



3 - REGULAMENTOS PARA COMPETIÇÕES INTERNACIONAIS (3.1 a 3.5)

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 jogadores de mais de uma Associação.
- 3.1.1.2 Uma *Partida Internacional* é um jogo entre equipes representando Associações.
- 3.1.1.3 Um *Torneio Aberto* é aquele que é aberto a jogadores de todas as Associações.
- 3.1.1.4 Um *Torneio Restrito* é aquele que é restrito a grupos específicos de jogadores, diferente daqueles grupos restritos por idade.
- 3.1.1.5 Um *Torneio por Convite* é aquele que é restrito a Associações ou jogadores específicos, individualmente convidados.

3.1.2 Aplicabilidade

- 3.1.2.1 Exceto como estabelecido em 3.1.2.2, as Leis (Capítulo 2) devem ser aplicadas a competições de títulos Mundial, Continental, Olímpico e Paralímpico, Torneios Abertos e, desde que acordado pelas Associações participantes, para jogos internacionais.
- 3.1.2.2 O Conselho de Diretores tem o poder de autorizar o Organizador de um Torneio Aberto a adotar variações experimentais das regras especificadas pelo Comitê Executivo.
- 3.1.2.3 Os Regulamentos para Competições Internacionais se aplicam a:
 - 3.1.2.3.1 Competições de títulos Mundial, Olímpico e Paralímpico, a menos que tenham sido autorizados pelo Conselho de Diretores e notificado antecipadamente às Associações participantes;
 - 3.1.2.3.2 Competições de títulos Continental, a menos que tenham sido autorizados 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 tenham sido autorizados de outra forma pelo Comitê Executivo e notificado antecipadamente aos participantes, conforme 3.1.2.4;
 - 3.1.2.3.4 Torneios Abertos, exceto como estabelecido em 3.1.2.4.
- 3.1.2.4 Quando um Torneio Aberto não for realizado em conformidade com qualquer desses regulamentos, a natureza e a extensão da variação devem ser especificadas na ficha de inscrição; o preenchimento e envio da ficha de inscrição será considerado como concordância das condições da competição, incluindo tais variações.
- 3.1.2.5 As Leis e Regulamentos são recomendados para todas as competições internacionais, mas considerando-se que a Constituição seja observada, os torneios internacionais restritos e por convite, e competições reconhecidas internacionalmente organizadas por entidades não filiadas podem ser regidas sob as leis baixadas pela autoridade organizadora.
- 3.1.2.6 As Leis e Regulamentos para Competições Internacionais devem ser aplicadas a menos que as variações tenham sido acordadas antecipadamente ou estejam evidentes nas regras publicadas da competição.
- 3.1.2.7 Explicações detalhadas e interpretações das Regras, incluindo especificações do equipamento para Competições Internacionais, devem ser publicadas em forma de folhetos técnicos ou administrativos pelo Conselho de Diretores; instruções práticas e procedimentos de implementação devem ser editados como Manuais ou Guias pelo Comitê Executivo. Estas publicações podem incluir partes obrigatórias como também recomendações ou instruções.

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 devem ser conduzidas pelo Comitê de Equipamentos em nome do Conselho de Diretores; uma aprovação ou autorização pode ser suspensa pelo Comitê Executivo, e consequentemente a aprovação ou autorização pode ser cancelada pelo Conselho de Diretores.
- 3.2.1.2 As fichas de inscrições ou prospectos para torneios abertos devem especificar a marca e a cor da mesa, o conjunto da rede, o piso e a bola a serem usados; a escolha da mesa, conjunto da rede e bola deve ser feita pela ITTF ou pela Associação que promove o evento, selecionados entre as marcas e tipos atualmente aprovados pela ITTF; para se selecionar campeonatos sancionados pela ITTF, o piso deve ser de uma marca e tipo aprovados, no momento, pela ITTF.
- 3.2.1.3 Qualquer borracha simples ou borracha sanduíche cobrindo a raquete deve ser autorizada pela ITTF e deve ser afixada à madeira para que o logotipo da ITTF, o número da ITTF (quando presente), os nomes do fabricante e da marca estejam claramente visíveis, o mais próximo do cabo.

Listas de todos os equipamentos e materiais aprovados e autorizados serão feitos pelo Escritório da ITTF e detalhes estão disponíveis no website da ITTF.

- 3.2.1.4 As pernas da mesa devem estar no mínimo 40 cm distante da linha de fundo da mesa para jogadores cadeirantes.

