



TÊNIS DE MESA

As Regras Oficiais da Special Olympics regerão todas as competições de tênis de mesa da Special Olympics. Por ser um programa internacional de esportes, a Special Olympics criou essas regras com base nas normas da Federação Internacional de Tênis de Mesa (ITTF), Comitê Paraolímpico Internacional de Tênis de Mesa (IPTTC) e nas Regras de Tênis de Mesa do Órgão Nacional de Regulamentação (NGB). As regras do IPTTC serão utilizadas durante as competições com cadeiras de rodas, as regras da ITTF, IPTTC ou do Órgão de Regulamentação Nacional serão empregadas exceto quando elas forem conflitantes com as Regras Oficiais dos Esportes da Special Olympics. Nesses casos, as Regras Oficiais dos Esportes da Special Olympics prevalecerão.

SEÇÃO A — EVENTOS OFICIAIS

1. Simples
2. Duplas
3. Duplas Mistas
4. Competição com Cadeira de Rodas
5. Competição de Habilidades Individuais
6. Duplas Unified Sports®
7. Duplas Mistas Unified Sports

Os eventos abaixo oferecem competição significativa para os atletas com menor nível de habilidade:

8. Target Serve [Saque no Alvo]
9. Racket Bounce [Quique com Raquete]
10. Return Shot [Retornar a Bola]

SEÇÃO B — INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTOS

1. A Mesa

a. A superfície da mesa deve ser retangular, com 2,74 metros de comprimento por 1,525 metros de largura. Seu suporte deverá ser de tal forma que sua parte superior, denominada "superfície de jogo", situe-se em um plano horizontal 76 centímetros acima do piso.

b. Ela poderá ser feita de qualquer material e deverá produzir um pique uniforme de, no mínimo, 22 centímetros e, no máximo, 25 centímetros, quando uma bola-padrão for deixada cair sobre ela de uma altura de 30,5 centímetros acima de sua superfície. Ela deverá ter uma linha lateral branca de 2 centímetros de largura ao longo dos 2,74 metros de comprimento e uma linha de fundo branca de 2 cm de largura ao longo de cada 1,525 metros de largura. As linhas no final são chamadas de linhas de fundo e as linhas na lateral são chamadas de linhas laterais.

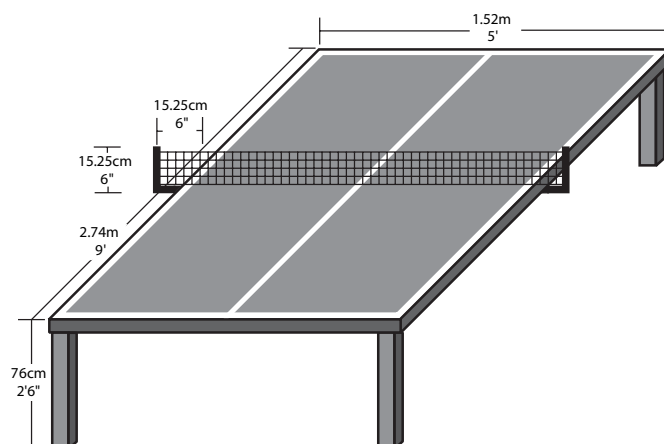
c. Para duplas, a superfície de jogo será dividida em duas partes iguais por uma linha de centro branca com 3 milímetros de comprimento, que correrá paralela às linhas laterais. A linha de centro será considerada como parte das metades direitas.

d. A superfície de jogo incluirá os cantos superiores da mesa, mas não as laterais da superfície horizontal da mesa, abaixo dos cantos.



