

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE TÊNIS DE MESA

REGULAMENTO GERAL



Aprovado nas Assembleias Gerais
de 5 de julho e de 2 de agosto de
2008

Última alteração: Aprovada em Reunião de Direcção de 30 de julho 2023

O presente Regulamento é aprovado ao abrigo do disposto no artigo 10.º e na alínea a) do número 2 do artigo 41.º do Regime Jurídico das Federações Desportivas, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 248-B/2008, de 31 de dezembro, alterado pelo Decreto-Lei n.º 93/2014, de 23 de junho

Ténis de Mesa

MODALIDADE

OLÍMPICA

A - MEMBROS FILIADOS

A 1 CLUBES

- A 1.1 Qualquer Clube ou Entidade que pretenda disputar provas oficiais de Ténis de Mesa em Portugal, deverá obrigatoriamente filiar-se na Federação Portuguesa de Ténis de Mesa (FPTM) através da plataforma de inscrições “on-line” da FPTM, tendo a mesma de ser validada pela respetiva Associação regional.
- A 1.1.1 A inscrição será apresentada anualmente, antes ou em simultâneo com a primeira inscrição de jogadores. Caso o Clube já se encontre filiado, deverão ser corrigidas as alterações que, entretanto, se verificarem em qualquer dos elementos de identificação.
- A 1.2 Toda a Entidade que desejar filiar-se pela primeira vez, deverá apresentar, para além do boletim de inscrição, os seguintes documentos:
- a) Documento comprovativo da sua constituição;
 - b) Relação dos membros dos Órgãos Sociais e documento comprovativo da sua nomeação ou eleição;
 - c) Outros documentos exigidos por lei, ou pela FPTM, quando esta tiver dúvidas sobre qualquer dos elementos solicitados.
- A 1.2.1 Os Clubes representativos de Escolas deverão apresentar Certificado do Diretor ou do Conselho Diretivo, no qual se declare a vontade da Escola em filiar-se na FPTM.
- A 1.3 Toda a Entidade que solicitar a sua filiação deverá ainda especificar por escrito os seguintes elementos:
- a) Domicílio, telefone, e-mail e local de jogo;
 - b) Numero de mesas utilizáveis;
 - c) Nome e domicílio do Delegado da Secção de Ténis de Mesa, assim como telefone e e-mail, se diferente do Clube.
- A 1.4 Os Clubes ou Entidades deverão obrigatoriamente apresentar novamente os elementos referidos em A 1.2, A 1.2.1 e A 1.3, sempre que se verifiquem alterações nos mesmos.
- A 1.5 As Entidades filiadas pagarão anualmente as taxas fixadas pelas Associações e pela Federação no início de cada temporada.
- A 1.6 Toda a Entidade filiada na FPTM será obrigada ao seguinte:

- a) Cumprir os seus deveres de filiação;
- b) Atuar de acordo com o disposto nos Estatutos, Regulamentos e outras disposições da FPTM, assim como das Associações respetivas;
- c) Cumprir as suas obrigações financeiras com a FPTM, Associação correspondente e Entidades congéneres;
- d) Abster-se de organizar competições onde intervenham jogadores federados, sem prévia autorização da sua Associação;
- e) Abster-se de participar em competições não calendarizadas pela FPTM ou pela sua Associação, sem que obtenha primeiro autorização destas;
- f) Abster-se de participar em competições no estrangeiro ou programar encontros com equipas de outros países, sem possuir a prévia autorização por escrito da FPTM.

A 1.7 Os Clubes ou Entidades terão direito a estar representados nas Assembleias Gerais da sua Associação ou da FPTM, nos termos legal ou estatutariamente previstos.

A 1.8 Os Clubes ou Entidades poderão intervir nos planos de desenvolvimento desportivo através dos seus representantes legítimos, nos termos legalmente previstos.

A 1.9 Toda a Entidade filiada terá direito a participar nas competições organizadas pela FPTM e pela sua Associação, de acordo com a regulamentação específica inerente a cada competição.

A 1.10 Quando um Clube ou Entidade se inscreve para participar em competições oficiais organizadas e programadas pela FPTM ou pela Associação respetiva, fica obrigado a cumprir o compromisso contraído até ao fim da competição em que se inscreveu, tornando-se também responsável pelas infrações ao presente Regulamento assim como ao Regulamento da Competição Desportiva, passíveis de procedimento disciplinar, em que todos os agentes desportivos nele filiados possam ter incorrido.

A 1.11 Nos casos de abandono injustificado das competições oficiais de qualquer âmbito, os Clubes ou Entidades ficam sujeitos às sanções previstas no Regulamento de Disciplina. Para todos os efeitos, considera-se abandono a partir do momento em que eles se inscrevam numa determinada prova, não sendo necessário que esta tenha começado.

- A 1.12 Os Clubes filiados devem disponibilizar a sua sala de jogo para a realização de encontros programados pela FPTM ou pela Associação respetiva, mesmo que não sejam um dos clubes intervenientes.
- A 1.13 Se um Clube não puder utilizar a sua sala de jogo por motivo de obras ou suspensão federativa, deverá providenciar a realização dos encontros noutra sala situada a uma distância máxima de 50 Km, desde que aquela reúna as condições estabelecidas em 5.7 do Regulamento das Competições Desportivas.
- A 1.14 Caso se mantenha a indisponibilidade da sala e não seja possível proceder de acordo com o ponto anterior, o Clube visitado jogará em casa do adversário.
- A 1.15 Não serão validadas as inscrições de agentes desportivos pertencentes a clubes com dívidas à FPTM.
- A 1.16 Um Clube que participe com uma equipa num dos Campeonatos Nacionais de Seniores, poderá ter outras equipas em Divisões inferiores, sendo estas designadas pelas letras seguinte do alfabeto (Equipas B e C).
- A 1.17 Um Clube não poderá estar representado por duas equipas na mesma Divisão dos Campeonatos Nacionais, salvo autorização extraordinária da direção da FPTM.
- A 1.18 Os direitos de subida adquiridos pelas equipas abrangidas pelo estipulado no ponto anterior, serão cedidos às equipas classificadas imediatamente a seguir.
- A 1.19 No caso de acontecer o consignado em A 1.17 por motivo de descida da equipa principal, as equipas secundárias (B e C) descerão à Divisão imediatamente inferior mesmo que esta tenha vencido o campeonato respetivo.
- A 1.20 Nos Campeonatos Nacionais, a equipa C de um Clube não poderá competir em Divisão superior à da equipa B e A do mesmo Clube. No mesmo sentido a equipa B de um Clube não poderá competir em Divisão superior à da equipa A do mesmo clube
- A 1.21 Caso se verifique o consignado em A 1.19 e A 1.20, os direitos de subida serão cedidos:

- a) às equipas promovíveis classificadas imediatamente a seguir, se o Campeonato for disputado em sistema de poule;
- b) às equipas promovíveis classificadas imediatamente a seguir na poule final, se o Campeonato for disputado em duas ou mais fases;
- c) à equipa que vencer o encontro ou a poule disputada para o efeito entre as equipas promovíveis melhor classificadas de cada Zona ou Série do Campeonato que não tenham ainda sido promovidas, caso não seja possível ceder os direitos de subida da forma referida na alínea anterior.

A 1.22 Sempre que um Clube pretenda participar numa prova federativa de equipas, deverá preencher um impresso especialmente criado para o efeito pela FPTM.

A 1.23 A não participação de uma equipa na Divisão a que pertence implica, para a equipa em causa, a perda dos direitos adquiridos e a descida à última Divisão Distrital que venha a constituir-se na época em que se inscreva de novo.

A 1.24 Os Clubes que pretendam participar em provas europeias terão de proceder à sua inscrição junto da ETTU, através da Federação, e preencher uma lista de jogadores a utilizar nas mesmas que, juntamente com o compromisso assinado pelo atleta, deverá ser enviada àquela entidade no período por ela indicado.

A 1.25 Os jogadores mencionados nas listas da ETTU que não estejam inscritos na FPTM, deverão regularizar a sua situação de filiação, através do Clube respetivo, até 15 dias antes do início da prova europeia.

A 1.26 Passado o prazo atrás referido sem que os jogadores tenham sido inscritos na FPTM, estes serão considerados livres e poderão inscrever-se por outro Clube, se assim o entenderem, para jogar em provas Nacionais.

A 1.27 **Clubes Formadores**

A 1.27.1 Consideram-se Clubes formadores aqueles que garantam um ambiente de trabalho e os meios humanos e técnicos adequados à formação desportiva na área do ténis de mesa.

A 1.27.2 A obtenção do estatuto de Clube Formador é requisito indispensável para a celebração de contratos de formação desportiva.

A 1.27.3 O estatuto de Clube Formador será concedido aos Clubes que disponham de condições técnicas adequadas para a prática desportiva, nomeadamente as seguintes:

- a) Instalações desportivas devidamente homologadas pelas Associações respetivas;
- b) Quadro técnico composto por treinadores em que, pelo menos um deles possua o Nível 2;
- c) Prática de ténis de mesa regular para os atletas;
- d) Material desportivo em quantidade e qualidade apropriada à prática do ténis de mesa;
- e) Corpo médico que acompanhe a atividade desportiva dos atletas.

A 1.27.4 Compete à Direcção da FPTM, a requerimento dos Clubes interessados, a concessão do estatuto de Clube Formador.

A 1.27.5 O requerimento para a concessão do estatuto de Clube Formador deverá ser dirigido à Direcção da FPTM, devendo conter a descrição da posse dos elementos referidos em A 1.29.3, devidamente comprovados pela Associação respetiva.

A 1.27.6 Sem prejuízo do disposto no ponto anterior, o processo para a concessão do estatuto de Clube Formador deverá dar entrada na Associação competente que o remeterá para a FPTM.

A 1.27.7 Podem ser contratados como formandos os jovens que, cumulativamente, tenham cumprido a escolaridade obrigatória e idade compreendida entre os 14 e os 18 anos.

A 1.27.8 O estatuto atribuído pela FPTM às entidades formadoras pode ser reapreciado a todo o tempo. O incumprimento dos requisitos previstos no presente regulamento determina a anulabilidade do contrato.

A 1.27.9 O contrato de formação desportiva está sujeito a forma escrita e é elaborado em triplicado, conforme modelo definido pela FPTM.

A 1.28 **Fusão de Clubes**

A 1.28.1 A requerimento dos interessados a FPTM poderá reconhecer a fusão de Clubes nas seguintes condições:

- a) encontrarem-se cumpridos todos os requisitos legais;
- b) os Clubes não terem dívidas à FPTM e às Associações.

A 1.28.2 No caso de se verificarem fusões entre Clubes de níveis competitivos diferentes, a entidade que daí resultar ocupará a posição correspondente aos direitos desportivos do Clube com melhor nível competitivo.

A.1.29 **Cedência de direitos desportivos entre clubes**

A.1.29.1 A requerimento dos interessados a FPTM poderá reconhecer a cedência de direitos entre clubes nas seguintes condições:

- a) Encontrarem-se cumpridos todos os requisitos legais;
- b) Os clubes cedentes e concessionários não poderão ter dívidas à FPTM e às Associações;
- c) O clube cessionário não pode ter estado inscrito na FPTM na época anterior.

A.1.29.2 No caso de se verificar cedência de direitos entre clubes, o clube cessionário ocupará a posição correspondente aos direitos desportivos do clube cedente.

A 1.30 Todos os assuntos a tratar entre os Clubes e a FPTM, referentes à modalidade, deverão ser canalizados através das Associações respetivas.

A 2 JOGADORES

A 2.1 Jogadores Nacionais

A 2.1.1 Para que um jogador possa participar em qualquer competição, terá que solicitar à FPTM a correspondente licença federativa através da plataforma de inscrições “on-line”.

A 2.1.2 O jogador que solicitar a licença federativa terá que fazê-lo da seguinte forma:

- a) Através do Clube a que pertença, comprometendo-se a representar desportivamente esse Clube durante a época de vigência da licença;
- b) Diretamente à Associação Distrital respetiva, na qualidade de jogador Independente. Neste caso só poderá participar em provas individuais podendo, no entanto, ser convocado para as Seleções Nacionais e Distritais.

