

**FPTM**

FEDERAÇÃO PORTUGUESA  
DE TÊNIS DE MESA

# **REGRAS DO TÊNIS DE MESA**

# FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE TÊNIS DE MESA

## 1. A MESA

**1.1.1** A superfície superior da mesa conhecida como superfície de jogo deverá ser rectangular, com 2,74 m de comprimento, 1,525 m de largura e estar a 76 cm acima do pavimento, em plano horizontal.

**1.1.2** A superfície de jogo não inclui os lados verticais do tampo da mesa.

**1.1.3** A superfície de jogo pode ser feita de qualquer material e permitirá um ressalto uniforme de 23 cm quando se deixar cair sobre ela uma bola regulamentar, de uma altura de 30 centímetros.

**1.1.4** A superfície de jogo deverá ser de uma cor uniforme escura e baça, com uma linha branca de 2 cm de largura ao longo de cada margem de 2,74 metros e ao longo das duas linhas de fundo de 1,525 metros.

**1.1.5** A superfície de jogo estará dividida em dois campos iguais, por uma rede vertical paralela às linhas de fundo e será contínua sobre a área total de cada campo.

**1.1.6** Para os pares, cada campo estará dividido em duas metades iguais, por uma linha central branca de 3 mm de largura, paralela às linhas laterais; a linha central será considerada como parte de cada meio campo direito.

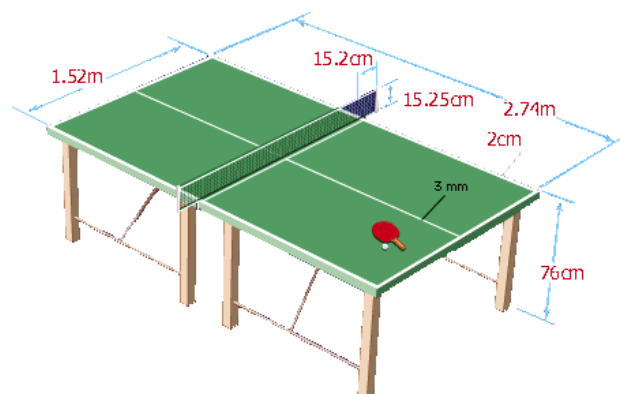
## 1.2 A REDE E SEUS ACESSÓRIOS

**1.2.1** Por rede e seus acessórios, compreende-se a rede propriamente dita, o cordão e os postes de suspensão.

**1.2.2** A rede estará suspensa por um cordão ligado em cada extremidade a um suporte vertical de 15,25 cm de altura e os extremos do suporte estarão a 15,25 cm para fora das linhas laterais.

**1.2.3** A parte superior da rede, ao longo de todo o seu comprimento, estará a 15,25 cm acima da superfície de jogo.

**1.2.4** A parte inferior da rede, ao longo de todo o seu comprimento, estará tão próximo, quanto possível, da superfície de jogo e as suas extremidades estarão tão próximas, quanto possível, dos postes.



## FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE TÊNIS DE MESA

### 1.3 A BOLA

**1.3.1** A bola será esférica, com um diâmetro de 40 mm.

**1.3.2** A bola deverá pesar 2,7 gramas.

**1.3.3** A bola será feita de celulósido ou de um material plástico similar, sendo a sua cor branca ou laranja, e baça.

### 1.4 A RAQUETA

**1.4.1** A raqueta pode ser de qualquer tamanho, forma ou peso, mas a lâmina será plana e rígida.

**1.4.2** Pelo menos 85% da espessura da lâmina deverá ser de madeira natural; a face de colagem da lâmina pode ser reforçada com um material fibroso, tal como fibra de carbono, fibra de vidro ou papel prensado, mas nunca com uma espessura superior a 7,5% da espessura total ou 0,35 mm, aplicando-se a que for mais pequena.

