



OS JOGOS QUE CRESCEM CONTIGO

REGIMENTO ESPECÍFICO TÊNIS DE MESA

Índice

Preâmbulo	5
Artigo 1.º Participação	5
Artigo 2.º Escalões Etários	5
Artigo 3.º Equipamento	5
Artigo 4.º Fase Local – Especificações Técnicas e Pedagógicas	6
Artigo 5.º Fase Final – Especificações Técnicas e Pedagógicas	6
Artigo 6.º Classificação, Pontuação e Desempate	9
Artigo 7.º Arbitragem e Oficiais de Mesa	11
Artigo 8.º - Intergeracionalidade	11
Artigo 9.º Prémios	11
Artigo 10.º Inscrições	11
Artigo 11.º Casos Omissos	12

Preâmbulo

O presente **Regimento Específico** aplica-se à generalidade das provas de **Ténis de Mesa**, realizadas no âmbito das **Olisipíadas** em conformidade com o estabelecido no regime previsto no respetivo Regimento Geral de Provas, aprovado pelo Exm.º Sr. Vereador do Pelouro do Desporto, por via de despacho, bem como nas Regras Oficiais em vigor nesta modalidade desportiva.

Pode, ainda, ser complementado pelo Regimento de Prova da respetiva Fase, elaborado pela comissão respetiva. O Regulamento de Provas Oficial da Federação Portuguesa de Ténis de Mesa aplica-se a todos os escalões, com adaptação adequada das regras às condições de realização das provas, ao equipamento/material disponível e aos recursos humanos existentes.

Artigo 1.º Participação

Os jogos de Ténis de Mesa estão disponíveis a todas as Freguesias que garantam as condições de realização da Fase Local, na própria Freguesia ou na Unidade de Intervenção Territorial.

Artigo 2.º Escalões Etários

1. Os escalões etários são os previstos no Quadro 1:

Quadro 1

Época Desportiva	Ano Nascimento		
	Escalão I	Escalão II	Escalão III
2019/2020	2010/2013	2008/2009	2005/2007

Nota: Cada atleta deverá participar na prova correspondente ao seu escalão.

Artigo 3.º Equipamento

1. Todos os atletas devem apresentar-se com equipamento desportivo próprio adequado à prática da modalidade.
2. A cor principal da camisola, saia ou calções, exceto as mangas ou a gola da camisola, deverá ser claramente diferente da cor da bola utilizar.

3. Faz parte integrante do equipamento de base dos atletas, a raquete e uma bola.
4. Poderá a organização proceder à desclassificação dos atletas que não respeitem o previsto no ponto anterior.

Artigo 4.º

Fase Local – Especificações Técnicas e Pedagógicas

1. A Fase Local tem como objetivo a realização de provas que visam promover o desenvolvimento e aprendizagem do Ténis de Mesa e o convívio entre atletas.
2. A realização das provas na Fase Local será assegurada por cada Junta de Freguesia ou por Unidade de Intervenção Territorial.
3. Os jogos serão de singulares, por escalão e sexo, e realizar-se-ão de acordo com o sistema misto (1ª (primeira) Fase: Grupos, 2ª (segunda) Fase: Eliminatórias).
4. As regras de arbitragem, tempo de jogo e pontuações serão iguais às da Fase Final.

Artigo 5.º

Fase Final – Especificações Técnicas e Pedagógicas

1. Na Fase Final os jogos serão de singulares, por escalão e sexo, ver Quadro 2, e realizar-se-ão de acordo com o sistema misto (1ª (primeira) Fase: Grupos, 2ª (segunda) Fase: Eliminatórias).

Quadro 2

Escalão	Provas
Escalão I	Singulares Masculino, Feminino
Escalão II	Singulares Masculino, Feminino
Escalão III	Singulares Masculino, Feminino

2. Todos os atletas de uma Freguesia da Fase Final, têm de ter participado na respetiva Fase Local pela mesma Freguesia.
3. Consoante o número de atletas e equipas inscritas como representantes das Freguesias na Fase Final, poderá a Comissão Organizadora limitar a representação por Freguesia por forma a tornar exequível a organização das provas.

4. Características do Jogo:

4.1. O vencedor de um jogo (set), será o atleta que primeiro obtenha 11 (onze) pontos, a não ser que ambos os atletas tenham uma contagem igual de 10 (dez) pontos, porque, então, será vencedor do jogo o atleta que primeiro obtenha 2 (dois) pontos de diferença sobre o seu adversário.

