REGULAMENTO DO TÊNIS DE MESA

DURAÇÃO DA PARTIDA

O tênis de mesa não tem uma duração de tempo definida. O jogo é disputado numa melhor de cinco games, sendo que um game é vencido pelo primeiro jogador a fazer 11 pontos.

Caso o placar fique empatado em 10 a 10, um dos jogadores deve abrir uma vantagem de dois pontos para que vença o game.

INÍCIO DE PARTIDA

Antes de o jogo começar, o árbitro se reúne com os jogadores para um sorteio. O vencedor pode fazer uma das escolhas:

– Começar sacando/recebendo;

– Escolher o lado da mesa.

O adversário faz a escolha entre as opções que restarem.

PONTOS

Basicamente, existem duas formas de se pontuar:

– O jogador bate a bola e ela, após pingar uma vez na mesa no oponente, volta a pingar na mesa ou solo sem que o adversário encoste nela;

– O adversário comete um erro de batida, sendo incapaz de fazer a bola pingar na mesa.

- Atleta associado da AFISVEC, pontuará com fator 1, cônjuge ou filho de associado, fator 0,5

SAQUE NO TÊNIS DE MESA

– Todo ponto é **iniciado** por um saque;

– Os jogadores se revezam no saque durante um set, cada um sacando **dois pontos consecutivos**. Caso o placar do set esteja empatado em 10 a 10, passam a revezar o saque a cada ponto;

– Os jogadores se revezam para começar sacando um set. Isso significa que se jogador A começou sacando o 1º set, B começará sacando o 2º set, A o 3º e assim por diante;

– Para um saque ser válido, o jogador deve fazer com que a bola pingue em seu lado da mesa uma vez e depois quique novamente, desta vez do lado adversário, sem que toque a rede;

– O sacador deve lançar a bola **verticalmente** a uma altura mínima de 16 centímetros e bater ela na descendente;

– No momento do saque, a bola deve estar atrás da linha de fundo da mesa;

– O jogador não pode esconder a bola ou obstruir a visão do adversário durante o saque;

– Caso a bola não passe pela rede, não pingue na mesa do sacador ou vá diretamente para fora, o adversário vence o ponto automaticamente.

TROCA DE LADO E INTERVALOS

– A cada início de set, os jogadores **invertem** o lado da mesa em que jogam;

– No 7º set, quando um dos jogadores atinge a marca de cinco pontos primeiro, eles invertem novamente o lado da mesa;

– Entre o final de um set e o início do próximo, os jogadores têm **um minuto** de intervalo;

– A cada seis pontos disputados, os jogadores podem fazer rápido uso de uma toalha para secar as mãos antes que o próximo ponto tenha início.

FALTAS

Faltas ocorrem quando um jogador não segue as regras do tênis de mesa. Exemplos:
– O jogador encosta a mão livre na mesa durante a disputa do ponto;
– O jogador encosta na rede durante a disputa do ponto;
– O jogador move a mesa durante a disputa do ponto;
– O jogador bate duas vezes consecutivas na bolinha;
Em todos os casos, a disputa é interrompida e o adversário vence automaticamente o ponto.

DURAÇÃO DA PARTIDA

Se um set ultrapassar **10 minutos de duração** e cada jogador tiver feito menos de nove pontos, o árbitro implementa o sistema de aceleração, para que a partida se torne mais dinâmica. As seguintes alterações ocorrem:
– Os jogadores se revezam no saque a cada ponto disputado;
– Se o recebedor conseguir 13 devoluções durante uma troca de bolas, ele vence automaticamente o ponto.
Após ser ativado, o sistema continua válido até o final do jogo.

TÊNIS DE MESA

_____[ ] X [ ] _____
_____[ ] X [ ] _____
_____[ ] X [ ] _____
_____[ ] X [ ] _____
_____[ ] X [ ] _____

_____[ ] X [ ] _____
_____[ ] X [ ] _____
_____[ ] X [ ] _____
_____[ ] X [ ] _____
_____[ ] X [ ] _____

SEMI-FINAIS

_____ 1º X 4º _____
_____ 2º X 3º _____

FINAL

_____ X _____