



Jogue firme, jogue honesto... e respeite as regras!

MENSAGEM PARA TODA A COMUNIDADE DO TÊNIS DE MESA: ESTEJA A VONTADE PARA
CONTRIBUIR COM ESSA INICIATIVA, COM SEUS CONSELHOS E SUGESTÕES ...

NÚMEROS E FATOS SOBRE O TÊNIS DE MESA

Números básicos e tempo

- ◆ 3 sets para vencer uma partida (3-0, 3-1, 3-2)
- ◆ 11 pontos em um set (não é mais 21)
- ◆ 2 serviços seguidos para cada jogador
- ◆ 6 pontos são necessários para fazer uma parade (usar toalhas, amarrar tenis, etc)
- ◆ 1 tempo somente para jogador durante toda a partida
- ◆ 1 minuto de duração do tempo técnico
- ◆ 1 minuto máximo entre os sets para conselhos técnicos e descanso
- ◆ 2 minutos são destinados para aquecimento "adaptação a mesa e as condições de jogo" antes do jogo começar.
- ◆ 10 minutos "parada médica": pode ser aceitos e raras circunstâncias (os casos mais clássicos são os jogadores em cadeira de rodas pedindo para ir ao banheiro, esparmos e problemas de pressão, etc)

Tempo entre as partidas

- ◆ Tempo mínimo permitido entres duas partidas (da ¼ final para ½ final por exemplo). Nenhuma regra sobre esse ponto. Esse tempo é definido pela tabela do evento (recomenda-se 40 minutos entre duas partidas)
- ◆ 5 minutos: É o tempo mínimo permitido entre duas partidas numa competição de eqips (entre a partida de duplas e a próxima individual)
- ◆ Mínimo de tempo permitido entre duas partidas de equipe (da ¼ final para ½ final por exemplo). Nenhuma regra sobre esse ponto. Esse tempo é definido pela tabela do evento (recomenda-se 2h30 minutos antes que duas partidas de equipes comecem.)

Classes/sexos

- ◆ 5 classes para jogadores em cadeira de rodas (de 1 a 5)
- ◆ 5 classes para jogadores que podem ficar em pé (6 a 10)
- ◆ Note que as classes podem ser combinadas em alguns casos (poucos jogadores, IPC instruções, etc.)
- ◆ 1 classe para atletas com deficiência mental (classe 11)
- ◆ 2 sexos para cada classe: masculino e feminino

Bola e mesa, para sua curiosidade

- ◆ 180 km/h : velocidade máxima da bola
- ◆ 150 rotações/segundo: velocidade máxima de rotação da bola

- ◆ 2.7 gramas : peso da bola
- ◆ 40mm: diametro da bola (era 38mm)
- ◆ Tamanho da mesa 2.74 m de largura e 1.525 de comprimento
- ◆ 40 cm é o mínimo requerido para os pés da mesa para que a cadeira de rodas seja acessível .

Olímpicos/Paraolímpicos

- ◆ Tênis de mesa faz parte dos Jogos Paraolímpicos de 1960 (Roma), e dos Jogos Olímpicos desde 1988 (Seul)
- ◆ Tênis de Mesa é o segundo maior esporte com mais de 100,000 milhões de atletas registrados (e 20 milhões na China), e o segundo no movimento paraolímpico.

Você sabia disso?

- ◆ 10000 horas é o tempo necessário para que o atleta adquira técnicas para se tornar um jogador de elite.
- ◆ E você?...

CONSELHO PARA OS JOGADORES

Antes da Partida

- ◆ Traga uma raquete extra. Se por acaso uma danificar, você terá que continuar jogando imediatamente.
- ◆ Ponta da raquete ou borracha danificada não é permitido. Corte a sua borracha no limite da raquete. Até 2mm é permitido.
- ◆ Não pode deixar espaço na raquete que não seja coberto pela borracha. Colar os lados com fita é aceitável.
- ◆ Cheque a cor da bola a ser usada. Tenha certeza que a cor da sua camiseta e short é diferente da cor da bola.
- ◆ Tenha certeza que a cor de sua camiseta seja diferente do seu oponente. Em competição de duplas use a mesma cor de camisetas e shorts (ou calças para os cadeirantes) com seu parceiro.
- ◆ Cadeirantes: não é permitido usar jeans.
- ◆ Se você tiver a permissão do árbitro para usar algo que normalmente não é permitido, como calças, vestuários religiosos, etc., peça uma autorização ao árbitro geral e mostre ao árbitro toda vez que você for jogar uma partida. Isso economizará muito tempo do árbitro e ele ficará feliz por isso.
- ◆ SEMPRE tenha certeza que o seu número de atleta esteja na sua camiseta ou na cadeira de rodas em competições o requerem.
- ◆ Cadeirantes: você não pode trazer uma bagagem extra pendurada na sua cadeira.

- ◆ Mantenha garrafas de água e toalhas perto do árbitro ou de seu assistente.
- ◆ Traga seu cartão de classificação por às vezes o árbitro precisar verificar alguma informação.
- ◆ Cheque o cartão de classificação funcional do seu oponente antes do jogo, se algo necessita ser explicado.
- ◆ Esteja na mesa poucos minutos antes de sua partida começar. Não deixar para usar o banheiro nos últimos minutos.

