

Art. 1º - A competição do Tênis de Mesa do XIII JOAPA será realizada de acordo com as Regras da Federação Internacional de Tênis de Mesa (ITTF) e a Confederação Brasileira de Tênis de Mesa (CBTM), salvo o estabelecido no Regulamento Geral do XIII JOAPA.

Art. 2º - As categorias em disputa serão: individual nos naipes masculino e feminino (Fases Regionais e Estadual).

Art. 3º - Cada município poderá inscrever até 02 (dois) atletas em cada naipe e 01 (um) técnico.

Art. 4º – O atleta para participar dos jogos deverá estar uniformizado de acordo com o Regulamento Geral dos Jogos Abertos do Pará e as Regras Oficiais da modalidade, atentando para o seguinte:

§ 1º As camisas não devem ser predominantemente de cor branca, no que, desde já, fica estabelecido o branco como a cor oficial das bolas a serem utilizadas nas competições, não devendo conter o nome de outra modalidade, todavia, deverá conter o nome do atleta nas costas e podendo ser sem mangas, do tipo “machão”.

§ 2º Cada atleta deve apresentar duas camisas de cores distintas.

§ 3º Os atletas que não tiverem suas camisas de competição aprovadas durante o congresso técnico presencial, poderão competir usando coletes sobre as mesmas, providenciados pela própria delegação, ou camisas básicas (não promocionais) tipo T-shirt.

§ 4º Calças, shorts ou shorts-saia devem ser predominantemente de uma cor, que não a branca. Não será permitido o uso de nenhuma vestimenta que não seja apropriada à prática esportiva de competição, como por exemplo, bermuda “jeans”, de acordo com a avaliação do árbitro geral.

§ 5º Todo atleta deverá estar calçado com tênis e meias, que estarão sujeitos à aprovação do árbitro geral da competição.

Art. 5º – O técnico para poder atuar durante os jogos deverá estar vestido adequadamente, trajando a camisa de identificação do município, e não estar descalço nem calçando sandálias.

Art. 6º – A raquete, condição indispensável à participação dos atletas, para ser aprovada pelo árbitro deve estar de acordo com as Regras Oficiais da modalidade, resumidamente a saber:

§ 1º Será obrigatória a utilização de raquetes que estejam legalmente aprovadas pela Federação Internacional de Tênis de Mesa (ITTF). Isto é, a mesma deverá ter pelo menos um dos lados revestido com BORRACHA que traga a logomarca da federação internacional, de fácil localização próximo ao nome do fabricante e da borracha.

§ 2º Não serão permitidas raquetes com quaisquer outros tipos de revestimentos ou sem borrachas. As raquetes que possuírem revestimento somente de um lado, borracha vermelha, por exemplo, necessariamente, terão que ter o outro lado pintado ou coberto por adesivo da cor preta, e vice-versa.

§ 3º As cores de borracha permitidas pela ITTF são: vermelha, preta, verde, azul, roxa, rosa e violeta.

§ 4º Se uma raquete se apresentar com um lado de borracha colorida o outro lado deve ser obrigatoriamente preto.

Art. 7º – Cada município poderá inscrever até dois atletas por município, por naipes, para as competições individuais.

Parágrafo único – Em caso de 02 inscritos por um mesmo município, este terá que indicar quem é o atleta número 01 (melhor nível técnico) e quem é o número 02, para efeito da composição dos grupos – alocação dos cabeças-de-chave, a partir de 05 competidores inscritos.

Art. 8º – Para a montagem do sistema de disputa não se admitirá a inscrição de número inferior a 04 (quatro) municípios.

§ 1º A competição se dará por sistema de grupos (fase classificatória), 1ª fase, classificando dois atletas por grupo, e eliminatória simples, 2ª fase. A princípio, todos os jogos serão disputados em melhor de 03 sets, podendo, conforme o número final de inscritos, quantidade de mesas disponíveis e locais de competição, serem disputados em melhor de 05 sets.

§ 2º Nenhum grupo somará mais de 04 participantes nem será composto por dois atletas do mesmo município.

