REPÚBLICA PORTUGUESA | EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E INOVAÇÃO

AGSE AGÊNCIA PARA A GESTÃO DO SISTEMA EDUCATIVO

Desporto Escolar

TÉNIS DE MESA

REGULAMENTO ESPECÍFICO

2026-2028



Ficha Técnica

Título

Regulamento Específico de Ténis de Mesa 2026-2028

Data

Outubro de 2026

Edição

1.ª edição

Autoria

Agência para a Gestão do Sistema Educativo, I. P.

Coordenação

Unidade de Desporto Escolar

Página eletrónica oficial

Desporto Escolar

Índice

Índice 3
Introdução 4
Capítulo I **Caraterísticas da competição** 5
Artigo 1º **Escalões etários** 5
Artigo 2º **Tipologia das Provas, Formato de jogo e variantes da modalidade** 6
Artigo 3º **Instalações Desportivas/ Dimensões do espaço de prática** 7
Artigo 4º **Material e equipamento** 7
Artigo 5º **Sistemas de Jogo** 10
Capítulo II **Constituição das equipas e normas regulamentares** 17
Artigo 6º **Acreditação ou identificação** 17
Artigo 7º **Subidas de escalão** 18
Artigo 8º **Elegibilidade e participação de alunos federados** 19
Capítulo III **Regulamento técnico-pedagógico** 20
Artigo 9º **DE Jogar +** 20
Capítulo IV **Regras** 25
Artigo 10º **Regras do Jogo** 25
Capítulo V **Ajuizamento, Arbitragem ou Secretariado** 30
Artigo 11º **Ajuizamento e Arbitragem** 30
Artigo 12º **Cartão Branco** 32
Artigo 13º **Considerações Finais** 33
Anexos 34

Introdução

Este Regulamento Específico aplica-se a todas as competições de Ténis de Mesa realizadas no âmbito do Regulamento Geral de Funcionamento do Desporto Escolar (RGFDE) e em conformidade com o estipulado no Regulamento de Provas e Competições do Desporto Escolar (RPCDE) e Regras Oficiais da International Table Tennis Federation (ITTF) em vigor representada em Portugal pela Federação Portuguesa de Ténis de Mesa (FPTM). Inclui, ainda, orientações pedagógicas para a prática do MODALIDADE X no âmbito do projeto «DE Jogar+».

Pode, ainda, ser complementado pelo Regulamento de Prova da respetiva fase (Local, Regional e Nacional), a elaborar pela respetiva entidade organizadora.

As regras oficiais da ITTF/FPTM aplicam-se a todos os escalões, com a adaptação das regras às condições de realização dos jogos, ao equipamento disponível e aos recursos humanos existentes nas escolas. Para os vários escalões aplica-se ainda o Regulamento Técnico Pedagógico exposto neste documento.

No projeto «DE Competição», as provas e competições constituem a expressão do trabalho pedagógico e desportivo desenvolvido de forma regular e continuada pelos Grupos-Equipa, valorizando a participação efetiva, o compromisso dos alunos e a identidade da escola. A participação competitiva pressupõe a integração efetiva dos alunos no respetivo Grupo-Equipa e a sua participação regular no processo de treino e preparação desenvolvido pela escola, nos termos do RGFDE e do RPCDE, não sendo permitida a inscrição de alunos exclusivamente para reforço competitivo pontual.

O presente regulamento visa promover a prática do **Ténis de Mesa** no Desporto Escolar de forma inclusiva, participativa e progressiva, através de experiências de iniciação, formação e competição adequadas aos diferentes projetos e atividades, em alinhamento com os Projetos Educativos das escolas e com a Estratégia Nacional para o Desporto Escolar 2026-2036, contribuindo para a formação integral dos alunos e para o seu desenvolvimento desportivo.

Capítulo I

Caraterísticas da competição

Artigo 1º

Escalões etários

1. Para efeitos de participação nas atividades e competições do Desporto Escolar, quando aplicável, os alunos enquadram se por escalões etários, nos termos da tabela que se segue:

Tabela 1. Escalões etários.