- A 2.1.3 No caso previsto na alínea a) do ponto A 2.1.2, a inscrição, realizada através da plataforma de inscrições “on-line” da FPTM, deverá ser validada pela Associação respetiva, e posteriormente pela FPTM.
- A 2.1.4 Tratando-se de um jogador Independente, poderá realizar a sua inscrição através de qualquer Associação, independentemente da sua residência habitual.
- A 2.1.5 Um jogador que possua o estatuto de independente pode, no decorrer de uma época desportiva, solicitar a sua inscrição por um Clube, pagando a respetiva taxa de transferência se a ela houver lugar.
- A 2.1.6 Todos os clubes deverão ter acesso à plataforma de inscrições “on-line” da FPTM. Na inscrição deverão constar os dados do jogador, clube em que está filiado ou se é Independente, categoria e outros elementos considerados obrigatórios, segundo as normas estabelecidas.
- A 2.1.7 No caso de atletas menores de idade, deve constar do respetivo boletim de filiação ou de revalidação a assinatura de um dos pais ou do encarregado de educação.
- A 2.1.8 Compete às Associações conferir todos os elementos de identificação previstos no boletim de inscrição.
- A 2.1.9 Compete à FPTM a aceitação e o deferimento dos pedidos de inscrição, revalidação e transferência de jogadores, através da plataforma de inscrições “on-line” da FPTM
- A 2.1.10 Logo que a FPTM notifique a Associação respetiva da rejeição de uma inscrição, ainda que por insuficiência ou irregularidade de documentos, o jogador em tal situação fica automaticamente impedido de ser utilizado em encontros oficiais, só podendo sê-lo depois de a FPTM informar a Associação da regularidade da mesma.
- A 2.1.11 O cartão-licença, ou as listagens de jogadores inscritos, serão emitidas pela FPTM se a inscrição for solicitada até 48 horas antes da competição na qual o jogador vai participar, sem prejuízo do que se encontra estipulado em A 2.1.13 e A 2.1.16.
- A 2.1.12 Os clubes devem conferir os cartões-licença ou as listagens dos seus agentes desportivos logo que os recebam, e informar os serviços da FPTM de qualquer anomalia verificada nas mesmas.
- A 2.1.13 Todo o jogador filiado deverá apresentar o seu cartão-licença, se o possuir, sempre que lhe for solicitado. Os jogadores só podem tomar parte em competições oficiais, desde que se encontrem regularmente

inscritos, o que deverá ainda ser verificado na altura das inscrições para as competições.

A 2.1.14 Todo o jogador deverá, no momento em que se apresenta a jogo numa competição, possuir e apresentar ao árbitro ou a qualquer outra entidade federativa o respetivo documento de identificação (cartão de cidadão ou bilhete de identidade).

A 2.1.15 Qualquer correspondência, pedido de inscrição “on-line”, documentos ou valores entrados na FPTM após a hora de encerramento do expediente será considerada válida se recebida até às 24h00 do dia a considerar.

A 2.1.16 Sem prejuízo dos prazos mais curtos que estão estabelecidos em normas específicas, a data limite para a inscrição de jogadores numa época em curso, é 30 de Junho de cada ano.

A 2.2 **Seguro Desportivo**

A 2.2.1 Todo o jogador que se inscreva na FPTM tem direito a um seguro de grupo, extensivo a todos os agentes desportivos. O seguro desportivo é obrigatório e cobre os riscos de acidentes pessoais inerentes à atividade desportiva, incluindo os decorrentes de transportes e viagens em qualquer parte do mundo.

A 2.2.2 A Federação celebrará com uma entidade seguradora um seguro de grupo, ao qual poderão aderir os praticantes e outros agentes desportivos nela inscritos. A FPTM estabelecerá anualmente o valor a pagar pelo seguro por cada um dos agentes desportivos, dependendo este valor das condições oferecidas pelas entidades seguradoras.

A 2.2.3 Ficam isentos de obrigação de aderir ao seguro de grupo os agentes desportivos que façam prova, mediante certificado emitido por uma seguradora, de que estão abrangidos por uma apólice garantindo um nível de cobertura igual ou superior ao mínimo legalmente exigido.

A 2.2.4 Relativamente a cada agente, a cobrança do seguro desportivo produz efeitos desde o momento da inscrição na FPTM até ao final de cada época desportiva.

A 2.3 A licença federativa só será válida durante a época para a qual for solicitada.

A 2.5 **Jogadores Estrangeiros**

- A 2.5.1 O conceito de estrangeiro no quadro competitivo de equipas abrange apenas os jogadores provenientes de países terceiros que não tenham qualquer acordo de reciprocidade com Portugal ou com a União Europeia.
- A 2.5.2 A filiação de jogadores estrangeiros, estará sujeita aos mesmos requisitos dos jogadores nacionais, com as particularidades que se estabelecem nos artigos seguintes.
- A 2.5.3 Um Clube poderá solicitar a filiação de jogadores estrangeiros sem limite de número, porém só poderá alinhar com um jogador estrangeiro em cada encontro de equipas, qualquer que seja a categoria da competição e o seu âmbito geográfico.
- A 2.5.4 No tocante a jogadores comunitários que participem no quadro competitivo de equipas, não haverá limite de número.
- A 2.5.5 As licenças dos jogadores estrangeiros estarão sujeitas aos requisitos de filiação estabelecidos pela FPTM no início de cada temporada desportiva.
- A 2.5.6 O processo de filiação do jogador estrangeiro, obriga à apresentação pelos interessados, de visto de trabalho ou autorização válida de residência em Portugal emitida pelos serviços estatais competentes
- A 2.5.7 O processo de filiação do jogador comunitário ou oriundo de país com acordos de reciprocidade desportiva, obriga à apresentação do comprovativo de nacionalidade.
- A 2.5.8 As licenças emitidas a jogadores estrangeiros, comunitários ou oriundos de países com acordos de reciprocidade desportiva especificarão claramente e de forma bem visível a qualidade do seu possuidor.
- A 2.5.9 Um jogador estrangeiro ou comunitário não poderá participar nos Campeonatos Nacionais Individuais, limitando-se a sua participação às provas de equipas e Torneios Abertos, em que essa participação seja permitida.
- A 2.5.10 A filiação de um jogador estrangeiro licenciado noutra país na época imediatamente anterior, carece de certificado internacional passado pela Federação do país onde o atleta jogava.
- A 2.5.11 Excetua-se do disposto no ponto anterior os atletas estrangeiros cuja última inscrição ou revalidação tenha sido efetuada por um clube nacional.

A 2.5.12 No caso de jogadores estrangeiros que residam em Portugal e exerçam outra atividade profissional, não se torna necessário o certificado internacional de transferência desde que, com os restantes elementos de inscrição, seja feita prova dessa situação.

A 2.5.13 A FPTM reconhecerá a naturalização de atletas estrangeiros, logo que seja apresentado o bilhete de identidade ou o assento de nascimento efetuado pela Conservatória dos Registos Centrais, no qual conste que foi averbada a nacionalidade portuguesa.

A 2.6 **Direitos e Obrigações**

A 2.6.1 Entende-se por jogador toda a pessoa que, tendo a intenção de participar em qualquer competição, tenha solicitado a licença Federativa e a possua.

A 2.6.2 O pedido de licença através de um Clube, obriga o jogador a participar nas provas para as quais seja designado pelo seu Clube, sejam elas oficiais ou amistosas. Igualmente o obriga a participar nas Seleções de âmbito regional ou internacional, quando convocado pela Associação respetiva ou pela FPTM.

A 2.6.3 Todo o jogador que possuir licença federativa não poderá participar em nenhuma competição organizada por uma Entidade não dependente da FPTM ou por um Clube não filiado na mesma, sem a correspondente autorização.

2.6.4 O facto de possuir licença federativa por um Clube, vincula o jogador a esse Clube, ainda que não tenha alinhado em nenhum encontro nem sido inscrito em competições para a época em curso.

A 2.6.5 Os jogadores não poderão inscrever-se diretamente numa competição, à exceção dos Independentes.

A 2.6.6 Os jogadores federados são obrigados a cumprir, a qualquer momento, o Estatuto e os Regulamentos da FPTM, bem assim como os da sua Associação.

A 2.6.7 A titularidade de uma licença dá direito ao jogador participar em todas as competições oficiais, sujeitando-se sempre aos regulamentos particulares de cada uma delas.

A 2.6.8 Os jogadores terão direito a estar representados nas Assembleias Gerais da sua Associação ou da FPTM, nos termos legal e estatutariamente previstos.

A 2.6.9 Os jogadores poderão intervir no desenvolvimento dos planos desportivos, através dos seus representantes legítimos e nas condições referidas no ponto A 2.6.8.

A 2.7 Escalões Etários

A 2.7.1 Existirão as seguintes classes de licença de jogadores, tanto na categoria masculina como feminina:

a) Sub 15

Terão esta licença os jogadores de ambos os sexos com menos de 15 anos de idade à data de 31 de Dezembro da época em curso;

b) Sub 19

Terão esta licença os jogadores de ambos os sexos com menos de 19 anos de idade à data de 31 de Dezembro da época em curso;

c) Seniores

Terão esta licença os jogadores de ambos os sexos com ou mais de 19 anos de idade à data de 31 de Dezembro da época em curso.

A 2.7.2 Serão considerados Sub 21, os atletas Seniores com menos de 21 anos de idade à data de 31 de Dezembro da época em curso.

A 2.7.3 Serão considerados Veteranos, os atletas com ou mais de 40 anos de idade à data de 31 de Dezembro da época em curso.

A 2.7.4 As idades que marcam a diferença entre as diversas classes de licença poderão ser alteradas, se houver disposições reguladoras nesse sentido por parte dos Organismos Internacionais de Ténis de Mesa.

A 2.7.5 Na altura da inscrição, as Associações deverão verificar se o solicitante se encontra dentro da idade da licença que solicita, exigindo, para o efeito, o bilhete de identidade ou a certidão de nascimento.

A 2.7.6 O mesmo deve acontecer em relação à inscrição de um jogador numa prova oficial ou oficializada. As Associações e a FPTM deverão certificar-se que nenhum atleta competirá em escalão inferior àquele a que pertence, nem em escalão superior para o qual não está autorizado por exame médico.

A 2.7.7 A idade de um jogador que se inscreva pela primeira vez, bem como a sua nacionalidade e naturalidade, prova-se mediante a apresentação do seu documento de identificação cuja fotocópia deverá ser remetida

à FPTM.

A 2.7.8 Apenas na primeira vez que o jogador solicite licença federativa será exigido o documento referido na norma A 2.7.5, ficando nos arquivos da Associação cópia do citado documento para comprovação posterior.

A 2.8 Exames Médicos

A 2.8.1 O exame de avaliação médico-desportiva é obrigatório para os praticantes e árbitros, pelo que a decisão médica deve constar de ficha própria aprovada pelos membros do Governo que tutelam a área do desporto e da saúde.

A 2.8.2 As decisões finais dos exames de avaliação médico-desportiva são sempre reportadas ao escalão etário do praticante de acordo com a sua idade.

A 2.8.3 Sempre que os praticantes pretendam competir no escalão imediatamente superior ao correspondente ao da sua idade, têm de se submeter a exame de avaliação médico-desportiva geral, devendo ser especificado pelo médico o escalão para o qual o examinado se encontra apto.

A 2.8.4 A sobreclassificação de um praticante para além do escalão imediatamente superior ao correspondente ao da sua idade, só é permitida em casos especiais, devidamente analisados através de exame de avaliação médico-desportiva específico, que será realizado nos Centros de Medicina do IPDJ.

A 2.8.5 O praticante ou árbitro que não se conforme com a decisão do exame de avaliação médico-desportiva do IPDJ, pode apresentar recurso do mesmo, no prazo de oito dias úteis, para o presidente do IPDJ.

A 2.8.6 No recurso, que deve conter as respetivas alegações e conclusões que fundamentem o pedido, o recorrente deve indicar o nome e morada do médico que o represente na junta médica de recurso e depositar, no ato da entrega, a quantia correspondente.

A 2.8.7 Os custos dos exames de avaliação médico-desportiva realizados pelos Centros de Medicina do IPDJ são fixados, anualmente, por despacho do membro do Governo que tutela a área do Desporto.

A 2.9 Qualificação

A 2.9.1 Sempre que um atleta pretenda competir em escalão etário superior ao da sua idade, poderá fazê-lo desde que possua exame médico

desportivo para esse efeito, de acordo com a legislação em vigor.

A 2.9.2 Nenhum atleta poderá competir num escalão inferior àquele a que pertence.

A 2.9.3 Nas provas, individuais ou por equipas, disputadas distintamente em várias classes, incluindo Campeonatos Nacionais, qualquer atleta, de qualquer escalão, poderá participar, tanto nas competições do seu escalão, como nas dos escalões para os quais esteja apto.

A 2.9.4 Em todas as provas FPTM, Torneios Abertos, Campeonatos Nacionais Individuais ou de Equipas os atletas terão que optar pelo escalão que pretendem participar, caso as provas se realizem no mesmo dia..

A 2.9.5 Um jogador que alinhe por uma equipa C de um Clube nos Campeonatos Nacionais Seniores poderá jogar pela equipa B ou A do mesmo Clube, desde que em Divisões diferentes, ficando preso à equipa B ou A logo que totalize duas participações em qualquer uma das equipas (B ou A), salvo se se tratar de jogador do escalão de Sub 19 ou Sub 15, de nacionalidade portuguesa, para os quais o limite será cinco participações. No mesmo sentido um jogador que alinhe pela equipa B de um Clube nos Campeonatos Nacionais de Seniores poderá jogar pela equipa A do mesmo Clube, desde que em Divisões diferentes, ficando preso à equipa A logo que totalize duas participações, salvo se se tratar de jogador do escalão de Sub 19 ou Sub 15, de nacionalidade portuguesa, que nesse caso fica preso à equipa A logo que totalize cinco participações.

A 2.9.6 Nos Campeonatos Nacionais e Distritais de Seniores estarão impedidos de atuar nas equipas secundárias os jogadores com contrato de trabalho desportivo.

