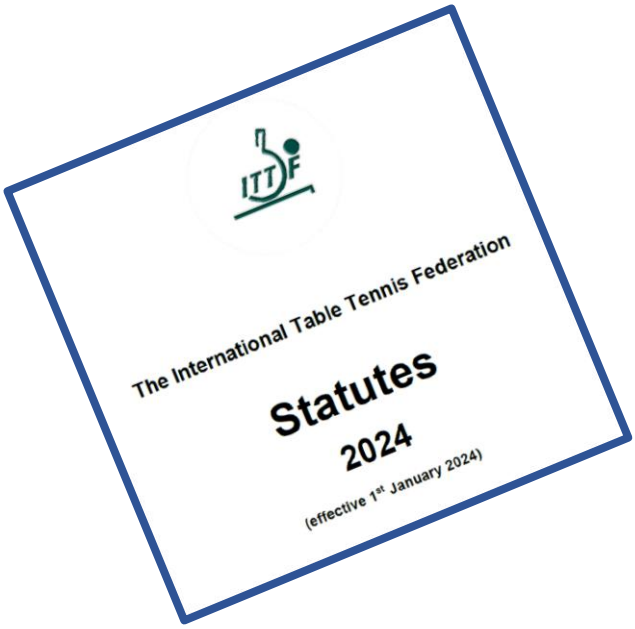
Real Federación Española de Tenis de Mesa

RTJ 2026.27

Adaptado al STATUTE de la ITTF vigente.

Reglamento Técnico de Juego 2026-27



COMITÉ TÉCNICO

NACIONAL DE ÁRBITROS

EN ESTA NUEVA EDICIÓN SE RECOGEN AQUELLOS APARTADOS DE LOS -**STATUTES DE LA ITTF 2024-** QUE SON DE OBLIGADO CUMPLIMIENTO Y APLICACIÓN HABITUAL, RESPETANDO EL ORDEN DE NUMERACIÓN ORIGINAL (DE AHÍ QUE SE SUPRIMAN ALGUNOS Y, POR EJEMPLO, SE COMIENCE CON EL CAPÍTULO 2).

LA TRADUCCIÓN DEL INGLÉS AL CASTELLANO OBLIGA, POR OTRA PARTE, A EMPLEAR ALGUNOS TÉRMINOS QUE NO TIENEN UNA CORRESPONDENCIA EXACTA EN AMBOS IDIOMAS, PERO QUE, EN TODO CASO, RESULTAN FÁCILMENTE COMPRENSIBLES POR EL CONTEXTO EN EL QUE APARECEN.

DEFINIMOS A CONTINUACIÓN 3 EJEMPLOS DE ELLO QUE SERÁN USADOS EN EL PRESENTE REGLAMENTO:
- ASOCIACIÓN: FEDERACIÓN NACIONAL, AUTONÓMICA, ETC.
- PARTIDO: ENFRENTAMIENTO ENTRE JUGADORES (INDIVIDUAL O DOBLES).
- ENCUENTRO: ENFRENTAMIENTO ENTRE EQUIPOS.

EN TODO EL REGLAMENTO SE USA EL GÉNERO MASCULINO, AUNQUE DEBE ENTENDERSE QUE SE REFIERE TANTO A HOMBRES COMO A MUJERES

EL PRESENTE REGLAMENTO TÉCNICO DE JUEGO, REDACTADO DE ACUERDO CON LAS ÚLTIMAS DISPOSICIONES DE LA INTERNATIONAL TABLE TENNIS FEDERATION -STATUTES DE LA ITTF 2024-, ES EL ÚNICO OFICIAL APROBADO POR LA REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE TENIS DE MESA Y HAN COLABORADO EN LA TRADUCCIÓN Y ELABORACIÓN DEL MISMO DIVERSOS MIEMBROS DEL CTNA.

LA ITTF Y LA RFETM ESTIMULAN LA REPRODUCCIÓN DE ESTE MANUAL SIEMPRE QUE SE CITEN LAS FUENTES DE DONDE PROCEDE.

REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE TENIS DE MESA
COMITÉ TÉCNICO NACIONAL DE ÁRBITROS
c/ Ferraz, 16 – 1º Izq.
28008 MADRID – ESPAÑA (SPAIN)
Teléfono: (+34) 91 547 77 26
e-mail RFETM: rfetm@rfetm.com
e-mail CTNA: ctna@rfetm.com

Ediciones-
Ediciones Anteriores
Edición 2019-2020 (A partir del 01.09.2019)
Edición 2021-2022 (A partir del 01.09.2021)
Edición 2023-2024 (A partir del 01.04.2024) v1.09042024. Adaptado a los STATUTES 2023.
Adaptación del RTJ al STATUTE de la ITTF vigente, a partir del 16.04.2024

NOTA:
1- Según la decisión de la Asamblea General de la ITTF de 2022, el documento conocido como "Manual" entre 1926 y 2022 pasa a llamarse "Estatutos".
2- Los párrafos que se han introducido o modificado significativamente como resultado de las decisiones tomadas en la Reunión del Consejo de la ITTF 2023 o en la Reunión General Anual de la ITTF 2023 se muestran sombreados en verde (adiciones) ~~o tachados~~ (supresiones) en esta versión con seguimiento de cambios.

ÍNDICE GENERAL - REGLAMENTO TÉCNICO DE JUEGO

REGLAS DEL TENIS DE MESA 2
LA MESA 2.1
EL CONJUNTO DE LA RED 2.2
LA PELOTA 2.3
LA RAQUETA 2.4
DEFINICIONES 2.5
EL SERVICIO 2.6
LA DEVOLUCIÓN 2.7
ORDEN DE JUEGO 2.8
ANULACIÓN 2.9
TANTO 2.10
JUEGO 2.11
PARTIDO 2.12
ORDEN DEL SERVICIO, RECEPCIÓN Y LADOS 2.13
ERRORES EN EL ORDEN DE SERVICIO, RECEPCIÓN O LADOS 2.14
REGLA DE ACELERACIÓN 2.15

REGLAMENTO PARA COMPETICIONES INTERNACIONALES 3
ALCANCE DE LAS REGLAS Y DEL REGLAMENTO 3.1
- Tipos de competición 3.1.1
- Aplicabilidad 3.1.2

EQUIPAMIENTO Y CONDICIONES DE JUEGO 3.2
- Equipamiento aprobado y autorizado 3.2.1
- Vestimenta de juego 3.2.2
- Condiciones de juego 3.2.3
- Control de raquetas 3.2.4
- Publicidad 3.2.5
- Control de Dopaje 3.2.6
- TTR-Sistema electrónico de revisión de tenis de mesa 3.2.7

OFICIALES DE PARTIDOS 3.3
- Juez Árbitro 3.3.1
- Árbitro, árbitro asistente, contador de golpes y oficial de revisión de tenis de mesa -TTR- 3.3.2
- Apelaciones 3.3.3

CONDUCCIÓN DEL PARTIDO 3.4
- Indicación del tanteo 3.4.1
- Equipamiento 3.4.2
- Práctica 3.4.3
- Descansos 3.4.4

DISCIPLINA 3.5
- Consejos 3.5.1
- Mal comportamiento 3.5.2
- Buena imagen 3.5.3

SORTEO PARA COMPETICIONES POR SISTEMA DE ELIMINATORIAS 3.6
- Casillas libres y casillas para jugadores calificados 3.6.1
- Cabezas de serie por ranking 3.6.2
- Cabezas de serie por nombramiento de Asociaciones 3.6.3
- Alteraciones 3.6.4
- Cambios en el cuadro 3.6.5
- Añadidos 3.6.6

ORGANIZACIÓN DE LAS COMPETICIONES 3.7
- Autorización 3.7.1
- Representación 3.7.2
- Inscripciones 3.7.3
- Pruebas 3.7.4
- Competiciones por grupos 3.7.5
- Sistemas de juego de encuentros por equipos 3.7.6
- Procedimiento para encuentros por equipos 3.7.7
- Resultados 3.7.8
- Televisión 3.7.9

ELEGIBILIDAD INTERNACIONAL 3.8

2 REGLAS DEL TENIS DE MESA

2.1 LA MESA

2.1.1 La superficie superior de la mesa, conocida como superficie de juego, será rectangular, con una longitud de 2,74 m y una anchura de 1,525 m, y estará situada en un plano horizontal a 76 cm del suelo.

2.1.2 La superficie de juego no incluye los laterales de la parte superior de la mesa.

2.1.3 La superficie de juego puede ser de cualquier material y proporcionará un bote uniforme de, aproximadamente, 23 cm al dejar caer sobre ella una pelota reglamentaria desde una altura de 30 cm.

2.1.4 La superficie de juego será de color oscuro, uniforme y mate, con una línea lateral blanca de 2 cm de anchura a lo largo de cada borde de 2,74 m, y una línea de fondo blanca de 2 cm de anchura a lo largo de cada borde de 1,525 m.

2.1.5 La superficie de juego estará dividida en dos campos iguales por una red vertical paralela a las líneas de fondo y será continua en toda el área de cada campo.

2.1.6 Para dobles, cada campo estará dividido en dos medios campos iguales por una línea central blanca de 3 mm de anchura y paralela a las líneas laterales; la línea central será considerada como parte de cada medio campo derecho.

2.2 EL CONJUNTO DE LA RED

2.2.1 El conjunto de la red consistirá en la red, su suspensión y los soportes, incluyendo las fijaciones que los sujetan a la mesa.

2.2.2 La red estará suspendida de una cuerda sujeta en cada uno de sus extremos a un soporte vertical de 15,25 cm de altura; el límite exterior de los soportes estará a 15,25 cm por fuera de las líneas laterales.

2.2.3 La parte superior de la red estará, en toda su longitud, a 15,25 cm sobre la superficie de juego.

2.2.4 La parte inferior de la red estará, en toda su longitud, lo más cerca posible de la superficie de juego, y los extremos de la red estarán unidos a los postes de los soportes, de arriba a abajo.

2.3 LA PELOTA

2.3.1 La pelota será esférica, con un diámetro de 40 mm.

2.3.2 La pelota pesará 2,7 g.

2.3.3 La pelota será de material plástico, blanca o naranja, y mate.

2.4 LA RAQUETA

2.4.1 La raqueta puede ser de cualquier tamaño, forma o peso, pero la hoja deberá ser plana y rígida.

2.4.2 Como mínimo, el 85 % del grosor de la hoja será de madera natural; la hoja puede estar reforzada en su interior con una capa adhesiva de un material fibroso tal como fibra de carbono, fibra de vidrio o papel prensado, pero sin sobrepasar el 7,5 % del grosor total o 0,35 mm, siempre la dimensión inferior.

2.4.3 El lado de la hoja usado para golpear la pelota estará cubierto, bien con goma de picos normal con los picos hacia fuera y un grosor total no superior a 2.0 mm incluido el adhesivo, o bien con goma/caucho sándwich con los picos hacia dentro o hacia fuera y un grosor total no superior a 4.0 mm incluido el adhesivo.