No começo da partida

- ◆ É permitido você checar a raquete do seu oponente.
- ◆ Informar antes do aquecimento ao árbitro quem será seu técnico nas partidas de simples e duplas. Se você estiver numa competição de equipes você poderá ter dois técnicos de duas associações diferentes.
- ◆ Dar instruções é permitido antes do aquecimento. Você não pode retornar ao seu técnico entre o aquecimento e o começo do jogo.
- ◆ Cadeirantes: correia abaixo do joelho é permitido apenas na competição Open.
- ◆ Não ultrapasse o tempo destinado ao aquecimento. Dois minutos é o tempo máximo permitido.
- ◆ Se você tem alguma deficiência que requeira um relaxamento da regra da ITTF 2.6.6., então mostre como você realiza o serviço e também o seu cartão de classificação funcional.
- ◆ Sorteio: O vencedor pode escolher entre servir ou receber e começar o jogo.
- ◆ O perdedor fica com as opções restantes.
- ◆ Você e seu oponente deve comparecer para o sorteio. **NÃO ACEITE** o sorteio sem a sua presença.
- ◆ Se houver um problema, você, ou seu técnico para perguntar ao árbitro. Não faça confusão.
- ◆ Em duplas, informe o árbitro que está servindo e quem está recebendo. O primeiro receptor no primeiro jogo **NÃO** pode ser o primeiro a receber no Segundo jogo.

Durante o jogo

- ◆ Você, ou seu técnico pode pedir apenas um tempo técnico durante uma partida.
- ◆ Se o seu técnico pede tempo técnico você tem o direito de não aceitar. A decisão é do jogador.
- ◆ Quando um jogador que pede o tempo voltar para a mesa, o seu oponente deve voltar **IMEDIATAMENTE**, até mesmo que um minuto não tenha passado.
- ◆ A regra diz que você deve sacar da seguinte maneira: Assim que a bola é projetada, o braço do sacador deve ficar livre entre o espaço que compreende a bola e a rede. (votado em Xangai,

maio de 2005). O árbitro deve ser capaz de verificar se o braço livre não esteja entre a bola e a rede.

- ◆ Isso é aplicado mesmo que só existe um árbitro. O árbitro **NÃO** mudará de lugar e você não pode solicitar outro árbitro.
- ◆ Se você acha que seu oponente está sacando incorretamente. Deixe seu técnico reclamar para o árbitro.
- ◆ Para os jogadores andantes, se precisar molhar o tênis para uma melhor estabilidade, utilize um pano úmido, ou toalha de papel colocado ao lado da mesa. Cuspir no chão não é interessante e os espectadores não vão gostar muito. Além do mais o árbitro vai lhe dar um cartão amarelo por esse ato.
- ◆ Seja respeitoso com o árbitro (s) e seu adversário (s) durante todo o jogo. Comportamento ruim pode custar-lhe pontos.
- ◆ Não perca tempo. O jogo deve ser contínuo. Ficar batendo a bola no chão ou quicar com frequência ela quando estiver realizando o serviço você pode levar um cartão amarelo por estar atrasando a partida
- ◆ O uso de toalhas é permitido a cada 6 pontos, ou em intervalos autorizados ou na mudança de lado no último set da partida.
- ◆ Se você usa óculos o árbitro pode permitir que você possa usar a toalha mais frequentemente, mas não abuse do privilégio.
- ◆ Está permitido 1 minuto de intervalo entre jogos.
- ◆ Se você está jogando em equipe, você está autorizado a ter 5 minutos entre dois jogos que você está jogando. Exemplo: entre duplas e o individual.
- ◆ Jogadores que prendem a raquete na mão, não tem que deixar a raquete na mesa entre jogos.
- ◆ Você não pode deixar a área de jogo a menos que você tenha permissão do árbitro.
- ◆ Para qualquer problema sofrido durante o jogo você terá até 10 minutos suspensão do árbitro, uma vez só. Câimbra muscular é um fato que não irá ocorrer se você está devidamente aquecido e pronto para jogar. **OA** partida não será suspensa por motivo de câimbra muscular.
- ◆ Se você necessita manter o cabelo encima de seus olhos durante o jogo, por favor, use bandana reconhecida. Os árbitros proibem o uso de bonés e chapéus.

Depois da partida

- ◆ Seja cortês; cumprimente seu adversário, o árbitro e o técnico do seu adversário.
- ◆ Tenha certeza que os dados da súmula da partida estejam corretos. **CHEQUE O RESULTADO E O GANHADOR**. Pode não ser muito prático corrigir erros depois que o campeonato atingir outras fases.
- ◆ Não esqueça de deixar na área de jogo seus pertences.

Colaboradores:

Cindy Leung, Para TT/ITTF Árbitro

Delano Lai Fatt, Para TT Coordenador de Regras

Vincent Boury, Para TT Representante dos Atletas

Edimilson Pinheiro, Para TT Americas Representante

Versão 5.1 - Fevereiro de 2008

Contato: athletes.rep@ipttc.org

Links:

<http://www.ipttc.org/rules/>

http://www.itf.com/itf_handbook/itf_hb.html