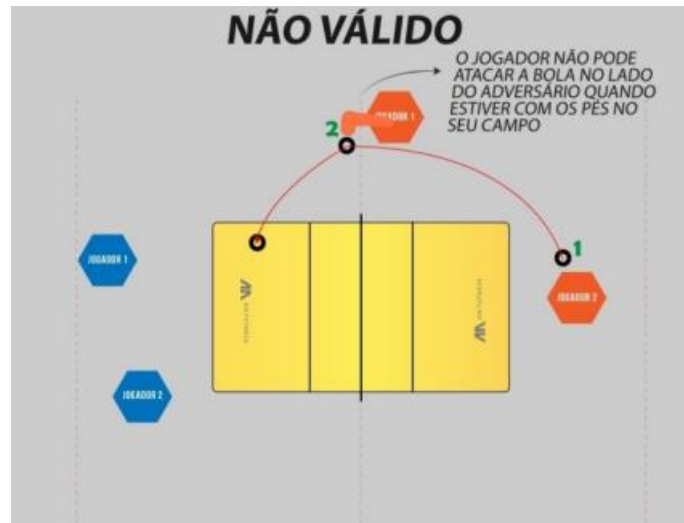




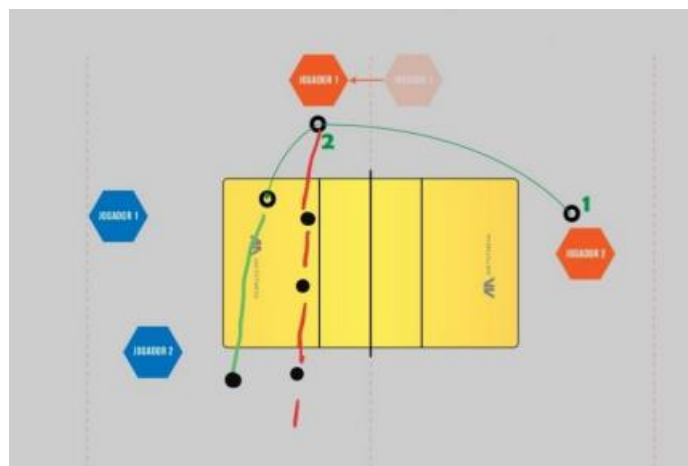
## REGRAS OFICIAIS DO FUTMESA

1. Antes de começar a partida as duplas/jogadores devem escolher a ordem de serviço inicial. Sendo assim, o árbitro irá realizar um sorteio, onde o ganhador irá definir se começa recebendo ou atacando, e de qual lado da futmesa irá iniciar.
2. Cada set é jogado até que um lado atinja 15 pontos. Cada partida pode ser disputada em 1, 2 ou 3 sets até que 1 ou 2 sets sejam vencidos por uma equipe, dependendo do tipo de competição. O tempo entre dois sets não deve exceder 1 minuto. Os jogadores devem mudar de lado quando na partida em set único a primeira equipe atingir o 8º ponto e nas partidas com três sets após o final de cada set. O set decisivo será de 12 pontos e deve ser vencido com pelo menos uma margem de dois pontos. Nas partidas com set único é disputada até que um lado atinja 15 pontos com diferença de 2 pontos para o adversário, caso isso não acontece a partida continua até que uma equipe alcance a diferença de 2 pontos.
3. A equipe que for começar como receptora escolhe o jogador recebedor do seu time primeiro, e após essa definição a dupla oponente também escolhe o jogador que irá começar o jogo sacando no recebedor escolhido.
4. A cada ponto conquistado a dupla/atleta que pontuou ganha o direito de realizar um serviço (sacar). Caso a dupla que estiver realizando o serviço ganhe o ponto do rally, o(a) atleta que estava sacando continua a sacar, e o(a) atleta que estava recebendo, continuar a receber.
  - 4.1 Após uma dupla quebrar o serviço da dupla adversária, ou seja, conquistar um ponto após estar recebendo o saque, ela ganha o direito de sacar e irá acontecer o rodízio. Sendo assim, o rodízio consiste na seguinte troca: o(a) atleta que estava recebendo vai para a posição de ataque (lateral da mesa) e o que ocupava a posição de ataque se transforma no sacador e próximo recebedor em eventual perda de ponto.
  - 4.2 Em caso de uma partida da categoria mista, o homem só poderá sacar no homem, e a mulher só poderá realizar o saque na mulher.
5. O saque deverá ser realizado atrás da linha de marcação de saque, a qual possui uma distância de 2 metros da mesa.
6. O saque só será validado se ultrapassar a rede sem tocá-la e atingir o lado da futmesa da equipe adversária. Caso o saque acerte a borda da mesa, configurando a “casquinha”, ele não será válido. Cada sacador terá direito a realizar duas tentativas de saque, caso não consiga realizar o segundo saque de forma correta, será ponto adversário.
7. Cada dupla deve tocar no mínimo duas vezes na bola de forma alternada e no máximo três vezes antes de passar a bola para o lado adversário. Se um jogador tocar na bola duas vezes seguidas será ponto da dupla adversária.
  - 7.1 **Para a categoria individual** - Após o saque, a bola deve ser devolvida tocando-a no mínimo 2 e máximo 3 vezes pelo jogador, após o primeiro retorno os demais podem ser feitos com no mínimo 1 e no máximo 3 toques. O retorno da bola é considerado válido apenas se quicar pelo menos uma vez na superfície de jogo do oponente sem tocar em nada, exceto na rede.





