

The International Table Tennis Federation



Manual para

OFICIAIS DE ARBITRAGEM

Décima quarta edição

Junho 2011

Copyright © ITTF

The ITTF encourages the reproduction of information from this Handbook provided that the source is mentioned.

PRÓLOGO

As secções das edições anteriores têm sido modificadas com o objectivo de proporcionar um guia mais simples e consistente na aplicação das leis e regulamentos. Comentários e sugestões no sentido de o melhorar são bem vindos e podem ser enviados ao Presidente do Comité de Árbitros e Juizes Árbitros.

*URC - ITTF
June 2011*

Primeira edição	Março de 1982
Segunda edição	Setembro de 1983
Terceira edição	Janeiro de 1989
Quarta edição	Setembro de 1989
Quinta edição	Setembro de 1991
Sexta edição	Novembro de 1993
Sétima edição	Setembro de 1995
Oitava edição	Outubro de 1997
Nona edição	Julho de 2000
Décima edição	Junho de 2004
Décima primeira edição	Dezembro de 2005
Décima segunda edição	Dezembro de 2006
Décima terceira edição	Agosto de 2007
Décima quarta edição	Junho de 2011

*Publicado por:
The International Table Tennis Federation*

ISBN 0 946587 69 8



Tradução efectuada por: Silvino Fonseca

A Federação Internacional de Ténis de Mesa (ITTF), fundada em 1926, é a entidade que superintende mundialmente neste desporto com 215 Associações em todo o mundo.

A ITTF supervisiona a organização anual dos Campeonatos do Mundo, os quais envolvem para cima de 800 jogadores de todos os continentes, e várias outras provas mundiais. O objectivo principal é gerir e desenvolver o desporto em benefício de mais de trinta milhões de jogadores a competir em todas as partes do mundo.

O ténis de mesa é ambos, um desporto Olímpico e um desporto Paralímpico, e está no programa respectivo dos Jogos Olímpicos de Verão e dos Jogos Paralímpicos.

MANUAL PARA OFICIAIS DE ARBITRAGEM

1	INTRODUÇÃO	Página	5
2	LEIS E REGULAMENTOS		5
	2.1	Aplicabilidade	5
	2.2	Leis	5
	2.3	Regulamentos	5
3	TIPOS DE COMPETIÇÃO		6
	3.1	Torneios Abertos	6
	3.2	Torneios Restritos	6
	3.3	Outras Competições Internacionais	6
4	OFICIAIS DE ARBITRAGEM		7
	4.1	O Juiz Árbitro	7
	4.2	O Árbitro	7
	4.3	O Árbitro Assistente	8
	4.4	O Cronometrista	9
	4.5	O Contador de Batimentos	9
	4.6	Recursos	9
	4.7	Substituições	10
	4.8	Imagem	11
	4.9	Uniforme dos Árbitros	11
5	CONDIÇÕES DE JOGO		12
6	A BOLA		13
	6.1	Tipo	13
	6.2	Escolha	13
7	A RAQUETA		13
	7.1	Os Revestimentos	13
	7.2	Colas	14
	7.3	Inspecção	15
	7.4	Danificação	15
8	VESTUÁRIO		16
	8.1	As Cores	16
	8.2	Desenhos e Motivos	16
	8.3	Publicidade	17
	8.4	Legalidade	17
	8.5	Fatos de Treino	18
	8.6	Trocas de Vestuários	18
9	DEFINIÇÕES		18
10	O SERVIÇO		19
	10.1	Consistência	19
	10.2	A Mão Livre	19
	10.3	Lançamento da Bola	20
	10.4	Bater a Bola	20
	10.5	Visibilidade	20
	10.6	Advertências	21

11	BOLA NULA	21
	11.1 Finalidade	21
	11.2 Serviço na Rede	22
	11.3 Interrupções	22
	11.4 Recebedor não Preparado	23
	11.5 Jogo em Cadeira de Rodas	23
12	UM PONTO	23
	12.1 Decisão	23
	12.2 Bola na Aresta da Mesa	24
	12.3 Dúvidas	25
13	CONTINUIDADE NO JOGO	25
	13.1 Desconto de Tempo	25
	13.2 Perdas de Tempo	26
	13.3 Utilização das Toalhas	26
	13.4 Equipamento Danificado	26
	13.5 Lesões	27
	13.6 Deixar a Área de Jogo	27
	13.7 Períodos de Descanso	28
14	ORDEM DE SERVIR, RECEBER E LADOS	28
	14.1 A Escolha	28
	14.2 Erros	28
15	SISTEMA DE ACELERAÇÃO	29
	15.1 Princípio	29
	15.2 Procedimentos	29
16	CONSELHOS AOS JOGADORES	30
17	COMPORTEAMENTO DOS JOGADORES	31
	17.1 Responsabilidade do Árbitro	31
	17.2 Advertências	32
	17.3 Penalizações	32
	17.4 Responsabilidade do Juiz Árbitro	33
18	CONDUÇÃO DO JOGO	34
	18.1 Anúncio do Resultado	34
	18.2 Sinalética	35
	18.3 Cronometragem	35
	18.4 Explicações	36
19	MARCADORES DE PONTOS	36
20	CONCLUSÃO	37
Apêndice A	Procedimentos Recomendados aos Oficiais de Arbitragem	38
Apêndice B	Directivas para os Oficiais de Arbitragem em Competições para o Título Mundial e Eventos Aprovados pela ITTF	42
Apêndice C	Qualificação dos Árbitros - (AUT)	47
Apêndice D	Código de Conduta dos Oficiais de Arbitragem	53
Apêndice E	Sinais de Mão Recomendados	54
Apêndice F	Procedimentos na Área de Jogo	57
Apêndice G	Uniforme dos Árbitros Internacionais	62
Apêndice H	Leis e Regulamentos dos Paralímpicos	64
Apêndice I	Resumo das Leis e Regulamentos alterados	67

1. INTRODUÇÃO

- 1.1 O objectivo deste manual é o de servir de guia aos oficiais de arbitragem na aplicação das Leis e Regulamentos e deve ser lido conjuntamente com o actual Manual da ITTF ou Livro de Regras. Ele trata, principalmente, dos deveres dos árbitros e árbitros assistentes, mas também inclui aspectos relacionados com as funções dos juízes árbitros relativos ao controlo directo das provas. O Manual do Juiz Árbitro (*Handbook for Tournament Referees*) cobre todos os deveres de um juiz árbitro de torneios.
- 1.2 Espera-se que os jogadores sintam que há consistência na condução das partidas e que não tenham de ser confrontados por várias interpretações das normas em vigor, em diferentes competições ou em diferentes países. No sentido de implementar essa consistência, o Comité de Árbitros e Juízes Árbitros da ITTF (URC) elaborou um conjunto de procedimentos para os oficiais de jogo que se podem encontrar nos Apêndices A, D, E e F.
- 1.3 O Apêndice B contém as directivas da ITTF relativas aos procedimentos dos oficiais de arbitragem que actuem em provas para atribuição de títulos e que incluem naturalmente os Campeonatos do Mundo. Embora estas directivas não sejam obrigatórias para outras competições, elas são frequentemente adoptadas nos Campeonatos Continentais e Campeonatos Internacionais Abertos.

O Apêndice C descreve a qualificação de árbitros e o Apêndice I é um resumo das alterações feitas às leis e regulamentos desde a última edição em 2007.

2. LEIS E REGULAMENTOS

2.1 Aplicabilidade

- 2.1.1 O primeiro requisito para um oficial de arbitragem deve ser o perfeito conhecimento das Leis e Regulamentos que regem o Ténis de Mesa de competição, complementado por um claro entendimento da sua aplicação aos diversos tipos de provas. A informação mais relevante aparece contida nos Capítulos 2, 3 e 4 do Manual da ITTF.

2.2 Leis

- 2.2.1 As “Leis de Ténis de Mesa” referidas daqui em diante como “leis”, aparecem contidas no Capítulo 2. As leis aplicam-se a todas as competições internacionais, sendo geralmente adoptadas pelas Federações Nacionais nas suas provas internas, se bem que tenham o direito de introduzir alterações nas competições em que intervenham apenas os seus próprios atletas. Uma lei somente pode ser alterada numa Assembleia-Geral e com a concordância de 75% da maioria dos votantes.

2.3 Regulamentos

- 2.3.1 O Capítulo 3 contém os “Regulamentos para as Competições Internacionais”, referidas daqui em diante como “Regulamentos” e aplicam-se, em geral em todas as competições internacionais. Normas adicionais para provas mundiais com disputa de título, incluindo os Campeonatos do Mundo, encontram-se mencionadas no Capítulo 4. Estes regulamentos só podem ser alterados numa reunião do Conselho de Directores da ITTF, por maioria simples dos votantes.

3. TIPOS DE COMPETIÇÃO

3.1 Torneios Abertos

- 3.1.1 Um torneio aberto é uma competição organizada debaixo da autoridade da Federação em cujo território se disputa, sendo aberta a jogadores de qualquer Federação. Neste tipo de torneios podem existir pequenas alterações aos Regulamentos, quando a entidade organizadora não puder ou não desejar cumprir determinados requisitos, geralmente os relacionados com as condições de jogo, tais como as dimensões das áreas de jogo.
- 3.1.2 Quando um torneio aberto não cumpre com determinados aspectos regulamentares, o formulário de inscrição deve mencionar claramente a natureza e extensão das alterações, de modo que aqueles que desejem participar nele as possam conhecer antecipadamente. Entende-se que todos os participantes que se inscrevem compreendem e assumem as limitações estabelecidas, e, portanto, o torneio reger-se-á por um regulamento modificado.
- 3.1.3 Em cada época, cada Federação pode organizar um torneio aberto de Seniores, um de Juniores e um de Veteranos como seu Campeonato Internacional Aberto. Se essa Federação pretender modificar os regulamentos especificamente para esse torneio, pode fazê-lo, mas apenas depois de autorizada pelo Comité Executivo da ITTF. Do mesmo modo, qualquer alteração aos Campeonatos do Mundo deve ser aprovada pelo Conselho de Directores da ITTF e, no que diz respeito aos Campeonatos Continentais, pela Federação Continental respectiva
- 3.1.4 Desde 1996, um número de Campeonatos Internacionais Abertos foram incluídos no “Circuito Pro-Tour”. Estes são organizados debaixo das directrizes da ITTF e, de vez em quando, incorporam variações experimentais das Regras e Regulamentos autorizadas pelo Conselho de Directores da ITTF. Tais variações podem aplicar-se a todos os torneios do Pro-Tour numa temporada ou num ano específico, pelo que se darão todos os pormenores no respectivo formulário de inscrição.

3.2 Torneios Restritos

- 3.2.1 As competições domésticas nas quais participam somente jogadores de uma Federação Nacional, assim como os torneios cujo acesso é limitado a jogadores de uma área definida ou de um determinado agrupamento ou colectivo profissional, não ficam automaticamente abrangidos pelos Regulamentos. Para estas competições, as entidades organizadoras poderão decidir quais os Regulamentos a aplicar e que alterações desejam introduzir.

3.3 Outras Competições Internacionais

- 3.3.1 Nos encontros internacionais de equipas, excepto nos Campeonatos do Mundo ou Continentais, os Regulamentos são geralmente respeitados, mas as Federações Nacionais participantes podem concordar com determinadas alterações. Nessas e noutras provas internacionais, deve ficar bem claro que todas as normas do Manual estão em vigor, a menos que os organizadores da prova estabeleçam excepções e as refiram claramente.

4. OFICIAIS DE ARBITRAGEM

4.1 O Juiz Árbitro

- 4.1.1 Para cada competição no seu todo, será nomeado um juiz árbitro assistido por um ou mais adjuntos, que actuarão como seus representantes. O juiz árbitro ou um dos seus adjuntos deve estar presente no local da prova durante o decorrer da mesma, de modo a decidir qualquer interpretação das regras ou a assegurar que a competição decorre de acordo com as Leis e Regulamentos em vigor.
- 4.1.2 Quando o juiz árbitro for o único a decidir, tal como permitir uma suspensão temporária de jogo devido a uma lesão ou para desqualificar um atleta que teve um comportamento inconveniente, ele deve ser coerente de maneira a evitar qualquer suspeição de parcialidade em relação a um jogador em particular. Em competições importantes recomenda-se que o juiz árbitro e os seus adjuntos pertençam a Federações Nacionais diferentes, por forma a que uma situação de conflito tenha sempre um oficial “neutral” a participar na decisão.
- 4.1.3 Dentro das suas atribuições, cabe ao juiz árbitro nomear os árbitros para cada encontro ou partida. Embora habitualmente não se encarregue dessa tarefa, ele deve certificar-se que os árbitros são competentes e coerentes na aplicação das regras. Nas provas em que forem introduzidas alterações, deve o juiz árbitro, numa reunião prévia, esclarecê-los relativamente aos pontos que possam provocar alguma contestação, especialmente quando algumas delas são novas e complexas.
- 4.1.4 Os jogadores ficam sob a jurisdição do juiz árbitro desde o momento que chegam ao recinto de jogo até que o abandonam. A sala de treino é considerada como fazendo parte do recinto de jogo.

4.2 O Árbitro

- 4.2.1 Para dirigir uma partida é nomeado um árbitro cuja função básica consiste em decidir sobre o resultado de cada jogada. Em princípio o árbitro não dispõe de poderes discricionários, mas ele é chamado a exercer um certo juízo sobre a aplicação de algumas leis e regulamentos, como por exemplo decidir quando uma jogada deve ser declarada de bola nula, quando na execução de um serviço ou de uma devolução um jogador se sente perturbado por uma situação fora do seu controlo ou, ainda, decidir se o comportamento de um jogador pode ser considerado como aceitável.
- 4.2.2 Quando um árbitro actua sozinho, ele é o único juiz em todas as questões de facto que possam surgir durante um encontro, tais como o bater da bola nas arestas da mesa e sobre todos os aspectos relacionados com o serviço. Nestas circunstâncias, ele é também responsável pela cronometragem do tempo de jogo, porém, quando se tiver que introduzir o sistema de aceleração será necessária a intervenção de outro árbitro que actuará como contador de batimentos.

- 4.2.3 Embora o árbitro seja obrigado a aceitar determinadas decisões tomadas por outros oficiais de arbitragem, ele ou ela tem o direito de exigir uma explicação se acreditar que um dos seus colegas tomou uma decisão fora da sua área de jurisdição. Se ele concluir que um oficial actuou indevidamente, pode rejeitar a decisão tomada corrigindo a mesma, sendo a posição mais frequente neste caso declarar a jogada de bola nula.
- 4.2.4 O árbitro deve colocar-se a cerca de 2 a 3 metros da mesa e no enfiamento da rede. O ideal seria que a sua cadeira se encontrasse ligeiramente elevada, embora tal não se torne necessário em partidas de singulares. Em pares é aconselhável que o árbitro actue de pé, caso o seu assento não seja suficientemente alto, de modo a poder observar com clareza a execução do serviço, o ressalto da bola nos dois meios campos direitos do servidor e do recebedor. Não é recomendável que o árbitro actue de pé nas partidas de singulares, porque uma tal posição poderá obstruir a visão dos espectadores.
- 4.2.5 Os jogadores ficam sob a jurisdição do árbitro desde o momento que chegam à área de jogo até que a abandonem.

4.3 O Árbitro Assistente

- 4.3.1 Em competições internacionais será nomeado um árbitro assistente que partilhará ou se encarregará de algumas das responsabilidades do árbitro. Por exemplo; um árbitro assistente é o único responsável pelas bolas que tocam a aresta superior do lado da mesa mais próxima dele e tem a mesma autoridade do árbitro para decidir da validade do serviço de um jogador e se este obstrui a bola, assim como, nalgumas situações, se uma jogada deve ser considerada de bola nula.
- 4.3.2 Se, quer o árbitro quer o árbitro assistente, decidirem que o serviço não é válido, que houve obstrução, que a bola tocou a rede no serviço ou que as condições de jogo foram de tal modo alteradas que influenciaram o desenrolar da jogada, a decisão é válida.
- 4.3.3 No entanto, uma decisão tomada por um desses oficiais pode, em certas circunstâncias, ser revogada por uma decisão assumida pelo outro. Por exemplo, o facto da bola tocar ou não a aresta da superfície de jogo do lado da mesa mais próximo do árbitro assistente, pode ser irrelevante se o árbitro principal viu um dos jogadores deslocar a mesa. Do mesmo modo, um serviço considerado ilegal pelo árbitro assistente pode não resultar em perda de ponto se o árbitro principal decidiu anteriormente que a jogada será de bola nula, pelo facto da bola vinda de outra mesa ter entrado na área de jogo.
- 4.3.4 O árbitro assistente deverá sentar-se do lado oposto ao árbitro principal, alinhado com a rede, e aproximadamente à mesma distância da mesa que o árbitro principal. **O árbitro assistente não deve permanecer de pé nas partidas de pares.**

4.4 O Cronometrista

4.4.1 Um árbitro assistente pode actuar como cronometrista, porém alguns árbitros preferem eles próprios cronometrar a duração dos jogos, talvez por considerarem ser mais fácil para eles controlar o tempo que concedem nas interrupções de jogo. O cronometrista deve cronometrar o tempo de adaptação às condições de jogo, os intervalos entre jogos, a duração de cada jogo, assim como qualquer suspensão autorizada. As decisões tomadas pelos cronometristas relativamente aos tempos cronometrados são definitivas.

4.5 O Contador de Batimentos

4.5.1 Quando o sistema de aceleração é introduzido, a contagem dos batimentos é feita normalmente por outro oficial ou pelo árbitro assistente. A única obrigação deste contador de batimentos é a de contar as devoluções do recebedor e a sua decisão sobre esta questão de facto não pode ser anulada. **Se o árbitro assistente actuar como contador de batimentos, mantém todas as competências que lhe são atribuídas como oficial de arbitragem.**

4.6 Recursos

4.6.1 Quando um jogador ou num encontro de equipas, o capitão da equipa considere que o árbitro, o árbitro assistente ou o contador de batimentos interpretou as Regras de forma errada, pode recorrer da decisão, mas nenhum recurso pode ser aceite contra uma decisão de facto tomada por um desses oficiais em matéria que seja de sua exclusiva competência. Os recursos devem ser dirigidos ao juiz árbitro cuja decisão será definitiva no que diz respeito a questões de interpretação das regras.

4.6.2 Contudo, se o jogador ou o capitão da equipa considerar que o juiz árbitro se enganou, pode elaborar um recurso suplementar dirigido ao Comité de Regras da ITTF, através da Federação Nacional a que pertence. Este Comité emanará uma norma para situações futuras, não podendo, no entanto, alterar a decisão tomada pelo juiz árbitro. Também poderá ser apresentado um recurso à Comissão Organizadora de um torneio contra uma decisão do juiz árbitro sobre matérias não cobertas pelos Regulamentos.

4.6.3 Ao analisar os recursos, o juiz árbitro deve respeitar os procedimentos adequados. Numa prova individual ele apenas dialoga com o jogador ou par que recorreu da decisão de um oficial de jogo, não permitindo que o conselheiro actue como seu representante, ainda que admita a presença de um tradutor se houver problemas de comunicação. Num encontro de equipas, qualquer protesto de um jogador será ignorado se não for apoiado pelo seu capitão de equipa.

4.6.4 Quando um recurso se relaciona com a actuação de um oficial de arbitragem, apenas esse oficial poderá intervir na argumentação da ocorrência. O juiz árbitro pode a dada altura querer ouvir a opinião de outro oficial ou de uma testemunha, mas assim que essas pessoas tenham prestado os seus depoimentos não poderão participar na discussão do caso. Qualquer tentativa de interferência por alguém não relacionado com o recurso, deve ser firmemente desencorajado.

