



2 AS LEIS DO TÊNIS DE MESA

2.1 A MESA

- 2.1.1** 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 chão.
- 2.1.2** A superfície de jogo não deve incluir os lados verticais do tampo da mesa.
- 2.1.3** A superfície de jogo pode ser de qualquer material e 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.
- 2.1.4** A superfície de jogo deve ser uniformemente 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.
- 2.1.5** A superfície de jogo deve ser dividida em duas partes iguais por uma rede vertical correndo paralela às linhas de fundo, e deve ser continua em toda a área de cada lado da mesa.
- 2.1.6** Para duplas, cada lado da mesa deve ser dividido em duas partes iguais por uma linha central branca de 3 mm de largura, correndo paralela às linhas laterais. A linha central deve ser considerada como parte da metade de cada lado.

2.2 CONJUNTO DA REDE

- 2.2.1** O conjunto da rede deve constituir-se da rede, sua suspensão e dos postes suportes, incluindo os grampos que os prendem à mesa.
- 2.2.2** A rede deve estar suspensa por um cordão amarrado em suas extremidades aos postes verticais de 15,25 cm de altura, afastados das linhas laterais da mesa por uma distancia de 15,25 cm.
- 2.2.3** O topo da rede, ao longo de todo o seu comprimento, deve estar 15,25 cm acima da superfície de jogo.
- 2.2.4** A parte inferior da rede, ao longo de todo o seu comprimento, deve estar o mais próximo possível da superfície de jogo, e as extremidades da rede, devem estar presas aos postes suportes de cima até embaixo.

2.3 A BOLA

- 2.3.1** A bola deve ser esférica com um diâmetro de 40 mm.
- 2.3.2** A bola deve pesar 2,7 g.

2.3.3 A bola deve ser feita de celuloide ou plástico similar, e deve ser branca ou laranja, e fosca.

2.4 RAQUETE

2.4.1 A raquete pode ser de qualquer tamanho, forma ou peso, mas a lâmina (madeira) deve ser plana e rígida.

2.4.2 Ao menos 85% da espessura da lâmina deve ser de madeira natural; admite-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, não sendo nenhum destes superiores a 7,5% da espessura total ou 0,35 mm, o que for menor.

2.4.3 O lado da lâmina usado para bater na bola deve ser coberto com uma borracha simples (sem esponja), com pinos para fora, tendo uma espessura total, incluindo o adesivo, de não mais que 2 mm, ou por uma borracha sanduíche (com esponja) com os pinos para fora ou para dentro, tendo uma espessura total, incluindo o adesivo, de não mais que 4 mm.

2.4.3.1 *Borracha simples* é uma camada não celular de borracha, natural ou sintética, com os pinos igualmente distribuídos sobre sua superfície em uma densidade de não menos do que 10 e não mais do que 30 pinos por cm².

2.4.3.2 *Borracha sanduíche* é uma camada de borracha celular (esponja) coberta com uma camada de borracha simples, sendo a espessura da borracha simples de não mais que 2 mm.

2.4.4 O material de cobertura (borracha) deve estender-se até, mas não além dos limites da lâmina da raquete, exceto para a região mais próxima do cabo que é segura pelos dedos, que pode ser deixada descoberta ou coberta por qualquer material.

2.4.5 A lâmina, qualquer camada dentro da lâmina e qualquer camada de material de cobertura ou adesivo no lado utilizado para bater na bola deve ser contínua e de espessura uniforme.

2.4.6 A superfície do material de cobertura de um lado da raquete, ou do lado da raquete que estiver sem borracha, deve ser fosca, vermelho vivo de um lado e preto do outro.

2.4.7 A cobertura da raquete utilizada deve ser usada sem tratamento químico, físico ou outro qualquer.

2.4.7.1 Leves desvios no que concerne à continuidade da superfície ou uniformidade da cor devido à fadiga ou danos acidentais da cobertura, podem ser permitidos desde que não mudem significativamente as características da superfície.



2.4.8 Antes do início de um jogo ou se houver troca de raquetes durante o jogo, o jogador deve mostrar ao seu adversário e ao árbitro a raquete que ele vai usar e permitir que eles a examinem.

