

LIVRO DE REGRAS

2008-2009

CAPÍTULO II

2. AS LEIS DO TÊNIS DE MESA

2.1. A MESA

- 2.1.1. A parte superior da mesa, chamada superfície de jogo, deve ser retangular, com 2,74 m de comprimento por 1,525 m de largura, e situar-se em um plano horizontal de 76 cm acima do piso.
- 2.1.2. A superfície de jogo não deve incluir os lados verticais do tampo da mesa.
- 2.1.3. A superfície de jogo pode ser de qualquer material, mas deve produzir um pique uniforme, em torno de 23 cm, quando uma bola padrão é deixada cair sobre ela, de uma altura aproximada de 30 cm.
- 2.1.4. A superfície de jogo deve ser uniformemente de cor escura e fosca, com uma linha lateral branca, de 2 cm de largura ao longo dos 2,74 m de comprimento e uma linha de fundo branca de 2 cm de largura ao longo de cada 1,525 m de largura.
- 2.1.5. A superfície de jogo deve ser dividida em duas partes iguais por uma rede vertical correndo paralela às linhas de fundo, e ser contínua sobre toda a área de cada parte da mesa.
- 2.1.6. Para duplas cada parte deve ser dividida em duas partes iguais por uma linha de centro branca de 3 mm de largura, correndo paralela às linhas laterais. A linha de centro pertence à metade direita de cada lado.

2.2. REDE E ACESSÓRIOS

- 2.2.1. A rede e seus acessórios devem constituir da rede, sua suspensão e dos postes-suportes, incluindo os ferros prendedores que a fixa à mesa.
- 2.2.2. A rede deve estar suspensa por uma linha amarrada às extremidades dos dois postes verticais, cada qual com 15,25 cm de altura, afastados das linhas laterais de 15,25 cm.
- 2.2.3. O topo da rede, ao longo de todo o seu comprimento, deve estar 15,25 cm acima da superfície de jogo.
- 2.2.4. A extremidade inferior da rede, ao longo de todo o seu comprimento, deve estar próxima à superfície da mesa e as extremidades laterais próximas o máximo possível dos postes-suportes.

2.3. A BOLA

- 2.3.1. A bola deve ser esférica com um diâmetro de 40 mm.
- 2.3.2. A bola deve pesar 2,7 g.
- 2.3.3. A bola deve ser feita de celulósido ou plástico similar e deve ser branca ou laranja e fosca.

2.4. RAQUETE

- 2.4.1. A raquete pode ser de qualquer tamanho, forma ou peso, mas a lâmina deve ser plana e rígida.
- 2.4.2. No mínimo 85% em relação à espessura devem ser de madeira natural. Admite-se se reforçar a lâmina da raquete com uma camada de adesivos misturados a materiais fibrosos, tais como fibras de carbono, fibras de vidro ou papel prensado. A espessura de cada camada não pode ser superior a 7,5% da espessura total ou 0,35 mm, prevalecendo o menor valor.
- 2.4.3. O lado da lâmina da raquete usado para bater na bola deve ser coberto por uma simples borracha, com pinos para fora tendo uma espessura máxima, incluindo o adesivo, de 2 mm, ou por uma borracha "sanduíche" com os pinos para fora ou para dentro, tendo uma espessura máxima, incluindo o adesivo, de 4 mm.
 - 2.4.3.1. "Borracha Simples" é uma camada não celular, natural ou sintética, com os pinos para fora, com altura uniforme e igualmente distribuída sobre toda a superfície a uma densidade de não menos do que 10/cm² e não mais do que 30/cm².
 - 2.4.3.2. "Borracha Sanduíche" é uma camada de borracha celular (esponja) coberta com uma camada de borracha simples, com pinos para dentro ou para fora, tendo uma espessura de 2 mm, incluindo a camada adesiva.
- 2.4.4. O material de cobertura deve estender-se até, mas não além dos limites da lâmina da raquete, exceto para a região mais próxima do cabo onde seguram os dedos. Esta região pode ser deixada descoberta ou ser coberta com qualquer material.
- 2.4.5. A lâmina da raquete, qualquer camada dentro da lâmina ou qualquer camada de material de cobertura ou adesivo do lado utilizado para bater a bola deve ser contínua e da mesma espessura.

- 2.4.6. A superfície do material de cobertura de um lado da raquete, deve ser fosca, vermelho-vivo de um lado e preto do outro.
- 2.4.7. O material de cobertura deve ser utilizado do modo como ele foi aprovado pela ITTF, sem qualquer tratamento químico ou físico de modo que altere ou modifique as propriedades do jogo como fricção, perspectiva, cor, estrutura, superfície, etc.
- 2.4.7.1. Leves desvios no que concerne à uniformidade e continuidade das coberturas, definidas nos itens anteriores, devido à fadiga ou acidentes, podem ser ignorados desde que não mudem significativamente as características da superfície.
- 2.4.8. No início de cada jogo ou se houver troca de raquetes durante o jogo o atleta deve mostrar ao seu oponente e ao árbitro a raquete que ele vai usar e permiti-los examiná-la.
- 2.5. DEFINIÇÕES**
- 2.5.1. Uma *seqüência* é o período durante o qual a bola está em jogo.
- 2.5.2. A bola se encontra *em jogo* a partir do último momento em que está estacionária na palma da mão livre antes de ser projetada de propósito durante o saque, até que a seqüência seja decidida com uma obstrução ou com um ponto.
- 2.5.3. Uma *obstrução* é uma seqüência a qual o resultado não é contado.
- 2.5.4. Um *ponto* é uma seqüência a qual o resultado é contado.
- 2.5.5. A *mão da raquete* é a mão que está carregando a raquete.
- 2.5.6. A *mão livre* é a mão que não está carregando a raquete. O braço livre é o braço da mão livre.
- 2.5.7. Um atleta *bate* na bola, se ele toca a bola no jogo com sua raquete, segura na sua mão, ou com sua mão da raquete abaixo do punho.
- 2.5.8. Um atleta "obstrui" a bola, se ele, ou qualquer coisa que carregue ou vista, toca na bola em jogo quando ela ainda está acima ou passando e se dirigindo a superfície de jogo, não tendo tocado seu lado desde a última batida do seu oponente.
- 2.5.9. O *sacador* é o atleta que tem que bater na bola por primeiro na seqüência.
- 2.5.10. O *recebedor* é o atleta que tem que bater na bola por segundo na seqüência.
- 2.5.11. O *árbitro* é a pessoa apontada para controlar um jogo.
- 2.5.12. O *árbitro auxiliar* é a pessoa apontada para auxiliar o árbitro com determinadas decisões.
- 2.5.13. Qualquer coisa que o atleta vista ou carregue inclui qualquer coisa que ele estava vestindo ou carregando, que não seja a bola, no início da seqüência.
- 2.5.14. A bola deve ser considerada como tendo passado sobre ou em torno da rede e seus acessórios se ela passar em qualquer lugar que não seja entre a rede e poste-suporte ou entre a rede e a superfície de jogo.
- 2.5.15. A "linha de fundo" deve ser considerada como uma extensão indefinida em ambas as direções.
- 2.6. O SAQUE**
- 2.6.1. O saque iniciará com a bola repousando livremente na palma da mão livre aberta e estacionária do sacador.
- 2.6.2. O sacador então projetará a bola para cima, próximo à verticalidade sem provocar efeito, pelo menos 16 cm, somente com a palma da mão livre e bater na bola quando a bola estiver descendo, sem tocar em qualquer coisa antes de ser batida.
- 2.6.3. Quando a bola estiver descendo então o sacador baterá na bola de modo que ela toque primeiro a sua metade da mesa, depois passando sobre ou em torno da rede e seus acessórios, toque diretamente a metade da mesa do recebedor. Em duplas, a bola tocará sucessivamente a metade direita do sacador e depois do recebedor.
- 2.6.4. Desde o início do saque até ser batida, a bola deverá estar acima do nível da superfície da mesa e atrás da linha de fundo do sacador, e o sacador não deverá esconder a bola do recebedor com qualquer parte do corpo ou vestimenta, tanto sua como do seu companheiro de dupla.
- 2.6.5. Assim que a bola for projetada, o braço e a mão livre do sacador devem ser removidos do espaço entre a bola e a rede. O espaço entre a bola e a rede é definido pela bola, a rede e sua extensão infinita para cima.
- 2.6.6. É responsabilidade do atleta sacar de modo que o árbitro ou o árbitro auxiliar possa ver que ele cumpre com os requisitos para um bom saque.
- 2.6.6.1. Se o árbitro está em dúvida da legalidade de um saque ele pode, na primeira vez em um jogo declarar uma obstrução e advertir o sacador.
- 2.6.6.2. Qualquer dúvida sobre a legalidade em qualquer saque subsequente do mesmo atleta ou do seu companheiro de dupla resultará em um ponto para o recebedor.
- 2.6.6.3. Entretanto se houver uma clara evidência de que o sacador não cumpriu com os requerimentos necessários para um bom saque, não deverá ser avisado e o recebedor deverá ganhar um ponto.
- 2.6.7. Excepcionalmente, o árbitro pode relaxar os requisitos para um bom saque onde ele está convencido que o ato é devido a um problema físico.
- 2.7. O RETORNO**

2.7.1. A bola tendo sido sacada ou retornada deve ser batida de forma que ela passe sobre ou em torno da rede e seus acessórios e toque o campo oponente, diretamente ou mesmo que ela tenha tocado na rede ou seus acessórios.

