

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 roțile 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 roțile 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

- reclame în conformitate cu dispozițiile de la punctul 3.2.5.9; dacă pe spatele tricoului figurează numele jucătorului, acesta va fi situat chiar sub guler.
- 3.2.2.4 Orice numere necesare organizatorilor pentru identificarea unui jucător au prioritate față de reclamele de pe partea centrală a spatelui tricoului; aceste numere trebuie să fie cuprinse într-un panou cu o suprafață de cel mult 600 cm².
- 3.2.2.5 Orice însemne sau bordajul din partea din față sau laterală garniturilor a unui echipament de joc și orice obiecte, cum ar fi bijuteriile purtate de un jucător, nu trebuie să fie atât de vizibile sau să reflecte atât de puternic încât să împiedice vederea unui adversar.
- 3.2.2.6 Ținuta de joc nu trebuie să aibă desene sau inscripții care ar putea constitui un motiv de ofensă sau care pot compromite meciul.
- 3.2.2.7 Jucătorii unei echipe care participă la un meci pe echipe și jucătorii aceleiași Asociații care formează o pereche de dublu în cadrul unei competiții pentru titlul mondial, olimpic sau paralimpic trebuie să fie îmbrăcați uniform, cu excepția șosetelor, a pantofilor și a numărului, mărimii, culorii și designului reclamelor de pe îmbrăcăminte.
- 3.2.2.8 Jucătorii și perechile adverse trebuie să poarte tricouri de culori suficient de diferite pentru a putea fi deosebite cu ușurință de către spectatori.
- 3.2.2.9 În cazul în care jucătorii sau echipele adverse au un tricou similar și nu se pot pune de acord care dintre ei îl va schimba, decizia va fi luată de arbitru prin tragere la sorți.
- 3.2.2.10 Jucătorii care participă la o competiție pentru titlul mondial, olimpic sau paralimpic trebuie să poarte tricou și pantaloni scurți sau fustă de tipul celor autorizate de Asociația lor. Jucătorii care participă la aceste competiții trebuie să poarte numele jucătorului pe spatele tricoului.
- 3.2.3 Condiții de joc**
- 3.2.3.1 Spațiul de joc poate avea orice formă, cu condiția ca dimensiunea minimă să fie definită de un dreptunghi cu lungimea de cel puțin 14 m, lățimea de 7 m și înălțimea de 5 m, dar cele 4 colțuri pot fi acoperite de margini; pentru evenimentele în scaune cu rotile, spațiul de joc poate fi redus, dar nu trebuie să fie mai mic de 8 m lungime și 6 m lățime; pentru evenimentele Masters, spațiul de joc poate fi redus, dar nu trebuie să fie mai mic de 10 m lungime și 5 m lățime.
- 3.2.3.2 Următoarele echipamente și dotări trebuie să fie considerate ca făcând parte din fiecare suprafață de joc: Masa, inclusiv setul de fileu, numerele tipărite care identifică masa, podeaua, mesele și scaunele arbitrilor, indicatoarele de scor, cutiile pentru prosoape și mingi, perdelele, panourile de pe perdele care indică numele jucătorilor sau al asociațiilor și micile echipamente tehnice care trebuie montate astfel încât să nu afecteze jocul.
- 3.2.3.3 Suprafața de joc va fi delimitată de mantinele, care vor avea o înălțime minimă de 50 cm și maximă de 100 cm, toate având aceeași culoare de fond închis, dar colțurile pot fi lăsate deschise.
- 3.2.3.3.1. În cazul în care se utilizează LED-uri (diode emițătoare de lumină) și dispozitive similare pe margini, acestea nu trebuie să fie atât de luminoase încât să deranjeze jucătorii în timpul meciului și nu trebuie să se schimbe atunci când mingea este în joc.
- 3.2.3.4 În cadrul evenimentelor cu titluri mondiale, olimpice și paralimpice, precum și în cadrul altor evenimente majore, intensitatea luminii trebuie să fie de cel puțin 1800 Lux EV (vertical) și 2000 Lux EH (orizontal) uniform pe suprafața de joc și pe suprafața de joc și cel puțin 1000 Lux pe mesele din sala de încălzire și de antrenament.

- 3.2.3.5 În cazul în care sunt utilizate mai multe mese, nivelul de iluminare trebuie să fie același pentru toate mesele, iar nivelul de iluminare de fundal din sala de joc nu trebuie să fie mai mare decât cel mai scăzut nivel din zona de joc.
- 3.2.3.6 Sursa de lumină nu trebuie să se afle la mai puțin de 5 m deasupra podelei.
- 3.2.3.7 Fundalul trebuie să fie în general întunecat și să nu conțină surse de lumină puternică sau lumină naturală prin ferestre neacoperite sau alte deschideri.
- 3.2.3.8 Podeaua nu trebuie să fie de culoare deschisă, reflectorizantă sau alunecoasă și trebuie să fie elastică; podeaua poate fi rigidă pentru evenimentele în scaun cu roțile.
- 3.2.3.8.1 În competițiile pentru titlul mondial, olimpic și paralimpic, podeaua trebuie să fie din lemn sau dintr-o marcă și un tip de material sintetic rulabil autorizat de ITTF.
- 3.2.3.9 Echipamentele tehnice de pe ansamblul fileului sunt considerate ca făcând parte din acesta.

3.2.4 Controlul paletelor

- 3.2.4.1 Este responsabilitatea fiecărui jucător să se asigure că învelișurile paletelor sunt fixate pe lama paletelor cu adezivi care nu conțin solvenți volatili dăunători.
- 3.2.4.2 Se înființează un centru de control al paletelor la toate competițiile ITTF pentru titlul mondial, olimpic și paralimpic, precum și la un număr selectat de alte competiții ITTF și poate fi înființat la competițiile continentale și regionale.
 - 3.2.4.2.1 Centrul de control al paletelor testează paletele, în conformitate cu politica și procedura stabilite de Comitetul Executiv la recomandarea Comitetului pentru echipament și a Comitetului pentru arbitri, pentru a se asigura că paletele respectă toate reglementările ITTF, inclusiv, dar fără a se limita la, planeitate, grosimea învelișului paletelor, grosimea uniformă și continuitatea straturilor și prezența substanțelor nocive sau volatile.
 - 3.2.4.2.2 În mod normal, testul de control al paletelor se efectuează înainte de meci. Se efectuează teste după meci numai în cazul în care paleta nu a fost prezentată la timp pentru un test înainte de meci sau pentru teste sau inspecții care nu au putut fi efectuate înainte de meci.
 - 3.2.4.2.3 Paletele care nu trec testul de control al paletelor înainte de meci nu pot fi folosite, dar pot fi înlocuite cu o a doua paletă care poate fi testată imediat dacă timpul permite, dar dacă nu, va fi testată după meci; în cazul în care paletele nu trec un test aleatoriu de control al paletelor după meci, jucătorul vinovat va fi pasibil de sancțiuni.
 - 3.2.4.2.4 Toți jucătorii au dreptul să își testeze paletele în mod voluntar înainte de meci, fără sancțiuni.
- 3.2.4.3 După 4 eșecuri cumulate la orice aspect al testării paletelor într-o perioadă de patru ani, jucătorul poate participa la eveniment, dar ulterior Comitetul Executiv îl va suspenda pe jucătorul vinovat pentru 12 luni.
 - 3.2.4.3.1 ITTF va informa în scris jucătorul suspendat cu privire la această suspendare.

- 3.2.4.3.2 Jucătorul suspendat poate face apel la Tribunalul ITTF în termen de 21 de zile de la primirea scrisorii de suspendare; în cazul în care se depune un astfel de apel, suspendarea jucătorului rămâne în vigoare.
- 3.2.4.4 Începând cu 1 septembrie 2010, ITTF va ține un registru al tuturor eșecurilor la controlul paletelor.
- 3.2.4.5 Se va asigura o zonă ventilată corespunzător pentru fixarea învelișurilor de paletă pe palete, iar adezivii lichizi nu vor fi utilizați în nicio altă parte a locului de joc.
- "Spațiu de joc" înseamnă acea parte a clădirii utilizată pentru Tenis de Masă și activitățile conexe, facilitățile și zona publică.