4.7 Substituições

- 4.7.1 Podem ocorrer situações durante uma prova, quer antes de uma partida começar, quer depois do seu início, em que é levantada a questão da competência de determinado oficial de arbitragem para cumprir as tarefas para as quais foi designado. Estas situações não são muito comuns, mas quando surgem o juiz árbitro deve estar preparado para fazer uso da sua autoridade e resolver o problema, podendo substituir o oficial em questão se for essa a solução mais apropriada.
- 4.7.2 O essencial para o juiz árbitro consiste em apreciar se o facto de designar um outro oficial ou de manter em função o oficial previamente nomeado é de natureza a não afectar o desenrolar da partida. Se um oficial está a actuar correctamente e de maneira coerente não demonstrando parcialidade deliberada, não faz sentido que o juiz árbitro o substitua pela simples razão das suas decisões afectarem mais um jogador ou par do que outro.
- 4.7.3 Uma queixa de um jogador de que o árbitro é demasiado rígido na sua maneira de aplicar as leis ou o facto do árbitro já ter sido objecto de uma contestação por parte do mesmo jogador, não o desqualifica automaticamente de dirigir partidas em que toma parte esse jogador. Também uma discussão entre um árbitro do encontro e um jogador ou um capitão durante o jogo, não justifica necessariamente a substituição desse árbitro.
- 4.7.4 Os erros esporádicos do árbitro e em especial quando prontamente corrigidos, não constituem geralmente razão suficiente para a sua substituição, tornando-se recomendável que o juiz árbitro não intervenha durante o decorrer do jogo, mesmo quando os erros se tornam mais repetidos, desde que, como é óbvio, seja claro que o resultado não está a ser afectado por essas decisões. Deve, no entanto, ser tomado em linha de conta, quando se tratam de encontros de grande responsabilidade, o efeito negativo que tais situações podem ter junto do público.
- 4.7.5 Se, e apenas se, o juiz árbitro considerar que a manutenção de um árbitro está a prejudicar de um modo evidente a evolução do resultado, levando à perda de confiança por parte dos jogadores da competência e capacidade de julgamento desse árbitro, pode o juiz árbitro substituí-lo por outro. A troca deverá decorrer discretamente e o juiz árbitro explicará cuidadosamente ao árbitro substituído as razões da sua decisão, evitando qualquer acção pública de crítica ou de reprovação.
- 4.7.6 Sempre que um árbitro for substituído por ter tomado decisões erradas, o resultado mantém-se desde que essas decisões tenham sido baseadas em questões de facto dentro da sua área de jurisdição. Porém, se as decisões se basearam numa interpretação errada das regras ou se forem tomadas fora da sua esfera de competência, pode ser encarada a hipótese de se tornar a disputar um jogo cujo resultado foi afectado, sendo normalmente preferível continuar a jogar-se com o resultado existente na altura da substituição do árbitro.

4.8 Imagem (Ver também Apêndices A, D, E, F e G)

- 4.8.1 Para além da sua função primária que é naturalmente garantir um resultado correcto das partidas, os oficiais de arbitragem devem contribuir para uma boa imagem do espectáculo. Isto não deve, no entanto, encorajá-los a tomarem atitudes de saliência. O melhor tributo que se pode prestar a uma equipa de arbitragem prende-se com a sua capacidade em passar despercebida, conduzindo o jogo de tal modo que, quer os jogadores, quer os espectadores se concentrem totalmente no desenrolar do mesmo.
- 4.8.2 Enquanto actuam, os árbitros devem mostrar-se atentos e interessados no encontro que dirigem. Uma atitude demasiado brincalhona ou demasiado desenvolta não será muito apreciada pelos jogadores que consideram o jogo um assunto muito sério. No decorrer de um encontro não devem abandonar as suas posições, excepto quando tenham de o fazer por motivos bem específicos como, por exemplo, recolher a bola no final de cada jogo ou recolocar a posição dos separadores.
- 4.8.3 Mesmo quando não estão a arbitrar os árbitros devem preocupar-se em não pôr em causa a sua autoridade, nem tampouco desacreditarem a sua Federação ou o desporto em geral. É importante que eles mantenham boas relações com os jogadores, mas não devem exagerar nesse particular para não dar azo a desconfianças de parcialidade. Devem igualmente evitar criticar em público os outros oficiais ou os organizadores.
- 4.8.4 O árbitro será também responsável pelo aspecto da área de jogo durante o encontro. Esta deverá manter-se limpa e livre de material indevido e de pessoas estranhas ao jogo. Deverá ainda corrigir qualquer deslocação da mesa ou dos separadores. Apenas os oficiais de jogo directamente envolvidos no encontro têm autorização para permanecer dentro da área de jogo, posicionados de tal modo que lhes permita desenvolver as suas funções correctamente sem constituírem um obstáculo ao desenrolar do jogo.
- 4.8.5 Normalmente os organizadores limitam o número de pessoas que se sentam no banco das equipas. Em competições individuais, poderá estabelecer-se o número de pessoas que podem acompanhar os jogadores ou pares. Compete ao árbitro zelar para que estes limites sejam respeitados e, se necessário, suspender o jogo até que as pessoas excedentes tenham sido evacuadas.
- 4.8.6 É aconselhável apertar os casacos no momento de entrar na área de jogo, e durante a sua apresentação ao público. Contudo, quando se sentarem, será melhor desapertar os casacos para tornar mais fácil o movimento dos braços. É importante, que em todos os torneios, os árbitros se comportem de uma maneira profissional e se sintam confortáveis em todos os momentos. (Ver Apêndice F)

4.9 Uniforme dos Árbitros

- 4.9.1 A maior parte das Federações adoptaram já equipamentos padronizados para os seus oficiais de arbitragem, constituídos geralmente por casaco e calça ou saia de cores determinadas. No entanto, este vestuário pode não ser aconselhável em todas as ocasiões. Em pavilhões ou salas em que a temperatura é particularmente elevada, pode ser penoso para um árbitro actuar de casaco em encontros muito demorados e, noutros casos, dar-se o inverso por as salas serem desconfortavelmente frias.

- 4.9.2 Em tais circunstâncias, os árbitros podem acordar entre si adaptar o seu uniforme às condições ambientes, como utilizar “pull-overs” desde que sejam todos da mesma cor. O mais importante é que os árbitros estejam impecavelmente vestidos e o mais uniformemente possível, porém quaisquer eventuais alterações ao vestuário normal têm de ser aprovadas pelos organizadores das provas.
- 4.9.3 O URC adoptou um uniforme padrão dos árbitros para as Provas que contam para o Título Mundial (Apêndice G). Para outras provas aprovadas pela ITTF, os Árbitros Internacionais podem vestir o uniforme das suas Federações ou o Uniforme de Árbitro Internacional (IU).
- 4.9.4 A não ser que seja autorizado pelo juiz árbitro por razões médicas ou religiosas, chapéus ou ornamentos não devem ser usados. Fatos de treino, corta-ventos, sandálias, etc. também não devem ser utilizados.

5. CONDIÇÕES DE JOGO

- 5.1 A decisão final sobre a aceitabilidade das condições e do equipamento de jogo pertence ao juiz árbitro, mas geralmente é o árbitro que em primeiro lugar se apercebe das deficiências existentes, em especial das que ocorrem depois de uma prova se ter iniciado. Portanto, é preciso que o árbitro esteja familiarizado com os requisitos estabelecidos pelas Leis e Regulamentos, de modo a poder informar rapidamente o juiz árbitro de todas as anomalias que não estejam sob a sua jurisdição.
- 5.2 O espaço reservado para jogar, o nível da iluminação, as mesas e as redes são geralmente verificados quando da montagem do pavilhão. Não obstante, o árbitro deve assegurar-se que as condições de jogo se encontram satisfeitas e que nada perturbará o desenrolar do mesmo, como por exemplo; uma falha na iluminação, a deslocação da mesa ou o facto da rede não se apresentar suficientemente tensa.
- 5.3 Na medida do possível, o árbitro tentará corrigir a deficiência em questão, mas se não puder fazê-lo sem retardar o jogo, deve informar de imediato o juiz árbitro. Este reterá o início da partida até que a situação esteja resolvida podendo, no entanto, transferir o encontro para outra mesa. Se se tratar de um problema menor os jogadores podem concordar em ignorá-lo e continuar a jogar mesmo que as condições não sejam as ideais.
- 5.4 É da responsabilidade do árbitro da partida verificar se em matéria de publicidade os regulamentos são respeitados. A quantidade, as dimensões e as cores dos anúncios colocados no equipamento dentro e em redor da área de jogo, devem ser comprovadas atempadamente pelo juiz árbitro de maneira que as correcções que se venham a considerar necessárias possam ser efectuadas antes do início do encontro. Durante a competição os árbitros devem assegurar-se que a publicidade existente no vestuário e nos dorsais dos jogadores estão de acordo com as normas.
- 5.5 É importante que o árbitro ou o árbitro assistente verifique a altura e a tensão da rede. Isto deve ser feito antes do início de todos os encontros, incluindo os de equipas. Não basta tocar-lhe para a dar como boa, pelo que o árbitro deve utilizar um tensor de rede para assegurar a sua consistência. Estes medidores pesam exactamente 100 gramas e têm duas medidas, uma de 15,25 cm e outra com 1 cm menos. Depois de se ter verificado a altura com a medida superior, apoia-se a medida inferior na rede e ajusta-se a tensão até que a parte inferior do medidor toque justamente a superfície de jogo.

6. A Bola

6.1 Tipo

6.1.1 É obrigação do árbitro assegurar-se que a bola de jogo é do tipo, marca e cor, estabelecidos para a prova em questão, não sendo permitida a utilização de qualquer outra bola mesmo que ambos os jogadores ou pares estejam de acordo. Qualquer tentativa de substituição da bola por outra diferente, pode ser considerada como comportamento anti-desportivo e abrangida pelas normas apropriadas.

6.2 Escolha da Bola

6.2.1 Os jogadores não estão autorizados a efectuar a escolha das bolas dentro da área de jogo mas, sempre que possível, deve-se-lhes dar a oportunidade de fazer essa escolha antes da sua chegada à mesa de jogo. Se, por qualquer razão, os jogadores não tiverem escolhido nenhuma, o árbitro tirará uma à sorte de uma caixa de bolas novas da marca, do tipo e da cor designadas para a prova em questão.

6.2.2 O mesmo procedimento é seguido se uma bola se perder ou partir no decorrer de uma partida e tiver que ser substituída. Neste caso, os jogadores podem ser autorizados a alguns batimentos com a nova bola. É preciso, no entanto, que eles tenham em conta que a possibilidade que se lhes oferece é apenas para testarem a nova bola e, se for caso disso, reclamar uma outra.

7. A RAQUETA

7.1 Os Revestimentos

7.1.1 A superfície da raqueta utilizada para bater a bola, deve estar revestida por um dos materiais especificados nas leis, devendo um dos lados ser vermelho e o outro preto, mesmo que não estejam cobertos. O revestimento deve estender-se até aos limites, sem no entanto os ultrapassar, embora possa ser admitida uma certa tolerância. Compete ao juiz árbitro decidir o que é aceitável e disso informar os árbitros mas, como referência, uma margem até 2 mm pode ser aceitável para a maior parte dos juízes árbitros.

7.1.2 Em competições disputadas de acordo com os regulamentos internacionais os revestimentos devem ser de um tipo autorizado pela ITTF. Neste caso os revestimentos devem ter o logótipo da ITTF assim como o logo ou a marca do fabricante, pelo que aos jogadores será exigido que colemb a borracha à lâmina de modo que aqueles elementos de identificação **fiquem perto do cabo da raqueta e claramente visíveis**, a fim de que possam ser facilmente verificáveis pelo árbitro.

7.1.3 Se bem que apenas sejam autorizados materiais que cumpram as leis e os regulamentos em vigor, isso não significa que um revestimento indicado como autorizado seja automaticamente legal. A camada original de esponja pode ter sido substituída por uma outra de espessura superior que com a colagem pode provocar um aumento de volume, pelo que a espessura do revestimento tem sempre de ser verificada. **O revestimento deve ser usado da forma autorizada pela ITTF, e de maneira nenhuma será permitido qualquer tratamento físico, químico ou outros que alterem as características de**

jogo, tais como fricção, cor, superfície, etc., e deve passar com sucesso todos os parâmetros do teste de controlo da raqueta.

- 7.1.4 Uma das decisões mais difíceis para um árbitro tem a ver com o brilho permitido no revestimento das raquetas. Embora isso possa ser verificado com um medidor de brilho “EEL glossometer”, tal equipamento não está normalmente disponível numa competição pelo que outros meios mais práticos têm de ser encontrados. Como princípio orientador, digamos que o revestimento da raqueta pode ser considerado demasiado brilhante se as letras de um medidor de rede colocado de uma forma angular se reflectirem claramente na superfície da raqueta.
- 7.1.5 O árbitro deve verificar o revestimento das raquetas através de uma lista de borrachas autorizadas. A existência da marca ITTF é necessária mas não significa que o revestimento seja automaticamente regulamentar. O “site” da ITTF www.ittf.com contém a lista actualizada dos revestimentos aprovados.

7.2 Colas

- 7.2.1 As borrachas podem ser coladas às pás das raquetas apenas por folhas adesivas ou colas líquidas que não contenham solventes nocivos. Os Organizadores têm de providenciar uma área de colagem devidamente arejada e os jogadores não devem usar colas líquidas ou solventes associados em qualquer parte do recinto de jogo, incluindo os vestuários, a sala de aquecimento e as áreas dos espectadores.
- 7.2.2 Colas que contenham compostos voláteis nocivos não são mais aprovadas pela ITTF. A ITTF já informou todos os jogadores para deixarem de utilizar solventes voláteis, pelo que qualquer jogador que use tais colas estará por sua conta e risco. Começando em 2008 a ITTF implementou o nível de tolerância zero no programa e protocolo dos testes da raqueta, inicialmente usando o “e-nez”, mas agora usando o instrumento mini RAE que serve para garantir que as raquetas usadas pelos jogadores estão livres de solventes voláteis. As colas que contenham solventes orgânicos voláteis também não podem ser usadas no recinto de jogo.
- 7.2.3 **Nas competições de alto nível as raquetas são examinadas num centro de controlo para que se teste a presença de solventes proibidos, a espessura, lisura, brilho, etc., normalmente depois dos encontros terminados. A partir dos quartos de final as raquetas serão testadas antes do início dos encontros.**
- 7.2.4 **Uma raqueta que não passe no teste antes do início de um encontro será confiscada e o jogador terá de utilizar uma outra; se não houver tempo para examinar a nova raqueta, esta será testada depois do encontro terminar. Uma raqueta que for considerada satisfatória será marcada e dada ao árbitro num invólucro de papel para que este a entregue ao jogador na mesa de jogo.**
- 7.2.5 **Se uma raqueta falhar um teste oficial, o jogador faltoso ficará sujeito às penalizações como que foram implementadas nos Campeonatos do Mundo de 2010.**

- 7.2.6 **Todos os jogadores têm o direito de poder testar as suas raquetas voluntariamente, sem quaisquer penalizações antes do encontro. Informação completa sobre o controlo de raquetas pode ser encontrada em www.ittf.com.**

7.3 Inspeção

- 7.3.1 O árbitro deve inspeccionar as raquetas que os jogadores pretendem utilizar antes deles iniciarem o período de adaptação, a fim de evitar atrasos no início das partidas. Esta e todas as inspeções subsequentes tornadas necessárias porque uma raqueta danificada tem de ser substituída, devem fazer-se da forma mais discreta possível. Aos adversários deve sempre ser dada a possibilidade de examinar qualquer raqueta que vá ser utilizada.
- 7.3.2 Se o árbitro considerar que uma raqueta é ilegal, deverá explicar ao seu possuidor o porquê dessa situação. Se for uma decisão de facto, tal como a espessura excessiva do revestimento, o jogador aceitará normalmente, caso contrário o assunto terá de ser relatado ao juiz árbitro, cuja decisão será definitiva. De igual forma, se um adversário contestar a legalidade da raqueta que o árbitro aceitou como legal, é ao juiz árbitro que compete decidir o fundamento da reclamação.
- 7.3.3 Um jogador não está autorizado a trocar de raqueta durante uma partida a não ser que ele acidentalmente a danifique, de tal modo que não possa utilizá-la. Se o árbitro descobrir que um jogador trocou de raqueta sem justificação, deve imediatamente suspender o jogo e relatar o caso ao juiz árbitro, o qual pode desqualificar o jogador.
- 7.3.4 Normalmente, os jogadores devem deixar as suas raquetas em cima da mesa durante os intervalos entre jogos e não podem levá-las consigo sem o acordo explícito do árbitro. Se, com o consentimento do árbitro, um jogador, por qualquer razão, durante um intervalo, leva consigo a sua raqueta, o árbitro e o adversário no início do jogo seguinte devem ter a possibilidade de a verificar de novo, ou outra que a substitua, antes do início do jogo seguinte. A única excepção será para jogador incapacitado que tenha a raqueta ligada à sua mão.

7.4 Danificação

- 7.4.1 Uma raqueta que se encontra legal quando começa a ser utilizada, pode danificar-se com o decorrer do jogo, como por exemplo; romper a continuidade da borracha ou a uniformidade dos picos que se encontram à sua superfície. Se um jogador pretender continuar a jogar com a raqueta danificada e o árbitro tiver dúvidas sobre a sua legalidade, deve imediatamente informar o juiz árbitro.
- 7.4.2 Ao decidir autorizar o uso de uma raqueta deteriorada, o juiz árbitro deve pensar primeiro nos interesses do adversário. É provável que a bola tenha ressaltos imprevisíveis se batida por uma superfície danificada e cause, por isso, dificuldades a ambos os jogadores, embora o jogador que pretende continuar com a raqueta nesse estado tenha implicitamente aceitado o risco. Por conseguinte, a não ser que os danos sejam mínimos, é geralmente preferível que a raqueta danificada seja substituída.

8. VESTUÁRIO

8.1 As Cores

- 8.1.1 A cor principal do vestuário deve ser claramente diferente da bola de jogo, mas a cor principal não significa necessariamente a cor que ocupa a maior área. Um espaço ininterrupto de cor na frente da camisola que cubra apenas 40% da sua área pode ser considerada como a cor dominante, enquanto que uma maior percentagem da mesma cor eventualmente dispersa pode-se tornar pouco notada. O objectivo deste princípio é assegurar a visibilidade da bola, e por essa razão a cor das costas da camisola pode ser menosprezada.
- 8.1.2 É a cor mais óbvia do vestuário que é importante, pelo que o juiz árbitro tem de decidir se ela estabelece suficiente contraste com a cor da bola. O vestuário no qual a cor dominante é o amarelo pode ser aceitável com a bola laranja, assim como uma camisola com um fundo branco pode ser legal com uma bola branca, desde que as cores mais perceptíveis do vestuário sejam claramente diferentes.
- 8.1.3 Não existem restrições específicas quanto à cor e tamanho dos emblemas, mas estes devem cumprir os normais requisitos das cores e desenho do vestuário. Nas costas das camisolas, os jogadores podem usar inscrições que os identifiquem a si, às suas Federações ou aos seus Clubes, e aqui qualquer cor pode ser utilizada, incluindo o branco. No entanto, estas inscrições não podem encobrir os números de identificação dos jogadores que os organizadores pretendem que eles usem.
- 8.1.4 Os jogadores e pares opositores devem usar camisolas de cores claramente diferentes. O árbitro deve resolver qualquer situação a este respeito antes dos jogadores iniciarem o período de adaptação e, de preferência, antes dos jogadores chegarem à área de jogo.
- 8.1.5 Um árbitro que considere que a cor das camisolas usadas pelos pares opositores não é suficientemente diferente, deve pedir-lhes para decidirem qual deles mudará de equipamento; se eles não aceitarem mudar, este assunto deve ser relatado ao juiz árbitro. Se aceitarem mas não conseguirem chegar a um entendimento, a decisão será tomada pelo árbitro por sorteio.
- 8.1.6 O objectivo desta regulamentação é de ajudar os espectadores a distinguirem os jogadores, pelo que a distância que separa os espectadores da área de jogo deve ser tomada em consideração. Cores que pareçam claramente diferentes vistos de perto, podem-se confundir quando se assiste a um jogo na última fila das bancadas reservada aos espectadores e, por conseguinte, é preferível que as camisolas dos jogadores sejam de cores basicamente diferentes e nunca de outros tons dentro da mesma cor.