2.5 DEFINIÇÕES

2.5.1 Uma *sequência* é o período durante o qual a bola está em jogo.

2.5.2 A bola está *em jogo* a partir do último momento em que está estacionária na palma da mão livre antes de ser projetada intencionalmente para o saque, até que a sequência seja decidida com *let* (obstrução) ou com ponto.

2.5.3 *Let* é uma sequência no qual o resultado não é contado.

2.5.4 Um *ponto* é uma sequência na qual o resultado é contado.

2.5.5 A *mão da raquete* é a mão que carrega a raquete.

2.5.6 A *mão livre* é a mão que não carrega a raquete; o *braço livre* é o braço da mão livre.

2.5.7 Um jogador *bate* na bola se ele tocar a bola em jogo com sua raquete, segura em sua mão, ou com sua mão da raquete abaixo do punho.

2.5.8 Um jogador *obstrui* a bola se ele, ou qualquer coisa que carregue ou vista, toca a bola em jogo quando ela estiver acima ou no trajeto em direção à superfície de jogo, não tendo tocado seu lado da mesa desde a última batida do seu oponente.

2.5.9 O *sacador* é o jogador que tem que bater na bola primeiro na sequência.

2.5.10 O *recebedor* é o jogador que tem que bater na bola em segundo na sequência.

2.5.11 O *árbitro* é a pessoa designada para controlar um jogo.

2.5.12 O *árbitro auxiliar* é a pessoa designada para auxiliar o árbitro em determinadas decisões.

2.5.13 *Qualquer coisa que o jogador vista ou carregue* inclui qualquer coisa que ele estava vestindo ou carregando, que não seja a bola, no início da sequência.

2.5.14 A *linha de fundo* deve ser considerada como uma extensão indefinida em ambas as direções.

2.6 O SAQUE

2.6.1 O saque iniciará com a bola repousando livremente na palma aberta da mão livre do sacador, que deve estar estacionária.



- 2.6.2** O sacador deve então projetar a bola para cima, o mais próximo da vertical, sem provocar efeito, para que ela atinja no mínimo 16 cm após ser lançada da palma da mão livre, e então descer, sem tocar em nada antes de ser batida.
- 2.6.3** Assim que a bola estiver na descendente, o sacador baterá na bola de modo que ela toque primeiro a sua metade da mesa, e então toque diretamente o lado da mesa do recebedor; em duplas, a bola deve tocar sucessivamente a metade direita da mesa do sacador e a do recebedor.
- 2.6.4** 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 ou seu par não deverá esconder a bola do recebedor com qualquer coisa que ele vista ou carregue.
- 2.6.5** 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.

O espaço entre a bola e a rede é definido pela bola, pela rede e sua extensão indefinida.

2.6.6 É responsabilidade do jogador sacar de modo que o árbitro ou o árbitro auxiliar possa estar convencido de que ele cumpre com os requisitos das Leis, e qualquer um dos árbitros pode decidir se o saque está incorreto.

2.6.6.1 Se o árbitro ou o árbitro auxiliar estiver em dúvida da 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 ou seu par, que não esteja claramente legal, deve ser considerado incorreto.

2.6.7 Excepcionalmente, o árbitro pode relaxar os requisitos para um bom saque se ele estiver convencido que o fato é devido a uma deficiência física.

2.7 O RETORNO

2.7.1 A bola, tendo sido sacada ou retornada, deve ser batida de forma que ela toque o lado da mesa do adversário, ou diretamente ou após tocar o conjunto da rede.

2.8 A ORDEM DO JOGO

2.8.1 Num jogo individual, o sacador deve primeiro servir, o recebedor deve então fazer um retorno e assim por diante sacador e recebedor, alternadamente, deve cada um fazer um retorno.

2.8.2 Num jogo de duplas, exceto como dito em 2.8.3, o sacador deve primeiro servir, o recebedor deve então retornar, o companheiro do sacador deve também retornar, o parceiro do recebedor deve então fazer um retorno, e assim sucessivamente, cada jogador na sua vez e nesta sequência, deverá fazer um retorno.