**1.4.3** O lado da lâmina usado para bater a bola estará coberto com qualquer borracha vulgar de picos, com os picos virados para o exterior e com uma espessura total, incluindo o adesivo, não superior a 2 mm ou com borracha celular (sandwich) com os picos virados para fora ou para dentro e com uma espessura total, incluindo o adesivo, não superior a 4 mm.

**1.4.3.1** A borracha vulgar de picos é uma capa de borracha não celular, natural ou sintética, com os picos distribuídos uniformemente sobre a sua superfície com uma densidade não inferior a 10 por cm<sup>2</sup> nem superior a 30 por cm<sup>2</sup>.

**1.4.3.2** A borracha sandwich é uma capa de borracha celular coberta com uma capa exterior de borracha vulgar de picos e a espessura desta não será superior a 2 mm.

**1.4.4** O material a aplicar na cobertura da lâmina não poderá estender-se para além dos limites da mesma, à exceção do cabo que pode usar-se descoberto ou coberto com qualquer material o qual, neste caso, se deve considerar, como parte integrante do mesmo.

**1.4.5** A lâmina, qualquer camada no interior da lâmina e qualquer camada de material de cobertura ou adesivo no lado usado para bater a bola será contínua e de espessura sempre igual.

**1.4.6** A superfície do revestimento de um lado da lâmina, ou de um lado da lâmina que fique a descoberto, será baça, vermelho vivo de um lado e preto do outro.

**1.4.7** O revestimento da raqueta será usado sem qualquer tratamento físico, químico ou outro.

## FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE TÊNIS DE MESA

**1.4.7.1** As irregularidades na continuidade da superfície ou na uniformidade da cor, devido a um dano acidental, uso ou desgaste, podem ser permitidas sempre que elas não influam significativamente nas características da superfície.

**1.4.8** No início de uma partida e sempre que um jogador mude de raqueta durante a mesma, ele mostrará ao seu adversário e ao árbitro a raqueta que vai usar e permitirá que ela seja examinada.

### 1.5 DEFINIÇÕES

**1.5.1** Uma jogada é o período durante o qual a bola está em jogo.

**1.5.2** A bola está em jogo desde o último momento em que se encontra estacionária na palma da mão livre antes de ser intencionalmente projectada em serviço e até que a jogada seja decidida com um ponto ou bola nula.

**1.5.3** Uma bola nula é a jogada cujo resultado não altera a contagem.

**1.5.4** Um ponto é uma jogada cujo resultado altera a contagem.

**1.5.5** A mão da raqueta é a mão que segura a raqueta.

**1.5.6** A mão livre é a mão que não segura a raqueta. O braço livre é o braço da mão livre.

**1.5.7** O batimento é bater a bola com a raqueta segura na mão ou a mão da raqueta abaixo do pulso.

**1.5.8** Um jogador faz obstrução, se ele ou qualquer coisa que use toque na bola em cima da mesa ou quando ela vai em direcção à superfície de jogo, sem ter tocado o seu campo desde a última vez que foi batida pelo seu adversário.

**1.5.9** O servidor é o jogador que tem direito ao primeiro batimento na bola numa jogada.

**1.5.10** O recebedor é o jogador que tem direito ao segundo batimento na bola numa jogada.

**1.5.11** O árbitro é a pessoa designada para dirigir um encontro.

**1.5.12** O árbitro assistente é a pessoa designada para auxiliar o árbitro em certas decisões.

**1.5.13** Qualquer coisa que um jogador use ou leve consigo deve-se entender como qualquer coisa, excepto a bola, que ele tinha ou levava consigo no início da jogada.

## FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE TÊNIS DE MESA

**1.5.14** A bola será considerada como passando por cima ou em torno da rede se passar por qualquer lado que não seja entre a rede e os postes ou entre a rede e a superfície de jogo.