8.2 Desenhos e Motivos

- 8.2.1 A roupa pode ser de qualquer desenho desde que não tenham símbolos ou inscrições que sejam ofensivos ou de natureza a desacreditar a modalidade. Compete ao juiz árbitro determinar o que é ou não aceitável nesta matéria, mas desenhos obscenos, slogans ou mensagens de carácter político em qualquer língua, devem ser rejeitados.

8.2.2 Nas competições internacionais, jogadores de uma mesma Federação que formem um par, podem usar roupas de diferentes fabricantes se as cores básicas forem as mesmas e a Federação Nacional que representam autorizar. Numa competição para o título Mundial, Olímpico ou Paralímpico os jogadores de uma mesma Federação devem equipar-se uniformemente, com a possível exceção das meias e dos sapatos, do número, tamanho, cor e motivos de publicidade na roupa.

8.3 Publicidade

8.3.1 As camisolas, os calções e as saias podem conter publicidade para além do logótipo ou da marca do fabricante, embora a publicidade a certo tipo de produtos possa ser impedida. Esses anúncios publicitários estão limitados no tamanho e número mas podem ser de qualquer desenho, desde que não sejam demasiado reflectivos ou brilhantes que perturbem a visão do adversário nem contenham palavras ou símbolos ofensivos.

8.4 Legalidade

8.4.1 É geralmente o árbitro o primeiro a verificar se o vestuário dos jogadores está ou não em conformidade com os regulamentos. Se ele estiver convencido que o vestuário não é legal, deve informar o jogador disso mesmo e convencê-lo a proceder à sua substituição. O árbitro só deverá chamar o juiz árbitro se tiver dúvidas ou então se o jogador não aceitar a sua decisão.

8.4.2 A decisão sobre a legalidade do vestuário é muitas vezes uma questão interpretativa, pelo que pertence ao juiz árbitro o julgamento final neste domínio.

8.4.3 Embora seja razoável esperar que os árbitros relatem quaisquer dúvidas sobre a legalidade do vestuário, é aconselhável que o juiz árbitro os verifique pessoalmente, vigiando de vez em quando as áreas de jogo de modo a constatar que não existem falhas claras às normas exigidas. Isto deve ser feito o mais cedo possível, dado que se torna mais difícil justificar a proibição de determinada peça de vestuário que não tenha sido questionada em encontros anteriores.

8.4.4 Ao tomar decisões sobre a legalidade do vestuário, bem como sobre outras partes do equipamento de jogo, o juiz árbitro deve actuar de uma forma coerente em relação a todos os participantes de uma competição e, sempre que possível, segundo os padrões aplicáveis ao mesmo tipo de prova. Em casos de incerteza, ele poderá estabelecer comparações com o vestuário que tenha anteriormente aprovado, obtendo assim um padrão mais alargado de avaliação.

8.4.5 Os regulamentos definem o que é o “vestuário normal” mas não é especificamente proibido o uso de ornamentos ou calções de ciclista, pelo que, em cada caso, compete ao juiz árbitro decidir o que será permitido, tendo em conta a imagem do desporto. Ornamentos de cariz religioso ou fitas para evitar que os cabelos tapem a visão do jogador são claramente aceitáveis, mas a maior parte dos juizes árbitros não aceitarão, por exemplo, bonés de baseball com a pala virada para trás.

- 8.4.6 É cada vez mais comum os jogadores usarem calções de ciclista, na maioria dos casos por debaixo de uns calções normais, como maneira de manter os músculos aquecidos, sendo essa prática geralmente aceite. É, no entanto, recomendado que esses calções sejam da mesma cor do calção normal, mas sem qualquer publicidade ou inscrições.
- 8.4.7 Se um jogador protestar que está a ser incomodado por um artigo de joalheria ou outros objectos reflectores usados pelo seu adversário, o árbitro deve pedir a este que tire ou cubra o objecto em questão. Se o jogador não acatar a decisão, o árbitro comunicará o caso ao juiz árbitro, mesmo que não esteja de acordo com a recusa. Será irrelevante o facto de tais objectos terem sido utilizados em encontros anteriores, pelo que cada caso deve ser decidido na altura em que for questionado.

8.5 Fatos de Treino

- 8.5.1 Normalmente, um jogador não pode utilizar qualquer parte de um fato de treino no decorrer do jogo, mas em circunstâncias excepcionais o juiz árbitro pode autorizar a sua utilização. Como exemplo, referiremos o frio excessivo existente num pavilhão que pode provocar lesões musculares, ou uma deficiência física ou ferida na perna que o jogador prefira manter coberta. Se for utilizado, o fato de treino deverá estar em conformidade com as normas regulamentares relativas ao vestuário de jogo. **Um jogador com uma deficiência física, esteja em cadeira de rodas ou de pé, pode usar a parte debaixo do seu fato de treino durante o jogo, mas calças de ganga não serão permitidas.**

8.6 Trocas de Vestuário

- 8.6.1 Os jogadores devem ser desencorajados a trocarem de vestuário à vista dos espectadores. Se for necessário a troca de uma peça de vestuário por a mesma se encontrar rasgada ou molhada devido à transpiração, o jogador pode ser autorizado a abandonar a área de jogo durante um intervalo, acompanhado de um oficial. O juiz árbitro poderá dar autorização caso a caso ou delegar nos árbitros essa decisão antes do início da competição.

9. DEFINIÇÕES

- 9.1 As leis que regem o jogo são precedidas por um conjunto de definições. O objectivo principal dessas definições consiste em explicar os principais termos técnicos usados nas leis, os quais podem ser diferentes do normal significado das palavras, mas que ajudam à interpretação de casos específicos.
- 9.2 Por exemplo, a definição de “bater” a bola será “ *tocar a bola com a raqueta segura na mão ou com a mão da raqueta abaixo do pulso*”. Daqui se conclui que se um jogador deixar cair a raqueta e tentar devolver a bola batendo-a com a mão que segurava anteriormente a raqueta, não executa uma boa devolução porque não “bateu” a bola de acordo com a definição.
- 9.3 Pela mesma razão ele não fará uma boa devolução se projectar a raqueta contra a bola, porque aquela não “bate” a bola se não estiver segura na mão no momento do impacto. Todavia, um jogador pode mudar a raqueta de uma mão para a outra durante o jogo e bater a bola com a raqueta alternadamente em cada mão, porque a mão que segura a raqueta passa a ser automaticamente a “mão da raqueta”.

- 9.4 É essencial perceber quando uma bola é considerada como estando “em jogo” porque só nessa altura é que um ponto pode ser contado, a não ser que tenha sofrido um ponto de penalização. A bola está em jogo a partir do último momento em que está imóvel na palma da mão livre do servidor antes de ser intencionalmente projectada em serviço, porque até que o servidor não demonstre essa intenção, a bola não está em jogo.
- 9.5 Por conseguinte, se a bola cair acidentalmente da mão do servidor antes dele fazer menção de a projectar, o seu adversário não ganha o ponto porque naquele momento a bola ainda não estava em jogo. Pela mesma razão, um jogador pode colocar a bola sobre a sua mão livre e depois mudar de escolha quanto ao tipo de serviço que quer efectuar. Desde que o jogador não faça menção de projectar a bola, o ponto não é contado.
- 9.6 Uma vez que a bola está em jogo permanece assim até que seja considerada nula ou termine com a atribuição de um ponto. A bola não está em jogo pelo facto de sair da área de jogo ou passar por cima da iluminação sem lhe tocar, mas sim se ela tiver cruzado um dos campos ou tiver passado para além da linha de fundo do jogador que deve receber sem lhes ter tocado, depois de ter sido batida pelo seu adversário.
- 9.7 A definição de “*Obstrução*” tem sido um pouco alterada. A ideia é a de que o jogador será penalizado por esta lei apenas se interceptar a bola de forma que impeça o seu opositor de fazer uma boa devolução. Não há obstrução se a interceptação ocorrer depois da bola ter ultrapassado a linha de fundo, as partes laterais da mesa ou, por outro lado, se ela se estiver desviando para fora da superfície de jogo.

10. O SERVIÇO

10.1 Consistência

- 10.1.1 Uma consistente aplicação das regras do serviço continua a apresentar dificuldades, talvez porque esta norma se tornou muito complicada e porque existe uma tendência natural dos árbitros em prestar mais atenção aos aspectos do serviço que são mais fáceis de verificar. Para contrariar esta tendência, os árbitros devem ter em mente a finalidade dos diversos requisitos e tentarem assegurar-se que a lei é aplicada de maneira a atingir os seus objectivos.

10.2 A Mão Livre

- 10.2.1 O requisito para que a mão livre do servidor esteja aberta prende-se com a necessidade da bola não estar agarrada, impedindo assim o servidor de lhe dar efeito quando a projecta. Ao aplicar a lei, o árbitro não deve preocupar-se tanto com a curvatura da mão do servidor, mas sim com o facto da bola repousar livremente na palma da mão.
- 10.2.2 Para assegurar que a bola repousa livremente na palma da mão, é obrigatório que ela se encontre imóvel acima da superfície de jogo. A mão livre não deve ser colocada abaixo da superfície de jogo e daí ser projectada para iniciar o serviço. Se a mão não retomar uma posição imóvel acima do nível da superfície de jogo o serviço deverá ser considerado ilegal.

10.2.3 A bola, mas não necessariamente toda a mão livre, deve estar atrás da linha de fundo do servidor desde o início do serviço até ser projectada para cima. Portanto, um jogador pode começar um serviço com o braço e parte da mão livre sobre a superfície de jogo que não perde necessariamente o ponto, desde que a bola esteja claramente atrás da sua linha de fundo.

10.3 Lançamento da Bola

10.3.1 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 45° 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.**

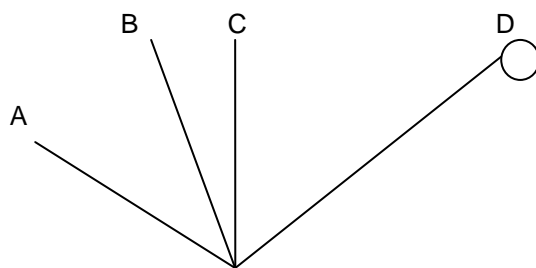


Diagrama 10.3.1

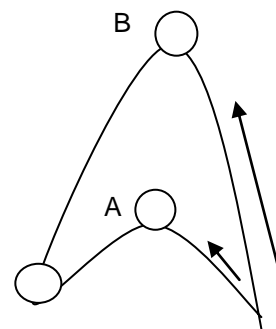


Diagrama 10.3.2

10.3.2 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.

10.4 Bater a Bola

10.4.1 A bola não deve ser batida antes de ter começado a descer do ponto mais alto da sua trajetória. No momento do contacto com a raqueta, a bola deve encontrar-se acima do nível da superfície de jogo e atrás da linha de fundo.

10.5 Visibilidade

10.5.1 **O objectivo principal da actual 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 projectado a bola.

- 10.5.2 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.
- 10.5.3 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 correctamente, 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.

10.6 Advertências

- 10.6.1 Um árbitro **ou árbitro assistente**, que suspeite, sem disso estar seguro, que o serviço de um jogador é ilegal, pode adverti-lo sem atribuir um ponto ao adversário. Apenas uma advertência deve ser feita durante uma partida e, se o servidor posteriormente na mesma partida executar um ou mais serviços duvidosos pela mesma razão ou por outras, perderá o ponto. Quando se adverte o servidor por um serviço duvidoso não se deve mostrar um cartão amarelo.
- 10.6.2 **Quer o árbitro quer o árbitro assistente** podem fazer uma advertência no serviço.
- 10.6.3 Quer uma advertência formal tenha sido ou não dada, não impede que **o árbitro ou o árbitro assistente** avise informalmente um jogador entre jogadas que o seu serviço está nos limites da legalidade e que qualquer desvio pode torná-lo ilegal. Contrariamente ao que se pensa, um jogador não tem direito a um aviso formal pelo seu primeiro serviço ilegal, pelo que uma clara infracção à lei do serviço será sempre penalizada com a atribuição de um ponto ao seu adversário.
- 10.6.4 O árbitro **ou o árbitro assistente** não pode ignorar uma infracção à lei do serviço só porque ele acredita que o servidor não procurou tirar vantagem desse facto. Não há também qualquer justificação para que uma primeira falta seja ignorada por o árbitro considerar que ela foi ocasional. Se isso acontecer, numa situação mais crítica da partida, o servidor pode justamente protestar que esse mesmo serviço não foi penalizado em ocasiões precedentes.
- 10.6.5 **O árbitro ou o árbitro assistente pode relevar os requisitos para um serviço correcto se estiver convencido que o impedimento é devido a uma incapacidade física do jogador. Este consentimento será sempre dado aos jogadores das classes 1 e 2 (ver Apêndice H). O cartão internacional destes jogadores contém uma secção que classifica as suas limitações físicas para a execução de um serviço correcto.**

11. BOLA NULA

11.1 Finalidade

- 11.1.1 A principal finalidade para uma bola nula é a de terminar uma jogada sem que o ponto seja atribuído e sempre que durante a mesma ocorram factos que influenciem o seu decurso normal. Existem, no entanto, outras circunstâncias que tornam necessário suspender temporariamente o jogo, como por exemplo, para corrigir erros no resultado, estabelecer a ordem correcta do serviço, na colocação dos jogadores nos respectivos lados da mesa ou ainda para introduzir o sistema de aceleração.

11.2 Serviço na Rede

- 11.2.1 O principal motivo para se considerar uma bola nula é quando, no serviço, a bola toca o conjunto da rede passando por cima dele. Desde que o serviço seja correcto até ao momento em que toca na rede, a jogada será considerada nula se, entretanto, tocar o campo contrário ou for obstruída pelo jogador ou par receptor; porém, se a bola não tocar o campo contrário nem for obstruída, o receptor marcará um ponto.
- 11.2.2 Quando a bola toca na rede durante o serviço, o árbitro e o árbitro assistente devem esperar até ela bater correctamente no campo do adversário para fazer então a contagem adequada; a amostragem de um sinal adicional antes da jogada ter terminado pode ter interferência no jogo. (Ver Apêndice E - Recomendações para Contagem e Sinais de Mão).
- 11.2.3 Se o árbitro ou o seu auxiliar acredita que uma bola toca a rede no serviço, a jogada é nula. Mesmo que sejam só suspeições, será melhor declarar bola nula do que ignorar essa hipótese e o jogo continuar. Existe sempre o risco de um ou mais jogadores terem a mesma suspeição e poderem por isso vir a ser afectados durante o decorrer do jogo.
- 11.2.4 Um jogador que esteja convencido que a bola tocou na rede após um bom serviço, deve levantar o braço ou agarrar a bola e pedir ao árbitro que considere bola nula. Se bem que o árbitro tenha a certeza que tal não ocorreu, ele pode concordar com esse pedido, em especial se o servidor concordar com o seu adversário. Deve, no entanto, lembrar ao receptor que não existe nenhuma obrigação para fazer isso e que será melhor continuar a jogar noutra situação semelhante.

11.3 Interrupções

- 11.3.1 Um outro motivo para declaração de bola nula, é a ocorrência de perturbações que possam afectar o desenrolar da jogada, como a entrada de uma outra bola na área de jogo. Também um forte e súbito ruído pode afectar os jogadores. Em qualquer dos casos o árbitro deverá interromper o jogo de imediato e declarar bola nula, em vez de aguardar pelo final da jogada para decidir se as perturbações foram ou não de natureza a afectar a jogada.
- 11.3.2 Normalmente uma jogada não deve ser declarada de bola nula por incidentes relacionados com condições já existentes no início de uma jogada. Por exemplo, se um jogador não consegue fazer uma boa devolução porque colidiu com o seu parceiro de pares ou porque tropeçou nos separadores, não haverá lugar à declaração de bola nula, mas por outro lado, a jogada poderia ser declarada de bola nula se o incidente prejudicasse claramente o seu adversário.

11.4 Recebedor não Preparado

- 11.4.1 O árbitro deverá declarar bola nula se o recebedor não estiver pronto para receber o serviço desde que ele não tente devolver a bola. No entanto, o simples facto dele não tentar bater a bola não significa que o árbitro tenha de declarar bola nula, pois este deve distinguir entre o facto do recebedor não estar realmente preparado e o de não efectuar a devolução porque o serviço do seu adversário lhe parecia difícil. Os jogadores devem ser instruídos no sentido de levantarem a mão para indicarem que ainda não estão prontos.

11.5 Jogo em Cadeira de Rodas

- 11.5.1 **Se o recebedor estiver numa cadeira de rodas devido a uma incapacidade física, a jogada será nula se a bola parar na metade do campo de quem recebe, ou voltar em direcção à rede sem ser batida pelo recebedor. Em singulares, a bola também será nula se tocar no campo do recebedor e depois sair directamente por qualquer das linhas laterais. A bola pode atravessar a linha lateral depois de um ou mais ressalto. Porém, em singulares, se o recebedor bater a bola na altura em que ela passa próximo de uma linha lateral ou depois de um segundo ressalto na superfície de jogo do seu lado, o serviço será considerado bom.**

12. UM PONTO

12.1 Decisão

- 12.1.1 Qualquer jogada que não seja de bola nula, resultará na atribuição de um ponto e as leis especificam as diversas situações pelas quais um ponto é contado. O momento crucial de uma jogada, dá-se normalmente quando a bola deixa de estar em jogo, devendo o árbitro abster-se de tomar uma decisão baseada sobre aquilo que suspeita que possa ter acontecido, não tendo em conta que a jogada pode ter terminado de maneira diferente e por isso, invalidar a sua decisão inicial.
- 12.1.2 Por exemplo, a bola pode ser devolvida por um jogador, tão longe da mesa, que se poderá pensar que ela não tocará o campo do adversário; mas a jogada só termina quando a bola deixe de estar em jogo porque, de contrário, o ponto ainda é possível ser ganho por qualquer dos jogadores. Se, nestas circunstâncias, o adversário empurrar a superfície de jogo enquanto a bola está em jogo, será o jogador que devolveu longe da mesa que ganhará o ponto, mesmo que a devolução não tenha sido boa.
- 12.1.3 Nem todos os pontos são contados por razões directamente relacionados com o jogo, tal como falhar a execução de um bom serviço ou de uma boa devolução. Por exemplo, quando um jogador faz um golpe potencialmente ganhador, pode perder o ponto se acidentalmente tocar na superfície de jogo com a sua mão livre ou deslocar a mesa enquanto a bola estiver em jogo, independentemente da possibilidade do seu adversário poder efectuar uma boa devolução.

