

REGRAS SIMPLIFICADAS

Jogos de Tênis De Mesa são conduzidos segundo as Regras e Regulamentos da Federação Internacional De Tênis De Mesa (ITTF) e o Comitê Internacional De Tênis De Mesa Para-olímpico.

Classes

- Os Atletas são classificados dentro de 10 classes, contando com as habilidades requeridas ao esporte e ao nível de motricidade do atleta desabilitado.
- A Classificação tem lugar depois de examinado a série de movimentos de cada atleta, ou seu vigor de músculo, restrições para a capacidade do cadeirante e sua capacidade para segurar a raquete.
- Nas classes 1 a 5, atletas com tetraplegia ou paraplegia competir em uma cadeira de rodas.
- Atletas que escolhem competir em Uma cadeira de rodas pode também ser classificado em classes 1 para 5.
- Atletas com as dificuldades maiores em movimento de corpo e o membro superior (usualmente atletas com o tetraplegia) são classificado dentro da classe 1.
- Como um ascende em classe, ex. para 4 e 5, um atleta de prótese que embora usando uma cadeira de rodas, tem maior mobilidade presente.
- Em casos onde os atletas não podem segurar a raquete, a eles é permitido amarrar ou fazer uma bandagem na raquete para prende-la ao braço ou a mão;
- Nas classes 6 para 10, atletas que competem em posição ereta. Atletas com uma combinação de desabilitados tal como locomotor desordenação na mão da raquete, assim como nos membros inferiores que limita o equilíbrio, são classificados dentro da classe 6;
- Mais acima na lista de classes, os atletas com maior mobilidade e com presente potencial. Por Exemplo, na classe 10 são atletas com uma amputação da mão livre (a mão que não segura a raquete);
- Para todas as classes de jogadores homens e mulheres há sorteio das duplas;
- Nas duplas isto é possível para unir-se as classes.

-As combinações de classes às mulheres são o seguinte:

classe 1 e 2, classe 4 e 5 e classes 6 para 10. Aos homens isto é possível para combinar classes 1 e 2. **(pode um jogador da um jogar com jogador da classe dois em duplas)**

O JOGO:

-O objetivo do jogo é o jogador cruzar a bola dentro da área de jogo do adversário (**LADO OPOSTO**), sem que a bola volte a sua área de jogo **SUCEDIDAMENTE**.

-O jogo começa com um serviço e há uma mudança no serviço a cada dois pontos.

Um jogador vence um ponto quando o adversário:

não faz um serviço válido, QUANDO:

falha em voltar a bola corretamente;

bate na bola duas vezes com a raquete;

obstrui a bola;

bate a bola e esta passa acima da mesa de competição e a linha final sem tocar a mesa de qualquer modo;

Regras SIMPLIFICADAS

bate a bola mas esta toca a rede;

move a mesa;

toque a mesa com sua mão livre;

se o adversário não observa o pedido especificado do jogo (isto aplica no caso de DUPLA);

-Todo jogo consiste de 5, 7 ou 9 **SETS DEPENDENDO DO EVENTO**, e o vencedor é o atleta que vencerá 3, 4 ou 5 **SETS** respectivamente. O jogador ou equipe que primeiro vencer 11 pontos vence o jogo;

-No caso de um empate (10-10), o vencedor é o atleta ou dupla que fizer os primeiros dois pontos consecutivos e ininterruptamente, ou seja deve haver dois pontos de diferença;

-Adversários invertem suas posições na mesa (**TROCA DE LADOS**) ao final de cada set;

-Modificações aos regulamentos têm unicamente sido feitos para aquelas classes competindo com CADEIRAS DE RODA;

Dentre as mudanças mais importantes são o seguinte:

- A área de competição para atletas competindo eretos é de 14 metros de comprimento e 7 metros de largura;

-As dimensões da área de competição são menores para atletas competindo em uma CADEIRA DE RODAS.

-Especificamente, isto está a 8 metros de comprimento e 7 metros largura;

-A mesa tem as mesmas dimensões;

-As pernas da mesa, entretanto, devem estar ao menos 40 centímetros além das linhas do fim, de modo que os jogadores não sejam obstruídos. **(os pés da mesa dos lados de fora devem ser avançados para dentro a mais que os pés normais);**

-No intervalo os jogadores devem deixar as raquetes na mesa, a menos que: **(A RAQUETE ESTEJA AMARRADA OU COM BANDAGENS NA MÃO DE RAQUETE DO ATLETA) ;**

-Ao jogador não é permitido que toque o piso ou suas pernas ou com o **(ENCOSTO DO PÉ) DA CADEIRA DE RODAS.;**

-No serviço durante os eventos individuais, um saque deve ser repetido quando a bola:

01) sai fora das linhas de lado da superfície de jogo do oponente depois de um ou dois lances repetidos ou iguais, ou seja na terceira vez que isto ocorrer o jogador deve perder um ponto. **(quando um sacador repetir o saque irregular por duas vezes, sendo advertido por isto e continuar com a intenção de sacar irregularmente, mesmo sendo dentro da área delimitada, porem muito próxima a área delimitada irregular ele deve perder o ponto) obs.: não pode ser safado;**

02)A bola voltar para trás em direção a rede, (mesmo que exista intenção de rebatida o ponto deve ser dado ao oponente do sacador)

03) parar no lado do adversário.**(SAQUE CURTO DEMAIS)**

-No caso onde os acessos contra a bola e isto ajudar não ir além das linhas de lado ou antes de dar dois quiques no lado da área de jogo, o serviço é considerado válido;

-No serviço durante os eventos em duplas, uma repetição é dado quando o QUIQUE de bola na área de jogo do adversário e então voltar à rede, parando no lado oposto;

-No caso que as voltas contrárias ou bater a bola antes de dar dois quiques no lado da área de jogo do adversário, o serviço é considerado válido;

-Enquanto a bola está em jogo, o jogador pode tocar a superfície da mesa com sua mão livre, porem sem move-la, no caso que ele ou ela (atleta) está tentando restaurar seu equilíbrio depois batendo a bola. A Ele ou ela (atleta) não é permitido, embora, para suportar ele mesmo ou ela mesma (atleta) na superfície de competição e bater a bola;

Regras SIMPLIFICADAS

competição e vale a bola,

-O árbitro deve ser informado antes do jogo quais às limitações dos jogadores em classes 1 e 2 assim ele ou ela (atleta) podem dar validade a um serviço;

-Em duplas a restrição não se aplica somente a alternância da volta da bola pelas duplas.