



Regulamento Específico Tênis de Mesa Virtual CBTM - 2026

Confederação Brasileira de Tênis de Mesa

Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22281-050

+55 21 2579-0650
cbtn@cbtn.org.br
www.cbtn.org.br





CAPÍTULO I – Da Participação

Art. 1º - A competição de tênis de mesa virtual obedecerá às Regras Oficiais da *International Table Tennis Federation* - ITTF, adotadas pela Confederação Brasileira de Tênis de Mesa - CBTM, observando-se as adaptações deste Regulamento.

Art. 2º - A competição será realizada em um apenas um gênero.

CAPÍTULO II – Da Inscrição

Art. 3º - A CBTM, disponibilizará no Sistema CBTMWeb, a opção **Tênis de Mesa Virtual**, para que os atletas que não possuem clube possam se cadastrar.

Art. 4º - Após fazer o cadastro o atleta deverá fazer a inscrição na competição através do link: <https://cbtm.org.br/torneiovr>

CAPÍTULO III – Das Normas Técnicas

Art. 5º - A CBTM criará um link específico para a competição, onde disponibilizará as informações da competição tais como: Início e fim das inscrições, período do evento, valores etc.

Confederação Brasileira de Tênis de Mesa

Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22281-050

 +55 21 2579-0650
 cbtm@cbtm.org.br
 www.cbtm.org.br





Art. 6º - No primeiro evento do ano a competição será dividida em 3 níveis da seguinte forma: Primeiro evento do ano:

- Absoluto A Virtual (a partir de 2400 elo - pontos)
- Absoluto B Virtual (De 1700 a 2399 elo - pontos)
- Absoluto C Virtual (Até 1699 elo - pontos).
 - Demais eventos do calendário do Circuito CBTM
- Ranking e Rating da CBTM
 - Dependendo da quantidade de jogadores inscritos no campeonato, faremos a combinação dos níveis.

Art. 7º - A distribuição dos atletas nos grupos será pelo sistema Snake sendo que na fase eliminatória teremos, na primeira posição da parte superior o 1º colocado do grupo 1 e na última posição da parte inferior o 1º colocado do grupo 2, na última posição da parte superior o 1º colocado do grupo 4 e na primeira da parte inferior o 1º colocado do grupo 3 e as demais alocações serão feitas conforme os esquemas do Sistema CBTMWeb.

Art. 8º - Em cada divisão haverá uma fase de grupos, tendo no mínimo 3 e no máximo 4 participantes por grupo (poderá ocorrer grupo único com 5 atletas), classificando-se o primeiro e o segundo lugar de cada grupo para a fase eliminatória. O número de grupos irá depender do número de inscritos.

Art. 9º - Todas as partidas deverão ser jogadas no MODO RANQUEADO, utilizando sala personalizada com senha acordada previamente entre os atletas, no formato de uma única partida em “Melhor de 9”.

Confederação Brasileira de Tênis de Mesa

Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22281-050

 +55 21 2579-0650
 cbtm@cbtm.org.br
 www.cbtm.org.br



Art. 10º - As partidas serão disputadas em formato de melhor de 9 sets, sendo declarado vencedor o atleta que conquistar 5 sets primeiro.

CAPÍTULO IV – Critérios de Desempate

Art. 11º - Quando houver empate entre 2(dois) ou mais atletas na fase de grupos, o desempate será da seguinte forma:

Entre dois atletas	Entre três ou mais atletas
• Confronto direto	1º critério: $\frac{\text{partidas pró}}{\text{(partidas pró + partidas contra)}}$ Classificando o atleta que obtiver o maior coeficiente
	2º critério: $\frac{\text{sets pró}}{\text{(sets pró + sets contra)}}$ Classificando o atleta que obtiver o maior coeficiente
• Confronto direto	3º critério: $\frac{\text{pontos pró}}{\text{(pontos pró + pontos contra)}}$ Classificando o atleta que obtiver o maior coeficiente
	4º critério: Sorteio

Confederação Brasileira de Tênis de Mesa

Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22281-050

+55 21 2579-0650
cbtn@cbtn.org.br
www.cbtn.org.br



CAPÍTULO V – Dos Uniformes

Art. 12º - Não são permitidas roupas brancas/claras para o seu avatar. Atleta deve vestir seu avatar de forma que não afete a visibilidade da bola. Seu oponente tem o direito de solicitar uma mudança de roupas antes do início da partida. Após o primeiro ponto oficial ter sido jogado, nenhuma mudança pode ser solicitada, mesmo entre as partidas.

Para a final presencial do Absoluto A Virtual os atletas deverão comparecer ao local de competição devidamente uniformizado, com pelo menos 2 (duas) camisas de cores distintas, menos cor da branca. Caso as camisas dos atletas sejam da mesma cor, será realizado um sorteio para definir quem deverá trocar a camisa. Caso não tenha outra camisa, o árbitro deverá registrar em súmula e encaminhá-la à Comissão Disciplinar do evento para fins disciplinares.

