



# Regulamento Específico Tênis de Mesa Virtual CBTM - 2025

**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](mailto:cbtn@cbtn.org.br)



[www.cbtn.org.br](http://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](mailto:cbtm@cbtm.org.br)  
 [www.cbtm.org.br](http://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 devem ser jogadas no MODO RANQUEADO, utilizando uma sala personalizada com uma senha acordada pelos atletas antecipadamente.

**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 jogadas em um formato de melhor de 5 partidas (o primeiro atleta a vencer 3 partidas será declarado o vencedor daquela partida), sendo que cada partida melhor de 3 set's.

#### **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                                                                                                                                                |
|----------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Confronto direto</li> </ul> | <p>1º critério: <math>\frac{\text{partidas pró}}{(\text{partidas pró} + \text{partidas contra})}</math></p> <p>Classificando o atleta que obtiver o maior coeficiente</p> |
|                                                                      | <p>2º critério: <math>\frac{\text{sets pró}}{(\text{sets pró} + \text{sets contra})}</math></p> <p>Classificando o atleta que obtiver o maior coeficiente</p>             |
|                                                                      | <p>3º critério: <math>\frac{\text{pontos pró}}{(\text{pontos pró} + \text{pontos contra})}</math></p> <p>Classificando o atleta que obtiver o maior coeficiente</p>       |
|                                                                      | <p>4º critério: Sorteio</p>                                                                                                                                               |

#### **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 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 2024.

### **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](mailto:cbtn@cbtn.org.br)  
 [www.cbtn.org.br](http://www.cbtn.org.br)





## **CAPÍTULO VI – Duração da Temporada e o TMB Platinum Brasileiro Virtual – Ciclo IV - 2024**

**Art. 13º** - A temporada terá duração de março a dezembro finalizando com o BRASILEIRÃO DE VERÃO - INTERCLUBES - OLÍMPICO - PARALÍMPICO - 2025.

## **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  
cbtm@cbtm.org.br  
www.cbtm.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](mailto: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](mailto:cbtm@cbtm.org.br)  
 [www.cbtm.org.br](http://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  
 [cbtn@cbtn.org.br](mailto:cbtn@cbtn.org.br)  
 [www.cbtn.org.br](http://www.cbtn.org.br)