3.2.5 Reclame și marcaje

- 3.2.5.1 În interiorul suprafeței de joc, reclamele vor fi afișate numai pe echipamentul sau accesoriile enumerate la punctul 3.2.3.2 sau pe echipamentul de joc, echipamentul arbitrilor sau numerele jucătorilor și nu vor exista afișaje suplimentare speciale.
- 3.2.5.1.1 Reclamele sau însemnele de pe suprafața de joc sau de lângă aceasta, de pe îmbrăcămintea sau numerele de joc și de pe îmbrăcămintea arbitrilor nu trebuie să fie pentru produse din tutun, băuturi alcoolice, droguri nocive sau produse ilegale și nu trebuie să aibă discriminări sau conotații negative pe motive de rasă, xenofobie, sex, religie, handicap sau alte forme de discriminare; cu toate acestea, pentru competițiile care nu sunt organizate în mod explicit pentru jucători sub 18 ani, ITTF poate permite reclame sau însemne pentru băuturi alcoolice nedistilate pe echipamente și accesorii de pe suprafața de joc sau de lângă aceasta, cu condiția ca legislația locală să permită acest lucru.
- 3.2.5.2 La Jocurile Olimpice și Paralimpice, publicitatea pe echipamentul de joc, pe ținuta de joc și pe îmbrăcămintea arbitrilor trebuie să fie în conformitate cu reglementările IOC și, respectiv, IPC.
- 3.2.5.3 Cu excepția anunțurilor cu LED-uri (diode emițătoare de lumină) și a dispozitivelor similare de pe marginile laterale ale suprafeței de joc, culorile fluorescente, luminescente sau lucioase nu trebuie să fie utilizate nicăieri în suprafața de joc, iar culoarea de fundal a marginilor trebuie să rămână închisă.
- 3.2.5.3.1 Reclamele de pe margini nu trebuie să se schimbe în timpul unui meci de la întuneric la lumină și viceversa.
- 3.2.5.3.2 Reclamele pe LED-uri și dispozitive similare nu pot fi utilizate fără aprobarea prealabilă a ITTF.
- 3.2.5.4 Literele sau simbolurile de pe partea interioară a marginilor trebuie să fie clar diferite de culoarea mingii în uz, nu mai mult de două culori și trebuie să se încadreze într-o înălțime de 40 cm.
- 3.2.5.5 Pot exista până la 6 reclame pe podeaua suprafeței de joc; astfel de marcaje
- 3.2.5.5.1 pot fi amplasate câte 2 la fiecare capăt, fiecare pe o suprafață de 5m², și câte 1 pe fiecare parte a mesei, fiecare pe o suprafață de 2,5m²;
- 3.2.5.5.2 la capăt nu trebuie să fie la mai puțin de 3 m de linia de fund a mesei, lângă marcaj;

- 3.2.5.5.3 trebuie să fie de aceeași culoare uniformă, diferită de culoarea mingii utilizate, cu excepția cazului în care alte culori au fost convenite în prealabil cu ITTF;
- 3.2.5.5.4 nu trebuie să modifice semnificativ frecarea suprafeței podelei;
- 3.2.5.5.5 constă numai dintr-o siglă, un marcaj verbal sau alte pictograme și nu include niciun fundal.
- 3.2.5.6 Anunțurile publicitare de pe masă trebuie să respecte următoarele cerințe:
 - 3.2.5.6.1 Pe fiecare jumătate a fiecărei laturi a mesei și pe fiecare capăt poate exista o reclamă permanentă cu numele sau sigla producătorului sau furnizorului.
 - 3.2.5.6.2 Pe fiecare jumătate a fiecărei fețe a mesei și pe fiecare capăt poate exista o reclamă temporară, care poate fi, de asemenea, numele sau sigla producătorului sau furnizorului.
 - 3.2.5.6.3 Fiecare reclamă permanentă și fiecare reclamă temporară trebuie să se încadreze într-o lungime totală de 60 cm.
 - 3.2.5.6.4 Reclamele temporare trebuie să fie clar separate de orice reclame permanente.
 - 3.2.5.6.5 Anunțurile publicitare nu trebuie să fie pentru alți furnizori de echipamente de Tenis de Masă.
 - 3.2.5.6.6 Nu trebuie să existe nicio reclamă, nume de masă, nume sau logo al producătorului sau furnizorului mesei pe trenul de rulare, cu excepția cazului în care producătorul sau furnizorul mesei este sponsorul principal al turneului.
- 3.2.5.7 Pe fileul de pe fiecare parte a mesei pot fi amplasate 2 reclame temporare, care trebuie să fie clar diferite de culoarea mingii utilizate și să nu se afle la mai puțin de 3 cm de banda de-a lungul marginii superioare; reclamele amplasate pe părți ale fileului în prelungirea verticală a liniilor laterale ale mesei trebuie să fie un logo, un marcaj sau alte pictograme.
- 3.2.5.8 Reclamele de pe mesele arbitrilor sau de pe alt mobilier din interiorul suprafeței de joc trebuie să se încadreze într-o suprafață totală de 750 cm² pe orice față.
- 3.2.5.9 Publicitatea pe ținuta de joc se limitează la
 - 3.2.5.9.1 marca comercială, simbolul sau denumirea obișnuită a producătorului conținute într-o suprafață totală de 24 cm²;
 - 3.2.5.9.2 nu mai mult de 6 reclame clar separate, cuprinse într-o suprafață totală combinată de 600 cm², pe partea din față, laterală sau pe umărul unui tricou, cu nu mai mult de 4 reclame pe partea din față;
 - 3.2.5.9.3 nu mai mult de 2 reclame, cuprinse într-o suprafață totală de 400 cm², pe spatele unui tricou;
 - 3.2.5.9.4 nu mai mult de 2 reclame, cuprinse într-o suprafață totală combinată de 120 cm², numai pe partea din față și pe părțile laterale ale pantalonilor scurți sau ale fustei.
- 3.2.5.10 Reclamele de pe numerele jucătorilor trebuie să se încadreze într-o suprafață totală de 100 cm²; în cazul în care aceste numere nu sunt utilizate, pot fi afișate reclame temporare suplimentare pentru sponsorii turneului într-o suprafață totală de 100 cm².
- 3.2.5.11 Reclamele de pe îmbrăcămintea arbitrilor trebuie să se încadreze într-o suprafață totală de 40 cm².

3.2.6 Controlul antidoping

- 3.2.6.1 Toți jucătorii care participă la competiții internaționale, inclusiv la competiții de tineret, sunt supuși testării în competiție de către ITTF, Asociația membră a jucătorului și orice altă organizație antidoping responsabilă cu testarea la o competiție la care participă.

3.2.7 Table Tennis Review

- 3.2.7.1 Se poate utiliza un sistem electronic Table Tennis Review (TTR), care va intra în vigoare atunci când un jucător face apel împotriva unei decizii a unui oficial de meci responsabil cu privire la o chestiune de fapt. TTR va oferi o reluare a circumstanțelor care au condus la o decizie care face obiectul unei revizuirii, decizia finală cu privire la apel fiind luată de un oficial TTR.