4.2. A mudança de serviço será feita após a contagem de 2 (dois) pontos. O atleta recebedor passará a ser servidor e, assim sucessivamente até final do jogo, ou até que cada atleta tenha igualado aos 10 (dez) pontos. Neste caso, cada atleta servirá para 1 (um) ponto alternadamente.

4.3. Um atleta que iniciou o jogo num lado da mesa, no jogo seguinte atuará no lado oposto. No último jogo possível de uma partida os atletas trocarão de campo quando um deles atingir os 5 (cinco) pontos.

4.4. Uma partida, consistirá numa disputada "ao melhor" de 3 (três) jogos (sets).

4.5. Intervalo: o jogo será contínuo durante uma partida, exceto quando qualquer atleta exercer o direito a:

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

4.5.2. 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;

4.5.3. Um atleta durante uma partida, pode solicitar um desconto de tempo até 1 (um) minuto:

4.5.3.1. O pedido de tempo pode ser solicitado pelo atleta ou pelo treinador/técnico;

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

4.6. Um bom serviço começa com a bola estacionada e solta na palma da mão livre e aberta do servidor:

4.6.1. O servidor deverá então projetar a bola quase na vertical, no sentido ascendente, sem imprimir qualquer efeito, de modo que ela atinja pelo menos 16 (dezassex) centímetros após ter deixado a palma da mão livre e desça sem tocar em nada antes de ser batida;

4.6.2. 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 da rede, toque diretamente o campo do recebedor;

4.6.3. 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. Logo que a bola tenha sido projetada, o braço livre do servidor tem de ser desviado do espaço entre o seu corpo e rede.

4.6.4. É da responsabilidade do atleta efetuar o serviço de tal modo que o árbitro ou o seu assistente possam verificar que ele cumpre com os requisitos para um bom serviço.

4.7. Se não houver nenhum árbitro assistente e o árbitro tenha dúvidas sobre a legalidade do serviço, pode, numa primeira ocasião na partida, advertir o servidor sem atribuir 1 (um) ponto.

4.7.1. Se em qualquer ocasião subsequente da partida, um serviço desse atleta for de legalidade duvidosa, pela mesma ou por qualquer outra razão, o recebedor marcará 1 (um) ponto;

4.7.2. 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.

4.8. Serviço na rede: considera-se bola nula quando na execução de um serviço, a bola toca na rede ou nos seus suportes desde que esse serviço tenha sido corretamente executado até essa altura e a bola toque no campo o relançador ou este cometa obstrução. Neste caso, o servidor servirá tantas vezes as necessárias até que o serviço seja totalmente correto. Se por outro lado, a bola depois de tocar na rede após um bom serviço, não toca corretamente no campo do relançador ou não é obstruída por este, o servidor perde o ponto.

4.9. A bola está em jogo desde o último momento em que estiver estacionária na palma da mão do servidor e até ser deliberadamente projetada de acordo com a regra de um bom serviço. Não se considera a bola em jogo apenas pelo facto de estar estacionária da palma da mão. É necessário projetá-la. Deste modo, se a bola rolar da mão do servidor e cair acidentalmente antes de ele a projetar, o atleta não perde o ponto porque a bola não chegou a ser projetada.

4.10. A jogada será de **bola nula**:

4.10.1. Se ao servir, a bola passando por cima ou em torno da rede, toque nesta ou nos seus suportes, desde que o serviço seja bem executado ou é obstruída pelo relançador;

4.10.2. Se o serviço é executado quando o relançador não está preparado e desde que não tente devolver a bola;

4.10.3. Se as falhas na realização de um bom serviço ou de uma boa devolução, são devidas a distúrbios ocasionados por causas fora do controlo do atleta;

4.10.4. Se o jogo for interrompido pelo árbitro ou pelo seu assistente:

4.10.4.1. O jogo pode ser interrompido para corrigir um erro na ordem do serviço, receção ou mudança de campo.

4.10.4.2. O jogo pode ser interrompido para advertir ou penalizar um atleta.

4.10.4.3. O jogo deve ser interrompido por existir na área de jogo, uma outra bola que não a de jogo ou um agente desportivo para além dos atletas (em jogo) e árbitro.

4.11. A não ser que a bola seja nula, o atleta perde o ponto:

4.11.1. Se falhar a execução de um bom serviço;

4.11.2. Se falhar a execução de uma boa devolução;

4.11.3. Se obstruir a bola à exceção do ponto bola em jogo;

4.11.4. Se bater na bola duas vezes consecutivas;

4.11.5. Se bater a bola com um lado da raqueta não revestido;

4.11.6. Se ele ou qualquer coisa que leve consigo, mover a superfície de jogo quando a bola ainda está em jogo;

4.11.7. Se a mão livre tocar a superfície de jogo;

4.11.8. Se ele ou qualquer coisa que leve consigo, tocar a rede ou os seus suportes, quando a bola ainda está em jogo e o árbitro lhe atribui uma penalização por pontos.

