

2 LEGILE TENISULUI DE MASĂ

2.1 MASA

- 2.1.1 Partea superioară a mesei, cunoscută sub denumirea de suprafață de joc, trebuie să fie dreptunghiulară, având o lungime de 2,74 m și o lățime de 1,525 m, fiind așezată într-un plan orizontal la 76 cm deasupra podelei.
- 2.1.2 Suprafața de joc nu trebuie să includă părțile laterale ale mesei aflate sub marginile acesteia.
- 2.1.3 Suprafața de joc poate fi făcută din orice material și trebuie să producă un ricoșeu uniform de aproximativ 23 cm atunci când o minge standard este aruncată pe ea de la o înălțime de 30 cm.
- 2.1.4 Suprafața de joc va fi uniform de culoare închisă și mată, dar cu o linie laterală albă, lată de 2 cm, de-a lungul fiecărei margini de 2,74 m și o linie de fund albă, lată de 2 cm, de-a lungul fiecărei laturi de 1,525 m.
- 2.1.5 Suprafața de joc este împărțită în două câmpuri egale de către un fileu vertical, paralel cu liniile de fund și este continuă pe întreaga suprafață de joc.
- 2.1.6 Pentru proba de dublu, fiecare teren în parte este împărțit în 2 părți egale printr-o linie centrală albă, lată de 3 mm, paralelă cu liniile laterale; linia centrală este considerată ca făcând parte din partea dreaptă a suprafeței de joc.

2.2 ANSAMBLUL FILEULUI

- 2.2.1 Ansamblul fileului este alcătuit din fileu, suspensia acestuia și stâlpii de susținere, inclusiv clemele care fixează de masă stâlpii de susținere.
- 2.2.2 Fileul va fi suspendat printr-un șnur subțire, atașat la fiecare capăt de stâlpul de susținere și va avea înălțimea de 15,25 cm, limitele exterioare ale stâlpilor fiind la 15,25 cm în afara liniilor laterale.
- 2.2.3 Partea de sus a fileului, pe toată lungimea sa, trebuie să fie la 15,25 cm deasupra suprafeței de joc.
- 2.2.4 Partea de jos a fileului, pe toată lungimea sa, trebuie să fie cât mai aproape posibil de suprafața de joc, iar capetele fileului trebuie să fie fixate de sus până jos de stâlpii de susținere.

2.3 MINGEA

- 2.3.1 Mingea trebuie să fie sferică, având un diametru de 40 mm.
- 2.3.2 Mingea trebuie să cântărească 2,7 g.
- 2.3.3 Mingea este fabricată din material plastic și este albă sau portocalie și mată.

2.4 PALETA

- 2.4.1 Paleta poate avea orice dimensiune, formă sau greutate, dar lama trebuie să fie plată și rigidă.

- 2.4.2 Cel puțin 85% din grosimea lamei trebuie să fie din lemn natural; un strat adeziv din interiorul lamei poate fi întărit cu material fibros, cum ar fi fibră de carbon, fibră de sticlă sau hârtie presată, dar nu trebuie să fie mai gros de 7,5% din grosimea totală sau de 0,35 mm, luându-se în considerare valoarea cea mai mică.
- 2.4.3 O parte a lamei utilizate pentru lovirea mingii trebuie să fie acoperită fie cu cauciuc simplu, cu cauciuc cu zimți spre exterior și cu o grosime totală, inclusiv adezivul, mai mică de 2,05 mm, fie cu cauciuc tip sandwich, cu zimți spre interior sau spre exterior, cu o grosime totală, inclusiv adezivul, mai mică de 4,05 mm, sub rezerva oricărei marje de toleranță specificate în documentul tehnic relevant privind echipamentul.
- 2.4.3.1 *Cauciucul obișnuit cu zimți* este un singur strat de cauciuc necelular, natural sau sintetic, cu zimți distribuiți uniform pe suprafața sa la o densitate de cel puțin 10 pe cm² și de cel mult 30 pe cm².
- 2.4.3.2 *Cauciucul tip sandwich* este un singur strat de cauciuc celular acoperit cu un singur strat exterior de cauciuc obișnuit cu zimți, grosimea cauciucului cu zimți nefiind mai mare de 2,0 mm.
- 2.4.4 Lama, orice strat din interiorul lamei și orice strat de material de acoperire sau adeziv de pe o parte utilizată pentru lovirea mingii trebuie să fie continuu și de grosime uniformă. Se poate adăuga material adecvat pentru a forma un mâner pentru ținerea paletelor.
- 2.4.5 Materialul care acoperă lemnul paletelor trebuie să se întindă pe suprafața acestuia în așa fel încât să nu-i depășească marginile, cu excepția părții de lângă mâner și apucată de degete, care poate fi lăsată neacoperită sau poate fi acoperită cu orice material.
- 2.4.6 Suprafața materialului de acoperire de pe o parte a lamei sau a unei părți a lamei, dacă aceasta este lăsată neacoperită, trebuie să fie mată, neagră pe o parte și de o culoare stridentă, care se distinge clar de negru și de culoarea mingii, pe cealaltă parte.
- 2.4.7 Învelișul paletelor trebuie să fie utilizat fără niciun tratament fizic, chimic sau de altă natură.
- 2.4.7.1 Abaterile ușoare de la continuitatea suprafeței sau de la uniformitatea culorii, precum și accesoriile ajutoare sau de protecție pot fi permise cu condiția ca acestea să nu modifice semnificativ caracteristicile suprafeței.
- 2.4.8 Înainte de începerea unui meci și ori de câte ori își schimbă paleta în timpul unui meci, un jucător trebuie să arate oponentului său și arbitrului paleta pe care urmează să o folosească și să le permită să o examineze.

