



REGULAMENTO
ESPECÍFICO
DE
TÊNIS DE MESA

2001/2002

INTRODUÇÃO	1
1. A MESA.....	2
2. A REDE.....	3
3. A BOLA.....	3
4. A RAQUETA.....	3
5. UM JOGO.....	4
6. UMA PARTIDA.....	4
8. FORMAS DE COMPETIÇÃO.....	5
9. COMPETIÇÃO INDIVIDUAL.....	6
10. COMPETIÇÃO POR EQUIPAS.....	6
11. CRITÉRIOS DE APURAMENTO (EQUIPAS E INDIVIDUAL).....	8
12. CLASSIFICAÇÃO, PONTUAÇÃO E DESEMPATE.....	8
13. MESA DA ORGANIZAÇÃO.....	9
14. EQUIPAMENTO.....	9
15. INTERVALOS.....	9
16. CASOS OMISSOS.....	9

INTRODUÇÃO

Este Regulamento Específico aplica-se a todas as competições de Ténis de Mesa realizadas no âmbito do Programa do Desporto Escolar e em conformidade com o estipulado no Regulamento Geral de Provas e Regras Oficiais em vigor.

Pode ainda ser complementado pelo Regulamento de prova de cada fase (CAE, Regional e Nacional), a elaborar pela respectiva entidade organizadora, com parecer do Coordenador Nacional da Modalidade.

1. A MESA

- 1.1. A Mesa deverá ter as dimensões standard ou seja, 2,74 m de comprimento, 1,525 m de largura e estar a 76 cm acima do pavimento, em plano horizontal.
- 1.2. A superfície de jogo deverá ser de uma cor uniforme, escura e baça, com uma linha branca de 2 cm de largura ao longo da cada margem de 2,74 m e ao longo das duas linhas de fundo de 1,525 m.
- 1.3. Para os jogos de pares, cada campo estará dividido em duas metades iguais, por uma linha central branca de 3 mm de largura, paralela às linhas laterais; a linha central será considerada como parte de cada meio campo direito.

2. A REDE

- 2.1. A rede estará suspensa por um cordão ligado em cada extremidade a um suporte vertical de 15,25 cm de altura e os extremos do suporte estarão a 15,25 cm para fora das linhas laterais.
- 2.2. A parte superior da rede, ao longo de todo o seu comprimento, estará a 15,25 cm acima da superfície de jogo.
- 2.3. A parte inferior da rede, ao longo de todo o seu comprimento, estará tão próximo, quanto possível, da superfície de jogo e as suas extremidades estarão tão próximas, quanto possível, dos postes.

3. A BOLA

- 3.1 A bola será esférica com um diâmetro de 40 mm.
- 3.2 A bola deverá pesar 2,7 gramas.
- 3.3 A bola para o presente ano lectivo será cor laranja baça ou branca, da marca Tibhar de 3 estrelas preferencialmente, ou de 1 estrela. Como segunda alternativa, Nitaku 3 estrelas.

4. A RAQUETA

- 4.1. A raqueta pode ser de qualquer tamanho, forma ou peso, mas a lâmina será plana e rígida.

- 4.2. O lado da lâmina (face) usado para bater a bola estará coberto com qualquer borracha vulgar de picos, com os picos virados para o exterior e com uma espessura total, incluindo o adesivo, não superior a 2 mm ou com borracha celular (sanduíche) com os picos virados para fora ou para dentro e com uma espessura total, incluindo o adesivo, não superior a 4 mm.
- 4.3. A borracha vulgar de picos é uma capa de borracha não celular, natural ou sintética, com picos distribuídos uniformemente sobre a sua superfície com uma densidade não inferior a 10 por cm² nem superior a 50 por cm².
- 4.4. A borracha “sanduíche” é uma capa de borracha celular coberta com uma capa exterior de borracha vulgar de picos e a espessura desta não será superior a 2 mm.
- 4.5. O material a aplicar na cobertura da lâmina não poderá estender-se para além dos limites da mesma, à excepção do cabo que pode usar-se descoberto ou coberto com qualquer material, o qual neste caso, se deve considerar como parte integrante do mesmo.

5. UM JOGO

- 5.1. O vencedor de um jogo (set), será o jogador ou par que primeiro obtenha 11 (onze) pontos, a não ser que ambos os jogadores ou pares tenham uma contagem igual de 10 (dez pontos, porque, então, será vencedor do jogo o jogador ou par que primeiro obtenha 2 (dois) pontos de diferença sobre o seu adversário.
 - 5.1.1. A mudança de serviço será feita após a contagem de 2 (dois) pontos. O jogador ou par recebedor passará a ser servidor e, assim sucessivamente até final do jogo, ou até que cada jogador ou par tenha igualado aos 10 (dez) pontos. Neste caso, cada jogador ou par servirá para 1 (um) ponto alternadamente.
 - 5.1.1.1. No último jogo possível de uma partida de pares, o par recebedor deverá trocar a ordem de receber sempre que qualquer dos pares atingir os 5 (cinco) pontos.
 - 5.1.1.2 Um jogador ou par que iniciou o jogo num lado da mesa, no jogo seguinte actuará no lado oposto. No último jogo possível de uma partida os jogadores ou pares trocarão de campo quando um deles atingir os 5 (cinco) pontos.

