



REGULAMENTO ESPECÍFICO
DE
TÉNIS DE MESA
2023-2025



ÍNDICE

1 – Introdução	2
2 – Escalões Etários e Regras de Jogo	2
2.1 – Escalões Etários	2
2.2 - Regras de competição	2
3 – Formas de competição	7
3.1 – Enquadramento	7
3.2 Competição por Equipas	8
3.3 – Constituição das equipas	8
3.4 – Sistemas de Jogo	9
3.5 – Sistema de competição de equipas	10
3.6 – Competição Individual	11
3.7 – Competição de Pares Mistos	12
4 – Critérios de apuramento (equipas e individuais)	13
5 - Arbitragem e Mesa da Organização	13
6 – Casos omissos	13
7 – Anexos	15

Anexo 1 – Boletim de Jogo

Anexo 2 – Mapa de 32 – Eliminatória 2ª Derrota (Sistema Alemão)

Anexo 3 - Mapa de 16 – Eliminatória 2ª Derrota (Sistema Alemão)

Anexo 4 – Mapa de 8 – Eliminatória 2ª Derrota (Sistema Alemão)



1 – INTRODUÇÃO

O Regulamento Específico de Ténis de Mesa, aplica-se a todas as competições realizadas no âmbito do Regulamento Geral de Funcionamento do Desporto Escolar em vigor e em conformidade com o estipulado no Regulamento de Provas e Competições do Desporto Escolar 2023 - 2025.

Pode ainda ser complementado pelas informações do 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

Os alunos participantes nas várias competições do Desporto Escolar distribuem-se por escalões etários, de acordo com o seguinte quadro:

ESCALÃO	ANO DE NASCIMENTO	ANO DE NASCIMENTO
	Ano Letivo 2023-2024	Ano Letivo 2024-2025
INFANTIL A (SUB 11)	2013 a 2015	2014 a 2016
INFANTIL B (SUB 13)	2011 e 2012	2012 e 2013
INICIADO (SUB 15)	2009 e 2010	2010 e 2011
JUVENIL (SUB 18)	2006 a 2008	2007 a 2009
JÚNIOR (SUB 21)	2002 a 2005	2003 a 2006

2.1.1 – Ao praticante do Desporto Escolar só é permitido participar em jogos ou provas no escalão etário correspondente à sua idade ou no escalão imediatamente superior (n.º 1 do artigo 14.º do RGFDE). De acordo com o estipulado no n.º 1 do artigo 2.º do RPCDE, a subida de escalão deverá ser efetuada até 15 (quinze) de março, mantendo-se nesse escalão até ao final do ano letivo.

2.1.2 - De acordo com o n.º 2 do artigo 14.º do atual RGFDE: “No escalão de iniciado (Sub15) e juvenil (Sub18), a subida ao escalão imediatamente superior, apenas é permitida aos alunos que estejam no último ano do escalão correspondente à sua idade. Nos restantes escalões a subida ao escalão imediatamente superior é permitida aos alunos que estejam em qualquer um dos anos do escalão correspondente à sua idade.”

2.2 REGRAS DO JOGO

2.2.1 – A MESA

2.2.1.1 – A superfície superior da Mesa deverá ter 2,74 m de comprimento, 1,525 m 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 23 cm, quando se deixar cair sobre ela uma bola regulamentar de uma altura de 30 cm.

2.2.1.4 - A superfície de jogo deverá ser de uma cor uniforme, escura e baça, com uma linha branca de 2 cm 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 3 mm 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 15,25 cm de altura e os extremos do suporte estarão a 15,25 cm para fora das linhas laterais.

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

2.2.2.3 – 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 40 mm.

2.2.3.2 – A bola deverá pesar 2,7 gr.

2.2.3.3 – A bola para o presente ano letivo será branca, da marca *Tibhar* de três estrelas 40+ syntt.

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 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.

2.2.4.3 – 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 cm² nem superior a 30 por cm²

2.2.4.4 - 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.

2.2.4.5 – A superfície do revestimento dum lado da lâmina ou do lado da lâmina que fique a descoberto será baça, com cores distintas entre os 2 lados (preto e vermelho, verde, azul, rosa ou violeta).

2.2.4.6 – No início de uma partida ou caso um jogador mude de raquete durante a mesma, por motivo contemplado nas regras (inutilizada de forma não intencional), 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 projetada 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 punho.

