



GOVERNO DE  
PORTUGAL

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
E CIÊNCIA



# REGULAMENTO ESPECÍFICO

## TÊNIS DE MESA

2013 - 2017



## **ÍNDICE**

<b>1 – Introdução.</b>	<b>2</b>
<b>2 – Escalões Etários e Regras de Jogo.</b>	<b>2</b>
<b>3 – Formas de competição.</b>	<b>8</b>
<b>4 – Critérios de apuramento (equipas e individuais).</b>	<b>11</b>
<b>5 - Arbitragem e Mesa da Organização.</b>	<b>12</b>
<b>6 - Participação em provas do escalão superior.</b>	<b>12</b>
<b>7 - Top de excelência de Iniciados.</b>	<b>12</b>
<b>8 – Casos omissos.</b>	<b>12</b>
<b>9 – Anexos.</b>	<b>13</b>
<b>9.1 – Boletim de Jogo Swaythlinhg / Corbillon</b>	
<b>9.2 – Boletim de Jogo Marcel Corbillon</b>	
<b>9.3 - Mapa de 32 – eliminatória simples</b>	
<b>9.4 - Mapa Progressivo feminino</b>	
<b>9.5 – Mapa Progressivo masculino</b>	

## **1 – INTRODUÇÃO**

O Regulamento Especifico 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 2013 – 2017.

Pode ainda ser complementado pelo Regulamento de prova de cada Fase (Local, Regional e Nacional) a elaborar pela respetiva entidade organizadora.

## **2 – ESCALÕES ETÁRIOS E REGRAS DO JOGO**

### **2.1 – Escalões etários**

<b>ESCALÕES</b>	<b>ANO de NASCIMENTO 2013 / 2014</b>	<b>ANO de NASCIMENTO 2014 / 2015</b>	<b>ANO de NASCIMENTO 2015 / 2016</b>	<b>ANO de NASCIMENTO 2016 / 2017</b>
<b>INFANTIS A</b>	<b>2003 / 2005</b>	<b>2004 / 2006</b>	<b>2005 / 2007</b>	<b>2006 / 2008</b>
<b>INFANTIS B</b>	<b>2001 / 2002</b>	<b>2002 / 2003</b>	<b>2003 / 2004</b>	<b>2004 / 2005</b>
<b>INICIADOS</b>	<b>1999 / 2000</b>	<b>2000 / 2001</b>	<b>2001 / 2002</b>	<b>2002 / 2003</b>
<b>JUVENIS</b>	<b>1997 / 1998</b>	<b>1998 / 1999</b>	<b>1999 / 2000</b>	<b>2000 / 2001</b>
<b>JUNIORES</b>	<b>1992 / 1996</b>	<b>1993 / 1997</b>	<b>1994 / 1998</b>	<b>1995 / 1999</b>

### **2.2 – REGRAS DO JOGO**

#### **2.2.1 – A MESA**

**2.2.1.1** – A superfície superior da Mesa deverá ter 2,74m de comprimento, 1,525m de largura e estar a 76 cm acima do pavimento, em plano horizontal.

**2.2.1.2** – A superfície de jogo não inclui os lados verticais do tampo da mesa.

**2.2.1.3** – A superfície de jogo pode ser feita de qualquer material e permitirá um ressalto uniforme de 23cm, quando se deixar cair sobre ela uma bola regulamentar de uma altura de 30cm.

**2.2.1.4** - A superfície de jogo deverá ser de uma cor uniforme, escura e baça, com uma linha branca de 2cm de largura ao longo de cada margem de 2,74 m e ao longo das duas linhas de fundo de 1,525 m.

**2.2.1.5** – Para os jogos de pares, cada campo está dividido em duas metades iguais por uma linha central branca de 3mm de largura, paralela às linhas laterais; a linha central será considerada como parte de cada meio campo direito.