3.3 OFICIALI DE MECI

3.3.1 Arbitru

- 3.3.1.1 Pentru fiecare competiție în ansamblu se desemnează un arbitru, iar identitatea și locația acestuia sunt aduse la cunoștința participanților și, după caz, a căpitanilor de echipă.
- 3.3.1.2 Arbitrul este responsabil pentru
- 3.3.1.2.1 desfășurarea tragerii la sorți;
 - 3.3.1.2.2 programarea meciurilor în funcție de oră și tabel;
 - 3.3.1.2.3 numirea oficialilor de meci;
 - 3.3.1.2.4 efectuarea unei ședințe de informare înaintea turneului pentru oficialii de meci;
 - 3.3.1.2.5 verificarea eligibilității jucătorilor;
 - 3.3.1.2.6 să decidă dacă jocul poate fi suspendat în caz de urgență;
 - 3.3.1.2.7 să decidă dacă jucătorii pot părăsi suprafața de joc în timpul unui meci;
 - 3.3.1.2.8 să decidă dacă perioadele legale de practică pot fi prelungite;
 - 3.3.1.2.9 să decidă dacă jucătorii pot purta traininguri în timpul unui meci;
 - 3.3.1.2.10 să decidă orice problemă de interpretare a legilor sau regulamentelor, inclusiv acceptabilitatea îmbrăcăminte, a echipamentului de joc și a condițiilor de joc;
 - 3.3.1.2.11 să decidă dacă și unde se pot antrena jucătorii în timpul unei suspendări de urgență a jocului;
 - 3.3.1.2.12 luarea de măsuri disciplinare pentru comportament necorespunzător sau alte încălcări ale regulamentului.
- 3.3.1.3 În cazul în care, cu acordul comitetului de conducere a competiției, oricare dintre sarcinile arbitrului sunt delegate altor persoane, responsabilitățile specifice și locațiile fiecăreia dintre aceste persoane sunt aduse la cunoștința participanților și, după caz, a căpitanilor de echipă.
- 3.3.1.4 Arbitrul sau un înlocuitor responsabil desemnat să exercite autoritatea în absența sa trebuie să fie prezent în permanență în timpul jocului.
- 3.3.1.5 În cazul în care arbitrul este convins că este necesar să facă acest lucru, el sau ea poate înlocui un oficial de meci cu un altul în orice moment, dar el sau ea nu poate modifica

o decizie deja luată de oficialul înlocuit cu privire la o chestiune de fapt care ține de competența sa.

- 3.3.1.6 Jucătorii se află sub jurisdicția arbitrilor din momentul în care sosesc la locul de joc și până când îl părăsesc.

3.3.2 Arbitrul principal, arbitrul secund, cronometrul și Table Tennis Review (TTR) oficial

- 3.3.2.1 Pentru fiecare meci care trebuie condus, se va numi un arbitru principal și un arbitru secund.
- 3.3.2.2 Arbitrul principal poate oficia stând așezat pe scaun sau stând în picioare, pe direcția fileului, iar arbitrul secund pe partea opusă a mesei de joc, în fața arbitrului principal.
- 3.3.2.3 Arbitrul principal va fi responsabil pentru:
- 3.3.2.3.1 verificarea acceptabilității echipamentului și a condițiilor de joc și raportarea oricărei deficiențe arbitrului judecător;
 - 3.3.2.3.2 alegerea unei mingi la întâmplare, în conformitate cu punctul 3.4.2.1.1-2;
 - 3.3.2.3.3 efectuarea tragerii la sorți pentru alegerea serviciului, a primirii și a terenului;
 - 3.3.2.3.4 să decidă dacă cerințele legii privind serviciul pot fi relaxate pentru un jucător cu handicap fizic;
 - 3.3.2.3.5 controlul ordinii de servire, primire și teren și corectarea eventualelor erori în acest sens;
 - 3.3.2.3.6 decide pentru fiecare joc ca fiind un punct sau este necesară repetarea;
 - 3.3.2.3.7 anunțarea scorului, în conformitate cu procedura specificată;
 - 3.3.2.3.8 aplicarea regulii activizării la momentul oportun;
 - 3.3.2.3.9 asigurarea continuității jocului;
 - 3.3.2.3.10 luarea de măsuri în cazul încălcării normelor referitoare la sfaturile acordate jucătorilor sau comportamentul acestora;
 - 3.3.2.3.11 tragerea la sorți a jucătorului, perechii sau echipei care își va schimba tricoul, în cazul în care jucătorii sau echipele adverse au un tricou similar și nu se pot pune de acord care dintre ei îl va schimba.
 - 3.3.2.3.12 asigurarea faptului că numai persoanele autorizate se află pe suprafața de joc.
- 3.3.2.4 Arbitrul secund:
- 3.3.2.4.1 decide dacă mingea în joc atinge sau nu marginea suprafeței de joc de pe partea mesei cea mai apropiată de el sau ea;
 - 3.3.2.4.2 informează arbitrul în cazul încălcării regulilor de consiliere sau de comportament.
- 3.3.2.5 Arbitrul principal sau arbitrul secund poate:
- 3.3.2.5.1 decide dacă acțiunea de serviciu a unui jucător este corectă;
 - 3.3.2.5.2 decide dacă, în cadrul unui serviciu corect, mingea atinge ansamblul fileului;
 - 3.3.2.5.3 decide dacă un jucător obstrucționează mingea;
 - 3.3.2.5.4 decide dacă condițiile de joc sunt perturbate într-un mod care poate afecta rezultatul schimbului de lovituri;
 - 3.3.2.5.5 timp durată perioadei de antrenament, a jocului și a pauzelor.

- 3.3.2.6 Arbitrul secund sau un alt oficial poate acționa ca numărător de lovituri, pentru a număra loviturile jucătorului sau perechii care primește mingea atunci când sistemul de expediere este în funcțiune.
- 3.3.2.7 O decizie luată de arbitrul secund în conformitate cu dispozițiile de la 3.3.2.5 nu poate fi anulată de arbitru.
- 3.3.2.8 În cazul în care se aplică procedura TTR (Table Tennis Review), o decizie luată de arbitru sau de arbitrul secund poate fi anulată de oficialul TTR.
- 3.3.2.9 Jucătorii se află sub jurisdicția arbitrului din momentul în care ajung pe suprafața de joc și până când o părăsesc.

3.3.3 Apeluri

- 3.3.3.1 Niciun acord între jucători, într-o probă individuală, sau între căpitani de echipă, într-o probă pe echipe, nu poate modifica o decizie cu privire la o chestiune de fapt luată de oficialul de meci responsabil, cu privire la o chestiune de interpretare a legilor sau regulamentelor luată de arbitrul responsabil sau cu privire la orice altă chestiune de desfășurare a turneului sau meciului luată de comitetul de conducere responsabil.
- 3.3.3.2 Nu se poate face apel la arbitru împotriva unei decizii privind o chestiune de fapt a oficialului de meci responsabil sau la comitetul de conducere privind o chestiune de interpretare a Legilor sau Regulamentelor de către arbitru.
- 3.3.3.3 În cazul în care se aplică procedura de revizuire a Tenisului de Masă (Table Tennis Review - TTR), se poate face apel la oficialul TTR împotriva unei decizii a unui oficial de meci responsabil cu privire la o chestiune de fapt, iar decizia oficialului TTR va fi definitivă.
- 3.3.3.4 Se poate face apel la arbitru împotriva unei decizii a unui oficial de meci cu privire la o chestiune de interpretare a Legilor sau Regulamentelor, iar decizia arbitrului este definitivă.
- 3.3.3.5 Se poate face apel la comitetul de organizare a competiției împotriva unei decizii a arbitrului cu privire la o problemă de conduită a turneului sau a meciului care nu este reglementată de Legi sau Regulamente, iar decizia comitetului de organizare va fi definitivă.
- 3.3.3.6 Într-o probă individuală, apelul poate fi făcut numai de către un jucător care participă la meciul în care s-a pus problema; într-o probă pe echipe, apelul poate fi făcut numai de către căpitanul unei echipe care participă la meciul în care s-a pus problema.
- 3.3.3.7 O problemă de interpretare a legilor sau regulamentelor care rezultă din decizia unui arbitru sau o problemă de desfășurare a turneului sau a meciului care rezultă din decizia unui comitet de organizare a competiției poate fi înaintată de către jucătorul sau căpitanul de echipă eligibil pentru a face apel, prin intermediul Asociației sale mamă, spre examinare de către Comitetul pentru reguli al ITTF.
- 3.3.3.8 Comitetul de reguli emite o hotărâre ca ghid pentru deciziile viitoare, iar această hotărâre poate face, de asemenea, obiectul unei contestații din partea unei asociații la Consiliul ITTF sau la o adunare generală, dar nu afectează caracterul definitiv al unei decizii deja luate de arbitrul responsabil sau de comitetul de conducere.

