

REGULAMENTUL DE JOC

2.1. Masa

2.1.1. Partea superioară, numită "suprafața 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 include părțile laterale ale mesei aflate sub marginile acesteia.

2.1.3. Suprafața de joc a mesei, poate fi făcută din orice material, care va trebui să permită o săritură aproape de 23 cm pentru o minge lăsată să cadă de la o înălțime de 30 cm.

2.1.4. Suprafața de joc a mesei va fi de culoare închisă, mată, având trasată, în mod uniform, o linie laterală de 2 cm lățime, în lungul fiecărei laturi de 2,74 m și o linie de fund, tot albă, și tot de 2 cm lățime, în lungul fiecărei laturi de 1,525 m.

2.1.5. Suprafața de joc va fi împărțită în două câmpuri egale, de către un fileu vertical, paralel cu liniile de fund și continuu pe toată suprafața de joc.

2.1.6. Pentru proba de dublu, fiecare teren în parte, va fi împărțit la rândul său, în două părți egale, printr-o linie centrală de 3 mm lățime, paralelă cu liniile laterale, acestea făcând parte din partea dreaptă a suprafeței de joc.

2.2. Fileul și componentele sale

2.2.1. Ansamblul fileului se compune din fileul propriu zis, suspensiile fileului, stâlpii de susținere, inclusiv clemele care prind 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 vor fi de 15,25 cm. în afara liniilor laterale.

2.2.3. Partea de sus a fileului, pe parcursul întregii sale lungimi, va asigura înălțimea de 15,25 cm. față de suprafața de joc.

2.2.4. Partea de jos a fileului, pe toată lungimea sa, va fi cât mai aproape de suprafața de joc, iar capetele fileului vor fi cât mai aproape 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 grame.

2.3.3. Mingea va fi făcută din celuloză sau din material plastic similar, având culoarea albă sau portocalie și obligatoriu să fie mată.

2.4. Paleta

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

2.4.2. Cel puțin 85% din grosimea totală a lamei, trebuie să fie din lemn natural. Stratul adeziv din interiorul lamei oricât de mic ar fi, poate fi întărit cu material fibros, cum ar fi fibra din carbon, fibra de sticlă, sau hârtie presată, dar nu va putea fi mai gros de 7,5 % din grosimea totală sau 3,5 mm dimensiunea cea mai mică.

2.4.3. Partea paletelor folosite pentru a lovi mingea, va fi acoperită cu cauciuc simplu, cu cauciuc cu zimți spre exterior, având o grosime totală (inclusiv adezivul) de 2 mm. sau cauciuc "sandwich" cu zimți spre exterior sau spre interior, având o grosime totală, inclusiv adezivul, de maximum 4 mm.

2.4.3.1. Cauciucul simplu, zimțat, este un strat de cauciuc, natural sau sintetic, necelular cu zimți distribuiți în mod regulat pe întreaga suprafață cu o densitate între 10 și 50/cm².

2.4.3.2. Cauciucul sandwich, este compus dintr-un strat de cauciuc cu zimți, grosimea acestuia nu va depăși 2 mm.

2.4.4. Materialul care acoperă lemnul paletelor, va fi întins pe suprafața acestuia în așa fel încât să nu-i depășească marginile. Se exceptează partea de lângă mâner care poate rămâne neacoperită sau poate fi acoperită cu orice material.

2.4.5. Orice strat din componența paletelor și orice strat de material acoperitor sau adeziv, folosit pentru a lovi mingea, va avea continuitate și va fi de grosime egală.

2.4.6. Suprafața materialului de acoperire a fețelor paletelor, trebuie să fie mată, de culoare roșu aprins pe o parte și neagră, pe cealaltă parte. Cele două culori vor fi obligatorii și pentru cazul când una dintre cele două fețe nu este acoperită.

2.4.7. Eventualele deviații în continuitatea paletelor sau în uniformitatea culorii, datorate unor stricăciuni accidentale, folosirii sau decolorării, pot fi trecute cu vederea, dacă se consideră că nu schimbă caracteristicile suprafeței acestora.

2.4.8. Jucătorul, la începutul meciului, sau oricând va schimba paleta, va permite adversarului și arbitrului să-o examineze.

2.5. Definiții

2.5.1. "Un joc" este perioada când mingea este jucată.

2.5.2. Mingea este în joc din momentul în care, pentru executarea serviciului se află staționară în palma întinsă a mâinii libere, este protejată pentru serviciu și până în momentul când ea a atins orice altceva în afara suprafeței de joc, a fileului sau accesoriilor acestuia, a paletelor ținute în mână paletelor, sau mâna paletelor sub încheietura acestora, sau când schimbul s-a terminat printr-o decizie de rejucare, sau prin acordarea punctului.

2.5.3. Joc anulat, jocul în care rezultatul nu este înregistrat.

2.5.4. Un punct, jocul în care rezultatul este înregistrat.

2.5.5. Mâna paletelor, este mina care ține paleta.

2.5.6. Mâna liberă, este mâna care nu ține paleta.

2.5.7. Un jucător lovește mingea, dacă o atinge cu paleta ținută în mână sau cu mâna paletelor, dedesubtul încheieturii.

2.5.8. Un jucător obstrucționează mingea, dacă el sau orice poartă sau îmbracă, atinge mingea fără ca aceasta să fi trecut peste suprafața sa 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 cel care trebuie să lovească primul mingea în joc.

