



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO PARÁ
COORDENAÇÃO DE EXTENSÃO
NÚCLEO DE ESPORTE E LAZER**

**REGULAMENTO ESPECÍFICO DE MODALIDADE
TÊNIS DE MESA
II Jogos Internos Federais Pauxis - IFPA Campus Óbidos**

DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º - O torneio de tênis de mesa da segunda edição dos Jogos Internos Federais Pauxis será realizado no IFPA Campus Óbidos, de acordo com o disposto neste regulamento. Os competidores devem estar cientes do presente regulamento, programação e formato da competição e, ao prosseguirem no torneio, declaram que CONCORDAM com os termos do presente documento.

Art. 2º - Para participação no referido torneio, os competidores deverão:

- a. Apresentar-se no local de competição com, no máximo, 15 minutos de antecedência do início dos torneios;
- b. Estar trajando o uniforme de competidor, conforme especificado no regulamento principal dos JIFP's;
- c. Demonstrar conduta compatível com o regimento disciplinar discente e/ou código de ética do servidor federal;

DA ARBITRAGEM

Art. 3º - A arbitragem do torneio será exercida por um servidor integrante da comissão organizadora dos JIFP's.

Art. 4º - Compete ao árbitro do torneio:

- a. Iniciar e encerrar as etapas do torneio;
- b. Averiguar e realizar a frequência dos participantes, sendo responsável por declarar W.O dos atletas que não se apresentaram no prazo determinado no presente regulamento;
- c. Fiscalizar os jogadores quanto à conduta e cumprimento das normas estabelecidas neste regulamento, aplicando a pena de desclassificação àqueles que cometerem as infrações especificadas neste regulamento e no regulamento geral dos JIFP's;
- d. Deliberar sobre conflitos que ocorrerem entre os atletas, aplicando às diligências necessárias;



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO PARÁ
COORDENAÇÃO DE EXTENSÃO
NÚCLEO DE ESPORTE E LAZER**

DO TORNEIO

Art. 5º - O torneio de tênis de mesa será realizado conforme programação a ser divulgada;

DA DINÂMICA DAS PARTIDAS

Art. 6º - As partidas serão constituídas no formato melhor de três, sendo necessário a vitória em dois sets para que um competidor ganhe a partida;

Art. 7º - O set termina quando um competidor alcançar 11 pontos, com uma diferença de 2 pontos de vantagem para o adversário. Caso contrário, o set continua até que a diferença seja atingida.

Art. 8º - No início de cada partida, os competidores tirarão a sorte para a escolha do lado da mesa no qual iniciarão o set, devendo alternar de lado a cada set.

Art. 9º - Para iniciar o rally, o jogador deve lançar a bola para cima (com no mínimo 16 centímetros de altura da mesa) e bater na bola de modo que ela atinja o próprio campo e o lado adversário sem tocar na rede, sendo o saque considerado bem-sucedido.

Art. 10º - Cada atleta tem direito a 2 (dois) saques, mudando sempre quando a soma dos pontos seja 2 (dois) ou seus múltiplos.

Parágrafo único: se o placar atingir 10 – 10, a sequência de sacar e receber deve ser a mesma, mas cada atleta deve produzir somente um saque até o final do jogo.

Art. 11º - O saque será considerado “queimado” se a bola tocar na rede e cair no campo adversário, devendo o atleta repetir o saque.

Art. 12º - O jogador será pontuado quando:

- a. O adversário errar o saque ou queimar o saque duas vezes;
- b. O adversário não conseguir devolver a bola (seja rebatendo para fora, ou não conseguindo rebater o saque);
- c. A bola tocar duas vezes no lado adversário durante o rally;
- d. O adversário movimentar a mesa de jogo;
- e. O adversário tocar na mesa com a mão ou a raquete;

Art. 13º - A partida será momentaneamente interrompida, sem gerar pontuação, se:

- a. Ocorrer uma queima de saque;
- b. O adversário não esteja pronto para receber o saque, desde que não tente rebater a bola;



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO PARÁ
COORDENAÇÃO DE EXTENSÃO
NÚCLEO DE ESPORTE E LAZER**

- c. As condições do ambiente sejam perturbadas (ruído em excesso, vento, etc).

DAS INFRAÇÕES E PENALIDADES

Art. 14º - Durante a partida, é vedado aos jogadores:

- a. Obstruir a visão do adversário e/ou esconder a bola durante o saque;
- b. Produzir ruídos de forma a distrair o adversário;
- c. Xingar, ofender, tratar com desrespeito e descortesia os outros jogadores, bem como o árbitro da partida;
- d. Danificar as bolas, raquetes, mesa e demais materiais que forem utilizados na partida.

Art. 15º - O(s) jogador(es) que praticar(em) as infrações estabelecidas nos itens “a” e “b” será(ão) advertido(s) verbalmente pelo árbitro da partida. Em reincidência, o jogador será desclassificado.

Art. 16º - O(s) jogador(es) que praticar(em) as infrações estabelecidas nos itens “c” e “d” será(ão) desclassificado(s) sumariamente, independente se estiver(em) em posição de vantagem.

DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 17º - Fica a comissão organizadora dos JIFP's responsável por dirimir e deliberar qualquer omissão do presente regulamento, bem como qualquer recurso contra o torneio, regulamento e procedimentos de arbitragem.

II JIFP's
Jogos Internos Federais Pauxis