

## กติกาการแข่งขันเทเบิลเทนนิส

### การส่งลูก

1. เมื่อเริ่มส่งลูกเทเบิลเทนนิสต้องวางเป็นอิสระอยู่บนฝ่ามืออิสระ โดยแบฝ่ามือออกและลูกจะต้องหยุดนิ่ง

2. ในการส่ง ผู้ส่งจะต้องโยนลูกขึ้นข้างบนด้วยมือให้ใกล้เคียงกับเส้นตั้งฉากและให้สูงจากจุดที่ลูกออกจากฝ่ามือ ไม่น้อยกว่า 16 เซนติเมตร โดยลูกที่โยนขึ้นไปนั้นจะต้องไม่เป็นลูกที่ถูกทำให้หมุนด้วยความตั้งใจ

3. ผู้ส่งจะตีลูกได้ในขณะที่ลูกเทเบิลเทนนิสได้ลดระดับจากจุดสูงสุดแล้ว เพื่อให้ลูกกระทบแดนของผู้ส่งก่อนแล้วข้ามหรืออ้อมตาข่ายไปกระทบแดนของฝ่ายรับ สำหรับประเภทคู่ ลูกเทเบิลเทนนิสจะต้องกระทบครึ่งแดนขวาของผู้ส่งก่อน แล้วข้ามหรืออ้อมตาข่ายไปกระทบครึ่งแดนขวาของฝ่ายรับ

4. ตั้งแต่เริ่มส่งลูกจนกระทั่งลูกถูกตี ลูกเทเบิลเทนนิสจะต้องอยู่เหนือระดับพื้นผิวโต๊ะ และอยู่หลังเส้นสกัดและจะต้องไม่มีส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายหรือเสื้อผ้าของผู้ส่งหรือคู่เล่น (ในประเภทคู่) บังการมองเห็นของผู้รับ ขณะที่ลูกเทเบิลเทนนิสถูกโยนขึ้นมือของผู้ส่งจะต้องเคลื่อนจากพื้นที่ระหว่างลำตัวผู้ส่งและตาข่าย

### การรับลูก

เมื่อลูกเทเบิลเทนนิสได้ถูกส่งหรือตีได้ไปตกลงในแดนฝ่ายตรงข้ามอย่างถูกต้องแล้ว ฝ่ายรับตีลูกข้ามหรืออ้อมตาข่ายกลับไปเพื่อให้ลูกกระทบแดนของอีกฝ่ายหนึ่งโดยตรง หรือสัมผัสส่วนใดส่วนหนึ่งของตาข่าย แล้วตกลงในแดนของฝ่ายตรงข้าม

### ลำดับการเล่น

- **ประเภทเดี่ยว** ฝ่ายส่งได้ส่งอย่างถูกต้อง ฝ่ายรับจะตีได้กลับไปอย่างถูกต้อง หลังจากนั้น ฝ่ายส่งและฝ่ายรับจะผลัดกันตีได้

- **ประเภทคู่** ผู้ส่งลูกของฝ่ายส่งจะส่งลูกไปยังฝ่ายรับ ผู้รับของฝ่ายรับจะต้องตีลูกกลับแล้วคู่ของฝ่ายส่งจะตีลูกกลับไป จากนั้นคู่ของฝ่ายรับก็จะตีลูกกลับไปเช่นนี้สลับกัน

### ลูกที่ให้ส่งใหม่ (A LET) ต้องมีลักษณะดังนี้

1. ถ้าลูกที่ฝ่ายส่งได้ส่งไปกระทบส่วนต่างๆของตาข่าย แล้วข้ามไปในแดนของฝ่ายรับ โดยถูกต้องหรือส่งไปกระทบส่วนต่างๆของตาข่าย แล้วผู้รับหรือคู่ฝ่ายรับขวางลูก หรือตีลูกก่อนที่จะตกกระทบแดนของเขาในเส้นสกัด

2. ในความเห็นของผู้ตัดสิน ถ้าลูกที่ส่งออกไปแล้วฝ่ายรับหรือคู่ของฝ่ายรับยังไม่พร้อมที่จะรับ โดยมีข้อแม้ว่า ฝ่ายรับหรือคู่ของฝ่ายรับไม่พยายามจะตีลูก

3. ในความเห็นของผู้ตัดสิน หากมีเหตุรบกวนนอกเหนือการควบคุมของผู้เล่นจนทำให้การส่ง การรับ หรือการเล่นนั้นเสียไป

### เกมการแข่งขัน

ผู้เล่นหรือคู่เล่นที่ทำคะแนนได้ 11 คะแนนก่อน จะเป็นฝ่ายชนะ ยกเว้นถ้าผู้เล่น ทั้งสองฝ่ายทำคะแนนได้ 10 คะแนนเท่ากันจะต้องแข่งขันต่อไป โดยฝ่ายใดทำคะแนนได้มากกว่าอีกฝ่ายหนึ่ง 2 คะแนน จะเป็นฝ่ายชนะ

