



Regulamento do Torneio de Ténis de Mesa

ARTIGO PRIMEIRO

(Estrutura e inscrições)

1. O presente Regulamento estrutura o Torneio de Ténis de Mesa, organizado pela Associação de Estudantes da Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto (AEFEUP).
2. A data limite de inscrição é o dia 14 de Dezembro de 2009, tendo esta,
3. O valor da inscrição é de 2,5€
4. O número de inscrições é limitado a 32.
5. O torneio realizar-se-á na sala de convívio da Associação de Estudantes da Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto entre os dias 15 a 17 de Dezembro de 2009.
6. A mesa e todo o equipamento de jogo (bola e raquetas) serão fornecidos pela organização. O atleta pode, contudo, utilizar a sua própria raqueta caso assim o entenda.

ARTIGO SEGUNDO

(Formato)

1. O torneio realizar-se-á em duas fases, a primeira num regime de Grupos compostos por 4 jogadores cada, no qual todos se defrontarão entre si.
2. Passam à fase seguinte do torneio os dois primeiros classificados de cada grupo.
3. O critério de desempate será o número de pontos realizados no total dos 3 jogos.
4. As partidas nesta fase serão disputadas à melhor de 3 "SET's", ou seja, o vencedor da partida é aquele que vencer primeiro 2 (dois) "SET's".
5. A segunda do torneio, (oitavos, quartos e meias finais) serão disputados num regime de play-off eliminatório.
6. As partidas nesta fase serão disputadas à melhor de 5 "SET's", ou seja, o vencedor da partida é aquele que vencer primeiro 3 (Três) "SET's".
7. A Final e a atribuição do terceiro e quarto lugar serão disputados à melhor de 9 (nove) "SET's".



ARTIGO TERCEIRO

(Modo de jogar e pontuação)

1. Cada “SET” será até aos 11 pontos.
2. O vencedor do “SET” será o jogador que primeiro obtiver 11 pontos, com a excepção de ambos os jogadores atingirem uma contagem simultânea de 10 pontos. Nesse caso, será vencedor do “SET”, o jogador que primeiro obtenha 2 pontos de diferença sobre o seu adversário.
3. O direito de escolher a ordem inicial do serviço, recepção e campos será decidido por lançamento de uma moeda ao ar pelo árbitro (designado pela organização). Cabe ao jogador mais novo escolher primeiramente qual das faces da moeda prefere, o vencedor poderá escolher servir ou receber primeiro ou começar num campo em particular.
4. O serviço:
 - a. O serviço começa com a bola na posse de um dos jogadores e visível para o adversário;
 - b. O servidor deverá então projectar a bola quase na vertical, no sentido ascendente, sem que lhe seja imprimido qualquer efeito;
 - c. Quando a bola está na sua fase descendente, o servidor deverá batê-la de maneira que ela toque primeiro no seu campo, somente uma vez, e depois, passando por cima ou em torno da rede, toque directamente no campo do receptor;
 - d. Desde o início do serviço até ser batida, a bola deve estar acima do nível da superfície de jogo e atrás da linha de fundo do servidor, de modo a não ficar escondida do receptor pelo servidor.
 - e. O serviço deve ser repetido sempre que exista netball, ou seja, sempre que a bola, após bater no campo do jogador que serve, toque na rede ou nos seus suportes, a transponha, e bata no campo do adversário. Neste caso deve ser repetida a jogada.
 - f. O serviço é feito alternadamente entre os dois jogadores, sendo que este alterna sempre que são concretizados dois pontos
5. Após o serviço o jogador receptor deve devolver a bola após esta ter batido uma vez no seu campo, de forma a que esta caia no campo do adversário, que fará nova devolução e assim sucessivamente. O jogador que não conseguir devolver a bola a bola perde o ponto para o adversário. Será conquistado um ponto pelo jogador sempre que:
 - a. O seu adversário falhe a execução de um serviço;
 - b. Se o seu adversário falhar a execução de uma devolução;
 - c. Se a bola, depois de batida pelo seu adversário, sobrevoar o seu campo ou ultrapassar a sua linha de fundo sem lhes ter tocado;
 - d. Se o adversário bater a bola duas vezes consecutivas;
 - e. Se o adversário ou a sua raquete tocarem a superfície de jogo.



ARTIGO QUARTO

(Calendário e Pontualidade)

1. Os calendários das respectivas partidas serão afixados no Edifício da AEFÉUP e através do site da Associação, em <http://www.aefeup.pt>
2. Os jogadores deverão apresentar-se ao responsável da AEFÉUP, no local da partida, 5 (cinco) minutos antes da hora marcada no calendário.
3. O adiamento e as mudanças de calendário são da exclusiva competência da Direcção da AEFÉUP.

ARTIGO QUINTO

(Prémios)

1. O vencedor do torneio terá direito a Cabaz de natal oferecido pela AEFÉUP.
2. O finalista vencido (segundo classificado) terá direito a um impermeável da AEFÉUP.
3. O terceiro classificado ganhara um pólo da AEFÉUP.

ARTIGO SEXTO

(Disposições Gerais)

1. Ao participar no torneio, os jogadores aceitam cumprir na íntegra este Regulamento.
2. Todos os participantes devem apresentar ao responsável da AEFÉUP (árbitro) da sua mesa de jogo a sua identificação: Bilhete de Identidade, Cartão de Estudante ou Carta de Condução, estando o documento apresentado válido.
3. A Falsidade dos dados fornecidos será motivo de eliminação automática do concurso.
4. Caso não exista um número mínimo de equipas inscritas no torneio a organização reserva-se no direito de anular o torneio.

ARTIGO SÉTIMO

(Casos Omissos)

Todos os casos que, inadvertidamente não estejam previstos no presente regulamento, serão alvo de apreciação por parte da organização, tomando a sua decisão de carácter definitivo, sem possibilidade de recurso.