουμπήσει τίποτα προτού προσπαθήσει να την χτυπήσει.
- 2.6.3 Όταν η μπάλα βρίσκεται στην κάθοδο της, ο σερβίρων πρέπει να χτυπήσει την μπάλα η οποία στα απλά αφού χτυπήσει πρώτα το γήπεδο του να περάσει πάνω ή γύρω από το συγκρότημα του φιλέ να αγγίζει το γήπεδο του αποκρούοντα. Στα δίπλα η μπάλα πρέπει να χτυπήσει στο δεξιό ημι- γήπεδο του σερβίροντα και στο δεξιό ημι -γήπεδο του αποκρούοντα.
- 2.6.4 Η μπάλα από την στιγμή που ξεκινάει στο σέρβις μέχρι την στιγμή που κτυπιέται από την ρακέτα, πρέπει να είναι πάνω από την επιφάνεια παιδιάς και πίσω από τη τελική γραμμή αυτού που σερβίρει, και δεν θα πρέπει να κρύβεται από μέρος του σώματος ή του ρουχισμού αυτού που σερβίρει ή του συμπαίκτη του στα δίπλα..
- 2.6.5 Είναι στην ευθύνη του σερβίροντα να σερβίρει με τέτοιο τρόπο ώστε ο διαιτητής ή ο βοηθός του να βλέπει αν το σέρβις είναι ορθό ή όχι.
- 2.6.5.1 Αν δεν υπάρχει βοηθός διαιτητή και ο διαιτητής αμφιβάλλει για την εγκυρότητα ενός σέρβις τότε για μια φορά σε ένα αγώνα πρέπει να προειδοποιεί τον σερβίροντα χωρίς να τον τιμωρήσει με πόντο.

- 2.6.5.2 Αν στη συνέχεια του αγώνα ο ίδιος παίκτης ή ο συμπαίκτης του στο διπλό κάνει σέρβις αμφιβόλου εγκυρότητας, αυτός ή το ζευγάρι του στα διπλά χάνει πόντο.
- 2.6.5.1 Κάθε φορά που είναι ξεκάθαρο ότι το σέρβις είναι παράνομο, δεν υπάρχει προειδοποίηση αλλά ο σερβίρων χάνει πόντο.
- 2.6.6 Σε εξαιρετικές περιπτώσεις ο διαιτητής μπορεί να παραβλέψει κάποιες από τις προϋποθέσεις ενός σωστού σέρβις αν έχει ειδοποιηθεί πριν αρχίσει ο αγώνας ότι το σωστό σέρβις εμποδίζεται από κάποια σωματική ανικανότητα.

2.7 ΣΩΣΤΗ ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ

- 2.7.1 Το μπαλάκι αφού έχει σερβιριστεί ή αποκρουστεί χτυπιέται από τον παίκτη έτσι που να περνά πάνω ή γύρω από το συγκρότημα του φιλέ και ν' αγγίζει στο αντίπαλο γήπεδο είτε κατ' ευθείαν είτε αφού αγγίζει το συγκρότημα του φιλέ.

2.8 ΣΕΙΡΑ ΠΑΙΞΙΜΑΤΟΣ

- 2.8.1 Στα απλά αυτός που σερβίρει αφού κάνει ένα σωστό σέρβις ο αποκρούων θα κάνει μια σωστή επιστροφή, στη συνέχεια ο σερβίρων και αποκρούων διαδοχικά θα κάνουν ο καθένας από μια επιστροφή.
- 2.8.2 Στα δίπλα ο σερβίρων αφού κάνει ένα σωστό σέρβις ο αποκρούων θα κάνει μια σωστή επιστροφή ο συμπαίκτης του σερβιροντος μια σωστή επιστροφή και μετά ο συμπαίκτης του αποκρούοντος μια καλή επιστροφή. Ύστερα απ' αυτό ο κάθε παίκτης με την παραπάνω σειρά θα κάνει μια καλή επιστροφή.

2.9 ΕΠΑΝΑΛΗΨΗ - LET

- 2.9.1 Η ανταλλαγή κτυπημάτων κρίνεται επανάληψη [LET]:
 - 2.9.1.1 Αν στο σέρβις το μπαλάκι περνώντας πάνω ή γύρω από το συγκρότημα του φιλέ το αγγίζει, και εφ' όσον κατά τα λοιπά το σέρβις είναι σωστό, ή η μπάλα παρεμποδιστεί από τον αποκρούοντα ή τον συμπαίκτη του.
 - 2.9.1.2 Αν το σέρβις γίνει όταν κατά τη γνώμη του διαιτητή ο αντίπαλος παίκτης [ή το ζευγάρι] δεν είναι έτοιμος ν' αποκρούσει με την προϋπόθεση ότι ούτε ο αποκρούων ή ο συμπαίκτης του επιχειρήσει να κτυπήσει την μπάλα.
 - 2.9.1.3 Αν κατά τη γνώμη του διαιτητή κάποιες από τις προϋποθέσεις ενός σωστού σέρβις ή μιας σωστής επιστροφής δεν εφαρμόστηκαν για λόγους ανεξάρτητους του παίκτη.
 - 2.9.1.4 Αν το παιγνίδι διακοπή από τον διαιτητή ή το βοηθό διαιτητή
- 2.9.2 Το παιγνίδι μπορεί να διακοπεί
 - 2.9.2.1 Για να διορθωθεί κάποιο λάθος στη σειρά των σέρβις ή για κάποιο λάθος στις θέσεις των παικτών.
 - 2.9.2.2 Για να εισαχθεί το σύστημα επίσπευσης.
 - 2.9.2.3 Για να δοθεί προειδοποίηση ή ποινή σε αθλητή .
 - 2.9.2.4 Επειδή οι συνθήκες παιγνιδιού διαταράχθηκαν από εξωτερικά αίτια που κατά τη γνώμη του διαιτητή υπάρχει πιθανότητα να επηρεάσουν τους παίκτες

