

MESA

1.1. A parte superior da mesa, chamada superfície de jogo, deve ser retangular, com 2,74 m de comprimento por 1,525 m de largura, e situar-se em um plano horizontal de 76 cm acima do piso.

1.2. A superfície de jogo não deve incluir os lados verticais do tampo da mesa.

1.3. A superfície de jogo pode ser de qualquer material, mas deve produzir um pique uniforme, em torno de 23 cm, quando uma bola padrão é deixada cair sobre ela, de uma altura aproximada de 30 cm.

1.4. A superfície de jogo deve ser de cor escura e fosca, com uma linha lateral branca, de 2 cm de largura ao longo dos 2,74 m de comprimento e uma linha de fundo branca de 2 cm de largura ao longo de cada 1,525 m de largura.

1.5. A superfície de jogo deve ser dividida em duas partes iguais por uma rede vertical correndo paralela às linhas de fundo, e ser contínua sobre toda a área de cada parte da mesa.

1.6. Para duplas cada parte deve ser dividida em duas partes iguais por uma linha de centro branca de 3 mm de largura, correndo paralela às linhas laterais; a linha de centro pertence às metades direita.

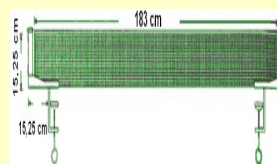
**REDE E ACESSÓRIOS**

2.1. A rede e seus acessórios devem constituir-se da rede, sua suspensão e dos postes-suportes, incluindo os ferros prendedores que a fixa à mesa.

2.2. A rede deve estar suspensa por uma linha amarrada às extremidades dos dois postes verticais, cada qual com 15,25 cm de altura, afastados das linhas laterais de 15,25 cm.

2.3. O topo da rede, ao longo de todo o seu comprimento, deve estar 15,25 cm acima da superfície de jogo.

2.4. A extremidade inferior da rede, ao longo de todo o seu comprimento, deve estar próxima à superfície da mesa e as extremidades laterais próximas, o mais possível, dos postes-suportes.

**BOLA**

3.1. A bola deve ser esférica com um diâmetro de 40 mm.

3.2. A bola deve pesar 2,7 g.

3.3. A bola deve ser feita de celulóide ou plástico similar, e pode ser branca ou laranja e fosca.

**RAQUETE**

4.1. A raquete pode ser de qualquer tamanho, forma ou peso, mas a lâmina deve ser plana, rígida.

4.2. No mínimo 85% em relação à espessura deve ser de madeira natural. Admite-se se reforçar a lâmina da raquete com uma camada de adesivos



misturados a materiais fibrosos, tais como fibras de carbono, fibras de vidro ou papel prensado. A espessura de cada camada não pode ser superior a 7,5% da espessura total ou 0,35 mm, prevalecendo o menor valor.

4.3. O lado da lâmina da raquete usado para bater na bola deve ser coberto por uma simples borracha, com pinos para fora tendo uma espessura máxima, incluindo o adesivo, de 2 mm, ou por uma borracha "sanduíche" com os pinos para fora ou para dentro, tendo uma espessura máxima, incluindo o adesivo, de 4 mm.

4.3.1. "Borracha Simples" é uma lâmina não celular, natural ou sintética, com os pinos para fora, com altura uniforme e igualmente distribuída sobre toda a superfície a uma densidade de não menos do que 10/cm² e não mais do que 50/cm².

4.3.2. "Borracha Sanduíche" é uma camada de borracha celular (esponja) coberta com uma camada de borracha simples, com pinos para dentro ou para fora, tendo uma espessura de 4 mm, incluindo a camada adesiva.

4.4. O material de cobertura deve estender-se até, mas não além, os limites da lâmina da raquete, exceto para a região mais próxima do cabo onde seguram os dedos. Esta região pode ser deixada descoberta ou ser coberta com qualquer material e pode ser considerada como parte do cabo.

4.5. A lâmina da raquete, qualquer camada dentro da lâmina ou qualquer camada de material de cobertura ou adesivo deve ser contínua e da mesma espessura.