ANO LETIVO / ESCALÃO	2026/2027	2027/2028
	Ano de Nascimento	Ano de Nascimento
Infantil A (Sub 11)	2016 a 2018	2017 a 2019
Infantil B (Sub 13)	2014 e 2015	2015 e 2016
Iniciado (Sub 15)	2012 e 2013	2013 e 2014
Juvenil (Sub 18)	2009 a 2011	2010 a 2012
Júnior (Sub 21)	2005 a 2008	2006 a 2009

2. Os alunos do escalão Infantil A (Sub 11) podem participar nas atividades de treino dos Grupos-Equipa (GE) do projeto «DE Competição», incluindo o exercício de funções de arbitragem e de aluno-dirigente exclusivamente no âmbito dos treinos, não podendo participar nas provas e competições deste projeto na qualidade de alunos-praticantes, juízes-árbitros ou alunos-dirigentes. Cada Grupo-Equipa (GE) terá de ter o número mínimo de 18 alunos inscritos, e o mínimo de 9 alunos do mesmo escalão e género, de acordo com o n.º 14 do artigo 20º do Regulamento Geral de Funcionamento do Desporto Escolar (RGFDE) 2026-2028.
3. Os alunos referidos no número anterior devem constar da ficha de inscrição do respetivo Grupo-Equipa, não sendo contabilizados para efeitos do número mínimo de alunos exigido para a sua constituição.
4. Cada Grupo-Equipa deverá ter, obrigatoriamente, pelo menos, 2 alunos Árbitros inscritos.
5. A inscrição de alunos em Grupo-Equipa de outro Agrupamentos de Escolas, Escolas não Agrupadas e Estabelecimentos de Ensino Particular e Cooperativo

(AE/EnA/EEPC), no âmbito dos projetos "DE Competição" e "DE Competição+") depende da celebração de protocolo de cooperação entre o AE/EnA/EEPC de origem e o AE/EnA/EEPC de acolhimento.

6. Não é permitida a celebração de protocolo de cooperação para Grupo-Equipa na modalidade em que o aluno detenha filiação federativa.
7. Os alunos pertencentes ao escalão Infantil A podem ser inscritos no GE "DE Competição", participando nas atividade e treinos realizados, no entanto, não podem participar nas competições realizadas no âmbito do projeto "DE Competição".
8. Os Grupos-Equipa integrados no "DE Competição+" participam exclusivamente em competições federadas.

Artigo 2º

Tipologia das Provas, Formato de jogo e variantes da modalidade

1. 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.
2. São organizados dois tipos de competição:
   - Competição por Equipas
   - Competição Individual

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

Nas provas Nacionais, a organização poderá integrar uma prova interseleções de equipas.

Os alunos com incapacidades passiveis de competir no Ténis de Mesa Adaptado poderão participar nas competições regulares, sendo-lhes aplicadas as regras do Adaptado em caso de necessidade.

Artigo 3º

Instalações Desportivas/ Dimensões do espaço de prática

1. As instalações desportivas devem ser adequadas para a prática do Ténis de Mesa, acautelando a inexistência de entradas de luz direta nas áreas de jogo, delimitação de áreas de jogo e piso não escorregadio.
2. Os locais de competição devem ter condições para no mínimo três áreas de jogo de 5m x 9m; nas competições nacionais as áreas de jogo deverão ter no mínimo 10m x5m em quantidade suficiente para o desenrolar da competição.
3. As áreas de jogo são constituídas por: mesa oficial, rede, mesa de árbitro, marcador e separadores de delimitação.
4. Para as provas regionais e nacionais, caso existam, deverá haver algum cuidado na escolha dos equipamentos desportivos, de modo a dignificar a prática desportiva, privilegiando sobretudo os aspetos de segurança e higiene, ao mesmo tempo deverão possibilitar o desenvolvimento da prova com o ritmo necessário. Para tal devem permitir a montagem do número de mesas suficiente para a realização fluida da competição. Os pavilhões propostos pelas Coordenações Locais e Regionais do Desporto Escolar, coorganizadoras dos Campeonatos Nacionais, deverão ser do conhecimento prévio da Coordenação Nacional do Desporto Escolar e ter a sua aprovação.

Artigo 4º

Material e equipamento

1. A MESA

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.

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

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.

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.

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. A REDE

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.

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

3. A BOLA

A bola será esférica com um diâmetro de 40 mm.

A bola deverá pesar 2,7 gr.

A bola para o presente ano letivo será branca, da marca Tibhar *** 40+ Syntt NG.

Caso não esteja disponível bola desta marca, será aceite outra bola desde que seja ***.

4. A RAQUETE

A raqueta poderá 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 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.