A 2.9.7 Em todos os encontros dos Campeonatos Distritais de Equipas masculinas, poderá participar uma atleta feminina de nacionalidade portuguesa, exceto as atletas que já tenham participado pelo respetivo Clube nos Campeonatos Nacionais de equipas femininas na mesma época.

A 2.10 **Transferência de Jogadores**

A 2.10.1 As transferências dos jogadores rege-se-ão pelo seguinte articulado:

A 2.10.2 Os atletas serão livres de mudar de Clube no final de cada época desportiva, sem que isso obrigue o Clube contratante ao pagamento de qualquer taxa de transferência, exceto:

- a) Seniores Masculinos - até ao 4º da Classificação Nacional
- b) Seniores Femininos – até ao 12º da Classificação Nacional
- c) Sub 19 Masculinos – até ao 16º da Classificação Nacional
- d) Sub 19 Femininos – até ao 8º da Classificação Nacional
- e) Sub 15 - a partir dos 14 anos de idade, inclusive

Os quais ficarão sujeitos ao pagamento em euros das taxas resultantes da seguinte fórmula:

Os quais ficarão sujeitos ao pagamento em euros das taxas resultantes da seguinte fórmula:

Nº de épocas num Clube; do 1º ao 4º em Seniores Masculinos no máximo de.....	8 x 400,00 €
Nº de épocas num Clube; do 5º ao 8º em Seniores Masculinos no máximo de.....	8 x 350,00 €
Nº de épocas num Clube; do 9º ao 12º em Seniores Masculinos no máximo de.....	8 x 250,00 €
Nº de épocas num Clube; do 13º ao 16º em Seniores Masculinos no máximo de.....	8 x 200,00 €
Nº de épocas num Clube; do 17º ao 32º em Seniores Masculinos no máximo de.....	8 x 125,00 €
Nº de épocas num Clube; do 33º ao 40º em Seniores Masculinos no máximo de.....	8 x 75,00 €
Nº de épocas num Clube; do 1º ao 4º em Seniores Femininos no máximo de.....	8 x 400,00 €
Nº de épocas num clube; do 5º ao 8º em Seniores Femininos no máximo de.....	8 x 350,00 €
Nº de épocas num Clube; do 9º ao 12º em Seniores Femininos no máximo de.....	8 x 200,00 €
Nº de épocas num Clube; do 1º ao 4º em Sub 19 Masculinos no máximo de.....	8 x 300,00 €
Nº de épocas num Clube; do 5º ao 8º em Sub 19 Masculinos no máximo de.....	8 x 275,00 €

Nº de épocas num Clube; do 9º ao 16º em Sub 19 Masculinos no máximo de..... 8 x 175,00 €

Nº de épocas num Clube; do 1º ao 4º em Sub 19 Femininos no máximo de..... 8 x 300,00 €

Nº de épocas num Clube; do 5º ao 8º em Sub 19 Femininos no máximo de..... 8 x 200,00 €

A transferência dos atletas referidos na alínea e) deste ponto, ficará sujeita ao pagamento da importância de..... 1 x 400,00 €

A 2.10.3 As transferências de atletas que não tenham contrato de trabalho desportivo ou contrato de formação desportiva estão isentas de qualquer taxa de transferência.

A 2.10.4 Todos os atletas profissionais em fim de contrato de trabalho desportivo, ficarão isentos de qualquer taxa de transferência.

A 2.10.5 As transferências sujeitas a taxas, serão agravadas nas seguintes condições:

- a) atletas estrangeiros - em 100%
- b) atletas internacionais portugueses - em 150%
- c) atletas internacionais comunitários ou equiparados - em 150%

A 2.10.6 No caso da alínea b) e c), para aplicação do agravamento da taxa não são considerados os atletas que, embora tenham sido internacionais, já não representam a seleção há mais de duas épocas.

A 2.10.7 No caso dos atletas estrangeiros e dos atletas internacionais, serão ainda aplicados os seguintes agravamentos, sobre o valor total já encontrado após a aplicação do ponto A 2.10.5, no caso dos jogadores possuírem Ranking Mundial de Seniores ou de Sub-19, sendo considerado aquele em que o jogador estiver melhor classificado:

- a) entre os 20 primeiros - em mais 100%
- b) entre o 21º e o 50º - em mais 75%
- c) entre o 51º e o 100º - em mais 50%
- d) entre o 101º e o 200º - em mais 25%

Único - Para aplicação destas alíneas será tida em conta a atualização efetuada pela ITTF ao Ranking Mundial no mês de agosto da época em que se produz a mudança de Clube, coincidindo assim com o início de cada época em Portugal.

A 2.10.8 As verbas resultantes de uma transferência serão distribuídas da seguinte forma:

- a) 85% para o Clube que perde o atleta;
- b) 15% para a Associação na qual o atleta se encontra filiado, sem prejuízo do disposto no contrato-programa que haja sido celebrado com a mesma.

A 2.10.9 Para cumprimento do ponto A 2.10.2, alíneas a), b), c) e d), será considerada a última Classificação Nacional da época anterior, exceto se o atleta mudar de escalão como prevê o A 2.10.15.

A 2.10.10 Para os atletas estrangeiros que se transfiram será aplicada a tabela da Classificação Conjunta.

A 2.10.11 É isenta de qualquer taxa a transferência de um atleta, após um período de, pelo menos, uma época oficial de inatividade ou de duas épocas consecutivas no caso de ser jogador Independente.

A 2.10.12 Após um ano de inatividade ou de ter competido como jogador Independente. As taxas a aplicar serão apenas de 25% sobre o valor inicialmente previsto.

A 2.10.13 Se um Clube desistir no decorrer da época ou suspender temporariamente a sua atividade, num ou vários escalões, não poderá exigir na época seguinte nenhuma contrapartida pela transferência de qualquer atleta para outro Clube, no escalão em que se tenha verificado a desistência ou suspensão, salvo se a desistência tenha sido provocada pelo abandono comprovado dos jogadores desse escalão.

A 2.10.14 Se um atleta pretender abandonar um Clube depois de iniciada a época, poderá o mesmo ser autorizado pela FPTM a inscrever-se como jogador independente em qualquer momento da época desportiva desde que o clube declare prescindir do atleta, ou a mudar de clube desde que este declare prescindir do atleta, e que o pedido seja feito até ao dia 30 de outubro da época em curso e não tenha participado pelo Clube anterior nos Campeonatos Nacionais de Equipas Seniores e Taça de Portugal.

A 2.10.15 Se a aplicação das taxas referentes aos pontos A 2.10.2 e A 2.10.5, nas situações resultantes de mudança de escalão for inferior à situação que se verificaria se o atleta se mantivesse no escalão anterior, será aplicada a taxa correspondente à sua classificação no ano transato, tendo em conta a última Classificação de Atletas.

- A 2.10.16 Os atletas dos Clubes que tenham cessado a sua atividade, ficam desde logo libertos para se transferirem para o Clube que desejarem, na época seguinte, não havendo neste caso lugar a qualquer pagamento ao Clube anterior.
- A 2.10.17 As transferências dos jogadores sujeitas a taxa, só são autorizadas desde que o pedido de inscrição seja acompanhado do documento comprovativo de compensação ou de declaração do Clube, com direito à mesma, em que dela prescindir.
- A 2.10.18 A FPTM delega nas Associações o controlo e a execução das operações de transferência de jogadores que envolvam Clubes da mesma Associação, em conformidade com os pontos A 2.10.2, A 2.10.5, A 2.10.7 deste regulamento.
- A 2.11 **Contratos de Trabalho**
- A 2.11.1 Os contratos de trabalho e de formação desportiva serão celebrados nos termos do Regime Jurídico do Contrato de Trabalho do Praticante Desportivo, ficando sujeitos ao registo e depósito na FPTM.
- A 2.11.2 Os Clubes que acordem no pagamento aos atletas de uma verba mensal não inferior ao ordenado mínimo nacional, ficam obrigados a com eles celebrar um contrato de trabalho ou de formação.
- A 2.11.3 A assinatura dos jogadores ou dos seus legais representantes deve ser reconhecida presencialmente nos contratos de trabalho e de formação desportiva.
- A 2.11.4 Para efeitos de desvinculação, os atletas vinculados por contrato de trabalho ou de formação a um Clube, poderão requerer:
- a) A sua desvinculação do Clube com o qual têm contrato válido, em caso de terem justa causa para a rescisão do contrato, a partir da interposição da ação judicial respetiva, em que requeiram a rescisão do respetivo contrato;
 - b) A sua desvinculação do Clube com o qual têm contrato válido, mediante o pagamento de uma indemnização prevista no contrato celebrado com aquele.
- A 2.11.5 Em caso algum a FPTM ou as Associações poderão ser responsabilizadas pelo resultado da ação judicial interposta pelo atleta contra o Clube, por incumprimento do contrato.
- A 2.11.6 Os Clubes que não cumpram as obrigações estabelecidas nos contratos celebrados com os atletas, serão sancionados com a pena de proibição de inscrição de novos atletas no escalão correspondente,

pelo período que durar a situação de incumprimento.

A 2.11.7 A data início do contrato de trabalho não pode ser anterior a 1 de agosto e o termo deverá ser a do final da época, 31 de Julho.

A 2.11.8 Os contratos de trabalho ou de formação desportiva só produzem efeitos desportivos após o seu registo na FPTM.

A 3 **ÁRBITROS - TREINADORES -DELEGADOS**

A 3.1 **Licença Federativa**

A 3.1.1 Para que um árbitro possa exercer a sua atividade nas provas Associativas e Federativas, deverá possuir licença vigente que o acredite.

A 3.1.2 Todas as competições em que participem Clubes e Jogadores federados, deverão ser dirigidas por árbitros oficiais devidamente licenciados para a época em curso.

A 3.1.3 Os Árbitros oficiais deverão renovar as suas licenças em cada época desportiva.

A 3.1.4 Todas as licenças para árbitros oficiais serão emitidas pela Secretaria Geral da FPTM, depois de visadas pelo Conselho Nacional de Arbitragem.

A 3.1.5 Para que um Treinador possa exercer a sua atividade, deverá possuir documento que o habilite (Cédula do Treinador Desportivo) e a respetiva licença federativa.

A 3.1.6 Os Treinadores deverão renovar as suas licenças em cada época desportiva.

A 3.1.7 Todas as licenças para Treinadores serão emitidas pela Secretaria Geral da FPTM, depois de visadas pelos responsáveis da formação.

A 3.1.8 Os âmbitos de atuação de cada tipo de licença serão determinados em regulamentos específicos.

A 3.1.9 Ainda que as licenças de Árbitros e Treinadores sejam emitidas como se indica em A 3.1.4 e A 3.1.7, o pedido inicial efetuar-se-á, respetivamente, através dos Conselhos Regionais de Arbitragem e Associações correspondentes.

- A 3.1.10 Existirão as seguintes categorias de licenças de Delegados:
- a) De Clubes;
 - b) De Associações;
 - c) Da Federação.
- A 3.1.11 As licenças dos Delegados de Clubes deverão ser solicitadas através das Associações respectivas e emitidas pela FPTM.
- A 3.1.12 Todas as licenças dos Delegados de Clubes deverão ser renovadas em cada época desportiva.
- A 3.1.13 Todo o Clube filiado na FPTM deverá solicitar a licença para um ou mais delegados. Caso seja solicitada uma única licença esta deverá corresponder ao elemento do Clube que figure como delegado junto da Federação.
- A 3.1.14 As licenças dos Delegados Associativos deverão ser solicitadas pelas Associações respetivas e emitidas pela Secretaria Geral da FPTM.
- A 3.1.15 As licenças dos Delegados Federativos deverão ser emitidas pela Secretaria Geral da FPTM.
- A 3.2 **Dependências**
- A 3.2.1 Os Árbitros reger-se-ão pelos Estatutos da FPTM, pelo presente Regulamento Geral e pelo Regulamento e Normativas do Conselho Nacional de Arbitragem.
- A 3.2.2 Os Treinadores e os Delegados reger-se-ão pelos Estatutos da FPTM, pelo presente Regulamento Geral e outras normas oficialmente estabelecidas.
- A 3.2.3 Todo o Árbitro, Treinador e Delegado filiado terá dependência desportiva e disciplinar de acordo com as disposições vigentes no âmbito do Ténis de Mesa.
- A 3.3 **Obrigações**
- A 3.3.1 Todos os Árbitros, Treinadores e Delegados filiados ficarão obrigados ao seguinte:
- a) Cumprir os seus deveres de filiação;
 - b) Acatar o disposto pelos Estatutos e Regulamentos da FPTM, bem assim como os das Associações respetivas;
 - c) Cumprir as suas obrigações financeiras com a FPTM e com as Associações a que pertencem;

- d) Requisitar o Seguro Desportivo nos termos das normas vigentes.

A 3.4 **Direitos**

A 3.4.1 Os Árbitros e os Treinadores terão direito a estar representados nas Assembleias Gerais da FPTM e das Associações respetivas, nos termos legal e estatutariamente estabelecidos.