2.8. A ORDEM DO JOGO

2.8.1. Num jogo individual, o sacador deve primeiro sacar, o recebedor deve então retornar e assim sucessivamente sacador e recebedor alternadamente devem fazer cada um, um retorno.

2.8.2. Num jogo de duplas, o sacador deve primeiro sacar, o recebedor deve então retornar, o companheiro do sacador deve também retornar, e assim sucessivamente cada atleta na sua vez e nesta seqüência deverá fazer um retorno.

2.8.3. Quando dois atletas estão em cadeiras de rodas devido a problemas físicos jogando em duplas, o sacador deve primeiro sacar, o recebedor então retornará, mas qualquer um dos oponentes poderá retornar. Entretanto, nenhuma parte da cadeira de rodas do atleta poderá invadir a extensão imaginária da linha de centro da mesa. Caso isto aconteça, o árbitro deverá contar um ponto para a dupla oponente.

2.9. UMA OBSTRUÇÃO

2.9.1. Uma seqüência deve ser uma obstrução:

2.9.1.1. Se no saque a bola, passando sobre ou em volta da rede e seus acessórios, tocá-los e ainda assim o saque ser considerado como bom, ou a bola ser obstruída pelo recebedor ou seu parceiro.

2.9.1.2. Se o saque for executado quando o recebedor ou o seu parceiro não esteja preparado, desde que o recebedor ou seu parceiro não tenha tentado rebater a bola.

2.9.1.3. Se a falha para executar um saque ou um retorno, conforme determinam as regras, foi provocada por distúrbios fora do controle dos atletas.

2.9.1.4. Se o jogo for interrompido pelo árbitro ou árbitro auxiliar.

2.9.1.5. Se o recebedor está em uma cadeira de rodas devido a problemas físicos e durante um saque correto a bola

2.9.1.5.1. Ao bater do lado do recebedor, retornar em direção a rede.

2.9.1.5.2. Parar em cima da mesa do recebedor;

2.9.1.5.3. Sair da mesa por uma das linhas laterais da mesa.

2.9.2. O jogo pode ser interrompido:

2.9.2.1. Para corrigir um erro na ordem do saque, recebimento ou lado.

2.9.2.2. Para ser introduzido o sistema de aceleração.

2.9.2.3. Para se advertir ou penalizar um atleta ou técnico.

2.9.2.4. Quando as condições de jogo forem prejudicadas de forma tal que o resultado da seqüência possa ser afetado.

2.10. UM PONTO

2.10.1. A não ser que a seqüência sofra uma obstrução, um atleta deve ganhar um ponto:

2.10.1.1. Se seu oponente falhar ao fazer um saque correto;

2.10.1.2. Se seu oponente falhar ao fazer um retorno correto;

2.10.1.3. Se, depois de fazer um saque ou um retorno, a bola tocar em qualquer outra coisa que não seja a rede e seus acessórios antes de ser batida pelo seu oponente;

2.10.1.4. Se a bola passar sobre a sua metade da mesa ou atrás da linha de fundo sem tocar seu campo, depois de ter sido batida pelo oponente;

2.10.1.5. Se seu oponente obstruir a bola;

2.10.1.6. Se seu oponente bater na bola duas vezes sucessivamente;

2.10.1.7. Se seu oponente bater a bola com o lado da lâmina da raquete que não esteja obedecendo o que prevê em 2.4.3, 2.4.4 e 2.4.5;

2.10.1.8. Se seu oponente, ou qualquer coisa que seu oponente vista ou carregue mova a superfície de jogo;

2.10.1.9. Se seu oponente, ou qualquer coisa que seu oponente vista ou carregue toque a rede e seus acessórios;

2.10.1.10. Se a mão livre do seu oponente toque a superfície de jogo;

2.10.1.11. Se a dupla oponente bata a bola fora da seqüência estabelecida pelo primeiro sacador e o primeiro recebedor;

2.10.1.12. Conforme previsto no sistema de aceleração (2.15.2).

2.11. UM SET

2.11.1. Um set será vencido pelo atleta ou dupla que primeiro completar 11 pontos a não ser que ambos os atletas ou pares tenham completado 10 pontos, quando o set será vencido pelo atleta ou dupla que conquistar uma vantagem de 2 pontos de diferença.

2.12. UM JOGO

2.12.1. Um jogo consiste de uma disputa em melhor de qualquer número de sets ímpares.

2.13. A ORDEM DE SACAR, RECEBER E LADOS

- 2.13.1. O direito de escolher a ordem inicial de sacar, receber e lados deve ser decidida por sorteio e o vencedor pode escolher sacar ou receber primeiro ou iniciar em um lado.
- 2.13.2. Quando um atleta ou dupla tenha escolhido sacar ou receber primeiro ou escolhido o lado, o outro atleta ou dupla tem a outra escolha.
- 2.13.3. Após cada 2 pontos contados o atleta ou dupla recebedora se tornará o atleta ou dupla sacadora até o final do set, a menos que ambos os atletas ou duplas atinjam 10 pontos ou o sistema de aceleração esteja em operação, então a seqüência de sacar e receber devem ser a mesma, mas cada atleta deve produzir somente um saque alternado até o final do jogo.
- 2.13.4. Em cada set de um jogo de duplas, o par que tem o direito de sacar primeiro escolherá quem deles o fará e no primeiro set de um jogo o par que receberá decidirá quem receberá primeiro; nos sets subseqüentes do jogo, o primeiro sacador será escolhido e o primeiro recebedor será o atleta que sacou para ele no set anterior.
- 2.13.5. Em duplas, a cada troca de saque o recebedor anterior será o sacador e o companheiro do sacador anterior será o recebedor.
- 2.13.6. O atleta ou dupla que sacar primeiro em um set receberá primeiro no próximo set do jogo e em um último set possível de um jogo de duplas o par recebedor deve trocar a ordem do recebedor quando um dos pares atingir 5 pontos.
- 2.13.7. O atleta ou dupla que iniciar em um dos lados em um set iniciará no outro lado no próximo set do jogo e em um último set possível de um jogo os atletas ou pares trocam de lados quando um dos pares atingir 5 pontos.
- 2.14. FORA DA ORDEM DE SACAR, RECEBER OU LADOS**
- 2.14.1. Se um atleta sacar ou receber fora de ordem, o jogo deverá ser interrompido pelo árbitro assim que o erro for descoberto e reiniciar com aqueles atletas sacando e recebendo, de acordo com a seqüência estabelecida no início do jogo, em duplas, a ordem de sacar escolhida pelo par que tinha direito a sacar primeiro no set quando o erro foi descoberto.
- 2.14.2. Se os atletas não tiverem trocado de lado quando eles deveriam fazê-lo, o jogo deve ser interrompido pelo árbitro assim que o erro tenha sido descoberto e reiniciar com os atletas nos seus lados corretos de acordo com a seqüência estabelecida no início da partida.
- 2.14.3. Em qualquer circunstância, todos os pontos contados antes da descoberta do erro devem ser considerados.
- 2.15. SISTEMA DE ACELERAÇÃO**
- 2.15.1. Exceto quando ambos os atletas ou pares tenham atingido 9 pontos, o sistema de aceleração entrará em operação se um set não finalizar depois do limite de tempo de 10 minutos de jogo ou em qualquer momento se ambos os atletas ou duplas solicitarem.
- 2.15.1.1. Se a bola estiver em jogo quando o limite de tempo for atingido, o jogo deverá ser interrompido pelo árbitro e reiniciado com o sacador sendo o atleta que estava sacando quando a seqüência foi interrompida.
- 2.15.1.2. Se a bola não estiver em jogo quando o limite de tempo tiver sido atingido, o jogo deverá ser reiniciado com o sacador sendo o atleta que recebeu na seqüência imediatamente anterior.
- 2.15.2. Daí em diante cada atleta deve sacar apenas em 1 ponto até o final do set e se o atleta ou par recebedor fizer 13 retornos, o recebedor deverá ganhar o ponto.
- 2.15.3. Uma vez introduzido, o sistema de aceleração deverá permanecer até o final do jogo.