3.2.2 Vestimenta

- 3.2.2.1 A vestimenta de jogo consiste normalmente de uma camisa de manga curta ou sem manga, um shorts ou saia, ou conjunto esportivo parte única, meias e sapatos de jogo (tênis); outras vestimentas, tais como, parte ou todo o agasalho esportivo, não devem ser usadas durante o jogo, exceto com a permissão do Árbitro Geral.
- 3.2.2.2 A cor principal da camisa, saia ou shorts, excetuando mangas e gola da camisa deve ser de uma cor claramente distinta da bola em uso.
- 3.2.2.3 A vestimenta pode conter números ou letras nas costas da camisa para identificar um jogador, 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 da gola.
- 3.2.2.4 Qualquer número exigido pelos organizadores para identificação do jogador terá prioridade sobre qualquer propaganda, número este colocado na parte central das costas da camisa; tal número deve estar contido numa moldura com área não maior do que 600 cm².
- 3.2.2.5 Qualquer marca ou enfeite na frente ou lado do uniforme de jogo ou qualquer objeto tal como jóias usadas pelo jogador, não devem chamar a atenção ou ser brilhantes afim de não afetar a visão do oponente.
- 3.2.2.6 A vestimenta não deve conter desenhos ou letras que possam causar ofensa ou trazer má reputação para o jogo.
- 3.2.2.7 Os jogadores de uma equipe participando em um jogo de equipe, e jogadores da mesma Associação formando uma dupla em Competições de Títulos Mundial, Olímpico ou Paralímpico, devem estar vestidos uniformemente, com possíveis exceções para meias, tênis e número, tamanho, cor e desenho das propagandas na vestimenta. Jogadores da mesma Associação formando duplas em outros eventos internacionais podem usar vestimentas de marcas diferentes se a cor básica for a mesma e se sua Associação Nacional autorizar este procedimento.
- 3.2.2.8 Jogadores e duplas adversárias devem usar camisas de cores suficientemente diferentes para que seja facilmente distinguido pelos espectadores.
- 3.2.2.10 Se jogadores ou equipes opostas estiverem usando camisas similares, e não houver acordo sobre quem deverá trocá-las, a decisão será feita por sorteio, pelo árbitro.
- 3.2.2.11 Jogadores competindo em eventos Mundiais, Olímpicos ou Paralímpicos, ou Campeonatos Abertos Internacionais devem usar camiseta e short ou saia de marca autorizada por suas Associações.

3.2.3 Condições de Jogo

- 3.2.3.1 O espaço de jogo deve ser retangular e não menor do que 14m de comprimento, 7m de largura e 5m de altura, mas os 4 cantos devem ser cobertos por separadores de até 1,5m de comprimento; para eventos de cadeirantes o espaço de jogo pode ser reduzido, mas não pode ser menor do que 8m de comprimento e 6m de largura.
- 3.2.3.2 Os seguintes equipamentos e instalações serão considerados parte da área de jogo: a mesa, incluindo a rede e acessórios, números impressos de identificação das mesas, piso, mesas e cadeiras para os árbitros, placares, porta-toalhas e caixas de bola, separadores, letreiros nos separadores indicando o nome de jogadores ou Associações, e pequenos equipamentos técnicos que podem ser instalados de forma que não afetem o jogo.
- 3.2.3.3 A área de jogo deve estar cercada por separadores da mesma cor básica, escura, tendo em torno de 75cm de altura, separando das áreas de jogo adjacentes e dos espectadores.
- 3.2.3.4 Em competições para títulos Mundial, Olímpico e Paralímpico, a intensidade da luz medida na altura da superfície de jogo deve ser no mínimo 1000 lux uniformemente distribuídos 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 deve ser no mínimo 600 lux, uniformemente distribuído sobre a superfície de jogo e ao menos 400 lux em outras partes 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 da iluminação atrás da arena de jogos não deve ser maior do que o nível menor de iluminação das áreas de jogo.
- 3.2.3.6 A fonte de luz não pode estar a menos de 5m acima do solo.
- 3.2.3.7 As paredes em volta da arena 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, brilhante ou escorregadio, e deve ser resiliente (elástico na capacidade de voltar ao normal pós impacto); o piso deve ser rígido para eventos de cadeirantes.
- 3.2.3.8.1 Em competições de títulos Mundial, Olímpico e Paralímpico, o piso deve ser de madeira ou de material sintético enrolável, cuja marca e tipo tenham sido autorizados pela ITTF.
- 3.2.3.9 Equipamento técnico no conjunto de rede deve ser considerado como parte dele.

