

Ténis de mesa



Definições

- ▶ Uma “jogada” é o período durante o qual a bola está em jogo.
- ▶ Uma “bola nula” é a jogada cujo resultado não altera a contagem.
- ▶ Um “ponto” é uma jogada cujo resultado altera a contagem.
- ▶ A “mão da raqueta” é a mão que segura a raqueta.
- ▶ A “mão livre” é a mão que não segura a raqueta.
- ▶ O “batimento” é o bater a bola com a raqueta segura na mão ou a mão da raqueta abaixo do pulso.
- ▶ Um jogador faz “obstrução” à bola quando ele, ou qualquer coisa que use, toque nela quando esta vai em direção à superfície de jogo sem ter passado ainda a sua linha de fundo, nem ter tocado o seu campo, desde a última vez que foi batida pelo seu adversário.
- ▶ O “servidor” é o jogador que tem direito ao primeiro batimento da bola numa jogada.
- ▶ O “relançador” é o jogador que tem direito ao segundo batimento da bola numa jogada.

O serviço

- ▶ No início do serviço, a bola deve encontrar-se estacionária na palma da mão livre, estando esta aberta, plana e colocada atrás da linha de fundo e acima da superfície de jogo.
- ▶ O servidor deverá então projetar a bola quase na vertical, no sentido ascendente, sem imprimir qualquer efeito. Esta deverá atingir pelo menos 16 cm após ter deixado a palma da mão livre e, ao descer, não pode tocar em nada antes de ser batida.
- ▶ Quando a bola cai do ponto mais alto da sua trajetória, o servidor deverá batê-la de modo que:
 - › em singulares, a bola toque primeiro o seu campo de jogo e depois, passando por cima ou em torno da rede, o campo do relançador;
 - › em pares, a bola toque primeiro o seu meio-campo direito e depois, passando por cima ou em torno da rede, o meio-campo direito do relançador.

Uma boa devolução

- ▶ A bola, tendo sido servida ou devolvida, deverá ser batida de tal forma que passe por cima ou em torno da rede e toque o campo do adversário, seja diretamente, seja depois de tocar a rede ou os seus suportes.

Bola nula

- ▶ A jogada será de bola nula:
 - › se, ao servir, a bola, passando por cima ou em torno da rede, tocar esta ou os seus suportes, desde que o serviço seja bem executado, ou for obstruída pelo relançador ou pelo seu parceiro;
 - › se o serviço é executado quando o relançador ou par não está preparado e desde que nenhum deles tente devolver a bola;
 - › se as falhas na realização de um bom serviço ou de uma boa devolução são devidas a distúrbios ocasionados por causas fora do controlo do jogador.

Um ponto

- ▶ A não ser que a jogada seja de bola nula, o jogador marcará um ponto se:
 - › o seu adversário falhar a execução de um bom serviço;
 - › o seu adversário falhar a execução de uma boa devolução;
 - › a bola, depois de um bom serviço ou de uma boa devolução, tocar alguma coisa que não seja a rede e os seus suportes antes de ela ser batida pelo seu adversário;
 - › a bola, depois de batida pelo seu adversário, passar por cima do seu campo ou ultrapassar a sua linha de fundo sem lhes ter tocado;
 - › o seu adversário obstruir a bola;
 - › o seu adversário bater a bola duas vezes consecutivas;
 - › o seu adversário, ou qualquer coisa que ele utilize ou leve consigo, mover a superfície de jogo;
 - › o seu adversário, ou qualquer coisa que ele utilize ou leve consigo, tocar a rede ou os seus suportes;
 - › a mão livre do seu adversário tocar a superfície de jogo;
 - › em pares, os seus adversários baterem a bola fora da sequência correta;
 - › sob o sistema de aceleração, ele serve e o relançador ou o par adversário não faz 13 boas devoluções sucessivas, incluindo a devolução do serviço.

Um jogo

- ▶ O vencedor de um jogo será o jogador ou o par que primeiro obtenha 11 pontos, a não ser que ambos os jogadores ou os pares tenham uma contagem igual de 10 pontos; neste caso, será vencedor do jogo o jogador ou o par que primeiro fizer 2 pontos a mais do que o seu adversário.

Uma partida

- ▶ Uma partida consistirá numa disputa ao melhor de qualquer número ímpar de jogos.

