

THE INTERNATIONAL TABLE TENNIS FEDERATION

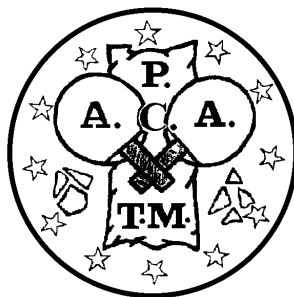
MANUAL

2022

Traduzido por CARLOS P. SILVA

World copyright - ITTF

Federação Internacional de Ténis de Mesa



Edição portuguesa

2022

HANDBOOK

2022

Publicação da ITTF Handbook:

Primeira Edição: 1927

Edições posteriores: 1928, 1930, 1932, 1934, 1935, 1936, 1937, 1946,
1947, 1948, 1951, 1954, 1956, 1959, 1967, 1975,
1979, 1981, 1983, 1985, 1987, 1989, 1991, 1993,
1995, 1997, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004,
2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012,
2013, 2014, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021,

Quinquagésima edição: 2022

Publicado pela:

The International Table Tennis Federation

Avenue de Rhodanie 54

1007 Lausanne

Switzerland

2. REGRAS DE TÊNIS DE MESA

2.1 A Mesa

- 2.1.1 A superfície superior da mesa conhecida como superfície de jogo deverá ser retangular, com 2,74 m de comprimento, 1,525 m de largura e estar a 76 cm acima do pavimento, em plano horizontal.
- 2.1.2 A superfície de jogo não inclui os lados verticais do tampo da mesa.
- 2.1.3 A superfície de jogo pode ser feita de qualquer material e permitirá um ressalto uniforme de 23 cm quando se deixar cair sobre ela uma bola regulamentar, de uma altura de 30 centímetros.
- 2.1.4 A superfície de jogo deverá ser de uma cor uniforme escura e baça, com uma linha branca de 2 cm de largura ao longo de cada margem de 2,74 metros e ao longo das duas linhas de fundo de 1,525 metros.
- 2.1.5 A superfície de jogo estará dividida em dois campos iguais por uma rede vertical paralela às linhas de fundo e será contínua sobre a área total de cada campo.
- 2.1.6 Para os pares, cada campo estará dividido em duas metades iguais, por uma linha central branca de 3 mm de largura, paralela às linhas laterais; a linha central será considerada como parte de cada meio-campo direito.

2.2 A Rede e seus Acessórios

- 2.2.1 Por rede e seus acessórios, compreende-se a rede propriamente dita, o cordão e os postes de suspensão, incluindo os grampos que os unem à mesa.
- 2.2.2 A rede estará suspensa por um cordão ligado em cada extremidade a um suporte vertical de 15,25 cm de altura e os extremos do suporte estarão a 15,25 cm para fora das linhas laterais.
- 2.2.3 A parte superior da rede, ao longo de todo o seu comprimento, estará a 15,25 cm acima da superfície de jogo.
- 2.2.4 A parte inferior da rede ao longo de todo o seu comprimento estará tão próxima, quanto possível, da superfície de jogo e as suas extremidades laterais serão fixadas aos postes desde o topo até à base.

2.3 A Bola

- 2.3.1 A bola será esférica, com um diâmetro de 40 mm.
- 2.3.2 A bola deverá pesar 2,7 gramas.
- 2.3.3 A bola será feita de celuloide ou de um material plástico similar, sendo a sua cor branca ou laranja, e baça.

2. Regras de Ténis de Mesa

2.4 A Raqueta

- 2.4.1 A raqueta pode ser de qualquer tamanho, forma ou peso, mas a lâmina será plana e rígida.
- 2.4.2 Pelo menos 85% da espessura da lâmina deverá ser de madeira natural; a face de colagem da lâmina pode ser reforçada com um material fibroso, tal como fibra de carbono, fibra de vidro ou papel prensado, mas nunca com uma espessura superior a 7,5% da espessura total ou 0,35 mm, aplicando-se a que for mais pequena.
- 2.4.3 O lado da lâmina usado para bater a bola estará coberto com qualquer borracha vulgar de picos, com os picos virados para o exterior e com uma espessura total, incluindo o adesivo, não superior a 2 mm ou com borracha celular (sandwich) com os picos virados para fora ou para dentro e com uma espessura total, incluindo o adesivo, não superior a 4,0 mm.
- 2.4.3.1 *A borracha vulgar de picos* é uma capa de borracha não celular, natural ou sintética, com os picos distribuídos uniformemente sobre a sua superfície com uma densidade não inferior a 10 por cm² nem superior a 30 por cm².
- 2.4.3.2 *A borracha sandwich* é uma capa de borracha celular coberta com outra capa exterior de borracha vulgar de picos e a espessura da borracha vulgar de picos não será superior a 2.0 mm.
- 2.4.4 A lâmina, qualquer camada no interior da lâmina e qualquer camada de material de cobertura ou adesivo no lado usado para bater a bola será contínua e de espessura sempre igual. Pode ser adicionado material adequado para moldar uma alça para segurar a raqueta.
- 2.4.5 O material a aplicar na cobertura da lâmina não poderá estender-se para além dos limites da mesma, à exceção do cabo que pode usar-se descoberto ou coberto com qualquer material o qual, neste caso, se deve considerar, como parte integrante do mesmo.
- 2.4.6 A superfície do revestimento de um lado da lâmina, ou de um lado da lâmina que fique a descoberto, será baça, preto de um lado e de uma cor brilhante claramente distinguível do preto e da cor do bola do outro.
- 2.4.7 O revestimento da raqueta será usado sem qualquer tratamento físico, químico ou outro.
- 2.4.7.1 As irregularidades na continuidade da superfície ou na uniformidade da cor, devido a um dano acidental, uso ou desgaste, podem ser permitidas sempre que elas não influam significativamente nas características da superfície.
- 2.4.8 No início de uma partida e sempre que um jogador mude de raqueta durante a mesma, ele mostrará ao seu adversário e ao árbitro a raqueta que vai usar e permitirá que ela seja examinada.

2. Regras de Ténis de Mesa

2.5 Definições

- 2.5.1 Uma *jogada* é o período durante o qual a bola está em jogo.
- 2.5.2 A bola está *em jogo* desde o último momento em que se encontra estacionária na palma da mão livre antes de ser intencionalmente projetada em serviço e até que a jogada seja decidida com um ponto ou bola nula.
- 2.5.3 Uma *bola nula* é a jogada cujo resultado não altera a contagem.
- 2.5.4 Um *ponto* é uma jogada cujo resultado altera a contagem.
- 2.5.5 A *mão da raqueta* é a mão que segura a raqueta.
- 2.5.6 A *mão livre* é a mão que não segura a raqueta. O *braço livre* é o braço da mão livre.
- 2.5.7 O *batimento* é bater a bola em jogo com a raqueta segura na mão ou com a mão da raqueta abaixo do pulso.
- 2.5.8 Um jogador faz obstrução, se ele ou qualquer coisa que use toque na bola durante uma jogada, em cima da mesa ou quando ela vai em direção à superfície de jogo, sem ter tocado o seu campo desde a última vez que foi batida pelo seu adversário.
- 2.5.9 O *servidor* é o jogador que tem direito ao primeiro batimento na bola numa jogada.
- 2.5.10 O *recebedor* é o jogador que tem direito ao segundo batimento na bola numa jogada.
- 2.5.11 O *árbitro* é a pessoa designada para dirigir um encontro.
- 2.5.12 O *árbitro assistente* é a pessoa designada para auxiliar o árbitro em certas decisões.
- 2.5.13 *Qualquer coisa que um jogador use ou leve consigo* deve-se entender como qualquer coisa, exceto a bola, que ele tinha ou levava consigo no início da jogada.
- 2.5.14 A *linha de fundo* será considerada como se estendendo indefinidamente em ambas as direções.

2.6 O Serviço

- 2.6.1 O serviço começa com a bola repousando livremente na palma da mão livre aberta e estacionária do servidor.

2. Regras de Ténis de Mesa

- 2.6.2 O servidor deverá então projetar a bola quase na vertical, no sentido ascendente, sem imprimir qualquer efeito, de modo que ela atinja pelo menos 16 cm, após ter deixado a palma da mão livre e desça sem tocar em nada antes de ser batida.
- 2.6.3 Quando a bola está na sua fase descendente, o servidor deverá batê-la de maneira que ela toque primeiro no seu campo e depois, passando por cima ou em torno da rede, toque diretamente o campo do recebedor; em pares, a bola tocará sucessivamente o meio-campo direito do servidor e o meio campo direito do recebedor.
- 2.6.4 Desde o início do serviço até ser batida, a bola deve estar acima do nível da superfície de jogo e atrás da linha de fundo do servidor, de modo que não fique escondida do recebedor pelo servidor ou pelo seu parceiro em pares e por nada que eles usem.
- 2.6.5 Logo que a bola for projetada, o braço livre e a mão do servidor deverão ser desviados do espaço entre a bola e a rede.
O espaço entre a bola e a rede é definido pela bola, os postes de suspensão da rede e a sua indefinida extensão ascensional.
- 2.6.6 É da responsabilidade do jogador efetuar o serviço de tal modo que o árbitro ou o seu assistente fiquem convencidos que se cumprem os requisitos da Regra, e ambos podem decidir que um serviço é incorreto.
- 2.6.6.1 Se, quer o árbitro, quer o árbitro assistente, não estiverem seguros da legalidade de um serviço podem, na primeira ocasião de uma partida, interromper o jogo e advertir o servidor; mas qualquer serviço subsequente desse mesmo jogador ou do seu parceiro de pares que não for claramente legal, será considerado incorreto.
- 2.6.7 Excecionalmente, o árbitro pode relaxar os requisitos para um bom serviço se estiver seguro de que o impedimento é devido a uma incapacidade física do jogador.

2.7 A Devolução

- 2.7.1 A bola, tendo sido servida ou devolvida, deverá ser batida de tal forma que toque o campo do seu adversário, seja diretamente ou depois de tocar a rede ou os seus suportes.

2.8 A Ordem de Jogo

- 2.8.1 Em singulares, o servidor deverá fazer primeiro um serviço, o recebedor fará então uma devolução e daí em diante servidor e recebedor deverão fazer alternadamente uma devolução.

2. Regras de Ténis de Mesa

2.8.2 Em pares, exceto no estabelecido em 2.8.3, o servidor deverá fazer primeiro um serviço e o recebedor fará então uma devolução; o parceiro do servidor fará uma devolução e o parceiro do recebedor fará depois uma devolução. Daí em diante, sequencialmente, cada um dos jogadores fará uma devolução.

2.8.3 Em pares, quando pelo menos um dos jogadores que forma o par estiver numa cadeira de rodas devido a uma incapacidade física, o servidor fará um primeiro serviço e o recebedor deverá fazer uma devolução. Daí em diante, qualquer jogador do par incapacitado poderá fazer devoluções.