**1.5.15** A linha de fundo será considerada como se estendendo indefinidamente em ambas as direcções.

### **1.6 O Serviço**

**1.6.1** O serviço começa com a bola repousando livremente na palma da mão aberta e estacionária do servidor.

**1.6.2** O servidor deverá então projectar a bola quase na vertical, no sentido ascendente, sem imprimir qualquer efeito, de modo que ela atinja pelo menos 16 cm, após ter deixado a palma da mão livre e desça sem tocar em nada antes de ser batida.

**1.6.3** Quando a bola está na sua fase descendente, o servidor deverá batê-la de maneira que ela toque primeiro no seu campo e depois, passando por cima ou em torno da rede, toque directamente o campo do recebedor; em pares, a bola tocará sucessivamente o meio campo direito do servidor e o meio campo direito do recebedor.

**1.6.4** Desde o início do serviço até ser batida, a bola deve estar acima do nível da superfície de jogo e atrás da linha de fundo do servidor, de modo que não fique escondida do recebedor pelo servidor ou pelo seu parceiro em pares e por nada que eles usem.

**1.6.5** Logo que a bola for projectada, o braço livre e a mão do servidor deverão ser desviados do espaço entre a bola e a rede. (O espaço entre a bola e a rede é definido pela bola, os postes de suspensão da rede e a sua indefinida extensão ascensional).

**1.6.6** É da responsabilidade do jogador efectuar o serviço de tal modo que o árbitro ou o seu assistente fiquem convencidos que cumprem os requisitos da Lei e ambos possam decidir que um serviço é incorrecto.

**1.6.6.1** Se, quer o árbitro, quer o árbitro assistente, não estiverem seguros da legalidade de um serviço podem, na primeira ocasião de uma partida, interromper o jogo e advertir o servidor; mas qualquer serviço subsequente desse mesmo jogador ou do seu parceiro de pares que não for claramente legal, será considerado incorrecto.

**1.6.7** Excepcionalmente, o árbitro pode relevar os requisitos para um bom serviço se estiver seguro que o impedimento é devido a uma incapacidade física do jogador.

## **1.7 A DEVOLUÇÃO**

**1.7.1** A bola, tendo sido servida ou devolvida, deverá ser batida de tal forma que passe por cima ou em torno da rede e toque o campo do seu adversário, seja directamente ou depois de tocar a rede ou os seus suportes.

## **1.8 A ORDEM DE JOGO**

**1.8.1** Em singulares, o servidor deverá fazer primeiro um serviço, o recebedor fará então uma devolução e daí em diante servidor e recebedor deverão fazer alternadamente uma devolução.

**1.8.2** Em pares, o servidor deverá fazer primeiro um serviço e o recebedor fará então uma devolução; o parceiro do servidor fará uma devolução e o parceiro do recebedor fará depois uma devolução. Daí em diante, sequencialmente, cada um dos jogadores fará uma devolução.

**1.8.3** Quando dois jogadores, numa partida de pares, jogarem em cadeira de rodas devido a uma incapacidade física, o servidor fará um primeiro serviço e o recebedor deverá fazer uma devolução. Daí em diante, qualquer jogador do par incapacitado poderá fazer devoluções. Todavia, nenhuma parte da cadeira do jogador deverá projectar-se para além da extensão imaginária da linha central da mesa. Se isso acontecer, o árbitro atribuirá o ponto ao par opositor.

## **1.9 BOLA NULA**

**1.9.1** A jogada será de bola nula:

**1.9.1.1** Se, ao servir, a bola ao passar por cima ou em torno da rede toque esta ou os seus suportes, desde que o serviço seja bem executado, ou é obstruída pelo recebedor ou pelo seu parceiro;

**1.9.1.2** Se o serviço é executado quando o recebedor ou par não está preparado e desde que nenhum deles tente devolver a bola;

**1.9.1.3** Se as falhas na realização de um serviço ou de uma devolução, são devidas a distúrbios ocasionados por causas fora do controlo do jogador;

