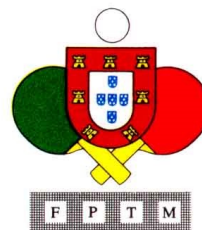


Sites com interesse (a visitar)

www.ittf.com	<i>International Table Tennis Federation</i>
www.ettu.org	<i>European Table Tennis Union</i>
www.fptm.pt	<i>Federação Portuguesa de Ténis de Mesa</i>
www.rfetm.com	<i>Federação Espanhola de Ténis de Mesa</i>
www.fft.com	<i>Federação Francesa de Ténis de Mesa</i>
www.etta.co.uk	<i>Federação Inglesa de Ténis de Mesa</i>
www.tabletennis.org.gr	<i>Federação Grega</i>
www.atmcoimbra.pt	<i>Associação Ténis de Mesa Coimbra</i>
www.atmporto.com	<i>Associação Ténis de Mesa Porto</i>
www.facebook.com/tenismesalisboa/	<i>ATMLisboa</i>



ASSOCIAÇÃO DE TÉNIS DE MESA



REGRAS DE TÉNIS DE MESA

Endereços específicos:

In: www.fptm.pt/index.php/federacao/documentos

Regulamento Geral	Regulamento Disciplinar
Regulamento Competições Desportivas	Regulamento Cartões Disciplinares
Regulamento Torneios Abertos	



2020—2021

In: www.fptm.pt/index.php/arbitragem/documentos

Contactos e Moradas dos clubes	Formação e Carreiras dos Oficiais de Arbitragem
Quadro dos Árbitros	Boletins de jogo



HANDBOOK

2020/2021

CONTÉM:

REGRAS

Procedimentos Administrativos
Regulamento dos Cartões Disciplinares
Código de Conduta dos Oficiais de Arbitragem

....

Edição da :

Associação de Ténis de Mesa de Coimbra



Autor: Filipe Lima - árbitro nacional e treinador nível 3 (IPDJ)
Presidente da CDA Coimbra

Código de Conduta dos Oficiais de Arbitragem

1 Os oficiais de arbitragem, especialmente aqueles que se apresentam com uniforme, são os embaixadores do desporto das suas Federações Nacionais. Numa competição internacional eles são os convidados da Federação anfitriã pelo que devem respeitar as tradições e os seus costumes sociais.

2 Os oficiais de arbitragem devem estudar e assegurar-se que compreendem todas as regras, obrigações e procedimentos exigidos para a competição na qual vão participar.

3 Os oficiais de arbitragem devem estar em boas condições físicas e estar disponível para todas as tarefas que lhe digam respeito.

4 Os oficiais de arbitragem devem vestir o uniforme apropriado e cuidar do seu aspecto e da sua higiene pessoal.

5 Os oficiais de arbitragem devem manter uma estrita imparcialidade e evitar qualquer relação com jogadores ou treinadores que a ponham em causa.

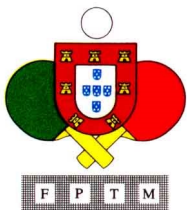
6 Os oficiais de arbitragem devem comportar-se de forma ética e profissional, respeitando a autoridade e interesses dos coordenadores, organizadores, outros oficiais do evento, atletas e público.

7 Os oficiais de arbitragem não devem discutir incidentes ou outras questões relativas às suas obrigações na competição com atletas, espectadores e comunicação social.

8 Os oficiais de arbitragem não devem aceitar prendas de atletas, treinadores ou das equipas, exceto se tiverem apenas valor simbólico. As prendas oferecidas pela organização anfitriã a todos os oficiais devem ser aceites.

9 Os oficiais de arbitragem não devem criticar publicamente outros oficiais ou desprestigiar o desporto de qualquer forma.

10 Os oficiais de arbitragem não devem consumir bebidas alcoólicas ou tomar drogas ou medicamentos que inibam o seu desempenho antes da competição ou no dia em que vão atuar.



CÓDIGO DE CONDUTA OFICIAIS DE ARBITRAGEM

MANUAL DOS ÁRBITROS material

2020/2021



2 REGRAS DE TÊNIS DE MESA—Material

2.1 A MESA

- 2.1.1 - A superfície superior da mesa conhecida como superfície de jogo deverá ser retangular, com 2,74 m de comprimento, 1,525 m de largura e estar situada em plano horizontal a 76 cm acima do pavimento..
- 2.1.2 - A superfície de jogo não inclui os lados verticais do tampo da mesa.
- 2.1.3 - A superfície de jogo pode ser feita de qualquer material e deverá produzir um ressalto uniforme de 23 cm quando se deixar cair sobre ela uma bola regulamentar, de uma altura de 30 cm.
- 2.1.4 - A superfície de jogo deverá ser de uma cor uniforme escura e baça, com uma linha branca de 2 cm de largura ao longo de cada margem de 2,74 metros e ao longo das duas linhas de fundo de 1,525 m.
- 2.1.5 - A superfície de jogo deverá estar dividida em dois campos iguais, por uma rede vertical paralela às linhas de fundo e será contínua sobre a área total de cada campo.
- 2.1.6 - Para os pares, cada campo deverá estar dividido em duas metades iguais, por uma linha central branca de 3 mm de largura, paralela às linhas laterais; a linha central será considerada como parte de cada meio campo direito.
- 2.1.7— No caso dos jogadores em cadeiras de rodas, os pés da mesa devem estar, pelo menos a 40 cm da linha de fundo da mesa



2.2 A REDE E SEUS ACESSÓRIOS

- 2.2.1 - A rede e seus acessórios, compreende a rede propriamente dita, sua suspensão e os postes de suporte, incluindo os grampos que fixam à mesa.
- 2.2.2 - A rede deverá estar suspensa por um cordão ligado em cada extremidade a um suporte vertical de 15,25 cm de altura e os extremos do suporte estarão a 15,25 cm para fora das linhas laterais.
- 2.2.3 - A parte superior da rede, ao longo de todo o seu comprimento, estará a 15,25 cm acima da superfície de jogo.



TAÇA DE PORTUGAL

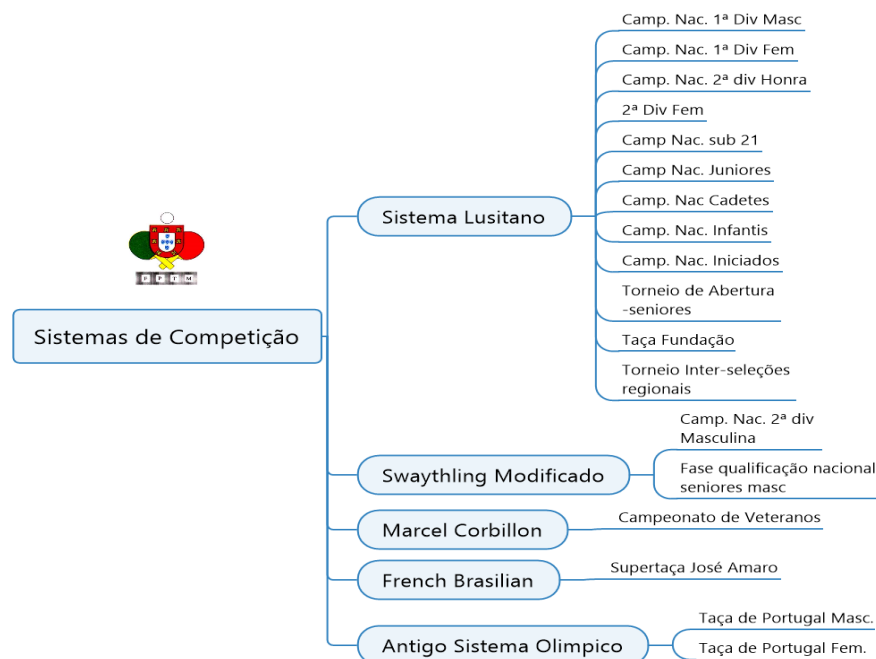
MASCULINOS / FEMININOS

Em qualquer das fases da prova os encontros disputar-se-ão no **Sistema Olímpico**:

A - X
B - Y
C + A ou B - Z + X ou Y
A ou B - Z
C - X ou Y

1.5.1.14 Esta competição contará com árbitros oficiais em ambas as fases, sendo que os clubes participantes não serão honorados com os custos de arbitragem da Fase de Eliminatórias.

OUTRAS COMPETIÇÕES



CAMPEONATO NACIONAL DE EQUIPAS

2ª DIVISÃO MASCULINA

in: **Ponto 1 do Regulamento Competições Desportivas (pág. 8)**

O sistema de jogo será o **Swaythling Modificado**, sendo a classificação feita por pontos:

A - Y
B - X
C - Z
PAR
A - X
C - Y
B - Z

Vitória = 3 pontos
Empate = 2 pontos
Derrota = 1 ponto
Falta de comparência = 0 pontos

VETERANOS

in: **Ponto 1 do Regulamento Competições Desportivas (pág. 14)**

Os encontros serão disputados no sistema **Marcel Corbillon**, sendo a classificação feita por pontos:

A - X
B - Y
PAR
A - Y
B - X

Vitória = 3 pontos
Empate = 2 pontos
Derrota = 1 ponto
Falta de comparência = 0 pontos

2.2.4 -A parte inferior da rede, ao longo de todo o seu comprimento, estará tão próximo, quanto possível, da superfície de jogo e as suas extremidades laterais serão fixadas aos postes desde o topo até à base.

2.3 A BOLA

A bola, tipo e sua escolha

2.3.1—A bola deverá ser esférica, com um diâmetro de 40 mm.



2.3.2 - A bola deverá pesar 2,7 gramas.

2.3.3 - A bola será feita de celuloide ou de um material plástico similar, sendo a sua cor branca ou laranja, e baça.

2.3.4 Os jogadores não deverão escolher as bolas dentro da área de jogo.

2.3.4.1 Sempre que possível deverá ser dada oportunidade aos jogadores de escolherem uma ou mais bolas antes de entrarem na área de jogo e o encontro deverá ser jogado com uma daquelas bolas, tiradas ao acaso pelo árbitro.

2.3.4.2 Se a bola não for escolhida antes dos jogadores entrarem na área de jogo, o encontro deverá ser jogado com uma bola tirada ao acaso pelo árbitro numa caixa que contenha as bolas designadas para a competição ou daquelas entregues pelos atletas no início.

2.3.4.3 Se a bola se partir durante uma partida, ela deverá ser substituída por outra das escolhidas anteriormente ou, se isso não for possível, por uma bola tirada ao acaso pelo árbitro numa caixa que contenha as bolas designadas para a competição ou daquelas entregues pelos atletas no início.

2.4. A RAQUETA

A raqueta, tamanho, forma, peso e revestimentos



2.4.1 A raqueta pode ser de qualquer tamanho, forma ou peso, mas a lâmina será plana e rígida.

2.4.2 Pelo menos 85% da espessura da lâmina deverá ser de madeira natural; a face de colagem da lâmina pode ser reforçada com um material fibroso, tal como fibra de carbono, fibra de vidro ou papel prensado, mas nunca com uma espessura superior a 7,5% da espessura total ou 0,35 mm, aplicando-se a que for mais pequena.

CAMPEONATO NACIONAL DE EQUIPAS

1ª DIVISÃO (MASCULINA / FEMININA)

2ª DIVISÃO DE HONRA / 2ª DIVISÃO FEMININA

Sub 21, JUNIORES, CADETES, INFANTIS E INICIADOS

in: **Ponto 1 do Regulamento Competições Desportivas**

O sistema de jogo será o **Lusitano**, sendo a classificação feita por pontos:

Vitória por 4-0, 4-1 ou falta de comparência = 4 pontos

Vitória por 3-2 = 3 pontos

Derrota por 3-2 ou Empate = 1 ponto

Derrota por 4-0 ou 4-1 = 0 pontos

Derrota por falta de comparência = - 3 pontos

Ordem dos jogos:

ORDEM DOS JOGOS		Equipa "ABC"		Equipa "XYZ"
1º	Par*	B/C ou e D e/ ou E	contra	Y/Z ou e U e/ ou V
Intervalo de 5 minutos de solicitado por Y				
2ª	SINGULAR	A	contra	Y
3º	SINGULAR	B	contra	X
4º	SINGULAR	C	contra	Z
5º	SINGULAR	A	contra	X
* Poderá ser formado por qualquer dos 5 jogadores do boletim de jogo com exceção de A e X				

1.1.1.12 Os clubes deverão apresentar 3 (três) jogadores efetivos em todos os encontros. O não cumprimento desta norma terá como consequência a derrota por falta de comparência.

2.4.3 O lado da lâmina usado para bater a bola estará coberto com qualquer borracha vulgar de picos, com os picos virados para o exterior e com uma espessura total, incluindo o adesivo, não superior a 2 mm ou com borracha celular (sandwich) com os picos virados para fora ou para dentro e com uma espessura total, incluindo o adesivo, não superior a 4 mm.

2.4.3.1 A *borracha vulgar de picos* é uma capa de borracha não celular, natural ou sintética, com os picos distribuídos uniformemente sobre a sua superfície com uma densidade não inferior a 10 por cm² nem superior a 30 por cm².

2.4.3.2 A *borracha sandwich* é uma capa de borracha celular coberta com outra capa exterior de borracha vulgar de picos e a espessura desta não será superior a 2 mm.

2.4.4 O material a aplicar na cobertura da lâmina não poderá estender-se para além dos limites da mesma, à exceção da parte mais próxima da pega e agarrada pelos dedos, possa ser descoberta ou coberta com qualquer material

2.4.5 as lâminas, qualquer camada dentro da lâmina e qualquer camada de material de cobertura ou adesivo no lado usado para bater na bola devem ser contínuas e de espessura uniforme

2.4.6 A superfície do revestimento de um lado da lâmina, ou de um lado da lâmina que fique a descoberto, será baça, vermelho vivo de um lado e preto do outro.

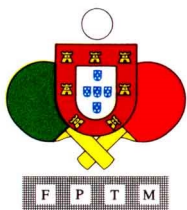
Com efeito a partir de 1 de outubro de 2021, a superfície do material de cobertura de um lado da lâmina, se for deixada descoberta, deve ser mate, preta de um lado e de uma cor brilhante claramente distinguível de preto e da cor da bola do outro lado.

2.4.7 os revestimentos das raquetes devem ser usados sem qualquer tratamento físico, químico ou outro.

2.4.7.1 As irregularidades na continuidade da superfície ou na uniformidade da cor, devido a um dano acidental ou desgaste, podem ser permitidas desde que elas não mudem significativamente as características da superfície.

