

2025/2026

Funções dos árbitros

FPTM
CNA



Funções dos árbitros

Nota prévia sobre a arbitragem:

- O(s) árbitro(s) deve(m) agir profissionalmente, de modo a poder controlar os jogos e os excessos dos jogadores/treinadores;
- Devem ser discretos
- Devem-se lembrar que os espetadores estão lá para ver os jogadores atuarem e não para verem os árbitros atuarem
- Devem permitir que os jogadores e os espetadores acompanhem o progresso da partida

Funções do árbitro principal

- ✓ Assinalar os pontos
- ✓ Tenha a certeza que os jogadores jogam de acordo com as leis e regulamentos
- ✓ Tenha a certeza que os treinadores, atuam de acordo com o que está regulamentado
- ✓ Levante o braço acima da cabeça, para mostrar que assinalou “Let” ou “bola nula” - repita o resultado
- ✓ Não tolere mau comportamento
- ✓ Observe os treinadores – alguns deles farão tudo para que o seu atleta ganhe
- ✓ Verificar a aceitabilidade do equipamento e as condições de jogo;
- ✓ Efetuar o sorteio para a escolha do serviço, da recepção e dos campos;
- ✓ Decidir se os requisitos da lei do serviço podem ser atenuados devido a incapacidade física do jogador;
- ✓ Controlar a ordem do serviço, da recepção e dos campos, corrigindo quaisquer erros a esse respeito;

- ✓ Decidir cada jogada com um ponto, ou bola nula (LET)
- ✓ Anunciar a contagem seguindo os procedimentos indicados para o efeito;
- ✓ Introduzir o sistema de aceleração na altura apropriada;
- ✓ Manter a continuidade do jogo;
- ✓ Assegurar o cumprimento das normas de disciplina e de conselhos aos jogadores;
- ✓ Sortear ao acaso qual dos jogadores, par ou equipas devem trocar de camisolas, caso os jogadores ou equipas que se defrontam tiverem camisolas similares

Funções dos árbitros assistentes

- ✓ Decidir se a bola toca ou não na aresta da superfície de jogo do lado da mesa mais próximo dele;
- ✓ Informar o árbitro sobre quebra das normas relativas aos conselhos ou au comportamento;
- ✓ Seja o guardião do tempo
 - Até 2 minutos de aquecimento
 - Intervalo entre os jogos (até 1 min)
 - “Time-outs”
 - Intervalo/suspensão concedido pelo juiz-árbitro
 - Através de acordo entre o árbitro e o árbitro assistente poderá haver troca dessas responsabilidades
 - Decidir da legalidade do serviço, se se aperceber que o árbitro não consegue ver o serviço
 - Dizer “fault” ou “falta”, se necessário, e o árbitro marcará um ponto para o recebedor
 - Use o marcador de pontos para mostrar o resultado de modo a que jogadores e espetadores possam seguir a evolução do jogo
 - A menos que outros marcadores estejam sendo usados, gire ou eleve seu marcador em intervalos regulares, para garantir que todos os espectadores possam acompanhar o progresso do jogo

- **Mude a pontuação no marcador, logo que o árbitro diga a pontuação ou indique quem ganhou o ponto**
- **Não mude a pontuação, antes do árbitro indicar quem ganhou o ponto**

Tanto o árbitro como o árbitro assistente, podem:

- ✓ **Decidir se um serviço de um jogador é legal ou não**
- ✓ **Decidir que, a não ser num serviço válido, a bola toca a rede ou os seus suportes ao passar por cima ou em torno dela;**
- ✓ **Decidir se um jogador obstruiu a bola;**
- ✓ **Decidir que as condições de jogo são perturbadas de molde a poder afetar o desenrolar da jogada;**
- ✓ **Cronometrar o tempo de duração do período de adaptação, de jogo e dos intervalos autorizados**
- ✓ **Uma decisão tomada pelo árbitro assistente ou pelo contador de batimentos, não pode ser anulada pelo árbitro**

Outros complementos de informação:

Antes de se dirigirem à área de jogo, o árbitro principal e o árbitro assistente deverão verificar se levam consigo todo o material necessário:

- medidores de rede, disco bicolor para sorteio, bolas oficiais em número razoável (mínimo 3) caneta, boletim de jogo, cronómetro e conjunto de cartões coloridos - brancos (2), amarelos (3) e vermelhos (3);



- Se possível, antes de entrar na área de jogo, assegurem-se que os jogadores utilizam o vestuário adequado e que as cores das camisolas (tshirt's) são claramente diferentes entre os atletas opositores. Qualquer anomalia detetada, ou alguma dúvida que haja sobre este aspeto e que não consiga resolver, ou qualquer dúvida acerca da legalidade das raquetes, deverá chamar o juiz-árbitro, pois é a este oficial de arbitragem que compete dar o veredito final.

Antes de entrar na área de jogo, o árbitro e o árbitro assistente deverão acordar procedimentos para o encontro que vão dirigir, nomeadamente, quem controla o período de adaptação, os intervalos entre jogos (normalmente o árbitro assistente) e quem controla os pedidos de tempo solicitados (normalmente o árbitro principal).

Na entrada para a área de jogo, o árbitro principal deverá ir à frente, com o boletim de jogo e a caixa de bolas na mão esquerda.

Caso haja apresentação dos intervenientes na partida (normalmente em finais), o árbitro e o árbitro assistente deverão dirigir-se à cadeira de árbitro (onde colocará as bolas e o boletim de jogo. O árbitro ficará do lado direito da cadeira e o árbitro assistente do lado esquerdo com os dois atletas no meio. Se se designar que a apresentação seja no fundo da mesa, o mesmo se passará. O árbitro principal do lado direito, os dois atletas, ou os quatro atletas (caso de jogo de pares) no meio e o árbitro assistente do lado esquerdo.



