

	Angliski	Latviski
	ITTF Handbook 2016	SGTF rokasgrāmata 2016
2.	THE LAWS OF TABLE TENNIS	GALDA TENISA NOTEIKUMI (LIKUMI)
2.1.	THE TABLE	GALDS
2.1.1.	The upper surface of the table, known as the playing surface, shall be rectangular, 2.74m long and 1.525m wide, and shall lie in a horizontal plane 76cm above the floor.	Galda augšējai virsmi, sauktai par spēles virsmu, jābūt taisnstūra, 2,74 m garai un 1,525 m platai, un tai jāatrodas horizontālā stāvoklī 76 cm augstumā no grīdas.
2.1.2.	The playing surface shall not include the vertical sides of the tabletop.	Spēles virsma neiekļauj vertikālās galda virsmas malas.
2.1.3.	The playing surface may be of any material and shall yield a uniform bounce of about 23cm when a standard ball is dropped on to it from a height of 30cm.	Spēles virsma var būt no jebkura materiāla, bet tai jānodrošina vienmērīgs, apmēram 23 cm augsts, atlēciens, ja standarta bumbiņa ir nomesta no 30 cm augstuma.
2.1.4.	The playing surface shall be uniformly dark coloured and matt, but with a white side line, 2cm wide, along each 2.74m edge and a white end line, 2cm wide, along each 1.525m edge.	Spēles virsmi jābūt vienmērīgi tumšā krāsā un matētai, bet ar baltām 2 cm platām sānu līnijām gar katru 2,74 m garo malu un baltām 2 cm platām līnijām gar katru 1,525 m garo malu.
2.1.5.	The playing surface shall be divided into 2 equal courts by a vertical net running parallel with the end lines, and shall be continuous over the whole area of each court.	Spēles virsmi jābūt sadalītai divos vienādos spēles laukumos ar vertikālu tīkliņu, kas ir paralēls gala līnijām un turpinās virs katra spēles laukuma visas virsmas garumā.
2.1.6.	For doubles, each court shall be divided into 2 equal half-courts by a white centre line, 3mm wide, running parallel with the side lines; the centre line shall be regarded as part of each right half-court.	Dubultspēlēs katram spēles laukumam jābūt sadalītam divās vienādās spēles laukuma pusēs ar baltu 3 mm platu viduslīniju, kas paralēla sānu malām; viduslīnija pieder abām spēles laukumu labajām pusēm.
2.2.	THE NET ASSEMBLY	TĪKLIŅA KOMPLEKTS
2.2.1.	The net assembly shall consist of the net, its suspension and the supporting posts, including the clamps attaching them to the table.	Tīkliņa komplektam jā sastāv no tīkliņa, tā uzkarinošās auklas un turētājiem, ieskaitot skavas, kas piestiprina tos pie galda.
2.2.2.	The net shall be suspended by a cord attached at each end to an upright post 15.25cm high, the outside limits of the post being 15.25cm outside the side line.	Tīkliņam jābūt uzkārtam ar auklu, kas piestiprināta katrā galā pie vertikāliem turētājiem 15,25 cm augstumā; turētāju ārējām malām jābūt 15,25 cm attālumā no sānu līnijām.
2.2.2.	The top of the net, along its whole length, shall be 15.25cm above the playing surface.	Tīkliņa augšējai malai visā tās garumā jābūt 15,25 cm augstumā virs spēles virsmas.
2.2.4.	The bottom of the net, along its whole length, shall be as close as possible to the playing surface and the ends of the net shall be attached to the supporting posts from top to bottom.	Tīkliņa apakšējai malai visā tās garumā jāpieguļ, cik cieši vien iespējams, spēles virsmi un tīkliņa galiem jābūt piestiprinātiem tīkliņa turētājiem no augšas līdz lejai.

2.3.	THE BALL	BUMBIŅA
2.3.1.	The ball shall be spherical, with a diameter of 40mm.	Bumbiņai jābūt sfēriskai ar diametru 40 mm.
2.3.2.	The ball shall weigh 2.7g.	Bumbiņas svaram jābūt 2,7 g
2.3.3.	The ball shall be made of celluloid or similar plastics material and shall be white or orange, and matt.	Bumbiņai jābūt izgatavotai no celuloīda vai līdzīga plastikas materiāla un tai jābūt baltai vai oranžai un matētai.