2.5.10. Jucătorul la primire, este cel care va lovi al doilea mingea în joc.

2.5.11. Arbitrul este persoana desemnată să conducă și să controleze un meci.

2.5.12. Arbitrul secund, este persoana desemnată pentru a asista pe arbitrul principal și a-l ajuta în luarea celor mai sigure 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. Mingea este considerată drept bună, dacă trece pe dedesubtul sau în afara proiecției fileului în afara mesei, sau dacă la returnare este lovită după ce a sărit înapoi, peste fileu, ca urmare a efectului imprimat.

2.5.15. Linia de fund, va fi privită ca o linie extinzându-se nedefinit, în ambele direcții.

2.6. Un bun serviciu

2.6.1. Serviciul trebuie să înceapă cu mingea așezată liber și staționară în palma deschisă a mâinii libere a jucătorului la serviciu.

2.6.2. Jucătorul la serviciu va trebui să proiecteze mingea în sus, pe verticală, fără a-i imprima nici un efect, în așa fel încât 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 timpul căderii mingii, jucătorul la serviciu o va lovi în așa fel, încât aceasta va atinge întâi partea sa de masă și apoi, trecând peste sau în jurul fileului va atinge jumătatea de masă a primitorului. În meciul de dublu, mingea, va lovi jumătatea din dreapta a celui care servește cât și a celui care primește.

2.6.4. De la startul serviciului până când va fi lovită, mingea va trebui să se afle deasupra suprafeței de joc și în spatele liniei de fund a mesei și nu va fi ascunsă vederii primitorului cu nici o parte a corpului sau a îmbrăcăminții jucătorului la serviciu sau partenerul de joc în cazul unui meci de dublu.

2.6.5. Este de responsabilitatea jucătorului la serviciu, să execute serviciul de așa natură, încât arbitrul principal și asistentul acestuia să poată vedea că sunt respectate regulile executării unui serviciu corect.

2.6.5.1. Dacă la un meci nu se află arbitru asistent, iar arbitrul se îndreaptă de corectitudinea serviciului, el poate la prima abatere să avertizeze jucătorul la serviciu fără a acorda punctul adversarului.

2.6.5.2. Dacă, în timpul meciului, arbitrul are dubii în ceea ce privește corectitudinea serviciului, el poate, pentru același motiv sau altul să acorde punctul primitorului.

2.6.5.3. În momentul în care, greșala de serviciu este clară, nu se va acorda nici un avertisment și se va acorda punct pentru primitor.

2.6.6. În mod excepțional, arbitrul poate diminua din strictețea regulilor de executare a unui bun serviciu, dacă un jucător nu le poate respecta din cauza unor probleme fizice.

2.7. Un bun retur

2.7.1. Mingea, după ce a fost bine servită sau bine returnată va fi lovită în așa fel încât să treacă peste fileu sau imprevizibil acestuia, lovind terenul adversarului, fie direct, fie după ce a atins plasa.

2.8. Ordinea jocului

2.8.1. În meciurile de simplu, jucătorul trebuie să efectueze un bun serviciu, apoi jucătorul la primire un bun retur, apoi, alternativ, vor executa returnuri bune.

2.8.2. În jocul de dublu, jucătorul la serviciu, trebuie să efectueze un bun serviciu, apoi adversarul său, un bun retur. Partenerul jucătorului la serviciu, trebuie să efectueze un bun retur, iar partenerul jucătorului la primire să returneze și el bine, apoi fiecare jucător, în această ordine, trebuie să efectueze returnuri bune.

2.9. Repetarea schimbului de mingi

2.9.1. Jocul trebuie repetat:

2.9.1.1. Dacă, la serviciu, mingea trece peste sau împrejurul ansamblului fileului atingându-l, cu condiția ca serviciul să fi fost bine executat, sau dacă mingea a fost obstrucționată de primitor sau partenerul său.

2.9.1.2. Atunci când, la efectuarea serviciului, după părerea arbitrilor, jucătorul sau perechea la primire, nu sunt pregătiți pentru răspuns, cu condiția ca nici unul să nu încerce să lovească mingea.

2.9.1.3. Dacă, la aprecierea arbitrilor, efectuarea unui bun serviciu sau a unui bun retur, nu se supune Regulamentului, din cauze independente de controlul jucătorului.

2.9.1.4. Atunci când jocul este oprit de arbitrul principal sau de către cel secund.

2.9.2. Jocul mai poate fi întrerupt:

2.9.2.1. Pentru a îndrepta o eroare de serviciu, primire sau alegerea terenului.

2.9.2.2. Pentru aplicarea regulei activizării.

2.9.2.3. Pentru a avertiza sau penaliza un jucător.

2.9.2.4. Deoarece, după părerea arbitrilor principal, condițiile de joc sunt tulburate de fenomene capabile să afecteze buna desfășurare a partidei.

2.10. Punctul

2.10.1. Dacă jocul nu este oprit, un punct se pierde:

2.10.1.1. Când se ratează serviciul.

2.10.1.2. Dacă se ratează returul.

2.10.1.3. La executarea unui serviciu bun sau a unui retur bun, mingea atinge orice altceva cu excepția fileului și accesorilor.

2.10.1.4. Dacă mingea trece dincolo de linia de fund a jucătorului fără a atinge terenul acestuia, după ce a fost lovită de adversar.