2.2.5.8 – Um jogador faz obstrução, se ele ou material que usa toca na bola em cima da mesa, ou quando a mesma vai em direção à superfície de jogo, sem ter tocado no 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 validada quando transpõe a rede, por cima, entre os postes.

2.2.6 – O SERVIÇO

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

2.2.6.2 – O servidor deverá projetar a bola 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 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 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. 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 projetada, 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 efetuar 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 correto.

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 seja claramente legal será considerado incorreto.

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 diretamente 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 e toque esta ou os seus suportes, mesmo que o serviço seja bem executado, ou ainda, quando 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 externas ao 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, receção 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 afetar 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 correto;

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

2.2.10.1.3 – Se a bola, depois de um serviço ou devolução, toca em algo 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. Neste caso 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 – UM ENCONTRO

Consistirá numa disputa ao melhor de qualquer número ímpar de partidas.

2.2.14 – A ORDEM DE SERVIÇO DA RECEÇÃO E DOS CAMPO

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

2.2.14.2 – 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.

2.2.14.3 – 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.

2.2.14.4 – 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.

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

2.2.14.6 – 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.

2.2.14.7 – O jogador ou par que iniciou um jogo num lado da mesa, no jogo seguinte atuará no lado oposto; no último jogo possível de uma partida, os jogadores ou pares trocarão de campo quando um deles atingir os cinco pontos.

Nota: Enquanto se mantiver a situação de pandemia de COVID 19, os jogadores ou pares jogarão sempre no mesmo lado da mesa. As mesas deverão ainda ser desinfetadas após cada partida.

2.2.15 – FORA DA ORDEM DE SERVIÇO DA RECEÇÃO OU DO CAMPO

2.2.15.1– Se um jogador serve ou recebe fora da sua ordem, o jogo será interrompido pelo árbitro logo que a anomalia tenha sido detetada e a ordem de serviço correta restabelecida de acordo



com a sequência definida no início da partida, mantendo-se a contagem dos pontos realizados; do mesmo modo se procederá para os pares.

2.2.15.2 – 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 seja detetado 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.

2.2.15.3 – Em qualquer das circunstâncias, os pontos alcançados antes da deteção do erro serão considerados válidos.

2.2.16 – INTERVALOS

2.2.16.1 – O jogo será contínuo durante uma partida, exceto quando qualquer jogador exercer o direito a:

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

2.2.16.1.2 – 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;

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

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

2.2.17 – EQUIPAMENTO

2.2.17.1 – 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.

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

2.2.17.3 – 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. – Artº 23 – ponto 1 do RPCDE.

2.2.17.4 – Nas Provas e ou Campeonatos Escolares fica vedada a todos os participantes a utilização de equipamento oficial de clube nacional ou estrangeiro. - Artº 23 – ponto 3 do RPCDE.

2.2.17.5 - Só serão permitidas referências publicitárias nos equipamentos desportivos que respeitem, quanto a essa matéria, a legislação em vigor (Decreto-Lei n.º 330/90) e as normas estabelecidas para o Desporto Escolar. - Artº 23 – ponto 4 do RPCDE.

2.2.17.6 - A entidade organizadora impedirá a participação em qualquer competição ao praticante ou grupo de praticantes que desrespeite o disposto nos artigos anteriores do presente capítulo. - Artº 23 – ponto 7 do RPCDE.

3 – FORMAS DE COMPETIÇÃO

3.1 – Enquadramento

O desenvolvimento dos Campeonatos do Desporto Escolar, nas suas diferentes fases (local, regional ou nacional), processa-se de acordo com o definido no Regulamento de Provas e Competições do



Desporto Escolar.

3.1.1 – São organizados dois tipos de competição:

3.1.1.1 – Competição por Equipas

3.1.1.2 – Competição Individual

3.1.2 – As Coordenações Locais, Regionais e Nacional, se assim o entenderem, poderão também organizar competições de Pares e/ou Pares Mistos.

3.1.3 Nos escalões de Infantis A e B, caso a organização (CLDE) assim o entenda, poderá ser promovida uma competição mista, englobando os dois géneros (masculino e feminino) quer na prova individual quer coletiva.

3.2 – COMPETIÇÃO POR EQUIPAS

3.2.1 – Cada estabelecimento de ensino, para o Campeonato Escolar (fase local) 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 3, do artigo 16, do RPCDE.

