



MANUAL PARA OFICIAIS DE PARTIDA (HMO)

17ª. Edição - Julho 2023

Confederação Brasileira de Tênis de Mesa

Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22281-050

 +55 21 2579-0650
 cbtm@cbtm.org.br
 www.cbtm.org.br



Este documento corresponde à tradução do *Handbook for Match Officials Seventeenth Edition July 2023* Publicado pela Federação Internacional de Tênis de Mesa (ITTF), de ISBN 0 946587 69 8. O documento original em inglês está disponível para acesso pelo link: <https://www.ittf.com/committees/umpires-referees/documents/hmo-17th-edition-july-2023/>

Confederação Brasileira de Tênis de Mesa

Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22281-050

 +55 21 2579-0650
 cbtm@cbtm.org.br
 www.cbtm.org.br

SUMÁRIO

PRÓLOGO	10
MANUAL PARA OFICIAIS DE PARTIDA (HMO) – 2023	12
1. INTRODUÇÃO	12
2. LEIS E REGULAMENTOS	13
2.1. Aplicabilidade	13
2.2. Leis.....	13
2.3. Regulamentos	13
3. TIPOS DE COMPETIÇÃO	14
3.1. Torneios Abertos	14
3.2. Torneios Restritos.....	15
3.3. Outros Campeonatos Internacionais.....	15
4. OFICIAIS DE PARTIDA	15
4.1. Árbitro Geral	15
4.2. Árbitro.....	16
4.3. Árbitro Assistente.....	17
4.4. Cronometrista	18
4.5. Contador de Batidas	18
4.6. Apelações.....	19
4.7. Substituições dos oficiais.....	20
4.8. Apresentação (Consulte também ANEXOS A, D, E, F & G)	20
4.9. Uniforme para árbitros	22
5. CONDIÇÕES DE JOGO	22
6. A BOLA.....	24

6.1.	Tipo	24
6.2.	Seleção de Bolas.....	25
7.	RAQUETE.....	26
7.1.	Borrachas	26
7.2.	Colas	27
7.3.	Inspeção.....	28
7.4.	Danos.....	29
8.	UNIFORME.....	30
8.1.	Cor	30
8.2.	Design	31
8.3.	Propagandas	32
8.4.	Legalidade.....	32
8.5.	Agasalhos.....	34
8.6.	Troca de Uniforme.....	34
9.	DEFINIÇÕES	35
10.	SAQUE.....	36
10.1.	Consistência	36
10.2.	A Mão Livre	37
10.3.	Lançar a bola.....	37
10.4.	Golpear a Bola.....	38
10.5.	Visibilidade	38
10.6.	Advertência.....	39
10.7.	Exceções.....	40
11.	LET.....	40
11.3.	Interrupções.....	41
11.4.	Recebedor Despreparado.....	42

11.5.	Jogo de Cadeirantes.....	42
12.	UM PONTO	43
12.1.	Decisão	43
12.2.	Bolas na Quina	45
12.3.	Dúvida	45
13.	CONTINUIDADE DE JOGO	46
13.1.	Tempo Técnico (Time Out).....	46
13.2.	Desperdício de tempo.....	48
13.3.	Uso da Toalha	49
13.4.	Equipamento Danificado.....	50
13.5.	Lesão.....	50
13.6.	Saída da Área de Jogo	51
13.7.	Períodos de Descanso.....	51
14.	ORDEM DE SACAR, RECEBER E LADOS.....	52
14.1.	Escolha.....	52
14.2.	Erros.....	53
15.	SISTEMA DE ACELERAÇÃO.....	53
15.1.	Princípio	53
15.2.	Procedimento	54
16.	INSTRUÇÃO PARA OS JOGADORES.....	55
17.	COMPORTAMENTO	56
17.1.	Responsabilidade do Árbitro.....	56
17.2.	Advertência.....	57
17.3.	Penalidades.....	58
17.4.	Responsabilidade do Árbitro Geral	60
18.	CONDUÇÃO DA PARTIDA	61