**1.9.1.4** Se o jogo for interrompido pelo árbitro ou pelo árbitro assistente;

**1.9.1.5** Se o recebedor estiver em cadeira de rodas devido a uma deficiência física e a bola, depois um serviço seja correcto;

**1.9.1.5.1** toca no campo do recebedor e volta na direcção da rede;

**1.9.1.5.2** para na metade do recebedor;

## FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE TÊNIS DE MESA

**1.9.1.5.3** em singulares toca na metade do campo do recebedor e sai por qualquer das linhas laterais.

**1.9.2** O jogo pode ser interrompido:

**1.9.2.1** Para corrigir um erro na ordem do serviço, recepção ou mudança de campo;

**1.9.2.2** Para introduzir o sistema de aceleração;

**1.9.2.3** Para advertir ou penalizar um jogador ou conselheiro;

**1.9.2.4** Porque as condições de jogo foram perturbadas de forma que podem afectar o desenrolar da jogada.

### **1.10 UM PONTO**

**1.10.1** A não ser que a jogada seja de bola nula, um jogador marcará um ponto:

**1.10.1.1** se o seu adversário falhar a execução de um serviço correcto;

**1.10.1.2** se o seu adversário falhar a execução de uma devolução correcta;

**1.10.1.3** se a bola, depois de ele ter feito um serviço ou uma devolução, toca alguma coisa que não seja a rede e os seus suportes antes dela ser batida pelo seu adversário;

**1.10.1.4** se a bola, depois de batida pelo seu adversário, sobrevoa o seu campo ou ultrapassa a sua linha de fundo sem lhes ter tocado;

**1.10.1.5** se o seu adversário obstruir a bola;

**1.10.1.6** se o seu adversário bater a bola duas vezes consecutivas;

**1.10.1.7** se o seu adversário bater a bola com um lado da raqueta cuja superfície não cumpra com os requisitos estabelecidos em 1.4.3, 1.4.4 e 1.4.5;

**1.10.1.8** se o seu adversário, ou qualquer coisa que ele use ou leve consigo, mover a superfície de jogo;

**1.10.1.9** se o seu adversário, ou qualquer coisa que ele use ou leve consigo, tocar a rede ou os seus suportes;

**1.10.1.10** se a mão livre do seu adversário tocar a superfície de jogo;

**1.10.1.11** se em pares, os seus adversários baterem a bola fora da sequência estabelecida pelo primeiro servidor e primeiro recebedor;

**1.10.1.12** sob o sistema de aceleração (1.15.4)

## **FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE TÊNIS DE MESA**

**1.10.1.13** se ambos os jogadores ou pares estiverem em cadeira de rodas devido a uma incapacidade física e:

**1.10.1.13.1** o seu adversário não mantém um mínimo contacto com as costas da coxa no assento ou almofada da cadeira, quando a bola é batida;

**1.10.1.13.2** o seu adversário toca na mesa com qualquer das mãos antes de bater a bola;

**1.10.1.13.3** o descanso dos pés da cadeira ou o pé do seu adversário toca o solo durante o jogo;

**1.10.1.14** de acordo com o estabelecido para a ordem de jogo (1.8.3)

### **1.11 UM JOGO**

**1.11.1** O vencedor de um jogo será o jogador ou par que primeiro obtenha 11 pontos, a não ser que ambos os jogadores ou pares tenham uma contagem igual de 10 pontos, porque então será vencedor do jogo o jogador ou par que primeiro obtenha 2 pontos de diferença sobre o seu adversário.

### **1.12 UMA PARTIDA**

**1.12.1** Uma partida consistirá numa disputa ao melhor de qualquer número ímpar de jogos.

### **1.13 A ORDEM DO SERVIÇO, DA RECEPÇÃO E DOS CAMPOS**

**1.13.1** O direito de escolher a ordem inicial do serviço, recepção e campos será decidido por sorteio e o vencedor poderá escolher servir ou receber primeiro ou começar num campo em particular.

