

2.01	BORÐTENNISBORÐIÐ (e. THE TABLE)
2.01.01	Yfirborð borðsins er leikvöllur og skal það vera ferktantað, 2.74 m á lengd og 1.525 m á breidd. Yfirborðið skal liggja í láréttu plani, 76 sm ofan við gólf.
2.01.02	Leikvöllurinn endar við brúnir yfirborðs þannig að lóðréttar hliðar borðsins tilheyra ekki leikvöllum.
2.01.03	Leikvöllurinn má vera úr hvaða efni sem er en lögleg borðtenniskúla sem sleppt er úr 30 cm hæð skal skoppa aftur í um 23 sm hæð. Kúlan skal ávallt skoppa eins á yfirborði leikvallarins með þessum hætti.
2.01.04	Leikvöllurinn skal vera úr einsleitum dökkum og möttum lit en með hvíta hliðarlínu, 2 sm breiða, meðfram hvorri 2.74 m brún borðsins og hvíta línu, 2 sm breiða meðfram hvorri 1.525 m brún borðsins.
2.01.05	Leikvelli skal skipt í 2 jafn stóra hluta með láréttu neti. Netið skal staðsett mitt á milli og vera samsíða 1.525 m löngum skammhliðum borðsins. Netið skal ná yfir og vera samfelt yfir allan leikvöllinn.
2.01.06	Í tvíliðaleik skal hvorum hluta skipt í 2 jafna helminga með hvítri miðlínu, 3 mm breiðri. Miðlínan skal vera samsíða 2.74 m langhliðum borðsins. Miðlínan tilheyrir hvorum hægri helmingi leikvallarins.

2.02	NETSAMSETNINGIN (e. THE NET ASSEMBLY)
2.02.01	Netsamsetning samanstendur af neti, togböndum og hliðarpóstum ásamt klemmum sem festa póstana við borðið.
2.02.02	Netið skal strekkt með togböndum sem fest eru báðum megin við borðið á lóðréttu hliðarpósta, 15.25 sm háa. Ytri brúnir hliðarpóstanna skulu vera 15.25 sm utan við hliðarlínu borðsins.
2.02.03	Efni brún netsins skal alls staðar vera 15.25 cm yfir leikvöllum.
2.02.04	Neðri brún netsins skal alls staðar vera eins nærri leikvöllum og mögulegt er. Hliðar netsins skulu vera eins nálægt hliðarpóstum eins og mögulegt er.

2.03	KÚLAN (e. THE BALL)
2.03.01	Kúlan skal vera kúlulaga og 40mm að þvermáli.
2.03.02	Þyngd kúlunnar skal vera 2.7g.
2.03.03	Kúlan skal gerð úr sellulósa eða sambærilegu plastefni. Hún skal vera mött og annað hvort hvít eða appelsínugul.

2.04	SPAÐINN (e. THE RACKET)
2.04.01	Spaðinn má vera af hvaða stærð sem er, lögun eða þyngd en blað hans skal vera flatt og stíft.
2.04.02	Aað minnsta kosti 85% af þykkt blaðsins skal vera úr náttúrulegum við. Leyfilegt er að styrkja aðskilið lag/lög í blaðinu með trefjaefni, svo sem koltrefjum, glertrefjum eða þjöppuðum pappa en slík lög skulu vera að hámarki 7.5% af heildarþykkt blaðsins eða 0.35mm, hvort sem er smærri.
2.04.03	Hliðar blaðsins sem notaðar eru til að slá kúluna skulu þaktar annað hvort venjulegu takkagúmmí, þar sem takkarnir snúa út og hafa þá hámarksþykkt 2.0mm, eða samlokugúmmí þar sem takkarnir snúa inn á við eða út á við, með hámarksþykkt 4.0mm.
2.04.03.01	<i>Venjulegt takkagúmmí</i> er ósvampkennt lag (e. non-cellular) af gúmmí, náttúrulegt eða úr gerviefnum, með takka jafndreifða á yfirborði þess ekki færri en 10 og ekki fleiri en 30 á $sm^2$ .
2.04.03.02	<i>Samlokugúmmí</i> er svampkennt gúmmílag með áföstu ytra lagi af venjulegu takkagúmmí. Þykkt takkagúmmísins skal ekki vera meiri en 2.0mm.
2.04.04	Það efni sem þekur blað spaðans skal ná að en ekki út fyrir brúnar blaðsins nema sá hluti sem er nærstur handfangi spaðans og sá hluti sem fingur styðjast við sem má vera þakinn með hvaða efni sem er.
2.04.05	Blaðið, hvert lag innan þess og hvert lag af efnum sem þekur yfirborð blaðsins, eða límefni sem notuð eru til samsetningar á blaði eða blaði og yfirborðsefni skulu vera einsleit og af jafnri þykkt.
2.04.06	Yfirborð efnisins sem þekur hliðar blaðsins, eða yfirborð blaðsins sé það án annars yfirborðsefnis, skal vera matt. Það skal vera rautt öðrum megin og svart hinum megin.
2.04.07	Yfirborðsefni spaðans skal nota án þess að það hafi verið meðhöndlað, líkamlega, efnafræðilega eða með öðrum hætti.
2.04.07.01	Lítillvæg frávik frá samfelldu yfirborði eða einsleitni í lit vegna skemmda af völdum óhappa eða slitsfyts vegna notkunnar má leyfa að því gefnu að slík frávik breyti ekki á verulegan hátt eiginleikum yfirborðsins.
2.04.08	Fyrir byrjun leiks og hvenær sem leikmaður breytir um spaða í miðjum leik skal leikmaður sýna andstæðingi