2.4.8 Antes do início de uma partida e sempre que o(a) atleta mude a sua raqueta durante a partida, o jogador mostrará ao seu adversário e ao árbitro a raqueta que vai usar e permitirá que eles a examinem.

2.4.9 Qualquer borracha vulgar de picos ou borracha sanduiche que revista a raqueta, deverá ser geralmente autorizada pela ITTF e deverá ser colada à lâmina de tal forma que os nomes do fornecedor e da marca assim como a sigla da ITTF mais o número ITTF (quando atribuído) sejam claramente visíveis junto à extremidade mais próxima do cabo da raqueta.



SISTEMAS DE JOGO

CAMPEONATOS NACIONAIS

E

TAÇA PORTUGAL



As listas de todos os materiais e equipamentos aprovados ou autorizados são actualizados pelo Gabinete da ITTF e pormenorizados na página web da ITTF (em Portugal a FPTM indicará na página web - Arbitragem – Documentos qual a Lista em vigor para cada época desportiva)

2.4.10 Uma raqueta não será substituída durante um encontro individual, a não ser que acidentalmente se tenha estragado, de tal maneira que não possa ser utilizada; se isso acontecer a raqueta estragada será substituída de imediato por outra que o jogador tenha trazido ou lhe seja dada junto à área de jogo.

2.4.11 A menos que tenham sido autorizados pelo árbitro, os jogadores deverão deixar as suas raquetas em cima da mesa de jogo durante os intervalos.

2.5 - DEFINIÇÕES

2.5.1 - Uma **jogada** é o período durante o qual a bola está em jogo.

2.5.2—A bola está **em disputa** desde o último momento em que se encontra estacionária na palma da mão livre antes de ser intencionalmente projetada em serviço e até que a jogada seja decidida com uma bola nula (let) ou um ponto.

2.5.3—Uma **bola nula** é uma jogada cujo resultado não altera a contagem.

2.5.4—Um **ponto** é uma jogada cujo resultado altera a contagem.

2.5.5—A **mão da raqueta** é a mão que segura a raqueta.

2.5.6—A **mão livre** é a mão que não segura a raqueta; o **braço livre** é o braço da mão livre.

2.5.7—Um jogador **bate** a bola se ele a tocar durante uma disputa com a sua raqueta segura na mão, ou com a mão da raqueta abaixo do pulso.

2.5.8—Um jogador faz **obstrução** à bola, se ele ou ela, ou qualquer coisa que ele use ou leve consigo, toque na bola na disputa quando esta, está acima ou vai em direção à superfície de jogo, sem ter tocado o seu campo desde a última vez que foi batida pelo seu adversário.

2.5.9—O **servidor** é o jogador que tem direito ao primeiro batimento na bola numa jogada.

2.5.10—O **recebedor** (relançador) é o jogador que tem direito ao segundo batimento na bola numa jogada.

2.5.11—O **árbitro** é a pessoa designada para dirigir um encontro.

2.5.12—O **árbitro assistente** é a pessoa designada para auxiliar o árbitro em certas decisões.

2.5.13~qualquer coisa que um jogador use ou carregue inclui qualquer coisa que ele estivesse a usar, exceto a bola, no início da jogada

2.5.14—A **linha de fundo** será considerada como se estendendo indefinidamente em ambas as direções.

2.5.15 - A bola será considerada como passando por cima ou em torno da rede e seus acessórios, se ela passar em qualquer parte do que entre a rede e os postes de suporte ou entre a rede e a superfície de jogo.

CAPÍTULO VI

Disposição Final

Artigo 21º - Este Regulamento entra imediatamente em vigor revogando o anterior aprovado em 14 de Outubro de 2005.

Aprovado pela Direção da FPTM em reunião de 17/09/2012, após proposta de alteração do CNA.

CONCLUSÃO

Quer tenham que atuar sozinhos ou fazendo parte de uma equipa, a tarefa dos árbitros pode tornar-se difícil e exigente. Eles devem ser íntegros mas não indulgentes, firmes sem serem formalistas e confiantes sem serem ostentatórios. Para muitos deles estas qualidades só se adquirem através de uma longa experiência, mas esperamos que esta compilação extraída dos Manuais e Regulamentos em vigor, sirva de guia e de auxílio a todos os que procuram melhorar a sua competência e uniformidade de critérios como oficiais de arbitragem.

ESCLARECIMENTO

No final de uma partida de pares (num encontro por equipas) e após terem perdido a partida, um dos atletas pontapeou a mesa e o outro diz um palavrão. O árbitro deverá mostrar cartão amarelo a um e vermelho/amarelo ao outro.

Quando qualquer um dos dois atletas forem disputar a sua partida individual entram a perder por 0-1

§ 1º - Faltas praticadas nos Eventos de Equipas

Expulsão O C.N.A. ou o Conselho de Disciplina avaliam a gravidade.

Para as faltas graves, o infrator será punido com 1 a 3 encontros de suspensão; Para as faltas muito graves o infrator ficará com suspensão de toda a atividade até resolução superior;

a) Cartão amarelo **Advertência formal**

b) Cartão Encarnado **Expulsão**

§ 2º - Faltas praticadas nos Eventos Individuais

Expulsão O C.N.A. ou o Conselho de Disciplina avaliam a gravidade.

Para as faltas graves, o infractor será punido com 1 a 3 eventos individuais de suspensão; Para as faltas muito graves o infractor ficará com suspensão de toda a actividade até resolução superior;

Artigo 18º - Ao receber um cartão encarnado o agente desportivo fica de imediato suspenso até que lhe seja determinada a pena.

Artigo 19º - Se a pena, qualquer que seja, não for totalmente cumprida na época em que foi aplicada, sê-lo-á na época ou em épocas subsequentes, independentemente da inscrição do agente desportivo.

Artigo 20º - Estas normas de penalização não impedirão um jogador ou um conselheiro, conforme seja uma prova individual ou de equipas, de apresentar um recurso mesmo que este não altere qualquer decisão tomada pelo árbitro ou pelo juiz-árbitro. Isso servirá, para o Conselho Nacional de Arbitragem, se for caso disso, emanar uma directiva para corrigir e uniformizar a interpretação em futuras situações.



MANUAL DOS ÁRBITROS

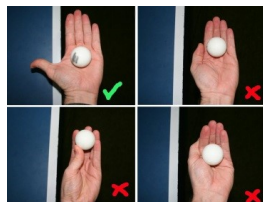
REGRAS

2020-2021



2.6—O SERVIÇO

2.6.1—O serviço começará com a bola repousando livremente na palma aberta e estacionária da mão livre do servidor.



2.6.2—O servidor deverá então projetar a bola quase na vertical, no sentido ascendente, sem imprimir qualquer efeito, de modo que ela atinja pelo menos 16 cm após ter deixado a palma da mão livre e desça sem tocar em nada antes de ser batida.

2.6.3—Quando a bola está na sua fase descendente, o servidor deverá batê-la de maneira que ela toque primeiro no seu campo e depois, passando por cima ou em torno da rede e seus acessórios, toque diretamente o campo do recebedor; em pares, a bola deverá tocar sucessivamente o meio campo direito do servidor e no meio campo direito do recebedor.

2.6.4—Desde o início do serviço até ser batida, a bola estará acima do nível da superfície de jogo e atrás da linha de fundo do servidor, e ela não será escondida do recebedor pelo servidor ou do seu parceiro em pares ou por nada que eles usem ou tragam consigo.

2.6.5—Logo que a bola tenha sido projetada, o braço e a mão livre do servidor serão afastados do espaço entre a bola e a rede.

Nota: O espaço entre a bola e a rede é definido pela bola, os postes de suspensão da rede e a sua indefinida extensão ascensional.

2.6.6—É da responsabilidade do jogador que serve, efetuar o serviço de tal modo que o árbitro ou o árbitro assistente possam verificar que ele cumpre com os requisitos para um serviço correto.

2.6.6.1—Se o árbitro ou o árbitro assistente tiverem dúvidas sobre a legalidade do serviço, eles podem, numa primeira ocasião da partida, declarar bola nula e advertir o servidor. Qualquer serviço subsequente de legalidade duvidosa desse jogador ou do seu parceiro em pares, resultará num ponto para o recebedor.

2.6.6.7—Excepcionalmente, o árbitro pode relaxar os requisitos para um serviço correto, caso considere que a conformidade é impedida por deficiência física

2.6.6.8—Cada vez que exista uma falha clara por parte do servidor no cumprimento dos requisitos para um bom serviço, nenhuma advertência será dada e o recebedor marcará um ponto.

2.6.6.9 - A bola, tendo sido servida ou devolvida, deverá ser batida de tal for-

cartões disciplinares correspondentes.

CAPÍTULO V

Disposições Gerais

Artigo 14º - Para que as sanções disciplinares sejam rapidamente aplicadas, o árbitro do encontro deve respeitar os procedimentos estabelecidos em I 1.2 do Regulamento Geral, e um juiz-árbitro deverá nos três dias úteis seguintes enviar digitalizado ou por correio registado, o relatório completo do evento que oficiou.

Artigo 15º - O Conselho Nacional de Arbitragem (C.N.A.), criará um ficheiro individual para anotação e controlo dos cartões disciplinares exibidos aos agentes desportivos em cada época oficial.

Artigo 16º - Na qualidade de juiz-árbitro a atribuição de um cartão Amarelo é indicativo de **Advertência Formal**, mas a exibição de 3 (três) cartões amarelos na mesma época desportiva originará a suspensão do infrator.

§ 1º - Faltas praticadas nos Eventos de Equipas

Advertência Formal Registo em ficha individual aberta pelo C.N.A..

Por cada acumulação de 3 cartões, o infrator será suspenso por um encontro em eventos de equipas;

§ 2º - Faltas praticadas nos Eventos Individuais

Advertência Formal - Registo em ficha individual aberta pelo C.N.A..

Por cada acumulação de 3 cartões, o infrator será suspenso por um evento individual.

Artigo 17º - Sempre que na qualidade de juiz-árbitro seja mostrado o cartão Encarnado (**Expulsão**), a um agente desportivo independentemente das circunstâncias que o originaram, ficará suspenso de toda a atividade até resolução superior.

CAPÍTULO IV

Faltas Graves e Muito Graves

Artigo 10º - As faltas graves e muito graves tem como finalidade penalizar os infratores no próprio local da competição pelo juiz-árbitro, assim como posteriormente o Conselho Nacional de Arbitragem ao avaliar as situações ocorridas, **exercer ação disciplinar da sua competência ou remeter as infrações disciplinares para o Conselho de Disciplina.**

Artigo 11º - As faltas praticadas pelos agentes desportivos diretamente envolvidos num encontro ou numa competição dentro de um contexto de gravidade ou muita gravidade, como sejam:

- a) Entrar na área de jogo sem que para tal esteja autorizado;
- b) Manter atitude passiva ou negligente no cumprimento das normas;
- c) Trocar de raqueta durante a partida sem dar conhecimento ao árbitro;
- d) Usar expressões ou gestos ameaçadores;
- e) Utilizar gestos de carácter injurioso, difamatório ou grosseiro;
- f) Danificar o equipamento de jogo;
- g) Recusar abandonar o “banco” após ordem de expulsão;
- h) Incitar outros agentes a cometerem infrações diversas;
- i) Agredir ou tentar agredir qualquer agente desportivo dentro do recinto de jogo;
- j) Ofender espectadores ou provocar o descrédito da modalidade

serão punidas pelo juiz-árbitro com a exibição de um cartão Amarelo ou de um cartão Encarnado, consoante o grau de gravidade que aquele oficial entenda atribuir.

Artigo 12º - A exibição dos cartões disciplinares pelo juiz-árbitro, para punição de faltas graves ou muito graves, sendo obrigatoriamente relatadas no boletim de jogo ou em impresso especificamente elaborado para o efeito, significará:

Artigo 13º - Nas provas nacionais, para as quais não tenha sido nomeado um juiz-árbitro, a desqualificação, a advertência formal e a expulsão dos agentes desportivos serão dadas pelo árbitro que, para o efeito, exhibirá os

ma que passa por cima ou em torno da rede e seus acessórios, e toque o campo do seu adversário, seja diretamente ou depois de tocar a rede e seus acessórios.

2.6.6.10— É obrigação do servidor lançar a bola para cima “perto da vertical” de maneira que ela suba pelo menos 16 cm depois de deixar a sua mão livre. Isto significa que se permitem pequenos desvios à verticalidade, situação bem diferente dos anteriores 45º de amplitude. Portanto, a bola deve ser elevada de tal maneira que o árbitro possa constatar que ela foi lançada para cima e não para os lados ou na diagonal. **No diagrama 10.3.1 os serviços B e C são aceitáveis, enquanto que o A e D não o são. A altura em que a bola é lançada é também um factor determinante, visto que o lançamento é feito perto da vertical. No diagrama 10.3.2 a bola é projectada e batida no mesmo lugar, sendo que o serviço A é faltoso e o B aceitável.**

4.3.2 O limite mínimo dos 16 cm que deve alcançar a bola no seu lançamento, é um pouco mais que a altura da rede a qual poderá ser utilizada como referência.

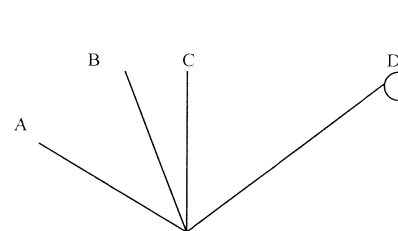


Diagrama 10.3.1

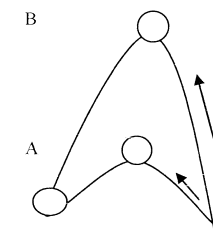


Diagrama 10.3.2

2.6.6.11— O objectivo principal da atual lei do serviço é de que o servidor se assegure que o recebedor consegue ver a bola durante todo o tempo em que dura o serviço, e que o árbitro ou o seu assistente tenha a certeza que é esse o caso. O árbitro ou o árbitro assistente procurará ver que a bola durante as várias fases do serviço não fica escondida do recebedor por qualquer parte do corpo, ou qualquer coisa que o servidor use ou traga consigo e, ainda, que o seu braço livre, incluindo a mão, é desviada do espaço entre a bola e a rede, imediatamente após ter projetado a bola.

2.6.6.12— A bola deve estar acima do nível da superfície de jogo no início do serviço. No entanto, a regra não especifica que a raqueta deva estar visível do recebedor a qualquer momento do serviço, e o servidor pode legitimamente iniciar o serviço com a raqueta dissimulada, por exemplo, atrás das suas costas.