2.8.3 Em duplas, quando ao menos um jogador estiver em cadeira de rodas devido a uma deficiência física, o sacador deve primeiro servir, o recebedor então retornará, mas a partir daí qualquer jogador da dupla que tenha o cadeirante pode fazer o retorno. Entretanto, nenhuma parte da cadeira de rodas ou o pé do jogador andante desta dupla deverá invadir a extensão imaginária da linha de centro da mesa. Caso isto aconteça, o árbitro deverá computar um ponto para a dupla oposta.

2.9 Let (Obstrução)

2.9.1 Uma sequência deve ser let:

2.9.1.1 Se no saque a bola tocar o conjunto da rede, e ainda assim o serviço ser considerado bom, ou a bola ser obstruída pelo recebedor ou seu parceiro.

2.9.1.2 Se o saque for executado quando o recebedor ou o seu parceiro não estiver preparado, desde que o recebedor ou seu parceiro não tenha tentado rebater a bola;

2.9.1.3 Se a falha para executar um saque ou um retorno, conforme determinam as regras, for provocada por distúrbios fora do controle dos jogadores;

2.9.1.4 Se o jogo for interrompido pelo árbitro ou árbitro auxiliar;

2.9.1.5 Se o recebedor estiver em uma cadeira de rodas devido a uma deficiência física, e durante um saque correto a bola:

2.9.1.5.1 depois de tocar o lado da mesa do recebedor, retornar em direção a rede;

2.9.1.5.2 parar em cima da mesa do recebedor;

2.9.1.5.3 em jogo individual a bola sair por qualquer uma das laterais da mesa do recebedor, após tocá-la.

2.9.2 O jogo pode ser interrompido:

2.9.2.1 para corrigir um erro na ordem do saque, recebimento ou lado;

2.9.2.2 para introduzir o sistema de aceleração;

2.9.2.3 para advertir ou penalizar um jogador ou técnico;

2.9.2.4 quando as condições de jogo forem prejudicadas de forma tal que o resultado da sequência possa ser afetado.

2.10 UM PONTO

2.10.1 A menos que a sequência seja let, o jogador deve ganhar um ponto:

2.10.1.1 se um adversário falhar ao fazer um saque correto;



- 2.10.1.2** se um adversário falhar ao fazer um retorno correto;
- 2.10.1.3** se, após um saque ou um retorno, a bola tocar em qualquer coisa que não seja o conjunto da rede antes de ser batida por seu oponente;
- 2.10.1.4** se a bola passar sobre o seu campo ou atrás da linha de fundo sem tocar a mesa, depois de ter sido batida pelo adversário;
- 2.10.1.5** se a bola, após ser batida pelo adversário, passar pela rede ou entre a rede e seu poste, ou entre a rede e a superfície de jogo;
- 2.10.1.6** se um adversário obstruir a bola;
- 2.10.1.7** se um adversário, de modo deliberado, bater na bola por duas vezes sucessivamente;
- 2.10.1.8** se um adversário bater na bola com o lado da lâmina da raquete cuja superfície não obedeça o previsto em 2.4.3, 2.4.4 e 2.4.5;
- 2.10.1.9** se um adversário, ou qualquer coisa que ele vista ou carregue, mover a superfície de jogo;
- 2.10.1.10** se um adversário, ou qualquer coisa que ele vista ou carregue, tocar o conjunto da rede;
- 2.10.1.11** se a mão livre do adversário tocar a superfície de jogo;
- 2.10.1.12** se a dupla adversaria bater na bola fora da sequência estabelecida pelo primeiro sacador e primeiro recebedor;
- 2.10.1.13** conforme previsto no sistema de aceleração (2.15.4);
- 2.10.1.14** se ambos jogadores ou pares estiverem em cadeiras de rodas devido a uma deficiência física, e
 - 2.10.1.14.1** se o adversário não mantiver um mínimo contato com o assento ou almofada(s), com a parte de trás da coxa, quando a bola for batida;
 - 2.10.1.14.2** se o adversário tocar a mesa com qualquer das mãos antes de bater na bola;
 - 2.10.1.14.3** se o descanso dos pés ou o pé do adversário tocar o chão durante o jogo.
- 2.10.1.15** como previsto na ordem do jogo (2.8.3).