2.9 Bola Nula

2.9.1 A jogada será de bola nula:

2.9.1.1 se, ao servir, a bola toca a rede ou os seus suportes, desde que o serviço seja bem executado, ou é obstruída pelo recebedor ou pelo seu parceiro;

2.9.1.2 se o serviço é executado quando o recebedor ou par não está preparado e desde que nenhum deles tente devolver a bola;

2.9.1.3 se as falhas na realização de um serviço ou de uma devolução, cumprindo com a Regra, são devidas a distúrbios ocasionados por causas fora do controlo do jogador;

2.9.1.4 se o jogo for interrompido pelo árbitro ou pelo árbitro assistente;

2.9.1.5 se o recebedor estiver em cadeira de rodas devido a uma deficiência física e a bola, depois num serviço que seja correto;

2.9.1.5.1 toca no campo do recebedor e volta na direção da rede;

2.9.1.5.2 pára no campo do recebedor;

2.9.1.5.3 em singulares toca no campo do recebedor e sai por qualquer das linhas laterais.

2.9.2 O jogo pode ser interrompido:

2.9.2.1 para corrigir um erro na ordem do serviço, receção ou mudança de campo;

2.9.2.2 para introduzir o sistema de aceleração;

2.9.2.3 para advertir ou penalizar um jogador ou conselheiro;

2.9.2.4 porque as condições de jogo foram perturbadas de forma que podem afetar o desenrolar da jogada.

2. Regras de Ténis de Mesa

2.10 Um Ponto

2.10.1 A não ser que a jogada seja de bola nula, um jogador marcará um ponto:

2.10.1.1 se o seu adversário falhar a execução de um serviço correto;

2.10.1.2 se o seu adversário falhar a execução de uma devolução correta;

2.10.1.3 se a bola, depois de ele ter feito um serviço ou uma devolução, toca alguma coisa que não seja a rede e os seus suportes antes dela ser batida pelo seu adversário;

2.10.1.4 se a bola, depois de batida pelo seu adversário, sobrevoa o seu campo ou ultrapassa a sua linha de fundo sem lhe ter tocado;

2.10.1.5 se a bola, depois de batida pelo seu adversário, passa através da rede ou entre a rede e os seus suportes ou entre a rede e a superfície de jogo;

2.10.1.6 se o seu adversário obstruir a bola;

2.10.1.7 se o seu adversário bate deliberadamente na bola mais de uma vez consecutiva;

2.10.1.8 se o seu adversário bater a bola com um lado da raqueta cuja superfície não cumpra com os requisitos estabelecidos em 2.4.3, 2.4.4 e 2.4.5;

2.10.1.9 se o seu adversário, ou qualquer coisa que ele use ou leve consigo, mover a superfície de jogo;

2.10.1.10 se o seu adversário, ou qualquer coisa que ele use ou leve consigo, tocar a rede ou os seus suportes;

2.10.1.11 se a mão livre do seu adversário tocar a superfície de jogo;

2.10.1.12 se em pares, os seus adversários baterem a bola fora da sequência estabelecida pelo primeiro servidor e primeiro recebedor;

2.10.1.13 como o previsto no sistema de aceleração (2.15.4)

2.10.1.14 se ambos os jogadores ou pares estiverem em cadeira de rodas devido a uma incapacidade física e:

2.10.1.14.1 o seu adversário não mantém um mínimo contacto com as costas da coxa no assento ou almofada da cadeira, quando a bola é batida;

2.10.1.14.2 o seu adversário toca na mesa com uma das suas mãos antes de bater a bola;

2.10.1.14.3 o descanso dos pés da cadeira ou o pé do seu adversário toca o solo enquanto a bola está em jogo;

2. Regras de Ténis de Mesa

2.10.1.15 se, onde numa dupla adversária inclui pelo menos um jogador em cadeira de rodas, qualquer parte da cadeira de rodas ou um pé de um jogador em pé cruzar uma extensão imaginária da linha central da mesa

2.11 Um Jogo

2.11.1 O vencedor de um jogo será o jogador ou par que primeiro obtenha 11 pontos, a não ser que ambos os jogadores ou pares tenham uma contagem igual de 10 pontos, porque então será vencedor do jogo o jogador ou par que primeiro obtenha 2 pontos de diferença sobre o seu adversário.

2.12 Uma Partida

2.12.1 Uma partida consistirá numa disputa ao melhor de qualquer número ímpar de jogos.

2.13 A Ordem do Serviço, da Recepção e dos Campos

2.13.1 O direito de escolher a ordem inicial do serviço, recepção e campos será decidido por sorteio e o vencedor poderá escolher servir ou receber primeiro ou começar num campo em particular.

2.13.2 Quando um dos jogadores ou pares tiver escolhido servir ou receber primeiro ou começar num campo em particular, o outro jogador ou par terá a outra escolha.

2.13.3 Após a contagem de 2 pontos, o jogador ou par recebedor passará a ser servidor e, assim sucessivamente até ao final do jogo, ou até que cada jogador ou par tenha igualado aos 10 pontos ou tenha sido introduzido o sistema de aceleração. Neste caso, cada jogador ou par servirá para um ponto alternadamente.

2.13.4 Em cada jogo de uma partida de pares, o par que tiver o direito de servir primeiro decidirá sempre qual dos jogadores o fará. No primeiro jogo de uma partida o par recebedor decidirá qual dos jogadores fará a primeira devolução; nos jogos seguintes de uma mesma partida uma vez escolhido o primeiro servidor, o primeiro recebedor será o jogador que serviu para aquele no jogo imediatamente anterior.

2.13.5 Em pares, a cada mudança de serviço, o recebedor anterior tornar-se-á servidor e o parceiro do servidor anterior tornar-se-á recebedor.

2.13.6 O jogador ou par que servir primeiro num jogo será o primeiro a receber no jogo seguinte de uma partida; no último jogo possível de uma partida de pares, o par recebedor deverá trocar a ordem de receber sempre que qualquer dos pares atingir os primeiros 5 pontos.

2. Regras de Tênis de Mesa

2.13.7 O jogador ou par que iniciou um jogo num lado da mesa, no jogo seguinte atuará no lado oposto; no último jogo possível de uma partida os jogadores ou pares trocarão de campo quando um deles atingir os 5 pontos.

2.14 Fora da Ordem do Serviço, da Recepção ou do Campo

2.14.1 Se um jogador serve ou recebe fora da sua ordem, o jogo será interrompido pelo árbitro logo que a anomalia tenha sido detetada e deverá prosseguir com esse jogador servindo ou recebendo de acordo com a sequência estabelecida no início da partida, mantendo-se a contagem já alcançada; do mesmo modo se procederá para os pares no jogo durante o qual foi detetado o erro.

2.14.2 Se os jogadores não mudaram de campo na altura em que o deviam ter feito, o jogo deverá ser interrompido pelo árbitro logo que o erro for descoberto e o mesmo recomeçará com os jogadores nos campos correspondentes, de acordo com a ordem estabelecida no início da partida, mantendo-se a contagem já alcançada.

2.14.3 Em qualquer circunstância, os pontos alcançados antes da deteção de um erro serão considerados válidos.

2.15 O Sistema de Aceleração

2.15.1 Exceto no estabelecido em 2.15.2, o sistema de aceleração entrará em funcionamento ao fim de 10 minutos de disputa de um jogo ou em qualquer altura a pedido de ambos os jogadores ou pares.

2.15.2 Se, num jogo, já tiverem sido contados pelo menos 18 pontos, o sistema de aceleração não será introduzido.

2.15.3 Se a bola estiver em jogo quando o tempo limite é atingido, o jogo é interrompido pelo árbitro e recomeçará com o serviço a ser efetuado pelo jogador que servia no momento da interrupção; se a bola não estiver em jogo quando o sistema de aceleração é introduzido, o jogo recomeçará com o serviço a ser efetuado pelo jogador que recebia na jogada imediatamente anterior.

2.15.4 Daí em diante, cada jogador servirá para 1 ponto alternadamente até ao fim do jogo e se o jogador ou par recebedor fizer 13 corretas devoluções numa jogada, o recebedor marcará um ponto.

2.15.5 A introdução do sistema de aceleração não alterará a ordem de servir e de receber numa partida, como estabelecido em 2.13.6.

2.15.6 Uma vez introduzido, o sistema de aceleração deverá manter-se até ao fim da partida.

3. REGULAMENTOS PARA COMPETIÇÕES INTERNACIONAIS

3.1 ÂMBITO DAS REGRAS E REGULAMENTOS

3.1.1 Tipos de Competição

3.1.1.1 Uma *competição internacional* é aquela em que podem participar jogadores de mais de uma Federação.

3.1.1.2 Um *encontro internacional* é um encontro entre equipas que representam Federações.

3.1.1.3 Um *torneio aberto* é aquele no qual se podem inscrever jogadores de todas as Federações.

3.1.1.4 Um *torneio restrito* é aquele em que apenas se podem inscrever grupos específicos de jogadores, não se incluindo nestes os grupos por idades.

3.1.1.5 Um *torneio por convites* é aquele cuja inscrição está restringida a um número determinado de Federações ou jogadores, para o qual serão convidados individualmente.

3.1.2 Aplicabilidade

3.1.2.1 Excetuando o disposto em 3.1.2.2, as Regras (Capítulo 2) aplicar-se-ão às competições para um título Mundial, Continental, Olímpico ou Paralímpico, torneios abertos e, a não ser que uma forma diferente tenha sido acordada entre as Federações participantes, nos encontros internacionais.

3.1.2.2 O Comité Executivo tem competência para autorizar os organizadores de um torneio aberto a adotar, a título experimental, variações às regras.

3.1.2.3 Os Regulamentos para as Competições Internacionais aplicam-se:

3.1.2.3.1 às competições para um título Mundial, Olímpico e Paralímpico, a não ser que o Conselho de Administração autorize o contrário e o notifique com antecedência às Federações participantes;

3.1.2.3.2 às competições para um título Continental, a não ser que a Federação Continental correspondente autorize o contrário e o notifique com antecedência às Federações participantes;

3.1.2.3.3 aos campeonatos Internacionais Abertos (3.7.1.2), a não ser que o Comité Executivo autorize o contrário e os participantes sejam informados com antecedência, de acordo com o disposto em 3.1.2.4;

3.1.2.3.4 aos torneios Abertos, com exceção do disposto em 3.1.2.4.

3. Regulamentos para Competições Internacionais

- 3.1.2.4 Quando um torneio aberto não cumprir com algum ponto destes regulamentos, a natureza e a extensão da variação serão especificadas no formulário de inscrição; o preenchimento e o envio do formulário por parte do país participante significará a sua concordância ao regulamento da prova, incluindo as variações introduzidas.
- 3.1.2.5 A aplicação das Regras e dos Regulamentos é recomendada para todas as provas internacionais. No entanto, sempre que se respeite a Constituição, os torneios internacionais restritos e por convites, assim como as competições internacionais organizadas por entidades não filiadas, podem realizar-se sob as regras estabelecidas pela entidade organizadora.
- 3.1.2.6 As Regras e os Regulamentos serão aplicados nas competições internacionais, a não ser que se tenha antecipadamente acordado variantes que se encontrem devidamente especificadas no regulamento da prova.
- 3.1.2.7 Serão publicadas explicações e interpretações detalhadas dos regulamentos, incluindo especificações sobre o equipamento para Competições Internacionais, em forma de Folhas Técnicas autorizadas pelo Conselho de Administração; instruções práticas e procedimentos de implementação podem ser editados pelo Comité Executivo como Manuais ou Guias. Essas publicações podem incluir partes obrigatórias assim como recomendações ou orientações.