A 3.4.2 Os Árbitros e os Treinadores terão os direitos específicos mencionados nos seus próprios Regulamentos.

A 3.4.3 Os Delegados com licença federativa terão direito a que a FPTM e as Associações do seu âmbito geográfico, os reconheçam como legítimos representantes dos Clubes através dos quais foi solicitada a licença.

A 3.5 **Obrigatoriedade de ter Treinador**

A 3.5.1 Os Clubes participantes nas Competições Oficiais, deverão ter, obrigatoriamente, um treinador com licença federativa emitida no início de cada época desportiva e com o nível formativo exigido por lei.

A 3.5.2 Não serão admitidas inscrições de Clubes que não disponham dos serviços técnicos de um Treinador devidamente certificado pelo IPDJ e possuidor de licença federativa.

A 3.5.3 Um Treinador não poderá figurar como técnico em mais do que um Clube, sob pena de lhe ser retirada a licença na época em curso.

A 3.6 **Transferências**

A 3.6.1 A licença federativa do Árbitro, Treinador e Delegado só terá validade para a época em que é solicitada.

A 3.6.2 Um treinador poderá transferir-se de clube na mesma época desportiva apenas se for portador de uma carta de desvinculação do clube donde provém, o qual terá de possuir já outro treinador diplomado para o substituir.

A 3.6.3 Ao mudar de Clube o Delegado e o Treinador deverão solicitar sempre uma nova licença federativa, pois esta é indicativa do Clube que representa.

A 3.6.4 Sempre que um Árbitro ou Treinador mude de categoria dentro da mesma época desportiva, deverá solicitar uma nova licença federativa.

B - SISTEMAS DE COMPETIÇÃO

B 1 Em todos os sistemas de encontros nacionais disputados a duas voltas, a equipa visitada jogará sempre na posição A ou seja no lado esquerdo do boletim de jogo.

B 2 **Swaythling**

B 2.1 Este sistema é utilizado nas provas de equipas, tendo tomado o nome em homenagem a Lady Swaythling, mãe de Ivor Montagu primeiro Presidente da I.T.T.F. - Federação Internacional de Ténis de Mesa, e foi aplicado no 1º Campeonato do Mundo realizado em Londres no ano de 1926.

B 2.2 Consiste no confronto de três jogadores de cada equipa a jogar em sistema de rotação.

B 2.3 Serão atribuídas letras a cada um dos jogadores das duas equipas, como se exemplifica a seguir:

<u>Equipa 1</u>	<u>Equipa 2</u>
A	X
B	Y
C	Z

B 2.3.1 A ordem das partidas será a seguinte:

1. A - X
2. B - Y
3. C - Z
4. B - X
5. A - Z
6. C - Y
7. B - Z
8. C - X
9. A - Y

B 2.4 O encontro termina quando uma equipa atinge o máximo de 5 (cinco) vitórias.

B 2.5 As partidas do encontro disputar-se-ão ao melhor de 5 (cinco) jogos.

B 3 **Swaythling Reduzido**

B 3.1 Consiste na eliminação das três primeiras partidas do Swaythling normal, adicionando-se no quarto jogo uma partida de pares.

B 3.2 É utilizado nas provas de equipas e tem a particularidade de se disputarem sempre as sete partidas, podendo o resultado final ir de 7-0 até 4-3.

B 3.3 A posição das letras no boletim de jogo será a seguinte:

1. B - X
2. A - Z
3. C - Y
4. PAR
5. B - Z
6. C - X
7. A - Y

B 3.4 Para cada encontro, as equipas serão constituídas por um máximo de 4 (quatro) jogadores. Três deles jogarão as partidas de singulares e um quarto poderá ser incluído para disputar o par.

B 3.5 As partidas do encontro serão disputadas ao melhor de 5 (cinco) jogos.

B 4 **Swaythling Modificado**

B 4.1 Cada encontro consistirá em 6 (seis) partidas de singulares e uma de pares.

B 4.2 A equipa visitada jogará em A, B, C e a visitante em X, Y, Z.

B 4.3 A ordem das partidas é a seguinte:

1. A - Y
2. B - X
3. C - Z
4. PAR
5. A - X
6. C - Y
7. B - Z

B 4.4 O encontro termina quando uma equipa atinge o máximo de 4 (quatro) vitórias.

B 4.5 As partidas do encontro serão disputadas ao melhor de 5 (cinco) jogos.

B 4.6 Este sistema permite a utilização de 3 a 5 jogadores.

B 5 **Marcel Corbillon**

B 5.1 Sistema utilizado geralmente nas provas de equipas de cadetes e juniores nos Campeonatos da Europa. Adotou este nome nos Campeonatos do Mundo Femininos realizados em 1934, em homenagem ao Presidente da Federação Francesa.

B 5.2 Consiste na disputa de 4 partidas de singulares e uma de pares, atribuindo-se por sorteio, a cada uma das equipas, as posições fixas ou móveis.

B 5.3 As letras serão atribuídas a cada um dos jogadores das duas equipas, como se exemplifica:

Equipa 1 (Fixos) Equipa 2 (Móveis)

A	X
B	Y

B 5.4 A ordem das partidas será a seguinte:

1. A - X
2. B - Y
3. PAR
4. A - Y
5. B - X

B 5.5 Os jogadores que formam o Par não terão de ser obrigatoriamente os mesmos que disputam as partidas de singulares, pelo que uma equipa poderá inscrever num encontro um máximo de quatro e um mínimo de dois jogadores.

B 5.6 O encontro termina quando uma equipa atinge o máximo de três vitórias.

B 5.7 As partidas do encontro serão disputadas ao melhor de 5 (cinco) jogos.

B 6 **Corbillon / Pares Entrelaçados**

B 6.1 Consiste numa mistura de dois Corbillons, com um total de oito partidas de singulares e duas de pares.

B 6.2 Intervêm neste sistema quatro jogadores por equipa para as partidas

de singulares, e os mesmos ou outros para as partidas de pares.

- B 6.3 As partidas serão disputadas ao melhor de 5 (cinco) jogos.
- B 6.4 Realiza-se a totalidade das dez partidas, podendo o resultado final atingir um empate de 5-5.
- B 6.5 A posição dos jogadores no boletim de jogo será como a seguir se indica:

1. A - W
2. B - X
3. C - Y
4. D - Z
5. PARES - AC / WY
6. PARES - BD / XZ
7. A - Y
8. C - W
9. B - Z
10. D - X

- B 6.6 As partidas a disputar por este sistema de jogo realizar-se-ão numa ou duas mesas simultaneamente, mas sempre no mesmo local da prova, sendo a decisão tomada pelo Clube anfitrião.
- B 6.7 No caso das partidas se jogarem em duas mesas simultâneas, estas deverão ser sorteadas por forma a que cada Corbillon seja jogado na mesma mesa.

B 7 **Sistema Misto**

- B 7.1 Consiste numa mistura Swaythling / Corbillon e foi utilizado nas provas masculinas do Campeonato do Mundo de 1991 realizado em Chiba (Japão).

- B 7.2 A ordem das partidas é a seguinte:

1. A - X
2. B - Y
3. B/C - X/Z
4. A - Y
5. C - Z

- B 7.3 Intervêm neste sistema apenas três atletas por equipa e os jogadores B/C e X/Z terão obrigatoriamente de formar o par.

- B 7.4 O encontro termina quando uma equipa atinge o máximo de três

vitórias.

B 7.5 As partidas do encontro serão disputadas ao melhor de 5 (cinco) jogos.

B 8 **French - Brazilian**

B 8.1 Este sistema consiste num total de 5 (cinco) partidas de singulares.

B 8.2 A ordem das partidas é a seguinte:

1. A - X
2. B - Y
3. C - Z
4. A - Y
5. B - X

B 8.3 Este sistema permitirá a utilização de três jogadores.

B 8.4 O encontro termina quando uma equipa atinge o máximo de três vitórias.

B 8.5 As partidas do encontro serão disputadas ao melhor de 5 (cinco) jogos.

B 9 **Sistema de Equipas Mistas**

B 9.1 Este sistema é utilizado numa das Divisões da Liga Europeia e em cada encontro poderão participar 2 ou 5 jogadores masculinos e 2 ou 1 jogadora feminina.

B 9.2 Cada encontro será constituído por quatro partidas de singulares homens, uma partida de singulares senhoras, uma partida de pares homens e outra de pares mistos.

B 9.3 A ordem das partidas será a seguinte:

1. Sing. Homens (1) - Sing. Homens (2)
2. Sing. Homens (2) - Sing. Homens (1)
3. Singulares Senhoras
4. Pares Homens
5. Pares Mistos
6. Sing. Homens (1) - Sing. Homens (1)
7. Sing. Homens (2) - Sing. Homens (2)

B 9.4 Disputar-se-á a totalidade das sete partidas, podendo o resultado final ir desde 7-0 até 4-3.

B 9.5 As partidas disputar-se-ão ao melhor de 5 (cinco) jogos.

B 10 **Corbillon Modificado**

B 10.1 Sistema semelhante ao Marcel Corbillon, com a particularidade da partida de pares ser disputada em último lugar, se for necessário.

B 10.2 A ordem das partidas será a seguinte:

1. A - X
2. B - Y
3. A - Y
4. B - X
5. PAR

B 10.3 Neste sistema poderão ser utilizados um máximo de quatro e um mínimo de dois jogadores.

B 10.4 O encontro termina quando uma equipa atinge o máximo de três vitórias.

B 10.5 As partidas do encontro serão disputadas ao melhor de 5 (cinco) jogos.

B 11 **Português**

B 11.1 Este sistema consiste num total de 8 (oito) partidas de singulares, terminando quando uma das equipas alcançar a 5ª vitória. Pode registar-se um empate final a 4 partidas.

B 11.2 A ordem das partidas é a seguinte:

1. A - X
2. B - Y
3. C - Z
4. D - K
5. A - Y
6. B - X
7. C - K
8. D - Z

B 11.3 As posições serão preenchidas por ordem de mérito (Classificação de Atletas). Assim os jogadores melhor posicionados de cada equipa, ocupam as posições A e Y; os segundos melhor colocados são inscritos no boletim de jogo com as letras B e X; os terceiros melhores ficam com as letras C e K e, finalmente, os quartos ocupam as letras D e Z.

B 11.4 As partidas do encontro serão disputadas ao melhor de 5 (cinco) jogos.

B 12 **Antigo Sistema Olímpico**

B 12.1 Para cada encontro, o treinador ou o capitão da equipa indicará os jogadores que disputarão as duas primeiras partidas de singulares.

B 12.2 O terceiro jogador participará na partida de pares (partida número 3) com qualquer dos dois jogadores que alinharam nas duas primeiras partidas.

B 12.3 As restantes partidas (se necessário) serão disputadas de maneira a que cada jogador jogue no máximo de duas partidas de acordo com a seguinte ordem:

1. A - X
2. B - Y
3. C + A ou B - Z + X ou Y
4. A ou B - Z
5. C - X ou Y

B 12.4 Na 4ª e 5ª partida de singulares quando se refere A ou B e X ou Y, significa que jogarão os atletas que não tenham participado no par.

B 12.5 Haverá um intervalo de 5 minutos entre a 2ª e 3ª e a 3ª e 4ª partidas.

B 12.6 Se ambas as equipas apresentarem apenas dois jogadores o sistema de jogo será:

1. A - X
2. PAR
3. B - Y

B 12.7 Haverá sempre um intervalo de cinco minutos entre partidas.

B 13 Lusitano

B 13.1 Este sistema consiste num total de cinco (5) partidas, sendo quatro (4) de singulares e uma (1) de pares.

B 13.2 A ordem das partidas é a seguinte:

Ordem Jogos		Equipa "ABC"		Equipa "XYZ"
1º	<i>Par*</i>	B/C ou/e D e/ou E	<i>contra</i>	Y/Z ou/e U e/ou V
<i>Intervalo de 5 minutos se solicitado por Y</i>				
2º	<i>Singular</i>	A	<i>contra</i>	Y
3º	<i>Singular</i>	B	<i>contra</i>	X
4º	<i>Singular</i>	C	<i>contra</i>	Z
5º	<i>Singular</i>	A	<i>contra</i>	X
<i>* Poderá ser formado por qualquer dos 5 jogadores do boletim de jogo com exceção de A e X</i>				

B 13.3 Nas competições em poule a 2 voltas deverão ser disputados o mínimo

de quatro (4) partidas.

B13.3 No final desta quatro (4) partidas se o resultado for de 3-1 para qualquer uma das equipas ou de 2-2, deverá efetuar-se a quinta (5ª) partida.

B 13.4 O sistema de pontuação será o seguinte:
Vitória por 4-0, 4-1 ou falta de comparência = 4 pontos
Vitória por 3-2 = 3 pontos
Derrota por 3-2 ou Empate = 1 ponto
Derrota por 4-0 ou 4-1 = 0 pontos
Derrota por falta de comparência = - 3 pontos

B 13.4 Nas competições disputadas a eliminar ou em sistemas de poule a uma (1) volta, o encontro termina quando uma equipa chegar às três (3) vitórias.