2.10.1.5. Când unul din jucători obstrucționează mingea.

2.10.1.6. Dacă mingea este lovită de două ori consecutiv.

2.10.1.7. Dacă mingea este atinsă cu partea paletei a cărui suprafață nu corespunde cerințelor de la 2.4.3; 2.4.4. și 2.4.5.

2.10.1.8. Când, mingea fiind în joc, jucătorul și orice poartă sau are la el mișcă suprafața de joc.

2.10.1.9. Atunci când jucătorul sau orice poartă sau are cu el, atinge ansamblul fileului.

2.10.1.10. Dacă mâna liberă a jucătorului, atinge suprafața de joc, în timp ce mingea este în joc.

2.10.1.11. Când, la jocul de dublu, jucătorul care a lovit mingea este în afara ordinii stabilite prin jucătorul la serviciu și respectiv jucătorul la primire.

2.10.1.12. Când, la regula activizării, se aplică 2.15.2.

2.11. Setul

2.11.1. Setul va fi câștigat de jucătorul sau perechea care realizează 11 puncte. Dacă ambii jucători, sau ambele perechi au realizat 10 puncte, setul va fi câștigat de jucătorul sau perechea care obține, în plus, două puncte consecutive, față de jucătorul sau perechea adversă.

2.12. Meciul

2.12.1. Meciul constă din câștigarea de către unul dintre jucători, sau de către una dintre perechi a unui număr impar de seturi, prestabilite de regulamentul concursului respectiv.

2.13. Alegerea serviciului, primirii sau terenului

2.13.1. Dreptul de a alege ordinea inițială a serviciului, primirii sau terenului, va fi stabilit prin tragere la sorți. Câștigătorul poate alege între a servi primul, a primi primul, de a începe pe un

anunțat teren, sau poate oferi adversarului posibilitatea de a alege.

2.13.2. Când un jucător ori o pereche a ales să servească sau să primească sau și-a ales unul dintre terenuri, celălalt jucător sau pereche, poate alege orice a rămas.

2.13.3. După marcarea a 2 puncte, jucătorul sau perechea care primește, va prelua serviciul și se va proceda tot așa, până la terminarea setului sau până când, fiecare dintre jucători sau perechi, au marcat 10 puncte, ori dacă se aplică regula activizării. În această situație, ordinea serviciului și primirii serviciului va fi aceeași, dar fiecare jucător sau pereche vor servi, pe rând, numai câte un punct.

2.13.4. În primul set al partidei de dublu, perechea care are dreptul de a servi prima, va stabili care dintre jucătorii la serviciu o va face, urmând ca perechea la primire să stabilească apoi care dintre jucători va primi primul.

În setul următor, perechea care a servit prima în primul set, va deveni perechea la primire, iar perechea care a primit prima în primul set, va deveni perechea la serviciu.

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, devine jucătorul la primire.

2.13.6. Jucătorul - perechea - care servește prima în primul set, va trece la primire în setul următor. În ultimul set posibil al meciului de dublu, perechea care urmează a primi mingea, schimbă automat ordinea la primire, în momentul când una din perechi marchează 5 puncte.

2.13.7. Jucătorul - perechea - care începe jocul pe un teren, va începe setul următor pe terenul opus, iar în ultimul set posibil al unui meci, jucătorul - perechea - va schimba terenul când unul dintre jucători, sau una dintre perechi, marchează 5 puncte.

2.14. Greșeli la serviciu, primire, schimbarea terenului

2.14.1. Dacă un jucător primește sau servește, fără a fi îndreptățit să o facă, jocul se va întrerupe imediat ce s-a descoperit greșeala și va fi reluat cu acei jucători, la serviciu sau la primire,

care erau de drept să o facă, după succesiunea stabilită la începutul meciului, iar într-un meci de dublu, în ordinea aleasă de perechea care a servit prima în setul în care s-a descoperit eroarea.

2.14.2. Dacă jucătorii nu și-au schimbat terenurile când ar fi trebuit să o facă, jocul se va întrerupe imediat ce s-a descoperit greșala și se va relua cu jucătorii în terenul în care ar fi trebuit să joace, în concordanță cu succesiunea stabilită la începutul meciului.

2.14.3. În orice împrejurare, toate punctele marcate înainte de descoperirea greșeli, nu vor fi anulate.

2.15. Regula activizării

2.15.1. Exceptând situația în care jucătorii sau perechile au acumulat 9 puncte fiecare, regula activizării se va aplica imediat, în momentul când s-au împlinit 10 minute de joc, sau când, de comun acord, jucătorii doresc să joace după această regulă.

2.15.1.1. Dacă mingea este în joc când se atinge timpul limită, jocul se va relua prin efectuarea serviciului de către jucătorul care a servit în momentul întreruperii respective.

2.15.1.2. Dacă mingea nu este în joc, când se atinge timpul limită, jocul se va relua cu efectuarea serviciului de către jucătorul care era la primire în momentul întreruperii.

2.15.2. În continuarea jocului, fiecare jucător va servi, pe rând, câte odată, până la sfârșitul setului. Pentru jucătorul la serviciu, punctul va trebui făcut din maximum 13 lovituri, iar dacă jucătorul sau perechea la primire efectuează 13 returnuri bune, cel de la serviciu va pierde punctul.

