



REGULAMENTO ESPECÍFICO

TÊNIS DE MESA

JOGOS DA JUVENTUDE 2022

Desenvolvendo Campeões



**Jogos da
Juventude**

SUMÁRIO

CAPÍTULO I – DAS REGRAS GERAIS E DA PARTICIPAÇÃO	3
CAPÍTULO II – DA PROGRAMAÇÃO	3
CAPÍTULO III – DO SISTEMA DE DISPUTAS E REQUISITOS TÉCNICOS	4
CAPÍTULO IV – DA PREMIAÇÃO	6
CAPÍTULO V – DOS UNIFORMES	7
CAPÍTULO VI – DA REUNIÃO TÉCNICA.....	7
CAPÍTULO VII – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS	8



CAPÍTULO I – DAS REGRAS GERAIS E DA PARTICIPAÇÃO

Art. 1º. A competição de tênis de mesa será realizada de acordo com as regras oficiais da *International Table Tennis Federation* (ITTF), adotadas pela Confederação Brasileira de Tênis de Mesa, salvo o estabelecido neste regulamento.

Art. 2º. Cada unidade da federação poderá inscrever até 2 (dois) atletas de cada gênero e 2 (dois) técnicos(as).

Art. 3º. Os atletas poderão participar das seguintes competições de tênis de mesa:

- I. Individual feminina.
- II. Individual masculina.
- III. Equipe feminina
- IV. Equipe masculina.

Art. 4º. O atleta deverá comparecer ao local da competição com antecedência e devidamente uniformizado. Para ter condição de participação, antes do início de cada partida, deverá apresentar sua credencial à equipe de arbitragem e estar acompanhado por seu técnico (também portando sua credencial), salvo quando o mesmo já se encontre acompanhando outro atleta.

CAPÍTULO II – DA PROGRAMAÇÃO

Art. 5º. A programação das competições de tênis de mesa será a seguinte, tendo a ordem dos jogos do primeiro dia divulgada após a reunião técnica da modalidade:

- I. 1º dia de competição (Manhã/Tarde): competição por equipes.
- II. 2º dia de competição (Manhã): competição por equipes (Semifinais e Finais) – caso necessário.
- III. 2º dia de competição (Manhã/Tarde): competição individual - fase de grupo.
- IV. 3º dia de competição (Manhã/Tarde): competição de individual - fase de grupo (continuação) e eliminatórias.

CAPÍTULO III – DO SISTEMA DE DISPUTAS E REQUISITOS TÉCNICOS

Art. 6º. De acordo com o regulamento internacional, não será permitido o uso de raquetes com borrachas que não sejam nas cores preta e vermelha, em que apareça claramente o símbolo de aprovação da ITTF. Os modelos das borrachas deverão constar da lista de borrachas permitidas da ITTF.

Parágrafo único: Não será permitida a troca de raquete durante a realização de um jogo, exceto se esta sofrer danos irreparáveis, ocorridos unicamente por acidente ao longo do jogo.

Seção I – Da Competição por Equipes

Art. 7º. Na competição por equipes, será permitida a formação com atletas de diferentes unidades da federação. Cada atleta deverá utilizar o uniforme de sua unidade federativa, neste caso não precisará ser da mesma cor.

Art. 8º. As competições por equipes serão disputadas em eliminatória simples, sendo que a ordem de distribuição dos confrontos será definida com base na média da soma dos pontos que os atletas possuem no rating da CBTM. É de responsabilidade dos técnicos confirmar na reunião técnica da modalidade a pontuação de seu atleta.

§1º. A média mais alta será o cabeça de chave nº1, a segunda média será o cabeça de chave nº2 e assim sucessivamente.

§2º. Caso duas ou mais equipes fiquem com a mesma média serão utilizados os seguintes critérios de desempate:

- a) 1º Critério de desempate: Entre as equipes empatadas a que tiver o atleta com maior pontuação no rating da CBTM será a de cabeça de chave melhor classificada.
- b) 2º Critério de desempate: Sorteio.