2.4.	THE RACKET	RAKETE
2.4.1.	The racket may be of any size, shape or weight but the blade shall be flat and rigid.	Rakete var būt jebkāda izmēra, formas vai svara, bet lāpstiņai jābūt plakanai un stingrai.
2.4.2.	At least 85% of the blade by thickness shall be of natural wood; an adhesive layer within the blade may be reinforced with fibrous material such as carbon fibre, glass fibre or compressed paper, but shall not be thicker than 7.5% of the total thickness or 0.35mm, whichever is the smaller.	Vismaz 85% no lāpstiņas biezuma jābūt no dabiska koka; līmes slānis lāpstiņas iekšpusē var tikt pastiprināts ar šķiedrainiem materiāliem, kā oglekļa šķiedra, stikla šķiedra vai presēts papīrs, bet šī daļa nedrīkst būt biežāka par 7,5% no kopējā biezuma vai 0,35 mm, lai kurš lielums no tiem būtu mazākais.
2.4.3.	A side of the blade used for striking the ball shall be covered with either ordinary pimples rubber, with pimples outwards having a total thickness including adhesive of not more than 2.0mm, or sandwich rubber, with pimples inwards or outwards, having a total thickness including adhesive of not more than 4.0mm.	Lāpstiņas pusei, kas tiek izmantota bumbiņas sišanai, jābūt pārklātai vai nu ar parastu pumpainu gumiju ar pumpiņām uz ārpusi ar kopējo biezumu, ieskaitot līmi, ne vairāk par 2 mm, vai divkārtīgu "Sandwich" gumiju ar pumpiņām uz iekšpusi vai ārpusi ar kopējo biezumu, ieskaitot līmi, ne vairāk kā 4 mm.
2.4.3.1.	<i>Ordinary pimples rubber</i> is a single layer of non-cellular rubber, natural or synthetic, with pimples evenly distributed over its surface at a density of not less than 10 per cm ² and not more than 30 per cm ² .	Parasta pumpiņu gumija ir vienas kārtas gumijas plāksne bez mikroporām, dabiska vai sintētiska ar pumpiņām, kas vienmērīgi izvietotas pa tās virsmu ar blīvumu ne mazāku par 10 uz 1 kv.cm un lielāku par 30 uz 1 kv.cm.
2.4.3.2.	<i>Sandwich rubber</i> is a single layer of cellular rubber covered with a single outer layer of ordinary pimples rubber, the thickness of the pimples rubber not being more than 2.0 mm.	"Sandwich" tipa gumija ir gumija, kas sastāv no viena slāņa mikroporainas gumijas, kas noklāts no ārpusi ar parastu pumpiņu gumijas vienu kārtu, pie kam pumpiņu gumijas biezums nedrīkst pārsniegt 2 mm.
2.4.4.	The covering material shall extend up to but not beyond the limits of the blade, except that the part nearest the handle and gripped by the fingers may be left uncovered or covered with any material.	Pārklājošam materiālam pilnīgi jānosedz visa lāpstiņas virsma, bet tas nedrīkst pārsniegt lāpstiņas robežas, izņemot lāpstiņas daļas, kas robežojas ar rokturi un ko aptver ar pirkstiem. Šī lāpstiņas daļa var tikt atstāta neapklāta vai tikt pārklāta ar jebkādu materiālu.
2.4.5.	The blade, any layer within the blade and any layer of covering material or adhesive on a side used for striking the ball shall be continuous and of even thickness.	Lāpstiņai, katram slānim tajā un katram pārklājamā materiāla vai līmes slānim, uz tās lāpstiņas puses ar kuru sit pa bumbiņu ir jābūt nepārtrauktam un vienāda biezuma.
2.4.6.	The surface of the covering material on a side of the blade, or of a side of the blade if it is left uncovered, shall	Lāpstiņas pārklājošā materiāla virsmai vai lāpstiņas virsmai, kas ir atstāta nepārklāta, ir jābūt matētai, izteikti sarkanai uz vienas puses

	be matt, bright red on one side and black on the other.	un melnai uz otras puses.
2.4.7.	The racket covering shall be used without any physical, chemical or other treatment.	Raketes pārklājošais materiāls nedrīkst būt ar fiziskām ķīmiskām vai citām modifikācijām
2.4.7.1.	Slight deviations from continuity of surface or uniformity of colour due to accidental damage or wear may be allowed provided that they do not significantly change the characteristics of the surface.	Ir pieļaujamas nelielas atkāpes no prasībām par virsmas nepārtrauktību, krāsas vienmērīgumu, kas radušās netīšu bojājumu vai nolietojšanās dēļ, ja tās nopietni neizmaina virsmas īpašības.