2.6.6.13— Na sua posição no prolongamento da rede, pode ser muito difícil

para o árbitro e/ou seu auxiliar julgar se um serviço foi ou não executado corretamente, quando a bola é batida muito próximo da linha de fundo ou ao lado do corpo do jogador. É, no entanto, da responsabilidade do jogador servir de forma que a sua execução possa ser devidamente observada. Se o serviço for feito nos limiares da ilegalidade o jogador corre o risco de ser penalizado.

2.7—O RETORNO OU DEVOLUÇÃO

2.7.1—A bola, tendo sido efetuado o serviço ou devolvida, deve ser atingida de modo que toque no campo do oponente, diretamente ou depois de tocar na rede

2.8—ORDEM DE JOGO

2.8.1— Em individuais, o servidor deverá fazer primeiro um serviço, o recebedor deverá fazer uma devolução e daí em diante servidor e recebedor alternadamente deverão fazer cada, uma devolução

2.8.2— Em pares, o servidor deverá fazer primeiro um serviço e o recebedor deverá então fazer uma devolução, o parceiro do servidor deverá então fazer uma devolução, o parceiro do recebedor deverá então fazer uma devolução e subsequentemente cada jogador à vez nesta sequência deverá fazer uma devolução.

2.8.3—Em pares, quando pelo menos um jogador de um par estiver em uma cadeira de rodas devido a uma deficiência física, o servidor fará primeiro um serviço, o recebedor fará um retorno, mas depois qualquer jogador do par com deficiência poderá fazer retornos...

2.8.4— Quando dois jogadores estiverem em cadeira de rodas devido a incapacidade física formando um conjunto jogando pares, o servidor deverá fazer primeiro um serviço, o recebedor deverá fazer uma devolução mas daí em diante qualquer dos jogadores do conjunto incapacitado poderá fazer devoluções. Todavia, nenhuma parte da cadeira de rodas do jogador deverá ultrapassar para além da extensão imaginária da linha do centro da mesa. Se isso acontecer, o árbitro atribuirá o ponto ao par opositor.

2.9—BOLA NULA (LET)

2.9.1— A jogada será **bola nula**:

2.9.1.1— Se no serviço a bola, toque na rede, desde que o serviço seja considerado correto ou a bola é obstruída pelo recebedor ou pelo seu parceiro (em pares)

1ª infração	Advertência Simples	Amarelo
2ª infração	1 ponto de penalização	Amarelo / Encarnado
3ª infração	2 pontos de penalização	Amarelo / Encarnado
4ª infração	Desqualificação	Encarnado

1ª infração	Advertência Simples	Amarelo
2ª infração	Desqualificação	Encarnado

Artigo 6º - Enquanto a desqualificação de um conselheiro pode ser tomada isoladamente pelo árbitro, a desqualificação de um jogador exigirá a presença do juiz-árbitro que, naturalmente, mandará mostrar o cartão encarnado.

Artigo 7º - Se um jogador ou um conselheiro for desqualificado de 2 partidas numa prova de equipas ou individual, será automaticamente desqualificado do encontro ou da competição em que estiver a participar.

Artigo 8º - Por força da acumulação das infrações, o juiz-árbitro pode desqualificar o infrator de uma partida, de um encontro de equipas ou de toda a competição que se dispute no mesmo dia ou em dias consecutivos.

Artigo 9º - As infrações referidas nas alíneas a) a h) do artigo 4º não são objeto de avaliação por parte do Conselho Nacional de Arbitragem, mas deverão ser mencionadas no boletim de jogo.

sucessivamente, caso o prevaricador seja reincidente neste tipo de faltas;

- i) Pontos de penalização podem por vezes ser infligidos depois de um jogo ter terminado, e pode acontecer que sejam atribuídos 2 pontos a um jogador quando o seu adversário só precisa de um para ganhar o jogo. Se tal acontecer, todo o ponto não utilizado é transferido para o jogo seguinte da mesma partida, pelo que este se iniciará com 0-1 ou 0-2 a favor do adversário do infrator; mas se a partida terminou e houver pontos de penalização sobranes, estes devem se ignorados.

§ 2º - Faltas praticadas pelos Conselheiros

- a) Num encontro individual, se houver qualquer tentativa de dar instruções para além dos períodos autorizados, o árbitro **Advertirá** o infrator com a exibição de um cartão Amarelo. Num encontro de equipas a advertência é feita ao “banco” da equipa infratora;
- b) Se tais tentativas se mantiverem depois da Advertência Simples, o árbitro **Desqualificará** o infrator, mostrando-lhe o cartão Encarnado, o qual deverá abandonar o “banco” até ao resto da partida em curso de uma prova individual;
- c) Num encontro de equipas o infrator será desqualificado do “banco” para o resto do encontro, quer se trate ou não da pessoa que tenha recebido a primeira advertência. Caso o infrator seja um jogador, este só poderá voltar à área de jogo para jogar;
- d) Em qualquer dos casos a desqualificação de um conselheiro será sempre relatada ao juiz-árbitro e mencionada no boletim de jogo;
- e) Se o infrator se recusar a abandonar o “banco” ou regressar antes do final, o árbitro deverá suspender o jogo e relatar a ocorrência ao juiz- árbitro, que o **Expulsará** exibindo o cartão Encarnado.

Artigo 5º - Para estas infrações serão mostrados pelo árbitro os seguintes cartões:

- A) Aos Jogadores
B) Aos Conselheiros “banco”

2.9.1.2 - Se o serviço é executado quando o recebedor ou par não está preparado, desde que nenhum deles tente bater na bola;

2.9.1.3—Se o fracasso na execução de um serviço ou uma devolução ou doutro modo conforme é determinado pelas Regras, é devido a distúrbios fora do controlo do jogador;

2.9.1.4—Se a disputa é interrompida pelo árbitro ou pelo árbitro assistente;

2.9.1.5— se o recebedor está em cadeira de rodas devido a incapacidade física e ao executar o serviço a bola, desde que o serviço é considerado correto:

2.9.1.5.1 depois de tocar a metade de campo do recebedor volte para trás em direção à rede;

2.9.1.5.2 - fique parada em cima da mesa na metade de campo do recebedor;

2.9.5.1.3— em individuais, a bola depois de bater no alado correto da mesa, a bola saia pelas linhas laterais.

2.9.2—O disputa pode ser interrompida:

2.9.2.1—para corrigir um erro na ordem do serviço, receção ou mudança de campo;

2.9.2.2 - para introduzir o sistema de aceleração;

2.9.2.3—para advertir ou penalizar um jogador ou conselheiro;

2.9.2.4—porque as condições de disputa foram perturbadas de forma que possa afetar o desenrolar da jogada.

2.10— O PONTO

2.10.1 - A menos que a jogada seja de bola nula, um jogador marcará um ponto:

2.10.2.1—se o seu adversário falha a execução de um serviço correto;

2.10.2.2— se o seu adversário falha a execução de uma devolução correta;

2.10.2.3— se, depois de o(a) jogador(a) ter feito um serviço ou uma devolução, a bola toca alguma coisa que não seja a rede e os seus acessórios, an-

tes dela ser batida pelo seu adversário;

2.10.2.4 - se a bola sobrevoa a mesa dos eu lado ou ultrapassa a linha de fundo sem tocar no seu campo, depois de batida pelo seu adversário;

2.10.2.5—se a bola após ter sido batida pelo adversário passa entre a rede e o poste, ou entre a rede a a superfície de jogo

2.10.2.6—5 se o seu adversário obstruir a bola:

2.10.2.7— se o seu adversário, deliberadamente bater a bola mais que uma vez sucessivamente

2.10.2.8 - se o seu adversário bater a bola com um lado da lâmina da raqueta cuja superfície não cumpra com os requisitos definidos em 2.4.3, 2.4.4 e 2.4.5 ;

2.10.1.9— se o seu adversário, ou qualquer coisa que ele use ou leve consigo, mover a superfície de jogo;

2.10.1.10— se o seu adversário, ou qualquer coisa que ele use ou leve consigo, tocar a rede e os seus acessórios;

2.10.1.11— se a mão livre do seu adversário tocar a superfície de jogo;

2.10.1.12— se os adversários em pares baterem a bola fora da sequência estabelecida pelo primeiro servidor e primeiro recebedor;

2.10.1.13— conforme previsto no sistema de aceleração

2.10.1.14—Se ambos os jogadores ou pares estão em cadeira de rodas devido a deficiência física e:

2.10.1.14.1— se o jogador(a) ou o seu oponente não mantêm o mínimo contato com o assento ou almofada com a parte de trás das coxas quando a bola é batida;

2.10.1.14.2— quando o(a) jogador(a) adversário(a) toca na mesa com as duas mãos antes de bater na bola

2.10.1.14.3—quando o(a) jogador(a) adversário(a) com o apoio dos pés ou com os pés toca no chão durante a jogada

2.10.1.15— se num jogo de pares, incluir pelo menos um jogador(a) em cadeira de rodas, qualquer parte da cadeira d erodas ou do jogador em pé cruzar a extensão da linha imaginária central da mesa

g) desrespeitar as normas relativas às instruções durante o jogo;

h) outras de carácter leve.

Respeitam os Regulamentos internacionais em vigor e serão punidas pelo árbitro do seguinte modo:

§ 1º - Faltas praticadas pelos Jogadores

- A) Para uma primeira infração será mostrado um cartão Amarelo com que corresponderá a uma **Advertência Simples**;
- B) Para uma segunda infração será mostrado um cartão **Amarelo com um cartão Encarnado** em simultâneo e o árbitro atribuirá 1 ponto ao adversário do infrator;
- C) Para uma terceira infração será mostrado um **cartão Amarelo com um cartão Encarnado** em simultâneo e o árbitro atribuirá 2 pontos;
- D) Se o mau comportamento do jogador persistir significará a **Desqualificação** do infrator da partida em curso, com a exibição do **cartão Encarnado**;
- E) Antes da desqualificação de qualquer jogador o árbitro suspenderá o jogo e relata de imediato a ocorrência ao juiz-árbitro que tomará a decisão adequada
- F) Sempre que seja mostrado o cartão Amarelo (Advertência Simples) para uma primeira infração, aquele será colocado junto ao marcador que indica os pontos do infrator, mantendo-se ali até ao fim da partida. Quando houver segunda ou terceira infração o cartão Encarnado será também colocado ao lado do cartão Amarelo;
- g) Uma advertência ou penalização incorrida por qualquer dos jogadores de um par será aplicada ao par, mas nunca ao jogador não prevaricador que participe nas subseqüentes partidas individuais do mesmo encontro de equipas; no início de uma partida de pares, o par será visto pela mais alta infração cometida por qualquer jogador no mesmo encontro de equipas;
- h) As faltas praticadas por um jogador num encontro individual ou de equipas acumulam para os jogos da mesma partida ou partidas seguintes do mesmo encontro. Assim, se um jogador receber uma advertência simples no primeiro jogo, o árbitro no segundo ou terceiro jogo de uma partida ou na segunda ou terceira partida de um encontro de equipas, atribuirá 1 ponto ao adversário do infrator e, assim

REGULAMENTO DOS CARTÕES DISCIPLINARES

CAPÍTULO I

Âmbito

Artigo 1º - O presente Regulamento será aplicado em todas as competições federativas e associativas dirigidas por árbitros oficiais.

CAPÍTULO II

Infrações Disciplinares

Artigo 2º - As Faltas disciplinares tratadas neste Regulamento classificam-se em **leves, graves e muito graves**.

CAPÍTULO III

Faltas Leves

Artigo 3º - A introdução das faltas leves tem como finalidade penalizar os infratores no próprio local da competição, sem necessidade de qualquer avaliação posterior por parte do Conselho Nacional de Arbitragem.

Artigo 4º - As **faltas leves**, praticadas pelos jogadores e conselheiros diretamente envolvidos numa partida ou encontro como sejam, por exemplo:

- a. partir deliberadamente a bola de jogo;
- b. pontapear a mesa ou os separadores;
- c. atirar a bola propositadamente para fora da área de jogo
- d. utilizar linguagem excessiva;
- e) demorar ostensivamente a reposição da bola em jogo;
- f) sair da área de jogo sem autorização do árbitro;

2.11—O JOGO

2.11.1 Um jogo será ganho pelo jogador ou par que primeiro obtenha 11 pontos, a menos que ambos jogadores ou pares tenham 10 pontos, porque então o jogo será ganho pelo primeiro jogador ou par que posteriormente obtenha 2 pontos de diferença.

2.12— A PARTIDA

2.12.1—Uma partida consistirá à melhor de qualquer número ímpar de jogos

2.13 - ORDEM DO SERVIÇO, RECEBER E CAMPOS

2.13.1- O direito de escolher a ordem inicial do serviço, recepção e campos será decidido por sorteio e o vencedor poderá escolher servir ou receber primeiro ou começar num campo em particular.

2.13.2—Quando um jogador ou par tenha escolhido servir ou receber primeiro ou começar num campo em particular, o outro jogador ou par terá a outra escolha.

2.13.3—Após a contagem de cada 2 pontos, o jogador recebedor ou par será o jogador servidor ou par e assim sendo até ao final do jogo, a menos que ambos jogadores ou pares, tenham igualado aos 10 pontos ou tenha sido introduzido o sistema de aceleração, então a sequência de servir e receber será a mesma, mas cada jogador servirá para um ponto alternadamente.

2.13.4—Em cada jogo numa partida de pares, o par que teve direito de servir primeiro escolherá qual deles o fará e no primeiro jogo numa partida o par recebedor decidirá qual deles irá receber primeiro; nos jogos subsequentes numa partida, para o primeiro servidor que tenha sido escolhido, o primeiro recebedor será o jogador que serviu para ele no jogo imediatamente anterior.

2.13.5—Em pares, em cada mudança de serviço, o recebedor anterior tornar-se-á o servidor e o parceiro do anterior servidor tornar-se-á o recebedor.

2.13.6—O jogador ou par que servir primeiro num jogo será o primeiro a receber no jogo seguinte de uma partida; no último jogo possível de uma partida de pares, o par recebedor deverá trocar a ordem de receber sempre que qualquer dos pares atingir os primeiros 5 pontos.

2.14— ERRO NA ORDEM DO SERVIÇO, DA RECEPÇÃO OU DO CAMPO

2.14.1—Se um jogador servir ou recebe fora da sua ordem, o jogo será interrompido pelo árbitro logo que a anomalia tenha sido detetada e prosseguirá com o jogador correto a servir ou a receber de acordo com a sequência estabelecida no princípio da partida e do resultado alcançado no marcador e, em pares, a ordem escolhida pelo primeiro par tendo direito a servir no jogo durante o qual foi detetado o erro.