2.10 ΠΟΝΤΟΣ

- 2.10.1 Εκτός των περιπτώσεων που μια ανταλλαγή κτυπημάτων είναι επανάληψη, Ένας παίκτης κερδίζει πόντο :
- 2.10.1.1 Αν ο αντίπαλος του αποτύχει να κάνει ένα σωστό σέρβις.
 - 2.10.1.2 Αν ο αντίπαλος του αποτύχει να κάνει μια σωστή επιστροφή.
 - 2.10.1.3 Αν ο αντίπαλος του χτυπώντας την μπάλα αυτή ακουμπήσει οτιδήποτε άλλο εκτός από το συγκρότημα του φιλέ.
 - 2.10.1.4 Αν ο αντίπαλος του χτυπήσει την μπάλα και αυτή περάσει πάνω από το γήπεδο του και την τελική γραμμή χωρίς να ακουμπήσει σ' αυτό.
 - 2.10.1.5 Αν ο αντίπαλος του παρεμποδίσει την μπάλα.
 - 2.10.1.6 Αν ο αντίπαλος του χτυπήσει δύο φορές την μπάλα.
 - 2.10.1.7 Αν ο αντίπαλός του χτυπήσει την μπάλα με πλευρά της ρακέτας που δεν είναι σύμφωνη με τις προϋποθέσεις του 2.4.3. 2.4.5 και 2.4.6.
 - 2.10.1.8 Αν οτιδήποτε φορά ή κρατά ο αντίπαλος του κουνήσει την επιφάνεια παιδιάς.
 - 2.10.1.9 Αν οτιδήποτε φορά ή κρατά ο αντίπαλος του αγγίζει το συγκρότημα του φιλέ.
 - 2.10.1.10 Αν ο αντίπαλος του ακουμπήσει το ελεύθερο χέρι του στην επιφάνεια παιδιάς.
 - 2.10.1.11 Αν στα διπλά ο αντίπαλος του χτυπήσει την μπάλα έξω από την καθορισμένη σειρά.
 - 2.10.1.12 Όπως προβλέπει το 2.15.2(Σύστημα Επίσπευσης)

2.11 ΣΕΤ

- 2.11.1 Ο παίκτης ή το ζευγάρι που σημειώνει πρώτος 11 πόντους κερδίζει το σετ εκτός από την περίπτωση που και οι δυο παίκτες έχουν από 10 πόντους, όποτε κερδίζει το σετ ο παίκτης ή το ζευγάρι που θα σημειώσει διαδοχικά 2 πόντους

2.12 ΑΓΩΝΑΣ

- 2.12.1 Ένας αγώνας κερδίζεται από κάποιον παίκτη όταν κερδίσει τόσα σετ ώστε να είναι καλύτερος σε οποιονδήποτε μονό συνολικό αριθμό σετ , ανάλογα με το χρησιμοποιούμενο σύστημα.

2.13 ΕΚΛΟΓΗ ΣΕΡΒΙΣ και ΓΗΠΕΔΟΥ.

- 2.13.1 Το δικαίωμα της επιλογής το ποιος θα σερβίρει, αποκρούει και από ποια πλευρά θα ξεκινήσει πρώτος γίνεται με κλήρωση, από τον διαιτητή, και ο νικητής της κλήρωσης μπορεί να διαλέξει (ΣΕΡΒΙΣ ή ΑΠΟΚΡΟΥΣΗ), ή πλευρά.
- 2.13.2 Όταν παίκτης ή ζευγάρι επιλέξει να σερβίρει ή να αποκρούσει πρώτο ή να ξεκινήσει από συγκεκριμένη πλευρά, τότε ο άλλος παίκτης ή ζευγάρι έχει το δικαίωμα της άλλης επιλογής.
- 2.13.3 Κάθε 2 πόντους ο αποκρούων παίκτης ή ζευγάρι γίνεται σερβιρων και αυτό συνεχίζετε μέχρι τέλους του σετ, εκτός αν και οι δυο παίκτες ή ζευγάρια έχουν από 10 πόντους ή εισαχθεί το σύστημα επίσπευσης, όποτε η σειρά των σέρβις παραμένει η ίδια αλλά κάθε παίκτης σερβίρει για 1 μόνο πόντο
- 2.13.4 Σε κάθε σετ ενός διπλού αγώνα, το ζευγάρι που έχει το δικαίωμα να σερβίρει πρώτο θα επιλέξει ποιος από τους δυο θα σερβίρει και έτσι στο πρώτο σετ του αγώνα το αποκρούων ζευγάρι θα αποφασίσει ποιος θα αποκρούσει πρώτος, στα