2.4.8.	Before the start of a match and whenever he or she changes his or her racket during a match a player shall show his or her opponent and the umpire the racket he or she is about to use and shall allow them to examine it.	Pirms spēles sākuma un gadījumos, kad spēlētājs ir nomainījis raketi spēles laikā, viņam ir jāparāda sava rakete un jāatļauj to apskatīt savam pretiniekam un tiesnesim.
2.5.	DEFINITIONS	DEFINĪCIJAS
2.5.1.	A <i>rally</i> is the period during which the ball is in play.	<i>Punkta izspēle</i> ir laika periods, kurā bumbiņa atrodas spēlē.
2.5.2.	The ball is <i>in play</i> from the last moment at which it is stationary on the palm of the free hand before being intentionally projected in service until the rally is decided as a let or a point.	<i>Bumbiņa ir spēlē</i> , sākot ar pēdējo momentu, kad tā atrodas uz nekustīgas brīvās rokas delnas pirms tā tiek tīši pamesta, lai servētu, līdz punkta izspēle tiek pārtraukta, lai to pārspēlētu vai piešķirtu punktu.
2.5.3.	A <i>let</i> is a rally of which the result is not scored.	<i>Pārspēle</i> ir punkta izspēle, kuras rezultāts netiek ieskaitīts.
2.5.4.	A <i>point</i> is a rally of which the result is scored.	<i>Punkts</i> ir punkta izspēle, kuras rezultāts tiek ieskaitīts.
2.5.5.	The <i>racket hand</i> is the hand carrying the racket.	<i>Raketes roka</i> ir roka, kurā spēlētājs tur raketi.
2.5.6.	The <i>free hand</i> is the hand not carrying the racket; the <i>free arm</i> is the arm of the free hand.	<i>Brīvā roka</i> ir roka, kurā spēlētājs netur raketi.
2.5.7.	A player <i>strikes</i> the ball if he or she touches it in play with his or her racket, held in the hand, or with his or her racket hand below the wrist.	Spēlētājs <i>sit</i> bumbiņu, ja viņš tai pieskaras ar raketi, ko tur rokā, vai raketes roku zem plaukstu pamata, kamēr bumbiņa ir spēlē.
2.5.8.	A player <i>obstructs</i> the ball if he or she, or anything he or she wears or carries, touches it in play when it is above or travelling towards the playing surface, not having touched his or her court since last being struck by his or her opponent.	Spēlētājs <i>traucē</i> bumbiņai, ja viņš, vai kaut kas, ko viņš valkā vai nēsā, pieskaras bumbiņai, kas ir spēlē un kas ir virs spēles virsmas, lido spēles virsmas virziena, vai kamēr bumbiņa nav pieskarusies viņa spēles laukuma pusei pēc pēdējā pretinieka sitienu.
2.5.9.	The <i>server</i> is the player due to strike the ball first in a rally.	<i>Servētājs</i> ir spēlētājs, kuram pirmajam ir jāizdara sitiens pa bumbiņu punkta izspēlē.
2.5.10.	The <i>receiver</i> is the player due to strike the ball second in a rally.	<i>Pieņēmējs</i> ir spēlētājs, kuram otrajam ir jāizdara sitiens pa bumbiņu punkta izspēlē.
2.5.11.	The <i>umpire</i> is the person appointed to control a match.	<i>Tiesnesis</i> ir persona, kura ir nozīmēta kontrolēt spēli.
2.5.12.	The <i>assistant umpire</i> is the person appointed to assist the umpire with certain decisions.	<i>Tiesneša asistents</i> ir persona, kura nozīmēta, lai palīdzētu tiesnesim ar noteiktiem lēmumiem.

2.5.13	Anything that a player <i>wears or carries</i> includes anything that he or she was wearing or carrying, other than the ball, at the start of the rally.	Kaut kas, ko spēlētājs <i>valkā vai nēsā</i> , ietver sevī kaut ko, ko viņš valkāja vai nēsāja, izņemot bumbiņu, punkta izspēles sākumā.
2.5.14	The <i>end line</i> shall be regarded as extending indefinitely in both directions.	<i>Gala līnija</i> ir jāsaprot kā līnija, kas turpinās neierobežoti abos virzienos.