## **2.2.2 – A REDE**

**2.2.2.1** – A rede estará suspensa por um cordão ligado em cada extremidade a um suporte vertical de 15,25cm de altura e os extremos do suporte estarão a 15,25cm para fora das linhas laterais.

**2.2.2.2** – A parte superior da rede, ao longo de todo o seu comprimento, estará a 15,25cm acima da superfície de jogo.

**2.2.2.3** – 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.

## **2.2.3 – A BOLA**

**2.2.3.1** – A bola será esférica com um diâmetro de 40mm.

**2.2.3.2** – A bola deverá pesar 2,7 gr.

**2.2.3.3** – A bola para o presente ano lectivo será branca, da marca *Tibhar* de três estrelas preferencialmente. Como segunda alternativa, a bola branca *Butterfly* também de três estrelas preferencialmente.

## **2.2.4 – A RAQUETA**

**2.2.4.1** – A raqueta poderá ser de qualquer tamanho forma ou peso, mas a lâmina será plana e rígida.

**2.2.4.2** – O lado da lâmina (face) usado para bater a bola estará coberto com qualquer borracha vulgar de picos, com estes virados para o exterior e com uma espessura total, incluindo o adesivo, não superior a 2mm ou com borracha celular (sandwich), com os picos virados para fora ou para dentro e com uma espessura total, incluindo o adesivo, não superior a 4mm.

**2.2.4.3** – A borracha vulgar de picos é uma capa de borracha não celular, natural ou sintética, com os picos distribuídos uniformemente sobre a sua superfície, com uma densidade não inferior a 10 por cm<sup>2</sup> nem superior a 30 por cm<sup>2</sup>

**2.2.4.4** - 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.

**2.2.4.5** – A superfície do revestimento dum lado da lâmina ou do lado da lâmina que fique a descoberto, será baça, vermelho vivo de um lado e preto do outro.

**2.2.4.6** – No início de uma partida e sempre que um jogador mude de raqueta durante a mesma, ele mostrará ao seu adversário e ao árbitro, a raqueta que vai usar e permitirá que ela seja examinada.

## **2.2.5 – DEFINIÇÕES**

**2.2.5.1** – Uma jogada é o período durante o qual a bola está em jogo.

**2.2.5.2** – A bola está em jogo desde o último momento em que se encontra estacionária na palma da mão livre, antes de ser intencionalmente projectada em serviço e até que a jogada seja decidida com um ponto ou bola nula.

**2.2.5.3** – Uma bola nula é a jogada cujo resultado não altera a contagem.

**2.2.5.4** – Um ponto é uma jogada cujo resultado altera a contagem.

**2.2.5.5** – A mão da raqueta é a mão que segura a raqueta.

**2.2.5.6** – A mão livre é a mão que não segura a raqueta.

**2.2.5.7** – O batimento, é bater a bola com a raqueta segura na mão ou a mão da raqueta abaixo do pulso.

**2.2.5.8** – Um jogador faz obstrução, se ele ou qualquer coisa que use toque na bola em cima da mesa, ou quando ela vai em direcção à superfície de jogo, sem ter tocado o seu campo desde a última vez que foi batida pelo seu adversário.

**2.2.5.9** – O servidor é o jogador que tem direito ao primeiro batimento na bola numa jogada.

**2.2.5.10** – O recebedor é o jogador que tem direito ao segundo batimento na bola numa jogada.

**2.2.5.11** – O árbitro é a pessoa designada para dirigir o encontro ou partida.

**2.2.5.12** – A bola será considerada como passando por cima ou em torno da rede se passar por qualquer lado que não seja entre a rede e os postes ou entre a rede e a superfície de jogo.

## **2.2.6 – O SERVIÇO**

**2.2.6.1** – O serviço começa com a bola repousando livremente na palma da mão aberta e estacionária do servidor.

**2.2.6.2** – O servidor deverá então projectar a bola quase na vertical, no sentido ascendente, sem imprimir qualquer efeito, de modo a que ela atinja pelo menos 16cm, após ter deixado a palma da mão livre e desça, sem tocar em nada antes de ser batida.