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^2 nem superior a 30 por cm^2 e constante da listagem de borrachas admitidas pela ITTF.

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.

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).

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.

A borracha deve apresentar-se em condições regulamentares para ser utilizada.

5. O EQUIPAMENTO

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 responsável da competição nos casos previstos.

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

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 25 – ponto 1 do RPCDE.

Nas Provas e ou Campeonatos Escolares fica vedada a todos os participantes a utilização de equipamento oficial de clube nacional ou estrangeiro. - Artº 25 – ponto 3 do RPCDE.

Só serão permitidas referências publicitárias nos equipamentos desportivos que respeitem as normas estabelecidas para o Desporto Escolar. - Artº 25 – ponto 5 do RPCDE.

A entidade organizadora poderá impedir a participação em qualquer competição ao praticante ou grupo de praticantes que desrespeite o disposto nos artigos anteriores do presente capítulo. - Artº 25 – ponto 12 do RPCDE.

Artigo 5º

Sistemas de Jogo

1. Competição por Equipas

A competição por equipas masculina disputa-se segundo o Sistema Olímpico - anexo 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

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.

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).

Em todas as fases da competição – local e regional, cada equipa masculina é constituída obrigatoriamente por:

- Um professor(a) responsável pelo Grupo-Equipa.
- Um aluno árbitro com formação, pertencente ao Grupo-equipa e inscrito corretamente nos Documentos de Gestão do Desporto Escolar.
- Três alunos.

Na competição nacional a equipa é constituída por 4 alunos podendo o professor efetuar rotação entre os 3 jogadores utilizados em cada jornada.

A competição feminina disputa-se segundo o sistema Marcel Corbillon (anexo I)

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

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

- Um professor(a) responsável pelo Grupo-Equipa.
- Um aluno árbitro com formação, pertencente ao Grupo-equipa e inscrito corretamente nos Documentos de Gestão do Desporto Escolar.
- Duas a quatro alunas em competição.

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.

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).

Nas competições locais (CLDE), nos dois géneros, as partidas poderão ser disputadas ao melhor de três jogos (sets) caso as condições espácio-temporais não permitam a realização à melhor de 5 sets.

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 5, do artigo 18º, do RPCDE.

Tal como preconizado no número 6, do artigo 18º, 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.

Se nessa competição as Equipas forem distribuídas por Séries, as do mesmo Agrupamento de Escolas ou Escolas não Agrupadas, não devem, sempre que possível, ser incluídas na mesma Série, tal como preconizado no número 7, do artigo 18º, do RPCDE, exceto se a organização achar conveniente para a gestão racional dos recursos.

Sendo o grupo-equipa 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.

Classificação, pontuação e desempate

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

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.

É considerada FALTA DE COMPARÊNCIA quando a equipa não comparece no "Encontro", quando se apresenta apenas com um jogador ou quando não se apresente 15 minutos depois da chamada ou da hora e mesa estipulada.

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 e dois no feminino), 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.

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;
- o maior número de pontos ganhos;
- 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.

2. Competição Individual

Cada Grupo-Equipa terá de apresentar, obrigatoriamente, na competição individual na fase local (CLDE), um número mínimo de oito jogadores (soma dos participantes nos vários escalões/géneros).

Nota: esta premissa pode ser ajustada à forma/sistema de competição utilizada, sendo obrigatoriamente definida pela CRDE/CLDE no início do ano letivo.

Se o grupo-equipa não cumprir este ponto do regulamento, ao longo das competições individuais realizadas, 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.

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”.

O sistema de competição na fase local (CLDE), terá de 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 5 jogos (sets).

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":

- 1ª Fase – Fase Grupal

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".

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

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.

- 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.

Classificação, pontuação e desempate

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

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.

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;
- maior número de pontos ganhos;
- 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.

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. COMPETIÇÃO DE PARES e/ou PARES MISTOS

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

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.

O sistema de competição será definido pela organização de acordo com as condições disponíveis para a mesma e em partidas disputadas ao melhor de três Jogos (sets).

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

Capítulo II

Constituição das equipas e normas regulamentares

Artigo 6º

Acreditação ou identificação

1. Acreditação

Antes do início de qualquer prova ou competição é obrigatória a acreditação e identificação dos alunos praticantes, árbitros, dirigentes, professores responsáveis pelos GE, professores ou técnicos acompanhantes, e restantes participantes, em data, hora e local definidos pela entidade organizadora.