TENIS DE MESA

e. Diagrama



2. A Rede

- A superfície de jogo será dividida em dois campos de igual tamanho por uma rede vertical que corre paralela às linhas de fundo.
- A rede deve estar suspensa por uma linha amarrada às extremidades dos dois postes verticais, cada qual com 15,25 centímetros de altura.
- A rede, com sua suspensão, terá o comprimento de 183 centímetros e sua extremidade superior, ao longo de todo seu comprimento, será de 15,25 centímetros acima da superfície de jogo. A extremidade inferior da rede, ao longo de todo o seu comprimento, deverá estar próxima da superfície de jogo, e as extremidades laterais deverão estar próximas aos postes-suporte.
- A montagem da rede consistirá da rede, sua suspensão e dos postes-suporte, incluindo os ferros prendedores que a fixam à mesa.

3. A Bola

- A bola deve ser esférica, com um diâmetro de 40 milímetros.
- A bola deve pesar 2,7 gramas.
- A bola deve ser feita de celulóide ou material plástico similar e poderá ser branca ou laranja e fosca.

4. A Raquete

- A raquete poderá ser de qualquer tamanho, forma ou peso.
- A lâmina deverá ser de madeira, contínua e com igual espessura, plana e rígida.
- No mínimo, 85 por cento da espessura da lâmina deverão ser de madeira natural.
- Admite-se reforçar a lâmina da raquete com uma camada de adesivos misturados com materiais fibrosos, tais como fibras de carbono, fibras de vidro ou papel prensado. Entretanto, a espessura de cada camada não poderá ser superior a 7,5 por cento da espessura total ou 0,35 milímetros, o que for menor.
- O lado da lâmina usado para bater na bola deverá ser coberto por uma simples borracha, com pinos para fora, tendo uma espessura máxima, incluindo o adesivo, de 2 milímetros ou por uma borracha "sanduíche", com pinos para fora ou para dentro, tendo uma espessura máxima, incluindo o adesivo, de 4 milímetros.
- O material de cobertura deverá estender-se até, mas não além, os limites da lâmina, exceto para a região mais próxima do cabo segura pelos dedos, que poderá ser deixada descoberta ou coberta com qualquer material e poderá ser considerada como parte do cabo.
- No início de cada jogo, e sempre que o atleta trocar sua raquete durante o jogo, ele deverá mostrar ao seu oponente e ao árbitro a raquete que vai usar e permitir que eles a examinem.
- A superfície do material de cobertura de um lado da raquete, ou do outro lado, se ele não for coberto, deverá ser fosca, vermelho vivo de um lado e preta do outro; qualquer acabamento ao redor do canto da raquete deverá ser fosco e nenhuma parte dela poderá ser branca. Leves desvios no que concerne à uniformidade da cor e continuidade da superfície, devidos a dano acidental, fadiga ou descolorimento poderão ser permitidos desde que não alterem significativamente as características da superfície.



5. Definições

- a. Uma seqüência é o período durante o qual a bola está em jogo.
- b. Uma obstrução é uma seqüência cujo resultado não é contado.
- c. Um ponto é uma seqüência cujo resultado é contado.
- d. A mão da raquete é a mão que está carregando a raquete.
- e. A mão livre é a mão que não está carregando a raquete.
- f. Um atleta bate na bola se ele toca a bola com sua raquete na mão ou com sua mão da raquete abaixo do punho.
- g. Um atleta obstrui a bola se ele, ou qualquer coisa que ele esteja vestindo ou carregando, tocar na bola quando ela ainda estiver acima ou passando e ser dirigindo à superfície de jogo e não passou sobre a sua linha de fundo, não tendo tocado seu lado desde a última batida do seu oponente.
- h. O sacador é o atleta que tem que bater na bola por primeiro na seqüência.
- i. O receptor é o atleta que tem que bater na bola por segundo na seqüência.
- j. O árbitro é a pessoa designada para controlar um jogo.
- k. Qualquer coisa que o atleta vista ou carregue inclui qualquer coisa que ele estava vestindo ou carregando no início da seqüência.
- l. A bola deve ser considerada como tendo passado sobre ou em torno da rede e seus acessórios se ela passar por cima, por baixo ou por fora da projeção da rede e seus acessórios fora da mesa ou se, em um retorno, ela for batida após ter quicado de volta sobre ou ao redor da rede.
- m. A linha de fundo deve ser considerada como uma extensão indefinida em ambas as direções.