- 12.1.4 O árbitro não pode nunca atribuir pontos por razões não sustentadas pelas leis de jogo, como o de pensar que um jogador “merece” ganhar um ponto ou que outro deve ser penalizado por causa de uma atitude desleal. O árbitro deve sempre ser capaz de justificar qualquer decisão de acordo com a lei, pelo que deve conhecer e compreender todos os motivos que levam a que um ponto seja contado.
- 12.1.5 Certas infracções às leis ou regulamentos não interrompem automaticamente o jogo, sendo que isso só acontecerá quando o árbitro anunciar o resultado. Nalguns casos, torna-se óbvio para os jogadores que a jogada terminou; quando não se tornar óbvio, o árbitro ou o árbitro assistente deve estar em condições de explicar as razões da sua decisão, utilizando de preferência sinais ou termos previamente estabelecidos nas regras (18.4.2).
- 12.1.6 **Um jogador que esteja numa cadeira de rodas devido a uma deficiência física e não mantenha qualquer contacto com o assento ou almofada da cadeira, pelo menos com uma das coxas no momento de bater a bola, é considerado com tenha praticado comportamento incorrecto por ter obtido uma vantagem desleal e, por conseguinte, perde a jogada sendo atribuído um ponto ao seu adversário.**
- 12.1.7 **Se um jogador estiver numa cadeira de rodas devido a uma deficiência física, apenas pode apoiar-se na mesa com a mão que segura a raqueta para recuperar o equilíbrio, mas só depois da bola ter sido jogada e desde que a mesa não se mova. Ao jogador não é permitido utilizar a mesa como um apoio extra antes da bola ser batida. Quanto à mão livre do jogador, esta não pode tocar a superfície de jogo em qualquer momento durante a jogada.**

12.2 Bola na Aresta da Mesa

- 12.2.1 Os árbitros devem saber discernir, nos casos em que a bola toca a aresta da mesa, se o contacto dela com a mesa se dá em cima ou abaixo da superfície de jogo. A trajectória da bola antes e depois de tocar na mesa pode ajudar o árbitro a tomar uma decisão correcta. Se a bola passar por cima da superfície de jogo e tocar a aresta a devolução é boa; mas se ela for batida abaixo da superfície de jogo e tocar a aresta da mesa, é quase certo que a bola bateu de lado.
- 12.2.2 A principal dificuldade surge quando a bola chega do lado de fora e por cima do nível da superfície de jogo; neste caso o melhor ponto de referência será a direcção que a bola toma depois de tocar na mesa. Esta não será uma regra infalível mas, se depois do contacto da bola com a aresta da mesa ela tiver tendência a subir, será razoável assumir que a bola bateu na superfície de jogo. Se, pelo contrário, ela tomar uma direcção descendente, é mais que provável que a bola bateu de lado.
- 12.2.3 O árbitro assistente é o único responsável no que concerne às decisões relativas às bolas que tocam as arestas da mesa mais próximas dele. Se ele considerar que a bola bateu de lado deve anunciar “lado” e, neste caso, o árbitro deve atribuir um ponto ao adversário do jogador que bateu a bola em último lugar. O árbitro é o único que pode decidir sobre as bolas que tocam a aresta da linha de fundo e a do lado mais próximo dele.

12.3 Dúvidas

- 12.3.1 Um árbitro que está convencido de ter tomado uma decisão correcta não poderá alterá-la pelo simples facto dos jogadores pensarem que ele está enganado, mas se persistir em manter uma decisão energicamente contestada por ambos os jogadores ou pares, poderá parecer que ele é intransigente. Dessa maneira, ele arrisca-se a ver o jogador beneficiado fazer um mau serviço ou uma má devolução na jogada imediatamente seguinte, que terá como consequência o enfraquecimento da autoridade do árbitro.
- 12.3.2 Em caso algum uma decisão deve ser reconsiderada apenas com base no pedido de um jogador que venha a beneficiar dessa alteração, mesmo que o seu adversário não faça qualquer objecção. Por outro lado, nenhum pedido de alteração à decisão tomada deverá ser levada em linha de conta após o início da jogada seguinte. Excepcionalmente, e só quando os dois jogadores ou pares estão de acordo que a decisão foi errada é que será prudente que o árbitro aceite a correcção.
- 12.3.3 Quando o árbitro não estiver seguro, pode dar o benefício da dúvida a um jogador que possa ter cometido uma infracção, desde que o seu adversário não seja por isso claramente prejudicado. Não obstante, se existir o risco de que um jogador se distraiu durante o jogo por supor, ele também, que o seu adversário infringiu as regras mas não foi penalizado, a jogada deve ser considerada de bola nula.

13. CONTINUIDADE NO JOGO

13.1 Desconto de tempo

- 13.1.1 Para além dos intervalos entre jogos, cada jogador ou par, o seu capitão ou conselheiro, têm direito a pedir um desconto de tempo (time-out) até 1 minuto durante uma partida individual. O pedido só pode ser feito entre jogadas **e depois do jogo se ter iniciado**, com um sinal em forma de T com as mãos.
- 13.1.2 Ao receber o pedido o árbitro suspende a partida e exhibirá um cartão branco, levantando o braço acima da cabeça do lado do jogador ou par que fez o pedido. O árbitro assistente deve então colocar uma placa **(ou marca branca)** no campo do jogador ou par que fez o pedido. O jogo recomeçará quando o jogador ou par que fez o pedido estiver preparado para continuar ou ao fim de 1 minuto, o que for mais cedo. A placa **(ou marca branca)** será retirada da mesa e colocada junto ao indicador do resultado, próximo da contagem do jogador ou par que pediu o desconto de tempo. Se um árbitro estiver a actuar sem um assistente, **ele deve mostrar o cartão branco e, se possível, coloca uma placa (ou marca branca)** no campo do jogador ou par que fez o pedido.
- 13.1.3 Se um conselheiro/capitão e um jogador/par discordarem do pedido de desconto de tempo, o capitão terá a última decisão num encontro de equipas e o jogador/par numa partida individual.

- 13.1.4 Se ambos os jogadores/pares pedirem um desconto de tempo ao mesmo tempo, eles terão direito até 1 minuto mas não são obrigados a regressar ao jogo mais cedo, a não ser que ambos os jogadores/pares estejam prontos para recomeçar a partida. Nenhum dos jogadores ou pares terá direito a outro desconto de tempo na mesma partida.

13.2 Perdas de tempo

- 13.2.1 Os regulamentos exigem que o jogo seja disputado de uma forma contínua, à excepção dos intervalos autorizados, mas se, por exemplo, a bola sair fora da área de jogo, é evidente que o jogo não pode continuar enquanto ela não regressar. O objectivo desta disposição do regulamento é o de evitar perdas de tempo deliberadas, tais como repetir batimentos de bola, fazer longas pausas antes de executar o serviço ou prolongar as discussões com o seu parceiro numa partida de pares. Tais práticas deverão ser desencorajadas com firmeza.
- 13.2.2 Os jogadores não são autorizados a receber conselhos ou instruções dos seus treinadores ou conselheiros depois da adaptação às condições de jogo. Os jogadores podem fazer essa adaptação até um máximo de 2 minutos, mas logo que terminarem esse período devem começar o jogo, mesmo que o período de adaptação tenha durado menos de 2 minutos.

13.3 Utilização das Toalhas

- 13.3.1 É dever do árbitro assegurar-se que quaisquer interrupções sejam as mais curtas possíveis e que os jogadores não se aproveitam de certas concessões para obterem períodos de descanso suplementares ou para quebrarem o ritmo ao adversário. O ritmo do ténis de mesa moderno, especialmente quando praticado em condições de calor exagerado, torna necessário recorrer a interrupções ocasionais para idas à toalha, mas tais interrupções estão agora limitadas a períodos específicos durante o desenrolar de uma partida.
- 13.3.2 Depois de cada série de 6 pontos desde o início de um jogo e na mudança de lados no último jogo possível de uma partida, os jogadores têm direito a curtos intervalos para irem à toalha. Os jogadores que usam óculos podem ter problemas particulares, principalmente quando faz muito calor. A estes jogadores, o árbitro pode conceder curtos intervalos para permitir a limpeza dos mesmos.
- 13.3.3 A finalidade das restrições à utilização das toalhas, prende-se com a prevenção contra a existência de táticas deliberadas que conduzam a ganhos de tempo extra de descanso ou quebra de ritmo de jogo dos adversários. Não há qualquer razão para proibir os jogadores de utilizarem as toalhas quando tal não quebra a continuidade no jogo, como quando a bola tem de ser recuperada por ter saído da área de jogo, mas é preciso ter em atenção que as situações não se produzam deliberadamente.

13.4 Equipamento Danificado

- 13.4.1 Uma outra razão possível para que o jogo seja interrompido, será a danificação do equipamento de jogo. Quando um jogador danifica a sua raqueta, não disporá de qualquer intervalo para a substituir, pelo que uma nova raqueta deverá ser-lhe entregue na área de jogo. Se a nova raqueta

também se danificar, então o árbitro terá de informar o juiz árbitro o qual decidirá como proceder à segunda substituição.

- 13.4.2 A substituição de uma bola partida não deverá dar azo a uma interrupção de jogo exageradamente longa, mas os jogadores serão autorizados a alguns batimentos de adaptação à nova bola antes de recomeçarem a jogar.
- 13.4.3 Uma falha na iluminação ou quaisquer outras perturbações graves na área de jogo que possam ocasionar um atraso significativo, devem ser imediatamente relatadas ao juiz árbitro a fim deste poder transferir o jogo para outra mesa que se encontre disponível.

13.5 Lesões

- 13.5.1 Se, devido a um acidente ou por doença, um jogador estiver incapaz de prosseguir o jogo, o árbitro deverá informar imediatamente o juiz árbitro. Este poderá então autorizar uma interrupção de emergência a fim de que o jogador receba tratamento ou recupere descansando um pouco. Antes de autorizar a paragem o juiz árbitro deve certificar-se que a interrupção não prejudica o seu adversário e que o jogo será recomeçado num espaço de tempo razoavelmente curto.
- 13.5.2 Nenhum intervalo será concedido quando a incapacidade de um jogador se deva a doença ou qualquer outro problema já existente ou previsível aquando do início da partida. Do mesmo modo não será concedida nenhuma interrupção, quando a incapacidade se ficar a dever a exaustão provocada pela forma intensa como o jogo está a ser disputado. Se for autorizado um intervalo, ele terá de ser o mais curto possível e nunca superior a 10 minutos, exceptuando o facto de alguém estar sangrando dentro da área de jogo; neste caso o jogo não recomeçará enquanto os vestígios de sangue não tiverem desaparecido.
- 13.5.3 Uma vez que um jogador tenha beneficiado de um intervalo para recuperar de uma lesão, normalmente não lhe serão concedidos outros intervalos para o mesmo fim no decorrer dessa partida. Excepcionalmente, quando o primeiro intervalo foi muito curto, poderá ser autorizado um outro também muito breve, desde que o seu adversário não seja prejudicado e que o período total das interrupções durante a partida, não ultrapasse os 10 minutos.
- 13.5.4 **Se um jogador com uma classificação internacional for incapaz temporariamente de jogar devido à natureza da sua deficiência ou condição, o juiz árbitro pode, depois de consultar um médico classificador ou o médico da competição, permitir uma recuperação que em circunstância alguma ultrapasse os 10 minutos.**

13.6 Deixar a Área de Jogo

- 13.6.1 Normalmente os jogadores devem permanecer dentro ou perto da área de jogo no decorrer de uma partida, excepto se tiverem autorização do juiz árbitro; durante os intervalos entre jogos e períodos de desconto de tempo poderão permanecer até 3 metros da área de jogo sempre sob a supervisão do árbitro.

13.7 Períodos de Descanso

13.7.1 Não será permitido que os jogadores excedam os intervalos entre jogos e uma vez terminado o tempo regulamentar devem ser chamados para dar início ao jogo. Cada intervalo é limitado a 1 minuto e se os jogadores não o utilizarem na totalidade o tempo remanescente não transitará para o seguinte. Bastará que um jogador ou par solicite o tempo de descanso para que este lhe seja concedido.

14. ORDEM DE SERVIR, RECEBER E LADOS

14.1 A Escolha

14.1.1 Antes do início de uma partida a escolha do serviço, da recepção e dos lados será determinada por sorteio, geralmente efectuado com a ajuda de uma moeda ou de um disco com duas faces distintas. O vencedor do sorteio tem direito a escolher servir ou receber ou principiar a partida num dos lados da mesa. Se decidir servir ou receber o seu adversário terá a escolha dos lados e vice-versa, de forma que ambos os jogadores façam apenas uma escolha.

14.1.2 Em cada jogo de uma partida de pares, o par que serve em primeiro lugar tem o direito de escolher qual dos seus jogadores será o primeiro a servir e o par opositor escolherá qual dos dois receberá primeiro. Daí em diante a ordem do serviço encontra-se estabelecida pela ordem inicial, com alternância jogo a jogo. Quando um dos pares atinge os primeiros 5 pontos no último jogo possível de uma partida, o par recebedor deve trocar a sua ordem de receber.

14.1.3 Numa partida de pares entre A / B e X / Y, as duas únicas sequências possíveis são A-X-B-Y-A- e A-Y-B-X-A-..., mas estas sequências poderão começar com qualquer jogador, dependendo das escolhas feitas no início de cada jogo. Recomenda-se aos árbitros que anotem a sequência inicial da partida e do primeiro servidor em cada jogo, de modo que possíveis erros possam ser detectados com facilidade.

14.1.4 Quando um par for formado por dois jogadores que estão em cadeira de rodas devido a um problema físico, o primeiro servidor faz um serviço e o recebedor faz uma devolução, mas daí em diante qualquer dos jogadores do par pode fazer uma devolução. Todavia, se qualquer parte da cadeira de um jogador se projectar para além da extensão imaginária da linha central da mesa, o árbitro atribuirá um ponto ao par opositor.

14.2 Erros

14.2.1 A correcção de erros na ordem de jogo ou nos lados da mesa baseia-se em dois princípios. Em primeiro lugar e logo que um erro seja detectado, deve o jogo ser interrompido e recomeçar depois do mesmo ser corrigido. Em segundo lugar, todos os pontos até aí alcançados mantêm-se como se o erro não tivesse ocorrido. Se o erro for detectado no decorrer de uma jogada, o árbitro deve declarar imediatamente bola nula e não esperará que a bola esteja fora de jogo.

14.2.2 Geralmente, torna-se possível determinar pelo resultado qual o jogador que deve estar a servir ou a receber quando um erro é detectado mas se, em pares, o par que tinha direito a servir primeiro num jogo não o fez, o árbitro está impossibilitado de determinar qual dos dois jogadores do par em questão deve servir primeiro. Se isso acontecer o árbitro deve imediatamente perguntar, qual dos dois tinha sido o primeiro servidor, e a partir daí calcular a sequência correcta e recomeçar o jogo com o resultado até aí obtido.

15. SISTEMA DE ACELERAÇÃO

15.1 Princípio

15.1.1 O sistema de aceleração é o método previsto nas Leis para impedir que os jogos sejam excessivamente longos, devido a jogo passivo adoptado por ambos os jogadores ou pares. **A menos que um total de 18 pontos tenha sido atingido**, ele é introduzido automaticamente após serem atingidos 10 minutos de jogo, ou antes se solicitado por ambos os jogadores ou pares.

15.1.2 Sob o sistema de aceleração o jogador ou par que serve tem 13 batimentos, incluindo o serviço, para ganhar o ponto. Se o jogador ou par recebedor fizer 13 boas devoluções ganhará o ponto. O jogo é ganho pelo jogador ou par que primeiro atingir os 11 pontos, ou pelo que consiga um avanço de 2 pontos quando o resultado estiver em 10-10.

15.1.3 A ordem no serviço em cada jogo é idêntica à de um jogo normal mas, os serviços mudam ponto a ponto e não de dois em dois pontos. No início de cada jogo o primeiro servidor, e em pares o primeiro recebedor, são determinados pela ordem estabelecida no início da partida, ainda que os mesmos jogadores tenham servido ou recebido no final do jogo precedente.

15.2 Procedimentos

15.2.1 Quando o tempo limite é atingido, a não ser que **um total de 18 pontos já tenha sido contado**, o cronometrista deve anunciar “Tempo” de um modo bem audível. O árbitro anunciará então bola nula, se for o caso, informando os jogadores que até ao final da partida vigorará o sistema de aceleração. Se a bola estiver em jogo quando o tempo limite é atingido, o servidor seguinte será o jogador que serviu no momento em que a jogada foi interrompida. Se, pelo contrário, a bola já não estava em jogo, o servidor seguinte será o jogador que estava a receber na jogada imediatamente precedente.

15.2.2 Daí em diante, em cada jogada o contador de batimentos deve contar em voz alta as devoluções do jogador ou par recebedor, incluindo a devolução do serviço, desde “um” até “treze”. Cada devolução deve ser contada imediatamente após o recebedor ter batido a bola, não se esperando que a devolução tenha sido considerada boa ou tenha saído da área de jogo. Se a 13ª devolução for boa, o árbitro dirá “alto” atribuindo um ponto ao recebedor.

16. CONSELHOS AOS JOGADORES

- 16.1 Um jogador pode receber conselhos durante os intervalos entre jogos, ou durante qualquer outra suspensão autorizada, mas nunca entre o fim da prática e o início do jogo, durante os intervalos para idas à toalha ou quando ele ou o seu adversário se deslocam para apanhar a bola.
- 16.2 Numa prova de equipas um jogador pode **receber conselhos de alguém autorizado a estar na área de jogo**, mas numa competição individual somente pode receber conselhos de uma pessoa, a qual deve ser indicada ao árbitro antes da partida. Quando um par é composto por jogadores de diferentes Federações, cada um deles pode indicar um conselheiro. Esses conselheiros serão considerados como uma unidade dentro do contexto dos conselhos aos jogadores. Uma advertência simples aplica-se aos dois, e se qualquer deles der conselhos ilegais depois de ter sido advertido, ambos deverão ser expulsos da área de jogo.
- 16.3 Quando alguém tentar dar conselhos ilegais, o árbitro deverá fazer uma advertência exibindo um cartão amarelo de forma claramente visível de todos, sem se levantar da cadeira. Num encontro de equipas, esta advertência destina-se a todos os que estão no “banco”. Se no decorrer do mesmo alguém voltar a dar conselhos ilegais, o árbitro deve mostrar um cartão vermelho e expulsar o infractor da área de jogo, não podendo este ser substituído por outro conselheiro no “banco”.
- 16.4 Um conselheiro que foi expulso deve afastar-se para longe da área de jogo de maneira que não possa voltar a influenciar o jogo. Numa competição individual, o conselheiro só pode regressar à área de jogo no final da partida. Num encontro de equipas, ele só pode voltar à área de jogo no final do encontro, salvo se for para jogar, mas nesse caso só se manterá na área de jogo enquanto durar a partida que está a disputar. Se o conselheiro recusar afastar-se ou se voltar à área de jogo antes da partida ou do encontro ter terminado, o árbitro deve interromper o jogo e relatar o facto ao juiz árbitro.
- 16.5 Podem ser levadas a cabo tentativas para dar conselhos gritando aos jogadores, mas o árbitro deve saber distinguir entre os conselhos e os encorajamentos. Os conselhos não têm que ser necessariamente verbais e, por vezes, eles são feitos por meio de sinais de mão. Este tipo de conselhos é difícil de detectar, tal como aqueles que são transmitidos em línguas não familiares, mas os árbitros devem estar atentos a qualquer tentativa ilegal que possa influenciar o curso normal do jogo e intervir prontamente eliminando-os.
- 16.6 As regras relativas ao “comportamento” contemplam pontos de penalização para gerir situações que têm que ver com conselhos ilegais, porém a sua aplicação deverá limitar-se a casos em que é o jogador que procura recebê-los. Seria injusto penalizar um jogador, apenas porque recebeu conselhos que não procurou obter e que porventura nem sequer pretendia, pelo que é preferível penalizar o conselheiro que cometeu a infracção.
- 16.7 O árbitro assistente pode por vezes estar melhor colocado que o árbitro para constatar que os conselhos são dados de maneira ilegal. Neste caso, ele deve chamar imediatamente a atenção do árbitro, interrompendo se necessário o jogo e anunciando “alto” ao mesmo tempo que levanta a mão. O árbitro tomará a acção apropriada.