6. UMA PARTIDA

- 6.1 Uma partida consistirá numa disputada “ao melhor” de 5 Jogos (sets).

7. UM BOM SERVIÇO

- 7.1** O serviço começa com a bola estacionada e solta na palma da mão livre e aberta do Servidor
- 7.1.1** O servidor deverá então projectar a bola quase na vertical, no sentido ascendente, sem imprimir qualquer efeito, de modo que ela atinja pelo menos 16 cm após ter deixado a palma da mão livre e desça sem tocar em nada antes de ser batida.
- 7.1.2** Quando a bola estiver na sua fase descendente, o servidor deverá batê-la de maneira a que ela toque primeiro no seu campo e depois, passando por cima ou em torno da rede, toque directamente o campo do recebedor; em pares, a bola tocará sucessivamente o meio campo direito do servidor e o meio campo direito do recebedor.
- 7.1.3** Desde o início do serviço até ser batida, a bola deve estar acima do nível da superfície de jogo e atrás da linha de fundo do servidor, de modo a não ficar escondida do recebedor por nenhuma parte do corpo do servidor ou do seu parceiro em pares.
- 7.1.4** É da responsabilidade do jogador efectuar o serviço de tal modo que o árbitro ou o seu assistente possam verificar que ele cumpre com os requisitos para um bom serviço.
- 7.1.5** Se não houver nenhum árbitro assistente e o árbitro tenha dúvidas sobre a legalidade do serviço, ele pode, numa primeira ocasião na partida, advertir o servidor sem atribuir um ponto.
- 7.1.5.1** Se em qualquer ocasião subsequente da partida, um serviço desse jogador ou do seu parceiro em pares for de legalidade duvidosa, pela mesma ou por qualquer outra razão, o recebedor marcará um ponto.
- 7.1.5.2** Cada vez que exista uma falha clara por parte do servidor no cumprimento dos requisitos para um bom serviço, não lhe será dada qualquer advertência e o recebedor marcará um ponto.
- 7.1.6.** Excepcionalmente, o árbitro pode relevar os requisitos para um bom serviço se estiver seguro que o impedimento é devido a uma capacidade física.

8. FORMAS DE COMPETIÇÃO

- 8.1.** O desenvolvimento do Campeonato Escolar, nas suas diferentes fases (CAE, Regional e Nacional), processa-se de acordo com o definido no Regulamento Geral de Provas.

São organizados dois tipos de competição:

- Uma competição por equipas
- Uma competição individual

9. COMPETIÇÃO INDIVIDUAL

9.1. Em todas as fases de competição, disputa-se um Torneio segundo o “Sistema Alemão” (eliminação à 2ª derrota).

9.1.1. Em função do número de participantes inscritos na fase Regional e para facilitar a organização, esta poderá utilizar o “Sistema Misto”, ou seja; no decorrer da mesma competição, ela admite uma utilização do sistema de poule e de eliminatórias.

9.1.2. Assim, numa 1º fase (fase de apuramento) os participantes serão distribuídos por grupos, jogando entre si, em poule, a uma volta a fim de apurar o vencedor ou os dois primeiros classificados de cada grupo.

9.1.3. A distribuição dos participantes pelos grupos, será sorteada tendo como base as suas classificações da fase anterior (CAE).

9.1.4. A 2ª fase da competição (Mapa Final) será realizada por eliminatórias (Sistema Alemão) e os vencedores ou os dois primeiros classificados de cada grupo, ocuparão as posições em aberto no Mapa Final por sorteio absoluto.

9.1.5. Não querendo a organização na Fase Regional optar pelo sistema “misto”, poderá utilizar directamente o “Mapa Alemão” de 16 ou 32 conforme o número de participantes.

9.1.6. Na Fase Nacional, aplica-se directamente o “sistema Alemão” para um Mapa Final de 32 participantes na prova masculina e 16 participantes na prova feminina

10. COMPETIÇÃO POR EQUIPAS

10.1. Cada estabelecimento de Ensino (Grupo/Equipa de Competição) pode inscrever na competição ***um número ilimitado de equipas***, devendo em cada uma delas, participar no mínimo com 3 (três) alunos. Neste caso, a Escola ao inscrever mais que uma equipa por escalão etário / sexo, deve apresentar uma designação identificadora que os distinga (A, B, C, etc).