C – TIPOS DE COMPETIÇÃO

C 1 As provas poderão organizar-se pelos sistemas de poule e de eliminatórias. Poderão, ainda, organizar-se por um sistema misto que inclui, na mesma prova, uma fase disputada em poule e outra por eliminatórias.

C 2 **Sistema de Poule**

Entende-se por prova organizada no sistema de poule aquela em que os jogadores, pares ou equipas, jogam todos contra todos, a uma ou mais voltas, conforme se defrontem entre si uma ou mais vezes.

C 2.1 Nas provas realizadas em poule poderão formar-se um ou vários grupos de jogadores, pares ou equipas, os quais constituirão novos grupos até formar um grupo final cuja composição varia segundo as normas particulares de cada prova.

C 2.2 Para estabelecer a ordem das partidas ou dos encontros a disputar, há que ter em conta os seguintes casos:

1º - Quando o total dos concorrentes for número par:

- a) O número de partidas ou encontros a disputar em cada jornada será igual à metade do total dos concorrentes;
- b) As jornadas que constituirão cada volta serão tantas quantos os concorrentes, menos uma;
- c) As partidas ou encontros a disputar em cada volta serão tantas como as que resultem da multiplicação da metade do número

dos concorrentes por todos eles, menos um.

2º - Quando o total dos concorrentes for número ímpar:

- a) O número de partidas ou encontros a disputar em cada jornada será igual à metade do total dos concorrentes, tomada por defeito;
- b) As jornadas que constituirão cada volta serão tantas quantos os concorrentes;
- c) As partidas ou encontros a disputar em cada volta serão tantas como as que resultem da multiplicação do número de concorrentes pela metade por defeito.

C 2.3 Supondo que intervêm oito concorrentes, elaborar-se-á um quadro que tenha sete linhas horizontais (jornadas a disputar) e quatro colunas (partidas e encontros), designadas estas por A, B, C, e D.

	A	B	C	D
1ª. Jornada				
2ª. Jornada				
3ª. Jornada				
4ª. Jornada				
5ª. Jornada				
6ª. Jornada				
7ª. Jornada				

C 2.4 Uma vez elaborado o quadro proceder-se-á à numeração dos concorrentes, começando pela casa superior esquerda e por ordem natural de 1 a 7, da esquerda para a direita. Repetir-se-á a numeração até se preencher a totalidade das casas do quadro.

	A	B	C	D
1ª. Jornada	1	2	3	4
2ª. Jornada	5	6	7	1
3ª. Jornada	2	3	4	5
4ª. Jornada	6	7	1	2
5ª. Jornada	3	4	5	6
6ª. Jornada	7	1	2	3
7ª. Jornada	4	5	6	7

C 2.5 Ao chegar à última casa, esta deverá ficar ocupada precisamente pelo último número utilizado para a numeração. Iniciar-se-á então uma nova numeração, no sentido inverso, a partir da primeira casa da coluna **B**. A coluna **A** ficará disponível para o último número dos concorrentes (neste exemplo será o 8), cuja colocação será alternada com os números que já se encontram expressos nas casas da dita coluna. Desta maneira teremos que as partidas ou encontros a disputar na

primeira volta se realizam nas mesas dos concorrentes que figuram em primeiro lugar, enquanto que na segunda volta se inverterão as posições.

	A	B	C	D
1ª. Jornada	1-8	7-2	6-3	5-4
2ª. Jornada	8-5	4-6	3-7	2-1
3ª. Jornada	2-8	1-3	7-4	6-5
4ª. Jornada	8-6	5-7	4-1	3-2
5ª. Jornada	3-8	2-4	1-5	7-6
6ª. Jornada	8-7	6-1	5-2	4-3
7ª. Jornada	4-8	3-5	2-6	1-7

C 2.6 No caso em que intervenham sete concorrentes:

Primeiro Quadro:

	A	B	C	D
1ª. Jornada	1	2	3	4
2ª. Jornada	5	6	7	1
3ª. Jornada	2	3	4	5
4ª. Jornada	6	7	1	2
5ª. Jornada	3	4	5	6
6ª. Jornada	7	1	2	3
7ª. Jornada	4	5	6	7

Segundo Quadro:

	A	B	C	D
1ª. Jornada	1	7-2	6-3	5-4
2ª. Jornada	5	4-6	3-7	2-1
3ª. Jornada	2	1-3	7-4	6-5
4ª. Jornada	6	5-7	4-1	3-2
5ª. Jornada	3	2-4	1-5	7-6
6ª. Jornada	7	6-1	5-2	4-3
7ª. Jornada	4	3-5	2-6	1-7

C 2.7 Consequentemente, os concorrentes serão reunidos por sorteio, sendo a ordem dos encontros a seguinte:

a) **3 Concorrentes**

1-2 3-1 2-3

b) **4 Concorrentes**

1-4 4-3 2-4
3-2 2-1 1-3

c) 5 Concorrentes

5-2 3-5 1-3 4-1 2-4
4-3 2-1 5-4 3-2 1-5

d) 6 Concorrentes

1-6 6-4 2-6 6-5 3-6
5-2 3-5 1-3 4-1 2-4
4-3 2-1 5-4 3-2 1-5

e) 7 Concorrentes

7-2 4-6 1-3 5-7 2-4 6-1 3-5
6-3 3-7 7-4 4-1 1-5 5-2 2-6
5-4 2-1 6-5 3-2 7-6 4-3 1-7

f) 8 Concorrentes

1-8 8-5 2-8 8-6 3-8 8-7 4-8
7-2 4-6 1-3 5-7 2-4 6-1 3-5
6-3 3-7 7-4 4-1 1-5 5-2 2-6
5-4 2-1 6-5 3-2 7-6 4-3 1-7

g) 9 Concorrentes

9-2 5-7 1-3 6-8 2-4 7-9 3-5 8-1 4-6
8-3 4-8 9-4 5-9 1-5 6-1 2-6 7-2 3-7
7-4 3-9 8-5 4-1 9-6 5-2 1-7 6-3 2-8
6-5 2-1 7-6 3-2 8-7 4-3 9-8 5-4 1-9

h) 10 Concorrentes

1-10 10-6 2-10 10-7 3-10 10-8 4-10 10-9 5-10
9-2 5-7 1-3 6-8 2-4 7-9 3-5 8-1 4-6
8-3 4-8 9-4 5-9 1-5 6-1 2-6 7-2 3-7
7-4 3-9 8-5 4-1 9-6 5-2 1-7 6-3 2-8
6-5 2-1 7-6 3-2 8-7 4-3 9-8 5-4 1-9

i) 11 Concorrentes

11-2	6-8	1-3	7-9	2-4	8-10	3-5	9-11	4-6	10-1	5-7
10-3	5-9	11-4	6-10	1-5	7-11	2-6	8-1	3-7	9-2	4-8
9-4	4-10	10-5	5-11	11-6	6-1	1-7	7-2	2-8	8-3	3-9
8-5	3-11	9-6	4-1	10-7	5-2	11-8	6-3	1-9	7-4	2-10
7-6	2-1	8-7	3-2	9-8	4-3	10-9	5-4	11-10	6-5	1-11

j) 12 Concorrentes

1-12	12-7	2-12	12-8	3-12	12-9	4-12	12-10	5-12	12-11	6-12
11-2	6-8	1-3	7-9	2-4	8-10	3-5	9-11	4-6	10-1	5-7
10-3	5-9	11-4	6-10	1-5	7-11	2-6	8-1	3-7	9-2	4-8
9-4	4-10	10-5	5-11	11-6	6-1	1-7	7-2	2-8	8-3	3-9
8-5	3-11	9-6	4-1	10-7	5-2	11-8	6-3	1-9	7-4	2-10
7-6	2-1	8-7	3-2	9-8	4-3	10-9	5-4	11-10	6-5	1-11

C 2.7.1 Se os grupos se constituírem pela distribuição dos concorrentes através de uma classificação de valores, a ordem dos jogos até 6 participantes será a seguinte:

a) **3** Concorrentes (qualificando-se 1 concorrente para a fase seguinte)

2 - 3 1 - 3 1 - 2

b) **3** Concorrentes (qualificando-se 2 concorrentes para a fase seguinte)

1 - 3 1 - 2 2 - 3

c) **4** Concorrentes (qualificando-se 1 concorrente para a fase seguinte)

1 - 3 1 - 4 3 - 4
2 - 4 2 - 3 1 - 2

d) **4** Concorrentes (qualificando-se 2 concorrentes para a fase seguinte)

1 - 3 3 - 4 1 - 4
2 - 4 1 - 2 2 - 3

- e) **5** Concorrentes (qualificando-se 1 concorrente para a fase seguinte)

2 - 4 1 - 4 1 - 3 2 - 3 3 - 4
3 - 5 2 - 5 4 - 5 1 - 5 1 - 2

- f) **5** Concorrentes (qualificando-se 2 concorrentes para a fase seguinte)

2 - 4 1 - 4 1 - 3 3 - 4 2 - 3
3 - 5 2 - 5 4 - 5 1 - 2 1 - 5

- g) **6** Concorrentes

1 - 4 1 - 6 4 - 6 4 - 5 5 - 6
3 - 6 2 - 4 1 - 5 2 - 6 3 - 4
2 - 5 3 - 5 2 - 3 1 - 3 1 - 2

C 2.8 Nas provas organizadas em sistema de poule a classificação será feita por pontos, atribuindo-se:

- | | | |
|----|----------------------------|----------|
| a) | Vitória | 3 pontos |
| b) | Empate | 2 pontos |
| c) | Derrota | 1 ponto |
| d) | Falta de Comparência | 0 ponto |

C 2.9 Em caso de igualdade entre qualquer número de concorrentes, o desempate será feito pelos resultados verificados entre eles, levando em linha de conta e pela seguinte ordem:

- 1º) A melhor pontuação nos encontros disputados entre si;
- 2º) O maior quociente entre partidas ganhas e perdidas;
- 3º) O maior quociente entre jogos ganhos e perdidos;
- 4º) O maior quociente entre pontos ganhos e perdidos.

C 2.9.1 Mantendo-se ainda a igualdade, repetir-se-ão os passos atrás referidos pela mesma ordem, mas agora relativamente aos resultados obtidos pelos empatados na totalidade dos encontros disputados na prova que estiver em causa.

C 2.9.2 Em caso extremo de igualdade total o desempate será determinado por novo encontro, caso se verifique uma ou mais igualdades.

- C 2.9.3 Se em qualquer etapa dos cálculos as posições de um ou mais elementos do grupo ficarem determinadas, enquanto outros continuam igualados, os resultados dos encontros nos quais aqueles participaram serão excluídos de quaisquer cálculos posteriores que sejam necessários para resolver as igualdades.
- C 2.10 Nas provas individuais disputadas em poule, o jogador será eliminado se totalizar as seguintes faltas de comparência:
- a) Jornadas simples - 4 (quatro);
 - b) Jornadas duplas - 7 (sete)
- C 2.10.1 Sempre que se verifique o consignado em C 2.10, manter-se-ão os resultados anteriores obtidos pelos jogadores eliminados.
- C 2.11 Nas provas de equipas a eliminação acontecerá à terceira falta de comparência, mantendo-se também os resultados até aí efectuados.
- C 3 Sistema por Eliminatórias**
- C 3.1 Entende-se por prova organizada por eliminatórias, aquela em que por sorteio se vão defrontando os diversos jogadores, pares ou equipas, ficando eliminados da prova os vencidos e passando os vencedores à eliminatória seguinte até se chegar a um só classificado.
- C 3.2 Para determinar o número de eliminatórias a disputar até se chegar a um só vencedor, é necessário formar um quadro onde serão colocados todos os participantes. Este quadro será sempre constituído por um número de lugares correspondente à potência de 2 imediatamente inferior ao número de inscritos, ou igual a esse número se este for potência de 2.
- C 3.3 Se a potência de 2 não for igual ao número de inscritos, haverá um número de jogadores, pares ou equipas que ficarão isentos de jogar uma eliminatória prévia.
- C 3.3.1 O número dos isentos será a diferença que resulte da potência de 2 superior ao número de inscritos e o número total dos participantes.
- C 3.3.2 A diferença atrás referida dará o número de participantes que passarão automaticamente à primeira eliminatória.
- C 3.3.3 Caso a diferença obtida seja número par, os jogadores, pares ou equipas serão distribuídos alternadamente, pelas duas metades do quadro.
- C 3.3.4 Se a diferença for número ímpar, o participante sobranete será colocado sempre na metade inferior do quadro.

C 3.4 Exemplo do sistema de eliminatórias:

- a) Participantes inscritos 11
- b) Potência de 2 inferior ao número de inscritos (serão os lugares que formarão a 1ª eliminatória) 8
- c) Potência de 2 superior ao número de inscritos 16
- d) Participantes que passam automaticamente à 1ª eliminatória 5
- e) Participantes que entram numa eliminatória prévia 6

C 3.5 No entanto, sempre que o número de atletas exceda em 50% ou mais o número de concorrentes a qualquer mapa, deverá utilizar-se o mapa seguinte.

C 3.6 Numa prova por eliminatórias poderão estabelecer-se cabeças de série. O máximo de cabeças de série a estabelecer numa competição, resultará da divisão da potência de 2 superior ao número de inscritos pelo denominador 4 (quatro).