3.2 EQUIPAMENTO E CONDIÇÕES DE JOGO

3.2.1 Equipamento Aprovado e Autorizado

- 3.2.1.1 A aprovação e autorização do equipamento de jogo são efetuadas pelo Comité de Equipamento em representação do Conselho de Administração. A aprovação ou autorização poderá ser retirada pelo Comité Executivo se verificar que o uso continuado de qualquer equipamento é prejudicial ao ténis de mesa.
- 3.2.1.2 O formulário ou o prospeto para um torneio aberto devem especificar as marcas e as cores da mesa, assim como da rede e da bola que vão ser utilizadas. A escolha do equipamento será dada a conhecer pela Federação em cujo território terá lugar a competição, de entre as marcas e tipos devidamente aprovados pela ITTF.
- 3.2.1.3 O revestimento do lado da lâmina utilizada para bater a bola será de uma marca e tipo pontualmente autorizados pela ITTF. O símbolo ITTF e a identificação do número ITTF (se existir), o nome do fornecedor, a marca e o tipo de picos devem estar afixados na extremidade mais próxima do cabo da raqueta, de forma que a identificação se encontre claramente visível.

Listas de todo o equipamento e material aprovado e autorizado são mantidas atualizadas pelos Serviços da ITTF, pelo que a informação se encontra disponível no website da ITTF.

3. Regulamentos para Competições Internacionais

3.2.1.4 No caso de jogadores em cadeira de rodas, os pés da mesa devem estar, pelo menos, a 40 cm da linha de fundo da mesa.

3.2.2 Vestuário de Jogo

3.2.2.1 O vestuário de jogo consistirá normalmente de uma camisola de manga curta ou sem mangas, calção ou saia ou traje desportivo de uma só peça, meias e sapatos de ténis; outras roupas tais como todo ou parte de um fato de treino, não poderão ser usadas durante o jogo, salvo com autorização do juiz-árbitro.

3.2.2.2 Exceto no que diz respeito às mangas e à gola, a cor principal da camisola, saia ou calções, deverá ser claramente diferente da bola a utilizar.

3.2.2.3 O vestuário pode levar números ou letras nas costas da camisola para identificar um jogador, a sua Federação ou, nos encontros de clubes o seu Clube, e ainda publicidade de acordo com o previsto em 3.2.5.9; se nas costas da camisola ostentar o nome do jogador, este deverá estar colocado logo abaixo da gola.

3.2.2.4 Quaisquer números exigidos pelos organizadores para identificar um jogador, terão prioridade sobre os anúncios publicitários a colocar na parte central das costas das camisolas; esses números ocuparão uma área máxima de 600 cm².

3.2.2.5 As marcas ou adornos na frente ou na parte lateral de qualquer peça de vestuário, e quaisquer objetos de joalheria que um jogador use, não devem ser de tal forma brilhantes que incomodem a visibilidade do seu adversário.

3.2.2.6 O vestuário de jogo não pode conter desenhos ou inscrições de carácter ofensivo suscetíveis de desacreditar a modalidade.

3.2.2.7 Os jogadores de uma mesma Federação que participem num encontro de equipas ou que formem um par numa prova para um título Mundial, Olímpico ou Paralímpico deverão vestir-se uniformemente com a exceção possível das meias, das sapatilhas e o número, tamanho, cor e desenho dos anúncios no vestuário.

3.2.2.8 Jogadores e pares opositores devem usar camisolas de cores suficientemente distintas, de modo a permitirem facilmente a sua identificação por parte dos espectadores.

3.2.2.9 Quando os jogadores ou equipas que se opõem num encontro têm vestuário semelhante e não chegam a acordo sobre quem deve mudar de equipamento, a decisão será tomada pelo árbitro por sorteio.

3.2.2.10 Os jogadores que disputem provas para o título Mundial, Olímpico ou Paralímpico ou Campeonatos Internacionais Abertos, usarão camisola e calções ou saia do tipo autorizado pela sua Federação.

3. Regulamentos para Competições Internacionais

3.2.3 Condições de Jogo

- 3.2.3.1 A área de jogo será retangular e não deverá ter menos de 14 metros de comprimento, 7 metros de largura e 5 metros de altura, mas os 4 cantos deverão estar cobertos por separadores com um máximo de 1,5 metros de comprimento. Para as provas em cadeira de rodas, a área de jogo pode ser reduzida, mas nunca inferior a 8 metros de comprimento e 6 metros de largura; para eventos de Veteranos, o espaço de jogo pode ser reduzido, mas não deve ser inferior a 10 metros de comprimento e 5 metros de largura.
- 3.2.3.2 Os seguintes equipamentos e acessórios devem ser considerados como parte de cada área de jogo: A mesa, incluindo o conjunto da rede e suportes, números impressos identificando a mesa, piso, mesas e cadeiras dos árbitros, marcadores, toalheiros e caixa de bolas, separadores, placas nos separadores indicando os nomes dos jogadores ou Federações, e pequenos equipamentos técnicos que devem ser montados de forma a não afetar o jogo.
- 3.2.3.3 A área de jogo deverá estar delimitada por separadores com cerca de 75 cm de altura, todos da mesma cor de fundo escuro, separando-a das áreas de jogo adjacentes e dos espectadores.
- 3.2.3.4 Em competições para um título Mundial, Olímpico e Paralímpico a intensidade luminosa, medida ao nível da superfície de jogo, não deverá ser inferior a 1.500 unidades Lux, uniformemente distribuída em toda a superfície de jogo e de, pelo menos, 1.000 Lux na restante área de jogo; noutras competições a intensidade será no mínimo de 1.000 Lux uniformemente sobre a superfície de jogo e de, pelo menos, 600 Lux no resto da área de jogo.
- 3.2.3.5 Quando várias mesas são utilizadas em simultâneo, o nível da luz será o mesmo para todas elas e o nível da luz nas restantes áreas do pavilhão não será mais alto que o nível mais baixo da área de jogo.
- 3.2.3.6 A fonte de iluminação não deverá estar a menos de 5 metros do pavimento.
- 3.2.3.7 O fundo da área de jogo será normalmente escuro e não conterà fontes de luz brilhantes nem infiltrações da luz do dia que penetrem através das janelas ou de outras aberturas.
- 3.2.3.8 O piso não deve ser de cor clara, brilhantemente refletivo ou escorregadio e deve ser resiliente; o piso pode ser rígido para eventos de cadeira de rodas.
- 3.2.3.8.1 Nas competições de título Mundial, Olímpico e Paralímpico o piso deverá ser de madeira ou de marca e tipo de material sintético rolável autorizado pela ITTF.
- 3.2.3.9 Equipamentos técnicos na montagem da rede devem ser considerados parte dela.

3. Regulamentos para Competições Internacionais

3.2.4 Controlo da Raqueta

- 3.2.4.1 É da responsabilidade de cada jogador assegurar que os revestimentos são fixados às lâminas das suas raquetas com colas que não contenham nenhum solvente volátil proibido.
- 3.2.4.2 Um Centro de Controle de Raquetas deve ser estabelecido em todas as competições do título Mundial, Olímpico e Paralímpico da ITTF, bem como em um número selecionado de outras competições da ITTF e pode ser estabelecido em competições Continentais e Regionais.
- 3.2.4.2.1 O Centro de Controlo testará as raquetas de acordo com a política e procedimentos fixados pelo Comité Executivo sob recomendação do Comité de Equipamento e do Comité dos Árbitros e Juízes Árbitros, com vista a assegurar que as raquetas respeitem todas as regulamentações da ITTF, cumprindo, e sem que isso seja limitativo, as questões relacionadas com a espessura dos revestimentos, a constância do seu aspecto plano e a presença de substâncias nocivas.
- 3.2.4.2.2 Normalmente, o teste de controlo da raqueta deve ser realizado antes da partida. Os testes pós-jogo só devem ser realizados quando a raquete não foi submetida a tempo para um teste antes da partida ou para testes ou inspeções que não puderam ser realizados antes da partida.
- 3.2.4.2.3 As raquetas que não passarem no teste de controlo de raquetas antes da partida não podem ser usadas, mas podem ser substituídas por uma segunda raqueta que pode ser testada imediatamente se o tempo permitir, mas se não, será testada após a partida; no caso de as raquetas não passarem no teste aleatório de controlo de raquetas após a partida, o jogador infrator estará sujeito a penalidades.
- 3.2.4.2.4 Todos os jogadores têm direito a testar voluntariamente as suas raquetas antes das partidas se iniciarem, sem qualquer risco de penalização.
- 3.2.4.3 Após 4 falhas acumuladas em qualquer aspecto do teste da raqueta em um período de quatro anos, o jogador pode completar o evento, mas posteriormente o Comité Executivo suspenderá o jogador infrator por 12 meses.
- 3.2.4.3.1 A ITTF deve informar por escrito o jogador que incorreu em tal suspensão.
- 3.2.4.3.2 Após a receção da carta informando da sua suspensão, o jogador tem 21 dias para recorrer junto do Tribunal da ITTF. Enquanto não houver uma decisão deste órgão, a suspensão manter-se-á.
- 3.2.4.4 A ITTF deve manter um registo de todos os casos de controlo nos quais as raquetas foram consideradas ilegais e que vigora desde 1 de Setembro de 2010.

3. Regulamentos para Competições Internacionais

3.2.4.5 Uma área convenientemente arejada para se fixarem os revestimentos das raquetas será colocada à disposição dos jogadores, e as colas líquidas não poderão ser utilizadas em mais nenhuma zona do local de jogo.

“Local de jogo” inclui a parte do edifício usado para a prática do ténis de mesa e compreende os acessos, assim como as áreas do público, parques de estacionamento e instalações contíguas.

3.2.5 Publicidade e Marcas

3.2.5.1 Dentro da área de jogo, a publicidade será exibida apenas em equipamentos ou acessórios listados em 3.2.3.2 ou em roupas de jogo, roupas de árbitros ou números de jogadores e não deve haver exibições adicionais especiais.

3.2.5.1.1 Publicidade ou anúncios dentro ou próximos à área de jogo, nas roupas ou números de jogo e nas roupas dos árbitros, não devem ser para produtos de tabaco, bebidas alcoólicas, drogas nocivas ou produtos ilegais e não devem ser discriminados ou conotações negativas com base em raça, xenofobia, gênero, religião, deficiência ou outras formas de discriminação; no entanto, para competições não explicitamente organizadas para jogadores menores de 18 anos, a ITTF pode permitir anúncios ou marcações de bebidas alcoólicas não destiladas em equipamentos e acessórios dentro ou próximos à área de jogo, desde que a lei local permita.