2.14.2—Se os jogadores não mudaram de campo na altura em que o deviam ter feito, o jogo será interrompido pelo árbitro logo que o erro for descoberto e recomeçará com os jogadores nos campos correspondentes ao resultado alcançado no marcador, de acordo com a ordem estabelecida no início da partida.

2.14.3—Em qualquer circunstância, todos os pontos alcançados antes da descoberta do erro, deverão ser considerados válidos.

2.15—SISTEMA DE ACELERAÇÃO

2.15.1—Exceto no estabelecido em 2.15.2, o sistema de aceleração entrará em funcionamento ao fim de 10 minutos de disputa de um jogo ou em qualquer altura a pedido de ambos os jogadores ou pares.

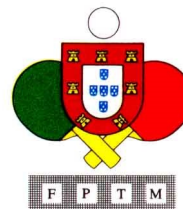
2.15.2—Se num jogo, já tiverem sido contados pelo menos 18 pontos, o sistema de aceleração não será introduzido.

2.15.3—Se a bola estiver em jogo quando o tempo limite é atingido, o jogo é interrompido pelo árbitro e recomeçará com o serviço a ser efetuado pelo jogador que servia no momento da interrupção; se a bola não estiver em jogo quando o sistema de aceleração é introduzido, o jogo recomeçará com o serviço a ser efetuado pelo jogador que recebia na jogada imediatamente anterior.

2.15.4—Daí em diante, cada jogador servirá para 1 ponto alternadamente até ao fim do jogo e se o jogador ou par recebedor fizer 13 devoluções numa jogada, o recebedor marcará um ponto.

2.15.5—A introdução do sistema de aceleração não alterará a ordem de servir e de receber numa partida, como estabelece o 2.13.6.

2.15.6—Uma vez introduzido, o sistema de aceleração deverá manter-se até ao fim da partida.



REGULAMENTO DOS CARTÕES DISCIPLINARES





FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE TÊNIS DE MESA

CAMPEONATO NACIONAL SENIORES MASCULINOS ENCONTRO Nº _____
 TAÇA DE PORTUGAL FEMININOS DATA _____ / ____ / ____
 DIVISÃO _____ 2. SÉRIE/ZONA _____ HORAS Início _____ h Final _____ h LOCAL _____
 3. JORNADA _____ FASE _____ SALA _____

CLUBE	NOMES	LIC. Nº.	CLUBE	NOMES	LIC. Nº.
A			X		
B			Y		
C			Z		
D			V		
E			W		
TRN			TRN		
DEL			DEL		

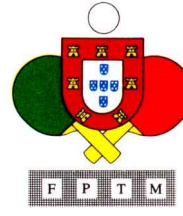
PROTESTO DE JOGO
 Sim Não
 Delegado ou Capitão Clube VISITADO
 Sim Não
 Delegado ou Capitão Clube VISITANTE

LUSTIANO	CORBILION	OLIMPICO	SWATHLING MODIFICADO	NOMES	NOMES	RESULTADOS	CLUBE
-	-	A - X	A - Y			/	
-	A - X	A - X	B - X			/	
-	B - Y	B - Y	C - Z			/	
PAR	PAR	PAR	PAR			/	
B/C/D/E	V/Z/V/W	A ou B ou C	A ou Y			/	
A - Y	A - Y	A ou B - Z	A - X			/	
B - X	B - X	C - X ou Y	C - Y			/	
C - Z	-	-	B - Z			/	
A - X	-	-	-			/	

RESULTADO FINAL: _____ / _____ A FAVOR DE: _____

ÁRBITRO
 Oficial Não

PONTOS _____ CLUBE VISITADO _____ CLUBE VISITANTE _____
 Nome legível _____
 Licença Nº _____



MANUAL DOS ÁRBITROS

OUTRAS REGRAS E OU PROCEDIMENTOS

2020—20121



3.2.2—VESTUÁRIO DE JOGO

3.2.2.1— O vestuário de jogo consistirá normalmente de uma camisola de manga curta ou sem mangas, calção ou saia ou trajo desportivo de uma só peça, meias e sapatos de ténis; outras roupas tais como todo ou parte de um fato de treino, não poderão ser usadas durante o jogo, salvo com autorização do juiz-árbitro.

3.2.2.2— A cor principal da camisola, saia ou calções, exceto mangas e a gola da camisola deverá ser claramente diferente da bola a utilizar.

3.2.2.3— O vestuário pode levar números ou letras nas costas da camisola para identificar um jogador, a sua Federação ou, nos encontros de clubes o seu Clube, e ainda publicidade de acordo com o previsto em 3.2.5.10; se nas costas da camisola ostentar o nome do jogador, este deverá estar colocado logo abaixo da gola.

3.2.2.4— Quaisquer números exigidos pelos organizadores para identificar um jogador, terão prioridade sobre os anúncios publicitários a colocar na parte central das costas das camisolas; esses números ocuparão uma área máxima de 600 cm².

3.2.2.5— As marcas ou adornos na frente ou na parte lateral de qualquer peça de vestuário, e quaisquer objetos de joalheria que um jogador use, não devem ser de tal forma brilhantes que incomodem a visibilidade do seu adversário.

3.2.2.6— O vestuário de jogo não pode conter desenhos ou inscrições de carácter ofensivo suscetíveis de desacreditar a modalidade.

3.2.2.7—O jogadores da mesma equipa, quando disputam um encontro por equipas e jogadores da mesma Federação que formem par nos campeonatos do mundo, Jogos Olímpicos e Jogos Paraolímpicos terão que vestir de igual, com a possível exceção das meias, sapatilhas e número, tamanho e cor e desenhos das publicidades

3.2.2.8—Jogadores oponentes ou equipas deverão usar cores nas camisolas suficientemente diferentes, de modo a tornar-se fácil a distinção pelos espectadores.

3.2.2.9—Quando jogadores ou equipas têm camisolas parecidas ou iguais e não cheguem a acordo quem deve mudar a camisola, o juiz-árbitro (se houver) ou o árbitro decide através de sorteio

5.16 Em todas as provas federativas disputadas em sistema alargado, haverá um Júri Oficial com a seguinte constituição:

Dois representantes da FPTM, dos quais um deles atuará como presidente de júri, com voto de qualidade em caso de empate
Um representante da Associação onde se realizam as competições
O Juiz-Árbitro

5.17 Os Campeonatos Nacionais de Equipas poderão ser disputados no mesmo fim-de-semana dos Individuais, caso a programação da prova assim o permita.

5.18 Todos os atletas que se classifiquem individualmente nos três primeiros lugares de qualquer competição oficial ou oficializada, deverão estar presentes na cerimónia protocolar devidamente equipados. O não cumprimento desta norma pelo atleta resultará na sua penalização em 10 pontos negativos na Classificação Nacional referente à prova em questão.

5.19 Nas provas de equipas, é obrigatório que as três primeiras classificadas se façam representar na cerimónia protocolar, cada uma com um mínimo de dois atletas devidamente equipados. O não cumprimento desta norma, implica a desclassificação do clube envolvido na respetiva competição.

5.20 Os encargos com os árbitros nos jogos dos Campeonatos Nacionais de Equipas Seniores da 1ª Divisão são da responsabilidades dos Clubes visitados.

5.21 Os prémios das provas federativas e associativas serão entregues após a conclusão das competições ou, excecionalmente, até final da época.

5.22 As taxas de inscrição nas diversas provas nacionais e distritais constituem receita da FPTM e das Associações, respetivamente, e deverão ser indicadas no início de cada época desportiva.

5.23 A FPTM é a detentora, em exclusivo, do direito de negociação das transmissões televisivas de todos os encontros das diversas competições por si organizadas, bem como de todos os encontros das Seleções Nacionais, sendo a interlocutora com os operadores de televisão em todos os encontros televisivados, em direto ou em diferido, podendo esta autoridade ser delegada.

5.24 A FPTM estabelece para o território português como época desportiva, o período que decorre de 1 de Agosto a 31 de Julho do ano seguinte.

5.8 Os Clubes visitados deverão apresentar, obrigatoriamente, nos locais de jogo, o seguinte:

- Mesa de jogo e rede homologadas pela FPTM
- Marcador de pontos
- Placar de resultados
- Banco para cada uma das equipas intervenientes, com capacidade para seis pessoas
- Mesa e cadeira para o árbitro
- Toalheiros para os jogadores
- Caixa com um mínimo de seis bolas novas de marca oficializada pela FPTM
- Vestiários apetrechados com água quente
- Caixa de primeiros socorros
- Lugares reservados para os representantes da FPTM e da Associação respetiva

5.8.1—A equipa visitada é obrigada a fornecer ao árbitro até 45 minutos antes do início da prova, o boletim de jogo, o boletim de relatório e a folha de inscrição dos atletas

5.9 Quando os encontros forem disputados em mesas neutras ou neutralizadas, em que não há Clube visitado nem visitante, o Clube anfitrião deverá disponibilizar os requisitos consignados no ponto anterior, exceto no que diz respeito à caixa de bolas.

5.10 Neste último caso, cada uma das equipas intervenientes deverá apresentar ao árbitro uma caixa com três bolas novas de marca indicada e autorizada pela FPTM.

5.11 Nas provas de equipas, só será permitida a presença no "banco" dos jogadores, do treinador e do delegado do Clube, devidamente inscritos no boletim de jogo.

5.12 Nas provas individuais, só será admitida a presença no "banco" de um conselheiro indicado ao árbitro antes do início da partida.

5.13 Não será permitida a presença no "banco" em quaisquer provas federativas, de treinadores e delegados que não estejam na listagem enviada pela FPTM à data do jogo.

5.14 Em cada época desportiva, a FPTM indicará qual a bola ou bolas oficiais de jogo, assim como as mesas a utilizar pelos clubes nas competições.

5.15 A organização dos Campeonatos Nacionais nos diversos escalões poderá ser delegada às Entidades que a tal se candidatem.

3.2..5—PUBLICIDADE

3.2.5.9—A publicidade no vestuário dos jogadores, ficará limitado a:

3.2.5.9.1 —a marca normal do fabricante, símbolo ou nome dentro de uma área total de 24 cm²

3.2.5.9.2— não mais de 6 anúncios claramente separados entre si, ocupando uma área total combinada de 600 cm², na parte da frente, lateral ou ombros da camisola, mas não mais de 4 anúncios na frente;

3.2.5.9.3— não mais de 2 anúncios nas costas da camisola, ocupando uma área total de 400 cm²;

3.2.5.9.4— não mais de 2 anúncios na frente ou lados dos calções ou saia, ocupando uma área combinada total de 120 cm².

3.2.5.10— A publicidade nos dorsais dos jogadores será limitada a uma área total de 100 cm²; se esses números não forem usados, pode haver anúncios temporários do patrocinador do torneio até 100 cm²

3.2.5.11— A publicidade no vestuário dos árbitros será limitada a uma área total de 40 cm².

3.4.3— ADAPTAÇÃO ÀS CONDIÇÕES DE JOGO

3.4.3.1— Os jogadores estão autorizados a uma adaptação à mesa de jogo até um máximo de 2 minutos imediatamente antes de iniciar uma partida, mas nunca durante os intervalos normais; o período de adaptação só poderá ser prolongado com a autorização do juiz-árbitro.

3.4.3.2— Durante uma suspensão de emergência, o juiz-árbitro poderá autorizar os jogadores a praticar em qualquer mesa, incluindo a mesa do encontro.

3.4.3.3— Depois da substituição da bola ou da raqueta danificada, aos jogadores será dada uma oportunidade razoável para testar e familiarizar-se com qualquer equipamento que irão usar, mas automaticamente isso não habilitará a mais do que algumas sequências de batimentos antes de reiniciar a disputa.

3.4.4—INTERVALOS

3.4.4.1— A disputa será contínua durante a partida, exceto quando qualquer jogador exercer o direito a:

3.4.4.1.1— Um intervalo até 1 minuto entre os sucessivos jogos de uma partida individual;

3.4.4.1.2— Breves intervalos para ir à toalha depois de cada 6 pontos desde o início de cada jogo e na troca de campos no último jogo possível de uma partida.

3.4.4.2—Um jogador ou par, durante uma partida, poderá solicitar um período de tempo (time-out) até 1 minuto.

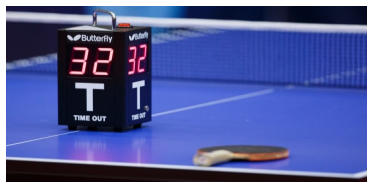
3.4.4.2.1— Numa prova individual o pedido de tempo pode ser solicitado pelo jogador ou par ou pelo conselheiro designado; numa prova de equipas o pedido de tempo pode ser solicitado pelo jogador ou par ou pelo capitão da equipa.

3.4.4.2.2 - Se um jogador ou par e um conselheiro ou capitão discordarem quanto ao pedido de tempo tenha sido solicitado, a decisão final será tomada pelo jogador ou par numa prova individual e pelo capitão numa prova de equipas.

3.4.4.2.3— A solicitação para o pedido de tempo é feito quando a bola não está em disputa (entre jogadas) e será indicado fazendo um “T” com as mãos.



3.4.4.2.4— Ao receber um pedido de desconto de tempo o árbitro suspenderá o jogo e exibirá um cartão branco com a mão do lado do jogador ou par que o pediu; o cartão branco ou outro marcador apropriado será colocado no campo do jogador ou par que fez o pedido.



3.4.4.2.5— O cartão branco ou uma marca será retirada e o jogo recomeçará logo que o jogador ou par que fez o pedido estiver pronto para continuar, ou ao fim de 1 minuto, o que acontecer mais cedo.

3.4.4.2.6— Se for feito uma solicitação válida de pedido de tempo simultaneamente por ou pelos representantes de ambos os jogadores ou pares, a disputa será retomada quando ambos os jogadores ou pares estiverem prontos ou ao fim de 1 minuto, o que acontecer primeiro, e nenhum jogador ou par terá direito a outro pedido de tempo durante essa partida.

3.4.4.3—Não haverá intervalos entre partidas individuais de um encontro de equipas, exceto quando um jogador é solicitado a jogar partidas sucessivas, podendo então reclamar um intervalo até 5 minutos entre partidas.

