

O tênis de mesa é um esporte inventado na Inglaterra na segunda metade do século XIX, onde era conhecido como *ping-pong*. Considerado um dos esportes mais populares do mundo, o tênis de mesa chegou ao Brasil na primeira década do século XX, trazido por turistas ingleses.

Assim como qualquer outro esporte, o tênis de mesa também tem as regras básicas que devem ser conhecidas pelos participantes.

Características do tênis de mesa

Antes de conhecermos as regras básicas do tênis de mesa, veremos algumas características do esporte. Confira a seguir:

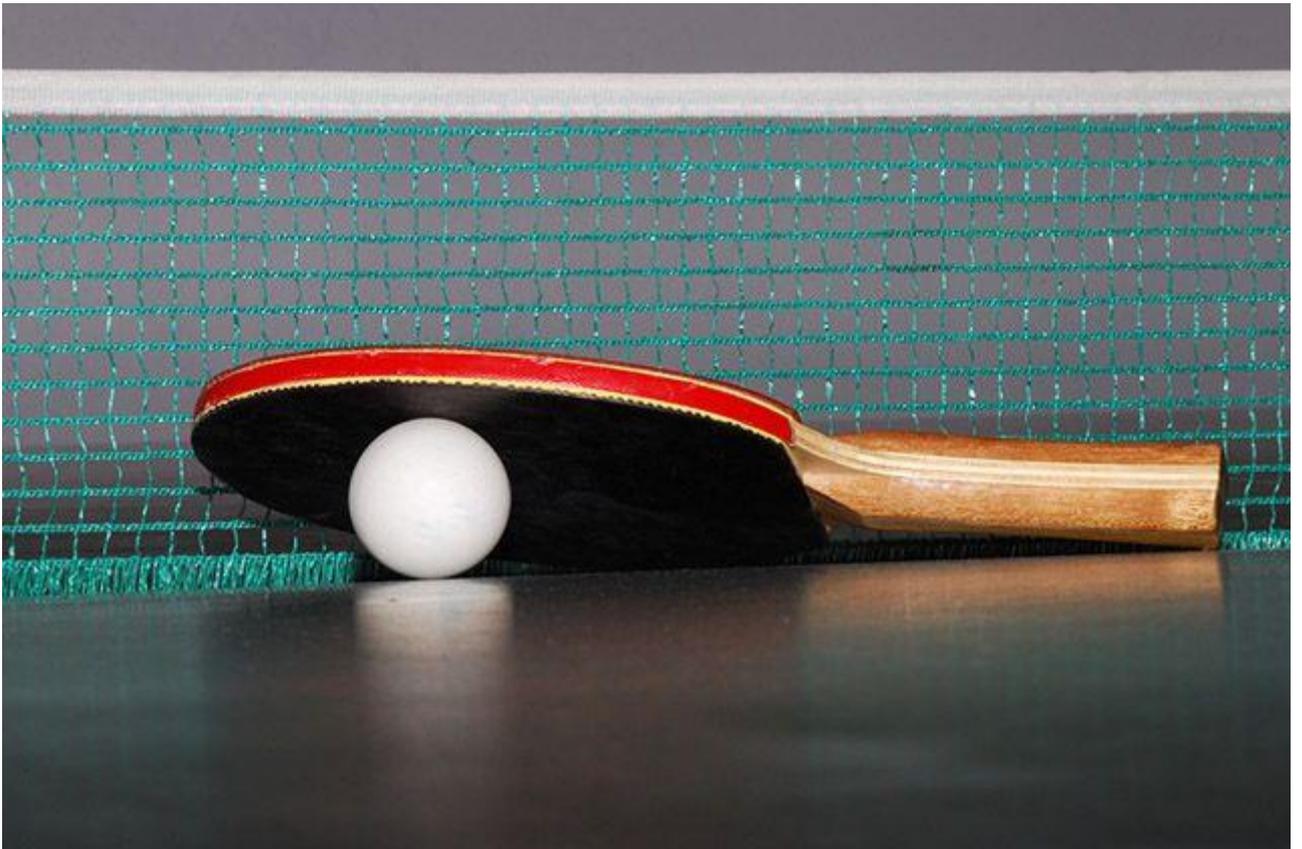


Foto: depositphotos

A mesa

O esporte é praticado em uma mesa que possui 2,74 metros de comprimento por 1,45 de largura e 76 cm de distância do solo. A mesa pode ser fabricada em qualquer material, na cor escura e fosca, com uma linha branca de 2 cm de largura em toda a sua volta.

A rede

No meio da mesa é fixada uma rede com 1,83 metros de comprimento e 15,25 cm de altura.

A bola

A bola deve ser feita de celuloide, na cor branca ou laranja.

A raquete

A raquete pode ser de qualquer tamanho, forma ou peso, mas pelo menos 85% do material em relação à espessura deve ser de madeira natural.

O lado da raquete usado para bater na bola deve ser coberto por uma borracha com pinos para fora. O objeto tem que ter obrigatoriamente duas cores diferentes: vermelho vivo de um lado e preto do outro.

Regras básicas do tênis de mesa

O objetivo do tênis de mesa é marcar pontos. Isso ocorre em suas situações: quando o adversário manda a bola para fora da mesa, no lado oposto ao seu; ou quando ele não alcança a bola, desde que ela tenha batido no lado de sua mesa. A bola só pode bater uma vez de cada lado da mesa. A partida é constituída de sets de 11 pontos e pode ser jogada entre duas pessoas (jogo de simples) ou entre quatro pessoas (jogo de duplas).

No saque, a bola deve ser lançada para cima, da palma da mão livre na vertical e, na descida, deve ser batida de maneira que ela toque primeiro no campo do sacador, passe sobre a rede sem tocá-la e toque no campo do adversário. Resumindo: no saque, a bola deve tocar uma vez em cada metade da mesa, sem tocar (“queimar”) a rede no centro da mesa.

O vencedor é o participante que consegue ganhar 3 sets (nas partidas de 5 sets) ou 4 (nas partidas de 7). Em caso de empate em 10 pontos, vence o jogador que colocar dois pontos de vantagem sobre o adversário.

O jogador perde pontos nas seguintes situações:

- Quando o saque “queimar” a rede;
- Quando sacar fora da zona de saque do adversário, nas duas tentativas;
- Quando deixa a bola quicar por duas vezes seguidas na sua metade da mesa;
- Quando devolve a bola na rede;
- Quando devolve a bola fora dos limites determinados pelas linhas do campo adversário;
- Quando sua mão livre toca a superfície da mesa durante a sequência.