2.15.3. Din clipa când a fost aplicată în joc, regula activizării rămâne valabilă până la sfârșitul meciului.

REGULI PENTRU COMPETIȚIILE INTERNATIONALE

cu aplicabilitate și în competițiile interne

3.1. Scopul Regulamentelor și Legilor

3.1.1. Tipuri de competiții:

3.1.1.1. O competiție internațională, este o competiție care poate cuprinde jucători de la mai multe Federații.

3.1.1.2. O întâlnire internațională, este un meci între echipe reprezentând mai multe Federații.

3.1.1.3. Un turneu deschis (Open), este turneul la care pot participa jucători de la toate federațiile.

3.1.1.4. Un turneu restrâns, este un turneu cu participare limitată la grupuri specifice de jucători, pe alte criterii decât cele ale vârstei.

3.1.1.5. Un turneu cu invitații, se referă la participarea anumitor jucători, invitați individual.

3.2. Echipament și condiții de joc

3.2.1. Autorizarea și aprobarea echipamentului de joc.

3.2.1.1. Aprobarea și autorizarea echipamentului de joc va fi făcută de Comisia pentru echipament, care va avea în vedere ca aprobările să fie date oricând, dacă se descoperă ceva nou, în folosul tenisului de masă.

3.2.1.2. În formularul de înscriere în Campionatul Național pe echipe seniori, se va specifica marca meselor de joc, a fileului, tipul mingilor de joc și culoarea lor, echipament care va fi folosit cu strictețe la concursul respectiv.

3.2.1.3. Materialul de pe suprafața paletelor care lovește mingea, va avea marca și tipul autorizat de I.T.T.F. și va fi vizibil pe suprafața de lovire.

3.2.2. Ținuta de joc

3.2.2.1. Echipamentul de joc constă, în mod normal, dintr-un tricou cu mânecă scurtă, un pantalon scurt sau o fustică, șosete și teniși. Alte obiecte vestimentare cum ar fi treningul sau o parte din acesta, nu se folosesc în timpul jocului, decât cu aprobarea arbitrilor judecătorești.

3.2.2.2. Tricourile, sorturile sau fustele pot avea orice culoare, atât doar că se va ține seama de culoarea de bază a acestora care trebuie să fie total diferită de cea a mingii de joc.

3.2.2.3. Îmbrăcămintea poate avea numere sau litere pe spatele tricoului pentru a identifica jucătorul, asociația sa sau în meciuri de club, clubul pe care îl reprezintă și reclame publicitare în concordanță cu 3.2.4.9. Dacă pe spatele tricoului este înscris numele jucătorului, acesta va fi situat imediat sub guler.

3.2.2.4. Orice număr cerut de organizatori pentru a identifica un jucător, va avea prioritate asupra reclamei de pe spatele unui tricou, în partea sa centrală. Numărul respectiv va fi trecut pe un pătrat având o suprafață care nu va depăși 600 cm².

3.2.2.5. Insemnele sau bordajul din partea din față sau laterală a garniturilor, precum și obiectele (bijuteriile) purtate de un jucător, nu vor putea fi atât de strălucitoare încât să-l deranjeze pe adversar.

3.2.2.6. În ținuta de joc, nu se vor regăsi insigne sau înscrisuri care pot constitui un motiv de ofensă sau care pot compromite meciul.

3.2.2.7. Orice întrebare asupra legalității sau acceptării ținutei de joc, va fi rezolvată de arbitrul judecătorești.

3.2.2.8. Jucătorii unei echipe care participă la o întâlnire pe echipe, precum și jucătorii aceleiași federații constituind o pereche de dublu, trebuie să poarte aceeași ținută de joc, excepție făcând doar șosetele și încălțămintea.

3.2.2.9. Jucătorii sau perechile adverse vor avea costume de culori diferite, pentru a permite spectatorilor să-i diferențieze.

3.2.2.10. Când jucătorii sau echipele rivale au echipament asemănător și nu ajung la o înțelegere pentru a-l schimba, hotărârea va fi luată de arbitru, prin tragere la sorți.

3.2.2.11. Jucătorii participanți la Campionatele Mondiale sau Jocurile Olimpice, trebuie să folosească bluza, pantalonii sau fusta, autorizate de Federația lor.

3.2.3. Condiții de joc

3.2.3.1. Spațiul de joc nu va putea fi mai mic de 14 m. lungime, 7 m. lățime și 5 m. înălțime. Pe plan intern în raport de cele stabilite de Consiliul Director al FRTM.

3.2.3.2. Suprafața de joc va fi înconjurată de mantinele de aproximativ 75 cm. înălțime, care vor fi de culoare închisă, separând între ele, suprafețele și mesele de joc și pe acestea de spectatori.

3.2.3.3. În competițiile internaționale, intensitatea luminii va fi de 600 lămpi pe întreaga suprafață de joc și respectiv 400 lămpi, în alte zone ale spațiului de joc.

3.2.3.4. Atunci când se utilizează mai multe mese de joc, intensitatea luminii va fi aceeași pentru fiecare masă, iar intensitatea luminoasă a sălii (în general) nu va fi superioară intensității luminoase din spațiul de joc.

3.2.3.5. Sursa de lumină nu poate fi la o înălțime mai mică de 5 metri de la suprafața solului.

3.2.3.6. Cadrul general va fi întunecat și nu va conține surse de lumină puternice, nepermițând pătrunderea luminii de zi prin ferestre nescoperite sau prin alte orificii.

3.2.3.7. Podeaua nu va fi de culoare deschisă și nici strălucitoare, suprafața ei nu va putea fi din cărămidă, ceramică, beton sau piatră. În cazul folosirii materialelor sintetice acestea vor fi omologate și aprobate de I.T.T.F.