sínum og dómara spaðann sem hann eða hún hyggst nota og skal leyfa þeim að skoða hann.

<b>2.05</b>	<b>SKÝRINGAR</b> (e. DEFINITIONS)
2.05.01	<i>Spil</i> (e. rally) er sá tími sem kúlan er í leik.
2.05.02	Kúlan er í leik (e. in play) frá því síðasta andartaki sem hún er kyrr í lófa frjálssu handarinnar áður en henni er vísitandi kastað upp í uppgjöf þar til spil er ákveðið ógilt eða það leiðir af sér stig.
2.05.03	<i>Endurspil</i> (e. let) er spil þar sem úrslit eru ekki skráð.
2.05.04	<i>Stig</i> (e. point) er spil þar sem úrslit eru skráð.
2.05.05	<i>Spaðahendin</i> (e. racket hand) er sú hendi sem heldur á spaðanum.
2.05.06	<i>Frjálssa hendin</i> (e. free hand) er sú hendi sem heldur ekki á spaðanum; frjálssi handleggurinn er handleggur frjálssu handarinnar.
2.05.07	Leikmaður <i>slær</i> (e. strikes) kúluna ef hann eða hún snertir hana í leik með spaðanum sínum sem hann eða hún heldur á í hendi sinni, eða með spaðahendinni neðan við únlið.
2.05.08	Leikmaður <i>hindrar</i> (e. obstructs) kúluna ef hann eða hún eða eitthvað sem hann eða hún klæðist eða ber snertir hana í leik þegar hún er ofan við eða fer í átt að leikvellingum, án þess að hafa snert helming hans eða hennar frá því að hún var slegin af mótherja.
2.05.09	<i>Uppgjafari</i> (e. server) er sá leikmaður sem skal fyrstur slá kúlu í leik.
2.05.10	<i>Móttakari</i> (e. receiver) er sá leikmaður sem skal næstur slá kúlu í leik.
2.05.11	<i>Dómari</i> (e. umpire) er sá eða sú sem er skipuð til að stjórna viðureign.
2.05.12	<i>Aðstoðardómari</i> (e. assistant umpire) er sá eða sú sem hefur verið tilefndur til að aðstoða dómara með ákveðnar ákvarðanir.
2.05.13	Það sem leikmaður <i>klæðist eða ber</i> (e. wears or carries) felur í sér allt sem hann eða hún var klædd eða bar, annað en kúluna, við byrjun spils.
2.05.14	Kúlan skal talin fara <i>yfir eða kringum</i> (over or around) netsamsetningunni ef hún fer einhvers staðar annar staðar en milli nets og netþósta eða milli nets og leikvallarins.
2.05.15	<i>Endalínan</i> (e. end line) skal talin ná óendanlega langt í báðar áttir.

