



REGULAMENTO
ESPECÍFICO
DE
TÊNIS DE MESA

2009/2013

(atualizado em setembro.2012)

INDICE

1. INTRODUÇÃO	2
2. ESCALÕES ETÁRIOS, RECURSOS E REGRAS ESPECÍFICAS	2
3. FORMAS DE COMPETIÇÃO	7
4. CRITÉRIOS DE APURAMENTO	12
5. CLASSIFICAÇÃO, PONTUAÇÃO E DESEMPATE	12
6. ARBITRAGEM E MESA DA ORGANIZAÇÃO	12
7. PARTICIPAÇÃO EM PROVAS DO ESCALÃO SUPERIOR	13
8. TOP DE EXCELÊNCIA	13
9. CASOS OMISSOS	13

ANEXOS:

Tabela de sorteios para competição em poule

Boletins de jogo

1. 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 (Local, Regional e Nacional), a elaborar pela respectiva entidade organizadora.

2. ESCALÕES ETÁRIOS, RECURSOS E REGRAS ESPECÍFICAS

Escalaão	Ano de nascimento			
	Ano letivo 2009/10	Ano letivo 2010/11	Ano letivo 2011/12	Ano letivo 2012/13
Infantis A e B	A - 1999/00 B - 1997/98	A - 2000/01 B - 1998/99	A - 2001/02 B - 1999/00	A - 2002/2003 B - 2000/01
Iniciados	1995/1996	1996/1997	1997/1998	1998/99
Juvenis	1993/1994	1994/1995	1995/1996	1996/97
Juniores	1992e anteriores	1993e anteriores	1994 e anteriores	1995 e anteriores

2.1 A MESA

2.1.1. 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.

2.1.2. 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.

2.1.3 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.

2.2 A REDE

2.2.1. 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.

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

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.

2.3 A BOLA

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

2.3.2 A bola deverá pesar 2,7 gramas.

2.3.3 A bola para o presente ano lectivo será branca, da marca **Tibhar** de 3 estrelas preferencialmente.. Como segunda alternativa, **Butterfly** de 3. Estrelas branca

2.4. A RAQUETA

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

2.4.2. 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 (sandwich) com os picos virados para fora ou para dentro e com uma espessura total, incluindo o adesivo, não superior a 4 mm.

2.4.3 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 mm.

2.4.4. 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.

2.4.5 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.

2.4.6. Borrachas e colas

Segundo regulamentação da ITTF e aplicada pela FPTM, não poderão ser utilizadas borrachas que constem da lista de proibição daquele organismo internacional, o mesmo acontecendo às colas rápidas

2.4.7. Mão da raqueta

Considera-se mão da raqueta, a mão que segura a raqueta do pulso para baixo.

2.5. ÁREA DE JOGO

2.5.1. Os locais de jogo deverão reunir as seguintes características mínimas obrigatórias:

- a) Área de jogo de 10m x 5m x 4m
- b) Ser circundada por separadores com 75cm de altura, todos com a mesma cor de fundo – escuro.
- c) O pavimento não deverá ser de cor clara nem de reflexos brilhantes e a sua superfície não poderá ser de ladrilho, cimento ou pedra.

2.6. UM JOGO

2.6.1. 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.

2.6.1.1 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.

2.6.1.1.1 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

2.6.1.1.2 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.

2.7 UMA PARTIDA

2.7.1 Uma partida consistirá numa disputada “ao melhor” de cinco jogos (sets).

2.8 INTERVALOS

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

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

2.8.1.2 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.

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

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

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

2.9 UM BOM SERVIÇO

2.9.1 O serviço começa com a bola estacionada e solta na palma da mão livre e aberta do Servidor.

2.9.1.1 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.

2.9.1.2 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.

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

2.9.1.4 É da responsabilidade do jogador efectuar o serviço de tal modo que o árbitro o seu assistente possam verificar que ele cumpre com os requisitos para um bom serviço.