2.5 DEFINIȚII

- 2.5.1 Un *joc* este perioada în care mingea este jucată.
- 2.5.2 Mingea este *în joc* din ultimul moment în care este staționară pe palma întinsă a mâinii libere înainte de a fi proiectată intenționat pentru serviciu și până când schimbul s-a terminat printr-o decizie de rejucare, sau prin acordarea punctului.
- 2.5.3 *Joc anulat* este jocul în care rezultatul nu este înregistrat.
- 2.5.4 Un *punct* este jocul în care rezultatul este înregistrat.
- 2.5.5 *Mâna paletelor* este mâna care ține paleta.

- 2.5.6 *Mâna liberă* este mâna care nu ține paleta; *brațul liber* este brațul mâinii libere.
- 2.5.7 Un jucător *lovește* mingea dacă o atinge în joc cu paleta, ținută în mână, sau cu mâna palete, dedesubtul încheieturii.
- 2.5.8 Un jucător *obstrucționează* mingea dacă el sau ea, sau orice lucru pe care el sau ea îl poartă sau îmbracă, atinge mingea fără ca aceasta să fi trecut peste suprafața de joc, sau linia ei de fund, fără să o fi atins, cu toate că ultima oară a fost lovită de oponentul său.
- 2.5.9 *Jucătorul la serviciu* este jucătorul care trebuie să lovească primul mingea în joc.
- 2.5.10 *Jucătorul la primire* este jucătorul care trebuie să lovească al doilea mingea în joc.
- 2.5.11 *Arbitrul* este persoana desemnată să controleze un meci.
- 2.5.12 *Arbitrul secund* este persoana desemnată să asiste arbitrul principal în luarea anumitor decizii.
- 2.5.13 Termenul de *poartă sau are asupra sa* se referă la orice a purtat sau a avut un jucător asupra sa, de la începutul jocului cu excepția mingii.
- 2.5.14 *Linia de fund* va fi privită ca o linie extinzându-se nedefinit, în ambele direcții.

2.6 SERVICIUL

- 2.6.1 Serviciul începe cu mingea așezată liber și staționară în palma deschisă a mâinii libere a jucătorului la serviciu.
- 2.6.2 Jucătorul la serviciu trebuie apoi să proiecteze mingea în sus, pe verticală, fără a-i imprima niciun efect, astfel încât aceasta să se înalțe cel puțin 16 cm după ce a părăsit palma mâinii libere și o va lovi, în cădere, fără ca mingea să atingă ceva înainte de a fi lovită.
- 2.6.3 În momentul în care mingea cade, jucătorul la serviciu trebuie să o lovească astfel încât să atingă mai întâi partea sa de masă și apoi direct terenul oponentului; la dublu, mingea trebuie să atingă succesiv jumătatea din dreapta a terenului jucătorului la serviciu și a celui care primește.
- 2.6.4 De la începutul serviciului și până când este lovită, mingea trebuie să se afle deasupra nivelului suprafeței de joc și în spatele liniei de fund a mesei și nu trebuie să fie ascunsă vederii primitorului cu nicio parte a corpului sau a îmbrăcămintei jucătorului la serviciu sau partenerului de joc în cazul unui meci de dublu.
- 2.6.5 Imediat ce mingea a fost proiectată, brațul și mâna libere ale jucătorului la serviciu trebuie să fie îndepărtate din spațiul dintre minge și fileu. Spațiul dintre minge și fileu este definit de minge, de fileu și de prelungirea sa nedefinită în sus.
- 2.6.6 Jucătorul are responsabilitatea de a efectua serviciul astfel încât arbitrul sau arbitrul secund să fie convins că el sau ea respectă cerințele Legilor, iar oricare dintre ei poate decide că un serviciu este incorrect.
- 2.6.6.1 În cazul în care arbitrul sau arbitrul secund nu este sigur de corectitudinea unui serviciu, el sau ea poate, cu prima ocazie într-un meci, să întrerupă jocul și să avertizeze jucătorul care execută serviciul; însă orice serviciu ulterior al jucătorului respectiv sau al partenerului său de dublu care nu este clar legal va fi considerat incorrect.