2.4.3.1 La *goma de picos normal* es una capa sencilla de goma no celular, natural o sintética, con picos distribuidos de manera uniforme por su superficie, con una densidad no inferior a 10 por cm^2 ni superior a 30 por cm^2.

2.4.3.2 La goma sándwich es una capa sencilla de goma celular, cubierta exteriormente por una capa sencilla de goma de picos normal; el grosor de la goma de picos no debe sobrepasar los 2.0 mm.

2.4.4 La hoja, cualquier capa en su interior y todo recubrimiento o capa adhesiva en el lado usado para golpear la pelota, serán continuos y de grosor uniforme. Se puede añadir material adecuado para dar forma a un mango para sujetar la raqueta.

2.4.5 El recubrimiento llegará hasta los límites de la hoja, pero sin sobrepasarlos, si bien la parte más cercana al mango y que se sujeta con los dedos puede quedar al descubierto o cubrirse con cualquier material.

2.4.6 La superficie del recubrimiento de los lados de la hoja, o la de un lado, si este queda sin cubrir, será mate, negro por un lado y de un color vivo/brillante, claramente diferenciable del negro y del color de la pelota, por el otro.

2.4.7 El recubrimiento de la raqueta será usado sin ningún tratamiento físico, químico o de cualquier otro tipo.

2.4.7.1 Pueden permitirse leves alteraciones en la continuidad de la superficie debidas a roturas accidentales, así como a accesorio útiles o protectores, siempre y cuando las características de la superficie no sufran cambios significativos.

2.4.8 Antes del inicio de un partido, y siempre que cambie de raqueta durante el mismo, un jugador mostrará a su/s contrincante/s y al árbitro la raqueta que va a usar, y permitirá que la examinen.

2.5 DEFINICIONES

2.5.1 Una *jugada* es el período durante el cual está en juego la pelota.

2.5.2 La pelota está *en juego* desde el último momento en que permanece inmóvil en la palma de la mano libre antes de ser puesta en servicio intencionadamente hasta que la jugada se decide como tanto o anulación.

2.5.3 Una *anulación* es una jugada cuyo resultado no es anotado.

2.5.4 Un *tanto* es una jugada cuyo resultado es anotado.

2.5.5 La *mano de la raqueta* es la mano portadora de la raqueta.

2.5.6 La *mano libre* es la mano no portadora de la raqueta; el brazo libre es el brazo de la mano libre.

2.5.7 Un jugador *golpea* la pelota si, estando en juego, la toca con su raqueta portada por la mano, o con la misma mano por debajo de la muñeca.

2.5.8 Un jugador *obstruye* la pelota si él, o cualquier cosa que vista o lleve, la toca en juego cuando está por encima de la superficie de juego o se está dirigiendo hacia ésta, no habiendo tocado su campo desde la última vez que fue golpeada por su oponente.

2.5.9 El *servidor* es el jugador que ha de golpear en primer lugar la pelota en una jugada.

2.5.10 El *receptor* es el jugador que ha de golpear en segundo lugar la pelota en una jugada.

2.5.11 El *árbitr*o es la persona designada para dirigir un partido o encuentro.

2.5.12 El *árbitro asistente* es la persona designada para asistir al árbitro en ciertas decisiones.

2.5.13 Lo que un jugador *viste o lleva* incluye todo lo que vestía o llevaba al comienzo de la jugada, excluida la pelota.

2.5.14 Se considera que la *línea de fondo* se prolonga indefinidamente en ambos sentidos.

2.6 EL SERVICIO

2.6.1 El servicio comenzará con la pelota descansando libremente sobre la palma abierta e inmóvil de la mano libre del servidor.

2.6.2 Después, el servidor lanzará la pelota hacia arriba lo más verticalmente posible, sin imprimirle efecto, de manera que se eleve al menos 16 cm tras salir de la palma de la mano libre y luego caiga sin tocar nada antes de ser golpeada.

2.6.3 Cuando la pelota está descendiendo, el servidor la golpeará de forma que toque primero su campo y después toque directamente el campo del receptor. En dobles, la pelota tocará sucesivamente el medio campo derecho del servidor y del receptor.

2.6.4 Desde el comienzo del servicio hasta que es golpeada, la pelota estará por encima de la superficie de juego y por detrás de la línea de fondo del servidor, y no será escondida al receptor por el servidor o su compañero de dobles por nada de lo que ellos vistan o lleven.

2.6.5 Tan pronto como la pelota haya sido lanzada, el brazo y la mano libres del servidor se quitarán del espacio existente entre la pelota y la red.

El espacio entre la pelota y la red está definido por la pelota, la red y su extensión indefinida hacia arriba.

2.6.6 Es responsabilidad del jugador servir de forma que el árbitro o árbitro asistente puedan estar convencidos que cumple con los requisitos de las Reglas, y cualquiera de ellos puede decidir que un servicio es incorrecto.

2.6.6.1 Tanto si el árbitro como el árbitro asistente no están seguros sobre la legalidad de un servicio, podrá, en la primera ocasión de un partido, interrumpir el juego y advertir al servidor; pero cualquier servicio posterior de ese jugador o de su compañero de dobles que no sea claramente legal será considerado como incorrecto.

2.6.7 Excepcionalmente, el árbitro podrá atenuar los requisitos para un servicio correcto cuando esté convencido que una discapacidad física impide su cumplimiento.

2.7 LA DEVOLUCIÓN

2.7.1 Tras haber sido servida o devuelta, la pelota será golpeada de forma que toque el campo del oponente, bien sea directamente o tras haber tocado el conjunto de la red.

2.8 ORDEN DE JUEGO

2.8.1 En individuales, el servidor hará primero un servicio; el receptor hará entonces una devolución, y en lo sucesivo, servidor y receptor harán una devolución alternativamente.

2.8.2 En dobles, excepto lo previsto en 2.8.3, el servidor hará primero un servicio; el receptor hará entonces una devolución; el compañero del servidor hará entonces una devolución; el compañero del receptor hará entonces una devolución, y en lo sucesivo, cada jugador, por turno y en este orden, hará una devolución.

2.8.3 En dobles, cuando al menos un jugador de una pareja está en silla de ruedas, debido a una discapacidad física, el servidor hará primero un servicio, el receptor hará entonces una devolución, pero en lo sucesivo cualquier jugador de la pareja discapacitada puede hacer devoluciones.

2.9 ANULACIÓN

2.9.1 La jugada será anulada

2.9.1.1 si, en el servicio, la pelota toca el conjunto de la red, siempre y cuando, por lo demás, el servicio sea correcto o si la pelota es obstruida por el receptor o su compañero;

2.9.1.2 si se efectúa el servicio cuando el receptor o pareja receptora no están preparados, siempre que ni el receptor ni su compañero intenten golpear la pelota;

2.9.1.3 si el fallo al hacer un servicio o una devolución, o cualquier otro incumplimiento de las reglas, es debido a una perturbación fuera del control del jugador;

2.9.1.4 si el árbitro o árbitro asistente interrumpen el juego;

2.9.1.5 si el receptor está en silla de ruedas debido a una discapacidad física y en el servicio, siempre y cuando, por lo demás, el servicio sea correcto-, la pelota,

2.9.1.5.1 después de tocar el campo del receptor vuelve en dirección a la red;

2.9.1.5.2 se queda en reposo sobre el campo del receptor;

2.9.1.5.3 en individuales sale del campo del receptor por cualquiera de sus laterales tras tocarlo.

2.9.2 Se puede interrumpir el juego:

2.9.2.1 para corregir un error en el orden de servicio, recepción o lados;

2.9.2.2 para introducir la regla de aceleración;

2.9.2.3 para amonestar o penalizar a un jugador o consejero;

2.9.2.4 cuando las condiciones de juego son perturbadas de forma tal que pudieran afectar al resultado de la jugada.

2.10 TANTO

2.10.1 A menos que la jugada sea anulada, un jugador ganará un tanto:

2.10.1.1 si un oponente no hace un servicio correcto;

2.10.1.2 si un oponente no hace una devolución correcta;

2.10.1.3 si, tras haber realizado un servicio o una devolución, la pelota toca cualquier cosa, excepto el conjunto de la red, antes de ser golpeada por un oponente;

2.10.1.4 si la pelota pasa por encima de su campo o más allá de su línea de fondo sin haber tocado su campo, tras ser golpeada por un oponente;

2.10.1.5 si la pelota, después de haber sido golpeada por un oponente, pasa a través de la red, o entre la red y los postes de ésta, o entre la red y la superficie de juego;

2.10.1.6 si un oponente obstruye la pelota;

2.10.1.7 si un oponente golpea la pelota dos veces consecutivas de forma deliberada;

2.10.1.8 si un oponente golpea la pelota con un lado de la hoja de la raqueta cuya superficie no cumple los requisitos indicados en los artículos 2.4.3, 2.4.4 y 2.4.5;

2.10.1.9 si un oponente, o cualquier cosa que éste vista o lleve, desplace la superficie de juego;

2.10.1.10 si un oponente, o cualquier cosa que éste vista o lleve, toca el conjunto de la red;

2.10.1.11 si un oponente toca la superficie de juego con la mano libre;

2.10.1.12 si en dobles uno de los oponentes golpea la pelota fuera del orden establecido por el primer servidor y el primer receptor;

2.10.1.13 de acuerdo con lo estipulado en la regla de aceleración (2.15.4).

2.10.1.14 si ambos jugadores o parejas están en sillas de ruedas debido a una discapacidad física y

2.10.1.14.1 su oponente no mantiene un mínimo contacto con el asiento o el cojín(es), con la parte posterior del muslo, cuando es golpeada la pelota;

2.10.1.14.2 su oponente toca la mesa con cualquier mano antes de golpear la pelota;

2.10.1.14.3 el reposapiés o el pie del oponente tocan el suelo durante el juego.

2.10.1.15 si, cuando su pareja de dobles contraria incluye al menos un jugador en silla, cualquier parte de la silla o un pie del jugador de pie cruza la extensión imaginaria de la línea central.

2.11 JUEGO

2.11.1 Ganará un juego el jugador o pareja que primero alcance 11 tantos, excepto cuando ambos jugadores o parejas consigan 10 tantos; en este caso, ganará el juego el primer jugador o pareja que posteriormente obtenga 2 tantos de diferencia.

2.12 PARTIDO

2.12.1 Un partido se disputará al mejor de cualquier número impar de juegos.

2.13 ORDEN DEL SERVICIO, RECEPCIÓN Y LADOS

2.13.1 El derecho a elegir el orden inicial de servir, recibir o lado de la mesa será decidido por sorteo, y el ganador puede elegir servir o recibir primero, o empezar en un determinado lado de la mesa.

2.13.2 Cuando un jugador o pareja ha elegido servir o recibir primero, o empezar en un lado determinado, el otro jugador o pareja tendrá la otra elección.