2.6	THE SERVICE	SERVE
2.6.1	Service shall start with the ball resting freely on the open palm of the server's stationary free hand.	Servei jā sākas ar to, ka bumba brīvi guļ uz servētāja nekustīgas brīvās rokas atvērtās plaukstas.
2.6.2	The server shall then project the ball near vertically upwards, without imparting spin, so that it rises at least 16cm after leaving the palm of the free hand and then falls without touching anything before being struck.	Servētājam jāpamet bumbiņa uz augšu gandrīz vertikāli, neiegriežot to, tā, ka tā paceļas vismaz 16 cm augstumā no brīvās rokas plaukstas, tā, lai bumbiņa, krītot lejā, līdz sītienam nekam nepieskartos.
2.6.3	As the ball is falling the server shall strike it so that it touches first his or her court and then, touches directly the receiver's court; in doubles, the ball shall touch successively the right half court of server and receiver.	Bumbiņas kritiena laikā servētājam jāsit pa to tā, lai bumbiņa vispirms skartu viņa spēles virsmu, pēc tam bumbiņai jāpieskaras pieņēmēja spēles virsmai; dubultspēlēs bumbiņai jāpieskaras servētāja labajai spēles laukumam pusei, bet pēc tam pieņēmēja labajai spēles laukumam pusei.
2.6.4	From the start of service until it is struck, the ball shall be above the level of the playing surface and behind the server's end line, and it shall not be hidden from the receiver by the server or his or her doubles partner or by anything they wear or carry.	No serves sākuma līdz brīdim, kad tiek izpildīts sitiens, bumbiņai ir jāatrodas augstāk par spēles virsmu un aiz servētāja spēles laukuma gala līnijas. Bumbiņa nedrīkst būt aizsegta no pieņēmēja ar servētāja vai servētāja partnera ķermeņa daļu vai apģērbu.
2.6.5	As soon as the ball has been projected, the server's free arm and hand shall be removed from the space between the ball and the net. The space between the ball and the net is defined by the ball, the net and its indefinite upward extension.	Tīklīdz kā bumbiņa tiek pamesta servētāja brīvajai rokai jābūt novāktai no telpas starp bumbiņu un tīkliņu. Telpa starp bumbiņu un tīkliņu tiek definēta, starp bumbiņu un tīkliņu, un ar bezgalīgu izaugsmi uz augšu.
2.6.6	It is the responsibility of the player to serve so that the umpire or the assistant umpire can be satisfied that he or she complies with the requirements of the Laws, and either may decide that a service is incorrect.	Spēlētāja pienākums ir servēt tā, lai tiesnesis vai tiesneša asistents varētu fiksēt pareizas serves prasību ievērošanu, pretējā gadījumā viņi var uzskatīt ka serve nav pareiza.
2.6.6.1	If either the umpire or the assistant umpire is not sure about the legality of a service he or she may, on the first occasion in a match, interrupt play and warn the server; but any subsequent service by that player or his or her doubles partner which is not clearly legal shall be considered incorrect.	Ja tiesnesis vai tiesneša asistents šaubās par to vai ir izdarīta pareiza serve, viņš vai viņa, pirmajā tadā gadījumā drīkst pārtraukt spēli un pabrīdināt servētāju, bet katrā nākamajā gadījumā kad tas spēlētāja, vai viņa dubultspēļu partnera serve izraisa šaubas tā tiks uzskatīta par nepareizu.

2.6.7.	Exceptionally, the umpire may relax the requirements for a correct service where he or she is satisfied that compliance is prevented by physical disability.	Izņēmuma gadījumos tiesnesis var atvieglot pareizas serves izpildes prasības, ja viņš ir pārliecināts, ka atkāpes no prasībām ir saistītas ar spēlētāja fiziskiem defektiem.
2.7.	THE RETURN	PAREIZS ATSITIENS
2.7.1.	The ball, having been served or returned, shall be struck so that it touches the opponent's court, either directly or after touching the net assembly.	Bumbiņa, kas ir tikusi servēta vai atsista, ir jāatsit tā, lai tā pārlidotu pāri vai apkārt tīkliņa komplektam un pieskartos pretinieka spēles laukuma pusei, vai nu tieši vai pieskaroties tīkliņa komplektam.