3.2.5.2 Nos Jogos Olímpicos e Paralímpicos, a publicidade no vestuário dos jogadores e dos árbitros será em conformidade com os regulamentos do COI e do CPI, respetivamente.

3.2.5.3 Com exceção da publicidade LED (light-emitting diodes) e dispositivos semelhantes de publicidade nos separadores laterais da área de jogo, não se pode utilizar cores fluorescentes, luminescentes ou brilhantes, e as cores de fundo dos separadores serão sempre mais escuras que a publicidade neles colocada.

3.2.5.3.1 A publicidade nos separadores não deverá mudar do escuro para o claro e vice-versa durante uma partida.

3.2.5.3.2 Os LEDs e dispositivos semelhantes nos separadores não devem ser tão brilhantes que perturbem os jogadores durante a partida e não devem mudar quando a bola estiver em jogo.

3.2.5.3.3 Os anúncios LED e dispositivos semelhantes não serão utilizados sem prévia aprovação da ITTF.

3.2.5.4 Inscrições ou símbolos na parte interior dos separadores terão de ser de cores diferentes da bola que está a ser usada, não terem mais de duas cores e não ultrapassarem os 40 cm de altura.

3. Regulamentos para Competições Internacionais

- 3.2.5.5 Poderá haver até 6 anúncios no piso da área de jogo; tais marcações
- 3.2.5.5.1 podem ser colocados 2 em cada extremidade, cada um contido em uma área de 5m², e 1 em cada lado da mesa, cada um contido em uma área de 2,5m²;
- 3.2.5.5.2 no final não deve estar a menos de 3m da linha de fundo da mesa, próxima à marcação;
- 3.2.5.5.3 deve ser da mesma cor uniforme diferente da cor da bola em uso, a menos que outras cores tenham sido previamente acordadas com a ITTF;
- 3.2.5.5.4 não deve alterar significativamente o atrito superficial do piso;
- 3.2.5.5.5 consistirá apenas de um logotipo, marca nominativa ou outros ícones, e não deverá incluir nenhum fundo.
- 3.2.5.6 Os anúncios na mesa devem atender aos seguintes requisitos:
- 3.2.5.6.1 Pode haver 1 anúncio permanente do nome ou logotipo do fabricante ou fornecedor em cada metade de cada lado do tampo da mesa e em cada extremidade.
- 3.2.5.6.2 Poderá haver 1 anúncio temporário, que também pode ser do nome ou logotipo do fabricante ou fornecedor, em cada metade de cada lado do tampo da mesa e em cada extremidade.
- 3.2.5.6.3 Cada anúncio permanente e cada anúncio temporário deverá estar contido em um comprimento total de 60cm.
- 3.2.5.6.4 Os anúncios temporários devem ser claramente separados de quaisquer anúncios permanentes.
- 3.2.5.6.5 Os anúncios não devem ser de outros fornecedores de equipamentos de ténis de mesa.
- 3.2.5.6.6 Não deve haver publicidade, nome da mesa, nome ou logotipo do fabricante ou fornecedor nos pés ou suporte da mesa, exceto se o fabricante ou fornecedor da mesa for o patrocinador principal do torneio.
- 3.2.5.7 Poderá haver 2 anúncios temporários nas redes em cada lado da mesa que devem ser claramente diferentes da cor da bola em uso, não devem estar a menos de 3cm da fita ao longo da borda superior; anúncios colocados em partes da rede dentro das extensões verticais das linhas laterais da tabela devem ser um logotipo, marca nominativa ou outros ícones.
- 3.2.5.8 Anúncios nas mesas dos árbitros ou outros móveis dentro da área de jogo devem estar contidos em uma área total em qualquer face de 750cm².

3. Regulamentos para Competições Internacionais

- 3.2.5.9 A publicidade nas roupas de jogo ficará limitada a
- 3.2.5.9.1 à marca normal do fabricante, símbolo ou nome dentro de uma área total de 24 cm²;
- 3.2.5.9.2 não mais de 6 anúncios claramente separados entre si, ocupando uma área total combinada de 600 cm², na parte da frente, lateral ou ombros da camisola, com não mais de 4 anúncios na frente;
- 3.2.5.9.3 não mais de 2 anúncios nas costas da camisola, ocupando uma área total de 400 cm²;
- 3.2.5.9.4 não mais de 2 anúncios na frente ou lados dos calções ou saia, ocupando uma área combinada total de 120 cm².
- 3.2.5.10 A publicidade nos dorsais dos jogadores será limitada a uma área total de 100cm²; se esses números não forem usados, pode haver anúncios temporários adicionais para patrocinadores de torneios em uma área total de 100 cm².
- 3.2.5.11 A publicidade no vestuário dos árbitros será limitada a uma área total de 40 cm².

3.2.6 Controlo Antidopagem

- 3.2.6.1 Todos os jogadores que disputem provas internacionais, incluindo competições de Juniores, estão sujeitos a serem testados pela ITTF, pela sua Federação Nacional ou por qualquer organização antidopagem responsável pelos testes nas competições nas quais eles participem.

3.2.7 Revisão Ténis de Mesa (TTR)

- 3.2.7.1 Um sistema eletrónico de revisão de ténis de mesa (TTR) pode ser usado, e ele entrará em vigor quando um jogador apelar contra uma decisão de um árbitro responsável sobre uma questão de fato. O TTR fornecerá uma repetição das circunstâncias que levaram a uma decisão sujeita a revisão, com a decisão final do recurso feita por um oficial do TTR.

3.3 OFICIAIS DE ARBITRAGEM

3.3.1 Juiz-Árbitro

- 3.3.1.1 Para cada competição alargada será nomeado um juiz-árbitro e a sua identificação e localização será dada a conhecer aos participantes e, quando se julgar apropriado, aos capitães das equipas.
- 3.3.1.2 O juiz-árbitro será responsável por:
- 3.3.1.2.1 a condução dos sorteios;

3. Regulamentos para Competições Internacionais

- 3.3.1.2.2 a programação das partidas com a indicação da hora e das mesas em que os mesmos se disputam;
- 3.3.1.2.3 a nomeação dos árbitros;
- 3.3.1.2.4 a realização, antes de cada torneio, de uma reunião informativa com os árbitros;
- 3.3.1.2.5 a verificação da elegibilidade dos jogadores;
- 3.3.1.2.6 decidir se o encontro pode ser interrompido numa emergência;
- 3.3.1.2.7 decidir se os jogadores podem abandonar a área de jogo durante uma partida;
- 3.3.1.2.8 decidir se os períodos regulamentares de prática podem ser prolongados;
- 3.3.1.2.9 decidir se os jogadores podem usar fato de treino durante uma partida;
- 3.3.1.2.10 decidir sobre qualquer questão relacionada com interpretação das Regras ou Regulamentos, incluindo a legalidade do vestuário, equipamento e condições de jogo;
- 3.3.1.2.11 decidir se e onde os jogadores podem treinar durante uma suspensão temporária do jogo;
- 3.3.1.2.12 tomar medidas disciplinares em casos de mau comportamento ou de qualquer outra infração aos regulamentos.
- 3.3.1.3 Quando, com o consentimento da comissão organizadora da prova, se delegue alguma das competências do juiz-árbitro a outras pessoas, deverão os participantes ser informados dessa situação e, se necessário, aos capitães das equipas.
- 3.3.1.4 O juiz-árbitro, ou a pessoa delegada responsável designada para ocupar o seu lugar durante a sua ausência, deverá estar presente durante o desenrolar de toda a competição.
- 3.3.1.5 Sempre que o juiz-árbitro considerar oportuno, poderá substituir um árbitro por outro, mas ele não poderá alterar uma decisão já tomada pelo árbitro substituído sobre uma questão de facto no âmbito da sua jurisdição.
- 3.3.1.6 Os jogadores ficarão na jurisdição do juiz-árbitro desde o momento que chegam ao local de jogo até que o abandonam.
- 3.3.2 **Árbitro, Árbitro Assistente, Contador de Batimentos e Revisor Ténis de Mesa (TTR) Oficial****
- 3.3.2.1 Um árbitro e um árbitro assistente serão nomeados para cada encontro.

3. Regulamentos para Competições Internacionais

- 3.3.2.2 O árbitro estará sentado ou de pé no enfiamento da rede e o árbitro assistente sentar-se-á em frente do outro lado da mesa.
- 3.3.2.3 O árbitro será responsável por:
- 3.3.2.3.1 verificar a aceitabilidade do equipamento e condições de jogo, informando o juiz-árbitro de qualquer anomalia existente;
 - 3.3.2.3.2 tirar uma bola ao acaso de acordo com o disposto em 3.4.2.1.1-2;
 - 3.3.2.3.3 efetuar o sorteio para a escolha do serviço, da recepção e dos campos;
 - 3.3.2.3.4 decidir se os requisitos da lei do serviço podem ser atenuados devido a uma incapacidade física do jogador;
 - 3.3.2.3.5 controlar a ordem do serviço, da recepção e dos campos, corrigindo quaisquer erros a esse respeito;
 - 3.3.2.3.6 decidir cada jogada com um ponto ou bola nula;
 - 3.3.2.3.7 anunciar a contagem, seguindo os procedimentos indicados para o efeito;
 - 3.3.2.3.8 introduzir o sistema de aceleração na altura apropriada;
 - 3.3.2.3.9 manter a continuidade do jogo;
 - 3.3.2.3.10 assegurar o cumprimento das normas de disciplina e de conselhos aos jogadores.
 - 3.3.2.3.11 sortear ao acaso qual dos jogadores, par ou equipas devem trocar de camisola, caso os jogadores ou equipas que se defrontam tiverem camisolas similares e não chegarem a acordo de quem deve mudar.
 - 3.3.2.3.12 assegurar-se que apenas as pessoas autorizadas estão na área de jogo.
- 3.3.2.4 O árbitro assistente deve:
- 3.3.2.4.1 decidir se a bola em jogo toca ou não a aresta da superfície de jogo do lado da mesa mais próxima dele;
 - 3.3.2.4.2 informar o árbitro sobre quebra das normas relativas ao comportamento ou dos conselhos aos jogadores.
- 3.3.2.5 Tanto o árbitro como o árbitro assistente podem:
- 3.3.2.5.1 decidir que o serviço de um jogador é ilegal;
 - 3.3.2.5.2 decidir que, a não ser num serviço válido, a bola toca a rede ou os seus suportes;
 - 3.3.2.5.3 decidir que um jogador obstruiu a bola;

3. Regulamentos para Competições Internacionais

- 3.3.2.5.4 decidir que as condições de jogo são perturbadas de molde a poder afetar o desenrolar da jogada;
- 3.3.2.5.5 cronometrar o tempo de duração do período de adaptação, de jogo e dos intervalos autorizados.
- 3.3.2.6 Quer o árbitro assistente ou um outro oficial nomeado, podem atuar como contadores de batimentos quando for introduzido o sistema de aceleração, e contarão os batimentos do jogador ou par recebedor.
- 3.3.2.7 Uma decisão tomada pelo árbitro assistente ou pelo contador de batimentos em conformidade com o disposto em 3.3.2.5, não pode ser anulada pelo árbitro.
- 3.3.2.8 Quando a Revisão de Ténis de Mesa (TTR) está em operação, uma decisão tomada pelo árbitro ou pelo árbitro assistente pode ser anulada pelo oficial do TTR.
- 3.3.2.9 Os jogadores ficarão na jurisdição do árbitro desde o momento que chegam à área de jogo até à altura em que a abandonam.