18.1.	Anúncio da Pontuação.....	61
18.2.	Sinais.....	63
18.3.	Cronometragem.....	64
18.4.	Explicações	64
19.	PLACARES	65
20.	CONCLUSÃO.....	67
	Anexo A – Procedimentos de Partida para os Oficiais de Jogos.....	68
	Anexo B – Código de Conduta dos Oficiais de Partida	74
1.	Oficiais de Partida Devem	74
2.	Oficiais de Partida não Devem	75
	ANEXO C - SINAIS DE MÃO E ANÚNCIOS.....	76
	Sinais Manuais para Saques Ilegais.....	77
	CHAMADAS DO ÁRBITRO	94
	ANEXO D – Procedimentos na Área de Jogo	97
	Introdução.....	97
	Preparações antes da partida	97
	Chegada à Área de Jogo – Procedimentos Recomendados de Entrada/Saída	99
	Sem apresentação formal.....	99
	Com apresentação formal.....	100
	Procedimentos Antes da Partida	101
	Início da Partida	104
	Procedimentos durante a Partida.....	105
	Procedimentos ao Final do Set	105
	Procedimentos no Início do Set.....	106
	Anúncio após a Partida	106
	Procedimentos após a Partida	107

Final da Partida – Saída dos Árbitros	107
Resumo.....	108
ANEXO E – UNIFORMES PARA ÁRBITROS INTERNACIONAIS	110
Novo uniforme de árbitro e árbitro geral (Li Ning).....	110
Uniforme padrão e completo do árbitro para atuar em ambientes ameno e com ar-condicionado	111
Uniforme do Árbitro em padrão leve para atuar no calor/sem ar-condicionado.....	112
ANEXO F – LEIS E REGULAMENTOS DO PARA TÊNIS DE MESA - PTT	114
Geral	114
CADEIRAS DE RODAS.....	115
Contato com a Cadeira de Rodas	116
Contato com a Mesa	117
Contato com o Piso (Chão)	117
.....	117
Roda da Cadeira ou pés Cruzaram a Linha Central da Mesa.....	118
Mesa	118
Uniforme	119
Cobertura da Raquete (Borracha)	119
Ordem de Jogo – Duplas.....	120
Relaxar as Exigências do Saque.....	120
Intervalos – Tempo para Recuperação Médica	122
Preparação Antes do Jogo	122
Leis para Jogadores Andantes.....	123
ANEXO G – LINKS ÚTEIS.....	124
Vídeos dos treinamentos de árbitros	124
Vídeos de Treinamento para Árbitros Gerais.....	125



Sinais Manuais para Saques Ilegais.....	126
Outros Documentos.....	126
Geral.....	126
Procedimentos de Fluxo de Trabalho.....	127
Árbitros.....	127
Árbitros Gerais	127

Confederação Brasileira de Tênis de Mesa

Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22281-050

 +55 21 2579-0650
 cbtm@cbtm.org.br
 www.cbtm.org.br



A ITTF recomenda a reprodução das informações deste Manual sempre que a fonte for previamente mencionada.

Confederação Brasileira de Tênis de Mesa

Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22281-050

 +55 21 2579-0650
 cbtm@cbtm.org.br
 www.cbtm.org.br

PRÓLOGO

Os capítulos das edições anteriores foram alterados para proporcionar um guia mais claro e conseqüentemente mais coerente (consistente) na aplicação das leis e regulamentos. Comentários e sugestões para acréscimos (adições) ou melhorias são bem-vindas e podem ser enviadas para a Liderança do Comitê dos Árbitros e Árbitros Gerais.

URC - ITTF março 2019

Primeira edição	Março 1982
Segunda edição	Setembro 1983
Terceira edição	Janeiro 1989
Quarta edição	Setembro 1989
Quinta edição	Setembro 1991
Sexta edição	Novembro 1993
Sétima edição	Setembro 1995
Oitava edição	Outubro 1997
Nona edição	Julho 2000
Décima edição	Junho 2004
Décima primeira edição	Dezembro 2005
Décima segunda edição	Dezembro 2006
Décima terceira edição	Agosto 2007
Décima quarta edição	Junho 2011
Décima quinta edição	Fevereiro 2014
Décima sexta edição	Julho 2019
Décima sétima edição	Junho 2023

Publicado pela Federação Internacional de Tênis de Mesa (ITTF)

Traduzido por Bruno Claro, Eliana Pincerato e Eliane Miyazaki



Árbitros Internacionais da Confederação Brasileira de Tênis de Mesa
(CBTM)

Revisado por Leonor Demário e Maria José Ferrer Ferreira (Musa)

A Federação Internacional de Tênis de Mesa (ITTF), fundada em 1926, é uma organização mundial do esporte com 226 Associações (Países) membros no mundo. A ITTF supervisiona a realização (organização) dos Campeonatos Mundiais anuais, que envolvem mais de 800 jogadores de todos os continentes, e diversos outros eventos por títulos mundiais. Sua função principal é governar e desenvolver o esporte para o benefício dos mais de trinta milhões de jogadores competitivos em todas as partes de mundo.

