

FEDERAÇÃO MINEIRA DE TÊNIS DE MESA  
REGULAMENTO GERAL DE COMPETIÇÕES - 2013

## CAPÍTULO I - DOS CAMPEONATOS E SEUS AFINS

Artigo 1º - Todos os certames de âmbito estadual, cujos direitos pertencem integralmente à Federação Mineira de Tênis de Mesa, têm por finalidade principal o conagraçamento das filiadas e ainda a aferição técnico-disciplinar de todos aqueles que praticam o Tênis de Mesa, visando o interesse geral pela sua divulgação, bem como a obtenção de subsídios com vistas à composição das equipes representativas da FMTM nos eventos em que tenha de se apresentar o Selecionado Estadual.

§ Único – A convocação dos atletas que comporão o selecionado estadual é de total responsabilidade do Diretor Técnico da FMTM.

## CAPÍTULO II - DA ORGANIZAÇÃO DOS EVENTOS

Artigo 2º - As competições mineiras serão organizadas e dirigidas pela FMTM, podendo, a seu inteiro critério, reservar ou não a coordenação dos eventos para as suas filiadas.

I - Em todos os eventos estaduais serão observadas na íntegra as Regras Oficiais vigentes, aprovadas e emitidas pela International Table Tennis Federation - ITTF, bem como todas as disposições contidas no presente Regulamento Geral.

II - A FMTM deverá promover, anualmente, a realização dos seguintes eventos:

§ 1 - Circuito COPA MG (Ranking e Rating), de caráter individual, dividido em várias etapas.

§ 2 - CAMPEONATO MINEIRO, Individual, Duplas e Equipes.

§ 3 - Torneios Escolares/Universitários.

§ 4 - Torneios Empresariais.

§ 5 - Eventos Para-desportivos.

## CAPÍTULO III - DA DIREÇÃO TÉCNICA

Artigo 3º - Os certames estaduais listados no Artigo 2º serão organizados pela Coordenação de Eventos da FMTM, que cuidará de todos os aspectos administrativos e técnicos, podendo terceirizar algumas ações quando assim lhe convier.

Artigo 4º - Compete à FMTM:

I - fazer respeitar as datas designadas para as competições e que constam no Calendário Oficial da entidade;

II - examinar e aprovar ou não os pedidos de participação das filiadas, verificando se a sua situação jurídica, financeira e administrativa encontram-se devidamente em dia;

III - solicitar sempre a carteira de identificação da CBTM e a carteira de identidade;

IV - elaborar a programação geral dos jogos;

V - preparar os auxílios visuais necessários aos participantes e público em geral.

## CAPÍTULO IV - DO ÁRBITRO GERAL

Artigo 5º - Os eventos oficiais no que se refere aos aspectos da arbitragem e da programação dos jogos, terão a

direção e o controle de um Árbitro Geral, indicado pela FMTM, devendo a escolha recair sobre pessoa de reconhecida competência e de comprovada idoneidade.

I - O Árbitro Geral será responsável pelo cumprimento, na íntegra, das disposições contidas neste Regulamento Geral, no Estatuto da FMTM, nas Regras e Regulamentos da ITTF nos casos em que tal se faça necessário.

II - Para todos os efeitos, o Árbitro Geral será o representante legal da FMTM, ou alguém por ele indicado.

Artigo 6º - Poderá ser designado, ainda, um Árbitro Geral Adjunto, o qual terá a função de substituir ocasionalmente o Árbitro Geral ou de assisti-lo na direção das provas e na escalação dos árbitros.

Artigo 7º - É da competência do Árbitro Geral:

I - examinar previamente o local das provas, verificando mesas, redes, suportes, separadores, piso, espaços, iluminação, vestiários e etc., sugerindo as modificações que se fizerem necessárias.

II - reunir os árbitros e seus auxiliares antes do início das provas, a fim de estabelecer o padrão da arbitragem e de dirimir dúvidas porventura existentes.