2.13.3 Después de cada 2 tantos anotados, el receptor o pareja receptora pasará a ser el servidor o pareja servidora, y así hasta el final del juego, a menos que ambos jugadores o parejas hayan anotado 10 tantos o esté en vigor la regla de aceleración. En estos últimos casos, el orden del servicio y de la recepción será el mismo, pero cada jugador servirá tan sólo un tanto alternativamente.

2.13.4 En cada juego de un partido de dobles, la pareja que tiene el derecho a servir en primer lugar elegirá cuál de los dos jugadores lo hará primero, y en el primer juego de un partido la pareja receptora decidirá cuál de los dos jugadores recibirá primero; en los siguientes juegos del partido, una vez elegido el primer servidor, el primer receptor será el jugador que le servía en el juego anterior.

2.13.5 En dobles, en cada cambio de servicio, el anterior receptor pasará a ser servidor, y el compañero del anterior servidor pasará a ser receptor.

2.13.6 El jugador o pareja que sirva primero en un juego recibirá en primer lugar en el siguiente juego del partido. En el último juego posible de un partido de dobles, la pareja receptora cambiará su orden de recepción cuando la primera de las parejas anote 5 tantos.

2.13.7 El jugador o pareja que comienza un juego en un lado de la mesa comenzará el siguiente juego del partido en el otro lado, y en el último juego posible de un partido, los jugadores o parejas cambiarán de lado cuando el primero de los jugadores o parejas anote 5 tantos.

2.14 ERRORES EN EL ORDEN DE SERVICIO, RECEPCIÓN O LADOS

2.14.1 Si un jugador sirve o recibe fuera de su turno, el juego será interrumpido por el árbitro tan pronto como se advierta el error, y se reanudará sirviendo y recibiendo con aquellos jugadores que deberían servir y recibir respectivamente según el tanteo alcanzado, de acuerdo con el orden establecido al principio del partido y, en dobles, el juego se reanudará con el orden de servicio elegido por la pareja que tenía derecho a servir primero en el juego durante el cual es advertido el error.

2.14.2 Si los jugadores no cambiaron de lado cuando debían haberlo hecho, el juego será interrumpido por el árbitro tan pronto como se advierta el error, y se reanudará con los jugadores en los lados en que deberían estar según el tanteo alcanzado, de acuerdo con el orden establecido al comienzo del partido.

2.14.3 En cualquier caso, todos los tantos conseguidos antes de advertirse un error serán válidos.

2.15 REGLA DE ACELERACIÓN

2.15.1 Excepto lo previsto en el artículo 2.15.2, la regla de aceleración entrará en vigor si un juego no ha finalizado tras 10 minutos de duración, o en cualquier otro momento anterior a petición de ambos jugadores o parejas.

2.15.2 La regla de aceleración no será introducida en un juego si se han anotado al menos 18 tantos.

2.15.3 Si la pelota está en juego cuando se alcanza el tiempo límite y debe aplicarse la regla de aceleración, el juego será interrumpido por el árbitro y se reanudará con servicio para el jugador que sirvió en la jugada que fue interrumpida; si la pelota no está en juego cuando la regla de aceleración es aplicada, el juego se reanudará con servicio para el jugador que recibió en la jugada inmediatamente anterior.

2.15.4 A partir de ese momento, cada jugador servirá un tanto por turno hasta el final del juego, y si el jugador o pareja receptora hace 13 devoluciones correctas en una jugada, ganará un tanto.

2.15.5 La introducción de la regla de aceleración no alterará el orden de servicio y recepción en el partido, tal y como está definido en el artículo 2.13.6.

2.15.6 Una vez que haya entrado en vigor, la regla de aceleración se mantendrá hasta el final del partido.

3 REGLAMENTO PARA COMPETICIONES INTERNACIONALES

3.1 ALCANCE DE LAS REGLAS Y DEL REGLAMENTO

3.1.1 Tipos de competición

3.1.1.1 Una *competición internacional* es aquélla en la que pueden participar jugadores de más de una Asociación.

3.1.1.2 Un *encuentro internacional* es el disputado entre equipos representantes de Asociaciones.

3.1.1.3 Un *torneo abierto* es aquél en el que pueden inscribirse jugadores de todas las Asociaciones.

3.1.1.4 Un *torneo cerrado* es aquél en el que la inscripción está restringida a grupos específicos de jugadores, distintos de los grupos de edad.

3.1.1.5 Un torneo por invitación es aquél en el que la inscripción está restringida a determinadas Asociaciones o jugadores, invitados individualmente.

3.1.2 Aplicabilidad

3.1.2.1 Excepto lo previsto en el artículo 3.1.2.2, las Reglas (capítulo 2) se aplicarán en las competiciones por un título Mundial, Continental, Olímpico y Paralímpico, en los torneos abiertos y, salvo que las Asociaciones participantes adopten otro acuerdo, en los partidos y encuentros internacionales.

3.1.2.2 El Comité Ejecutivo estará facultado para autorizar al organizador de un torneo abierto a adoptar variaciones temporales de las reglas.

3.1.2.3 El Reglamento para Competiciones Internacionales se aplicará a:

3.1.2.3.1 las competiciones por un título Mundial, Olímpico y Paralímpico, a menos que el Consejo de la ITTF autorice lo contrario y lo notifique con antelación a las Asociaciones participantes;

3.1.2.3.2 las competiciones por un título Continental, a menos que la Federación Continental correspondiente autorice lo contrario y se notifique con antelación a las Asociaciones participantes;

3.1.2.3.3 los Campeonatos Internacionales Abiertos (3.7.1.2), a menos que el Comité Ejecutivo autorice lo contrario y lo notifique con antelación a los participantes de acuerdo con el artículo 3.1.2.4;

3.1.2.3.4 los torneos abiertos, excepto lo previsto en el artículo 3.1.2.4.

3.1.2.4 Siempre que un torneo abierto no se ajuste a este Reglamento, la naturaleza y alcance de la variación serán especificados en el formulario de inscripción; la cumplimentación y presentación de un formulario será considerado como una expresa aceptación de las condiciones de la competición, incluidas sus variaciones.

3.1.2.5 Se recomienda la aplicación de las Reglas y del Reglamento en todas las competiciones internacionales, pero siempre que se respeten los Estatutos, los torneos internacionales cerrados y por invitación, así como las competiciones internacionales reconocidas organizadas por organismos no afiliados que podrán celebrarse con arreglo a las normas establecidas por la autoridad organizadora.

3.1.2.6 Se presupondrá la aplicación de las Reglas y del Reglamento para Competiciones Internacionales, a menos que hayan sido acordadas variaciones con antelación o se hayan explicado con claridad al publicar las reglas de la competición.

3.1.2.7 El Consejo de la ITTF publicará explicaciones e interpretaciones detalladas del Reglamento, incluidas especificaciones sobre el equipamiento para competiciones internacionales, en forma de Folletos Técnicos o Administrativos; El Comité Ejecutivo podrá publicar instrucciones prácticas y procedimientos de aplicación en forma de Manuales o Guías. Estas publicaciones pueden incluir partes obligatorias, así como recomendaciones u orientaciones.

3.2 EQUIPAMIENTO Y CONDICIONES DE JUEGO

3.2.1 Equipamiento homologado y autorizado

3.2.1.1 La aprobación y autorización del equipamiento de juego correrá a cargo del Comité de Equipamiento, en representación del Consejo de la ITTF; una aprobación o autorización podrá ser suspendida por el Comité Ejecutivo en cualquier momento y posteriormente la aprobación o autorización podrá ser retirada por el Consejo de la ITTF.

3.2.1.2 En el formulario de inscripción o en el prospecto de un torneo abierto se especificarán las marcas y los colores de la mesa, del conjunto de la red, el suelo y la pelota que se utilizará; la elección de la mesa, en conjunto de la red y la pelota serán establecidas por la ITTF o por la Asociación en cuyo territorio se celebre la competición; seleccionada entre las marcas y los tipos actualmente aprobados por la ITTF, para los torneos seleccionados por la ITTF, el suelo será de una marca y un tipo actualmente aprobados por la ITTF.

3.2.1.3 El recubrimiento del lado de la hoja utilizado para golpear la pelota será de los autorizados en ese momento por la ITTF, y se adherirá a la hoja de tal forma que el logo de la ITTF, el número de la ITTF (cuando esté presente), el nombre del proveedor y la marca del recubrimiento estén claramente visible cerca del mango.
La Oficina de la ITTF elabora listas de todos los equipamientos y materiales aprobados y autorizados, y los detalles están disponibles en la página web de la ITTF.

3.2.1.4 Las patas de la mesa estarán al menos a 40 cm de la línea de fondo de la mesa para jugadores en silla de ruedas.

3.2.2 Vestimenta de juego

3.2.2.1 La vestimenta de juego consistirá normalmente en una camiseta de manga corta o sin mangas, y pantalón corto o falda o conjunto deportivo de una pieza, calcetines y calzado de deporte; otras prendas como parte o la totalidad de un chándal, no serán usadas durante el juego, excepto con el permiso del juez árbitro.

3.2.2.2 El color principal de la camiseta, falda o pantalón corto, excepto las mangas o cuello de la camiseta, deberá ser claramente distinto del de la pelota utilizada.

3.2.2.3 Las prendas utilizadas pueden llevar números o rótulos en la espalda de la camiseta para identificar a un jugador, su Asociación o, en encuentros entre clubes, su club, y publicidad según lo previsto en el artículo 3.2.5.9; si en la espalda de una camiseta figura el nombre del jugador, éste estará situado justo debajo del cuello.

3.2.2.4 Los dorsales exigidos por la organización para identificar a los jugadores tendrán prioridad sobre la publicidad en la parte central de la espalda de la camiseta; dichos dorsales estarán contenidos dentro de un recuadro cuya área no será superior a 600 cm^2.

3.2.2.5 Las marcas o ribetes situados en la parte frontal o lateral de una prenda de juego, así como los objetos que lleve un jugador, joyas, por ejemplo, no serán demasiado llamativos ni emitirán un brillo reflectante que deslumbre al oponente.

3.2.2.6 Las prendas utilizadas no podrán llevar diseños o inscripciones que puedan ofender o desprestigiar el juego.

3.2.2.7 Los jugadores de un equipo que intervienen en un encuentro, así como los jugadores de una misma Asociación que forman una pareja de dobles en una competición por un título Mundial, Olímpico o Paralímpico vestirán uniformemente, con la posible excepción de los calcetines, calzado y el número, tamaño, color y diseño de la publicidad en la vestimenta.

3.2.2.8 Los jugadores y parejas contrincantes llevarán camisetas con colores lo suficientemente distintos que les permitan ser fácilmente distinguidos por los espectadores.

3.2.2.9 Cuando los jugadores o equipos contrincantes lleven una camiseta similar y no se pongan de acuerdo sobre quién debe cambiarse, la decisión la tomará el árbitro por sorteo.

3.2.2.10 Los jugadores que participen en competiciones por un título Mundial, Olímpico o Paralímpico, llevarán camiseta y pantalón corto o falda de tipos autorizados por sus Asociaciones. Los jugadores que compitan en estas competiciones deberán llevar el nombre del jugador en la parte posterior de la camiseta.