O Tênis de Mesa é considerado tanto um esporte Olímpico como paraolímpico e está no programa dos jogos Olímpicos e Paraolímpicos de Verão.

Confederação Brasileira de Tênis de Mesa

Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22281-050

 +55 21 2579-0650
 cbtm@cbtm.org.br
 www.cbtm.org.br

MANUAL PARA OFICIAIS DE PARTIDA (HMO) – 2023

1. INTRODUÇÃO

1.1. O propósito deste livro é guiar os oficiais de partida na aplicação das leis e regulamentos, e isso deve ser lido juntamente como o atual Manual ITTF ou Livro de Regras (também disponível no site da ITTF). Trata-se principalmente das responsabilidades dos árbitros e árbitros assistentes, mas também inclui aspectos das responsabilidades do Árbitro Geral em relação ao controle de partidas. O Manual para Árbitros Gerais de Competições cobre amplamente as responsabilidades dos Árbitros Gerais nas competições. Os Oficiais de Partida devem também referirem-se aos Boletins informativos do URC (URC Newsletter), vídeos e Perguntas Frequentes (FAQ) no site da URC para as últimas informações atualizadas, procedimentos e mudanças de regras recomendadas.

1.2. Os oficiais de partida devem consultar também os Manuais do Tênis de Mesa Mundial (World Table Tennis - WTT) devido às diferenças nos regulamentos. Consulte os links úteis do Apêndice H.

1.3. Os jogadores devem esperar consistência na condução de partidas e não devem esperar que se façam ajustes contínuos nos procedimentos para diferentes competições em países diferentes. A fim de incentivar a consistência, o Comitê dos Árbitros e Árbitros Gerais da ITTF produziu um sumário de procedimentos recomendados para oficiais de partidas e esses estão incluídos nos Anexos A, C, D, E.

O Anexo F cobre alguns aspectos do Para Tênis de Mesa e o Anexo G contém uma lista de links úteis

2. LEIS E REGULAMENTOS

2.1. Aplicabilidade

2.1.1. O primeiro requerimento de um oficial de partida é um bom conhecimento das regras, compreendendo leis e regulamentos que governam o tênis de mesa competitivo, complementado por uma clara compreensão da extensão em que se aplica a diferentes tipos de competição. As informações relevantes estão contidas nos Capítulos 2, 3 e 4 do Manual da ITTF.

2.2. Leis

2.2.1. As "Leis do Tênis de Mesa", referidas a seguir como "leis", estão contidas no Capítulo 2. As leis se aplicam a todos os jogos internacionais e são geralmente adotadas pelas Associações para as suas competições nacionais, embora qualquer associação tenha o direito de introduzir variações para competições que interessem aos seus próprios jogadores. Uma lei pode ser alterada apenas pela Reunião Geral, com a concordância da maioria dos 75% votantes.

2.3. Regulamentos

2.3.1. O Capítulo 3 contém o "Regulamento para Competições Internacionais", doravante referido como "Regulamento", que se aplica em geral a todas as competições internacionais. Os regulamentos adicionais para eventos de título mundial, incluindo Campeonatos Mundiais, são fornecidos no Capítulo 4. Esses

regulamentos podem ser alterados apenas em uma reunião do Conselho de Diretores 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 com a autoridade da associação em cujo território sede o evento é realizado e está aberto para entrada de todos os jogadores de qualquer associação. Em todos esses torneios pode haver pequenas variações dos regulamentos em que a autoridade organizadora é incapaz ou não pode atender todos os requerimentos, geralmente com relação às condições de jogo, como o espaço de jogo.

