

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

**IVAN ESTEVES MARÇAL DESTRO**

---

**TÊNIS DE MESA ADAPTADO:  
Conceitos e Iniciação Esportiva**

---

Campinas  
2010

**IVAN ESTEVES MARÇAL DESTRO**

---

**TÊNIS DE MESA ADAPTADO:  
Conceitos e Iniciação Esportiva**

---

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) apresentado à Faculdade de Educação Física da Universidade Estadual de Campinas para obtenção do título de Bacharel em Educação Física.

**Orientador: Paulo Ferreira de Araújo**

Campinas  
2010

**FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA  
PELA BIBLIOTECA FEF – UNICAMP**

D476t Destro, Ivan Esteves Marçal  
Tênis de mesa adaptado: conceitos e iniciação esportiva / Ivan Esteves Marçal Destro. - Campinas, SP: [s.n], 2010.

Orientador: Paulo Ferreira de Araújo.  
Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas.

1. Tênis de mesa. 2. Esporte adaptado. 3. Deficiência física. I. Araujo, Paulo Ferreira de. II. Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação Física. III. Título.

dilsa/fef

**Título em inglês:** Para table tennis: concepts and sport initiation.

**Palavras-chaves em inglês (Key-words):** Table tennis; Adapted sport; Physical disability.

**Banca examinadora:** Keyla Ferrari Lopes; Paulo Ferreira de Araújo.

**Data da defesa:** 07/12/2010.

**IVAN ESTEVES MARÇAL DESTRO**

**TÊNIS DE MESA ADAPTADO:  
Conceitos e Iniciação Esportiva**

Este exemplar corresponde à redação final do Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) defendido por Ivan Esteves Marçal Destro e aprovado pela Comissão julgadora em: 07 / 12 / 2010.

Prof. Dr. Paulo Ferreira de Araujo  
Orientador

Keyla Ferrari Lopes  
Banca

Campinas  
2010

# Dedicatória

*Dedico este trabalho a minha mãe que sempre me orientou nos momentos de decisões. E também à minha esposa, que sempre me incentivou em todos os momentos na execução deste trabalho.*

# Agradecimentos

*Agradeço primeiramente a Deus por iluminar meus caminhos e me dar forças para realizar meus sonhos e concretizar meus objetivos.*

*Agradeço em especial à minha mãe Maria do Rosário, por tudo que ela sempre fez por mim, cada um de seus atos foi uma oportunidade que tive para crescer e me tornar o que sou. Agradeço seu amor incondicional e toda a dedicação que fez com que sempre me motivasse a seguir em frente.*

*Com muito carinho agradeço também a minha esposa Alessandra, pelos momentos de compreensão, amor e respeito que tem me dedicado durante todos esses anos, e por sempre estar ao meu lado em todos os momentos que mais precisei.*

*Aos amigos de verdade que tive o prazer de conhecer ao longo do curso, e que puderam compartilhar momentos de estudo e descontração.*

*Agradeço aos professores do curso de Educação Física da Unicamp, que souberam transmitir seus conhecimentos com profissionalismo, competência e motivação, em especial ao professor e orientador Paulo Ferreira de Araujo e ao professor Sergio Stucchi por toda a paciência, dedicação e embasamento proporcionado a mim para a concretização deste estudo.*

*E finalmente, a todos que me apoiaram e me ajudaram direta ou indiretamente na realização deste trabalho. Obrigado a todos vocês!*

DESTRO, Ivan Esteves Marçal. Tênis de Mesa Adaptado: Conceitos e Iniciação Esportiva. 2010. 123f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação)-Faculdade de Educação Física. Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2010.

## RESUMO

As contínuas discussões sobre a Atividade Motora Adaptada resultam em uma extensa cadeia de atitudes nos cunhos político, profissional, pessoal e social, que caminham em direção à inclusão de pessoas em condição de deficiência. Historicamente, a deficiência foi tratada apenas dentro do ramo biológico, como enfermidade. Posteriormente foi analisada por outras ciências, e especialmente pela área pedagógica, ocorre a valorização das capacidades remanescentes na pessoa em condição de deficiência. A partir daí, muitos são os meios de levar até essa comunidade, e à população em geral, a importância da atividade física para a saúde e qualidade de vida, sendo um dos objetivos deste trabalho. O Tênis de Mesa Adaptado é um dos mais tradicionais esportes para indivíduos em condição de deficiência, tendo participado de todas as edições dos jogos paraolímpicos. Tal modalidade possui vantagens significativas a serem consideradas na escolha de atividades para as pessoas em condição de deficiência, como quanto à adaptação do espaço físico necessário, de materiais e equipamentos. Também o custo geral para a prática é menor em relação a outras modalidades, o número mínimo de alunos para sua prática é reduzido, não há contato físico e regras e prática são de fácil aprendizagem. Utilizamos a revisão bibliográfica em artigos científicos, livros, teses, dissertações, documentos do Governo, da Confederação Brasileira de Tênis de Mesa (CBTM) e da Federação Internacional de Tênis de Mesa (ITTF) para a composição deste trabalho. Assim, realizamos considerações importantes sobre Esporte, Esporte Adaptado e Iniciação Esportiva, com o objetivo de alicerçar o embasamento teórico para o entendimento da modalidade. Posteriormente realizamos considerações sobre o tênis de mesa, esporte que da origem à modalidade adaptada. Finalmente apresentaremos o Tênis de Mesa Adaptado com suas particularidades e orientações para sua iniciação esportiva.

Palavras-Chaves: Tênis de Mesa Adaptado; Esporte Adaptado; Deficiência Física / Motora.

DESTRO, Ivan Esteves Marçal. Para Table Tennis: Concepts and Sport Initiation. 2010. 123f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação)-Faculdade de Educação Física. Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2010.

## **ABSTRACT**

Ongoing discussions on Adapted Physical Activity result in an extensive network of political, professional, personal and social attitudes, which go toward the inclusion of people with disabilities. Historically, disability was treated only within the biological field, such as illness. Was later analyzed by other sciences, and especially in the pedagogical area, there is the enhancement of capacity remaining in the disabled person. From there, there are many ways to bring to that community and the general population, the importance of physical activity to health and quality of life of these people, being a part of this work. The Para Table Tennis is a traditional sport for people with disabilities, and participated in all editions of the Paralympics Games. This sport has significant advantages to consider when choosing activities for individuals with special needs, such as adapting the physical space, materials and equipment. Also the cost for general practice is lower compared to other sports, the minimum number of students is reduced to practice, there is no physical contact and rules and practices are easy to learn. We use the literature review of scientific articles, books, dissertations, government documents, Brazilian Table Tennis Confederation (CBTM) documents, and the International Table Tennis Federation (ITTF) documents for the composition of this work. This way, we have carried out important considerations Sports, Adapted Sport and Sport Initiation, with a way to support the theoretical basis for understanding the sport. Next, we made considerations about the table tennis, a sport that suited the Para Table Tennis. Finally we present Para Table Tennis with its peculiarities and guidelines for sport initiation.

Keywords: Para Table Tennis; Adapted Sports; Physical Disability.

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> - Controle das Articulações – Classe 1 .....	44
<b>Figura 2</b> - Controle das Articulações – Classe 2 .....	45
<b>Figura 3</b> - Controle das Articulações – Classe 3 .....	46
<b>Figura 4</b> - Controle das Articulações – Classe 4 .....	47
<b>Figura 5</b> - Controle das Articulações – Classe 5 .....	48
<b>Figura 6</b> - Projeção das classificações segundo altura da lesão .....	49
<b>Figura 7</b> - Adaptações da raquete – Fixação e extensão .....	52
<b>Figura 8</b> - Empunhadura estilo caneta .....	53
<b>Figura 9</b> - Empunhadura estilo clássico .....	54
<b>Figura 10</b> - Posicionamento do atleta cadeirante .....	55
<b>Figura 11</b> - Posicionamento do atleta andante .....	56
<b>Figura 12</b> - Exemplo de golpe de direita – Cadeirante .....	57
<b>Figura 13</b> - Exemplo de golpe de direita – Andante .....	57
<b>Figura 14</b> - Exemplo de golpe de esquerda – Cadeirante .....	58
<b>Figura 15</b> - Exemplo de golpe de esquerda – Andante .....	58
<b>Figura 16</b> - Exemplo de Slice – Andante .....	59
<b>Figura 17</b> - Conceito de linhas – Exercícios 1 a 6 .....	63
<b>Figura 18</b> - Conceito de linhas – Exercícios 7 a 12 .....	64

## LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

<b>ABDA</b>	Associação Brasileira de Desporto para Amputados
<b>ABDC</b>	Associação Brasileira de Desporto para Cegos
<b>ABDEM</b>	Associação Brasileira de Desporto para Deficientes Mentais
<b>ABRADECAR</b>	Associação Brasileira de Desporto em Cadeira de Rodas
<b>AMA</b>	Atividade Motora Adaptada
<b>ANDE</b>	Associação Nacional de Desporto para Deficientes
<b>CBD</b>	Confederação Brasileira de Desportos
<b>CBTM</b>	Confederação Brasileira de Tênis de Mesa
<b>CBTMA</b>	Confederação Brasileira de Tênis de Mesa Adaptado
<b>CONADE</b>	Conselho Nacional dos Direitos da Pessoa Portadora de Deficiência
<b>CORDE</b>	Coordenadoria Nacional para Integração da Pessoa com Deficiência
<b>IPC</b>	Comitê Paraolímpico Internacional
<b>IPTTC</b>	Comitê Internacional de Tênis de Mesa Paraolímpico
<b>ITTC</b>	Comitê Internacional de Tênis de Mesa
<b>ITTF</b>	Federação Internacional de Tênis de Mesa
<b>LIBRAS</b>	Língua Brasileira de Sinais
<b>ONU</b>	Organização das Nações Unidas
<b>PTTD</b>	Divisão de Tênis de Mesa Paraolímpico
<b>QI</b>	Coefficiente Intelectual
<b>VO2máx</b>	Volume Máximo de Oxigênio

# SUMÁRIO

<b>1 Introdução</b> .....	19
<b>2 Esporte, Esporte Adaptado e Iniciação</b> .....	23
2.1 O Esporte .....	23
2.2 O Esporte Adaptado .....	24
2.3 Iniciação Esportiva .....	31
<b>3 Tênis de Mesa</b> .....	33
3.1 Introdução .....	33
3.2 História .....	33
3.3 Regras .....	35
<b>4 Tênis de Mesa Adaptado</b> .....	41
4.1 Introdução .....	41
4.2 História .....	41
4.3 Classificação Funcional .....	42
4.4 Regras .....	51
4.5 Fundamentos .....	53
4.6 Exercícios de Iniciação .....	59
<b>Considerações Finais</b> .....	67
<b>Referências</b> .....	69
<b>Anexos</b> .....	73

# 1 Introdução

Existem muitas discussões sobre os meios de levar mais informações acerca do valor da atividade física para a saúde e qualidade de vida da população em geral (Nahas, 2001). E podemos observar que, à medida que um determinado tema é apresentado por diferentes veículos de comunicação, é sinal de que o mesmo está despertando o interesse contínuo e vem se transformando juntamente com suas discussões. Esta transformação também ocorre com as pessoas envolvidas, o meio acadêmico, a política e a mídia. Através dessa caracterização queremos ilustrar o processo pelo qual a Atividade Motora Adaptada (AMA) passa nos dias atuais.

O esporte tem comprovada importância na qualidade de vida de qualquer pessoa e, sem dúvida, mais importante para as pessoas em condição de deficiência. Ao fazermos essa afirmação estamos nos baseando não apenas na contribuição para o desenvolvimento físico / motor, mas também como ferramenta de ajuda na reabilitação e inclusão dessas pessoas em junto à sociedade. O esporte lhes propicia autonomia. Diehl (2006) complementa:

Uma vida ativa voltada ao esporte, recreação e dança é resultante de uma extensa rede de atitudes nos âmbitos político, profissional, pessoal e social. Na política pública de esporte e lazer, desde 1996, a lei é a favor da inclusão. Neste aspecto, a política vigente apóia a participação das pessoas cegas, surdas, com deficiência mental ou física em programas oferecidos à comunidade em geral. Esses programas devem atender a diversas pessoas, oferecendo espaço de integração social (DIEHL, 2006).

O censo de 2000 revela que o Brasil possui 24,6 milhões de pessoas em condição de deficiência, ou seja, 14,5% da população brasileira. Para essas pessoas a prática da atividade esportiva não será apenas uma forma de tratamento, mas também uma alternativa de promoção de saúde e qualidade de vida através de uma vida ativa.

A proposta “*Tênis de mesa adaptado: conceitos e iniciação esportiva*” vêm

reforçar o processo de transformação da AMA, com o objetivo de apresentar importantes considerações sobre a modalidade e nortear os primeiros passos para sua iniciação esportiva. Sua prática resultará no desenvolvimento físico / motor, dentre outros estímulos cerebrais:

O Tênis de Mesa é cientificamente comprovado como o segundo esporte no mundo a fazer mais uso das faculdades cerebrais (raciocínio lógico, intuitivo e criativo; concentração), atuando em uma proporção de 61%, enquanto que as atividades referentes à motricidade em todos os seus parâmetros (os vários tipos de coordenação, aspectos técnicos do esporte, aspectos físicos, etc.) representam apenas 39% do jogo em si. Logicamente, o primeiro esporte a fazer mais uso do cérebro é o Xadrez, que em contrapartida, não possui uma acentuada atividade física e motora (MARTINS, 1999).

O planejamento, após a escolha da modalidade, é a peça fundamental para a obtenção dos resultados e benefícios esperados ao decorrer da prática. Mais uma vez, valemos de Diehl (2002):

São necessários alguns cuidados na elaboração de um bom trabalho, independente de raça, sexo, idade e estereótipos. Em primeiro lugar, é necessário planejar as atividades com um objetivo a cumprir. Assim como o médico deve curar a doença de seu paciente, temos de criar estratégias para alcançar nosso objetivo do ano, seguindo dia a dia, degrau por degrau, bimestre por bimestre (Diehl, 2002).

Almejamos, assim, que tais informações sirvam aos interessados na iniciação da prática do Tênis de Mesa Adaptado e, principalmente, aos professores de Educação Física, responsáveis pelo seu planejamento e treinamento. Esses profissionais são peça fundamental na reabilitação de pessoas em condição de deficiência, reconhecidos nesta competência<sup>1</sup> desde 6 de março de 1997 pelo o Conselho Nacional de Saúde.

Esta pesquisa foi realizada através de uma revisão bibliográfica. Lakatos e Marconi (1991, p. 183) definem que a pesquisa bibliográfica tem como finalidade “colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito sobre determinado assunto”. Para tanto, foram realizadas buscas a artigos científicos, livros, teses, dissertações, documentos do Governo, da Confederação Brasileira de Tênis de Mesa (CBTM) e da Federação Internacional

---

<sup>1</sup> I – Reconhecer como profissionais de saúde de nível superior as seguintes categorias: 1. Assistentes Sociais; 2. Biólogos; 3. Profissionais de Educação Física; 4. Enfermeiros; 5. Farmacêuticos; 6. Fisioterapeutas; 7. Fonoaudiólogos; 8. Médicos; 9. Médicos Veterinários; 10. Nutricionistas; 11. Odontólogos; 12. Psicólogos; e 13. Terapeutas Ocupacionais (Conselho Federal de Educação Física, 2004). Compete ao Profissional de Educação Física coordenar, planejar, programar, supervisionar, dinamizar, dirigir, organizar, orientar, ensinar, conduzir, treinar, administrar, implantar, implementar, ministrar, analisar, avaliar e executar trabalhos, programas, planos e projetos, bem como, prestar serviços de auditoria, consultoria e assessoria, realizar treinamentos especializados, participar de equipes multidisciplinares e interdisciplinares e elaborar informes técnicos, científicos e pedagógicos, todos nas áreas de atividades físicas e do desporto. O Profissional de Educação Física intervém, segundo propósitos educacionais, de saúde e de lazer das pessoas com ou sem deficiência (Conselho Federal de Educação Física, 2004).

de Tênis de Mesa (ITTF).

Notou-se durante o levantamento escassez de conteúdo sobre metodologias de ensino durante a iniciação dessa modalidade, voltadas especificamente aos indivíduos em condição de deficiência. Essa contradição, uma vez que o Tênis de Mesa é um dos mais tradicionais esportes para deficientes, tendo participado de todas as edições dos jogos paraolímpicos, reforça a argumentação e necessidade desta obra. Pretende-se que esta seja a mais recente reunião de informações sobre este esporte que conta com a participação de atletas com paralisia cerebral, amputados, deficientes físico-motores e mentais.

Temos assim, neste trabalho, um capítulo que versa brevemente sobre Esporte, Esporte Adaptado e Iniciação Esportiva, com o objetivo de alicerçar o embasamento teórico para o entendimento da modalidade. Posteriormente um capítulo com algumas considerações sobre o tênis de mesa, esporte que da origem à modalidade adaptada. Finalmente apresentaremos o Tênis de Mesa Adaptado com suas particularidades e orientações para sua iniciação esportiva.

## 2 Esporte, Esporte Adaptado e Iniciação

### 2.1 O Esporte

O esporte (ou desporto) conhecido como é hoje, toma forma nas escolas da Inglaterra do século XVIII, berço do capitalismo (GRESKO, 2007). Os alunos das escolas inglesas desenvolvem um novo formato para os jogos populares da época, baseadas nos conceitos de ordem, racionalismo e competição pregados pela ideologia capitalista. Surgem os campeonatos entre as escolas, os clubes e depois as confederações, instrumentos que paulatinamente vão legitimando a prática esportiva. Com a mesma voracidade do capitalismo, o Esporte deixa de se restringir ao continente Europeu e ganha o mundo.

Entre outros fatores, a possibilidade de remeter ao espectador um bem estar através do processo de transferência de seus próprios problemas ao ambiente de jogo, o Esporte passa a ser um grande aglutinador de massas. Temos assim, além dos praticantes classificados como ativos, uma infinidade de indivíduos não praticantes, porém relacionados diretamente ao esporte. Junior (2010) nos trás alguns exemplos citando que “Além destas formas de classificação referentes ao esporte praticado de modo ativo, o mesmo pode ser classificado de outras formas, como por exemplo, com relação ao fato de o indivíduo ser não praticante ou passivo”

- Como assistente ou espectador do espetáculo esportivo;
- Na organização do evento esportivo;
- Na administração esportiva;
- Na imprensa esportiva;
- Como pesquisador na área da ciência do esporte, entre outros, dada a constante evolução do fenômeno esportivo.

Hoje, temos que “[...] o esporte é constituído por atividades recreativas ou de competição que exigem certa dose de esforço físico ou de habilidade. Pode ser praticado individual ou coletivamente”, segundo o site do Centro de Divulgação Científica e Cultural da Universidade de São Paulo (2010).

Podemos também nos valer do significado deste termo segundo Fanali (1981):

[...] atividades específicas de emulação na qual se valorizam intensamente as formas de praticar os exercícios físicos, para que o indivíduo ou um grupo chegue ao aperfeiçoamento das possibilidades morfofisiológicas e psíquicas, concretizando em recorde ou uma superação de si mesmo ou do concorrente. Podemos entender como sendo a prática sistematizada de uma atividade esportiva.

Já na Lei nº 9.981, de 14 de Julho de 2004<sup>2</sup>, temos outros conceitos relacionados ao esporte:

Art. 3º O desporto pode ser reconhecido em qualquer das seguintes manifestações:

I – desporto educacional, praticado nos sistemas de ensino e em formas assistemáticas de educação, evitando-se a seletividade, a hipercompetitividade de seus praticantes, com a finalidade de alcançar o desenvolvimento integral do indivíduo e sua formação para o exercício da cidadania e a prática do lazer;

II – desporto de participação, de modo voluntário, compreendendo as modalidades desportivas praticadas com a finalidade de contribuir para a integração dos praticantes na plenitude da vida social, na promoção da saúde e educação e na preservação do meio ambiente;

III – desporto de rendimento, praticado segundo normas gerais desta Lei e regras de prática desportiva, nacionais e internacionais, com a finalidade de obter resultados e integrar pessoas e comunidades do País e estas com outras nações.

São inúmeras as pesquisas sobre a denominação de esporte, com muitas perspectivas diferenciadas a respeito. Assim, os conceitos supracitados foram selecionados visando algumas considerações básicas para colaborar no entendimento deste trabalho.

## **2.2 O Esporte Adaptado**

Por ser um elemento ímpar no processo de reabilitação, as atividades físicas

---

<sup>2</sup> BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. Lei nº 9.981, de 14 julho de 2000. Altera dispositivos da Lei nº 9.615 – Lei Pelé de 24 março de 1998, e dá outras providências.

e esportivas, competitivas ou não, devem ser orientadas e estimuladas às pessoas em condição de deficiência, para que essas alcancem seus benefícios. Para a compreensão deste processo, temos a seguir as caracterizações dos termos *deficiência motora* e *atividade motora adaptada*.

Temos a deficiência motora caracterizada por Diehl (1998) como:

[...] um comprometimento físico que restringe, nos mais diversos níveis de amplitude e localização, os movimentos do indivíduo. Esse comprometimento pode ser consequência de fatores traumáticos, fisiológicos ou genéticos que podem ocorrer de forma congênita ou adquirida ao longo das diferentes fases do desenvolvimento humano.

Já a atividade motora adaptada é caracterizada por Diehl (2006) da seguinte forma:

Assim como a atividade física regular, a atividade motora adaptada também visa proporcionar, através de jogos, já existentes ou criados para pessoas com deficiência, maior bem-estar, qualidade de vida, maior auto-estima e o atendimento das necessidades motoras básicas. A atividade física adaptada assegura à pessoa com deficiência uma melhor qualidade de vida, pois a capacita a incrementar o seu desenvolvimento motor, perceptivo e sócio-afetivo. As relações sociais e afetivas levam a um auto-conceito positivo e, com isso, proporcionam à pessoa com deficiência a possibilidade de interagir socialmente.

Araujo (1998) também define o termo. Para ele, atividade adaptada é “[...] a busca de adequação de meios para se executar uma tarefa diante da ausência ou da impossibilidade de se usarem os meios convencionais”.

Inserido nas atividades motoras adaptadas, temos o contexto de esportes para as pessoas em condição de deficiência. Valendo ainda do raciocínio de Araujo (1998) sobre o tema, o mesmo acompanha a evolução das atividades esportivas para indivíduos nesta condição, e faz a diferenciação entre *Esporte Adaptado* e *Esporte para Deficientes*.

*Esporte adaptado* é aquele inicialmente criado para praticantes que não possuem deficiências, mas que sofreu modificações em suas regras e/ou estrutura de modo a possibilitar sua prática por pessoas em condição de deficiência.

Winnick (1990) define desporto adaptado como sendo:

Experiências esportivas modificadas ou especialmente designadas para suprir as necessidades especiais de indivíduos. O âmbito do esporte adaptado inclui a integração de pessoas portadoras de deficiências com pessoas ‘normais’, e lugares nos quais se incluem apenas pessoas com condições de deficiência.

Araujo (1998) exemplifica o caso:

“Como exemplo, temos o futebol: a maioria dos brasileiros tem conhecimento de suas regras e do seu desenvolvimento, enquanto jogo. Mas o futebol para o amputado, por exemplo, é desconhecido pela maioria dos brasileiros e a necessidade de adaptação de suas regras, como a busca de meios para que populações diferenciadas possam praticá-lo, levou-o a ser classificado como desporto adaptado”. E conclui: “A modalidade permanece na sua essência, mas é adaptada ao praticante”.

O Rugby em cadeira de rodas, o Handebol em cadeira de rodas, o Atletismo para pessoas em condição de deficiência física, visual, mental ou auditiva, o basquetebol em cadeira de rodas e o Tênis de mesa adaptado são outros exemplos de esportes adaptados, dentre muitos.

Já *Esporte para Deficientes* são aqueles criados diretamente para as pessoas em condição de deficiência, a exemplo do *goalball*, criado especificamente para deficientes visuais. Assim, suas regras e desenvolvimento são adequados àqueles indivíduos desde sua origem. Visa, de acordo com as potencialidades remanescentes de cada pessoa, possibilitar o rendimento seguro e desejado dentro de suas reais condições (ARAÚJO, 1998).

O mesmo autor conclui o ponto dizendo que “[...] podemos entender por desporto para deficiente aquele que é elaborado para atender exclusivamente a esta população.”

Assim como os Jogos Olímpicos, temos os Jogos Paraolímpicos, que reúne modalidades de esportes adaptados e esportes para deficientes em um evento esportivo de elite em termos de organização e à concorrência real.

A filosofia geral dos Jogos Paraolímpicos é a concordar com as regras dos esportes olímpicos, tanto quanto possível. De acordo com a Carta Olímpica, criada por Pierre de Coubertin, o objetivo do Movimento Olímpico é contribuir para a construção de um mundo pacífico e melhor educando a juventude através do desporto praticado sem discriminação de qualquer tipo e no espírito olímpico, que exige a compreensão mútua com um espírito de amizade, solidariedade e fair-play.

As modalidades paraolímpicas são Atletismo, Basquete em cadeira de rodas, Halterofilismo, Remo, Tiro com arco, Bocha, Futebol de cinco, Futebol de sete, Hipismo, Rúgbi em cadeira de rodas, Vela, Ciclismo, Judô, Tênis em cadeira de rodas, Voleibol, Esgrima, Goalball, Natação, Tênis de mesa e Tiro (BRASIL, 2010).

O esporte adaptado da ao indivíduo em condição de deficiência meios de aumentar e desenvolver os movimentos que possui, como também sugerido por Souza (1994), quando escreve que o desporto proporciona a esse indivíduo a percepção e o desenvolvimento

de todo o seu potencial, assim como orienta seu comportamento diante da condição de deficiente.

Quanto às capacidades físicas, podemos citar principalmente ganhos de agilidade no manejo da cadeira de rodas, de equilíbrio dinâmico ou estático, de força muscular, de coordenação, coordenação motora, dissociação de cinturas e de resistência física, como constatado por Lianza (1985), Rosadas (1986) e Souza (1994). Silva, Oliveira e Conceição, (2005) relatam efeitos benéficos do treinamento de atletas com lesão medular: melhora do consumo de oxigênio (VO<sub>2</sub>max.), redução do risco de doenças cardiovasculares e de infecções respiratórias, diminuição na incidência de complicações médicas (infecções urinárias, escaras e infecções renais), redução de hospitalizações, aumento da expectativa de vida. Já em relação às capacidades psíquicas, como citamos anteriormente, verifica-se ganhos como a melhora da auto-estima, integração social e redução da agressividade, também observados por Alencar (1986) e Souza (1994).

Os objetivos estabelecidos para as atividades físicas ou esportivas para pessoas em condição de deficiência, seja física / motora, mental, auditiva ou visual, devem considerar e respeitar as limitações e potencialidades individuais do aluno, adequando as atividades propostas a estes fatores, bem como englobar objetivos, dentre outros:

- Melhoria e desenvolvimento de auto-estima, autovalorização e auto-imagem;
- o estímulo à independência e autonomia;
- a socialização com outros grupos;
- a experiência com suas possibilidades, potencialidades e limitações;
- a vivência de situações de sucesso e superação de situações de frustração;
- a melhoria das condições organo-funcional (aparelhos circulatório, respiratório, digestivo, reprodutor e excretor);
- melhora na força e resistência muscular global;
- ganho de velocidade;
- aprimoramento da coordenação motora global e ritmo;
- melhora no equilíbrio estático e dinâmico;
- a possibilidade de acesso à prática do esporte como lazer, reabilitação e competição;
- prevenção de deficiências secundárias;
- promover e encorajar o movimento;
- motivação para atividades futuras;

- manutenção e promoção da saúde e condição física ;
- desenvolvimento de habilidades motoras e funcionais para melhor realização das atividades de vida diária;
- desenvolvimento da capacidade de resolução de problemas.

As primeiras práticas esportivas adaptadas, segundo Araujo (1998), teriam ocorrido nos Estados Unidos, com jogos adaptados para pessoas surdas, nos anos de 1870. Em 1918, após a 1ª Guerra Mundial, algumas práticas esportivas adaptadas surgem também na Alemanha, mas é após a 2ª Grande Guerra que o esporte adaptado surge e firma-se a nível mundial.

A grande quantidade de soldados amputados resulta na formação de grupos com o objetivo de reabilitá-los e reintegrá-los à sociedade. O pioneiro deste movimento foi Ludwig Guttmann, um neurologista alemão de origem judaica que, ao fugir da Alemanha Nazista, foi convidado para dirigir o Hospital de Stoke Mandeville na Inglaterra, destinado a tratar soldados ingleses feridos na II Guerra Mundial.

Acreditando que o esporte seria um meio de reabilitar física e mentalmente essas pessoas, reintegrando-as à sociedade, o Dr. Guttmann organiza jogos para paraplégicos em Stoke Mandeville coincidindo com a realização da XIV Olimpíada em Londres, contando com a participação de veteranos de guerra.

Concordando com Guttmann, Sarrias (1976) ressalta que o esporte pode ser um agente fisioterapêutico atuando eficazmente na reabilitação social e psicologia do indivíduo em condição de deficiência, não devendo ser considerada apenas como uma atividade recreativa.

Nos Estados Unidos, o pioneiro na formação de pessoas em condição de deficiência para o mercado de trabalho foi Mr. Benjamin H. Lipton. No ano de 1946, Winnick (1990) relata um grande movimento de divulgação na América do Norte, onde por uma equipe de atletas (ex-combatentes) em cadeiras de rodas fez uma excursão difundindo o esporte e despertando o interesse de outros aposentados de guerra, tendo o basquete adaptado seu primeiro grande salto. Também neste ano, a associação entre Lipton e o professor Timothy Nugent, diretor do Student Rehabilitation da Universidade de Illinois no treinamento de equipes de basquete em cadeira de rodas fez com que o interesse pelo esporte fosse além dos ex-combatentes e incluiu também civis incapacitados por causas diversas.

Segundo Bedbrook (1987), ocorre em 1950 a visita do Dr. Guttmann aos Estados Unidos. Reunindo-se com Mr. Lipton, convida-o a participar dos jogos de Stoke

Mandeville, que já ocorreriam desde 1948, e, em 1952, ocorrem os primeiros jogos internacionais, contando também com a participação de uma equipe holandesa. O mesmo autor ainda descreve que, a partir de 1956, os Jogos de Stoke Mandeville passaram a ser reconhecidos oficialmente pelo Comitê Olímpico Internacional.

A primeira representação brasileira nas Paraolimpíadas ocorreu em 1972, na Alemanha. Antes, a primeira participação em um torneio internacional ocorrera na Argentina, em 1969, no 2º Jogos Pan-Americanos (ARAUJO, 1998). Em nosso país, o esporte para pessoas em condição de deficiência surgiu a partir da iniciativa do paraplégico Robson de Almeida Sampaio. Após ter passado um período nos Estados Unidos, participando de programas de reabilitação, Robson Sampaio fundou o Clube do Otimismo, em 1958, no Rio de Janeiro, destinado ao esporte para esse segmento da população.