3.3.3 Recursos

- 3.3.3.1 Nenhum acordo entre os jogadores, numa prova individual, ou entre os capitães das equipas, numa prova de equipas, poderá alterar uma decisão sobre uma questão de facto tomada pelo responsável oficial de arbitragem, sobre uma questão de interpretação das Regras ou Regulamentos tomada pelo juiz-árbitro ou sobre qualquer outro assunto referente à condução da prova da responsabilidade da comissão organizadora.
- 3.3.3.2 Nenhum recurso pode ser apresentado ao juiz-árbitro contra uma decisão tomada pelo responsável oficial de arbitragem sobre uma questão de facto, ou para a comissão organizadora sobre qualquer assunto referente à interpretação das Regras ou Regulamentos que seja da responsabilidade do juiz-árbitro.
- 3.3.3.3 Quando a Revisão de Ténis de Mesa (TTR) está em operação, um recurso pode ser feito ao oficial do TTR contra a decisão de um oficial de prova responsável sobre uma questão de facto, e a decisão do oficial do TTR será final.
- 3.3.3.4 Poderá recorrer-se ao juiz-árbitro de uma decisão tomada pelo oficial de arbitragem sobre um caso de interpretação das Regras ou Regulamentos, sendo a decisão do juiz-árbitro definitiva.
- 3.3.3.5 Poderá recorrer-se junto da comissão organizadora da prova sobre qualquer decisão do juiz-árbitro, relativamente a qualquer assunto relacionado com a condução do torneio ou do encontro, que não esteja abrangido pelas Regras ou Regulamentos, sendo a decisão daquele órgão definitiva.

3. Regulamentos para Competições Internacionais

- 3.3.3.6 Numa prova individual, só poderá recorrer o jogador que participe na partida na qual tenha surgido a divergência; numa prova de equipas o recurso será feito apenas pelo capitão da equipa participante no encontro na qual tenha surgido a divergência.
- 3.3.3.7 Uma questão de interpretação das Regras e Regulamentos suscitados pela decisão do juiz-árbitro, ou uma questão de condução do torneio ou do encontro decidida pela comissão organizadora da prova, poderá ser submetida à consideração da Comissão de Regras da ITTF pelo jogador ou pelo capitão da equipa autorizado pela sua Federação a fazer o recurso.
- 3.3.3.8 O Comité de Regras deverá emanar uma diretiva que sirva de orientação para decisões futuras a qual poderá também ser objeto de protesto de uma Federação para o Conselho de Administração ou para a Assembleia Geral. Porém, a posição destes órgãos não afetará o carácter definitivo de qualquer decisão já tomada pelo juiz-árbitro ou pela comissão organizadora da prova.

3.4 CONDUÇÃO DO JOGO

3.4.1 A Contagem

- 3.4.1.1 O árbitro anunciará a contagem imediatamente depois da bola estar fora de jogo numa jogada, ou tão depressa quanto possível.
- 3.4.1.1.1 Ao anunciar a contagem, o árbitro deverá mencionar em primeiro lugar os pontos do jogador ou par que irá servir na jogada seguinte e depois os pontos conseguidos pelo jogador ou par opositor.
- 3.4.1.1.2 No início de cada jogo e sempre que haja mudança de servidor, o árbitro indicará o próximo servidor, podendo anunciar a contagem seguida com o nome do próximo servidor.
- 3.4.1.1.3 No final de cada jogo, o árbitro anunciará o jogador ou par vencedor e quais os pontos obtidos, seguido do número de pontos alcançados pelo jogador ou par vencido, e pode então nomear o jogador ou par vencedor.
- 3.4.1.2 Além de anunciar o resultado, o árbitro poderá utilizar sinais de mãos para indicar as suas decisões.
- 3.4.1.2.1 Quando um ponto for contado, o árbitro deverá levantar o braço mais perto do jogador ou par que tenha ganho o ponto de maneira que o braço fique levantado na horizontal e o antebraço na vertical com a mão fechada para cima.



3. Regulamento para Competições Internacionais

- 3.4.1.2.2 Quando por qualquer razão a jogada é de bola nula, o árbitro deverá levantar a mão acima da cabeça mostrando dessa maneira que a jogada terminou.
- 3.4.1.3 A contagem e, sob o sistema de aceleração, o número de batimentos, será anunciada em inglês ou em qualquer outra língua aceite por ambos os jogadores ou pares e pelo árbitro.
- 3.4.1.4 A contagem será exibida nos marcadores mecânicos ou elétricos, de forma claramente visível dos jogadores e dos espectadores.
- 3.4.1.5 Quando um jogador é formalmente advertido por mau comportamento, deverá ser colocado um cartão amarelo junto ao marcador que indica os pontos do infrator.

3.4.2 Equipamento

- 3.4.2.1 Os jogadores não escolherão as bolas dentro da área de jogo.
 - 3.4.2.1.1 Sempre que possível será dada oportunidade aos jogadores de escolherem uma ou mais bolas antes de entrarem na área de jogo, e o encontro será jogado com a bola escolhida pelos jogadores.
 - 3.4.2.1.2 Se a bola não for escolhida antes dos jogadores entrarem na área de jogo, ou os jogadores não concordarem com a bola a ser utilizada, o encontro será jogado com uma bola tirada ao acaso pelo árbitro de uma caixa que contenha as bolas designadas para a competição.
 - 3.4.2.1.3 Se a bola se partir durante uma partida, ela será substituída por outra das escolhidas anteriormente ou, se isso não for possível, por uma bola tirada ao acaso pelo árbitro de uma caixa que contenha as bolas designadas para a competição.
 - 3.4.2.2 O revestimento da raqueta será usado da forma como foi autorizada pela ITTF, sem qualquer tratamento físico, químico ou outro que altere as suas propriedades de jogo em matéria de fricção, aspecto, cor, estrutura, superfície, etc. Em particular no que respeita aos aditivos que não devem ser utilizados.
 - 3.4.2.3 Uma raqueta deve satisfazer todos os parâmetros dos testes de controlo das raquetas.
 - 3.4.2.4 Uma raqueta não será substituída durante uma partida individual, a não ser que acidentalmente se tenha estragado, de tal maneira que não possa ser utilizada; se isso acontecer a raqueta será substituída de imediato por outra que o jogador tenha trazido ou lhe seja dada junto à área de jogo.
 - 3.4.2.5 A menos que outra coisa tenha sido decidida pelo árbitro, os jogadores deixarão a sua raqueta em cima da mesa de jogo durante os intervalos; mas se a raqueta estiver presa à mão do jogador, o árbitro permitirá que ele fique com a sua raqueta presa à mão durante os intervalos.

3. Regulamento para Competições Internacionais

3.4.3 Adaptação às Condições de Jogo

- 3.4.3.1 Os jogadores estão autorizados a uma adaptação à mesa de jogo até um máximo de 2 minutos imediatamente antes do início de uma partida, mas nunca durante os intervalos normais; o período de adaptação só poderá ser prolongado com a autorização do juiz-árbitro.
- 3.4.3.2 Durante uma suspensão de jogo por emergência, o juiz-árbitro pode autorizar os jogadores a treinar em qualquer mesa, incluindo a mesa do encontro.
- 3.4.3.3 Depois da substituição de uma raqueta danificada ou de uma bola partida, será dada oportunidade aos jogadores de testarem ou de se familiarizarem com o novo material; porém isso não os autorizará a mais do que umas poucas sequências de batimentos antes de reiniciarem o jogo.

3.4.4 Intervalos

- 3.4.4.1 O jogo será contínuo durante uma partida, exceto quando qualquer jogador exercer o direito a:
- 3.4.4.1.1 um intervalo até 1 minuto entre os sucessivos jogos de uma partida;
- 3.4.4.1.2 breves intervalos para ir à toalha depois de cada 6 pontos desde o início de cada jogo e na troca de campos no último jogo possível de uma partida.
- 3.4.4.2 Um jogador ou par, durante uma partida, pode solicitar um pedido de *desconto de tempo* (time-out) até 1 minuto.
- 3.4.4.2.1 Numa prova individual o pedido de *desconto de tempo* pode ser solicitado pelo jogador ou par ou pelo conselheiro designado; Numa prova de equipas o pedido de *desconto de tempo* pode ser solicitado pelo jogador ou par ou pelo capitão da equipa.
- 3.4.4.2.2 Se um jogador ou par, um conselheiro ou o capitão da equipa discordarem do *desconto de tempo* solicitado, a decisão final pertencerá ao jogador ou par se tratar de uma prova individual ou ao capitão caso a prova seja disputada por equipas.
- 3.4.4.2.3 O pedido de *desconto de tempo* é feito quando a bola não está em jogo, e será indicado ao árbitro fazendo um "T" com as mãos.
- 3.4.4.2.4 Ao receber um pedido de *desconto de tempo* o árbitro suspenderá o jogo e exibirá um cartão branco com a mão do lado do jogador ou par que o pediu; o cartão branco ou outro marcador apropriado será colocado no campo do jogador ou par que fez o pedido.

3. Regulamento para Competições Internacionais

- 3.4.4.2.5 O cartão branco ou uma marca será retirado e o jogo recomeçará logo que o jogador ou par que fez o pedido estiver pronto para continuar ou ao fim de 1 minuto, o que for mais cedo.
- 3.4.4.2.6 Se for feito um pedido de *desconto de tempo* em simultâneo por ou pelo representante de ambos os jogadores ou pares, o jogo será retomado quando ambos os jogadores ou pares estiverem prontos ou ao fim de 1 minuto, o que for mais cedo, e nenhum dos jogadores ou pares terá direito a outro pedido de *desconto de tempo* durante essa partida.
- 3.4.4.3 Não haverá intervalos entre partidas individuais de um encontro de equipas, exceto quando um jogador é solicitado a jogar partidas sucessivas, podendo então reclamar um intervalo até 5 minutos entre essas partidas.
- 3.4.4.4 O juiz-árbitro pode autorizar a suspensão do jogo durante um período o mais curto possível, mas nunca superior a 10 minutos se um jogador ficar temporariamente incapacitado em resultado de um acidente; porém, se o juiz-árbitro entender que tal suspensão pode ser desvantajosa para o jogador ou par adversário, poderá não autorizá-lo.
- 3.4.4.5 Não haverá suspensão por causa de alguma incapacidade que existisse ou pudesse prever-se no início da partida ou quando esta é consequência do esforço normal do jogo; quaisquer lesões tais como câibras ou esgotamento de cansaço devido à condição física do jogador ou pela forma como se tenha desenrolado o jogo, não serão causas justificativas de suspensão por emergência; esta será autorizada unicamente por incapacidade resultante de um acidente tal como lesão provocada por uma queda.
- 3.4.4.6 Se alguém na área de jogo estiver a sangrar, o jogo será imediatamente suspenso e não recomeçará até que a pessoa em questão receba tratamento médico e os vestígios de sangue tenham sido removidos da área de jogo.
- 3.4.4.7 Os jogadores deverão permanecer dentro ou perto da área de jogo durante uma partida individual, exceto quando tenham permissão do juiz-árbitro; durante os intervalos autorizados entre jogos poderão permanecer até três metros da área de jogo, sempre sob a observação do árbitro.