3.2.2 – Tal como preconizado no número 3, do artigo 16, do RPCDE, a constituição destas equipas deve ser antecipadamente comunicada à entidade organizadora da respetiva competição. Os alunos praticantes só podem pertencer a uma equipa. Não são permitidas trocas de equipa

3.2.3 - 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 4, do artigo 16, do RPCDE.

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, pertencente ao Grupo-equipa e inscrito corretamente Módulo do Desporto Escolar.
- Três alunos em competição.

No entanto, para a competição da fase local (CLDE), o professor pode apresentar um número superior de alunos, fazendo-os rodar “Encontro” a “Encontro”. Para a competição nas fases Regional e Nacional, a equipa é constituída por quatro alunos.

3.3.1.1 – Se o grupo-equipa for de natureza vários/misto, poderá integrar a equipa masculina, **uma ALUNA** do mesmo escalão, ocupando esta qualquer posição na composição da equipa, ou seja, letras “A”, “B” ou “C”, na Equipa A ou letras “X”, “Y” ou “Z”, na Equipa B.

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, pertencente ao Grupo-equipa e inscrito corretamente no Módulo do Desporto Escolar.
- 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.

3.3.4 - Participação individual de Escola e CLDE - Na fase Local, cada Grupo - equipa terá que se fazer representar em competição com um **número mínimo de oito alunos**, independentemente do escalão / género.

Nota: esta premissa pode ser ajustada à forma/sistema de competição utilizada, sendo obrigatoriamente definida pela CRDE/CLDE.

3.3.5 - Se o grupo-equipa não cumprir este ponto do regulamento ser-lhe-á averbada **FALTA ADMINISTRATIVA**, que será apenas contabilizada para efeitos de análise da participação da escola nas atividades do Desporto Escolar durante o respetivo ano letivo, não havendo implicação direta na classificação obtida pelos alunos na competição individual.

3.4 – SISTEMAS DE JOGO

3.4.1 – A competição de **Infantis A** disputa-se segundo o sistema misto **Taça Swaythling - anexo 1**

3.4.1.1 – A ordem das partidas é a seguinte:

1ª partida – **A / X**

2ª partida - **B / Y**

3ª partida - **C / Z**

4ª partida - **A / Y**

5ª partida - **B / X**

3.4.2 – A **competição masculina** (Infantis B a juniores) disputa-se segundo o sistema **Olímpico - anexo 1**

3.4.2.1 – A ordem das partidas é a seguinte:

1ª partida – **A / X**

2ª partida - **B / Y**

3ª partida – **A ou B + C / X ou Y + Z**

4ª partida - **A ou B / Z**

5ª partida - **C / X ou Y**

3.4.2.2 – Intervêm neste sistema apenas três jogadores, neste sistema cada atleta joga no máximo duas partidas. 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).

3.4.3 – A **competição feminina** (Infantis B a juniores) disputa-se segundo o sistema **Marcel Corbillon - anexo 1**

3.4.3.1 – 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**

3.4.3.2 – Intervêm neste sistema, duas, três ou quatro jogadoras. As componentes que formam o par, podem ser quaisquer duas 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.

3.4.3.3 - 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).

3.4.4 – Nas competições locais (CLDE), nos dois géneros, as partidas poderão ser disputadas ao melhor de três jogos (sets).

3.5 - SISTEMA DE COMPETIÇÃO DE EQUIPAS

3.5.1 – Fase Local

3.5.1.1 - De acordo com o número de equipas participantes na fase local, com o tempo e com o número de mesas disponíveis, a organização da prova pode optar por:

3.5.1.1.1 Uma poule única, com um momento e local único para a realização da competição;

3.5.1.1.2 Pela realização de várias poules zonais, com apuramento das melhores equipas para uma fase seguinte até apurar o campeão. Poderá ainda, realizar-se o apuramento das equipas pior classificadas para fases seguintes por nível de desempenho, promovendo competição mais nivelada, aumentando o interesse dos alunos, promovendo uma maior competitividade, um maior número de jogos e definindo a classificação de todas as equipas participantes

3.5.2 – Fase Regional e Nacional

3.5.2.1 - Realização de uma poule única de competição (todos contra todos) para definição da classificação final.