Continuando, Diehl (2006) cita:

Simultaneamente, ocorre a criação do Clube dos Paraplégicos, em São Paulo. A história de seu mentor, o paraplégico Sérgio Serafim Delgrande, é parecida com a do vizinho carioca. Sérgio Delgrande trouxe dos Estados Unidos idéias e o modelo da cadeira americana utilizada no hospital onde se tratara. Através da negociação com um industrial paulista, ele adquire algumas cadeiras com as quais forma o primeiro time brasileiro de basquete em cadeira de rodas.

Nas décadas seguintes, com a finalidade de organizar o desporto adaptado, surgem, segundo Araújo (1998), as seguintes associações:

Associação Brasileira de Desportos em Cadeira de Rodas (ABRADECAR), criada em 1984, foi reconhecida como entidade nacional dirigente do desporto em 1987, após a criação de três associações regionais. Entre suas funções está a difusão do desporto em cadeira de rodas no Brasil e a promoção de competições e campeonatos nacionais.

Associação Brasileira de Desportos para Cegos (ABDC), cuja criação ocorreu em 1984, promove o desporto de cegos e organiza o calendário de competições regionais e nacionais. Também representa o Brasil nas competições internacionais, dentre outras funções.

Associação Brasileira de Desportos para Amputados (ABDA) data de 1990, tendo sido reconhecida como associação dirigente do desporto em 1991. Seus objetivos são: dirigir o desporto para amputados no país, promover competições nacional e representar o Brasil em competições internacionais (Araujo, 1998).

Associação Brasileira de Desportos para Deficientes Mentais (ABDEM), criada em 1989, foi reconhecida em 1995, quando criou seu próprio estatuto desligando-se da

Federação Nacional das APAES. Sua finalidade é a promoção do desporto para pessoas com deficiência mental, realizar competições regionais e nacionais e participar de eventos internacionais (Araujo, 1998).

Todas essas ações e outras, principalmente na legislação, foram conseqüências concretas e vitoriosas do Ano Internacional da Pessoa Deficiente (International Year for Disabled Person), proclamado pela ONU em 1981. Especialmente nas décadas seguintes, o Governo federal reforça essas conquistas com a criação de leis, que fazem da legislação brasileira uma das mais completas em relação à tratativa de pessoas em condição de deficiência. Contudo, muitas vezes o seu cumprimento não é observado. Seguem algumas dessas leis:

Lei n. 7.853, de 24 de outubro de 1989: com disposições referentes à integração social das pessoas portadoras de deficiência, dispõe sobre o CORDE, instituindo a tutela jurisdicional dos interesses coletivos ou difusos dessas pessoas. Esta lei, consolidada através do decreto n. 3.298 de 20 de dezembro de 1999, remete aos órgãos e entidades do Poder Público o dever de assegurar às pessoas com deficiência o exercício de seus direitos básicos, tais como saúde, educação, trabalho, desporto, lazer dentre outros.

A Lei 8.160, de 08 de janeiro de 1991. Dispõe sobre a caracterização de símbolo que permita a identificação de pessoas portadoras de deficiência auditiva.

Lei 8.686 (1993), dispõe sobre o reajustamento da pensão especial aos deficientes físicos portadores da Síndrome de Talidomida, instituída pela Lei n. 7.070, de 20 de dezembro de 1982.

Lei n. 8.899, de 29 de junho de 1994, dispõe sobre a concessão de passe livre no sistema de transporte coletivo interestadual aos portadores de deficiência.

O Conselho Nacional dos Direitos da Pessoa Portadora de Deficiência (CONADE) foi criado pela Medida Provisória n°. 1.799-6, de 10 de julho de 1999, como órgão responsável pelo acompanhamento e avaliação da Política Nacional da Pessoa Portadora de Deficiência e das políticas setoriais de educação, saúde, trabalho, assistência social, transporte, cultura, turismo, desporto, lazer, política urbana, no que concerne à pessoa portadora de deficiência. Suas competências estão definidas no Decreto 3.298/99, de 20 de dezembro de 1999.

Lei n. 10.048, de 08 de novembro de 2000, prioriza o atendimento de portadores de deficiência em repartições públicas, reserva assentos no transporte público, dispõe sobre a construção de edifícios públicos que permitam o acesso.

A Lei n. 10.098, de 19 de dezembro de 2000, dispõe sobre a acessibilidade

das pessoas com deficiência, estabelecendo normas e critérios para a promoção da acessibilidade, com suspensão de barreiras, nos espaços públicos.

A legislação da Língua Brasileira de Sinais – LIBRAS ocorreu em 24 de abril de 2002, através da Lei n. 10.436, que a reconhece como meio de comunicação e expressão das comunidades surdas brasileiras.

Também de 2002 é a lei que assegura aos portadores de deficiência visual o livre acesso a lugares públicos e privados acompanhados de cães-guias, observando algumas regras normativas com dados de identificação do cão.

Estas e outras leis refletem os ganhos pelos direitos desta população, porém a luta pela inclusão e fim do preconceito permanece. No desporto, Araujo (1998) conclui que:

o Brasil trilha “[...] os caminhos estabelecidos pelos órgãos internacionais, seja incorporando as orientações, seja buscando acompanhar as evoluções nos mais diferentes campos de conhecimento que esta área estabeleceu, conseguindo, assim, uma participação cada vez mais efetiva, neste campo.” (ARAÚJO, 1998, p. 32).

### **2.3 Iniciação Esportiva**

A iniciação esportiva, segundo Araujo (in Gorla, 2010), pode ser comparada na madeira como ocorre aos indivíduos em geral e aos indivíduos em condição de deficiência. Aos primeiros, ele cita:

Em nossa atual e multifacetada sociedade, a forma de aproximação ao esporte também seguirá essa pluralidade. Portanto, a criança oriunda de família com estrutura econômica estável, desde muito cedo, poderá ser encaminhada a clubes ou escolinhas de judô, futebol, balé, jazz, natação etc. Dessa forma, ao longo de sua vida, fazer parte de grupos esportivos será algo espontâneo (ARAÚJO in GORLA, 2010, p. 24).

Também citados pelo autor, temos outros exemplos pelos quais ocorre o primeiro contato de indivíduos em geral com o esporte, como pelas organizações governamentais, escola regular, espaços públicos, experiências motoras não institucionais, dentre outros. Neste cenário, a Pedagogia do Movimento assume uma linha esportivista, voltada ao desenvolvimento do gesto motor em sua forma especializada para atingir o rendimento.

Desta forma, até pouco tempo, as pessoas em condição de deficiência não

pertenciam a tal cenário, privadas (ou privando-se) da participação de atividades motoras globais que levariam ao seu desenvolvimento.

Felizmente esse quadro vem transformando-se através das discussões sobre a atividade motora adaptada, caminhando em direção à inclusão. Como vimos anteriormente, o início dessa mudança ocorre dentre os indivíduos em condição de deficiência adquirida (aquela que a pessoa adquire a partir de quaisquer situações, de caráter transitório ou permanente) após as Grandes Guerras, no sentido terapêutico e curativo. Nesse primeiro momento, a deficiência é tratada em uma dimensão biológica, vista como doença.

Por volta da década de 70, o entendimento das deficiências passa para outras ciências, o que trás ganhos à sua tratativa principalmente pelas áreas pedagógicas. Nestas, ações que visam contribuir com a pessoa em condição de deficiência possibilitam o desenvolvimento das capacidades remanescentes, assim como sua valorização. Finalmente, o olhar para as capacidades e não para as limitações do indivíduo em condição de deficiência chega também à sociedade, que passa a incorporá-lo, a incluí-lo.

Temos hoje como alguns dos principais fatores que levam à busca pela iniciação a um esporte adaptado: a procura por serviços especializados, a busca em fazer parte de um grupo com as mesmas necessidades, a dificuldade em conviver em espaços comuns, a habilitação ou reabilitação através de uma atividade física etc.

Araujo (in Gorla, 2010) mostra que o início da prática esportiva por pessoas em condição de deficiência adquirida tem em sua maioria um contexto de reconstrução de caminhos, ou seja, descobrir novas situações pelas quais aquele novo corpo pode passar (e num momento posterior, desafiar) dentro de um também novo contexto social, após a estabilização das alterações decorrentes da deficiência. Temos, então, juntamente com a recuperação da autoestima, a ampliação de oportunidades e os benefícios orgânicos, a atividade física influenciando de forma positiva.

O mesmo autor conclui:

Desta forma, fica evidente que o paradesporto é o carro chefe de muitas outras conquistas para pessoas que têm algumas limitações motoras, físicas ou sensoriais sejam elas adquiridas ou congênitas, que forcem a observar que essas pessoas não podem ser impedidas de usar o seu potencial (ARAUJO in GORLA, 2010, p. 49).

## 3 Tênis de Mesa

### 3.1 Introdução

O tênis de mesa é uma das modalidades esportivas mais praticadas no mundo. Cerca de 150 associações são filiadas à ITTF, muitas delas com centenas de milhares de jogadores, como a antiga URSS, com mais de 1 milhão, e a China, com mais de 10 milhões de praticantes (UZORINAC, 2001). Seja de forma organizada ou recreativa (conhecida popularmente como “ping-pong”) é difícil encontrar quem já não tenha praticado ao menos uma vez. A agilidade e precisão necessárias para rebater uma bolinha de tênis de mesa prendem a atenção de praticantes e expectadores.

O jogo é realizado em uma mesa, dividida por uma rede, onde os participantes, um em cada extremidade da mesa, têm o objetivo de rebater uma pequena bola com uma raquete. A atividade caracteriza-se de forma altamente variada, onde na maior parte das vezes é impossível prever o movimento do adversário. Alta complexidade das técnicas, ritmo muito rápido e alta precisão são algumas das características principais do mesatenista.

### 3.2 História

Nakashima (2006) relata a origem do tênis de mesa:

Três dos modernos jogos populares descendem diretamente do antigo jogo medieval de tênis, que costumava ser praticado tanto ao ar livre quanto em espaços fechados. Todos nasceram e se desenvolveram na Inglaterra durante a segunda metade do século XIX: o tênis de campo, praticado com uma bola mais macia (borracha coberta de felpe) em terrenos gramados; o tênis de mesa (do mesmo modo, um passatempo social) em salas comuns; e o *badminton*, no qual se usa uma peteca no lugar da bola. Os três atualmente são esportes que exigem rapidez e destreza.

Os primeiros registros do tênis de mesa remetem a duas situações: uma aponta um jogo criado por estudantes universitários ingleses. Outra, para militares do exército

colonial inglês a serviço na Índia, que improvisaram um jogo de tênis em mesas (seu esporte favorito) em ambientes com sombra devido ao calor.

De qualquer forma, a modalidade inicia-se de um jogo rude, com livros dispostos no lugar da rede e Raquetes que podiam ser de madeira, papelão ou tripa animal, coberturas algumas vezes por cortiça, lixa ou tecido. Bolas de cortiça ou borracha, redes de diferentes alturas, algumas vezes consistindo de apenas um simples fio e mesas em diferentes tamanhos.

Além das adaptações em equipamentos, havia também diferentes modos de jogo, como partidas com contagens de 10, ou 20, ou 100, saque com um quique inicial na metade da mesa do sacador (o atual sistema), ou diretamente na outra metade da mesa de encontro a um espaço limitado ou não, porém com a obrigatoriedade do sacador estar afastado da linha de fundo da mesa. Nunca figuravam menos de 4 tipos diferentes de duplas. E em qualquer caso, o que era o mesmo tipo de jogo tinha muitos nomes.

Ainda no século XIX, o inglês James Gibb volta de uma viagem dos Estados Unidos com bolas de celulóide de brinquedo, que ele imaginou pudessem ser úteis para esse jogo em seu país. O som produzido pelo contato dessas bolinhas com as raquetes ocas de pele de carneiro, populares na época, fez com que James batizasse o jogo de pingue-pongue. Ele submeteu esse nome ao amigo-vizinho John Jaques fabricante de produtos de esporte de Groydon. Este registrou-o através do mundo e, mais tarde, vendeu-o para a empresa americana Parker Brothers, que passou a fabricar o equipamento do jogo em larga escala. Após, a modalidade populariza-se rapidamente.

Em 1901 foram organizados torneios e livros foram escritos. Um Mundial não oficial ocorreu em 1902. Em 1921, foi criada uma Associação de Tênis de Mesa, mas foi em 1926 que o esporte é definitivamente regularizado com a fundação da Federação Internacional de Tênis de Mesa (ITTF) em Londres. Na época, a ITTF toma medidas consideradas até drásticas em relação ao jogo, e estabelece definitivamente as diferenças entre o tênis de mesa e o pingue-pongue. Enquanto o primeiro refere-se à modalidade oficial, reconhecida mundialmente, o segundo assume um caráter mais recreativo:

“Tênis de mesa não é pingue-pongue. Pingue-pongue é outra coisa. Outro desporto. Desporto simples, desporto desprovido de importância técnica” (KURDOGLIAN, 19-).

Londres também sediou o primeiro Mundial em 1927. Mas só em 1988, em Seul o esporte se tornou Olímpico.

Aproximadamente em 1905 o Tênis de Mesa tem início no Brasil, através de

turistas ingleses implantando sua prática. Inicialmente os jogos ocorriam apenas em casas particulares e clubes, até 1912, quando ocorreu o primeiro evento público da modalidade em São Paulo (campeonato por equipes).

Em janeiro de 1942, De Vicenzi, A. Neves e G. Ferreira, Bologna, F. Nunes e W. Silva aprovam a tradução das regras e assinam convênios que levam à oficialização do Tênis de Mesa pela C.B.D. (Confederação Brasileira de Desportos). Em 1947, graças aos esforços de De Vicenzi, o Brasil participa do 3º Campeonato Sul-Americano.

Atualmente, através da Confederação Brasileira de Tênis de Mesa, este esporte está organizado em todos os estados do Brasil, que congregam mais de 20.000 atletas. O Tênis de Mesa brasileiro é detentor de uma longa hegemonia na América do Sul e na América Latina, sendo o único esporte que possui o incrível registro de quatro vitórias consecutivas - tetra-campeão - em competições por equipe nos Jogos Pan-Americanos. Nossos atletas também atingem excelentes resultados mundialmente (CBTM, 2010c).

### **3.3 Regras**

As regras de jogo são discutidas e reexaminadas a cada 2 anos, em congressos, durante os campeonatos mundiais e, de acordo com a experiência das entidades dos países membros da ITTF, são gradativamente alteradas (UZORINAC, 2001).

A CBTM disponibiliza as regras completas da modalidade, traduzidas do arquivo disponível no site da ITTF. As regras estão dispostas em dois capítulos do ITTF Handbook (manual sobre o tênis de mesa), datam 2008-2009, quando ocorreu a última revisão, e podem ser vistas no ANEXO 1. Também está disponível, no site da CBTM (2010b), um arquivo com as regras simplificadas, de forma a facilitar sua consulta. Estas estão descritas a seguir:

#### **A MESA**

Têm 2,74m de comprimento e 1,525m de largura e 76cm de altura. Pode ser feita de qualquer material, na cor escura e fosca, produzindo um pique uniforme de bola padrão oficial (aprovada pela ITTF); tendo uma linha branca de 2cm de largura em toda a sua volta. Para os jogos de duplas, ela é dividida em duas partes iguais por uma linha branca de 3mm de largura, no sentido do comprimento.

### **A REDE**

A rede estende-se por 15,25cm além das bordas laterais da mesa e tem 15,25cm de altura, devendo ser de cor escura e devem possuir as suas parte superior branca e as malhas maiores do que 7,5mm quadrados até no máximo 12mm quadrados.

### **A BOLA**

Deve ser feita de celulóide ou plástico similar, nas cores branca ou laranja e fosca, pesar 2,7g e ter diâmetro de 40mm.

### **A RAQUETE**

1 - A raquete pode ser de qualquer tamanho, forma ou peso e constituída de madeira natural em 85% do material.

2 - O lado usado para bater na bola deve ser coberto com borracha com pinos para fora tendo uma espessura máxima de 2mm, ou por uma borracha "sanduíche" com pinos para fora ou para dentro, tendo uma espessura máxima de 4mm.

3 - O lado não usado para bater na bola deve ser manchado de cor diferente da borracha e só deve ser vermelho vivo ou preto.

4 - A raquete tem que ter duas cores diferentes, para ser usada, e essas cores só podem ser, preto e vermelho vivo.

5 - Não é permitido jogar com o lado de madeira.

### **A PARTIDA**

1 - Constitui-se de sets de 11 (onze) pontos. Pode ser jogada em qualquer número de sets ímpares (um, três, cinco, sete, nove...). No caso de empate em 10 pontos, o vencedor será o que fizer 2 pontos consecutivos primeiro.

2 - O atleta que atua o 1º set num lado é obrigado a atuar no lado contrário no set seguinte.

3 - Na partida quando houver "negra" (1 a 1), (2 a 2) ou (3 a 3) , os atletas devem mudar de lado logo que o atleta consiga 05 pontos.

## **O SAQUE**

1 - A bola deve ser lançada para cima (16cm no mínimo), da palma da mão livre na vertical e, na descida, deve ser batida de forma que ela toque primeiro no campo do sacador, passe sobre a rede sem tocá-la e toque no campo do recebedor.

2 - O saque deve ser dado atrás da linha de fundo ou numa extensão imaginária desta.

3 - Cada atleta tem direito a 2 (dois) saques, mudando sempre quando a soma dos pontos seja 2 (dois) ou seus múltiplos. Ex.: 2 a 2 = 4, 6 a 6 = 12

4 - Com o placar 10-10, a seqüência de sacar e receber deve ser a mesma, mas cada atleta deve produzir somente um saque até o final do jogo.

5 - O direito de sacar ou receber primeiro ou escolher o lado deve ser decidido por sorteio (ficha de duas cores), sendo que o atleta que começou a sacar no 1º set começará recebendo no 2º set e assim sucessivamente.

6 - O sacador deverá sacar e retirar o braço da mão livre da frente da bola de modo que nada esteja entre a bola e o adversário a não ser a rede e suportes.

## **UMA OBSTRUÇÃO (NÃO VALE PONTO)**

A partida deve ser interrompida quando:

1 - O saque "queimar" a rede.

2 - O adversário não estiver preparado para receber o saque (e desde que não tenha tentado rebater a bola).

3 - Houver um erro na ordem do saque, recebimento ou lado.

4 - As condições de jogo forem perturbadas (barulho, etc).

## **UM PONTO**

A não ser que a partida sofra obstrução (não vale ponto), um atleta perde um ponto quando:

1 - Errar o saque.

2 - Errar a resposta.

3 - Tocar na bola duas vezes consecutivas.

4 - A bola tocar em seu campo duas vezes consecutivas.

5 - Bater com o lado de madeira da raquete.

6 - Movimentar a mesa de jogo.

7 - Ele ou a raquete tocar a rede ou seus suportes.

8 - Sua mão livre (que não está segurando a raquete) tocar a superfície da mesa durante a seqüência.

### **CORREÇÃO DA ORDEM DE SACAR, RECEBER OU LADO**

Se um atleta der um ou mais saques além dos dois de direito, a ordem será restabelecida assim que for notado, tendo o adversário que completar o múltiplo de dois. Se no último set possível, os atletas não trocarem de lado quando deveriam fazê-lo, deve trocar, imediatamente, assim que se perceba o erro. A contagem será aquela mesma de quando a seqüência foi interrompida.

Em hipótese alguma haverá volta de pontos. Todos os pontos contados antes da descoberta do erro deverão ser confirmados.

### **JOGOS DE DUPLAS**

Valem as mesmas regras, sendo que:

1 - O saque tem que ser feito do lado direito do sacador para o lado direito do recebedor.

2 - Cada atleta só pode bater uma só vez na bola.

3 - A ordem do saque é estabelecida no início do jogo e a seqüência será natural:

Atleta A saca para o X

Atleta X saca para o B

Atleta B saca para o Y

Atleta Y saca para o A que, saca para o X e assim, sucessivamente, cada atleta vai dando 2 saques.

No empate 10-10, cada um só dá 1 saque por vez.

4 - Se a bola do saque tocar a rede (queimar), e cair no lado esquerdo do recebedor - além da linha central - o sacador deverá perder o ponto.

## VESTIMENTA

Camisa, shorts e saias podem ser de qualquer cor ou cores exceto que, quando uma bola branca está em uso somente gola e as mangas da camisa podem ser brancas, e, quando uma bola laranja está em uso, somente àquelas partes podem ser de cor laranja.

## SISTEMAS DE JOGOS

Existem três sistemas de jogos para a disputa de equipes. Corbillon (igual ao utilizado nas disputas da Taça Davis de tênis de campo), Swaythling e Swaythling modificado:

CORBILLON	SWAYTHLING	SWAYTHLING MODIFICADO
A x X	A x X	A x X
B x Y	B x Y	B x Y
Dupla x Dupla	C x Z	C x Z
A x Y	B x X	A x Y
B x X	A x Z	B x X
	C x Y	
	B x Z	
	C x X	
	A x Y	

Quadro 1: Sistemas de jogos para disputa de equipes. Fonte: CBTM, 2010b

Para as competições individuais os sistemas mais usados são: Grupos e Eliminatória Simples (melhor de 5 sets e melhor de 7 sets).

# 4 Tênis de Mesa Adaptado

## 4.1 Introdução

O Tênis de Mesa Adaptado enquadra-se no conjunto de esportes adaptados, conforme descrito no capítulo 2, tendo assim suas regras e desenvolvimento de jogo baseados no Tênis de Mesa Tradicional. É também uma das modalidades paraolímpicas, presente em todas as edições dos jogos desde Roma (1960). Participam atletas do sexo masculino e feminino com paralisia cerebral, amputados ou deficiências motoras em duas categorias: cadeirantes e andantes. Há também uma classe específica para deficientes mentais.

As partidas são disputadas em melhor de cinco sets, que por sua vez é conquistado quando um dos jogadores atinge 11 pontos. Em caso de empate em 10 a 10, o primeiro que abrir dois pontos de vantagem vence. Os jogos podem ser individuais, em duplas ou por equipes.

## 4.2 História

A primeira subcomissão de Tênis de Mesa Adaptado foi formada em 1970, sob a então da Federação Internacional dos jogos de Stoke Mandeville (hoje Federação Internacional de Esportes para Amputados e Deficientes), e era responsável apenas pelos eventos e jogadores em cadeira de rodas. Em 1976 ocorreram os primeiros jogos paraolímpicos para amputados e Les Autres e em 1980 os primeiros jogos para atletas com paralisia cerebral.

Já em 1982 ocorreu o primeiro campeonato mundial que reuniu todas as deficiências. Lá as subcomissões de Tênis de Mesa reuniram-se para analisar a questão das classificações, o que resultou, mais tarde, na formação de uma única comissão de Tênis de Mesa Adaptado. Essa formação ocorreu durante as paraolimpíadas de Seul (1988), dirigidas pelo Comitê Internacional de Coordenação (agora Comitê Paraolímpico Internacional). O

nome dado à associação, conforme previsto 8 anos antes, foi Comitê Internacional de Tênis de Mesa para Deficientes.

Nos jogos paraolímpicos de Barcelona, em 1992, o Tênis de Mesa foi considerado o esporte mais praticado por pessoas em condição de deficiência, e o pioneiro na união das classes sob um mesmo comitê. Em 2003, todos os comitês internacionais incluíram o termo “*Paraolímpico*” em seus nomes a pedido do CPI. Desta forma surge o Comitê Internacional de Tênis de Mesa Paraolímpico (IPTTC).

Finalmente em 2005, a ITTF, em uma assembléia geral, compromete-se a assumir a responsabilidade sobre o Tênis de Mesa para indivíduos em condição de deficiência. Em 2006, durante o campeonato mundial, o CPI concorda com a mudança e, em 01 de julho de 2007, é criada a PTTD - Pára Table Tennis Division (Divisão de Tênis de Mesa Paraolímpico) dentro da ITTF, responsável pela modalidade nos dias atuais (ITTF, 2010).

Hoje, mais de 80 nações praticam o esporte. No Brasil as primeiras competições de tênis de mesa para pessoas em condição de deficiência ocorreram na década de 70. Na época, a ANDE (Associação Nacional de Desporto para Deficientes), fundada em 1975, era o órgão responsável por tais eventos. Em 1977, ela realizou os Jogos Parapan-americanos no Rio de Janeiro, com a presença de mesa-tenistas adaptados.

A estréia brasileira em Jogos Paraolímpicos foi em 1988 (Seul) com os atletas Mário Lúcio Câmara Pires, Paulo Fernandes Marinho e Keike Shimomaebara. Desde 1995, sob a responsabilidade do Comitê Paraolímpico Brasileiro, nossos atletas participam de todas as competições internacionais.

Em nosso país, a Confederação Brasileira de Tênis de Mesa Adaptado (CBTMA) é a responsável pela organização da modalidade. Fundada em 2000, a Confederação foi idealizada justamente por um grupo de atletas em condição de deficiência praticantes da modalidade, que antes lutaram para a criação de Federações Estaduais. A CBTMA conta hoje com oito federações regionais: Paraná, São Paulo, Goiás, Rio Grande do Norte, Distrito Federal, Rondônia, Rio Grande do Sul e Ceará.

### **4.3 Classificação Funcional**

A divisão de um *esporte adaptado* ou um *esporte para deficientes* em classes funcionais permite que haja maior equilíbrio e competitividade durante os jogos, onde

o atleta disputa com um adversário que possui capacidades motoras próximas às suas. No caso de alguns esportes coletivos, como as modalidades em cadeira de rodas de Handebol, Basquetebol e Rugby, a classificação age de forma inclusiva, onde dentro de um mesmo time haverá atletas com diversos níveis de capacidade motora. Isso é possível uma vez que cada atleta recebe um número, de acordo com sua capacidade, e a soma dos números dos atletas em quadra não podem ultrapassar um valor máximo.

O Tênis de Mesa Paraolímpico é dividido em 11 diferentes classes de classificação funcional, onde os atletas de cada classe competem entre si. As classes são relativas ao grau de deficiência, de modo que quanto maior o número da classe, menor é o comprometimento físico-motor do atleta. A classificação é realizada a partir da avaliação do alcance de movimentos de cada atleta, sua força muscular, restrições locomotoras, equilíbrio na cadeira de rodas e a habilidade de segurar a raquete. Para a capacidade mental são realizados exames de quociente intelectual (QI) e quociente social do atleta. Os testes e exames são realizados por uma equipe de classificadores credenciados, que determinarão se o atleta é elegível para alguma das classes ou não.

A divisão das classes ocorre de tal forma que as classes 1, 2, 3, 4 e 5 são compostas por atletas cadeirantes, as classes 6, 7, 8, 9 e 10 por atletas andantes e a classe 11 é exclusiva para deficientes mentais. Caso um atleta andante deseje ou necessite competir em cadeira de rodas, o mesmo pode fazê-lo desde que se enquadre nos parâmetros das respectivas classes de 1 a 5.

A seguir descreveremos as principais características dos atletas pertencentes a cada classe. Nas figuras, “+” expressa o controle completo da articulação, “0” expressa o controle reduzido da articulação e “-“ expressa que não há controle na articulação.

## CLASSE 1

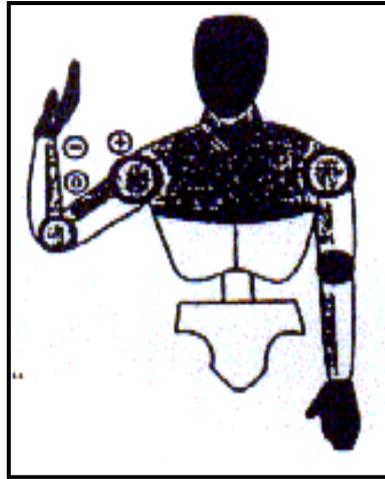


Figura 1: Controle das articulações – Classe 1. Fonte: CBTM, 2010a

A classe 1 é composta usualmente por atletas tetraplégicos, com acentuada redução do controle do braço que joga. A ação de agarrar é afetada e a flexão / extensão de pulso são conseguidas com movimento de balanço iniciado no ombro, uma vez que não há controle da articulação do pulso. O controle da articulação do cotovelo é reduzido, sendo que sua extensão também só é possível com movimento de balanço. O músculo tríceps não é funcional, porém o controle da articulação do ombro é normal. A coordenação dos movimentos do braço é significativamente diferente dos braços não deficientes. Todos os movimentos do tronco são possíveis segurando a cadeira de rodas ou a coxa com a mão ou prendendo as costas da cadeira com o cotovelo dobrado. Para portadores de Paralisia Cerebral, é verificado quadriplegia assimétrica ou simétrica e graves desordens no equilíbrio do tronco. Espasticidade na extremidade superior de grau 3-4.

## CLASSE 2

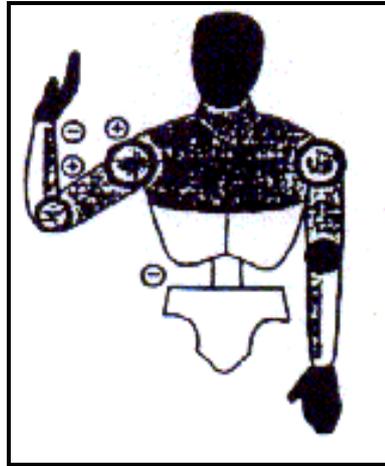


Figura 2: Controle das articulações – Classe 2. Fonte: CBTM, 2010a

Também composta principalmente por indivíduos tetraplégicos, a classe 2 tem como características atletas cujo movimentos da mão são coordenados, porém sem força normal. A ação de agarrar e músculos do pulso ainda são prejudicados, com o controle da articulação do local reduzido. O controle da articulação do cotovelo é suficiente e o músculo tríceps é funcional, sendo a principal diferenciação dos atletas da classe 1. Já o posicionamento do tronco é semelhante entre as duas classes. Nos casos de Paralisia Cerebral temos triplegia, ainda com graves desordens no equilíbrio do tronco, com espasticidade na extremidade superior de grau 2-3.

### CLASSE 3

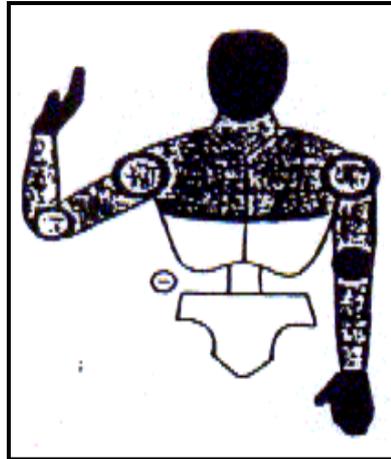


Figura 3: Controle das articulações – Classe 3. Fonte: CBTM, 2010a

Nesta classe temos em sua maioria atletas paraplégicos, onde as lesões mais altas como C8 com perdas de membro superior ainda sim não atrapalham a habilidades conhecidas na prática de tênis de mesa. Entretanto não há equilíbrio de tronco suficiente, pois músculos abdominais e das costas não são funcionais para controlar a parte superior do tronco e fixar a posição lombar. Assim faz-se necessário suporte de um encosto na cadeira, possibilitando algumas leves mudanças na posição são conseguidas com a ajuda da mão que está livre. Para Paralisia Cerebral verifica-se diplegia grave, com limitações mínimas no controle das extremidades superiores e desordens moderadas no equilíbrio do tronco. Espasticidade graves nas extremidades inferiores de grau 4.