2.8.	THE ORDER OF PLAY	SPĒLES KĀRTĪBA
2.8.1.	In singles, the server shall first make a service, the receiver shall then make a return and thereafter server and receiver alternately shall each make a return.	Vienspēlēs – servētājam vispirms jāizpilda pareiza serve, pēc tam pieņēmējam jāizpilda pareizs atsitiens un pēc tam servētājam un pieņēmējam pārmaiņus jāizpilda pareizi atsitieni.
2.8.2.	In doubles, except as provided in 2.8.3, the server shall first make a service, the receiver shall then make a return, the partner of the server shall then make a return, the partner of the receiver shall then make a return and thereafter each player in turn in that sequence shall make a return.	Dubultspēlēs – servētājam vispirms ir jāizpilda pareiza serve, pieņēmējam ir jāizpilda pareizs atsitiens, servētāja partnerim ir jāizpilda pareizs atsitiens, pieņēmēja partnerim ir jāizpilda pareizs atsitiens un pēc tam katram spēlētājam ir jāizpilda pareizs atsitiens pēc kārtas tajā pašā secībā.
2.8.3.	In doubles, when at least one player of a pair is in a wheelchair due to a physical disability, the server shall first make a service, the receiver shall then make a return but thereafter either player of the disabled pair may make returns. However, no part of a player's wheelchair nor a foot of a standing player of this pair shall protrude beyond the imaginary extension of the centre line of the table. If it does, the umpire shall award the point to the opposing pair.	Dubultspēlēs, ja kaut viens spēlētājs no pārai ir ratiņkrēsla invaliditātes dēļ, servētājs servēs un pieņēmējs pieņems servi, bet pēc tam, abi spēlētāji, pāri kurā ir spēlētājs ratiņkrēslā, drīkst pieņemt bumbiņu. Bet neviena daļa no ratiņkrēsla, vai arī otra spēlētāja kāja nedrīkst pārkāpt iedomāto centra līnijas pagarinājumu. Ja tā notiks, tiesnesis piešķirs punktu pretinieku pārim.
2.9.	A LET	PĀRSPEĻE
2.9.1.	The rally shall be a let	Punkta izspēle ir jāpārspēlē
2.9.1.1.	if in service the ball touches the net assembly, provided the service is otherwise correct or the ball is obstructed by the receiver or his or her partner;	ja bumbiņa serves laikā, pārlidojot pāri vai apkārt tīkliņa komplektam, pieskaras tam, pieņemot, ka serve citādi ir bijusi pareiza vai pieņēmējs vai viņa partneris ir traucējis bumbiņu;
2.9.1.2.	if the service is delivered when the receiving player or pair is not ready, provided that neither the receiver nor his or her partner attempts to strike the ball;	ja serve ir izpildīta, kad pieņemošais spēlētājs vai pāris nav bijuši gatavi, pieņemot, ka ne spēlētājs ne tā partneris nav mēģinājis atsist bumbiņu;
2.9.1.3.	if failure to make a service or a return or otherwise to comply with the Laws is due to a disturbance outside the control of the player;	ja kļūda izdarot servi vai pareizu atsitienu vai citādi saskaņā ar šiem Noteikumiem ir bijusi ārpus spēlētāja kontroles;

2.9.1.4.	if play is interrupted by the umpire or assistant umpire;	ja spēli ir pārtraucis tiesnesis vai tiesneša asistents;
2.9.1.5.	if the receiver is in wheelchair owing to a physical disability and in service the ball, provided that the service is otherwise correct;	ja pieņēmējs ir ratiņkrēslā invaliditātes dēļ, un serves laikā bumbiņa, pieņemot ka serve citādāk ir pareiza:
2.9.1.5.1.	after touching the receiver's court returns in the direction of the net;	pēc tam kad pieskaras pretenieka galda pusei, atgriežas tīkla virzienā;
2.9.1.5.2.	comes to rest on the receiver's court;	apstajās pretenieka galda pusē;
2.9.1.5.3.	in singles leaves the receiver's court after touching it by either of its sidelines.	vienspēlēs pamet pretenieka laukumu pēc tam kad pieskāras, jebkurai no malu līnijām.
2.9.2.	Play may be interrupted:	Spēle var tikt pārtraukta:
2.9.2.1.	to correct an error in the order of serving, receiving or ends;	lai izlabotu kļūdu servēšanas, pieņemšanas vai pušu kārtībā;
2.9.2.2.	to introduce the expedite system;	lai ieviestu spēles paātrināšanas sistēmu;
2.9.2.3.	to warn or penalise a player or adviser;	lai brīdinātu vai sodītu spēlētāju, vai padomdevēju;
2.9.2.4.	Because the conditions of play are disturbed in a way which could affect the outcome of the rally.	ja spēles apstākļi ir tikuši traucēti tādā veidā, ka tas varētu ietekmēt punkta izspēles rezultātu.