3.2.4 Controle de Raquete

- 3.2.4.1 É responsabilidade de cada jogador assegurar que a borracha esteja presa na sua raquete com adesivo que não contenha solventes voláteis prejudiciais.
- 3.2.4.2 Um Centro de Controle de Raquete será estabelecido para todos Títulos Mundiais da ITTF, competições Olímpicas e Paralímpicas como também para um número seletivo de eventos dos circuitos World Tour e Junior e pode também ser estabelecido em competições regionais e continentais.
- 3.2.4.2.1 O Centro de Controle de Raquete testará as raquetes de acordo com as políticas e procedimentos estabelecidos pelo Comitê Executivo, recomendados pelo Comitê de Equipamentos e Comitê de Árbitros e Árbitros Gerais, para garantir que as raquetes estejam de acordo com as regulamentações da ITTF incluindo, mas não limitado a espessura e uniformidade da borracha, assim como a presença de produtos voláteis nocivos.
- 3.2.4.2.2 O teste de controle de raquete deve ser efetuado aleatoriamente após o jogo somente se o jogador não submeter a raquete para teste antes do jogo.
- 3.2.4.2.3 As raquetes que não passarem no teste de controle de raquete antes do jogo não podem ser utilizadas, porém podem ser substituídas por uma segunda raquete que pode ser testada imediatamente se o tempo permitir, do contrário ela será testada após o jogo; no caso da raquete não passar no teste aleatório de controle de raquete feito após o jogo, o jogador em questão estará sujeito às penalidades.
- 3.2.4.3 Após 4 reprovações acumuladas em qualquer aspecto testado num período de quatro anos, o jogador pode participar do evento, mas subsequentemente o Comitê Executivo irá suspende-lo por doze meses.
- 3.2.4.3.1 A ITTF deverá informar o jogador suspenso por escrito.



- 3.2.4.3.2 O jogador suspenso poderá apelar a Corte de Arbitragem para Esporte em até 21 dias do recebimento da carta de suspensão; mesmo que haja apelação, a suspensão do jogador continuará vigente.
- 3.2.4.4 A ITTF deverá manter um registro de todas as reprovações dos testes de raquete desde 1 de setembro de 2010.
- 3.2.4.5 Uma área própria e ventilada deverá ser providenciada para a colagem das borrachas às raquetes e adesivos líquidos não devem ser usados em nenhum outro lugar do local de competição.

“Local de Competição” significa a parte do prédio usada para Tênis de Mesa e suas atividades relacionadas, instalações em geral e área pública.

3.2.5 Propagandas e símbolos

- 3.2.5.1 Dentro da área de jogo, as propagandas deverão ser colocadas somente em equipamentos e instalações listadas em 3.2.3.2 e não deverá ser adicionado nenhum outro item especial.
- 3.2.5.1.1 Propagandas ou marcas dentro ou próximas da área de jogo não devem exibir tabaco, bebidas alcoólicas, drogas nocivas ou produtos ilegais e não devem conter discriminação ou conotação de raça, xenofobia, gênero, religião, deficiências ou outras formas de discriminação.
- 3.2.5.2 Nos Jogos Olímpicos e Paralímpicos propagandas em equipamentos de jogo, roupas de jogadores e de árbitros deverão estar de acordo, respectivamente, com os regulamentos do Comitê Olímpico e Paralímpico Internacional.
- 3.2.5.3 Com exceção do uso de propagandas com LED (diodo emissor de luz) nos separadores dos lados da área de jogo, cores fluorescentes, luminescentes ou brilhantes não devem ser usadas em qualquer lugar dentro da área de jogo e a cor do fundo dos separadores deve ser escura.
- 3.2.5.3.1 As propagandas nos separadores não devem mudar durante o jogo de clara para escura e vice versa.
- 3.2.5.3.2 LEDs e dispositivos similares nos separadores não podem ser tão brilhantes que atrapalhem jogadores durante as partidas e não podem mudar quando a bola estiver em jogo.
- 3.2.5.3.3 Propagandas nos LEDs e dispositivos similares não poderão ser usadas sem aprovação prévia da ITTF.
- 3.2.5.4 Letras ou símbolos na parte interna dos separadores devem ser claramente diferentes da cor da bola em uso, não ter mais do que duas cores e devem estar contidos numa altura máxima de 40 cm.
- 3.2.5.5 Pode haver até 4 propagandas no piso da área de jogo, uma a cada extremo da mesa, cada uma contida em uma área de 5m²; e uma a cada lateral da mesa, cada uma contida numa área de 2,5m²; elas não podem estar a menos de 1m dos separadores e aquelas dispostas nos extremos da mesa não podem estar a mais de 2m de distância dos separadores.
- 3.2.5.6 Pode haver uma propaganda permanente do nome ou logo do fabricante ou fornecedor e uma propaganda temporária em cada metade dos lados da mesa e uma em cada extremo da mesa, e cada uma delas deve estar contida dentro de um comprimento total de 60cm. As propagandas temporárias devem estar claramente separadas das propagandas permanentes; elas não podem ser usadas para outros fornecedores de equipamentos de tênis de mesa, e não deve haver nenhuma propaganda, logo, nome da mesa ou nome do fabricante ou fornecedor na parte inferior da mesa, exceto se o fabricante ou fornecedor da mesa for o patrocinador oficial do evento.
- 3.2.5.7 Poderá haver 2 propagandas nas redes em cada lado da mesa, que devem ser de cor claramente diferente da cor da bola em uso, e deverão manter uma distância de 3cm do topo da fita; propagandas colocadas em partes da rede dentro das extensões verticais das linhas laterais da mesa não podem obstruir a visibilidade através da malha.
- 3.2.5.8 Propagandas nas mesas dos árbitros ou outra mobília dentro da área de jogo devem estar contidas dentro de uma área total de 750cm².
- 3.2.5.10 Propagandas na vestimenta dos jogadores devem estar limitadas a
- 3.2.5.9.1 Marca registrada do fabricante, símbolo ou nome contido dentro de uma área de 24cm²;
- 3.2.5.9.2 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;