Os procedimentos, horários e condições de acreditação são divulgados pela entidade organizadora juntamente com o programa da competição.

Nos Campeonatos/Provas Regionais Escolares e Campeonatos /Provas Nacionais Escolares, todos os praticantes acreditados devem aceitar as condições estabelecidas pela entidade organizadora, permanecendo na atividade desde o momento da acreditação até ao encerramento da mesma e participando em todos os momentos previstos no programa oficial, designadamente cerimónias e outras atividades indicadas.

O incumprimento do número anterior determina a aplicação das consequências previstas no n. 4º do artigo 30.º do RGFDE 26-28, podendo implicar a possibilidade de participação e/ou a desclassificação.

Nas provas singulares ou pares a desclassificação aplica-se ao aluno praticante em incumprimento e/ou ao par em que ele participa. Nas provas de equipas, a desclassificação pode aplicar-se à equipa quando, na sequência da desclassificação de um ou mais participantes, esta deixa de reunir o número mínimo de previsto.

2. Identificação

Em todas as competições (locais, regionais ou nacionais) o professor responsável deve fazer-se acompanhar dos seguintes documentos:

- documento de identificação dos alunos participantes;
- ficha de inscrição do GE retirada dos DGDE, devidamente atualizada e autenticada pela direção dos AE/EnA/EEPC;
- ficha de inscrição dos alunos árbitros retirada dos DGDE, devidamente atualizada e autenticada pela direção dos AE/EnA/EEPC.

Artigo 7º

Subidas de escalão

1. Em conformidade com o RPCDE 26-28, ao aluno praticante do Desporto Escolar apenas é permitida a participação em competições no escalão etário correspondente à sua idade ou no escalão imediatamente superior. O aluno mantém-se, até ao final do ano letivo, nesse escalão.
2. A decisão de subida de escalão deve respeitar o princípio do harmonioso desenvolvimento do aluno e implica que, no decorrer desse ano letivo, o aluno deixe de poder participar, em provas oficiais, no escalão correspondente à sua idade.
3. No escalão de Iniciado (Sub 15), a subida ao escalão imediatamente superior apenas é permitida aos alunos que se encontrem no último ano do escalão correspondente à sua idade.
4. No escalão de Infantil B (Sub 13), a subida ao escalão imediatamente superior é permitida aos alunos que se encontrem em qualquer um dos anos do escalão correspondente à sua idade.
5. Nos escalões Infantil A (Sub 11) e Juvenil (Sub 18), não é permitida a subida ao escalão imediatamente superior.
6. A subida ao escalão imediatamente superior deve ser formalizada nos DGDE até 15 março, inclusive, do ano letivo em curso.

Artigo 8º

Elegibilidade e participação de alunos federados

1. A condição de aluno federado não constitui impedimento à participação nas provas e competições de Ténis de Mesa do projeto «DE Competição».
2. A participação dos alunos federados deve compatibilizar-se com a criação de oportunidades efetivas de participação, progressão e sucesso desportivo para os alunos não federados.
3. Apenas podem participar, na qualidade de alunos-praticantes, nas provas e competições do projeto «DE Competição» os alunos devidamente inscritos no respetivo Grupo-Equipa e que nele desenvolvam atividade regular ao longo do ano letivo, nos termos do RGFDE e do RPCDE, não sendo permitida a participação exclusivamente para reforço competitivo pontual.
4. Compete ao professor responsável pelo GE assegurar o cumprimento dos requisitos de elegibilidade e participação e o registo da condição de aluno federado ou não federado no processo de inscrição. Sempre que solicitado pela entidade organizadora, o AE/EnA/EEPC deve disponibilizar os elementos necessários à comprovação da integração efetiva e da participação regular dos alunos no Grupo-Equipa, nos termos do RPCDE.
5. A condição de aluno federado na modalidade de Ténis de Mesa deve ser assinalada no boletim de jogo (prova de equipas) ou no momento da inscrição (prova individual) de acordo com a informação constante do respetivo processo de inscrição, para efeitos de monitorização e análise da participação.
6. Entende-se por federado o aluno praticante que se encontra filiado na Federação Portuguesa de Ténis de Mesa.

Capítulo III

Regulamento técnico-pedagógico

Artigo 9º

DE Jogar +

O DE Jogar+ tem como objetivo proporcionar a todos os alunos experiências desportivas de qualidade, inclusivas, diversificadas e motivadoras. As atividades pedagógicas devem contribuir para desenvolver a literacia física, a autonomia, o gosto pela prática e a confiança dos alunos, respeitando o seu ritmo de desenvolvimento e promovendo uma competição pedagogicamente significativa.