3.4 DESFĂȘURAREA MECIULUI

3.4.1 Anunțarea scorului

- 3.4.1.1 Arbitrul principal va anunța scorul de îndată ce mingea este afară din joc la încheierea unui schimb de lovituri sau imediat ce este posibil după aceea.
- 3.4.1.1.1 La anunțarea scorului în timpul unui set, arbitrul va indica mai întâi numărul de puncte marcate de jucătorul sau perechea care urmează să servească în următorul schimb de lovituri și apoi numărul de puncte marcate de jucătorul sau perechea adversă.
- 3.4.1.1.2 La începutul unui set și atunci când trebuie schimbat jucătorul la serviciu, arbitrul va indica următorul server și poate, de asemenea, să indice numele următorului jucător la serviciu după anunțarea scorului.
- 3.4.1.1.3 La sfârșitul unui set, arbitrul va anunța numărul de puncte marcate de jucătorul sau perechea câștigătoare, urmat de numărul de puncte marcate de jucătorul sau perechea învinsă și apoi poate numi jucătorul sau perechea câștigătoare.
- 3.4.1.2 Pe lângă anunțarea scorului, arbitrul poate folosi semnale manuale pentru a-și indica deciziile.
- 3.4.1.2.1 Atunci când a fost marcat un punct, jucătorul sau jucătoarea își poate ridica brațul mai aproape de jucătorul sau de perechea care a câștigat punctul, astfel încât brațul superior să fie orizontal și antebrațul să fie vertical, cu mâna închisă în sus.
- 3.4.1.2.2 În cazul în care, din orice motiv, schimbul de lovituri nu se punctează, arbitrul poate ridica mâinile deasupra capului pentru a arăta că schimbul de lovituri este nul.
- 3.4.1.3 Scorul și, în cadrul regulii activizării, numărul de lovituri vor fi anunțate în limba engleză sau în orice altă limbă acceptabilă pentru ambii jucători sau perechi și pentru arbitru.
- 3.4.1.4 Scorul trebuie afișat pe indicatoare mecanice sau electronice, astfel încât să fie clar vizibil pentru jucători și spectatori.
- 3.4.1.5 Atunci când un jucător este avertizat în mod oficial pentru comportament nesportiv, cu un cartonaș galben va fi plasat pe sau lângă indicatorul de scor.

3.4.2 Echipamentul de joc

- 3.4.2.1 Jucătorii nu trebuie să aleagă mingile în spațiul de joc.
- 3.4.2.1.1 În măsura în care este posibil, jucătorilor li se oferă posibilitatea de a alege una sau mai multe mingi înainte de a ajunge pe suprafața de joc, iar meciul se joacă cu mingea aleasă de jucători.
- 3.4.2.1.2 În cazul în care o minge nu a fost aleasă înainte ca jucătorii să intre pe suprafața de joc sau în cazul în care jucătorii nu se pot pune de acord asupra mingii care urmează să fie folosită, meciul se joacă cu o minge luată la întâmplare de arbitru dintr-o cutie din cele specificate pentru competiție.
- 3.4.2.1.3 În cazul în care o minge este deteriorată în timpul unui meci, aceasta va fi înlocuită cu o altă minge dintre cele alese înainte de meci sau, în cazul în care o astfel de minge nu este disponibilă, cu una aleasă la întâmplare de arbitru dintr-o cutie a celor specificate pentru competiție.
- 3.4.2.2 Învelișul paletelor trebuie utilizat așa cum a fost autorizat de ITTF, fără niciun tratament fizic, chimic sau de altă natură, care să schimbe sau să modifice proprietățile de joc, frecarea, aspectul, culoarea, structura, suprafața etc.; în special, nu trebuie utilizați aditivi.

- 3.4.2.3 O paletă trebuie să treacă cu succes toți parametrii testelor de control al paletei.
- 3.4.2.4 O paletă nu va fi înlocuită în timpul unui meci individual, cu excepția cazului în care este deteriorată accidental atât de mult încât nu mai poate fi utilizată; în acest caz, paleta deteriorată va fi înlocuită imediat cu o alta pe care jucătorul a adus-o cu el sau ea pe suprafața de joc sau cu una care îi este înmănată pe suprafața de joc.
- 3.4.2.5 Cu excepția cazului în care arbitrul autorizează altfel, jucătorii își vor lăsa paletele pe masă în timpul pauzelor; dar dacă paleta este legată de mână, arbitrul va permite jucătorului să își păstreze paleta legată de mână în timpul pauzelor.

3.4.3 Adaptarea la condițiile de joc

- 3.4.3.1 Jucătorii au dreptul să se antreneze pe masa de joc timp de cel mult 2 minute imediat înainte de începerea unui meci, dar nu în timpul pauzelor normale; perioada de antrenament specificată poate fi prelungită numai cu permisiunea arbitrului.
- 3.4.3.2 În timpul unei suspendări de urgență a jocului, arbitrul poate permite jucătorilor să se antreneze pe orice masă, inclusiv pe masa de joc.
- 3.4.3.3 Jucătorilor li se oferă posibilitatea rezonabilă de a verifica și de a se familiariza cu orice echipament pe care urmează să îl utilizeze, dar acest lucru nu le dă automat dreptul la mai mult de câteva schimburi de mingi de antrenament înainte de reluarea jocului după înlocuirea unei mingi sau a unei palete deteriorate.

3.4.4 Pauze

- 3.4.4.1 Jocul trebuie să fie continuu pe parcursul unui meci individual, cu excepția faptului că orice jucător are dreptul la:
 - 3.4.4.1.1 o pauză de până la 1 minut între seturile succesive ale unui meci individual;
 - 3.4.4.1.2 pauze scurte de timp pentru ștergere după fiecare 6 puncte de la începutul fiecărui set și la schimbarea terenului în ultimul set posibil al unui meci individual.
- 3.4.4.2 Un jucător sau o pereche poate solicita o perioadă de time-out de până la 1 minut în timpul unui meci individual.
 - 3.4.4.2.1 Într-o întâlnire individuală, cererea de time-out poate fi făcută de către jucător sau pereche sau de către consilierul desemnat; într-un meci pe echipe, aceasta poate fi făcută de către jucător sau pereche sau de către căpitanul echipei.
 - 3.4.4.2.2 În cazul în care un jucător sau o pereche și un consilier sau un căpitan de echipă nu sunt de acord cu privire la luarea unui time-out, decizia finală va fi luată de jucător sau de pereche în cazul unei probe individuale și de căpitanul de echipă în cazul unei probe pe echipe.
 - 3.4.4.2.3 Solicitarea unui time-out, care poate fi făcută numai între schimburile de mingi ale unui joc, se indică prin semnul "T" cu mâinile.
 - 3.4.4.2.4 La primirea unei cereri valabile de time-out, arbitrul suspendă jocul și ridică un cartonaș alb cu mâna de pe partea jucătorului sau a perechii care l-a solicitat; cartonașul alb sau un alt cartonaș adecvat este plasat pe terenul jucătorului sau al perechii respective.