SEÇÃO C — REGRAS DA COMPETIÇÃO.

1. Regras Básicas para Simples e Duplas

a. Um Set

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

b. Um Jogo

Um jogo consiste de uma disputa do melhor de qualquer número ímpar de sets.

c. A Escolha dos Lados e o Saque

1) A escolha dos lados e o direito de sacar ou receber primeiro em um jogo será decidido por sorteio.

2) O vencedor do sorteio poderá escolher entre:

a) Sacar ou receber primeiro, caso em que o perdedor poderá escolher o lado.

b) Escolher um lado, e o perdedor terá o direito de escolher entre sacar ou receber primeiro.

c) Em duplas, a dupla que tiver o direito de sacar primeiro no jogo decidirá que parceiro sacará.

i) No primeiro set de uma partida, a dupla oponente decidirá que parceiro receberá primeiro.

ii) Nos jogos subseqüentes de uma partida, a dupla sacadora escolherá seu primeiro sacador e o primeiro receptor será definido automaticamente, para corresponder ao primeiro sacador.

d. A Mudança de Lados

O atleta ou dupla que iniciar em um lado em um set deverá iniciar do outro lado no próximo set do jogo. No último set possível da partida, os atletas ou duplas deverão trocar de lado quando o primeiro jogador ou dupla marcar cinco pontos.



TENIS DE MESA

e. A Ordem do Jogo

- 1) Em jogos individuais, o sacador deverá, primeiro, fazer um bom saque. O receptor deverá, então, fazer um bom retorno e, após isso, o servidor e receptor deverão, alternadamente, fazer cada um bons retornos.
- 2) Nos jogos de duplas, o sacador deverá, primeiro, fazer um bom saque. O receptor deverá, então, fazer um bom retorno, o companheiro do sacador deverá então fazer um bom retorno, o parceiro do receptor deverá então fazer um bom retorno, e assim sucessivamente, cada atleta na sua vez e nesta seqüência deverá fazer um bom retorno.

f. A Mudança de Saque

- 1) Após dois pontos terem sido marcados, o atleta ou dupla receptora tornar-se-á o atleta ou dupla sacadora e assim por diante até o final do jogo, a menos que ambos os atletas ou duplas atinjam 10 pontos ou o sistema de aceleração esteja em operação (em cujo caso a seqüência de saque e recebimento será a mesma, mas cada atleta deverá sacar apenas um ponto por vez).
- 2) Duplas
 - a) Os dois primeiros saques serão feitos pelo parceiro escolhido da dupla que tiver o direito de sacar e deverão ser recebidos pelo parceiro apropriado da dupla oponente.
 - b) Os dois segundos saques serão feitos pelo receptor dos primeiros dois saques e recebido pelo parceiro do primeiro sacador.
 - c) Os dois terceiros saques deverão ser feitos pelo parceiro do primeiro sacador e recebidos pelo parceiro do primeiro receptor.
 - d) Os dois quartos saques serão feitos pelo parceiro do primeiro receptor e recebidos pelo primeiro sacador.
 - e) Os dois quintos saques serão feitos e recebidos como os dois primeiros saques, e assim por diante, até o término do jogo ou se a pontuação estiver empatada em 20 pontos.
 - f) Em cada set de um jogo de duplas, a ordem inicial de recebimento deverá ser oposta àquela do set imediatamente anterior.
- 3) Quando a pontuação estiver empatada em 10 pontos, a seqüência de saque e recebimento será a mesma, mas cada atleta deverá efetuar apenas um saque alternado até o final do jogo.
- 4) O atleta ou dupla que sacar primeiro em um set receberá primeiro no set imediatamente subsequente, e assim por diante, até o final da partida.

