

Torneio Concelhio de Ténis de Mesa “CASCAIS PONG”

Iniciado, Juvenil e Júnior | 2.Fevereiro.15 : Complexo Desportivo Alcabideche
Organização: Escola Básica e Secundária Ibn Mucana

Infantil A e Infantil B | 4.Fevereiro.15 - Complexo Desportivo de S. Domingos de Rana
Organização: Escola Básica e Secundária Frei Gonçalo de Azevedo

Atividade: **Ténis de Mesa**

Tipo de Atividade: Competição

Horário: 09h30m - 16h00m

Escalão: **Infantil A (05/04); Infantil B (03/02); Iniciado (01/00); Juvenil (99/98); Júnior (97/96/95)**

Data Limite de Inscrição: **27 Janeiro**

Regulamento Geral

PARTICIPAÇÃO

O torneio é aberto aos atletas/equipas representativas das escolas do ensino básico e secundário, públicas e privadas do concelho de Cascais.

Cada escola apenas poderá inscrever 3 aluno por cada escalão e sexo, num total de 12 alunos, conforme quadro apresentado na ficha de inscrição.

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 1^{os} e 2^{os} 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.

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 – 1 ponto | **Derrota** – 2 pontos | **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 nas 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 (ã) 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

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 em 20 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), 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 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 3 ou 4 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.