

## Obrigações de um árbitro

- Cumprir e fazer cumprir as leis de jogo;
- Comparecer no recinto de jogo 60 min antes do início do encontro, observando se ele, reúne as condições necessárias, a fim de providenciar no sentido de serem remediadas as deficiências notadas;
- Relatar de um modo claro, simples mas objetivo, qualquer incidente que ocorra durante o jogo entre jogadores, indicando com absoluta clareza os fatos que deram motivo a admoestação ou expulsão dos jogadores;
- Identificar os jogadores confrontando-os com as respetivas licenças;
- Identificar através dos respetivos cartões, os treinadores e dirigentes sentados no banco;
- Estabelecer com os restantes árbitros a mais estreita e leal colaboração
- Anotar no relatório as deficiências verificadas nas instalações onde se realize o jogo;
- Suspender o jogo apenas por motivos graves, tais como invasão do recinto de jogo pelo público, comportamento incorreto das equipas ou qualquer outro caso previsto nas leis de jogo;
- Aceitar a direção de qualquer encontro, quando à hora marcada se verificar a falta de árbitro designado, devendo neste caso ser ele o primeiro a identificar-se perante os capitães de equipa

## MATERIAL DOS ÁRBITROS



Conjunto de cartões  
Branco, amarelo, vermelho



Esferográfica



Medidores



cronómetro



Ficha bicolor p/sorteio

# Ética na arbitragem

## O árbitro é:

- É um técnico desportivo na aplicação e interpretação das leis de jogo.
- É o responsável pelo bom funcionamento e pelas relações pessoais entre todos os intervenientes: jogadores, treinadores, dirigentes e público.

## Ser árbitro é ...

- a conquista de um novo adepto para a modalidade.
- contribuir para a dignificação e o prestígio da modalidade.
- uma maneira para participar com responsabilidade de uma forma criativa, ativa e crítica no movimento mesatenístico

## CARACTERÍSTICAS DE UM ÁRBITRO

### Competência

- Conhecer as leis do jogo

### Calma e poder de decisão

- Saber tomar as decisões na altura oportuna
- Exercer a sua autoridade sem ser autoritário

### Honestidade

- Saber defender as leis de jogo sem olhar às cores das camisolas
- Saber ser imparcial

### Dignidade

- Saber manter no dia a dia uma normal e natural relação social com todos que com ele convivam



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE  
TÉNIS DE MESA

# ARBITRAGEM

## Ténis de Mesa na Escola



## Ficha Técnica:

Conselho Nacional de Arbitragem  
Federação Portuguesa de Ténis de Mesa

## PROCEDIMENTOS DO ÁRBITRO

O árbitro deverá chegar ao Pavilhão, com pelo menos 60 min de antecedência.

Para quê?

- Para verificar se tudo está em ordem no pavilhão, nomeadamente, a mesa, a rede, os separadores, a luz, toalheiros, ....

- Antes de se dirigir à área de jogo, com 30 min de antecedência da hora marcada, o árbitro deverá verificar se leva consigo todo o material necessário (cartões disciplinares, medidores de rede, ficha bicolor, esferográfica, cronómetro, ....)

• Entre na área de jogo, afastando os separadores, de seguida verifique se a mesa e os separadores estão corretamente colocados, bem como, se a rede está devidamente ajustada, não só em altura (*medidores de rede*), assim como na sua tensão.

• Coloque os indicadores em branco, não havendo assim a indicação de qualquer resultado.



• Decida quem terá o direito a escolha do serviço ou dos lados da mesa, por intermédio de sorteio. (disco bicolor ou moeda), não deixar cair a moeda em cima da mesa.

• Quando os jogadores se apresentam na área de jogo, coloque os indicadores de jogos, a zero



• Antes dos jogadores começarem o período de adaptação, verifique os seus dorsais e assim como se os jogadores da mesma equipa estão vestidos de forma similar (*calções e camisola*), e se os jogadores da equipa contrária trazem camisolas de cores suficientemente distintas. Verificar se as raquetes dos jogadores cumprem as normas estabelecidas (*espessura, colagem, aprovação ITTF*).

• Assegure-se que as toalhas estão dentro dos toalheiros posicionados perto do árbitro. Qualquer outro material deverá estar fora da área de jogo (sacos, fatos de treino, etc)

• À hora marcada dá-se início ao período de adaptação (**2 min**) às condições de jogo (bola, mesa, luz, etc). Para isso entregue a bola de jogo previamente sorteada.

• Quando os jogadores estiverem prontos, ao fim dos 2 min, diga o nome do primeiro servidor apontando na sua direção e coloque os indicadores de pontos em 0-0



• Não deve permitir perdas de tempo, quer por deambulações dos jogadores entre jogadas, quer por sucessivos batimentos da bola antes do serviço, quer por prolongadas conversas entre os componentes de um par, de modo a que o jogo tenha um ritmo fluente.

• No decorrer do jogo, assegure-se que os jogadores não recebem conselhos, quer verbais, quer gestuais.

• No final do jogo anuncie o vencedor assim como a marca relativa aos jogos ganhos, registando o resultado desse jogo no boletim.



• Após cada jogo ou nos intervalos de pedidos de tempo (Time Out), recolha a bola do encontro, ficando com ela ou deixando-a em cima da mesa. Faça a cronometragem do tempo e chame os jogadores quando o limite de tempo for atingido (**1 min**).



• Antes de abandonar a área de jogo, recolha a bola de encontro e as de reserva, assim como qualquer material transportado por si, toalhas ou outro material deixado abandonado e recolha o marcador na posição em "branco".



• Nas provas individuais, só será admitida a presença no banco de **um** conselheiro indicado ao árbitro antes do início da partida. Não pode haver troca de conselheiro durante toda a partida.



## INSTRUÇÕES AOS JOGADORES

• O conselheiro pode em qualquer altura, desde que a bola não esteja em jogo, dar conselhos ao seu atleta, mesmo fora do time-out.

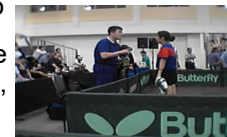
Caso dê conselhos durante a jogada, o árbitro mostrar-lhe-á cartão amarelo

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

• Nem o treinador pode entrar na área de jogo, nem o jogador pode sair da área de jogo

• A raqueta do jogador tem que ficar pousada em cima da mesa, no intervalo entre jogos

• O treinador tem até 1 minuto para dar instruções.



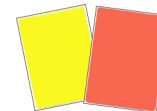
## CARTÕES DISCIPLINARES

### Cartão Amarelo

- estragos deliberados do material, como seja partir a bola de jogo ou bater com a raqueta na mesa;
- sair da área de jogo sem autorização;
- utilizar linguagem excessiva (gritos, comentários, asneiras, ...)
- a projeção da bola para fora da área de jogo;
- pontapear a mesa ou os separadores
- demorar ostensivamente a reposição da bola em jogo;
- desrespeitar as normas relativas às instruções durante o jogo;
- Ir à toalha fora da ordem permitida (de 6 em 6 pontos)

### Cartão amarelo + vermelho

- Reincidência que tenha motivado o aviso anterior
- Será atribuído um ponto ao adversário



Federação Portuguesa de Ténis de Mesa

Qualquer dúvida, não hesite em contactar a:

[cna@fptm.pt](mailto:cna@fptm.pt)