C 3.6.1 Se numa prova figurarem, por exemplo, 20 participantes inscritos, a potência de 2 superior aquele número será igual a 32, que dividido por 4 dará um quociente de 8 sendo este o número de cabeças de série a estabelecer como máximo.

C 3.6.2 Os cabeças de série serão distribuídos de tal forma que só se deverão encontrar nas eliminatórias finais.

C 3.6.3 As vagas, porventura existentes, serão distribuídas na 1ª eliminatória, tão equitativamente quanto possível, sendo colocadas primeiro as vagas correspondentes aos cabeças de série seguindo uma ordem de valores.

C 3.6.4 Quando a distribuição dos concorrentes é baseada numa classificação de valores, nos sorteios deverá utilizar-se a seguinte Tabela de Entradas:

	64		32		16		8	
Posição	Cabeça de		Cabeça de		Cabeça de		Cabeça de	
Mapa Final	Série	Byes	Série	Byes	Série	Byes	Série	Byes
1	1		1		1		1	
2	33	1	17	1	9	1	5	1
3	33	17	17	9	9	5	5	3
4	17		9		5		3	
5	17		9		5		3	
6	33	25	17	13	9	7	5	4

7	33	9	17	15	9	3	5	2
8	9		5		3		2	
9	9		5		3			
10	33	13	17	7	9	4		
11	33	29	17	15	9	8		
12	17		9		5			
13	17		9		5			
14	33	21	17	11	9	6		
15	33	5	17	3	9	2		
16	5		3		2			
17	5		3					
18	33	7	17	4				
19	33	23	17	12				
20	17		9					
21	17		9					
22	33	31	17	8				
23	33	15	17	16				
24	9		5					
25	9		5					
26	33	11	17	6				
27	33	27	17	14				
28	17		9					
29	17		9					
30	33	19	17	10				
31	33	3	17	2				
32	3		2					
33	3							
34	33	4						
35	33	20						
36	17							
37	17							
38	33	28						
39	33	12						
40	9							
41	9							
42	33	16						
43	33	32						
44	17							
45	17							
46	33	24						
47	33	8						
48	5							
49	5							
50	33	6						
51	33	22						
52	17							

53	17	
54	33	30
55	33	14
56	9	
57	9	
58	33	10
59	33	26
60	17	
61	17	
62	33	18
63	33	2
64	2	

C 3.6.5 Completado o sorteio da forma atrás referida, os atletas ficam posicionados no mapa por ordem sequencial em que jogarão na 1ª eliminatória: 1-2, 3-4, 5-6, etc. Na segunda eliminatória defrontam-se, vencedor 1-2 contra vencedor 3-4 e, assim sucessivamente, até ao final.

C 3.6.6 Numa prova eliminatória por sorteio à segunda derrota, os sorteios serão independentes.

C 4 **Sistema Round Robin**

C 4.1 Trata-se de um sistema cruzado aplicado nas Ligas Europeias, com características muito particulares.

C 4.2 Exemplo de uma prova constituída por 8 concorrentes:

- a) Os jogadores, pares ou equipas serão distribuídos por dois grupos de 4 concorrentes cada, jogando entre si, em poule a uma volta;
- b) Os dois primeiros de cada grupo defrontam-se no sistema de jogos cruzados. Exemplo: A1 v B2 e A2 v B1. Os vencedores disputam a final e os vencidos as posições correspondentes ao 3º e 4º lugares;
- c) Os terceiros e quartos classificados de cada grupo, defrontam-se também no mesmo sistema. Exemplo: A3 v B4 e A4 v B3. Os vencedores disputam o 5º e o 6º e os vencidos os 7º e 8º lugares.

C 4.3 **Esquema Gráfico do Sistema Round Robin**

I - Fase

GRUPO A	1	2	3	4	POS.
1. MADEIRA	●				
2. SETÚBAL		●			
3. PORTO			●		
4. ALGARVE				●	

GRUPO B	1	2	3	4	POS.
1. COIMBRA	●				
2. LISBOA		●			
3. ÉVORA			●		
4. AVEIRO				●	

II - Fase

VENCEDOR		A1		VENCIDO	
	C1	B2			D1
		A2			
	C2	B1			D2
		A3			
	E1	B4			F1
		A4			
	E2	B3			F2

III - Fase

VENCEDOR		C1		VENCIDO	
	1º.	C2			2º.
		D1			
	3º.	D2			4º.
		E1			
	5º.	E2			6º.
		F1			
	7º.	F2			8º.

C 4.4 Na primeira fase deste sistema, poderão estabelecer-se cabeças de série quando os participantes forem divididos em vários grupos.

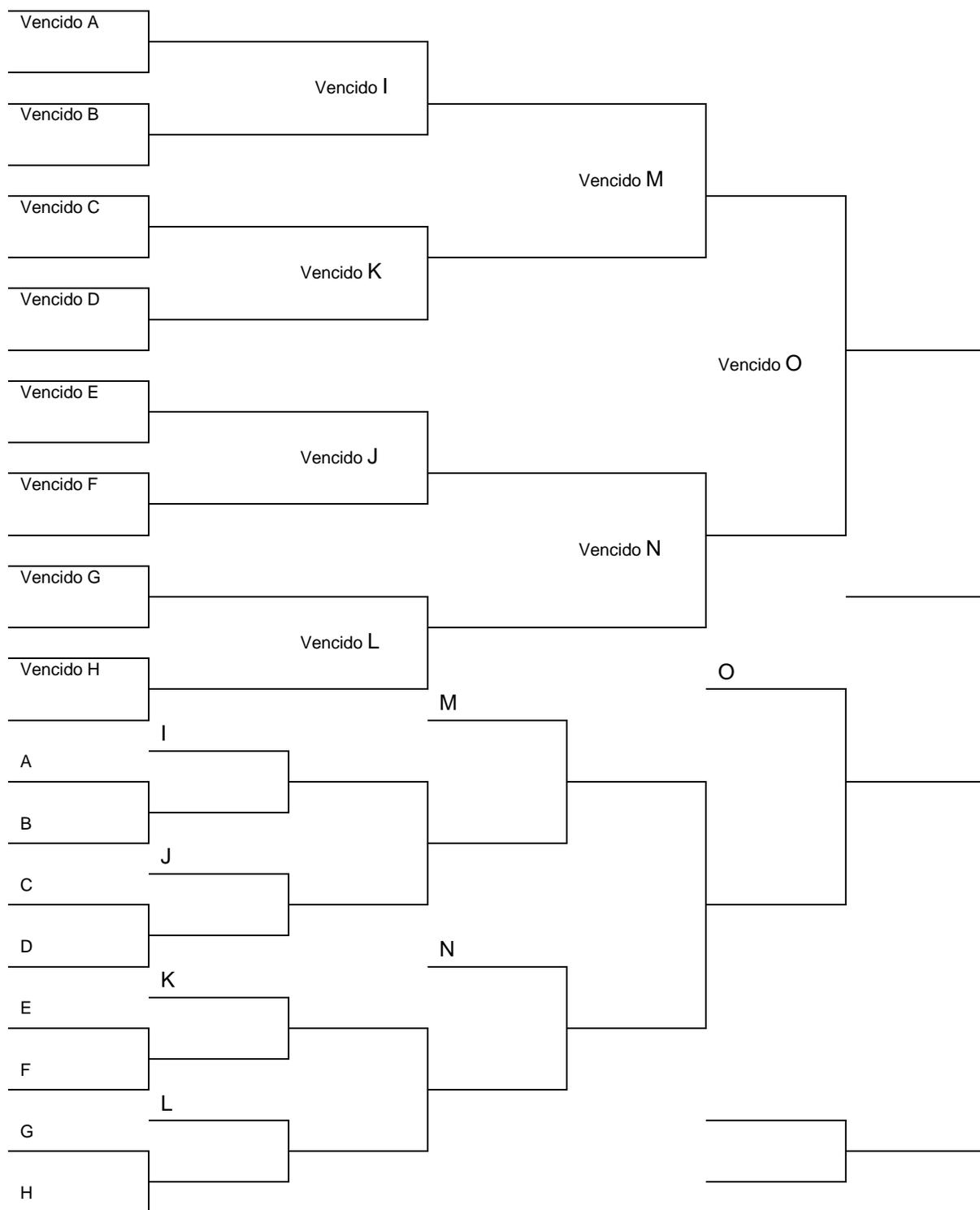
C 5 Sistema de Eliminação Dupla

C 5.1 O jogador, par ou equipa que vence o encontro fica num lado do mapa, enquanto que o vencido vai para o outro lado.

C 5.2 Os concorrentes só serão eliminados à segunda derrota, o que significa que o vencido ainda poderá aspirar à vitória final.

C 5.3 O vencedor da prova será encontrado, logo que um dos finalistas tenha duas derrotas.

C 5.4 Exemplo de um sistema de eliminação dupla:



C 6 Sistema Misto

C 6.1 Designa-se desta maneira pelo facto de admitir no decorrer de uma mesma prova a utilização dos sistemas de poule e de eliminatórias.

- C 6.2 Numa 1ª fase os participantes serão distribuídos por grupos, jogando entre si, em poule a uma volta, a fim de apurar o vencedor de cada grupo.
- C 6.3 A distribuição dos participantes pelos grupos será feita baseada numa classificação de valores ou por sorteio.
- C 6.4 Na 2ª fase os vencedores de cada grupo ocuparão no mapa final o número correspondente ao seu grupo e, a partir daí, os participantes serão eliminados à primeira derrota até se encontrar o vencedor da prova.
- C 6.5 A aplicação do sistema misto nas provas nacionais requer as seguintes adaptações:
- C 6.5.1 Numa 1ª Fase os concorrentes serão distribuídos em grupos de 3, 4, 5 ou 6 jogadores, jogando entre si em poule a uma volta, a fim de apurar o vencedor de cada grupo.
- C 6.5.2 Se a distribuição dos concorrentes for baseada numa classificação de valores, os cabeças de série ocuparão as primeiras posições dos grupos pela ordem da sua Classificação Nacional ou Conjunta. Assim, o cabeça de série nº 1 será o primeiro do Grupo A, o nº 2 o primeiro do Grupo B e, assim sucessivamente até haver um cabeça de série para cada grupo.
- C 6.5.3 As segundas posições nos grupos serão ocupadas pelos atletas com melhor Classificação Nacional ou Conjunta, através de sorteio. As seguintes posições dos grupos serão ocupadas através de sorteio, dando, contudo, prioridade aos atletas com melhor Classificação Nacional ou Conjunta para a distribuição das terceiras posições dos grupos e, assim sucessivamente. Se em qualquer fase do sorteio deixar de haver atletas com Classificação Nacional ou Conjunta, passará a ser feito sorteio absoluto. No entanto, em qualquer dos casos ter-se-á em atenção o disposto em C 6.5.4.
- C 6.5.4 Na distribuição dos concorrentes haverá o cuidado, se possível, de não juntar no mesmo grupo atletas do mesmo Clube.
- C 6.5.5 Caso se verifique a inclusão, num grupo, de atletas do mesmo Clube, eles terão obrigatoriamente de jogar entre si nas primeiras jornadas.
- C 6.5.6 A colocação dos estrangeiros em posições de privilégio na fase grupal dos torneios abertos, seguirá os procedimentos já adotados para o sistema de eliminatórias.

C 6.5.7 Disputarão a 2ª Fase a eliminar à primeira derrota, os vencedores de cada grupo e os segundos classificados que forem necessários para ocupar as vagas existentes no Mapa Final.

C 6.5.8 O Mapa Final será constituído de acordo com o estabelecido em C 6.5.10 e os vencedores de cada grupo serão distribuídos, pela ordem sequencial dos grupos, da seguinte forma:

- a) O vencedor do Grupo 1 ocupará a posição superior da primeira metade do mapa e o vencedor do Grupo 2 ocupará a posição inferior da segunda metade do mapa;
- b) Os vencedores dos Grupos 3 e 4 serão sorteados entre a posição inferior da primeira metade e a posição superior da segunda metade do mapa;
- c) Os vencedores dos Grupos 5 a 8 serão sorteados entre as posições inferiores dos quartos ímpares e as posições superiores dos quartos pares do mapa;
- d) Os vencedores dos Grupos 9 a 16 serão sorteados entre as posições inferiores dos oitavos ímpares e as posições superiores dos oitavos pares do mapa;
- e) Os vencedores dos Grupos 17 a 32 serão sorteados entre as posições inferiores dos dezasseis-avos ímpares e as posições superiores dos dezasseis-avos pares;
- f) E, assim sucessivamente.

C 6.5.9 Quando forem apurados segundos classificados, estes serão colocados nas vagas existentes do Mapa Final por sorteio, mas aplicando-se os seguintes dois critérios por ordem de prioridades:

- 1º Atletas que tenham disputado o mesmo grupo terão de ficar obrigatoriamente em metades diferentes do mapa;
- 2º Atletas do mesmo clube deverão ficar em metades diferentes do mapa. Não sendo possível, nomeadamente devido à aplicação do primeiro critério, deverão ficar tão afastados quanto possível, ou seja, em quartos diferentes, em oitavos diferentes e, assim sucessivamente.