<b>2.06</b>	<b>UPPGJÖFIN</b> (e. THE SERVICE)
2.06.01	Uppgjöfin hefst þannig að kúlan hvílir frjálss í opnum lófa frjálssu handar uppgjafarans sem er í kyrrstöðu.
2.06.02	Uppgjafarinn skal síðan kasta kúlunni sem næst lóðrétt upp, án þess að snúa kúlunni, þannig að kúlan lyftist að minnsta kosti 16 sm efir að hún fer úr lófa frjálssu handarinnar og fellur síðan án snertingar við nokkuð áður en hún er slegin.
2.06.03	Á meðan kúlan fellur skal uppgjafarinn slá hana þannig að hún lendir fyrst á hans/hennar hluta leikvallarins og síðan, án hindrunar, á helmingi andstæðingsins eftir að hafa farið yfir eða kringum netsamsetninguna. Í tvíliðaleik skal kúlan fyrst lenda á hægri hluta þess helmings leikvallarins sem tilheyrir uppgjafaranum og lenda með sama hætti og áður á hægri hluta þess helmings sem tilheyrir móttakaranum.
2.06.04	Frá byrjun uppgjafar og þar til kúlan er slegin, skal kúlan vera ofan við flöt leikvallarins og aftan við endalínu uppgjafarans og skal ekki falin móttakaranum af uppgjafaranum eða meðspilara hans í tvíliðaleik eða af einhverju sem þeir klæðast eða bera.
2.06.05	Um leið og kúlunni hefur verið kastað, skal uppgjafarinn færa frjálssan handlegg og frjálssa hendi frá því rými sem er milli kúlnnar og netsins. Rýmið milli kúlnnar og netsins markast af kúlunni, netinu og óendanlegri lofthæð.
2.06.06	Það er á ábyrgð leikmanns að framkvæma uppgjöf þannig að dómari eða aðstoðardómari séu í aðstöðu til þess að meta hvort hann eða hún uppfylli þær kröfur sem reglurnar gera ráð fyrir, en annars má bæði dómari eða aðstoðardómari dæma uppgjöf ólöglega.
2.06.06.01	Ef annað hvort dómari eða aðstoðardómari er óviss um hvort uppgjöf hefur verið framkvæmd löglega má hann eða hún, við fyrsta tilfelli í leik, stöðva leik og veita uppgjafaranum viðvörðun, en í hverju tilfelli upp frá því skal uppgjöf leikmanns eða samherja hans í tvíliðaleik, sem er ekki greinilega lögleg, vera talin ólögleg.
2.06.07	Í sértífellum má dómari slaka á kröfum fyrir rétt framkvæmda uppgjöf þegar hann eða hún telur að líkamleg fötlun leikmanns komi í veg fyrir rétta framkvæmd samkvæmt reglunum.

<b>2.07</b>	<b>MÓTTAKAN</b> (e. THE RETURN)
2.07.01	Kúlan skal, eftir uppgjöf eða móttöku uppgjafar, slegin þannig að hún fari yfir eða kringum netsamsetninguna og snerta þann helming leikvallarins sem tilheyrir mótherjanum, annað hvort beint eða eftir að hafa snert

	netsamsetninguna.
<b>2.08</b>	<b>LEIKFYRIRKOMULAG</b> (e. THE ORDER OF PLAY)
2.08.01	Í einliðaleik skal uppgjafari fyrst framkvæma uppgjöf, móttakari skal síðan svara uppgjöf og í framhaldi skulu uppgjafari og móttakari svara slögum hvors annars.
2.08.02	Í tvíliðaleik, skal uppgjafari fyrst framkvæma uppgjöf, móttakari skal því næst svar uppgjöfinni, meðspilari uppgjafarans skal síðan svara slagi móttakarans, meðspilari móttakarans skal því næst svara en síðan skal spilið haldið áfram í sömu röð og hér er talið upp.
2.08.03	Þegar tveir leikmenn sem eru í hjólastólum vegna líkamlegrar fötlunar spila tvíliðaleik skal uppgjafarinn fyrst framkvæma uppgjöf, móttakarinn skal síðan svara uppgjöfinni en í framhaldi af því má hvor leikmaður tvíliðaleiksparsins svara. Um þetta gildir þó að enginn hluti af hjólastól leikmanns skal rjúfa ímyndaða framlengingu af miðlínu borðsins. Ef það gerist skal dómariinn dæma stig til mótherjapars.