2.9.2 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.

2.9.2.1 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.

2.9.2.2 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.

2.9.2.3 Excepcionalmente, o árbitro pode relevar os requisitos para um bom serviço se estiver seguro que o impedimento é devido a uma capacidade física.

2.9.3 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 correctamente 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 correcto.

Se por outro lado, a bola depois de tocar na rede após um bom serviço, não toca correctamente no campo do relançador ou não é obstruída por este, o servidor perde o ponto.

2.10 BOLA EM JOGO

2.10.1 A bola está em jogo desde o último momento em que estiver estacionária na palma da mão do servidor e até ser deliberadamente projectada de acordo com o ponto 2.9.1.1

Não se considera a bola em jogo apenas pelo facto de estar estacionária da palma da mão. É necessário projectá-la. Deste modo, se a bola rolar da mão do servidor e cair acidentalmente antes de ele a projectar, o jogador não perde o ponto porque a bola não chegou a ser projectada.

2.11 BOLA NULA

2.11.1 A jogada será de bola nula:

2.11.1.1 Se aos 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 ou pelo seu parceiro.

2.11.1.2 Se o serviço é executado quando o relançador ou par não está preparado e desde que nenhum deles tente devolver a bola

2.11.1.3 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 jogador.

2.11.1.4 Se o jogo for interrompido pelo árbitro ou pelo seu assistente.

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

2.11.1.4.2 O jogo pode ser interrompido para advertir ou penalizar um jogador.

2.11.1.4.3 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 jogadores (em jogo) e árbitro.

2.12 UM PONTO

2.12.1 A não ser que a bola seja nula, o jogador perde o ponto:

- a) Se falhar a execução de um bom serviço
- b) Se falhar a execução de uma boa devolução
- c) Se obstruir a bola à excepção do ponto 10.1.1
- d) Se bater na bola duas vezes consecutivas
- e) Se bater a bola com um lado da raqueta não revestido
- f) Se ele ou qualquer coisa que leve consigo, mover a superfície de jogo quando a bola ainda está em jogo.
- g) Se a mão livre tocar a superfície de jogo
- h) Se ele ou qualquer coisa que leve consigo, tocar a rede ou os seus suportes, quando a bola ainda está em jogo
- i) Se em pares, excepto ao servir ou a receber o serviço, o jogador bater a bola fora da sequência correcta
- j) Se o árbitro lhe atribui uma penalização por pontos.

2.13 ERRO NA ORDEM DO SERVIÇO, DA RECEPÇÃO OU DO CAMPO

2.13.1 Se um jogador serve ou relança 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 relançando de acordo com a sequência estabelecida no início da partida, mantendo-se a contagem já alcançada; do mesmo modo se procederá para os pares no jogo durante o qual foi detectado o erro.

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

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

2.14 EQUIPAMENTO

2.14.1 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, boné, não poderão ser usadas durante o jogo, salvo com autorização do director da competição.

2.14.2. 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.

3. FORMAS DE COMPETIÇÃO

O desenvolvimento do Campeonato do Desporto Escolar, nas suas diferentes fases (Local, 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

3.1 COMPETIÇÃO INDIVIDUAL

3.1.1 Cada Grupo-Equipa tem que apresentar obrigatoriamente em cada Open, da Fase Local:

- Número mínimo de 5 jogadores do mesmo escalão/género ou 8 jogadores dos vários escalões/géneros

Nota: esta premissa pode ser ajustada à forma/sistema de competição utilizado sendo obrigatoriamente definida pelo DRE/CDE

- Um professor responsável pelo Grupo-Equipa
- Um aluno árbitro com formação

Caso o Grupo-Equipa não cumpra este ponto do Regulamento, ser-lhe-á averbada **Falta Administrativa** que será considerada apenas para efeitos de análise de participação da Escola nas actividades do Desporto Escolar durante o respectivo ano lectivo, não havendo implicação na classificação e ou pontuação obtida pelos alunos na competição individual

3.1.2 Nas fases de competição Local, Regional e Nacional, disputa-se um Torneio segundo o sistema “**Misto Progressivo**”.