LIVRO DE REGRAS

2008-2009

CAPÍTULO III

3. REGULAMENTAÇÕES PARA COMPETIÇÕES INTERNACIONAIS

3.1. ESCOPO DAS LEIS E REGULAMENTOS

3.1.1. Tipos de Competições

- 3.1.1.1. Uma competição Internacional é uma competição na qual podem ser incluídos atletas de mais de uma Associação.
- 3.1.1.2. Um Jogo Internacional é um jogo entre equipes representando Associações.
- 3.1.1.3. Um Torneio Aberto é um torneio no qual são abertas inscrições para atletas de todas as Associações.
- 3.1.1.4. Um Torneio Restrito é um torneio o qual as inscrições são restritas para um específico grupo de atletas, além dos torneios restritos para grupos de idade.
- 3.1.1.5. Um Torneio por Convite é um torneio o qual as inscrições são restritas para específicas Associações ou atletas individualmente convidados.

3.1.2. Aplicabilidade

- 3.1.2.1. Com exceção dos dispositivos estabelecidos no artigo 3.1.2.2 as Leis ou Regras do Tênis de Mesa (já descritas no capítulo II) devem ser aplicadas para os Campeonatos Mundiais, Continentais, Olímpicos e Abertos Internacionais, a menos que concordado de outra forma pelas Associações participantes, para jogos internacionais.
- 3.1.2.2. O Conselho de Diretores estará facultado para autorizar a organização de um Torneio Aberto para adaptar variações experimentais das regras especificadas pelo Comitê Executivo.
- 3.1.2.3. As Leis ou regras do Tênis de Mesa são aplicadas para:
 - 3.1.2.3.1. Campeonatos Mundiais e Olímpicos - a menos que tenha sido autorizado de outra forma pelo Conselho da ITTF e notificado antecipadamente às Associações participantes;
 - 3.1.2.3.2. Campeonatos Continentais - a menos que tenha sido autorizado de outra forma pela Federação Continental apropriada e notificada antecipadamente às Associações participantes;
 - 3.1.2.3.3. Campeonatos Abertos Internacionais (3.7.1.2) - a menos que tenha sido autorizado de outra forma pelo Comitê Executivo e notificado antecipadamente às Associações participantes, conforme 3.1.2.4;
 - 3.1.2.3.4. Campeonatos Abertos, exceto previsto em 3.1.2.4.
- 3.1.2.4. Quando um Torneio Aberto não for realizado em conformidade com a regulamentação aqui descrita, a natureza e a extensão da variação devem ser especificadas nas fichas de inscrições. O preenchimento e envio das inscrições será considerado como concordância pelo participante das condições de competição, incluindo tais variações.
- 3.1.2.5. As Leis e Regulamentações são recomendadas para competição internacional, desde que a Constituição e as Regulamentações Disciplinares sejam obedecidas, campeonatos internacionais restritos e por convites e competições reconhecidas internacionalmente organizadas por uma entidade não filiada podem ser regidas sobre as leis abaixo pela autoridade organizadora.
- 3.1.2.6. As Leis e Regulamentações para Competições Internacionais devem ser aplicadas, a menos que as variações tenham sido concordadas antecipadamente ou estejam claramente destacadas nas regras publicadas da competição.
- 3.1.2.7. Explicações detalhadas e interpretações de Regulamentos, incluindo especificações do equipamento, serão publicadas em forma de folhetos técnicos autorizados pelo Conselho de Diretores, e no livro de Regras da ITTF para Oficiais de partidas.

3.2. EQUIPAMENTOS E CONDIÇÕES DE JOGO

3.2.1. Equipamento Aprovado e Autorizado

- 3.2.1.1. A aprovação e a autorização do equipamento de jogo serão realizadas em nome do Conselho de Diretores pelo Comitê de Equipamentos; sua aprovação ou autorização pode ser anulada pelo Conselho de Diretores qualquer momento, sempre que se observe que seu uso contínuo possa prejudicar o esporte.
- 3.2.1.2. As fichas de Inscrições ou prospectos para torneios abertos devem especificar a marca e a cor da mesa, da rede e da bola a ser usada; a escolha dos equipamentos deve ser feita pela

Associação que promove o evento, selecionados entre as marcas e tipos corretamente aprovados pela ITTF.

3.2.1.3. A cobertura no(s) lado(s) da raquete, usado(s) para bater na bola, deve ser de marca e tipo àquele tempo aprovados pela ITTF, e deve ser afixada da maneira a exibir, claramente, a marca do fabricante e o tipo da borracha. O logotipo da ITTF deve estar acima do número ITTF (quando usado) devem estar claramente visíveis perto do topo da cobertura.

Listas de todos os equipamentos e materiais aprovados e autorizados serão feitos pelo escritório da ITTF e os detalhes serão publicados no site da ITTF.

3.2.2. Vestimenta

3.2.2.1. A vestimenta de jogo consiste normalmente de uma camisa de manga curta ou sem manga, um short ou saia, ou vestido esportivo inteiro, meias e tênis. Outras vestimentas tais como, parte do agasalho não devem ser vestidas durante o jogo, exceto com permissão especial do Árbitro Geral.

3.2.2.2. A cor principal da camiseta, saia ou short, a não ser as mangas e a gola da camisa devem ser de uma cor claramente distinta da bola em uso.

3.2.2.3. A vestimenta pode carregar números ou letras nas costas da camiseta para identificar um atleta, sua associação ou, em jogo de clubes, seu clube e propagandas de acordo como previsto em 3.2.5.10; se tiver o nome nas costas da camisa, este deverá estar situado abaixo do colarinho.

3.2.2.4. Qualquer número de identificação do atleta terá prioridade sobre qualquer propaganda, colocada na parte central das costas da camisa; o número deve estar contido numa área não maior do que 600cm² (A4).

3.2.2.5. Qualquer marca ou enfeite na frente ou lado do uniforme de jogo ou qualquer objeto tal como jóias usadas pelo atleta, não devem chamar a atenção ou ser brilhantes a fim de não atrapalhar ou afetar a visão do oponente.

3.2.2.6. A vestimenta não deve conter desenhos ou rótulos, os quais podem causar ofensa ou trazer má reputação para o jogo.

3.2.2.7. Qualquer questão de legalidade ou aceitabilidade da vestimenta de jogo deve ser decidida pelo Árbitro Geral.

3.2.2.8. Os atletas de uma equipe que fazem parte numa competição de equipes ou atletas de uma mesma Associação formando uma dupla em eventos de títulos Mundiais e Olímpico devem vestir-se uniformemente com possíveis exceções somente das meias, tênis e o número, tamanho, cor e design das propagandas na vestimenta. Atletas de uma mesma Associação formando uma dupla em outros eventos internacionais podem usar vestimentas de marcas diferentes se a cor básica é a mesma e se sua Associação Nacional autorizar este procedimento.

3.2.2.9. O atleta adversário, ou dupla adversária deverá estar vestido o suficientemente diferente para que seja facilmente distinguido pelos espectadores.

3.2.2.10. Quando atletas ou equipes oponentes estiverem usando uniformes similares, e não houver acordo possível sobre quem deverá trocá-los, a decisão será feita por sorteio, pelo árbitro.

3.2.2.11. Atletas competindo em um evento Mundial, Olímpico ou Campeonatos Abertos Internacionais deverão usar camiseta e short ou saia de marca autorizada por sua Associação.

3.2.3. Condições de Jogo

3.2.3.1. O espaço de jogo deve ser retangular e não menor do que 14 m de comprimento, 7 m de largura e 5 m de altura, mas os 4 cantos devem ser cobertos por separadores de até 1,5 m de comprimento.

3.2.3.2. Os seguintes equipamentos e instalações serão considerados parte da Área de jogo: a mesa, incluindo a rede e acessórios, mesas e cadeiras para os árbitros, placares, porta-toalhas, números impressos de identificação das mesas, separadores, piso especial, letreiros nos separadores indicando o nome de atletas ou Associações.

3.2.3.3. A área de jogo deve ser cercada por separadores da mesma cor básica, escura, tendo em torno de 75 cm de altura, separando das áreas de jogo adjacentes e dos espectadores.

3.2.3.4. Em competições para títulos mundiais e olímpicos, a intensidade luminosa medida na altura da superfície de jogo não deve ser menor do que 1000 LUX uniformemente distribuída sobre toda a superfície de jogo, e a intensidade em qualquer outra parte da área de jogo não deve ser menor do que 500 LUX. Em outras competições a intensidade será ao menos 600 LUX, uniformemente distribuída sobre a superfície de jogo e ao menos 400LUX em outras zonas da área de jogo.

3.2.3.5. Onde houver várias mesas em uso, o nível de iluminação deve ser o mesmo para todas elas e o nível de iluminação atrás da arena de jogos não deve ser maior que o nível de iluminação das áreas de jogo.

- 3.2.3.6. A fonte de luz não pode estar abaixo de 5 m do solo.
- 3.2.3.7. As paredes em volta da área de jogo devem ser geralmente de cor escura, não conter pontos de luz brilhante e não permitir que a luz solar entre através das janelas ou aberturas.
- 3.2.3.8. O piso não deve ser de cor clara ou brilhante e a superfície do piso não deve ser de pedra, concreto ou tijolos. Em competições para os títulos mundiais e olímpicos, o assoalho será de madeira ou de um material sintético enrolável, cuja marca e tipo tenham sido aprovados pela ITTF.