3.2.3 Condiciones de juego

3.2.3.1 El espacio de juego tendrá cualquier forma, siempre que el tamaño mínimo estará definido por un rectángulo y no menor de 14 metros de largo, 7 metros de ancho y 5 metros de alto, pero las 4 esquinas pueden sustituirse por vallas; para las competiciones en sillas de ruedas, el espacio de juego puede ser inferior, pero no será menor de 8 m de largo y 6 m de ancho; para las competiciones de veteranos el espacio podrá reducirse, pero no será inferior a 10 m de largo y 5 de ancho.

3.2.3.2 El equipamiento y accesorios siguientes serán considerados como parte de cada área de juego: la mesa incluyendo el conjunto de la red, los números impresos que identifican la mesa, el suelo, las mesas y sillas de los árbitros, los marcadores, los toalleros, las vallas, los letreros sobre las vallas indicando los nombres de jugadores o Asociaciones y pequeño equipamiento técnico que será colocado de manera que no afecte al juego.

3.2.3.3 El área de juego estará delimitada por vallas de, aproximadamente, 75 cm de altura, todas del mismo color de fondo oscuro, que la separen de las áreas contiguas y de los espectadores.

3.2.3.4 En competiciones por un título Mundial, Olímpico y Paralímpico la intensidad luminosa, medida a la altura de la superficie de juego, será, como mínimo, de 1.500 lux, uniformemente distribuida sobre toda la superficie de juego, y, como mínimo, de 1.000 lux en el resto del área de juego; en otras competiciones, la intensidad será, como mínimo, de 1.000 lux, uniformemente distribuida sobre la superficie de juego, y, como mínimo, de 600 lux en el resto del área de juego.

3.2.3.5 Cuando se juegue en varias mesas a la vez, el nivel de iluminación será el mismo para todas ellas, y el del fondo de la sala de juego no será mayor que el mínimo en el área de juego.

3.2.3.6 La fuente de iluminación no estará a menos de 5 m por encima del suelo.

3.2.3.7 El fondo será, en general, oscuro y no contendrá fuentes de luz brillante ni dejará pasar claridad a través de ventanas sin cubrir u otras aberturas.

3.2.3.8 El suelo no deberá ser de color claro, ni con brillo reflectante ni resbaladizo, y deberá ser elástico, para competiciones en sillas de ruedas el suelo puede ser rígido.

3.2.3.8.1 En competiciones por un título Mundial, Olímpico y Paralímpico, el suelo deberá ser de madera o de material sintético enrollable, de una marca y tipo autorizados por la ITTF.

3.2.3.9 El equipo técnico del conjunto de la red se considerará parte del mismo.

3.2.4 Control de raquetas

3.2.4.1 Es responsabilidad de cada jugador asegurarse que los recubrimientos se unen a la hoja de la raqueta con adhesivos que no contengan disolventes volátiles nocivos.

3.2.4.2 Se establecerá un centro de control de raquetas en todas las competiciones por un título Mundial de la ITTF, Olímpico y Paralímpico, así como en un número determinado de otros torneos ITTF, y puede ser establecido en competiciones continentales y nacionales.

3.2.4.2.1 El centro de control de raquetas comprobará raquetas, conforme a las normas y procedimientos establecidos por el Comité Ejecutivo y recomendados por el Comité de Equipamiento y el Comité de Árbitros y Jueces Árbitros, para asegurar que las raquetas cumplen con todas las reglas de la ITTF incluyendo, pero sin limitarse a, la planitud, el grosor de los recubrimientos de la raqueta, el grosor uniforme y la continuidad de las capas, y la presencia de sustancias volátiles nocivas o volátiles.

3.2.4.2.2 Normalmente, los controles de raquetas serán realizados antes de los partidos. Sólo se realizarán pruebas de control despues del partido cuando las raquetas no se hayan presentado a tiempo para una prueba de control antes del partido o para pruebas de control o inspecciones que no se hayan podido realizarse antes del partido.

3.2.4.2.3 Las raquetas que no superen las pruebas de los controles de raquetas antes del partido no podrán ser utilizadas, pero podrán ser reemplazadas por una segunda raqueta, la cual será controlada inmediatamente si el tiempo lo permite, pero si no, será controlada después del partido; en el caso de que una raqueta no pase un control aleatorio de raquetas después de un partido, el jugador estará sujeto a sanciones y podrá ser sancionado.

3.2.4.2.4 Todos los jugadores tienen derecho a realizar controles de raquetas voluntariamente antes de los partidos sin ninguna penalización.

3.2.4.3 Después de cuatro fallos acumulados en cualquier aspecto de los controles de raquetas en un periodo de cuatro años, el jugador puede terminar ese evento, pero posteriormente el Comité Ejecutivo de la ITTF lo suspenderá por doce meses.

3.2.4.3.1 La ITTF informará por escrito al jugador de esta suspensión.

3.2.4.3.2 El jugador suspendido puede apelar ante el Tribunal de la ITTF dentro de los 21 días siguientes después de haber recibido la carta de suspensión; si tal apelación fuera presentada, la suspensión del jugador seguiría en vigor.

3.2.4.4 La ITTF mantendrá un registro de todos los fallos en controles de raquetas con efecto desde el 1 de septiembre de 2010.

3.2.4.5 Se proporcionará una zona adecuadamente ventilada donde realizar el pegado de los recubrimientos de la raqueta a la misma, y no se utilizarán adhesivos líquidos en ningún otro lugar de las instalaciones de juego.

Se considera como “instalaciones de juego” a aquella zona del edificio utilizada para tenis de mesa y las actividades relacionadas, las instalaciones y la zona pública.

3.2.5 Publicidad y Letreros

3.2.5.1 Dentro del área de juego, la publicidad sólo se exhibirá en el equipamiento o accesorios enumerados en 3.2.3.2, o en la vestimenta de juego de los jugadores, la vestimenta de los árbitros o en los dorsales de los jugadores, y no habrá expositores adicionales especiales.

3.2.5.1.1 La publicidad y letreros dentro o junto al área de juego, en la vestimenta de juego o dorsales de los jugadores y en la vestimenta de los árbitros no podrán ser de productos del tabaco, bebidas alcohólicas, drogas nocivas o productos ilegales, y no harán discriminación o connotación negativa por motivos de raza, xenofobia, género, religión, discapacidades u otras formas de discriminación.
En cualquier caso, para competiciones no explícitamente organizadas para jugadores menores de 18 años, la ITTF puede permitir publicidad y letreros de bebidas alcohólicas no destiladas en el equipamiento y accesorios dentro o junto al área de juego, siempre que la legislación local lo permita.

3.2.5.2 En los Juegos Olímpicos y Paralímpicos, los anuncios en el equipamiento de juego, en la vestimenta de juego y en la vestimenta de los árbitros estarán sujetos a las regulaciones del COI y CPI respectivamente.

3.2.5.3 Con la excepción de anuncios usando LEDs (diodos emisores de luz) y aparatos similares en los bordes de los laterales del área de juego, no se utilizarán colores fluorescentes, luminiscentes o brillantes en ninguna parte del área de juego y el color de fondo de los bordes permanecerá oscuro.

3.2.5.3.1 Los anuncios en los bordes de los laterales no cambiarán durante un partido de claro a oscuro y viceversa.

3.2.5.3.2 Los LEDS y dispositivos similares de las pantallas no deberán ser tan brillantes como para molestar a los jugadores durante el partido y no cambiarán cuando la pelota esté en juego.

3.2.5.3.3 No se podrán usar anuncios con LED y aparatos similares sin previa autorización de la ITTF.

3.2.5.4 Los rótulos o símbolos exhibidos en la parte interior de los bordes deberán ser claramente diferentes del color de la pelota que se use, no más de dos colores, y estarán contenidos dentro de una altura de 40 cm.

3.2.5.5 Puede haber hasta 6 anuncios en el suelo del área de juego, dichas marcas:

3.2.5.5.1 pueden colocarse 2 en cada extremo, cada uno contenido en un área de 5 m2 y 1 en cada lado de la mesa, dentro de un área de 2.5 m2

3.2.5.5.2 no estarán a menos de 3 m de la línea de fondo de la mesa cercana a los anuncios.

3.2.5.5.3 serán del mismo color uniforme, diferente del de la pelota en juego, a menos que otros colores hayan sido previamente acordados con la ITTF.

3.2.5.5.4 no alterarán significativamente la superficie de fricción del suelo.

3.2.5.5.5 consistirán en un logotipo, marca u otros iconos y no incluirán ningún fondo.

3.2.5.6 Los anuncios en la mesa cumplirán los siguientes requerimientos:

3.2.5.6.1 puede haber un anuncio permanente con el nombre o el logo del fabricante o proveedor en cada mitad de cada lado de la parte superior de la mesa y en cada uno de los fondos.

3.2.5.6.2 puede haber un anuncio temporal, que también puede ser el nombre o el logo del fabricante o proveedor en cada mitad de cada lado de la parte superior de la mesa y en cada uno de los fondos.

3.2.5.6.3 cada anuncio temporal o permanente estará contenido dentro de una longitud total de 60 cm.

3.2.5.6.4 los anuncios temporales estarán claramente separados de cualquier anuncio permanente.

3.2.5.6.5 los anuncios no serán de otros proveedores de artículos de tenis de mesa.

3.2.5.6.6 no habrá anuncios, logotipos, o nombre de la mesa o del fabricante o suministrador de la mesa en la estructura inferior, excepto si el fabricante o suministrador de la mesa es el patrocinador del torneo.

3.2.5.7 Puede haber dos anuncios provisionales en las redes en cada lado de la mesa, que serán de un color claramente diferente al de la pelota en uso. No estarán a menos de 3 cm. del extremo superior de la cinta de la red; los anuncios situados en partes de la red dentro de las prolongaciones verticales de las líneas laterales de la mesa serán un logo, marca u otros iconos.

3.2.5.8 En las mesas de los árbitros y demás mobiliario situado en el interior del área de juego, la publicidad ocupará una superficie máxima, en cualquier cara, de 750 cm^2.

3.2.5.9 En la vestimenta de juego la publicidad se limitará a:

3.2.5.9.1 la marca habitual, símbolo o nombre del fabricante, ocupando una superficie máxima de 24 cm^2;

3.2.5.9.2 no más de 6 anuncios claramente separados entre sí, contenidos todos ellos en un área total de 600 cm^2, situados en la parte frontal, lateral u hombro de la camiseta, con no más de 4 anuncios en el frontal;

3.2.5.9.3 no más de 2 anuncios, contenidos en un área total de 400 cm^2, en la parte posterior de la camiseta;

3.2.5.9.4 no más de 2 anuncios, contenidos en un área combinada total de 120 cm2, sólo en el frontal y los laterales del pantalón corto o falda.