- 3.2.5.9.3 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 lados do shorts ou saia;
- 3.2.5.10 Propagandas nos números dos atletas deverão estar contidas em uma área total de 100cm².
- 3.2.5.11 Propagandas na vestimenta dos árbitros deverão estar contidas numa área total de 40cm².
- 3.2.5.12 Não deverá haver propagandas na vestimenta ou números dos jogadores referentes a tabaco, bebidas alcoólicas ou drogas nocivas.

3.2.6 Controle de Doping

- 3.2.6.1 Todos os jogadores participando em competições internacionais, incluindo competições de Juniores, estarão sujeitos a testes durante os eventos feitos pela ITTF, pelas suas Associações Nacionais ou qualquer outra Organização Antidoping responsável pelos testes na competição que eles participem.

3.3 OFICIAIS DE PARTIDA

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 posição deverá ser conhecida por todos os participantes e, quando apropriado, pelos capitães de equipe.
- 3.3.1.2 O árbitro geral deve ser responsável por:
 - 3.3.1.2.1 Conduzir o sorteio;
 - 3.3.1.2.2 Programar os jogos por horário e mesa;
 - 3.3.1.2.3 Indicar os oficiais de partida;
 - 3.3.1.2.4 Conduzir uma reunião para os oficiais de partida antes do início do Campeonato;
 - 3.3.1.2.5 Checar a elegibilidade dos jogadores;
 - 3.3.1.2.6 Decidir se um jogo pode ser suspenso em situação de emergência;
 - 3.3.1.2.7 Decidir se os jogadores podem deixar a área de jogo durante uma partida;
 - 3.3.1.2.8 Decidir se os períodos de prática legais poderão ser prolongados;
 - 3.3.1.2.9 Decidir se os jogadores podem jogar de calça de agasalho durante uma partida;
 - 3.3.1.2.10 Decidir qualquer questão de interpretação de Leis ou Regulamentos, incluindo a aceitabilidade da vestimenta, equipamento de jogo e condições de jogo;
 - 3.3.1.2.11 Decidir se e onde os jogadores podem praticar durante uma suspensão 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, com a concordância do comitê de gerenciamento de competição, quaisquer das obrigações de um Árbitro Geral forem delegadas a outras pessoas, as responsabilidades e posições específicas de cada uma dessas pessoas devem ser conhecidas por todos os participantes e, quando apropriado, pelos capitães de equipe;
- 3.3.1.4 O Árbitro Geral, ou um Árbitro Adjunto apontado para exercer a autoridade na sua ausência, deverá estar presente o tempo todo durante o jogo;
- 3.3.1.5 Se o Árbitro Geral estiver convencido de que é necessário, ele pode substituir um oficial de partida a qualquer momento, mas ele não pode alterar qualquer decisão já tomada pelo oficial substituído em uma questão de fato dentro de sua jurisdição.
- 3.3.1.6 Jogadores estarão sob a jurisdição do Árbitro Geral a partir do momento que eles chegam ao local de jogo 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 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 relatar qualquer deficiência ao Árbitro Geral;

3.3.2.3.2 Escolher a bola, aleatoriamente, como previsto em 3.4.2.1.1 - 2;

3.3.2.3.3 Fazer o sorteio para a escolha de sacar, receber ou lados;

3.3.2.3.4 Decidir se os requisitos da lei do saque podem ser relaxados para um jogador com 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 let (obstrução);