- επόμενα σερβίρισμα του αγώνα, αφού εκλέγει ο σερβιρών, θα αποκρούει ο παίκτης που σερβίρει σε αυτόν στο αμέσως προηγούμενο σερβίρισμα.
- 2.13.5 Σε διπλό αγώνα σε κάθε αλλαγή σέρβις, ο προηγούμενος αποκρούων γίνεται σερβιρών και ο συμπαίκτης του προηγούμενου σερβιρώντα γίνεται αποκρούων.
- 2.13.6 Ο παίκτης ή το ζευγάρι που σερβίρει πρώτο σε ένα σερβίρισμα θα αποκρούει πρώτο στο επόμενο σερβίρισμα του αγώνα, και στο τελευταίο δυνατό σερβίρισμα ενός διπλού αγώνα αλλάζουν θέση οι αποκρούοντες όταν ένα από τα ζευγάρια φτάσει πρώτο στους 5 πόντους.
- 2.13.7 Οι παίκτες ή τα ζευγάρια που ξεκίνησαν από μια πλευρά στο πρώτο σερβίρισμα ενός αγώνα θα ξεκινήσει το επόμενο σερβίρισμα από την άλλη πλευρά και στο τελευταίο δυνατό σερβίρισμα ενός αγώνα οι παίκτες ή τα ζευγάρια αλλάζουν πλευρά όταν ο πρώτος παίκτης ή ζευγάρι σημειώσει πρώτο 5 πόντους

2.14 ΛΑΘΟΣ ΣΤΗ ΣΕΙΡΑ ΤΩΝ ΣΕΡΒΙΣ ΚΑΙ ΓΗΠΕΔΟΥ.

- 2.14.1 Σε περίπτωση που ανακαλυφθεί ότι οι παίκτες ή τα ζευγάρια δεν άλλαξαν θέση για οποιαδήποτε αιτία, ο διαιτητής διακόπτει τον αγώνα και τοποθετεί τους παίκτες ή τα ζευγάρια στη σωστή θέση. Το σκορ παραμένει όπως έχει διαμορφωθεί τη στιγμή που ανακαλύφθηκε το λάθος.
- 2.14.2 Σε περίπτωση που παίκτης ή το ζευγάρι σερβίρει ή δεχτεί σέρβις χωρίς να είναι η σειρά του, ο διαιτητής μόλις αντιληφθεί το λάθος διακόπτει τον αγώνα και τον συνεχίζει αφού δώσει την μπάλα σ' αυτόν που πρέπει με βάση το σκορ τη στιγμή που ανακάλυψε το λάθος.
- 2.14.3 Οι πόντοι που σημειώθηκαν μέχρι τη στιγμή που ανακαλύφθηκε το λάθος υπολογίζονται σαν να μην έχει συμβεί τίποτα.

2.15 ΣΥΣΤΗΜΑ ΕΠΙΣΠΕΥΣΗΣ

- 2.15.1 Εκτός από την περίπτωση που και οι δύο παίκτες έχουν από 9 πόντους, το σύστημα επίσπευσης εισάγεται αν το σερβίρισμα δεν έχει τελειώσει μέσα σε 10' ή σε οποιαδήποτε προηγούμενη χρονική στιγμή το ζητήσουν και οι δυο παίκτες ή τα ζευγάρια.
- 2.15.1.1 Αν η μπάλα βρίσκεται σε παιδιά όταν τελειώσει το χρονικό όριο των 10'λεπτών τότε ο διαιτητής διακόπτει τον αγώνα [φωνάζοντας χρόνος] και τον ξαναρχίζει με σερβίροντα αυτόν που έκανε σέρβις στην αρχή της ανταλλαγής κτυπημάτων που διακόπηκε.
- 2.15.1.2 Αν η μπάλα δεν βρίσκεται σε παιδιά όταν τελειώσει το χρονικό όριο των 10 λεπτών τότε στην επόμενη ανταλλαγή κτυπημάτων θα σερβίρει ο παίκτης ή το ζευγάρι που αποκρούε στην αμέσως προηγούμενη ανταλλαγή κτυπημάτων
- 2.15.2 Στη συνέχεια κάθε παίκτης θα σερβίρει για ένα πόντο, αν ο αποκρούων παίκτης ή το ζευγάρι κάνει 13 σωστές επιστροφές τότε κερδίζει(αποκρούων) ένα πόντο.
- 2.15.3 Αν έχει εισαχθεί το σύστημα επίσπευσης όλα τα επόμενα σερβίρισμα του ατομικού αγώνα διεξάγονται με το σύστημα επίσπευσης

Η αρίθμηση ακολουθεί το HANDBOOK της ITTF.