Torneio De Ténis de Mesa

1. Participação

1.1. A competição é individual;

2. Local

1.2. O torneio será realizado na Área Escolar, no espaço em frente das casas de banho onde se encontra a mesa de Ténis de Mesa.

3. Competição

3.2. A competição decorrerá no um formato todos-contra-todos;

3.3. Os jogos realizam-se nos intervalos, realizados na área escolar, e terá início a 19 de maio de 2025, salvo indicação contrária por parte da organização;

3.4. As data e horários de realização dos jogos, assim como os jogadores intervenientes em cada jogo, serão disponibilizados aos participantes com pelo menos 36 horas de antecedência da data de início do torneio.

3.5. A não comparência de algum dos jogadores na data e hora prevista, leva à perda do jogo por parte do jogador que não tenha comparecido e à atribuição da vitória ao jogador presente, seja qual for o motivo da sua ausência;

4. Equipamento

4.1. A organização do torneio disponibiliza as bolas e raquetas para uso no torneio;

4.2. É aconselhável o uso de roupa apropriada;

4.3. O uso de sapatilhas é obrigatório.

5. Classificação

5.1. A forma de determinação do vencedor e dos jogadores classificados nas posições seguintes dependerá do formato da competição e será comunicada com o calendário de jogos.

5.2. Independentemente do formato da competição, será atribuído um prémio ao primeiro classificado 5.3. Os jogadores classificados nas posições seguintes receberão um certificado de participação.

6. Regras de jogo

6.1. Serviço

6.1.1. O serviço começa com a bola repousando livremente na palma da mão aberta e estacionária do servidor.

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

6.1.3. Quando a bola está na sua fase descendente, o servidor deverá batê-la de maneira que ela toque primeiro no seu campo e depois, passando por cima ou em torno da rede, toque diretamente o campo do recebedor.

6.1.4. 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 que não fique escondida do recebedor pelo servidor.

6.1.5. É da responsabilidade do jogador efetuar o serviço de tal modo que o árbitro fique convencido que cumpre os requisitos do regulamento da competição e possa decidir que um serviço é incorreto.

6.2. Devolução

6.2.1. 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.

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

6.3. Bola nula. A jogada será de bola nula:

6.3.1. Se, ao servir, a bola ao passar por cima ou em torno da rede toque esta ou os seus suportes, desde que o serviço seja bem executado, ou é obstruída pelo recebedor.

6.3.2. Se o serviço é executado quando o recebedor não está preparado e desde que não tente devolver a bola.

6.3.3. Se as falhas na realização de um serviço ou de uma devolução, são devidas a distúrbios ocasionados por causas fora do controlo do jogador.

6.4. O jogo pode ser interrompido:

6.4.1. Para corrigir um erro na ordem do serviço, receção ou mudança de campo.

6.4.2. Para advertir ou penalizar um jogador.

6.4.3. Porque as condições de jogo foram perturbadas de forma que podem afetar o desenrolar da jogada.

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

6.5.1. Se o adversário falhar a execução de um serviço correto.

6.5.2. Se a bola, depois de o adversário ter feito um serviço ou uma devolução, toca alguma coisa que não seja a rede e os seus suportes antes de tocar a superfície da mesa do seu lado.

6.5.3. Se a bola, depois de batida pelo adversário, sobrevoa a superfície da mesa do seu lado ou ultrapassa a sua linha de fundo sem lhe ter tocado.

6.5.4. Se o adversário bater a bola duas vezes consecutivas.

6.5.5. Se o adversário, ou qualquer coisa que ele use ou leve consigo, mover a superfície de jogo.

6.5.6. Se o seu adversário, ou qualquer coisa que ele use ou leve consigo, tocar a rede ou os seus suportes.

6.5.7. Se a mão livre do adversário tocar a superfície de jogo.

6.6. Vitória num set:

6.6.1. O vencedor de um set será o jogador que primeiro obtenha 11 pontos.

6.6.2. Quando ambos os jogadores tiverem uma contagem igual de 10 pontos, será vencedor do set o jogador que primeiro obtenha 2 pontos de vantagem sobre o seu adversário.

6.7. Vitória na partida: Uma partida consistirá numa disputa ao melhor de 5 sets

6.8. Ordem do serviço, da recepção e do lado da mesa:

6.8.1. O direito de escolher a ordem inicial do serviço e o lado da mesa será decidido por sorteio e o vencedor poderá escolher servir ou receber primeiro, ou o lado da mesa em que começará.

6.8.2. Quando um dos jogadores tiver escolhido servir ou receber primeiro, o outro jogador escolherá o lado da mesa e vice-versa.

6.8.3. Após a contagem de 2 pontos, o jogador recebedor passará a ser servidor e, assim sucessivamente até ao final do set, ou até que cada jogador tenha igualado aos 10 pontos, caso em que cada jogador servirá para um ponto alternadamente.