3.3.2.3.7 Dizer 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 Agir em resposta ao não cumprimento das regras de instrução ou comportamento;

3.3.2.3.11 Sortear qual jogador, dupla ou equipe deverá trocar de camisa se jogadores ou equipes oponentes tiverem camisas similares, quando não houver acordo sobre quem deverá trocá-la;

3.3.2.3.12 Assegurar que somente pessoas autorizadas estejam dentro da área de jogo.

3.3.2.4 O árbitro auxiliar deverá:

3.3.2.4.1 Decidir se a bola em jogo toca ou não a quina da superfície de jogo, do lado da mesa mais próximo a ele;

3.3.2.4.2 Informar ao árbitro sobre o não cumprimento das regras de instrução ou comportamento.

3.3.2.5 Ambos, árbitro ou árbitro auxiliar podem:

3.3.2.5.1 Decidir se uma ação do saque do jogador é ilegal;

3.3.2.5.2 Decidir se a bola toca o conjunto da rede durante um bom saque;

3.3.2.5.3 Decidir se um jogador obstrui a bola;

3.3.2.5.4 Decidir se as condições de jogo são interrompidas de modo que possam afetar o resultado da seqüência;

3.3.2.5.5 Cronometrar a duração do período de prática, do jogo e dos intervalos.

3.3.2.6 O árbitro auxiliar ou um outro oficial em separado poderá atuar como contador de batidas, para contar as rebatidas do jogador 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 3.3.2.5 não pode ser invalidada pelo árbitro.

3.3.2.8 Os jogadores estarão sob 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 jogadores em um evento individual, ou entre capitães em um evento de equipes, pode alterar a decisão sobre uma *questão de fato* feita pelo oficial de partida responsável, uma decisão sobre *questão de interpretação* das Leis ou Regulamentos feita pelo árbitro geral responsável, ou uma decisão sobre qualquer outra questão do evento ou da condução da partida pelo Comitê Organizador.



- 3.3.3.2 Nenhuma apelação pode ser feita ao árbitro geral contra uma decisão sobre uma questão de fato feita pelo oficial de partida responsável, ou ao Comitê Organizador sobre uma questão de interpretação de Leis e Regulamentos feita 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 ao Comitê Organizador da competição contra uma decisão do árbitro geral sobre uma questão do evento ou na condução da partida não coberta pelas Leis ou Regulamentos, e a decisão do Comitê Organizador será a final.
- 3.3.3.5 Num evento individual uma apelação pode ser feita somente pelo jogador participante da partida na qual a questão tenha sido levantada; num evento de Equipes uma apelação pode ser feita somente pelo capitão da equipe participante da partida na qual a questão tenha sido levantada.
- 3.3.3.6 Uma questão de interpretação das Leis ou Regulamentos levantada por uma decisão do árbitro geral, ou uma questão do evento de condução da partida levantada por uma decisão do Comitê Organizador da Competição, podem ser submetidas pelo jogador 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 futuras decisões, mas tal guia poderá estar sujeito também a protesto por uma Associação apresentada ao Conselho de Diretores ou à Assembléia Geral, mas isto não poderá afetar qualquer decisão final já tomada pelo árbitro geral responsável ou pelo Comitê Organizador.

3.4 CONDUÇÃO DE PARTIDAS

3.4.1 Indicação do Placar

- 3.4.1.1 O árbitro deverá dizer o placar logo que a bola estiver fora de jogo no final de uma sequência, ou tão logo seja possível.
 - 3.4.1.1.1 Ao dizer o placar durante um set, o árbitro deve dizer primeiro o número de pontos obtidos pelo jogador ou dupla que saca na próxima sequência do set, e então o número de pontos obtidos pelo jogador ou dupla adversária.
 - 3.4.1.1.2 No começo de um set e na troca de sacador, o árbitro apontará para o próximo sacador e pode também dizer o placar com o nome do próximo sacador.
 - 3.4.1.1.3 No final de um set o árbitro deverá dizer o número de pontos obtidos pelo jogador ou dupla vencedora seguido pelo número de pontos obtidos pelo jogador ou dupla perdedora, e poderá então nomear o jogador ou dupla vencedora.
- 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 for marcado, o árbitro deve levantar seu braço do lado mais próximo ao jogador ou dupla que fez o ponto, de modo a posicionar o braço horizontalmente, o antebraço verticalmente e a mão fechada para cima.
 - 3.4.1.2.2 Quando por qualquer razão a sequência for *let*, o árbitro deve levantar sua mão acima da cabeça para mostrar que a sequência foi interrompida.
- 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 pelos jogadores ou duplas e pelo árbitro.
- 3.4.1.4 O placar deverá ser exibido em indicadores mecânicos ou elétricos, de maneira que esteja claramente visível aos jogadores e aos espectadores.
- 3.4.1.5 Quando um jogador for 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 jogadores não deverão escolher bolas na área de jogo.



