



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.

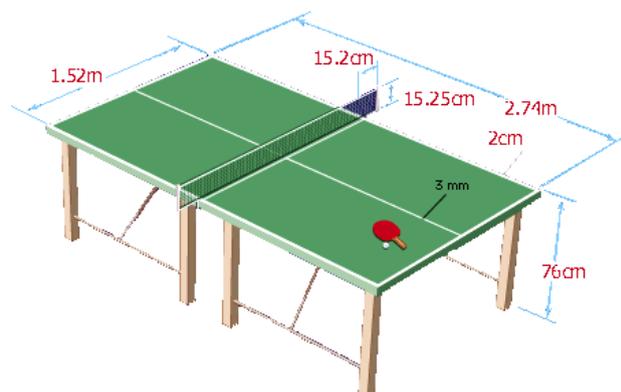
1.2 A REDE E SEUS ACESSÓRIOS

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 celulóide 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 cm² nem superior a 30 por cm².

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.

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE TÊNIS DE MESA

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.