Ao ser pronunciado o nome do jogador, este deve dar um pequeno passo à frente e voltar de imediato ao mesmo lugar. No caso dos árbitros, estes não devem fazer qualquer gesto, mantendo-se no mesmo lugar (os protagonistas da partida, são os atletas e não os árbitros).

- Funções do árbitro principal (antes de se dar início à partida)

- Verificar as raquetes (caso não tenham sido verificadas anteriormente);
- Verificar as cores das camisolas para ver se estão em conformidade;
- Verificar os dorsais com o nome dos jogadores (caso tenham);
- Confirmar o nome do conselheiro, no caso das provas individuais;
- Realizar o sorteio para determinar o servir/receber e escolha de lados;
Evite que a ficha de sorteio caia no chão ou em cima da mesa
- Avisar o árbitro assistente para começar a cronometrar o período de adaptação;
- Completar a informação relevante no boletim do jogo;
- Sentar-se na cadeira durante o período de adaptação



Enquanto o árbitro cumpre as suas obrigações junto dos jogadores (verificar raquetes e camisolas, fazer o sorteio, ...), o árbitro assistente deve:

- Funções do árbitro assistente (antes de se dar início à partida):

- Travar as rodas da mesa
- Assegurar-se que o indicador de pontos e de jogos está em branco. Logo que os atletas entrem na área de jogo, o indicador de jogos deverá ser colocado em 0 – 0
- Verificar e ajustar a tensão da mesma e de seguida a altura da rede com o medidor;
- Verificar se a mesa ou o chão tem alguma sujidade – remover quaisquer detritos
- Organizar e endireitar os separadores;
- Colocar qualquer cartão de identificação nos locais designados (nome do jogador ou da equipa), caso tenha sido providenciado pela organização ou pelo juiz-árbitro;
- Cronometrar o período de adaptação, logo que o árbitro principal dê essa indicação (nunca poderá exceder os 2 min). **Não permitir que após o período de aquecimento os jogadores voltem aos seus treinadores.**



- Sentar-se na cadeira que lhe está destinada durante o restante período de adaptação

Início da partida

- Quando estiver na hora, o árbitro assistente deverá levantar a mão mais alto que a cabeça, com o braço esticado e anuncia “tempo”



Árbitro principal

- O árbitro principal anuncia o nome dos jogadores (Filipe contra Miguel ou Filipe versus Miguel)
- Primeiro jogo (*first game*)
- Aponta para o servidor e anuncia:
 - Filipe a servir (*Filipe to serve*)
 - zero a zero ou zero igual (*love all or zero-zero*)

Neste momento o árbitro assistente deverá colocar o marcador de pontos a zero



Durante a partida o árbitro deve:

- ✓ atribuir o ponto (utilizando a sinalética estabelecida)
- ✓ anunciar o resultado de uma forma clara e audível, num nível que o conselheiro que está sentado no banco consiga ouvir;
- ✓ Cronometrar o jogo ou designar o árbitro assistente para o fazer (por causa do sistema de aceleração poder ser introduzido);
- ✓ Controlar a fazer cumprir as regras do serviço;
- ✓ Controlar e fazer cumprir as regras do comportamento;
- ✓ Assegurar que os jogadores deixam as suas raquetes em cima da mesa durante as pausas;
- ✓ Assegurar que o jogo é contínuo sem excessos de atraso para utilização da toalha ou dos descontos de tempo (time-out);
- ✓ Controlar e fazer cumprir as leis aos treinadores/conselheiros;



- ✓ Durante os intervalos, o árbitro assistente recolhe a bola e entrega-a ao árbitro principal, que a mantém em seu poder até ao fim do intervalo.

No fim de um jogo, o árbitro deve:

- Anunciar o resultado e de seguida “jogo para Filipe” (*game to Filipe*);
- Anotar o resultado no boletim de jogo;

O árbitro assistente deve:

- Recolher a bola e entregá-la ao árbitro principal, que a retém até ao início do próximo jogo.

Algumas dicas/esclarecimentos:

- Observe se os jogadores promovem a perda de tempo
- Observe se no jogo de pares, os atletas perdem tempo a conversarem entre eles
- Ouça as instruções dos treinadores independentemente da língua utilizada
- Apenas o árbitro tem poderes para mostrar cartão amarelo aos treinadores ou jogador, mas o árbitro assistente deverá avisar o árbitro principal se qualquer atitude menos própria
- No jogo por equipas, se mostrar o cartão amarelo a um elemento do banco, é como se fosse a todo o todo o banco



Fim do jogo

- O marcador de pontos deve ficar com o resultado final do jogo
- Deixe o resultado final do jogo por algum tempo até os jogadores voltarem à área de jogo, ou então quando estiver quase a esgotar o minuto de paragem (ex: 50 segundos)

- Não mude o marcador de jogos
- Enuncie o vencedor e o numero de pontos obtidos
- Tempo para intervalo (até 1 min)
- Jogadores devem deixar as raquetes em cima da mesa; verifique novamente as raquetes no caso de se terem esquecido de as deixar na mesa
- Apanhe a bola de jogo
- Diga “tempo” se os jogadores estiverem junto dos treinadores no final de 1 minuto
- Coloque os pontos dos marcador em “branco”, e depois mude o marcador de jogos

No final da partida:

- O árbitro principal deverá:
 - Anotar o resultado no boletim de jogo
 - Obter as assinaturas dos intervenientes (no caso de encontros individuais) ou as assinaturas dos capitães ou delegados (no caso dos encontros por equipas)
- **O árbitro assistente deverá:**
 - Colocar todos os números do marcador em branco, recolher as bolas e juntar-se ao árbitro