**2.2.6.3** – Quando a bola está na sua fase descendente, o servidor deverá bate-la de modo que ela toque primeiro no seu campo e depois, passando por cima ou em torno da rede, toque directamente no campo do recebedor. Em pares, a bola tocará sucessivamente o meio campo direito do servidor e no meio campo direito do recebedor.

**2.2.6.4** – Desde o início do serviço até ser batida, a bola deverá estar acima do nível da superfície de jogo e atrás da linha de fundo do servidor, de modo que não fique escondida do recebedor pelo servidor ou pelo seu parceiro em pares e por nada que eles usem.

**2.2.6.5** – Logo que a bola seja projectada, o braço livre e a mão do servidor deverão ser desviados do espaço entre a bola e a rede.

**2.2.6.6** – É da responsabilidade do servidor efectuar o serviço de modo que o árbitro ou o seu assistente fiquem convencidos que cumpre os requisitos da lei e ambos possam decidir que o serviço é correcto.

**2.2.6.7** – Se, quer o árbitro ou o seu assistente, não estiverem seguros da legalidade de um serviço, podem na primeira ocasião de uma partida, interromper o jogo e advertir o servidor. Contudo, qualquer serviço subsequente desse mesmo jogador ou do seu parceiro no caso de um jogo de pares que não for claramente legal, será considerado incorrecto.

## **2.2.7 – A DEVOLUÇÃO**

A bola tendo sido servida ou devolvida, deverá ser batida de tal forma que passe por cima ou em torno da rede e toque o campo do seu adversário, seja directamente ou depois de tocar a rede ou os seus suportes.

## **2.2.8 – A ORDEM DE JOGO**

**2.2.8.1-** Em singulares, o servidor deverá primeiro fazer um serviço, o recebedor fará então uma devolução e daí em diante servidor e recebedor deverão fazer alternadamente uma devolução.

**2.2.8.2 –** Em pares, o servidor deverá fazer primeiro um serviço e o recebedor uma devolução; o parceiro do servidor fará uma devolução e o parceiro do recebedor fará depois uma devolução. Daí em diante, sequencialmente, cada um dos jogadores fará uma devolução.

## **2.2.9 – BOLA NULA**

**2.2.9.1 –** A jogada será de bola nula:

**2.2.9.1.1 –** Se, ao servir, a bola passar por cima ou em torno da rede toque esta ou os seus suportes, desde que o serviço seja bem executado, ou é obstruída pelo recebedor ou o seu parceiro;

**2.2.9.1.2 –** Se o serviço é executado quando o recebedor ou o seu par não está preparado e desde que nenhum deles tente devolver a bola;

**2.2.9.1.3 –** Se as falhas na realização de um serviço ou de uma devolução, são devidas a distúrbios ocasionados por causas fora do controlo do jogo;

**2.2.9.1.4 –** Se o jogo for interrompido pelo árbitro ou pelo árbitro assistente;

**2.2.9.2. - Um jogo pode ser interrompido:**

**2.2.9.2.1 –** Para corrigir um erro na ordem do serviço, recepção ou mudança de campo;

**2.2.9.2.2 –** Para advertir ou penalizar um jogador ou conselheiro;

**2.2.9.2.3 –** Porque as condições de jogo foram perturbadas de forma a poderem afectar o desenrolar da jogada.

## **2.2.10 – UM PONTO**

**2.2.10.1 –** A não ser que a jogada seja de bola nula, um jogador marcará um ponto:

**2.2.10.1.1 –** Se o seu adversário falhar a execução de um serviço correcto;

**2.2.10.1.2 –** Se o seu adversário falhar a execução de uma devolução correcta;

**2.2.10.1.3 –** Se a bola, depois de um serviço ou devolução, toca em alguma coisa que não seja a rede e os seus suportes antes de ser batida pelo adversário;