3.2.5.10 La publicidad exhibida en los dorsales de los jugadores ocupará una superficie máxima de 100 cm^2, si tales dorsales no se usan, puede haber anuncios temporales adicionales para los patrocinadores del torneo, dentro de un área total de 100 cm2

3.2.5.11 La publicidad en la indumentaria de los árbitros ocupará una superficie máxima de 40 cm^2.

3.2.6 Control de Dopaje

3.2.6.1 Todos los jugadores participantes en competiciones internacionales, incluyendo las competiciones juveniles, estarán sujetos durante la competición a las pruebas de la ITTF, a las de la Asociación Nacional del jugador y a las de cualquier otra organización antidopaje responsable de la prueba en la competición en la que participen.

3.2.7 Sistema TTR

3.2.7.1 Se podrá utilizar un sistema electrónico de revisión de tenis de mesa (TTR), que entrará en vigor cuando un jugador presente una apelación contra una decisión de un oficial de partido responsable sobre una cuestión de hecho. El TTR proporcionará una repetición de las circunstancias que condujeron a una decisión sujeta a revisión, y la decisión final a la apelación será tomada por un oficial del TTR.

3.3 OFICIALES DE PARTIDOS

3.3.1 Juez Árbitro

3.3.1.1 Para cada competición, en su totalidad, será designado un juez árbitro, cuya identidad y localización se dará a conocer a los participantes y, en todo caso, a los capitanes de los equipos.

3.3.1.2 El juez árbitro será el responsable de:

3.3.1.2.1 la realización del sorteo;

3.3.1.2.2 la programación de los partidos por hora y mesa;

3.3.1.2.3 la designación de los oficiales de partidos;

3.3.1.2.4 llevar a cabo, antes del torneo, una reunión informativa con los oficiales de partidos;

3.3.1.2.5 comprobar la elegibilidad de los jugadores;

3.3.1.2.6 decidir si en caso de emergencia se puede suspender el juego;

3.3.1.2.7 decidir si los jugadores pueden abandonar el área de juego durante un partido;

3.3.1.2.8 decidir si los periodos de calentamiento reglamentarios se pueden prolongar;

3.3.1.2.9 decidir si los jugadores pueden utilizar chándal durante un partido;

3.3.1.2.10 decidir cualquier cuestión sobre la interpretación de las Reglas o Reglamentos, incluida la validez de la vestimenta, equipamiento y condiciones de juego;

3.3.1.2.11 decidir si los jugadores pueden practicar durante una suspensión del juego por emergencia y dónde pueden hacerlo;

3.3.1.2.12 adoptar medidas disciplinarias por mala conducta u otras infracciones del Reglamento.

3.3.1.3 Cuando, con el consentimiento del Comité de Competición, cualesquiera de las funciones del juez árbitro sean delegadas en otras personas, las responsabilidades específicas y localización de cada una de estas personas serán dadas a conocer a los participantes y, en todo caso, a los capitanes de los equipos.

3.3.1.4 El juez árbitro, o un adjunto responsable designado para ejercer la autoridad en su ausencia, estará presente en todo momento durante el juego.

3.3.1.5 El juez árbitro podrá sustituir a un oficial de partido por otro en cualquier momento, siempre que lo considere necesario, pero no podrá alterar la decisión tomada por el oficial sustituido sobre una cuestión de hecho que se encuentre dentro de su competencia.

3.3.1.6 Los jugadores estarán bajo la jurisdicción del juez árbitro desde el momento que llegan a las instalaciones de la competición hasta que salen de ellas.

3.3.2 Árbitro, árbitro asistente, contador de golpes y oficial de revisión de tenis de mesa -TTR-.

3.3.2.1 Será designado un árbitro y un árbitro asistente para cada partido o encuentro.

3.3.2.2 El árbitro estará sentado o de pie en línea con la red, y el árbitro asistente se sentará enfrente de él, al otro lado de la mesa.

3.3.2.3 El árbitro será el responsable de:

3.3.2.3.1 comprobar la legalidad del equipamiento y condiciones de juego, e informar al juez árbitro de cualquier deficiencia;

3.3.2.3.2 tomar una pelota al azar como se estipula en los artículos 3.4.2.1.1-2;

3.3.2.3.3 proceder al sorteo para la elección del servicio, recepción y lados;

3.3.2.3.4 decidir si los requisitos de la regla de servicio se pueden atenuar para un jugador con discapacidad física;

3.3.2.3.5 controlar el orden del servicio, recepción y lados, y corregir cualquier error en los mismos;

3.3.2.3.6 decidir cada jugada como tanto o anulación;

3.3.2.3.7 anunciar el tanteo, de acuerdo con el procedimiento especificado;
3.3.2.3.8 introducir la regla de aceleración en el momento adecuado;
3.3.2.3.9 mantener la continuidad del juego;
3.3.2.3.10 tomar las medidas previstas en caso de incumplimiento de las reglas sobre consejos o comportamiento.
3.3.2.3.11 decidir por sorteo que jugador, pareja o equipo cambiará su camiseta, si los jugadores o equipos oponentes tienen una camiseta similar y no se ponen de acuerdo en quién de ellos se cambiará.
3.3.2.3.12 asegurar que sólo las personas autorizadas están en el área de juego
3.3.2.4 El árbitro asistente
3.3.2.4.1 decidirá si la pelota en juego toca, o no, el borde de la superficie de juego del lado de la mesa más cercano a él;
3.3.2.4.2 informará al árbitro del incumplimiento del reglamento sobre consejos o comportamiento.
3.3.2.5 El árbitro y el árbitro asistente podrán:
3.3.2.5.1 decidir si el servicio de un jugador es ilegal;
3.3.2.5.2 decidir si la pelota toca el conjunto de la red al pasar por encima o alrededor del mismo en un servicio que, por lo demás, es correcto;
3.3.2.5.3 decidir si un jugador obstruye la pelota;
3.3.2.5.4 decidir si las condiciones de juego son perturbadas de tal manera que pueden afectar al resultado de la jugada;
3.3.2.5.5 cronometrar la duración del período de calentamiento, del juego y de los intervalos.
3.3.2.6 Tanto el árbitro asistente como otro oficial distinto pueden actuar como contador de golpes para contar los golpes del jugador o pareja receptora cuando la regla de aceleración se esté aplicando.
3.3.2.7 Una decisión tomada por el árbitro asistente de acuerdo con lo estipulado en los artículos 3.3.2.5, no puede ser anulada por el árbitro.
3.3.2.8 Cuando la Revisión de Tenis de Mesa (TTR) está en funcionamiento, una decisión tomada por el árbitro o el árbitro asistente puede ser anulada por el oficial de TTR.
3.3.2.9 Los jugadores estarán bajo la jurisdicción del árbitro desde el momento que llegan al área de juego hasta que salen de ella.

3.3.3 Apelaciones

3.3.3.1 Ningún acuerdo entre jugadores, en una prueba individual, o entre capitanes de equipo, en una prueba por equipos, puede modificar una decisión tomada por el oficial del partido responsable sobre una cuestión de hecho, o por el juez árbitro responsable acerca de una cuestión de interpretación de las Reglas o Reglamento, o por el Comité de Competición responsable sobre cualquier otra cuestión del torneo o de la conducción del partido o encuentro.
3.3.3.2 No se puede apelar al juez árbitro contra una decisión tomada por el oficial del partido responsable sobre una cuestión de hecho, o al Comité de Competición sobre una cuestión de interpretación de las Reglas o Reglamento tomada por el juez árbitro responsable.
3.3.3.3 Cuando esté en funcionamiento la Revisión de Tenis de Mesa (TTR), se podrá apelar ante el oficial de TTR contra una decisión de un oficial de partido responsable sobre una cuestión de hecho, y la decisión del oficial de TTR será definitiva.
3.3.3.4 Se puede apelar al juez árbitro contra una decisión tomada por el oficial del partido sobre una cuestión de interpretación de las Reglas o Reglamento, y la decisión del juez árbitro será inapelable.
3.3.3.5 Se puede apelar al Comité de Competición contra una decisión tomada por el juez árbitro sobre una cuestión de organización en un torneo, en un partido o en un encuentro no contemplado en las Reglas o el Reglamento, y la decisión del Comité será inapelable.
3.3.3.6 En una prueba individual, una apelación sólo puede ser efectuada por un jugador participante en el partido en el que ha surgido la cuestión; en una prueba por equipos, una apelación sólo puede ser efectuada por el capitán de un equipo participante en el encuentro en el que la cuestión haya surgido.
3.3.3.7 Una cuestión de interpretación de las Reglas o Reglamento surgida de la decisión de un juez árbitro, o una cuestión de conducción de un torneo, partido o encuentro surgida de la decisión de un Comité de Competición, pueden ser sometidas a la consideración del Comité de Reglas de la ITTF por el jugador o el capitán del equipo facultado para apelar, a través de su Asociación.
3.3.3.8 El Comité de Reglas dará una directriz como guía para futuras decisiones, la cual podrá asimismo ser objeto de una protesta por parte de una Asociación ante el Consejo de la ITTF o ante una Asamblea General, pero esto no afectará a la irrevocabilidad de toda decisión tomada previamente por el juez árbitro o el Comité de Competición responsable.

3.4 CONDUCCIÓN DEL PARTIDO O ENCUENTRO

3.4.1 Indicación del tanteo

3.4.1.1 El árbitro anunciará el tanteo inmediatamente después de que la pelota deje de estar en juego al final de una jugada, o después tan pronto como sea factible.

3.4.1.1.1 Al anunciar el tanteo durante un juego, el árbitro anunciará primero el número de tantos anotados por el jugador o pareja a quien corresponda servir en la siguiente jugada del juego, y a continuación, el número de tantos anotados por el jugador o pareja oponente.

3.4.1.1.2 Al comienzo de un juego y cuando corresponda un cambio de servidor, el árbitro señalará al próximo servidor, y después de indicar el resultado podrá decir el nombre del próximo servidor.

3.4.1.1.3 Al final de un juego, el árbitro anunciará el número de tantos anotados por el jugador o pareja ganador/a seguido por el número de tantos conseguidos por el jugador o pareja perdedor/a pudiendo entonces nombrar al ganador o pareja ganadora.

3.4.1.2 Además de anunciar el tanteo, el árbitro puede realizar señales con las manos para indicar sus decisiones.

3.4.1.2.1 Cuando un tanto sea conseguido, puede levantar su brazo más cercano al jugador o pareja que ganó el tanto, de forma que el brazo quede horizontal y el antebrazo vertical con la mano cerrada hacia arriba.

3.4.1.2.2 Cuando por cualquier motivo la jugada es anulada “let”, el árbitro puede levantar la mano por encima de su cabeza para indicar que la jugada ha terminado.

3.4.1.3 El tanteo y, en la aplicación de la regla de aceleración, el número de golpes, deben ser anunciados en inglés o en cualquier otro idioma aceptable para ambos jugadores o parejas y para el árbitro.

3.4.1.4 El tanteo deberá mostrarse en marcadores mecánicos o eléctricos de manera que sea claramente visible a los jugadores y espectadores.