3.2.4. Reclame

3.2.4.1. În interiorul suprafeței de joc, reclamele vor fi plasate numai pe echipamentul și aparatura care se află acolo în mod firesc, fără a exista afișaje suplimentare.

3.2.4.2. În cadrul suprafeței de joc nu se vor folosi culori fluorescente sau luminescente.

3.2.4.3. Literele sau simbolurile înscrise pe mantinele nu vor include culoarea albă sau galbenă și nici mai mult de două culori și vor avea înălțimea maximă de 40 cm. Este recomandabil să fie folosite culori închise sau ușor deosebite față de fond.

3.2.4.4. În general, marcasele, inclusiv cele de pe laturile meselor de joc, vor fi făcute fie într-o nuanță ușor mai închisă, fie ușor mai deschisă decât culoarea de fond, sau vor fi negre.

3.2.4.5. Pot fi până la 4 reclame pe suprafața de joc, una la fiecare capăt și una pentru fiecare parte a mesei, fiecare având o suprafață de până la $2,5 \text{ m}^2$; se vor afla la mai puțin de un metru față de împrejurimi, iar cele de la capete se vor afla la nu mai mult 2 m. față de împrejurimi.

3.2.4.6. Poate exista o reclamă temporară la jumătatea laturii mesei și una la fiecare capăt, separate în mod clar de orice publicitate permanentă și fiecare va avea o lungime totală de 60 cm.

3.2.4.7. Reclamele pe fileu vor fi de nuanță mai închisă sau ușor mai deschisă decât fondul și vor fi situate mai jos cu 3 cm. față de fileu. Banda fileului va rămâne vizibilă de la un capăt la altul al fileului.

3.2.4.8. Reclamele de la mesele arbitrilor și de pe alt mobilier din interiorul suprafeței de joc, vor fi cuprinse într-o suprafață totală, pe orice latură, de până la 750 cm^2 .

3.2.4.9. Reclamele de pe echipamentul jucătorilor se limitează la:

3.2.4.9.1. Marca producătorului, simbolul sau numele, conținute pe o suprafață totală de 24 cm^2 .

3.2.4.9.2. Nu mai mult de 6 reclame separate, ocupând o suprafață totală de până la 600 cm^2 pe partea frontală sau laterală a tricoului (nu mai mult de 4 reclame, frontal).

3.2.4.9.3. Nu mai mult de 2 reclame pe spatele tricoului de circa 400 cm^2 .

3.2.4.9.4. Nu mai mult de 2 reclame pe o suprafață totală de 80 cm^2 , pe șort sau pe tricou.

3.2.4.10. Reclamele pe numărul jucătorilor vor avea o suprafață totală de cel mult 100 cm^2 .

3.2.4.11. Reclamele pe costumul arbitrilor pot avea o suprafață totală de cel mult 100 cm².

3.2.4.12. Se interzice reclama pe echipamentul jucătorilor sau pe numărul de concurs, pentru țigări, băuturi alcoolice sau drog

3.3. Jurisdicția oficialilor

3.3.1. Arbitrul judecător

3.3.1.1. Pentru fiecare competiție, ca întreg, va fi numit un arbitru judecător, iar identitatea acestuia și locul unde poate fi găsit, vor fi aduse la cunoștința participanților și când este necesar, căpitanilor de echipă.

3.3.1.2. Arbitrul judecător răspunde pentru:

3.3.1.2.1. Tragera la sorți;

3.3.1.2.2. Programarea meciurilor pe ore și pe mese;

3.3.1.2.3. Desemnează oficialii meciurilor;

3.3.1.2.4. Conduce instruirea, înainte de concurs, a arbitrilor

3.3.1.2.5. Verifică eligibilitatea jucătorilor.

3.3.1.2.6. Stabilește întreruperea meciului în caz de urgență

3.3.1.2.7. Stabilește dacă jucătorii pot părăsi spațiul de joc în timpul meciului;

3.3.1.2.8. Stabilește perioada de adaptare a jucătorilor la mesele de joc;

3.3.1.2.9. Stabilește dacă jucătorii pot purta training în timpul jocului;

3.3.1.2.10. Stabilește și rezolvă problemele legate de interpretarea Regulamentelor, inclusiv acceptarea echipamentului și condițiilor de joc.

3.3.1.2.11. Decide când și unde, jucătorii pot continua încălzirea în cazul opririi de urgență a jocului.

3.3.1.2.12. La măsurii pentru sancționarea cazurilor de indisCIPLINĂ sau altor încălcări ale Regulamentului.

3.3.1.3. Atunci când, cu acordul Comitetului de conducere al competiției, oricare dintre responsabilitățile arbitrilor judecător, sunt atribuite altor persoane, acest fapt se va aduce la cunoștința participanților sau dacă este cazul și căpitanilor de echipă.

3.3.1.4. Un arbitru adjunct va fi numit să-și exercite autoritatea în absența arbitrilor judecător și va fi prezent în permanență în sală, în timpul jocului.

3.3.1.5. Când arbitrul judecător apreciază că ar fi potrivit să înlocuiască un oficial cu un altul, el poate face acest lucru, dar nu poate modifica o decizie luată deja de oficialul înlocuit, în legătură cu o problemă aflată în jurisdicția sa.

3.3.1.6. Jucătorii se află sub jurisdicția arbitrilor judecător din momentul în care aceștia intră la locul de dispută a întâlnirilor și până când îl părăsesc.