g. Fora da Ordem de Saque, Recebimento ou Lados

- 1) Se, por engano, os atletas não trocarem de lado quando deveriam, o jogo deverá ser interrompido assim que o erro for descoberto e os atletas deverão trocar de lado.
- 2) Se, por engano, um atleta sacar ou receber fora da ordem, o jogo deverá ser interrompido e deverá continuar com aquele atleta sacando ou recebendo que, de acordo com a seqüência estabelecida no início da partida, deveria ser o sacador ou receptor.
- 3) Em quaisquer circunstâncias, todos os pontos marcados antes da descoberta de um erro serão considerados válidos.

h. Um Bom Saque

- 1) O saque será iniciado com a bola parada em repouso na palma da mão livre aberta do sacador.
- 2) A mão livre e a raquete deverão estar acima do nível da superfície de jogo desde o último momento, no qual a bola estiver parada na palma da mão livre até que ela seja batida.

**TENIS DE MESA**

- 3) O sacador deverá então projetar a bola para cima, apenas com a mão e sem provocar efeito, de forma que ela suba verticalmente da palma da mão para no mínimo 16 centímetros.
- 4) Quando a bola estiver descendo, o sacador baterá na bola de modo que ela toque primeiro a sua metade da mesa, passando depois diretamente sobre a rede ou seus acessórios, tocando subseqüentemente a metade da mesa do receptor.
- 5) Em duplas, a bola tocará diretamente a metade direita do sacador e depois do receptor.
- 6) Se, na tentativa de sacar, o atleta falhar em bater na bola enquanto ela estiver em jogo, ele perderá um ponto.
- 7) Quando a bola é batida no saque, ela deverá estar atrás da linha de fundo do campo do sacador ou de uma extensão imaginária do mesmo, mas não além da parte do corpo do sacador, que não seu braço, cabeça ou perna, o que estiver mais distante da rede.
- 8) Quando houver uma clara evidência de que o sacador não cumpriu com os requisitos necessários para um bom saque, ele não deverá ser avisado e o receptor deverá ganhar um ponto.

a) Exceto quando um árbitro assistente for designado, o árbitro poderá, na primeira ocasião em um jogo em que ele/ela estiver em dúvida sobre a legalidade de um saque, interromper o jogo e avisar o sacador sem conceder um ponto. Se, subseqüentemente no mesmo jogo, um saque realizado por um atleta for de legalidade duvidosa, pelo mesmo, ou por outros motivos, o sacador não terá o benefício da dúvida e perderá um ponto.

b) A rígida observação do método de saque prescrito poderá ser objeto de renúncia (quando o árbitro for notificado antes do início do jogo), se seu cumprimento for impedido por uma deficiência física.

i. Um Bom Retorno

- 1) A bola, tendo sido sacada ou retornada em um jogo, deverá ser batida de forma a passar sobre ou ao redor da rede e seus acessórios e tocar o campo oponente diretamente ou após tocar nos acessórios da rede.
- 2) Se a bola, tendo sido sacada ou retornada em um jogo, voltar com seu próprio ímpeto sobre a rede, ela poderá ser batida de forma a tocar diretamente o campo do oponente.

j. Bola em Jogo

A bola estará em jogo desde o último momento em que ela estava parada antes de ser projetada no saque até que ela toque qualquer coisa que não a superfície de jogo, os acessórios da rede, a raquete na mão ou a mão da raquete abaixo do punho, ou se, ao contrário, a seqüência for decidida como uma obstrução ou um ponto.

