

Torneio de Ténis de Mesa

Regulamento

1. Participação

- 1.1. A competição é individual, não sendo permitido que o jogador se faça representar por outrem no decorrer do torneio.
- 1.2. A competição é mista.
- 1.3. Todos os participantes terão de ter um vínculo à Universidade do Porto durante o ano letivo de 2017/2018 ou trabalharem diretamente nas Unidades Orgânicas (equipas de segurança, limpeza ou cantinas).

2. Inscrição

- 2.1. A inscrição é gratuita e deve ser feita através do formulário disponível em <https://goo.gl/CHfPXB>.
- 2.2. Na impossibilidade de utilizar o formulário, deve ser enviado um email para sci@fpce.up.pt, indicando no assunto “Torneio de Ténis de Mesa”, e incluindo a seguinte informação: nome completo, organismo da UP a que se encontra vinculado, número mecanográfico, sexo, idade, email e telefone de contacto.
- 2.3. Serão aceites inscrições até às 23h59 do dia 4 de fevereiro de 2018.

3. Local e Datas

- 3.1. O torneio será realizado nas instalações da Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação da Universidade do Porto (FPCEUP).
- 3.2. O formato da competição será ajustável ao número de participantes, podendo consistir exclusivamente de eliminatórias, de um formato todos-contra-todos, ou de um formato misto.
- 3.3. Os jogos realizam-se às quintas-feiras, a partir das 18h45, tendo início a 15 de fevereiro de 2018, 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, admitindo-se 15 minutos de tolerância, leva à perda do jogo por parte do jogador que não tenha comparecido e à atribuição da vitória ao jogador presente.

4. Equipamento

- 4.1. A organização do torneio disponibiliza as bolas e raquetas para uso no torneio, sendo permitido o uso de raquetas próprias.
- 4.2. É aconselhável o uso de roupa apropriada (calções e t-shirt ou fato de treino).
- 4.3. O uso de sapatilhas é obrigatório.

5. Classificação e prémios

- 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, recepção 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.