- 3.4.2.1.1 Sempre que possível os jogadores deverão ter a oportunidade de escolher uma ou mais bolas antes de entrar na área de jogo e o jogo deverá ser iniciado com a bola escolhida pelos jogadores.
- 3.4.2.1.2 Se a bola não for escolhida pelos jogadores antes de entrar na área de jogo, ou os jogadores não chegarem a um acordo sobre a bola a ser usada o jogo deverá ser iniciado com uma bola escolhida aleatoriamente pelo árbitro de uma caixa com a marca especificada para a competição.
- 3.4.2.1.3 Se a bola for danificada durante um jogo, ela deverá ser substituída por outra daquelas escolhidas antes do jogo ou, se não for possível, por uma bola escolhida aleatoriamente pelo árbitro de uma caixa com a marca especificada para a competição.
- 3.4.2.2 A cobertura da raquete (borracha) deve ser usada do modo como foi aprovado pela ITTF, sem qualquer tratamento químico ou físico ou outro qualquer, de maneira que altere ou modifique as propriedades de jogo, fricção, aspecto, cor, estrutura, superfície, etc.; em particular, nenhum aditivo deve ser usado.
- 3.4.2.3 A raquete deve passar com sucesso em todos os parâmetros do teste do controle de raquete.
- 3.4.2.4 Uma raquete não pode ser substituída durante uma partida individual a menos que ela seja acidentalmente danificada com gravidade a ponto de não poder mais ser usada; se isto acontecer a raquete danificada deve ser substituída imediatamente por outra que o jogador trouxer consigo para a área de jogo, ou outra que lhe seja entregue na área de jogo.
- 3.4.2.5 A não ser que seja autorizado pelo árbitro, os jogadores devem deixar suas raquetes sobre a mesa durante os intervalos; mas se a raquete estiver amarrada à mão, o árbitro deve permitir que o jogador permaneça com ela amarrada durante os intervalos.

3.4.3 Prática

- 3.4.3.1 Os jogadores tem permissão para praticar na mesa de jogo até dois minutos imediatamente antes do início da partida, mas não durante os intervalos normais; o período de prática em questão 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 que os jogadores pratiquem em qualquer mesa, incluindo a mesa de jogo.
- 3.4.3.3 Os jogadores podem ter a oportunidade de checar e familiarizarem-se com qualquer equipamento que eles usarão, mas isso não lhes dará direito, automaticamente, a mais do que uma breve prática antes do reinício da partida, após a 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 jogador solicitar a permissão para:
 - 3.4.4.1.1 Um intervalo de até 1 minuto entre sets sucessivos de uma partida individual;
 - 3.4.4.1.2 Breves intervalos para uso de toalha após cada 6 pontos a partir do início de cada set e na troca de lados no último set possível de uma partida individual.
- 3.4.4.2 Um jogador ou dupla pode solicitar um período de tempo técnico de até 1 minuto durante um jogo individual.
 - 3.4.4.2.1 Em um evento individual a solicitação do tempo técnico pode ser feita pelo jogador ou dupla ou pelo técnico designado; em um evento de equipes o tempo técnico pode ser solicitado pelo jogador ou dupla ou pelo capitão da equipe.
 - 3.4.4.2.2 Se um jogador ou dupla e um técnico ou capitão discordarem na solicitação de um tempo técnico, a decisão final deverá ser feita pelo jogador ou dupla em um evento individual e pelo capitão em um evento de equipes.
 - 3.4.4.2.3 A solicitação de um tempo técnico, que somente pode ser feita entre seqüências em um set, deve ser indicada por um sinal de "T" feito com as mãos.
 - 3.4.4.2.4 Ao receber uma solicitação válida de tempo técnico o árbitro deverá suspender o jogo e levantar um cartão branco com a mão do lado do jogador ou dupla que requisitou o tempo; o cartão branco ou outro marcador apropriado deverá ser colocado sobre a mesa do lado daquele jogador ou dupla.