C 6.5.10 A definição do Mapa Final dependerá do número de grupos existentes na 1ª Fase. Assim, para os grupos a seguir indicados adotar-se-ão os seguintes procedimentos:

- a) 1 Grupo

Mapa único com os concorrentes a jogar entre si, em poule a uma volta.

- b) 2 Grupos
Mapa Final de 4 atletas, com apuramento dos dois primeiros classificados de cada grupo.
- c) 3 Grupos
Mapa Final de 4 atletas, com apuramento dos vencedores de cada grupo e sorteio de um segundo classificado para a vaga existente.
- d) 4 Grupos
Mapa Final de 8 atletas, com apuramento dos dois primeiros classificados de cada grupo.
- e) De 5 a 7 Grupos
Mapa Final de 8 atletas, com apuramento dos vencedores de cada grupo e sorteio
- f) 8 Grupos
Mapa Final de 16 atletas, com apuramento dos dois primeiros classificados de cada grupo.
- g) De 9 a 15 Grupos
Mapa Final de 16 atletas, com apuramento dos vencedores de cada grupo e sorteio dos segundos classificados para as vagas existentes.
- h) 16 Grupos
Mapa Final de 32 atletas, com apuramento dos dois primeiros classificados de cada grupo.
- i) De 17 a 31 Grupos
Mapa Final de 32 atletas, com apuramento dos vencedores de cada grupo e sorteio dos segundos classificados para as vagas existentes.
- j) 32 Grupos
Mapa Final de 32 atletas, com apuramento dos vencedores de cada grupo.

C 6.5.11 Só pontuarão para a Classificação Nacional os atletas presentes no Mapa Final, até um máximo de 32 nas provas masculinas e um máximo de 16 nas provas femininas.

C 6.5.12 Em qualquer das Fases as partidas serão disputadas ao melhor de 5 (cinco) jogos.

C 7 **Sistema Grupal**

C 7.1 Este sistema consiste:

C 7.2 Numa 1ª fase, sempre que existam mais de 5 (cinco) participantes inscritos, estes serão distribuídos em grupos (múltiplos de dois) de 3 - 4 - 5 ou 6 concorrentes os quais jogarão entre si, em poule a uma volta, a fim de apurar o vencedor de cada grupo.

C 7.3 A distribuição dos participantes pelos grupos será feita baseada numa classificação de valores ou por sorteio.

C 7.3.1 Exemplo para 6 grupos de 4 participantes cada, levando em linha de conta o critério da classificação de valores.

A	B	C	D	E	F
1	2	3	4	5	6
12	11	10	9	8	7
13	14	15	16	17	18
24	23	22	21	20	19

C 7.4 Numa 2ª fase, sempre que hajam mais de 5 (cinco) participantes, proceder-se-á à distribuição dos vencedores dos grupos anteriores por novos grupos e, assim sucessivamente até restarem apenas dois participantes.

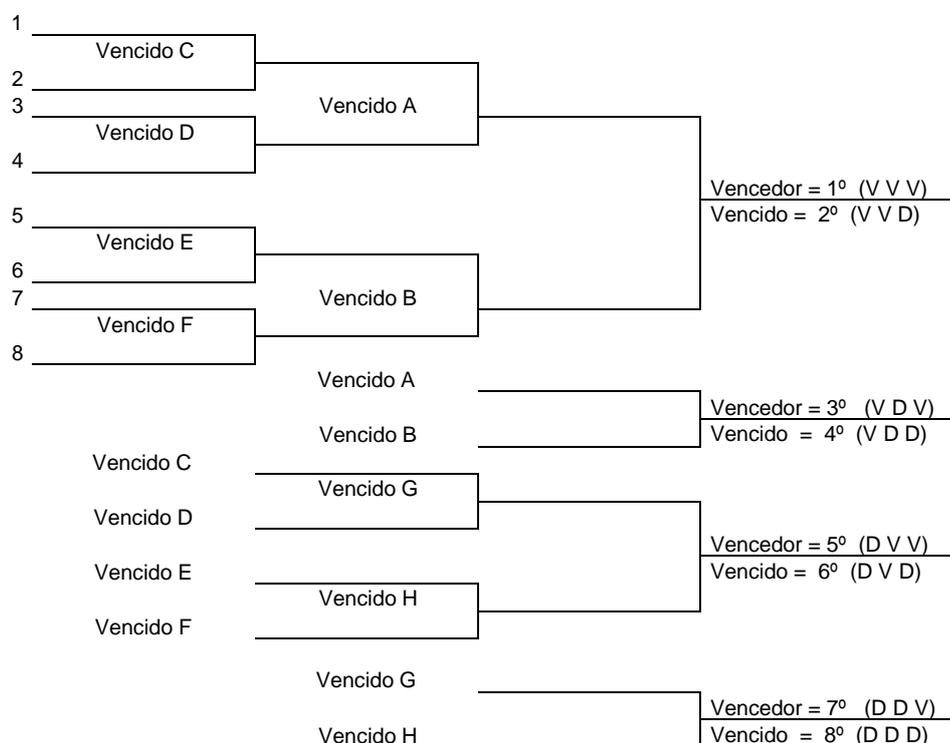
C 7.4.1 Exemplo para 2 grupos:

<u>Grupo G</u>	<u>Grupo H</u>
1º Grupo A	1º Grupo B
1º Grupo D	1º Grupo C
1º Grupo E	1º Grupo F

C 7.5 Os vencedores dos dois grupos finais defrontar-se-ão num só encontro, a fim de apurar o vencedor da prova.

C 8 Sistema Progressivo

- C 8.1 Neste sistema os jogadores invictos vão até ao final do mapa e discutem os dois primeiros lugares da classificação.
- C 8.2 Os vencidos continuam em prova e discutem os lugares subsequentes que correspondam à eliminatória da sua primeira derrota.
- C 8.3 Vencedores e vencidos disputam sempre o mesmo número de partidas.
- C 8.4 Exemplo de um sistema progressivo:



C 9 Alterações aos Sorteios

- C 9.1 Um sorteio só poderá ser alterado para corrigir erros óbvios na distribuição dos cabeças de série e na transmissão ou receção das inscrições.
- C 9.2 As Associações ou os Clubes deverão confirmar o resultado dos sorteios junto das Entidades Organizadoras e informar de qualquer anomalia encontrada nos mesmos, até 48 horas antes do início das provas.

Ponto único - As Entidades organizadoras serão obrigadas a enviar os resultados dos sorteios até aos 5 (cinco) dias úteis anteriores ao início das provas.

- C 9.3 Caso se verifique o consignado em C 9.1 e C 9.2, as Entidades Organizadoras procederão a um novo sorteio.
- C 9.4 A não confirmação dos resultados do sorteio no período referido em C 9.2, anula qualquer problema que possa ter havido na transmissão ou receção das inscrições.
- C 9.5 Depois de uma prova se ter iniciado, nenhuma alteração poderá ser feita nos sorteios, a não ser para desqualificar uma equipa, um jogador ou um par.
- C 9.6 Os Delegados dos Clubes cujos jogadores participem em provas oficiais ou oficializadas, deverão assistir aos respetivos sorteios tomar posição sobre quaisquer alterações aos mesmos e informar a entidade organizadora de situações que possam afetar diretamente os seus atletas.

D - ORGANIZAÇÃO DE PROVAS

- D 1 **Classificação das provas**
- D 1.1 Com o objetivo de definir e classificar a atividade desportiva, as provas terão as seguintes designações:
- a) **Oficiais** Quando organizadas pela FPTM ou pelas Associações e façam parte do Calendário de Provas respetivo;
 - b) **Oficializadas** Quando organizadas pelas Associações ou pelos Clubes com continuidade e carácter permanente;
 - c) **Eventuais** Quando organizadas pela FPTM, Associações ou Clubes, sem carácter permanente nem de continuidade.
- D 1.2 As provas oficializadas e eventuais necessitam de autorização da FPTM quando nelas intervierem jogadores ou Clubes de Associações diferentes, ou estrangeiras, devendo o seu regulamento ser submetido à aprovação da FPTM.
- D 1.3 Se o organizador é uma entidade filiada, compete-lhe submeter o regulamento à aprovação e solicitar autorização de participação dos convidados, no mínimo, com 15 dias de antecedência.
- D 1.4 Se o organizador for Clube legalmente constituído, mas não filiado, submeterá o regulamento à aprovação federativa mas é aos convidados que lhes compete solicitar autorização de participação, no mínimo, com 15 dias de antecedência.
- D 1.5 Para efeito de datas e autorizações, as provas oficializadas têm preferência sobre as eventuais.

- D 1.6 Em todas as provas oficiais, oficializadas e eventuais entre clubes ou jogadores de uma mesma Associação, os boletins de modelo especial fornecidos pela Federação deverão ser enviados à Associação respetiva que mandará um deles para a FPTM.
- D 1.7 Nos termos do ponto anterior, mas interessando clubes ou jogadores de Associações diferentes, o original deverá ser enviado à Federação e uma cópia para cada Associação interessada.
- D 1.8 Quanto à limitação do número de jogadores ou equipas, as provas podem ser:
- a) **Abertas** Se admitirem a inscrição de quaisquer jogadores ou equipas, dentro da categoria, sem qualquer restrição;
 - b) **Restritas** Se só admitirem a inscrição de grupos específicos de jogadores ou equipas;
 - c) **Por Convites** Se a inscrição é destinada a jogadores ou equipas nominalmente designados.
- D 2 **Entradas pagas**
- D 2.1 Os Clubes que disputam os Campeonatos Nacionais da 1ª e 2ª Divisões poderão optar, se assim o entenderem, por entradas pagas nos encontros a realizar em casa, desde que cumprido todos os requisitos legais, incluindo os de segurança para a promoção de espetáculos desportivos.
- D 2.2 Compete ao Clube visitado a emissão dos bilhetes para os encontros que realizar nessa condição.
- D 2.3 O modelo e o preço dos bilhetes deve ser submetido à aprovação da FPTM.
- D 2.4 Quando por motivos imprevistos não se iniciar qualquer encontro oficialmente marcado, os portadores de bilhetes para ele vendidos terão direito ao reembolso das respetivas importâncias.
- D 2.5 Os Clubes que pretenderem cobrar entradas, deverão indicar à FPTM, até 30 dias antes do início dos Campeonatos, o número de lugares vendáveis, não podendo este exceder a lotação da sala.
- D 2.6 A FPTM cobrará uma percentagem (5%) da diferença entre a receita bruta e as despesas de organização.
- D 2.7 Não são consideradas como despesas de organização, quaisquer percentagens que possam caber às Associações e/ou Clubes.
- D 2.8 Os bilhetes sobrantes e a percentagem devida à FPTM, serão remetidos à FPTM até 8 dias após o encontro.

- D 2.9 Todos os Clubes que disputem provas oficiais terão de disponibilizar lugares reservados e gratuitos até dois representantes da FPTM, da Associação respetiva e do Instituto Português do Desporto e Juventude.
- D 2.10 Qualquer entidade que se candidate a organizar provas com entradas pagas, sejam elas de Seleções Nacionais ou Internacionais de Clubes, terá de reger-se pelas normas aqui definidas.
- D 2.11 O preço máximo dos bilhetes para cada prova, será estabelecido anualmente pela FPTM e dado a conhecer através da Tabela de Encargos.
- D 3 Todas as provas serão disputadas em conformidade com os regulamentos e regras oficiais em vigor.
- D 4 O não cumprimento do disposto neste capítulo, ficará sujeito a multas cujo montante será estabelecido anualmente pela Federação.

E - PROVAS ASSOCIATIVAS

- E 1 Compete às Associações a responsabilidade exclusiva de organizar e definir os seus quadros competitivos.

F - PROCEDIMENTOS ADMINISTRATIVOS

- F 1 **Boletim de Jogo**
- F 1.1 Todos os encontros ou partidas que tenham carácter oficial, deverão ficar registados em boletins de jogo especialmente criados para o efeito.
- F 1.2 Os boletins referentes às provas por equipas serão entregues pessoalmente ou enviados pelos árbitros às entidades oficiais respetivas, em correio urgente, no dia útil imediatamente a seguir ao da realização do encontro.
- F 1.3 Independentemente do envio urgente do boletim, os árbitros dos encontros comunicarão telefonicamente à FPTM e da forma que se estabeleça, os resultados dos encontros por eles arbitrados, indicando os parciais obtidos pelos jogadores de cada equipa.
- F 1.4 As despesas telefónicas referidas no ponto anterior, serão suportadas pela equipa visitada que deverá facilitar, no final do encontro, a utilização daquele meio de comunicação.