4.6. A superfície do material de cobertura de um lado da raquete, ou o outro lado, se ele não for coberto, deve ser fosca, vermelho-vivo de um lado e preto do outro. Qualquer debrum nas bordas da raquete deve ser de cor fosca e não possuir nenhuma parte branca.

4.7. Leves desvios no que concerne à uniformidade e continuidade das coberturas, definidas nos itens anteriores, devido à fadiga ou acidentes, podem ser ignorados desde que tais desvios não mudem significativamente as características da superfície.

4.8. No início de cada jogo ou se houver troca de raquetes durante o jogo o atleta deve mostrar ao seu oponente e ao árbitro a raquete que ele vai usar e permiti-los examiná-la.



DEFINIÇÕES

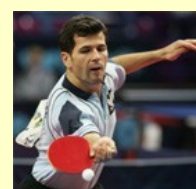
5.1. Uma seqüência é o período durante o qual a bola está em jogo.

5.2. A bola se encontra em jogo a partir do último momento em que está estacionária na palma da mão livre antes de ser projetada de propósito durante o saque, até que a seqüência seja decidida com uma obstrução ou com um ponto.

5.3. Uma obstrução é uma seqüência a qual o resultado não é contado.

5.4. Um ponto é uma seqüência a qual o resultado é contado.

5.5. A mão da raquete é a mão que está carregando a raquete.



5.6. A mão livre é a mão que não está carregando a raquete.

5.7. Um atleta bate na bola, se ele toca a bola no jogo com sua raquete, segura na sua mão, ou com sua mão da raquete abaixo do punho.

5.8. Um atleta “obstrui” a bola, se ele, ou qualquer coisa que carregue ou vista, toca na bola em jogo quando ela ainda está acima ou passando e se dirigindo a superfície de jogo e não passou sobre a sua linha de fundo, não tendo tocado seu lado desde a última batida do seu oponente.

5.9. O sacador é o atleta que tem que bater na bola por primeiro na seqüência.

5.10. O recebedor é o atleta que tem que bater na bola por segundo na seqüência.

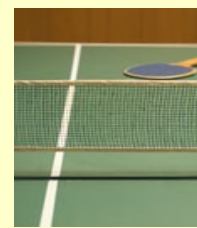
5.11. O árbitro é a pessoa apontada para controlar um jogo.

5.12. O árbitro auxiliar é a pessoa apontada para auxiliar o árbitro com determinadas decisões.

5.13. Qualquer coisa que o atleta vista ou carregue inclui qualquer coisa que ele estava vestindo ou carregando, que não seja a bola, no início da seqüência.

5.14. A bola deve ser considerada como tendo passado sobre ou em torno da rede e seus acessórios se ela passar em qualquer lugar que não seja entre a rede e poste-suporte ou entre a rede e a superfície de jogo.

5.15. A “linha de fundo” deve ser considerada como uma extensão indefinida em ambas as direções.



SAQUE

6.1. O saque iniciará com a bola repousando estacionária, livremente na palma da mão livre aberta do sacador.

6.2. O sacador então projetará a bola para cima, próximo à verticalidade sem provocar efeito, pelo menos 16 cm, somente com a palma da mão livre e bater na bola quando a bola estiver descendo, sem tocar em qualquer coisa antes de ser batida.

6.3. Quando a bola estiver descendo então o sacador baterá na bola de modo que ela toque primeiro a sua metade da mesa, depois passando sobre ou ao redor da rede e seus acessórios, toque diretamente a metade da mesa do recebedor. Em duplas, a bola tocará sucessivamente a metade direita do sacador e depois do recebedor.

6.4. Desde o início do saque até ser batida, a bola deverá estar acima do nível da superfície da mesa e atrás da linha de fundo do sacador. O sacador não deverá esconder a bola do recebedor com qualquer parte do corpo ou vestimenta, tanto sua quanto do seu companheiro de dupla.

6.5. **Tão logo a bola seja lançada o braço livre do sacador deve ser retirado do espaço entre a bola e a rede (ITTF- 27/08/2005).**

Nota: O espaço entre a bola e a rede é definido pela bola, a rede e sua



extensão indefinida para cima. (ITTF- 27/08/2005).

6.6. É de responsabilidade do atleta sacar de modo que o árbitro ou o árbitro auxiliar possa ver que ele cumpre com os requisitos para um bom saque.