III - receber das filiadas participantes, por escrito e em documento próprio timbrado, quaisquer reclamações de ordem técnica ou sobre a atuação dos árbitros ou de seus auxiliares, deliberando a respeito.

IV - encaminhar à Comissão Disciplinar, através de relatório, as faltas disciplinares ocorridas.

V - aprovar ou não os jogos realizados, por meio de rubricas nas súmulas ou através de assinatura eletrônica.

VI - superintender o andamento das competições, reportando à FMTM, imediatamente após o término destas, sobre o aspecto técnico e disciplinar, relacionando os resultados finais dos certames em relatório padronizado, detalhando as ocorrências havidas e sugerindo medidas que possam sanar, para o futuro, as falhas porventura acontecidas.

VII - substituir árbitros ou auxiliares, em função de deficiência técnica ou problema de saúde.

VIII - resolver os casos omissos ou os que dependam de urgente solução.

IX - desclassificar das competições o atleta que agir de forma desrespeitosa com autoridades, dirigentes, atletas ou público, assim como o participante que se conduzir de forma inconveniente durante o transcurso das provas, visando claramente irritar ou perturbar seus oponentes, enviando relato pormenorizado à Comissão Disciplinar para o devido julgamento, conforme a Legislação em vigor.

Artigo 8º - As decisões do Árbitro Geral nos casos de interpretação das regras serão irrevogáveis.

As decisões na área técnica só poderão sofrer alteração por instrução do Coordenador de Eventos ou da Presidência da FMTM.

## CAPÍTULO V - DO COORDENADOR DE EVENTOS

Artigo 9º - É da competência do Coordenador de Eventos:

I - examinar previamente o local das provas, verificando mesas, redes, suportes, separadores, piso, espaços, iluminação, vestiários e etc., sugerindo as modificações que se fizerem necessárias;

§ Único - O local de competições deverá apresentar condições mínimas necessárias para recebimento de atletas e demais pessoas com necessidades especiais.

II - constituir as diversas Comissões Técnicas e Administrativas que funcionarão durante os eventos.

III - não permitir alterações de qualquer natureza ao presente Regulamento Geral, sob autorização de pessoa alguma.

IV - superintender o andamento do evento, reportando à FMTM, imediatamente após o término deste, sobre o aspecto técnico e disciplinar, relacionando os resultados finais dos certames em relatório padronizado, detalhando as ocorrências havidas e sugerindo medidas que possam sanar, para o futuro, as falhas porventura acontecidas.

## CAPÍTULO VI - DA COMISSÃO DISCIPLINAR

Artigo 10º - A Comissão Disciplinar é o órgão de justiça dos certames estaduais, tendo por finalidade julgar, de acordo com o Código Brasileiro de Justiça Desportiva, as infrações disciplinares cometidas, seja por parte das entidades filiadas e dos seus atletas, administradores e técnicos, dos árbitros e dos seus auxiliares, seja por parte de pessoas físicas ou jurídicas, diretamente ou indiretamente à FMTM ou a serviço de quaisquer filiadas.

I - A Comissão Disciplinar deverá funcionar no mesmo local em que se realizem os eventos.

II - A Comissão Disciplinar será constituída por cinco membros, indicados pelo Tribunal de Justiça Desportiva da FMTM e que não pertençam a este Tribunal.

III - As penas aplicáveis pela Comissão Disciplinar estão previstas na legislação vigente.

Artigo 11º - A qualquer decisão da Comissão Disciplinar caberá recurso ao Tribunal de Justiça Desportiva da FMTM.

## CAPÍTULO VII - DA INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO DOS ASSOCIADOS

Artigo 12º - A FMTM notificará as filiadas, através de circular inserida na internet ou em "Notas Oficiais", sobre as datas dos eventos e abertura de inscrições.

Artigo 13º - As condições para inscrição dos associados são:

I - preencher o formulário de inscrição constante no website da FMTM.

II - pagamento das taxas estabelecidas via depósito bancário.