## CLASSE 4

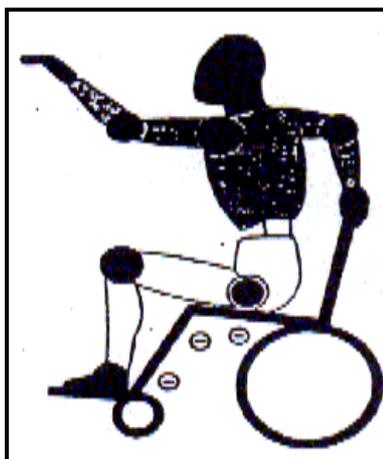


Figura 4: Controle das articulações – Classe 4. Fonte: CBTM, 2010a

Também composta principalmente por atletas paraplégicos, nesta classe observamos indivíduos sentados eretos, com movimentos normais de braço e ações intencionais de movimentação da cadeira. Em relação ao tronco, já temos um bom grau de mobilidade, porém movimentos com o objetivo de maior alcance (como movimentos laterais) são realizados com a ajuda do braço livre para segurar ou impulsionar, já que não há funcionalidade dos músculos do quadril e da coxa. A capacidade de sentar espontaneamente e rotação do tronco com a movimentação do braço para trás são as principais características que diferenciam da classe 3. Já a lordose lombar extrema quando levantam o tronco do local de apoio é o ponto que os diferenciam da classe 5. Nesta classe também jogam amputados com quadril fora da articulação ou amputações duplas acima do joelho com cotos curtos (1/3 proximal). Diplegia moderada, desordens moderadas no equilíbrio do tronco e espasticidade grau 3 nas extremidades inferiores são as características nos casos de Paralisia Cerebral desta classe.

## CLASSE 5

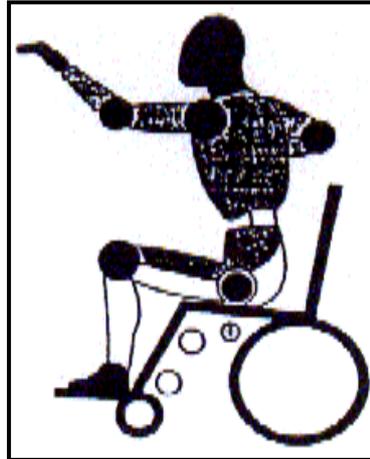


Figura 5: Controle das articulações – Classe 5. Fonte: CBTM, 2010a

Atletas paraplégicos com bom equilíbrio e musculatura do tronco e abdome funcionais. Tronco movimenta-se nos planos frontal e sagital sem uso do braço, sendo visíveis movimentos laterais. Os atletas que possuem capacidade funcional de caminhar (amputados em geral, jogadores com próteses internas no quadril, joelho ou tornozelo), e são proibido de jogar em pé podem competir nesta classe. Nos casos de Paralisia Cerebral temos leve diplegia e espasticidades de extremidades inferiores também leves.

A figura a seguir mostra uma projeção dos tipos funcionais medicamente definidos relacionados à classe mais provável em que se enquadram. Nos casos das zonas intermediárias a classificação dependerá principalmente da avaliação do atleta.

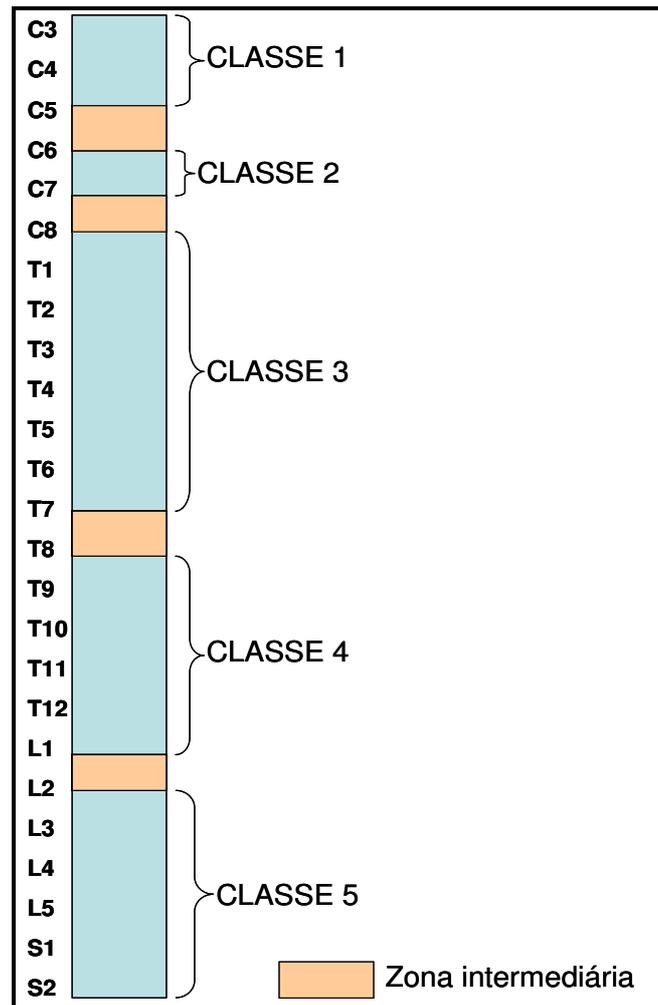


Figura 6: Projeção das classificações segundo altura da lesão. Adaptado de: CBTM, 2010a

## CLASSE 6

Nesta classe temos a combinação de deficiências no braço que joga e nos membros inferiores. Verificam-se sérios problemas de equilíbrio dinâmico nestes atletas. Um atleta com amputação dupla acima do joelho pode jogar nesta classe com a utilização de próteses. Para Paralisia Cerebral temos moderadas diplegia simétrica ou assimétrica e limitações na coordenação neuromuscular nos membros superiores, com espasticidade grau 2. Espasticidade grau 3 nos membros inferiores, com problemas moderados no equilíbrio dinâmico. Para atletas atetóides ou atáxicos o equilíbrio dinâmico é um pouco melhor e a espasticidade é mais leve (grau 1-2 para membros superiores e inferiores).

## **CLASSE 7**

Verificamos nesta classe atletas com amputação simples no braço que joga ou dupla. Essas amputações podem ser acima ou abaixo do cotovelo ou a combinação de ambas. Ambos os membros inferiores também são afetados. Atletas atetóides ou atáxicos (Paralisia Cerebral) apresentam dificuldade moderada nos movimentos involuntários dos membros superiores, com leve espasticidade (grau 1-2).

## **CLASSE 8**

Os atletas classe 8 apresentam amputação simples acima ou dupla abaixo do joelho. Também encontramos os casos de deficiência grave em um ou ambos os membros inferiores. De qualquer forma, temos pouco equilíbrio dinâmico. Nos casos de Paralisia Cerebral, diplegia simétrica ou assimétrica de leve a moderada e espasticidade nos membros (grau 2-3) com problemas de equilíbrio dinâmico mínimos. Também verifica-se casos de hemiplegia moderada, com espasticidade moderada em uma metade do corpo (grau 3) e mais leve na metade menos afetada (grau 1-2), com equilíbrio dinâmico razoável.

## **CLASSE 9**

Atletas com deficiência mínima em uma ou duas pernas ou amputação simples abaixo do joelho, mas com bom equilíbrio dinâmico. Diferença no membro inferior de 7 centímetros. Hemiplegia leve e espasticidade moderada no membro inferior (grau 2-3) com bom equilíbrio para os casos de Paralisia Cerebral. Diplegia mínima com espasticidade leve (grau 1-2) também é verificada.

## **CLASSE 10**

Apresentam funcionalidade normal no braço que joga e amputação no braço livre de até 1/3 do antebraço. Alguns casos com deficiência mínima em uma das pernas. Não se pode utilizar prótese ou, caso o atleta deseje utilizar, deve-se atingir a perda mínima durante a classificação, senão o mesmo será excluído. Um atleta com encurtamento congênito

no braço livre com função normal só pode competir se este braço for equivalente em comprimento a parte superior do braço que joga, como por exemplo, do ombro até o cotovelo. Nos deficientes por paralisia cerebral, monoplegia no braço que não joga e/ou atetose mínima com equilíbrio normal.

## **CLASSE 11**

Nesta classe participam todos os jogadores portadores de Deficiência mental. Esta classe foi criada oficialmente a partir de 1999, pelo ITTC e IPC. Tais jogadores devem estar registrados na Federação Internacional para Descapacitados Mentais (INAS / FID, com sede na Espanha) para fazer parte do Ranking Mundial.

Vale ressaltar que as caracterizações de cada classe realizadas acima servem como um norte, mas cada atleta somente saberá sua classificação somente após a realização dos testes pelos classificadores credenciados. Nos casos incertos, o jogador deve ser classificado na classe menos vantajosa, estando sujeito a revisão. Para os exames de avaliação, os atletas devem levar raquete e a cadeira que pretendem utilizar na competição, estando preparados para jogar.

### **4.4 Regras**

As regras estabelecidas pela ITTF para o Tênis de Mesa tradicional também são aplicadas às competições paralímpicas, com pequenas adaptações feitas pelo IPTTC. Como fizemos com o primeiro caso, também disponibilizamos o arquivo com as regras completas do Tênis de Mesa Adaptado ao fim deste trabalho (ANEXO B).

As principais regras e adaptações estão listadas a seguir ou indicadas na explicação dos respectivos fundamentos a que se aplicam, ainda neste capítulo.

- Em todas as classes é permitido amarrar a raquete ao braço ou à mão, assim como adaptar um extensor para prolongamento do cabo da raquete (Figura 7). Nesses casos não é necessário deixar a raquete sobre a mesa entre os sets;



Figura 7: Adaptações na raquete – Fixação e extensão. Fonte: NAKASHIMA, 2006, p. 15

- É permitido ao atleta verificar a raquete e o cartão de classificação de seu oponente;
- É permitido utilizar tênis com salto ou adaptar a altura da cadeira com rodas de maior ou menor raio e almofadas no assento;
- Os pés da mesa devem ser recuados no mínimo 40 centímetros, permitindo o acesso da cadeira;
- Não são permitidos objetos pendurados nas cadeiras de competição, como por exemplo, bagagens;
- São destinados 2 minutos de aquecimento, adaptação à mesa e às condições de jogo antes do início da partida;
- O tempo entre os sets da partida é de 1 minuto;
- Cada jogador tem direito a 1 tempo técnico de 1 minuto por jogo;
- Em algumas circunstâncias é aceita uma parada médica de 10 minutos, onde os casos mais comuns são de cadeirantes com necessidade de ir ao banheiro, espasmos ou problemas de pressão;
- A área destinada à competição é de 14 x 7 metros para as classes andantes e 8 x 7 metros para as classes cadeirantes;
- Durante a partida não é permitido aos cadeirantes tocar o solo com nenhuma parte do corpo ou com o apoio dos pés da cadeira;
- Aos cadeirantes é permitido encostar a mão livre na mesa enquanto a bola está em jogo. Esta circunstância é válida somente para recuperar o equilíbrio após um golpe e sem que ocorra a movimentação da mesa;

- Nas partidas de duplas, o atleta pode rebater a bola duas ou mais vezes consecutivas desde que a roda da cadeira não ultrapasse a linha central imaginária da mesa.

## 4.5 Fundamentos

O conhecimento de seus fundamentos básicos é o primeiro passo para a aprendizagem de qualquer modalidade esportiva. Neste momento, o técnico assume posição de extrema importância, para que o atleta aprenda a realizar tais fundamentos de forma correta e consistente, além da orientação sobre quando utilizar cada fundamento durante o jogo.

Relacionaremos, agora, os principais fundamentos do tênis de mesa com as suas particularidades, se houverem, para a modalidade adaptada.

### EMPUNHADURAS

Existem duas formas básicas da empunhadura da raquete: a caneta e a clássica.

Na empunhadura estilo caneta, como o nome cita, a raquete é segurada como uma caneta. Os dedos polegar e indicador envolvem o cabo do lado superior, enquanto os outros três dedos localizam-se na superfície inferior da raquete. Neste caso, utiliza-se apenas uma face da raquete para a realização de todos os golpes (face dos dedos indicador e polegar).

Temos como ponto forte deste estilo a velocidade e a força dos golpes de *forehand* e como pontos fracos a necessidade de uma excelente movimentação de membros inferiores na busca de se executar a maior quantidade de rebatidas de *forehand* durante a partida.

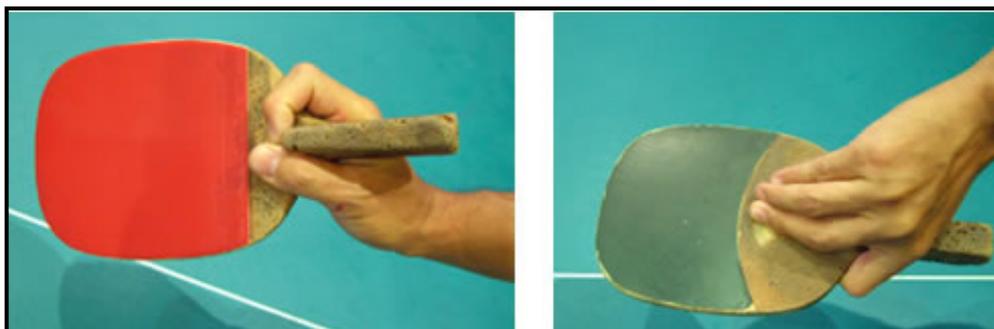


Figura 8: Empunhadura estilo caneta. Fonte: NAKASHIMA, 2006, p. 16

No estilo clássico, coloca-se o cabo da raquete na palma da mão, com os dedos polegar e indicador paralelamente sobre a extremidade da borracha e os outros três seguram o cabo da raquete. Nesse estilo, o lado onde localiza-se o dedo polegar é chamado *forehand* e o lado onde localiza-se o dedo indicador é chamado *backhand*.

Os pontos positivos do estilo clássico são a potência nos golpes de *backhand* e a facilidade durante a aprendizagem. Já como pontos negativos, a dificuldade em bolas de meio da mesa e, dependendo, o peso da raquete podem atrapalhar.



Figura 9: Empunhadura estilo clássico Fonte: NAKASHIMA, 2006, p. 16

## EFEITOS

Segundo Nakashima (2006), o efeito é uma reação da bola ao contato da superfície da borracha/raquete quando o mesa-tenista raspa-a durante o golpe. Trata-se de uma ação fina, de ajuste preciso, em que por milímetros acontecem falhas. É um dos fundamentos mais complexos do tênis de mesa devido a precisão que ele exige. Deve-se, assim, receber uma atenção especial de alunos e professores.

- Efeito para baixo: Chamado de *Backspin*, resulta da ação de raspar a raquete na parte inferior da bola, com movimento da raquete de cima para baixo.
- Efeito para cima: Chamado de *Topspin*, resulta da ação de raspar a raquete na parte superior da bola, com movimento da raquete de baixo para cima.
- Efeito lateral: Chamado de *Sidespin*, resulta da ação de raspar a raquete na parte lateral da bola. Se deseja-se realizar o efeito para a direita, o movimento da raquete deve ser da esquerda para a direita e o contato ocorrer no lado esquerdo da bola. Já no efeito para a esquerda, o movimento da raquete deve ser da direita para a esquerda e o contato ocorrer no lado direito da bola.

É bastante usual a utilização de efeitos combinados, onde realiza-se o golpe com a raquete de modo a obter a combinação desejada (lateral para a direita e para cima, lateral para a esquerda e para baixo, dentre outras possibilidades).

## **POSICIONAMENTO**

### **CLASSES 1 a 5**

Para os cadeirantes, deve-se posicionar a cadeira em frente a mesa, com as rodas perpendiculares à linha de fundo. Para as classes de 1 a 3, os atletas permanecem com o tronco apoiado no encosto da cadeira. Já para as classes 4 e 5, o tronco deve ficar ligeiramente inclinado para frente. De qualquer forma, deve-se permanecer pronto para a ação, com os olhos fixos na bola.

A distância entre a cadeira e a mesa é aproximadamente um antebraço, cuidando para que o abdome não se encoste à mesa. Deve-se alinhar a perna do braço que joga com a linha central da mesa.

O braço que joga deve estar flexionado, cuidando para que a raquete esteja sempre ao nível da mesa. O outro braço deve estar apoiado na roda da cadeira, pronto para um movimento rápido se possível e necessário.



Figura 10 – Posicionamento do atleta cadeirante. Fonte: NAKASHIMA, 2006, P. 18

## CLASSES 6 a 11

Os atletas andantes deverão posicionar-se de frente a mesa, perpendicular à linha de fundo da mesma, de forma que fique dois terços da largura da mesa à direita e um terço à esquerda. Os pés devem ficar afastados na largura dos ombros, com o peso do corpo na parte da frente da planta, com os calcanhares levemente levantados, joelhos flexionados e tronco inclinado para frente, estando assim em posição instantânea para agir.

A distância para a mesa é de aproximadamente um braço. Os braços devem estar flexionados, com os cotovelos próximos (não encostados) ao corpo, estando a raquete sempre na altura da mesa e os olhos fixos à bola.



Figura 11 – Posicionamento do atleta andante. Fonte: NAKASHIMA, 2006, P. 18

## SAQUE

O saque é a colocação da bola em jogo. É realizado colocando-se a bola na palma da mão “livre”, sendo que essa mão deve estar acima da superfície da mesa e aberta. O polegar deve estar destacado e os outros dedos estendidos, e a bola deve estar na palma da mão, para que não fique em posição irregular. A bola deve ser lançada verticalmente para cima (16 cm no mínimo) e só poderá ser batida na sua descendente, sempre atrás da linha de fundo da mesa ou do seu prolongamento imaginário, de forma que ela toque primeiro no campo do sacador, passe sobre ou ao redor da rede sem tocá-la e toque no campo do recebedor.

Para os casos de deficiência que a bola não pode ser lançada com a mão

livre, é permitido assentar e depois projetar a bola com a mesma mão que joga.

Nos jogos individuais, o saque deve ultrapassar a linha de fundo do campo adversário sem que ocorra o segundo pingo no campo do mesmo. Caso isso ocorra, o saque é repetido. Na terceira vez consecutiva, o sacador perderá um ponto. Nos jogos em duplas não há restrição para esse ponto.

### **GOLPE DE DIREITA (FOREHAND)**

Realizado com a palma da mão voltada para frente (do dedo polegar para o estilo clássico), é composto de dois movimentos: O primeiro é o movimento preparatório, composto de um balanço para trás e para baixo (na altura da cintura para os andantes e um pouco abaixo da superfície da mesa para os cadeirantes), e um giro do tronco, se possível, também para o lado direito. O segundo movimento é para frente e para cima, golpeando a bola pouco acima da altura da mesa. O movimento deve continuar mesmo após o contato com a bola, finalizando na altura do ombro, aproximadamente.



Figura 12: Exemplo de golpe de direita – Cadeirante. Fonte: NAKASHIMA, 2006, p. 21



Figura 13: Exemplo de golpe de direita – Andante. Fonte: NAKASHIMA, 2006, p. 21

## GOLPE DE ESQUERDA (BACKHAND)

Movimento realizado com a palma da mão voltado para trás (dedo indicador para frente, no estilo clássico), composto dos mesmos movimentos do golpe de direita, porém do lado esquerdo. Para os atletas que utilizam o estilo caneta, a face da raquete que realiza o golpe de esquerda é a mesma que realiza o golpe de direita, sendo este movimento também chamado de “choto” ou “push”.



Figura 14: Exemplo de golpe de esquerda – Cadeirante. Fonte: NAKASHIMA, 2006, p. 22



Figura 15: Exemplo de golpe de esquerda – Andante. Fonte: NAKASHIMA, 2006, p. 22

## VARIAÇÕES DOS GOLPES DE DIREITA E ESQUERDA

De acordo com as combinações de efeito dadas à bola durante o golpe, temos as seguintes possibilidades, tanto no forehand quanto no backhand:

- *Drive*: imprimir efeito para frente, porém prevalece a velocidade do golpe. Neste, o movimento que o braço executa é praticamente horizontal;

- *Topspin*: neste caso, o efeito prevalece sobre a velocidade, sendo o movimento predominantemente vertical. Normalmente é utilizado como preparação para finalizar a jogada, uma vez que o oponente deve realizar uma jogada defensiva ao receber esse golpe;
- *Smash*: agora o movimento do braço é diferenciado, ocorrendo de cima para baixo e procurando bater na bola de forma “chapada”. Neste, a bola imprime sua maior velocidade, por isso é utilizado como finalização da jogada.

### **SLICE (CHOP OU COZINHADA)**

Golpe onde o atleta procura imprimir um efeito para baixo na bola, fazendo com que o contato da raquete, que está com uma angulação quase horizontal, ocorra na parte inferior da bola. O movimento do braço é de cima para baixo. Normalmente é utilizado para defesa.



Figura 16: Exemplo de Slice – Andante. Fonte: NAKASHIMA, 2006, p. 22

## **4.6 Exercícios de Iniciação**

A seguir faremos propostas de atividades para a iniciação do indivíduo em condição de deficiência no Tênis de Mesa Adaptado. Os exercícios serão colocados progressivamente, do mais fácil (fazendo com que o aluno familiarize-se com a bola, a raquete e a mesa) para o mais difícil (princípios básicos de treinamento), passando inclusive

por jogos lúdicos. Bexiga pode ser utilizada no lugar da bola nos primeiros exercícios, facilitando a adaptação.

### **DOMÍNIO DA BOLA E RAQUETE**

O instrutor trabalhará diferentes tipos de domínio para o aluno desenvolver suas habilidades com a raquete. A escolha da técnica de segurar a raquete, clássico ou caneta, é determinada pelo próprio aluno, no decorrer dos trabalhos. O instrutor deverá oferecer as duas técnicas, principalmente quando o aluno apresentar perda funcional nos membros superiores ou com uso de cadeira de rodas.

- Trabalho de equilíbrio da bola: equilibrar a bolinha sobre a raquete;
- Trabalho na vertical: Realizar o domínio da bola, fazendo-a quicar sobre a raquete (primeiramente apenas uma face, depois variando com as duas faces da raquete);
- Trabalho de equilíbrio com a bola com lançamento na vertical: Com a bola dominada sobre a raquete (bola parada), realizar um impulso vertical de forma que a bola ultrapasse a altura da cabeça. Dominar a bola novamente, evitando o quique na raquete;
- Trabalho duplo de equilíbrio da bola: Dominar a bola sobre a raquete, evitando o quique, e variar rapidamente a face da raquete, ainda evitando o quique;
- Trabalho de equilíbrio da força: Alternar uma batida baixa e uma alta, primeiro com uma e depois com ambas as faces da raquete, melhorando a sensibilidade do pulso;
- Trabalho de movimentação: Realizar os exercícios acima andando e correndo se possível. Para os cadeirantes, realizá-los tocando a cadeira.

### **DESENVOLVIMENTO DA TÉCNICA**

O instrutor deverá orientar a forma adequada de técnicas de manejo (empunhar e agir com a raquete), demonstrando a angulação, o posicionamento e as ações do braço e da mão (punho) que a está segurando para os estilos clássico e caneta. Deve-se observar que, para cadeirantes, a empunhadura estilo clássico facilita a aprendizagem, uma vez que a principal desvantagem do estilo caneta é a necessidade de movimentação rápida e contínua na extensão da mesa.

- Trabalho de rebatidas 1: Bater com ambas as faces, alternadamente a bolinha contra a parede, deixando-a tocar uma vez no chão;
- Trabalho de rebatidas 2: Bater com ambas as faces, alternadamente, a bolinha contra a parede, sem deixá-la tocar no chão;
- Trabalho de rebatidas 3: Bater a bolinha contra uma área limitada na parede sem deixá-la tocar no chão;
- Trabalho de rebatidas 4: Dois alunos frente a frente, afastados de 5m a 10m, batem a bolinha um para o outro, deixando-a tocar uma vez no chão. Após, realizam a atividade sem deixar a bolinha tocar no chão. Pode-se, também, diminuir a distância entre eles;
- Trabalhos na mesa: Batida com recepção no lado direito: troca de bola Realizar o mesmo exercício do lado esquerdo e, posteriormente, lados alternados;
- Trabalho efeito da bola: Estimular o aluno a golpear a bola produzindo os efeitos, conforme descrito nos fundamentos;
- Trabalho de saque: Estimular o aluno a realizar a técnica de saque, porém explicando de forma básica e deixando o aluno aperfeiçoá-lo à sua maneira, aos poucos.

## **JOGOS LÚDICOS**

Os jogos a seguir foram propostos por Nakashima (2006):

- Corrida por equipes: divide-se a turma em dois grupos, dispostos em duas colunas, uma ao lado da outra. O primeiro aluno realiza o exercício proposto pelo professor (equilibrar a bolinha numa das faces da raquete, quicar a bolinha na raquete, bater a bolinha contra a parede etc.), caminha ou corre até um ponto determinado e retorna à sua coluna, entregando a raquete/bolinha para o próximo aluno, que executa o mesmo exercício e entrega ao próximo e assim sucessivamente até o último aluno da coluna. Vence a equipe que realizar primeiro a tarefa com todos os seus componentes.
- Minivôlei: desenha-se no chão uma miniquadra de vôlei, separados por aparadores de bola que servem como rede. Os alunos, empunhando suas raquetes, serão divididos em duas turmas e colocados um em cada campo desta miniquadra. A bola do jogo é a própria bolinha de tênis de mesa ou uma bexiga cheia de ar. São permitidos quantos toques quiser desde que executados com a raquete. É considerado ponto quando uma

das equipes deixar que a bolinha ou bexiga toque o solo em seu lado ou rebata a bolinha/bexiga para fora da quadra adversária. Vence a equipe que primeiro atingir o número de pontos estipulados pelo professor.

- Quem erra sai: os alunos ficam em uma coluna de um lado da mesa, enquanto o professor fica do outro. O primeiro aluno rebate a bolinha de acordo com o fundamento combinado (*forehand, backhand, kato* etc.) e corre para o final da coluna; o próximo aluno realiza o mesmo exercício do primeiro, correndo também para o final da coluna e assim sucessivamente. O aluno que errar duas vezes sai da coluna e fica na torcida pelos demais. Vence o aluno que for o último a cometer os dois erros.
- Família: o professor divide a turma em dois grupos, um de cada lado da mesa. Inicia-se o jogo de um ponto somente, com um aluno representante de um grupo jogando contra o representante do outro. Quem fizer o ponto permanece na mesa com direito de sacar e o perdedor cede o seu lugar para o próximo do seu grupo. Se, porventura, um mesmo aluno de um grupo ganhar de forma consecutiva de todos os integrantes do outro, automaticamente o próximo aluno de seu próprio grupo passa para o outro lado da mesa. Vence o aluno que conseguir enviar todos os integrantes do seu grupo para o outro lado.

## EXERCÍCIOS DE INICIAÇÃO AO TREINAMENTO

Marinovic, Iizuka e Nagaoka (2006) explicam que, quando em contato com o Tênis de Mesa pela primeira vez, uma pessoa notará que algumas habilidades específicas são mais difíceis de serem dominadas que outras, como por exemplo, um saque com efeito lateral. E que, mesmo após dominadas, o trabalho do treinador deve continuar no sentido de propor ao aluno diferentes situações de jogo que exigirão a aplicação dessas habilidades em diferentes níveis. Temos assim um processo de aquisição de habilidade motora contínuo e progressivo.

Os exercícios abaixo (Conceito de Linhas) têm o objetivo de oferecer uma seqüência lógica dos locais onde a bola deve ser rebatida, aumentando gradativamente a precisão dos golpes, para depois pensar em um treino com maior liberdade. Pode-se aplicar neste treino todas as variações de golpes vistas anteriormente, e também alternar bolas curtas e longas. A duração destas atividades será de acordo com a necessidade do aluno. Nas ilustrações a seguir consideramos um aluno destro. Para um aluno sinistro, considerar a inversão de lados (onde estiver Forehand (Fh) considerar Backhand (Bh) e vice-versa.