3.5.3 – Classificação, pontuação e desempate

3.5.3.1 – Na competição em Poule, a classificação será elaborada atribuindo-se:

- 4 (quatro) pontos à Vitória
- 2 (dois) pontos à Derrota
- 1 (um) ponto à Falta Administrativa
- 0 (zero) pontos à Falta de Comparência

3.5.3.2 – À Equipa que cometer **FALTA DE COMPARÊNCIA** num “Encontro”, é-lhe atribuída derrota por 3/0 com o resultado de 11/0 em cada um dos três primeiros sets que compõem cada partida até ao máximo de três partidas, averbando 0 (zero) ponto para efeitos de classificação.

3.5.3.3 -É considerada **FALTA DE COMPARÊNCIA** quando a equipa não comparece no “Encontro”, quando **se apresenta apenas com 1 (um) jogador** ou quando não se apresenta 15 minutos depois da chamada ou da hora e mesa estipulada.

3.5.3.4 – A equipa que cometer **FALTA ADMINISTRATIVA** num Encontro, (equipa apresentou-se em Jogo, realizando-o, mas não cumpriu com o número mínimo de jogadores – **(três no género masculino)**), ser-lhe-á atribuída derrota por 3/0 com o resultado de 11/0 em cada um dos três primeiros sets que compõem cada partida até ao máximo de três partidas, averbando 1 (um) ponto para efeitos de classificação. A “Falta Administrativa” não se aplica à competição de equipas no género feminino.

3.5.4 – 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.

3.6 – COMPETIÇÃO INDIVIDUAL

3.6.1 – Cada Grupo-Equipa terá que apresentar, obrigatoriamente, na competição individual na fase local (CLDE), **um número mínimo de oito jogadores**.

3.6.1.1 – Caso o Grupo-Equipa não cumpra o estipulado no ponto anterior, ser-lhe-á averbada Falta Administrativa. Exceto se o organizador da competição (CLDE, DGEstE-DDE, CNDE) definir o contrário em função do número de participantes, das condições espaciais, materiais e temporais para a competição.

3.6.2 – Nas fases de competição local, regional e nacional, disputa-se um Torneio segundo o sistema **“Misto com mapa a eliminar à 2ª derrota – Sistema Alemão”**.

3.6.2.1 – O sistema de competição na **fase local (CLDE)**, terá que ser flexível de forma a adaptar-se ao número de alunos inscritos e às condições logísticas disponíveis. Quando o número de alunos é elevado, sugere-se a aplicação do seguinte sistema misto de competição:

1ª Fase – competição Grupal com Grupos de 3, 4 ou 5 jogadores, em uma ou várias séries consoante as condições espaciais, materiais e temporais para a competição. Apurando 16 ou 32 atletas para a 2ª fase.

2ª Fase – Mapa de 16 ou 32 vagas a eliminar à 2ª derrota (Sistema Alemão), em partidas disputadas ao melhor de 3 jogos (sets).

3.6.2.2 – Na fase Regional e Nacional o sistema **“Misto, com mapa final a eliminar à 2ª derrota – Sistema Alemão”** é composto por duas fases distintas cujas partidas são jogadas ao melhor de cinco jogos (sets).

3.6.2.3 - 1ª Fase – Fase Grupal

3.6.2.3.1 Serão constituídos oito Grupos (fases regional e nacional) ou dezasseis (fase local) identificados com as letras de “A” a “K” para o género masculino e quatro (fases regional e nacional) ou oito Grupos (fase local) para o género feminino, identificados com as letras “A” a “H”;

3.6.2.3.2 Cada Grupo é constituído por três ou quatro jogadores na fase regional e nacional, podendo ir até cinco na fase local.

3.6.2.3.3 Os jogadores serão sorteados respeitando as quotas e as posições (cabeças de série) das competições locais CLDE, para o campeonato regional e da CRDE-DDE para o campeonato nacional;

- Serão sorteados inicialmente os primeiros classificados da competição masculina anterior, respeitando a seguinte ordem de Grupos: A – C – E – G – H – B – D – F;

- Na competição feminina serão sorteadas as primeiras classificadas da competição anterior, seguindo a ordem alfabética dos Grupos; A – B – C – D;

- 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 – fases regionais e nacional

3.6.2.4 - 2ª Fase – Eliminatória à 2ª derrota (Sistema Alemão)

Os jogadores apurados – 1º e 2º de cada Grupo da fase anterior, serão distribuídos num mapa de eliminatórias à 2ª derrota de dezasseis entradas para o género masculino e de oito para o feminino, respeitando as posições nele indicadas – **ver anexos 2 a 4.**

- Os alunos classificados em 1º e 2º lugar de cada grupo vão para “metades” diferentes do mapa. Os primeiros classificados jogarão sempre contra segundos classificados.
- Neste Mapa, são definidos os 8 primeiros classificados da competição.