- 2.6.7 În mod excepțional, arbitrul poate relaxa cerințele pentru un serviciu corect în cazul în care este convins că acest lucru este împiedicat de un handicap fizic.

2.7 RETURUL

- 2.7.1 Mingea, după ce a fost servită sau returnată, va fi lovită astfel încât să atingă terenul adversarului, fie direct, fie după ce a atins ansamblul fileului.

2.8 ORDINEA DE JOC

- 2.8.1 În meciurile de simplu, jucătorul la serviciu efectuează mai întâi un serviciu, jucătorul la primire efectuează apoi un retur și, ulterior, jucătorul la serviciu și oponentul efectuează alternativ fiecare un retur.
- 2.8.2 În jocul de dublu, cu excepția celor prevăzute la punctul 2.8.3, primul serviciu se execută de către jucătorul la serviciu, apoi de către adversarul său, apoi de către partenerul jucătorului la serviciu, apoi de către partenerul jucătorului la primire și apoi de către fiecare jucător în parte în această ordine.
- 2.8.3 În jocul de dublu, atunci când cel puțin unul dintre jucătorii unei perechi se află într-un scaun cu rotile din cauza unui handicap fizic, primul care execută serviciul este cel care îl execută, apoi cel care îl primește execută returul, dar ulterior oricare dintre jucătorii din perechea cu handicap poate efectua returul.

2.9 Repetarea schimbului de mingi

- 2.9.1 Jocul trebuie repetat:
- 2.9.1.1 Dacă, la serviciu, mingea trece peste sau împrejurul ansamblul fileului atingându-l, cu condiția ca serviciul să fie bine executat sau ca mingea să fi fost obstrucționată de primitor sau de partenerul său;
 - 2.9.1.2 În cazul în care serviciul este efectuat atunci când jucătorul sau perechea care primește serviciul nu este pregătită, cu condiția ca nici jucătorul care primește serviciul, nici partenerul său să nu încerce să lovească mingea;
 - 2.9.1.3 în cazul în care neefectuarea unui serviciu sau a unui retur sau nerespectarea în alt mod a Regulamentului se datorează unei perturbări din cauze independente de controlul jucătorului;
 - 2.9.1.4 dacă jocul este întrerupt de arbitrul principal sau de arbitrul secund;
 - 2.9.1.5 în cazul în care oponentul este în scaun cu rotile din cauza unui handicap fizic și mingea se află în serviciu, cu condiția ca serviciul să fie corect,
 - 2.9.1.5.1 după ce atinge terenul oponentului, revine în direcția fileului;
 - 2.9.1.5.2 se oprește pe terenul oponentului;
 - 2.9.1.5.3 în jocul de simplu părăsește terenul oponentului după ce a atins-o prin oricare dintre liniile sale laterale.
- 2.9.2 Jocul poate fi întrerupt
- 2.9.2.1 pentru a corecta o eroare de serviciu, primire sau alegerea terenului;
 - 2.9.2.2 pentru aplicarea regulii activizării;
 - 2.9.2.3 să avertizeze sau să penalizeze un jucător sau un consilier;

- 2.9.2.4 deoarece condițiile de joc sunt perturbate într-un mod care ar putea afecta rezultatul jocului.