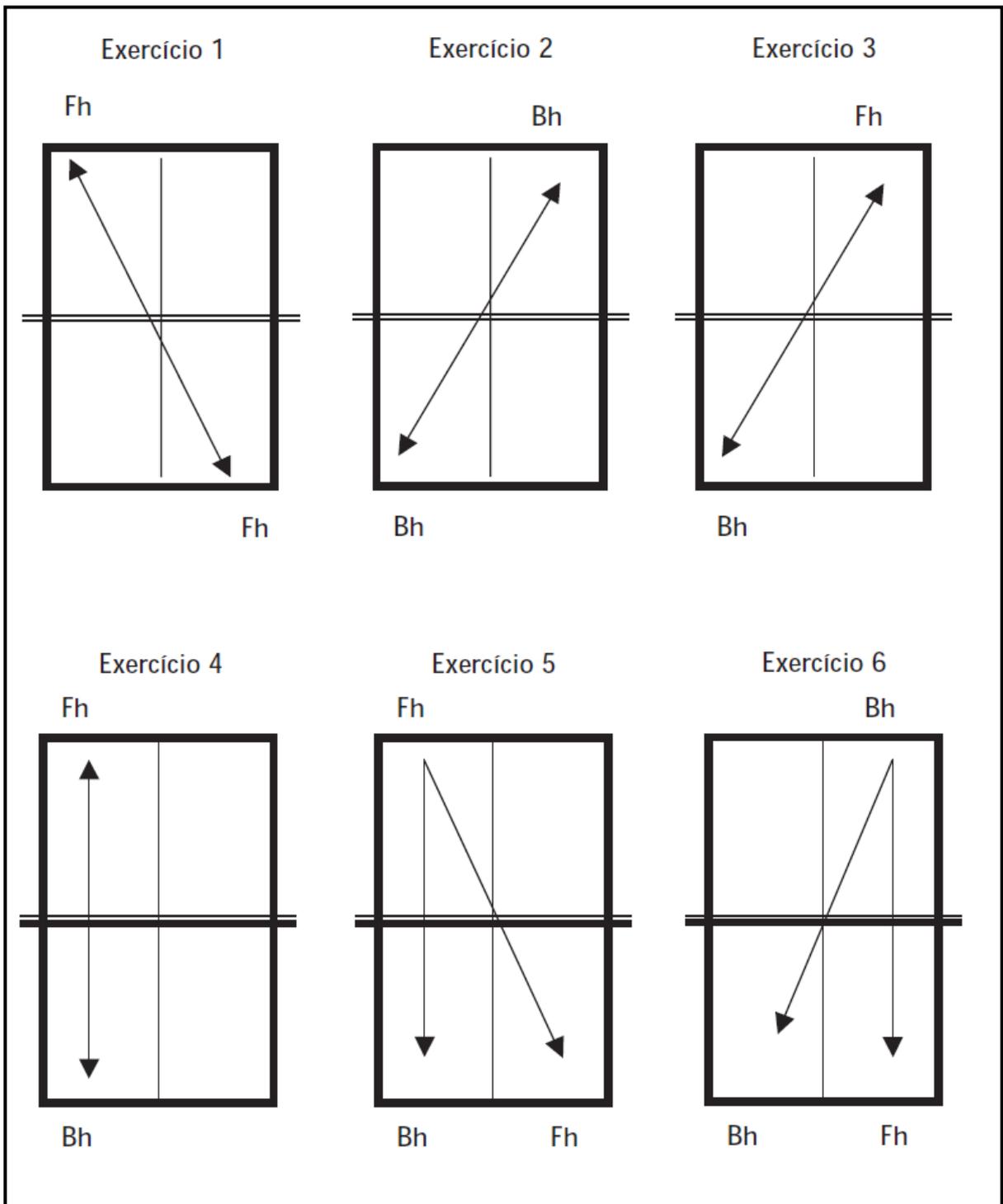


Figura 17: Conceito de Linhas – Exercícios 1 a 6. Fonte: NAKASHIMA, 2006, p. 25

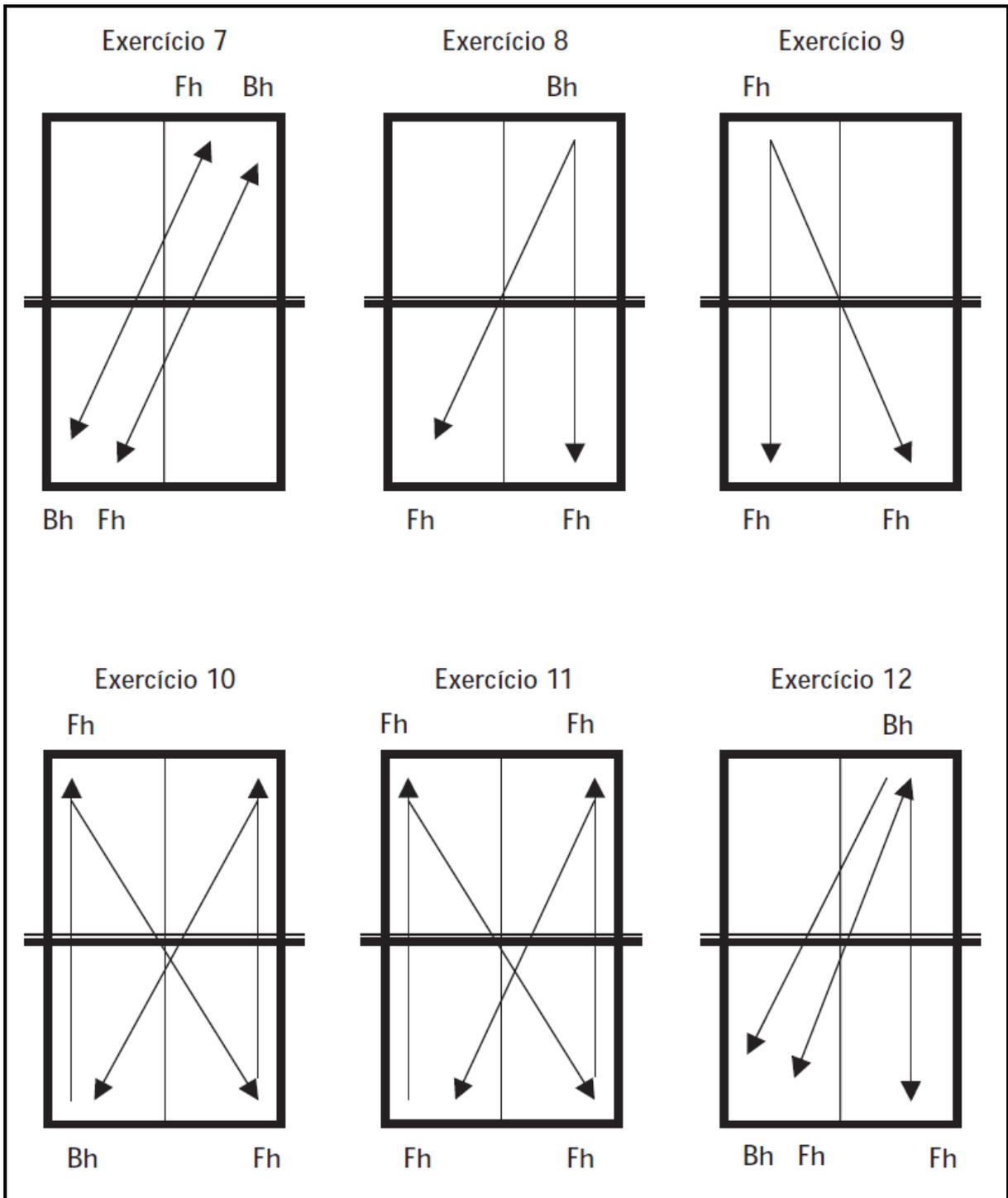


Figura 18: Conceito de Linhas – Exercícios 7 a 12. Fonte: NAKASHIMA, 2006, p. 26

Outra estratégia que permite ao aluno a prática de variação de golpes é um treino em que o professor lança a bola em locais específicos da mesa e pede que o aluno utilize um ou mais tipos de rebatida. A cada rebatida, o professor já estará pronto para outro lançamento com uma nova bola, assim eventuais erros não atrapalharão a rebatida posterior.

Este treino permite a correção de movimentos e uma maior quantidade de prática do iniciante.

Algumas adaptações podem ser interessantes no decorrer do treinamento segundo Marinovic, Iizuka e Nagaoka (2006):

- Usar um aparador atrás do jogador que executa um tipo de rebatida, por exemplo; o forehand topspin, para que ele não se afaste demasiadamente da mesa;
- Subir a rede para que o jogador aprenda a imprimir efeito na bola, de forma que ela tenha uma trajetória parabólica, o que se costuma chamar “fazer curva”;
- Abaixar a rede para aprender a fazer a rebatida de “cozinhada” mais baixo;
- Colocar um alvo na mesa para indicar o local onde a bola deve ser rebatida;
- Usar uma linha acima da rede, deixando um espaço entre a linha da rede e a linha colocada, para que o aluno rebata a bola o mais rente possível da rede;
- Usar meia mesa, apenas um dos lados, para que o jogador aprenda a jogar curto;
- Usar duas mesas juntas para que o jogador aprenda a usar sua força no momento de realizar um golpe que exige movimentos vigorosos.

Finalmente lembramos que a motivação é um fator de extrema importância para o desenvolvimento. Manter o aluno motivado fará, não apenas que ele evolua, mas também que goste de praticar a modalidade e permaneça interessado nas aulas. A utilização de metas é um bom recurso para manter a motivação, pois o aluno perseguirá aquela meta como um desafio. As metas podem ser estabelecidas a curto, médio e longo prazo e não dever ser tão fáceis que sejam cumpridas rapidamente e também não tão difíceis que sejam impossíveis de atingir. Devem ser renovadas a evolução do aluno, acompanhando o seu desenvolvimento.

Como falamos anteriormente, um planejamento adequado resultará em uma série de benefícios ao aluno em condição de deficiência (recuperação da autoestima, ampliação de oportunidades, benefícios orgânicos etc.), o que certamente será uma (ou a melhor) fonte de motivação durante a prática.

## Considerações Finais

O Tênis de Mesa possui vantagens significativas a serem consideradas na escolha de atividades para as pessoas em questão, como quanto à adaptação do espaço físico necessário, de materiais e equipamentos. Também o custo geral para a prática é menor em relação a outras modalidades, o número mínimo de alunos para sua prática é reduzido, não há contato físico e regras e prática são de fácil aprendizagem.

De qualquer forma, a escolha de uma modalidade esportiva pode depender, dentre outros fatores, das oportunidades que são oferecidas às pessoas em condição de deficiência, de profissionais preparados para atendê-los, da sua condição sócio-econômica, das suas limitações e potencialidades, da suas preferências esportivas, facilidade nos meios de locomoção e transporte, de materiais e locais adequados e do estímulo e respaldo familiar.

O sucesso das iniciativas de desenvolvimento do esporte adaptado no Brasil depende da construção de uma cultura baseada na compreensão e comprometimento com as pessoas em condição de deficiência. Entendemos, diante disso, que o professor de Educação Física tem papel fundamental na construção dessa cultura, atuando como formador de opinião e referência aos alunos, principalmente na escola regular.

Os professores de Educação Física atuantes nas escolas de ensino médio e fundamental têm a oportunidade de estimular a prática esportiva aos alunos portadores de necessidades educativas especiais juntamente aos demais alunos, caracterizando assim um ambiente inclusivo e de rompimento de paradigmas, além da formação de cidadãos mais conscientes, justos e solidários.

Por isso faz-se necessário fomentar e viabilizar espaços de discussão da AMA, principalmente dentre os Educadores Físicos, para que um maior número de profissionais possa se engajar e aprofundar, com respaldo científico, nos trabalhos voltados à população com deficiências.

# Referências

ALENCAR, B. Paraolimpíada - O Brasil no pódio. Rio de Janeiro: Comitê Paraolímpico Brasileiro. 1986.

ARAÚJO, P. F. Desporto adaptado no Brasil: Origem, institucionalização e atualidade. 1997 (152 f). Tese de doutorado em Educação Física – Universidade Estadual de Campinas. Faculdade de Educação Física. Campinas, 1998.

BEDBROOK, G. M. The development and care of spinal Cord Paralysis (1918/1986) Paraplegia, v. 25, n.3. 1987.

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. Lei nº 9.981, de 14 julho de 2000. Altera dispositivos da Lei nº 9.615 – Lei Pelé de 24 março de 1998, e dá outras providências. Disponível em: <<http://www81.dataprev.gov.br/SISLEX/paginas/42/2000/9981.htm>>. Acesso em: 15 set. 2010.

BRASIL. Esporte. Esporte Paraolímpico. Modalidades esportivas. Disponível em: <<http://www.brasil.gov.br/sobre/esporte/esporte-paraolimpico/modalidades-paraolimpicas>>. Acesso em: 18 set. 2010.

CENTRO de divulgação científica e cultural da Universidade de São Paulo. Esporte. Site com informações sobre a produção acadêmica e cultural da Universidade de São Paulo, disponível para a população em geral. Disponível em: <<http://www.cdcc.sc.usp.br/escolas/juliano/profissoes/esporte.html>>. Acesso em: 13 set. 2010.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE TÊNIS DE MESA. Classificação funcional. Disponível em: <<http://www.cbtm.org.br/>>. Tênis de Mesa. Tênis de mesa paraolímpico. Classificação funcional. Acesso em 11 out. 2010a.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE TÊNIS DE MESA. Guia do tênis de mesa. Disponível em: <<http://www.cbtm.org.br/>>. Tênis de Mesa. Arquivos. Guia do tênis de mesa 2009. Acesso em 10 out. 2010b.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE TÊNIS DE MESA. História do tênis de mesa. Disponível em: <<http://www.cbtm.org.br/>>. Tênis de Mesa. História. Acesso em 10 out. 2010c.

CONSELHO FEDERAL DE EDUCAÇÃO FÍSICA – Confef. Resoluções Federais. Disponível em: <[http://www.confef.org.br/extra/juris/mostra\\_lei.asp?ID=1](http://www.confef.org.br/extra/juris/mostra_lei.asp?ID=1)>. Acesso em 04 set. 2010.

DIEHL, R. M. Jogando com as diferenças: Jogos para crianças e jovens com deficiência. São Paulo. Phorte. 2006.

DIEHL, R. M. Qualidade e cinesfera do movimento de jogadores de basquete em cadeira de rodas. 1998. 104 f. Dissertação (Mestrado em Ciências do Movimento Humano) – Escola de Educação Física, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS, 1998.

DIEHL, R. M.; DIAZ, W. B. P. Desporto na escola especial para alunos com deficiência mental. In: Congresso de Atividade Motora Adaptada do MERCOSUL, 1, 2002, Porto Alegre. Anais... Porto Alegre: PUC, 2002. 1 CD-ROM.

FANALI, O. A. A. C. Terminologia da educação física e desporto. Brasília: MEC, 1981.

GORLA, J. I. Handebol em cadeira de rodas: regras e treinamento / José Irineu Gorla, Décio Roberto Calegari, Paulo Ferreira de Araujo. – São Paulo: Phorte, 2010.

GRESKO, D. As razões do esporte. National Geographic Brasil, junho de 2007.

JUNIOR, E. A. B. Iniciação esportiva para pessoas com paralisia cerebral. 2010. 60f. Dissertação (Especialização em Educação Física)-Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2010.

KURDOGLIAN, A. Tênis de mesa: técnicas, regras, comentários. São Paulo: Cia Brasil, [19]. [95]p., il.

LIANZA, S. Medicina de reabilitação. Rio de Janeiro: Ed. Guanabara Koogan. 1985.

MARTINS, M.; CAMARGO, F. Aprendendo tênis de mesa Brincando. Piracicaba. 1999.

LAKATOS, E. M; MARCONI, M. A. Fundamentos de Metodologia Científica. 3ª ed. revista e ampliada. São Paulo: Atlas, 1991.

MARINOVIC, W; IIZUKA, C. A; NAGAOKA, K. T. (Orgs.) Tênis de Mesa: Teoria e Prática. São Paulo: Ph Editora Ltda. 2006.

MARTINS, M; CAMARGO, F. B. Aprendendo Tênis de Mesa Brincando. Piracicaba, 1999.

MELO, A. C. R.; LÓPEZ, R. F. A. O esporte adaptado. EF de esportes. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd51/esporte.htm>>. Acesso em: 27 out. 2010.

NAHAS, M. V. Atividade física, saúde e qualidade de vida: conceitos e sugestões para um estilo de vida ativo. Londrina: Midiograf, 2001.

NAKASHIMA, A. H. S. Tênis de mesa paraolímpico: manual de orientação para professores de educação física / Alice Hitomi Suzuque Nakashima, Celso Toshimi Nakashima. - Brasília : Comitê Paraolímpico Brasileiro, 2006.

ROSADAS, S. C. Educação Física para deficientes. Rio de Janeiro Ateneu, p. 214. 1986.

SARRIAS, M. D. Rehabilitación del tetraplégico espinal. In R. Gonzales Mas. Tratado de Rehabilitación Médica, Vol. I. Barcelona: Científico-Médico. 1976.

SILVA, M. C. R.; OLIVEIRA, R. J; CONCEIÇÃO, M. I. G. Efeitos da natação sobre a independência funcional de pacientes com lesão medular. Revista Brasileira Medicina Esporte, Niterói, v. 11, n. 4. 2005.

SOUZA, P. A. O esporte na paraplegia e tetraplegia. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1994.

UZORINAC, Z. ITTF 1926-2001. Table tennis legends: international table tennis. Tradução de Janko Paravic. Lausanne: International Table Tennis Federation, 2001.

WINNICK, P. J. Adapted physical education and Sport. Champaign: Human Kinectics, 1990.

## **ANEXOS**

## **ANEXO A: Tênis de Mesa – Regra Completa.**

### **LIVRO DE REGRAS 2008-2009**

#### **CAPÍTULO II**

#### **2. AS LEIS DO TÊNIS DE MESA**

##### **2.1. A MESA**

2.1.1. A parte superior da mesa, chamada superfície de jogo, deve ser retangular, com 2,74 m de comprimento por 1,525 m de largura, e situar-se em um plano horizontal de 76 cm acima do piso.

2.1.2. A superfície de jogo não deve incluir os lados verticais do tampo da mesa.

2.1.3. A superfície de jogo pode ser de qualquer material, mas deve produzir um pique uniforme, em torno de 23 cm, quando uma bola padrão é deixada cair sobre ela, de uma altura aproximada de 30 cm.

2.1.4. A superfície de jogo deve ser uniformemente de cor escura e fosca, com uma linha lateral branca, de 2 cm de largura ao longo dos 2,74 m de comprimento e uma linha de fundo branca de 2 cm de largura ao longo de cada 1,525 m de largura.

2.1.5. A superfície de jogo deve ser dividida em duas partes iguais por uma rede vertical correndo paralela às linhas de fundo, e ser contínua sobre toda a área de cada parte da mesa.

2.1.6. Para duplas cada parte deve ser dividida em duas partes iguais por uma linha de centro branca de 3 mm de largura, correndo paralela às linhas laterais. A linha de centro pertence à metade direita de cada lado.

##### **2.2. REDE E ACESSÓRIOS**

2.2.1. A rede e seus acessórios devem constituir da rede, sua suspensão e dos postes-suportes, incluindo os ferros prendedores que a fixa à mesa.

2.2.2. A rede deve estar suspensa por uma linha amarrada às extremidades dos dois postes verticais, cada qual com 15,25 cm de altura, afastados das linhas laterais de 15,25 cm.

2.2.3. O topo da rede, ao longo de todo o seu comprimento, deve estar 15,25 cm acima da superfície de jogo.

2.2.4. A extremidade inferior da rede, ao longo de todo o seu comprimento, deve estar próxima à superfície da mesa e as extremidades laterais próximas o máximo possível dos postes-suportes.

##### **2.3. A BOLA**

2.3.1. A bola deve ser esférica com um diâmetro de 40 mm.

2.3.2. A bola deve pesar 2,7 g.

2.3.3. A bola deve ser feita de celulóide ou plástico similar e deve ser branca ou laranja e fosca.

##### **2.4. RAQUETE**

2.4.1. A raquete pode ser de qualquer tamanho, forma ou peso, mas a lâmina deve ser plana e rígida.

2.4.2. No mínimo 85% em relação à espessura devem ser de madeira natural. Admite-se se reforçar a lâmina da raquete com uma camada de adesivos misturados a materiais fibrosos, tais como fibras de carbono, fibras de vidro ou papel prensado. A espessura de cada camada não pode ser superior a 7,5% da espessura total ou 0,35 mm, prevalecendo o menor valor.

2.4.3. O lado da lâmina da raquete usado para bater na bola deve ser coberto por uma simples borracha, com pinos para fora tendo uma espessura máxima, incluindo o adesivo, de 2 mm, ou por uma borracha "sanduíche" com os pinos para fora ou para dentro, tendo uma espessura máxima, incluindo o adesivo, de 4 mm.

2.4.3.1. "Borracha Simples" é uma camada não celular, natural ou sintética, com os pinos para fora, com altura uniforme e igualmente distribuída sobre toda a superfície a uma densidade de não menos do que 10/cm<sup>2</sup> e não mais do que 30/cm<sup>2</sup>.

2.4.3.2. "Borracha Sanduíche" é uma camada de borracha celular (esponja) coberta com uma camada de borracha simples, com pinos para dentro ou para fora, tendo uma espessura de 2 mm, incluindo a camada adesiva.

2.4.4. O material de cobertura deve estender-se até, mas não além dos limites da lâmina da raquete, exceto para a região mais próxima do cabo onde seguram os dedos. Esta região pode ser deixada descoberta ou ser coberta com qualquer material.

2.4.5. A lâmina da raquete, qualquer camada dentro da lâmina ou qualquer camada de material de cobertura ou adesivo do lado utilizado para bater a bola deve ser contínua e da mesma espessura.

2.4.6. A superfície do material de cobertura de um lado da raquete, deve ser fosca, vermelho-vivo de um lado e preto do outro.

2.4.7. O material de cobertura deve ser utilizado do modo como ele foi aprovado pela ITTF, sem qualquer tratamento químico ou físico de modo que altere ou modifique as propriedades do jogo como fricção, perspectiva, cor, estrutura, superfície, etc.

2.4.7.1. Leves desvios no que concerne à uniformidade e continuidade das coberturas, definidas nos itens anteriores, devido à fadiga ou acidentes, podem ser ignorados desde que não mudem significativamente as características da superfície.

2.4.8. No início de cada jogo ou se houver troca de raquetes durante o jogo o atleta deve mostrar ao seu oponente e ao árbitro a raquete que ele vai usar e permiti-los examiná-la.

## 2.5. DEFINIÇÕES

2.5.1. Uma *seqüência* é o período durante o qual a bola está em jogo.

2.5.2. A bola se encontra *em jogo* a partir do último momento em que está estacionária na palma da mão livre antes de ser projetada de propósito durante o saque, até que a seqüência seja decidida com uma obstrução ou com um ponto.

2.5.3. Uma *obstrução* é uma seqüência a qual o resultado não é contado.

2.5.4. Um *ponto* é uma seqüência a qual o resultado é contado.

2.5.5. A *mão da raquete* é a mão que está carregando a raquete.

2.5.6. A *mão livre* é a mão que não está carregando a raquete. O braço livre é o braço da mão livre.

2.5.7. Um atleta *bate* na bola, se ele toca a bola no jogo com sua raquete, segura na sua mão, ou com sua mão da raquete abaixo do punho.

2.5.8. Um atleta "obstrui" a bola, se ele, ou qualquer coisa que carregue ou vista, toca na bola em jogo quando ela ainda está acima ou passando e se dirigindo a superfície de jogo, não tendo tocado seu lado desde a última batida do seu oponente.

- 2.5.9. O *sacador* é o atleta que tem que bater na bola por primeiro na seqüência.
- 2.5.10. O *recededor* é o atleta que tem que bater na bola por segundo na seqüência.
- 2.5.11. O *árbitro* é a pessoa apontada para controlar um jogo.
- 2.5.12. O *árbitro auxiliar* é a pessoa apontada para auxiliar o árbitro com determinadas decisões.
- 2.5.13. Qualquer coisa que o atleta vista ou carregue inclui qualquer coisa que ele estava vestindo ou carregando, que não seja a bola, no início da seqüência.
- 2.5.14. A bola deve ser considerada como tendo passado sobre ou em torno da rede e seus acessórios se ela passar em qualquer lugar que não seja entre a rede e poste-suporte ou entre a rede e a superfície de jogo.
- 2.5.15. A "linha de fundo" deve ser considerada como uma extensão indefinida em ambas as direções.

## **2.6. O SAQUE**

- 2.6.1. O saque iniciará com a bola repousando livremente na palma da mão livre aberta e estacionária do sacador.
- 2.6.2. O sacador então projetará a bola para cima, próximo à verticalidade sem provocar efeito, pelo menos 16 cm, somente com a palma da mão livre e bater na bola quando a bola estiver descendo, sem tocar em qualquer coisa antes de ser batida.
- 2.6.3. Quando a bola estiver descendo então o sacador baterá na bola de modo que ela toque primeiro a sua metade da mesa, depois passando sobre ou em torno da rede e seus acessórios, toque diretamente a metade da mesa do recebedor. Em duplas, a bola tocará sucessivamente a metade direita do sacador e depois do recebedor.
- 2.6.4. Desde o início do saque até ser batida, a bola deverá estar acima do nível da superfície da mesa e atrás da linha de fundo do sacador, e o sacador não deverá esconder a bola do recebedor com qualquer parte do corpo ou vestimenta, tanto sua como do seu companheiro de dupla.
- 2.6.5. Assim que a bola for projetada, o braço e a mão livre do sacador devem ser removidos do espaço entre a bola e a rede. O espaço entre a bola e a rede é definido pela bola, a rede e sua extensão infinita para cima.
- 2.6.6. É responsabilidade do atleta sacar de modo que o árbitro ou o árbitro auxiliar possa ver que ele cumpre com os requisitos para um bom saque.
- 2.6.6.1. Se o árbitro está em dúvida da legalidade de um saque ele pode, na primeira vez em um jogo declarar uma obstrução e advertir o sacador.
- 2.6.6.2. Qualquer dúvida sobre a legalidade em qualquer saque subsequente do mesmo atleta ou do seu companheiro de dupla resultará em um ponto para o recebedor.
- 2.6.6.3. Entretanto se houver uma clara evidência de que o sacador não cumpriu com os requerimentos necessários para um bom saque, não deverá ser avisado e o recebedor deverá ganhar um ponto.
- 2.6.7. Excepcionalmente, o árbitro pode relaxar os requisitos para um bom saque onde ele está convencido que o ato é devido a um problema físico.

## **2.7. O RETORNO**

- 2.7.1. A bola tendo sido sacada ou retornada deve ser batida de forma que ela passe sobre ou em torno da rede e seus acessórios e toque o campo oponente, diretamente ou mesmo que ela tenha tocado na rede ou seus acessórios.

## **2.8. A ORDEM DO JOGO**

2.8.1. Num jogo individual, o sacador deve primeiro sacar, o recebedor deve então retornar e assim sucessivamente sacador e recebedor alternadamente devem fazer cada um, um retorno.

2.8.2. Num jogo de duplas, o sacador deve primeiro sacar, o recebedor deve então retornar, o companheiro do sacador deve também retornar, e assim sucessivamente cada atleta na sua vez e nesta seqüência deverá fazer um retorno.

2.8.3. Quando dois atletas estão em cadeiras de rodas devido a problemas físicos jogando em duplas, o sacador deve primeiro sacar, o recebedor então retornará, mas qualquer um dos oponentes poderá retornar. Entretanto, nenhuma parte da cadeira de rodas do atleta poderá invadir a extensão imaginária da linha de centro da mesa. Caso isto aconteça, o árbitro deverá contar um ponto para a dupla oponente.

## **2.9. UMA OBSTRUÇÃO**

2.9.1. Uma seqüência deve ser uma obstrução:

2.9.1.1. Se no saque a bola, passando sobre ou em volta da rede e seus acessórios, tocá-los e ainda assim o saque ser considerado como bom, ou a bola ser obstruída pelo recebedor ou seu parceiro.

2.9.1.2. Se o saque for executado quando o recebedor ou o seu parceiro não esteja preparado, desde que o recebedor ou seu parceiro não tenha tentado rebater a bola.

2.9.1.3. Se a falha para executar um saque ou um retorno, conforme determinam as regras, foi provocada por distúrbios fora do controle dos atletas.

2.9.1.4. Se o jogo for interrompido pelo árbitro ou árbitro auxiliar.

2.9.1.5. Se o recebedor está em uma cadeira de rodas devido a problemas físicos e durante um saque correto a bola

2.9.1.5.1. Ao bater do lado do recebedor, retornar em direção a rede.

2.9.1.5.2. Parar em cima da mesa do recebedor;

2.9.1.5.3. Sair da mesa por uma das linhas laterais da mesa.

2.9.2. O jogo pode ser interrompido:

2.9.2.1. Para corrigir um erro na ordem do saque, recebimento ou lado.

2.9.2.2. Para ser introduzido o sistema de aceleração.

2.9.2.3. Para se advertir ou penalizar um atleta ou técnico.

2.9.2.4. Quando as condições de jogo forem prejudicadas de forma tal que o resultado da seqüência possa ser afetado.

## **2.10. UM PONTO**

2.10.1. A não ser que a seqüência sofra uma obstrução, um atleta deve ganhar um ponto:

2.10.1.1. Se seu oponente falhar ao fazer um saque correto;

2.10.1.2. Se seu oponente falhar ao fazer um retorno correto;

2.10.1.3. Se, depois de fazer um saque ou um retorno, a bola tocar em qualquer outra coisa que não seja a rede e seus acessórios antes de ser batida pelo seu oponente;

2.10.1.4. Se a bola passar sobre a sua metade da mesa ou atrás da linha de fundo sem tocar seu campo, depois de ter sido batida pelo oponente;

2.10.1.5. Se seu oponente obstruir a bola;

2.10.1.6. Se seu oponente bater na bola duas vezes sucessivamente;

2.10.1.7. Se seu oponente bater a bola com o lado da lâmina da raquete que não esteja obedecendo o que prevê em 2.4.3, 2.4.4 e 2.4.5;

2.10.1.8. Se seu oponente, ou qualquer coisa que seu oponente vista ou carregue mova a superfície de jogo;

2.10.1.9. Se seu oponente, ou qualquer coisa que seu oponente vista ou carregue toque a rede e seus acessórios;

2.10.1.10. Se a mão livre do seu oponente toque a superfície de jogo;

2.10.1.11. Se a dupla oponente bata a bola fora da seqüência estabelecida pelo primeiro sacador e o primeiro recebedor;

2.10.1.12. Conforme previsto no sistema de aceleração (2.15.2).

## **2.11. UM SET**

2.11.1. Um set será vencido pelo atleta ou dupla que primeiro completar 11 pontos a não ser que ambos os atletas ou pares tenham completado 10 pontos, quando o set será vencido pelo atleta ou dupla que conquistar uma vantagem de 2 pontos de diferença.

## **2.12. UM JOGO**

2.12.1. Um jogo consiste de uma disputa em melhor de qualquer número de sets ímpares.

## **2.13. A ORDEM DE SACAR, RECEBER E LADOS**

2.13.1. O direito de escolher a ordem inicial de sacar, receber e lados deve ser decidida por sorteio e o vencedor pode escolher sacar ou receber primeiro ou iniciar em um lado.

2.13.2. Quando um atleta ou dupla tenha escolhido sacar ou receber primeiro ou escolhido o lado, o outro atleta ou dupla tem a outra escolha.

2.13.3. Após cada 2 pontos contados o atleta ou dupla recebedora se tornará o atleta ou dupla sacadora até o final do set, a menos que ambos os atletas ou duplas atinjam 10 pontos ou o sistema de aceleração esteja em operação, então a seqüência de sacar e receber devem ser a mesma, mas cada atleta deve produzir somente um saque alternado até o final do jogo.

2.13.4. Em cada set de um jogo de duplas, o par que tem o direito de sacar primeiro escolherá quem deles o fará e no primeiro set de um jogo o par que receberá decidirá quem receberá primeiro; nos sets subseqüentes do jogo, o primeiro sacador será escolhido e o primeiro recebedor será o atleta que sacou para ele no set anterior.

2.13.5. Em duplas, a cada troca de saque o recebedor anterior será o sacador e o companheiro do sacador anterior será o recebedor.

2.13.6. O atleta ou dupla que sacar primeiro em um set receberá primeiro no próximo set do jogo e em um último set possível de um jogo de duplas o par recebedor deve trocar a ordem do recebedor quando um dos pares atingir 5 pontos.

2.13.7. O atleta ou dupla que iniciar em um dos lados em um set iniciará no outro lado no próximo set do jogo e em um último set possível de um jogo os atletas ou pares trocam de lados quando um dos pares atingir 5 pontos.

## **2.14. FORA DA ORDEM DE SACAR, RECEBER OU LADOS**

2.14.1. Se um atleta sacar ou receber fora de ordem, o jogo deverá ser interrompido pelo árbitro assim que o erro for descoberto e reiniciar com aqueles atletas sacando e recebendo, de acordo com a seqüência estabelecida no início do jogo, em duplas, a ordem de sacar escolhida pelo par que tinha direito a sacar primeiro no set quando o erro foi descoberto.

2.14.2. Se os atletas não tiverem trocado de lado quando eles deveriam fazê-lo, o jogo deve ser interrompido pelo árbitro assim que o erro tenha sido descoberto e reiniciar com os atletas nos seus lados corretos de acordo com a seqüência estabelecida no início da partida.

