

Procedimentos Administrativos



Arbitragem



O árbitro deverá chegar ao Pavilhão, com pelo menos 45 min de antecedência.

**Para
quê?**

Verificar se tudo está em ordem no pavilhão, nomeadamente, a mesa, a rede, os separadores, a luz, toalheiros,

Arbitragem - 2



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

nomeadamente

Medidores de rede (2 de preferência), disco bicolor ou moeda para o sorteio, esferográfica, bolas, boletim de jogo, cronómetro, cartões de Time Out e cartões disciplinares



Procedimentos - 1



Entre na área de jogo, afastando os separadores, de seguida verifique se a mesa e os separadores estão correctamente 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.

Ver figura



Procedimentos - 2



Chame o delegado dos clubes, ou os capitães das equipas, de modo a apresentarem as respectivas licenças federativas, e fornecerem-lhe a constituição das equipas, com 30 min de antecedência.

**de
seguida**

Preencha o Boletim do Encontro



SISTEMA DE JOGO



Nas provas de equipas de Séniores, utiliza-se o sistema de Swaythling Modificado. O encontro termina quando uma das equipas atinge 4 vitórias. As partidas dos encontros disputam-se à melhor de 5 (cinco jogos)

Nas provas de equipas de Júniores e Cadetes, utiliza-se o sistema de Marcel Corbillon. O encontro termina quando uma das equipas atinge 3 vitórias. As partidas dos encontros disputam-se à melhor de 5 (cinco jogos)



Boletim jogo - 1



ASSOCIAÇÃO DE TÉNIS DE MESA DO DISTRITO DE VISEU



Prova	Campeonato Regional <input type="checkbox"/>
	_____ <input type="checkbox"/>

SENIORES	<input type="checkbox"/>
SUB 21	<input type="checkbox"/>
JUNIORES	<input type="checkbox"/>
CADETES	<input type="checkbox"/>
INICIADOS	<input type="checkbox"/>
INFANTIS	<input type="checkbox"/>

MASCULINOS	<input type="checkbox"/>
FEMININOS	<input type="checkbox"/>
<i>JOGO EM DATA:</i>	
NORMAL	<input type="checkbox"/>
Atraso	<input type="checkbox"/>
Antecipado	<input type="checkbox"/>

ÉPOCA: 200__/200__

DATA: __/__/200__

HORAS	Início: ____ h
	Fim: ____ h

JOGO Nº _____ JORNADA _____ MESA _____ LOCAL _____



Boletim jogo - 1



A gravar... 0:00:00

Desenhar Ajuda

ASSOCIAÇÃO DE TÉNIS DE MESA DO DISTRITO DE VISEU

Campeonato Regional

Prova _____

SENIORES
SUB 21
JUNIORES
CADETES
INICIADOS
INFANTIS

MASCULINOS
FEMININOS

JOGO EM DATA:
NORMAL
Atraso
Antecipado

ÉPOCA: 200__/200__
DATA: __/__/200__

HORAS Início: ___ h
Fim: ___ h

JOGO Nº _____ JORNADA _____ MESA _____ LOCAL _____

Estender Página

Iniciar boletim_jogo - SMAR... A inicializar... 15:23



Boletim jogo - 2



(1) SWAYTHLING MODIFICADO (2) MARCEL CORBILLON (3) FRENCH BRAZILIAN

Clube _____		
/	Nomes	Nº Licença
A		
B		
C		
D		
E		

Clube _____		
/	Nomes	Nº Licença
Y		
X		
Z		
K		
W		

(1)	(2)	(3)	Nomes	Nomes	Resultados				Clube
A Y	—	—							
B X	A X	A X							
C Z	B Y	B Y							
Par	Par	C Z							
		A Y							
A X	A Y	B X							
C Y	B X	—							
B Z	—	—							

ORIGINAL—Federação Portuguesa de Ténis de Mesa



Clube		
/	Nomes	Nº Licença
A		
B		
C		
D		
E		

Clube		
/	Nomes	Nº Licença
Y		
X		
Z		
K		
W		

(1)	(2)	(3)	Nomes	Nomes	Resultados				Clube
A Y	—	—							
B X	A X	A X							
C Z	B Y	B Y							
Par	Par	C Z							
		A Y							
A X	A Y	B X							
C Y	B X	—							
B Z	—	—							

ORIGINAL—Federação Portuguesa de Tênis de Mesa

A gravar...
 Menu 0:00:00
 [Play] [Pause] [Stop]

3 de 7
 [Previous] [Next] [Home] [End]

Arbitragem - 3



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

Se for uma prova de equipas, deverá verificar se o número de pessoas que se encontra no banco, não ultrapassa o número estabelecido, que são seis (*treinador, jogadores, e outros oficiais*).