3.5 DISCIPLINA

3.5.1 Conselhos

- 3.5.1.1 Numa prova de equipas os jogadores podem receber conselhos de qualquer pessoa autorizada a permanecer na área de jogo.

3. Regulamento para Competições Internacionais

- 3.5.1.2 Numa prova individual um jogador ou par pode receber conselhos apenas de uma pessoa previamente indicada ao árbitro, exceto quando os jogadores que formam o par forem de Federações diferentes, pois cada uma delas pode designar um conselheiro; para aplicação dos pontos 3.5.1 e 3.5.2, esses dois conselheiros deverão ser tratados como um só; se uma pessoa não autorizada der conselhos o árbitro deverá exhibir-lhe um cartão encarnado, expulsando-o da área de jogo.
- 3.5.1.3 Os jogadores podem receber conselhos a qualquer momento, exceto durante as jogadas, desde que o jogo não seja atrasado (3.4.4.1); se qualquer pessoa autorizada aconselhar ilegalmente, o árbitro deverá mostrar um cartão amarelo para avisá-lo de que qualquer outra infração resultará na sua expulsão da área de jogo.
- 3.5.1.4 Depois de ter sido dada uma advertência, se no mesmo encontro de equipas ou no mesmo encontro de uma prova individual, alguém der conselhos ilegais, o árbitro deverá exhibir-lhe um cartão encarnado e expulsá-lo da área de jogo, quer tenha sido ou não a pessoa anteriormente advertida.
- 3.5.1.5 Num encontro de equipas, o conselheiro expulso não será autorizado a regressar, exceto para jogar, e ele não deverá ser substituído por outro conselheiro até que o encontro termine; numa prova individual só poderá regressar quando a partida tiver terminado.
- 3.5.1.6 Se o conselheiro expulso se recusar a sair, ou regresse antes do final do encontro, o árbitro deverá suspender o jogo e relatar a ocorrência ao juiz-árbitro.
- 3.5.1.7 Estas normas aplicam-se apenas a conselhos dados no decorrer do jogo, não podendo as mesmas impedir um jogador ou um capitão de equipa, conforme o caso, de apresentar um recurso legítimo, nem dificultar uma consulta com a presença de um intérprete ou de um representante da Federação sobre a tomada de uma decisão jurídica.

3.5.2 Comportamento Incorreto

- 3.5.2.1 Os jogadores e os treinadores ou outros conselheiros devem evitar atitudes que possam afetar de forma desleal os adversários, ofender os espectadores ou provocar descrédito na modalidade, tal como: utilização de linguagem imprópria ou excessiva, partir deliberadamente a bola ou atirá-la para fora da área de jogo, pontapear a mesa ou os separadores e ainda desrespeitar os oficiais de arbitragem.
- 3.5.2.2 Se em qualquer momento um jogador, um treinador ou outro conselheiro cometer uma ofensa grave, o árbitro suspenderá o jogo e relata de imediato a ocorrência ao juiz-árbitro; para as ofensas menos graves o árbitro pode, numa primeira ocasião, exhibir um cartão amarelo e advertir o infrator de que qualquer reincidência será passível de penalizações.

3. Regulamento para Competições Internacionais

- 3.5.2.3 Exceto no disposto em 3.5.2.2 e 3.5.2.5, se um jogador anteriormente advertido comete uma segunda infração no mesmo encontro individual ou por equipas, o árbitro atribuirá 1 ponto ao adversário do infrator e, em caso de reincidência 2 pontos; em ambos os casos, o árbitro deverá exhibir conjuntamente um cartão amarelo e encarnado.
- 3.5.2.4 Se um jogador contra o qual foram atribuídos 3 pontos de penalização no mesmo encontro individual ou de equipas persistir num comportamento inaceitável, o árbitro deverá suspender o jogo e relatar de imediato a ocorrência ao juiz-árbitro.
- 3.5.2.5 Se um jogador trocar de raqueta durante uma partida sem que ela esteja danificada, o árbitro suspenderá o jogo e informa de imediato o juiz-árbitro.
- 3.5.2.6 Uma advertência ou uma penalização incorrida por qualquer dos jogadores de um par será aplicada ao par, mas nunca ao jogador não prevaricador que participe nas subseqüentes partidas individuais do mesmo encontro de equipas; no início de uma partida de pares o par será visto pela mais alta infração cometida por qualquer jogador no mesmo encontro de equipas.
- 3.5.2.7 Exceto no previsto em 3.5.2.2, se um treinador ou outro conselheiro que tenha sido advertido comete nova infração no mesmo encontro individual ou por equipas, o árbitro exhibir-lhe-á um cartão encarnado e expulsa-o da área de jogo até ao fim do encontro de equipas ou, se tratar de uma prova individual, até ao fim da partida.
- 3.5.2.8 O juiz-árbitro tem poderes para desqualificar um jogador de um encontro, um evento ou de uma competição por comportamento desleal ou ofensivo, quer este tenha sido ou não relatado pelo árbitro; em qualquer dos casos, deverá exhibir um cartão encarnado; por ofensas menos graves que não justifiquem desqualificação, o juiz-árbitro pode decidir por enviar um relatório da ofensa para a Unidade de Integridade da ITTF.
- 3.5.2.9 Um jogador que tenha sido desqualificado de 2 partidas numa prova por equipas ou num evento individual, será automaticamente desqualificado dessa prova por equipas ou da competição individual.
- 3.5.2.10 O juiz-árbitro pode desqualificar para o resto de uma competição, qualquer elemento que tenha sido enviado duas vezes para fora da área de jogo durante essa competição.
- 3.5.2.11 Se um jogador for desqualificado de uma prova ou de uma competição por qualquer razão, perderá automaticamente qualquer título, medalha, prémio monetário ou os pontos de classificação que aí tenha obtido.
- 3.5.2.12 Casos graves de mau comportamento serão relatados à Federação a que pertence o infrator.

3. Regulamento para Competições Internacionais

3.5.2.13 A Unidade de Integridade da ITTF pode tomar medidas adicionais para qualquer violação grave, repetida ou contínua de qualquer disposição do Artigo 3.5.2 e buscar a imposição de uma ou mais sanções de acordo com os Regulamentos de Integridade da ITTF ou os Regulamentos do Tribunal da ITTF.

3.5.2.14 Um recurso de uma decisão tomada pela Comissão Disciplinar pode ser apresentado pelo jogador, conselheiro ou oficial visado, dentro de 15 dias para o Comité Executivo da ITTF, o qual emitirá o parecer final.

3.5.3 Código de Conduta

3.5.3.1 Os jogadores, treinadores e oficiais devem manter uma conduta que dignifique o desporto e salvede a sua integridade, restando qualquer tentativa contrária à ética desportiva que possa influenciar os resultados de uma competição.

3.5.3.1.1 Os Jogadores devem fazer os possíveis para vencer um encontro e não devem desistir do mesmo, exceto por razões de doença ou lesão.

3.5.3.1.2 Os jogadores, treinadores e oficiais não devem participar em qualquer forma de apostas ou jogos de azar relacionados com as suas próprias partidas ou competições.

3.5.3.2 Qualquer jogador que deliberadamente quebre aqueles princípios será penalizado com a perda total ou parcial do prémio monetário em provas que o estabeleçam e/ou suspensão de competições da ITTF.

3.5.3.3 Nos casos em que se verifique cumplicidade provada contra qualquer conselheiro ou oficial, a Federação Nacional a que pertence o infrator deverá também determinar a responsabilidade disciplinar.

3.5.3.4 A Unidade de Integridade da ITTF pode tomar medidas adicionais para qualquer violação grave, repetida ou contínua de qualquer disposição do Artigo 3.5.3 e buscar a imposição de uma ou mais sanções de acordo com os Regulamentos de Integridade da ITTF ou os Regulamentos do Tribunal da ITTF.

3.6 SORTEIO PARA AS COMPETIÇÕES POR ELIMINAÇÃO DIRECTA

3.6.1 Vagas e Qualificados

3.6.1.1 O número de lugares na primeira jornada de uma prova por eliminação directa corresponderá a uma potência de 2.

3.6.1.1.1 Se houver menos inscrições do que lugares, a primeira eliminatória incluirá tantas vagas quanto as necessárias para completar o número exigido.

3. Regulamento para Competições Internacionais

3.6.1.1.2 Se houver mais inscrições do que lugares, terá lugar uma prova de qualificação, de forma que o número de qualificados e o número de inscrições diretas perfaçam juntos o total exigido.

3.6.1.2 As vagas serão distribuídas na primeira eliminatória o mais equitativamente possível, sendo colocadas primeiro contra os lugares dos cabeças de série, tendo em atenção a ordem classificativa destes.

3.6.1.3 Os qualificados serão sorteados o mais equitativamente possível, entre as metades, quartas, oitavas e décimas-sextas partes do mapa, conforme o adequado.

3.6.2 Colocação dos Cabeças de Série

3.6.2.1 Os inscritos que detenham os lugares mais altos de uma classificação, serão distribuídos de tal forma que só se encontrem nas eliminatórias finais.

3.6.2.2 O número de jogadores inscritos a ser classificados como cabeças de série não será superior ao número de jogadores inscritos na primeira eliminatória da fase principal da prova.

3.6.2.3 O inscrito que ocupa o primeiro lugar de uma classificação será colocado na parte superior da primeira metade do mapa e o segundo classificado na parte inferior da segunda metade, mas todos os outros cabeças de série serão sorteados para lugares específicos do mapa, como a seguir se exemplifica:

3.6.2.3.1 Os 3º e 4º classificados inscritos serão sorteados para o lugar mais baixo da primeira metade do mapa e para o lugar superior da segunda metade;

3.6.2.3.2 Dos 5º aos 8º classificados inscritos serão sorteados para as extremidades inferiores ímpares e superiores pares das quartas partes do mapa;

3.6.2.3.3 Dos 9º aos 16º classificados inscritos serão sorteados para as extremidades inferiores ímpares e superiores pares das oitavas partes do mapa;

3.6.2.3.4 Dos 17º aos 32º classificados inscritos serão sorteados para as extremidades inferiores ímpares e superiores pares das décimas-sextas partes do mapa.

3.6.2.4 Numa prova por equipas a disputar por eliminação directa, somente a equipa mais bem classificada de uma Federação poderá ser elegível para cabeça de série.