3.2.4. Cola

- 3.2.4.1. É de responsabilidade de cada atleta assegurar que a borracha esteja presa na sua raquete com adesivo que não contenham solventes voláteis prejudiciais.
- 3.2.4.2. Testes para solventes proibidos deverão ser feitos em eventos de títulos Mundiais e Olímpicos, Pro-Tour, Circuito Mundial Junior e o atleta cuja raquete for encontrada contendo um solvente será desqualificado da competição e reportado a sua Associação.
- 3.2.4.3. Uma área própria e ventilada deverá ser providenciada para a colagem das borrachas das raquetes e adesivos líquidos não poderão ser utilizados em outro lugar que não seja o local de competição.

"Local de Competição" inclui todos os estabelecimentos no prédio onde serão os jogos e o terreno onde o prédio está localizado, incluindo o portão de entrada, o estacionamento e instalações relacionadas.

3.2.5. Propagandas

- 3.2.5.1. Dentro da Área de jogo, propagandas deverão ser colocadas somente em equipamentos e instalações listadas em 3.2.3.2 e não poderão ser adicionados displays especiais.
- 3.2.5.2. Nos Jogos Olímpicos propagandas em equipamentos de jogo, roupas de atletas e de árbitros deverão estar de acordo com o regulamento do Comitê Olímpico Internacional.
- 3.2.5.3. Cores fluorescentes ou luminescentes não devem ser usadas em qualquer lugar dentro da área de jogo.
- 3.2.5.4. A propaganda (letras ou símbolos) na parte interna dos separadores, não pode ser branca ou alaranjada, nem ter mais que duas cores e devem ter uma altura máxima de 40 cm. É recomendado que sejam usados tons mais escuros ou mais claros, referentes a cor dos separadores.
- 3.2.5.5. Marcas no piso não podem incluir cor branca ou laranja. É recomendado que sejam de tons mais escuros ou mais claros que a cor de fundo.
- 3.2.5.6. Pode ter até 4 (quatro) propagandas no piso da área de jogo, uma a cada lado e uma a cada final da mesa, cada uma contida numa área de 2,5m²; elas não podem estar a menos de 1m e mais de 2m de distância dos separadores.
- 3.2.5.7. Pode ter uma propaganda lateral temporária em cada metade da mesa e uma em cada final da mesa, claramente separadas de qualquer marca permanente e cada uma delas deve estar contida numa área de 60 cm; elas não podem ser de outro fornecedor de equipamento de tênis de mesa.
- 3.2.5.8. Propagandas na rede devem ser num tom mais escuro ou mais claro que a cor da rede, e deverá manter uma distância de 3 cm da beira do topo da fita e não deve obstruir a visão através da rede.
- 3.2.5.9. Propagandas nas mesas dos árbitros ou outra mobília dentro da área de jogo devem estar dentro de uma área total de 750cm².
- 3.2.5.10. Propagandas na vestimenta dos atletas são limitadas a:
 - 3.2.5.10.1. Marca registrada ou logomarca, símbolo ou nome contido numa área de 24cm²;
 - 3.2.5.10.2. Não mais que 6 propagandas claramente separadas, contidas em uma área total combinada de 600cm², na frente, lado ou ombro da camisa, com não mais que 4 propagandas na frente;
 - 3.2.5.10.3. Não mais que 2 propagandas contidas numa área total de 400cm², nas costas da camisa;
 - 3.2.5.10.4. Não mais que 2 propagandas contidas numa área total combinada de 120cm², somente na frente e nos lados da saia ou bermuda;
- 3.2.5.11. Propagandas nos números dos atletas deverão estar contidas em uma área total de 100cm².
- 3.2.5.12. Propagandas na vestimenta dos árbitros deverão estar contidas numa área total de 40cm².
- 3.2.5.13. Não deverá ter propagandas na vestimenta ou números dos atletas referentes a mercadorias de tabaco, bebidas alcoólicas ou drogas que causem danos.

3.3. JURISDIÇÃO DOS OFICIAIS

3.3.1. Árbitro Geral

- 3.3.1.1. Para cada competição, de um modo geral, um Árbitro Geral deverá ser apontado e sua identidade e residência deverá ser conhecida por todos os participantes e, no local apropriado, por todos os capitães de equipe.
- 3.3.1.2. O Árbitro Geral deve ser responsável por:

- 3.3.1.2.1. Condução do programa de Competição;
- 3.3.1.2.2. Programação dos jogos por horários e por mesa;
- 3.3.1.2.3. Indicação dos oficiais de partida;
- 3.3.1.2.4. Organização de uma reunião informativa para os Oficiais de Partida antes do início do Campeonato;
- 3.3.1.2.5. Checar a condição de participação dos atletas;
- 3.3.1.2.6. Decidir se um jogo pode ser suspenso em situação de emergência;
- 3.3.1.2.7. Decidir se os atletas podem deixar a área de jogo durante uma partida;
- 3.3.1.2.8. Decidir se os períodos de prática poderão ser prolongados;
- 3.3.1.2.9. Decidir se os atletas podem jogar de agasalho durante uma partida;
- 3.3.1.2.10. Decidir qualquer questão sobre interpretação de regras ou regulamentos, incluindo a aceitabilidade da vestimenta, equipamento de jogo ou condições de jogo;
- 3.3.1.2.11. Decidir se e onde os atletas podem praticar durante uma interrupção de emergência do jogo;
- 3.3.1.2.12. Tomar uma ação disciplinadora por mau comportamento ou outras infrações dos regulamentos;
- 3.3.1.3. Se necessário, Com o acordo do Comitê Geral de competições, quaisquer das obrigações de um Árbitro Geral são delegadas para outras pessoas, as específicas responsabilidades e posições de cada uma das pessoas, deverão ser conhecidas por todos os participantes e, em local apropriado por todos os participantes e, se for apropriado por todos os capitães de equipes;
- 3.3.1.4. O Árbitro Geral, ou um Árbitro Adjunto apontado para exercer a autoridade na sua ausência, deverá estar presente durante todo o tempo de jogo;
- 3.3.1.5. Onde o Árbitro Geral está convencido de que é necessário, ele pode substituir um Oficial (árbitro ou árbitro auxiliar) a qualquer momento, mas ele não pode alterar qualquer decisão já tomada, pelo Oficial substituído levado em questão na sua jurisdição.
- 3.3.1.6. Atletas estarão sob a jurisdição do Árbitro Geral desde o momento em que eles chegam no local de jogos até deixá-lo.

3.3.2. Árbitro, Árbitro Auxiliar e Contador de Batidas

- 3.3.2.1. Um árbitro e um árbitro auxiliar deverão ser indicados para cada partida.
- 3.3.2.2. O árbitro deverá sentar-se ou ficar em pé ao lado da mesa, em linha com a rede, e o árbitro auxiliar deverá sentar-se à frente dele, do outro lado da mesa.
- 3.3.2.3. O árbitro será responsável por:
 - 3.3.2.3.1. Checar a aceitabilidade dos equipamentos e condições de jogo, e reportar qualquer deficiência para o Árbitro Geral;
 - 3.3.2.3.2. Escolher a bola, aleatoriamente, obedecendo ao previsto em 3.4.2.1.1-2;
 - 3.3.2.3.3. Fazer o sorteio para a escolha de sacar, receber ou lado;
 - 3.3.2.3.4. Decidir se os requisitos para o saque podem ser relaxados devido a uma deficiência física;
 - 3.3.2.3.5. Controlar a ordem do saque, recepção e lados, e corrigir qualquer erro;
 - 3.3.2.3.6. Decidir cada seqüência como um ponto ou obstrução;
 - 3.3.2.3.7. Comunicar o placar, de acordo com o procedimento estabelecido;
 - 3.3.2.3.8. Introduzir o sistema de aceleração no tempo apropriado;
 - 3.3.2.3.9. Manter a continuidade do jogo;
 - 3.3.2.3.10. Assegurar observação dos regulamentos aconselhando os atletas e advertindo sobre o comportamento inadequado dos mesmos;
 - 3.3.2.3.11. Sortear qual atleta, dupla ou equipe tem que trocar sua camisa, se atletas ou equipes oponentes têm uma camisa similar quando não houver acordo.
- 3.3.2.4. O árbitro auxiliar deverá
 - 3.3.2.4.1. Decidir se a bola durante o jogo toca ou não a quina da superfície de jogo, mais próxima a ele;
 - 3.3.2.4.2. Informar ao árbitro sobre perturbação ou não cumprimento dos regulamentos.
- 3.3.2.5. Ambos, o árbitro ou o árbitro auxiliar podem:
 - 3.3.2.5.1. Decidir se uma ação do sacador é ilegal;
 - 3.3.2.5.2. Decidir se, durante um bom saque, a bola no serviço toca a rede ou seus acessórios, quando passa sobre ou ao redor deles;
 - 3.3.2.5.3. Decidir quando um atleta obstrui a bola;
 - 3.3.2.5.4. Decidir se as condições de jogo são interrompidas de um modo que possam afetar seu resultado;
 - 3.3.2.5.5. Monitorar a duração do período de prática, do jogo e dos intervalos;
- 3.3.2.6. O árbitro auxiliar ou um outro oficial em separado deverá atuar como contador de rebatidas, pra contar as rebatidas do atleta ou dupla recebedora quando o sistema de aceleração estiver em operação.
- 3.3.2.7. Uma decisão tomada pelo árbitro auxiliar de acordo com o previsto em 3.2.2.5-6 não pode ser sobreposta pelo árbitro.

