



## REGULAMENTO TÊNIS DE MESA – 1º INTERCLASSE VOZ ATIVA – 2019 – Cursos Técnicos (Organização: Grêmio Estudantil – Voz Ativa)

### 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:

- a) Começar sacando/recebendo;
- b) Escolher o lado da mesa.

O adversário faz a escolha entre as opções que restarem.

### PONTOS:

Basicamente, existem duas formas de se pontuar:

- a) 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;
- b) O adversário comete um erro de batida, sendo incapaz de fazer a bola pingar na mesa.

### SAQUE NO TÊNIS DE MESA:

- a) Todo ponto é iniciado por um saque;
- b) Os jogadores se revezam no saque durante um *set*, cada um sacando dois pontos consecutivos. Caso o placar do *set* esteja empatado em dez a dez, passam a revezar o saque a cada ponto;
- c) Os jogadores se revezam para começar sacando um *set*. Isso significa que se jogador *A* começou sacando o 1º (primeiro) *set*, *B* começará sacando o 2º (segundo) *set*, *A* o 3º (terceiro) e assim por diante;
- d) 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;
- e) O sacador deve lançar a bola **verticalmente**, a uma altura mínima de 16 (dezesseis) centímetros e bater ela na descendente;

- f) No momento do saque, a bola deve estar atrás da linha de fundo da mesa;
- g) O jogador não pode esconder a bola ou obstruir a visão do adversário durante o saque;
- h) 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) A cada início de *set*, os jogadores **invertem** o lado da mesa em que jogam;
- b) No 7º (sétimo) *set*, quando um dos jogadores atinge a marca de cinco pontos primeiro, eles invertem novamente o lado da mesa;
- c) Entre o final de um *set* e o início do próximo, os jogadores têm **um minuto** de intervalo;
- d) 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:

- a) O jogador encosta a mão livre na mesa durante a disputa do ponto;
- b) O jogador encosta na rede durante a disputa do ponto;
- c) O jogador move a mesa durante a disputa do ponto;
- d) 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 (dez) 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:

- a) Os jogadores se revezam no saque a cada ponto disputado;
- b) Se o recebedor conseguir 13 (treze) devoluções durante uma troca de bolas, ele vence automaticamente o ponto.

Após ser ativado, o sistema continua válido até o final do jogo.

**Realização: Grêmio Estudantil Voz Ativa**