**2.2.10.1.4 –** Se a bola, depois de batida pelo adversário, sobrevoa o seu campo ou ultrapassa a sua linha de fundo sem lhes ter tocado;

**2.2.10.1.5 –** Se o seu adversário obstruir a bola;

**2.2.10.1.6 –** Se o seu adversário bater a bola duas vezes consecutivas;

**2.2.10.1.7 –** Se o seu adversário bater a bola com o lado da raqueta cuja superfície não cumpra com os pontos 2.2.4.2 - 2.2.4.3 - 2.2.4.4 - 2.2.4.5;

**2.2.10.1.8 –** Se o seu adversário ou qualquer coisa que use mover a superfície de jogo;

**2.2.10.1.9** - Se o seu adversário ou qualquer coisa que use tocar na rede ou nos seus suportes;

**2.2.10.1.10** – Se a mão livre do seu adversário tocar na superfície de jogo;

**2.2.10.1.11** – Se em pares, os seus adversários baterem a bola fora da sequência estabelecida pelo primeiro servidor e primeiro recebedor;

## **2.2.11 – UM JOGO**

O vencedor de um jogo será o jogador ou par que primeiro obtenha onze pontos, a não ser que ambos os jogadores ou pares tenham uma contagem igual de dez pontos, porque então, será vencedor o jogador ou par que primeiro obtenha dois pontos de diferença sobre o seu adversário.

## **2.2.12 – UMA PARTIDA**

Consistirá numa disputa ao melhor de qualquer número ímpar de jogos (sets)

## **2.2.13 – A ORDEM DE SERVIÇO DA RECEPÇÃO E DOS CAMPOS**

**2.2.13.1** – O direito de escolher a ordem inicial do serviço recepção e campos, será decidido por sorteio e o vencedor poderá escolher servir ou receber primeiro ou começar num campo em particular.

**2.2.13.2** – Quando um dos jogadores ou pares, tiver escolhido servir ou receber primeiro ou começar num campo em particular, o outro jogador ou par terá a outra escolha.

**2.2.13.3** – Após a contagem de dois pontos, o jogador ou par recebedor passará a servir e, assim sucessivamente até ao final do jogo, ou até que cada jogador ou par tenha igualado aos dez pontos. Neste caso, cada jogador ou par servirá para um ponto alternadamente.

**2.2.13.4** – Em cada jogo de uma partida de pares, o par que tiver o direito de servir decidirá sempre qual dos jogadores o fará. No primeiro jogo de uma partida, o par recebedor decidirá qual dos jogadores fará a primeira devolução: nos jogos seguintes de uma mesma partida uma vez escolhido o primeiro servidor, o primeiro recebedor será o jogador que serviu para aquele no jogo imediatamente anterior.

**2.2.13.5** – Em pares, a cada mudança de serviço, o recebedor anterior tornar-se-á servidor e o parceiro do servidor anterior será o recebedor.

**2.2.13.6** – O Jogador ou par que servir primeiro num jogo, será o primeiro a receber no jogo seguinte de uma partida; 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 primeiros cinco pontos.

**2.2.13.7** – O jogador ou par que iniciou um 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 cinco pontos.

## **2.2.14 – FORA DA ORDEM DE SERVIÇO DA RECEPÇÃO OU DO CAMPO**

**2.2.14.1** – Se um jogador serve ou recebe fora da sua ordem, o jogo será interrompido pelo árbitro logo que a anomalia tenha sido detectada e deverá prosseguir com esse jogador servindo ou recebendo, de acordo com a sequência estabelecida no início da partida, mantendo-se a contagem já alcançada; do mesmo modo se procederá para os pares.

**2.2.14.2** – Se os jogadores não mudarem de campo na altura em que o deviam ter feito, o jogo deverá ser interrompido pelo árbitro logo que o erro for descoberto e o mesmo, recomeçará com os jogadores nos campos correspondentes, de acordo com a ordem estabelecida no início da partida, mantendo-se a contagem já alcançada.