6.8.4. O jogador que servir primeiro num set será o primeiro a receber no set seguinte de uma partida.

6.8.5. O jogador que iniciou um jogo num lado da mesa, no set seguinte atuará no lado oposto.

6.9. Fora da ordem do serviço, da recepção ou do campo

6.9.1. Se um jogador serve ou recebe fora da sua ordem, o set será interrompido pelo árbitro logo que a anomalia tenha sido detetada e deverá prosseguir com esse jogador servindo ou recebendo de acordo com a sequência estabelecida no início da partida, mantendo-se a contagem já alcançada.

6.9.2. Se os jogadores não mudaram de campo na altura em que o deviam ter feito, o set deverá ser interrompido pelo árbitro logo que o erro for descoberto 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.

7. Penalidades por indisciplina

7.1. O desrespeito pelo árbitro e suas decisões, bem como linguagem imprópria ou condutas antidesportivas, tais como projetar a raqueta para a mesa ou para o chão, são suscetíveis das seguintes penalidades:

7.1.1. À primeira advertência: perda de 1 ponto para o adversário.

7.1.2. À segunda advertência: perda de 2 pontos para o adversário.

7.1.3. À terceira advertência: perda do set. 7.2. Infrações reiteradas ou graves à conduta desportiva, tais como comportamentos agressivos ou que produzam danos materiais intencionais, são suscetíveis de conduzir à perda imediata da partida por decisão do árbitro e à exclusão da competição por decisão da organização.

Torneio de Matraquilhos

1. Participação

1.1. A competição é realizada por duplas;

2. Local

2.1 O torneio será realizado na zona do Alpendre, no espaço onde existe uma mesa de matraquilhos;

3. Competição

3.1. A competição decorrerá no um formato todos-contra-todos;

3.2. Os jogos realizam-se nos intervalos, realizados na zona do Alpendre, e terão início a 19 de maio de 2025, salvo indicação contrária por parte da organização;

3.3. As data e horários de realização dos jogos, assim como as duplas, serão disponibilizados aos participantes com alguma antecedência;

3.4. A não comparência de alguma das duplas na data e hora prevista, leva à perda do jogo por parte da dupla que não tenha comparecido e à atribuição da vitória à dupla presente, seja qual for o motivo da sua ausência;

4. Equipamento

4.1. É aconselhável o uso de roupa leve e apropriada;

5. Classificação

5.1. A forma de determinação do vencedor e dos jogadores classificados nas posições seguintes dependerá do formato da competição e será comunicada com o calendário de jogos.

5.2. Independentemente do formato da competição, será atribuído um prémio à dupla primeiro classificada.

6. Regras de jogo

6.1. O início do jogo é efetuado com moeda ao ar entre as duas equipas para a escolha de campo ou bola. O jogo iniciar-se-á pela equipa que ficou com a escolha da bola, na zona do Guarda-Redes;

6.2. Caso a bola saia, será reposta por qualquer das equipas no centro do campo;

6.3. Em caso de golo a bola é reposta pela dupla que sofreu o golo, na zona do Guarda-Redes;

6.4. Uma bola será declarada "bola morta" quando parada completamente fora do alcance dos atletas. Será reposta com lançamento a meio campo por qualquer dupla;

6.5. Mexer bruscamente com os varões, arrastar ou levantar a mesa para a bola não parar, é considerado falta. A bola será reposta na linha de baliza do atleta adversário. O atleta será advertido pelo árbitro. Em caso de reincidência, será sempre sancionado com penalti;

6.6. Se uma dupla ou qualquer jogador dessa dupla, abandonar o jogo, será excluído automaticamente da competição. Em caso de abandono, a dupla adversária é considerada vencedora;

6.7. Só é permitida a troca de posições dos atletas (defesa-ataque e vice-versa) no final de cada jogada, isto é, quando houver golo de qualquer uma das duplas;

6.8. Quando a bola entra e sai na baliza não é considerado golo e o jogo continua normalmente;

6.9. Se girar ou rolar os jogadores defensivos será marcada uma grande penalidade. No caso de girar ou rolar os jogadores do meio campo e os atacantes, em que este dê mais do que uma volta completa será averbado um livre direto; girar ou rolar o guarda redes, será marcada grande penalidade.

6.10. Livre direto- a bola será colocada pelo árbitro, no meio campo, perto do jogador de campo que irá converter o mesmo. Os jogadores do meio campo do atleta adversário têm de estar bem levantados, apenas podendo intervir o guarda redes. Os seus jogadores atacantes também devem estar bem levantados. O livre tem de ser marcado em direção á baliza adversária, não podendo passar a bola para os atacantes nem dar mais um toque na bola, caso contrário, será falta. A bola será repostada na baliza adversária.