Princípios estruturantes do DE Jogar+:

- Regularidade e Continuidade: prática sistemática distribuída ao longo da semana para consolidar hábitos de exercício físico.
- Flexibilidade: modelo flexível na escolha das modalidades e no número de sessões por modalidades e adaptada à realidade da escola.
- Proximidade: promoção de encontros/convívios/competição de proximidade com outros Agrupamentos de Escolas, Escolas não Agrupadas e Estabelecimentos de Ensino Particular e Cooperativo (AE/EnA/EEPC) e parcerias com associações locais, clubes, federações e outras entidades, de modo a enriquecer a oferta e contribuir para o desenvolvimento desportivo local.
- Inclusão e Equidade: criação de uma cultura de remoção de barreiras físicas e atitudinais com a participação generalizada de todos os alunos, independentemente do seu nível de habilidade. Garantir que o programa se adapta ao aluno e não o inverso.
- Proposta de modelo de implementação do Ténis de Mesa organizado por ciclos de escolaridade, com uma progressão das aprendizagens técnicas, físicas, táticas e psicológicas e propostas concretas de competição significativa. Os formatos de jogo, as pontuações reduzidas e as adaptações apresentados são sugestões pedagógicas para o DE Jogar+, não regras oficiais de competição federada. O princípio orientador é que a competição deve servir o

desenvolvimento do aluno, e não o contrário, garantindo experiências motivadoras e inclusivas, com desafios ajustados às competências individuais.

Modelo de implementação por ciclo

Ciclo	Foco	Aprendizagens prioritárias
2.º ciclo (10–12 anos)	Descobrir, experimentar e jogar	Coordenação, controlo da bola e iniciação ao jogo
3.º ciclo (12–15 anos)	Aprender, aperfeiçoar e decidir	Técnica, deslocamentos e princípios táticos
Ensino secundário (15–18 anos)	Consolidar, aplicar e competir	Técnica específica, estratégia e autonomia

Propostas de atuação técnico pedagógica

2.º ciclo — Iniciação ao Ténis de Mesa

Objetivo: Desenvolver a literacia física, a coordenação, a relação bola–raquete e as habilidades desportivas de base.

Área	Sugestões técnico pedagógicas
Técnica	Explorar pegas, controlar a bola com e sem ressalto, introduzir a posição base, os batimentos de direita e esquerda e o serviço simples.
Físico	Jogos de agilidade, equilíbrio, reação e coordenação óculo-manual; deslocamentos laterais e mudanças de direção.
Tática	Compreender a trajetória da bola, direcionar os batimentos, identificar espaços livres e distinguir cooperação de oposição.
Psicossocial	Confiança, concentração, prazer de jogar, respeito, cooperação e aceitação do erro.

Atividades sugeridas:

Circuito de habilidades: transportar a bola, alternar toques, contornar obstáculos e acertar em alvos.

Mesa cooperativa: manter a bola em jogo e superar o recorde conjunto.

Mini-Ténis de Mesa: campos e divisórias adaptados e bolas multicolor (2 cores).

Jogo dos alvos: dirigir a bola para zonas da mesa com diferentes dificuldades.

Critério pedagógico:

Privilegiar o sucesso inicial, muitas oportunidades de contacto com a bola e aumento gradual da dificuldade.

3.º ciclo — Consolidação e aperfeiçoamento

Objetivo:

Aperfeiçoar as habilidades específicas, desenvolver a aptidão física e compreender princípios técnico-táticos.

Área	Sugestões técnico pedagógicas
Técnica	Consolidar direita e esquerda; introduzir topspin, bloco e corte; diversificar serviço e receção e coordenar batimentos com deslocamentos.
Físico	Treinar reação, agilidade, força funcional e resistência específica com sequências curtas ajustadas à maturação.
Tática	Reconhecer efeitos; variar direção, velocidade e colocação; recuperar a posição; introduzir serviço, receção e terceira bola.
Psicossocial	Definir objetivos, gerir erros e frustração e participar na arbitragem e organização.

Atividades sugeridas:

Desafios de regularidade com variação de direção e velocidade.

Jogos condicionados de colocação alternada nos cantos.