Procedimentos- 4



Quando os jogadores se apresentam na área de jogo, coloque os indicadores de jogos, a zero (ver figura)



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*).





Procedimentos- 5

Antes do início da partida, cada um dos jogadores entregará ao árbitro uma bola regulamentar, a fim de se proceder à escolha da bola que será utilizada no encontro.

Dentro da área de jogo, apenas será permitida a presença dos atletas (quando em competição), dos árbitros, do Juíz-árbitro e de um elemento do júri (se for necessário).

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)



Procedimentos- 6

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 direcção e coloque os indicadores de pontos em 0-0



Procedimentos - 7



Logo que possível, anuncie o resultado após final de cada jogada. Quando houver lugar a mudança de serviço, indique de novo o servidor seguinte.

Não permita 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.



Procedimentos - 8



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

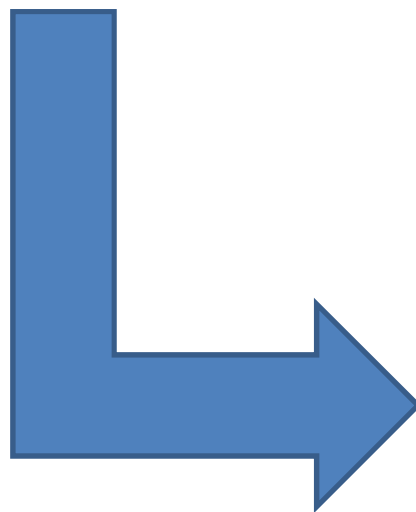
Na primeira ocasião advirta o infractor e caso ele repita esse procedimento, exhibir os respectivos cartões disciplinares e solicite-lhe que abandone a área de jogo até ao final da partida em curso.



Procedimentos - 9



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



Procedimentos - 10



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**).



Procedimentos - 11



No final de uma partida anuncie o resultado e num encontro de equipas, o resultado global do mesmo.

Complete o boletim de jogo e solicite aos jogadores ou aos capitães de equipa que o assinem. Mas nos encontros por equipas faça a pergunta : “Declara protestar o jogo?”



Boletim jogo - 3



Clube VISITADO

Declara Protestar o Jogo?

Sim Não

Delegado ou Capitão

Clube VISITANTE

Declara Protestar o Jogo?

Sim Não

Delegado ou Capitão

O Árbitro:

Nº _____

Resultado Final ____ / ____

A favor de: _____



Clube VISITADO

Declara Protestar o Jogo?

Sim Não

Delegado ou Capitão

Clube VISITANTE

Declara Protestar o Jogo?

Sim Não

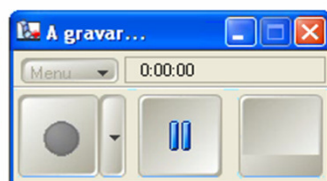
Delegado ou Capitão

O Árbitro:

Nº _____

Resultado Final ____ / ____

A favor de: _____



Iniciar

boletim_jogo * - SMA...

A inicializar...

Flash 8 Video Encoder



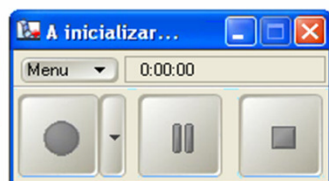
Boletim jogo - 3



EQUIPAMENTO	Mesas de Jogo: Marca: _____ Estado: Mto Bom <input type="checkbox"/> Bom <input type="checkbox"/> Razoável <input type="checkbox"/> Mau <input type="checkbox"/>	Redes: Marca: _____ Estado: Mto Bom <input type="checkbox"/> Bom <input type="checkbox"/> Razoável <input type="checkbox"/> Mau <input type="checkbox"/>
	Bolas: Cor: Branca <input type="checkbox"/> Laranja <input type="checkbox"/> Marca _____	Separadores:
	Marcadores: Estado: Mto Bom <input type="checkbox"/> Bom <input type="checkbox"/> Razoável <input type="checkbox"/> Mau <input type="checkbox"/>	Outros:



EQUIPAMENTO	Mesas de Jogo: Marca: _____ Estado: Mto Bom <input type="checkbox"/> Bom <input type="checkbox"/> Razoável <input type="checkbox"/> Mau <input type="checkbox"/>	Redes: Marca: _____ Estado: Mto Bom <input type="checkbox"/> Bom <input type="checkbox"/> Razoável <input type="checkbox"/> Mau <input type="checkbox"/>
	Bolas: Cor: Branca <input type="checkbox"/> Laranja <input type="checkbox"/> Marca _____	Separadores:
	Marcadores: Estado: Mto Bom <input type="checkbox"/> Bom <input type="checkbox"/> Razoável <input type="checkbox"/> Mau <input type="checkbox"/>	Outros:



Boletim jogo - 4

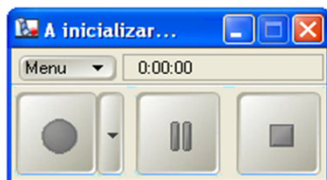


Condições de Jogo	Pavimento:			
	Iluminação:			
	<i>Área de Jogo, em metros</i>	Comprimento	Largura	Altura
		_____	_____	_____
	Fontes de Luz:			
	Toalheiros:			
Mesas de Árbitros:				



Condições de Jogo

Pavimento:			
Iluminação:			
Area de Jogo, em metros	Comprimento	Largura	Altura
	_____	_____	_____
Fontes de Luz:			
Toalheiros:			
Mesas de Arbitros:			



Boletim jogo - 5



Disciplina	INFRACITOR	§ 1º—artº 2º Atletas				Banco	Todos Agentes Desportivos	
		Adver	1 ponto	2 pontos	Desquali	Desqualif.	Adv. Formal	Expulsão
		1						
2								
3								
4								
Outros Assuntos:								
Assinatura: _____ nº _____ Data: __/__/200__								



Disciplina	INFRACITOR	§ 1º—artº 2º Atletas				Banco	Todos Agentes Desportivos	
		Adver	1 ponto	2 pontos	Desquali	Desqualif.	Adv. Formal	Expulsão
		1						
2								
3								
4								
Outros Assuntos:								
Assinatura: _____		nº _____		Data: ___/___/200__				



A gravar...

Menu 0:00:00

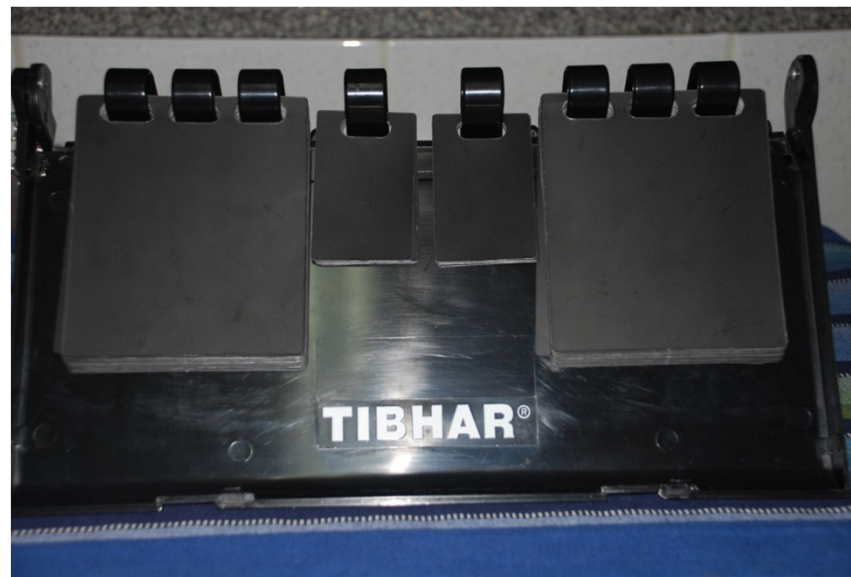
7 de 7



Procedimentos - 12



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 recoloque o marcador na posição em “branco”



Conclusão



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.



Ninguém poderá ser um bom árbitro, sem praticar a actividade, pelo que todas as qualidades enunciadas só se adquirem através de uma longa experiência e muita prática.