3.1.3 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.

3.1.4 O sistema “**Misto Progressivo**” é composto por três fases distintas, cujas partidas são jogadas ao *melhor de 5 sets*;

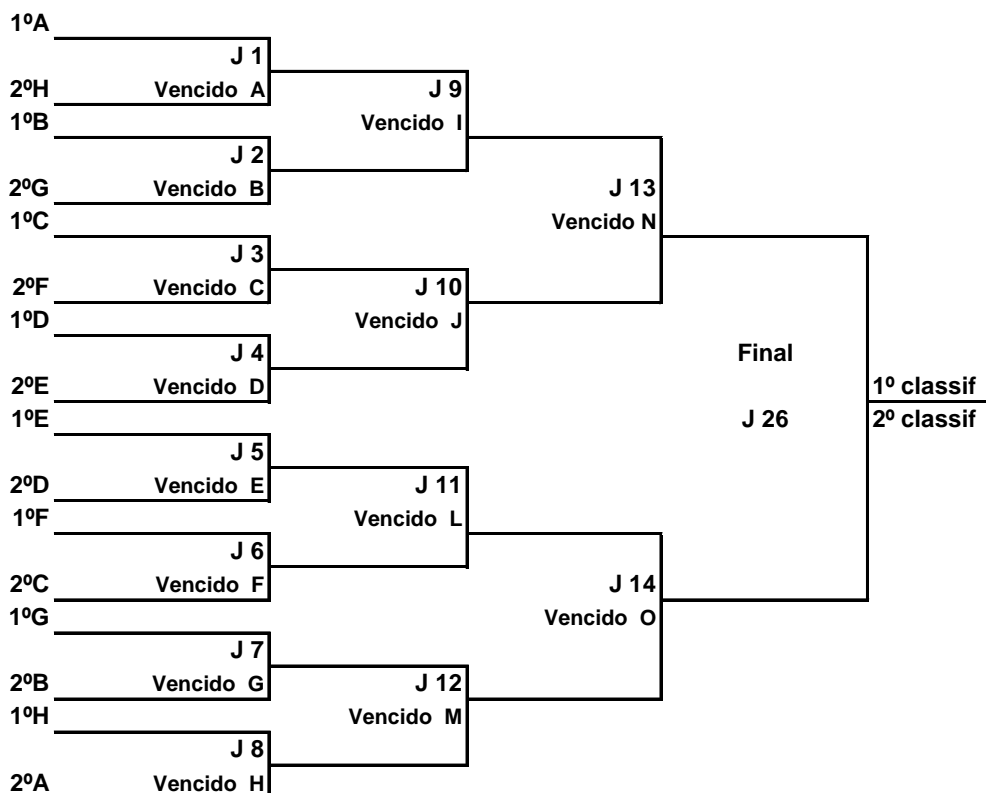
1ª Fase - Fase Grupal

- Serão constituídos **8 Grupos** identificados com as letras de “A” a “H” para o género Masculino e **3 Grupos** de “A” a “C” para o género Feminino;
- Cada Grupo é constituído por 4 alunos;
- Os alunos serão sorteados respeitando as quotas e as posições (cabeças de série) das Fases CDEs para os Campeonatos Regionais e destes para os Campeonatos Nacionais;
- Serão sorteados inicialmente os 1ºs classificados da competição anterior, respeitando a ordem alfabética dos Grupos de “A” a “H” nos Masculinos e de “A” a “C” nos Femininos;
- Após a colocação dos 1ºs sorteiam-se os 2ºs classificados pelos Grupos no sistema de “carrossel” até à colocação do último aluno;
- Sempre que possível poderão ser feitos arranjos para que os alunos representantes da mesma CDE ou DRE não se defrontem no mesmo Grupo;
- Se não for possível qualquer arranjo num ou outro Grupo, os alunos da mesma CDEs no caso dos Regionais ou da mesma DRE no caso dos Nacionais, que se situarem no mesmo Grupo, serão os primeiros a jogar entre si.
- Os alunos que constituem cada Grupo, jogarão entre si a uma só volta (3 jornadas) para apuramento do 1º e 2º classificados e dos dois terceiros melhores no género Feminino.

