

REGRAS DO JOGO



REGRAS DO JOGO

SUMÁRIO

1-A PARTIDA

2-PONTOS

3-OBSTRUÇÃO (NÃO VALE O PONTO)

4-TROCA DE LADO E INTERVALOS

5-CORREÇÃO DE ORDEM DE SAQUE

8-VESTIMENTA

9-SAQUE

10-JOGO DE DUPLA

A PARTIDA

-Pode ser jogada em qualquer número de sets ímpares (três, cinco, sete...)
Porém em jogos oficiais, as partidas são melhor de 5 sets no caso de equipes e melhor de 7 sets no individual.

-Quando houver "negra" (2 a 2) ou (3 a 3) , os jogadores devem mudar de lado logo que um dos atletas fizer 05 pontos.

-Sendo que um set é vencido pelo primeiro jogador a fazer 11 pontos.

-Caso o placar fique empatado em 10 a 10, ganha o set quem fizer 2 pontos consecutivos primeiro.

-Após cada 2 pontos computados o recebedor se tornará o sacador, e assim por diante até o final do set, a menos que ambos os jogadores atinjam 10 pontos, neste caso a sequência de sacar e receber deve ser a mesma, mas cada jogador deverá efetuar somente um saque alternadamente até o final do jogo.

-Antes de o jogo começar, o árbitro faz um sorteio.

O vencedor pode fazer uma escolha:

1– Sacar ou receber

2– Escolher o lado da mesa.

O adversário faz a escolha entre as opções que restarem.

PONTOS

O atleta perde um ponto quando:

- 1 - Errar o saque.
- 2 - Errar a recepção.
- 3 - Tocar na bola duas vezes.
- 4 - A bola tocar em seu campo duas vezes.
- 5 - Bater com o lado de madeira da raquete.
- 6 - Movimentar a mesa durante o ponto.
- 7 - Ele ou a raquete tocar a rede ou suporte.
- 8 - Mão livre (que não está segurando a raquete) tocar na mesa durante a jogada.

Em todos os casos, a disputa é interrompida e o adversário vence automaticamente o ponto.

OBSTRUÇÃO "LET" (NÃO VALE PONTO)

A partida deve ser interrompida quando:

- 1 - O saque pegar na rede, e ainda assim o serviço ser considerado bom
- 2 - O adversário não estiver preparado para receber o saque (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).
- 5- Se o jogo for interrompido pelo árbitro ou árbitro auxiliar.
- 6- Para introduzir o sistema de aceleração.
- 7- Para advertir ou penalizar um jogador ou técnico.

TROCA DE LADO E INTERVALOS

- A cada set, os jogadores **invertem** o lado da mesa em que jogam;
- Na "NEGRA" 5º set ou 7º set, quando um dos jogadores atinge cinco pontos, 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, os jogadores podem fazer um rápido uso de toalha para secar as mãos e o rosto.
- Um atleta pode solicitar um tempo-técnico com um período de até 1 minuto durante um jogo.
- A solicitação do tempo-técnico, pode ser indicada com sinais de mão fazendo um "T".

CORREÇÃO DA ORDEM DE:

SACAR, RECEBER OU LADO

-Se um jogador sacar ou receber fora da sua vez, o jogo deve ser interrompido pelo árbitro assim que o erro for descoberto e deve reiniciar com os jogadores que deveriam estar, respectivamente, servindo ou recebendo com o placar alcançado, de acordo com a sequência estabelecida no início da partida.

-Se os jogadores 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 jogadores nos seus lados corretos, com o placar alcançado, de acordo com a sequência estabelecida no início da partida.

-Em qualquer circunstância, todos os pontos contados antes da descoberta do erro devem ser considerados.

VESTIMENTA



-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.

-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.

-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.

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

-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.

SAQUE NO TÊNIS DE MESA

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

-Desde o início do saque até a bola ser batida, a mesma deverá estar acima do nível da superfície de jogo e atrás da linha de fundo do sacador, e o sacador não deverá esconder a bola do recebedor com qualquer coisa que ele vista ou carregue.

-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.

-É responsabilidade do jogador sacar de modo que o árbitro possa estar convencido de que ele cumpre com os requisitos das Leis, e o árbitro pode decidir se o saque está incorreto.

-Se o árbitro estiver em dúvida sobre a legalidade de um saque ele pode, na primeira ocasião da partida, interromper o jogo e avisar o sacador; mas qualquer saque seguinte efetuado pelo jogador, que não esteja claramente legal, deve ser considerado incorreto.

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

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.