- Para a final presencial do Absoluto A Virtual os uniformes dos atletas deverão conter no terço superior das costas o primeiro nome e o último sobrenome ou a primeira letra do nome e o último sobrenome, sempre seguido da sigla da sua Unidade da Federação. Os patrocínios e logomarcas nas peças dos uniformes deverão obedecer às determinações do Regulamento Geral de Competições do Manual de Tênis de Mesa Brasil 2026.

Confederação Brasileira de Tênis de Mesa

Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22281-050

 +55 21 2579-0650
 cbtm@cbtm.org.br
 www.cbtm.org.br





CAPÍTULO VI – Duração da Temporada

Art. 13º - A temporada terá duração de março a dezembro finalizando com o BRASILEIRÃO DE VERÃO - INTERCLUBES - OLÍMPICO - PARALÍMPICO - 2026.

CAPÍTULO VII - Da Premiação

Art. 14º - Para a categoria Absoluto A Virtual dos eventos, haverá premiação em dinheiro, definido pelo documento Circular do evento.

A premiação só vai ocorrer se houver um número mínimo de 16 atletas inscritos.

Confederação Brasileira de Tênis de Mesa

Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22281-050

+55 21 2579-0650
cbtn@cbtn.org.br
www.cbtn.org.br



CAPÍTULO VIII - Da Transmissão

Art. 15º - A CBTM definirá a partir de qual fase irá transmitir os confrontos.

Art. 16º - Somente a câmera de espectador da transmissão é permitida na sala para todas as partidas jogadas na transmissão.

Art. 17º - Ao aceitar as regras atleta consente o uso de qualquer material gravado na transmissão e nos fornecerá uma foto sua que podemos usar para promover partidas emocionantes ou postar os melhores lances da semana.

CAPÍTULO IX - Do W.O e Desclassificação no Evento

Art. 18º - Se um dos atletas não comparecer na sala acordada 15 minutos após o horário definido, o oponente deve tirar uma captura de tela enquanto estiver na sala com o relógio aberto e enviar a evidência para o Diretor do Torneio, e ele receberá uma vitória por W.O. Se uma partida não puder ser jogada devido a um atleta ausente ou não responsivo, esse atleta será desqualificado. No caso de um dos atletas não responder, é responsabilidade do outro atleta informar o Diretor do Torneio. Se nenhuma informação for passada para o Diretor, ambos os atletas serão desqualificados após o prazo, independentemente das circunstâncias da comunicação/responsividade. A falta de informação passada antes do prazo resultará na desqualificação de ambos os atletas, apesar da intenção de jogar a partida após o prazo. O W.O. elimina o atleta da competição e todos os resultados anteriores do atleta que não comparecer serão desconsiderados.

Confederação Brasileira de Tênis de Mesa

Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22281-050

 +55 21 2579-0650
 cbtm@cbtm.org.br
 www.cbtm.org.br



CAPÍTULO X – Da Criação de uma Sala

Art. 19º - Para criar uma sala no Eleven Table Tennis, vá para Configurações > Avançado (ícone de seta no canto superior direito) > Rede (no painel esquerdo) > insira o código de 6 letras que atleta concordou antecipadamente (o código é sensível a maiúsculas e minúsculas - sugerimos mantê-lo todo em minúsculas para simplificar as coisas), em seguida, clique em "IR PARA SALA".

CAPÍTULO XI - Do Relato do Placar

Art. 20º - Depois de jogar sua partida, o vencedor deve relatar os resultados diretamente para o Diretor do Torneio. Para relatar os resultados, vá para esta PÁGINA, depois encontre seu perfil. Role para baixo até os resultados da sua partida e tire uma captura de tela Depois, envie-os para o Coordenador Técnico da CBTM para o e-mail tmbvirtual@cbtm.org.br . Partidas não relatadas resultarão em desqualificação para ambos os atletas.

CAPÍTULO XII - Da Resolução de Problemas

Art. 21º - Espera-se que um atleta resolva quaisquer problemas técnicos dentro de 10 minutos e esteja pronto para jogar novamente. Se um atleta não estiver preparado para jogar após 10 minutos, seu oponente pode solicitar uma vitória por W.O. O atleta que solicita o W.O. deve interromper imediatamente o jogo e entrar em contato com o Diretor do Torneio. Se qualquer atleta tiver problemas de conectividade que tornem a partida impossível de jogar, pare o jogo e entre

Confederação Brasileira de Tênis de Mesa

Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22281-050

 +55 21 2579-0650
 cbtm@cbtm.org.br
 www.cbtm.org.br



em contato imediatamente com o Diretor do Torneio. Se o atleta encontrar algum problema que acredita influenciar as condições de jogo, pare a partida e relate o problema. Para qualquer partida que tenha sido concluída, não haverá possibilidade de reverter o resultado.

Confederação Brasileira de Tênis de Mesa

Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22281-050

 +55 21 2579-0650
 cbtm@cbtm.org.br
 www.cbtm.org.br