17. COMPORTAMENTO DOS JOGADORES

17.1 Responsabilidade do Árbitro

- 17.1.1 O comportamento deliberadamente incorrecto ou ofensivo não é comum no ténis de mesa, estando normalmente confinado a uma minoria de jogadores e de treinadores, porém os seus efeitos podem tornar-se perniciosos e difíceis de controlar. Dado que o mau comportamento pode manifestar-se de várias formas, torna-se difícil estabelecer regras precisas neste domínio. A aplicação de normas de conduta aceitáveis, é mais uma questão de julgamento e de senso comum do que uma decisão factual.
- 17.1.2 O árbitro deve estar preparado para reagir imediatamente a qualquer sinal de mau comportamento que possa ofender um adversário, os espectadores ou provoque o descrédito na modalidade. Se ele começar por tolerar os primeiros desvios ao bom comportamento, mesmo que de pequena importância, sem lançar pelo menos um olhar de reprovação, ser-lhe-á muito difícil impor a disciplina adequada se os casos se tornarem mais persistentes ou mais sérios.
- 17.1.3 Deve o árbitro, no entanto, evitar tomar decisões precipitadas em relação a atitudes que apenas pareçam ser incorrectas, pois pode com isso criar ressentimentos e animosidade que minem a sua autoridade. Sempre que tiver que decidir sobre esta matéria, deve fazê-lo de molde a não agravar a situação como, por exemplo, atrair demasiado a atenção para um incidente, que até poderia passar despercebido, parecendo com essa atitude perseguir o jogador ou o treinador.
- 17.1.4 Um exemplo de comportamento que justifica a intervenção do árbitro é o facto dos jogadores gritarem durante o jogo por desagrado ou júbilo. O árbitro ao intervir neste caso, deve tomar em consideração o ambiente em que a acção foi perpetrada. Se o som ambiente é tão elevado que o grito do jogador passou praticamente despercebido, é preferível não interromper o jogo e esperar até ao fim da jogada para depois admoestar o infractor.
- 17.1.5 Outro exemplo de mau comportamento é o facto de um jogador ou de um treinador faltar grosseiramente ao respeito a um oficial de arbitragem, geralmente para mostrar o seu desacordo relativamente a uma decisão do mesmo. Tal comportamento pode manifestar-se por protestos persistentes, discordância com a contagem no marcador ou mesmo ameaças contra os árbitros. Este tipo de intervenções é anti-desportiva, pelo que será preciso, em relação a isso, tomar uma atitude muito firme.
- 17.1.6 Quando se verifica uma situação de mau comportamento, o árbitro deve decidir se a ofensa é de tal maneira grave que tenha de interromper o jogo e relatar o facto ao juiz-árbitro. Embora essa opção possa ser utilizada, não significa que deva ser tomada logo que se verifique a primeira infracção, pelo que a intervenção do árbitro limitar-se-á a uma advertência ao jogador em causa.
- 17.1.7 O árbitro assistente pode muitas vezes estar em melhor posição do que o árbitro para ver o mau comportamento. Se este ocorrer o árbitro assistente deve imediatamente chamar a atenção do árbitro, interrompendo o jogo se

necessário anunciando “alto” ao mesmo tempo que levanta a sua mão. O árbitro deve então tomar qualquer atitude apropriada.

17.2 Advertências

- 17.2.1 A não ser que o incidente seja bastante sério ou de um tal teor que não possa solucionar-se sem uma acção formal, uma advertência oral discreta e informal ou mesmo um sinal discreto, poderá ser suficiente para que um jogador ou treinador tome consciência que o seu comportamento é inaceitável. Sempre que possível, a advertência deve ser feita sem que o jogo seja interrompido, aproveitando-se uma pausa normal, tal como o final da jogada ou do próprio jogo.
- 17.2.2 Quando o árbitro considerar que o comportamento de um jogador afectou negativamente o seu adversário ou que o comportamento em questão é de natureza a ofender o público ou a denegrir o ténis de mesa, deve imediatamente declarar “bola nula” e exhibir cartão amarelo, ao mesmo tempo que avisa o infractor que qualquer reincidência significará a aplicação de pontos de penalização.
- 17.2.3 Quando uma advertência formal é dada, o árbitro colocará uma marca amarela no marcador, junto ao resultado do jogador que foi advertido. Se um jogador for penalizado com um ponto, serão colocadas em simultâneo uma marca amarela e outra encarnada junto ao resultado do prevaricador, caso o espaço o permita. **Se, quer o árbitro quer o árbitro assistente estão a utilizar marcadores, nesse caso os cartões devem ser colocados apenas no marcador do árbitro assistente.** Estes avisos aplicam-se aos restantes jogos de uma partida individual ou às restantes partidas de uma prova de equipas, pelo que subseqüentes infracções incorrerão em pontos de penalização.
- 17.2.4 Deve ter-se em consideração que, a partir do momento em que uma advertência formal é dada, qualquer infracção subseqüente será automaticamente sancionada com a atribuição de pontos de penalização. O árbitro não deve ter receio de aplicar este procedimento sempre que se justifique, mas se ele der uma advertência formal demasiado precipitada, corre o risco de ter de penalizar um jogador num momento crítico do jogo por uma ofensa que, para muitas pessoas, seria trivial.

17.3 Penalizações

- 17.3.1 Se um jogador que foi formalmente advertido comete uma nova infracção na mesma partida, o árbitro deve-lhe atribuir um ponto de penalização que será contabilizado a favor do adversário e, em caso de reincidência, 2 pontos, exibindo simultaneamente um cartão amarelo e um encarnado a fim de lhe indicar claramente a natureza da sua intervenção. Se, depois disto, o jogador persistir no mau comportamento, o árbitro deve suspender imediatamente o jogo e informar o juiz-árbitro da ocorrência.
- 17.3.2 Quando o árbitro atribui um ponto de penalização, o juiz-árbitro deve ser informado logo que possível, mas sem atrasar o jogo, para permitir a este aproximar-se da área de jogo e ficar suficientemente perto caso os problemas persistam. Se o juiz árbitro ou o seu adjunto não estiverem em posição de observarem a amostragem dos cartões, é possível combinar

previamente um sinal indicador da situação, ou enviar um mensageiro que lhes relate a ocorrência.

17.3.3 Pontos de penalização podem, por vezes, ser atribuídos depois de um jogo ter terminado e, pode acontecer que sejam atribuídos 2 pontos quando o adversário do infractor só necessita de 1 ponto para ganhar o jogo. Se tal acontecer, todo o ponto não utilizado é transferido para o jogo seguinte da mesma partida, pelo que se iniciará com 0-1 ou 0-2 a favor do adversário do infractor, mas se a partida tiver terminado e houver pontos de penalização sobranes estes devem ser ignorados. **No caso de pontos de penalização serem transferidos para o jogo seguinte, o servidor será aquele que deve estar a servir de acordo com o resultado e na sequência do estabelecido no início da partida.**

17.3.4 Num encontro de equipas, as advertências e penalizações acumulam-se e transportam-se para as subseqüentes partidas individuais. Um par será visto pela mais alta infracção cometida por qualquer dos dois jogadores. Assim, se um jogador foi advertido numa partida anterior e o outro incorreu num ponto de penalização, uma primeira infracção que qualquer deles venha a cometer significará 2 pontos de penalização. Uma advertência ou uma penalização durante uma partida aplica-se ao par durante aquela partida mas, porém, apenas o jogador infractor acumulará a penalização para a subseqüente partida individual.

O exemplo seguinte ilustra bem este ponto:

Num encontro de equipas com 4 partidas de singulares e uma de pares, os jogadores **A** e **B** estão emparelhados para jogar uma partida de pares. Na primeira partida de singulares **A** foi advertido e **B** incorreu num ponto de penalização. No segundo jogo da partida de pares **A** intencionalmente parte a bola pisando-a. O árbitro atribui 2 pontos de penalização ao par **A/B**. Para as partidas seguintes de singulares, cada um dos jogadores contabiliza 1 ponto de penalização.

17.3.5 Num encontro de equipas é necessário apontar as advertências e as penalizações para que estas possam ser transferidas para as partidas posteriores mas, também é aconselhável fazê-lo nas provas individuais. Este procedimento permitirá ao juiz árbitro confirmar o persistente mau comportamento quando tiver que decidir como, por exemplo, se deve ou não desqualificar um jogador. A anotação pode ser feita no boletim de jogo, no qual conste quem foi advertido ou penalizado e em que fase do encontro isso aconteceu, com uma breve descrição da ofensa.

17.3.6 É obviamente impraticável atribuir pontos de penalização a um treinador, e não seria razoável penalizar um jogador pelo facto do seu treinador infringir as regras. Se, depois de ter recebido uma advertência formal um treinador continuar com a sua má conduta, o árbitro mostrar-lhe-á um cartão encarnado e expulsa-o da área de jogo até ao fim da partida ou, num encontro de equipas, até ao fim desse encontro; Quando esta atitude for tomada, o incidente deve ser relatado ao juiz árbitro.

17.4 Responsabilidade do Juiz Árbitro

17.4.1 Em função da gravidade da infracção, o juiz árbitro pode desqualificar um jogador de uma partida, de um encontro ou de toda a competição, dependendo da gravidade da infracção. Esta é uma decisão do juiz árbitro

mas, quando um jogador persiste no seu mau comportamento depois de lhe ter sido atribuído 2 pontos de penalização, é normal esperar que ele desqualifique o prevaricador, exibindo um cartão encarnado. Em casos bastante graves, o juiz árbitro pode também elaborar um relatório para a Federação a que o jogador pertence.

- 17.4.2 Geralmente, é através do árbitro que o juiz-árbitro recebe a informação da existência de mau comportamento, mas pode suceder que ele o observe antes mesmo do árbitro lhe chamar a atenção para o facto. Também pode antecipar-se a possíveis problemas, observando pelo menos parte de qualquer partida que envolva um jogador que tenha sido previamente advertido ou penalizado, para assegurar-se que o mau comportamento não continua.
- 17.4.3 Mesmo quando não tenham ocorrido incidentes prévios pode deduzir-se pela reacção dos espectadores que um ou mais jogadores se estão comportando inadequadamente. Observando essa partida, o juiz árbitro pode chegar à conclusão que o árbitro já não tem controlo efectivo sobre o jogo e, nesse caso, deve tomar a iniciativa de indicar àquele oficial a atitude a tomar ou dialogando directamente com o jogador cujo comportamento é inaceitável.

18. CONDUÇÃO DO JOGO

18.1 Anúncio do Resultado

- 18.1.1 O árbitro deve anunciar a contagem de uma forma clara, de forma que o seu tom de voz não sugira parcialidade em relação a um jogador ou par em particular; mas uma ligeira ênfase ao anunciar os pontos em cada jogada pode ajudar a manter o interesse dos espectadores no jogo. Se ele utilizar um microfone pode ajustar o seu tom de voz e/ou a posição do mesmo, tendo em atenção que o público poderá ouvir qualquer comentário que faça se não tomar os devidos cuidados.
- 18.1.2 Normalmente, o resultado deve ser anunciado após a conclusão de cada jogada, não devendo o árbitro aguardar até ao momento que ele entende que os jogadores estão prontos para recomeçar o jogo. Contudo se os aplausos forem fortes e prolongados, ou se um dos jogadores estiver fora da área de jogo para recuperar a bola, é preferível demorar ligeiramente o anúncio da contagem até estar certo que ambos os jogadores ou pares estão em condições de o ouvir.
- 18.1.3 O árbitro anunciará em primeiro lugar o número de pontos conquistados pelo jogador ou par que vai servir na jogada seguinte e só depois o número de pontos alcançados pelo jogador ou par adversário. A cada mudança de serviço ele deverá indicar o próximo servidor, a contagem pode ser seguida do nome do próximo servidor. Embora chamar ou não pelo nome do servidor seja um assunto a tratar na reunião preparatória do juiz árbitro, os árbitros devem ter uma actuação uniforme neste particular. No início de cada jogo o nome do servidor deve ser anunciado em primeiro lugar.
- 18.1.4 Embora seja opcional para o árbitro utilizar o nome dos jogadores, ele deve assegurar-se da forma correcta de pronunciar o nome dos jogadores antes da partida se ter iniciado.

- 18.1.5 Quando os jogadores ou pares têm o mesmo número de pontos, o resultado pode ser anunciado por 4 - 4 ou “4 igual” (*4 - all*); O resultado 0 pode ser anunciado “zero” (*zero*) ou “nada” (*love*). No início de um jogo o árbitro pode anunciar “0 - 0, Marco”, mas será melhor dizer “Marco, a servir, 0 - 0” (*Marco to serve, 0 - 0*), de maneira a evitar que os jogadores iniciem o jogo antes dele ter terminado a contagem. Se a jogada for de bola nula o árbitro deve repetir o resultado existente, mostrando assim que nenhum ponto foi contado.
- 18.1.6 Num encontro de equipas, o nome do país pode ser utilizado em vez do nome dos jogadores ou em complemento dos mesmos, sem contudo deixar de sinalizar o próximo servidor. Assim, e como exemplo, num encontro entre a França e a Polónia, o anúncio inicial poderia ser “Kinski da Polónia a servir, 0 - 0” (*Kinski of Poland to serve, 0 - 0*). Durante um jogo individual o resultado poderia ser anunciado como “6 - 4, França” e no final da partida “Jogo para a Polónia 11 - 6, Polónia vence por 3 jogos a 0; a Polónia vence por 1 partida a zero” (*Game to Poland 11 - 6, Polónia wins by 3 games to 0; Poland leads by 1 match to 0*).
- 18.1.7 Numa competição internacional, após ter sido introduzido o sistema de aceleração, o anúncio do resultado e a contagem dos batimentos faz-se em inglês, mas uma outra língua pode ser utilizada desde que haja acordo do árbitro e de ambos os jogadores ou pares. Outros anúncios serão feitos em inglês a não ser que uma outra língua seja mais aceitável para os espectadores.
- 18.1.8 Ver Apêndice F sobre Procedimentos no Campo de Jogo.

18.2 Sinalética

- 18.2.1 Para além do anúncio verbal do resultado, recomenda-se ao árbitro a utilização de sinais manuais que expressem certas decisões, especialmente quando o som ambiente é tão elevado que torna difícil ouvir a contagem. Mesmo quando o árbitro atrasa a contagem para permitir que os aplausos do público se esbatam, ou até esperar o regresso de um jogador que foi recuperar a bola, um sinal atempado permitirá que se actualizem os marcadores sem ter que se esperar pelo anúncio do resultado.
- 18.2.2 O árbitro deve indicar com a mão o próximo servidor na mudança de serviço e pode igualmente indicar a atribuição de um ponto erguendo ao nível do ombro a mão que estiver mais próxima do jogador ou par que venceu a jogada. Se ele declarar bola nula ou pretender retardar o recomeço do jogo, deve levantar uma das mãos acima da sua cabeça e o árbitro assistente deverá proceder de igual modo quando quiser chamar a atenção do árbitro para uma decisão que está dentro da sua área de competência. Os sinais com a mão deverão ser claros e breves e em nenhum momento serão extravagantes ou agressivos.
- 18.2.3 Ver Apêndice E que exemplifica a correcta utilização dos sinais manuais e anúncios do árbitro e do seu assistente em situações ocorridas durante as partidas.

18.3 Cronometragem

- 18.3.1 O cronometrista deve controlar o período de adaptação às condições de jogo, intervalos entre jogos, assim como qualquer suspensão autorizada. Durante um jogo, o cronómetro deve ser parado quando se verificar interrupções significativas do mesmo e reactivá-lo no início da jogada seguinte. Exemplos deste tipo de interrupções são as pausas para os jogadores irem à toalha, mudança de campos no último jogo possível de uma partida e os atrasos ocasionados por recuperação das bolas que saem da área de jogo. A recuperação da bola dentro da área de jogo não será motivo para parar o cronómetro.

18.4 Explicações

- 18.4.1 Não é normal ter que explicar as decisões dos árbitros, devendo os mesmos abstrair-se de explicações desnecessárias. Por exemplo, se um jogador serve contra a rede é evidente que não executa um bom serviço, pelo que não há nenhuma necessidade de dizer “falta”. Todavia, se a jogada for decidida de um modo que não coincide com o final da mesma, pode ser dada uma breve explicação, utilizando os termos a seguir indicados.

- 18.4.2 Os termos recomendados são:

Serviço inválido	“falta” (<i>fault</i>)
Rede tocada pelo jogador, vestuário ou pela sua raqueta	“rede tocada” (<i>Touched net</i>)
Superfície de jogo deslocada	“mesa deslocada” (<i>moved table</i>)
Mão livre na superfície de jogo	“mão na mesa” (<i>hand on table</i>)
Bola obstruída pelo jogador	“obstrução” (<i>obstruction</i>)
Bola que toca duas vezes no mesmo campo	“duplo ressalto” (<i>double bounce</i>)
Bola deliberadamente batida duas vezes pelo mesmo jogador	“dois batimentos” (<i>double hit</i>)
Em pares, bola batida pelo jogador errado	“jogador errado” (<i>wrong player</i>)
No serviço de um jogo de pares, a bola bate no meio campo errado	“lado errado” (<i>wrong side</i>)

- 18.4.3 Se tal se tornar necessário, poderá ser dada uma explicação mais completa quando um serviço é considerado irregular e o jogador não está certo sobre qual dos requisitos não foi respeitado. Problemas de ordem linguística podem muitas vezes ser ultrapassados pelo uso de sinalética apropriada. Se a bola bater de lado, o árbitro pode indicar onde ela efectivamente bateu, podendo também demonstrar por sinais a parte do serviço pela qual o jogador foi penalizado.

19. MARCADORES DE PONTOS

- 19.1 O resultado é geralmente indicado por intermédio de um ou mais marcadores. A sua utilização correcta é, sem sombra de dúvida, um elemento importante na apresentação global da prova e o árbitro deve assegurar-se que os oficiais

encarregados de os fazer funcionar estão cientes das suas obrigações. Antes de procederem à alteração dos pontos nos marcadores, estes oficiais devem aguardar pelo anúncio do resultado ou por um sinal do árbitro, nunca se antecipando às decisões sobre as quais não possuem qualquer autoridade.

- 19.2 A maioria dos marcadores possui dois conjuntos de números grandes para mostrar os pontos e dois conjuntos de números mais pequenos para mostrar os jogos. Estes marcadores podem fornecer excelente informação, desde que utilizados de forma conveniente. Antes do início de uma partida, os marcadores devem estar em branco, não sendo colocados a 0 (zero) até que **ambos** os jogadores ou pares entrem na área de jogo, de modo que este procedimento sirva de orientação a quem quiser seguir o desenrolar do jogo desde o seu início.
- 19.3 Antes do início de cada jogo, os números maiores não devem ser exibidos e o 0-0 apenas deve ser colocado quando o árbitro anunciar o início do mesmo. No interesse dos espectadores, é preciso que no final de cada jogo os marcadores mantenham o resultado obtido até ao início do jogo seguinte, sendo então colocados de novo na sua posição em branco.
- 19.4 Em nenhuma circunstância deve o resultado do jogo ser exibido em simultâneo (pontos e jogos conquistados). O indicador de jogos não deve ser alterado até que o resultado pontual desse jogo seja repostado a 0 (zero), de tal forma que, por exemplo, antes do início do quarto jogo de uma partida os indicadores podem mostrar 1 para cada jogador e o resultado de 11 - 7, mas nunca 2 - 1 e 11 - 7.
- 19.5 Os marcadores são normalmente colocados diante do árbitro ou do árbitro assistente, ou de ambos, virados para os jogadores pelo que, nesta posição, torna-se difícil para os espectadores sentados nos extremos das áreas de jogo ver a evolução do resultado. Se forem providenciados marcadores suficientemente leves, os operadores podem levantá-los acima das suas cabeças e exibi-los para os dois topos em intervalos apropriados, tais como nos breves descansos para ir à toalha, quando se vai recuperar uma bola que saiu da área de jogo ou nas mudanças de serviço. Alternadamente, para marcadores mais volumosos, o operador pode rodá-los até 45º para a sua esquerda e direita.
- 19.6 A maioria dos marcadores pode mostrar até cerca de 20 pontos e são raras as ocasiões em que o resultado excede este número. Se este resultado for alcançado há sempre a possibilidade de colocar o marcador em 0 - 0; porém esta solução pode parecer confuso ao espectador que chega naquele momento e vê mudar o servidor depois de cada ponto. Neste caso é preferível colocar o marcador em 10 - 10 dado que é resultado que implica de imediato a alternância do serviço depois de cada ponto.
- 19.7 Ver Apêndice A para exemplos do correcto uso dos marcadores.