10.2. Constituição das equipas:

10.2.1. Cada equipa é constituída por cinco alunos *devendo obrigatoriamente*, no entanto, apresentar em competição, no mínimo três alunos

10.3. Esta competição disputa-se segundo o sistema de jogo “Swaythling Modificado”

9.3.1. Esta forma de jogo consiste em colocar em confronto:

- Individualmente três jogadores de uma equipa com três jogadores da outra equipa
- Um par de uma equipa com o par da outra equipa

Nota: os componentes que formarão o par, podem ser indicados ao árbitro quando da constituição da equipa ou somente quando da realização da respectiva partida. Contudo, os jogadores que constituem o par, deverão constar logo de início no boletim do encontro.

10.4. Um encontro é disputado “ao melhor” de sete partidas, isto é, termina quando uma equipa alcança quatro vitórias.

10.5. Todas as partidas serão disputadas ao melhor de cinco Jogos (sets).

10.6. A competição de equipas poderá ser jogada, conforme o número de concorrentes, nos seguintes sistemas:

- Sistema em poule (todos contra todos) a uma ou duas voltas, em jornadas simples ou concentradas.
- Sistema Round Robin
 - Na 1ª fase, as equipas são distribuídas em vários grupos por sorteio absoluto ou seguindo o critério de cabeças de série.
 - Na 2ª fase, aplica-se o sistema cruzado em que:

A1 (1º do grupo A) defronta B2 (2º do grupo B)

A2 (2º do grupo A) defronta B1 (1º do grupo B)

A3 (3º do grupo A) defronta B4 (4º do grupo B)

A4 (4º do grupo A) defronta B3 (3º do grupo B)

- Na 3ª fase, defrontam-se os vencedores dos dois primeiros encontros para apuramento do 1º e 2º classificados, os vencidos para apuramento dos 3º e 4º classificados, bem como os vencedores do encontro A3 / B4 e A4 / B3 para apuramento do 5º e 6º e os vencidos para apuramento do 7º e 8º classificados.

11. CRITÉRIOS DE APURAMENTO (EQUIPAS E INDIVIDUAL)

11.1. Apuramento a efectuar de fase para fase:

- a) Fase CAE - sem limite de participação por estabelecimento de ensino.
- b) Fase Regional – O número de equipas e alunos (individual) a apurar para esta fase é determinado pela organização dos campeonatos.
- c) Fase Nacional – Equipa vencedora da Fase Regional (Por Escalão/Sexo)
 - **Cinco** jogadores masculinos melhor classificados da Fase Regional
 - **Três** jogadores femininos melhor classificados da Fase Regional

12. CLASSIFICAÇÃO, PONTUAÇÃO E DESEMPATE

12.1. Nas provas de equipas organizadas pelo sistema em Poule, a classificação será feita por pontos, atribuindo-se:

Vitória	3 pontos
Empate	2 pontos
Derrota	1 ponto
Falta de comparência	0 pontos

12.1.1. À falta de comparência corresponde uma derrota por 0 / 4 em partidas e 0 / 3 em sets com os parciais de 0 / 11 ; 0 / 11; 0 / 11

12.2. Em caso de igualdade entre qualquer número de concorrentes, o desempate será feito pelos resultados verificados entre eles, levando em linha de conta e pela seguinte ordem:

- a) a melhor pontuação dos encontros disputados entre si;
- b) a maior diferença entre partidas ganhas e perdidas;
- c) a maior diferença entre jogos ganhos e perdidos;
- d) a maior diferença entre pontos ganhos e perdidos;

- e) mantendo-se ainda a igualdade, disputar-se-á um jogo de desempate entre as duas equipas empatadas ou uma poule a uma volta no caso do número de empatados ser superior a dois.

13. MESA DA ORGANIZAÇÃO

13.1. É obrigatória a constituição da mesa da organização, entendida como meio auxiliar de organização e controlo da actividade. A participação activa dos alunos nestas funções deve servir como meio pedagógico e didáctico enquadrado nos objectivos gerais do Desporto Escolar. Assim e para o efeito, cada equipa deverá apresentar, no mínimo, um aluno com formação para exercer essas funções. Caso tal não se verifique, deverá proceder-se de acordo com o Regulamento Geral de Provas.

13.1.1. A condição referida não se verifica quando é nomeado pelo CAE, DRE ou GCDE um responsável pela organização da competição. Esta situação não inibe a colaboração de professores e alunos na mesa da organização.