- 3.4.4.2.5 O cartão branco ou marcador deve ser retirado e o jogo reiniciado assim que o jogador ou dupla que solicitou o tempo técnico estiver pronto para continuar ou ao fim de 1 minuto, o que ocorrer primeiro.
- 3.4.4.2.6 Se uma solicitação válida para um tempo técnico for feita simultaneamente pelos jogadores ou duplas, ou em nome deles, o jogo será reiniciado quando ambos os jogadores ou duplas estiverem prontos ou ao final de 1 minuto, o que ocorrer primeiro, e nenhum dos jogadores ou duplas terão direito a um outro tempo técnico durante aquele jogo individual.
- 3.4.4.3 Não haverá intervalos entre partidas individuais sucessivas de um jogo de equipe exceto se um jogador que atuou em sucessivas partidas solicitar um intervalo de até 5 minutos entre as partidas.
- 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 jogador estiver temporariamente incapacitado por um acidente, desde que na opinião do árbitro geral a suspensão não seja desvantajosa para o jogador ou dupla oponente.
- 3.4.4.5 Uma suspensão não deverá ser permitida devido a uma deficiência que estava presente ou estava racionalmente esperada no início do jogo, ou se for devida a uma fadiga normal do jogo; deficiências tais como câimbra ou exaustão, causada pelo estado físico atual do jogador ou pela maneira na qual o jogo se desenvolveu não justifica uma suspensão emergencial, que pode somente ser permitida por incapacidade resultante de acidente, tal 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 tenha recebido atendimento médico e todos os vestígios de sangue removidos da área de jogo.
- 3.4.4.7 Os jogadores deverão permanecer dentro ou próximo à área de jogo durante toda a partida, exceto com a permissão do árbitro geral; durante intervalos entre sets e tempos técnicos eles deverão permanecer a até 3 metros da área de jogo, sob a supervisão do árbitro.

3.5 DISCIPLINA

3.5.1 Instrução

- 3.5.1.1 Em um evento de equipes, os jogadores podem receber instrução de qualquer pessoa autorizada a estar na área de jogo.
- 3.5.1.2 Em um evento individual, um jogador ou dupla pode receber instrução somente de uma pessoa, designada antecipadamente ao árbitro, exceto se os jogadores de uma dupla forem de diferentes Associações, onde cada um 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 uma pessoa não autorizada der instrução, o árbitro deverá mostrar um cartão vermelho e expulsar o infrator da área de jogo.
- 3.5.1.3 Os jogadores podem receber instrução a qualquer momento exceto durante as sequências desde que não haja descontinuidade do jogo (3.4.4.1); se qualquer pessoa autorizada der instrução ilegalmente, o árbitro mostrará o cartão amarelo para adverti-lo de que qualquer outra infração resultará em sua expulsão da área de jogo.
- 3.5.1.4 Após uma advertência ter sido dada, se, no mesmo jogo de equipe ou em uma mesma partida de um evento individual, qualquer pessoa que volte a dar instrução ilegalmente, o árbitro mostrará um cartão vermelho e o expulsará da área de jogo, mesmo que não tenha sido a pessoa advertida.
- 3.5.1.5 Em um jogo de equipe não será permitido o retorno da pessoa expulsa, exceto quando solicitado a jogar e tal pessoa não poderá ser substituída por outro instrutor, até o final da partida por equipe; em um evento individual não será permitido o retorno da pessoa expulsa até o final da partida individual.
- 3.5.1.6 Se a pessoa expulsa se negar a sair, ou retornar antes do término do jogo, o árbitro interromperá o jogo e se reportar ao árbitro geral.
- 3.5.1.7 Estas regras aplicam-se somente para instrução durante o jogo e não impedirá que um jogador ou capitão, como apropriado, faça uma apelação legítima nem barrar uma consulta com um intérprete ou Representante da Associação para explicação de uma decisão jurídica.



