



ESTORIL'24
XXVIII JOGOS NACIONAIS
SALESIANOS

REGULAMENTO ESPECÍFICO

- TÊNIS DE MESA -

1. INTRODUÇÃO

Este Regulamento aplica-se a todas as competições de **Ténis de Mesa** realizadas no âmbito dos XXVIII Jogos Nacionais Salesianos, em conformidade com o estipulado no Regulamento Geral dos mesmos e tendo por base as Regras Oficiais desta modalidade, as quais sofreram as adaptações que estão enunciadas nos pontos seguintes.

2. ESCALÕES ETÁRIOS

2.1. Escalões etários

Sub-11	Sub-13	Sub-15	Sub-18
2013/2014	2011/2012	2009/2010	2006 a 2008

3. MESA DE JOGO

- 3.1. 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.
- 3.2. A superfície de jogo devera 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 ao longo das duas linhas de fundo de 1,525 m.
- 3.3. Não haverá mesas fixas para as diversas categorias, jogando-se conforme as vagas existentes entre cada jogo.

4. REDE

- 4.3. 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.
- 4.4. A parte superior da rede, ao longo de todo o seu comprimento, estará a 15,25 cm acima da superfície de jogo.



4.5. 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.

5. BOLA

5.1. A bola será esférica com um diâmetro de 40 mm.

5.2. A bola devera pesar 2,7 gramas.

5.3. A bola para os presentes Jogos será cor laranja baça ou branca, da marca Tibhar de 3 estrelas preferencialmente, ou de 1 estrela. Como, segunda alternativa, Nitrou 3 estrelas.

6. RAQUETA

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

6.2. 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 urna espessura total, incluindo o adesivo, não superior a 2 mm ou com borracha celular (sandwich) com os picos virados para fora ou para dentro e com uma espessura total, incluindo o adesivo.

6.3. A borracha vulgar de picos e 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.

6.4. A borracha sandwich e uma capa de borracha celular coberta com urna capa exterior de borracha vulgar de picos e a espessura desta não será superior a 2 mm.

6.5. 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.



7. EQUIPAMENTO DO ATLETA

- 7.1. 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 diretor da competição.
- 7.2. Cor principal da camisola exceto as mangas ou a gola, saia ou calção, deverão ser claramente diferentes da cor da bola.

8. DEFINIÇÕES

- 8.1. Uma jogada é o período durante o qual a bola está em jogo.
- 8.2. Um ponto é uma jogada cujo resultado altera a contagem.
- 8.3. Um jogador faz obstrução, se ele ou qualquer coisa que use toque na bola em cima da mesa.

9. O SERVIÇO

- 9.1. Quando a bola está na sua fase descendente, o servidor deverá batê-la de modo que ela toque primeiro no seu campo e depois, passando por cima ou em torno da rede, toque diretamente no campo do recebedor.
- 9.2. Desde o início do serviço até a bola ser batida, esta 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 nem por nada que ele use.
- 9.3. É da responsabilidade do servidor efetuar o serviço de modo que o árbitro fique convencido que cumpre os requisitos das regras de jogo e possa decidir que o serviço é correto.
- 9.4. Se o árbitro não estiver seguro da legalidade de um serviço, pode na primeira ocasião de uma partida, interromper o jogo e advertir o servidor. Contudo, qualquer serviço subsequente desse mesmo jogador que não seja claramente legal, será considerado incorreto.



10. ORDEM DE JOGO

Em jogo de 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.

11. JOGO

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

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

12. PARTIDA

Uma partida consistirá numa disputa “à melhor” de 3 jogos (sets), de 11 pontos cada.

13. COMPETIÇÃO INDIVIDUAL

13.1. Será realizada uma única prova absoluta em duas fases:

13.1.1. Primeira fase serão constituídos dois grupos de seis atletas em que:

13.1.1.1. Os primeiros 2 classificados de cada grupo apuram-se para o mapa do 1º ao 4º lugar;

13.1.1.2. Os 3º e 4º classificados apuram-se para a disputa do 5º ao 8º lugar;

13.1.1.3. Os 5º e 6º classificados apuram-se para a disputa do 9º ao 12º lugar;

13.2. Os critérios para a classificação final são os seguintes:

13.2.1. *Maior número de vitórias.*

13.2.2. *Maior número de sets ganhos.*



ESTORIL'24
XXVIII JOGOS NACIONAIS
SALESIANOS

13.2.3. Maior diferença pontual entre pontos marcados e sofridos em todos os sets.

13.3. No caso de empate entre dois jogadores, será feito o desempate pelo confronto direto.

13.4. Se o empate for entre três jogadores, vamos à diferença entre jogos ganhos e perdidos, seguido do confronto direto no caso de ficarem dois empatados.

14. ARBITRAGEM

14.1. Os jogos serão arbitrados pelos jogadores nomeados para tal, de acordo com um calendário afixado no local da competição. A participação ativa dos jogadores nestas funções deve servir como meio pedagógico e didático, enquadrado no espírito que rodeia as competições nacionais salesianas.

14.2. Qualquer dúvida que possa surgir na arbitragem de uma jogada, será esclarecida por um dos elementos da organização presentes no evento.

15. CASOS OMISSOS

Os casos omissos a este Regulamento serão analisados e resolvidos pela organização e da sua decisão não cabe recurso.