2.10 PUNCTUL

- 2.10.1 Cu excepția cazului în care jocul este oprit, un jucător va înscrie un punct
- 2.10.1.1 dacă un oponent nu reușește să efectueze un serviciu corect;
 - 2.10.1.2 dacă un oponent nu reușește să efectueze un retur corect;
 - 2.10.1.3 dacă, după ce a efectuat un serviciu sau un retur, mingea atinge altceva decât ansamblul fileului înainte de a fi lovită de un oponent;
 - 2.10.1.4 dacă mingea trece peste terenul său sau dincolo de linia sa de fund fără să atingă terenul său, după ce a fost lovită de un oponent;
 - 2.10.1.5 dacă mingea, după ce a fost lovită de un oponent, trece prin fileu sau între fileu și stâlpul fileului sau între fileu și suprafața de joc;
 - 2.10.1.6 dacă un oponent obstrucționează mingea;
 - 2.10.1.7 dacă un oponent lovește mingea în mod deliberat de mai multe ori la rând;
 - 2.10.1.8 dacă un oponent lovește mingea cu o parte a lamei paletii a cărei suprafață nu este conformă cu cerințele de la 2.4.3, 2.4.4 și 2.4.5;
 - 2.10.1.9 dacă un oponent sau orice poartă sau are la el mișcă suprafața de joc;
 - 2.10.1.10 dacă un oponent, sau orice poartă sau are la el un oponent, atinge ansamblul fileului;
 - 2.10.1.11 dacă mâna liberă a unui oponent atinge suprafața de joc;
 - 2.10.1.12 dacă un oponent de dublu lovește mingea în afara ordinii stabilite prin jucătorul la serviciu și respectiv jucătorul la primire;
 - 2.10.1.13 astfel cum se prevede în regula activizării (2.15.4).
 - 2.10.1.14 dacă ambii jucători sau perechi sunt într-un scaun cu roțile din cauza unui handicap fizic și
 - 2.10.1.14.1 oponentul său nu menține un contact minim cu scaunul sau cu perna (pernele), cu partea din spate a coapsei, atunci când mingea este lovită;
 - 2.10.1.14.2 oponentul său atinge masa cu ambele mâini înainte de a lovi mingea;
 - 2.10.1.14.3 piciorul sau suportul pentru picioare al oponentului său atinge podeaua în timpul jocului.
 - 2.10.1.15 dacă, în cazul în care o pereche adversă de dublu include cel puțin un jucător în scaun cu roțile, orice parte a scaunului cu roțile sau un picior al unui jucător în picioare traversează o prelungire imaginată a liniei centrale a mesei.

2.11 SETUL

- 2.11.1 Un set va fi câștigat de jucătorul sau perechea care realizează 11 puncte, cu excepția cazului în care ambii jucători sau perechi înscriu 10 puncte, caz în care setul va fi câștigat de primul jucător sau prima pereche care obține ulterior un avans de 2 puncte.

2.12 MECIUL

- 2.12.1 Un meci va consta în sistemul cel mai bun din orice număr impar de seturi.

2.13 ALEGEREA SERVICIULUI, PRIMIRII ȘI TERENULUI

- 2.13.1 Dreptul de a alege ordinea inițială a serviciului, a primirii și a terenului se decide prin tragere la sorți, iar câștigătorul poate alege să servească sau să primească primul sau să înceapă pe un anumit teren.
- 2.13.2 În cazul în care un jucător sau o pereche a ales să servească sau să primească primul sau și-a ales unul din terenuri, celălalt jucător sau cealaltă pereche va avea cealaltă opțiune.
- 2.13.3 După fiecare 2 puncte marcate, jucătorul sau perechea care primește va deveni jucătorul sau perechea care servește și așa mai departe până la sfârșitul jocului, cu excepția cazului în care ambii jucători sau perechi marchează 10 puncte sau dacă se aplică regula activizării, caz în care ordinea serviciului și primirii serviciului va fi aceeași, dar fiecare jucător va servi pentru un singur punct pe rând.
- 2.13.4 În primul set al meciului de dublu, perechea care are dreptul să servească prima va alege care dintre jucătorii la serviciu va face acest lucru, iar în primul set al unui meci, perechea care primește va decide care dintre jucători va primi primul; în jocurile următoare ale meciului, după alegerea primului jucător la serviciu, primul oponent va fi jucătorul care i-a servit în jocul precedent.
- 2.13.5 La jocul de dublu, la fiecare schimbare de serviciu, jucătorul care a primit anterior va trece la serviciu, iar partenerul celui care a servit anterior devine jucătorul la primire.
- 2.13.6 Jucătorul sau perechea care servește primul în primul set va trece la primire în setul următor al meciului, iar în ultimul set posibil al unui meci de dublu, perechea care urmează să primească mingea va schimba ordinea la primire în momentul când una dintre perechi marchează 5 puncte.
- 2.13.7 Jucătorul sau perechea care începe jocul pe un teren va începe setul următor pe terenul opus, iar în ultimul set posibil al unui meci, jucătorul sau perechea va schimba terenul atunci când primul jucător sau prima pereche marchează 5 puncte.