<b>2.09</b>	<b>Endurspil</b> (e. A LET, franska Echange a rejouer)
2.09.01	Spil skal endurtaka:
2.09.01.01	ef í uppgjöf, kúlan snertir netsamsetninguna á ferð sinni yfir eða kringum hana, svo fremi að uppgjöfin er rétt framkvæmd eða kúlan er hindruð af móttakara eða samherja hans.
2.09.01.02	ef uppgjöfin er framkvæmd þegar móttakari eða mótherjapar er ekki tilbúið, svo fremi að hvorki mótherji né meðspilari hans hafi gert tilraun til að slá kúluna.
2.09.01.03	ef mistök við að framkvæma uppgjöf eða svörun eða fara eftir reglum þessum eiga sér stað vegna truflunar sem leikmaður ræður ekki við.
2.09.01.04	ef spil er truflað eða stöðvað af dómara eða aðstoðardómara.
2.09.01.05	ef móttakari er í hjólastól vegna líkamlegrar fötlunar og við uppgjöf, að því skilyrði uppfylltu að uppgjöfin sé framkvæmd rétt á annan hátt,:
2.09.01.05.01	kúlan snýst aftur að netinu.
2.09.01.05.02	kúlan stöðvast á helmingi leikvallarins sem tilheyrir móttakara.
2.09.01.05.03	í einliðaleik, kúlan fer út af leikvelli á helmingi móttakara yfir hliðarlínur.
2.09.02	Spil má stöðva::
2.09.02.01	til að leiðrétta mistök í röðun uppgjafa, svörunar eða borðahelminga.
2.09.02.02	til að koma á flýtikerfi.
2.09.02.03	til að aðvara eða refsa leikmanni eða aðstoðarmann hans.
2.09.02.04	ef aðstæður til leiks eru truflaðar með þeim hætti að truflunin kunni að hafa áhrif á niðurstöðu spils.

<b>2.10</b>	<b>STIG</b> (e. A POINT)
2.10.01	Ef spil er ekki endurtekið, skorar leikmaður stig:
2.10.01.01	ef andstæðingi mistekst að framkvæma rétta uppgjöf;
2.10.01.02	ef andstæðingi mistekst að framkvæma rétta svörun;
2.10.01.03	ef, eftir að hann eða hún hefur framkvæmt uppgjöf eða móttöku, kúlan snertir eitthvað annað en netsamsetninguna áður en andstæðingur slær kúluna.
2.10.01.04	ef andstæðingur slær kúluna yfir eða framhjá þeim hluta leikvallarins sem tilheyrir honum eða henni án þess að snerta leikvöllinn.
2.10.01.05	ef andstæðingur hindrar kúluna.
2.10.01.06	ef andstæðingur slær kúluna vísitandi tvisvar í röð.
2.10.01.07	ef andstæðingur slær kúluna með hlið spaðans sem samræmist ekki þeim kröfum sem settar eru fram í gr. 2.4.3, 2.4.4 og 2.4.5.
2.10.01.08	ef andstæðingur, eða eitthvað sem hann klæðist eða ber færir leikvöllinn.
2.10.01.09	ef andstæðingur, eða eitthvað sem hann klæðist eða ber snertir netsamsetninguna.
2.10.01.10	ef frjáls hendi andstæðings snertir leikvöllinn.
2.10.01.11	ef andstæðingar í tvíliðaleik slá kúluna í rangri röð en þeirri sem verður til með uppgjafara og fyrstu móttöku.
2.10.01.12	eins og gert er ráð fyrir með flýtireglunni (2.15.4).
2.10.01.13	ef báðir leikmenn eða pör eru í hjólastól vegna líkamlegrar fötlunar og
2.10.01.13.01	andstæðingur hans eða hennar heldur ekki lágmarks snertingu við sæti eða setu(r), með aftari hluta á læri, þegar