- 3.4.4.2.5 Cartonașul alb sau marcajul se îndepărtează și jocul se reia de îndată ce jucătorul sau perechea care face solicitarea este gata să continue sau la sfârșitul unui minut, oricare dintre acestea se întâmplă mai devreme.
- 3.4.4.2.6 În cazul în care o cerere valabilă de time-out este făcută simultan de către sau în numele ambilor jucători sau perechi, jocul va fi reluat atunci când ambii jucători sau perechi sunt pregătiți sau la sfârșitul unui minut, oricare dintre acestea se întâmplă mai devreme, și niciun jucător sau nicio pereche nu va avea dreptul la un alt time-out în timpul meciului respectiv.
- 3.4.4.3 Nu trebuie să existe pauze între meciurile individuale succesive ale unui meci pe echipe, cu excepția faptului că un jucător care trebuie să joace în meciuri succesive poate solicita un interval de până la 5 minute între aceste meciuri.
- 3.4.4.4 Arbitrul judecător poate permite o întrerupere a jocului, de cea mai scurtă durată posibilă și în niciun caz mai mare de 10 minute, în cazul în care un jucător este incapacitat temporar în urma unei accidentări, cu condiția ca, în opinia arbitrului, suspendarea să nu fie nejustificat de dezavantajoasă pentru jucătorul sau perechea adversă.
- 3.4.4.5 O suspendare nu va fi permisă pentru o incapacitate care era prezentă sau care era de așteptat în mod rezonabil la începutul meciului sau atunci când se datorează stresului normal al jocului; o incapacitate precum crampele sau epuizarea, cauzată de starea actuală de formă a jucătorului sau de modul în care s-a desfășurat jocul, nu justifică o astfel de suspendare de urgență, care poate fi permisă doar pentru incapacitatea rezultată în urma unui accident, cum ar fi rănirea cauzată de o căzătură.
- 3.4.4.6 Dacă cineva din suprafața de joc sângerează, jocul se suspendă imediat și nu se reia până când persoana respectivă nu primește îngrijiri medicale și toate urmele de sânge nu au fost îndepărtate de pe suprafața de joc.
- 3.4.4.7 Jucătorii trebuie să rămână pe suprafața de joc sau în apropierea acesteia pe toată durata unui meci individual, cu excepția cazului în care au permisiunea arbitrului; în pauzele dintre jocuri și time-out-uri, aceștia trebuie să rămână la mai puțin de 3 metri de suprafața de joc, sub supravegherea arbitrului.

3.5 DISCIPLINA

3.5.1 Sfaturi

- 3.5.1.1 În cadrul unui eveniment pe echipe, jucătorii pot primi sfaturi de la orice persoană autorizată să se afle pe suprafața de joc.
- 3.5.1.2 Într-o probă individuală, un jucător sau o pereche poate primi sfaturi doar de la o singură persoană, desemnată în prealabil arbitrului, cu excepția cazului în care jucătorii unei perechi de dublu provin din asociații diferite, fiecare poate desemna un consilier, dar în ceea ce privește punctele 3.5.1 și 3.5.2, acești doi consilieri vor fi tratați ca o unitate; dacă o persoană neautorizată dă sfaturi, arbitrul va ridica un cartonaș roșu și îl va îndepărta de pe suprafața de joc.
- 3.5.1.3 Jucătorii pot primi sfaturi în orice moment, cu excepția schimburi de mingilor, cu condiția ca jocul să nu fie astfel întârziat (3.4.4.1); dacă o persoană autorizată dă sfaturi în mod ilegal, arbitrul va întinde un cartonaș galben pentru a o avertiza că orice nouă abatere de acest fel va duce la eliminarea sa de pe suprafața de joc.

- 3.5.1.4 După ce a fost dat un avertisment, dacă în același meci pe echipe sau în același meci al unei probe individuale cineva dă din nou sfaturi în mod ilegal, arbitrul ridică un cartonaș roșu și îl îndepărtează de pe suprafața de joc, indiferent dacă a fost sau nu persoana avertizată.
- 3.5.1.5 Într-un meci pe echipe, consilierul îndepărtat nu are voie să revină, cu excepția cazului în care trebuie să joace, și nu poate fi înlocuit de un alt consilier până la încheierea meciului pe echipe; într-o probă individuală, consilierul nu are voie să revină până la încheierea meciului individual.
- 3.5.1.6 În cazul în care consilierul eliminat refuză să plece sau se întoarce înainte de sfârșitul meciului, arbitrul va suspenda jocul și va raporta arbitrului.
- 3.5.1.7 Prezentul regulament se aplică numai în ceea ce privește sfaturile de joc și nu împiedică un jucător sau un căpitan, după caz, să facă un apel legitim și nici nu împiedică consultarea unui interpret sau a unui reprezentant al Asociației cu privire la explicarea unei decizii juridice.

3.5.2 Comportament necorespunzător

- 3.5.2.1 Jucătorii și antrenorii sau alți consilieri trebuie să se abțină de la comportamente care pot afecta în mod incorect un oponent, pot ofensa spectatorii sau pot discredita sportul, cum ar fi limbajul injurios, spargerea deliberată a mingii sau lovirea acesteia în afara suprafeței de joc, lovirea mesei sau a împrejurimilor și lipsa de respect față de oficialii meciului.
- 3.5.2.2 Dacă, în orice moment, un jucător, un antrenor sau un alt consilier comite o abatere gravă, arbitrul suspendă jocul și raportează imediat arbitrului; pentru abateri mai puțin grave, arbitrul poate, la prima abatere, să arate un cartonaș galben și să avertizeze contravenientul că orice abatere ulterioară poate atrage sancțiuni.
- 3.5.2.3 Cu excepția dispozițiilor de la punctele 3.5.2.2 și 3.5.2.5, dacă un jucător care a fost avertizat comite o a doua abatere în același meci individual sau pe echipe, arbitrul acordă 1 punct oponentului contravenientului, iar pentru o nouă abatere acordă 2 puncte, de fiecare dată cu un cartonaș galben și unul roșu împreună.
- 3.5.2.4 În cazul în care un jucător împotriva căruia au fost acordate 3 puncte de penalizare în același meci individual sau pe echipe continuă să se comporte necorespunzător, arbitrul va suspenda jocul și va raporta imediat arbitrului.
- 3.5.2.5 Dacă un jucător își schimbă paleta în timpul unui meci individual, fără ca aceasta să fi fost deteriorată, arbitrul va suspenda jocul și va raporta arbitrului.
- 3.5.2.6 Un avertisment sau o penalizare suferită de oricare dintre jucătorii unei perechi de dublu se aplică perechii, dar nu și jucătorului care nu a greșit într-un meci individual ulterior al aceleiași meci de echipă; la începutul unui meci de dublu, se consideră că perechea a suferit cel mai mare dintre avertismentele sau penalizările suferite de oricare dintre jucători în același meci de echipă.
- 3.5.2.7 Cu excepția cazului prevăzut la punctul 3.5.2.2, dacă un antrenor sau un alt consilier care a fost avertizat comite o nouă abatere în cadrul aceleiași meci individual sau al aceleiași meci pe echipe, arbitrul ridică un cartonaș roșu și îl îndepărtează de pe suprafața de joc până la sfârșitul meciului pe echipe sau, în cazul unei probe individuale, al meciului individual.

- 3.5.2.8 Arbitrul are competența de a descalifica un jucător de la un meci, un eveniment sau o competiție pentru un comportament grav incorect sau ofensator, indiferent dacă a fost sau nu raportat de arbitru; în momentul în care face acest lucru, arbitrul ridică un cartonaș roșu; pentru abateri mai puțin grave care nu justifică descalificarea, arbitrul poate decide să raporteze o astfel de abatere Unității de Integritate a ITTF.
- 3.5.2.9 În cazul în care un jucător este descalificat din 2 meciuri ale unei competiții pe echipe sau individuale, acesta va fi automat descalificat din acea competiție pe echipe sau individuală.
- 3.5.2.10 Arbitrul poate descalifica pentru restul unei competiții orice persoană care a fost expulzată de două ori de pe suprafața de joc în timpul acelei competiții.
- 3.5.2.11 În cazul în care un jucător este descalificat dintr-un eveniment sau competiție din orice motiv, acesta va pierde automat orice titlu, medalie, premiu în bani sau puncte de clasament asociate.
- 3.5.2.12 Cazurile de comportament inadecvat foarte grav sunt raportate asociației făptașului.
- 3.5.2.13 Unitatea de Integritate a ITTF poate lua măsuri suplimentare pentru orice încălcare gravă, repetată sau continuă a oricărei dispoziții prevăzute la Articolul 3.5.2 și poate solicita impunerea uneia sau mai multor sancțiuni în conformitate cu Regulamentul de integritate al ITTF sau cu Regulamentul Tribunalului ITTF.