**2.2.14.3** – Em qualquer das circunstâncias, os pontos alcançados antes da detecção do erro serão considerados válidos.

## **2.2.15 – INTERVALOS**

**2.2.15.1** – O jogo será contínuo durante uma partida, excepto quando qualquer jogador exercer o direito a:

**2.2.15.1.1** – O intervalo até um minuto entre os sucessivos jogos de uma partida;

**2.2.15.1.2** – Breves intervalos para ir à toalha depois de cada seis pontos desde o início de cada jogo e na troca de campos no último jogo possível de uma partida;

**2.2.15.2** – Um jogador ou par ou o seu conselheiro designado durante uma partida, pode solicitar um pedido de tempo (time – out) até um minuto.

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

## **2.2.16 – EQUIPAMENTO**

**2.2.16.1** – O vestuário de jogo consistirá normalmente de: camisola de manga curta, calção ou saia, meias e sapatos de ténis. Outras roupas tais como parte ou todo o fato de treino e boné, não poderão ser usados durante o jogo, salvo com autorização do director da competição.

**2.2.16.2** – A cor principal da camisola excepto as mangas ou a gola, saia ou calção, deverão ser claramente diferentes da cor da bola.

**2.2.16.3** – Em todas as Provas e Campeonatos do Desporto Escolar, os praticantes do mesmo Agrupamento de Escolas ou Escolas não Agrupadas, devem possuir equipamento igual e sempre que possível, com o nome ou emblema da Escola. – Artº7 – ponto 1 do RGP do DE

**2.2.16.4** – Nas Provas e ou Campeonatos Escolares fica vedado a todos os participantes a utilização de equipamento oficial de clube nacional ou estrangeiro. Artº7 – ponto 3 do RGP do DE.



### **3 – FORMAS DE COMPETIÇÃO**

**3.1** – O desenvolvimento dos Campeonatos dos Desporto Escolar, nas suas diferentes fases ( local, regional ou nacional), processa-se de acordo com o definido no Regulamento Geral de Provas.

**3.2** – São organizados dois tipos de competição:

**3.2.1** – Competição por Equipas

**3.2.2** – Competição Individual

#### **3.2 – COMPETIÇÃO POR EQUIPAS.**

**3.2.1** – Cada estabelecimento de ensino na fase local (CLDE) pode inscrever na competição um número ilimitado de equipas. Neste caso, o Clube do Desporto Escolar do Agrupamento de Escolas ou Escolas não Agrupadas, ao inscrever mais que uma equipa no mesmo escalão/género, deve apresentar uma designação que as distinga – Equipa “A” - Equipa “B” e assim sucessivamente, tal como preconizado no número 1, do artigo 13, do Regulamento Geral de Provas.

**3.2.2** – Se nessa competição as Equipas forem distribuídas por Séries, as do mesmo Agrupamento de Escolas ou Escolas não Agrupadas não devem ser incluídas na mesma Série, tal como preconizado no número 2, do artigo 13, do Regulamento Geral de Provas.

#### **3.3 – CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS.**

**3.3.1** – Em todas as fases da competição – local, regional ou nacional, cada equipa masculina é constituída obrigatoriamente por:

- Um professor responsável pelo Grupo/Equipa.
- Um aluno árbitro com formação.
- Três alunos em competição, podendo no entanto, deslocar quatro.

**3.3.2** - Em todas as fases da competição – local, regional ou nacional, cada equipa feminina é constituída obrigatoriamente por:

- Um professor responsável pelo Grupo/Equipa.
- Um aluno árbitro com formação.
- Duas a quatro alunas em competição.

**3.3.3** – A constituição das equipas terá que ser presente à organização da Prova até ao prazo limite estabelecido. Só os jogadores inicialmente inscritos no Boletim de Jogo poderão disputar o Encontro.

