



REGULAMENTO TÊNIS DE MESA

Art. 1º - Divisão das categorias

Individual, os participantes podem ser do sexo masculino ou feminino.
Poderão ser inscritos até dois participantes por país.

Art. 2º - Sistema de Disputa

O sistema de disputa será eliminatória dupla, em melhor de 3 sets até 11 pontos nas fases eliminatórias e 5 sets na semi-final e final.

Art.3º - Programação dos Jogos

As partidas serão realizadas dia 29 de outubro no Ginásio da Associação Viking a partir das 9h.

Art. 3º - Inscrição

As inscrições deverão ser realizadas até dia 05 de agosto somente via intranet. O sorteio será realizado no momento da competição com os participantes presentes.

Art. 4º - Arbitragem

Será realizada pelos próprios jogadores, seguindo a regra em anexo, com o auxílio de 3 árbitros da modalidade.

Art. 5º - Atrasos

Somente serão permitidos atrasos de 15 minutos para a primeira partida da rodada, sendo que as seguintes ocorrerão na seqüência.

Art. 7º - Regras

A PARTIDA

1. Constitui-se de sets de 11 pontos. Pode ser jogada em um único set e em melhor de três ou cinco sets. No caso de empatado em 10 pontos o vencedor será aquele que fizer 02 pontos consecutivos primeiro.
2. O jogador que atua o 1º set num lado é obrigado a atuar no lado contrário no set seguinte.
3. Na partida quando houver "negra" (1 a 1) ou (2 a 2), os jogadores devem mudar de lado logo que um jogador consiga 10 (dez) pontos.

O SAQUE

1. A bola deve ser lançada para cima, na vertical, e na descida deve ser batida de forma que ela toque primeiro no campo do sacador, passe sobre a rede sem tocá-la e toque no campo receptor.
2. O saque deve ser dado atrás da linha de fundo ou extensão imaginária desta.
3. Cada jogador tem direito a 05 (cinco) saques seguidos, mudando sempre quando a soma dos pontos seja cinco ou os seus múltiplos. Ex.: 3 a 2 = 5.
4. Com o placar 10-10, seqüência de sacar e receber deve ser a mesma, mas cada jogador deve produzir somente um saque até o final do jogo.
5. O direito de sacar primeiro ou escolher o lado deve ser decidido por sorteio (cara ou coroa / par ou ímpar), sendo que o jogador que começou a sacar no 1º set começará recebendo no 2º set e assim sucessivamente

UMA OBSTRUÇÃO (NÃO VALE PONTO)

A partida deve ser interrompida quando:

1. O saque "queimar" a rede
2. O adversário não estiver preparado para receber o saque (e desde que não tenha tentado rebater a bola).
3. Houver um erro na ordem do saque, recebimento ou lado.
4. Forem as condições do jogo perturbadas (barulho, etc...)

UM PONTO

A não ser que a partida sofra obstrução (não vale ponto) um jogador perde um ponto quando:

1. Errar o saque.
2. Errar a resposta.
3. Tocar na bola duas vezes consecutivas.
4. A bola tocar em seu campo duas vezes consecutivas.
5. Movimentar a mesa de jogo
6. Tocar a rede ou os seus suportes
7. Sua mão livre tocar a superfície da mesa durante a sequência

CORREÇÃO DA ORDEM DE SACAR, RECEBER OU LADO

Se um jogador der um ou mais saques além dos cinco de direito, a ordem será reestabelecida assim que for notado, tendo o adversário que completar o múltiplo de cinco. Ex.: 14 a 11, o saque mudou em 16 a 11; o jogador que saca terá apenas três saques. Se no último set possível, os jogadores não trocarem de lado quando deveriam fazê-lo, devem trocar imediatamente, assim que se percebe o erro. A contagem será aquela mesma de quando a sequência foi interrompida. **Em hipótese alguma haverá volta de pontos.** Todos os pontos contados antes da descoberta do erro devem ser confirmados.

RAQUETE

Não é permitido jogar com o lado da madeira.

VESTIMENTA

Camisas, shorts e saias podem ser de quaisquer cores sem serem da cor da bola em uso (branca, amarela ou laranja).