3.3.2. Arbitrul principal, arbitrul secund, cronometrul

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 este responsabil pentru:

3.3.2.3.1. Verificarea echipamentului jucătorilor și a condițiilor de joc, comunicând eventualele deficiențe arbitrului judecător

3.3.2.3.2. Alegerea unei mingi la întâmplare, conform 3.4.2.1.1; 3.4.2.1.2.

3.3.2.3.3. Efectuează tragerile la sorți.

3.3.2.3.4. Decide dacă un jucător se poate abate, din motive medicale, de la executarea unui serviciu corect.

3.3.2.3.5. Verificarea corectitudinii la serviciu, primire sau la schimbarea terenurilor și corectarea eventualelor erori.

3.3.2.3.6. Decide pentru fiecare joc, dacă este punct sau este necesară repetarea

3.3.2.3.7. Anunțarea scorului, conform prevederilor stabilite.

3.3.2.3.8. Aplicarea, la momentul oportun, a regulii activității.

3.3.2.3.9. Asigurarea continuității jocului.

3.3.2.3.10. Respectarea regulamentului referitor la sfaturile acordate jucătorilor și comportamentul acestora

3.3.2.4. Arbitrul secund decide dacă mingea aflată în joc atinge suprafața de joc aflată în supravegherea sa.

3.3.2.5. Fie arbitrul principal, fie arbitrul secund, pot decide:

3.3.2.5.1. Corectitudinea serviciului unui jucător.

3.3.2.5.2. Dacă mingea, după executarea corectă a serviciului, atinge pământul în timp ce trece peste acesta.

3.3.2.5.3. Decidă dacă un jucător a obstrucționat mingea.

3.3.2.5.4. Iau măsuri dacă consideră că sunt tulburate condițiile de joc încât ar influența rezultatul schimbului de lovituri.

3.3.2.5.5. Cronometrează durata timpului de încălzire, de joc sau alte pauze.

3.3.2.6. Fie arbitrul secund, fie un alt oficial numit, va număra loviturile jucătorului la primire, atunci când este aplicată regula activizării.

3.3.2.7. Deciziile luate de arbitrul secund sau oficialul care numără loviturile jucătorului la primire, conform 3.3.2.5. - 6 nu pot fi nesocotite de arbitrul principal.

3.3.2.8. Jucătorii se află sub jurisdicția arbitrului principal din clipe în care aceștia au intrat în suprafața de joc și până când ei părăsesc acest spațiu.

3.4. Desfășurarea meciului

3.4.1. Anunțarea scorului

3.4.1.1. Arbitrul principal va anunța scorul imediat ce mingea este afară din joc, la încheierea unui schimb de lovituri, sau imediat ce poate face acest lucru, la terminarea aplauzelor sau zgornotelor care pot împiedeca să fie auzit anunțul.

3.4.1.1.1. La anunțarea scorului, în timpul unui set, arbitrul principal, va spune mai întâi numărul de puncte acumulate de jucătorul sau perechea care ar trebui să servească la următorul schimb din set și apoi numărul de puncte obținute de jucătorul sau perechea adversă.

3.4.1.1.2. La începutul fiecărui set și înainte de schimbarea jucătorului care trebuie să servească, arbitrul rostește numele celui cărui îi urmează rândul la primire și punctele realizate de acesta

3.4.1.1.3. La sfârșitul setului, arbitrul principal numește jucătorul(perechea) care a câștigat punctele obținute și apoi numărul de puncte obținute de jucătorul(perechea) care a pierdut.

3.4.1.2. În afară de anunțarea scorului, arbitrul principal poate face semne cu mâna pentru a indica deciziile sale.

3.4.1.2.1. La obținerea unui punct, arbitrul principal poate ridica la nivelul umărului, mâna din partea jucătorului/perechii, care a câștigat punctul.

3.4.1.2.2. Dacă, dintr-un motiv oarecare, 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 la regula activizării, numărul de lovituri ale primitorului, se va anunța în limba engleză, sau în orice limbă acceptată de jucător sau perechi și de către arbitru.

3.4.1.4. Scorul va fi afișat pe indicatoare mecanice sau electrice, în așa fel încât să fie la vedere, atât pentru jucătorii cât și pentru spectatori.

3.4.1.5. Când un jucător este avertizat pentru comportament nesportiv, cu un cartonaș galben, acesta va fi plasat în dreptul său, pe indicatorul de scor.

3.4.2. Echipamentul de joc

3.4.2.1. Jucătorii nu vor alege mingile în spațiul de joc.

3.4.2.1.1. În măsura posibilităților jucătorii vor alege una sau mai multe mingi, înainte de a intra în spațiul de joc și meciul se va juca cu una din acestea aleasă la întâmplare de arbitru.

3.4.2.1.2. Dacă mingea nu a fost aleasă înainte ca jucătorii să intre în spațiul de joc, meciul se va juca cu o minge luată, la întâmplare, de către arbitru, din mingile competiției respective.

3.4.2.1.3. Dacă mingea se strică în timpul meciului, ea va fi înlocuită cu una din mingile alese înainte de meci, dacă acesta nu poate fi utilizată, arbitrul va alege alta la întâmplare din cutia de mingi.

3.4.2.2. Paleta nu poate fi schimbată pe durata unui meci individual decât în cazul unei deteriorări accidentale când nu mai poate fi utilizată. Dacă se constată acest fapt, paleta va fi imediat schimbată cu alta de rezervă de lângă spațiul de joc.