2.14.3. Em qualquer circunstância, todos os pontos contados antes da descoberta do erro

devem ser considerados.

## **2.15. SISTEMA DE ACELERAÇÃO**

2.15.1. Exceto quando ambos os atletas ou pares tenham atingido 9 pontos, o sistema de aceleração entrará em operação se um set não finalizar depois do limite de tempo de 10 minutos de jogo ou em qualquer momento se ambos os atletas ou duplas solicitarem.

2.15.1.1. Se a bola estiver em jogo quando o limite de tempo for atingido, o jogo deverá ser interrompido pelo árbitro e reiniciado com o sacador sendo o atleta que estava sacando quando a seqüência foi interrompida.

2.15.1.2. Se a bola não estiver em jogo quando o limite de tempo tiver sido atingido, o jogo deverá ser reiniciado com o sacador sendo o atleta que recebeu na seqüência imediatamente anterior.

2.15.2. Daí em diante cada atleta deve sacar apenas em 1 ponto até o final do set e se o atleta ou par recebedor fizer 13 retornos, o recebedor deverá ganhar o ponto.

2.15.3. Uma vez introduzido, o sistema de aceleração deverá permanecer até o final do jogo.

## **CAPÍTULO III**

### **3. REGULAMENTAÇÕES PARA COMPETIÇÕES INTERNACIONAIS**

#### **3.1. ESCOPO DAS LEIS E REGULAMENTOS**

##### **3.1.1. Tipos de Competições**

3.1.1.1. Uma competição Internacional é uma competição na qual podem ser incluídos atletas de mais de uma Associação.

3.1.1.2. Um Jogo Internacional é um jogo entre equipes representando Associações.

3.1.1.3. Um Torneio Aberto é um torneio no qual são abertas inscrições para atletas de todas as Associações.

3.1.1.4. Um Torneio Restrito é um torneio o qual as inscrições são restritas para um específico grupo de atletas, além dos torneios restritos para grupos de idade.

3.1.1.5. Um Torneio por Convite é um torneio o qual as inscrições são restritas para específicas Associações ou atletas individualmente convidados.

##### **3.1.2. Aplicabilidade**

3.1.2.1. Com exceção dos dispositivos estabelecidos no artigo 3.1.2.2 as Leis ou Regras do Tênis de Mesa (já descritas no capítulo II) devem ser aplicadas para os Campeonatos Mundiais, Continentais, Olímpicos e Abertos Internacionais, a menos que concordado de outra forma pelas Associações participantes, para jogos internacionais.

3.1.2.2. O Conselho de Diretores estará facultado para autorizar a organização de um Torneio Aberto para adaptar variações experimentais das regras especificadas pelo Comitê Executivo.

3.1.2.3. As Leis ou regras do Tênis de Mesa são aplicadas para:

3.1.2.3.1. Campeonatos Mundiais e Olímpicos - a menos que tenha sido autorizado de outra forma pelo Conselho da ITTF e notificado antecipadamente às Associações participantes;

3.1.2.3.2. Campeonatos Continentais - a menos que tenha sido autorizado de outra forma pela Federação Continental apropriada e notificada antecipadamente às Associações participantes;

3.1.2.3.3. Campeonatos Abertos Internacionais (3.7.1.2) - a menos que tenha sido autorizado de outra forma pelo Comitê Executivo e notificado antecipadamente às Associações participantes, conforme 3.1.2.4;

3.1.2.3.4. Campeonatos Abertos, exceto previsto em 3.1.2.4.

3.1.2.4. Quando um Torneio Aberto não for realizado em conformidade com a regulamentação aqui descrita, a natureza e a extensão da variação devem ser especificadas nas fichas de inscrições. O preenchimento e envio das inscrições será considerado como concordância pelo participante das condições de competição, incluindo tais variações.

3.1.2.5. As Leis e Regulamentações são recomendadas para competição internacional, desde que a Constituição e as Regulamentações Disciplinares sejam obedecidas, campeonatos internacionais restritos e por convites e competições reconhecidas internacionalmente organizadas por uma entidade não filiada podem ser regidas sobre as leis abaixo pela autoridade organizadora.

3.1.2.6. As Leis e Regulamentações para Competições Internacionais devem ser aplicadas, a menos que as variações tenham sido concordadas antecipadamente ou estejam claramente destacadas nas regras publicadas da competição.

3.1.2.7. Explicações detalhadas e interpretações de Regulamentos, incluindo especificações do equipamento, serão publicadas em forma de folhetos técnicos autorizados pelo Conselho de Diretores, e no livro de Regras da ITTF para Oficiais de partidas.

## **3.2. EQUIPAMENTOS E CONDIÇÕES DE JOGO**

### **3.2.1. Equipamento Aprovado e Autorizado**

3.2.1.1. A aprovação e a autorização do equipamento de jogo serão realizadas em nome do Conselho de Diretores pelo Comitê de Equipamentos; sua aprovação ou autorização pode ser anulada pelo Conselho de Diretores qualquer momento, sempre que se observe que seu uso contínuo possa prejudicar o esporte.

3.2.1.2. As fichas de Inscrições ou prospectos para torneios abertos devem especificar a marca e a cor da mesa, da rede e da bola a ser usada; a escolha dos equipamentos deve ser feita pela Associação que promove o evento, selecionados entre as marcas e tipos corretamente aprovados pela ITTF.

3.2.1.3. A cobertura no(s) lado(s) da raquete, usado(s) para bater na bola, deve ser de marca e tipo àquele tempo aprovados pela ITTF, e deve ser afixada da maneira a exibir, claramente, a marca do fabricante e o tipo da borracha. O logotipo da ITTF deve estar acima do número ITTF (quando usado) devem estar claramente visíveis perto do topo da cobertura.

Listas de todos os equipamentos e materiais aprovados e autorizados serão feitos pelo escritório da ITTF e os detalhes serão publicados no site da ITTF.

### **3.2.2. Vestimenta**

3.2.2.1. A vestimenta de jogo consiste normalmente de uma camisa de manga curta ou sem manga, um short ou saia, ou vestido esportivo inteiro, meias e tênis. Outras vestimentas tais como, parte do agasalho não devem ser vestidas durante o jogo, exceto com permissão especial do Árbitro Geral.

3.2.2.2. A cor principal da camiseta, saia ou short, a não ser as mangas e a gola da camisa devem ser de uma cor claramente distinta da bola em uso.

3.2.2.3. A vestimenta pode carregar números ou letras nas costas da camiseta para identificar um atleta, sua associação ou, em jogo de clubes, seu clube e propagandas de acordo como previsto em 3.2.5.10; se tiver o nome nas costas da camisa, este deverá estar situado abaixo do colarinho.

3.2.2.4. Qualquer número de identificação do atleta terá prioridade sobre qualquer propaganda, colocada na parte central das costas da camisa; o número deve estar contido numa área não maior do que 600cm<sup>2</sup> (A4).

3.2.2.5. Qualquer marca ou enfeite na frente ou lado do uniforme de jogo ou qualquer objeto tal como jóias usadas pelo atleta, não devem chamar a atenção ou ser brilhantes a fim de não

atrapalhar ou afetar a visão do oponente.

3.2.2.6. A vestimenta não deve conter desenhos ou rótulos, os quais podem causar ofensa ou trazer má reputação para o jogo.

3.2.2.7. Qualquer questão de legalidade ou aceitabilidade da vestimenta de jogo deve ser decidida pelo Árbitro Geral.

3.2.2.8. Os atletas de uma equipe que fazem parte numa competição de equipes ou atletas de uma mesma Associação formando uma dupla em eventos de títulos Mundiais e Olímpico devem vestir-se uniformemente com possíveis exceções somente das meias, tênis e o número, tamanho, cor e design das propagandas na vestimenta. Atletas de uma mesma Associação formando uma dupla em outros eventos internacionais podem usar vestimentas de marcas diferentes se a cor básica é a mesma e se sua Associação Nacional autorizar este procedimento.

3.2.2.9. O atleta adversário, ou dupla adversária deverá estar vestido o suficientemente diferente para que seja facilmente distinguido pelos espectadores.

3.2.2.10. Quando atletas ou equipes oponentes estiverem usando uniformes similares, e não houver acordo possível sobre quem deverá trocá-los, a decisão será feita por sorteio, pelo árbitro.

3.2.2.11. Atletas competindo em um evento Mundial, Olímpico ou Campeonatos Abertos Internacionais deverão usar camiseta e short ou saia de marca autorizada por sua Associação.

### **3.2.3. Condições de Jogo**

3.2.3.1. O espaço de jogo deve ser retangular e não menor do que 14 m de comprimento, 7 m de largura e 5 m de altura, mas os 4 cantos devem ser cobertos por separadores de até 1,5 m de comprimento.

3.2.3.2. Os seguintes equipamentos e instalações serão considerados parte da Área de jogo: a mesa, incluindo a rede e acessórios, mesas e cadeiras para os árbitros, placares, porta-toalhas, números impressos de identificação das mesas, separadores, piso especial, letreiros nos separadores indicando o nome de atletas ou Associações.

3.2.3.3. A área de jogo deve ser cercada por separadores da mesma cor básica, escura, tendo em torno de 75 cm de altura, separando das áreas de jogo adjacentes e dos espectadores.

3.2.3.4. Em competições para títulos mundiais e olímpicos, a intensidade luminosa medida na altura da superfície de jogo não deve ser menor do que 1000 LUX uniformemente distribuída sobre toda a superfície de jogo, e a intensidade em qualquer outra parte da área de jogo não deve ser menor do que 500 LUX. Em outras competições a intensidade será ao menos 600 LUX, uniformemente distribuída sobre a superfície de jogo e ao menos 400LUX em outras zonas da área de jogo.

3.2.3.5. Onde houver várias mesas em uso, o nível de iluminação deve ser o mesmo para todas elas e o nível de iluminação atrás da arena de jogos não deve ser maior que o nível de iluminação das áreas de jogo.

3.2.3.6. A fonte de luz não pode estar abaixo de 5 m do solo.

3.2.3.7. As paredes em volta da área de jogo devem ser geralmente de cor escura, não conter pontos de luz brilhante e não permitir que a luz solar entre através das janelas ou aberturas.

3.2.3.8. O piso não deve ser de cor clara ou brilhante e a superfície do piso não deve ser de pedra, concreto ou tijolos. Em competições para os títulos mundiais e olímpicos, o assoalho será de madeira ou de um material sintético enrolável, cuja marca e tipo tenham sido aprovados pela ITTF.

### **3.2.4. Cola**

3.2.4.1. É de responsabilidade de cada atleta assegurar que a borracha esteja presa na sua raquete com adesivo que não contenham solventes voláteis prejudiciais.

3.2.4.2. Testes para solventes proibidos deverão ser feitos em eventos de títulos Mundiais e Olímpicos, Pro-Tour, Circuito Mundial Junior e o atleta cuja raquete for encontrada contendo

um solvente será desqualificado da competição e reportado a sua Associação.

3.2.4.3. Uma área própria e ventilada deverá ser providenciada para a colagem das borrachas das raquetes e adesivos líquidos não poderão ser utilizados em outro lugar que não seja o local de competição.

*“Local de Competição” inclui todos os estabelecimentos no prédio onde serão os jogos e o terreno onde o prédio está localizado, incluindo o portão de entrada, o estacionamento e instalações relacionadas.*

### **3.2.5. Propagandas**

3.2.5.1. Dentro da Área de jogo, propagandas deverão ser colocadas somente em equipamentos e instalações listadas em 3.2.3.2 e não poderão ser adicionados displays especiais.

3.2.5.2. Nos Jogos Olímpicos propagandas em equipamentos de jogo, roupas de atletas e de árbitros deverão estar de acordo com o regulamento do Comitê Olímpico Internacional.

3.2.5.3. Cores fluorescentes ou luminescentes não devem ser usadas em qualquer lugar dentro da área de jogo.

3.2.5.4. A propaganda (letras ou símbolos) na parte interna dos separadores, não pode ser branca ou alaranjada, nem ter mais que duas cores e devem ter uma altura máxima de 40 cm. É recomendado que sejam usados tons mais escuros ou mais claros, referentes a cor dos separadores.

3.2.5.5. Marcas no piso não podem incluir cor branca ou laranja. É recomendado que sejam de tons mais escuros ou mais claros que a cor de fundo.

3.2.5.6. Pode ter até 4 (quatro) propagandas no piso da área de jogo, uma a cada lado e uma a cada final da mesa, cada uma contida numa área de 2,5m<sup>2</sup>; elas não podem estar a menos de 1m e mais de 2m de distância dos separadores.

3.2.5.7. Pode ter uma propaganda lateral temporária em cada metade da mesa e uma em cada final da mesa, claramente separadas de qualquer marca permanente e cada uma delas deve estar contida numa área de 60 cm; elas não podem ser de outro fornecedor de equipamento de tênis de mesa.

3.2.5.8. Propagandas na rede devem ser num tom mais escuro ou mais claro que a cor da rede, e deverá manter uma distância de 3 cm da beira do topo da fita e não deve obstruir a visão através da rede.

3.2.5.9. Propagandas nas mesas dos árbitros ou outra mobília dentro da área de jogo devem estar dentro de uma área total de 750cm<sup>2</sup>.

3.2.5.10. Propagandas na vestimenta dos atletas são limitadas a:

3.2.5.10.1. Marca registrada ou logomarca, símbolo ou nome contido numa área de 24cm<sup>2</sup>;

3.2.5.10.2. Não mais que 6 propagandas claramente separadas, contidas em uma área total combinada de 600cm<sup>2</sup>, na frente, lado ou ombro da camisa, com não mais que 4 propagandas na frente;

3.2.5.10.3. Não mais que 2 propagandas contidas numa área total de 400cm<sup>2</sup>, nas costas da camisa;

3.2.5.10.4. Não mais que 2 propagandas contidas numa área total combinada de 120cm<sup>2</sup>, somente na frente e nos lados da saia ou bermuda;

3.2.5.11. Propagandas nos números dos atletas deverão estar contidas em uma área total de 100cm<sup>2</sup>.

3.2.5.12. Propagandas na vestimenta dos árbitros deverão estar contidas numa área total de 40cm<sup>2</sup>.

3.2.5.13. Não deverá ter propagandas na vestimenta ou números dos atletas referentes a mercadorias de tabaco, bebidas alcoólicas ou drogas que causem danos.

## **3.3. JURISDIÇÃO DOS OFICIAIS**

### **3.3.1. Árbitro Geral**

3.3.1.1. Para cada competição, de um modo geral, um Árbitro Geral deverá ser apontado e sua identidade e residência deverá ser conhecida por todos os participantes e, no local apropriado, por todos os capitães de equipe.

3.3.1.2. O Árbitro Geral deve ser responsável por:

3.3.1.2.1. Condução do programa de Competição;

3.3.1.2.2. Programação dos jogos por horários e por mesa;

3.3.1.2.3. Indicação dos oficiais de partida;

3.3.1.2.4. Organização de uma reunião informativa para os Oficiais de Partida antes do início do Campeonato;

3.3.1.2.5. Checar a condição de participação dos atletas;

3.3.1.2.6. Decidir se um jogo pode ser suspenso em situação de emergência;

3.3.1.2.7. Decidir se os atletas podem deixar a área de jogo durante uma partida;

3.3.1.2.8. Decidir se os períodos de prática poderão ser prolongados;

3.3.1.2.9. Decidir se os atletas podem jogar de agasalho durante uma partida;

3.3.1.2.10. Decidir qualquer questão sobre interpretação de regras ou regulamentos, incluindo a aceitabilidade da vestimenta, equipamento de jogo ou condições de jogo;

3.3.1.2.11. Decidir se e onde os atletas podem praticar durante uma interrupção de emergência do jogo;

3.3.1.2.12. Tomar uma ação disciplinadora por mau comportamento ou outras infrações dos regulamentos;

3.3.1.3. Se necessário, Com o acordo do Comitê Geral de competições, quaisquer das obrigações de um Árbitro Geral são delegadas para outras pessoas, as específicas responsabilidades e posições de cada uma das pessoas, deverão ser conhecidas por todos os participantes e, em local apropriado por todos os participantes e, se for apropriado por todos os capitães de equipes;

3.3.1.4. O Árbitro Geral, ou um Árbitro Adjunto apontado para exercer a autoridade na sua ausência, deverá estar presente durante todo o tempo de jogo;

3.3.1.5. Onde o Árbitro Geral está convencido de que é necessário, ele pode substituir um Oficial (árbitro ou árbitro auxiliar) a qualquer momento, mas ele não pode alterar qualquer decisão já tomada, pelo Oficial substituído levado em questão na sua jurisdição.

3.3.1.6. Atletas estarão sob a jurisdição do Árbitro Geral desde o momento em que eles chegam no local de jogos até deixá-lo.

### **3.3.2. Árbitro, Árbitro Auxiliar e Contador de Batidas**

3.3.2.1. Um árbitro e um árbitro auxiliar deverão ser indicados para cada partida.

3.3.2.2. O árbitro deverá sentar-se ou ficar em pé ao lado da mesa, em linha com a rede, e o árbitro auxiliar deverá sentar-se à frente dele, do outro lado da mesa.

3.3.2.3. O árbitro será responsável por:

3.3.2.3.1. Checar a aceitabilidade dos equipamentos e condições de jogo, e reportar qualquer deficiência para o Árbitro Geral;

3.3.2.3.2. Escolher a bola, aleatoriamente, obedecendo ao previsto em 3.4.2.1.1-2;

3.3.2.3.3. Fazer o sorteio para a escolha de sacar, receber ou lado;

3.3.2.3.4. Decidir se os requisitos para o saque podem ser relaxados devido a uma deficiência física;

3.3.2.3.5. Controlar a ordem do saque, recepção e lados, e corrigir qualquer erro;

3.3.2.3.6. Decidir cada seqüência como um ponto ou obstrução;

3.3.2.3.7. Comunicar o placar, de acordo com o procedimento estabelecido;

3.3.2.3.8. Introduzir o sistema de aceleração no tempo apropriado;

3.3.2.3.9. Manter a continuidade do jogo;

3.3.2.3.10. Assegurar observação dos regulamentos aconselhando os atletas e advertindo sobre o comportamento inadequado dos mesmos;

3.3.2.3.11. Sortear qual atleta, dupla ou equipe tem que trocar sua camisa, se atletas ou equipes oponentes têm uma camisa similar quando não houver acordo.

3.3.2.4. O árbitro auxiliar deverá

3.3.2.4.1. Decidir se a bola durante o jogo toca ou não a quina da superfície de jogo, mais próxima a ele;

3.3.2.4.2. Informar ao árbitro sobre perturbação ou não cumprimento dos regulamentos.

3.3.2.5. Ambos, o árbitro ou o árbitro auxiliar podem:

3.3.2.5.1. Decidir se uma ação do sacador é ilegal;

3.3.2.5.2. Decidir se, durante um bom saque, a bola no serviço toca a rede ou seus acessórios, quando passa sobre ou ao redor deles;

3.3.2.5.3. Decidir quando um atleta obstrui a bola;

3.3.2.5.4. Decidir se as condições de jogo são interrompidas de um modo que possam afetar seu resultado;

3.3.2.5.5. Monitorar a duração do período de prática, do jogo e dos intervalos;

3.3.2.6. O árbitro auxiliar ou um outro oficial em separado deverá atuar como contador de rebatidas, pra contar as rebatidas do atleta ou dupla recebedora quando o sistema de aceleração estiver em operação.

3.3.2.7. Uma decisão tomada pelo árbitro auxiliar de acordo com o previsto em 3.2.2.5-6 não pode ser sobreposta pelo árbitro.

3.3.2.8. Atletas estarão sobre a jurisdição do árbitro desde o momento em que eles chegam à área de jogo até deixá-la.

### **3.3.3. Apelações**

3.3.3.1. Nenhum acordo entre atletas, em um evento individual ou entre capitães de equipes, em um evento de equipes pode alterar a decisão de uma questão de responsabilidade de um oficial de partida, em uma questão de interpretação de Leis ou Regulamentos pelo árbitro geral responsável ou em qualquer outra questão do evento ou conduta de jogos pelo responsável pelo Comitê Organizador;

3.3.3.2. Nenhuma apelação pode ser feita para o árbitro geral sobre uma decisão em uma questão de responsabilidade de um oficial de partida ou para o Comitê Organizador sobre uma questão de interpretação de Leis e Regulamentos pelo árbitro geral;

3.3.3.3. Uma apelação pode ser feita ao Árbitro Geral contra uma decisão de um Oficial de partida, sobre uma questão de interpretação das Leis e Regulamentos, e a decisão do Árbitro Geral será a final;

3.3.3.4. Uma apelação pode ser feita para o Comitê Organizador da competição sobre uma decisão de um Árbitro Geral em uma questão do evento ou na condução de uma partida não coberta pelas Leis ou Regulamentos, e a decisão final será do Comitê Organizador da competição;

3.3.3.5. Num evento individual uma apelação pode ser feita somente por um atleta que esteja participando da partida na qual a questão tenha sido levantada; num evento de Equipes uma apelação pode ser feita somente pelo capitão da equipe participando da partida, na qual a questão tenha sido levantada;

3.3.3.6. Uma questão de Leis ou Regulamentos levantada por uma decisão de um Árbitro Geral, ou uma questão de justiça ou condução de partidas, levantadas pela decisão do Comitê Organizador da Competição, podem ser submetidas pelo atleta ou capitão da equipe elegível para fazer uma apelação, através de sua Associação de origem, para consideração do Comitê de Regras da ITTF.

3.3.3.7. O Comitê de Regras deverá elaborar um guia para decisões futuras, mas tal guia poderá estar sujeito também, a protesto pela Associação no Conselho de Diretores ou

Assembléia Geral; mas isto não poderá afetar qualquer decisão final já tomada pelo Árbitro Geral responsável ou Comitê Organizador.

### **3.4. CONDUÇÃO DE PARTIDAS**

#### **3.4.1. Indicação do Placar**

3.4.1.1. O árbitro deverá comunicar o placar imediatamente que a bola estiver fora do jogo e ao final de uma seqüência, ou tão logo for possível.

3.4.1.1.1. Nas contagens de pontos durante um jogo, o árbitro deve dizer primeiro o número de pontos obtidos pelo atleta ou dupla que saca na próxima seqüência do jogo, e então o número de pontos obtidos pelo atleta ou dupla adversária;

3.4.1.1.2. No começo de um jogo e antes da troca do sacador, o árbitro apontará para o próximo sacador e também pode falar o placar com o nome do próximo sacador;

3.4.1.1.3. No final de um jogo o árbitro deverá nomear o atleta ou dupla vencedora, e deverá, então, comunicar o número de pontos obtidos pelo atleta ou dupla vencedora, seguida pelo número de pontos obtidos pelo atleta ou dupla perdedora;

3.4.1.2. Em complemento à comunicação do placar o árbitro pode usar sinais manuais para indicar suas decisões;

3.4.1.2.1. Quando um ponto foi contado, ele deve posicionar o braço horizontalmente, o antebraço verticalmente e a mão fechada para o atleta ou dupla a qual ganhou o ponto;

3.4.1.2.2. Quando uma seqüência é obstruída, o árbitro deve posicionar sua mão acima da cabeça para mostrar que a seqüência foi finalizada.

3.4.1.3. O placar e, quando o sistema de aceleração estiver em prática, o número de batidas deverá ser falado em Inglês ou em qualquer outro idioma aceitável para ambos os atletas ou duplas e pelo árbitro;

3.4.1.4. O placar deverá ser exibido nos indicadores mecânicos ou elétricos, de maneira que seja visível claramente para os atletas e, até onde for praticável, para os espectadores.

3.4.1.5. Quando um atleta é formalmente advertido por mau comportamento, um cartão amarelo deverá ser colocado no placar ou próximo a ele.

#### **3.4.2. Equipamento**

3.4.2.1. Os atletas não deverão escolher a bola na área de jogo;

3.4.2.1.1. Sempre que possível os atletas deverão ter a oportunidade de escolher uma ou mais bolas antes de entrar na área de jogo e o jogo deverá ser iniciado com uma destas bolas, escolhida aleatoriamente pelo árbitro;

3.4.2.1.2. Se a bola não foi escolhida pelos atletas antes de entrar na área de jogo, o jogo deverá ser iniciado com uma bola escolhida aleatoriamente, pelo árbitro, de uma caixa com a marca especificada para aquela competição;

3.4.2.1.3. Se a bola é quebrada durante o jogo, ela deverá ser substituída por outra bola que deverá ser escolhida pelo árbitro dentre as bolas escolhidas antes do jogo, dentro das especificações para aquela competição;

3.4.2.2. Uma raquete danificada não pode ser substituída durante um evento individual a menos que ela seja acidentalmente danificada com gravidade a ponto de não poder mais ser usada; se isto acontecer ela deve ser substituída imediatamente por outra raquete que o atleta deve trazer consigo para a área de jogo ou outra que lhe seja entregue na área de jogo;

3.4.2.3. A não ser que seja autorizado pelo árbitro, os atletas devem deixar as suas raquetes sobre a mesa durante os intervalos.

#### **3.4.3. Prática**

3.4.3.1. Atletas têm o direito de aquecerem-se durante dois minutos na mesa de jogo, imediatamente antes do jogo começar, mas não durante os intervalos; o período de prática pode ser estendido somente com a permissão do árbitro geral.

3.4.3.2. Durante uma suspensão de emergência do jogo o árbitro geral pode permitir os atletas a praticar em qualquer mesa, inclusive na mesa de jogo.

3.4.3.3. Os atletas podem ter a oportunidade de checar e familiarizarem-se com qualquer equipamento que eles usarão, eles terão o direito a não mais que uma pequena prática antes do jogo e depois da substituição de uma bola ou raquete danificada.

#### **3.4.4. Intervalos**

3.4.4.1. O jogo deverá ser contínuo durante todo o tempo de um jogo individual exceto quando um atleta solicitar o direito de

3.4.4.1.1. Um intervalo de até 1 minuto entre sets sucessivos de um jogo de um jogo individual;

3.4.4.1.2. Breves intervalos para usar a toalha depois de 6 pontos contados do início de cada set e na troca de lados no último set possível de um jogo individual.

3.4.4.2. Um atleta ou dupla pode solicitar um tempo-técnico com um período de até 1 minuto durante um jogo individual.

3.4.4.2.1. Em um evento individual o tempo-técnico pode ser solicitado por um atleta ou dupla ou pelo técnico designado; em um evento de equipes o tempo-técnico pode ser solicitado pelo atleta ou dupla ou pelo capitão da equipe.

3.4.4.2.2. Se um atleta ou uma dupla e um técnico ou capitão discordarem na solicitação de um tempo técnico, a decisão final deverá ser feita pelo atleta ou dupla em um evento individual e pelo capitão em um evento de equipes.

3.4.4.2.3. A solicitação do tempo-técnico, pode ser feito somente entre as seqüências, pode ser indicada com sinais de mão fazendo um "T".

3.4.4.2.4. Recebendo uma solicitação válida de tempo-técnico o árbitro suspenderá o jogo e, quando sentado, levantará um cartão branco com a mão que está do lado do atleta ou dupla que solicitou o tempo. O cartão branco ou outro marcador apropriado deverá ser colocado no lado da mesa do atleta ou dupla que solicitou o tempo-técnico.

3.4.4.2.5. O cartão branco será removido e o jogo reiniciado assim que o atleta ou dupla que solicitou o tempo-técnico esteja pronto para continuar ou ao fim de 1 minuto, prevalecendo o que acontecer antes.

3.4.4.2.6. Se uma solicitação de tempo técnico é feita simultaneamente por ou em favor de ambos os atletas ou duplas, o jogo será reiniciado quando ambos os atletas ou duplas estejam prontos ou ao final de 1 minuto, o que acontecer antes e nenhum atleta ou dupla poderá solicitar outro tempo técnico durante aquele jogo individual.

3.4.4.3. Não haverá intervalos entre os jogos individuais de uma partida de equipes exceto se um atleta que jogou sucessivos jogos solicitar um intervalo de até 5 minutos entre os jogos.

3.4.4.4. O árbitro geral pode permitir uma suspensão de jogo, de curta duração, e em nenhuma circunstância maior do que 10 minutos, se um atleta está temporariamente incapacitado por um acidente, desde que na opinião do árbitro geral, a suspensão não seja desvantajosa para o atleta ou dupla oponente.

3.4.4.5. Não poderá ser permitida uma suspensão devido a uma deficiência que estava presente, de modo aceitável, no início do jogo, ou se isto seja resultado de fadiga normal do jogo; deficiências como câimbra ou exaustão causada pelo estado físico do atleta ou pela maneira de como o atleta está jogando não justifica uma suspensão emergencial, somente pode ser suspenso se for resultado de uma incapacidade resultante de um acidente, como um ferimento causado por uma queda.

3.4.4.6. Se qualquer pessoa estiver sangrando dentro da área de jogo, o jogo deve ser suspenso imediatamente e não será reiniciado até que a pessoa esteja recebendo atendimento médico e todos os vestígios de sangue tiverem sido removidos da área de jogo.

3.4.4.7. Atletas deverão permanecer na área de jogo ou perto dela durante o jogo, exceto com a permissão do árbitro geral; durante intervalos entre sets eles deverão permanecer a até 3

metros da área de jogo, sobre a supervisão do árbitro.

### **3.5. DISCIPLINA**

#### **3.5.1. Instruções**

3.5.1.1. Em um evento de equipes, um atleta pode receber instruções de qualquer pessoa.

3.5.1.2. Em um evento individual, um atleta ou dupla pode receber instruções somente de uma pessoa designada antecipadamente ao árbitro, exceto se os atletas de uma dupla forem de diferentes Associações, onde cada atleta poderá designar um técnico, mas com relação aos itens 3.5.1 e 3.5.2 estes dois técnicos devem ser tratados como uma unidade. Se qualquer outra pessoa não autorizada der instruções aos atletas ou duplas, o árbitro imediatamente deverá mostrar o cartão vermelho e expulsar o infrator da área de jogo.

3.5.1.3. Atletas podem receber instruções somente durante os intervalos autorizados entre sets, ou durante outra suspensão autorizada do jogo, e não entre o fim da prática e o início do jogo. Se qualquer pessoa não autorizada der instruções em outros momentos, o árbitro mostrará o cartão amarelo e advertirá que qualquer outra infração resultará em sua expulsão da área de jogo.

3.5.1.4. Após o árbitro anunciar uma advertência (cartão amarelo), se, no mesmo jogo por equipes ou em um mesmo jogo de uma competição individual, qualquer pessoa que volte a dar instruções aos atletas, o árbitro mostrará um cartão vermelho e o expulsará da área de jogo, mesmo que não seja a pessoa que recebeu a primeira advertência.

3.5.1.5. Em um jogo de equipes não será permitido que a pessoa expulsa volte, exceto quando seja necessário que o mesmo jogue e ele não poderá ser substituído por outro técnico, até o final da partida por equipes. Em uma competição individual não será permitido que o técnico expulso volte até o término da partida individual.