- F 1.5 No caso de não haver árbitro oficial, competirá ao Clube visitado enviar o boletim de jogo dentro do prazo atrás estipulado.
- F 1.6 Nos Campeonatos Nacionais da 1ª Divisão de Seniores e Divisão de Honra as equipas serão constituídas, no mínimo, por três jogadores, pelo que lhes será marcada falta de comparência pelo árbitro se não cumprirem este requisito.
- F 1.6.1 Nos Campeonatos Nacionais (à exceção da 1ª Divisão de Seniores e Divisão de Honra) e nos Distritais, dois jogadores bastam para marcar a presença de uma equipa.
- F 1.7 Nas provas referidas em F 1.6.1, se um jogador ausente for nominalmente mencionado no boletim de jogo no ato do sorteio, quando se apresentar, em qualquer altura, poderá disputar apenas as partidas que lhe restam. Se não for mencionado no boletim de jogo no ato do sorteio, não poderá atuar nesse encontro.
- F 1.8 Um jogador nominalmente mencionado no boletim, mesmo que não chegue a atuar, fica, para efeitos de ordem disciplinar, nas condições dos que jogarem.
- F 1.9 Se à hora marcada para o início do encontro uma equipa não satisfizer o preceituado no ponto F 1.6, ser-lhe-á averbada falta de comparência.
- F 1.9.1 Haverá uma tolerância de 15 (quinze) minutos, embora sujeita à aplicação de uma coima. O valor da mesma será publicado no início de cada época pela FPTM ou Associações, conforme se trate de provas federativas ou associativas.
- F 1.10.1 Serão ainda punidas com falta de comparência as equipas que:
- a) Alinhem com jogadores de categoria diferente não permitida;
 - b) Alinhem com jogadores castigados ou irregularmente inscritos;
 - c) Abandonem o recinto de jogo, depois deste se ter iniciado, sem autorização do árbitro.
- F 1.10.2 Serão punidas com a pena de multa as equipas que:
- a) Não remetam à entidade respetiva, no caso de não haver árbitro oficial, o boletim de jogo escriturado com letra bem legível dentro do prazo estipulado em F 1.2;
 - b) Não utilizem a mesa de jogo que no início da época indicaram à FPTM;
 - c) Não apresentem bola, sala ou luz nas condições exigidas pela FPTM;
 - d) Tenham sido punidas com as sanções referidas nas alíneas a), b), c) do número anterior.

- F 1.10.3 Serão punidos com a pena de suspensão:
- Os Clubes cujas salas não reúnam as condições mínimas, no que respeita à dimensão da área de jogo e à iluminação, em conformidade com o disposto em 5.7 do Regulamento das Competições Desportivas.
- F 1.11 Quando um encontro disputado em sala de clubes, não tiver começado ou for interrompido em virtude das instalações não se encontrarem em condições regulamentares por facto imputável ao Clube visitado, este terá 30 minutos para repor as condições que o árbitro considere satisfatórias, findo os quais será punido de acordo com o artigo 64º do regulamento disciplinar.
- FI 1.12 Se a interrupção for devida a causas não imputáveis ao Clube visitado, ao fim de 45 minutos, sem solução possível, o encontro será suspenso e prosseguirá noutra data a marcar pela Federação, tendo sempre em conta o disposto em F 1.13 deste regulamento.
- F 1.13 Em qualquer interrupção de um encontro, o boletim deverá indicar a contagem, servidor, lado da mesa e mais condições que devam ser respeitadas.
- F 1.14 Se não houver instruções em contrário, os jogadores que participam no par poderão ser, os que atuam nos singulares, outros ou só um deles.
- F 1.15 A constituição do par só será confirmada no momento em que for chamado a atuar, no entanto, os seus componentes sairão dos jogadores obrigatoriamente inscritos no boletim de jogo.
- F 2 **Protestos e Recursos**
- F 2.1 Serão admitidos protestos sobre a validade de qualquer encontro, pelos motivos seguintes:
- a) Qualificação incorrecta de jogadores;
 - b) Irregulares condições das salas e equipamento de jogo;
 - c) Erros de arbitragem.
- F 2.2 Os protestos sobre as condições das salas e equipamento de jogo, só poderão ser considerados se forem feitos antes do início do encontro, perante o árbitro ou o juiz-árbitro.
- F 2.2.1 No entanto, serão também aceites os factos ocorridos durante a marcha do encontro sobre as condições de jogo que não eram perceptíveis no início do mesmo, se o delegado, na primeira paragem do jogo, prevenir o árbitro que protestará o encontro.

- F 2.2.2 Na ausência do delegado, competirá ao capitão da equipa (treinador ou jogador previamente indicado como tal) ou ao jogador interveniente, a declaração do protesto.
- F 2.3 Os protestos sobre erros de arbitragem, que impliquem errada aplicação das regras oficiais, só poderão ser considerados se forem manifestados ao árbitro após o jogo, devendo o delegado fazer essa declaração no boletim de jogo.
- F 2.3.1 Nas provas para as quais foi nomeado um juiz-árbitro, os protestos sobre erros de arbitragem deverão ser apresentados àquele no momento da sua ocorrência, sob pena de não poderem depois ser apreciados. A decisão do juiz-árbitro, nestes casos, será irrevogável.
- F 2.4 Os protestos deverão dar entrada na FPTM, ou nas Associações respetivas se se tratar de uma prova Distrital, durante os dois dias úteis seguintes à data do encontro, acompanhados da verba fixada anualmente pela Federação a qual será reembolsável se os mesmos forem julgados procedentes.
- F 2.5 Os protestos sobre erros de arbitragem nos encontros para os quais não foi nomeado um juiz-árbitro, serão apreciados pelos Conselhos Nacional ou Distritais de Arbitragem, quando lhes forem apresentados, sendo a sua decisão irreversível.
- F 2.6 Os protestos sobre qualificação incorreta de jogadores, deverão ser apresentados antes do termo do prazo fixado em F 2.7.
- F 2.7 Passados 15 dias do termo de cada uma das provas ou de um encontro, estes serão automaticamente homologados pelo que, depois deste prazo, os protestos ou denúncias sobre qualificação incorreta de jogadores não terão quaisquer consequências na tabela classificativa, ficando os infratores unicamente sujeitos às penas disciplinares previstas e aplicáveis para os ilícitos que vierem a ser provados.
- F 2.8 De uma decisão da Direcção ou do Conselho Nacional de Arbitragem sobre um assunto que não esteja abrangido pelos regulamentos ou pelas leis de jogo, poderá haver recurso para o Conselho Jurisdicional nos 15 dias de calendário seguintes à decisão. Em última instância caberá recurso para a Assembleia Geral no prazo máximo de 15 dias de calendário após parecer do Conselho Jurisdicional, acompanhado da verba fixada anualmente pela Federação, da qual 50% será devolvida se o protesto for considerado procedente.
- F 2.9 Os assuntos sobre matéria disciplinar regem-se exclusivamente pelas disposições aprovadas em Regulamento Disciplinar.

G - DISPOSIÇÕES COMUNS

Revogado conforme ponto 6.2.4 do Regulamento das Competições Desportivas, passando para o Capítulo 5 do mesmo Regulamento.

H - ÓRGÃOS FEDERATIVOS

- H 1 A FPTM será constituída pelos seguintes Órgãos:
- a) Assembleia Geral;
 - b) Presidente;
 - c) Direcção;
 - d) Conselho de Justiça;
 - e) Conselho Fiscal;
 - f) Conselho Disciplinar;
 - g) Conselho Nacional de Arbitragem.
- H 2 As funções, competências e composição dos órgãos atrás citados, encontram-se devidamente definidas no Estatuto Orgânico da FPTM.
- H 3 A FPTM disporá ainda dos seguintes órgãos de apoio:
- a) A Secretaria Geral;
 - b) O Departamento Técnico.
- H 3.1 A Secretaria-Geral encarrega-se do funcionamento administrativo da Federação.
- H 3.1.1 O Presidente da FPTM determinará qual o número de pessoas necessárias para ocupar os vários postos administrativos.
- H 3.1.2 Os candidatos aos postos administrativos deverão submeter-se a exames que provem a sua capacidade para o cargo que vão desempenhar.
- H 3.1.3 Os assuntos de secretaria sujeitos a aprovação da Direcção serão previamente apresentados ao Presidente da FPTM ou em quem ele delegar.

- H 3.2 O Departamento Técnico terá como responsável um Diretor Técnico Nacional, o qual terá a seu cargo todo o pessoal técnico contratado.
- H 3.2.1 O Diretor Técnico Nacional deverá ter conhecimentos em matéria desportiva em geral, experiência específica de planeamento e formação técnica da modalidade.
- H 3.2.2 Serão da responsabilidade do Departamento Técnico as seguintes funções:
- a) Propor os planos técnicos e orçamentais para cada época desportiva;
 - b) Programar os treinos das seleções nacionais;
 - c) Indicar ou assumir o cargo de Seleccionador Nacional;
 - d) Propor estágios de atletas tendo em vista o seu aperfeiçoamento técnico;
 - e) Submeter à aprovação da Direcção os técnicos a integrar no Departamento;
 - f) Vistoriar as condições dos locais onde se disputam as competições federativas;
 - g) Supervisionar e orientar o processo da alta competição;
 - h) Proceder ao sorteio e à organização de todas as provas federativas;
 - i) Atualizar e divulgar periodicamente a Classificação Nacional de Atletas;
 - j) Recolher dados estatísticos que permitam acompanhar a evolução do ténis de mesa nacional;
 - l) Proceder anualmente ao levantamento das necessidades de formação de treinadores;
 - m) Realizar cursos de promoção e reciclagem de treinadores;
 - n) Analisar e propor alterações ao Regulamento Geral;
 - o) Dar parecer sobre todos os assuntos de ordem técnica.
- H 3.2.3 O Diretor Técnico Nacional poderá propor a nomeação de um Diretor Técnico Nacional Adjunto, que substituirá o primeiro em todos os casos de ausência forçada.
- H 3.2.4 O Diretor Técnico Nacional depende diretamente do Presidente da

FPTM.

- H 3.2.5 Os assuntos técnicos deverão ser levados às reuniões de Direcção pelo Diretor Técnico Nacional.
- H 4 A FPTM poderá criar Comissões ou Sub-Comissões de apoio se as circunstâncias assim o exigirem. O aparecimento de novos órgãos deverá ser acompanhado por regulamentação adequada, especificando sempre as funções e o objetivo dos mesmos.

I - DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS

- I 1 **Casos omissos**
- I 1.1 Os casos que o presente Regulamento não preveja, serão regulados segundo norma aplicável aos casos análogos, constantes dos Estatutos, de outro regulamento federativo qualquer que seja a sua natureza, da lei geral ou das normas internacionais da ITTF e ETTU, que possuam natureza imperativa.
- I 1.2 É da competência da Direcção da FPTM a resolução dos casos omissos.
- I 2 O presente Regulamento Geral será revisto sempre que ocorra qualquer alteração da lei geral ou dos Estatutos da FPTM que possa conduzir à ilegalidade ou desconformidade estatutária das suas normas.
- I 3 O presente Regulamento Geral com as alterações aprovadas em Reunião de Direcção de 30 de julho de 2019 entra em vigor no dia 1 de agosto de 2019, aplicando-se todas as suas disposições, na parte aplicável, à época desportiva de 2019/2020.

ÍNDICE

A - MEMBROS FILIADOS

CLUBES	A 1
Clubes Formadores	A 1.30
Fusão de Clubes	A 1.31
JOGADORES	A 2
Jogadores Nacionais	A 2.1
Seguro Desportivo	A 2.2
Jogadores Estrangeiros	A 2.5
Direitos e Obrigações	A 2.6
Escalões Etários	A 2.7
Exames Médicos	A 2.8
Qualificação	A 2.9
Transferência de Jogadores	A 2.10
Contratos de Trabalho	A 2.11
ÁRBITROS, TREINADORES E DELEGADOS	A 3
Licença Federativa	A 3.1
Dependências	A 3.2
Obrigações	A 3.3
Direitos	A 3.4
Obrigatoriedade de Treinador	A 3.5
Transferencias.....	A 3.6

B - SISTEMAS DE COMPETIÇÃO

Swaythling	B 2
Swaythling Reduzido	B 3
Swaythling Modificado	B 4
Marcel Corbillon	B 5
Corbillon / Pares Entrelaçados	B 6
Sistema Misto	B 7
French-Brazilian	B 8
Sistema de Equipas Mistas	B 9
Corbillon Modificado	B 10
Português	B 11
Sistema Olímpico	B 12
Lusitano	B 13

C - TIPOS DE COMPETIÇÃO

Sistema de Poule	C 2
Sistema por Eliminatórias	C 3
Sistema Round Robin	C 4
Sistema de Eliminação Dupla	C 5
Sistema Misto	C 6
Sistema Grupal	C 7
Sistema Progressivo	C 8

Alterações aos sorteios C 9

D - ORGANIZAÇÃO DE PROVAS

Classificação das provas D 1

Entradas pagas D 2

E - PROVAS ASSOCIATIVAS

Delega a competência nas Associações E 1

F - PROCEDIMENTOS ADMINISTRATIVOS

. Boletim de Jogo F 1

. Protestos e Recursos F 2

G - DISPOSIÇÕES COMUNS

Passou para Capítulo 5 do Regulamento das Competições Desportivas

H - ÓRGÃOS FEDERATIVOS

Secretaria Geral H 3.1

Departamento Técnico H 3.2

I- DISPOSIÇÕES FINAIS

Casos omissos I 1