20. CONCLUSÃO

- 20.1 Quer actuem sozinhos quer façam parte de uma equipa, a tarefa dos árbitros pode ser difícil e exigente. Eles devem ser justos mas não indulgentes, firmes mas não formalistas e confiantes sem serem intrometidos. Para muita gente estas qualidades só se adquirem através da experiência, mas esperamos que este manual sirva de guia e de auxílio para todos os que procuram melhorar a sua competência enquanto oficiais de arbitragem.

Anexo A - Procedimentos Recomendados aos 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 correctamente 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).

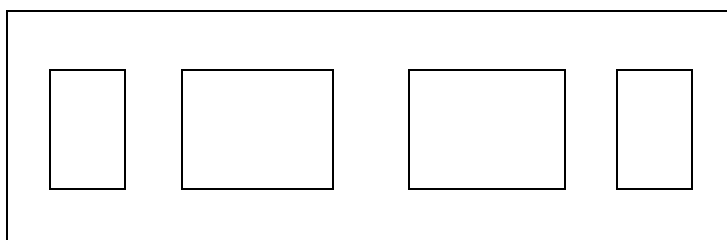


Figura 1: *Antes dos jogadores chegarem*

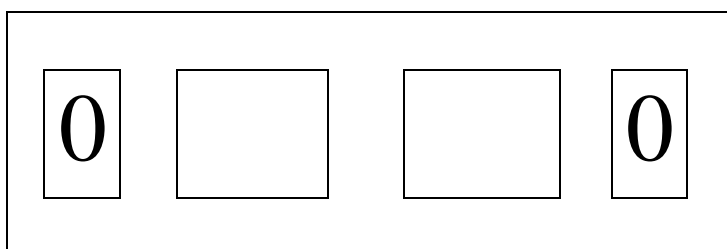


Figura 2: *Quando os jogadores chegam*

- 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 correctos**, 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 correctamente 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 receptáculos 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).

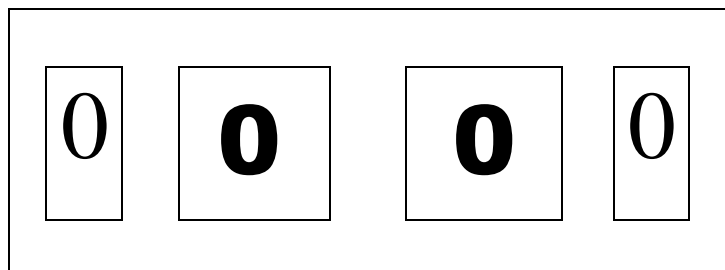


Figura 3: Com 0 - 0 no primeiro jogo

- 13 Active o cronómetro logo que o primeiro jogador inicie o serviço, parando-o ou reactivando-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).

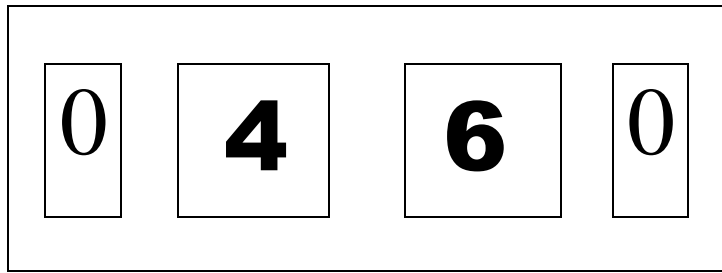


Figura 4: Com 4-6 no primeiro jogo

- 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.
- 16 Durante o jogo, assegure-se que os jogadores não recebem conselhos, quer verbais quer gestuais. Na primeira ocasião que isso acontecer advirta o infractor. Caso ele repita esse procedimento faça com que o conselheiro abandone a área de jogo até ao final da partida em curso ou, num encontro de equipas, até ao final do encontro de equipas.
- 17 No final de um jogo, **anuncie a contagem**, o vencedor e os jogos ganhos, registando 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).

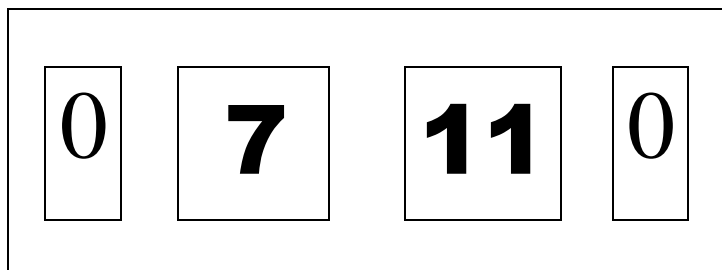


Figura 5: No final do primeiro jogo

- 18 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.**
- 19 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.
- 20 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.
- 21 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).

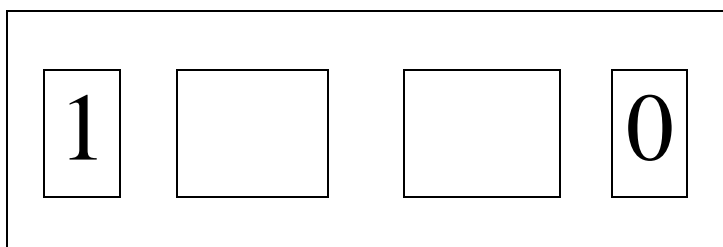


Figura 6: *Imediatamente antes do segundo jogo*

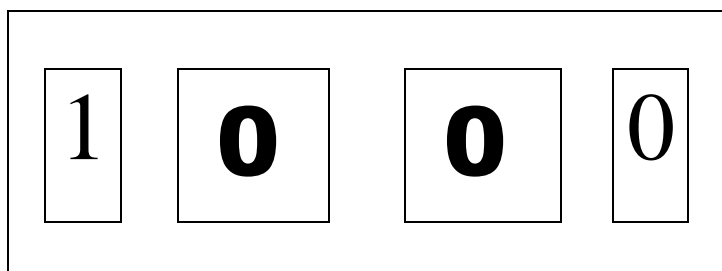


Figura 7: *Com 0 - 0 no segundo jogo*

- 22 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).

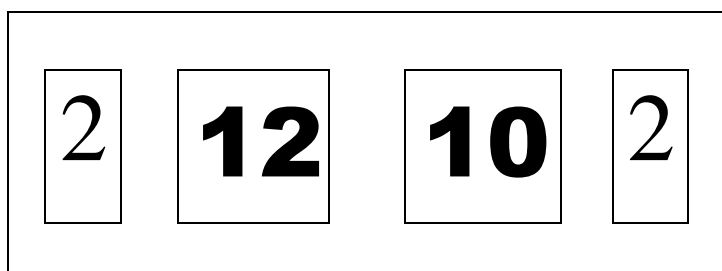


Figura 8: *No final da partida*

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

Anexo B - Directivas para os Oficiais de Arbitragem em Competições para o Título Mundial e Eventos Aprovados pela ITTF

(Revisto em Dezembro de 2009)

Definições

WORLD TITLE COMPETITIONS inclui - mas não só - a *Competição Quatrienal de Ténis de Mesa nos Jogos Olímpicos de Verão, os Quatrienal Jogos Paralímpicos de Verão, os Campeonatos do Mundo Individuais e de Equipas, os Campeonatos do Mundo de Juniores, os Campeonatos do Mundo de Ténis de Mesa para Paralímpicos, a Taça do Mundo Masculina, A Taça do Mundo Feminina, a Taça do Mundo de Equipas e outros eventos assim designados pelo Comité Executivo da ITTF.*

ITTF SANCTIONED EVENTS inclui *todas as provas publicadas no calendário da ITTF nas quais o Delegado Técnico (TD) ou o Director da Competição (CM) é designado ou nomeado pela ITTF.*

HOST - *Comité Organizador Nacional, Federação Anfitriã, Governo da Federação Nacional.*

URC - *Comité de Árbitros e Juízes Árbitros da ITTF; o Presidente do Comité de Árbitros e Juízes Árbitros da ITTF; quaisquer outros designados oficiais do Comité de Árbitros e Juízes Árbitros da ITTF.*

IR - *Certificação da ITTF de Juiz Árbitro Internacional.*

NR - *Juiz Árbitro (s) Nacional (ais) - Oficiais que completaram o grau de juiz árbitro da sua Federação Nacional, ou o curso da ITTF de Juiz Árbitro Nacional.*

IU - *Certificação da ITTF de Árbitro Internacional.*

NU *Árbitro Nacional - Oficiais que completaram o grau mais elevado do programa de formação da sua Federação Nacional, ou o Curso da ITTF de Árbitro Nacional.*

Number of Referees

Número de Juízes Árbitros - Número de recintos de jogo X 2 + 1.

Um juiz árbitro adicional será necessário para um recinto de jogo com mais de 20 mesas.

Nomeações, Aceitação e Recusa de Oficiais de Arbitragem

Todas as nomeações dos Juízes Árbitros e Árbitros podem também ser aceites ou recusadas pela Federação de origem dos nomeados.

A idade não deve ser um obstáculo à selecção dos Árbitros e Juízes Árbitros.

Juízes Árbitros e Juízes Árbitros Adjuntos

Assunto	Provas para o Título Mundial	Eventos Aprovados pela ITTF
Juiz Árbitro	Deve ser um IR	Deve ser um IR
Juiz Árbitro Adjunto (s)	Devem ser IR (s)	Pelo menos metade, devem ser IR (s) e apenas um poderá ser NR
Escolha dos Juízes Árbitros	Pelo URC em colaboração com a Entidade Organizadora (HOST)	Pela entidade organizadora em colaboração com o URC para todos os IR (s) Apenas um NR pela entidade organizadora
Língua	O Juiz-Árbitro e os Adjuntos devem ser capazes de comunicar em Inglês.	O Juiz Árbitro e os Adjuntos devem ser capazes de comunicar em Inglês ou qualquer outra língua comum aos jogadores, árbitros, juízes árbitros e entidade Organizadora. É da responsabilidade da entidade organizadora que exista uma interprete para o Juiz Árbitro e os Adjuntos se qualquer deles não comunicar em Inglês.
Juízes Árbitros Mistos	Pelo menos dois terços dos Juízes Árbitros serão de Federações diferentes da entidade organizadora	Pelo menos um terço dos Juízes Árbitros serão de Federações diferentes da entidade organizadora.
Juiz Árbitro	O URC nomeará um competente, qualificado e bem informado IR com muita experiência nos eventos de alto nível como Juiz Árbitro. Para que fique assegurada a neutralidade em todos os aspectos da competição, o IR não será do país ANFITRIÃO. Contudo, se o ANFITRIÃO tiver um IR de excepcional qualidade, ele poderá também ser considerado.	A entidade organizadora nomeará um experiente e qualificado IR da sua Federação. Se não houver um qualificado ou experiente IR da entidade organizadora, esta nomeará um qualificado e experiente IR do mesmo continente. Se não houver nenhuns qualificados ou experientes IR (s) do mesmo continente da entidade organizadora, o URC nomeará um IR de outro continente.
Juízes Árbitros Adjuntos	O URC nomeará um número adicional de experientes e qualificados IR (s), os que forem necessários, assegurando que o Juiz Árbitro, ou um dos Adjuntos será do país ANFITRIÃO, e um destes terá de pertencer ao ANFITRIÃO do próximo evento - se este já tiver sido designado.	O primeiro Juiz Árbitro Adjunto deve ser um IR de uma Federação diferente daquela a que pertence a entidade organizadora. O URC informará a entidade organizadora do IR escolhido, pelo menos quatro meses antes do início da prova. O segundo Juiz Árbitro Adjunto pode ser um IR ou um NR da entidade organizadora ou um IR de outra Federação. Subsequentes Juízes Árbitros Adjuntos podem ser IR (s) de qualquer continente.

Árbitros e Árbitros Assistentes

Assunto	Provas para o Título Mundial	Eventos Aprovados pela ITTF
Árbitros	<p><u>Jogos Olímpicos:</u> . Todos os árbitros e assistentes solicitados para o evento devem ser IU (s) de insígnia azul.</p> <p>Outras provas de Título Mundial, Jogos Paralímpicos e Campeonatos do Mundo Tênis de Mesa Paralímpicos: . Pelo menos 75% do total de árbitros solicitados para o evento devem ser IU (s).</p> <p>. NU(s) podem ser utilizados nas primeiras fases da competição (de preferência como árbitros assistentes) mas não nos quartos, meias-finais e finais da prova.</p>	<p>Pelo menos metade do número total dos árbitros solicitados para o evento devem ser IU (s).</p>
IU(s) Estrangeiros	<p><u>Jogos Olímpicos:</u> . Deve haver apenas um IU de cada Federação, e até 1/6 do total dos árbitros pertencentes à entidade organizadora.</p> <p><u>Campeonatos do Mundo e Campeonatos do Mundo de Juniores:</u> . Pelo menos 50% dos árbitros serão de Federações diferentes daquela a que pertence a entidade organizadora.</p> <p>. A proporção de IU(s) por continente será baseada no rácio da distribuição dos membros da ITTF para os Campeonatos do Mundo e da distribuição das equipas participantes aos Campeonatos do Mundo de Juniores.</p> <p>Jogos Paralímpicos e Campeonatos do Mundo Tênis de Mesa Paralímpicos: . Pelo menos 50% dos árbitros serão de Federações diferentes daquela a que pertence a entidade organizadora.</p> <p><u>Outras competições de Título Mundial:</u> . Pelo menos 30% dos árbitros (incluindo três IU(s), no mínimo) serão de Federações diferentes daquela a que pertence a entidade organizadora, e devem representar pelo menos cinco Federações.</p> <p>Se o total do número de árbitros disponíveis não suportar tal atribuição, nesse caso a distribuição proporcional dos IU(s) baseados na diversidade geográfica deve ser sugerida pelo URC.</p>	<p>Pelo menos 25% dos árbitros serão de Federações diferentes daquela a que pertence a entidade organizadora, representando pelo menos cinco Federações.</p>

Assunto	Provas para o Título Mundial	Eventos Aprovados pela ITTF
<p>Convites e Escolha dos Árbitros</p>	<p>O URC convidará as federações a nomear qualquer IU ao evento e a utilizar um definido conjunto de critérios no processo interno de selecção de cada Federação.</p> <p>O URC seleccionará todos os IU(s) estrangeiros em colaboração com a entidade organizadora e define os critérios que o IU deve superar para ser aceite pelo URC.</p> <p>As nomeações do URC serão baseadas numa mistura dos níveis de certificação dos IU, nas suas recentes actividades, nas avaliações pessoais e resultados dos exames escritos, bem assim como no género e distribuição geográfica; para as provas de juniores, considerações especiais podem ser dadas aos oficiais mais recentemente qualificados.</p> <p>A entidade organizadora nomeará todos os IU(s) e NU(s) domésticos, e em colaboração com o URC define os critérios que cada um deles deve ter em consideração, de forma ser aceite pela entidade organizadora.</p>	<p>A entidade organizadora seleccionará as federações a convidar e define os critérios – sem especificar quaisquer nomes - aos quais cada IU nomeado deve superar de forma a ser aceite pela organização.</p> <p>A entidade organizadora convidará todos os NU(s) e define os critérios que cada NU deve superar de forma a ser aceite pela organização.</p> <p>O URC terá a opção de nomear até um quarto do número total de árbitros estrangeiros de forma a providenciar a preparação e avaliação de oportunidades para os IU(s) seleccionados afim de atingir os objectivos da ITTF assim como a diferença geográfica mundial.</p> <p>O URC informará a entidade organizadora das Federações a serem convidadas, pelo menos dois meses antes da implementação desta opção.</p>
<p>Hospitalidade</p>	<p>Todos os oficiais de jogo visitantes beneficiarão de acomodação gratuita, alimentação e transporte local na mesma base dos jogadores e ainda uma ajuda de custo de US\$25 ou o equivalente por cada dia de competição. A ajuda de custo deve ser paga aos árbitros no segundo dia do torneio.</p> <p>A Federação organizadora pagará o custo razoável mais baixo da tarifa aérea do juiz árbitro e dos juizes árbitros adjuntos.</p>	<p>A entidade organizadora definirá todos os critérios de hospitalidade e ajudas de custo para os árbitros visitantes, e deve claramente incluí-los nos convites a outras Federações.</p> <p>Quaisquer omissões no padrão da hospitalidade providenciada será de um nível igual - ou melhor - que o nível para as competições de Título Mundial.</p> <p>Todos os oficiais visitantes serão contemplados com uma ajuda de custo de US\$20 ou o equivalente por cada dia de competição. A ajuda de custo será paga aos árbitros no segundo dia do torneio.</p>

Assunto	Provas para o Título Mundial	Eventos Aprovados pela ITTF
Outros Oficiais	<p>O URC pode indicar um Coordenador de Juizes-Árbitros e um Coordenador de Árbitros para a gestão dos oficiais de arbitragem e dos procedimentos da competição.</p> <p>O URC pode convidar instrutores certificados pela ITTF para conduzir as sessões e as avaliações dos árbitros antes e durante o evento, excepto nos Jogos Olímpicos.</p> <p>O número de total de prelectores e avaliadores não excederá um sexto do número total de árbitros a trabalhar no evento - arredondado para o número inteiro a seguir.</p> <p>A entidade organizadora providenciará uma zona de trabalho com computador e Internet, perto do recinto de jogo, para utilização pelos Coordenadores do URC.</p> <p>A entidade organizadora providenciará hospitalidade na mesma base daquela que é oferecida aos oficiais de arbitragem visitantes.</p>	<p>A entidade organizadora pode solicitar ao URC instrutores certificados pela ITTF para conduzir as aulas teóricas e práticas antes ou durante o evento.</p> <p>A entidade organizadora providenciará uma zona de trabalho com computador e Internet, perto do recinto de jogo, para utilização pelos Prelectores e Instrutores do URC.</p> <p>A entidade organizadora providenciará hospitalidade na mesma base daquela que é oferecida aos oficiais de arbitragem visitantes.</p>
Procedimentos no recinto de jogo	<p>A entidade organizadora implementará no recinto de jogo os procedimentos normais, de acordo com a última versão do Manual dos Oficiais de Arbitragem da ITTF.</p>	<p>A entidade organizadora implementará no recinto de jogo os procedimentos normais, de acordo com a última versão do Manual dos Oficiais de Arbitragem.</p>
Obrigações diárias	<p>Os árbitros não devem ser obrigados a actuar mais do que 8 horas por dia, e terão pelo menos 20 minutos de intervalo em cada 3 horas de actuação.</p> <p>Nos Campeonatos do Mundo cada árbitro visitante terá 1 dia de folga.</p>	<p>Os árbitros não devem ser obrigados a actuar mais do que 8 horas por dia, e terão pelo menos 20 minutos de intervalo em cada 3 horas de actuação.</p>
Uniforme dos árbitros	<p>Os IU (s) da mesma Federação devem vestir-se de forma idêntica ou de acordo com o recomendado uniforme pela ITTF para os IU.</p>	
Reconhecimento	<p>Os nomes e as Federações de todos os oficiais de arbitragem serão incluídos no programa oficial.</p> <p>Nas fases adiantadas do evento, os nomes dos árbitros para cada encontro será anunciado.</p>	
Vestuário e Sala para guarda de valores	<p>A entidade organizadora providenciará um vestuário e uma sala segura próximo do recinto de jogo, para que todos os oficiais de arbitragem guardem os seus pertences enquanto actuam.</p>	

Para atingir os objectivos da ITTF, uma atenção especial será dada na selecção de mulheres para as posições de Juiz-Árbitro e Árbitro em todos os eventos mundiais, Olímpicos e Paralímpicos.

O URC deverá ter liberdade para prescindir de algumas exigências aprovadas pela ITTF para os eventos de Juniores.

Apêndice C - Qualificação dos Árbitros

Não é intenção da ITTF impor às Federações padrões ou procedimentos comuns para a qualificação dos seus árbitros e juízes árbitros. No entanto, o Comité de Árbitros e Juízes Árbitros (URC) em cooperação com o Comité de Regras da ITTF funciona como elemento centralizador na troca de informação e ideias entre as Federações Nacionais.