Art. 9º. Não haverá disputa de 3º lugar, exceto quando houver menos de 8(oito) equipes inscritas.

Art. 10. As equipes serão formadas por 02 (dois) atletas. As unidades da federação que tiverem apenas 01(um) atleta poderão formar equipes entre si através de sorteio durante a reunião técnica da modalidade. Caso exista o número ímpar de unidades da federação com 01 (um) atleta, será sorteada a quantidade par de unidades da federação que formarão as equipes com 02 (dois) atletas. As equipes poderão ser formadas das seguintes formas:

- I. Equipes com os dois atletas da mesma unidade da federação.

- II. Equipes com os dois atletas de duas unidades da federação distintas que tenham apenas um atleta.

Art. 11. Os confrontos serão informados na reunião técnica da modalidade. A equipe será eliminada da competição no primeiro W.O.

Art. 12. A disputa por equipes será pelo sistema *corbillon*. O confronto entre as equipes, será em melhor de 5 (cinco) jogos (obedecendo a ordem abaixo), sagrando-se vencedora a equipe que alcançar primeiramente 3 (três) vitórias no confronto.

Tabela 1 – Ordem dos Jogos

ORDEM DOS JOGOS	
1º Jogo	A vs X
2º Jogo	B vs Y
3º Jogo	DUPLAS
4º Jogo	A vs Y
5º Jogo	B vs X

§1º. Antes do início de cada confronto ocorrerá o sorteio, que definirá quem serão os atletas que irão compor a equipe AB e XY.

§2º. Cada jogo será disputado em melhor de 5 (cinco) sets de 11 (onze) pontos cada.

Seção II – Da Competição Individual

Art.13. As competições individuais por categoria dividida por gênero (masculino/feminino) obedecerão aos sistemas de disputa descritos a seguir:

- I. Os “cabeças de grupos” serão definidos com base no rating da CBTM.
- II. A pontuação mais alta será disposta na posição nº 1, a segunda maior pontuação será disposta na posição nº 2, e assim sucessivamente. Se dois ou mais atletas tiverem o mesmo rating, o sistema CBTM-Web sorteará a posição dos atletas nos grupos.
- III. A 1ª fase será em grupos que terão no mínimo 3 (três) e no máximo 4 (quatro) atletas, classificando-se para a fase de eliminatória simples os dois primeiros colocados de cada grupo. A fase de eliminatória simples obedecerá aos critérios de distribuição de jogos estabelecidos e utilizado pelo sistema CBTM-Web.

Art. 14. O(A) atleta será eliminado da competição individual no primeiro W.O.

Art. 15. As partidas serão disputadas em melhor de 5 (cinco) sets de 11 (onze) pontos cada.

Art. 16. Não haverá disputa de 3º lugar, exceto quando houver menos de 8 (oito) atletas inscritos.

Art. 17. Os atletas de uma mesma delegação não poderão ser incluídos em um mesmo grupo ainda que sua pontuação no rating da CBTM indique este posicionamento. Nestes casos, eles serão dispostos automaticamente na posição do grupo subsequente.

Art. 18. Quando houver empate entre 2 (dois) ou mais atletas na fase de grupos, o desempate será conforme tabela abaixo:

Tabela 2 – Critérios de Desempate

ENTRE DOIS ATLETAS	ENTRE TRÊS OU MAIS ATLETAS
Confronto direto	1º critério: $\frac{\text{partidas pró}}{(\text{partidas pró} + \text{partidas contra})}$ Classificando o atleta que obtiver o maior coeficiente
	2º critério: $\frac{\text{sets pró}}{(\text{sets pró} + \text{sets contra})}$ Classificando o atleta que obtiver o maior coeficiente
	3º critério: $\frac{\text{pontos pró}}{(\text{pontos pró} + \text{pontos contra})}$ Classificando o atleta que obtiver o maior coeficiente
	4º critério: Sorteio

Art. 19. A Comissão Organizadora deverá dispor de todos os equipamentos necessários para o desenvolvimento da partida, de acordo com o estabelecido no regulamento oficial da ITTF, considerando as seguintes características: mesa de competição (no mínimo de 25mm, de cor azul fosca), redes, placares e bolas de competição (40mm, 3 estrelas de plástico na cor branca oficial aprovada pela ITTF).