4.12. Erro na ordem do serviço, da receção ou do campo:

4.12.1. Se um atleta serve ou relança fora da sua ordem, o jogo será interrompido pelo árbitro logo que a anomalia tenha sido detetada, e deverá prosseguir com esse atleta servindo ou relançando de acordo com a sequência estabelecida no início da partida, mantendo-se a contagem já alcançada;

4.12.2. Se os atletas 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, recomeçando o jogo com os atletas nos campos correspondentes, de acordo com a ordem estabelecida no início da partida, mantendo-se a contagem já alcançada;

4.12.3. Em qualquer circunstância, os pontos alcançados antes da descoberta de um erro serão considerados válidos.

4.13. Área de Jogo: os locais de jogo deverão reunir as seguintes características mínimas obrigatórias:

4.13.1. Área de jogo de 10 (dez) metros x 5 (cinco) metros x 4 (quatro) metros;

4.13.2. Ser circundada por separadores com 75 (setenta e cinco) centímetros de altura, todos com a mesma cor de fundo – escuro;

4.13.3. O pavimento não deverá ser de cor clara nem propiciar reflexos brilhantes e a sua superfície não poderá ser de ladrilho, cimento ou pedra.

4.14. A mesa: deverá ter as dimensões standard; ou seja, 2,74 (dois virgula setenta e quatro) metros de comprimento, 1,52 (um virgula cinquenta e dois) metros de largura e estar a 76 (setenta e seis) centímetros acima do pavimento, em plano horizontal. A superfície de jogo deverá ser de uma cor uniforme, escura e baça, com uma linha branca de 2 (dois) centímetros de largura ao longo de cada margem de 2,74 (dois virgula setenta e quatro) metros e ao longo das 2 (duas) linhas de fundo de 1,52 (um virgula cinquenta e dois) metros. A linha central será considerada como parte de cada meio campo direito.

4.15. A rede: estará suspensa por uma cordão ligado em cada extremidade a um suporte vertical de 15,25 (quinze virgula vinte cinco) centímetros de altura e os extremos do suporte estarão a 15,25 (quinze virgula vinte cinco) centímetros para fora das linhas laterais. A parte superior da rede, ao longo de todo o seu comprimento, estará a 15,25 (quinze virgula vinte cinco) centímetros acima da superfície de jogo. 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.

4.16. A bola: será esférica com um diâmetro de 40 (quarenta) milímetros, deverá pesar 2,74 (dois virgula setenta e quatro) gramas, de cor branca ou laranja fosca, devendo ser feita de celuloide ou um plástico similar.

4.17. A raqueta: pode ser de qualquer tamanho, forma ou peso, mas a lâmina será plana e rígida. 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 (dois) milímetros 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 4 (quatro) milímetros. A borracha sandwich 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 (dois) milímetros. 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 (dez) por centímetro quadrado nem superior a 50 (cinquenta) por centímetro quadrado. O material a aplicar na cobertura da lâmina não poderá estender-se para além dos limites da mesma, à exceção do cabo que pode usar-se descoberto ou coberto com qualquer material, o qual neste caso, se deve considerar como parte integrante do mesmo.

Artigo 6.º

Classificação, Pontuação e Desempate

1. A classificação dos atletas nas várias Fases, Local ou Final, é determinada pela soma dos pontos obtidos no total de partidas realizadas, de acordo com o seguinte critério:

- 1.1. Vitória: 3 (três) pontos;
- 1.2. Empate: 2 (dois) pontos;
- 1.3. Derrota: 1 (um) ponto;
- 1.4. Falta de Comparência: 0 (zero) pontos.

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

- 2.1. A melhor pontuação dos encontros disputados entre si;

- 2.2. A maior diferença entre partidas ganhas e perdidas;
- 2.3. A maior diferença entre jogos ganhos e perdidos;
- 2.4. A maior diferença entre pontos ganhos e perdidos;
- 2.5. Mantendo-se ainda a igualdade, disputar-se-á um jogo de desempate entre os 2 (dois) atletas, empatadas ou uma série a uma volta no caso do número de empatados ser superior a 2 (dois).