13.2. As funções dos elementos que compõem a mesa da organização são:

- a) preenchimento do cabeçalho do boletim de jogo;
- b) ratificação dos resultados no boletim de jogo;
- c) coordenação da arbitragem;
- d) registo de eventuais ocorrências disciplinares;
- e) preenchimento sequencial dos mapas da competição

14. EQUIPAMENTO

14.1. O vestuário de jogo consistirá normalmente de uma camisola de manga curta, calção ou saia, meias e sapatos de ténis; outras roupas tais como parte ou todo o fato de treino, não poderão ser usadas durante o jogo, salvo com autorização do director da competição.

14.2. A cor principal da camisola, saia ou calções, excepto as mangas ou a gola da camisola, deverá ser claramente diferente da cor da bola a utilizar.

15 INTERVALOS

15.1. O jogo será contínuo durante uma partida, excepto quando qualquer jogador exercer o direito a:

15.1.1. um intervalo até 1 (um) minuto entre os sucessivos jogos de uma partida;

15.1.2. breves intervalos para ir à toalha depois de cada 6 (seis) pontos desde o início de cada jogo e na troca de campos no último jogo possível de uma partida.

15.2. Um jogador ou par durante uma partida, pode solicitar um pedido de tempo (time – out) até 1 (um) minuto.

15.2.1 O pedido de tempo pode ser solicitado pelo jogador, par ou conselheiro designado.

15.2.2 O pedido de tempo é feito quando a bola não está em jogo e será indicado ao árbitro fazendo um “T” com as mãos.

16. CASOS OMISSOS

16.1 Os casos omissos e as dúvidas resultantes da aplicação deste regulamento, serão analisados pelo Gabinete Coordenador do Desporto Escolar.

Tabela de sorteio para competições em poule

Número de concorrente	JORNADAS								
	1 ^a	2 ^a	3 ^a	4 ^a	5 ^a	6 ^a	7 ^a	8 ^a	9 ^a
3	1 - 2	3 - 1	2 - 3						
4	1 - 4	4 - 3	2 - 4						
	3 - 2	2 - 1	1 - 3						
5	5 - 2	3 - 5	1 - 3	4 - 1	2 - 4				
	4 - 3	2 - 1	5 - 4	3 - 2	1 - 5				
6	1 - 6	6 - 4	2 - 6	6 - 5	3 - 6				
	5 - 2	3 - 5	1 - 3	4 - 1	2 - 4				
	4 - 3	2 - 1	5 - 4	3 - 2	1 - 5				
7	7 - 2	4 - 6	1 - 3	5 - 7	2 - 4	6 - 1	3 - 5		
	6 - 3	3 - 7	7 - 4	4 - 1	1 - 5	5 - 2	2 - 6		
	5 - 4	2 - 1	6 - 5	3 - 2	7 - 6	4 - 3	1 - 7		
8	1 - 8	8 - 5	2 - 8	8 - 6	3 - 8	8 - 7	4 - 8		
	7 - 2	4 - 6	1 - 3	5 - 7	2 - 4	6 - 1	3 - 5		
	6 - 3	3 - 7	7 - 4	4 - 1	1 - 5	5 - 2	2 - 6		
	5 - 4	2 - 1	6 - 5	3 - 2	7 - 6	4 - 3	1 - 7		
9	9 - 2	5 - 7	1 - 3	6 - 8	2 - 4	7 - 9	3 - 5	8 - 1	4 - 6
	8 - 3	4 - 8	9 - 4	5 - 9	1 - 5	6 - 1	2 - 6	7 - 2	3 - 7
	7 - 4	3 - 9	8 - 5	4 - 1	9 - 6	5 - 2	1 - 7	6 - 3	2 - 8
	6 - 5	2 - 1	7 - 6	3 - 2	8 - 7	4 - 3	9 - 8	5 - 4	1 - 9
10	1 - 10	10 - 6	2 - 10	10 - 7	3 - 10	10 - 8	4 - 10	10 - 9	5 - 10
	9 - 2	5 - 7	1 - 3	6 - 8	2 - 4	7 - 9	3 - 5	8 - 1	4 - 6
	8 - 3	4 - 8	9 - 4	5 - 9	1 - 5	6 - 1	2 - 6	7 - 2	3 - 7
	7 - 4	3 - 9	8 - 5	4 - 1	9 - 6	5 - 2	1 - 7	6 - 3	2 - 8
	6 - 5	2 - 1	7 - 6	3 - 2	8 - 7	4 - 3	9 - 8	5 - 4	1 - 9

Não há necessidade de se apresentar uma tabela com um número maior de Equipas concorrentes por não se aplicar no **Desporto Escolar**.

Nota: As equipas cujo número está indicado em primeiro lugar ocuparão no Boletim de jogo a posição "A"

Ministério da Educação 

GABINETE COORDENADOR DO DESPORTO ESCOLAR