3.4.1.5 Cuando un jugador es formalmente amonestado por mal comportamiento, será colocada una marca amarilla en el marcador o cerca del mismo.

3.4.2 Equipamiento

3.4.2.1 Los jugadores no escogerán las pelotas en el área de juego.

3.4.2.1.1 Cuando sea posible, los jugadores tendrán la oportunidad de escoger una o más pelotas antes de acceder al área de juego, y el partido será jugado con la pelota escogida por los jugadores.

3.4.2.1.2 Si la pelota no ha sido escogida por los jugadores antes de acceder al área de juego, o los jugadores no se han puesto de acuerdo en la pelota a usar, el partido será jugado con una pelota tomada al azar por el árbitro de una caja de aquellas especificadas para la competición.

3.4.2.1.3 Si una pelota es dañada durante un partido será substituida por otra de las escogidas antes del partido o, si ninguna de ellas está disponible, por una tomada al azar por el árbitro de una caja de aquellas especificadas para la competición.

3.4.2.2 El recubrimiento de la raqueta será usado tal y como ha sido autorizado por la ITTF, sin ningún tratamiento físico, químico o de cualquier otro tipo, que cambie o modifique las propiedades de juego, fricción, apariencia, color, estructura, superficie, etc. En particular, no se utilizarán aditivos.

3.4.2.3 Una raqueta debe pasar satisfactoriamente todos los parámetros medidos en un control de raquetas.

3.4.2.4 No se podrá remplazar una raqueta durante un partido a no ser que resulte accidentalmente dañada de tal manera que no pueda ser usada; si esto sucediera, se substituirá inmediatamente por otra que el jugador haya traído consigo al área de juego, o por una que se le entregue en el área de juego.

3.4.2.5 Excepto que sean autorizados por el árbitro, los jugadores dejarán sus raquetas sobre la mesa durante los descansos autorizados; pero si la raqueta está atada a la mano, el árbitro permitirá al jugador mantenerla atada durante los descansos autorizados.

3.4.3 Práctica

3.4.3.1 Los jugadores están autorizados a practicar en la mesa del partido hasta un máximo de dos minutos inmediatamente antes de empezar el mismo, pero no durante los descansos normales; el periodo de práctica especificado sólo puede prolongarse con el permiso del juez árbitro.

3.4.3.2 Durante una suspensión de emergencia del juego, el juez árbitro puede autorizar a los jugadores a practicar en cualquier mesa, incluida la del partido.

3.4.3.3 Antes de reanudar el juego tras la sustitución de una pelota o raqueta rota, se concederá a los jugadores un espacio de tiempo razonable para revisar el equipamiento que van a utilizar y familiarizarse con él, pero esto no les concederá automáticamente más de unas cuantas jugadas de peloteo.

3.4.4 Interrupciones del juego

3.4.4.1 El juego será continuo durante todo el partido excepto que todo jugador tiene derecho a:

3.4.4.1.1 un descanso de hasta 1 minuto entre juegos sucesivos de un partido;

3.4.4.1.2 breves descansos para utilizar la toalla después de cada 6 tantos desde el inicio de cada juego y en el cambio de lado en el último juego posible de un partido.

3.4.4.2 Un jugador o pareja podrá solicitar un período de tiempo muerto de hasta 1 minuto durante un partido.

3.4.4.2.1 En una prueba individual la petición del tiempo muerto deberá realizarse por el jugador o pareja, o por el consejero designado; en una prueba por equipos podrá ser realizada por el jugador o pareja, o por el capitán del equipo.

3.4.4.2.2 Si un jugador o pareja y un consejero o capitán no están de acuerdo en tomar un tiempo muerto, la decisión final será tomada por el jugador o pareja en una prueba individual y por el capitán en una prueba por equipos.

3.4.4.2.3 La petición de tiempo muerto, que sólo puede hacerse entre jugadas en un juego, será indicada formando una "T" con las manos.

3.4.4.2.4 Una vez recibida una solicitud válida de un tiempo muerto el árbitro interrumpirá el juego y alzará una tarjeta blanca con la mano del lado del jugador o pareja que ha realizado la petición; la tarjeta blanca u otra marca apropiada será puesta en el campo de dicho jugador o pareja.

3.4.4.2.5 La tarjeta blanca o marca será retirada y se reanudará el juego tan pronto como el jugador o pareja que lo ha solicitado esté preparado para continuar o al término de 1 minuto, lo que suceda primero.

3.4.4.2.6 Si una petición válida por un tiempo muerto es realizada simultáneamente por o en nombre de ambos jugadores o parejas, el juego se reanudará cuando ambos jugadores o parejas estén preparados o al final de 1 minuto, lo que ocurra antes, y ningún jugador o pareja tendrá derecho a otro tiempo muerto durante ese partido.

3.4.4.3 No habrá descansos entre los partidos sucesivos de un encuentro, excepto que un jugador que tenga que jugar en partidos consecutivos puede reclamar un descanso de hasta 5 minutos entre estos partidos.

3.4.4.4 El juez árbitro puede autorizar una suspensión del juego, lo más breve posible y nunca superior a 10 minutos, si un jugador queda momentáneamente incapacitado por accidente, siempre y cuando, en opinión del juez árbitro, la suspensión no suponga una desventaja para el jugador o pareja oponente.

3.4.4.5 No se autorizarán suspensiones debidas a una incapacidad ya manifiesta o previsible al comienzo del partido, o producida por la tensión normal del juego; los calambres o el agotamiento causados por el estado de forma del jugador o por el desarrollo del juego, no justifican una suspensión de emergencia, que sólo podrán autorizarse en caso de incapacidad debida a accidente, como, por ejemplo, una lesión causada por una caída.

3.4.4.6 Si cualquier persona sangra en el área de juego, el juego será suspendido inmediatamente y no se reanudará hasta que esa persona haya recibido asistencia médica y haya sido eliminado todo rastro de sangre del área de juego.

3.4.4.7 Los jugadores permanecerán en el área de juego o en sus inmediaciones durante todo el partido, a menos que el juez árbitro autorice lo contrario; durante los descansos entre juegos y en los tiempos muertos permanecerán, como máximo, a 3 metros de distancia del área de juego, bajo la supervisión del árbitro.

3.5 DISCIPLINA

3.5.1 Consejos

3.5.1.1 En una prueba por equipos, los jugadores pueden recibir consejos de cualquier persona autorizada a estar en el área de juego.

3.5.1.2 En una prueba individual, un jugador o pareja puede recibir consejos sólo de una persona, designada de antemano al árbitro, excepto cuando los jugadores de una pareja de dobles son de distintas Asociaciones, en cuyo caso cada jugador puede designar un consejero, pero con respecto al 3.5.1 y 3.5.2 estos dos consejeros serán tratados como una unidad; si una persona no autorizada da consejos, el árbitro mostrará una tarjeta roja y la expulsará del área de juego.

3.5.1.3 Los jugadores pueden recibir consejos en cualquier momento, excepto durante las jugadas, siempre que el juego no sea retrasado por ello (3.4.4.1); si cualquier persona autorizada da consejos ilegales, el árbitro le mostrará una tarjeta amarilla para advertirle de que cualquier posterior incumplimiento será motivo de expulsión del área de juego.

3.5.1.4 Después de haber sido dada una advertencia, si en el mismo encuentro o en el mismo partido de una prueba individual alguien vuelve a dar consejos ilegalmente, el árbitro mostrará una tarjeta roja y lo expulsará del área de juego, fuera o no la persona previamente advertida.

3.5.1.5 En un encuentro, la persona expulsada no será readmitida, excepto cuando tenga que jugar, y no será reemplazada por otra persona hasta que el encuentro haya concluido; en una prueba individual, no será readmitida hasta la finalización del partido.

3.5.1.6 Si la persona expulsada se niega a marcharse o regresa antes del final del partido, el árbitro suspenderá el juego e informará al juez árbitro.

3.5.1.7 Estas reglas sólo se aplicarán a los consejos dados durante el juego, y no impiden que un jugador o capitán apropiado haga una apelación formal ni que consulte con un intérprete o al representante de su Asociación sobre la explicación de una decisión jurídica.

3.5.2 Mal comportamiento

3.5.2.1 Los jugadores y entrenadores u otros consejeros evitarán comportamientos que puedan afectar injustamente a su oponente, ofender a los espectadores o desacreditar el deporte, como, por ejemplo, lenguaje inapropiado, romper deliberadamente la pelota o golpearla hacia fuera del área de juego, dar patadas a la mesa o a los alrededores y faltar al respeto a los oficiales de partidos.

3.5.2.2 Si en cualquier momento un jugador, un entrenador u otro consejero comete una ofensa grave, el árbitro suspenderá el juego e informará inmediatamente al juez árbitro; para infracciones menos graves el árbitro podrá, en la primera ocasión, mostrar una tarjeta amarilla y advertir al infractor que cualquier otra ofensa está sujeta a penalización.

3.5.2.3 Excepto lo previsto en los artículos 3.5.2.2 y 3.5.2.5, si un jugador que ha sido advertido comete una segunda falta durante el mismo partido o encuentro, el árbitro concederá 1 tanto a su oponente, y 2 tantos por una falta posterior, mostrando en cada ocasión una tarjeta amarilla y otra roja conjuntamente.

3.5.2.4 Si un jugador contra el cual han sido aplicados 3 tantos de penalización durante el mismo partido o encuentro persiste en su mal comportamiento, el árbitro suspenderá el juego e informará inmediatamente al juez árbitro.

3.5.2.5 Si un jugador cambia su raqueta durante un partido sin haber sido dañada, el árbitro suspenderá el juego e informará al juez árbitro.

3.5.2.6 Una amonestación o penalización incurrida por cualquier jugador de una pareja de dobles se aplicará a la pareja, pero no en los siguientes partidos individuales del mismo encuentro al jugador que no ha cometido la ofensa; al inicio de un partido de dobles se considerará que la pareja ha incurrido en el máximo de avisos o penalizaciones que tuviera cualquiera de sus dos jugadores en el mismo encuentro.

3.5.2.7 Excepto lo previsto en el artículo 3.5.2.2, si un entrenador u otro consejero que ha sido advertido comete una nueva falta durante el mismo partido o encuentro, el árbitro mostrará una tarjeta roja y le expulsará del área de juego hasta la finalización del encuentro o hasta la finalización del partido en una prueba individual.

3.5.2.8 El juez árbitro tendrá potestad para descalificar a un jugador para un partido, un encuentro, una prueba o una competición por falta grave o conducta ofensiva, informado o no previamente por el árbitro; de hacerlo así mostrará una tarjeta roja. Para infracciones menos serias, que no justifican la descalificación, el Juez Árbitro puede decidir si informar a la Unidad de Integridad de la ITTF.

3.5.2.9 Si un jugador es descalificado en 2 partidos de una prueba individual o por equipos, quedará automáticamente descalificado de esa prueba por equipos o de esa competición individual.

3.5.2.10 El juez árbitro puede descalificar para el resto de una competición a cualquier persona que haya sido expulsada en dos ocasiones del área de juego durante esa competición.