3.5.3 Prezentare bună

- 3.5.3.1 Jucătorii, antrenorii și oficialii trebuie să susțină obiectivul bunei prezentări a sportului și să protejeze integritatea acestuia prin abținerea de la orice încercare de a influența elementele unei competiții într-un mod contrar eticii sportive:
- 3.5.3.1.1 Jucătorii trebuie să facă tot posibilul pentru a câștiga un meci și nu trebuie să se retragă decât din motive de boală sau accidentare.
- 3.5.3.1.2 Jucătorii, antrenorii și oficialii nu trebuie să participe la nicio formă de pariuri sau jocuri de noroc legate de propriile meciuri și competiții.
- 3.5.3.2 Orice jucător care nu respectă în mod deliberat aceste principii va fi autorizat prin pierderea totală sau parțială a premiilor în bani în cadrul evenimentelor cu premii și/sau prin suspendarea de la evenimentele ITTF.
- 3.5.3.3 În cazul în care complicitatea este dovedită împotriva unui consilier sau funcționar, Asociația membră relevantă trebuie, de asemenea, să ia măsuri disciplinare împotriva persoanei respective.
- 3.5.3.4 Unitatea de Integritate a ITTF poate lua măsuri suplimentare pentru orice încălcare gravă, repetată sau continuă a oricărei dispoziții prevăzute la Articolul 3.5.3 și poate solicita impunerea uneia sau mai multor sancțiuni în conformitate cu Regulamentul de integritate al ITTF sau cu Regulamentul Tribunalului ITTF.

3.6 TRAGEREA LA SORȚI PENTRU COMPETIȚIILE ELIMINATORII

3.6.1 Eliminări și calificări

- 3.6.1.1 Numărul de locuri în primul tur propriu-zis al unei probe eliminatorii este o putere a lui 2.

- 3.6.1.1.1 În cazul în care există mai puține înscrieri decât locuri, prima rundă va include un număr suficient de eliminări pentru a se ajunge la numărul necesar.
- 3.6.1.1.2 În cazul în care există mai multe înscrieri decât locuri, se organizează un concurs de calificare astfel încât numărul calificărilor și numărul înscrierilor directe să reprezinte împreună numărul necesar.
- 3.6.1.2 Concediile vor fi distribuite cât mai uniform posibil pe parcursul primului tur, fiind plasate mai întâi împotriva locurilor rezervate, în ordinea repartizării.
- 3.6.1.3 Calificații sunt trase la sorți cât mai uniform posibil între jumătățile, sferturile, optimi sau șaisprezecimi ale tragerii la sorți, după caz.

3.6.2 Repartizare în funcție de clasament

- 3.6.2.1 Cei mai bine clasati participanți la o probă vor fi repartizați astfel încât să nu se poată întâlni înainte de rundele finale.
- 3.6.2.2 Numărul de participanți care urmează să fie desemnați cap de serie nu trebuie să depășească numărul de participanți în primul tur propriu-zis al evenimentului.
- 3.6.2.3 Participantul clasat pe locul 1 este plasat în partea de sus a primei jumătăți a tragerii la sorți, iar participantul clasat pe locul 2 este plasat în partea de jos a celei de-a doua jumătăți a tragerii la sorți, dar toți ceilalți participanți cap de serie sunt trase la sorți între locurile specificate în tragerea la sorți, după cum urmează:
 - 3.6.2.3.1 Înscrierile clasate pe locurile 3 și 4 sunt trase la sorți între partea inferioară a primei jumătăți a tragerii la sorți și partea superioară a celei de-a doua jumătăți;
 - 3.6.2.3.2 Înscrierile clasate pe locurile 5-8 se extrag dintre locurile inferioare ale sferturilor impare ale tragerii la sorți și locurile superioare ale sferturilor pare;
 - 3.6.2.3.3 Înscrierile clasate pe locurile 9-16 se extrag dintre locurile inferioare ale opțiunilor impare ale tragerii la sorți și locurile superioare ale opțiunilor pare;
 - 3.6.2.3.4 Înscrierile clasate pe locurile 17-32 se extrag dintre locurile inferioare ale șaisprezecimilor impare ale tragerii la sorți și locurile superioare ale șaisprezecimilor pare.
- 3.6.2.4 Într-o competiție eliminatorie pe echipe, numai echipa cea mai bine clasată dintr-o asociație este eligibilă pentru stabilirea locului în funcție de clasament.
- 3.6.2.5 Tragerea la sorți în funcție de clasament va urma ordinea celei mai recente liste de clasament publicată de ITTF, cu excepția următoarelor:
 - 3.6.2.5.1 în cazul în care toate înscrierile la un turneu provin de la asociații aparținând aceleiași Federații Continentale, ultima listă publicată de federația respectivă va avea prioritate, cu excepția cazului în care se specifică altfel în prospect;
 - 3.6.2.5.2 în cazul în care toate înscrierile eligibile pentru tragerea la sorți provin de la aceeași asociație, cea mai recentă listă publicată de respectiva asociație are întâietate.

3.6.3 Repartizare în funcție de desemnarea Asociației

- 3.6.3.1 Jucătorii și perechile nominalizate ale aceleiași asociații trebuie, pe cât posibil, să fie separate în conformitate cu punctele 3.6.3.3 și 3.6.3.4, cu excepția cazului în care se prevede altfel în regulamentele specifice pentru un anumit eveniment sau grup de evenimente.

- 3.6.3.2 Asociațiile enumeră jucătorii și perechile nominalizate în ordinea descrescătoare a forței de joc, începând cu orice jucători incluși în lista de clasament utilizată pentru stabilirea capilor de serie, în ordinea acelei liste.
- 3.6.3.3 Participanții clasați pe locurile 1 și 2 sunt trași la sorți în jumătăți diferite, iar cei clasați pe locurile 3 și 4 în alte sferturi decât cele ocupate de primii doi.
- 3.6.3.4 Înscrierile rămase se separă numai în grupe și în prima rundă a tragerii la sorți pentru calificări eliminatorii și a tragerii la sorți principale, dar nu și în rundele următoare.
- 3.6.3.5 O pereche de dublu masculin sau feminin formată din jucători din asociații diferite este considerată o pereche din Asociația jucătorului mai bine clasat în clasamentul mondial sau, în cazul în care niciunul dintre jucători nu figurează în acest clasament, în clasamentul continental corespunzător; în cazul în care niciunul dintre jucători nu figurează în clasamentul mondial sau continental, perechea este considerată un membru al asociației a cărei echipă este mai bine clasată în clasamentul mondial pe echipe corespunzător.
- 3.6.3.6 O pereche de dublu mixt formată din jucători din asociații diferite va fi considerată o pereche a asociației căreia îi aparține bărbatul.
- 3.6.3.7 Alternativ, orice pereche de dublu formată din jucători din asociații diferite poate fi considerată o pereche din ambele asociații.
- 3.6.3.8 În cadrul unei competiții de calificare, participanții din aceeași asociație, în limita numărului de grupe de calificare, sunt trași la sorți în grupe separate, astfel încât calificările să fie, pe cât posibil, separate în conformitate cu principiile de la 3.6.3.3-4.