#### **3.4 – SISTEMAS DE JOGO**

**3.4.1** – A competição masculina disputa-se segundo o sistema misto **Swaythlinhg / Corbillon - anexo 1**

**3.4.1.1** – A ordem das partidas é a seguinte:

- 1ª partida – **A / X**
- 2ª partida - **B / Y**
- 3ª partida - **BC / XZ**
- 4ª partida - **A / Y**
- 5ª partida - **C / Z**

**3.4.1.2** – Intervêm neste sistema apenas três jogadores e os jogadores inscritos no Boletim de Jogo com as letras **B e C** e **X e Z** terão obrigatoriamente de formar o par.

**3.4.1.3** – O Encontro termina quando uma das Equipas atingir o máximo de três partidas ganhas. Todas as partidas são disputadas ao melhor de cinco jogos ( sets).

**3.4.2** – A competição feminina disputa-se segundo o sistema **Marcel Corbillon - anexo 2**

**3.4.2.1** – A ordem das partidas é a seguinte:

1ª partida – **A / X**

2ª partida - **B / Y**

3ª partida - **PAR**

4ª partida - **A / Y**

5ª partida - **B / X**

**3.4.2.2** – Intervêm neste sistema, duas, três ou quatro jogadoras. As componentes que formam o par, podem ser duas quaisquer jogadoras que constituem a Equipa, desde que inscritas inicialmente no Boletim de Jogo. A constituição do par poderá ser indicada ao árbitro quando da formação da Equipa ou somente quando da realização dessa partida.

**3.4.2.3** - O Encontro termina quando uma das Equipas atingir o máximo de três partidas ganhas. Todas as partidas são disputadas ao melhor de cinco jogos (sets).

## **3.5 - SISTEMA DE COMPETIÇÃO DE EQUIPAS**

**3.5.1** - A competição de Equipas poderá ser jogada conforme o número de concorrentes nos seguintes sistemas:

**3.5.1** – Sistema em Poule com as Equipas agrupadas em Série a uma ou duas voltas em jornadas concentradas.

**3.5.2** – Sistema Round Robin

- na **1ª Fase** as equipas são distribuídas em várias Séries em sorteio absoluto ou seguindo o critério de “cabeças de série”

- na **2ª Fase** aplica-se o sistema cruzado em que:

A1 ( 1º da Série A) defronta B2 ( 2º da Série B)

A2 ( 2º da Série A) defronta B1 ( 1º da Série B)

A3 ( 3º da Série A) defronta B4 ( 4º da Série B)

A4 ( 4º da Série A) defronta B3 ( 3º da Série B)

- na **3ª Fase**, defrontam-se os vencedores dos 2 primeiros Encontros para apuramento do 1º e 2º classificados. Os vencidos dos 2 primeiros Encontros para apuramento dos 3º e 4º classificados. Os vencedores do 3º e 4º Encontro para apuramento dos 5º e 6º classificados e os vencidos desses Encontros para apuramento dos 7º e 8º classificados e assim sucessivamente.

## **3.6 – CLASSIFICAÇÃO, PONTUAÇÃO E DESEMPATE**

**3.6.1** – Na competição em Poule a classificação será feita atribuindo-se **3 pontos à vitória, 1 ponto à derrota e 0 pontos à falta de comparência ou falta administrativa**

**3.6.2** – 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 melhor pontuação dos encontros disputados entre si;
- a maior diferença entre partidas ganhas e perdidas;
- a maior diferença entre jogos ganhos e perdidos;
- a maior diferença entre pontos ganhos e perdidos;
- mantendo-se ainda a igualdade, disputar-se-á um Encontro de desempate entre as 2 Equipas empatadas ou, uma Poule a uma volta no caso do número de Equipas empatadas for superior a dois.

### **3.7 – COMPETIÇÃO INDIVIDUAL**

**3.7.1** – Cada Grupo - Equipa terá que apresentar obrigatoriamente em cada concentração individual em Fase local, um número mínimo de sete jogadores dos vários escalões /género.