3.1.2. quando um torneio aberto não cumprir com um regulamento em particular, o formulário de inscrição deve indicar claramente a natureza e a extensão de quaisquer variações de modo que os competidores saibam previamente as limitações que serão aplicadas. Assume-se que um competidor que enviar o formulário de inscrição tenha entendido e aceitado as limitações, e o torneio será então conduzido sob os regulamentos modificados.

3.1.3. a cada temporada, uma associação pode organizar um torneio aberto para um sênior, um júnior e um veterano, que será um evento Aberto Internacional Sênior, Júnior ou Veterano, e para um torneio desse tipo, os regulamentos podem ser modificados somente com a permissão do Comitê Executivo da ITTF. Do mesmo modo, quaisquer variações para Campeonatos Mundiais devem ser autorizadas pelo Conselho de Diretores da ITTF, e para Campeonatos Continentais devem ser autorizadas pela Federação Continental apropriada. Além disso, uma Associação também pode organizar um torneio de tênis de mesa paralímpico.

3.2. Torneios Restritos

3.2.1. Torneios domésticos, nos quais todos os jogadores são da mesma Associação (países) e torneios que são restritos a jogadores de uma área definida ou a membros de grupos específicos ou profissões que não estão automaticamente cobertos pelos regulamentos. Para essas competições, a autoridade organizadora tem o direito de decidir qual dos regulamentos se aplicará e quais variações, se houver, deseja fazer.

3.3. Outros Campeonatos Internacionais

3.3.1. As partidas internacionais de equipes, exceto as do Campeonato Mundial ou Internacional, normalmente cumprem todos os regulamentos, mas as Associações participantes podem concordar com modificações. Nestas e em outras competições internacionais, deve-se supor que todos os regulamentos apropriados estejam em vigor, a menos que as condições publicadas do evento indiquem que há exceções, e deixem claro quais são as exceções.

4. OFICIAIS DE PARTIDA

4.1. Árbitro Geral

4.1.1. Para cada competição como um todo, um árbitro geral é nomeado, normalmente com um ou mais representantes que podem atuar em seu nome. O árbitro geral ou um representante autorizado deve estar presente no local de jogo durante toda a competição, para decidir quaisquer questões de interpretação das

regras, sobre a qual ele é a única autoridade, e geralmente para garantir que a competição seja conduzida de acordo com as leis e regulamentos pertinentes.

4.1.2. Quando o árbitro geral for único na função, e no caso de ter que permitir uma suspensão de jogo temporária por uma lesão ou desqualificação de um jogador por mau comportamento, ele deve atuar consistentemente, e evitar qualquer suspeita de parcialidade para um jogador em particular. Nas principais competições, é recomendado que o árbitro geral e seus adjuntos sejam de diferentes Associações (países), para que sempre haja um oficial “neutro” para decidir em uma disputa.

4.1.3. O árbitro geral é responsável pela nomeação dos oficiais de partida. Embora ele normalmente não faça essas escolhas por si só, ele deve estar convicto que os oficiais são competentes e que eles agem de forma justa e consistente. Ele deve explicar na reunião de árbitros antes do torneio como ele espera que as leis e regulamentos sejam aplicados, especialmente quando um deles for novo ou venha a ser controverso.

4.1.4. Os jogadores estão sob a jurisdição do árbitro geral desde o momento que eles chegam no local da competição até o momento que eles deixem o mesmo. A área ou local de aquecimento é considerado como parte da área de competição.

4.2. Árbitro

4.2.1. Para cada partida há um árbitro, cuja responsabilidade principal é decidir o resultado de cada rali. Em princípio, o árbitro não tem poderes de autoridade, mas ele é obrigado a exercer um julgamento ao aplicar algumas leis e regulamentos, tais como decidir se um rali deve ser um let porque o saque ou retorno do jogador pode ter sido afetado por circunstâncias fora do controle do jogador, ou se o comportamento do jogador é aceitável.

4.2.2. Quando o árbitro está atuando sozinho, ele tem a decisão final em todas as questões de fato que surjam durante a partida, incluindo decisões sobre todas as bolas na quina da mesa e sobre todos os detalhes do saque. Nessas

circunstâncias ele também é diretamente responsável também por controlar todos os tempos, mas quando o sistema de aceleração está em operação ele deve ser auxiliado por outro oficial que irá atuar como contador de batidas.