**12.1.1** O ataque saltando deve necessariamente fazer a bola quicar apenas uma vez na mesa. Em caso de duplo toque da bola na mesa em um ataque saltando, será ponto da dupla adversária.



**12.1.2** Cada um dos jogadores pode cruzar a linha virtual estendida da rede sem saltar, no entanto, nesse caso, eles precisam passar a bola de volta para o parceiro caso não tenha atingido o número máximo de toques.

### 12.2 Duplo quique:

O duplo quique só é permitido quando o ataque for realizado com a bola ainda no campo de defesa. Será considerado ponto da dupla atacante se a bola quicar duas vezes na mesa adversária, e em seguida cair fora da mesa ou ser tocada pelo jogador da defesa.

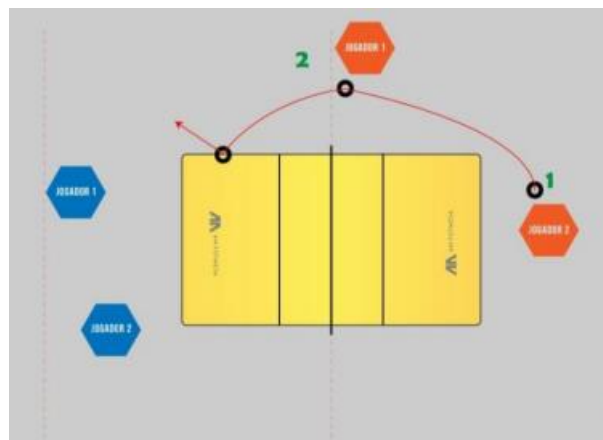
**12.2.1** Para evitar o ponto por duplo quique a dupla defensora deve evitar o segundo quique da bola no seu lado da mesa, mas sem encostar na mesa ou na rede, pois caso encoste na futmesa será ponto da dupla adversária.

**12.2.2** As bolas que excederem o número de dois quiques na mesa (3, 4, 5, 6, 7... quiques), são consideradas inválidas e o ponto é direcionado à dupla que estava defendendo.

**12.2.3** Em caso de ataque em que a bola “role na mesa”, seja por ter batido na rede ou por um ataque direto atrás da rede, será considerado mais de dois toques na mesa e será ponto adversário.

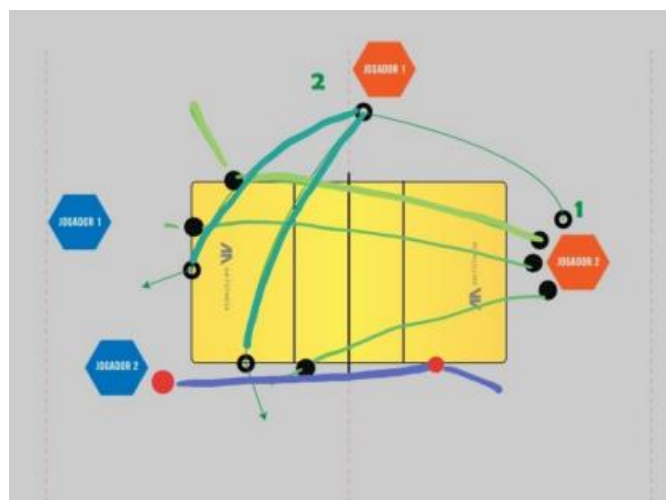
### 12.3 Golpe Lateral/ borda lateral:

Uma bola de borda lateral é quando a bola atinge o lado da mesa sem fazer nenhum trajeto sobre a superfície de jogo (tampo superior da mesa), nem antes e nem após o contato com a mesa. Em outras palavras, a bola acerta unicamente a quina lateral da mesa do mesmo lado em que está sendo realizado o ataque, independente do seu trajeto, chamado de golpe lateral ou quina lateral, e será considerado bola fora e o ponto será concedido ao time adversário. Leva-se em consideração o local de onde é realizado o ataque e não a posição da bola.



### 12.4 O LET:

Ataque em que a bola passe sobre a mesa e atinja a borda final ou a borda do outro lado da mesa, originando uma “casquinha”, será considerado Let. Cada Let equivale a uma vantagem, e toda vez que uma equipe conquistar dois Lets dentro de um mesmo set será considerado um ponto para aquela equipe.





**12.4.1** Ataques que resultam em Let faz com que o(a) jogador(a) que estava sacando, saque novamente, independentemente se ele tenha sofrido ou conquistado o Let (vantagem).

**13.** Os jogadores não podem se tocar durante o jogo para obter qualquer situação vantajosa.

**14.** Jogadores adversários devem evitar contato físico entre si em qualquer circunstância durante o jogo. Se isso acontecer, o árbitro decidirá o resultado, dependendo de quem ou o que iniciou o contato.