	kúlan er slegin.
2.10.01.13.02	andstæðingur hans eða hennar snertir borðið með annarri hvorri hendi áður en hann slær kúluna.
2.10.01.13.03	fótskemill eða fótur hans eða hennar snertir gólfíð í leik.
2.10.01.14	Eins og fram kemur undir leikjafyrirkomulag (2.8.3)
<b>2.11</b>	<b>LOTA (e. A GAME)</b>
2.11.01	Sá leikmaður vinnur lotu sem fyrst nær að skora 11 stig, nema báðir leikmenn eða par skori 10 stig en þá skal lotan unnin af þeim leikmanni eða pari sem fyrr nær 2 stiga forystu.
<b>2.12</b>	<b>LEIKUR (e. A MATCH)</b>
2.12.01	Úrslit leiks ráðast af því hvor leikmaður sigrar fleiri lotur af hvaða oddatölufjölda lota sem er.
<b>2.13</b>	<b>FYRIRKOMULAG UPPGJAFAR, MÓTTÖKU OG BORÐAHELMINGA (e. THE ORDER OF SERVING, RECEIVING AND ENDS)</b>
2.13.01	Réttinn til að velja upphaflega röðun uppgjafar, móttöku og borðahelminga skal ákvarða með hlutkesti og má sá sem það vinnur velja um það að gefa upp eða taka á móti fyrst eða að byrja við þann borðahelming sem hann kys.
2.13.02	Þegar leikmaður eða leikmannapar hefur valið réttinn til að hefja leik með uppgjöf eða hefja leik með móttöku eða hefja leik við tiltekinn borðahelming, skal andstæðingur eða andstæðingspar eiga annan valrétt.
2.13.03	Eftir að hver 2 stig hafa verið skoruð skal móttakari eða það par sem tekur á móti verða að uppgjafara eða því pari sem gefur upp og svo koll af kolli til enda lotunnar, nema báðir leikmenn eða par skori 10 stig eða flýttireglan sé í gildi, en þá skal röðun uppgjafar og móttöku vera sú sama en hvor leikmaður skal aðeins framkvæma uppgjöf fyrir 1 stig í senn.
2.13.04	Í hverri lotu í tvíliðaleik skal það par sem á uppgjafarrétt velja hvor þeirra mun framkvæma fyrstu uppgjöf og í fyrstu lotu tvíliðaleiks skal það par sem tekur við fyrstu uppgjöf velja hvor þeirra tekur við fyrstu uppgjöf. Í næstu lotum leiksins, þar sem fyrsti uppgjafari hefur verið valinn, skal fyrsti móttakari vera sá sem gaf uppgjöf á hann í fyrri lotu.
2.13.05	Í tvíliðaleik, í hvert sinn sem skipt er um uppgjöf skal fyrri móttakari verða uppgjafari og liðsfélagi fyrri uppgjafara skal verða móttakari.
2.13.06	Sá leikmaður eða par sem á fyrstu uppgjöf í lotu skal taka við uppgjöf í byrjun næstu lotu leiksins. Í síðustu mögulegu lotu tvíliðaleiks skal það par sem á móttöku breyta röðun sinni við móttöku þegar fyrra parið nær 5 stiga skori.
2.13.07	Sá leikmaður eða par sem hefur lotu við annan enda borðsins skal hefja næstu lotu við hinn borðendann. Í síðustu mögulegu lotu leiks skulu leikmenn eða pör víxla á borðendum þegar fyrri leikmaðurinn eða par nær 5 stiga skori.
<b>2.14</b>	<b>VILLUR VARÐANDI FYRIRKOMULAG UPPGJAFAR, MÓTTÖKU OG BORÐAHELMINGA (e. OUT OF ORDER OF SERVING, RECEIVING OR ENDS)</b>
2.14.01	Ef leikmaður gefur upp eða tekur við uppgjöf þegar hann á ekki að gera það, skal dómari stöðva leik um leið og villan uppgötvast og skal hefja leik að nýju með rétttri röðun uppgjafar og móttöku á því skori sem náð hefur verið, í samræmi við þá röðun sem varð til við upphaf leiks. Í tvíliðaleik skal hefja leik í samræmi við þá röðun uppgjafar sem það par valdi sem átti uppgjafarrétt í byrjun þeirrar lotu sem villan uppgötvast.
2.14.02	Hafi leikmenn ekki skipt um borðahelming þegar þeir áttu að gera það, skal dómari stöðva leik um leið og villan uppgötvast og skal leikurinn halda áfram með leikmenn við þá borðahelminga sem þeir eiga að vera við á því skori sem náð hefur verið, í samræmi við þá röðun sem varð til við upphaf leiks.
2.14.03	Öll stig sem skoruð eru áður en mistök eða villur uppgötvast eru gild.
<b>2.15</b>	<b>FLÝTIREGLAN (e. THE EXPEDITE SYSTEM)</b>
2.15.01	Að undanskildu því sem getið er í gr. 2.15.2 skal flýttireglan taka gildi eftir 10 mínútna leik innan hvernar lotu eða á hverjum þeim tímapunkti sem báðir leikmenn eða pör óska.
2.15.02	Flýttireglan skal ekki taka gildi í lotu ef að lágmarki 18 stig hafa verið skoruð.
2.15.03	Ef kúlan er í leik þegar tímamörkum er náð og flýttireglan er að taka gildi skal dómari stöðva leik og skal endurhefja leik með uppgjöf þess leikmann sem átti uppgjöf í því spili sem dómari stöðvaði. Ef kúlan er ekki í leik þegar flýttireglan tekur gildi skal sá leikmaður hefja aftur leik með uppgjöf sem átti síðast móttöku uppgjafar.
2.15.04	Þar á eftir skal hver leikmaður gefa upp á víxl, 1 stig í einu til loka lotunnar, og ef móttakari eða par svara 13 sinnum í röð í spili þá skal móttakarinn skora stig.
2.15.05	Gildistaka flýttireglunnar skal ekki breyta röðun uppgjafa og móttöku í leik, eins og skilgreint er í 2.13.6.

2.15.06 Eftir að flýti-reglan tekur gildi skal hún gilda til loka leiks.