6.11. Caso um atleta por qualquer motivo e sem autorização do árbitro pegue na bola de jogo com a mão para a retirar, será automaticamente advertido pelo árbitro e punido pelo mesmo. Será marcada uma Grande Penalidade;

6.12. Uma bola que esteja encostada á tabela e os atletas façam como propósito de a atracar contra a mesma de modo a que esta seja disparada rapidamente, serão advertidos com cartão amarelo e falta. A bola será colocada na linha de baliza do atleta adversário;

6.13. Qualquer gritaria ou sons durante a partida ou de natureza entusiástica, que não sejam com o maior rigor desportivo, serão advertidos pelo árbitro;

6.14. É expressamente proibido efetuar movimentos constantes e bruscos com os barões é considerada falta e marcado o respetivo Livre Direto, sendo o atleta que cometeu a infração advertido pelo árbitro;

6.15. No caso de o atleta levantar a mesa ou arrastar a mesma propositadamente, o árbitro terá de o advertir com extremo rigor e sancionar o mesmo com a marcação de uma Grande Penalidade. Em caso de ser despropositado, ao atleta terá de ser advertido pelo árbitro;

6.16. Quando um atleta atacante tiver em sua posse a bola, os atletas adversários não podem fazer quaisquer movimentos, muito menos constantes e bruscos contra a tabela caso contrário serão advertidos pelo árbitro e punidos com a marcação de uma Grande Penalidade;

Grande penalidade - A bola será colocada pelo árbitro na frente de ataque alinhada com a marca de grande penalidade, perto do jogador de campo que irá converter o Penalti. O jogador de campo será o do meio do trio atacante;

O atleta que converter o Penalti só o pode marcar com autorização;

Os jogadores da defesa do atleta adversário têm de estar bem levantados e encostados a uma das tabelas, só podendo intervir o guarda redes.

Na marcação do Penalti, o atleta não pode fazer fintas, mas pode fazer simulações sem tocar na bola, a não ser apenas para efetuar o remate.

O guarda redes pode efetuar movimentos, desde que estes não sejam bruscos, caso contrário será novamente repetido o Penalti.

A bola tem de estar completamente parada para que possa ser marcada a Grande Penalidade. Se esta se mexer terá de ser repetida, mesmo em caso de golo. Se ao marcar a Grande Penalidade tocar mais que uma vez na bola é falta. A bola será repostada na baliza adversária. Caso a bola não fique parada no local de grande penalidade esta poderá ser efetuada no campo do adversário. Após a marcação da Grande Penalidade, caso a bola não entre na baliza, o jogo procede até á próxima paragem. Feito o golo, troca de campo novamente.

7. Penalidades por indisciplina

7.1. O desrespeito pelo árbitro e suas decisões, bem como linguagem imprópria ou condutas antidesportivas, tais como projetar a raqueta para a mesa ou para o chão, são suscetíveis das seguintes penalidades:

7.1.1. À primeira advertência: perda de 1 golo para o adversário.

7.1.2. À segunda advertência: perda de 2 golos para o adversário.

7.1.3. À terceira advertência: perda do jogo;

7.2. Infrações reiteradas ou graves à conduta desportiva, tais como comportamentos agressivos ou que produzam danos materiais intencionais, são suscetíveis de conduzir à perda imediata da partida por decisão do árbitro e à exclusão da competição por decisão da organização.

Turma _____

Competição _____

Data/Intervalo _____

Jogador 1 -	Jogador 2 -
-------------	-------------

Jogador 1 -	Jogador 2 -
-------------	-------------

Jogador 1 -	Jogador 2 -
-------------	-------------

Jogador 1 -	Jogador 2 -
-------------	-------------

Jogador 1 -	Jogador 2 -
-------------	-------------

Jogador 1 -	Jogador 2 -
-------------	-------------

Jogador 1 -	Jogador 2 -
-------------	-------------

Jogador 1 -	Jogador 2 -
-------------	-------------

Jogador 1 -	Jogador 2 -
-------------	-------------

Jogador 1 -	Jogador 2 -
-------------	-------------

Jogador 1 -	Jogador 2 -
-------------	-------------

Jogador 1 -	Jogador 2 -
-------------	-------------

Jogador 1 -	Jogador 2 -
-------------	-------------

Jogador 1 -	Jogador 2 -
-------------	-------------

Jogador 1 -	Jogador 2 -
-------------	-------------

Jogador 1 -	Jogador 2 -
-------------	-------------

Jogador 1 -	Jogador 2 -
-------------	-------------

Intervalos/Atividades

Turmas	Local	Telheiro	Alpendre	Área Escolar	Pavilhão
Secundário	Manhã	-	-	-	-
	Tarde	4f	3f	5f	2f
OAMM	Manhã	-	-	-	-
	Tarde	2f	3f 5f	-	6f
OJ	Manhã	6f	-	-	-
	Tarde	3f 5f	2f 4f 6f	-	-
OPCC	Manhã	2f 3f 4f 5f	-	-	-
	Tarde	6f	-	2f 4f	3f 5f
ERB	Manhã	-	6f	-	2f 3f 4f 5f
	Tarde	-	-	-	-

Atividades a desenvolver por local: Telheiro – **Jogos Tradicionais**”; Alpendre - “**Matraquilhos**”; Área Escolar – **Ténis de Mesa**; Pavilhão – **Atividades livres**.