3.5.1.6. Em caso deste assessor expulso se negar a sair da área de jogo, ou volte para a mesma antes do término do jogo, o árbitro interromperá o jogo e informará o Árbitro Geral.

3.5.1.7. Esta restrição aplica-se somente para instruções durante o jogo, e nada neste regulamento deverá impedir um atleta ou capitão, como apropriado, de fazer uma apelação formal contra a decisão de um oficial de partida, ou de impedir uma consulta entre o atleta e sua Associação representativa ou intérprete, sobre uma decisão jurídica.

#### **3.5.2. Mau Comportamento**

3.5.2.1. Os atletas, técnicos e outros assessores não deverão comportar-se de maneira que possa afetar negativamente os seus oponentes, ofender aos espectadores ou denegrir o bom nome do desporto, incluindo linguagem abusivo, quebrar deliberadamente a bola de jogo ou joga-la para fora da área de jogo, golpear a mesa ou separadores e desrespeitar os oficiais do jogo.

3.5.2.2. Se a qualquer momento o atleta, o técnico ou outro assessor cometer uma ofensa séria o árbitro suspenderá o jogo e se reportará imediatamente ao Árbitro Geral. Se for uma ofensa menos séria o Árbitro pode em uma primeira ocasião mostrar o cartão amarelo e avisar o ofensor que qualquer outra ofensa estará sujeito a penalizações.

3.5.2.3. Com exceção do previsto em 3.5.2.2 e 3.5.2.5, se um atleta que foi advertido cometer uma segunda ofensa no mesmo jogo individual ou num jogo de equipes, o Árbitro acrescentará um ponto a mais para o oponente do ofensor e numa nova ofensa acrescentará dois pontos, cada vez mostrando um cartão amarelo e um vermelho juntos.

3.5.2.4. Se um atleta que perder 3 pontos em um jogo individual ou num jogo de equipes continuar a comportar-se mal, o árbitro suspenderá o jogo e se reportará imediatamente ao Árbitro Geral.

3.5.2.5. Se um atleta trocar sua raquete durante um jogo individual sem ela ter sido danificada, o Árbitro suspenderá imediatamente o jogo e informará o Árbitro Geral.

3.5.2.6. Uma advertência ou penalidade incorrida por um dos atletas da dupla será aplicada para a dupla, mas isto não interferirá em um subseqüente jogo individual dentro do jogo de equipes. No início do jogo de duplas a dupla será reparada como tendo incorrida a mais alta de qualquer advertência ou penalidades incorrida por um dos atletas da dupla no mesmo jogo de equipes.

3.5.2.7. Com a exceção ao que dispõe o item 3.5.2.2 se um técnico ou qualquer outro assessor já advertido cometa outra infração no mesmo jogo individual ou jogo de equipes, o árbitro mostrará o cartão vermelho e o expulsará da área de jogo até o final da partida por equipes, em uma competição individual até o final da partida individual.

3.5.2.8. O Árbitro Geral tem o poder para desqualificar um atleta de um jogo, um evento ou uma competição devido a um sério comportamento desleal ou ofensivo, seja ou não informado pelo árbitro. Para isto ele deverá, então, levantar o cartão vermelho.

3.5.2.9. Se um atleta for desqualificado por 2 (dois) jogos do evento de Equipes ou do Individual, ele deve ser, automaticamente, eliminado de cujo torneio foi desclassificado.

3.5.2.10. O árbitro geral pode desqualificar do restante de uma competição qualquer pessoa que tenha se ausentado da área de jogo durante a competição.

3.5.2.11. Casos sérios de mau comportamento devem ser reportados à Associação do ofensor.

### **3.5.3. Boa Apresentação**

3.5.3.1. Atletas, técnicos e oficiais deverão preservar a boa apresentação do esporte. Em particular os atletas têm que fazer o possível para vencer um jogo e não abandonar o jogo exceto por contusão ou doença.

3.5.3.2. Qualquer atleta que falhar propositalmente quanto ao cumprimento destes princípios deverá ser disciplinado pela perda parcial ou total do prêmio em dinheiro do evento e/ou suspensão dos eventos da ITTF.

3.5.3.3. No caso de uma comprovada cumplicidade contra qualquer um técnico ou oficial, espera-se que a Associação Nacional possa disciplinar essa pessoa.

3.5.3.4. Uma Comissão Disciplinar apontada pelo Comitê Executivo, consistindo de 4 membros e um presidente decidirá se foi cometida uma infração e se será necessária uma sanção apropriada. Esta Comissão decidirá de acordo com as diretivas dadas pelo Comitê Executivo.

3.5.3.5. Um apelo contra a decisão da Comissão Disciplinar pode ser feita pelo atleta penalizado, assessor ou técnico em 15 dias para o Comitê Executivo da ITTF que deverá dar a decisão final.

## **3.6. CHAVE PARA COMPETIÇÕES POR ELIMINATÓRIAS**

### **3.6.1. Byes e Qualificados**

3.6.1.1. O número adequado de lugares na primeira rodada de um evento eliminatório deverá ser uma potência de 2.

3.6.1.1.1. Se houver menos inscritos do que lugares, a primeira rodada incluirá o número necessário de byes para completar o número requerido.

3.6.1.1.2. Se houver mais inscritos do que lugares, uma competição de qualifying será realizada para que o número de atletas qualificados seja o número de lugares na chave.

3.6.1.2. Byes serão distribuídos igualmente e de acordo com o possível na primeira rodada, sendo colocados nos primeiros lugares, em ordem.

3.6.1.3. Atletas qualificados serão alocados igualmente e de acordo com o possível entre as metades, quartos, oitavos e décimos sextos da chave, apropriadamente.

### **3.6.2. Alocando por Ranking**

3.6.2.1. Os atletas inscritos com melhor ranking em um evento deverão ser alocados de modo que eles não possam encontrar-se antes das rodadas finais.

3.6.2.2. O número de atletas inscritos para ser alocados não pode exceder o número de atletas inscritos na primeira rodada do evento.

3.6.2.3. O atleta inscrito rankeado em 1º deverá ser colocado no topo da primeira metade da chave e o atleta inscrito rankeado em 2º no final da segunda metade, mas se houverem outros atletas inscritos alocados, os lugares especificados na chave serão o seguinte:

3.6.2.3.1. Os atletas rankeados em 3º e 4º deverão ser alocados no final da primeira metade da chave e no topo da segunda metade;

3.6.2.3.2. Os atletas rankeados entre 5º e 8º deverão ser alocados no lugar final dos quartos ímpares da chave ou no topo dos mesmos quartos.

3.6.2.3.3. Os atletas rankeados entre 9º e 16º deverão ser alocados no lugar final dos oitavos ímpares da chave ou no topo dos mesmos oitavos.

3.6.2.3.4. Os atletas rankeados entre 17º e 32º deverão ser alocados no lugar final dos décimos sextos ímpares da chave ou no topo dos mesmos décimos sextos.

3.6.2.4. Em um evento eliminatório de equipes somente a equipe melhor rankeada de uma Associação será merecedora de alocação por ranking.

3.6.2.5. Alocação por ranking deve seguir a ordem da última lista de ranking publicada pela ITTF exceto se:

3.6.2.5.1. Todas as inscrições merecedoras de alocação são de Associações pertencentes a uma mesma Federação Continental, onde a última lista publicada por aquela Federação deverá ter preferência.

3.6.2.5.2. Todas as inscrições merecedoras de alocação são de uma mesma Associação, onde a última lista publicada por aquela Associação deverá ter preferência.

### **3.6.3. Alocando por Nomeação de Associação**

3.6.3.1. Atletas e duplas nomeadas da mesma Associação deverão, quando possível, ser separados de modo que elas não possam se enfrentar antes das rodadas finais de um evento.

3.6.3.2. Associações deverão listar seus atletas e duplas nomeados em ordem descendente de força, iniciando com qualquer atleta incluído na lista de ranking usada para alocação, na ordem que está a lista.

3.6.3.3. Os inscritos rankeados em 1º e 2º deverão ser colocados em metades diferentes e os rankeados em 3º e 4º em outros quartos que não estiverem ocupados pelos outros dois primeiros.

3.6.3.4. Os inscritos rankeados entre 5º e 8º deverão ser colocados, se possível, em oitavos onde não estiverem alocados os primeiros quatro.

3.6.3.5. Os inscritos rankeados entre 9º e 16º deverão ser colocados, se possível, em décimos sextos onde não estiverem alocados os atletas ou duplas melhores rankeados até que todos sejam alocados.

3.6.3.6. Uma dupla masculina ou feminina sendo formada por atletas de diferentes Associações deverá ser considerada como dupla da Associação do atleta melhor rankeado na Lista do Ranking Mundial, ou, se nenhum dos atletas constarem na lista, na Lista do Ranking Continental apropriado. Se nenhum dos atletas está em nenhuma destas listas, a dupla deverá ser considerada um membro da Associação cuja equipe estiver melhor rankeada na Lista do Ranking Mundial.

3.6.3.7. Uma dupla mista sendo formada de atletas de diferentes Associações deverá ser considerada uma dupla da Associação que o atleta masculino pertencer.

3.6.3.8. Alternativamente, qualquer dupla consistindo de atletas de diferentes Associações podem ser considerado uma dupla de ambas as Associações.

3.6.3.9. Em uma competição de qualifying, se os inscritos de uma mesma Associação for maior que o número de grupos do qualifying, deverão ser separados nos grupos, se possível, de acordo com o que consta em 3.6.3.3-5.

### **3.6.4. Alterações**

3.6.4.1. Uma chave completa poderá ser alterada somente com a autorização do Comitê Administrador responsável e, onde apropriado, em comum acordo dos representantes das Associações diretamente envolvidas.

3.6.4.2. A chave pode ser alterada somente para corrigir erros oriundos de um mau entendimento nas nomeações e aceitações das inscrições, para corrigir sérios desequilíbrios, como determinado em 3.6.5, ou para incluir duplas ou atletas, como determinado em 3.6.6.

3.6.4.3. Nenhuma outra alteração pode ser feita na chave depois dela ser iniciada. Com o propósito de regularizar situações, uma competição de qualifying pode ser observada como um evento separado.

3.6.4.4. Um atleta não pode ser eliminado da chave sem a sua permissão, ao menos que ele seja desqualificado. A permissão deve ser dada pelo atleta se ele estiver presente e, se ele não estiver presente, pela sua autoridade representativa.

3.6.4.5. Uma dupla não pode ser alterada se ambos os atletas estão presentes e prontos para jogar, mas ferimento, doença ou ausência de um dos atletas pode ser aceita como justificativa para alteração.

### **3.6.5. Re-alocar**

3.6.5.1. Exceto o que está previsto em 3.6.4.2, 3.6.4.5 e 3.6.5.2, um atleta não pode ser movido de um lugar na chave para outro e se por qualquer razão a chave estiver seriamente desequilibrada o evento deverá, desde que possível, ser completamente alterado.

3.6.5.2. Excepcionalmente, onde o desequilíbrio é devido a ausência de vários atletas ou duplas alocadas de uma mesma seção da chave, os atletas ou duplas remanescentes deverão ser renumerados de acordo com o ranking e re-alocados, de acordo com os requerimentos da alocação por nomeação de Associação.

### **3.6.6. Adição**

3.6.6.1. Atletas não incluídos na chave original podem ser adicionados mais tarde, sob responsabilidade do Comitê Organizador e com o acordo do árbitro geral.

3.6.6.2. Qualquer vaga será preenchida primeiro, em ordem de ranking, pelo mais forte atleta ou dupla. Qualquer atleta ou dupla deverá ser alocada nos lugares resultantes de ausência ou desqualificação ou então dentro de outros byes.

3.6.6.3. Qualquer atleta ou dupla que seja alocada por ranking, se já tiveram sido incluídos na chave original, pode ser colocado somente em lugares dos cabeças de chave.

## **3.7. ORGANIZAÇÃO DE COMPETIÇÕES**

### **3.7.1. Autoridade**

3.7.1.1. Desde que a constituição seja observada, qualquer Associação pode organizar ou autorizar campeonatos abertos, restritos ou por convite em seu território ou pode organizar jogos internacionais.

3.7.1.2. Quando desejar, uma Associação pode nomear um evento aberto Sênior, Junior ou Veterano que ele organizará como Campeonato Aberto Internacional Sênior, Junior ou Veterano;

3.7.1.3. Um atleta pode competir neste campeonato somente com a autorização da sua Associação, mas que a permissão seja concedida com lógica.

3.7.1.4. Um atleta não pode participar de um evento restrito ou por convite sem a permissão de sua Associação, a menos que uma permissão geral seja dada pela ITTF ou, onde todos os atletas pertençam ao mesmo continente, pela Federação Continental apropriada.

3.7.1.5. Um atleta ou equipe não pode participar de uma competição internacional se ele está suspenso por sua Associação Nacional ou Continental.

3.7.1.6. Um evento não pode usar o título Mundial sem a permissão da ITTF, ou um título Continental sem a permissão da Federação Continental apropriada.

### **3.7.2. Representação**

3.7.2.1. Representantes de todas as Associações cujos atletas participam de um Campeonato Aberto Internacional serão nomeados para acompanhar a chave e serão consultados em qualquer alteração da chave ou qualquer decisão de apelo que possa diretamente afetar seus atletas.

3.7.2.2. Uma Associação visitante será deverá nomear ao menos um representante para o Comitê Organizador de qualquer jogo internacional.

### **3.7.3. Inscrições**

3.7.3.1. Formulário de inscrições para Campeonatos Abertos Internacionais devem ser mandados para todas as Associações pelo menos 2 meses antes do início da competição e pelo menos 1 mês antes da data de encerramento das inscrições.

3.7.3.2. Todas as inscrições nomeadas pelas Associações para eventos abertos serão aceitas, mas o organizador deverá ter força para alocar os inscritos no qualifying. Decidindo esta alocação eles considerarão a lista do ranking da ITTF e Continental e de qualquer ranking especificado pela Associação nomeadora.

### **3.7.4. Eventos**

3.7.4.1. Campeonato Aberto Internacional inclui individual masculino, individual feminino, duplas masculinas e duplas femininas e pode incluir duplas mistas e eventos internacionais de equipes para equipes representando Associações.

3.7.4.2. Em competições de títulos mundiais nas categorias Juventude, Junior ou Cadetes, os atletas deverão ser Sub-21, Sub-18 e Sub-15 respectivamente em 31 de dezembro do ano anterior. Estes limites de idade são recomendados para eventos correspondentes em outras competições.

3.7.4.3. É recomendado que jogos de equipes em Campeonatos Abertos Internacionais sejam jogados de acordo com um dos sistemas especificado em 3.7.6. O formulário de inscrição ou prospecto deverá conter qual sistema de disputa será utilizado.

3.7.4.4. Eventos individuais serão jogados em eliminatória simples, mas eventos de equipes e qualifying de eventos individuais poderão ser jogados em outro sistema de eliminatória ou em grupos.

### **3.7.5. Sistema de Grupos**

3.7.5.1. Em uma competição de grupo ou um contra todos, todos os membros do grupo deverão competir entre eles e deverão ganhar 2 pontos por vitória, 1 para a derrota em jogo jogado e 0 para a derrota por WxO ou por jogo não terminado. A ordem das posições será determinada primeiramente pelo número de pontos ganhos.

3.7.5.2. Se dois ou mais membros do grupo tenham ganhado o mesmo número de pontos suas posições serão determinadas pelos resultados dos jogos realizados somente entre eles, considerando sucessivamente o número de pontos, a relação de vitórias e derrotas primeiro em jogos individuais (para um evento de equipes), sets e pontos, como se faça necessário para resolver a colocação.

3.7.5.3. Se a qualquer instante no cálculo das posições de um ou mais membros do grupo estão iguais, os resultados de jogos dos quais participaram outros membros do grupo deverão ser excluídos de qualquer cálculo necessário para resolver as igualdades de acordo com o previsto em 3.7.5.1 e 3.7.5.2.

3.7.5.4. Se não é possível resolver as igualdades pelos meios especificados em 3.7.5.1-3 as

posições relativas serão decididas por sorteio.

3.7.5.5. Na fase de qualifying de Campeonatos Abertos Internacionais, Mundiais ou Olímpicos os atletas deverão ser alocados nos grupos e suas posições designadas nos grupos em ordem decrescente da sua posição no ranking mundial, separando, quando possível, os atletas da mesma Associação.

3.7.5.6. A menos que autorizado pelo Júri, se 1 atleta ou equipe não está classificado o jogo final do grupo será entre os atletas numerados 1 e 2 e se 2 atletas ou equipes não estão classificados o jogo final será entre os atletas numerados 2 e 3 e assim por diante.

### **3.7.6. Sistemas de Jogos de Equipes**

3.7.6.1. Melhor de 5 jogos (Novo sistema Swaythling Cup – 5 jogos individuais)

3.7.6.1.1. Uma equipe deve consistir de 3 atletas.

3.7.6.1.2. A ordem dos jogos será:

1) A – X

2) B – Y

3) C – Z

4) A – Y

5) B – X

3.7.6.2. Melhor de 5 jogos (sistema Corbillon Cup - 4 jogos individuais e 1 jogo de duplas)

3.7.6.2.1. Uma equipe deve consistir de 2, 3 ou 4 atletas.

3.7.6.2.2. A ordem dos jogos será:

1) A – X

2) B – Y

3) Duplas

4) A – Y

5) B – X

3.7.6.3. Melhor de 5 jogos (sistema Olímpico - 4 jogos individuais e 1 jogo de duplas)

3.7.6.3.1. Uma equipe deve consistir de 3 atletas. Cada atleta poderá atuar em no máximo dois jogos individuais.

3.7.6.3.2. A ordem dos jogos será:

1) A – X

2) B – Y

3) Duplas C e A ou B – Z e X ou Y

4) B ou A – Z

5) C – Y ou X

3.7.6.4. Melhor de 7 jogos (6 individuais e 1 de duplas)

3.7.6.4.1. Uma equipe deve consistir de 3, 4 ou 5 atletas.

3.7.6.4.2. A ordem dos jogos será 1) A – Y 2) B – X 3) C – Z 4) Duplas 5) A – X 6) C – Y 7) B – Z

3.7.6.5. Melhor de 9 jogos (sistema Former Swaythling Cup – 9 jogos individuais)

3.7.6.5.1. Uma equipe deve consistir de 3 atletas.

3.7.6.5.2. A ordem dos jogos será:

1) A – X

2) B – Y

3) C – Z

4) B – X

5) A – Z

6) C – Y

7) B – Z

8) C – X

9) A – Y

### **3.7.7. Procedimento do Jogo de Equipes**

3.7.7.1. Os atletas devem ser selecionados dentre os atletas relacionados para o evento.

3.7.7.2. Antes de um jogo de equipes o direito de escolher A, B, C ou X, Y, Z, deve ser decidido por sorteio e os capitães devem nomear suas equipes para o árbitro geral ou seu representante, determinando uma letra para cada atleta.

3.7.7.3. As duplas para o jogo de duplas precisam ser nomeadas até o fim do jogo individual imediatamente antecedente.

3.7.7.4. Um jogo de equipes deve finalizar quando uma das equipes vence a maioria dos possíveis jogos individuais.

### **3.7.8. Resultados**

3.7.8.1. Desde que possível a Associação organizadora deve mandar para a Secretaria da Federação Continental apropriada detalhes dos resultados, incluindo os placares, dos jogos internacionais, de todas as rodadas dos Campeonatos Abertos Continental e Internacional e das rodadas finais dos Campeonatos Nacionais, dentro de um prazo máximo de 7 dias após do fim do evento.

### **3.7.9. Televisão**

3.7.9.1. Os eventos que não sejam competições de títulos Mundiais, Continentais ou Olímpicos podem ser transmitidos pela televisão somente com a permissão da Associação de onde a transmissão está sendo feita.

3.7.9.2. A participação em um evento internacional presume o consentimento da Associação para entrevistas dos atletas para a televisão daquele evento; nos eventos de competições de títulos Mundiais, Continentais ou Olímpicos o consentimento é presumido para mostrar, em qualquer lugar, ao vivo ou em gravações, durante o período do evento e até um mês depois.

## **3.8. ELEGIBILIDADE INTERNACIONAL**

3.8.1. A elegibilidade Olímpica é regulamentada separadamente no item 4.3.1 e regulamentações para adicionais elegibilidades aplicadas a eventos Mundiais nos itens 4.1.3, 4.2.6 e 4.4.3.

3.8.2. Um atleta pode representar uma Associação somente se ele aceitou ser nomeado por esta Associação e participa em evento listado em 3.1.2.3. assim como em outros eventos individuais do tipo de Campeonatos Abertos Internacionais.

3.8.3. Um atleta pode representar uma Associação somente se ele aceitou ser nomeado por esta Associação e é nato no país o qual a Associação tem a jurisdição, exceto se, um atleta já representou uma Associação da qual ele não é nato de acordo com regras anteriores pode requerer aquela elegibilidade.

3.8.3.1. Se atletas de mais de uma Associação tem a mesma nacionalidade, um atleta pode representar qualquer uma destas Associações somente se ele nasceu no país ou se tiver residência em território controlado por esta Associação.

3.8.3.2. Um atleta que tem nacionalidade de mais de um país tem o direito de escolher qual Associação ele vai representar.

3.8.4. Um atleta pode ser considerado como tendo representado uma Federação Continental (1.17.1) em um evento de equipes continentais somente se ele for eleito para representar uma Associação membro daquela Federação Continental de acordo com 3.8.3.

3.8.5. Um atleta não pode representar Associações diferentes em um período de 3 anos.

3.8.6. Uma Associação pode nomear um atleta sob sua jurisdição para participar em qualquer evento individual de Campeonatos Abertos Internacionais. Semelhante indicação pode ser

feita na lista de resultados e publicações da ITTF, mas não pode afetar a elegibilidade do atleta de acordo com 3.8.2.

3.8.7. Um atleta ou sua Associação deve, se requisitado pelo árbitro geral, providenciar os documentos evidentes da sua elegibilidade e seu passaporte.

3.8.8. Qualquer apelo em uma questão de elegibilidade deve ser referido a Comissão de Elegibilidade que será composta pelo Comitê Executivo, Coordenador de Regras, Coordenador do Comitê de Ranking e Coordenador da Comissão de atletas, cuja decisão deve ser a final.

**ANEXO B: Tênis de Mesa Adaptado – Regra Completa (Inglês).**

Updated February 2010 1 ITTF PTTD  
**The International Table Tennis Federation**  
**Para Table Tennis Division**  
**(ITTF PTTD)**  
**Rules and Regulations**  
**Eighth Edition**

First edition: September, 1996 Second edition: August, 1997

Third edition: January, 2002 Fourth edition: February, 2003

Fifth edition: October, 2005 Sixth edition: June, 2007

Seventh edition: January, 2009, updated February, 2009

Eight edition: February 2010

First and second editions by Aksel Beckmann, ITTC Technical Officer.

Third edition by Raul Calin, IPTTC Technical Officer.

Fourth edition by Delano Lai Fatt, IPTTC Rules Coordinator

Fifth edition by Delano Lai Fatt, IPTTC Rules Coordinator, and Maurie Poole

Sixth edition by STC of IPTTC and Delano Lai Fatt, IPTTC Rules  
Coordinator

Seventh edition by Karol Ziduliak, ITTF PTT Technical Officer in cooperation  
with STC of ITTF PTT, edited by Delano Lai Fatt, ITTF PTT Rules  
Coordinator and Sima Limoochi

Eighth edition by Karol Ziduliak ITTF PTTD Technical Officer in co-operation  
with ITTF PTTD

Any comments and/or suggestions should be submitted to:

ITTF PTT Technical Officer

E-mail: [technical.officer@IPTTC.org](mailto:technical.officer@IPTTC.org)

Published by: International Table Tennis Federation

Chemin de la Roche, 11

1020 Renens/ Lausanne

Switzerland

E-mail : [itf@itf.com](mailto:itf@itf.com)

Tel: +41 21 340 7090 Fax: +41 21 340 7099

The ITTF PTT encourages the reproduction of information from this Handbook provided  
that the source is mentioned. This edition is the last in this form as it will be incorporated  
into ITTF directives and leaflets

Updated February 2010 3 ITTF PTTD

**Changes to the Laws and Regulations**

From time to time, the Para Table Tennis Division (PTTD) will recommend  
changes to the Laws and approve changes to the Regulations. These will

be done in conjunction with the Technical Committee, Tournament Committee, Selection Committee and Classification Committee, and also with the changes that are made by the ITTF Rules Committee.

All approved changes will be publicized on the ITTF PTT website, and each will come in effect on the date specified.

The new changes will be highlighted in the Laws and Regulations.

Current PTT Laws will be incorporated into ITTF Laws and Regulations at the 2010 ITTF AGM.

Information about the current PTT Laws will be posted in the Handbook for Match Officials and in a separate appendix in the Handbook for Match Officials.

The remaining Sections of the current PTT Regulations will be transformed into several smaller documents under the custody of the ITTF PTT Division. All the above will be approved by ITTF PTTD with effect from 1 January 2011.

Directory

Updated information about all aspects of the ITTF PTT can be found in the ITTF PTT website: <http://www.ittf.com>

Updated February 2010 4 ITTF PTTD

<b>HISTORY</b> .....	5
<b>SECTION 1 THE PARA TABLE TENNIS LAWS</b> .....	6
1.1 THE LAWS FOR WHEELCHAIR PLAY... ..	6
1.2 THE LAWS FOR STANDING PLAY .....	9
<b>SECTION 2 REGULATIONS FOR PARA TABLE TENNIS INTERNATIONAL CHAMPIONSHIPS</b> .....	10
2.1 PARALYMPIC GAMES RANKING FACTOR 100 .....	10
2.2 WORLD CHAMPIONSHIPS: Ranking Factor 80 .....	13
2.2.3 SELECTION CRITERIA FOR THE WORLD CHAMPIONSHIPS .....	16
2.3 REGIONAL CHAMPIONSHIPS RANKING FACTOR 50 .....	17
2.4 INTERNATIONAL CHAMPIONSHIPS RANKING FACTOR 40 ... ..	21
2.5 INTERNATIONAL CHAMPIONSHIPS RANKING FACTOR 20 ... ..	26
2.6 ENTRY FORMS FOR ALL CHAMPIONSHIPS (80, 50, 40, 20) .....	30
2.6.1 Contents .....	30
2.6.2 Events .....	31
2.6.3 Notes .....	31
2.6.4 Format of play .....	32
2.6.5 Seeding .....	34
2.6.6 International ranking list .....	35
2.6.7 The draw and playing system .....	35
2.6.8 The procedure for the Draw .....	35
2.7 OTHER MATTERS – WALK OVER RULES .....	35
2.8 FUTURE CHAMPIONSHIP EVENTS .....	37
<b>SECTION 3 THE WORLD RANKING SYSTEM</b> .....	37
3.1 POINT SYSTEM .....	37
3.2 THE UPDATE OF THE WORLD RANKING .....	38
3.3 INTERNATIONAL TOURNAMENTS .....	39
<b>SECTION 4 AMENDING RULES &amp; REGULATIONS</b> .....	40
<b>SECTION 5 BY LAWS</b> .....	40

Updated February 2010 5 ITTF PTTD

## **HISTORY**

### **Background**

The first Table Tennis Subcommittee was formed in the 1970's under the then International Stoke Mandeville Games Federation (now International Wheelchair and Amputee Sport Federation) and was only responsible for wheelchair events and players.

It was not until the introduction of standing players in the 1976 Paralympic Games for Amputees and Les Autres, in the 1980 Paralympic Games for Cerebral Palsied, and later in 1982 in the 1st World Championships for all Disabilities that the various Table Tennis subcommittees came together to consider the issue of combined classifications which later led to the formation of just one table tennis committee. In the 1988 Seoul Paralympic Games run under the auspices of the International Coordinating Committee (now the International Paralympic Committee), the combined committee for table tennis was formed, with Mr. Thomas Kanhede from ISOD as Chairperson and Mr. Ted Inge of the ISMGF as Secretary.

The use of the name of International Table Tennis Committee for the Disabled (ITTC) dated back to as early as 1980, eight years before the formation of the first combined committee. At the Sports Assembly during the Barcelona Paralympic Games in 1992 run under the auspices of the IPC, Mr. Tony Teff was elected the Chairperson with Peter Glaese as the Treasurer. Table Tennis was considered the pioneer sport among the others in combining all disability classes and was also believed to be the sport practised by the greatest number of persons with disabilities.

During 2003, on request of IPC, all International Paralympic Sport Committees had to include Paralympic in their name and we the committee became International Paralympic Table Tennis Committee (IPTTC).

In 2005, the International Table Tennis Federation took a resolution at its General Assembly to take responsibility for table tennis for the disabled. At the IPC Table Tennis World Championships held in Montreux in September 2006, the Table Tennis Assembly resolved to join the ITTF. Following discussions with the IPC, on 1 July 2007, the governance responsibility for what has become known as Para Table Tennis was transferred from IPC to ITTF. It follows that a similar process will be implemented at a national level with member national associations of the ITTF undertaking the governance of Para Table Tennis.

Updated: February 2010

Updated February 2010 6 ITTF PTTD

## **SECTION 1 THE PARA TABLE TENNIS LAWS**

Table Tennis shall be played according to the Laws and Regulations of the International Table Tennis Federation (ITTF), as set out in their Handbook EXCEPT for the following amendments, exceptions and alterations:

### **1.1 THE LAWS FOR WHEELCHAIR PLAY**

#### **1.1.1 SINGLES PLAY**

1.1.1.1 The rally shall be a let

1.1.1.1.1 if in service the ball leaves the table by either of the receiver's sidelines (on one or more bounces)

1.1.1.1.2 if in service the ball, after bouncing on the receiver's side returns in the direction of the net

1.1.1.1.3 if in service the ball comes to rest on the receiver's side of the playing surface, or,

1.1.1.2 If the receiver strikes the ball before it crosses a sideline or takes a second

bounce on his or her side of the playing surface, the service shall be considered good and no let shall be called.

1.1.1.3 If the umpire believes that the server is deliberately serving fast let services before serving correctly, this should be interpreted as gamesmanship and the ITTF's Penalty point system shall be used (ITTF regulation 3.5.2)

1.1.1.3 According to ITTF Law 2.6.6, the umpire may relax the requirements for a good service if he or she is satisfied that compliance is prevented by a physical disability. This will always be done for Class 1 and Class 2 players.

1.1.1.4 The player's classification card contains a section indicating any physical limitations that the player may have affecting compliance with the requirements of a legal service.

#### 1.1.2 **DOUBLES PLAY**

1.1.2.1 The rally shall be a let:

1.1.2.1.1 if in service the ball after bouncing on the receiver's side returns in the direction of the net, or

1.1.2.1.2 if in service the ball comes to rest on the receiver's side of the playing surface.

Updated February 2010 7 ITTF PTTD

1.1.2.2 If the receiver strikes the ball before it takes a second bounce on his or her side of the playing surface, the service shall be considered good and no let shall be called.