3.3.2.8. Atletas estarão sobre a jurisdição do árbitro desde o momento em que eles chegam à área de jogo até deixá-la.

3.3.3. Apelações

3.3.3.1. Nenhum acordo entre atletas, em um evento individual ou entre capitães de equipes, em um evento de equipes pode alterar a decisão de uma questão de responsabilidade de um oficial de partida, em uma questão de interpretação de Leis ou Regulamentos pelo árbitro geral responsável ou em qualquer outra questão do evento ou conduta de jogos pelo responsável pelo Comitê Organizador;

3.3.3.2. Nenhuma apelação pode ser feita para o árbitro geral sobre uma decisão em uma questão de responsabilidade de um oficial de partida ou para o Comitê Organizador sobre uma questão de interpretação de Leis e Regulamentos pelo árbitro geral;

3.3.3.3. Uma apelação pode ser feita ao Árbitro Geral contra uma decisão de um Oficial de partida, sobre uma questão de interpretação das Leis e Regulamentos, e a decisão do Árbitro Geral será a final;

3.3.3.4. Uma apelação pode ser feita para o Comitê Organizador da competição sobre uma decisão de um Árbitro Geral em uma questão do evento ou na condução de uma partida não coberta pelas Leis ou Regulamentos, e a decisão final será do Comitê Organizador da competição;

3.3.3.5. Num evento individual uma apelação pode ser feita somente por um atleta que esteja participando da partida na qual a questão tenha sido levantada; num evento de Equipes uma apelação pode ser feita somente pelo capitão da equipe participando da partida, na qual a questão tenha sido levantada;

3.3.3.6. Uma questão de Leis ou Regulamentos levantada por uma decisão de um Árbitro Geral, ou uma questão de justiça ou condução de partidas, levantadas pela decisão do Comitê Organizador da Competição, podem ser submetidas pelo atleta ou capitão da equipe elegível para fazer uma apelação, através de sua Associação de origem, para consideração do Comitê de Regras da ITTF.

3.3.3.7. O Comitê de Regras deverá elaborar um guia para decisões futuras, mas tal guia poderá estar sujeito também, a protesto pela Associação no Conselho de Diretores ou Assembléia Geral; mas isto não poderá afetar qualquer decisão final já tomada pelo Árbitro Geral responsável ou Comitê Organizador.

3.4. CONDUÇÃO DE PARTIDAS

3.4.1. Indicação do Placar

3.4.1.1. O árbitro deverá comunicar o placar imediatamente que a bola estiver fora do jogo e ao final de uma seqüência, ou tão logo for possível.

3.4.1.1.1. Nas contagens de pontos durante um jogo, o árbitro deve dizer primeiro o número de pontos obtidos pelo atleta ou dupla que saca na próxima seqüência do jogo, e então o número de pontos obtidos pelo atleta ou dupla adversária;

3.4.1.1.2. No começo de um jogo e antes da troca do sacador, o árbitro apontará para o próximo sacador e também pode falar o placar com o nome do próximo sacador;



3.4.1.1.3. No final de um jogo o árbitro deverá nomear o atleta ou dupla vencedora, e deverá, então, comunicar o número de pontos obtidos pelo atleta ou dupla vencedora, seguida pelo número de pontos obtidos pelo atleta ou dupla perdedora;

3.4.1.2. Em complemento à comunicação do placar o árbitro pode usar sinais manuais para indicar suas decisões;

3.4.1.2.1. Quando um ponto foi contado, ele deve posicionar o braço horizontalmente, o antebraço verticalmente e a mão fechada para o atleta ou dupla a qual ganhou o ponto;



- 3.4.1.2.2. Quando uma seqüência é obstruída, o árbitro deve posicionar sua mão acima da cabeça para mostrar que a seqüência foi finalizada.



- 3.4.1.3. O placar e, quando o sistema de aceleração estiver em prática, o número de batidas deverá ser falado em Inglês ou em qualquer outro idioma aceitável para ambos os atletas ou duplas e pelo árbitro;
- 3.4.1.4. O placar deverá ser exibido nos indicadores mecânicos ou elétricos, de maneira que seja visível claramente para os atletas e, até onde for praticável, para os espectadores.
- 3.4.1.5. Quando um atleta é formalmente advertido por mau comportamento, um cartão amarelo deverá ser colocado no placar ou próximo a ele.

3.4.2. Equipamento

- 3.4.2.1. Os atletas não deverão escolher a bola na área de jogo;
- 3.4.2.1.1. Sempre que possível os atletas deverão ter a oportunidade de escolher uma ou mais bolas antes de entrar na área de jogo e o jogo deverá ser iniciado com uma destas bolas, escolhida aleatoriamente pelo árbitro;
- 3.4.2.1.2. Se a bola não foi escolhida pelos atletas antes de entrar na área de jogo, o jogo deverá ser iniciado com uma bola escolhida aleatoriamente, pelo árbitro, de uma caixa com a marca especificada para aquela competição;
- 3.4.2.1.3. Se a bola é quebrada durante o jogo, ela deverá ser substituída por outra bola que deverá ser escolhida pelo árbitro dentre as bolas escolhidas antes do jogo, dentro das especificações para aquela competição;
- 3.4.2.2. Uma raquete danificada não pode ser substituída durante um evento individual a menos que ela seja acidentalmente danificada com gravidade a ponto de não poder mais ser usada; se isto acontecer ela deve ser substituída imediatamente por outra raquete que o atleta deve trazer consigo para a área de jogo ou outra que lhe seja entregue na área de jogo;
- 3.4.2.3. A não ser que seja autorizado pelo árbitro, os atletas devem deixar as suas raquetes sobre a mesa durante os intervalos.

3.4.3. Prática

- 3.4.3.1. Atletas têm o direito de aquecerem-se durante dois minutos na mesa de jogo, imediatamente antes do jogo começar, mas não durante os intervalos; o período de prática pode ser estendido somente com a permissão do árbitro geral.
- 3.4.3.2. Durante uma suspensão de emergência do jogo o árbitro geral pode permitir os atletas a praticar em qualquer mesa, inclusive na mesa de jogo.
- 3.4.3.3. Os atletas podem ter a oportunidade de checar e familiarizarem-se com qualquer equipamento que eles usarão, eles terão o direito a não mais que uma pequena prática antes do jogo e depois da substituição de uma bola ou raquete danificada.

3.4.4. Intervalos

- 3.4.4.1. O jogo deverá ser contínuo durante todo o tempo de um jogo individual exceto quando um atleta solicitar o direito de
- 3.4.4.1.1. Um intervalo de até 1 minuto entre sets sucessivos de um jogo de um jogo individual;
- 3.4.4.1.2. Breves intervalos para usar a toalha depois de 6 pontos contados do início de cada set e na troca de lados no último set possível de um jogo individual.
- 3.4.4.2. Um atleta ou dupla pode solicitar um tempo-técnico com um período de até 1 minuto durante um jogo individual.
- 3.4.4.2.1. Em um evento individual o tempo-técnico pode ser solicitado por um atleta ou dupla ou pelo técnico designado; em um evento de equipes o tempo-técnico pode ser solicitado pelo atleta ou dupla ou pelo capitão da equipe.
- 3.4.4.2.2. Se um atleta ou uma dupla e um técnico ou capitão discordarem na solicitação de um tempo técnico, a decisão final deverá ser feita pelo atleta ou dupla em um evento individual e pelo capitão em um evento de equipes.
- 3.4.4.2.3. A solicitação do tempo-técnico, pode ser feito somente entre as seqüências, pode ser indicada com sinais de mão fazendo um "T".