4.2.3. Apesar do árbitro estar obrigado a aceitar certas decisões feitas por outros oficiais de partida, ele está habilitado a procurar uma explicação se ele acreditar que um oficial tenha tomado uma decisão que está fora de sua jurisdição. Se, na consulta, ele considerar que um oficial atuou dessa forma, ele pode anular a decisão feita erroneamente por aquele oficial, seja revertendo a decisão ou, sendo mais usual declarar um *let* para o rali.

4.2.4. O árbitro deve estar aproximadamente 2-3 metros da lateral da mesa, em linha com rede, de preferência sentado sobre uma cadeira levemente elevada, embora isso não seja essencial para partidas individuais. Para duplas, o árbitro é aconselhado a ficar em pé se sua cadeira não for alta o suficiente para que ele veja claramente se no saque a bola toca nas metades corretas da mesa. Para partidas individuais não é recomendável que o árbitro fique de pé, porque isso obstrui desnecessariamente a visão dos espectadores.

4.2.5. Os jogadores estão sob a jurisdição do árbitro desde o momento em que eles chegam à área de jogo até o momento em que eles deixam a área de jogo.

4.3. Árbitro Assistente

4.3.1. Um árbitro assistente é nomeado para assumir ou compartilhar algumas das responsabilidades do árbitro. Por exemplo, um árbitro assistente é o único responsável pelas decisões de bolas na quina ou na lateral do lado da mesa mais próximo a ele, e ele tem o mesmo poder do árbitro para decidir sobre a legalidade da ação do saque de um jogador, se o jogador obstrui a bola e algumas das condições para um *let*.

4.3.2. Se o árbitro ou árbitro assistente decidir que a ação do saque do jogador é ilegal, que o jogador obstrui a bola, que a bola no saque toca a rede ou que as condições do jogo são perturbadas de forma a afetar o resultado da disputa, essa

decisão se mantém. Uma decisão feita pelo árbitro assistente nas circunstâncias acima não pode ser anulada pelo árbitro.

4.3.3. Entretanto, uma decisão tomada por um desses oficiais pode, em algumas circunstâncias, ser esvaziada pela decisão do outro. Por exemplo, se a bola toca ou não a quina da superfície de jogo no lado mais próximo ao árbitro assistente poderá ser irrelevante se o árbitro já tiver visto que o jogador moveu a superfície de jogo. Do mesmo modo, um saque que é julgado ilegal pelo árbitro assistente pode não ser penalizado se o árbitro; previamente; tiver decidido que a disputa foi um let porque a bola de outra mesa invadiu a área de jogo.

4.3.4. O árbitro assistente deve estar sentado diretamente do lado oposto do árbitro, em linha com a rede, e aproximadamente à mesma distância da mesa. O árbitro assistente não deve ficar de pé para duplas.

4.4. Cronometrista

4.4.1. O árbitro assistente pode atuar como cronometrista, mas alguns árbitros preferem executar essa função por conta própria, talvez porque desejem decidir por si mesmos quanto tempo será permitido para interrupções no jogo. O cronometrista é obrigado a controlar a duração do aquecimento, do tempo do set, dos intervalos entre sets e suspensões autorizadas de jogo, e sua decisão é final no tempo decorrido.

4.5. Contador de Batidas

4.5.1. A contagem de batidas quando o sistema de aceleração está em operação é normalmente realizada por um oficial em separado, mas o árbitro assistente também pode atuar como contador de batidas. A responsabilidade do contador de batidas é somente contar as rebatidas retornadas pelo recebedor, e sua decisão sobre

esta questão de fato não pode ser anulada. Se o árbitro assistente atuar como contador de batidas, ele ainda mantém todas as responsabilidades como árbitro assistente. A posição recomendada para o contador de batidas é ficar de pé próximo ao árbitro, de forma que o árbitro possa ouvir claramente a contagem (em um estádio muito grande com o barulho da voz do público pode ser difícil ouvir quando sentado do lado oposto da área de jogo). Se isso não for possível por razões de câmeras de TV, ou bloqueio da visão dos espectadores, então o contador de batidas deve ficar de pé o mais próximo do árbitro assistente. Excepcionalmente, se ambas as posições causarem problemas para TV e ou espectadores, o contador de batidas poderá estar sentado próximo ao árbitro.