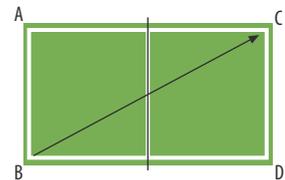
- ▶ Um jogador tem a possibilidade de pedir *time out* que terá a duração máxima de 1 minuto, seja numa partida à melhor de 5 ou de 7 jogos.

A escolha do serviço, da recepção e dos campos

- ▶ O direito de escolher a ordem inicial do serviço, da recepção e dos campos será decidido por sorteio e o vencedor poderá escolher:
 - › se é servidor;
 - › se é relançador;
 - › um dos lados do campo.
- ▶ Quando um dos jogadores ou pares tiverem definido a sua escolha, os outros jogadores ou pares terão o direito de escolher uma das alternativas rejeitadas.
- ▶ Após a contagem de 2 pontos, o jogador ou par relançador (recebedor) passará a ser servidor e assim sucessivamente, até ao final do jogo ou até que cada jogador ou par tenha igualado aos 10 pontos ou tenha sido introduzido o sistema de aceleração. Neste caso, cada jogador ou par servirá para um ponto, alternadamente.
- ▶ Em cada jogo de uma partida de pares, o par que tiver o direito de servir primeiro decidirá sempre qual dos jogadores o fará. No primeiro jogo de uma partida, o par recebedor decidirá qual dos jogadores receberá a primeira devolução. Nos jogos subsequentes de uma mesma partida, uma vez escolhido o primeiro servidor, o primeiro recebedor será o jogador que serviu (para aquele) no jogo imediatamente anterior. Para que passes a entender melhor esta regra, passa-se a descrever a sequência do servidor e do recebedor numa partida à melhor de cinco jogos. Assim:

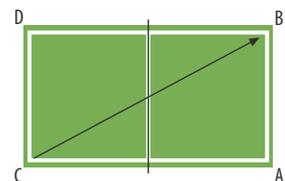
- › Sequência do servidor/recebedor para o primeiro jogo

B serve e C recebe;
 C serve e A recebe;
 A serve e D recebe;
 D serve e B recebe.



- › Sequência do servidor/recebedor para o segundo jogo

C serve e B recebe;
 B serve e D recebe;
 D serve e A recebe;
 A serve e C recebe.



- › Sequência do servidor/recebedor para o terceiro, quarto e quinto jogos.

- › No terceiro jogo, retoma a sequência do primeiro jogo e no quarto a sequência do segundo jogo.

- ▶ No quinto jogo, até aos 5 pontos joga-se segundo a sequência do primeiro jogo, aos cinco pontos os jogadores mudam de campo e retoma-se o jogo, mas com a sequência adotada no segundo jogo.

- ▶ Depois deste esclarecimento, é necessário acrescentar mais três itens na regra escolha do serviço, da receção e dos campos. Assim:
 - › Em pares, em cada mudança de serviço, o recebedor anterior tornar-se-á o servidor e o seu parceiro o recebedor.
 - › O jogador ou par que servir primeiro num jogo será o primeiro a receber no jogo seguinte de uma partida.
 - › O jogador ou par que iniciou um jogo num lado da mesa, no jogo seguinte atuará no lado oposto; no último jogo possível de uma partida, os jogadores ou pares trocarão de campo quando um deles atingir os 5 pontos. Quando há troca de campo o recebedor muda sempre.

Sistema de aceleração

- ▶ O sistema de aceleração entrará em funcionamento se um jogo não tiver terminado após 10 minutos de disputa, exceto se ambos os jogadores, ou pares, tiverem atingido pelo menos 9 pontos, ou, em qualquer altura, mais cedo, a pedido de ambos os jogadores ou pares.
 - › Se a bola estiver em jogo quando o tempo-limite é atingido, o jogo é interrompido pelo árbitro e recomeçará com o serviço a ser efetuado pelo jogador que servia no momento da interrupção.
 - › Se a bola não estiver em jogo quando o tempo-limite é atingido, o jogo recomeçará com o serviço a ser efetuado pelo jogador que lançava na jogada imediatamente anterior.
 - › Daí em diante, cada jogador servirá para 1 ponto alternadamente até ao fim do jogo e, se o jogador ou par recebedor fizer 13 boas devoluções, o recebedor marcará 1 ponto.
 - › Uma vez introduzido, o sistema de aceleração deverá manter-se até ao fim da partida.