



# Comportamento dos jogadores



# COMPORTAMENTO



- Os jogadores e 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;
- Se em 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 infractor de que qualquer reincidência será passível de penalizações



# COMPORTAMENTO - 2



- Se um jogador anteriormente advertido comete uma segunda infracção no mesmo encontro individual ou encontro de equipas, o árbitro atribuirá 1 ponto ao adversário e para futura ofensa 2 pontos; em ambos os casos o árbitro deverá exhibir conjuntamente um cartão amarelo e encarnado
- O tipo de comportamento para o qual estas penalizações podem ser aplicadas, incluem Faltas Leves e Faltas Graves ou Muito Graves



# COMPORTAMENTO - 3



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



# COMPORTAMENTO - 4



- 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 subseqüentes partidas individuais do mesmo encontro de equipas; no início duma partida de pares, o par será visto pela mais alta infracção cometida por qualquer jogador no mesmo encontro de equipas.
- O juiz-árbitro tem poderes para desqualificar um jogador de um encontro, numa prova ou duma competição por comportamento desleal ou ofensivo, quer este tenha sido ou não relatado pelo árbitro; em qualquer dos casos, ele exhibirá o cartão encarnado



# INSTRUÇÕES AOS JOGADORES



- Se houver qualquer tentativa de dar ou receber instruções para além dos períodos autorizados ou tentar de outra maneira influenciar o jogo em curso, o árbitro avisará o conselheiro que qualquer outra tentativa nesse sentido obrigará o seu afastamento das proximidades da área de jogo.
- Um jogador ou par, durante uma partida, pode solicitar um período de tempo (time-out) até 1 minuto.



# INSTRUÇÕES AOS JOGADORES



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.

O treinador tem até 1 minuto para dar instruções.





# Faltas Leves





# DISCIPLINA

- \* 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,
- \* a projecção 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



# DISCIPLINAS 2



- Punições (jogadores):
  - Para uma primeira infracção será mostrado um **cartão amarelo com a letra A**, correspondendo a uma advertência simples;
  - Para uma segunda infracção o árbitro atribuirá 1 ponto ao adversário (amarelo A + vermelho);
  - Para uma terceira infracção o árbitro atribuirá 2 pontos ao adversário (amarelo A + vermelho);
  - Se o mau comportamento persistir significará a **desqualificação** do infractor da partida em curso, com a exibição dos **cartões amarelos e vermelho** em simultâneo



# DISCIPLINAS 3



## Punições (jogadores):

- Sempre que seja mostrado o **cartão amarelo com a letra A** (advertência simples) para uma primeira infracção, aquele será colocado junto ao marcador que indica os pontos do infractor, mantendo-se até ao final da partida.
- 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 na terceira partida de um encontro de equipas, atribuirá um ponto ao adversário do infractor e, assim sucessivamente, caso o prevaricador seja reincidente nesse tipo de faltas



# DISCIPLINAS 4



## Punições (jogadores):

**IMPORTANTE**

– 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 iniciar-se-á com 0-1 ou 0-2 a favor do adversário do infractor, mas se a partida terminou e houver pontos de penalização sobrantes, estes devem ser eliminados.



# DISCIPLINAS-5



## Punições (conselheiros):

Num encontro individual se houver qualquer tentativa de dar instruções para além dos períodos autorizados, o árbitro advertirá o infractor com a exibição de um cartão Amarelo com a letra A (Advertência Simples). Num encontro por equipas, a advertência é feita ao “banco” da equipa infractora.

Se tais tentativas se mantiverem depois da advertência simples, o árbitro desqualificará o infractor mostrando-lhe os cartões amarelo e Encarnado em simultâneo, o qual deverá abandonar o “banco” até ao resto da partida em curso de uma prova individual



# DISCIPLINAS 6



## Punições (conselheiros):

Num encontro por equipas o infractor será desqualificado do “banco” para o resto do encontro, quer se trate ou não da pessoa que tenha recebido a primeira advertência. Caso o infractor seja um jogador, este só poderá voltar à área de jogo para jogar.

Se o infractor 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**





## Infracções consideradas leves

### Aos jogadores

- |                |                      |                              |
|----------------|----------------------|------------------------------|
| • 1ª infracção | advertência simples  | <b>amarelo A</b>             |
| • 2ª infracção | 1 ponto penalização  | <b>amarelo A + encarnado</b> |
| • 3ª infracção | 2 pontos penalização | <b>amarelo A + encarnado</b> |
| • 4ª infracção | Desqualificação      | <b>amarelo + encarnado</b>   |



## Infracções consideradas leves

### Aos conselheiros

- 1ª infracção advertência simples **amarelo A**
- 2ª infracção desqualificação **amarelo + encarnado**





# DISCIPLINA 10



- Por força de acumulações das infracções, o juiz-árbitro pode desqualificar o infractor de uma partida, de um encontro de equipas ou de toda a competição que se dispute no mesmo dia ou em dias consecutivos.
- As infracções referidas anteriormente não são objecto de relatório para o Conselho Nacional de Arbitragem, mas deverão ser mencionadas no boletim de jogo.
- Se em qualquer momento, um jogador ou conselheiro cometer uma ofensa mais grave, o árbitro suspenderá a partida e relata de imediato a ocorrência ao juiz-árbitro, que tomará a decisão adequada





# Faltas Graves ou Muito Graves



# DISCIPLINAS- 12



- **Faltas Graves ou Muito Graves**

- Entrar na área de jogo sem que esteja autorizado;
- Trocar de raqueta durante a partida sem autorização
- usar expressões ou gestos ameaçadores;
- utilizar gestos de carácter injurioso, difamatório ou grosseiro;
- recusar abandonar o banco após ordem de desqualificação;
- agredir ou tentar agredir qualquer agente desportivo dentro do recinto de jogo;
- ofender os espectadores ou provocar o descrédito da modalidade;
- Incitar outros agentes a cometerem infracções diversas
- danificar o equipamento de jogo



# DISCIPLINAS- 13



- **Punições**

– Serão punidas pelo **juiz-árbitro** com a exibição de um **cartão amarelo** ou de um **cartão encarnado**, consoante a gravidade que aquele oficial entenda atribuir

**Cartão amarelo**

**Advertência formal**

**Cartão vermelho**

**Expulsão**



# EFEITOS DISCIPLINARES



**A atribuição de um cartão amarelo é indicativo de advertência formal, mas a exibição de três (3) cartões amarelos na mesma época desportiva, originará a suspensão do infractor até um máximo de oito (8) dias.**

**Sempre que ao agente desportivo seja mostrado o cartão encarnado, independentemente das circunstâncias que o originaram, ficará suspenso de toda a actividade até resolução posterior**



# CARTÕES UTILIZADOS