3.4.2.3. Fără autorizarea expresă a arbitrilor principali, jucătorii sunt obligați să lase paletele pe masa de joc când jocul este oprit.

3.4.3. Adaptarea la condițiile de joc

3.4.3.1. În decursul a două minute care preced începutul meciului, jucătorii au dreptul să se acomodeze cu masa la care vor juca, însă nu pot face aceasta în timpul pauzelor de joc normale, perioada de adaptare specifică poate fi prelungită cu permisiunea arbitrilor jucător.

3.4.3.2. În cazul unei întreruperi pentru situații excepționale, arbitrul jucător poate să autorizeze jucătorii să execute schimburi de mingi pe orice altă masă liberă, sau chiar pe cea pe care se joacă meciul.

3.4.3.3. Jucătorilor trebuie să li se ofere posibilitatea de a se obișnui și familiariza cu condițiile de joc, aceasta nu le conferă dreptul de a efectua schimburi de mingi înaintea reluării jocului după înlocuirea unei mingi sau înlocuirea paletelor deteriorate.

3.4.4. Pauze

3.4.4.1. Jocul va fi continuu pe toată durata meciului, exceptând cazurile când jucătorul are dreptul la:

3.4.4.1.1. Un interval de 1 minut pauză între două seturi succesive ale unui meci.

3.4.4.1.2. Folosirea prosopului după fiecare 6 puncte, la startul fiecărui set sau la schimbarea terenului, în ultimul set posibil al unui meci.

3.4.4.2. Un jucător sau o pereche, pot cere un timp de odihnă "time out" cu o durată de până la un minut, doar o singură dată pe parcursul unui meci.

3.4.4.2.1. Într-o întâlnire individuală, cererea pentru "T", poate fi făcută de unul dintre jucători, una dintre perechi sau de

sfătătorul lor. Într-un meci pe echipe, cererea poate fi făcută de un jucător, o pereche sau de căpitanul de echipă.

3.4.4.2.2. Dacă jucătorul sau perechea și sfătătorul sau căpitanul de echipă nu se înțeleg asupra "T" ului, decizia va aparține jucătorului, într-un meci individual și căpitanului de echipă, într-un meci pe echipe.

3.4.4.2.3. Cererea de "T" se va face numai când mingea este oprită din joc, solicitarea făcându-se prin arătarea, către arbitrul principal, a unui "T" făcut cu ajutorul mâinilor.

3.4.4.2.4. La acceptarea cererii de "T" arbitrul principal, suspendă jocul și arată un cartonaș alb pe care îl va pune spre terenul celui care a solicitat "time - out".

3.4.4.2.5. Cartonașul alb va fi retras în clipa când, jucătorul sau perechea solicitantă va cere reluarea jocului, sau până când, acele cronometristii vor arăta expirarea termenului de 1 minut.

3.4.4.2.6. Dacă o cerere validă de time-out este făcută simultan de jucători sau perechi, jocul va fi reluat în momentul în care ambii jucători sau ambele perechi sunt gata de joc sau la capătul unui minut, iar pentru jucători sau pentru perechi nu se va acorda alt "T" în acel meci.

3.4.4.3. Arbitrul jucător poate autoriza întreruperea jocului pe o durată mai lungă, în urma accidentării unui jucător acesta fiind în incapacitate temporară de joc, iar în opinia arbitrilor jucător suspendarea jocului nu este de natură a dezavantaja jucătorul sau perechea adversă. Durata suspendării jocului nu poate depăși 10 minute.

3.4.4.4. Arbitrul jucător nu poate acorda o întrerupere a jocului dacă la debutul meciului incapacitatea unui jucător era deja existentă sau dacă ea s-a accentuat ca rezultat al efortului depus în timpul jocului. O incapacitate provenită de contracții musculare ca urmare a efortului depus, nu justifică întreruperea jocului. Se poate acorda întreruperea jocului pentru o incapacitate temporară ca urmare a unei răni cauzată de o căzătură.

3.4.4.5. Dacă în urma accidentului, în spațiul de joc au rămas urme de sânge, jocul va fi întrerupt și nu va fi reluat până când jucătorul cu probleme nu a primit îngrijirile medicale, iar urmele de sânge au fost înlăturate.

3.4.4.6. În timpul întreruperii meciului jucătorii nu pot părăsi spațiul de joc fără aprobarea arbitrilor judecătorești și nu se vor îndepărta mai mult de 3 metri, în acest caz, fiind în permanență sub supravegherea arbitrilor principal sau secund.

3.5. Disciplina

3.5.1. Acordarea sfaturilor.

3.5.1.1. În cadrul probei pe echipe jucătorii pot primi sfaturi de la orice persoană.

3.5.1.2. În cazul probei individuale, un jucător sau o pereche, la dublu, pot primi sfaturi numai de la o singură persoană, care va fi prezentată arbitrilor principal, la începutul meciului. În situația când, la dublu, perechea este formată din jucători aparținând de două cluburi diferite, în acest caz pot fi autorizați doi sfătuitoari; dacă o altă persoană decât cea autorizată acordă un sfat, arbitrul va arăta cartonașul roșu, eliminându-l de lângă spațiul de joc.