A maior parte das Federações possuem 2 a 3 níveis de qualificação, em que o nível mais baixo se reporta a pequenas áreas geográficas e o mais alto corresponde a uma graduação nacional. Os títulos utilizados para os níveis inferiores correspondem normalmente a zonas administrativas e podem incluir Árbitros de Clube, Árbitro de Condado, Árbitro de Estado, Árbitro Provincial e Árbitro Regional. O grau mais elevado é geralmente designado por “Árbitro Nacional”.

Depende de cada Federação Nacional definir e fomentar uma carreira de formação apropriada para os seus árbitros, de forma a prepará-los na sua participação a nível internacional. O processo de formação deverá incluir uma parte prática (campo de jogo) e outra teórica (Regras e Regulamentos).

Os candidatos a Árbitros Internacionais (IU) devem ser oficiais experientes com, pelo menos, 2 anos de nível nacional. Devem por sua vez possuir um razoável conhecimento do inglês, assim como um nível básico de comunicação com jogadores, treinadores e outros oficiais antes de serem aceites como candidatos a árbitros internacionais.

A qualificação de árbitro internacional foi introduzida em 1973, com o objectivo de estabelecer um padrão de actuação comum a todos os árbitros nomeados para provas internacionais. A qualificação de árbitro internacional não tem a intenção de substituir os métodos de educação, formação e qualificação de cada Federação Nacional.

O exame típico de árbitro internacional consiste em 50 perguntas, em que cada uma tem várias hipóteses de resposta. O candidato tem que seleccionar as respostas correctas dentro de um período de tempo limitado, sem recorrer a quaisquer ajudas. As perguntas expõem situações concretas (Regras e Regulamentos) ou decisões que o árbitro tomaria em situações específicas do jogo. É por isso que é essencial que a experiência de um árbitro inclua tanto formação prática como teórica.

A qualificação como árbitro internacional requer um grande conhecimento das regras e regulamentos, vários anos de experiência prática “na mesa”, confiança como oficial e um nível mínimo de conversação em inglês como base para comunicar com todos os agentes desportivos internacionais.

Uma vez qualificado, um árbitro internacional pode aumentar a oportunidade de dirigir competições fora do seu país. A repetição e a frequência das actuações em todos os níveis competitivos são elementos importantes para que um árbitro internacional ganhe experiência e confiança.

Em 2002, a ITTF deu o primeiro passo na construção de uma qualificação de alto nível para os árbitros internacionais, através da realização de Cursos de Formação Avançada de Árbitros (AUT) em determinados eventos da ITTF; exames escritos de nível avançado completados por avaliações múltiplas no campo de jogo por diversos avaliadores, assim como passar por uma entrevista oral, um árbitro internacional pode classificar-se para o nível seguinte de certificação designado por “insígnia azul”.

Todos os anos em provas marcadas pela ITTF, prelectores e avaliadores qualificados conduzirão um Curso de Formação Avançada de Árbitros (AUT) para os oficiais que participem naqueles eventos. Os Cursos de Formação Avançada de Árbitros destinam-se a apetrechar a ITTF de métodos uniformes de actuação para todos os árbitros internacionais. O processo de avaliação, com informação imediata a cada árbitro, é feito para ajudar os árbitros a melhorar os seus conhecimentos tendo em vista altos níveis de performance.

O processo de avaliação de árbitros da ITTF não é um aprova/reprova ou um sistema de classificação, mas sim uma medida objectiva de detecção das tarefas alvos que devem ser antecipadamente melhoradas, durante e depois de cada partida. Negligenciar o aperfeiçoamento de determinada tarefa não é falhar, mas antes uma oportunidade de melhorar o próximo desafio. Frequentes exposições a repetidas avaliações e retornos, a qualidade e os padrões da arbitragem atingirão e poderão manter-se num nível muito elevado.

Os árbitros que consigam e mantenham a sua certificação de “insígnia azul” através de actividades e avaliações regulares, terão grandes oportunidades de serem nomeados pelo Comité de Árbitros e Juizes Árbitros da ITTF para representar as suas Federações Nacionais nos eventos de título mundial da ITTF.

Excelência, consistência e confiança como oficial de arbitragem só se consegue com experiência e uma mente aberta que nunca deixe de aprender. Comportamentos consistentes em todos os árbitros internacionais - sem ter em conta as diferenças idiomáticas ou culturais - é o objectivo principal do processo de qualificação de árbitros da ITTF.

Progressão dos Árbitros e Cursos de Formação Avançada

Introdução

Desde o início da certificação de árbitros internacionais (IU) em 1973, a ITTF aprovou mais de 5.000 IU (s). Estabeleceu-se um padrão mínimo para os árbitros de todas as Federações Nacionais, os quais tinham diferentes métodos de treino e sem um padrão uniforme de actuação.

Desde 2002, o Comité de Árbitros e Juízes Árbitros (URC) da ITTF deu um passo importante em direcção a um dos seus maiores objectivos: “Elevar e nivelar o padrão de consistência dos árbitros de todas as Federações Nacionais”.

Isto foi conseguido criando dois níveis de certificação dos IU (s), expressos na cor das insígnias, nomeadamente a Insígnia Branca e a Insígnia Azul. Estas insígnias apenas existem de nome e no papel, pelo que os IU (s) continuarão a usar a insígnia cor de cobre lançada pela ITTF.

Insígnia Branca

Todos os actuais Árbitros Internacionais (IU(s)) serão considerados como qualificados para a Insígnia Branca. O Comité de Árbitros e Juízes Árbitros desenvolverá condições de aperfeiçoamento pelo que os procedimentos do exame serão adaptados. Num futuro próximo haverá condições adicionais para que os árbitros se sintam seguros no conhecimento das regras.

Insígnia Azul

Os Árbitros com excelentes actuações e com ambição podem candidatar-se à Insígnia Azul. É óbvio que esta qualificação será um factor acrescentado na selecção do árbitro.

Como se qualificar para a Insígnia Azul

Requisitos:

- Ser um árbitro de Insígnia Branca com actividade regular de pelo menos 2 anos;
- Agir de acordo com os códigos de conduta e de vestuário do Comité de Árbitros e Juízes Árbitros;
- Frequentar o curso de formação avançada (AUT);
- Passar no exame escrito durante o curso de árbitro (AUT);
- Ter pelo menos 4 avaliações pessoais classificadas como “meets expectations” em cada uma dos factores de avaliação (num mínimo de duas competições de um mínimo de três avaliadores);
- Passar na entrevista oral como demonstração dos seus conhecimentos de Inglês para comunicar com os jogadores e os restantes oficiais durante os torneios.

O exame consiste em 60 perguntas de escolha múltipla, das quais 15 serão respondidas em Inglês, sendo as outras 45 traduzidas para 8 línguas: Francês, Alemão, Espanhol, Russo, Chinês, Japonês, Coreano e Árabe. Isto para assegurar que os candidatos têm conhecimentos suficientes para poderem aplicar as regras e os regulamentos, assim como demonstrarem um razoável domínio do Inglês o qual é indispensável para poder dirigir as principais provas da ITTF.

Requisitos adicionais

- O árbitro tem que ter participado como IU em pelo menos duas provas internacionais:
- As 4 avaliações designadas por “meets expectations” devem ser obtidas num mínimo de duas competições com um mínimo de três avaliadores diferentes;
- Depois da primeira “meets expectations” as 3 remanescentes podem ser obtidas num total de 7 avaliações;
- Nenhuma avaliação pode ser feita por um avaliador da mesma Federação do candidato;
- Depois das 4 primeiras “meets expectations” o candidato terá um máximo de 12 meses para se submeter a uma entrevista em Inglês;
- Se o candidato falhar a entrevista em Inglês terá de esperar um máximo de 2 anos para a voltar a fazer;
- O processo da Insígnia Azul tem de estar completado em 5 anos ou menos a partir da data em que o candidato passou no exame de AUT (Curso de Formação Avançada);
- Os candidatos que na altura devida não se submeteram à entrevista ou que não completaram o processo de promoção à Insígnia Azul dentro dos 5 anos exigidos, regressam à sua condição de Insígnia Branca e retomam todo o processo completo para Insígnia Azul;
- Para avaliações realizadas em 2006 ou mais tarde, uma “meets expectations” só deve ser contada depois do candidato passar no exame escrito;
- As avaliações só contam se o candidato fizer parte do grupo regular de árbitros, com tarefas diárias, mas não em torneios oficiais em que os árbitros actuam sem qualquer objectivo de progressão.
- Qualquer “meets expectations” será considerada como “conditional meets”, e apenas será confirmada depois de futuras e contínuas avaliações no torneio. Qualquer inconsistente ou fraca actuação pode resultar na eliminação de uma avaliação positiva, pelo que o avaliador notificará o árbitro;
- Depois de ter obtido a primeira “meets expectations”, uma avaliação negativa designada por “does not meet” significará o cancelamento de uma “meets expectation”;
- Se um candidato à Insígnia Azul não estiver presente no “briefing” dos Juízes Árbitros não será avaliado no respectivo evento, a menos que a sua ausência tenha uma razão aceitável e comprovada pelo seu avaliador;

Como manter a Insígnia Azul

Requisitos:

- Pelo menos 3 avaliações pessoais classificadas como “meets expectations” num período de 3 anos de calendário, em cada uma das categorias;
- Enfrentar o actual processo de re-certificação dos árbitros de Insígnia Branca, logo que a re-certificação tenha lugar;
- As 3 “meets-expectations” devem ser obtidas num mínimo de duas competições e por um mínimo de dois diferentes avaliadores;
- Nenhuma avaliação poderá ser feita por um avaliador da própria Federação do candidato;
- Depois de passar na entrevista oral, quaisquer futuras avaliações (meets) contarão para o período seguinte de 3 anos exigidos para manter a qualificação à Insígnia Azul, excepto as que forem realizadas entre a quarta avaliação e a entrevista oral;

- Os árbitros de Insígnia Azul que não tenham atingido estes requisitos até 31 de Dezembro de cada ano, serão qualificados para o ano seguinte como árbitros de Insígnia Branca;

Os antigos árbitros de Insígnia Azul que perderam o seu estatuto, podem voltar a recuperá-lo desde que se submetam a 4 “meets expectations” em 2 anos sucessivos de calendário.

Cursos Avançados de Árbitros

Este curso (AUT) é normalmente programado um dia antes do início de várias provas aprovadas pela ITTF. Os Árbitros Insígnia Branca que actuam naqueles eventos são convidados a participar no curso. O Comité de Árbitros e Juiz Árbitros (URC) anunciará o programa no “website”, e os árbitros que não estejam a actuar nesse evento serão também bem vindos a participar e a fazer o exame.

O curso é baseado no conceito: “Eu ouço e eu esqueço, eu vejo e eu lembro-me, eu faço e eu compreendo”. Isto é o alto nível de uma participação muito activa.

Sumário global dos assuntos:

- Apresentação das actividades;
- Códigos de conduta e de vestuário;
- Padrões do serviço e comportamento;
- Sinais de mão e procedimentos no campo de jogo;
- Avaliações;
- Situações de difícil resolução;
- Exame escrito.

O curso não cobre o material necessário para o exame. Os participantes devem ter profundos conhecimentos das regras e estarem actualizados com as mais recentes alterações. O exame e a entrevista oral não devem ser repetidos antes de um período de 12 meses contados a partir da última participação, e não mais do que duas vezes em cinco anos.

Os Prelectores

Os Prelectores dos cursos AUT são Árbitros e Juiz árbitros Internacionais experientes nomeados pelas respectivas Federações Continentais ou indicados pelo URC durante o curso. Todos os Prelectores estão especialmente preparados e actualizados para cumprir as exigências do programa da Insígnia Azul, tendo como objectivo manter uma aplicação consistente das Regras e Regulamentos nos eventos da ITTF de grau mais elevado.

Custo para os Participantes

Será cobrada uma taxa de US\$40, a qual incluirá a admissão no curso, o exame escrito, as avaliações no terreno de jogo, e as posteriores avaliações nos torneios. Contudo, se um candidato faltar ao exame escrito não haverá mais avaliações práticas até que ele faça de novo o exame.

Será solicitado aos participantes o pagamento extra dos custos pessoais (ex. hotel e alimentação) caso cheguem um dia mais cedo.

Custo para os Organizadores

Para as provas seleccionadas pelo URC, a ITTF será responsável pelas seguintes despesas:

- Despesa de viagens para os prelectores nomeados.
- Curso e materiais do exame.

Os Organizadores são responsáveis pelo seguinte:

- Hospitalidade (alojamento + refeições + viagens locais) para os Prelectores;
- Transferência desde o Aeroporto e transporte local dos Prelectores;
- Facilidades no curso - sala de aula e equipamentos tal como, computador, projector, écran, quadro branco, flip charts, fotocopiadora, etc.;
- Refrescos durante os intervalos serão agradáveis.

Para ter direito às despesas da ITTF será necessário um mínimo de 12 e um máximo de 25 participantes que pertençam, pelo menos, a 3 Federações Nacionais diferentes. Dois Prelectores serão designados para cada curso AUT e avaliação, sendo que prelectores adicionais podem ser requisitados se houver mais de 25 participantes.

Outras Considerações Especiais

O URC pode também enviar Prelectores para eventos específicos a pedido dos Organizadores, os quais acordarão cobrir todos os custos do curso, incluindo transporte e honorários dos Prelectores.

Será dada prioridade a regiões e grupos especiais (tal como, mulheres no desporto), onde o programa da Insígnia Azul esteja menos desenvolvido. Os requisitos para os cursos AUT podem também ser relevados (ex: menos participantes/Federações) a critério do URC.

Será também tomado em consideração a necessidade de enviar avaliadores para provas onde não esteja a decorrer cursos AUT, desde que a Organização esteja disposta a cobrir os custos dos avaliadores.

Contacto

Os Organizadores que pretenderem organizar um curso AUT ou ter Prelectores / Avaliadores nas suas provas, deverão contactar o Presidente do URC.

Apêndice D - Código de Conduta dos Oficiais de Arbitragem

1 Os oficiais de arbitragem, especialmente aqueles que se apresentam com uniforme, são os embaixadores do desporto, da ITTF e 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. As directivas a seguir mencionadas, embora não sejam exaustivas, têm como propósito ser um memorando sobre os aspectos de conduta aos quais deve ser dada uma especial atenção.

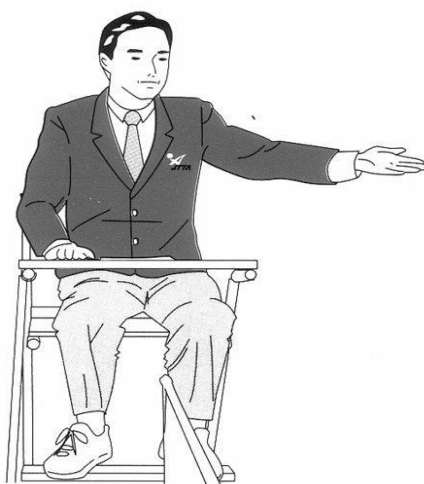
2 OS OFICIAIS DE ARBITRAGEM DEVEM

- 2.1 Estudar e assegurar-se que compreendem todas as regras, obrigações e procedimentos exigidos para a competição na qual vão participar;
- 2.2 Estar em boas condições físicas, com uma visão normal ou corrigida em caso de vista cansada e uma boa capacidade auditiva;
- 2.3 Vestir o uniforme apropriado e cuidar do seu aspecto e da sua higiene pessoal;
- 2.4 Estar disponível para todas as tarefas que lhe digam respeito;
- 2.5 Manter uma estrita imparcialidade e evitar qualquer relação com jogadores ou treinadores que a ponham em causa;
- 2.6 Dar conhecimento ao Juiz Árbitro ou a qualquer outra autoridade do torneio, de todos os assuntos não relacionados com as suas obrigações;
- 2.7 Comportar-se de forma ética e profissional, respeitando a autoridade e interesses do Juiz Árbitro, organizadores, outros oficiais do torneio, jogadores e público.

3 OS OFICIAIS DE ARBITRAGEM NÃO DEVEM

- 3.1 Discutir incidentes ou outras questões relativas às suas obrigações no torneio com jogadores, espectadores e comunicação social, porém tais assuntos devem ser do conhecimento do Juiz Árbitro e do Comité Organizador;
- 3.2 Aceitar prendas de jogadores, treinadores ou das equipas, excepto se tiverem apenas valor simbólico. As prendas oferecidas pela organização anfitriã a todos os oficiais podem ser aceites.
- 3.3 Consumir bebidas alcoólicas ou tomar drogas ou medicamentos que inibam o seu desempenho antes da partida ou do dia em que vão actuar;
- 3.4 Criticar publicamente outros oficiais ou desprestigiar o desporto de qualquer forma;
- 3.5 Dado que aos jogadores se exige um alto nível de profissionalismo e conduta, o mesmo é exigido aos Oficiais de Arbitragem assim como a todos os Oficiais que participam em eventos aprovados e reconhecidos pela ITTF. Os Oficiais de Arbitragem que não cumpram as directrizes estabelecidas podem ficar sujeitos a um processo disciplinar formal.