3.4.4.4— O juiz-árbitro pode autorizar a suspensão da disputa do jogo, duran-

EXTRACTO DO REGULAMENTO DE COMPETIÇÕES DA FPTM (Com última atualização aprovada em Reunião de Direção de 27/07/2016)

5. DISPOSIÇÕES COMUNS

5.1 Os encontros dos Campeonatos Nacionais de Equipas Seniores disputam-se no local, data e hora fixados pelo Calendário respeitante a cada prova.

5.2 Somente a FPTM terá competência para alterar o local, a data e a hora destes encontros.

5.3 As salas onde terão lugar estes encontros deverão abrir 60 minutos antes da hora prevista para o início dos encontros. O não cumprimento desta norma terá como consequência a derrota por Falta de Comparência à equipa visitada.

5.4 Na meia hora que precede estes encontros, a equipa visitante disporá da mesa durante 15 minutos, dos quais 5 serão utilizados imediatamente antes do início do jogo.

5.5 Nestes encontros, o Boletim de Jogo deverá ser colocado à disposição do árbitro pelo Clube visitado, até 30 minutos antes do início do encontro. Na mesma altura, o árbitro deverá ser informado da constituição das equipas pelos delegados ou capitães dos Clubes intervenientes.

5.6 Os 30 minutos que precedem o início do encontro serão utilizados pelo árbitro para o preenchimento do boletim.

5.7 Os locais de jogo deverão reunir as seguintes características mínimas obrigatórias:

Para a I Divisão Nacional

Área de jogo de 12m x 6m x 4m.

Separadores que circundem toda a área de jogo.

O não cumprimento destas 2 (duas) características acima referidas terá como consequência a derrota por falta de comparência à equipa visitada. Iluminação com intensidade mínima de 600 Lux.

Para as outras Divisões

Área de jogo de 10m x 5m x 3m.

Separadores que circundem toda a área de jogo.

O não cumprimento destas 2 (duas) características acima referidas terá como consequência a derrota por falta de comparência à equipa visitada.

I 1.15 – A constituição do par só será confirmada no momento em que for chamado a atuar, no entanto, os seus componentes sairão dos jogadores obrigatoriamente inscritos no boletim.

I 2 – Protestos e Recursos

I 2.1 – Serão admitidos protestos sobre a validade de qualquer encontro, pelos motivos seguintes:

- a) Qualificação incorreta de jogadores;
- b) Irregulares condições das salas e equipamento de jogo;
- c) Erros de arbitragem.

I 2.2 – Os protestos sobre as condições das salas e equipamento de jogo, só poderão ser considerados se forem feitos antes do início do encontro, perante o árbitro ou o juiz-árbitro.

I 2.2.1 – No entanto, **serão também aceites os factos ocorridos durante a marcha do encontro se o delegado, na primeira paragem de jogo, prevenir o árbitro que protestará o encontro.**

I 2.2.2 – Na falta de delegado, competirá ao capitão da equipa (treinador ou jogador previamente indicado como tal) ou ao jogador interveniente, a declaração de protesto.

I 2.3 – Os protestos sobre erros de arbitragem, que impliquem errada aplicação das regras oficiais, **só poderão ser considerados se forem manifestados ao árbitro após o jogo**, devendo o delegado fazer essa declaração no boletim

te um período o mais curto possível, mas em nenhuma circunstância superior a 10 minutos, se um jogador ficar temporariamente incapacitado em resultado de um acidente, desde que na opinião do juiz-árbitro a suspensão não seja indevidamente desvantajosa para o adversário

3.4.4.4.5 - Não haverá suspensão por causa de alguma incapacidade que existia ou podia prever-se no início da partida, ou quando esta é consequência do esforço normal da disputa; quaisquer lesões tais como câibras ou esgotamento, devido à condição física do jogador ou pela forma como se tenha desenrolado a disputa, não serão causas justificativas de suspensão por emergência; esta será autorizada unicamente por incapacidade resultante de algum acidente, tal como lesão provocada por uma queda.

3.4.4.6— Se alguém na área de jogo estiver a sangrar, a disputa será imediatamente suspensa e não recomeçará até que a pessoa em questão receba tratamento médico e todos os vestígios de sangue tenham sido removidos da área de jogo.

3.4.4.7— Os jogadores deverão permanecer dentro ou perto da área de jogo durante um encontro individual, exceto quando tenham permissão do juiz-árbitro; durante os intervalos entre jogos e pedidos de tempo, eles poderão permanecer até 3 metros da área de jogo, sempre sob a observação do árbitro.

Extrato do Comunicado nº 4 da FPTM (2017/2018) de 6/10/2017

Informação de resultados dos Encontros da 1ª divisão Masculina e Feminina

Os resultados devem ser informados via telemóvel (boletim de jogo) para press@fptm.pt e resultados@fptm.pt pelos árbitros ou pela equipa visitada sempre que o encontro não seja dirigido por um árbitro oficial, imediatamente após a realização do encontro

Sinalética a utilizar após o serviço

Serviço nulo

O árbitro levanta o braço na vertical com a mão aberta e os dedos juntos, dizendo de modo audível “LET”, bola nula ou mesmo “NET” se a bola tocar na rede



Indicação de quem é a servir

O árbitro estica o braço com a mão aberta na direção do atleta que tem o direito de servir

O serviço foi feito com a bola em cima da mesa

O árbitro levanta o braço na vertical com a mão aberta e os dedos juntos, dizendo de modo audível, dizendo “FALTA” e faz a sinalética respetiva.

A bola deverá estar atrás da linha final. Se tal não acontecer, o árbitro levanta o braço na vertical, anuncia falta e faz a sinalética respetiva, dando o ponto para o adversário



O serviço foi feito com a bola a partir abaixo do tampo da mesa



O árbitro levanta o braço na vertical com a mão aberta e os dedos juntos, dizendo de modo audível “FALTA” e faz a sinalética respetiva

A bola deverá estar acima do nível da superfície de jogo. Se tal não acontecer, o árbitro levanta o braço na vertical

I 1.9.1 – **Haverá uma tolerância de 15 (quinze) minutos**, embora sujeita à aplicação de uma coima. O valor da mesma será publicado no início de cada época pela FPTM ou Associações, conforme se trate de provas federativas ou associativas.

I 1.10 – 1. **Serão ainda punidas com falta de comparência as equipas que:**
a) **Alinham com jogadores de categoria diferente não permitida;**
b) **Alinham com jogadores castigados ou irregularmente inscritos;**
c) **Abandonem o recinto de jogo, depois deste se ter iniciado, sem autorização do árbitro.**

2. **Serão punidas com a pena de multa as equipas que:**
a) **Não remetam à entidade respetiva, no caso de não haver árbitro oficial, o boletim de jogo escriturado com letra bem legível dentro do prazo estipulado em I 1.2 ;**
b) **Não utilizem a mesa de jogo que no início da época indicaram à FPTM;**
c) **Não apresentem bola, sala ou luz nas condições exigidas pela FPTM;**
d) **Tenham sido punidas com as sanções referidas nas alíneas a), b), c), do número anterior.**

3. **Serão punidos com a pena de suspensão:**
Os Clubes cujas salas não reúnam as condições mínimas, no que respeita à dimensão da área de jogo e à iluminação, em conformidade com o disposto em K 5.1 e K 5.2 .(Revogado)

I 1.11 – **Quando um encontro disputado em sala de clubes, não tiver começado ou for interrompido em virtude das instalações não se encontrarem em condições regulamentares por facto imputável ao Clube visitado, este terá 30 minutos para repor as condições que o árbitro considere satisfatórias**, findo os quais será punido de acordo com o artigo 54º do regulamento disciplinar.

I 1.12 – **Se a interrupção for devida a causas não imputáveis ao Clube visitado, ao fim de 45 minutos, sem solução possível, o encontro será suspenso** e prosseguirá noutra data a marcar pela Federação, tendo sempre em conta o disposto em I 1.13 deste regulamento.

I 1.13 – **Em qualquer interrupção de um encontro, o boletim deverá indicar a contagem, servidor, lado da mesa e mais condições que devam ser respeitadas.**

I 1.14 – **Se não houver instruções em contrário, os jogadores que participam no par poderão ser, os que atuam nos singulares, outros ou só um deles.**

I – PROCEDIMENTOS ADMINISTRATIVOS

I 1 – Boletim de Jogo

I 1.1 – Todos os encontros ou partidas que tenham carácter oficial, deverão ficar registados em boletins de jogo especialmente criados para o efeito.

I 1.2 – **Os boletins referentes às provas por equipas serão entregues pessoalmente ou enviados pelos árbitros às Entidades Oficiais respetivas, em correio urgente, no dia útil imediatamente a seguir ao da realização do encontro.**

I 1.3 – Independentemente do envio urgente do boletim, os árbitros dos encontros comunicarão telefonicamente à F.P.T.M. e da forma que se estabeleça, os resultados dos encontros por eles arbitrados, indicando os parciais obtidos pelos jogadores de cada equipa.

I 1.4 – As despesas telefónicas referidas no ponto anterior, serão suportadas pela equipa visitada que deverá facilitar, no final do encontro, a utilização daquele meio de comunicação.

I 1.5 – No caso de não haver árbitro oficial, competirá ao Clube visitado enviar o boletim de jogo dentro do prazo atrás estipulado.

I 1.6 – Nos Campeonatos Nacionais **da 1ª Divisão de Seniores as equipas serão constituídas, no mínimo, por três jogadores**, pelo que lhes será marcada falta de comparência pelo árbitro se não cumprirem este requisito.

I 1.6.1 – Nos Campeonatos Nacionais (à excepção da 1ª Divisão de Seniores e 2ª Divisão de Honra) e nos Distritais dois jogadores bastam para marcar a presença de uma equipa.

I 1.7 – Nas provas referidas em I 1.6.1, se um jogador ausente for nominalmente mencionado no boletim no acto do sorteio, quando se apresentar, em qualquer altura, poderá disputar apenas as partidas que lhe restam. Se não for mencionado no boletim de jogo no acto do sorteio, não poderá actuar nesse encontro.

I 1.8 – Um jogador nominalmente mencionado no boletim, mesmo que não chegue a actuar, fica, para efeitos de ordem disciplinar, nas condições dos que jogarem.

I 1.9 – Se à hora marcada para o início do encontro uma equipa não satisfizer o preceituado no ponto I 1.6, ser-lhe-á averbada falta de comparência.

e anuncia falta e faz a sinalética respetiva, dando o ponto para o adversário

A bola não foi lançada à altura regulamentar

O árbitro levanta o braço na vertical com a mão aberta e os dedos juntos, dizendo de modo audível , dizendo “FALTA”, fazendo a sinalética respetiva

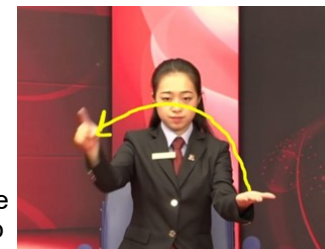


No mínimo 16 cm.

Se tal não acontecer o árbitro o árbitro interrompe a jogada, faz a sinalética respetiva e atribui ponto ao adversário

Bola atirada contra a raquete (chamado “arco”)

O árbitro levanta o braço na vertical com a mão aberta e os dedos juntos, dizendo de modo audível , dizendo “FALTA”, fazendo a sinalética respetiva



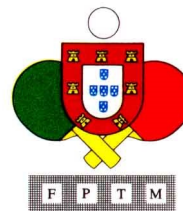
No mínimo 16 cm.

Se tal não acontecer o árbitro o árbitro interrompe a jogada, faz a sinalética respetiva e atribui ponto ao adversário

Bola atirada ao ar apoiada nos dedos

O árbitro levanta o braço na vertical com a mão aberta e os dedos juntos, dizendo de modo audível , dizendo “FALTA”, fazendo a sinalética respetiva





ORGANIZAÇÃO DO TÉNIS DE MESA

Internacional / Nacional

2020—2021



PROCEDIMENTOS ADMINISTRATIVOS



Ihe a bola e junta-se ao árbitro.

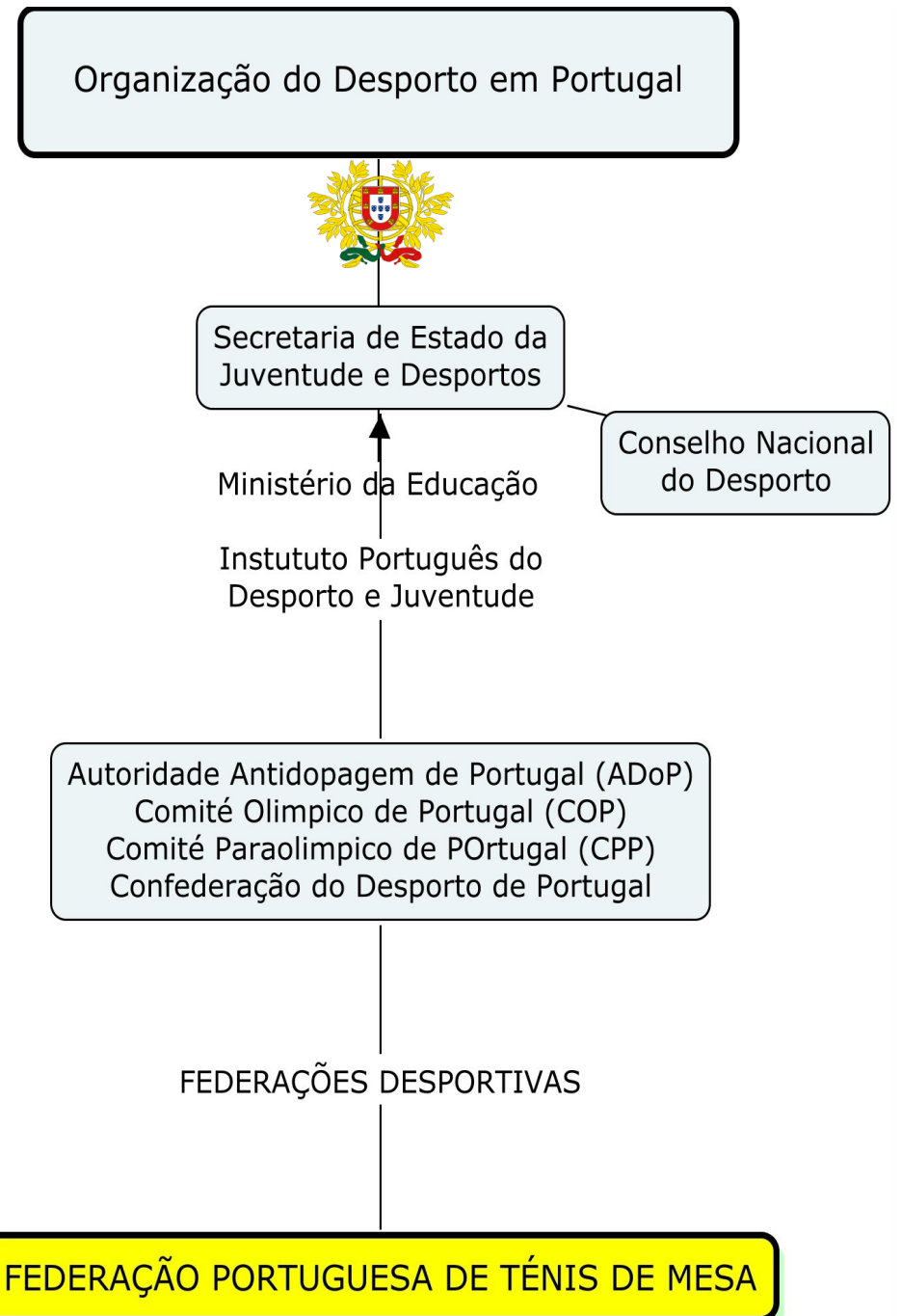
10 FIM DO ENCONTRO - SAÍDA DOS ÁRBITROS DA ÁREA DE JOGO