4.6. Apelações

4.6.1. Um jogador, ou o seu capitão em uma partida por equipe, pode apelar contra o que ele acredita ter sido uma má interpretação da regra feita pelo árbitro, árbitro assistente ou contador de batidas, mas não pode apelar contra uma decisão de fato feita por um desses oficiais de acordo com sua autoridade designada. Tal recurso/apelo deve ser feito para o árbitro geral, e sua decisão é final em qualquer questão de interpretação da regra.

4.6.2. Se, no entanto, o jogador ou capitão acreditar que o árbitro geral está incorreto, uma nova apelação pode ser feita pela Associação do jogador ao Comitê de Regras da ITTF. Este Comitê irá tomar uma decisão para futuras ocasiões, mas isso não pode alterar a decisão já tomada pelo árbitro geral. Uma apelação também pode ser feita ao comitê organizador do evento contra uma decisão do árbitro geral em qualquer caso não coberto pela regra.

4.6.3. Nas respostas das apelações, o árbitro geral deve tomar cuidado para cumprir os procedimentos pertinentes. Em um evento individual, ele deve lidar apenas com o jogador ou dupla; não deve ser permitido que o capitão de equipe ou o técnico interceda em nome do jogador, mas um intérprete pode auxiliar quando houver

dificuldade no idioma. Em uma partida por equipes, qualquer protesto feito por um jogador que não for apoiado por seu capitão deve ser ignorado.

4.6.4. Quando a apelação for contra a ação de um oficial da partida, somente esse oficial pode participar da argumentação do caso. O árbitro geral pode, em alguma etapa, querer ouvir a evidência ou opinião de outro oficial ou testemunha, mas uma vez que a pessoa tenha feito sua declaração, ele não deve participar de mais nenhuma discussão, e a interferência feita por qualquer pessoa não diretamente envolvida deve ser firmemente desencorajada.

4.7. Substituições dos oficiais

4.7.1. Pode haver ocasiões durante uma competição, antes ou após o início da partida, em que haja dúvida sobre a habilidade do oficial no cumprimento de suas responsabilidades para as quais ele foi designado. Tais ocasiões são raras, mas quando acontecem o árbitro geral deve estar pronto para usar sua autoridade para lidar com a questão, possivelmente substituindo o oficial envolvido se essa for a única opção de ação apropriada. Consulte o Manual de Eventos para Árbitros Gerais (Handbook for Tournaments Referee – HTR)

4.8. Apresentação (Consulte também ANEXOS A, D, E, F & G)

4.8.1. Além de suas responsabilidades em garantir um resultado justo, os oficiais de partida têm um papel essencial a desempenhar na apresentação de uma partida. No entanto, isso não deve incentivá-los a se exibirem como se estivessem em um espetáculo, e o melhor elogio para uma boa equipe de oficiais de partida é que eles não sejam notados, porque eles controlam o jogo tão discretamente que os jogadores e espectadores podem concentrarem-se totalmente na partida.

4.8.2. Enquanto estão atuando, os oficiais de partida devem parecer alertas e interessados na partida em que estão arbitrando. Os jogadores, para quem cada partida é um assunto sério, nem sempre dão boas-vindas a uma atitude recreativa ou irreverente. Os oficiais não devem deixar seus lugares durante a partida a menos que eles necessitem fazê-lo por um propósito específico, como recuperar a bola do jogo ao final de um set ou para recolocar os separadores na posição correta.

4.8.3. Mesmo quando não estão atuando, os oficiais de partida devem tomar cuidado para não se comportarem de maneira que possa prejudicar sua autoridade, ou que possa refletir desfavoravelmente no esporte. O bom relacionamento com os jogadores é importante, mas deve-se tomar cuidado para não parecer excessivamente amigável com determinados jogadores, ou dar qualquer indício de parcialidade. Críticas públicas a outros oficiais ou organizadores devem ser evitadas.

4.8.4. Os árbitros da partida também são responsáveis pela aparência da área de jogo durante uma partida. O local deve ser mantido arrumado e livre de pessoas e equipamentos desnecessários, e qualquer problema com a mesa ou com os separadores deve ser corrigido imediatamente. Somente oficiais diretamente envolvidos com uma partida devem ser permitidos na área de jogo, posicionados de modo a serem o mais discretos possível, consistentes com a capacidade de desempenhar todas suas funções.