6.6.1. Se o árbitro estiver em dúvida da legalidade de um saque que ele fez, na primeira vez em um jogo, o árbitro poderá declarar obstrução e avisar o sacador, sem dar um ponto ao oponente.

6.5.2. Se subsequente no mesmo jogo um saque realizado por um atleta ou seu companheiro de dupla é de legalidade duvidosa, pela mesma razão ou por qualquer outra razão, o recebedor receberá um ponto.

6.5.3. Quando houver uma clara evidência de que o sacador não cumpriu com os requerimentos necessários para um bom saque, não deverá ser avisado e o recebedor deverá ganhar um ponto.

6.6. Excepcionalmente, o árbitro pode relaxar os requisitos para um bom saque onde ele está convencido que o ato é devido a um problema físico.



RETORNO

7.1. Uma bola tendo sido sacada ou retornada deve ser batida de forma que ela passe sobre ou em torno da rede e seus acessórios e toque o campo oponente, mesmo que ela tenha tocado na rede ou seus acessórios.



ORDEM DO JOGO

8.1. Num jogo individual, o sacador deve primeiro fazer um bom saque, o recebedor deve então fazer um bom retorno e assim sucessivamente sacador e recebedor alternadamente devem fazer cada um bons retornos.

8.2. Num jogo de duplas, o sacador deve primeiro fazer um bom saque, o recebedor deve então fazer um bom retorno, o companheiro do sacador deve também fazer um bom retorno, e assim sucessivamente cada atleta na sua vez e nesta seqüência deverá fazer um bom retorno.



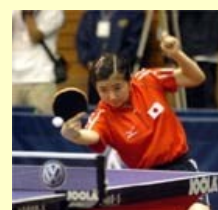
OBSTRUÇÃO

9.1. Uma seqüência deve ser interrompida (obstrução) quando:

9.1.1. No saque a bola, passando sobre ou em volta da rede e seus acessórios, tocá-los e ainda assim o saque ser considerado como bom, ou a bola ser obstruída pelo recebedor ou seu parceiro.

9.1.2. O saque for executado quando o recebedor ou o seu parceiro não esteja preparado, desde que o recebedor ou seu parceiro não tenha tentado rebater a bola.

9.1.3. A falha para executar um bom saque ou um bom retorno, conforme determinam as regras, foi provocada por distúrbios fora do controle dos atletas.



9.1.4. Se o jogo for interrompido pelo árbitro ou árbitro auxiliar.

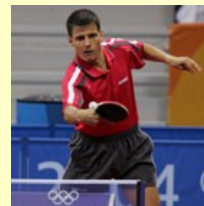
9.2. O jogo pode ser interrompido:

9.2.1. Para corrigir um erro na ordem do saque, recebimento ou lado.

9.2.2. Para ser introduzido o sistema de aceleração.

9.2.3. Para se advertir ou penalizar um atleta.

9.2.4. Quando as condições de jogo forem prejudicadas de forma tal que o resultado da seqüência possa ser afetado.



PONTO

10.1. A não ser que a seqüência sofra uma obstrução, um atleta deve ganhar um ponto:

10.1.1. Se seu oponente falhar ao fazer um bom saque;

10.1.2. Se seu oponente falhar ao fazer um bom retorno;

10.1.3. Se, depois de fazer um bom saque ou um bom retorno, a bola tocar em qualquer outra coisa que não seja a rede e seus acessórios antes de ser batida pelo seu oponente;

10.1.4. Se a bola passar da linha de fundo sem tocar seu campo, depois de ter sido batida pelo oponente;

10.1.5. Se seu oponente obstruir a bola;

10.1.6. Se seu oponente bater na bola duas vezes sucessivamente;

10.1.7. Se seu oponente bater a bola com o lado da lâmina da raquete que não esteja obedecendo ao que prevê em 2.4.3, 2.4.4 e 2.4.5;

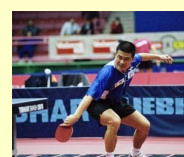
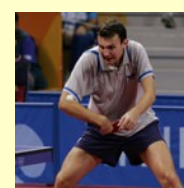
10.1.8. Se seu oponente, ou qualquer coisa que seu oponente vista ou carregue mova a superfície de jogo;