3.5.2.11 Si un jugador es descalificado de una prueba o competición por cualquier razón, perderá de forma automática cualquier título, medalla, premios económicos o puntos de ranking asociados.

3.5.2.12 Los casos muy graves de mal comportamiento serán puestos en conocimiento de la Asociación del infractor.

3.5.2.13 La Unidad de Integridad de la ITTF podrá tomar medidas adicionales por cualquier violación grave, reiterada o continua de cualquier disposición del Artículo 3.5.2 y solicitar la imposición de una o más sanciones conforme al Reglamento de Integridad de la ITTF o al Reglamento del Tribunal de la ITTF.

3.5.3 Buena Imagen

3.5.3.1 Los jugadores, entrenadores y oficiales apoyarán el objetivo de una buena presentación del deporte y salvaguardarán su integridad absteniéndose de cualquier intento de influenciar sobre los elementos de una competición de una manera contraria a la ética deportiva:

3.5.3.1.1 Los jugadores tienen que hacer todo lo posible para ganar un partido y no se retirarán salvo por razones de enfermedad o lesión.

3.5.3.1.2 Los jugadores, entrenadores y oficiales no participarán ni apoyarán ninguna forma de apuestas o juegos de azar relacionados con sus propios partidos o competiciones.

3.5.3.2 Cualquier jugador que deliberadamente no acate estos principios será sancionado con la pérdida total o parcial del premio en metálico en pruebas con dotación económica y/o con la suspensión para pruebas de la ITTF.

3.5.3.3 En caso de que se demuestre la complicidad de algún consejero u oficial, se espera que la respectiva Asociación Nacional sancione a dicha persona.

3.5.3.4 La Unidad de Integridad de la ITTF podrá tomar medidas adicionales por cualquier violación grave, reiterada o continua de cualquier disposición del Artículo 3.5.3 y solicitar la imposición de una o más sanciones conforme al Reglamento de Integridad de la ITTF o al Reglamento del Tribunal de la ITTF

3.6 SORTEO PARA COMPETICIONES POR SISTEMA DE ELIMINATORIAS

3.6.1 Casillas libres -byes- y casillas para jugadores calificados -eliminatorias.

3.6.1.1 El número de casillas en la primera ronda de una prueba por sistema de eliminatorias será una potencia de 2.

3.6.1.1.1 Si hay menos inscripciones que plazas, la primera ronda incluirá tantas casillas libres como sean necesarias para completar el número de plazas exigido.

3.6.1.1.2 Si hay más inscripciones que plazas, se disputará una competición de clasificación de manera que el número de calificados y el número de inscripciones directas juntos completen el número de casillas exigido.

3.6.1.2 Las casillas libres se distribuirán lo más equitativamente posible por toda la primera ronda, siendo emplazadas primero contra las casillas de los cabezas de serie, según el orden del ranking.

3.6.1.3 Los calificados se distribuirán por sorteo lo más equitativamente posible entre las mitades, cuartos, octavos o dieciseisavos del cuadro, según convenga.

3.6.2 Cabezas de serie por ranking

3.6.2.1 Los jugadores inscritos en una prueba que ocupen los puestos más altos en el ranking serán distribuidos de forma que no puedan enfrentarse antes de las rondas finales.

3.6.2.2 El número de inscritos a considerar como cabezas de serie no excederá al número de inscripciones de la primera ronda propia de la prueba.

3.6.2.3 El jugador inscrito que ocupe el primer puesto en el ranking será colocado en la casilla superior de la primera mitad del cuadro, y el inscrito que ocupe el segundo puesto en el ranking en la casilla inferior de la segunda mitad, pero el resto de los cabezas de serie serán sorteados en determinadas casillas del cuadro, como sigue:

3.6.2.3.1 los jugadores inscritos que ocupen el tercer y cuarto puestos en el ranking serán sorteados entre la casilla inferior de la primera mitad del cuadro y la casilla superior de la segunda mitad;

3.6.2.3.2 los jugadores inscritos que ocupen del quinto al octavo puestos en el ranking serán sorteados entre las casillas inferiores de los cuartos impares del cuadro y las casillas superiores de los cuartos pares;

3.6.2.3.3 los jugadores inscritos que ocupen del noveno al decimosexto puesto en el ranking serán sorteados entre las casillas inferiores de los octavos impares del cuadro y las casillas superiores de los octavos pares;

3.6.2.3.4 los jugadores inscritos que ocupen del decimoséptimo al trigésimo segundo puestos en el ranking serán sorteados entre las casillas inferiores de los dieciseisavos impares del cuadro y las casillas superiores de los dieciseisavos pares;

3.6.2.4 En una prueba por equipos con el sistema de eliminatorias sólo el equipo que ocupe el puesto más alto en el ranking de una Asociación será elegible como cabeza de serie por ranking.

3.6.2.5 Los cabezas de serie por ranking seguirán el orden de la última lista de ranking publicado por la ITTF excepto que

3.6.2.5.1 en caso de que todos los jugadores inscritos elegibles como cabezas de serie procedan de Asociaciones pertenecientes a la misma Federación Continental, tendrá preferencia la última lista publicada por esa Federación, salvo que se especifique lo contrario en el prospecto.

3.6.2.5.2 en caso de que todos los jugadores inscritos elegibles como cabezas de serie pertenezcan a la misma Asociación, tendrá preferencia la última lista publicada por dicha Asociación.

3.6.3 Cabezas de serie por nombramiento de Asociaciones

3.6.3.1 Los jugadores y parejas nombrados por una misma Asociación serán separados en lo posible, en la forma señalada en los artículos 3.6.3.3 y 3.6.3.4, a menos que, de otra manera esté señalado en las normas específicas para una prueba o grupo de pruebas particulares.

3.6.3.2 Las Asociaciones proporcionarán una lista de sus jugadores y parejas en orden decreciente según su potencial de juego, comenzando por aquellos jugadores incluidos en el ranking utilizado para la elección de cabezas de serie, en el orden de dicha lista.

3.6.3.3 Los jugadores o parejas situados en los lugares 1 y 2 del ranking serán sorteados en diferentes mitades, y los situados en los lugares 3 y 4 del ranking, en los cuartos diferentes de los ocupados por los dos primeros.

3.6.3.4 El resto de inscritos serán separados únicamente en grupos y en la primera ronda del cuadro de clasificación para las eliminatorias y del cuadro principal, pero no en las siguientes rondas.

3.6.3.6 Una pareja de dobles masculinos o femeninos formada por jugadores de distintas Asociaciones se considerará perteneciente a la Asociación del jugador que ocupe un lugar más alto en el ranking mundial o, si ninguno de las dos figuras en dicho ranking, en el ranking continental correspondiente; si ninguno de las dos figuras en el ranking mundial o continental, se considerará que la pareja pertenece a la Asociación cuyo equipo ocupe una posición más alta en el ranking mundial por equipos.

3.6.3.7 Una pareja de dobles mixtos formada por jugadores de distintas Asociaciones será considerada como perteneciente a la Asociación de la que es miembro el hombre.

3.6.3.8 Por otra parte, cualquier pareja de dobles formada por jugadores de diferentes Asociaciones puede ser considerada como pareja de ambas Asociaciones.

3.6.3.9 En una competición de clasificación, los jugadores de una misma Asociación serán sorteados en grupos distintos, hasta conseguir el número de grupos de clasificación, de forma que, en lo posible, los calificados estén separados según los principios expresados en los artículos 3.6.3.3-4.

3.6.4 Alteraciones

3.6.4.1 Sólo se podrá alterar un cuadro ya completo con la autorización del Comité de Competición responsable y, en su caso, con el consentimiento de los representantes de las Asociaciones directamente afectadas.

3.6.4.2 El cuadro sólo se podrá alterar para corregir errores o malentendidos en la notificación y aceptación de inscripciones, para corregir desequilibrios importantes, según lo previsto en el artículo 3.6.5, o para incluir a otros jugadores o parejas, según lo previsto en el artículo 3.6.6.

3.6.4.3 Ninguna alteración que no sea las supresiones necesarias será realizada en el cuadro de una prueba después de haber empezado; a fines de este Reglamento una competición clasificatoria podrá ser considerada como una prueba aparte.

3.6.4.4 Un jugador no será suprimido del cuadro sin su permiso, excepto en caso de descalificación; tal permiso debe ser dado por el jugador si está presente o, si está ausente, por su representante autorizado.

3.6.4.5 Una pareja de dobles no será modificada si ambos jugadores están presentes y son aptos para jugar; pero la lesión, enfermedad o ausencia de un jugador puede ser aceptada como justificación para un cambio.

3.6.5 Cambios en el cuadro

3.6.5.1 Excepto en los casos previstos en los artículos 3.6.4.2, 3.6.4.5 y 3.6.5.2, un jugador no será cambiado de un lugar a otro del cuadro, y si por cualquier motivo, el cuadro sufre un desequilibrio importante, éste se rehará por completo, si es posible.

3.6.5.2 En casos excepcionales, si el desequilibrio es debido a la ausencia de varios jugadores o parejas cabezas de serie situados en la misma parte del cuadro, se volverá a numerar a los restantes cabezas de serie, siempre por orden de ranking, y se los distribuirá de nuevo, y en lo posible, entre los puestos de cabezas de serie, teniendo en cuenta, si es factible, los requisitos establecidos de los cabezas de serie por la nominación de la Asociación.

3.6.6 Añadidos

3.6.6.1 Pueden ser añadidos posteriormente jugadores no incluidos en el cuadro original, a criterio del Comité de Competición responsable y con el consentimiento del juez árbitro.

3.6.6.2 Los puestos de cabezas de serie vacantes serán ocupados primero por orden de ranking, colocando en ellos a los mejores jugadores o parejas nuevos/as; los demás jugadores o parejas serán colocados en las vacantes debidas a ausencia o descalificación, y luego en los puestos libres distintos de aquellos contra los que se enfrenten a los cabezas de serie.

3.6.6.3 Los jugadores o parejas que podrían haber sido cabezas de serie por ranking si hubieran sido incluidos en el cuadro original, podrán ser sorteados sólo en las vacantes de los puestos de cabezas de serie.

3.7 ORGANIZACIÓN DE LAS COMPETICIONES

3.7.1 Autorización

3.7.1.1 Siempre que se respeten los Estatutos, cualquier Asociación puede organizar o autorizar torneos abiertos, cerrados o por invitación en su territorio, o podrá organizar partidos o encuentros internacionales.

3.7.1.2 A excepción de los eventos de Veteranos, los jugadores de las Asociaciones miembro de la ITTF afiliadas, cuando compitan internacionalmente, sólo podrán participar en eventos de la ITTF, eventos aprobados por la ITTF y eventos registrados por la ITTF inscritos a través de su Asociación miembro, así como en eventos reconocidos por la ITTF inscritos a través de su Comité Olímpico Nacional o Comité Paralímpico Nacional respectivamente. La participación en cualquier otro tipo de evento sólo puede permitirse con el permiso expreso por escrito de la Asociación Miembro del jugador o de la ITTF; el permiso a los jugadores se considerará concedido a menos que la Asociación Nacional del jugador o la ITTF realicen una notificación específica o general denegando el permiso para participar en un evento o serie de eventos.