3. A classificação final é estabelecida por ordem decrescente dos pontos obtidos, sendo a grelha de classificações iniciada pelo atleta, com o maior número de pontos.

4. Para a elaboração da classificação nos jogos, em cada uma das Fases, Local ou Final: o atleta que vencer o jogo de disputa dos primeiros classificados, será o 1º (primeiro) classificado e o vencido será o 2º (segundo) classificado. Para efeitos do estabelecimento das restantes classificações, os atletas ou equipas vencidas nas meias-finais serão considerados 3º (terceiros) classificados, existindo 2 (dois) 3º (terceiros) classificados, no entanto, as classificações dos restantes atletas são estabelecidas de acordo com a classificação final obtida pelos atletas que os eliminaram, sendo sempre considerados em igual classificação, os atletas eliminados na mesma fase da prova.

5. Para a elaboração da classificação coletiva, por Juntas de Freguesia, tem-se por base a soma de uma pontuação obtida da seguinte forma:

- 5.1. Ao atleta eliminado no apuramento prévio (1ª Fase: Grupos) será atribuído 1 (um) ponto; ao eliminado na 1ª (primeira) eliminatória do mapa de apuramento ou mapa único (2ª fase: Eliminatórias) 2 (dois) pontos e, assim sucessivamente até à final, na qual será atribuído a ambos os finalistas o mesmo número de pontos;
- 5.2. Se não houver apuramento prévio, a pontuação a atribuir, será de 1 (um) ponto ao atleta eliminado na 1ª (primeira) eliminatória, do mapa de apuramento ou do mapa único, 2 (dois) pontos ao atleta eliminado na 2ª (segunda) eliminatória e, assim sucessivamente até à final, na qual será atribuído a ambos os finalistas o mesmo número de pontos.

6. Os atletas eliminados por falta de comparência numa dada eliminatória, pontuarão apenas com os pontos da eliminatória anterior, ou não pontuarão mesmo, caso não tenham participado nos jogos.

7. Pontuam para o apuramento da equipa Freguesia, todos os atletas participantes em cada escalão e género.

8. A classificação dos atletas por prova/escalão/sexo será determinada de acordo com a sua classificação seguindo o critério previsto no Quadro 3.

Quadro 3

Classificação versus Pontuação	
1º Classificado	24 pontos
2º Classificado	23 pontos
3º Classificado	22 pontos
4º Classificado	21 pontos
5º Classificado	20 pontos
(...)	(...)

9. Haverá ainda uma classificação coletiva de Freguesia sendo o somatório da pontuação obtida em todas as provas, através do melhor resultado do atleta da freguesia em cada uma das mesmas.

Artigo 7.º

Arbitragem e Oficiais de Mesa

1. A arbitragem deve ser formativa e não punitiva. Os árbitros devem explicar as regras aos atletas quando as aplicam.

2. As funções da mesa de prova são:

- 2.1. Preencher os boletins de prova em colaboração com a equipa de arbitragem de cada prova;
- 2.2. Verificar a identificação dos atletas;
- 2.3. Verificar e validar as classificações;
- 2.4. Auxiliar e colaborar com a equipa de arbitragem;

3. A arbitragem é assegurada pela Comissão Organizadora ou Coordenação Local, podendo no entanto, ser integrados alguns árbitros oficiais, a nomear pela Associação de Ténis de Mesa de Lisboa.

4. A atuação dos árbitros é coordenada por um Juiz Árbitro indicado pela Associação de Ténis de Mesa de Lisboa.

Artigo 8.º

Intergeracionalidade

1. Nas provas com intergeracionalidade poderão participar atletas com 18 anos de idade ou mais com vínculo familiar.

2. Cada equipa terá de ter pelo menos um elemento intergeracional.

Artigo 9.º

Prémios

Os prémios a atribuir aos atletas e/ou equipas são os de acordo com as normas estabelecidas no **Regimento Geral das Olisipíadas**.

Artigo 10.º

Inscrições

As inscrições efetuam-se de acordo com as normas estabelecidas no **Regimento Geral das Olisipíadas**.

Artigo 11.º
Casos Omissos

1. Os casos omissos e as dúvidas resultantes da aplicação do presente Regimento, são analisados, integrados e resolvidos, de acordo com a legislação subsidiária aplicável, nomeadamente, a *Lei de Bases da Atividade Física e Desportiva* e os Regulamentos da Federação Portuguesa de Ténis de Mesa, respetivamente pela Coordenação Local ou pela Comissão Executiva e, em última instância, pela Comissão Organizadora.

2. Da decisão da Comissão Organizadora não cabe recurso.