3.6.3 Classificação, pontuação e desempate

3.6.3.1 – Na competição em Poule, a classificação será elaborada atribuindo-se:

- 3 (três) pontos à Vitória
- 1 (um) pontos à Derrota
- 0 (zero) pontos à Falta de Comparência

3.6.3.2 – Ao aluno que cometer **FALTA DE COMPARÊNCIA** num “Jogo”, é-lhe atribuída derrota por 3/0 com o resultado de 11/0 em cada um dos três primeiros sets que compõem cada partida até ao máximo de três partidas, averbando 0 (zero) ponto para efeitos de classificação.

3.6.4 – 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 os 2 atletas empatados ou, uma Poule a uma volta no caso do número de atletas empatadas for superior a dois.

3.6.5 – Nas competições a eliminar, não há lugar à atribuição de pontos. Sendo o atleta retirado da prova após o número de derrotas definido pela organização.

3.7 – COMPETIÇÃO DE PARES e/ou PARES MISTOS

3.7.1 – A competição de Pares e/ou Mistos é aberta aos escalões de Iniciados e Juvenis.

3.7.2 - Os pares poderão ser constituídos por alunos do mesmo Agrupamento de Escolas, por alunos da mesma CLDE, ou ainda por alunos de CLDE diferentes da mesma CRDE.

3.7.3 – A competição disputa-se em sistema misto, com uma 1ª Fase em Grupos de 3 ou 4 Pares cada e uma 2ª Fase em Mapas de 8 ou 16 Pares a eliminar à 1ª derrota, em partidas disputadas ao melhor de três Jogos (sets).



3.7.4 – Nos Campeonatos Regionais e Nacional, os pares são constituídos pelos alunos(as) que apurados para a competição individual ou de equipas.

4 – CRITÉRIOS DE APURAMENTO (EQUIPAS E INDIVIDUAIS)

4.1 – Apuramentos a efetuar para os Campeonatos Escolar, Regional e Nacional

4.1.1 – Campeonato Escolar (Fase Local)

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

4.1.2 – Campeonato Regional

4.1.2.1 - Estes campeonatos são realizados para os escalões de Iniciados e Juvenis nos dois géneros.

4.1.2.2 - Na competição coletiva, cada CLDE é representada por uma Equipa de cada género, vencedora do Campeonato Escolar, podendo haver ajustamentos na quota a definir pela organização – CRDE.

4.1.2.3 -Na competição Individual, as quotas são definidas pela CRDE, sabendo que o género masculino compreende um quadro de **24 vagas** e o feminino um quadro de **16 vagas**. (Ponto 1 do Artigo 20.º do RPCDE)

4.1.3 – Campeonato Nacional

4.1.3.1 - Estes campeonatos são realizados para os escalões de Iniciados e Juvenis nos dois géneros.

4.1.3.2 – As quotas individual e coletivamente de representação por CRDE, serão definidas pela CNDE, sabendo que na competição Individual, o género masculino compreende um quadro de 24 vagas e o feminino um quadro de 16 vagas. (Ponto 2 do Artigo 20.º do RPCDE)

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 atividade. A participação ativa dos alunos nestas funções deve servir como meio pedagógico e didático enquadrado nos objetivos gerais do Desporto Escolar.

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;
- Atualização 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 – CASOS OMISSOS

Os casos omissos neste Regulamento serão analisados e resolvidos pelos Coordenadores Locais e Regionais do Desporto Escolar, Coordenador Nacional da modalidade e, em última instância, pela Coordenação Nacional do Desporto Escolar tendo por base em primeiro lugar regulamentação do Desporto Escolar em vigor e, em segundo lugar, as Leis e Regras Oficiais do Ténis de Mesa e, da sua decisão, não cabe recurso.



7 – ANEXOS

Índice de anexos:

Anexo 1 – Boletim de Jogo Desporto Escolar

Anexo 2 – Mapa de 32 – Eliminatória 2ª Derrota (Sistema Alemão)

Anexo 3 - Mapa de 16 – Eliminatória 2ª Derrota (Sistema Alemão)

Anexo 4 – Mapa de 8 – Eliminatória 2ª Derrota (Sistema Alemão)