CAPÍTULO IV – DA PREMIAÇÃO

Art. 20. Na competição de tênis de mesa as premiações se darão na forma seguinte:

- I. Competições individuais: Medalhas para o atleta 1º (1 atleta), 2º (1 atleta) e 3º (2 atletas) colocados.
- II. Competições por Equipes: Medalhas para os atletas 1ºs, 2ºs e 3ºs colocados.

CAPÍTULO V – DOS UNIFORMES

Art. 21. O atleta deverá comparecer ao local de competição devidamente uniformizado com pelo menos 2 (duas) camisas de cores distintas. Caso as camisas dos atletas sejam da mesma cor, será feito um sorteio para definir quem deverá trocar a camisa. Caso não tenha outra camisa, o árbitro deverá registrar em súmula e encaminhá-la à comissão disciplinar do evento para fins disciplinares.

Art. 22. Não será permitido o uso de camisas, bermuda, short ou saia na cor branca, por coincidir com a cor da bola de jogo. Essa é uma regra já estabelecida pelo o tênis de mesa, pois, obstrui e dificulta a visão da bola pelo adversário.

Art. 23. Os atletas que se apresentarem fora dos padrões de uniformes estabelecidos neste Capítulo e Regulamento Geral, não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação e terão relatório encaminhado à CDE, além de serem eventualmente obrigados a realizar ajustes antes da competição. A partir do seu 2º dia de participação, os atletas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este regulamento serão impedidos de participar.

Art. 24. A responsabilidade dos uniformes (vestimenta de competição) dos atletas será do seu técnico inscrito no evento.

Art. 25. Os uniformes dos atletas deverão conter no terço superior das costas o primeiro nome e o último sobrenome ou a primeira letra do nome e o último sobrenome sempre seguido da sigla da sua unidade da federação. Os patrocínios e logomarcas nas peças dos uniformes deverão obedecer às determinações do Regulamento Geral.

Art. 26. Não serão permitidas inserções da logomarca dos Jogos da Juventude nos uniformes de competição, bem como nos uniformes formais e informais, e nos acessórios (bonés, meias, óculos, toalhas, mochilas, squeezes e outros).

Art. 27. Em todas as provas, os atletas devem usar um uniforme que esteja limpo e possa ser utilizado de modo a não sofrer objeções.

CAPÍTULO VI – DA REUNIÃO TÉCNICA

Art. 28. Os representantes das equipes participantes deverão comparecer à Reunião Técnica da modalidade, que tratará exclusivamente de assuntos ligados à competição, tais como: normas gerais, confirmação ou ratificação de inscrições (se aplicável), além de outros assuntos correlatos.



CAPÍTULO VII – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 29. Toda e qualquer solicitação de substituição de atletas inscritos na competição e categorias deverá obedecer ao Regulamento Geral.

Parágrafo único: São proibidas substituições após a reunião técnica, somente exclusões.

Art. 30. Nas hipóteses de conflito entre o Regulamento Geral dos Jogos da Juventude e este Regulamento Específico, prevalecerá o Regulamento Específico da modalidade.

Art. 31. Casos omissos e situações excepcionais de caráter técnico serão decididas pelo Comitê Organizador dos Jogos da Juventude 2022, com o suporte dos gestores técnicos da respectiva modalidade, não podendo, essas resoluções, contrariar as regras oficiais da modalidade.

Confederação Brasileira de Tênis de Mesa

Presidente: Alaor Gaspar Pinto Azevedo

Rua Henrique de novais, 190 – Botafogo. Rio de Janeiro/RJ

CEP: 22.281-050

Site: www.cbtm.org.br