10.1.9. Se seu oponente, ou qualquer coisa que seu oponente vista ou carregue toque a rede e seus acessórios;

10.1.10. Se a mão livre do seu oponente toque a superfície de jogo;

10.1.11. Se a dupla oponente bata a bola fora da seqüência estabelecida pelo primeiro sacador e o primeiro recebedor;

10.1.12. Conforme previsto no sistema de aceleração (2.15.2).



SET

11.1. Um set será vencido pelo atleta ou dupla que primeiro completar 11 pontos a não ser que ambos os atletas ou pares tenham completado 10 pontos, quando o set será vencido pelo atleta ou dupla que conquistar uma vantagem de 2 pontos de diferença.



JOGO

12.1. O jogo consiste de uma disputa em melhor de qualquer número de sets ímpares.



ORDEM DE SACAR, RECEBER E LADOS

13.1. O direito de escolher a ordem inicial de sacar, receber e lados deve ser decidida por sorteio e o vencedor pode escolher sacar ou receber primeiro ou iniciar em um lado.



13.2. Quando um atleta ou dupla tenha escolhido sacar ou receber primeiro ou escolhido o lado, o outro atleta ou dupla tem a outra escolha.



13.3. Após cada 2 pontos contados o atleta ou dupla recebedora se tornará o atleta ou dupla sacadora até o final do set, a menos que ambos os atletas ou duplas atinjam 10 pontos ou o sistema de aceleração esteja em operação, então a seqüência de sacar e receber devem ser a mesma, mas cada atleta deve produzir somente um saque alternado até o final do jogo.



13.4. Em cada set de um jogo de duplas, o par que tem o direito de sacar primeiro escolherá quem deles o fará e no primeiro set de um jogo o par que receberá decidirá quem receberá primeiro; nos sets subseqüentes do jogo, o primeiro sacador será escolhido e o primeiro recebedor será o atleta que sacou para ele no set anterior.



13.5. Em duplas, a cada troca de saque o recebedor anterior será o sacador e o companheiro do sacador anterior será o recebedor.



13.6. O atleta ou dupla que sacar primeiro em um set receberá primeiro no próximo set do jogo e em um último set possível de um jogo de duplas o par recebedor deve trocar a ordem do recebedor quando um dos pares atingir 5 pontos.

13.7. O atleta ou par que iniciar em um dos lados em um set iniciará no outro lado no próximo set do jogo e em um último set possível de um jogo os atletas ou pares trocam de lados quando um dos pares atingir 5 pontos.

ERROS NA ORDEM DE SACAR, RECEBER OU LADOS

14.1. Se um atleta sacar ou receber fora de ordem, o jogo deverá ser interrompido pelo árbitro assim que o erro for descoberto e reiniciar com aqueles atletas sacando e recebendo, de acordo com a seqüência estabelecida no início do jogo, em duplas, a ordem de sacar escolhida pelo par que tinha direito a sacar primeiro no set quando o erro foi descoberto.



14.2. Se os atletas 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 atletas nos seus lados corretos de acordo com a seqüência estabelecida no início da partida.



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

SISTEMA DE ACELERAÇÃO

15.1. Exceto quando ambos os atletas ou pares tenham atingido 9 pontos, o sistema de aceleração entrará em operação se um set não finalizar depois do limite de tempo de 10 minutos de jogo ou em qualquer momento se ambos os atletas ou duplas solicitarem.

15.1.1. Se a bola estiver em jogo quando o limite de tempo for atingido, o jogo deverá ser interrompido pelo árbitro e reiniciado com o sacador sendo o atleta que estava sacando quando a seqüência foi interrompida.

15.1.2. Se a bola não estiver em jogo quando o limite de tempo tiver sido atingido, o jogo deverá ser reiniciado com o sacador sendo o atleta que recebeu na seqüência imediatamente anterior.

15.2. Daí em diante cada atleta deve sacar apenas em 1 ponto até o final do set e se o atleta ou par recebedor fizer 13 bons retornos, o recebedor deverá ganhar o ponto.

15.3. Uma vez introduzido, o sistema de aceleração deverá permanecer até o final do jogo.