2.10.	A POINT	PUNKTS
2.10.1.	Unless the rally is a let, a player shall score a point:	Ja vien punkta izspēle netiek pārspēlēta, spēlētājs iegūst punktu:
2.10.1.1.	if an opponent fails to make a correct service;	ja pretinieks nav izdarījis pareizu servi;
2.10.1.2.	if an opponent fails to make a correct return;	ja pretinieks nav izdarījis pareizu atsitienu;
2.10.1.3.	if, after he or she has made a service or a return, the ball touches anything other than the net assembly before being struck by an opponent;	ja, pēc pretenieka serves vai atsitienu veikšanas, bumbiņa pieskaras kam citam, izņemot tīkliņa komplektu, pirms spēlētājs to atsit;
2.10.1.4.	if the ball passes over his or her court or beyond his or her end line without touching his or her court, after being struck by an opponent;	ja bumbiņa pārlido pāri viņa vai viņas laukuma pusei, vai aiz viņa vai viņas beigu līnijas, nepieskaroties viņa vai viņas laukuma pusei, pēc tam, kad pa to ir uzsitis pretinieks;
2.10.1.5.	if the ball, after being struck by an opponent, passes through the net or between the net and the net post or between the net and playing surface;	ja bumbiņa, pēc tam kad pa to uzsitis pretinieks, iziet cauri tīklam, vai starp tīklu un ta balstu, vai starp tīklu un galda virsmu;
2.10.1.6.	if an opponent obstructs the ball;	ja pretinieks traucē bumbiņai;
2.10.1.7.	If an opponent deliberately strikes the ball twice in succession;	ja pretinieks speciāli uzsit pa bumbiņu divas reizes pēc kārtas;
2.10.1.8.	if an opponent strikes the ball with a side of the racket blade whose surface does not comply with the requirements of 2.4.3, 2.4.4 and 2.4.5;	ja pretinieks uzsit pa bumbiņu ar raketes pusi, kas neatbilst punkta 2.4.3, 2.4.4 un 2.4.5 noteikumiem;

2.10.1.9.	if an opponent, or anything an opponent wears or carries, moves the playing surface;	ja pretinieks, vai arī jebkas kas viņam ir uzvilīts, vai ko viņš nēsā, pakustina spēles virsmu;
2.10.1.10.	if an opponent, or anything an opponent wears or carries, touches the net assembly;	ja pretinieks, vai arī jebkas kas viņam ir uzvilīts, vai ko viņš nēsā, aizskar tīkla konstrukciju;
2.10.1.11.	if an opponent's free hand touches the playing surface;	ja pretenieka brīvā roka aizskar galda virsmu;
2.10.1.12.	if a doubles opponent strikes the ball out of the sequence established by the first server and first receiver;	ja dubultspēlēs pretinieks atsit bumbu ne pēc kārtas, kas tika uzstādīta, kad tika servets un pieņemts;
2.10.1.13.	as provided under the expedite system (2.15.4).	kā ir noteikts paātrinātā sistēmas noteikumos (2.15.4).
2.10.1.14.	if both players or pairs are in a wheelchair due to a physical disability and:	ja abi spēlētāji vai pāri ir ratiņkrēslus invaliditātes dēļ un:
2.10.1.14.1.	his or her opponent does not maintain a minimum contact with the seat or cushion(s), with the back of the thigh, when the ball is struck;	viņa pretinieks neietur minimālo kontaktu ar savu krēslu vai spilvenu(iem), ar augšstilba aizmuguri, kad tiek sistis pa bumbiņu;
2.10.1.14.2.	his or her opponent touches the table with either hand before striking the ball;	ja pretinieks pieskaras galdam ar jebkuru roku pirms uzsišanas pa bumbiņu;
2.10.1.14.3.	his or her opponent's footrest or foot touches the floor during play.	ja viņa pretenieka kāju atbalsts vai kāja pieskarās grīdai izspēles laikā.
2.10.1.15.	as provided under the order of play (2.8.3).	kā noteiks spēles kārības punktus (2.8.3).