**3.7.1.1** – Esta premissa pode ser ajustada à forma / sistema de competição utilizado, ou ainda às condições logísticas disponíveis para a organização da prova, sendo obrigatoriamente definida pelos CLDE.

**3.7.2** – Caso o Grupo - Equipa não cumpra o estipulado nos pontos anteriores, ser-lhe-á averbada Falta Administrativa.

**3.7.3** – Nas Fases de competição local, regional e nacional, disputa-se um Torneio segundo o sistema **“Misto Progressivo”**.

**3.7.3.1** – O sistema de competição na Fase local, terá que ser flexível de forma a adaptar-se ao número de alunos inscritos e às condições logísticas disponíveis.

**3.7.4** – O sistema **“Misto Progressivo”** é composto por três fases distintas cujas partidas são jogadas ao melhor de cinco jogos (sets).

#### **3.7.5 - 1ª Fase – Fase Grupal**

- Serão constituídos **oito Grupos** identificados com as letras de “A” a “H” para o género masculino e **quatro Grupos** para o género feminino, identificados com as letras “A” a “D”;
- Cada Grupo é constituído por quatro jogadores no género masculino e três no género feminino;
- Os jogadores serão sorteados respeitando as quotas e as posições (cabeças de série) das competições dos CLDE, para o campeonato regional e da CRDE para o campeonato nacional;
- Serão sorteados inicialmente os primeiros classificados da competição anterior, respeitando a ordem alfabética dos Grupos.
- Após a colocação dos primeiros, sorteiam-se os segundos classificados pelos Grupos, no sistema de “carrossel”, até à colocação do último jogador;
- Sempre que possível, poderão ser feitos arranjos para que os jogadores representantes do mesmo Agrupamento de Escolas, Escolas não Agrupadas, CLDE ou CRDE não se defrontem no mesmo Grupo;
- Se não for possível qualquer arranjo, os jogadores do mesmo Agrupamento de Escolas, Escolas não Agrupadas, do mesmo CLDE ou da mesma CRDE, que se posicionarem no mesmo Grupo, serão os primeiros a jogar entre si;
- Os jogadores que constituem cada Grupo, jogarão entre si a uma volta para apuramento do 1º e 2º classificados;
- Se as condições logísticas o permitirem, os restantes jogadores classificados em cada Grupo, poderão avançar para as Fases seguintes de forma a se apurar do 17º ao 32º no género masculino e do 9º ao 12º no género feminino.

### **3.7.6 – 2ª Fase – Eliminatória simples**

Os jogadores apurados – 1º e 2º de cada Grupo da Fase anterior, serão distribuídos num Mapa de eliminatórias simples de dezasseis para o género masculino e de oito para o feminino, respeitando as posições nele indicadas – **ver anexo 3 e 4**

- Neste Mapa, são definidos os 1º e 2º classificados do Torneio;

### **3.7.7 – 3ª Fase – Progressiva**

Os jogadores vencidos em cada uma das eliminatórias do Mapa anterior ( 2ª Fase), irão ocupar as posições estabelecidas nos Mapas que definem as restantes classificações

- Os vencidos da 1ª eliminatória (2ª Fase) irão disputar o Mapa que classifica do 9º ao 16º no género masculino - **anexo 5**
- Os vencidos da 1ª eliminatória (2ª Fase) irão disputar o Mapa que classifica do 5º ao 8º no género feminino - **anexo 4**
- Os vencidos da 2ª eliminatória (2ª Fase) irão disputar o Mapa que classifica do 5º ao 8º no género masculino – **anexo 5**
- Os vencidos da 2ª eliminatória (2ª Fase) irão disputar uma partida que classifica o 3º e 4º no género feminino - **anexo 4**
- Os vencidos da 3ª eliminatória (2ª Fase) irão disputar uma partida que classifica o 3º e 4º no género masculino – **anexo 5**

## **4 – CRITÉRIOS DE APURAMENTO (EQUIPAS E INDIVIDUAIS)**

### **4.1 – Apuramentos a efectuar de Fase para Fase**

#### **4.1.1 – Fase Local**

Sem limite de participação por Agrupamento de Escolas ou Escolas não Agrupadas.