1.1.2.3 In doubles, the server shall first make a good service according to ITTF Law 2.6 with the above mentioned exceptions, and the receiver shall make a good return, and thereafter either player of a pair may make good returns.

1.1.2.4 During play, no part of a player's wheelchair shall protrude beyond an imaginary extension of the centre line of the table. If it does, the umpire shall award the point to the opposing pair.

#### 1.1.3 **DEFINITIONS:**

1.1.3.1 The racket hand is the hand in which the racket is held or strapped.

1.1.3.2 The free hand is the hand in which the racket is not held or strapped.

1.1.3.3 A player strikes the ball if he or she touches it in play with his or her racket, held in or strapped to the hand, or with his or her racket hand below the wrist.

1.1.3.4 Unless the rally is a let, a player shall score a point if:

1.1.3.4.1 his or her opponent touches the playing surface with his or her free hand, or

1.1.3.4.2 his or her opponent does not maintain a minimum contact (with back of the thigh) with the cushion(s) when the ball is in play.

1.1.3.5 More specifically, a player may touch the table with the racket hand to restore his or her balance only after a shot has been played, and if the table does not move. The player is not allowed to use the table as an extra support before touching the ball.

#### 1.1.4 **WHEELCHAIRS**

1.1.4.1 Wheelchairs must have at least two large wheels and one small wheel.

1.1.4.2 Footrests may be fitted if required, but if either the footrest or the foot shall touch the floor during play the player's opponent shall score a point.

1.1.4.3 In team and class events, no part of the body above the knees may be attached to the chair as this could improve balance. However, should a player require some strapping or binding for medical reasons, this should be noted on his or her classification card and it will be taken into account

Updated February 2010 8 ITTF PTTD

when assessing the player's playing class. In open events, strapping and other aids will be allowed.

1.1.4.4 The height of one or maximum two cushions is limited to 15cm in playing conditions with no other addition to the wheelchair.

1.1.4.5 If a player must use a belt (around the waist) and/or a corset due to his or her disability, he or she must prove that it is required to the satisfaction of the classification panel. The onus is on the player to draw attention to the use of such equipment to the Official Classifier either for the initial or review of classification. Permission for use of a belt and/or a corset will be given under the following conditions:

1.1.4.5.1 permanent – this must be written on the player's international classification card (ICC) by the Official Classifier at the relevant tournament.

1.1.4.5.2 temporary – the player must provide a full explanation from his or her own doctor who must certify the period which the belt and/or corset is/are required. This certificate must be signed and dated by the medical doctor and submitted to the Official Classifier at the relevant tournament. The player must report this to the Referee before the start of competition in which he or she participates.

1.1.4.6 Should additions of supporting structures be made to the wheelchair, whether attached to the wheelchair or not (except cushions), players must ask for a classification or a re-classification in this modified wheelchair. All additions to the wheelchair without re-classification and authorization written on the ICC, shall be considered as illegal and the player will be disqualified.

### **1.1.5 EQUIPMENT AND PLAYING CONDITIONS**

1.1.5.1 Tables shall allow access to wheelchairs without obstructing the player's legs and shall allow access to two wheelchairs for doubles.

1.1.5.2 Table legs shall be at least 40 cm from the end line of the table for wheelchair players.

1.1.5.3 The bottom (trousers) portion of a tracksuit may be worn during play; however, jeans shall not be worn during play.

1.1.5.4 For wheelchair play, the playing space may be reduced, but shall not be less than 8m long and 6m wide.

1.1.5.5 A concrete floor is, in principle, acceptable for wheelchair events.

Updated February 2010 9 ITTF PTTD

### **1.1.6 MATCH CONDUCT**

1.1.6.1 Unless otherwise authorized by the umpire, players shall leave their rackets on the table during the intervals. In all cases when the racket is strapped to the hand, the umpire will allow the player to retain his or her racket strapped to the hand during intervals.

1.1.6.2 For a player, adequate medical recovery time may be allowed by the Referee after consulting the classifier or medical doctor at the tournament, if the player is unable to play temporarily due to the nature of his/her disability or condition.

## **1.2 THE LAWS FOR STANDING PLAY**

1.2.1 There are no exceptions to the Laws of table tennis for standing players with a disability. All players shall play according to the Laws and Regulations of the ITTF as set out in section 2 of its handbook.

1.2.2 On the classification cards there is a section indicating what limitations if

any a player has in making a legal serve.

1.2.3 If a player must use a belt (around the waist) and/or a corset due to his or her disability, he or she must prove that it is required to the satisfaction of the classification panel.

The onus is on the player to draw attention to the use of such equipment to the Official Classifier either for the initial or review of classification.

Permission for use of a belt and/or a corset will be given under the following conditions:

1.2.3.1 permanent – this must be written on the player's international classification card (ICC) by the Official Classifier at the relevant tournament.

1.2.3.2 temporary – the player must provide a full explanation from his or her own doctor who must certify the period in which the belt and/or corset is/are required. This certificate must be signed and dated by the medical doctor and submitted to the Official Classifier at the relevant tournament. The player must report this to the Referee before the start of competition in which he or she participates.

#### 1.2.4 CLOTHING

The bottom (trousers) portion of a tracksuit may be worn during play; however, jeans shall not be worn during play.

Updated February 2010 10 ITTF PTTD

## **SECTION 2 REGULATIONS FOR THE PARA TABLE TENNIS INTERNATIONAL CHAMPIONSHIPS**

These regulations should be read in conjunction with Chapter 3 - Regulations for International Championships of the ITTF Handbook, where all conditions apply except as stated hereunder.

Each championship or competition can be approved by the ITTF PTT for factor 80 (world championships sanctioned by the ITTF), factor 50 (regional championships sanctioned in consultation with the ITTF continental associations), factor 40 and factor 20. Depending on the sanction, the results will count on the world ranking with a different factor.

Cycles of the tournaments which are sanctioned with Ranking factor 100, 80, 50:

Year 0: One sanction for one Paralympic Games can be given.

Year 2: One sanction for one World Championships can be given.

Year 1 and 3: One sanction for one Regional Championships can be given in each ITTF PTTD approved region.

### **2.1 PARALYMPIC GAMES: Ranking Factor 100**

2.1.1 The table tennis competition at the Paralympic Games must fulfill the following requirements to earn the Ranking factor of 100:

2.1.2 One of the 2 Technical Delegates (TDs) must inspect the venue twice. The first TD inspection should take place at least 24 months before the Paralympic Games and he or she should submit a TD report to the ITTF PTTD.

2.1.3 The second TD inspection should take place 12 months before the Paralympic Games. The exact dates are settled in co-operation with the Paralympic Organizing Committee. Similarly, a TD report should be submitted to the ITTF PTTD.

2.1.4 The TD report must cover aspects to ensure that the competition is organized according to the regulations for World Title Events as set out in the ITTF handbook chapter 3 as well as the regulations below.

2.1.5 The TD report must contain details of the following:

2.1.5.1 Accommodation - available and suitable for persons with disabilities

2.1.5.2 Venue - accessibility

2.1.5.3 Transport from the airport to accommodation and to the venue.

Updated February 2010 11 ITTF PTTD

2.1.5.4 Equipment to be used must be ITTF approved and tables for wheelchair play must fulfill ITTF PTTD requirements

2.1.5.5 Number of playing days for the competition

2.1.5.6 Maximum numbers of participants than can be accepted plus any other relevant information

2.1.5.6.1 In Fa 100 tournaments, only three competitors per country per class.

2.1.5.7 Officials

2.1.5.7.1 Technical Delegates (TD's): a TD and a deputy TD must be appointed by the ITTF in consultation with the IPC.

2.1.5.7.1.1 Expenses: The Paralympic Organizing Committee (POC) shall pay the travel expenses and accommodation for one of the TDs for the two inspections of the venue for the table tennis tournament.

The POC shall pay the travel expenses; provide hospitality and daily allowance for the period they are at the Paralympic Games.

2.1.5.7.2 Classifiers: 3 international classifiers approved by the ITTF OPC on the recommendation of the PTTD Medical Officer must be present during the Games specifically for reclassification and protests. This will be the chief classifier, one medical and one technical classifier. Should class 11 be included, an additional classifier may be appointed in consultation with the IPC.

2.1.5.7.2.1 Expenses: the POC shall pay the travel expenses; provide hospitality and daily allowance for the period they are at the Paralympic Games.

2.1.5.7.3 2 racket control officials shall be appointed by the ITTF OPC.

2.1.5.7.3.1 Expenses: the POC shall pay the travel expenses, provide hospitality and daily allowance for the period they are at the Paralympic Games.

2.1.5.7.4 Referees: One referee and three deputy referees (one from the host country) will be recommended by the ITTF URC and ITTF PTTD Technical Officer in co-operation with the POC. Recommendations must be approved and appointments made by ITTF Olympic and Paralympic Commission.

2.1.5.7.4.1 Expenses: the POC shall pay the travel expenses, provide hospitality and daily allowance for the period the referees are at the Paralympic Games.

2.1.5.7.5 Officials' manager: the host country shall nominate an experienced officials' manager and 2 teams of 2 deputy officials' managers.

Updated February 2010 12 ITTF PTTD

4.1.5.7.5.1 Expenses: the POC shall pay travel expenses within the host country and provide hospitality for the period he or she is at the Paralympic Games.

2.1.5.7.6 Umpires: there must be a number of umpire teams of 2 umpires equal to the number of tables times 2 + 2 teams. i.e. number of tables = 8 => 18 umpires teams => 36 umpires.

2.1.5.7.6.1 50% of the umpire teams shall be from the Table Tennis Association of the host country, 50% of these are allowed to be national umpires and the remaining 50% of the umpires must be ITTF international umpires.

2.1.5.7.6.2 The remaining 50% of the umpire teams must be from foreign associations and must be International Umpires, preferably BB and PTT umpires. If the host country is not able to provide enough umpires they would ask ITTF PTTD at least one year before the Paralympics to select more umpires from

foreign countries. ITTF URC with addition of ITTF PTTD Technical Officer will select and invite all the foreign umpires from their home association.

2.1.5.7.6.3 An extended Referee's briefing will be held for all International Umpires and for National Umpires of the host country the day before the first day of the competition.

2.1.5.7.6.4 Expenses: the POC shall pay the travel expenses and provide hospitality and daily allowance for the period the umpires are at the Paralympic Games.

2.1.5.7.7 Computer controllers: there shall be 2 teams of 2 persons (a total of 4 persons) with sufficient knowledge of the computer system to be used at the Paralympic Games. The system must be tested by the ITTF PTTD at least 12 months before the Paralympic Games.

2.1.5.7.8 ITTF PTT executives: The POC has to provide room and board for all ITTF PTT Executive members + 1 staff. The POC also has to provide a conference room at the competition venue accommodating up to 50 people for the use of the ITTF PTTD.

2.1.5.7.9 Selection for Paralympic Games to be approved by the ITTF OPC on the recommendation of the ITTF PTT Division.

2.1.6 No other tournament will be sanctioned within a period of 2 weeks prior to or following the Fa 100 tournament.

Updated February 2010 13 ITTF PTTD

## 2.2 WORLD CHAMPIONSHIPS: Ranking Factor 80

2.2.1 Only one tournament named World Table Tennis Championships can be sanctioned by ITTF PTTD every four (4) years.

2.2.2 In order to apply to stage the World Championships:

2.2.2.1 The application for the World Championships should be submitted to the ITTF Headquarters, together with the sanction fee, a minimum of 48 months before the championships. The application must be endorsed by the NPC, or by the National Association. Starting January 1, 2010 the application must be endorsed by the National Association only. No other tournament will be sanctioned within a period of 2 weeks prior to or following the Fa 80 tournament.

2.2.2.2 An application fee of €1,500.00 is payable to the ITTF PTTD that, if approved, will be deducted from the ITTF PTTD capitation fees. If the application is not approved, the fee will be refunded.

2.2.2.3 The World Championships must fulfill the following requirements to earn the Ranking Factor of 80:

2.2.2.3.1 2 TD inspections shall be conducted. The first inspection should take place at least 24 months before the tournament. The second inspection should take place at least 12 months before the tournament. The Organizing Committee shall pay for the travel expenses, provide hospitality and a daily allowance of €15.00 per person during the period of the inspection.

2.2.2.4 The TD report should cover aspects to ensure that the competition will be organized according to the regulations below. The regulations for World Title Events as set out in the ITTF handbook chapter 3 will apply as well as the ITTF PTTD regulations.

2.2.2.5 The TD report must contain details of the following:

2.2.2.5.1 Accommodation - suitable and available for persons with disabilities.

2.2.2.5.2 Venue - accessibility.

2.2.2.5.3 Transport from the airport to accommodation and to the venue.

2.2.2.5.4 Equipment to be used must be ITTF approved and tables for wheelchair play must fulfill ITTF PTTD requirements.

2.2.2.5.5 Number of playing days for the competition.

Updated February 2010 14 ITTF PTTD

2.2.2.5.6 Maximum numbers of participants than can be accepted plus any other relevant information.

2.2.2.5.6.1 There are only three competitors per country per event and only one team per country per event allowed.

2.2.2.6 Officials.

2.2.2.6.1 Technical Delegate (TD): A TD and a deputy TD must be appointed by the ITTF Competition Department. The TD must send his or her report to the ITTF PTTD Secretary General and to ITTF PTTD Tournament Officer within 30 days of the completed world championships.

2.2.2.6.1.1 Expenses: the Organizing Committee shall pay travel expenses, provide hospitality from the dinner of two days before the first day of the championships to the breakfast of the day after the last day of championships and daily allowance of €15.00 for the period they are at the championships.

2.2.2.6.2 Classifiers: 3 international classifiers appointed by the ITTF PTTD Medical Officer must be present during the championships specifically for reclassifications and protests. This will be the chief classifier, one medical and one technical classifier.

2.2.2.6.2.1 Expenses: the Organizing Committee shall pay travel expenses, provide hospitality from the dinner of the day before the first day of the championships to the breakfast of the day after the last day of championships and daily allowance of €15.00 for the period they are at the championships.

2.2.2.6.3 2 racket control officials shall be appointed by the ITTF.

2.2.2.6.3.1 Expenses: the Organizing Committee shall pay the travel expenses, provide hospitality from the dinner of the day before the first day of championships to the breakfast of the day after the last day of championships and daily allowance of €15.00 for the period they are at the championships.

2.2.2.6.4 Referees: One referee and three deputy referees will be appointed by the ITTF URC in co-operation with the OC.

2.2.2.6.4.1 Expenses: the Organizing Committee shall pay the travel expenses, provide hospitality from the dinner of two days before the first day of the championships to the breakfast of the day after the last day of championships and daily allowance of €15.00 for the period they are at the championships.

Updated February 2010 15 ITTF PTTD

2.2.2.6.5 Officials' manager: the host country shall nominate an experienced officials' manager and 2 deputy officials' managers.

2.2.2.6.5.1 Expenses: the Organizing Committee shall pay travel expenses within the host country and provide hospitality for the whole period of the championships.

2.2.2.6.6 Umpires: there must be a number of umpire teams of 2 umpires equal to the number of tables times 2 + 2 teams. i.e. number of tables = 8 => 18 umpires teams => 36 umpires.

2.2.2.6.6.1 50% of the umpire teams shall be from the Table Tennis Association of the host country, 50% of these are allowed to be national umpires and the

remaining 50% of the umpires must be ITTF international umpires.

2.2.2.6.6.2 The remaining 50% of the umpire teams must be from foreign associations, preferably BB and PTT International Umpires. If the host country is not able to provide enough umpires they would ask ITTF PTTD at least one year before the World Championships to select more umpires from foreign countries. ITTF URC with the addition of the ITTF PTTD Technical Officer will select and invite all the foreign umpires from their home association.

2.2.2.6.6.3 An extended Referee's briefing will be held for International Umpires, not on the List of ITTF PTTD International Umpires and for National Umpires of the host country the day before the first day of the competition.

The briefing shall be conducted by one of the referees.

2.2.2.6.6.4 Expenses: the Organizing Committee shall pay the travel expenses from the nearest airport in the host country and provide hospitality from the dinner of the day before the first day of the championships to the breakfast of the day after the last day of championships and daily allowance of €15.00 for the period they are at the championships.

2.2.2.6.6.7 Computer controllers: there shall be 4 persons with sufficient knowledge of the computer system to be used. The system must be tested at least 6 months before the Championships.

2.2.2.6.6.8 ITTF PTTD executives: the Organizing Committee has to provide hospitality for all ITTF PTTD executives + 1 staff during the World Championships.

2.2.2.6.6.9 Capitation fees: of €36.00 (starting January 1, 2011 €40.00) per participant (management, official and player) must be paid to the ITTF PTTD account held at the ITTF Headquarters upon receipt of the invoice.

Updated February 2010 16 ITTF PTTD

### 2.2.3 SELECTION CRITERIA FOR THE WORLD CHAMPIONSHIPS

2.2.3.1 The purpose of the selection criteria for the World Championships is to achieve the following:

2.2.3.1.1 To ensure that the best athletes of the world participates in these tournaments.

2.2.3.1.2 To ensure that all regions of the world participate in these tournaments.

2.2.3.1.3 To give the ITTF PTTD a small number of wild cards to ensure that new "rising stars" get an opportunity to participate in these tournaments.

2.2.3.1.4 To ensure that the host association of these tournaments receives some wild cards for their players.

2.2.3.2 The criteria apply in the following order:

2.2.3.2.1 30% of the individual athletes will be selected from the regional qualifying tournaments held in the year before the World Championships. (i.e.

European, Pan-American, Asian & Oceania and African). As a minimum, the regional champion of an individual class event is guaranteed selection for the World Championships.

2.2.3.2.2 60% of the participants are selected on basis of the world ranking.

2.2.3.2.3 The ITTF PTTD may use the last 10% for Wild Cards and Team Target Players.

2.2.3.2.4 Every player selected as Team Target Player will also play in the singles event.

2.2.3.3 Team Target Players: based on the selected individual players the ITTF PTTD will evaluate the selection list to find nations that are able to form a team in the team events. If a nation has a very strong player already

qualified for the individual event and has a player of nearly similar strength not qualified, the nation will be asked if it would like to select a team target player to form a team in that event. This process will be repeated to select the number of teams needed for the team events.

#### 2.2.3.4 Tournament Credit

2.2.3.4.1 A Tournament credit and the length of the period to achieve it will be determined by the Selection Officer 24 months before the date of the World Championships or the PG.

Updated February 2010 17 ITTF PTTD

2.2.3.4.2 To be eligible for a selection, the player must achieve the tournament credit during the given period.

2.2.3.4.3 The Regional Championships, World Championships and PG are not taken in account to achieve the Tournament Credit.

2.2.3.5 Selection for the World Championships has to be approved by ITTF and PTTD EC.

### 2.3 Regional Championships: Ranking Factor 50

2.3.1 In order to apply to stage a Regional Championship:

2.3.1.1 The application for the Regional Championships should be submitted to the ITTF PTTD Tournament Committee Secretary with a copy to the ITTF PTTD Tournament Officer and ITTF PTTD General Secretary the latest by June 30th/July 31 of the second last year before the championships. The application must be endorsed by the NPC, or by the National Association. Starting January 1, 2010 the application must be endorsed by the National Association only. No other tournament will be sanctioned within a period of 2 weeks prior to or following the Fa 50 tournament, except that an Fa 20 tournament may be sanctioned in the same region one week before, or one week after the tournament.

2.3.1.2 The application must contain an assurance that the Championship will be organized according to the regulations as set out in these regulations.

2.3.1.3 The regulations for selection apply to Factor 50 tournaments including regional championships and regional games in the year before the Paralympic Games and in the year before the World Championships;

2.3.2 The Regional Championships (European, Pan-American, Asian & Oceania and African) must fulfill the following requirements to earn the Ranking factor of 50:

2.3.2.1 The TD must inspect the venue and submit a report at least 12 months before the Championships to the ITTF PTTD General Secretary.

2.3.2.1.1 The Organizing Committee shall pay travel expenses, provide hospitality and daily allowance of €15.00 to TD during the inspections.

2.3.2.2 The TD report must cover aspects to ensure that the competition is organized according to the regulations below. The regulations for World Title Events as set out in the ITTF handbook chapter 3 and the ITTF PTTD regulations will apply.

Updated February 2010 18 ITTF PTTD

2.3.2.3 The TD report must contain details of the following:

2.3.2.3.1 Accommodation - suitable and available for persons with disabilities.

2.3.2.3.2 Venue - accessibility.

2.3.2.3.3 Transport from accommodation to the venue.

2.3.2.3.4 Equipment to be used must be ITTF approved and tables for wheelchair play must fulfill ITTF PTTD - requirements

2.3.2.3.5 Number of playing days for the competition.

2.3.2.3.6 Maximum numbers of participants than can be accepted plus any other relevant information

2.3.2.3.6.1 In Fa 50 tournaments,

2.3.2.3.6.1.1 The maximum number of players per country in one class is 3. There may be up to 4 players per country in an event if 2 classes are combined with a maximum of 3 players from the same class

2.3.2.3.6.1.2 There may be up to 5 players per country in an event if 3 classes are combined with a maximum of 3 players from the same class

2.3.2.3.6.1.3 if 2 or 3 classes are combined and 4 or 5 players per country competed in the singles event, there can be only 1 team per country in the team event composed of a maximum of 4 players

2.3.2.3.6.1.4 Where events are combined due to low entries in one event and the combination gives one country more than one team in the combined event, the Organizing Committee is to inform that country that only one team per event is allowed and their entry for that event is to be revised to conform to that regulation

2.3.2.3.6.1.5 All regional championships must use the same event format as the following world championships or Paralympics Games. The ITTF PTTD Selection Officer may decide on another format for regional championships in exceptional circumstances.

2.3.2.4 Officials.

2.3.2.4.1 Technical Delegate (TD): a TD and Deputy TD must be appointed by the ITTF PTTD Tournament officer at least 18 months before the tournament.

TD must be present during the tournament.

Updated February 2010 19 ITTF PTTD

The TD must send his or her report to the ITTF PTTD Secretary General and to ITTF PTTD Tournament Officer within 30 days of the completed championships.

2.3.2.4.1.1 Expenses: the Organizing Committee shall pay travel expenses, provide hospitality from the dinner of three days before the first day of the championships to the breakfast of the day after the last day of championships and daily allowance of €15.00 from three days before the start of the championships to the day after the championships to the TD and to the Deputy TD.

2.3.2.4.2 Selection Officer: the Selection Officer must attend the regional championships to oversee the playing system which must be the same in all regional championships.

2.3.2.4.2.1 Expenses: the ITTF PTTD shall pay his/her travel expenses; the Organizing Committee shall provide hospitality from the dinner of the day before the first day of the championships to the breakfast of the day after the last day of championships and daily allowance of €15.00 from the day before the start of the championships to the day after the championships to the Selection Officer.

2.3.2.4.3 1 racket control official shall be appointed by the ITTF PTTD and if there were more than 200 players, 2 racket control officials shall be appointed.

2.3.2.4.3.1 Expenses: the Organizing Committee shall pay the travel expenses, provide hospitality from the dinner of two days before the first day of championships to the breakfast of the day after the last day of championships and daily allowance of €15.00 for the racket control

official(s) from two days before the start of the championships to the day after the championships.

2.3.2.4.4 Classifiers: 5 international classifiers appointed by the ITTF PTTD Medical Officer must be present during the championships specifically for classifications, reclassifications and protests. This will be the chief classifier, two medical and two technical classifiers.

2.3.2.4.4.1 A four-day classification seminar must be organized. The Organizing Committee shall supply a conference room and accommodation for the participants. The participants shall pay their own travel and accommodation expenses to get to the seminar and a participation fee of €50 per person.

2.3.2.4.4.2 Expenses: the Organizing Committee shall pay the travel expenses, provide hospitality from the dinner of three days before the first day of the championships to the breakfast of the day after the last day of championships and daily allowance of €15.00 from the three days before

Updated February 2010 20 ITTF PTTD

the start of the championships to the day after the championships to each Official Classifier.

2.3.2.4.5 Referees: one referee and two deputy referees will be appointed by the ITTF PTTD Technical Officer in co-operation with the Organizing Committee. The Referee and the Deputy referee must be an International Referee and be familiar with PTT Tournaments. The Deputy Referee of the host country may be a National Referee and be familiar with PTT Tournaments

The host country is entitled to one of the positions of deputy referee. If the host country has a qualified referee, the position of the Referee will be given to that qualified referee. At least one Deputy Referee has to be from a country different from the host country.

2.3.2.4.5.1 Expenses: the Organizing Committee shall pay the travel expenses, provide hospitality from the dinner of two days before the first day of the championships to the breakfast of the day after the last day of championships and daily allowance of €15.00 from two days before the start of the championships to the day after the championships to the Referee and deputy Referees.

2.3.2.4.6 Officials' manager: the host country shall nominate an experienced officials' manager and one deputy officials' managers.

2.3.2.4.6.1 Expenses: the Organizing Committee shall pay travel expenses within the host country, provide hospitality for the whole period of the championships to the Officials manager and deputy Officials manager.

2.3.2.4.7 Umpires: there must be a number of umpire teams of 2 umpires equal to the number of tables times 1.5 + 2 teams i.e. Number of tables = 12 => 20 umpire teams => 40 umpires.

2.3.2.4.7.1 60% of the umpire teams shall be from the table tennis association of the host country, 50% of these may be national umpires and the remaining 50% must be ITTF international umpires.

2.3.2.4.7.2 The remaining 40% of the umpire teams must be from foreign associations and must be ITTF international umpires. Organizing Committee in cooperation with the ITTF PTTD Technical Officer will invite and select these umpires from their home association.

2.3.2.4.7.3 Expenses: the Organizing Committee shall pay the travel expenses from

the nearest airport in the host country, provide hospitality from the dinner of the day before the first day of the championships to the breakfast of the day after the last day of championships and daily allowance of €15.00 from the first day of the championships to the last day of the championships.

Updated February 2010 21 ITTF PTTD

2.3.2.4.7.4 An extended Referee's briefing will be held for International Umpires who are not on the List of ITTF PTTD International umpires and for National Umpires of the host country. The briefing shall be conducted by one of the referees.

2.3.2.4.8 Computer controllers: there shall be 2 persons with sufficient knowledge of the competition program to be used. The system has to be tested at least 6 months before the Championships.

2.3.2.4.9 ITTF PTTD executives: the Organizing Committee has to provide hospitality for 2 ITTF PTTD executives + 1 staff during the regional championships.

2.3.2.4.10 Capitation fees: per participant (management and player) of €40.00 must be paid to the ITTF PTTD account held at the ITTF Headquarters upon receipt of the invoice.

#### **2.4 INTERNATIONAL TOURNAMENTS: Ranking Factor 40 – with effect from 01.01.2009**

2.4.1 The ITTF Para Tour consists of up to 10 Factor 40 tournaments. ITTF Para Tour will be organized every two years, with 5 tournaments in year 1 and 5 tournaments in year 2, where the 10th tournament is the ITTF Para Tour Final.

The Factor 40 tournaments are organized as follows:

Tournament 1 March – April Year 1

Tournament 2 April – May Year 1

Tournament 3 May – June Year 1

Tournament 4 August – September Year 1

Tournament 5 October – December Year 1

Tournament 6 March – April Year 2

Tournament 7 April – May Year 2

Tournament 8 May – June Year 2

Tournament 9 August – November Year 2

Tournament 10 December Year 2

2.4.2 A Factor 40 tournament is only open for classified players on the World Ranking list. The 8 best players in each singles class are qualified in order 1 – 8 for the ITTF Para Tour Final according to this points system:

No 1 in each singles class 8 points

No 2 in each singles class 6 points

No 3 in each singles class 4 points

No 4 in each singles class 2 points

No 5 in each singles class 1 point - all losing quarter-finalists

Updated February 2010 22 ITTF PTTD

If 2 or more players have won the same number of points, the World Ranking position of the players by the end of the 9th tournament decides the order between them.

2.4.3 In order to apply for staging a Factor 40 tournament:

2.4.3.1 The application should be submitted to the ITTF PTTD Tournament Committee Secretary with a copy to the ITTF PTTD Tournament Officer

and ITTF PTTD General Secretary at the latest by 1st January of the year before the tournament year. The application must be endorsed by the NPC, or the National Association. Starting January 1, 2010 the application must be endorsed by the National Association only. An application fee of €500.00 has to be paid to the ITTF PTTD account held at the ITTF Headquarters. The application fee will be refunded to the applicants if the tournament is not approved by ITTF PTTD.

2.4.4 A Factor 40 tournament must fulfill the following requirements to earn the ranking Factor 40, as decided by the ITTF PTTD Tournament Officer:

2.4.4.1 All ITTF countries in the world must be invited.

2.4.4.2 The Technical Delegate, or his/her deputy (if the entry is over 200 players), must do a site inspection by the end of February the year before the tournament year.

The report from the inspection must be submitted within 2 weeks after the inspection to the ITTF PTTD Tournament Officer.

The ITTF PTTD tournament committee decides by the end of March February which tournaments will be approved.

The Technical Delegate, or his/her deputy, must do a second inspection at least 6 months prior to the tournament.

2.4.4.2.1 The Technical Delegate's report must contain details of the following:

2.4.4.2.1.1 Accommodation - suitable and available for persons with disabilities.

2.4.4.2.1.2 Venue – size, accessibility, room for spectators (with and without wheelchairs)

2.4.4.2.1.3 Transport and distance from airport to hotels and from accommodation to the venue.

2.4.4.2.1.4 Equipment to be used must be ITTF or ITTF PTT approved and tables for wheelchair play must fulfill ITTF PTTD requirements.

2.4.4.2.1.5 Dates of the playing days for the competition. The number of days must be 4, and the tournament must start Wednesday or Thursday.

Updated February 2010 23 ITTF PTTD

2.4.4.2.1.6 Maximum numbers of participants that can be accepted plus any other relevant information.

2.4.4.2.2 The Organizing Committee shall pay travel expenses, provide hospitality and daily allowance of €15.00 to TD during both inspections of the venue before the championships.

2.4.4.3 These events must be organized in tournaments 1 – 9:

Men's wheelchair open

Women's wheelchair open

Men's standing open

Women's standing open

Men's singles classes 1 – 10

Women's singles classes 1 – 10

Men's teams classes 1 – 10

Women's teams classes 1 – 10

These singles classes must be played:

Men's singles classes 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 and 10.

Women's singles classes 1-2, 3, 4, 5, 6-7, 8, 9 and 10.

The open events are played as a knock-out competition, the singles events are played with Round Robin in 1st stage and knock out in 2nd stage. The team events are played as a knock-out competition.

These events must be organized in tournament 10:

Men's wheelchair open

Women's wheelchair open

Men's standing open

Women's standing open

Men's singles classes 1 – 10

Women's singles classes 1 – 10

These singles classes must be played:

Men's singles classes 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 and 10.

Women's singles classes 1-2, 3, 4, 5, 6-7, 8, 9 and 10.