**1.13.2** Quando um dos jogadores ou pares tiver escolhido servir ou receber primeiro ou começar num campo em particular, o outro jogador ou par terá a outra escolha.

**1.13.3** Após a contagem de 2 pontos, o jogador ou par recebedor passará a ser servidor e, assim sucessivamente até ao final do jogo, ou até que cada jogador ou par tenha igualado aos 10 pontos ou tenha sido introduzido o sistema de aceleração. Neste caso, cada jogador ou par servirá para um ponto alternadamente.

**1.13.4** Em cada jogo de uma partida de pares, o par que tiver o direito de servir primeiro decidirá sempre qual dos jogadores o fará. No primeiro jogo de uma partida o par recebedor decidirá qual dos jogadores fará a primeira devolução; nos jogos seguintes de uma mesma partida uma vez escolhido o primeiro servidor, o primeiro recebedor será o jogador que serviu para aquele no jogo imediatamente anterior.



## **FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE TÊNIS DE MESA**

**1.13.5** Em pares, a cada mudança de serviço, o recebedor anterior tornar-se-á servidor e o parceiro do servidor anterior tornar-se-á recebedor.

**1.13.6** O jogador ou par que servir primeiro num jogo será o primeiro a receber no jogo seguinte de uma partida; no último jogo possível de uma partida de pares, o par recebedor deverá trocar a ordem de receber sempre que qualquer dos pares atingir os primeiros 5 pontos.

**1.13.7** O jogador ou par que iniciou um jogo num lado da mesa, no jogo seguinte actuará no lado oposto; no último jogo possível de uma partida os jogadores ou pares trocarão de campo quando um deles atingir os 5 pontos.

### **1.14 FORA DA ORDEM DO SERVIÇO, DA RECEPÇÃO OU DO CAMPO**

**1.14.1** Se um jogador serve ou recebe fora da sua ordem, o jogo será interrompido pelo árbitro logo que a anomalia tenha sido detectada e deverá prosseguir com esse jogador servindo ou recebendo de acordo com a sequência estabelecida no início da partida, mantendo-se a contagem já alcançada; do mesmo modo se procederá para os pares no jogo durante o qual foi detectado o erro.

**1.14.2** Se os jogadores não mudaram de campo na altura em que o deviam ter feito, o jogo deverá ser interrompido pelo árbitro logo que o erro for descoberto e o mesmo recomeçará com os jogadores nos campos correspondentes, de acordo com a ordem estabelecida no início da partida, mantendo-se a contagem já alcançada.

**1.14.3** Em qualquer circunstância, os pontos alcançados antes da detecção de um erro serão considerados válidos.

### **1.15 O SISTEMA DE ACELERAÇÃO**

**1.15.1** Exceto no estabelecido em 2.15.2, o sistema de aceleração entrará em funcionamento ao fim de 10 minutos de disputa de um jogo ou em qualquer altura a pedido de ambos os jogadores ou pares.

**1.15.2** se, num jogo, já tiverem sido contados pelo menos 18 pontos, o sistema de aceleração não será introduzido.

**1.15.3** Se a bola estiver em jogo quando o tempo limite é atingido, o jogo é interrompido pelo árbitro e recomeçará com o serviço a ser efectuado pelo jogador que servia no momento da interrupção; se a bola não estiver em jogo quando o sistema de aceleração é introduzido, o jogo recomeçará com o serviço a ser efectuado pelo jogador que recebia na jogada imediatamente anterior.

**1.15.4** Daí em diante, cada jogador servirá para 1 ponto alternadamente até ao fim do jogo e se o jogador ou par recebedor fizer 13 devoluções numa jogada, o recebedor marcará um ponto.

## **FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE TÊNIS DE MESA**

**1.15.5** A introdução do sistema de aceleração não alterará a ordem de servir e de receber numa partida, como estabelece o 1.13.6.

**1.15.6** Uma vez introduzido, o sistema de aceleração deverá manter-se até ao fim da partida.