#### **4.1.2 – Fase Regional**

Na competição colectiva, cada CLDE é representada por uma Equipa de cada género, vencedora da Fase local, podendo haver ajustamentos a definir pela organização – CRDE.

Na competição individual, as quotas são definidas pela CRDE, sabendo que o género masculino compreende um quadro de **32 vagas** e o feminino um quadro de **12 vagas**.

#### **4.1.3 – Fase Nacional**

Na competição colectiva cada CRDE é representada por uma Equipa de cada género, vencedora da Fase regional e uma outra a definir pela organização – CNDE.

Na competição individual o preenchimento dos quadros, **32 no género masculino e 12 no género feminino**, será estabelecido pela CNDE, definindo quotas a cada DSR.

## **5 – ARBITRAGEM E MESA DA ORGANIZAÇÃO**

**5.1** – Os alunos / árbitros terão que estar habilitados para, em conformidade com o Regulamento de Formação de Juizes/árbitros, dirigir a Fase competitiva em que estiverem a participar.

**5.2** – 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, para o efeito, cada equipa deverá apresentar um aluno com formação para exercer essas funções. Caso tal não se verifique, deverá proceder-se de acordo com o RGP

**5.2.1** – A condição referida não se verifica quando é nomeado pelo CLDE, CRDE ou CNDE, um responsável pela organização. Esta situação não inibe a colaboração de professores e alunos na mesa de organização.

**5.3** – As funções dos elementos que compõem a mesa da organização são:

- Elaborar os sorteios;
- Preenchimento dos cabeçalhos dos Boletins de Jogo;
- Ratificação dos resultados no Boletim de Jogo;
- Preenchimento sequencial dos Mapas e quadros competitivos;
- Coordenação da arbitragem;
- Registo de eventuais ocorrências disciplinares;
- Actualização dos resultados nos locais de informação;
- Facultar aos professores responsáveis pelas equipas e ou jogadores individuais, toda a informação relativa ao desenrolar da competição.

## **6 – PARTICIPAÇÃO EM PROVAS DO ESCALÃO SUPERIOR**

**6.1** – Em conformidade com o artigo 2º do RGP, o praticante de Ténis de Mesa, modalidade com competição colectiva e individual, pode competir em Jogos ou Provas do escalão etário imediatamente superior, ficando vinculado a esse escalão e nessa competição até ao fim do ano lectivo. Contudo, é-lhe permitido realizar a outra competição no escalão etário correspondente à sua idade.

## **7 – TOP DE EXCELÊNCIA DE INICIADOS**

**7.1** – Se forem reunidas condições logísticas para a existência da competição em epígrafe, será realizada paralelamente aos campeonatos nacionais de Juvenis.

**7.2** – A competição consiste numa prova Individual para um quadro de dezasseis masculino e doze feminino. Os jogadores concorrentes a esta competição serão os primeiros classificados nos campeonatos regionais de Iniciados de cada uma das CRDE, atribuídas as respectivas quotas.

## **8 – CASOS OMISSOS**

Os casos omissos e as dúvidas resultantes da aplicação deste Regulamento, de acordo com a Fase organizacional (local, regional ou nacional), serão analisados e aplicados a respectiva decisão respectivamente pela CLDE, CRDE ou CNDE, da qual não cabe recurso

## 9 – ANEXOS

Índice de anexos:

9.1 – Boletim de Jogo Swaythling / Corbillon

9.2 – Boletim de Jogo Marcel Corbillon

9.3 - Mapa de 32 – eliminatória simples

9.4 - Mapa Progressivo feminino

9.5 – Mapa Progressivo masculino