- 3.4.4.2.4. Recebendo uma solicitação válida de tempo-técnico o árbitro suspenderá o jogo e, quando sentado, levantará um cartão branco com a mão que está do lado do atleta ou dupla que solicitou o tempo. O cartão branco ou outro marcador apropriado deverá ser colocado no lado da mesa do atleta ou dupla que solicitou o tempo-técnico.
- 3.4.4.2.5. O cartão branco será removido e o jogo reiniciado assim que o atleta ou dupla que solicitou o tempo-técnico esteja pronto para continuar ou ao fim de 1 minuto, prevalecendo o que acontecer antes.
- 3.4.4.2.6. Se uma solicitação de tempo técnico é feita simultaneamente por ou em favor de ambos os atletas ou duplas, o jogo será reiniciado quando ambos os atletas ou duplas estejam prontos ou ao final de 1 minuto, o que acontecer antes e nenhum atleta ou dupla poderá solicitar outro tempo técnico durante aquele jogo individual.
- 3.4.4.3. Não haverá intervalos entre os jogos individuais de uma partida de equipes exceto se um atleta que jogou sucessivos jogos solicitar um intervalo de até 5 minutos entre os jogos.
- 3.4.4.4. O árbitro geral pode permitir uma suspensão de jogo, de curta duração, e em nenhuma circunstância maior do que 10 minutos, se um atleta está temporariamente incapacitado por um acidente, desde que na opinião do árbitro geral, a suspensão não seja desvantajosa para o atleta ou dupla oponente.
- 3.4.4.5. Não poderá ser permitida uma suspensão devido a uma deficiência que estava presente, de modo aceitável, no início do jogo, ou se isto seja resultado de fadiga normal do jogo; deficiências como câimbra ou exaustão causada pelo estado físico do atleta ou pela maneira de como o atleta está jogando não justifica uma suspensão emergencial, somente pode ser suspenso se for resultado de uma incapacidade resultante de um acidente, como um ferimento causado por uma queda.
- 3.4.4.6. Se qualquer pessoa estiver sangrando dentro da área de jogo, o jogo deve ser suspenso imediatamente e não será reiniciado até que a pessoa esteja recebendo atendimento médico e todos os vestígios de sangue tiverem sido removidos da área de jogo.
- 3.4.4.7. Atletas deverão permanecer na área de jogo ou perto dela durante o jogo, exceto com a permissão do árbitro geral; durante intervalos entre sets eles deverão permanecer a até 3 metros da área de jogo, sobre a supervisão do árbitro.

3.5. DISCIPLINA

3.5.1. Instruções

- 3.5.1.1. Em um evento de equipes, um atleta pode receber instruções de qualquer pessoa.
- 3.5.1.2. Em um evento individual, um atleta ou dupla pode receber instruções somente de uma pessoa designada antecipadamente ao árbitro, exceto se os atletas de uma dupla forem de diferentes Associações, onde cada atleta poderá designar um técnico, mas com relação aos itens 3.5.1 e 3.5.2 estes dois técnicos devem ser tratados como uma unidade. Se qualquer outra pessoa não autorizada der instruções aos atletas ou duplas, o árbitro imediatamente deverá mostrar o cartão vermelho e expulsar o infrator da área de jogo.
- 3.5.1.3. Atletas podem receber instruções somente durante os intervalos autorizados entre sets, ou durante outra suspensão autorizada do jogo, e não entre o fim da prática e o início do jogo. Se qualquer pessoa não autorizada der instruções em outros momentos, o árbitro mostrará o cartão amarelo e advertirá que qualquer outra infração resultará em sua expulsão da área de jogo.
- 3.5.1.4. Após o árbitro anunciar uma advertência (cartão amarelo), se, no mesmo jogo por equipes ou em um mesmo jogo de uma competição individual, qualquer pessoa que volte a dar instruções aos atletas, o árbitro mostrará um cartão vermelho e o expulsará da área de jogo, mesmo que não seja a pessoa que recebeu a primeira advertência.
- 3.5.1.5. Em um jogo de equipes não será permitido que a pessoa expulsa volte, exceto quando seja necessário que o mesmo jogue e ele não poderá ser substituído por outro técnico, até o final da partida por equipes. Em uma competição individual não será permitido que o técnico expulso volte até o término da partida individual.
- 3.5.1.6. Em caso deste assessor expulso se negar a sair da área de jogo, ou volte para a mesma antes do término do jogo, o árbitro interromperá o jogo e informará o Árbitro Geral.
- 3.5.1.7. Esta restrição aplica-se somente para instruções durante o jogo, e nada neste regulamento deverá impedir um atleta ou capitão, como apropriado, de fazer uma apelação formal contra a decisão de um oficial de partida, ou de impedir uma consulta entre o atleta e sua Associação representativa ou intérprete, sobre uma decisão jurídica.

3.5.2. Mau Comportamento

- 3.5.2.1. Os atletas, técnicos e outros assessores não deverão comportar-se de maneira que possa afetar negativamente os seus oponentes, ofender aos espectadores ou denegrir o bom nome

do desporto, incluindo linguajar abusivo, quebrar deliberadamente a bola de jogo ou joga-la para fora da área de jogo, golpear a mesa ou separadores e desrespeitar os oficiais do jogo.

- 3.5.2.2. Se a qualquer momento o atleta, o técnico ou outro assessor cometer uma ofensa séria o árbitro suspenderá o jogo e se reportará imediatamente ao Árbitro Geral. Se for uma ofensa menos séria o Árbitro pode em uma primeira ocasião mostrar o cartão amarelo e avisar o ofensor que qualquer outra ofensa estará sujeito a penalizações.



- 3.5.2.3. Com exceção do previsto em 3.5.2.2 e 3.5.2.5, se um atleta que foi advertido cometer uma segunda ofensa no mesmo jogo individual ou num jogo de equipes, o Árbitro acrescentará um ponto a mais para o oponente do ofensor e numa nova ofensa acrescentará dois pontos, cada vez mostrando um cartão amarelo e um vermelho juntos.
- 3.5.2.4. Se um atleta que perder 3 pontos em um jogo individual ou num jogo de equipes continuar a comportar-se mal, o árbitro suspenderá o jogo e se reportará imediatamente ao Árbitro Geral.
- 3.5.2.5. Se um atleta trocar sua raquete durante um jogo individual sem ela ter sido danificada, o Árbitro suspenderá imediatamente o jogo e informará o Árbitro Geral.
- 3.5.2.6. Uma advertência ou penalidade incorrida por um dos atletas da dupla será aplicada para a dupla, mas isto não interferirá em um subsequente jogo individual dentro do jogo de equipes. No início do jogo de duplas a dupla será reparada como tendo incorrida a mais alta de qualquer advertência ou penalidades incorrida por um dos atletas da dupla no mesmo jogo de equipes.
- 3.5.2.7. Com a exceção ao que dispõe o item 3.5.2.2 se um técnico ou qualquer outro assessor já advertido cometa outra infração no mesmo jogo individual ou jogo de equipes, o árbitro mostrará o cartão vermelho e o expulsará da área de jogo até o final da partida por equipes, em uma competição individual até o final da partida individual.
- 3.5.2.8. O Árbitro Geral tem o poder para desqualificar um atleta de um jogo, um evento ou uma competição devido a um sério comportamento desleal ou ofensivo, seja ou não informado pelo árbitro. Para isto ele deverá, então, levantar o cartão vermelho.
- 3.5.2.9. Se um atleta for desqualificado por 2 (dois) jogos do evento de Equipes ou do Individual, ele deve ser, automaticamente, eliminado de cujo torneio foi desclassificado.
- 3.5.2.10. O árbitro geral pode desqualificar do restante de uma competição qualquer pessoa que tenha se ausentado da área de jogo durante a competição.
- 3.5.2.11. Casos sérios de mau comportamento devem ser reportados à Associação do ofensor.

3.5.3. Boa Apresentação

- 3.5.3.1. Atletas, técnicos e oficiais deverão preservar a boa apresentação do esporte. Em particular os atletas têm que fazer o possível para vencer um jogo e não abandonar o jogo exceto por contusão ou doença.
- 3.5.3.2. Qualquer atleta que falhar propositalmente quanto ao cumprimento destes princípios deverá ser disciplinado pela perda parcial ou total do prêmio em dinheiro do evento e/ou suspensão dos eventos da ITTF.
- 3.5.3.3. No caso de uma comprovada cumplicidade contra qualquer um técnico ou oficial, espera-se que a Associação Nacional possa disciplinar essa pessoa.
- 3.5.3.4. Uma Comissão Disciplinar apontada pelo Comitê Executivo, consistindo de 4 membros e um presidente decidirá se foi cometida uma infração e se será necessária uma sanção apropriada. Esta Comissão decidirá de acordo com as diretivas dadas pelo Comitê Executivo.
- 3.5.3.5. Um apelo contra a decisão da Comissão Disciplinar pode ser feita pelo atleta penalizado, assessor ou técnico em 15 dias para o Comitê Executivo da ITTF que deverá dar a decisão final.

3.6. CHAVE PARA COMPETIÇÕES POR ELIMINATÓRIAS

3.6.1. Byes e Qualificados

- 3.6.1.1. O número adequado de lugares na primeira rodada de um evento eliminatório deverá ser uma potência de 2.
- 3.6.1.1.1. Se houver menos inscritos do que lugares, a primeira rodada incluirá o número necessário de byes para completar o número requerido.
- 3.6.1.1.2. Se houver mais inscritos do que lugares, uma competição de qualifying será realizada para que o número de atletas qualificados seja o número de lugares na chave.

