



**VIVA 60 minutos por dia**  
de **ACTIVIDADE FÍSICA & DESPORTO**

**CASCAIS**  
**ATIVO**  
é desporto na escola

Ano Lectivo 2011/12

## CASCAIS PONG – Torneio de Ténis de Mesa

30.Jan.2012 | **POULE OCIDENTAL** – Complexo Desp. Alcabideche | 01.Fev.2012 | **POULE ORIENTAL** – Complexo Desp. S. Domingos Rana

16.Fev.2012 (**FINAL**) – Complexo. Desportivo de Alcabideche

**Organização:** Escola Secundária IBN Mucana | Escola Secundária Frei Gonçalo de Azevedo

### REGULAMENTO GERAL

**Atividade:** Ténis de Mesa

**Tipo de Atividade:** Competição

**Horário:** 09h30m - 16h00m

**Escalões:** **Infantil** (99/00/01/02); **Iniciados** (97/98); **Juvenis** (95/96); **Juniores** (92/93/94).

**Data Limite de Inscrição:** 20 de Janeiro de 2012

### 1. Participação

**Poule OCIDENTAL:** Estabelecimentos de ensino das freguesias de **Alcabideche, Cascais e Estoril**

**Poule ORIENTAL:** Estabelecimentos de ensino das freguesias da **Parede, Carcavelos e SDRana e Escola Salesiana de Manique**

O torneio é aberto aos atletas/equipas representativas das escolas do II e III ciclos dos ensinós básico e secundário, públicas e privadas do concelho de Cascais.

Cada escola apenas poderá inscrever no máximo 3 alunos por cada escalão e sexo, num total de 24 alunos, conforme quadro apresentado na Ficha de Inscrição.

Caso as escolas não possam apresentar alunos em todas as categorias consideradas no torneio, poderão contudo fazê-lo no(s) escalão(ões) e sexo (s) que entenderem.

### 2. Regras

As regras adoptadas no torneio serão as regras presentes no actual regulamento da Federação Portuguesa de Ténis de Mesa.

### 3. Quadro Competitivo

O torneio decorrerá em duas fases. A primeira, contemplará a realização de duas Poules de Apuramento (Ocidental e Oriental). A segunda fase (Final) reunirá os quatro melhor classificados em cada uma das competições (4 provenientes da Poule Ocidental e 4 da Poule Oriental).

Cada escalão / sexo terá o seu respectivo quadro competitivo.

Na organização dos quadros competitivos, os jogadores provenientes do mesmo estabelecimento de ensino deverão estar separados nas séries iniciais, para que estes, no caso de serem apurados ao longo da competição, se encontrem o mais tardiamente possível.



## - Torneios de Apuramento (Poule Ocidental e Oriental)

### 1ª Fase

1. Os alunos serão agrupados em séries de quatro e eventualmente de três;
2. Jogam todos contra todos;
3. No caso de na mesma série, se encontrarem alunos da mesma escola, os jogos entre si, terão de ser realizados em 1º lugar;
4. Os jogos serão disputados à melhor de 5 sets;
5. Apuram-se os 1<sup>os</sup> e 2<sup>os</sup> classificados de cada série para a fase seguinte;
6. Caso exista quadros de cinco ou menos participantes, estes deverão ser agrupados numa série única, jogando em sistema de "todos contra todos", em que cada jogo será disputado à melhor de 5 sets. No final estabelece-se uma classificação do 1º ao último classificado.

### 2ª Fase

1. Elaboração de um mapa com os apurados da 1ª fase;
2. Disputa-se em sistema de eliminação directa (eliminação à 1ª derrota);
3. Os jogos serão disputados à melhor de 5 sets.

### Torneio Final

1. Os alunos serão agrupados em duas séries de quatro. A série "A" será constituída pelo 1º e 4º classificados da poule ocidental e pelo 2º e 3º classificado da poule oriental. Os restantes apurados integrarão a outra série.
2. No caso de na mesma série, se encontrarem alunos da mesma escola, os jogos entre si, terão de ser realizados em 1º lugar;
3. Esta fase será disputada em sistema "todos contra todos", apurando-se:
  - Os dois primeiros classificados para as meias-finais e final (1º ao 4º Classificados);
  - Os terceiros de cada série para definir o 5º e 6º classificado;
  - Os quartos de cada série para definir o 7º e 8º classificado.