Sequências simplificadas de serviço e terceira bola.

Introdução aos pares, alternância de batimentos e comunicação.

Critério pedagógico: Combinar consolidação técnica e problemas táticos progressivos; reorganizar os grupos de proficiência ao longo do tempo.

Ensino secundário — Consolidação técnico-tática e autonomia

Objetivo:

Consolidar competências específicas e desenvolver a capacidade de jogar, treinar e competir autonomamente.

Área	Sugestões técnico pedagógicas
Técnica	Aperfeiçoar ataque e defesa, serviços e receções; trabalhar topspin contra corte, bloco, contra-ataque e combinações adequadas ao nível.
Físico	Trabalhar velocidade específica, potência dos membros inferiores, agilidade, força e resistência; introduzir preparação e recuperação individual.
Tática	Planear serviço e terceira bola, receção e quarta bola; reconhecer o adversário e adaptar a estratégia em singulares e pares.
Psicossocial	Autorregulação, gestão da pressão, liderança, responsabilidade e respeito pelos adversários.

Atividades sugeridas:

Jogo com plano tático e reflexão posterior sobre dois objetivos.

Treino de finais de sets e de situações de resultado desfavorável.

Observação orientada e análise em vídeo, quando disponível.

Organização de encontros, quadros, arbitragem e avaliação.

Critério pedagógico:

Conjugar competição estruturada com oportunidades de aprendizagem e participação de todos.

Sugestões de competição significativa

2.º ciclo — Festival Todos Jogam

Competição informal, sem classificação final nem eliminação. Cada participante roda por quatro estações e acompanha o seu progresso.

Estação	Proposta
Controlo	Transportar a bola e executar toques sucessivos em percurso com obstáculos.
Caça ao alvo	Acertar em zonas da mesa com graus de dificuldade distintos.
Recorde cooperativo	Contar trocas consecutivas em pares e melhorar o resultado conjunto.
Mini-jogos rotativos	Partidas de 3 a 5 minutos com mudança de adversário no fim de cada período.

Outros formatos:

- Volta ao Mundo com regresso ao jogo após um desafio de controlo;
- Equipas de 3 ou 4 alunos com objetivos coletivos de trocas;
- Ajustar mesa, bola, ressalto e postura às necessidades individuais.

3.º ciclo — Torneios por níveis e desafios

Liga por níveis: exemplo com 16 alunos distribuídos em quatro grupos de quatro, todos contra todos. Cada aluno realiza três partidas por jornada. Grupos revistos periodicamente para manter desafios equilibrados. Pode usar-se melhor de três sets até 7 ou 11 pontos, conforme o tempo disponível.

Torneio com missões: partidas com metas como alcançar três trocas antes de finalizar ou variar a colocação do serviço. Avaliar as metas separadamente do resultado.

Encontro de equipas: equipas de quatro alunos disputam quatro partidas de cerca de cinco minutos, com rotação e participação de todos. Evitar eliminação direta e garantir um mínimo de jogos por aluno.

Ensino secundário — Liga escolar

Torneio de singulares: grupos equilibrados de quatro, todos contra todos, seguidos de quadros de classificação. Todos passam à segunda fase, qualquer que seja o resultado inicial.

Campeonato de equipas: equipas de 3 a 5 alunos combinam singulares e pares, com rotação e papéis de capitão, árbitro ou observador, sem prejudicar o tempo de jogo.
Liga de desafios técnico-táticos: cada jornada foca serviço e terceira bola, receção, ataque ou pares; cada jogador define uma estratégia e regista uma breve reflexão.

Organização dos blocos e sessões

Ciclo	Modalidades anuais	Treino e competição	Aplicação ao Ténis de Mesa
2.º ciclo	9 a 12	70% treino / 30% competição informal	Festival, cooperação e mini-jogos
3.º ciclo	6 a 9	60% treino / 40% competição	Torneios por níveis e ligas adaptadas
Secundário	3 a 6	40% Treino / 60% Competição	Ligas e encontros interescolares

Estratégias de Ensino

- Jogos lúdicos.
- Multibolas: com professor; com colega; com robot.
- Troca de bolas: com professor ou colega mais evoluído.
- Jogo
- Exercícios com transições
- Exercícios com situações básicas de jogo

Atividades propostas:

Para todos os que decidam abordar o ténis de mesa, sugerimos como guia de atividades o manual "Ténis de Mesa vai à Escola" editado em 2013 pela Federação Portuguesa de Ténis de Mesa e pela Porto Editora com o apoio do Gabinete do Desporto Escolar. O manual pode ser consultado ou descarregado no seguinte link:

Ténis de Mesa vai à Escola

Capítulo IV

Regras

Artigo 10º

Regras do Jogo

1. DEFINIÇÕES

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

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.