III - não poderá ser inscrita a entidade filiada ou qualquer membro da mesma que não estiver em dia com as situações jurídica, financeira ou administrativa com a CBTM e a FMTM.

IV - os atletas, dirigentes e treinadores, inscritos pelas filiadas em todas as competições, devem estar rigorosamente em dia com o pagamento da TRA (Taxa de Registro Anual).

V - os técnicos deverão possuir registro no Conselho Regional de Educação Física - CREF e Certificação de Curso de Técnico Nível 1 da CBTM.

VI - A data final para a filiada inscrever seus associados será de 5 (cinco) dias antes da data de início do evento.

VII - As inscrições deverão ser efetuadas obrigatoriamente pelos clubes, obedecendo um prazo máximo de 5 dias antes da realização do evento. No caso das associações espontâneas, será designado um responsável pela inscrição dos atletas vinculados a ela, e o prazo para as inscrições será o mesmo estipulado para os Clubes.

VIII - Nas competições realizadas pela FMTM poderão ser usadas, tanto bolas laranjas como bolas brancas, a definição será divulgada na circular do evento.

IX - é condição para o atleta participar dos jogos:

§ Único - Estar uniformizado com short, tênis e camisa conforme definido pelo Regulamento da ITTF.

Artigo 14º - A FMTM será responsável pela convocação do Quadro de Arbitragem para atuar nos eventos.

§ Único - Todo árbitro convocado pela FMTM deverá ter certificação mínima de árbitro estadual.

Artigo 15º - A FMTM, após 15 dias da realização de um evento, devolverá através de recibo a ser assinado pelo atleta e encaminhado a FMTM, os recursos despendidos pelo atleta que se inscrever em uma ou mais categorias e que por falta de competidores e de acordo com o Regulamento Geral de Competições da FMTM, esta não pôde realizar a competição na categoria em que esse atleta se inscreveu.

Artigo 16º - É facultado a FMTM o direito de não devolver o valor das inscrições após o nome do associado ser divulgado na Lista de Inscritos no site da FMTM.

Artigo 17º - As filiadas participantes deverão observar os seguintes limites de idade para todos os eventos da FMTM:

#### I - CATEGORIA / FAIXA ETÁRIA

CATEGORIA	FAIXA ETÁRIA
INICIANTES	TODAS
PRÉ-MIRIM	Até 11 anos
MIRIM	12 a 13 anos
INFANTIL	14 a 15 anos
JUVENIL	16 a 18 anos
JUVENTUDE	19 a 21 anos
PNE/ANDANTE	TODAS
PNE/CADEIRANTE	TODAS
ADULTO	22 a 29 anos
SÊNIOR	30 a 39 anos
VETERANO I	40 A 59 anos
VETERANO II	60 anos ou mais

II - A data limite para mudança de categoria relativa à faixa etária será no dia 31 de dezembro de cada ano.

#### CAPÍTULO VIII - DA SEQUÊNCIA E ORGANIZAÇÃO DAS PROVAS

Artigo 18º - As provas que integram os eventos oficiais estaduais deverão ser desenvolvidas, sempre que tal seja viável, dentro da ordem que se segue:

I - equipes, duplas e individuais.

II - Nas competições oficiais da FMTM serão utilizadas súmulas em 2 (duas) vias, sendo que uma via será da organização e outra do clube.

III - As tabelas, contendo chaves e grupos dos eventos, serão publicadas no site da FMTM no prazo máximo de 48 horas após o término do prazo de inscrições.

IV - O prazo para reclamações sobre problemas de alocações de grupos e chaves será de 24 horas após a publicação das tabelas no site da FMTM.

V - O prazo final para publicação das tabelas será de 24 horas após o término do prazo de reclamações.

#### CAPÍTULO IX - DAS COMPETIÇÕES POR EQUIPES

Artigo 19º - É condição obrigatória para a realização de qualquer uma das provas que integram os eventos estaduais que existam no mínimo três equipes.