4.8.5. Os organizadores, normalmente em conjunto com o árbitro, em geral, estabelecem um limite para o número de pessoas permitidas no “banco da equipe” e, em um evento individual, também pode haver um limite no número de pessoas que podem acompanhar os jogadores ou duplas. É dever do árbitro garantir que tais limites sejam observados e, se necessário, o jogo deve ser suspenso até que as pessoas sem direito de estarem lá se retirem.

4.8.6. Se o árbitro estiver usando um blazer é recomendável fechá-lo ao entrar na área de jogo, e durante a apresentação antes ou depois da partida. No entanto, enquanto estiver sentado, o melhor é abrir o blazer para facilitar os movimentos do braço. É importante, em todos os torneios, tornar a apresentação profissional um hábito e algo com que o árbitro se sinta natural e confortável o tempo todo. (Ver apêndice F)

4.9. Uniforme para árbitros

4.9.1. A maioria das Associações tem adotado padrões de uniformes para seus oficiais de partida, consistindo geralmente de um blazer e calça ou saia de cores determinadas, mas o mesmo uniforme pode não ser adequado em todos os ambientes. Por exemplo, em condições muito quentes pode ser intolerável para um oficial ter que vestir um blazer durante uma longa partida, enquanto outras áreas de competição podem ser desconfortavelmente frias.

4.9.2. Nestas circunstâncias, a equipe de oficiais para uma partida deve concordar entre si a respeito de variações aceitáveis para que, por exemplo, se eles precisarem usar agasalho, que todos sejam da mesma cor. A consideração mais importante é que os oficiais estejam impecavelmente vestidos, da maneira mais uniforme possível, e que qualquer mudança proposta para o uniforme terá que ser aceito pelo Árbitro Geral e organizadores da competição.

4.9.3. O URC tem adotado um uniforme padrão para os árbitros nos eventos principais da ITTF. Consulte o anexo E para maiores detalhes.

4.9.4. A menos que seja aprovado pelo árbitro geral por motivos religiosos ou médicos, chapéus, lenços de cabeça ou agasalhos esportivos não devem ser usados.

4.9.5. Em alguns eventos como os Jogos Olímpicos e Paraolímpicos, os organizadores fornecem um uniforme para os oficiais de partida que devem ser usados durante o evento.

5. CONDIÇÕES DE JOGO

5.1. O árbitro geral tem a decisão final na aceitabilidade das condições de jogo, mas geralmente o árbitro é o primeiro a estar ciente de possíveis deficiências, especialmente aquelas que surgem quando o evento já tenha começado. O árbitro deve,

portanto, saber das exigências das leis e regulamentos relevantes, para que assim ele ou ela possa reportar imediatamente ao árbitro geral qualquer variação que não esteja em seu poder para corrigi-la.

5.2. O espaço de jogo e o nível da iluminação serão normalmente checados quando a área do evento estiver montada, com mesas e redes corretamente instaladas. No entanto, o árbitro deve estar convencido antes do início do jogo, de que nada tenha ocorrido para atrapalhar as condições de jogo, como uma falha na fonte de luz, deslocamento de uma mesa ou aparadores, ou perda da tensão no conjunto da rede.

5.3. Sempre que possível, o árbitro deve tentar corrigir qualquer deficiência por si só, mas se não puder fazê-lo sem atrasar o jogo, ele ou ela devem reportar imediatamente ao árbitro geral. O árbitro geral pode adiar a partida até que as condições de jogo tenham sido restabelecidas, ou pode transferir a partida para outra mesa; mas se as deficiências forem leves, ele ou ela e os jogadores podem concordar em ignorar o fato e jogar a partida em condições reduzidas das ideais.

5.4. Os Oficiais de Partida tem a responsabilidade de verem cumpridos os regulamentos das propagandas. O número, tamanho e cor das propagandas nos equipamentos e acessórios dentro e nas proximidades da área de jogo devem ser verificados pelo árbitro geral, a tempo de quaisquer correções necessárias serem feitas antes do início do jogo. Durante a competição, os árbitros devem ter certeza em cumprir com todas as restrições referentes às propagandas no uniforme e números dos jogadores.