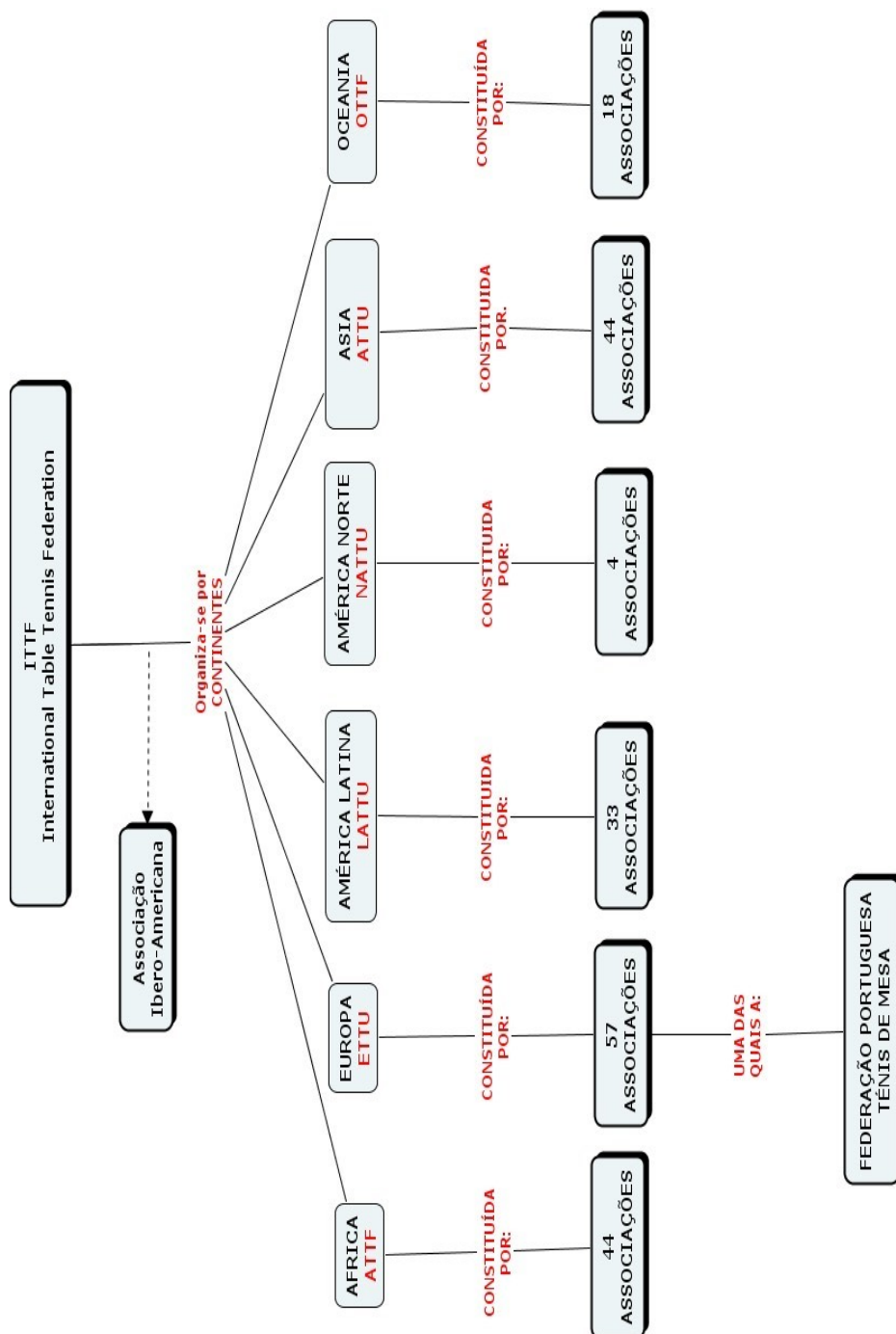
O árbitro e o árbitro assistente reúnem-se à direita e à esquerda da cadeira do árbitro, respectivamente.

O árbitro inicia a saída com o boletim de jogo na mão esquerda e o árbitro assistente segui-lo-á - sem música de acompanhamento.

A equipa de árbitros entrega o boletim de jogo na mesa do juiz árbitro para ser assinado. O juiz árbitro (ou o juiz árbitro adjunto se o substituir) deverá verificar o correcto preenchimento do boletim de jogo; depois assina-o e fá-lo seguir para o serviço informático para que os resultados sejam processados.

Os árbitros não devem atrasar-se nem passear em redor da área de jogo, uma vez terminada as suas obrigações. Se pretenderem ver outras partidas, terão de sair do recinto de jogo e sentarem-se nas áreas destinadas aos oficiais e espectadores.





6 FIM DOS PROCEDIMENTOS DE JOGO

No fim de um jogo o árbitro deve:

- Anunciar o resultado e, de seguida, “Jogo para Keen” (*Game to Keen*)
- Anotar o resultado no boletim de jogo
- O árbitro assistente recolhe a bola e entrega-a ao árbitro que a retém até ao início do próximo jogo.

7 INÍCIO DO JOGO SEGUINTE

No início do jogo seguinte o árbitro deve:

- Entregar a bola ao servidor
- Quando o servidor estiver pronto, dá uma olhadela para ver se o recebedor também está pronto

• Anuncia “Segundo jogo” (*Second game*)

- Aponta para o servidor e anuncia;

“Boll a servir” (*Boll to serve*)

“Tudo igual” ou “Zero-Zero” (*Love all or Zero-Zero*)

O árbitro assistente muda o resultado para 0-0, liga o cronómetro e o jogo principia.

8 ANÚNCIOS NO FIM DA PARTIDA

Logo após o fim da partida o árbitro deve:

- Anunciar resultado, assim como “Jogo e partida para Keen” (*Game and match to Keen*)
- “Keen vence por 4 jogos a 3” (*Keen wins 4 games to 3*)

e num encontro de equipas

“Netherlands lidera por uma partida a 0” (*Netherlands leads by 1 match to 0*)

9 PROCEDIMENTOS DEPOIS DOS ANÚNCIOS

Depois dos anúncios o árbitro deve:

- Anotar o resultado no boletim de jogo
- Obter as assinaturas dos jogadores **num encontro individual ou as assinaturas dos capitães num encontro de equipas** (se for exigido pelo juiz árbitro)

O árbitro assistente coloca todos os números do marcador em branco, reco-

O árbitro deve-se esforçar para pronunciar o nome de cada jogador correctamente. Se não estiver seguro acerca da pronúncia, será melhor perguntar antes ao jogador - enquanto verifica a sua raqueta.

Num encontro de equipas substitui o nome do jogador pelo nome da equipa.

5 PROCEDIMENTOS DURANTE O ENCONTRO

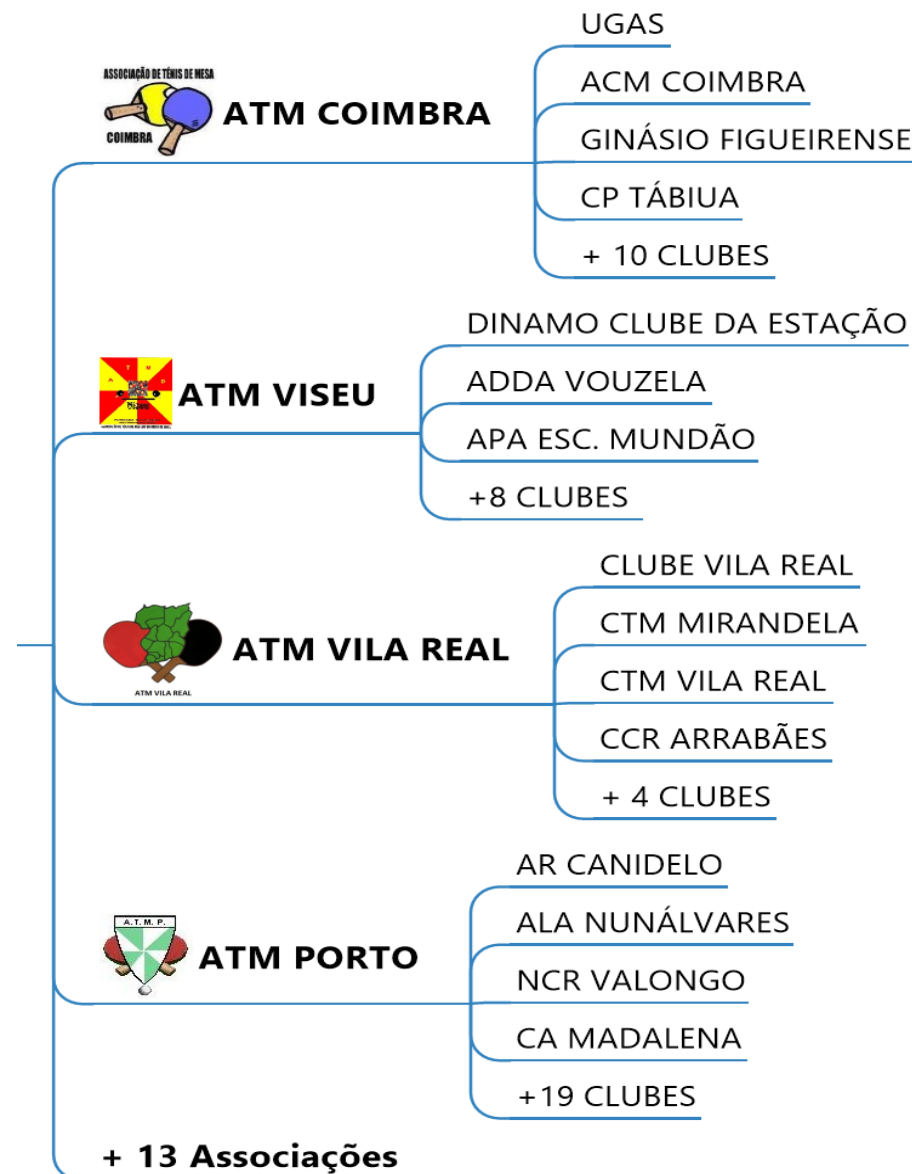
Veja o diagrama no Apêndice E para verificar os sinais de mão adequados e a explicação de quando e como devem ser utilizados.

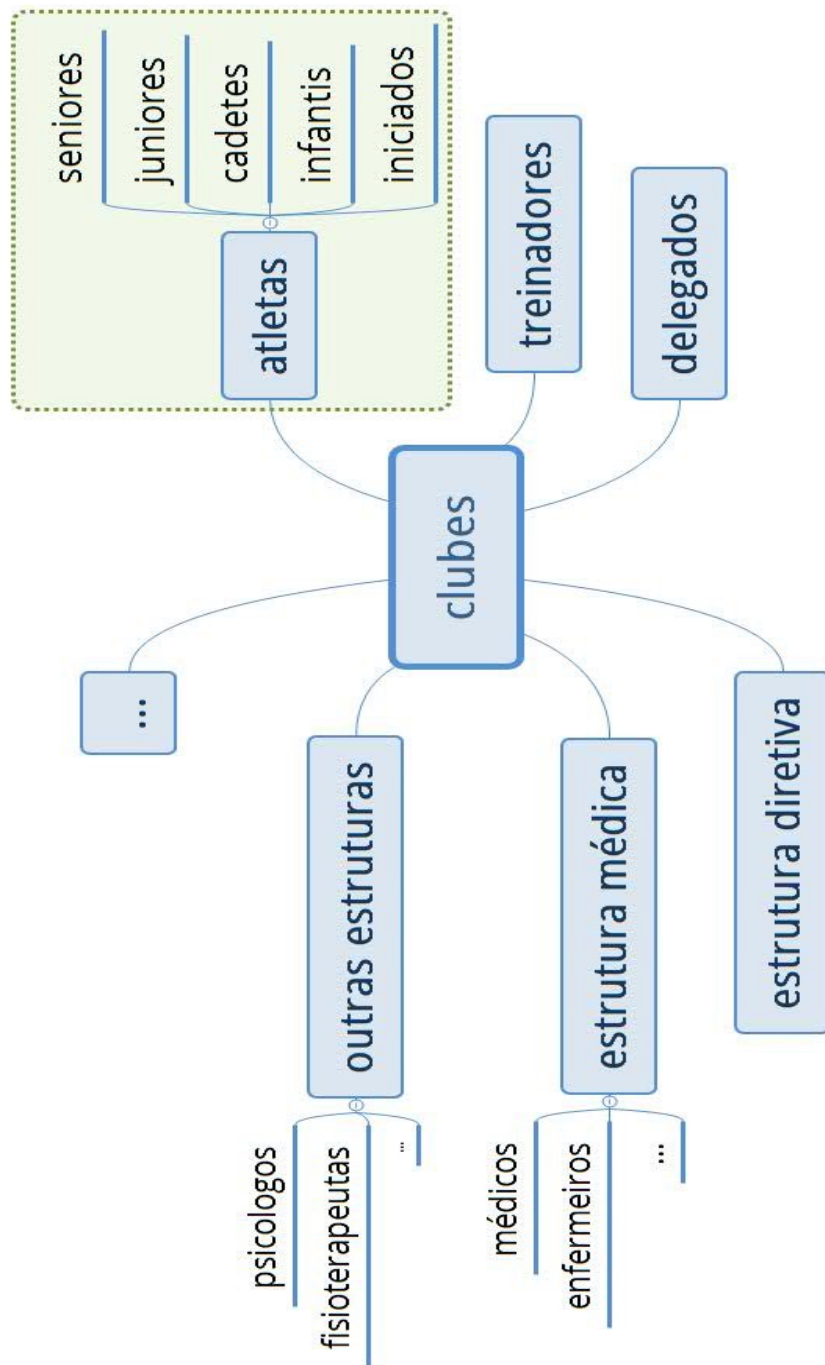
Durante a partida o árbitro deve:

- Anunciar o resultado de uma forma clara e audível, num nível que uma pessoa que está sentada no banco da equipa pode ouvi-lo e entendê-lo
- Cronometrar o jogo ou designar o árbitro assistente para o fazer
- Controlar e fazer cumprir as regras do serviço
- Controlar e fazer cumprir as regras de comportamento
- Assegurar que os jogadores deixam as suas raquetas em cima da mesa entre jogos, **a menos que elas estejam presas às suas mãos**
- Assegurar que o jogo é contínuo sem excessivos atrasos para utilização da toalha ou dos descontos de tempo (time-out)
- Controlar e fazer cumprir as leis aos treinadores. Entre pontos e particularmente durante uma mudança de serviço ou de lados, o árbitro deve olhar para ambos os treinadores. De forma alternada, o árbitro e o árbitro assistente podem acordar, antes de começar a partida, que cada um controlará o treinador sobre o qual tenham melhor visão, ou então que cada um controle o que estiver colocado ao seu lado direito;
- Durante os intervalos autorizados o árbitro assistente recolhe a bola e entrega-a ao árbitro que a mantém em seu poder até ao fim do intervalo.**



FEDERAÇÕES DISTRIAIS





- Assegurar-se que o indicador de pontos e de jogos está em branco. Uma vez que **ambos** os jogadores ou pares estão dentro da área de jogo o indicador de jogos deve ser colocado em 0-0,
 - Verificar a altura e tensão da rede,
 - Verificar se a mesa e o chão têm alguma sujidade - remover quaisquer detritos,
 - Organizar e endireitar os separadores,
 - Colocar quaisquer cartões de identificação nos locais apropriados, se tiver sido providenciado pelo juiz árbitro ou pelo comité organizador,
 - Cronometrar o período de adaptação quando o árbitro lhe der essa indicação,
 - Sentar-se na cadeira que lhe está destinada durante o restante período de adaptação.

Ocasionalmente a cadeira do árbitro não tem mesa ou local para colocar o boletim de jogo. Nestes casos é recomendado que o árbitro assistente preencha o boletim de jogo.

4 INÍCIO DA PARTIDA

No início do primeiro jogo:

- Quando estiver na hora, o árbitro assistente levanta a mão e anuncia "Tempo" (*Time*)
- Quando o servidor estiver pronto, dá uma vista de olhos para ver se o recebedor também está pronto
- Anuncia :
 - "Keen contra Boll" (*Keen versus Boll*)
 - "Primeiro jogo" (*First game*)
- Aponta para o servidor e anuncia:
 - "Keen a servir" (*Keen to serve*)
 - "Tudo igual" ou "Zero-Zero" (*Love all or Zero-Zero*)

O árbitro assistente muda então o resultado para 0-0, liga o cronómetro e o jogo principia.

Uma vez dentro da área de jogo, o árbitro e o árbitro assistente dirigem-se à cadeira do árbitro. O árbitro colocará o boletim de jogo e as bolas nessa cadeira, e permanecerá, com os pés juntos e as mãos ao lado do corpo, do lado direito da cadeira face à mesa. O árbitro assistente permanecerá da mesma forma mas do lado esquerdo da cadeira. Quando for oportuno, o locutor do evento apresentará os árbitros aos espectadores e meios de comunicação social chamando pelo nome e Federação a que pertencem.

Tenha ou não sido apresentada aos espectadores, a equipa de árbitros deve permanecer nessa posição pelo menos 5 segundos antes de iniciar os seus preparativos no período que antecede a partida. O árbitro assistente deve seguir a iniciativa do árbitro de maneira que ambos possam começar as suas obrigações ao mesmo tempo.

Nalgumas ocasiões - normalmente durante os encontros importantes - os jogadores também acompanham a equipa de árbitros. Nesse caso, jogadores pares ou equipas permanecem próximo do árbitro e os outros jogadores, pares ou equipas junto do árbitro assistente. Depois dos jogadores e árbitros terem sido apresentados, os preparativos para o início podem começar.

3 PROCEDIMENTOS ANTES DO ENCONTRO

Antes de começar o período de adaptação, o árbitro deve:

- Verificar as raquetas,
- Verificar a cor das camisolas, se não tiver sido feito durante a escolha da bola,
- Verificar os dorsais **ou os nomes dos jogadores**, se for exigido pelo Juiz Árbitro ou pelo Comité Organizador,
- Confirmar o nome do conselheiro para as provas individuais,
- Realizar o sorteio para determinar servir/receber e escolha de lados,
- Avisar o árbitro assistente para começar a cronometrar o período de adaptação,
- Completar a informação relevante no boletim de jogo,
- Sentar-se na cadeira durante o período de adaptação.

Enquanto o árbitro cumpre as suas obrigações junto dos jogadores, o árbitro assistente deve:



CONDUÇÃO DE UMA PARTIDA

ANÚNCIO DA CONTAGEM

SINALÉTICA

CRONOMETRAGEM

2020/2021



1—A CONDUÇÃO DUM ENCONTRO

1.1 O árbitro anunciará a contagem imediatamente depois da bola estar fora de disputa numa jogada, ou tão depressa quanto possível.

1.2 Ao anunciar a contagem numa partida, o árbitro mencionará em primeiro lugar os pontos do jogador ou par que está a servir na próxima jogada e depois os pontos conseguidos pelo jogador ou par opositor.

1.3 No início de cada partida e sempre que haja mudança de servidor, o árbitro deverá indicar o próximo servidor, e também prosseguir a contagem com o nome do servidor.

1.4 No final de cada partida, o árbitro deverá anunciar o jogador ou par vencedor e quais os pontos obtidos, seguido do número de pontos alcançados pelo jogador ou par vencido.

1.5 Além de anunciar o resultado, o árbitro poderá utilizar sinais de mãos para indicar as suas decisões.

1.6 Quando um ponto for contado, o árbitro levantará o braço mais perto do jogador ou par que tenha ganho o ponto de maneira que o braço fique levantado na horizontal e o antebraço na vertical com a mão fechada para cima.

1.7 Quando por qualquer motivo a jogada é de bola nula, o árbitro levantará a mão acima da cabeça mostrando dessa maneira que a jogada terminou.

1.8 A contagem e, sob o sistema de aceleração, o número de batimentos, deverão ser anunciados em inglês ou em qualquer outra língua aceite por ambos os jogadores ou pares e pelo árbitro.

1.9 A contagem será exibida nos marcadores mecânicos ou eléctricos, de forma claramente visível dos jogadores e dos espectadores.

1.10 Quando um jogador é formalmente advertido por mau comportamento, deverá ser colocado um cartão amarelo perto de ou no marcador que indica os pontos do infractor.

Nem o árbitro nem o árbitro assistente devem levar mais alguma coisa nas suas mãos para a área de jogo. Tudo o que eles necessitam para levar a cabo o seu trabalho - caneta, cronómetro, medidor de rede, cartões amarelo/vermelho/branco, toalha, moeda - deve estar nos seus bolsos e não visível ou a baloiçar no uniforme ou à volta do pescoço. Todas as malas de mão e **objectos de uso pessoal** devem ser colocadas num local apropriado fora da área de jogo.

Quando a equipa de árbitros estiver preparada, entra na área de jogo de forma correta, num passo uniforme, com o árbitro indicando o caminho até à área respectiva. Durante os encontros importantes do último dia de competição poderá haver a apresentação dos **jogadores e árbitros**, seguida de uma introdução musical até à área de jogo.

Com ou sem introdução musical, a equipa de árbitros deve caminhar em linha reta, pausadamente e com movimentos de mão normais. O objetivo não é imitar um desfile militar, mas sim mostrar espírito de equipa a caminhar para a tarefa na qual foi designada.

É possível também reunir um grupo de árbitros para entrar nas áreas de jogo como se fosse uma equipa - cada um dirigindo-se para a sua respectiva mesa. Neste caso, os árbitros e os árbitros assistentes concentram-se num local previamente determinado. As equipas de árbitros formarão em linha por ordem das mesas, e caminharão até à sua área de jogo seguindo o passo da primeira pessoa na fila.

Assim que cada uma das equipas de árbitros chega à sua área de jogo, saem da fila e caminham até à cadeira do árbitro. Uma vez aí, os árbitros e os árbitros assistentes aguardam em cada um dos lados da cadeira do árbitro até que as outras equipas cheguem às suas respectivas posições.

Um árbitro não deve saltar os separadores. Deve abrir sempre um espaço entre os separadores, rodeá-los e depois fechar o espaço por onde passou.

2 CHEGADA À ÁREA DE JOGO

Será designado o ponto de entrada das equipas de árbitros em cada área de jogo. Normalmente o ponto de entrada deve ser um dos cantos mais próximo da cadeira do árbitro.

Apêndice F - Procedimentos na Área de Jogo (Extracto do Manual para Oficiais de Arbitragem)

INTRODUÇÃO

Tudo o que é visível e pode ocorrer à vista dos espectadores e meios de comunicação (repórteres, televisão e fotógrafos) é considerado como recinto de jogo. A partir do momento em que um árbitro ou um juiz árbitro entra no recinto de jogo ficam obrigados a cumprir as regras de conduta e de procedimentos.

As ações e acuações de todos os árbitros no recinto de jogo devem ser uniformes em todos os aspetos - não só na condução de uma partida, como também na forma de se dirigirem ou voltarem da área de jogo, cumprindo os seus deveres de pré - e pós - partida assim como as interações com os jogadores, espectadores e outros oficiais.

1 PREPARAÇÕES ANTES DO ENCONTRO

Os árbitros devem apresentar-se ao Juiz Árbitro ou ao seu adjunto, pelo menos 30 minutos antes do início da sessão para a qual foi designado, a fim de preparar e estar pronto para assumir as suas funções.

O árbitro é responsável antes do encontro pela escolha da bola, assim como verificar as cores das camisolas e em pares as cores dos calções ou saia assim como os dorsais dos jogadores. Deve cumprir as suas obrigações na área que lhe foi designada, pelo menos 15 minutos antes do início do encontro.

Aproximadamente 10 minutos antes do início de cada encontro, o árbitro deve ter em seu poder o boletim de jogo e as bolas para a mesa designada.

Antes de entrar na área de jogo, o árbitro e o árbitro assistente devem conferir e discutir quaisquer assuntos relacionados com o encontro que vão dirigir. Devem acordar sobre quem controlará o período de adaptação, os intervalos entre jogos (normalmente é o árbitro assistente) e quem cronometrará os tempos mortos solicitados (normalmente é o árbitro). Devem ambos clarificar a forma de se comunicarem durante o encontro, sem terem necessidade de o fazer fisicamente entre pontos ou entre jogos.

Precisamente antes de entrarem na área de jogo, o árbitro e o árbitro assistente concentrar-se-ão próximos da mesma para entrarem em linha indiana como se fossem uma equipa. O árbitro deve ir à frente com o boletim de jogo e a caixa de bolas na sua mão esquerda.

2 - CONSELHOS (A nível Internacional)

2.1 Numa prova por equipas os jogadores podem receber conselhos de qualquer pessoa autorizada a estar na área de jogo.

2.2 Numa prova individual um jogador ou par pode receber conselhos apenas duma pessoa, previamente indicada ao árbitro, excepto quando os jogadores que formam o par forem de Federações diferentes, pois cada um pode designar um conselheiro, mas para aplicação do 3.5.1 e 3.5.2, esses dois conselheiros serão tratados como um só; se uma pessoa não autorizada der conselhos o árbitro exhibir-lhe-á um cartão encarnado e expulsando-a da área de jogo.

2.3 Os jogadores apenas podem receber conselhos durante os intervalos entre jogos, ou durante outras suspensões de disputa autorizadas, e não entre o fim da adaptação e o início da partida; se qualquer pessoa autorizada a dar conselhos o fizer noutras ocasiões, o árbitro exhibir-lhe-á um cartão amarelo, advertindo-a de que uma reincidência resultará na sua expulsão da área de jogo.

2.4 Depois de ter sido dada uma advertência, se no mesmo encontro de equipas ou num mesmo encontro duma prova individual, alguém der conselhos ilegais, o árbitro exhibir-lhe-á um cartão encarnado e expulsá-lo-á da área de jogo, quer tenha sido ou não a pessoa anteriormente advertida.

2.5 Num encontro de equipas, o conselheiro expulso não será autorizado a regressar, excepto quando tenha de jogar, e ele não será substituído por outro conselheiro até que o encontro termine; numa prova individual só poderá regressar quando a partida tiver terminado.

2.6 Se o conselheiro expulso se recusar a sair, ou regresse antes do final do encontro, o árbitro suspenderá a disputa e relatar a ocorrência ao juiz-árbitro.

2.7 Estes regulamentos deverão se aplicar apenas a conselhos dados no decorrer da disputa e não poderão os mesmos impedir um jogador ou um capitão, conforme o caso, de apresentar um recurso legítimo, nem dificultar uma consulta com a presença de um intérprete ou dum representante da Federação sobre a tomada duma decisão jurídica.

3—MAU COMPORTAMENTO (A nível Internacional)

3.1 Os jogadores e os treinadores devem evitar atitudes que possam afectar de forma desleal os adversários, ofender os espectadores ou provocar descrédito na modalidade, tal como: utilização de linguagem ofensiva, partir deliberadamente a bola ou atirá-la para fora da área de jogo, pontapear a mesa ou os separadores e ainda desrespeitar os oficiais de arbitragem.

3.2 Se num qualquer momento, um jogador ou treinador praticar uma ofensa grave, o árbitro suspenderá a disputa e relatar de imediato para o juiz-árbitro; para as ofensas menos graves o árbitro deve, numa primeira ocasião, exhibir um cartão amarelo e advertir o infrator de que qualquer reincidência será passível de penalizações.

3.3 Exceto no disposto em 3.2 e 3.5, se um jogador anteriormente advertido comete uma segunda infração no mesmo encontro individual ou encontro de equipas, o árbitro atribuirá 1 ponto ao adversário e para futura ofensa atribuirá 2 pontos; em ambos os casos, o árbitro deverá exhibir conjuntamente um cartão amarelo e encarnado.

