



Tudo começa nas pessoas

# DESPORTO NA ESCOLA 22/23

## TORNEIO CONCELHIO DE TÊNIS DE MESA "CASCAIS PONG"

### Documento Orientador

**Data e local:** 19 de janeiro | Complexo Desportivo de Alcabideche

**Horário:** 09h30 – 17h30 horas

**Organização:** CMC/ Escola Básica e Sec. Ibn Mucana

**Tipo de atividade:** Competição

**Escalões:** INFANTIL A (2012/2013); INFANTIL B (2010/2011); INICIADO (2008/2009); JUVENIL (2005/06/07)

**Data Limite de Inscrição:** 04 de janeiro de 2023

### **PARTICIPAÇÃO**

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

Cada escola apenas poderá inscrever **3 alunos** por cada escalão e género, num total de 24 alunos, conforme quadro apresentado na [Formulário de Inscrição](#).

Caso as escolas não possam apresentar alunos em todas as categorias consideradas no torneio, poderão contudo fazê-lo no escalão acima.

### **REGRAS**

As regras adotadas no torneio serão as regras presentes no atual regulamento da Federação Portuguesa de Ténis de Mesa.

### **QUADRO COMPETITIVO**

#### 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 3 sets;
5. Apuram-se os 1os e 2os 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 3 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 direta (eliminação à 1ª derrota);
3. Os jogos serão disputados à melhor de 3 sets.

## DESPORTO NA ESCOLA 22/23

### TORNEIO CONCELHIO DE TÊNIS DE MESA "CASCAIS PONG"

#### Documento Orientador

#### **DURAÇÃO DAS PARTIDAS**

As partidas serão disputadas à melhor de três 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 atuará no lado oposto. No último jogo os jogadores trocarão de campo quando um deles atingir os 5 (cinco) pontos.

#### **CLASSIFICAÇÕES INDIVIDUAIS**

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

A pontuação far-se-á do seguinte modo:

**Vitória** – 2 pontos | **Derrota** – 1 ponto | **Falta de Comparência** – 0 pontos

#### **Desempates**

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

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

#### **PONTUAÇÕES PARA A CLASSIFICAÇÃO COLETIVA**

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

##### **1ª Fase:**

**Séries de 4 jogadores:** 1º Lugar - 5 pontos; 2º Lugar - 3 pontos; 3º Lugar - 2 pontos; 4º Lugar - 1 ponto;

**Séries de 3 jogadores:** 1º Lugar - 5 pontos; 2º Lugar - 3 pontos; 3º Lugar - 1 ponto.

##### **2ª Fase:**

Por cada vitória será registado um ponto a cada participante.

Aos 1ºs e 2ºs classificados serão ainda atribuídos, 3 pontos e 1 ponto de bónus, respetivamente.

Em caso de igualdade entre as escolas relativas ao número de vitórias individuais, contará para desempatar o número de vitórias finais e como fator final de desempate, será dada a preferência à escola que tiver maior número de jogadores participantes. Para efeitos de contagem para a classificação coletiva, serão atribuídas as seguintes pontuações:

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



Tudo começa nas pessoas

# DESPORTO NA ESCOLA 22/23

## TORNEIO CONCELHIO DE TÊNIS DE MESA "CASCAIS PONG"

### Documento Orientador

#### **ARBITRAGENS**

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

#### **EQUIPAMENTO**

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

#### **MATERIAL**

A competição desenrolar-se-á entre 14 a 16 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.

#### **JÚRI**

Haverá um júri por torneio, constituído pelo coordenador da atividade (da escola organizadora) e pelo representante da Câmara Municipal de Cascais.

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

#### **TRANSPORTE**

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

#### **PRÉMIOS**

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

Para efeitos de classificação coletiva, 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 fator final de desempate, será dada a preferência à escola que tiver maior número de jogadores participantes.

#### **CASOS OMISSOS**

Caberá à organização resolver casos omissos possíveis de sucederem.

#### **CEDÊNCIA DE IMAGEM**

A escola ao proceder à inscrição dos seus alunos implementa os recursos necessários para a autorização de cedência de forma gratuita e incondicional, à Câmara de Cascais dos direitos de utilização de imagem dos mesmos tal como captada nas filmagens ou fotografias que terão lugar durante as atividades, autorizando a sua reprodução em peças comunicacionais de apoio.