2.11 UM SET



2.11.1 Um set será vencido pelo jogador ou dupla que primeiro completar 11 pontos, a menos que ambos os jogadores ou pares completem 10 pontos, então o set será vencido pelo primeiro jogador ou par que conquistar uma vantagem de 2 pontos de diferença.

2.12 UMA PARTIDA

2.12.1 Uma partida consiste de uma disputa em melhor de qualquer número ímpar de sets.

2.13 A ORDEM DE SACAR, RECEBER E LADOS

2.13.1 O direito de escolher a ordem inicial de sacar, receber e lados deve ser decidido por sorteio, e o vencedor pode escolher sacar ou receber primeiro ou iniciar em um dos lados escolhido.

2.13.2 Quando um jogador ou par tenha escolhido sacar ou receber primeiro, ou escolhido o lado, o outro jogador ou par terá a outra escolha.

2.13.3 Após cada 2 pontos computados o recebedor/par se tornará o sacador/par, e assim por diante até o final do set, a menos que ambos os jogadores ou pares atinjam 10 pontos, ou o sistema de aceleração esteja em operação, 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.

2.13.4 Em cada set de uma partida de duplas, o par com direito a sacar primeiro escolherá quem deles o fará, e no primeiro set de uma partida o par recebedor deve decidir qual deles irá receber primeiro; nos sets subsequentes da partida, o primeiro sacador tendo sido escolhido, o primeiro recebedor deve ser o jogador que sacou para ele no set anterior.

2.13.5 Em duplas, a cada troca de saque o recebedor anterior deve tornar-se o sacador e o parceiro do sacador anterior deve tornar-se o recebedor.

2.13.6 O jogador ou par que sacar primeiro em um set deverá receber primeiro no próximo set da partida, e no último possível set de uma partida de duplas o par que irá receber na sequência deve trocar a ordem do recebimento quando um dos pares atingir 5 pontos.

2.13.7 O jogador ou par que iniciar em um dos lados em um set deve iniciar do outro lado no próximo set da partida, e no último set possível de uma partida os jogadores ou pares devem trocar de lado quando um jogador ou par atingir 5 pontos.

2.14 FORA DA ORDEM DE SACAR, RECEBER OU LADOS



- 2.14.1** Se um jogador sacar ou receber fora da 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 até o momento, de acordo com a sequência estabelecida no início da partida e, em duplas, de acordo com a ordem de sacar escolhida pelo par com direito a sacar primeiro no set quando o erro foi descoberto.
- 2.14.2** 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 até o momento, de acordo com a sequência estabelecida no início da partida.
- 2.14.3** Em qualquer circunstância, todos os pontos contados antes da descoberta do erro devem ser considerados.

2.15 SISTEMA DE ACELERAÇÃO

- 2.15.1** Exceto como previsto em 2.15.2, o sistema de aceleração entrará em operação após 10 minutos de jogo em um set, ou a qualquer momento se solicitado por ambos os jogadores ou pares.
- 2.15.2** O sistema de aceleração não deve ser introduzido em um set se, pelo menos, 18 pontos tiverem sido atingidos.
- 2.15.3** Se a bola estiver em jogo quando o tempo limite for alcançado, e o sistema de aceleração for entrar em operação, o jogo deverá ser interrompido pelo árbitro e reiniciado com o sacador sendo o atleta que estava sacando quando a sequência foi interrompida; se a bola não estiver em jogo quando o sistema de aceleração for entrar em operação, o jogo deverá ser reiniciado com o sacador sendo o jogador que recebeu na sequência imediatamente anterior.
- 2.15.4** Daí em diante cada jogador deve sacar apenas 1 vez até o final do set e se o recebedor ou par fizer 13 retornos corretos em uma sequência, o recebedor deve marcar um ponto.
- 2.15.5** A introdução do sistema de aceleração não deverá alterar a ordem de sacar e receber na partida, como definido em 2.13.6.
- 2.15.6** Uma vez introduzido, o sistema de aceleração deve permanecer em operação até o final da partida.