3.5.1.3. Jucătorii pot primi sfaturi numai pe timpul intervalului dintre seturi, sau pe timpul unei alte întreruperi autorizate a jocului. Se interzice acordarea sfaturilor în timpul desfășurării meciului. Dacă oricare persoană autorizată, acordă sfaturi în alte momente decât cele permise, arbitrul va ridica cartonașul galben avertizându-l, astfel că orice greșală viitoare, va duce la eliminarea sa de lângă spațiul de joc.

3.5.1.4. Dacă în același meci pe echipe, sau în același meci al unei probe individuale, se vor acorda din nou sfaturi în alte momente decât cele legale, arbitrul va arăta cartonașul roșu și va elimina sfătuitoarul de lângă masa de joc, indiferent dacă persoana eliminată a fost sau nu avertizată anterior.

3.5.1.5. La un meci pe echipe, sfătuitoarul îndepărtat, nu se va putea întoarce lângă spațiul de joc, până la sfârșitul meciului, excepție făcând situația în care cel în cauză va trebui să intre la masa de joc. În cazul probei individuale, reîntoarcerea celui penalizat se poate accepta doar la terminarea meciului.

3.5.1.6. Dacă sfătuitoarul penalizat refuză să plece sau se întoarce înainte de terminarea meciului, arbitrul va opri jocul și va raporta situația arbitrilor judecătorești.

3.5.1.7. Aceste reglementări se vor aplica numai pentru sfaturi acordate asupra jocului și nu vor împiedeca un jucător sau un căpitan de echipă, atunci când este cazul, să facă apel sau să ceară consultație, printr-un reprezentant al clubului său, pentru a înțelege sensul unei decizii a arbitrilor.

3.5.2. Comportamentul necorespunzător

3.5.2.1. Jucătorii sau antrenorii vor evita comportări care ar putea avea un caracter nesportiv, ar jigni spectatori sau ar dăuna imaginii sportului cum ar fi:

- Expresii grosolane, lipsite de educație;
- Distrugerea cu bună intenție a mingii;
- Aruncarea intenționată, a mingii în afara spațiului de joc;
- Aruncarea paletelor;
- Lovirea intenționată a mesei cu mâna sau piciorul;
- Lovirea intenționată a echipamentului aflat în spațiul de joc;
- Schimbarea paletelor fără permisiunea arbitrilor;
- Lipsa de respect față de oficiali, etc.

3.5.2.2. Dacă în oricare moment al jocului, un jucător sau un antrenor, comite o greșală gravă, arbitrul va întrerupe jocul și va raporta situația apărută, arbitrilor judecătorești. Pentru situații mai puțin grave, arbitrul va putea, la prima ocazie, să acorde vizibil un cartonaș galben și să-l avertizeze pe cel vinovat că la prima abatere va fi penalizat.

3.5.2.3. Cu excepția prevederilor de la 3.5.2.2. și 3.5.2.5., dacă un jucător care a fost avertizat comite o a doua infracțiune, în cadrul aceluiași meci individual sau aceluiași meci pe echipe, arbitrul îi va acorda adversarului său un punct, iar pentru o nouă abatere va aplica o penalizare de două puncte. De fiecare dată când va aplica aceste sancțiuni, va ridica în mod vizibil cele două cartonașe de penalizare – galben și roșu.

3.5.2.4.1. Dacă un jucător care a primit 3 puncte penalizare în același meci individual sau în același meci pe echipe,

continuă să aibă un comportament necorespunzător, arbitrul va opri meciul și va aduce la cunoștința arbitrilor judecător, acest fapt

3.5.2.5. Dacă un jucător își schimbă paleta pe timpul unui meci individual, fără a fi stricată, jocul va fi suspendat și arbitrul va aduce la cunoștința arbitrilor judecător, acest fapt.

3.5.2.6. Un avertisment sau o penalizare dată pentru oricare din jucătorii dintr-un dublu, în cadrul unui meci pe echipe, se va aplica perechii și nu jucătorului care a comis infracțiunea. Sancțiunea nu va fi luată în considerare la meciurile individuale următoare, din cadrul aceluiași meci pe echipe. La startul meciului de dublu, dintr-un meci pe echipe, perechea va fi considerată că având deja sancțiunea cea mai mare, în situația că, unul dintre componenți, sau ambii, au fost sancționați în meciurile individuale anterioare. O următoare sancțiune va fi aplicată pornind de la această penalizare.

3.5.2.7. Cu excepția celor prevăzute la 3.5.2.2., dacă antrenorul va continua o atitudine ofensatoare într-un meci individual sau pe echipe, arbitrul trebuie să-i arate cartonașul roșu și îl va elimina de lângă spațiul de joc, până la finalul meciului pe echipe sau până la finele meciului din proba individuală.

3.5.2.8. Arbitrul judecător va avea posibilitatea de a descalifica un jucător într-un meci, o probă sau o competiție în caz de gravă lipsă de sportivitate, de comportament jignitor, indiferent dacă va primi raport de la arbitrul principal. Dacă va proceda în acest fel, el va arăta vizibil cartonașul roșu.

3.5.2.9. Dacă un jucător este descalificat de la 2 meciuri într-o probă individuală sau pe echipe, el va fi în mod automat descalificat de la acea probă, fie pe echipe, fie individuală.

3.2.5.10. Arbitrul judecător poate descalifica pentru restul competiției pe oricine a fost de două ori penalizat pe durata competiției.

3.5.2.11. Cazurile de grave încălcări de comportament vor fi aduse la cunoștința clubului sau Federației pe care făptușul, o reprezintă.