Apêndice E - Sinais de Mão Recomendados e Anúncios



Próximo servidor (Next server)



Alto (Let)



Ponto (Point)

Situação	Sinal do Árbitro	Anúncio do Árbitro	Sinal do Árbitro Assistente (AA)	Anúncio do Árbitro Assistente (AA)
Início do jogo	Aponta com a mão aberta para o primeiro servidor (1)	"X a servir, 0-0" (ou outro anúncio acordado)	Nada	Nada
Mudança de serviço	Aponta com a mão aberta para o próximo servidor (1)	Nada	Nada	Nada
Recomeço da jogada depois de intervalo autorizado	Aponta com a mão aberta para o próximo servidor (1)	Repete o resultado	Nada	Nada
Ponto	Levanta o braço próximo do vencedor do ponto, de forma que a parte superior do mesmo esteja na horizontal e o antebraço na vertical, com a mão fechada dirigida para cima (3)	Novo resultado	Nada	Nada
Serviço na rede	Logo que a bola toque no lado correcto da mesa, levanta o braço acima da cabeça (2), e aponta para a rede se necessário	"Bola nula" (Let) e repete o resultado anterior	Assim que a bola tocar o lado correcto, levanta o braço acima da cabeça (2), e aponta para a rede se necessário	Nada
Serviço ilegal	Levanta o braço mais perto do recebedor, de forma que a parte superior do mesmo esteja na horizontal e o antebraço na vertical com a mão fechada dirigida para cima (3)	"Falta" (Fault) e novo resultado	Levanta o braço acima da cabeça (2)	"Falta" (Fault) e avisa o árbitro se necessário
No serviço de pares, a bola ressalta na meia metade errada	Anuncia ponto para o recebedor (3), e aponta para a linha central se necessário	"Falta" (Fault) e novo resultado	Nada	Nada
Serviço faltoso (ex: bola falha a mesa)	Anuncia ponto para o recebedor (3)	Novo resultado	Nada	Nada
Serviço de legalidade duvidosa (1ª ocasião da partida)	Levanta o braço acima da cabeça (2)	"Bola nula", (Let) avisa servidor e repete o resultado anterior	Levanta o braço acima da cabeça (2)	"Alto" (Stop) e avisa o árbitro
Serviço de legalidade duvidosa (ocasiões seguintes pelo mesmo jogador ou par)	Anuncia ponto para o recebedor (3)	"Falta" (Fault) e novo resultado	Levanta o braço acima da cabeça (2)	"Falta" (Fault) e avisa o árbitro se necessário
Interrupção de jogo (ex: outra bola na área de jogo)	Levanta o braço acima da cabeça (2)	"Bola nula" (Let) e repete o resultado anterior	Levanta o braço acima da cabeça (2)	"Alto" (Stop)
Erro na ordem de servir, receber ou lado incorrecto descoberto durante a jogada	Levanta o braço acima da cabeça (2)	"Bola nula" (Let) , corrige ordem e repete o resultado anterior	Nada	Nada
Instruções dadas durante a partida, na primeira ocorrência	Levanta o braço acima da cabeça (2), e exhibe cartão amarelo ao prevaricador, sem se levantar da cadeira	"Bola nula" (Let) , se a bola está em jogo, avisa o conselheiro e repete o resultado anterior	Levanta o braço acima da cabeça (2)	"Alto" (Stop) e informa o árbitro
Instruções dadas durante a partida, em ocorrências subsequentes	Levanta o braço acima da cabeça (2), e exhibe cartão vermelho ao prevaricador, sem se levantar da cadeira	"Bola nula" (Let) , se a bola está em jogo, afasta o conselheiro da área de jogo e repete o resultado anterior	Levanta o braço acima da cabeça (2)	"Alto" (Stop) e informa o árbitro
Bola obstruída pelo jogador	Anuncia ponto para o vencedor da jogada (3)	Novo resultado	Levanta o braço acima da cabeça (2)	"Alto" (Stop) e avisa o árbitro

Situação	Sinal do árbitro	Anúncio do Árbitro	Sinal do Árbitro Assistente (AA)	Anúncio do Árbitro Assistente (AA)
Qualquer outra ofensa em que a jogada não para automaticamente	Levanta o braço acima da cabeça (2)	“Alto” (Stop) e novo resultado	Nada	Nada
Bola na esquina do lado mais perto ao A. Assistente terminando a jogada	Anuncia ponto para o vencedor da jogada (3)	Novo resultado	Aponta o local do contacto necessário	“Esquina” (Edge)
Bola na esquina em qualquer outro lado da mesa	Anuncia ponto para o vencedor da jogada (3) e aponta o local do contacto da bola se necessário	Novo resultado	Nada	Nada
Bola toca no lado superior da mesa mais perto do (AA) terminando a jogada	Anuncia ponto para o vencedor da jogada (3)	Novo resultado	Levanta o braço acima da cabeça (2)	“Lado” (Side)
Limite de tempo (se for o A. Assistente a cronometrar)	Depois do sinal do (AA) levanta o braço acima da cabeça (2) e anuncia	“Bola nula” , se necessário anuncia que aceleração irá vigorar e repete o resultado anterior	Levanta o braço acima da cabeça (2)	“Tempo” (Time)
Limite de tempo (se for o Árbitro a cronometrar)	Levanta o braço acima da cabeça (2)	“Tempo” anuncia que aceleração irá vigorar e repete o resultado anterior	Nada	Nada
Pedido de “Time out”	Levanta o braço acima da cabeça (2) e exhibe cartão branco do lado do jogador ou par que o solicitou, até que o (AA) tenha colocado na mesa o seu cartão	“Time-Out”	Coloca na mesa do lado do jogador ou par requisitante o seu cartão branco. Fica de pé junto à sua mesa até ser tempo de remover o cartão	Nada
Pedido de “Time out” [se não houver (A.Assistente)]	Levanta o braço acima da cabeça (2) e exhibe cartão branco do lado do jogador ou par que o solicitou até que termine o pedido ou coloca-o na mesa	“Time-Out”		
Fim do “Time out” [se for o (AA) a cronometrar]	Quando os jogadores regressarem à mesa, aponta com a mão aberta para o próximo servidor (1)	Repete o resultado anterior	Retira o cartão da mesa e coloca-o junto ao marcador	“Tempo” se os jogadores ainda não regressaram
Fim do “Time out” (se for o Árbitro a cronometrar)	Quando os jogadores regressarem à mesa, aponta com a mão aberta para o próximo servidor (1)	“Tempo” se os jogadores ainda não regressaram; repete o resultado anterior	Retira o cartão da mesa e coloca-o junto ao marcador	Nada
Mau comportamento (1ª ocasião)	Exibe cartão amarelo ao prevaricador, sem se levantar da cadeira	“Bola nula” , se a bola estiver em jogo, avisa o prevaricador e repete o resultado anterior	Levanta o braço acima da cabeça (2) e coloca o cartão amarelo no marcador	“Alto” (Stop) e informa o árbitro
Mau comportamento (2ª e 3ª ocasiões)	Exibe cartão amarelo e vermelho ao prevaricador, sem se levantar da cadeira	“Bola nula” , se a bola estiver em jogo, novo resultado depois de adjudicar os pontos de penalização	Levanta o braço acima da cabeça (2) e coloca o cartão amarelo / vermelho no marcador	“Alto” (Stop) e informa o árbitro
Final do jogo	Nada	Anuncia o resultado conforme acordado	Nada	Nada
Final da partida	Nada	Anuncia o resultado global, conforme acordado	Nada	Nada

Quando a bola toca a rede durante o serviço, o árbitro deverá esperar até que esta toque a parte da mesa correcta e efectuar o correcto anúncio, em vez de introduzir um sinal adicional antes do final da jogada, porque isso interfere com o jogo. Os números (1), (2) e (3) nos quadrados acima, referenciam os diagramas dos Sinais de Mão.

Apêndice F - Procedimentos na Área de Jogo

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 acções e actuações de todos os árbitros no recinto de jogo devem ser uniformes em todos os aspectos - 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 interacções 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.

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 correcta, 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 recta, pausadamente e com movimentos de mão normais. O objectivo 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.

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.

Por cada nome anunciado, o oficial dará um pequeno passo em frente e volta de novo à sua anterior posição, sem se virar para os espectadores e sem movimentos de mãos.

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:

- 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.

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.**

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, recolhe 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.

11 CONCLUSÕES

Enquanto estiverem no recinto de jogo - por qualquer razão - os árbitros, juízes árbitros e os avaliadores de árbitros devem preocupar-se em cumprir o que está estabelecido para o vestuário e o facto da sua presença e conversas poderem afectar a atenção de terceiros no jogo.

Os árbitros devem abster-se de tomar parte em conversas muito amistosas com os jogadores antes, durante e depois de uma partida. Um árbitro pode responder à pergunta de um jogador ou explicar algo sobre o jogo, porém não deve iniciar uma discussão sobre uma questão não relacionada com a partida.

Enquanto estiverem com o uniforme, os oficiais devem estar conscientes que estão a representar as suas Federações e, mais importante ainda, as suas atitudes reflectem-se sobre todos os oficiais. Durante as provas internacionais, está implícito que os árbitros e os juízes árbitros estrangeiros são hóspedes das Federações anfitriãs, pelo que devem respeitar as suas tradições e costumes sociais dentro e fora do recinto de jogo.

Em nenhuma circunstância devem os árbitros manter conversações com os espectadores ou membros da comunicação social, sobre questões relativas ao seu desempenho ou sobre o desempenho de outros oficiais. Todas as questões devem ser dirigidas ao juiz árbitro ou ao Director do Torneio.

APÊNDICE G - Uniforme dos Árbitros Internacionais

O Comité de Árbitros e Juizes Árbitros da ITTF (URC) adoptaram combinações de cores uniformes para os árbitros que actuam nos eventos da ITTF rotulados de Mundiais.

Os Árbitros Internacionais que actuem em provas da ITTF não reconhecidas como mundiais podem vestir o seu Uniforme Nacional (se existir) ou o Uniforme de Árbitro Internacional da ITTF.

É da responsabilidade de cada Árbitro Internacional – ou da sua Federação Nacional – providenciar o uniforme recomendado de maneira que eles possam representar a sua Federação nas Provas de carácter Mundial.

O objectivo de uniformizar o código de vestuário dos Árbitros Internacionais da ITTF não é para reprimir a individualidade, a auto-expressão ou identidade nacional, mas sim uniformizar a aparência dos oficiais para o público e transmissões televisivas.

Padrão completo do uniforme de árbitro para actuar em ambientes temperados / com ar condicionado

	Homens	Mulheres
Casaco / Blazer	Azul Marinho forte – talhado como casaco / blazer	
Camisa / Blusa	Camisa Azul Claro com gola	Blusa Azul Claro com gola
Calças / Saia	Calças de cor Caqui / Castanho amarelado	Saia ou calça de cor Caqui / Castanho amarelado
Gravata	Gravata vermelha – com logo ITTF opcional	Lenço ou gravata vermelha – logo ITTF opcional
Cinto – se necessário	preto / cinto em cabedal com uma fivela pequena	
Sapatos	pretos ou sapatos desportivos com solas sem marcas	
Meias	De cor preta	De malha quando usar saia
Camisola (Opcional para tempo frio)	Azul Marinho forte usada por debaixo do casaco se a temperatura interior ou exterior do recinto de jogo for muito fria.	
Insígnia / Emblema	A Insígnia / Emblema de árbitro internacional da ITTF – usada na lapela esquerda do casaco.	
Outro Distintivo / Emblema (opcional)	Apenas um outro distintivo / emblema que seja mais pequeno em altura de que a insígnia de árbitro internacional para identificar a Federação de origem – usado na lapela direita do casaco. Não haverá mais nenhuma identificação, seja ela de outras Federações, regiões, sócio de outras organizações ou que representem participações em eventos anteriores.	
Outras credenciais nacionais e internacionais	Enquanto actuar como árbitro internacional, apenas a insígnia / emblema será usada mesmo que o árbitro tenha outras qualificações nacionais ou internacionais (ex: Juiz-Árbitro Nacional ou Internacional).	
Chapéus ou outro adorno de cabeça	Nada – a não ser que tenha sido aprovado pelo Juiz-Árbitro.	
Placa com o nome	Uma placa branca com o nome escrito a preto em Times New Roman , em que o último nome aparece em letras maiúsculas, seguido de uma virgula e do primeiro nome (ou nome preferido) escrito em minúsculas à excepção da primeira letra. A placa de identificação deverá ter 2 cm de largura por 8 cm de comprimento e será usada na lapela direita do casaco ao mesmo nível da insígnia / emblema de árbitro internacional.	

Exemplo de placas de identificação	
O ÚLTIMO e o primeiro nome Dois primeiros nomes Dois ÚLTIMOS nomes e dois primeiros nomes Um primeiro nome e alcunha (entre parêntesis) Dois primeiros nomes com uma alcunha Junior, Sénior, III ÚLTIMO nome composto ÚLTIMO nome composto e dois primeiros nomes	DILLON, Steven MOHAMMED, Hassan-Ibrahim LIEBANA ANDRES, Juan-Carlos ZHANG, Cheong (Joe) ZAKI, Mohammed Hassan (MO) ZIPPER, José (Jr.) LAI-FATT, Liu ABDEL-MEGEED, Khaled-Ali

Padrão aligeirado do uniforme de árbitro para actuar em ambientes quentes / sem ar condicionado

	Homens	Mulheres
Casaco / Blazer	Nada	
Camisa / Blusa	Camisa Azul Claro de manga curta com gola. <i>T-Shirt NÃO.</i>	Blusa Azul Claro com gola
Calças / Saia	Calças de cor Caqui / Castanho amarelado	Saia ou calça de cor Caqui / Castanho amarelado
Gravata	Nada	
Cinto – se necessário	preto / cinto em cabedal com uma fivela pequena	
Sapatos	Pretos ou sapatos desportivos com solas sem marcas	
Meias	De cor preta	De malha quando usar saia
Insígnia / Emblema	A Insígnia / Emblema de árbitro internacional da ITTF – usada no lado esquerdo da camisa.	
Outro Distintivo / Emblema (opcional)	Apenas um outro distintivo / emblema que seja mais pequeno em altura de que a insígnia de árbitro internacional para identificar a Federação de origem – usado logo abaixo da placa com o nome.	
Placa com o nome	Uma placa branca com o nome escrito a preto em Times New Roman , em que o último nome aparece em letras maiúsculas, seguido de uma vírgula e do primeiro nome (ou nome preferido) escrito em minúsculas à excepção da primeira letra – a placa de identificação deverá ser usada no lado direito da camisa ao mesmo nível da insígnia / emblema de árbitro internacional.	

Códigos da cor *O'Reilly (http://www.oreilly.com/catalog/wdnut/excerpt/color_names.html) para Khaki e Tan é usado como referência. Estas são as cores usadas pelos programadores para definir as cores dos ecrãs dos computadores.**

The RGB / HEX values (<http://www.colorschemer.com/online.html>) são também incluídas como uma referência.

tan

RGB Value - 210, 180, 140

HEX Value - D2B48C

Khaki

RGB Value - 240, 230, 140

HEX Value - F0E68C

APÊNDICE H - Leis e Regulamentos para os Paralímpicos

Este Apêndice foi acrescentado em virtude da recente fusão da IPTTC com a ITTF. As leis e regulamentos fazem agora parte integral das regras da ITTF. Para mais informações sobre o Comité Para Ténis de Mesa da ITTF podem consultar <http://www.ittf.com> Main Page e clicar em Para TT tab. GENERAL.

Os atletas com deficiência são separados em classes, dependendo essa classificação das lesões e limitações descritas num sistema de classificação. Um painel internacional é responsável pela classificação dos jogadores.

- Classe 1 - 5 para jogadores em cadeira de rodas
- Classe 6 - 10 para jogadores que actuam de pé
- Classe 11 para jogadores com uma deficiência intelectual

A classe com o número mais baixo corresponderá à deficiência mais grave.

Depois de terem sido classificados num nível internacional, todos os jogadores serão portadores de um cartão de classificação internacional (ICC) que especifica a classe a que pertencem e qual o seu nível funcional. O ICC contém secções que identificam as limitações físicas (e.g. para fazer um serviço legal) ou requisitos permanentes por razões médicas (correias, ligaduras, espartilhos, cadeiras de rodas modificadas).

Se um jogador participar pela primeira vez num campeonato internacional e não tiver o ICC, o seu país dar-lhe-á uma classificação temporária. Ele estará então classificado para esses campeonatos e ser-lhe-á atribuído a classe e o estatuto. Também é por vezes necessário, ao longo do tempo, que o jogador seja reclassificado devido a uma deficiência progressiva. Eles são especificados numa lista comunicada aos classificadores nomeados, ao Juiz Árbitro e ao Comité Organizador antes do torneio em que essa classificação é aplicável. A classificação ou revisão para jogadores específicos é organizada pelos classificadores no dia anterior ao início do torneio e estará concluída o mais tardar durante a competição, para permitir ao Juiz Árbitro fazer o sorteio das equipas e das classes em que vão participar, tendo em conta quaisquer alterações na classificação dos jogadores.

Se um jogador tiver deliberadamente enganado os classificadores pode, a critério do Juiz Árbitro, ser impedido de competir e, por conseguinte, sujeitar-se às sanções que vierem ser aplicadas pela ITTF.

CADEIRAS DE RODAS

As cadeiras de rodas devem ter, pelo menos, duas rodas grandes e uma pequena. Se, por qualquer razão durante uma partida, a cadeira do jogador ficar apenas com duas rodas, a jogada deve ser interrompida imediatamente e um ponto será atribuído ao seu adversário.

Nas provas de equipas e de classes, nenhuma parte do corpo acima dos joelhos pode estar presa à cadeira uma vez que isso pode melhorar o balanço. Contudo, se um jogador solicitar correias ou ligaduras por razões médicas, tal será anotado no seu ICC e tomado em consideração quando se aceder à classificação de classe de um jogador. Nos torneios abertos, correias e outros apoios serão permitidos.

A altura de uma ou no máximo duas almofadas está limitada a 15 cm não sendo possível acrescentar mais nada à cadeira de rodas.

Se um jogador tiver que usar um cinto (à volta da cintura) e/ou um espartilho devido à sua deficiência, ele tem de provar que isso é necessário para estar de acordo com o painel de classificação. É do jogador a responsabilidade de chamar a atenção para o uso de tal equipamento ao chefe dos classificadores, quer seja a primeira vez, quer se trate de uma reclassificação. Autorização para usar um cinto e/ou um espartilho pode ser dado segundo as seguintes condições:

- **Permanente** - Se for o caso, deve ser escrito no ICC do jogador pelo classificador chefe desse torneio internacional.
- **Temporário** - o jogador tem de apresentar um relatório completo do seu médico e este deve certificar o período para o qual o cinto e/ou o espartilho é necessário. O certificado deve ser assinado e datado pelo médico e submetido à apreciação do chefe da classificação no torneio. O jogador deve dar esta informação ao Juiz Árbitro antes do início da competição.

Se forem feitas adições de estruturas de suporte à cadeira de rodas, quer sejam fixas ou não (excepto as almofadas), os jogadores devem solicitar uma classificação ou uma reclassificação dessas modificações. Quaisquer modificações na cadeira de rodas sem reclassificação e autorização escrita no ICC serão consideradas ilegais e o jogador pode ser desqualificado.

As mesas devem permitir o acesso de uma ou de duas cadeiras de rodas de forma que não obstruam as pernas dos jogadores, quer em singulares quer em pares.

LEIS PARA JOGAR DE PÉ

Não há excepções nas Leis do ténis de mesa para jogadores de pé com uma deficiência. Todos os jogadores jogam de acordo com as Leis e Regulamentos da ITTF. Nos cartões de classificação existe uma secção indicando quais as limitações do jogador. Se não existir, um jogador tem de fazer um serviço legal.

CONDUÇÃO DA PARTIDA

Se um jogador estiver incapaz de jogar temporariamente devido à natureza da sua deficiência ou condição, o Juiz Árbitro, depois de consultar para o efeito o Classificador ou o médico do torneio, poderá autorizar um período de recuperação.

JOGO DE PARES

Uma área cinzenta que causa sempre discussão e que não está realmente resolvida, são as regras que devem ser aplicadas quando um par “misto” (um de pé e outro em cadeira de rodas) se encontra a jogar junto. De acordo com o que está escrito, aplicar as regras normais, significa que os jogadores tenham de fazer devoluções alternadas o que se torna completamente impraticável para muitos dos jogadores em cadeiras de rodas, cujas cadeiras são muitas vezes rígidas ou com a capacidade de movimentos limitada.

Contudo, se se aplicar as regras para cadeira de rodas, o jogador que está de pé tem uma injusta vantagem dado que ele pode fazer todas as devoluções. Como compromisso é sugerido que se apliquem as regras da cadeira de rodas, nas quais ambos os jogadores podem devolver a bola, (depois do serviço e da devolução inicial), mas o jogador que está de pé tem de permanecer no seu meio campo e não pode pôr nenhum dos pés para além da extensão imaginária da linha central. Alguns jogadores da classe 5 podem preferir que se apliquem as regras normais e que as devoluções sejam feitas alternadamente. É recomendado que sejam quais forem as regras a aplicar, estas devem ser estabelecidas antes do início do encontro.

APÊNDICE I - Resumo das Leis e Regulamentos alterados desde 2007

As principais alterações realizadas às Leis e Regulamentos desde 2007 são:

LEIS

O material de cobertura da raqueta deve ser o que se encontra autorizado pela ITTF sem qualquer tratamento.

Tanto o árbitro como o árbitro assistente podem advertir um jogador por um serviço de execução duvidosa.

Se um jogador acidentalmente faz um duplo batimento, nenhuma atitude será tomada e o jogo continua.

Todas as leis Para TT relativas ao jogo em cadeira de rodas estão agora incluídas.

Se num jogo já tiverem sido contados, pelo menos, 18 pontos, o sistema de aceleração não será introduzido. Anteriormente, não seria introduzido se ambos os jogadores ou pares tivessem atingido 9 pontos, mas agora não será introduzido se o resultado estiver em 10-8.

REGULAMENTOS

Todos os regulamentos Para TT relativos ao jogo em cadeira de rodas estão agora incluídos.

O centro de controlo de raquetas e o teste das mesmas estão agora incluídos.

O árbitro tem de garantir que apenas as pessoas autorizadas estarão na área de jogo. Oportunamente esta matéria foi incluída no anterior HMO, e agora o mesmo acontece nos regulamentos.

Numa prova de equipas os jogadores apenas podem receber conselhos de qualquer pessoa autorizada a estar na área de jogo. Também agora, o árbitro é responsável por obter o nome do capitão da equipa, seja ele jogador ou não jogador.