k. Uma Obstrução

- 1) Uma seqüência é uma obstrução quando:
 - a) No saque, a bola, ao passar sobre ou ao redor da rede e seus acessórios, tocá-los, desde que o saque seja considerado bom, ou é obstruída pelo receptor ou seu parceiro.
 - b) O saque for executado quando, na opinião do árbitro, o receptor ou seu parceiro não estiver preparado, desde que o receptor ou seu parceiro não tenha tentado rebater a bola.
 - c) Se, na opinião do árbitro, a falha em executar um bom saque ou um bom retorno ou, em outro caso, de cumprir as regras foi provocada por distúrbios fora do controle dos atletas.
 - d) Se o jogo for interrompido pelo árbitro para corrigir um erro na ordem de saque, recebimento ou lado.
 - e) Se o saque for interrompido para advertir um atleta por um saque de legalidade duvidosa.
 - f) Se as condições de jogo forem prejudicadas de tal forma que o resultado da seqüência possa ser afetado.

l. Perda de um Ponto

- 1) Exceto se a seqüência sofrer uma obstrução, um atleta perderá um ponto nas seguintes situações:
 - a) Se o atleta falhar em fazer um bom saque.
 - b) Se o atleta falhar em fazer um bom retorno.
 - c) Se o atleta obstruir a bola.
 - d) Se o atleta bater a bola com o lado da lâmina da raquete com uma superfície ilegal.
 - e) Se o atleta, ou qualquer coisa que ele estiver vestindo ou carregando, mover a superfície de jogo enquanto a bola estiver em jogo.
 - f) Se a mão livre do atleta tocar a superfície de jogo enquanto a bola estiver em jogo.



TENIS DE MESA

I. Perda de um Ponto

- 1) Exceto se a seqüência sofrer uma obstrução, um atleta perderá um ponto nas seguintes situações:
 - a) Se o atleta falhar em fazer um bom saque.
 - b) Se o atleta falhar em fazer um bom retorno.
 - c) Se o atleta obstruir a bola.
 - d) Se o atleta bater a bola com o lado da lâmina da raquete com uma superfície ilegal.
 - e) Se o atleta, ou qualquer coisa que ele estiver vestindo ou carregando, mover a superfície de jogo enquanto a bola estiver em jogo.
 - f) Se a mão livre do atleta tocar a superfície de jogo enquanto a bola estiver em jogo.
 - g) Se o atleta ou qualquer coisa que ele esteja vestindo ou carregando tocar a rede e seus acessórios enquanto a bola estiver em jogo.
 - h) Em duplas, se o atleta bater a bola fora da seqüência estabelecida, exceto quando ocorrer um erro genuíno na ordem de jogo.

2. Modificações para Competições com Cadeiras de Rodas

- a. Todos os competidores deverão competir em cadeira de rodas.
 - 1) Uma almofada de qualquer tamanho ou marca, de qualquer combinação de espuma de borracha, poderá ser usada.
 - 2) A cadeira de rodas não precisará ter um suporte para as costas.

b. A mesa não deverá ter nenhuma barreira física que possa impedir de alguma maneira o movimento normal e legal da cadeira de rodas do competidor.

c. No saque, o receptor deverá fazer um bom retorno. Entretanto, se o receptor bater na bola antes de ela cruzar uma linha lateral ou ela bater duas vezes no seu lado da superfície de jogo, o saque será considerado bom e nenhuma obstrução será declarada.

- 1) No saque, os jogadores com cadeira de rodas não precisarão projetar a bola para cima da palma da sua mão livre. Os jogadores dessas classes poderão segurar a bola e projetá-la para cima de qualquer maneira. Independentemente do método, nenhum efeito poderá ser provocado na bola. A responsabilidade do saque ainda é do sacador de forma que a legalidade do saque pode ser checada pelo árbitro.

d. Os jogadores em cadeira de rodas poderão tocar a superfície de jogo com sua mão livre durante o jogo sem perder o ponto; entretanto, eles não poderão usar sua mão livre sobre a mesa como suporte ao bater na bola, desde que a superfície de jogo não tenha sido movida.

e. Os pés ou descansos dos pés do competidor não poderão tocar o solo durante o jogo.

f. Os competidores não poderão erguer-se perceptivelmente das suas almofadas durante o jogo.

g. No saque de duplas, a bola poderá sair da linha lateral da metade direita do campo do receptor. O sacador deverá primeiro fazer um bom saque e o receptor deverá fazer um bom retorno. Depois disso, cada jogador de uma dupla poderá retornar a bola.