2.11.	A GAME	SETS
2.11.1.	A game shall be won by the player or pair first scoring 11 points unless both players or pairs score 10 points, when the game shall be won by the first player or pair subsequently gaining a lead of 2 points.	Setu uzvar spēlētājs vai pāris, kurš pirmais iegūst 11 punktus, ja vien abi spēlētāji vai pāri nav ieguvuši 10 punktus, kad setu uzvar spēlētājs vai pāris, kurš pirmais iegūst 2 punktus vairāk nekā pretējais spēlētājs vai pāris.
2.12.	A MATCH	SPĒLE
2.12.1.	A match shall consist of the best of any odd number of games.	Spēle ir jāturpina līdz tiek uzvarēts vairākums no nepāra skaita setiem.
2.13.	THE ORDER OF SERVING, RECEIVING AND ENDS	SERVES, PIENĒMŠANAS UN PUŠU IZVĒLE
2.13.1.	The right to choose the initial order of serving, receiving and ends shall be decided by lot and the winner may choose to serve or to receive first or to start at a particular end.	Izvēles tiesības servēšanas, pieņemšanas un pušu sākuma kārtībai ir jānosaka ar izlozi un tās uzvarētājs var izvēlēties pirmajam servēt vai pieņemt servi, sākt spēli noteiktā galda pusē.
2.13.2.	When one player or pair has chosen to serve or to receive first or to start at a particular end, the other player or pair shall have the other choice.	Kad viens spēlētājs vai pāris ir izvēlējis servēt vai pieņemt servi, vai sākt spēli noteiktā galda pusē, otram spēlētājam ir jāizdara atlikušā izvēle.

2.13.3.	After each 2 points have been scored the receiving player or pair shall become the serving player or pair and so on until the end of the game, unless both players or pairs score 10 points or the expedite system is in operation, when the sequences of serving and receiving shall be the same but each player shall serve for only 1 point in turn.	Pēc katriem diviem punktiem, kas ir tikuši ieskaitīti, pieņemošam spēlētājam vai pārim ir jāklūst par servētāju spēlētāju vai pāri, un tā līdz seta beigām, kamēr abi spēlētāji vai pāri nav sasnieguši 10 punktus, vai nav ieviesta spēles paātrināšanas sistēma, kad servēšanas un pieņemšanas secībai ir jābūt tai pašai, bet tikai tai ir jāmainās pēc katra punkta izspēles.
2.13.4.	In each game of a doubles match, the pair having the right to serve first shall choose which of them will do so and in the first game of a match the receiving pair shall decide which of them will receive first; in subsequent games of the match, the first server having been chosen, the first receiver shall be the player who served to him or her in the preceding game.	Dubultspēļu katrā setā pārim, kuram ir jāservē pirmajam, ir jāizvēlas, kurš no spēlētājiem servēs pirmais, un pirmajā setā pieņēmēju pārim ir jāizvēlas, kurš no viņiem pieņems pirmais; sekojošajos setos, kad pirmais servētājs ir jau noteikts, pieņēmējam ir jābūt spēlētājam, kurš servēja uz viņu iepriekšējā setā.
2.13.5.	In doubles, at each change of service the previous receiver shall become the server and the partner of the previous server shall become the receiver.	Dubultspēlēs, katrā serves maiņas gadījumā, iepriekšējam pieņēmējam ir jāklūst servētājam, un iepriekšējā servētāja partnerim ir jāklūst par pieņēmēju.
2.13.6.	The player or pair serving first in a game shall receive first in the next game of the match and in the last possible game of a doubles match the pair due to receive next shall change their order of receiving when first one pair scores 5 points.	Spēlētājam vai pārim, kurš ir servējis pirmais, ir jāpieņem pirmajam nākošajā setā, bet pēdējā iespējamajā dubultspēļu setā, kad viens no pāriem ir ieguvis 5 punktus, pārim, kuram ir nākošajam jāpieņem serve, ir jāizmaina pieņemšanas kārtība.
2.13.7.	The player or pair starting at one end in a game shall start at the other end in the next game of the match and in the last possible game of a match the players or pairs shall change ends when first one player or pair scores 5 points.	Spēlētājam vai pārim, kurš ir sācis setu vienā pusē, nākošo setu ir jāsāk pretējā pusē, bet pēdējā iespējamajā spēles setā, kad viens no spēlētājiem vai pāriem ir ieguvis 5 punktus, spēlētājiem vai pāriem ir jāmainās pusēm.