2ª Fase - Eliminatória simples

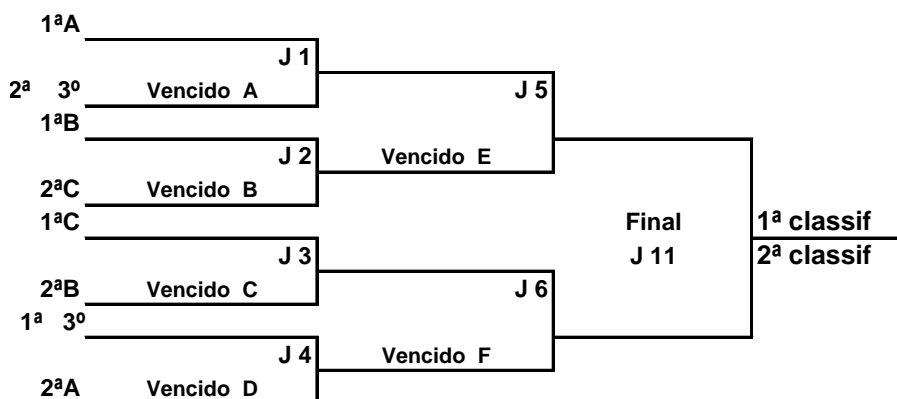
- Os alunos apurados - 1º e 2º de cada Grupo e os dois melhores terceiros no género Feminino da Fase anterior serão distribuídos num Mapa de eliminatórias simples de 16 entradas para o género Masculino e de 8 entradas para o género Feminino, respeitando as seguintes posições:

Mapa de 16 – Masculino



- Os vencidos na 1ª eliminatória irão disputar um Mapa que classifica do 9º ao 16º lugares
- Os vencidos na 2ª eliminatória irão disputar outro Mapa que classificado 5º ao 8º lugares;
- Os vencidos na 3ª eliminatória irão disputar o 3º e 4º lugares.
- Nesta Fase são definidos o 1º e o 2º classificado do Torneio

Mapa de 8 – Feminino



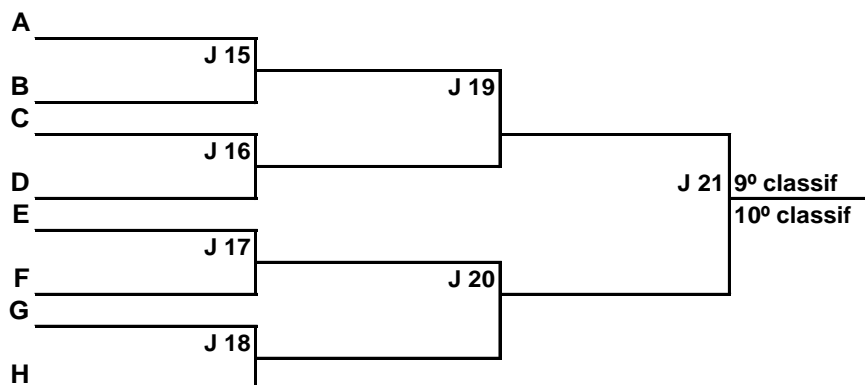
- Nesta Fase são definidas a 1ª e a 2ª classificada do Torneio
- As vencidas na 1ª eliminatória irão disputar outro Mapa que classifica do 5º ao 8º lugares.
- As vencidas na 2ª eliminatória irão disputar o 3º e 4º lugares