3.6.2.5 A escolha dos cabeças de série por classificação seguirá a ordem da última lista publicada pela ITTF, exceto:

3. Regulamento para Competições Internacionais

3.6.2.5.1 quando todos os inscritos elegíveis para cabeças de série são de Federações Nacionais que pertençam à mesma Federação Continental, predominará a última lista por esta publicada;

3.6.2.5.2 quando todos os inscritos elegíveis para cabeças de série são da mesma Federação Nacional, predominará a última lista por esta publicada.

3.6.3 Distribuição dos Jogadores em função das Listas de Inscrição das Federações Nacionais

3.6.3.1 Os jogadores e pares nomeados da mesma Federação devem, na medida do possível, ser separados de acordo com 3.6.3.3 e 3.6.3.4, salvo disposição em contrário nos regulamentos específicos para tal evento ou grupo de eventos em particular.

3.6.3.2 As Federações Nacionais deverão listar os seus jogadores ou pares por ordem decrescente do seu potencial de jogo, começando primeiro por aqueles que se encontrem já incluídos nas listas de classificação utilizadas para determinar os cabeças de série.

3.6.3.3 Os jogadores inscritos classificados em 1 e 2 serão sorteados para metades distintas do mapa e os 3 e 4 para as quartas partes do mesmo que não estejam ocupadas pelos dois primeiros.

3.6.3.4 As inscrições restantes serão separadas apenas nos grupos e na primeira ronda do sorteio de qualificação para eliminatórias e no mapa final, mas não nas futuras rondas.

3.6.3.5 Um par masculino ou feminino composto por jogadores de diferentes Federações deve ser considerado um par da Federação do jogador de classificação de Ranking Mundial mais alta ou, se nenhum jogador estiver nesta lista, na classificação de Ranking Continental apropriada; se nenhum jogador estiver incluído em uma Lista de Ranking Mundial ou Continental, o par será considerado como pertencente à Federação cuja equipa esteja mais bem posicionada na classificação Mundial de Equipas apropriada.

3.6.3.6 Um par misto formado por jogadores de Federações diferentes, será considerado como o par da Federação a que o jogador masculino pertença.

3.6.3.7 Alternativamente, qualquer par composto por jogadores de Federações diferentes pode ser considerado como um par pertencente a ambas as Federações.

3.6.3.8 Numa prova de qualificação, os inscritos de uma mesma Federação, até ao número total dos grupos constituídos, serão sorteados para grupos distintos de maneira a ficarem separados, tão longe quanto possível, de acordo com os princípios estabelecidos em 3.6.3.3 – 4.

3.6.4 Alterações

3. Regulamento para Competições Internacionais

- 3.6.4.1 Um sorteio já completo só poderá ser alterado com a autorização da comissão organizadora e, quando for caso disso, com o consentimento das Federações diretamente interessadas.
- 3.6.4.2 O sorteio só poderá ser alterado para corrigir erros e mal entendidos que sejam evidentes na notificação e receção das inscrições, para corrigir desequilíbrios importantes, conforme se estabelece em 3.6.5, ou para incluir jogadores ou pares, de acordo com o consignado em 3.6.6.
- 3.6.4.3 Depois de uma prova se ter iniciado, nenhuma alteração poderá ser feita no sorteio, com a exceção das supressões necessárias; dentro dos propósitos desta norma, uma prova de qualificação pode ser considerada como uma competição separada.
- 3.6.4.4 Nenhum jogador pode ser retirado do sorteio sem a sua autorização, a não ser que tenha sido desqualificado; tal autorização será dada pessoalmente pelo jogador se estiver presente ou, na sua ausência, pelo seu representante legal.
- 3.6.4.5 Nenhuma alteração pode ser feita num par se ambos os jogadores estiverem presentes e em condições de jogar; mas a lesão, doença ou ausência de um jogador pode ser aceite como justificação para uma alteração.

3.6.5 Reformulação do Sorteio

- 3.6.5.1 À exceção do estabelecido em 3.6.4.2, 3.6.4.5 e 3.6.5.2, um jogador não mudará de um lugar para outro no sorteio e, se por qualquer razão o sorteio se tornar muito desequilibrado, se possível far-se-á um sorteio totalmente reformulado.
- 3.6.5.2 Excepcionalmente, quando o desequilíbrio for devido à ausência de vários jogadores ou pares cabeças de série da mesma secção do sorteio, apenas os jogadores ou pares cabeças de série restantes podem ser renumerados por ordem de classificação e sorteados na medida do possível entre as vagas de cabeças de série, levando em consideração, na medida do possível, os requisitos de classificação por indicação da Federação.

3.6.6 Inscrições Adicionais

- 3.6.6.1 Os jogadores não incluídos no sorteio original podem entrar posteriormente, por decisão da comissão organizadora e o consentimento do juiz-árbitro.
- 3.6.6.2 Quaisquer vagas nos lugares dos cabeças de série serão preenchidas primeiro por ordem classificativa, sorteando-se depois os jogadores ou pares mais fortes; quaisquer outros jogadores ou pares serão sorteados para as vagas devidas a ausência ou desqualificação, preenchendo-se primeiro as vagas que não tenham os cabeças de série como opositores diretos.

3. Regulamento para Competições Internacionais

3.6.6.3 Quaisquer jogadores ou pares que teriam sido cabeças de série por ranking se tivessem sido incluídos no sorteio original só podem ser sorteados apenas para vagas em posições de classificação de ranking.

3.7 ORGANIZAÇÃO DE COMPETIÇÕES

3.7.1 Autoridade

3.7.1.1 Desde que a Constituição seja respeitada, qualquer Federação pode organizar e autorizar torneios abertos, restritos ou por convites, dentro do seu território, assim como acordar encontros internacionais.

3.7.1.2 Exceto para eventos de Veteranos, jogadores de Federações membros da ITTF afiliadas, quando competindo internacionalmente, só podem participar de eventos ITTF, eventos aprovados pela ITTF e eventos registrados pela ITTF inscritos por meio de sua Federação Membro, bem como em eventos reconhecidos pela ITTF inscritos por meio de seu Comitê Olímpico Nacional ou Comitê Paralímpico Nacional, respectivamente. A participação em qualquer outro tipo de evento só pode ser permitida com autorização expressa por escrito da Federação Membro do jogador ou da ITTF; a permissão aos jogadores será considerada dada, a menos que uma notificação específica ou geral seja feita pela Federação nacional do jogador ou pela ITTF retendo a permissão para participar de um evento ou série de eventos.

3.7.1.3 Um jogador ou uma equipa não pode participar em competições internacionais se ele ou a equipa tiverem sido suspensos pela sua Federação ou pela Federação Continental.

3.7.1.4 Nenhum evento pode intitular-se de Mundial sem a autorização da ITTF, nem utilizar o título de Continental sem a autorização da Federação Continental correspondente.

3.7.2 Representação

3.7.2.1 Os representantes das Federações cujos jogadores participem num Campeonato Internacional Aberto, poderão assistir aos respetivos sorteios e serão consultados sobre quaisquer alterações ao sorteio ou quaisquer decisões inerentes a um recurso que possam afetar diretamente os seus jogadores.

3.7.3 Inscrições

3.7.3.1 Os formulários de inscrição para os Campeonatos Internacionais Abertos serão enviados a todas as Federações pelo menos dois meses antes do início da competição e o mais tardar até um mês antes da data do encerramento das inscrições.

3. Regulamento para Competições Internacionais

3.7.3.2 Todas as inscrições indicadas pelas Federações para os torneios serão aceites; porém os organizadores, se assim o entenderem, poderão colocar os inscritos numa fase de apuramento desde que tenham em consideração as listas de classificação da ITTF e das Federações Continentais e ainda a ordem de inscrição dos jogadores feita pelas Federações participantes.

3.7.4 Eventos

3.7.4.1 Os Campeonatos Internacionais Abertos deverão incluir provas de singulares masculinos e femininos e pares masculinos e femininos, podendo também incluir pares mistos e competições por equipas que representem as Federações.

3.7.4.2 Nas competições para um título mundial, os jogadores em eventos juvenis devem ter menos de 19 e menos de 15 anos de idade em 31 de dezembro imediatamente antes do ano civil em que a competição ocorre. Os seguintes limites de idade são recomendados para eventos correspondentes em outras competições juvenis: Sub-21, Sub-19, Sub-17, Sub-15, Sub-13, Sub-11.

3.7.4.3 Recomenda-se que as provas por equipas em Torneios Internacionais Abertos se disputem num dos sistemas especificados em 3.7.6; o formulário de inscrição ou o prospeto indicará qual o sistema adotado.

3.7.4.4 A fase principal das provas individuais será disputada no sistema de eliminatórias, mas as provas de equipas e as fases de qualificação dos individuais podem ser disputadas a eliminar ou por grupos.

3.7.5 Competições por Grupos

3.7.5.1 Em competições por grupos, ou “round robin”, cada membro de um grupo jogará com todos os restantes elementos do grupo, sendo atribuído 2 pontos por vitória, 1 ponto por derrota e 0 por falta de comparência ou encontro não completado; a classificação será determinada em primeiro lugar pelo número de pontos deste modo obtidos. Se, por qualquer motivo, um jogador desistir depois de completar uma partida, será considerado como se a tivesse perdido pelo que, subsequentemente, ser-lhe-á atribuída uma falta de comparência num encontro não completado.

3.7.5.2 Se duas ou mais equipas de um grupo obtiverem o mesmo número de pontos, as suas posições respetivas serão determinadas apenas pelos resultados entre eles, considerando-se sucessivamente a pontuação, os coeficientes entre vitórias e derrotas nas partidas individuais (para uma prova de equipas), jogos e pontos, até onde for necessário para se estabelecer a ordem classificativa.

3. Regulamento para Competições Internacionais

3.7.5.3 Se em qualquer etapa dos cálculos as posições de um ou mais elementos do grupo ficaram determinadas enquanto outros continuam igualados, os resultados dos encontros nos quais aqueles participaram serão excluídos de quaisquer cálculos posteriores que sejam necessários para resolver as igualdades, de acordo com os procedimentos estabelecidos em 3.7.5.1 e 3.7.5.2.

3.7.5.4 Se não for possível resolver as igualdades da forma prevista em 3.7.5.1-3, as posições respectivas serão resolvidas por sorteio.

3.7.5.5 A menos que autorizado de outra forma pelo Júri, se 1 jogador ou equipa se qualificar, a partida final do grupo será entre os jogadores ou equipas numeradas 1 e 2, se 2 se qualificarem, a partida final será entre os jogadores ou equipas numeradas 2 e 3 e assim por diante.

3.7.6 Sistemas de Encontros por Equipas

3.7.6.1 Ao melhor de 5 Partidas (Novo sistema Taça Swaythling, 5 singulares)

3.7.6.1.1 Uma equipa será composta de 3 jogadores.

3.7.6.1.2 A ordem de jogo será:

- 1) A v X
- 2) B v Y
- 3) C v Z
- 4) A v Y
- 5) B v X

3.7.6.2 Ao melhor de 5 Partidas (Sistema Taça Corbillon, 4 singulares e 1 par)

3.7.6.2.1 Uma equipa será composta de 2, 3 ou 4 jogadores.

3.7.6.2.2 A ordem de jogo será:

- 1) A v X
- 2) B v Y
- 3) Par
- 4) A v Y
- 5) B v X

3.7.6.2.3 Em competições para incapacitados (Para TT) a ordem de jogo pode ser como o descrito em 3.7.6.2.2, exceto que a partida de pares pode ser jogada em último lugar.