Artigo 20º - As provas por equipes serão realizadas em duas etapas distintas, denominadas de chaves classificatória e eliminatória simples, e receberão o nome “Competição por Equipes de Clubes”.

§ Único – Havendo necessidade, poderá a organização do evento realizar a competição por equipes em eliminatória simples somente, por motivos de tempo hábil para a sua realização.

I - será disputado sempre em Eliminatória Simples no sistema "Marcel Corbillon" como segue:

A x X, B x Y, Dupla x Dupla, A x Y, B x X

II - este evento será destinado aos clubes registrados e será realizado nas categorias Pré-mirim, Mirim, Infantil, Juvenil, Juventude, PNE/Andante, PNE/Cadeirante, Adulto, Sênior, Veterano I e Veterano II, masculino e feminino.

## CAPÍTULO X - DAS COMPETIÇÕES INDIVIDUAIS

### Artigo 21º - COPA MG

§1 - Cada uma das COPAS abrangerá uma série de provas individuais, observando as disposições que se seguem:

1.1 - os atletas serão alocados em cada categoria conforme os pontos que tiverem obtido (RATING) e conforme a data de nascimento (RANKING), não cabendo recursos quanto a estas alocações. A FMTM reserva-se o direito de remanejar qualquer atleta de categoria, desde que seja constatada alguma anomalia.

§ 2 - O não comparecimento do atleta em uma etapa da COPA MG acarretará na perda de 5% do total de seus pontos no RATING.

§ 3 – O atleta que participar de Copa MG realizada fora de sua região, receberá um bônus de 50,0 pontos em sua classificação no RANKING, independente de seu resultado.

§ 4 – O CAMPEONATO MINEIRO é um evento que tem validade para a COPA MG e sua pontuação é dobrada.

### Artigo 22º - CAMPEONATO MINEIRO

§ 1 – Na competição individual, a composição dos grupos, será seguida a classificação do RANKING FMTM e caso houver empate, RATING FMTM.

§ 2 – Na competição por duplas, a composição dos grupos, será realizada a média de pontos do RATING FMTM.

§ 3 – Na competição por equipes, a composição dos grupos, será realizada a média de pontos do RATING FMTM.

## SISTEMA DE COMPETIÇÃO

### ALOCÇÃO NOS GRUPOS E CHAVES

§ 1 - A composição dos grupos será feita com um mínimo de dois e um máximo de quatro atletas, classificando-se 1 ou 2 atletas de cada grupo que poderão ser alocados em qualquer número de grupos, utilizando-se de BYE quando necessário.

1.1 - Caso não ocorra a inscrição de um mínimo de 5 (cinco) atletas em uma determinada categoria, essa não será realizada.

§ 2 – Na fase semifinal os perdedores serão considerados, ambos, como 3º classificados.

2.2 - As posições de 5º lugar serão ocupadas pelos perdedores das quartas-de-final.

2.3 - As posições de 9º lugar serão ocupadas pelos perdedores das oitavas-de-final.

§ 3 - Todo atleta que perder 02 (duas) partidas por WxO na fase classificatória, terá todos os seus jogos já realizados e por realizar imediatamente cancelados, ficando, portanto, automaticamente eliminado da competição.

§ 4 - Os confrontos serão disputados em melhor de sets ímpares de 11 pontos.

§ 5 - Um atleta poderá, na mesma COPA MG, participar de: 1 RANKING, 1 RATING ou 1 RANKING + 1 RATING, podendo ser alocado na categoria correspondente a sua idade e no RATING correspondente aos seus pontos.

## COMPETIÇÃO POR FAIXA ETÁRIA – RANKING

§ 1 - RANKING - por categoria de faixa etária.

1.1 – Iniciantes, Pré-mirim, Mirim, Infantil, Juvenil, Juventude, PNE/Andante, PNE/Cadeirante, Adulto, Sênior e Veterano I e Veterano II.