- 3.6.1.2. Byes serão distribuídos igualmente e de acordo com o possível na primeira rodada, sendo colocados nos primeiros lugares, em ordem.
- 3.6.1.3. Atletas qualificados serão alocados igualmente e de acordo com o possível entre as metades, quartos, oitavos e décimos sextos da chave, apropriadamente.

3.6.2. Alocando por Ranking

- 3.6.2.1. Os atletas inscritos com melhor ranking em um evento deverão ser alocados de modo que eles não possam encontrar-se antes das rodadas finais.
- 3.6.2.2. O número de atletas inscritos para ser alocados não pode exceder o número de atletas inscritos na primeira rodada do evento.
- 3.6.2.3. O atleta inscrito rankeado em 1º deverá ser colocado no topo da primeira metade da chave e o atleta inscrito rankeado em 2º no final da segunda metade, mas se houverem outros atletas inscritos alocados, os lugares especificados na chave serão o seguinte:
 - 3.6.2.3.1. Os atletas rankeados em 3º e 4º deverão ser alocados no final da primeira metade da chave e no topo da segunda metade;
 - 3.6.2.3.2. Os atletas rankeados entre 5º e 8º deverão ser alocados no lugar final dos quartos ímpares da chave ou no topo dos mesmos quartos.
 - 3.6.2.3.3. Os atletas rankeados entre 9º e 16º deverão ser alocados no lugar final dos oitavos ímpares da chave ou no topo dos mesmos oitavos.
 - 3.6.2.3.4. Os atletas rankeados entre 17º e 32º deverão ser alocados no lugar final dos décimos sextos ímpares da chave ou no topo dos mesmos décimos sextos.
- 3.6.2.4. Em um evento eliminatório de equipes somente a equipe melhor rankeada de uma Associação será merecedora de alocação por ranking.
- 3.6.2.5. Alocação por ranking deve seguir a ordem da última lista de ranking publicada pela ITTF exceto se:
 - 3.6.2.5.1. Todas as inscrições merecedoras de alocação são de Associações pertencentes a uma mesma Federação Continental, onde a última lista publicada por aquela Federação deverá ter preferência.
 - 3.6.2.5.2. Todas as inscrições merecedoras de alocação são de uma mesma Associação, onde a última lista publicada por aquela Associação deverá ter preferência.

3.6.3. Alocando por Nomeação de Associação

- 3.6.3.1. Atletas e duplas nomeadas da mesma Associação deverão, quando possível, ser separados de modo que elas não possam se enfrentar antes das rodadas finais de um evento.
- 3.6.3.2. Associações deverão listar seus atletas e duplas nomeados em ordem descendente de força, iniciando com qualquer atleta incluído na lista de ranking usada para alocação, na ordem que está a lista.
- 3.6.3.3. Os inscritos rankeados em 1º e 2º deverão ser colocados em metades diferentes e os rankeados em 3º e 4º em outros quartos que não estiverem ocupados pelos outros dois primeiros.
- 3.6.3.4. Os inscritos rankeados entre 5º e 8º deverão ser colocados, se possível, em oitavos onde não estiverem alocados os primeiros quatro.
- 3.6.3.5. Os inscritos rankeados entre 9º e 16º deverão ser colocados, se possível, em décimos sextos onde não estiverem alocados os atletas ou duplas melhores rankeados até que todos sejam alocados.
- 3.6.3.6. Uma dupla masculina ou feminina sendo formada por atletas de diferentes Associações deverá ser considerada como dupla da Associação do atleta melhor rankeado na Lista do Ranking Mundial, ou, se nenhum dos atletas constarem na lista, na Lista do Ranking Continental apropriado. Se nenhum dos atletas está em nenhuma destas listas, a dupla deverá ser considerada um membro da Associação cuja equipe estiver melhor rankeada na Lista do Ranking Mundial.
- 3.6.3.7. Uma dupla mista sendo formada de atletas de diferentes Associações deverá ser considerada uma dupla da Associação que o atleta masculino pertencer.
- 3.6.3.8. Alternativamente, qualquer dupla consistindo de atletas de diferentes Associações podem ser considerado uma dupla de ambas as Associações.
- 3.6.3.9. Em uma competição de qualifying, se os inscritos de uma mesma Associação for maior que o número de grupos do qualifying, deverão ser separados nos grupos, se possível, de acordo com o que consta em 3.6.3.3-5.

3.6.4. Alterações

- 3.6.4.1. Uma chave completa poderá ser alterada somente com a autorização do Comitê Administrador responsável e, onde apropriado, em comum acordo dos representantes das Associações diretamente envolvidas.

- 3.6.4.2. A chave pode ser alterada somente para corrigir erros oriundos de um mau entendimento nas nomeações e aceitações das inscrições, para corrigir sérios desequilíbrios, como determinado em 3.6.5, ou para incluir duplas ou atletas, como determinado em 3.6.6.
- 3.6.4.3. Nenhuma outra alteração pode ser feita na chave depois dela ser iniciada. Com o propósito de regularizar situações, uma competição de qualifying pode ser observada como um evento separado.
- 3.6.4.4. Um atleta não pode ser eliminado da chave sem a sua permissão, ao menos que ele seja desqualificado. A permissão deve ser dada pelo atleta se ele estiver presente e, se ele não estiver presente, pela sua autoridade representativa.
- 3.6.4.5. Uma dupla não pode ser alterada se ambos os atletas estão presentes e prontos para jogar, mas ferimento, doença ou ausência de um dos atletas pode ser aceita como justificativa para alteração.

3.6.5. Re-alocar

- 3.6.5.1. Exceto o que está previsto em 3.6.4.2, 3.6.4.5 e 3.6.5.2, um atleta não pode ser movido de um lugar na chave para outro e se por qualquer razão a chave estiver seriamente desequilibrada o evento deverá, desde que possível, ser completamente alterado.
- 3.6.5.2. Excepcionalmente, onde o desequilíbrio é devido a ausência de vários atletas ou duplas alocadas de uma mesma seção da chave, os atletas ou duplas remanescentes deverão ser renumerados de acordo com o ranking e re-allocados, de acordo com os requerimentos da alocação por nomeação de Associação.

3.6.6. Adição

- 3.6.6.1. Atletas não incluídos na chave original podem ser adicionados mais tarde, sob responsabilidade do Comitê Organizador e com o acordo do árbitro geral.
- 3.6.6.2. Qualquer vaga será preenchida primeiro, em ordem de ranking, pelo mais forte atleta ou dupla. Qualquer atleta ou dupla deverá ser alocada nos lugares resultantes de ausência ou desqualificação ou então dentro de outros byes.
- 3.6.6.3. Qualquer atleta ou dupla que seja alocada por ranking, se já tiveram sido incluídos na chave original, pode ser colocado somente em lugares dos cabeças de chave.

3.7. ORGANIZAÇÃO DE COMPETIÇÕES

3.7.1. Autoridade

- 3.7.1.1. Desde que a constituição seja observada, qualquer Associação pode organizar ou autorizar campeonatos abertos, restritos ou por convite em seu território ou pode organizar jogos internacionais.
- 3.7.1.2. Quando desejar, uma Associação pode nomear um evento aberto Sênior, Junior ou Veterano que ele organizará como Campeonato Aberto Internacional Sênior, Junior ou Veterano;
- 3.7.1.3. Um atleta pode competir neste campeonato somente com a autorização da sua Associação, mas que a permissão seja concedida com lógica.
- 3.7.1.4. Um atleta não pode participar de um evento restrito ou por convite sem a permissão de sua Associação, a menos que uma permissão geral seja dada pela ITTF ou, onde todos os atletas pertençam ao mesmo continente, pela Federação Continental apropriada.
- 3.7.1.5. Um atleta ou equipe não pode participar de uma competição internacional se ele está suspenso por sua Associação Nacional ou Continental.
- 3.7.1.6. Um evento não pode usar o título Mundial sem a permissão da ITTF, ou um título Continental sem a permissão da Federação Continental apropriada.

3.7.2. Representação

- 3.7.2.1. Representantes de todas as Associações cujos atletas participam de um Campeonato Aberto Internacional serão nomeados para acompanhar a chave e serão consultados em qualquer alteração da chave ou qualquer decisão de apelo que possa diretamente afetar seus atletas.
- 3.7.2.2. Uma Associação visitante será deverá nomear ao menos um representante para o Comitê Organizador de qualquer jogo internacional.

3.7.3. Inscrições

- 3.7.3.1. Formulário de inscrições para Campeonatos Abertos Internacionais devem ser mandados para todas as Associações pelo menos 2 meses antes do início da competição e pelo menos 1 mês antes da data de encerramento das inscrições.
- 3.7.3.2. Todas as inscrições nomeadas pelas Associações para eventos abertos serão aceitas, mas o organizador deverá ter força para alocar os inscritos no qualifying. Decidindo esta alocação eles considerarão a lista do ranking da ITTF e Continental e de qualquer ranking especificado pela Associação nomeadora.