3ª Fase - Progressiva

- Os alunos vencidos em cada uma das eliminatórias do Mapa anterior irão ocupar as seguintes posições nos Mapas que definem as restantes classificações:

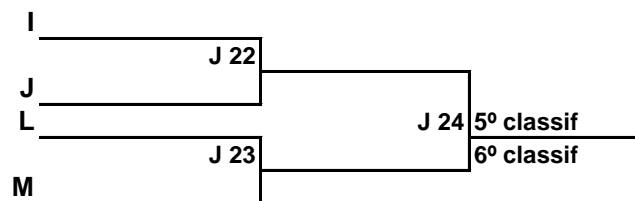
Género Masculino

- Os vencidos na 1ª eliminatória classificam-se do 13º ao 16º
- Os vencidos na 2ª eliminatória classificam-se em 11º e 12º
- Os alunos que chegarem à final deste Mapa, após a mesma, classificam-se em 9º e 10º

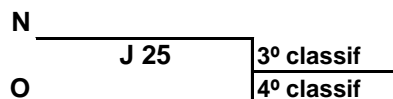


- Os vencidos na 1ª eliminatória do Mapa abaixo classificam-se em 7º e 8º

- Os alunos que chegarem à final, após a mesma, classificam-se em 5º e 6º

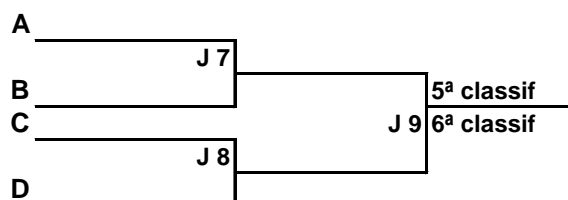


- O aluno vencedor deste Mapa será o 3º classificado e o vencido o 4º

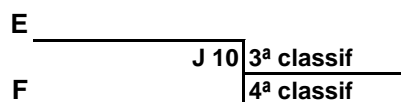


Género Feminino

- As vencidas na 1ª eliminatória do presente Mapa classificam-se em 7º e 8º
- As alunas que chegarem à final, após a mesma, classificam-se em 5ª e 6ª



- A aluna vencedora deste Mapa será a 3ª classificada e a vencida a 4ª



3.2 COMPETIÇÃO POR EQUIPAS

3.2.1 Cada estabelecimento de Ensino na Fase Local (CDE), pode inscrever na competição um número ilimitado de equipas. Neste caso, a Escola ao inscrever mais que uma equipa por escalão etário/sexo, deve apresentar uma designação identificadora que as distinga (A, B, C, etc).

3.2.2. Constituição das equipas:

3.2.2.1 Em todas as Fases da competição - Local (CDE), Regional e 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 4 (*quatro*) alunos.

Equipa feminina é constituída **obrigatoriamente por um mínimo de 2** (*duas*) **alunas em competição** podendo no entanto jogarem até 4 (*quatro*)

3.2.2.2 A constituição das equipas terá que ser presente à organização do evento até ao prazo limite estabelecido e são esses e só esses, os jogadores inscritos no boletim de jogo que irão disputar o encontro. Não haverá recurso a outros jogadores.

3.2.3 Sistemas de Jogo

3.2.3.1 A competição *Masculina* disputa-se segundo o sistema misto *Swaythling / Corbilon*

3.2.3.1.1 A ordem das partidas é a seguinte:

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

Intervêm neste sistema apenas **3 (três)** alunos e os alunos **B e C e X e Z** terão obrigatoriamente de formar o par

O encontro termina quando uma das equipas atingir o máximo de três vitórias

Todas as partidas terminam ao melhor de 5 (cinco) sets

3.2.3.2 A competição *Feminina* disputa-se segundo o sistema *Marcel Corbillon*

3.2.3.2.1 A ordem das partidas é a seguinte:

1ª partida – A – X
2ª “ - B - Y
3ª “ - PAR
4ª “ - A – Y
5ª “ - B - X

Intervêm neste sistema **2 (duas), três (três) ou 4 (quatro) alunas**. As componentes que formarem o par, podem ser duas quaisquer alunas 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

O encontro termina quando uma das equipas atingir o máximo de três vitórias

Todas as partidas terminam ao melhor de 5 (cinco) sets

3.2.4 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 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.