1.2 - Quando não houver a categoria referente à inscrição, desde que possível, os inscritos serão alocados na categoria imediatamente superior (para as categorias Pré-mirim, Mirim, Infantil, Juvenil e Juventude) ou anterior (para as categorias Sênior e Veterano).

1.3 - Os atletas da categoria Adulto somente poderão jogar na sua respectiva categoria.

§ 2 - Na composição das chaves dos grupos na competição de RANKING, observar-se-á a colocação dos atletas conforme sua posição no RANKING, em primeiro lugar, e no caso de empate, a posição no RATING.

§ 3 - Os 32 atletas melhores classificados em cada categoria de faixa etária terão direito à seguinte pontuação relativa ao RANKING:

COLOCAÇÃO	COPA MG
1º	500
2º	350
3º (2)	250
5º (4)	150
9º (8)	100
17º (16)	50

## COMPETIÇÃO POR NÍVEL TÉCNICO – RATING

§ 1 - RATING - por categoria de nível técnico.

1.1 - as categorias e sua pontuação do RATING masculino e feminino são:

RATING	PONTOS
A	Mais de 400
B	200 a 399
C	100 a 199
D	Menos de 100

1.1.1 - a forma de disputa do RATING será Eliminatória Simples.

1.1.2 - O cálculo do RATING seguirá a tabela:

VITÓRIAS E DERROTAS ESPERADAS			VITÓRIAS E DERROTAS INESPERADAS		
Pontos de Diferença	Vitória	Derrota	Pontos de Diferença	Vitória	Derrota
<u><math>\geq 750</math></u>	<u>1</u>	<u>0</u>	<u><math>\geq 500</math></u>	<u>30</u>	<u>22</u>
<u><math>\geq 500</math></u>	<u>2</u>	<u>0</u>	<u><math>\geq 400</math></u>	<u>26</u>	<u>20</u>
<u><math>\geq 400</math></u>	<u>3</u>	<u>1</u>	<u><math>\geq 300</math></u>	<u>23</u>	<u>18</u>
<u><math>\geq 300</math></u>	<u>4</u>	<u>2</u>	<u><math>\geq 200</math></u>	<u>20</u>	<u>16</u>
<u><math>\geq 200</math></u>	<u>5</u>	<u>3</u>	<u><math>\geq 150</math></u>	<u>18</u>	<u>14</u>
<u><math>\geq 150</math></u>	<u>6</u>	<u>4</u>	<u><math>\geq 100</math></u>	<u>16</u>	<u>12</u>
<u><math>\geq 100</math></u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u><math>\geq 50</math></u>	<u>14</u>	<u>11</u>
<u><math>\geq 50</math></u>	<u>7</u>	<u>6</u>	<u><math>\geq 25</math></u>	<u>12</u>	<u>10</u>
<u><math>\geq 25</math></u>	<u>9</u>	<u>7</u>	<u><math>\geq 0</math></u>	<u>10</u>	<u>8</u>

<u>&gt;=0</u>	<u>10</u>	<u>8</u>			
---------------	-----------	----------	--	--	--

## CAPÍTULO XI - DA DISCIPLINA EM GERAL

Artigo 22º - A postura de dirigentes e atletas, 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.

§ 1 - Será considerado como falta disciplinar e passível de punição, o atleta que apresentar-se para competir, seja por equipe, dupla ou individual, sem que esteja usando o uniforme oficial da entidade a qual representa.

§ 2 - Na falta injustificada de um atleta, dupla ou equipe para jogar (WxO), os mesmos deverão ser punidos com a desclassificação do evento e seus resultados anteriores e posteriores tornarem-se nulos.

## CAPÍTULO XII - DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 23º - Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos, analisados e estudados pela Presidência da FMTM.

Artigo 24º - As disposições contidas neste Regulamento Geral de Competições entram em vigor no dia da sua publicação.

Artigo 25º - Revogam-se todos os Regulamentos anteriores referentes à matéria.

DIRETORIA TÉCNICA