3.6.4 Modificări

- 3.6.4.1 O tragere la sorți completată poate fi modificată numai cu permisiunea comitetului de conducere responsabil și, dacă este cazul, cu acordul reprezentanților Asociațiilor direct interesate.
- 3.6.4.2 Tragerea la sorți poate fi modificată numai pentru a corecta erori și neînțelegeri reale în notificarea și acceptarea înscrierii, pentru a corecta un dezechilibru grav, în conformitate cu punctul 3.6.5, sau pentru a include jucători sau perechi suplimentare, în conformitate cu punctul 3.6.6.
- 3.6.4.3 La tragerea la sorți a unei probe nu se fac alte modificări decât eliminările necesare după începerea acesteia; în sensul prezentului regulament, un concurs de calificare poate fi considerat o probă separată.
- 3.6.4.4 Un jucător nu poate fi eliminat de pe tragerea la sorți fără permisiunea sa, cu excepția cazului în care este descalificat; o astfel de permisiune trebuie dată fie de jucător, dacă acesta este prezent, fie, dacă este absent, de reprezentantul său autorizat.
- 3.6.4.5 O pereche de dublu nu va fi modificată dacă ambii jucători sunt prezenți și apti de joc, dar accidentarea, boala sau absența unui jucător poate fi acceptată ca justificare pentru o modificare.

3.6.5 O nouă tragere la sorți

- 3.6.5.1 Cu excepția cazurilor prevăzute la punctele 3.6.4.2, 3.6.4.5 și 3.6.5.2, un jucător nu poate fi mutat de pe un loc pe altul la tragerea la sorți și dacă, din orice motiv, tragerea la sorți devine grav dezechilibrată, proba va fi, pe cât posibil, complet reconfigurată.

- 3.6.5.2 În mod excepțional, în cazul în care dezechilibrul se datorează absenței mai multor jucători sau perechi cap de serie din aceeași secțiune a tragerii la sorți, doar jucătorii sau perechile cap de serie rămase pot fi renumerotate în ordinea clasamentului și redistribuite, în măsura posibilului, între locurile rezervate capilor de serie, ținând seama, în măsura în care este posibil, de cerințele privind stabilirea capilor de serie prin desemnarea de către asociație.

3.6.6 Adăugări

- 3.6.6.1 Jucătorii neincluși în tragerea la sorți inițială pot fi adăugați ulterior, la discreția comitetului de conducere responsabil și cu acordul arbitrului.
- 3.6.6.2 Eventualele locuri vacante pe locurile rezervate capilor de serie se ocupă mai întâi, în ordinea clasamentului, prin tragerea la sorți a celor mai puternici jucători sau perechi noi; orice alți jucători sau perechi vor fi trași la sorți pentru locurile vacante din cauza absenței sau descalificării și apoi pentru alte jocuri de rezervă decât cele împotriva jucătorilor sau perechilor capilor de serie.
- 3.6.6.3 Orice jucători sau perechi care ar fi fost cap de serie în funcție de clasament dacă ar fi fost incluși în tragerea la sorți inițială pot fi trași la sorți numai pentru locurile vacante de cap de serie.

3.7 ORGANIZAREA DE COMPETIȚII

3.7.1 Autoritatea

- 3.7.1.1 Cu condiția respectării Constituției, orice Asociație poate organiza sau autoriza turnee deschise, restrânse sau cu invitație pe teritoriul său sau poate organiza meciuri internaționale.
- 3.7.1.2 Cu excepția evenimentelor Masters, jucătorii din Asociațiile membre afiliate ITTF, atunci când concurează la nivel internațional, pot participa numai la evenimente ITTF, evenimente aprobate ITTF și evenimente înregistrate ITTF înscrise prin intermediul asociației lor membre, precum și la evenimente recunoscute ITTF înscrise prin intermediul Comitetului Național Olimpic, respectiv al Comitetului Național Paralimpic. Participarea la orice alt tip de eveniment poate fi permisă numai cu permisiunea scrisă expresă a asociației membre a jucătorului sau a ITTF; permisiunea acordată jucătorilor va fi considerată acordată cu excepția cazului în care Asociația națională a jucătorului sau ITTF face o notificare specifică sau generală prin care refuză permisiunea de a participa la un eveniment sau la o serie de evenimente.
- 3.7.1.3 Un jucător sau o echipă nu poate participa la o competiție internațională dacă este suspendat(ă) de federația sa sau de federația sa continentală.
- 3.7.1.4 Niciun eveniment nu poate utiliza un titlu mondial fără permisiunea ITTF sau un titlu continental fără permisiunea Federației Continentale corespunzătoare.

3.7.2 Reprezentare

- 3.7.2.1 Reprezentanții tuturor asociațiilor ai căror jucători participă la un eveniment din cadrul Campionatelor Internaționale Deschise au dreptul de a asista la tragerea la sorți și sunt consultați cu privire la orice modificare a tragerii la sorți sau orice decizie de apel care ar putea afecta direct jucătorii lor.

3.7.3 Înscrieri

- 3.7.3.1 Formularele de înscriere pentru campionatele internaționale deschise sunt trimise tuturor asociațiilor cu cel puțin două luni calendaristice înainte de începerea competiției și cu cel puțin o lună calendaristică înainte de data închiderii înscrierilor.
- 3.7.3.2 Toate înscrierile nominalizate de asociații pentru turneele deschise sunt acceptate, dar organizatorii au competența de a alocă înscrieri la o competiție de calificare; pentru a decide această alocare, ei iau în considerare listele de clasament ITTF și continentale relevante și orice ordine de clasament a înscrierilor specificată de Asociația nominalizatoare.

3.7.4 Evenimente

- 3.7.4.1 Campionatele internaționale deschise includ probe de simplu masculin, simplu feminin, dublu masculin și dublu feminin și pot include probe de dublu mixt și probe internaționale pe echipe pentru echipele care reprezintă asociațiile.
- 3.7.4.2 În competițiile pentru titlul mondial, jucătorii din probele de tineret trebuie să aibă vârsta sub 19 ani și sub 15 ani la 31 decembrie imediat înainte de anul calendaristic în care are loc competiția. Următoarele limite de vârstă sunt recomandate pentru probele corespunzătoare din alte competiții de tineret: U21, U19, U17, U15, U13, U11.
- 3.7.4.3 Se recomandă ca meciurile pe echipe de la Campionatele Internaționale Deschise să fie jucate în conformitate cu unul dintre sistemele specificate la punctul 3.7.6; formularul de înscriere sau prospectul trebuie să indice care sistem a fost ales.
- 3.7.4.4 Probele individuale propriu-zise se dispută în sistem eliminatoriu, dar probele pe echipe și rundele de calificare ale probelor individuale pot fi disputate fie în sistem eliminatoriu, fie pe grupe.

3.7.5 Competiții pe grupe

- 3.7.5.1 Într-o competiție pe grupe sau "round robin", toți membrii grupei concurează între ei și obțin 2 puncte de meci pentru o victorie, 1 pentru o înfrângere într-un meci jucat și 0 pentru o înfrângere într-un meci nejucat sau nefinalizat; ordinea în clasament este determinată în principal de numărul de puncte de meci obținute. În cazul în care un jucător este eliminat după terminarea unui meci din orice motiv, se consideră că a pierdut meciul, care va fi ulterior înregistrat ca o pierdere într-un meci nejucat.
- 3.7.5.2 În cazul în care doi sau mai mulți membri ai grupei au obținut același număr de puncte de meci, pozițiile lor relative sunt determinate numai de rezultatele meciurilor dintre ei, luând în considerare succesiv numărul de puncte de meci, raportul dintre victorii și înfrângeri, în primul rând în meciurile individuale (pentru o probă pe echipe), jocuri și puncte, în măsura în care este necesar pentru a rezolva ordinea.

