

XVIII JOGOS AFFEMG
Associação dos Funcionários Fiscais de Minas Gerais 2018
REGULAMENTO TÊNIS DE MESA

1 - DO LOCAL

1.1 - Todas as partidas do Torneio estão programadas para serem realizadas em mesa de madeira, em local previamente determinado pela organização.

2 - DAS INSCRIÇÕES

2.1 - As inscrições deverão ser feitas individualmente, respeitando os prazos previstos no Regulamento Geral do **XVIII Jogos AFFEMG**.

2.2 - As inscrições serão conferidas e conciliadas pela coordenação dos Jogos. **O sorteio dos atletas nas chaves e a elaboração de todas as rodadas a serem disputadas acontecerão na primeira rodada de jogos.**

3 - DO TORNEIO

3.1 - O Torneio será realizado entre os associados da AFFEMG em datas e locais a serem definidos pela Comissão Organizadora que, de acordo com o número de inscritos, definirá a forma de disputa e elaboração da tabela de jogos.

3.2 - O Torneio será disputado na modalidade INDIVIDUAL.

3.3 - O Torneio será regido pelo presente regulamento, elaborado e aprovado pela Comissão Organizadora, com base nas regras oficiais adotadas pela Federação Mineira de Tênis de Mesa.

4 - DA ARBITRAGEM GERAL

4.1 - Caberá à Comissão Organizadora designar o Árbitro Geral do Torneio.

5 - DAS CATEGORIAS

5.1 - O Torneio será disputado em categoria única, sem distinção de idade, sexo ou nível técnico de jogo.

5.2 - De acordo com o número de inscritos e as características dos mesmos, a Comissão Organizadora poderá estabelecer divisões de categorias.

6 - DAS CHAMADAS E COMPARECIMENTO AO JOGO

6.1 - As chamadas para as partidas serão de responsabilidade da equipe de organização. Não serão tolerados atrasos superiores a 15 minutos após a chamada para os jogos, resultando em WO a favor do atleta que assinar a súmula.

7 - DAS INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTOS

7.1 - A mesa tem 2,74m de comprimento, por 1,53m de largura e 0,76m de altura. Pode ser feita de qualquer material na cor escura e fosca, produzindo um pique uniforme da bola oficial, tendo uma linha branca de 20 mm de largura em toda a sua volta.

7.2 - A rede tem 1,83m de comprimento e 15,25cm de altura, devendo ser de cor escura. Deve possuir sua parte superior branca e as malhas maiores do que 7,5mm², e menores do que 12,5mm².

7.3 - A bola deve ser feita de celuloide (ou plástico similar), nas cores branca, amarela ou laranja fosca, pesar 2,5g e ter diâmetro de 38 mm.

7.4 - A raquete pode ser de qualquer tamanho, forma ou peso e constituída de madeira. O lado usado para bater na bola deve ser coberto de borracha, com pinos para fora tendo uma espessura máxima de 2 mm, ou por uma borracha "sanduíche" com os pinos para fora ou para dentro, tendo uma espessura máxima de 4 mm. Será permitido jogar com o lado da madeira.

8 - DA PARTIDA

8.1 - Constitui-se de sets de 21 pontos em melhor de 3 sets. No caso de empate em 20 pontos o vencedor será aquele que fizer dois pontos de diferença primeiro.

8.2 - O jogador que atua no 1º set em um lado é obrigado a atuar no lado contrário no set seguinte. Na partida quando houver "negra" (1 a 1), os jogadores devem mudar de lado logo que um jogador consiga 10 pontos.

8.3 - No saque, a bola deve ser lançada para cima, na vertical e, na descida, deve ser batida de forma que ela toque primeiro no campo do sacador, passe sobre a rede sem tocá-la e toque no campo do recebedor.

8.4 - O saque deve ser dado atrás da linha de fundo ou na extensão imaginária desta. Não é obrigatório o saque na diagonal (cruzado).

8.5 - Cada jogador tem o direito a 5 saques seguidos, mudando sempre quando a soma dos pontos seja cinco ou seus múltiplos.

8.6 - Com o placar 20 a 20, a sequência de saque deve ser a mesma, mas cada jogador deve produzir somente um saque até o final do jogo.

8.7 - O direito de sacar primeiro ou escolher o lado deve ser decidido por sorteio, sendo que o jogador que começou a sacar no 1º set começará recebendo no 2º set e assim sucessivamente.

8.8 - A partida deve ser interrompida quando:

I - O saque queimar a rede.

II - O adversário não estiver preparado para receber o saque (e desde que não tenha tentado rebater a bola).

III - Houver um erro na ordem do saque, recebimento ou lado.

IV - Forem as condições de jogo perturbadas (barulho, a bola quebrar, etc.).

8.9 - A não ser que a partida sofra obstrução (não vale ponto), um jogador perde ponto quando:

I - Errar o saque.

II - Errar a resposta.

III - Tocar na bola duas vezes consecutivas.

IV - A bola tocar em seu campo duas vezes consecutivas.

V - Movimentar a mesa de jogo.

VI - Tocar a rede ou seus suportes.

VII - Sua mão livre tocar a mesa durante a sequência.

8.10 - Se um jogador der um ou mais saques além dos cinco de direito, a ordem será restabelecida assim que for notado, tendo o adversário que completar o múltiplo de cinco. Ex.: 14 a 11, o saque mudou em 16 a 11; o jogador que sacar terá apenas três saques.

8.11 - Se no último set possível os jogadores não trocaram de lado quando deveriam fazê-lo, deverão trocar, assim que se perceba o erro. A contagem será aquela mesma de quando a sequência foi interrompida.

8.12 - Em hipótese alguma haverá volta de pontos. Todos os pontos contados antes da descoberta do erro devem ser confirmados.

9 - FORMA DE DISPUTA

9.1 - Na fase Metropolitana e Regional, havendo inscrição de apenas um participante, este deverá ser classificado para a etapa ESTADUAL, que será realizada em Belo Horizonte.

9.2 - Se o número de atletas inscritos para disputa for ímpar, um jogador ficará de **bye**, por sorteio, na primeira rodada.

9.3 - O Torneio será composto de chaves com jogos eliminatórios simples. Havendo pequeno número de inscrição, o torneio **poderá** ser realizado com a formação de chaves, onde todos jogam contra todos.

9.4 - No caso de disputa em chave em que todos jogam contra todos, o campeão de cada chave será o que conseguir o maior número de vitórias, se persistir o maior número de saldo de sets, depois de sets positivos, de saldo de pontos e por último de pontos positivos, nessa ordem.

9.5 - A partida suspensa ou adiada por motivo de força maior terá seu prosseguimento respeitando-se a contagem e posição dos atletas em que foi interrompida.

10 - DOS UNIFORMES E MATERIAIS

10.1 - O uso da camisa do XVIII Jogos AFFEMG é obrigatório.

10.2 - As bolas e rede serão distribuídas pela organização do Torneio. Cada atleta deverá apresentar sua raquete para o jogo.

11 - DISPOSIÇÕES GERAIS

11.1 - A inscrição do atleta na prova implica a aceitação deste regulamento e seu total entendimento, devendo qualquer dúvida ser esclarecida junto à organização por meio do endereço eletrônico eventos@affemg.com.br ou do telefone (31) 3289-5709.

11.2 - A organização é soberana e decidirá sobre os casos omissos deste regulamento e possíveis recursos impetrados e, inclusive, poderá promover alterações que se fizerem necessárias para a manutenção dos Jogos.