2.14 GREȘELI LA SERVICIU, PRIMIRE, SCHIMBAREA TERENULUI

- 2.14.1 În cazul în care un jucător servește sau primește fără să fie la rândul său la serviciu, jocul va fi întrerupt de arbitru imediat ce eroarea este descoperită și va fi reluat cu acei jucători care servesc și primesc și care ar trebui să servească și, respectiv, să primească la scorul care a fost atins, în conformitate cu ordinea stabilită la începutul meciului și, la dublu, cu ordinea de servire aleasă de perechea care are dreptul să servească prima în setul în timpul căruia eroarea este descoperită.
- 2.14.2 În cazul în care jucătorii nu au schimbat terenurile atunci când ar fi trebuit să o facă, jocul va fi întrerupt de arbitru de îndată ce eroarea este descoperită și va fi reluat cu jucătorii în terenul în care ar fi trebuit să joace, la scorul care a fost atins, în conformitate cu ordinea stabilită la începutul meciului.

- 2.14.3 În orice împrejurare, toate punctele marcate înainte de descoperirea unei erori vor fi luate în considerare.

2.15 REGULA ACTIVIZĂRII

- 2.15.1 Cu excepția cazului prevăzut la punctul 2.15.2, regula activizării intră în funcțiune după 10 minute de joc într-un meci sau în orice moment la cererea ambilor jucători sau perechi.
- 2.15.2 Regula activizării nu va fi introdusă într-un set dacă s-au marcat cel puțin 18 puncte.
- 2.15.3 În cazul în care mingea este în joc atunci când limita de timp este atinsă și regula activizării trebuie să intre în funcțiune, jocul va fi întrerupt de arbitru și se va relua cu serviciul jucătorului care a servit în schimbul de mingi care a fost întrerupt; în cazul în care mingea nu este în joc atunci când regula activizării intră în funcțiune, jocul se va relua cu serviciul jucătorului care a servit în schimbul de mingi care a fost întrerupt.
- 2.15.4 Ulterior, fiecare jucător va servi pe rând pentru 1 punct până la sfârșitul setului, iar dacă jucătorul sau perechea care primește mingea returnează corect 13 mingi în timpul unui schimb de mingi, jucătorul care primește mingea va înscrie un punct.
- 2.15.5 Introducerea regulii activizării nu trebuie să modifice ordinea servirii și a primirii în meci, așa cum este definită la punctul 2.13.6.
- 2.15.6 Odată introdusă, regula activizării va rămâne valabilă până la sfârșitul meciului.

3 REGULI PENTRU COMPETIȚIILE INTERNAȚIONALE

3.1 DOMENIUL DE APLICARE AL LEGILOR ȘI REGLEMENTĂRILOR

3.1.1 Tipuri de competiții

- 3.1.1.1 O *competiție internațională* este una care poate include jucători din mai multe Asociații.
- 3.1.1.2 Un *meci internațional* este un meci între echipe care reprezintă Asociații.
- 3.1.1.3 Un *turneu deschis* este un turneu deschis jucătorilor din toate Asociațiile.
- 3.1.1.4 Un *turneu restrâns* este un turneu care este limitat la anumite grupe de jucători, altele decât grupele de vârstă.
- 3.1.1.5 Un *turneu pe bază de invitație* este un turneu limitat la anumite Asociații sau jucători, invitați individual.