2.14.	OUT OF ORDER OF SERVING, RECEIVING OR ENDS	SERVĒŠANAS, PIENĒMŠANAS UN PUŠU MAIŅAS KĀRTĪBAS TRAUCĒJUMI
2.14.1.	If a player serves or receives out of turn, play shall be interrupted by the umpire as soon as the error is discovered and shall resume with those players serving and receiving who should be server and receiver respectively at the score that has been reached, according to the sequence established at the beginning of the match and, in doubles, to the order of serving chosen by the pair having the right to serve first in the game during which the error is discovered.	Ja spēlētājs servē vai pieņem ārpus kārtas, tiesnesim spēle ir jāpārtrauc tiklīdz kļūda ir pamanīta, bet pēc tam spēle ir jāatjauno tā, lai servētu vai pieņemtu spēlētāji, kuriem tas būtu jādara, ņemot vērā spēles sākumā noteikto kārtību, un pie rezultāta, kāds ir bijis pirms kļūdas pamanīšanas. Dubultspēlēs spēle ir jāatjauno tajā kārtībā, ko izvēlējās pāris, kurš servēja pirmais setā, kurā tika pamanīta kļūda.
2.14.2.	If the players have not changed ends when they should have done so, play shall be interrupted by the umpire as	Ja spēlētāji nav apmainījušies pusēm, kad viņiem tas ir bijis jādara, tiesnesim spēle ir jāpārtrauc tiklīdz kļūda ir pamanīta, bet pēc tam

	soon as the error is discovered and shall resume with the players at the ends at which they should be at the score that has been reached, according to the sequence established at the beginning of the match.	tā ir jāatjauno tā, lai spēlētāji atrastos pusēs, ņemot vērā spēles sākumā noteikto kārtību, un pie rezultāta, kāds ir bijis pirms kļūdas pamanīšanas.
2.14.3.	In any circumstances, all points scored before the discovery of an error shall be reckoned.	Jebkurā gadījumā visi punkti, kas ir bijuši izcīnīti pirms kļūdas pamanīšanas, ir jāieskaita.
2.15.	THE EXPEDITE SYSTEM	SPĒLES PAĀTRINĀŠANAS SISTĒMA
2.15.1.	Except as provided in 2.15.2, the expedite system shall come into operation after 10 minutes' play in a game or at any time when requested by both players or pairs.	Spēles paātrināšanas sistēma ir jāievieš, ja sets nav pabeigts pēc spēles 10 minūtēm, ja vien abi spēlētāji vai pāri nav ieguvuši vismaz 9 punktus, vai arī agrāk, ja to lūdz abi spēlētāji vai pāri.
2.15.2.	The expedite system shall not be introduced in a game if at least 18 points have been scored.	Spēles paātrināšanas sistēma nav jāievieš, ja seta ir izspēlēti vismaz 18 punkti.
2.15.3.	If the ball is in play when the time limit is reached and the expedite system is due to come into operation, play shall be interrupted by the umpire and shall resume with service by the player who served in the rally that was interrupted; If the ball is not in play when the expedite system comes into operation, play shall resume with service by the player who received in the immediately preceding rally.	Ja bumbiņa ir spēlē, kad laika limits ir sasniegts, tiesnesim spēle ir jāpārtrauc, un tā ir jāatjauno tā, lai servētu tas pats spēlētājs, kas servēja punkta izcīņā, kas tika pārtraukta. Ja bumbiņa nav spēlē, kad laika limits ir sasniegts, spēle ir jāatjauno tā, lai servētu tas spēlētājs, kurš pieņēma iepriekšējā punkta izcīņā pirms spēles pārtraukšanas.
2.15.4.	Thereafter, each player shall serve for 1 point in turn until the end of the game, and if the receiving player or pair makes 13 correct returns in a rally the receiver shall score a point.	Pēc tam katram spēlētājam ir jāservē pārmaiņus viena punkta izcīņai līdz seta beigām, un, ja spēlētājs vai pāris, kurš pieņem, izdara 13 pareizus atsienus, servētājs zaudē punktu.
2.15.5.	Introduction of the expedite system shall not alter the order of serving and receiving in the match, as defined in 2.13.6.	Paātrinātās sistēmas ieviešana neizmainīs servēšanas un serves pieņemšanas secību spēlē, kā noteiks 2.13.6 punkta.
2.15.6.	Once introduced, the expedite system shall remain in operation until the end of the match.	Ja spēles paātrināšanas sistēma ir tikusi ieviesta, tad tā ir jālieto līdz spēles beigām.