4. CRITÉRIOS DE APURAMENTO (EQUIPAS E INDIVIDUAIS)

4.1 Apuramentos a efectuar de Fase para Fase:

- Fase Local** - sem limite de participação por estabelecimento de ensino.
- Fase Regional** – O número de equipas e alunos (individuais) a apurar por cada CDE para esta fase é determinado pela organização dos campeonatos (DRE), sendo que no caso dos individuais, o Mapa masculino compreende **32 (trinta e duas)** vagas e o feminino **12 (doze)**
- Fase Nacional** – Na competição colectiva cada DRE será representada pela **Escola vencedora** da Fase Regional.

Na Competição individual o preenchimento dos quadros de **32 (Masculinos)** e **12 (Femininos)**, será obtido segundo critérios estabelecidos pela DGE-DE, definindo quotas a cada uma das Regiões participantes. A quota mínima (de representatividade) por Região é de **5 (cinco)** para a prova Masculina e **2 (dois)** para a prova Feminina.

5. CLASSIFICAÇÃO, PONTUAÇÃO E DESEMPATE

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

Vitória	3 pontos
Derrota	1 ponto
Falta de comparência	0 pontos

5.1.1 À falta de comparência corresponde uma derrota por 0 / 3 em partidas e 0 / 5 em sets com os parciais de 0 / 11.

5.2 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 jogo de desempate entre as duas equipas empatadas ou uma poule a uma volta no caso do número de empatados ser superior a dois.

6. ARBITRAGEM E MESA DA ORGANIZAÇÃO

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

6.1 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 um aluno com formação para exercer essas funções. Caso tal não se verifique, deverá proceder-se de acordo com o Regulamento Geral de Provas.

6.1.1 A condição referida não se verifica quando é nomeado pela CDE, DRE ou DGE um Responsável pela organização da competição. Esta situação não inibe a colaboração de professores e alunos na mesa da organização.

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

- preenchimento do cabeçalho do boletim de jogo;
- ratificação dos resultados no boletim de jogo;
- coordenação da arbitragem;
- registo de eventuais ocorrências disciplinares;
- preenchimento sequencial dos mapas da competição;
- actualização dos resultados nos placares de informação
- facultar aos Professores responsáveis pelas Equipas, jornada a jornada, toda a informação relativa ao desenrolar da competição

7. PARTICIPAÇÃO EM PROVAS DO ESCALÃO SUPERIOR

Em conformidade com o Regulamento Geral de Provas (Cap.I; Artº2º), 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 correspondente à sua idade.

8. INTERVALOS

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

8.1.1 um intervalo até **1 (um)** minuto entre os sucessivos jogos de uma partida;

8.1.2 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;

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

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

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

9. TOP DE EXCELÊNCIA DE INICIADOS

9.1 Se forem reunidas condições logísticas para a existência da competição em epígrafe, será realizada paralelamente aos Campeonatos Nacionais de Juvenis.

9.2 A competição consiste numa prova Individual para um quadro de 16 (dezassexes) Masculinos e 12 (doze) Femininos. Os alunos concorrentes a esta competição serão os primeiros classificados dos Campeonatos Regionais de Iniciados, atribuídas as respectivas quotas.

10 CASOS OMISSOS

Os casos omissos e as dúvidas resultantes da aplicação deste regulamento, serão analisados pela Direcção-Geral de Inovação e Desenvolvimento Curricular (DGE-DDE).

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”