§ 3º Para a composição dos grupos, serão sorteados na posição dos cabeças-de-chave todos os atletas indicados como o número 01 de determinado município, automaticamente, se destinará aos atletas número 02 as posições secundárias.

§ 4º A partir de 25 participantes, as disputas se darão em sistema de eliminatória simples, observando-se a indicação técnica dos municípios, havendo sempre de os primeiros lugares somente se encontrarem a partir da 2ª rodada.

Art. 9º – Critérios para a Classificação do Atleta:

- a) A classificação do atleta se dará pelo número de vitórias que cada atleta obtiver, sendo o primeiro colocado aquele que obtiver três vitórias, e o segundo duas vitórias, o terceiro uma vitória e o quarto zero vitória.
- b) Em caso de empate entre dois atletas, o desempate se dará por meio do confronto direto, e caso ocorra empate entre três ou mais atletas será utilizado os seguintes critérios:

- 1- Saldo de sets;
- 2- Saldo de pontos;
- 3- Sorteio.

Art. 10 – Todo atleta para seu 1º jogo da competição, e somente para ele, terá no máximo uma tolerância de 15 minutos de atraso para seu início. Extrapolado este tempo, os mesmos serão declarados vencidos por W x O. Para os demais jogos a apresentação não poderá exceder o tempo de 05 minutos, após suas respectivas chamadas.

§ 1º Uma derrota por W x O não eliminará o atleta automaticamente da competição, desde que a derrota não aconteça durante a fase eliminatória.

§ 2º Caso o atleta precise se ausentar momentaneamente da área de jogo (ir ao banheiro, por exemplo) e para que este não corra o risco de perder por W x O, deverá o mesmo comunicar o fato ao Árbitro Geral da competição.

§ 3º Para efeito de critérios de desempates, perder por W x O implicará em derrota por 3x0 em jogos individuais melhores de 5 sets e de 2x0 em jogos individuais melhores de 3 sets. Para contagem de pontos, cada set representará o placar de 11x0.

§ 4º Caso o atleta inscrito na competição desista antecipadamente de participar, isto não implicará em alteração da tabela de jogos.

§ 5º Para ser efetivada uma vitória por W x O, o atleta beneficiado terá que se apresentar completamente uniformizado à mesa de jogo e assinar a súmula.

Art. 11 - A postura dos competidores, técnicos, árbitros, dirigentes e público presente, mesmo em situações adversas, deverá concorrer de forma permanente para o brilho das competições e para a manutenção do bom nome do Tênis de Mesa e dos Jogos Abertos do Pará.

Parágrafo único: Será considerada como falta disciplinar grave e passível de punição (com eliminação sumária da competição), os atletas e os técnicos que se envolverem em qualquer tipo de tumulto ou briga, ou cometerem quaisquer atos de desrespeito para com a direção da competição, com árbitros e público em geral no local de competição.

Art. 12 - As equipes ou atletas que, já no local das provas, recusarem-se a tomar parte nas competições, ficarão sujeitos à pena de suspensão a serem definidas pela coordenação geral dos Jogos Abertos do Pará.

Art. 13 - Uma vez registradas as inscrições nas competições, a recusa em participar do evento em questão ficará sujeita a sanções.

Art. 14 - O Árbitro Geral pode permitir uma suspensão de jogo, de curta duração, e em nenhuma circunstância maior do que 10 minutos, se um atleta está temporariamente incapacitado por um acidente, desde que na opinião do árbitro geral a suspensão não seja desvantajosa para o atleta.

Parágrafo único - Não poderá ser permitida uma suspensão devido a uma deficiência que estava presente, de modo aceitável, no início do jogo, ou se isto seja resultado de fadiga normal do jogo; deficiências como câimbra ou exaustão causada pelo estado físico do atleta ou pela maneira de como esteja jogando não justifica uma suspensão emergencial, somente se for resultado de uma incapacidade resultante de um acidente, como um ferimento causado por uma queda, mas nunca superior a 10 minutos. Se o ferimento estiver sangrando o jogo só poderá reiniciar quando o sangue estiver estancado e todo vestígio na área do jogo estiver limpo.

Art. 15 - Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Coordenação Geral do XIII JOAPA.