

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE TÊNIS DE MESA DOS XXIII JNS MANIQUE-2016

ÍNDICE

1.	INTRODUÇÃO.....	2
2.	MESA DE JOGO	2
3.	REDE.....	2
4.	BOLA	2
5.	RAQUETA	2
6.	JOGO	3
7.	PARTIDA.....	3
8.	COMPETIÇÃO INDIVIDUAL.....	3
6.	CASOS OMISSOS	3

1. INTRODUÇÃO

Este Regulamento aplica-se a todas as competições de Ténis de Mesa realizadas no âmbito dos XXII Jogos Nacionais Salesianos, em conformidade com o estipulado no Regulamento Geral dos mesmos e tendo por base as Regras Oficiais desta modalidade, as quais sofreram algumas adaptações que estão enunciadas nos pontos seguintes.

2. MESA DE JOGO

- 2.1. A Mesa deverá ter as dimensões *standard* ou seja, 2,74 m de comprimento, 1,525 m de largura e estar a 76 cm acima do pavimento, em plano horizontal.
- 2.2. A superfície de jogo devera ser de uma cor uniforme, escura e baça, com uma linha branca de 2 cm de largura ao longo da cada margem de 2,74 m ao longo das duas linhas de fundo de 1,525 m.
- 2.3. Não haverá mesas fixas para as diversas categorias, jogando-se conforme as vagas existentes entre cada jogo.

3. REDE

- 3.1. 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.
- 3.2. A parte superior da rede, ao longo de todo o seu comprimento, estará a 15,25 cm acima da superfície de jogo.
- 3.3. 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.

4. BOLA

- 4.1. A bola será esférica com um diâmetro de 40 mm.
- 4.2. A bola devera pesar 2,7 gramas.
- 4.3. A bola para os presentes Jogos será cor laranja baça ou branca, da marca Tibhar de 3 estrelas preferencialmente, podendo ser outro modelo de acordo com ambos os jogadores intervenientes.

5. RAQUETA

- 5.1. A raqueta pode ser de qualquer tamanho, forma ou peso, mas a lâmina será plana e rígida.
- 5.2. O lado da lâmina (face) usado para bater a bola estará coberto com qualquer borracha vulgar de picos, com os picos virados para o exterior e com urna 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.
- 5.3. A borracha vulgar de picos e uma capa de borracha não celular, natural ou sintética, com picos distribuídos uniformemente sobre a sua superfície com uma densidade não inferior a 10 por cm² nem superior a 50 por cm².
- 5.4. A borracha sandwich e uma capa de borracha celular coberta com urna capa exterior de borracha vulgar de picos e a espessura desta não será superior a 2 mm.

- 5.5.** 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.

6. JOGO

- 6.1.** O vencedor de um jogo (set), será o jogador ou par que primeiro obtenha 11 (onze) pontos, a não ser que ambos os jogadores ou pares tenham uma contagem igual de 10 (dez) pontos, porque, então, será vencedor do jogo o jogador ou par que primeiro obtenha 2 (dois) pontos de diferença sobre o seu adversário.
- 6.2.** A mudança de serviço será feita após a contagem de 2 (dois) pontos. O jogador ou par recebedor passará a ser servidor e, assim sucessivamente até final do jogo, ou até que cada jogador ou par tenha igualado aos 10 (dez) pontos. Neste caso, cada jogador ou par servirá para 1 (um) ponto alternadamente.

7. PARTIDA

- 7.1.** Uma partida consistirá numa disputa "à melhor" de 5 jogos (sets).

8. COMPETIÇÃO INDIVIDUAL

- 8.1.** Infantis A - Esta categoria é disputada jogando todos os atletas entre si. O apuramento será direto.
- 8.2.** Infantis B – Esta categoria será dividida em séries de 5 (cinco) ou 4 (quatro) ou 3 (três) atletas Apuram-se os 2 (dois) primeiros atletas de cada série e os terceiros das séries de 5 (cinco) atletas para um mapa final a eliminar.
- 8.3.** Iniciados e Juvenis – Esta categoria será dividida em séries de 5 (cinco) de 4 (quatro) ou 3 (três) atletas. Apuram-se os 2 (dois) primeiros atletas de cada série e os terceiros das séries de 5 (cinco) atletas para um mapa final a eliminar.
- 8.4.** No caso de empate entre dois jogadores nas respetivas séries, será feito o desempate pelo confronto direto.
- 8.5.** Se o empate for entre 3 jogadores, vamos à diferença entre jogos ganhos e perdidos, seguido do confronto direto no caso de ficarem dois empatados.

6. CASOS OMISSOS

Os casos omissos a este Regulamento serão analisados e resolvidos pela organização e da sua decisão não cabe recurso.