The open events are played as a knock-out competition and the singles events are played with Round Robin in 1st stage and knock-out in 2nd stage.

2.4.4.4 No entry forms can be sent out before they have been approved by the TD.

2.4.4.5 Possible dates for Fa 40 tournaments will be announced by October 31 two years prior to the year in which tournaments will take place. Decisions about approved Fa 40 tournaments will be published on the ITTF Web site by the end of February one year prior to the tournament year.

No other tournament will be sanctioned within a period of 2 weeks prior to or following the Fa 40 tournament, except that an Fa 20 tournament may be Updated February 2010 24 ITTF PTTD

sanctioned in the same region one week before, or one week after the tournament.

2.4.4.6 The maximum number of teams per country with all players from the same country is 1 per event. The host country may have a maximum of 2 teams per event.

Where events are combined due to low entries in one event a class and the combination gives one country more than one team in the combined event, the Organizing Committee is to inform that country that only one team per event is allowed and their entry for that event is to be revised to conform to that regulation.

2.4.4.7 Players from different countries can form a team in the team event, but if there are 2 or more players in the same event from the same country they must form a team. If more than 2 players in the same event from the same country, only the lowest ranked player(s) can form a team, if needed, with a player from another country.

2.4.4.8 The maximum number of players per country in one event class is 3.

There may be up to 4 players in an event per country if 2 classes are combined with a maximum of 3 players from the same class.

There may be up to 5 players in an event per country if 3 classes are combined with a maximum of 3 players from the same class.

The host country's maximum number of players is 6 per event.

2.4.4.9 The maximum size of round robin groups is 5. If more than 5 players in a class/event, priority MUST be given to groups of 4 players.

2.4.4.10 The maximum number of players advancing from a round robin group is 2.

2.4.4.11 The maximum number of matches for the placement is one match for 3rd place

2.4.4.12 Persons of different genders cannot form a team in the team event.

2.4.5 The TD's site inspection report must ensure that a tournament can be organized according to the regulations. If there is more than the fixed number of applicants for Factor 40 tournaments the TD must advise the

ITTF PTTD tournament committee which applicants are able to organize the following year's Factor 40 tournaments. ITTF PTTD tournament committee decides which applicants should organize the tournaments at the latest by the end of March the year before the tournament year.

#### 2.4.6. Officials.

2.4.6.1 Technical Delegate (TD): a TD must be appointed by ITTF PTTD Tournament Officer at least 8 months before the tournament and must be Updated February 2010 25 ITTF PTTD

present during the tournament. A Deputy TD will be appointed by ITTF PTTD Tournament Officer if more than 200 players entered the tournament. The TD must send his or her report to the ITTF PTTD General Secretary and to ITTF PTTD Tournament Officer within 30 days of the end of the tournament.

2.4.6.1.1 Expenses: the Organizing Committee shall pay travel expenses, provide hospitality from the dinner of two days before the first day of the tournament to the breakfast of the day after the last day of the tournament and daily allowance of €15.00 from two days before the start of the tournament to the day after the tournament to the TD and deputy TD.

2.4.6.2 Classifiers: 2 international classifiers appointed by the ITTF PTTD Medical Officer must be present during the tournament specifically for reclassifications and protests. These will be appointed by the medical chief classifier and include a medical classifier and one paramedical or technical classifier.

2.4.6.2.1 Expenses: The Organizing Committee shall pay travel expenses, provide hospitality from the dinner of one day before the first day of the tournament to the breakfast of the day after the last day of the tournament and daily allowance of €15.00 from one day before the start of the tournament to the day after the tournament to each Official Classifier.

2.4.6.2 Referees: one referee and one or two deputy referees (2 Deputy Referees in the tournament with more than 200 players or more than one playing hall) will be appointed by the ITTF PTTD Technical Officer in co-operation with Table Tennis Association of the host country. The Referee and Deputy Referee must be an ITTF International Referee with an experience in PTT Tournaments. The Deputy Referee of the host country may be a National Referee with an experience in PTT Tournaments.

The host country is entitled to one of the positions of deputy referee. If the host country has a qualified referee, the position of the Referee will be given to that qualified referee. The Referee, or Deputy Referee has to be from a country different from the host country.

2.4.6.2.1 Expenses: the Organizing Committee shall pay the travel expenses, provide hospitality from the dinner of two days before the first day of the tournament to the breakfast of the day after the last day of the tournament and daily allowance of €15.00 from two days before the start of the tournament to the day after the last day of the tournament to the Referee and deputy Referees.

2.4.6.3 The Organizing Committee will provide a computer person familiar with using of the currently used competition program.

Updated February 2010 26 ITTF PTTD

2.4.6.3.1 Expenses: the Organizing Committee shall pay the travel expenses, provide hospitality from the dinner of the day before the first day of the

tournament to the breakfast of the day after the last day of the tournament and daily allowance of €15.00 from the day before the start of the tournament to day after the last day of the tournament to the Computer person.

2.4.6.4 Umpires: there must be a number of teams of two umpires equal to the number of tables x 1.5 + 2 teams. This means that if the tournament is played on 12 tables the number of umpires teams must be 20.

40 % of umpires must be from foreign countries. The foreign International umpires shall be invited by the organizers in co-operation with the ITTF PTTD Technical Officer 6 months prior to the tournament. If the host country is not able to provide enough umpires they should invite more foreign umpires at least 4 months prior to the tournament.

2.4.6.4.1 Expenses: the Organizing Committee shall pay the travel expenses from the nearest airport in the host country, provide hospitality from the dinner of the day before the first day of the tournament to the breakfast of the day after the last day of the tournament and daily allowance of €15.00 from the first day of the tournament to the last day of the tournament.

2.4.6.5 The Organizing Committee shall provide room and board for maximum of 2 ITTF, ITTF PTTD executives or staff during the tournament

2.4.6.6 Capitation fees: per participant (players and staff from the delegations) of €25.00 must be paid to the ITTF PTTD account held at the ITTF Headquarters upon receipt of the invoice.

## **2.5 INTERNATIONAL TOURNAMENTS: Ranking Factor 20 - with effect from 01.01.2009**

2.5.1 A Factor 20 tournament is an international tournament with all countries in the world invited.

2.5.1.1 There shall normally be only one Factor 20 tournament per country per year, but in special circumstances, after decision by the ITTF PTTD Tournament Officer, there could be a maximum of two tournaments of Factor 20 per country per year.

2.5.2 The application for Factor 20 tournaments should be submitted to the ITTF PTTD Tournament Committee Secretary, with a copy to the ITTF PTTD General Secretary at the latest by 30<sup>th</sup>

of April the year before the

tournament year. The application must be endorsed by the NPC, or the Updated February 2010 27 ITTF PTTD

National Association. Starting January 1, 2010 the application must be endorsed by the National Association only. A sanction fee of €300.00 has to be paid together with the application to the ITTF PTTD account held by the ITTF Headquarters. The sanction fee will be refunded if the tournament is not sanctioned. ITTF PTT Tournament Committee will publish the approved Fa 20 tournaments by June 30

th

July 31 of the year before the tournament

year. No other tournament will be sanctioned within a period of 2 weeks prior to or following the Fa 20 tournament, except that an Fa 20 tournament may be sanctioned in the same region one week before, or one week after the tournament.

2.5.2.1 The application must contain an assurance that the tournament will be

organized according to the regulations as set out in this handbook and according to a contract signed between ITTF PTT and the organizer.

2.5.2.2 A Factor 20 tournaments may be sanctioned within a period of 1 week prior to or following a Factor 40 and/or Factor 20 tournament in the same region, to make it easier for the players to combine tournaments. A Factor 20 tournament may be sanctioned also in the week of multi sports Games in the region other than the multi sport games.

Possible dates for Factor 20 tournaments will be announced on ITTF PTT Web site to the nations by the end of February the year before the tournament year.

2.5.2.3 A Factor 20 tournament could consist of these classes: Alternative 1 : All wheelchair and standing classes, men and women Alternative 2 : All wheelchair classes, men and women Alternative 3 : All standing classes, men and women Alternative 4 : The tetra classes (1-2), men and women In all four alternatives singles and team must be organized; open and/or open doubles could also be organized.

2.5.2.4 The maximum size of a round robin – only in singles -is 5 players. If more than 5 players, priority MUST be given to groups of 4 players.

2.5.2.4.1 The maximum number of players advancing from a round robin are the 2 top players.

2.5.2.5 The maximum matches for placement is one match for 3rd place.

2.5.2.6 The team event must be played as a knock-out competition, if there are 4 or more teams. The maximum number of teams per country with all players from the same country in one event is 2.

Updated February 2010 28 ITTF PTTD

2.5.2.7 The maximum number of players per country in one class is 6. 2 extra junior players per class per nation should be allowed.

2.5.2.8 Players from different countries may form teams in the team event, but if there are 2-4 players from the same country in the same class these players must form a team/teams. If there are more than 4 players, only the lowest ranked player can form a team, if needed, with a player from another country.

2.5.2.9 Persons of different genders cannot form teams in the team event.

2.5.3 The application must contain details of the following:

2.5.3.1 Accommodation -suitable for persons with disabilities.

2.5.3.2 Venue -accessibility.

2.5.3.3 Transport from accommodation to the venue.

2.5.3.4 Equipment to be used must be ITTF approved and tables for wheelchair play must fulfill ITTF PTTD requirements.

2.5.3.5 Dates for the playing days for the competition. This should be 3 or 4 playing days, based on experience.

2.5.3.6 Maximum numbers of participants that can be accepted plus any other relevant information.

2.5.3.7 Officials

2.5.3.7.1 Technical Delegate (TD): a TD + 1 Deputy TD (in tournaments with more than 200 players or more than one playing hall) will be appointed by the ITTF PTTD Tournament Officer at latest 8 months prior to the tournament. The Tournament Officer may, in very exceptional circumstances, appoint a TD from the host nation, provided that the TD is not part of the Organizing Committee. No entry form can be sent out before it has been approved by

the TD. If necessary a TD inspection must be done in the year before the tournament year, but the latest 6 months before the tournament date. The TD must send his or her report to the ITTF PTTD Secretary General and to ITTF PTTD Tournament Officer within 30 days after the tournament.

2.5.3.7.1.1 Expenses: the Organizing Committee shall pay travel expenses, provide hospitality from the dinner of two days before the start of the tournament to the breakfast of the day after the last day of the tournament and a daily allowance of €15.00 from two days before the start of the tournament to the day after the end of the tournament. If there is a TD inspection made before  
Updated February 2010 29 ITTF PTTD

the tournament, the organizers shall pay for the travel expenses, provide hospitality and a daily allowance of €15.00 during the inspection to the TD.

2.5.3.7.2 Classifiers: there will be 2 international classifiers in Factor 20 tournaments, one medical and one technical. The classifiers cannot change a permanent classification but shall recommend that the player is reviewed by a full panel of classifiers (chief, medical and technical) during a next tournament decided by the Classification Secretary.

2.5.3.7.2.1 Expenses: the Organizing Committee shall pay travel expenses, provide hospitality from the dinner of the day before the start of the tournament to the breakfast of the day after the last day of the tournament and a daily allowance of €15.00 from the day of before the start of the tournament to the day after the end of the tournament.

2.5.3.7.3 Referees: one Referee and one or two deputy referees (2 Deputy Referees in the tournament with more than 200 players or more than one playing hall) appointed by the ITTF PTTD Technical Officer in cooperation with the organizers and Table Tennis Association of the host country. The Referee and Deputy Referee must be an ITTF International Referee with experience in PTT Tournaments. The Deputy Referee of the host country may be a National Referee with experience in PTT Tournaments.

The host country is entitled to one of the positions of deputy referee. If the host country has a qualified referee, the position of the Referee will be given to that qualified referee. The Referee, or Deputy Referee has to be from a country different from the host country.

2.5.3.7.3.1 Expenses: the Organizing Committee shall pay the travel expenses, provide hospitality from the dinner of two days before the first day of the tournament to the breakfast of the day after the last day of the tournament and daily allowance of €15.00 from two days before the start of the tournament to the day after the last day of the tournament to the Referee and deputy Referees.

2.5.3.7.4 Umpires: There must be number of umpires equal to the number of tables x 2 + 4 umpires. This means that in the tournament played on 16 tables, the number of the umpires must be 36. 50% of the umpires from the host country may be National Umpires.

2.5.3.7.4.1 The Organizing Committee must invite up to 40% of the umpires necessary for the tournament from participating nations but should a participating nation not send an umpire, the host nation should appoint replacement umpires from its own ranks while maintaining the ratio of 50% of International Umpires and 50% National Umpires.

Updated February 2010 30 ITTF PTTD

2.5.3.7.4.2 Expenses: the Organizing Committee shall pay the travel expenses for

foreign umpires from the nearest airport in the host country, provide hospitality from the dinner of the day before the first day of the tournament to the breakfast of the day after the last day of the tournament and daily allowance of €15.00 from the first day of the tournament to the last day of the tournament.

2.5.3.7.5 The Organizing Committee will provide a computer person familiar with using of the currently used competition program.

2.5.3.7.5.1 Expenses: the Organizing Committee shall pay the travel expenses, provide hospitality from the dinner of the day before the first day of the tournament to the breakfast of the day after the last day of the tournament and daily allowance of € 15.00 from the day before the start of the tournament to day after the last day of the tournament to the Computer person.

2.5.3.7.6 Capitation fees: an amount of € 25.00 per participant (players and staff from the delegations) must be paid to the ITTF PTTD account held at the ITTF Headquarters upon receipt of the invoice.

## 2.6 Entry forms for all Championships (80, 50, 40, 20)

2.6.1 **Contents:** After the ITTF PTT Division has approved the championships, the host country will issue an entry form to all National Paralympic Committees in good standing with IPC, or National Associations in good standing with ITTF from within the area of the competition (i.e. world, European, Pan-Am, African or Asian & Oceania). Starting January 1, 2010 entry form to be sent only to National Associations in good standing with ITTF. This is to be sent post Information and Entry forms will be posted on ITTF PTT Web site at least 4 months before the date of the championships.

It must contain:

2.6.1.1 Date of Championships

2.6.1.2 Details of venue

2.6.1.3 Details of accommodation

2.6.1.4 Equipment to be used

2.6.1.5 Maximum number of teams / players allowed

2.6.1.6 TD(s) to be named

Updated February 2010 31 ITTF PTTD

4.8.1.7 Composition of Classification / medical panel

2.6.1.8 Details of officials. Referee to be named and his or her qualifications

2.6.1.9 Entry fees, including price for escorts

2.6.1.10 Entry forms for all classes and competitions

2.6.1.11 International Jury

2.6.1.12 Closing date

2.6.1.13 Date and venue of Draw

2.6.2 **Events:** The following events must be played to form the Championships approved for factor 80, 50:

2.6.2.1 Team events for men and women in classes 1-5, classes 6-10. One team per country in each class for Fa 50–100 sanctioned tournaments. An entry of four teams will be considered a competition.

2.6.2.2 Singles events for men and women in classes 1-5, classes 6-10.

2.6.2.3 Open class singles events for men and women in classes 1-5 and 6-10.

### 2.6.3 Notes:

2.6.3.1 Should an event be deleted by the organizer in consultation with the ITTF PTT Division, for example due to low entries, it will not be reinstated at the

Championships even if enough players are present.

2.6.3.2 In all events, team, singles and open, a match will be played for the bronze medal by the losing semifinalists if the event has a second stage play-off.

2.6.3.3 If there are less than four teams/players in an event, the TD may choose to change the event to be a ranking event. This event is then to be played for ranking points only. The players cannot get bonus points for such an event. This applies to all tournaments factor 20, 40 and only for teams in Fa 50.

There must be at least 4 players in Singles class events in Fa 50.

2.6.3.5 The ideal number of players in combined classes in all tournaments (not championships) is to be decided by the Referee in consultation with the TD to ensure the ideal number for the system of play with a minimum of 1 player from each class including the lowest class.

2.6.3.6 For Factor 20 – 100 events, the maximum pool of players could be 5. If more than 5 players, priority **MUST** be given to groups of 4 players.

Updated February 2010 32 ITTF PTTD

2.6.3.7 Class 1 players in Factor 40 tournaments may play with other player/s of other nations in the Class 1 Team Event but not in a combined Class 1-2 event.

2.6.3.8 For Factor 20 tournaments, the organizers are allowed to award medals for the players in a ranking event.

2.6.3.9 The open singles are played first in all ITTF PTT approved tournaments.

#### 2.6.4 **Format of play**

2.6.4.1 Team events – by class:

2.6.4.1.1 Minimum number of entries 4 teams.

2.6.4.1.2 Maximum one team per country per event for tournaments Fa 40 and above. The host country may have 2 teams per event in Fa 40.

2.6.4.1.3 A maximum of 4 players per team in the whole event.

2.6.4.1.4 The event in stage 1 of Fa 50 tournament will be played in round robin groups. The number of teams in the groups shall be even where possible but there shall not be less than 3 teams per group.

If there are four or more teams in Fa 50 Fa 20 and Fa 40 tournaments the team event must be played on a knock-out basis.

2.6.4.1.5 The event in stage 1 of Fa 20 and Fa 40 tournament will be played in round robin groups. The priority will be given to groups of 3 and the individual matches, including the doubles should be best of 3 games

2.6.4.1.6 The numbers of groups will be decided by the TD and the referee in co-operation with the management committee of the tournament. If the numbers of groups decided for an event is not a multiple of 2 (e.g. 2, 4 or 8 etc.), winners from the groups with the highest ranked seeded teams in ranking order shall have byes in the first round of the second stage in ranking order.

2.6.4.1.7 The winner and the runner-up of each group will advance to the second stage in Fa 20 and Fa 40 tournament.

2.6.4.1.8 The second stage in Fa 20 and Fa 40 tournaments will be played on a knock-out basis. The individual matches, including the doubles match would be best of 3 or 5 games as decided by the referee, depending on time available.

2.6.4.1.9 Should enough entries be received (minimum 48), then 16 groups will be

Updated February 2010 33 ITTF PTTD

formed. In this case, only the winners will advance to the second stage.

2.6.4.1.5 Mixed class teams are allowed but the team must play in the class of the player with the highest class (e.g. if a class 2 and a class 3 player play together, they play in class 3). One of the players nominated must be of the same class as the event and must play as a singles player. However, this regulation will be waived if classes are combined due to low entries unless a team has already been entered for this class. No player may represent more than one team in any championship.

2.6.4.1.6 The team match shall cease upon a winning margin being gained.

2.6.4.2 Class events – by class:

2.6.4.2.1 Minimum number of entries in a class/event is 4 players.

2.6.4.2.2 The first stage of the event will be played in round robin groups.

2.6.4.2.3 The number of players in the groups shall be even where possible but there shall not be less than 3 players per group; priority shall be given to groups of 4 players.

2.6.4.2.4 The winner and the runner-up of each group will advance to a second stage.

2.6.4.2.5 The second stage will be played on a knock-out basis.

2.6.4.2.6 The numbers of groups will be decided by the TD and the referee in co-operation with the organizing committee of the tournament. If the number of groups in an event is decided not to be a multiple of 2 (e.g. 2, 4 or 8 etc.), winners from the groups with the highest ranked seeded players shall have byes in the first round of the second stage, in ranking order.

2.6.4.2.7 Should at least 48 entries be received for an event, then 12/16 groups will be formed. In this case only the winners will advance to the second stage.

2.6.4.2.8 A player may only play in the class indicated on his or her international classification card unless, due to the low number of players, his or her class will be combined with the next class. Then they may play in the next higher class event.

2.6.4.2.9 When events are combined due to low entries in one event and the combination gives one country more than the allowed number of players in the combined event, the organizing committee will inform that country that only allowed number of competitors per event is allowed and their entry for that event will be revised to conform to that regulation. See regulations of each factor of tournaments.

Updated February 2010 34 ITTF PTTD

2.6.4.2.9.1 If a singles class 5 or 10 does not have four entries, these must be combined with the next lower class or with the next lower combination of classes.

2.6.4.3 Open singles events - men and women - wheelchair and standing (4 events):

2.6.4.3.1 The events will be played on the knockout basis throughout:

- the matches up to round of 16 will be best of 3 games,
- quarter-finals, semi-finals, final and bronze medal match will be best of 5 games.

2.6.4.3.2 There are no restrictions on countries concerning numbers entering these events. However, entrants must have entered in the team and/or class events.

2.6.4.3.3 Losing semi-finalists will play for the third place and bronze medals.

2.6.4.4 Open doubles events - men and women - wheelchair and standing (4 events):

2.6.4.4.1 The events will be played on the knock-out system throughout:

- the matches up to round of 16 will be best of 3 games,
- quarter-finals, semi-finals, final and bronze medal match will be best of 5 games.

2.6.4.4.2 There are no restrictions on countries concerning numbers entering these events. However, entrants must have entered in the team and/or class events.

2.6.4.4.3 Losing semi-finalists will play for the third place and bronze medals.

### 2.6.5 Seeding

2.6.5.1 The last published international open ranking list will be used for all competitions.

2.6.5.2 The number of seeds is decided by the referee in accordance with the recommendation stated in the ITTF Handbook for Tournament Referees.

2.6.5.3 In a team event, the list of seeds will be made by combining the ranking points of the two strongest players in the team.

Updated February 2010 35 ITTF PTTD

### 2.6.6 International ranking list:

2.6.6.1 The international ranking list shall be revised after each ranking tournament and will be published every quarter January 1, April 1, July 1 & October 1.

2.6.6.2 The international ranking list is available on the ITTF PTT website.

### 2.6.7 The draw and playing system in the team and class events:

2.6.7.1 The draw will be made by the organizing committee with the Referee and TD (or a person nominated by the ITTF PTT) present. The draw for the first stage will be carried out either by computer or by hand.

2.6.7.2 Alterations to the draw may be made if a player is re-classified with the following considerations:

2.6.7.2.1 In factor 20 - 50 competitions, changes in classification will not take effect earlier than 24 hours before the draw of any event. The tournament jury has the right to change the time limit to less than 24 hours in special circumstances.

2.6.7.2.2 In factor 80 - 100 competitions, all classification changes made before or during the tournament will not take effect until the next tournament.

### 2.6.8 The procedure for the Draw

will follow the procedure described in the ITTF Regulations, ITTF Handbook for Referees and the following procedure will be used:

2.6.8.1 Maximum number of seeds in each group is 2.

2.6.8.2 All other teams/players shall be drawn into the groups.

2.6.8.3 The playing system for team matches is the original Corbillion Cup System

2.6.8.4 When only one group is played, the winner shall receive a gold medal, the runner-up a silver medal, and third place shall receive a bronze medal.

### 2.7 Other matters

2.7.1 Walk over rules: if the match is not played for any reason (illness, injuries, players not present at the event, etc.), no ranking points are given. If the match started, even if only 1 point is played, then points are given.

When a player does not show up for a competition or for a match he or she will be penalized by the deduction from his or her ranking points he or she should have earned if he or she had played the match in which he or she did not show up. This would however affect only the first match scheduled

Updated February 2010 36 ITTF PTTD

for that player which was not played and not any subsequent match in the

event.

The regulations for applying the rule shall be as follows:

2.7.1.1 Before the competition a player

2.7.1.1.1 informs the organizers and TD before the draw is made that he/she will not participate No deduction of points

2.7.1.1.2 informs the organizers after the Draw that he/she will not arrive for circumstances beyond his/her control (flight cancelled, serious and verifiable injury or illness [broken leg, appendicitis,...], death in close family,...) No deduction of points

2.7.1.1.3 does not show up without any information to organizers

Yes, Deduction of points

2.7.1.2 During the competition a player

2.7.1.2.1 at a certain stage of an event does not play his/her next scheduled match in this event, except if a present classifier doctor confirms that he/she is injured Yes, Deduction of points

2.7.1.2.2 cannot start a match because his/her racket has been found illegal and has no spare one Yes, Deduction of points

2.7.1.2.3 does not show up for a match for political reasons

Yes, Deduction of points

2.7.1.2.4 is not able to show up for a match in an event, because he/she has entered in more than one event Yes, Deduction of points

2.7.1.2.5 does not show up for an event because he/she has been disqualified for the remainder of a competition for his/her misbehavior in this or another event Yes, Deduction of points.

2.7.2 Fines for cancellation of the entry by a player.

2.7.2.1 When a cancellation is received 30 days prior to the start of the competition up to the second entry deadline the entry fee paid in the first entry will be forfeited.

2.7.2.2 When a cancellation is received 10 or less days prior to the start of the competition the entry fee paid in the first entry + €100 Euros of the second entry after the second entry deadline an additional 30% of the entry fee will be forfeited, except for serious circumstances beyond his/her control (serious and verifiable injury or illness, death in close family).

Updated February 2010 37 ITTF PTTD

The names of associations and players failing to pay such penalties will be published on the ITTF Web site.

2.7.3 Fines for cancellation of the tournament by organizers will be covered by the contract.

The names of organizers failing to pay refunds due to players/associations will be published on the ITTF Web site.

## 2.8 Future Championship events

2.8.1 The above described events will constitute an official championship.

2.8.2 Should host/organizing countries be able to organize more events, preference shall be given to events which encourage juniors, ladies and players of severe disability where possible.

## **SECTION 3 THE WORLD RANKING SYSTEM**

### **3.1 POINT SYSTEM**

3.1.1 The players who participate in international tournaments according to the previous section of these rules will be awarded points for the world ranking but the points will be multiplied with the factor that applies to that tournament.

Nevertheless, only the 6 best tournaments will be retained in ranking list i.e. if a player has participated to more than 6 tournaments, then only the points gained in his or her 6 best tournaments will be counted in the ranking list.

3.1.2 Ranking points are awarded as follows:

#### **3.1.2.1 Team Events**

Classes 4, 5, 9 and 10 1.5 points for each win

Classes 4 and 9 1.25 points for each win

Classes 3 and 8 1 point for each win

Classes 2 and 7 0.75 points for each win

Classes 1, 2, and 6 and 7 0.5 points for each win

Same points shall be given to each player in doubles win.

No bonus points possible

#### **3.1.2.2 Single Events**

Classes 5 and 10 5 points for each win

Classes 4 and 9 4 points for each win

Classes 3 and 8 3 points for each win

Classes 2 and 7 2 points for each win

Classes 1 and 6 1 point for each win

Updated February 2010 38 ITTF PTTD

Bonus points in single events:

Classes 5 and 10 Gold - 15 Silver - 10 Bronze - 5

Classes 4 and 9 Gold - 12 Silver - 8 Bronze - 4

Classes 3 and 8 Gold - 9 Silver - 6 Bronze - 3

Classes 2 and 7 Gold - 6 Silver - 4 Bronze - 2

Classes 1 and 6 Gold - 3 Silver - 2 Bronze - 1

3.1.2.3 Open Events (no classes involved): generally 3 points for each win plus 1 point extra for each class the player defeated is higher than the winner's own class i.e. a class 2 player wins against a class 4 player: 3 (games) + 2 (classes higher) = 5 points.

Bonus points in open events:

Gold - 15 Silver - 10 Bronze - 5

2.5 points for losing quarter finalists, where the entry is over 64 competitors.

3.1.2.4 When classes are combined i.e. class 1, 2 and 3 are played together, the points from the highest of the combined classes apply to all the matches played in that event.

3.1.2.5 In open doubles event, the ranking points will be divided equally between the two players winning the double match such that one extra point is allocated to the players winning for every class above their own that the losing players played in.

3.1.2.6 In class doubles event the same number of ranking points shall be allocated as the singles match in the class event. The ranking points will be divided equally between the two players winning the doubles match.

3.1.3 A match should be considered as walk-over (W/O) and counted into ranking list only if it has been started (at least one point must have been played)

and then stopped before its normal end due to an injury or for any other reason that prevented one player completing the match. If a player does not arrive, then the match is considered as BYE and should not be counted into ranking list.

### 3.2 THE UPDATE OF THE WORLD RANKING

3.2.1 The World Ranking list will be updated by the Ranking Director 4 times a year (January 1, April 1, July 1 and October 1.).

The following information is available on the ITTF PTT website at <http://www.iitf.com> together with rules, classification standards, tournament calendar (continuously updated) and general information.

Updated February 2010 39 ITTF PTTD

3.2.2. Ranking points awarded in the Paralympics or World Championships will be kept unchanged for two years and then reduced to 25% of original value and annulled by the next Paralympics / World Championships.

3.2.3. Ranking points awarded in the Regional Championships will be reduced annually by 25% until the next Regional Championships in the same Region when they are annulled.

3.2.4. Ranking points awarded in other approved tournaments will be kept for one year when they will be annulled.

3.2.5. By cancellation of either the Paralympics or the World Championships the points due for reduction this year will only be reduced by 50% and be totally annulled two years later.

3.2.6. If there are no international tournaments in any year, the ITTF PTT may decide on a different updating procedure.

3.2.7 All points of a player are lost and the player is removed from the ranking list after 30 months of inactivity i.e. 30 months without participating in a tournament sanctioned by ITTF PTT.

3.2.8 Organizers of all types of tournaments must use ITTF PTT's Standard Results Form and will not be accepted without it. The ITTF PTT's Standard Results Form is available from the ITTF PTT website. When Dr. Wu competition program is used, the results may be submitted automatically by the program. If the Organizing Committee sends the result forms to the ITTF PTT Ranking Director more than four weeks after the tournament, the results will count for the next published World Ranking. Ranking points will be annulled one year from the date of the end of the tournament.

### 3.3. INTERNATIONAL TOURNAMENTS

3.3.1 The approved tournament has to have the sanction of the National Association. Entry forms will be posted on the ITTF PTT Web site.

3.3.1.1 The tournament has to follow the regulations as set up in these Rules and Regulations and as confirmed in the application and contracts to be signed.

3.3.2 The organizing committee must supply the results of all matches played in the team events, singles events and open events - so that ranking points can be calculated. For the open events, the organizing committee must supply the class for each player in every match.

Updated February 2010 40 ITTF PTTD

3.3.3 The ITTF PTT may withdraw sanction or approval before or after the event if it finds that the tournament has been organized in an unfair manner or the regulations for organizing an international tournament have been violated.

3.3.4 Observance of the regulations will be checked by the ITTF PTT when they receive the results from the organizers.

3.3.5 Results have to be submitted to the Ranking Director not later than 4 weeks after the competition.

3.3.6 Results will affect the update of the ranking list on the next April 1, July 1, October 1 or January 1 only if the Ranking Director receives the results not later than 3 weeks before the above mentioned dates.

3.3.7 The Ranking Director may recommend to the ITTF PTTD a delay of the update of the ranking list for up to 3 weeks to be able to calculate any late incoming results. The ITTF PTTD may allow any further delays of the updating procedure if necessary.

#### **SECTION 4 AMENDING RULES AND REGULATIONS**

Section 4 – Amending Rules will be published after approval at the AGM of ITTF. Amending Regulations will be published after approval by the BOD of ITTF. Amending PTT specific Regulations will be published after approval by EC of PTTD.

#### **SECTION 5 BYLAWS**

Section 5 - The Bylaws will be published after approval at the AGM of ITTF