

A blue-tinted photograph of a table tennis player in a ready stance on a table. The player is wearing a dark polo shirt with 'TIBHAR' and 'CCTV' logos, and dark shorts with 'TIBHAR' on the leg. The background is a blurred table tennis table.

REGRAS SIMPLIFICADAS DO TÊNIS DE MESA

REGRAS SIMPLIFICADAS DO TÊNIS DE MESA

Tênis de mesa e pingue-pongue têm regras semelhantes, sendo que o primeiro constitui-se em algo organizado e mais competitivo, enquanto o segundo é o esporte mais descontraído. É a brincadeira, o lazer.

A MESA

Tem 2,74m de comprimento, 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), e 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 possuir a sua 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

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

- O lado não usado para bater na bola deve ser manchado de cor diferente da borracha e só deve ser vermelho vivo ou preto.
- A raquete tem que ter duas cores diferentes, para ser usada, e essas cores só podem ser preto e vermelho vivo.
- Não é permitido jogar com o lado de madeira.

PROPAGANDA NO VESTUÁRIO

- Camisa, marca do fabricante, símbolo ou nome - 24 cm².
- Na frente ou no lado da camisa, não mais do que três claros e separados anúncios, contidos em uma área total de 120 cm².
- Propaganda nas costas da camisa - 200 cm²;
- Propaganda no número de identificação - 100 cm²;
- No short/saia, propaganda em área total de 40 cm².
- No camisa dos árbitros, propaganda em área total de 40 cm².

PROPAGANDAS NOS IMPLEMENTOS

- Mesa - Nos lados e na frente (marca do fabricante): 200 cm²;
- Mesa árbitro - Contida numa área de 750 cm²;
- Separadores - Letras ou símbolos: 40 cm de altura (não podem ser brancas);
- Luminosidade - 1000 lux no campo de jogo.

A PARTIDA

1. Constitui-se de sets de 11 pontos. Pode ser jogada em qualquer número de sets ímpares (um, três, cinco, sete, nove etc). No caso de empate em dez pontos, o vencedor será o que fizer dois pontos consecutivos primeiro.
2. O atleta que atua o primeiro 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 um deles consiga cinco 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 dois saques, mudando sempre quando a soma dos pontos seja dois ou seus múltiplos.
4. Com o placar 10/10, a sequência de sacar e receber devem ser a mesma, mas cada atleta deve produzir somente um saque até o fim do set.
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 primeiro set começará recebendo no segundo set e assim sucessivamente.
6. O sacador deverá sacar de forma que o adversário possa ver a bola desde o momento em que ela sai da mão até ser batida com raquete.

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, por exemplo).

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 intencionalmente.
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 sequência.

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. A contagem será aquela mesma de quando a sequência foi interrompida.

Se, no último set possível, os atletas não trocarem de lado quando deveriam fazê-lo, devem trocar, imediatamente, assim que se percebe o erro. A contagem será aquela mesma de quando a sequência 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 sequência 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 dois 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 aquelas partes podem ser de cor laranja.

SISTEMAS DE JOGOS

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

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	

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