- 3.7.5.3 În cazul în care, în orice etapă a calculelor, pozițiile unuia sau mai multor membri ai grupului au fost stabilite în timp ce ceilalți sunt în continuare egali, rezultatele meciurilor la care au luat parte acești membri sunt excluse din orice alte calcule necesare pentru a rezolva egalitățile în conformitate cu procedura de la punctele 3.7.5.1 și 3.7.5.2.
- 3.7.5.4 În cazul în care nu este posibilă rezolvarea egalității prin intermediul procedurii specificate la punctul 3.7.5.1-3, pozițiile relative se stabilesc prin tragere la sorți.
- 3.7.5.5 Cu excepția cazului în care juriul autorizează altfel, dacă se califică un jucător sau o echipă, ultimul meci din grupă se dispută între jucătorii sau echipele cu numerele 1 și 2, dacă se califică doi, ultimul meci se dispută între jucătorii sau echipele cu numerele 2 și 3 și așa mai departe.

3.7.6 Sisteme de meciuri pe echipe

3.7.6.1 Cel mai bun din 5 meciuri (Noul sistem Swaythling Cup, 5 meciuri simple)

3.7.6.1.1 O echipă va fi formată din 3 jucători.

3.7.6.1.2 Ordinea de joc va fi următoarea

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

3.7.6.2 Cel mai bun din 5 meciuri (sistem Cupa Corbillon, 4 la simplu și 1 la dublu)

3.7.6.2.1 O echipă este formată din 2, 3 sau 4 jucători.

3.7.6.2.2 Ordinea de joc va fi următoarea

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

3.7.6.2.3 În probele Para Tenis de Masă, ordinea de joc poate fi ca la 3.7.6.2.2, cu excepția meciului de dublu, care poate fi jucat ultimul.

3.7.6.3 Cel mai bun din 5 meciuri (1 la dublu și 4 la simplu).

3.7.6.3.1 O echipă va fi formată din 3 jucători; fiecare jucător va participa la maximum 2 meciuri individuale.

3.7.6.3.2 Ordinea de joc va fi următoarea

- 1) duble 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 Cel mai bun din 7 meciuri (6 la simplu și 1 la dublu)

3.7.6.4.1 O echipă este formată din 3, 4 sau 5 jucători.

3.7.6.4.2 Ordinea de joc va fi următoarea

1) A v X

2) B v Y

3) C v Z

4) dublu

5) A v Y

6) C v X

7) B v Z

3.7.6.5 Cel mai bun din 9 meciuri (9 la simplu)

3.7.6.5.1 O echipă va fi formată din 3 jucători.

3.7.6.5.2 Ordinea de joc va fi următoarea

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 Procedura cu meciuri pe echipe

3.7.7.1 Toți jucătorii vor fi selectați dintre cei nominalizați pentru eveniment.

3.7.7.2 Numele căpitanului echipei, jucător sau ne jucător, va fi comunicat în prealabil arbitrului.

3.7.7.3 Înaintea unui meci pe echipe, dreptul de a alege A, B, C sau X, Y, Z se stabilește prin tragere la sorți, iar căpitani îi desemnează echipele în fața arbitrului sau a reprezentantului acestuia, atribuind o literă fiecărui jucător de simplu.

3.7.7.4 Perechile pentru un meci de dublu nu trebuie să fie nominalizate până la sfârșitul meciului de simplu imediat precedent.

3.7.7.5 Un meci pe echipe se încheie atunci când o echipă a câștigat majoritatea meciurilor individuale posibile.

3.7.8 Rezultate

- 3.7.8.1 Cât mai curând posibil după încheierea unei competiții, Asociația organizatoare publică detaliile rezultatelor prin mijloace electronice.

3.7.9 Televiziune și streaming

- 3.7.9.1 Un eveniment, altul decât competițiile mondiale, continentale, olimpice sau paralimpice, poate fi transmis prin televiziune numai cu permisiunea asociației de pe teritoriul căreia are loc transmisia sau în conformitate cu prevederile acordurilor de găzduire a evenimentului.
- 3.7.9.2 Participarea la un eveniment internațional presupune consimțământul asociației care controlează jucătorii oaspeți pentru televizarea evenimentului respectiv; în cazul competițiilor mondiale, continentale, olimpice sau paralimpice, un astfel de consimțământ este presupus pentru difuzarea în orice loc, în direct sau înregistrată, pe durata evenimentului și în termen de o lună calendaristică după acesta.
- 3.7.9.3 Toate transmisiile în flux ale evenimentelor ITTF (toate categoriile) sunt supuse respectării procesului de certificare a transmisiilor în flux al ITTF și o taxă de certificare a transmisiilor în flux (Streaming Certification Fee - SCF) va fi percepută de la deținătorul de drepturi al evenimentului.

3.8 ELIGIBILITATE INTERNAȚIONALĂ

- 3.8.1 Eligibilitatea în cadrul competițiilor pentru titlul olimpic este reglementată separat de punctul 4.5.1, iar eligibilitatea în cadrul competițiilor pentru titlul paralimpic este reglementată separat de IPC și de punctul 4.6.1; la evenimentele pentru titlul mondial se aplică reglementări suplimentare privind eligibilitatea (4.1.3, 4.2.3, 4.3.6, 4.4.3).
- 3.8.2 Se consideră că un jucător reprezintă o asociație dacă a acceptat să fie nominalizat de această asociație și participă ulterior la o competiție menționată la punctul 3.1.2.3 sau la campionate regionale, altele decât probele individuale de la Campionatele Internaționale Deschise.
- 3.8.3 Un jucător este eligibil să reprezinte o asociație numai dacă este cetățean al țării în care are jurisdicție respectiva asociație, cu excepția cazului în care un jucător care a reprezentat deja o asociație al cărei cetățean nu era în conformitate cu normele anterioare își poate păstra această eligibilitate.
- 3.8.3.1 În cazul în care jucătorii mai multor asociații au aceeași naționalitate, un jucător poate reprezenta una dintre aceste asociații numai dacă este născut sau are reședința principală pe teritoriul controlat de Asociația respectivă.
- 3.8.3.2 Un jucător care este eligibil să reprezinte mai mult de o asociație va avea dreptul de a alege pe care dintre asociațiile relevante o va reprezenta el sau ea.
- 3.8.4 Un jucător este eligibil să reprezinte o Federație Continentală (1.3.1) într-un eveniment al echipelor continentale numai dacă este eligibil să reprezinte o Asociație membră a acestei Federații Continentale în conformitate cu 3.8.3.
- 3.8.5 Un jucător nu poate reprezenta asociații diferite într-o perioadă de 3 ani.
- 3.8.6 O asociație poate nominaliza un jucător aflat sub autoritatea sa (1.33) pentru a participa la orice probă individuală a Campionatelor Internaționale Deschise; o astfel de nominalizare poate fi indicată în listele de rezultate și în publicațiile ITTF, dar nu afectează eligibilitatea acestui jucător în conformitate cu 3.8.2.

- 3.8.7 În conformitate cu Articolul 1.61.1.13, Comitetul Executiv poate autoriza orice sportiv să participe la evenimente organizate, autorizate sau recunoscute de ITTF, WTT și Fundația ITTF, la Jocurile Olimpice și Paralimpice și la alte evenimente multisport, astfel cum s-a convenit cu organizațiile respective, sub numele, steagul și/sau orice alt identificator neutru al ITTF, din motive speciale, cum ar fi Statutul de refugiat al sportivului, suspendarea asociației respective etc., sub rezerva condițiilor și în modul în care Comitetul Executiv consideră necesar.
- 3.8.8 Dacă arbitrul solicită acest lucru, un jucător sau Asociația sa trebuie să prezinte documente justificative privind eligibilitatea sa și pașaportul său.
- 3.8.9 Orice apel privind o problemă de eligibilitate este înaintat unei comisii de eligibilitate, formată din Comitetul Executiv, Președintele Comitetului pentru reguli și Președintele Comisiei Sportivilor, a cărei decizie este definitivă.