A cadeira de rodas de um jogador não deverá avançar além de uma extensão imaginária da linha central da mesa. Se isso ocorrer, o árbitro deverá conceder um ponto para a dupla oponente.

3. Competição de Habilidades Individuais

a. Hand Toss [Arremesso com a Mão]

O atleta utiliza uma ou as duas mãos para jogar a bola para o ar durante um período de 30 segundos. O atleta poderá apanhar ou bater na bola e receberá um ponto cada vez que a bola atingir sua mão. Se o atleta perder o controle da bola, dê-lhe uma outra bola e continue a contagem.

**TENIS DE MESA****b. Racket Bounce [Quique com Raquete]**

O atleta marcará um ponto por cada vez que ele/ela utilizar a raquete para quicar a bola para cima no ar ao longo de 30 segundos. Se o atleta perder o controle da bola, dê-lhe outra bola e continue a contagem.

c. Forehand Volley [Vôlei para direita]

O atleta fica no seu lado da mesa e o outro jogador (alimentador) fica do outro lado. Com um total de cinco bolas, o alimentador joga cada bola para o lado direito do atleta. O atleta marca um ponto por bater a bola de volta para o lado da mesa do alimentador. A bola deverá bater na mesa para contar como um ponto. O atleta marca cinco pontos por bater em cada caixa de saque.

d. Backhand Volley [Vôlei para esquerda]

Igual ao forehand volley, exceto que o alimentador joga a bola para o lado esquerdo do alimentador.

e. Saque

O atleta deverá sacar cinco bolas do lado direito da mesa e cinco bolas do lado esquerdo da mesa. Uma bola que aterrissar na caixa de saque correta contará como um ponto.

f. Pontuação Final

A pontuação final de um jogador é determinada pela adição das pontuações obtidas em cada um dos cinco eventos que integram a Competição de Habilidades Individuais.

4. Duplas e Duplas Mistas Unified Sports

a) Cada equipe de duplas Unified Sports consistirá de um atleta e um parceiro.

b) Cada equipe determinará sua própria ordem de saques.

Os seguintes eventos oferecem competição significativa para atletas com níveis mais baixos de habilidade:

5. Target Serve [Saque no Alvo]

O atleta deverá sacar cinco bolas do lado direito da mesa e cinco bolas do lado esquerdo da mesa. Uma bola que aterrissar na caixa de saque correta contará um ponto.

6. Racket Bounce [Quique com Raquete]

a. Usando a raquete, o atleta tenta jogar a bola para cima tantas vezes quanto possível durante um período de tempo de 30 segundos.

b. Se o atleta perder o controle da bola, o árbitro poderá lhe dar outra bola e continuar a contagem.

c. O atleta terá duas rodadas de 30 segundos. A maior pontuação das duas rodadas será registrada.

7. Return Shot [Retornar a Bola]

a. O atleta fica em um lado da mesa com o oficial, que atua como alimentador, posicionado no lado oposto.

b. O alimentador joga a bola para o lado direito do atleta.

c. Um ponto é concedido para o atleta se ele devolver a bola com sucesso para o lado da mesa do alimentador. A bola deverá bater na mesa para contar como um ponto. Se a bola bater na rede e cair de volta no lado da mesa do atleta, nenhum ponto é concedido.

d. O atleta recebe cinco pontos por devolver a bola para qualquer uma das caixas de saque. Neste caso, o atleta não receberá o ponto adicional concedido em geral quando a bola bate no lado da mesa do alimentador.

e. O atleta tenta retornar um total de cinco bolas.

f. A pontuação máxima que pode ser obtida é de 25 pontos.