### เมทซ์การแข่งขัน

ในหนึ่งเมทซ์ประกอบด้วยเกมการแข่งขันที่เป็นจำนวนเลขคี่ เช่น 2 ใน 3 เกม, 3 ใน 5 เกม, 4 ใน 7 เกม เป็นต้น (เมทซ์ทั่วไปส่วนใหญ่ใช้ 3 ใน 5 เกม)

### ลำดับการส่งลูก การรับลูก และแดน (ฝั่ง)

1. สิทธิ์ในการเลือกส่ง เลือกรับ หรือเลือกแดน จะใช้วิธีเสี่ยงทาย โดยผู้ชนะในการเสี่ยงจะต้องเป็นผู้เลือก
2. เมื่อผู้เล่นหรือคู่ของผู้เล่นได้เลือกอย่างใดอย่างหนึ่งแล้ว ผู้เล่นหรือคู่เล่นอีกฝ่ายหนึ่งจะเป็นฝ่ายเลือกในหัวข้อที่เหลืออยู่
3. ผู้เล่นหรือคู่เล่นทั้งสองฝ่ายจะผลัดกันส่งลูกฝ่ายละ 2 คะแนน จนกระทั่งจบเกมการแข่งขัน ยกเว้นผู้เล่นหรือคู่เล่นทั้งสองฝ่ายทำคะแนนได้ 10 คะแนนเท่ากัน หรือเมื่อนาระบบการแข่งขัน แบบเร่งเวลามาใช้ แต่ละฝ่ายจะผลัดกันส่งลูกฝ่ายละ 1 คะแนน
4. ในเกมแรกของประเภทคู่ ฝ่ายซึ่งมีสิทธิ์ในการส่งก่อนจะต้องเลือกว่าใครจะเป็นผู้ส่งก่อน จากนั้นฝ่ายรับจะเลือกผู้ที่จะเป็นผู้รับ สำหรับในเกมถัดไปของเมทซ์นั้นฝ่ายส่งในเกมนั้นจะเป็นผู้เลือกส่งก่อนบ้าง โดยส่งให้กับผู้ที่ส่งให้เขาในเกมก่อนหน้านั้น
5. ในประเภทคู่ ทุกๆครั้งที่เปลี่ยนการส่งลูก ผู้ที่เคยเป็นผู้รับลูกจะกลายเป็นผู้ส่งบ้าง โดยส่งให้กับคู่ของผู้ที่ส่งลูกให้กับเขาก่อนหน้านั้น
6. ผู้เล่นหรือคู่เล่นที่เป็นฝ่ายส่งลูกก่อนในเกมแรกจะเป็นฝ่ายรับลูกก่อนในเกมต่อไป สลับกันจนจบเมทซ์และในเกมสุดท้ายของประเภทคู่ ฝ่ายรับจะต้องเปลี่ยนผู้รับทันทีเมื่อฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งทำคะแนนได้ 5 คะแนนก่อน
7. ผู้เล่นหรือคู่เล่นจะต้องเปลี่ยนแดนทันทีเมื่อการแข่งขันในแต่ละเกมสิ้นสุดลงสลับกันจนจบเมทซ์และในการแข่งขันเกมสุดท้าย ผู้เล่นหรือคู่เล่นทั้งสองฝ่าย จะต้องเปลี่ยนแดนทันทีเมื่อฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งทำคะแนนได้ 5 คะแนนก่อน

### การฝึกลำดับในการส่งลูก การรับลูก และแดน (ฝั่ง)

1. ถ้าผู้เล่นส่งลูกหรือรับลูกฝึกลำดับ กรรมการผู้ตัดสินจะยุติการเล่นทันทีที่ได้ค้นพบข้อผิดพลาดและทำการเริ่มเล่นใหม่ โดยผู้เล่นและผู้รับที่ควรจะเป็นผู้ส่งและผู้รับตามลำดับที่ได้จัดไว้ตั้งแต่เริ่มการแข่งขันของแมทช์นั้นต่อจากคะแนนที่ได้ สำหรับในประเภทคู่ หากไม่สามารถทราบถึงผู้ส่งและผู้รับที่ถูกต้อง ลำดับในการส่งจะถูกจัดให้ถูกต้องโดยคู่ที่มีสิทธิในครั้งแรกของเกมที่ค้นพบข้อผิดพลาดนั้น

2. ถ้าผู้เล่น ไม่ได้เปลี่ยนแดนกันเมื่อถึงคราวต้องเปลี่ยนแดน กรรมการผู้ตัดสินจะยุติการเล่นทันทีที่ทราบ และเริ่มเล่นใหม่ โดยเปลี่ยนแดนกันให้ถูกต้องตามลำดับที่จัดไว้ตั้งแต่เริ่มการแข่งขันของแมทช์นั้นต่อจากคะแนนที่ได้

3. กรณีใดๆ ก็ตาม คะแนนทั้งหมดซึ่งทำไว้ก่อนที่จะค้นพบข้อผิดพลาดให้ถือว่าใช้ได้

.....

**หมายเหตุ** กติกาข้างต้นเป็นเพียงส่วนหนึ่งเท่านั้น รายละเอียดทั้งหมดสามารถดูได้ที่เว็บไซต์สมาคม

เทเบิลเทนนิสแห่งประเทศไทย [www.thailandtabletennis.com](http://www.thailandtabletennis.com)