3.1.2 Aplicabilitate

- 3.1.2.1 Cu excepția dispozițiilor de la punctul 3.1.2.2, Legile (Capitolul 2) se aplică competițiilor pentru titlul mondial, continental, olimpic și paralimpic, turneele deschise și, cu excepția cazului în care Asociațiile participante convin altfel, meciurilor internaționale.
- 3.1.2.2 Comitetul Executiv are competența de a autoriza organizatorul unui turneu deschis să adopte modificări temporare ale legii.
- 3.1.2.3 Regulamentul pentru competițiile internaționale se aplică:
 - 3.1.2.3.1 Competițiile cu titlu mondial, olimpic și paralimpic, cu excepția cazului în care Consiliul ITTF autorizează altfel și notifică în prealabil Asociațiile participante;
 - 3.1.2.3.2 Competițiile continentale, cu excepția cazului în care Federația Continentală competentă autorizează altfel și notifică în prealabil Asociațiile participante;
 - 3.1.2.3.3 Campionate internaționale deschise (3.7.1.2), cu excepția cazului în care Comitetul Executiv autorizează altfel și notifică în prealabil participanții în conformitate cu 3.1.2.4;
 - 3.1.2.3.4 turneele deschise, cu excepția celor prevăzute la punctul 3.1.2.4.
- 3.1.2.4 În cazul în care un turneu deschis nu respectă unul dintre aceste regulamente, natura și amploarea modificării vor fi specificate în formularul de înscriere; completarea și trimiterea unui formular de înscriere va fi considerată ca însemnând acceptarea condițiilor concursului, inclusiv a acestor modificări.
- 3.1.2.5 Legile și regulamentele sunt recomandate pentru toate competițiile internaționale, dar, cu condiția respectării Constituției, turneele internaționale restrânse și pe bază de invitație, precum și competițiile internaționale recunoscute organizate de organisme neafiliate pot avea loc în conformitate cu regulile stabilite de autoritatea organizatoare.

- 3.1.2.6 Se presupune că se aplică legile și regulamentele pentru competițiile internaționale, cu excepția cazului în care au fost convenite în prealabil modificări sau acestea sunt precizate în regulamentul publicat al competiției.
- 3.1.2.7 Explicațiile și interpretările detaliate ale regulilor, inclusiv specificațiile echipamentelor pentru competițiile internaționale, sunt publicate ca broșuri tehnice sau administrative de către Consiliul ITTF; instrucțiunile practice și procedurile de punere în aplicare pot fi publicate ca manuale sau ghiduri de către Comitetul Executiv. Aceste publicații pot include părți obligatorii, precum și recomandări sau orientări.

3.2 ECHIPAMENT ȘI CONDIȚII DE JOC

3.2.1 Echipamente aprobate și autorizate

- 3.2.1.1 Aprobarea și autorizarea echipamentului de joc sunt efectuate în numele Consiliului ITTF de către Comitetul pentru echipament; o aprobare sau o autorizație poate fi suspendată de către Comitetul Executiv în orice moment, iar ulterior aprobarea sau autorizația poate fi retrasă de către Consiliul ITTF.
- 3.2.1.2 Formularul de înscriere sau prospectul pentru un turneu deschis specifică mărcile și culorile mesei, ale ansamblului de fileu, ale podelei și ale mingii care urmează să fie utilizate; alegerea mesei, a ansamblului de fileu și a mingii trebuie să fie conform celor stabilite de ITTF sau de Asociația pe teritoriul căreia se desfășoară competiția, selectate din mărcile și tipurile aprobate în prezent de ITTF; pentru turneele autorizate de ITTF selectate, podeaua trebuie să fie de o marcă și de un tip aprobate în prezent de ITTF.
- 3.2.1.3 Orice cauciuc obișnuit cu zimți sau cauciuc tip sandwich care acoperă paleta trebuie să fie autorizat în prezent de ITTF și trebuie să fie atașat la lamă astfel încât logo-ul ITTF, numărul ITTF (atunci când este prezent), furnizorul și numele mărcii să fie clar vizibile în apropierea mânerului.

Listele cu toate echipamentele și materialele aprobate și autorizate sunt păstrate de Biroul ITTF, iar detaliile sunt disponibile pe pagina de internet ITTF.
- 3.2.1.4 Picioarele mesei trebuie să fie la cel puțin 40 cm de linia de fund a mesei pentru jucătorii în scaun cu roțile.

3.2.2 Ținuta de joc

- 3.2.2.1 Ținuta de joc va consta dintr-un tricou cu mâneci scurte sau fără mâneci și pantaloni scurți sau fustă sau echipament sportiv dintr-o singură parte, șosete și pantofi de joc; alte articole de îmbrăcăminte, cum ar fi o parte sau întregul trening, nu vor fi purtate în timpul jocului decât cu permisiunea arbitrilor judecători.
- 3.2.2.2 Culoarea principală a unui tricou, fustă sau pantaloni scurți, alta decât mânecile și gulerul unui tricou, trebuie să fie clar diferită de cea a mingii folosite.
- 3.2.2.3 Îmbrăcămintea poate purta numere sau inscripții pe spatele tricoului pentru a identifica un jucător, Asociația sa sau, în meciurile de club, clubul său, și