3.5.2 Mau Comportamento

- 3.5.2.1 Os jogadores, técnicos e outros instrutores deverão absterem-se de ter um comportamento desleal que venha afetar um oponente, ofender espectadores ou denegrir o bom nome do desporto, tais como uso de linguagem abusiva, quebra proposital da bola de jogo ou atirá-la fora da área de jogo, golpear a mesa ou separadores e desrespeitar os oficiais de partida.
- 3.5.2.2 Se a qualquer momento o jogador, o técnico ou outro instrutor cometerem uma ofensa séria o árbitro suspenderá o jogo e se reportará imediatamente ao árbitro geral; para ofensas menos sérias o árbitro pode, em uma primeira ocasião, mostrar o cartão amarelo e avisar o ofensor que qualquer outra ofensa estará sujeita a penalidades.
- 3.5.2.3 Exceto como previsto em 3.5.2.2 e 3.5.2.5, se um jogador que foi advertido cometer uma segunda ofensa no mesmo jogo individual ou num jogo de equipe, o árbitro concederá um ponto para o oponente do ofensor e numa nova ofensa concederá dois pontos, cada vez mostrando um cartão amarelo e um vermelho juntos.
- 3.5.2.4 Se um jogador que tenha recebido 3 pontos de penalidade em um jogo individual ou num jogo de equipe continuar a comportar-se mal, o árbitro suspenderá o jogo e se reportará imediatamente ao árbitro geral.
- 3.5.2.5 Se um jogador trocar sua raquete durante um jogo individual sem ela ter sido danificada, o árbitro suspenderá o jogo e se reportará ao árbitro geral.
- 3.5.2.6 Uma advertência ou penalidade incorrida por um dos jogadores da dupla será aplicada para a dupla ou par, mas não para o jogador não ofensor em uma subsequente partida individual dentro do jogo de equipe; ao início do jogo de duplas o par será considerado como tendo incorrido na mais alta de qualquer advertência ou penalidade recebida por qualquer um dos jogadores no mesmo jogo de equipe.
- 3.5.2.7 Exceto ao disposto no item 3.5.2.2 se um técnico ou qualquer outro instrutor já advertido cometer outra infração no mesmo jogo individual ou jogo de equipe, o árbitro mostrará o cartão vermelho e o expulsará da área de jogo até o final do jogo por equipe ou, em um evento individual, expulso até o término de tal partida.
- 3.5.2.8 O árbitro geral tem o poder de desqualificar um jogador de um jogo, um evento ou uma competição devido a um comportamento seriamente desleal ou ofensivo, se reportado ou não pelo árbitro; ao fazer isso ele deverá levantar o cartão vermelho; para ofensas menores, que não justifiquem a desqualificação, o árbitro geral pode decidir reportar tal ofensa ao Comitê Disciplinar (3.5.2.13)
- 3.5.2.9 Se um jogador for desqualificado de 2 partidas de um evento por equipe ou individual, ele deverá ser, automaticamente, desqualificado do evento por equipe ou da competição individual.
- 3.5.2.10 O árbitro geral pode desqualificar do restante de uma competição qualquer pessoa que tenha sido expulsa duas vezes da área de jogo durante aquela competição.
- 3.5.2.11 Se um jogador for desqualificado de um evento ou competição por qualquer razão, ele automaticamente perderá o direito a qualquer título associado, medalha, premiação em dinheiro ou pontos no ranking.
- 3.5.2.12 Casos sérios de mau comportamento devem ser reportados à Associação do ofensor.
- 3.5.2.13 Uma Comissão Disciplinar apontada pelo Comitê Executivo, composto por 4 membros e um presidente, decidirá sobre as sanções apropriadas para ofensas reportadas pelo árbitro geral de um evento dentro de 14 dias do final do mesmo. A Comissão Disciplinar decidirá de acordo com as diretrizes dadas pelo Comitê Executivo.
- 3.5.2.14 Uma apelação contra uma decisão do Comitê Disciplinar pode ser feita pelo atleta penalizado, técnico ou delegado, no prazo de 15 dias, ao Comitê Executivo da ITTF, cuja decisão sobre a questão será final.

3.5.3 Boa Apresentação

- 3.5.3.1 Jogadores, técnicos e delegados deverão prezar pela boa apresentação do esporte e salvaguardar sua integridade abstendo-se de qualquer tentativa de influenciar os elementos de uma competição de modo contrário à ética do esporte:



- 3.5.3.1.1 Os jogadores tem que fazer todo o possível para vencer uma partida e não devem abandonar o jogo exceto por razões de doença ou contusão.
- 3.5.3.1.2 Os jogadores, técnicos e delegados não deverão participar de qualquer forma de aposta ou jogo de azar relacionados as suas próprias partidas e competições.
- 3.5.3.2 Qualquer jogador que falhar propositalmente quanto ao cumprimento destes princípios deverá ser disciplinado pela perda parcial ou total do prêmio em dinheiro dos eventos e/ou pela suspensão dos eventos da ITTF.
- 3.5.3.3 No caso de uma comprovada cumplicidade contra qualquer técnico ou delegado, espera-se que a Associação Nacional também possa disciplinar essa pessoa.
- 3.5.3.4 Uma Comissão Disciplinar apontada pelo Comitê Executivo, composto por 4 membros e um presidente, decidirá sobre as sanções apropriadas para ofensas reportadas pelo árbitro geral de um evento dentro de 14 dias do final do mesmo. A Comissão Disciplinar decidirá de acordo com as diretrizes dadas pelo Comitê Executivo.
- 3.5.3.5 Uma apelação contra a decisão da Comissão Disciplinar pode ser feita pelo jogador penalizado, técnico ou delegado, no prazo de 15 dia,s ao Comitê Executivo da ITTF, cuja decisão sobre a questão será final.