3.7.1.3 Un jugador o equipo no puede tomar parte en una competición internacional si está suspendido por su Asociación o Federación Continental.

3.7.1.4 Ninguna prueba podrá denominarse un título Mundial o Continental sin el permiso respectivo de la ITTF o de la Federación Continental correspondiente.

3.7.2 Representación

3.7.2.1 Tendrán el derecho a asistir al sorteo los representantes de todas las Asociaciones cuyos jugadores estén inscritos en un Campeonato Internacional Abierto y serán consultados antes de llevar a cabo cualquier alteración del cuadro o decisión sobre una apelación que pueda afectar directamente a sus jugadores.

3.7.3 Inscripciones

3.7.3.1 Los formularios de inscripción para los Campeonatos Internacionales Abiertos serán enviados a todas las Asociaciones dos meses antes, como mínimo, del comienzo de la competición, y un mes antes, como mínimo, del fin del plazo de inscripción.

3.7.3.2 Todos los jugadores elegidos por las Asociaciones para participar en torneos abiertos serán admitidos, pero los organizadores tendrán el poder de colocarlos en una competición clasificatoria, en cuyo caso se deberán tener en cuenta los rankings de la ITTF y los rankings continentales, así como cualquier otro ranking especificado por la Asociación que ha elegido a los jugadores.

3.7.4 Pruebas

3.7.4.1 Los Campeonatos Internacionales Abiertos deberán incluir las pruebas individuales masculinas, individuales femeninas, dobles masculinos y dobles femeninos, y podrán incluir dobles mixtos y pruebas internacionales por equipos para los equipos que representan a las Asociaciones.

3.7.4.2 En las competiciones por el título mundial, los jugadores de las pruebas juveniles deberán tener menos de 19 años y menos de 15 años el 31 de diciembre inmediatamente anterior al año natural en el que se celebre la competición. Se recomiendan los siguientes límites de edad para las pruebas correspondientes en otras competiciones juveniles: U21, U19, U17, U15, U13, U11.

3.7.4.3 Se recomienda que los encuentros en Campeonatos Internacionales Abiertos se disputen de acuerdo con uno de los sistemas especificados en el artículo 3.7.6; el formulario de inscripción indicará cuál de los sistemas ha sido elegido.

3.7.4.4 Las pruebas individuales del cuadro serán disputadas por un sistema de eliminatorias, pero las pruebas por equipos y las rondas clasificatorias de pruebas individuales pueden jugarse por un sistema de eliminatorias o de grupos.

3.7.5 Competiciones por grupos

3.7.5.1 En una competición por grupos o de “todos contra todos” "round robin", cada miembro del grupo jugará contra todos los demás miembros y se adjudicarán 2 puntos por encuentro o partido ganado, 1 punto por encuentro o partido jugado y perdido y 0 puntos por encuentro o partido perdido que no se ha jugado o no se ha terminado; el orden de posición quedará determinado en primer lugar por el número de puntos de encuentro o partido obtenido.
Si un jugador es descalificado después de la finalización de un partido por cualquier motivo, se considerará que ha perdido el partido y, subsecuentemente, se registrará como partido perdido que no se ha jugado.

3.7.5.2 Si dos o más miembros del grupo han obtenido el mismo número de puntos de encuentro o partido, sus posiciones relativas se determinarán solamente por los resultados de los encuentros o partidos disputados entre ellos, y se considerarán sucesivamente el total de puntos de encuentro o partido, los coeficientes de victorias y derrotas primero en partidos individuales (para una prueba por equipos), juegos y tantos, hasta donde sea necesario para establecer el orden de clasificación.

3.7.5.3 Si, en cualquier fase de este cálculo, los puestos de uno o más miembros del grupo han sido determinados, mientras que los otros aún están igualados, los resultados de los encuentros o partidos en los cuales estos miembros hayan participado se excluirán de cualquier cálculo posterior que se necesite para resolver la igualdad de acuerdo con los procedimientos establecidos en los artículos 3.7.5.1 y 3.7.5.2.

3.7.5.4 Si no es posible resolver los empates por el procedimiento especificado en los artículos 3.7.5.1-3 los puestos relativos se decidirán por sorteo.

3.7.5.5 Salvo que el Jurado lo autorice de otra forma, si se clasifica un jugador o equipo, el último partido/encuentro en el grupo será entre los jugadores o equipos numerados 1 y 2, si se clasifican dos, el último partido/encuentro será entre los jugadores o equipos numerados 2 y 3, y así sucesivamente.

3.7.6 Sistemas de juego de Encuentros por Equipos

3.7.6.1 Al mejor de 5 partidos (nuevo Sistema Copa Swaythling, 5 individuales)

3.7.6.1.1 Un equipo constará de 3 jugadores.

3.7.6.1.2 El orden de juego será:

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

3.7.6.2 Al mejor de 5 partidos (Sistema Copa Corbillón, 4 individuales y 1 dobles)

3.7.6.2.1 Un equipo constará de 2, 3 o 4 jugadores.

3.7.6.2.2 El orden de juego será:

1. A v X
2. B v Y
3. dobles
4. A v Y
5. B v X

3.7.6.2.3 En los Eventos Para TT, el orden de juego puede ser como el descrito en el artículo 3.7.6.2.2, excepto que el partido de dobles puede ser jugado al final.

3.7.6.3 Al mejor de 5 partidos (1 dobles y 4 individuales).

3.7.6.3.1 Un equipo constará de 3 jugadores; cada jugador podrá competir en un máximo de 2 partidos individuales.

3.7.6.3.2 El orden de juego será:

1. Dobles 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 Al mejor de 7 partidos (6 individuales y 1 dobles)

3.7.6.4.1 Un equipo constará de 3, 4 o 5 jugadores.

3.7.6.4.2 El orden de juego será:

1. A v X
2. B v Y
3. C v Z
4. dobles
5. A v Y
6. C v X
7. B v Z

3.7.6.5 Al mejor de 9 partidos (9 individuales)

3.7.6.5.1 Un equipo constará de 3 jugadores.

3.7.6.5.2 El orden de juego será:

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

3.7.7 Procedimiento para Encuentros por Equipos

3.7.7.1 Todos los jugadores serán seleccionados de entre los nominados para la prueba.

3.7.7.2 El nombre del capitán del equipo, sea jugador o no, será designado con anterioridad al árbitro.

3.7.7.3 Antes de un encuentro, el derecho a elegir A, B, C o X, Y, Z se decidirá por sorteo, y los capitanes designarán sus equipos al juez árbitro o a su representante, asignando una letra a cada jugador individual.

3.7.7.4 Las parejas de dobles no tienen que ser necesariamente designadas hasta el final del partido individual inmediatamente anterior.

3.7.7.5 Un encuentro finalizará cuando un equipo haya conseguido la mayoría de los partidos posibles.

3.7.8 Resultados

3.7.8.1 La Asociación organizadora enviará a la Secretaría de la ITTF y al Secretario de la Federación Continental correspondiente, tan pronto como sea posible una vez finalizada la competición y en un plazo máximo de siete días, los resultados detallados, incluidos los tanteos de los partidos de los encuentros internacionales, de todas las rondas de los Campeonatos Continentales e Internacionales Abiertos y de las rondas finales de los Campeonatos Nacionales.

3.7.9 Televisión y Transmisiones

3.7.9.1 Las pruebas en las que no están en juego títulos Mundiales, Continentales, Olímpicos o Paralímpicos sólo pueden ser retransmitidas por televisión con el permiso de la Asociación desde cuyo territorio se realiza la emisión, o según se especifique en los acuerdos de organización de la competición.

3.7.9.2 La participación en una prueba internacional presupone que la Asociación que controla a los jugadores visitantes ha dado su consentimiento para que le televise dicha prueba; en las competiciones por títulos Mundiales, Continentales, Olímpicos o Paralímpicos, se presupone dicho consentimiento para la emisión, en cualquier país, de imágenes en directo o diferido durante la celebración de la prueba y hasta un mes después.

3.7.9.3 Todas las transmisiones de competiciones de la ITTF (todas las categorías) estarán sujetas al cumplimiento del proceso de certificación de transmisiones de la ITTF, y la tasa de Certificación de Transmisiones -SCF-, correrá a cargo del titular de los derechos de la competición.

3.8 ELEGIBILIDAD INTERNACIONAL

3.8.1 La elegibilidad en competiciones por un título olímpico está regulada separadamente por el artículo 4.5.1, así como la elegibilidad para competiciones por un título paralímpico está regulada separadamente por el CPI y el artículo 4.6.1. Adicionalmente reglamentos de elegibilidad se aplican a los eventos por títulos mundiales (4.1.3, 4.2.3, 4.3.6, 4.4.3).

3.8.2 Se considerará que un jugador representa a una Asociación si acepta ser nominado por dicha Asociación y posteriormente participa en una de las competiciones enumeradas en 3.1.2.3 o en competiciones regionales distinta de eventos individuales en un Campeonato Internacional Abierto.

3.8.3 Un jugador es elegible para representar a una Asociación sólo si posee la nacionalidad del país en que esa Asociación tiene jurisdicción, excepto aquel jugador que haya representado a una Asociación de la cual no poseía la nacionalidad de acuerdo a reglas anteriores, el cual puede conservar dicha elegibilidad.

3.8.3.1 Cuando los jugadores de más de una Asociación tienen la misma nacionalidad, un jugador puede representar a una de estas Asociaciones solamente si ha nacido o tiene su principal residencia en el territorio controlado por dicha Asociación.

3.8.3.2 Un jugador que es elegible para representar a más de una Asociación tendrá el derecho a escoger cuál de las Asociaciones representará.

3.8.4 Un jugador es elegible para representar a una Federación Continental (1.3.1) en un evento por equipos continentales sólo si es elegible para representar a una Asociación miembro de esa Federación Continental de acuerdo con 3.8.3

3.8.5 Un jugador no representará Asociaciones diferentes en un período de 3 años.

3.8.6 Una Asociación podrá nominar a un jugador bajo su jurisdicción (1.8.4) para participar en cualquier evento individual de un Campeonato Internacional Abierto, el cual podrá aparecer en publicaciones de la ITTF como los listados del Ranking, pero esto no tendrá como consecuencia que el jugador sea elegible para representar a la Asociación que lo nomina de acuerdo a 3.8.2.

3.8.7 Un jugador o su Asociación proporcionará prueba documental de su elegibilidad y su pasaporte si le es requerida por el juez árbitro.

3.8.8 Cualquier apelación sobre una cuestión de elegibilidad se dirigirá a una Comisión de Elegibilidad, formada por el Comité Ejecutivo, el Presidente del Comité de Reglas y el Presidente de la Comisión de Atletas, cuya decisión será definitiva e inapelable.