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

Um ponto é uma jogada cujo resultado altera a contagem.

A mão da raqueta é a mão que segura a raqueta.

A mão livre é a mão que não segura a raqueta.

O batimento é bater a bola com a raqueta segura na mão ou a mão da raqueta abaixo do punho.

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.

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

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

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

A bola será considerada validada quando transpõe a rede, por cima, entre os postes.

2. O SERVIÇO

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

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.

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.
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.

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.

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.

3. 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.

4. ORDEM DO JOGO

Em singulares, o servidor (A) deverá primeiro fazer dois serviços e o recebedor (B) fará então duas devoluções alternadamente até ao 10-10, daí em diante servidor e recebedor deverão fazer alternadamente um serviço/devolução.

Em pares, o servidor (A) deverá efetuar dois serviços e o recebedor (B) duas devoluções; seguidamente B passa a servidor e o parceiro de A (jogador C) a recebedor; Seguidamente C passa a servidor para o parceiro de B (jogador (D) por último o jogador D passa a servidor para o A, sempre em séries de 2 pontos até ao 10-10. A partir deste momento altera o servidor a cada serviço.

5. BOLA NULA

A jogada será de bola nula:

- 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;
- Se o serviço é executado quando o recebedor ou o seu par não está preparado e desde que nenhum deles tente devolver a bola;
- Se as falhas na realização de um serviço ou de uma devolução, são devidas a distúrbios ocasionados por causas externas ao jogo;
- – Se o jogo for interrompido pelo árbitro ou pelo árbitro assistente.

Um jogo pode ser interrompido:

- Para corrigir um erro na ordem do serviço, receção ou mudança de campo;
- Para advertir ou penalizar um jogador ou conselheiro;
- Porque as condições de jogo foram perturbadas de forma a poderem afetar o desenrolar da jogada.

6. UM PONTO

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

- Se o seu adversário falhar a execução de um serviço correto;
- Se o seu adversário falhar a execução de uma devolução correta;

- 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;
- Se a bola, depois de batida pelo adversário, sobrevoa o seu campo ou ultrapassa a sua linha de fundo sem lhes ter tocado;
- Se o seu adversário obstruir a bola;
- Se o seu adversário bater a bola duas vezes consecutivas;
- 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;
- Se o seu adversário ou qualquer coisa que use mover a superfície de jogo;
- Se o seu adversário ou qualquer coisa que use tocar na rede ou nos seus suportes;
- Se a mão livre do seu adversário tocar na superfície de jogo;
- Se em pares, os seus adversários baterem a bola fora da sequência estabelecida pelo primeiro servidor e primeiro recebedor.

7. 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.

8. UMA PARTIDA

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

9. UM ENCONTRO

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

10. A ORDEM DE SERVIÇO DA RECEÇÃO E DOS CAMPO

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.

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.

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.

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.

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

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.

11. FORA DA ORDEM DE SERVIÇO DA RECEÇÃO OU DO CAMPO

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.

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.

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

12. INTERVALOS

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

- O intervalo até um minuto entre os sucessivos jogos de uma partida;
- 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;
- Um jogador ou par ou o seu conselheiro designado durante uma partida, pode solicitar um pedido de tempo (time – out) até um minuto.
- O pedido de tempo é feito quando a bola não está em jogo e será indicado ao árbitro fazendo um "T" com as mãos.

Capítulo V

Ajuizamento, Arbitragem ou Secretariado

Artigo 11º

Ajuizamento e Arbitragem

1. A modalidade de Ténis de Mesa integra o PNFJAE. O Regulamento de Funcionamento do Plano Nacional de Formação de Juízes-Árbitros Escolares (RFPNFJAE), aplica-se a todas as competições da modalidade de Badminton. Neste sentido, a seleção/participação do(s) aluno(s) árbitro(s) escolar(es) nas diferentes fases de competição regem-se pelos seguintes requisitos:

Na Fase Local: em todos os jogos da Fase Local cada GE tem de se fazer acompanhar no mínimo por um aluno árbitro, de acordo com o RPCDE, com a formação de Fase Escola PNFJAE (nível 1) concluída e devidamente inscrito nos DGDE. Caso não cumpra, ser-lhe-á averbada Falta Administrativa. Estes alunos também podem ser alunos

praticantes, mas na prova oficial onde estão inscritos para as funções de árbitros, só podem exercer essas funções;

Na Fase Regional: os alunos árbitros selecionados pelos professores formadores regionais e convocados pelas CRDE/CLDE terão de ter a Fase Local (nível 2) de formação PNFJAE concluída. O número de árbitros a selecionar respeitará as quotas estabelecidas pela CRDE de acordo com o estabelecido no RFPNFJAE.

Na Fase Nacional: os alunos árbitros selecionados pelos professores formadores regionais e convocados pelas CRDE/CLDE terão de ter a Fase Regional (nível 3) de formação PNFJAE concluída. O número de árbitros a selecionar respeitará as quotas estabelecidas pela CNDE de acordo com o estabelecido no RFPNFJAE.

2. Equipa/professor responsável pela organização de competição (Juiz-Árbitro)

Principais atribuições:

- Verificar se prova está em conformidade com o RGFDE e com o RPCDE em vigor, assim como, com este Regulamento Específico;
- Identificar todos os jogadores em conformidade com RPCDE;
- Verificar se os jogadores se apresentam devidamente equipados com o equipamento adequado à prática do Ténis de Mesa;
- Proceder ao sorteio dos quadros competitivos das diversas provas;
- Nomear os árbitros;
- Preencher os Quadros Competitivos e os Boletins de Partida;
- Aplicar e fazer aplicar o Regulamento da Competição, Regulamento Técnico e Leis do Jogo;
- Decidir sobre a interrupção e recomeço de qualquer partida, quando situações pertinentes o justifiquem;
- Modificar a ordem e hora das partidas, quando julgue necessário, para bom andamento da competição, devendo avisar os jogadores;
- Providenciar sobre os jogadores que pratiquem atos de indisciplina ou incorreção, agindo em conformidade com a situação;
- Compilar os quadros de jogos, com especificação dos resultados parciais e garantir a assinatura dos boletins de jogo pelos responsáveis das equipas.

3. Árbitros

Os Alunos/Árbitros deverão ter a formação PNFJAE para arbitrar a fase competitiva em que estiverem a participar e estar devidamente inscritos nos DGDE.

Para além de conhecer perfeitamente a Leis de Jogo, o árbitro, terá as seguintes atribuições:

- Verificar se as redes e postes estão nas condições regulamentares;
- Proceder ao sorteio do serviço, ou dos lados do campo;
- Fazer aplicar as Leis de Jogo;
- Anunciar a marcação dos pontos com voz clara, referindo sempre em primeiro lugar a marcação do servidor e se o serviço mudou de lado ou não;
- Anunciar o resultado e a pontuação aos jogadores intervenientes, no final da partida;
- Entregar o boletim de partida ao professor responsável pela organização (Juiz/Árbitro), devidamente assinado.

Artigo 12º

Cartão Branco

1. O Cartão Branco é um recurso pedagógico criado para promover os valores, a ética e o fair play no desporto e tem como objetivo reconhecer e valorizar comportamentos eticamente corretos e atitudes de fair play demonstrados por alunos e professores. A sua atribuição pode ser efetuada pelos juízes-árbitros, professores responsáveis, coordenadores de modalidade e elementos da organização, sempre que observem uma conduta merecedora desse reconhecimento.
2. A atribuição do Cartão Branco rege-se pelo Regulamento do Cartão Branco/Fair Play do Desporto Escolar e, sempre que seja exibido, deve ser preenchido o respetivo formulário disponibilizado nos canais oficiais do Desporto Escolar.

Artigo 13º

Considerações Finais

1. Em tudo o que não se encontre previsto no presente regulamento, aplica-se o disposto no RGFDE, no RPCDE e nos documentos orientadores emitidos pela UDE.
2. Em caso de conflito entre o presente regulamento, o RPCDE e o RGFDE 26-28, prevalece o disposto no RGFDE 26-28.
3. A resolução de dúvidas e casos omissos é da competência da Agência para a Gestão do Sistema Educativo, I. P. (AGSE), através da UDE.

Anexos

Anexo I – Ficha de Jogo Equipas

Anexo II - Manual "Ténis de Mesa vai à Escola"