3.4 Se um jogador contra o qual foram atribuídos 3 pontos de penalização no mesmo encontro individual ou de equipas persistir num comportamento inaceitável, o árbitro suspenderá a disputa e relatar de imediato a ocorrência ao juiz-árbitro.

3.5 Se um jogador trocar a sua raqueta durante uma partida sem que ela esteja danificada, o árbitro suspenderá a disputa e relatará ao juiz-árbitro.

3.6 Uma advertência ou uma penalização incorrida por qualquer dos jogadores de um par será aplicada ao par, mas nunca ao jogador não prevaricador que participe nas subsequentes partidas individuais do mesmo encontro de equipas; no início duma partida de pares, o par será visto pela mais alta infração cometida por qualquer jogador no mesmo encontro de equipas.

3.7 Exceto no disposto em 3.2, se um treinador que tenha sido advertido comete nova infração no mesmo encontro individual ou encontro de equipas, o árbitro exhibir-lhe-á um cartão encarnado e expulsa-o da área de jogo até ao fim do encontro de equipas ou, numa prova individual, até ao fim da partida.

3.8 O juiz-árbitro terá poderes para desqualificar um jogador dum encontro, uma prova ou duma competição por comportamento desleal ou ofensivo, quer este tenha sido ou não relatado pelo árbitro; em qualquer dos casos, ele exhibirá um cartão encarnado.



PROCEDIMENTOS RECOMENDADOS

Na

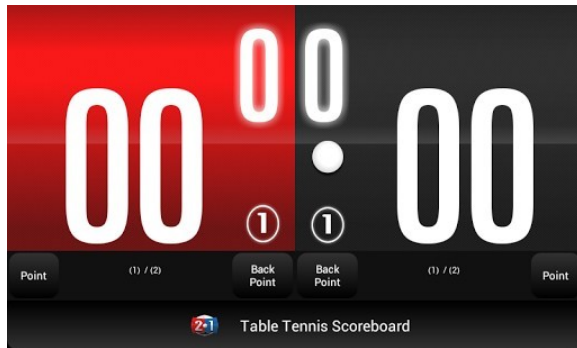
Área de Jogo

2020/2021



22 Devolva o boletim de jogo aos oficiais designados para esse efeito. Antes de abandonar a área de jogo, recolha a bola do encontro e as de reserva, assim como qualquer peça de vestuário, toalhas ou outro material deixado abandonado. Recoloque todos os indicadores na posição em branco (Figura 1).

23 Finalmente, assegure-se que está ao corrente de todos os procedimentos adicionais ou de todos os aspetos acordados antecipadamente para a competição em que acedeu participar como oficial de arbitragem. Se tiver alguma dúvida, consulte o juiz árbitro.



3.9 Se um jogador é desqualificado de 2 partidas numa prova por equipas ou prova individual, ele será automaticamente desqualificado dessa prova por equipas ou da competição individual.

3.10 O juiz-árbitro pode desqualificar para o resto duma competição, qualquer elemento que tenha sido enviado duas vezes para fora da área de jogo durante essa competição.

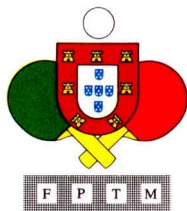
3.11 Casos graves de mau comportamento serão relatados à Federação a que pertence o infrator.



Advertência



Penalização de um ponto ou de dois pontos



PROCEDIMENTOS RECOMENDADOS

Aos Oficiais de Arbitragem

2020/2021

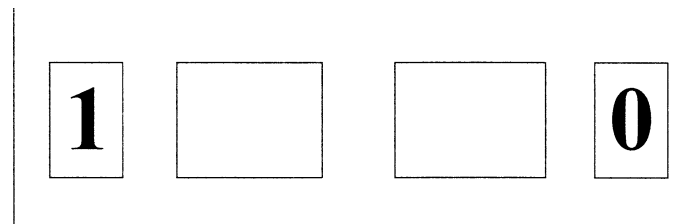


Figura 6: *Imediatamente antes do segundo jogo*

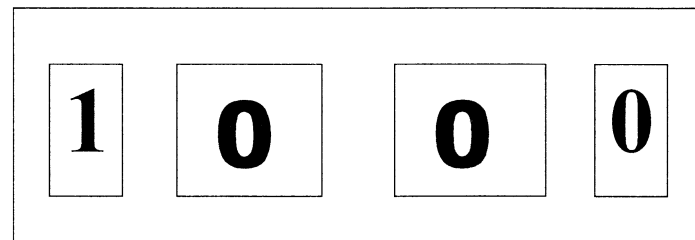


Figura 7: *Com 0 - 0 no segundo jogo*

21 No final da partida, anuncie o resultado e, num encontro de equipas, o resultado global do mesmo. Complete o boletim de jogo e **solicite aos jogadores (num encontro individual) ou aos capitães das equipas (num encontro de equipas)** que o assinem. Deixe os indicadores mostrarem os pontos obtidos no jogo que os jogadores acabaram de efectuar e o resultado dos jogos conquistados anteriormente (Figura 8).

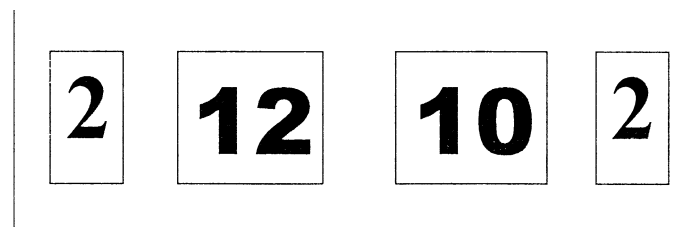


Figura 8: *No final da partida*

16 No final de um jogo, **anuncie a contagem**, o vencedor e os jogos ganhos, registrando depois o resultado no boletim de jogo. Deixe os indicadores com o resultado dos pontos sem alterar a marca relativa aos jogos ganhos (Figura 5).

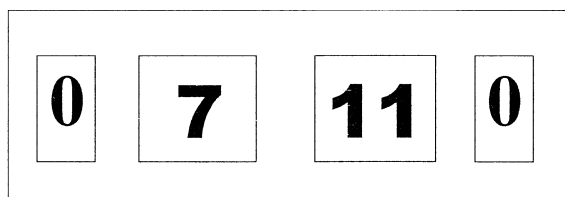


Figura 5: No final do primeiro jogo

17 Se necessário, recorde aos jogadores que devem deixar as suas raquetas em cima da mesa nos intervalos entre jogos, a menos que lhes tenha dado autorização para as levar consigo. Se as raquetas forem levadas pelos jogadores, tome em atenção que elas devem ser inspeccionadas outra vez antes do início do jogo seguinte. **Todavia, se a raqueta estiver presa à mão autorize que o jogador a conserve dessa maneira.**

18 Depois de cada jogo e durante os intervalos autorizados, recolha e guarde a bola de jogo. Verifique se os separadores estão bem colocados. Cronometre os intervalos entre jogos e outros autorizados, e chame os jogadores quando o tempo limite for atingido.

19 Durante os intervalos, não circule na área de jogo para falar a outros oficiais de arbitragem. Fique no seu lugar, a não ser que tenha que se deslocar para recuperar a bola ou reajustar a mesa, a rede ou os separadores.

20 Imediatamente antes dos jogadores regressarem para o próximo jogo, coloque os indicadores de pontos em branco e altere o indicador de jogos como forma de reflectir o resultado do precedente (Figura 6). Lembre-se de mudar qualquer marca amarela, vermelha ou branca. Coloque os indicadores de pontos em "0 - 0" logo que o árbitro indique esse resultado (Figura 7).

Anexo A - Procedimentos Recomendados (Extrato do Manual para Oficiais de Arbitragem)

1 Antes de se dirigir para a área de jogo, verifique se leva consigo o material necessário, como sejam: medidores de rede, disco ou moeda para sorteios, bolas, caneta, boletim de jogo, cronómetro e cartões coloridos. Tenha a certeza que sabe preencher devidamente o boletim de jogo.

2 Se possível, antes de entrar na área de jogo assegure-se que os jogadores da mesma equipa, assim como o par composto por jogadores da mesma Federação, estão vestidos de forma similar e se os jogadores ou pares adversários usam camisolas de cores suficientemente distintas. Comunique ao juiz árbitro qualquer discordância que não possa resolver, ou qualquer dúvida relativa ao vestuário ou às raquetas.

3 Ao chegar à área de jogo, verifique se a mesa e os separadores estão corretamente colocados e se a rede tem a altura e a tensão exigida. Se for utilizado um microfone, assegure-se do seu bom funcionamento e do volume de voz mais apropriado.

4 Coloque o marcador em branco não havendo assim indicação de qualquer resultado em pontos ou em jogos (figura 1). Num encontro de equipas, verifique se o indicador das partidas está correcto. Quando ambos os jogadores ou pares se apresentarem na **área de jogo**, coloque os indicadores das partidas a "0" (figura 2).

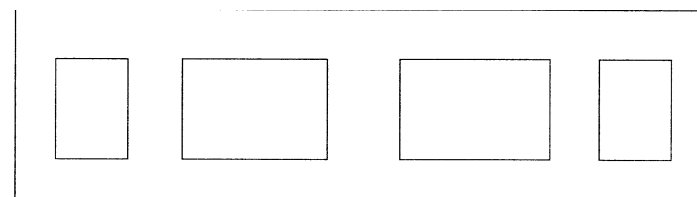


Figura 1: Antes dos jogadores chegarem

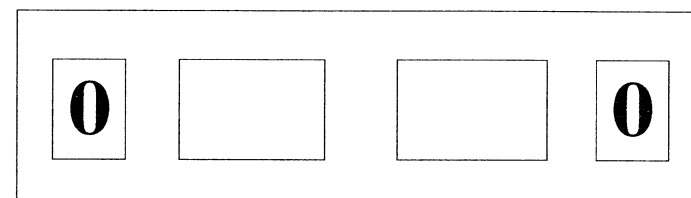


Figura 2: Quando os jogadores chegam

5 Se não o tiver feito mais cedo, antes do início do aquecimento verifique se os jogadores indicados no boletim de jogo têm o nome e o número correto, e se as raquetas são aceitáveis. Se deixar este procedimento para mais tarde, pode chegar à conclusão que está perante o jogador errado ou de uma raqueta ilegal, tendo assim desperdiçado o tempo gasto com a referida adaptação.

6 Decida quem terá a escolha do serviço ou dos lados da mesa, por intermédio de um disco com duas cores diferentes ou de uma moeda, certificando-se que os jogadores sabem o que escolheram. Não deixe que o disco ou a moeda caia em cima da superfície de jogo e, se possível, tampouco permita que caia no chão.

7 Quando ambos os jogadores ou pares tiverem feito a sua escolha, anote no boletim de jogo quem é o primeiro servidor e, em pares, o primeiro recebedor. Se não tiver a certeza de pronunciar corretamente os nomes dos jogadores, pergunte-lhes como desejam que se digam os seus nomes.

8 Numa prova individual, procure saber quem é a pessoa designada por cada jogador ou par para dar instruções. Numa prova de equipas, verifique se o número de pessoas no “banco” da equipa, como sejam os jogadores, os treinadores e outros oficiais, não ultrapassa o que se encontra regulamentado.

9 Dê aos jogadores uma bola que tenha tirado ao acaso, daquelas que eles escolheram antes do encontro ou, se eles não tiverem chegado a acordo, escolha uma de uma caixa de bolas do tipo especificado para a competição.

10 Controle a período de adaptação às condições de jogo e avise os jogadores logo que tenha terminado o tempo autorizado. Assegure-se que eles não recebem conselhos ou que não retardam o início do jogo depois de terem acabado o período de adaptação.

11 Antes da partida começar, assegure-se que as toalhas estão colocadas nos recetáculos posicionados perto do árbitro ou do árbitro assistente e não em cima dos separadores. Qualquer outro material, nomeadamente fatos de treino ou sacos, deve ser colocado fora da área de jogo.

12 Quando os jogadores estiverem prontos, anuncie “nada igual” ou “zero - zero” (*love - all or zero - zero*) e diga o nome do primeiro servidor apontando na sua direcção. Num encontro de equipas, pode anunciar o nome do jogador, o nome da equipa ou ambos. Coloque então os indicadores de pontos em “0 - 0” (Figura 3).

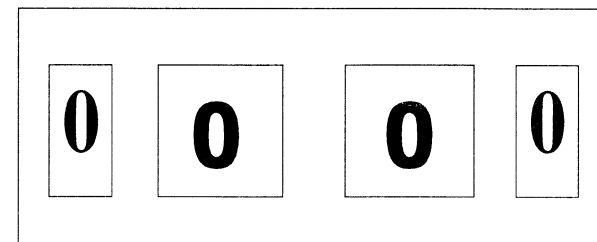


Figura 3: Com 0 - 0 no primeiro jogo

13 Active o cronómetro logo que o primeiro jogador inicie o serviço, parando-o ou reativando-o sempre que ocorram pausas no jogo, tais como as idas à toalha ou recuperação da bola fora da área de jogo. Anuncie “tempo” logo que sejam atingidos 10 minutos de jogo, a não ser que o sistema de aceleração já esteja em funcionamento ou que ambos os jogadores ou pares tenham atingido **um total de 18 pontos**.

14 No fim de cada jogada, indique o resultado por intermédio de um sinal. Deve também anunciar o novo resultado, ou repetir o último resultado se a jogada tiver sido nula. Se houver uma mudança de serviço aponte para o próximo servidor. Pode também anunciar o nome do servidor seguinte. Não altere os marcadores até o árbitro sinalizar ou anunciar a atribuição de um ponto (Figura 4).

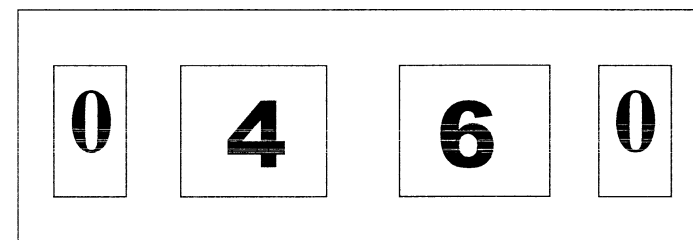


Figura 4: Com 4-6 no primeiro jogo

15

Não permita perdas de tempo, quer por deambulações dos jogadores entre as jogadas, quer por sucessivos batimentos da bola antes do serviço, quer por prolongadas discussões entre os componentes de um par.