3.7.4. Eventos

- 3.7.4.1. Campeonato Aberto Internacional inclui individual masculino, individual feminino, duplas masculinas e duplas femininas e pode incluir duplas mistas e eventos internacionais de equipes para equipes representando Associações.
- 3.7.4.2. Em competições de títulos mundiais nas categorias Juventude, Junior ou Cadetes, os atletas deverão ser Sub-21, Sub-18 e Sub-15 respectivamente em 31 de dezembro do ano anterior. Estes limites de idade são recomendados para eventos correspondentes em outras competições.
- 3.7.4.3. É recomendado que jogos de equipes em Campeonatos Abertos Internacionais sejam jogados de acordo com um dos sistemas especificado em 3.7.6. O formulário de inscrição ou prospecto deverá conter qual sistema de disputa será utilizado.
- 3.7.4.4. Eventos individuais serão jogados em eliminatória simples, mas eventos de equipes e qualifying de eventos individuais poderão ser jogados em outro sistema de eliminatória ou em grupos.

3.7.5. Sistema de Grupos

- 3.7.5.1. Em uma competição de grupo ou um contra todos, todos os membros do grupo deverão competir entre eles e deverão ganhar 2 pontos por vitória, 1 para a derrota em jogo jogado e 0 para a derrota por WxO ou por jogo não terminado. A ordem das posições será determinada primeiramente pelo número de pontos ganhos.
- 3.7.5.2. Se dois ou mais membros do grupo tenham ganhado o mesmo número de pontos suas posições serão determinadas pelos resultados dos jogos realizados somente entre eles, considerando sucessivamente o número de pontos, a relação de vitórias e derrotas primeiro em jogos individuais (para um evento de equipes), sets e pontos, como se faça necessário para resolver a colocação.
- 3.7.5.3. Se a qualquer instante no cálculo das posições de um ou mais membros do grupo estão iguais, os resultados de jogos dos quais participaram outros membros do grupo deverão ser excluídos de qualquer cálculo necessário para resolver as igualdades de acordo com o previsto em 3.7.5.1 e 3.7.5.2.
- 3.7.5.4. Se não é possível resolver as igualdades pelos meios especificados em 3.7.5.1-3 as posições relativas serão decididas por sorteio.
- 3.7.5.5. Na fase de qualifying de Campeonatos Abertos Internacionais, Mundiais ou Olímpicos os atletas deverão ser alocados nos grupos e suas posições designadas nos grupos em ordem decrescente da sua posição no ranking mundial, separando, quando possível, os atletas da mesma Associação.
- 3.7.5.6. A menos que autorizado pelo Júri, se 1 atleta ou equipe não está classificado o jogo final do grupo será entre os atletas numerados 1 e 2 e se 2 atletas ou equipes não estão classificados o jogo final será entre os atletas numerados 2 e 3 e assim por diante.

3.7.6. Sistemas de Jogos de Equipes

- 3.7.6.1. Melhor de 5 jogos (Novo sistema Swaythling Cup – 5 jogos individuais)
 - 3.7.6.1.1. Uma equipe deve consistir de 3 atletas.
 - 3.7.6.1.2. A ordem dos jogos será:
 - 1) A – X
 - 2) B – Y
 - 3) C – Z
 - 4) A – Y
 - 5) B – X
- 3.7.6.2. Melhor de 5 jogos (sistema Corbillon Cup - 4 jogos individuais e 1 jogo de duplas)
 - 3.7.6.2.1. Uma equipe deve consistir de 2, 3 ou 4 atletas.
 - 3.7.6.2.2. A ordem dos jogos será:
 - 1) A – X
 - 2) B – Y
 - 3) Duplas
 - 4) A – Y
 - 5) B – X
- 3.7.6.3. Melhor de 5 jogos (sistema Olímpico - 4 jogos individuais e 1 jogo de duplas)
 - 3.7.6.3.1. Uma equipe deve consistir de 3 atletas. Cada atleta poderá atuar em no máximo dois jogos individuais.
 - 3.7.6.3.2. A ordem dos jogos será:
 - 1) A – X
 - 2) B – Y

3) Duplas C e A ou B – Z e X ou Y

4) B ou A – Z

5) C – Y ou X

3.7.6.4. Melhor de 7 jogos (6 individuais e 1 de duplas)

3.7.6.4.1. Uma equipe deve consistir de 3, 4 ou 5 atletas.

3.7.6.4.2. A ordem dos jogos será

1) A – Y

2) B – X

3) C – Z

4) Duplas

5) A – X

6) C – Y

7) B – Z

3.7.6.5. Melhor de 9 jogos (sistema Former Swaythling Cup – 9 jogos individuais)

3.7.6.5.1. Uma equipe deve consistir de 3 atletas.

3.7.6.5.2. A ordem dos jogos será:

1) A – X

2) B – Y

3) C – Z

4) B – X

5) A – Z

6) C – Y

7) B – Z

8) C – X

9) A – Y

3.7.7. Procedimento do Jogo de Equipes

3.7.7.1. Os atletas devem ser selecionados dentre os atletas relacionados para o evento.

3.7.7.2. Antes de um jogo de equipes o direito de escolher A, B, C ou X, Y, Z, deve ser decidido por sorteio e os capitães devem nomear suas equipes para o árbitro geral ou seu representante, determinando uma letra para cada atleta.

3.7.7.3. As duplas para o jogo de duplas precisam ser nomeadas até o fim do jogo individual imediatamente antecedente.

3.7.7.4. Um jogo de equipes deve finalizar quando uma das equipes vence a maioria dos possíveis jogos individuais.

3.7.8. Resultados

3.7.8.1. Desde que possível a Associação organizadora deve mandar para a Secretaria da Federação Continental apropriada detalhes dos resultados, incluindo os placares, dos jogos internacionais, de todas as rodadas dos Campeonatos Abertos Continental e Internacional e das rodadas finais dos Campeonatos Nacionais, dentro de um prazo máximo de 7 dias após do fim do evento.

3.7.9. Televisão

3.7.9.1. Os eventos que não sejam competições de títulos Mundiais, Continentais ou Olímpicos podem ser transmitidos pela televisão somente com a permissão da Associação de onde a transmissão está sendo feita.

3.7.9.2. A participação em um evento internacional presume o consentimento da Associação para entrevistas dos atletas para a televisão daquele evento; nos eventos de competições de títulos Mundiais, Continentais ou Olímpicos o consentimento é presumido para mostrar, em qualquer lugar, ao vivo ou em gravações, durante o período do evento e até um mês depois.

3.8. ELEGIBILIDADE INTERNACIONAL

3.8.1. A elegibilidade Olímpica é regulamentada separadamente no item 4.3.1 e regulamentações para adicionais elegibilidades aplicadas a eventos Mundiais nos itens 4.1.3, 4.2.6 e 4.4.3.

3.8.2. Um atleta pode representar uma Associação somente se ele aceitou ser nomeado por esta Associação e participa em evento listado em 3.1.2.3. assim como em outros eventos individuais do tipo de Campeonatos Abertos Internacionais.

3.8.3. Um atleta pode representar uma Associação somente se ele aceitou ser nomeado por esta Associação e é nato no país o qual a Associação tem a jurisdição, exceto se, um atleta já representou uma Associação da qual ele não é nato de acordo com regras anteriores pode requerer aquela elegibilidade.

- 3.8.3.1. Se atletas de mais de uma Associação tem a mesma nacionalidade, um atleta pode representar qualquer uma destas Associações somente se ele nasceu no país ou se tiver residência em território controlado por esta Associação.
- 3.8.3.2. Um atleta que tem nacionalidade de mais de um país tem o direito de escolher qual Associação ele vai representar.
- 3.8.4. Um atleta pode ser considerado como tendo representado uma Federação Continental (1.17.1) em um evento de equipes continentais somente se ele for eleito para representar uma Associação membro daquela Federação Continental de acordo com 3.8.3.
- 3.8.5. Um atleta não pode representar Associações diferentes em um período de 3 anos.
- 3.8.6. Uma Associação pode nomear um atleta sob sua jurisdição para participar em qualquer evento individual de Campeonatos Abertos Internacionais. Semelhante indicação pode ser feita na lista de resultados e publicações da ITTF, mas não pode afetar a elegibilidade do atleta de acordo com 3.8.2.
- 3.8.7. Um atleta ou sua Associação deve, se requisitado pelo árbitro geral, providenciar os documentos evidentes da sua elegibilidade e seu passaporte.
- 3.8.8. Qualquer apelo em uma questão de elegibilidade deve ser referido a Comissão de Elegibilidade que será composta pelo Comitê Executivo, Coordenador de Regras, Coordenador do Comitê de Ranking e Coordenador da Comissão de atletas, cuja decisão deve ser a final.