3.7.6.3 Ao melhor de 5 partidas (Sistema Olímpico, 4 singulares e 1 par)

3.7.6.3.1 Uma equipa será composta de 3 jogadores; cada jogador jogará um máximo de duas partidas individuais.

3. Regulamento para Competições Internacionais

3.7.6.3.2 A ordem de jogo será:

- 1) Pares B & C v Y & Z
- 2) A v X
- 3) C v Z
- 4) A v Y
- 5) B v X

3.7.6.4 Ao melhor de 7 Partidas (6 singulares e 1 par)

3.7.6.4.1 Uma equipa será composta de 3, 4 ou 5 jogadores.

3.7.6.4.2 A ordem de jogo será:

- 1) A v X
- 2) B v Y
- 3) C v Z
- 4) Par
- 5) A v Y
- 6) C v X
- 7) B v Z

3.7.6.5 Ao melhor de 9 Partidas (9 singulares)

3.7.6.5.1 Uma equipa será composta de 3 jogadores.

3.7.6.5.2 A ordem de jogo será:

- 1) A v X
- 2) B v Y
- 3) C v Z
- 4) B v X
- 5) A v Z
- 6) C v Y
- 7) B v Z
- 8) C v X
- 9) A v Y

3.7.7 Procedimento nos Encontros por Equipas

3.7.7.1 Todos os jogadores serão selecionados de entre os designados para a prova.

3.7.7.2 O nome do capitão de equipa, jogador ou não jogador, será indicado antecipadamente ao árbitro.

3.7.7.3 Antes de um encontro de equipas, o direito de escolher A, B, C ou X, Y, Z, decidir-se-á por sorteio e os capitães indicarão a composição das suas equipas ao juiz-árbitro ou ao seu representante, atribuindo uma letra a cada um dos jogadores.

3. Regulamento para Competições Internacionais

3.7.7.4 Os pares para uma partida de duplas não precisam ser nomeados até o final da partida individual imediatamente anterior.

3.7.7.5 Um encontro de equipas terminará quando uma das equipas ganhar a maioria possível de todas as partidas individuais.

3.7.8 Resultados

3.7.8.1 Logo após o termo de uma competição, o mais tardar até 7 dias depois, a Federação organizadora enviará ao Secretariado da ITTF e ao Secretário da Federação Continental respetiva os resultados detalhados dos encontros internacionais, de todas as jornadas dos Campeonatos Continentais e Internacionais Abertos, assim como das jornadas finais dos respetivos Campeonatos Nacionais.

3.7.9 Televisão e Difusão

3.7.9.1 Um evento que não seja competições de título Mundial, Continental, Olímpico ou Paralímpico só pode ser transmitido pela televisão com a permissão da Federação de cujo território a transmissão é feita.

3.7.9.2 A participação num evento internacional pressupõe o consentimento da Associação que controla os jogadores visitantes para a transmissão desse evento; em competições de títulos Mundiais, Continentais, Olímpicos ou Paralímpicos, tal consentimento é presumido para a exibição em qualquer lugar de televisão ao vivo ou gravada durante o período do evento e dentro de 1 mês depois.

3.7.9.3 Toda a difusão de eventos da ITTF (todas as categorias) estará sujeito à conformidade com o processo de certificação de transmissões da ITTF e uma Taxa de Certificação de Transmissão (SCF) será cobrada do detentor dos direitos do evento.

3.8 ELEGIBILIDADE INTERNACIONAL

3.8.1 Nas competições para um título Olímpico a elegibilidade é regulamentada separadamente pelo ponto 4.5.1 deste Handbook, assim como a elegibilidade nas provas para um título Paralímpico é regulada separadamente pelo CPI e pelo ponto 4.6.1; regras adicionais aplicam-se nas provas para o título Mundial (4.1.3, 4.2.3, 4.3.6, 4.4.3).

3.8.2 Considera-se que um jogador representa uma Federação se ele aceitou ser nomeado por essa Federação e, subsequentemente, participa numa das competições referidas em 3.1.2.3 ou em campeonatos regionais excetuando as provas individuais em Campeonatos Internacionais Abertos.

3. Regulamentos para Competições Internacionais

- 3.8.3 Um jogador é elegível para representar uma Federação apenas se ele possuir a nacionalidade do país no qual essa Federação exerce a sua jurisdição, exceto se um jogador tiver representado uma Federação da qual ele não era nacional antes de 1 de Setembro de 2004. Neste caso poderá conservar essa elegibilidade em conformidade com regras estabelecidas anteriormente.
- 3.8.3.1 Quando os jogadores de mais de uma Federação tiverem a mesma nacionalidade, um jogador pode representar uma dessas Federações apenas se ele tiver nascido ou tenha a sua residência principal em território controlado por uma dessas Federações.
- 3.8.3.2 Um jogador que for elegível para representar mais do que uma Federação terá o direito de escolher qual das Federações pretende representar.
- 3.8.4 Um jogador é elegível para representar uma Federação Continental (1.3.1) numa prova continental de equipas somente se ele for elegível para representar uma Federação Nacional filiada nessa Federação Continental em conformidade com o 3.8.3.
- 3.8.5 Um jogador não poderá representar diferentes Federações dentro de um período de 3 anos.
- 3.8.6 Uma Federação poderá indicar um jogador sob o qual exerça a sua jurisdição (1.8.4) para participar em qualquer prova de um Campeonato Internacional Aberto, podendo este aparecer em publicações da ITTF tal como o “Ranking” Mundial. Porém, isso não significará que o jogador seja elegível para representar a Federação que o nomeou de acordo com o ponto 3.8.2.
- 3.8.7 Um jogador (ou a sua Federação) deverá apresentar prova documental da sua elegibilidade, assim como o seu passaporte, caso seja solicitada pelo juiz Árbitro.
- 3.8.8 Qualquer recurso sobre uma questão de elegibilidade será dirigido a uma Comissão de Elegibilidade, formada pelo Comité Executivo, os presidentes do Comité de Regras e do Ranking e pelo presidente da Comissão de Atletas, cuja decisão será definitiva.

Manual 2022

ÍNDICE

2. REGRAS DE TÊNIS DE MESA

| | Página | |
|------|---|----|
| 2.1 | A Mesa | 03 |
| 2.2 | A Rede e seus Acessórios | 03 |
| 2.3 | A Bola | 03 |
| 2.4 | A Raqueta | 04 |
| 2.5 | Definições | 05 |
| 2.6 | O Serviço | 05 |
| 2.7 | A Devolução | 06 |
| 2.8 | A Ordem de Jogo | 06 |
| 2.9 | Bola Nula | 07 |
| 2.10 | Um Ponto | 08 |
| 2.11 | Um Jogo | 09 |
| 2.12 | Uma Partida | 09 |
| 2.13 | A Ordem do Serviço, da Recepção e dos Campos | 09 |
| 2.14 | Fora da Ordem do Serviço, da Recepção ou do Campo | 10 |
| 2.15 | O Sistema de Aceleração | 10 |

3. REGULAMENTOS PARA COMPETIÇÕES INTERNACIONAIS

| | | |
|-------|--|----|
| 3.1 | Âmbito das Regras e Regulamentos | 11 |
| 3.1.1 | Tipos de Competição | 11 |
| 3.1.2 | Aplicabilidade | 11 |
| 3.2 | Equipamento e Condições de Jogo | 12 |
| 3.2.1 | Equipamento Aprovado e Autorizado | 12 |
| 3.2.2 | Vestuário de Jogo | 13 |
| 3.2.3 | Condições de Jogo | 14 |
| 3.2.4 | Controlo da Raqueta | 15 |
| 3.2.5 | Publicidade | 16 |
| 3.2.6 | Controlo Antidopagem | 18 |
| 3.2.7 | Revisão Tênis de Mesa (TTR) | 18 |
| 3.3 | Oficiais de Arbitragem | 18 |
| 3.3.1 | Juiz-Árbitro | 18 |
| 3.3.2 | Árbitro, Árbitro Assistente e Contador de Batimentos | 19 |
| 3.3.3 | Recursos | 21 |

| | | | |
|-------|---|--------|----|
| 3.4 | Condução do Jogo | Página | 22 |
| 3.4.1 | A Contagem | “ | 22 |
| 3.4.2 | Equipamento | ” | 23 |
| 3.4.3 | Adaptação às Condições de Jogo | ” | 24 |
| 3.4.4 | Intervalos | ” | 24 |
| 3.5 | Disciplina | “ | 25 |
| 3.5.1 | Conselhos | “ | 25 |
| 3.5.2 | Comportamento Incorreto | ” | 26 |
| 3.5.3 | Código de Conduta | “ | 28 |
| 3.6 | Sorteio para as Competições por Eliminação Direta | “ | 28 |
| 3.6.1 | Vagas e Qualificados | “ | 28 |
| 3.6.2 | Colocação dos Cabeças de Série | “ | 29 |
| 3.6.3 | Distribuição dos Jogadores em função das Listas de inscrição das Federações Nacionais | “ | 30 |
| 3.6.4 | Alterações | “ | 30 |
| 3.6.5 | Reformulação do Sorteio | “ | 31 |
| 3.6.6 | Inscrições Adicionais | “ | 31 |
| 3.7 | Organização de Competições | “ | 32 |
| 3.7.1 | Autoridade | “ | 32 |
| 3.7.2 | Representação | “ | 32 |
| 3.7.3 | Inscrições | “ | 32 |
| 3.7.4 | Eventos | “ | 33 |
| 3.7.5 | Competições por Grupos | “ | 33 |
| 3.7.6 | Sistemas de Encontros por Equipas | “ | 34 |
| 3.7.7 | Procedimento nos Encontros por Equipas | “ | 35 |
| 3.7.8 | Resultados | “ | 36 |
| 3.7.9 | Televisão e Difusão | “ | 36 |
| 3.8 | Elegibilidade Internacional | ” | 36 |
| | Índice | “ | 38 |

INTRODUÇÃO DO TÊNIS DE MESA EM PORTUGAL

O Ténis de Mesa foi introduzido em Portugal pela Associação Cristã da Mocidade (Triângulo Vermelho), por volta de 1913.

A primeira mesa inaugurou-se em Lisboa e pouco tardou que no Porto o exemplo fosse seguido, instalando-se duas mesas nas salas da Associação Cristã da Mocidade.

Em 18 de Fevereiro de 1929, fundou-se também na cidade invicta a primeira Associação Regional de Ténis de Mesa. Na capital, caso idêntico ocorreu passados três anos, por iniciativa do Lisboa Ginásio Clube.

Em 27 de Outubro de 1944, verificou-se a criação da Federação Portuguesa de Ténis de Mesa.