## **4. Duração das Partidas**

As partidas serão disputadas à melhor de cinco jogos.

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



Neste caso, cada jogador servirá para 1 (um) ponto alternadamente.

- Um jogador que iniciou o jogo do lado da mesa, no jogo seguinte actuará no lado oposto. No último jogo os jogadores trocarão de campo quando um deles atingir os 5 (cinco) pontos.

## 5. Classificações Individuais

### Séries iniciais

As classificações serão feitas pela soma de pontos, obtidos nas partidas realizadas

A pontuação far-se-á do seguinte modo:

VITÓRIA	DERROTA	FALTA DE COMPARÊNCIA
2 Pontos	1 Ponto	0 Pontos

### Desempates

Se houver empates entre dois ou mais jogadores, a classificação será ordenada do seguinte modo:

- O que tiver maior pontuação classificativa nas partidas disputados entre si;
- O que tiver maior diferença entre jogos ganhos e perdidos nas partidas disputadas entre si;
- O que tiver maior diferença entre o total de pontos ganhos e o total de pontos perdidos nas jogos disputados entre si;
- O que tiver obtido mais pontos ganhos ao longo dos jogos que disputaram entre si;
- O que tiver maior diferença entre jogos ganhos e perdidos;
- O que tiver maior diferença entre o total de pontos ganhos e total de pontos perdidos;
- O que tiver obtido mais pontos ganhos, na totalidade das partidas;
- Se ainda estiverem em igualdade, far-se-á (ão) nova (s) partidas (s) para escalonamento da classificação.

## 6. Pontuações para a Classificação Colectiva

Para efeitos de contagem para a classificação colectiva, serão atribuídas as seguintes pontuações:

### Torneios de apuramento

#### - Séries Iniciais

**1º Lugar** - 5 pontos | **2º Lugar** - 4 pontos | **3º Lugar** - 2 pontos | **4º Lugar** - 1 pontos

#### - 2ª Fase

Por cada vitória será registado um ponto. Os participantes classificados nos dois 1<sup>os</sup> lugares serão bonificados com 3 e 2 Pontos respectivamente.

### Final

A pontuação dos participantes para determinação da classificação colectiva final será, nesta fase, atribuída em função da classificação obtida:

**1º**- 8 Pontos | **2º**- 6 Pontos | **3º**- 5 Pontos | **4º**- 4 Pontos | **5º**-3 Pontos | **6º**-2 Pontos | **7º**-1 Ponto | **8º** - 0 Pontos



**VIVA 60 minutos por dia**  
de **ACTIVIDADE FÍSICA & DESPORTO**

**CASCAIS**  
**ATIVO**  
é desporto na escola

Ano Lectivo 2011/12

## 7. Arbitragens

As arbitragens estarão a cargo das escolas organizadoras, havendo equipas de arbitragem (árbitro e secretariado de jogo) fixas por mesas de jogo.

## 8. Equipamento

Os alunos participantes deverão utilizar equipamento desportivo apropriado (vestuário e calçado).

## 9. Material

A competição desenrolar-se-á em dezoito mesas.

A organização fornecerá bolas para os jogos dos torneios.

Não serão fornecidas raquetas, pelo que, cada aluno deverá ser portador do seu próprio material necessário para o jogo.

## 10. Júri

Haverá um júri por torneio, constituído pelo coordenador da actividade (da escola organizadora), pelo representante da Câmara Municipal de Cascais e por um professor de uma das escolas participantes no torneio, a designar no dia da competição.

**É competência do júri deliberar sob aspectos técnico-pedagógicos decorrentes da competição.**

## 11. Transporte

O transporte para a actividade é da responsabilidade da Câmara Municipal de Cascais.

## 12. Prémios

**Serão atribuídas medalhas aos primeiros três classificados de cada escalão competitivo.**

Para efeitos de classificação colectiva, só são admitidas equipas constituídas por 2 ou 3 elementos. Em caso de igualdade entre as escolas relativas ao número de vitórias individuais, contará para desempatar o número de vitórias finais e como factor final de desempate, será dada a preferência à escola que tiver maior número de jogadores participantes.

## 13. Casos Omissos

Caberá à organização resolver casos omissos possíveis de sucederem.