5.5. É importante para o árbitro ou árbitro assistente checar a rede. Quando estiver checando a rede assegurar-se de que o gancho esteja preso o mais próximo possível da mesa e ter a certeza de que nenhum cordão fique pendurado no poste da rede, o que poderia afetar a bola ou distrair os jogadores. A seguir, verificar a tensão do cordão da rede e a altura da rede. Isso deve ser feito antes de cada partida, incluindo as partidas individuais em um evento por equipe. Não é satisfatório apenas estimar a tensão pelo toque, e diversos fabricantes têm produzido medidores de rede calibrados que garantem consistência. Esses medidores, que pesam exatamente 100g, possuem duas escalas, uma de 15.25 cm e outra 1cm mais baixa. No entanto, o medidor de 100g (calibrado) deve apenas ser usado para verificar a tensão – ele não deveria ser usado para verificar a altura. O medidor calibrado de escala mais baixa deve ser posicionado no topo da rede, no centro, e a tensão ajustada até que a parte inferior do medidor toque a superfície de jogo. Após a checagem da tensão, a altura é então verificada em cada extremidade usando um medidor de rede de plástico. Não usar o medidor de plástico e o medidor de tensão ao mesmo tempo.

6. A BOLA

6.1. Tipo

6.1.1. É responsabilidade do árbitro assegurar que a bola utilizada para cada partida seja da marca e da cor especificada para a competição, e não é permitido fazer uso de um tipo diferente de bola, mesmo se ambos os jogadores ou duplas a preferirem. Qualquer tentativa do jogador em substituir uma bola alternativa por uma fornecida para a competição pode ser considerado como mau comportamento, a ser tratado sob os regulamentos apropriados.

6.2. Seleção de Bolas

6.2.1. Não é permitido que os jogadores selecionem bolas na área de jogo mas, sempre que possível, a eles deve ser dada a oportunidade de selecionar bolas antes de virem para a mesa da partida. A partida será jogada com a bola escolhida pelos jogadores. Se a bola do jogo não tiver a concordância de ambos os jogadores antes da partida, o árbitro irá pegar uma bola, aleatoriamente, entre aquelas bolas do jogo selecionadas por ambos os jogadores. Se a bola não for escolhida antes dos jogadores virem para área de jogo, a partida será jogada com uma bola escolhida pelo árbitro, de forma aleatória, da caixa de bolas especificadas para a competição.

6.2.2. O mesmo procedimento é utilizado se uma bola for danificada ou perdida durante a partida e tenha de ser substituída. Se isso acontecer, aos jogadores podem ter permissão para um curto período de prática com a nova bola, mas deve ficar claro para eles que esta permissão é somente para que se acostumem com sua característica, e que tal permissão não implica em testar a bola com possibilidade de solicitar outra por alternativa.

6.2.2.1. O sistema "multi-bolas" significa que o árbitro assistente tem um certo número de bolas e entrega a próxima bola para o jogador, entre pontos durante a partida, e ao início de cada set; assim, os jogadores não precisam pegar a bola no chão ou recuperá-la do fundo da área de jogo (as bolas na rede podem ser reutilizadas). Antes de cada partida os jogadores estão livres para selecionar 20 bolas (10 bolas por jogador) ou mais, das bolas aprovadas para a competição. A caixa contendo as bolas selecionadas mantém-se na mesa do árbitro assistente durante toda a partida. O árbitro assistente lança imediatamente a próxima bola para o jogador que vai servir a cada ponto, exceto quando o próprio jogador a recolhe. Uma vez que o ponto tenha sido determinado e a bola está fora de jogo, os jogadores de bola correm no lado que lhes compete da área de jogo, indo de um lado para outro coletando as bolas do chão. As bolas recolhidas da área de jogo são colocadas em um recipiente a cada lado. Todas as bolas coletadas são geralmente colocadas na caixa de bolas junto à mesa do árbitro assistente durante o intervalo entre os sets.

7. RAQUETE

7.1. Borrachas

7.1.1. Uma superfície que golpeia a raquete deve ser coberta com um dos materiais especificados e, se coberta ou não, deve ser fosco, preto de um lado e do outro uma cor viva claramente distinguível do preto e da cor da bola. A borracha deve se estender até o limite da madeira, mas não além dela, embora pode ser permitida alguma tolerância. O árbitro geral deve decidir o que é aceitável e instruir seus árbitros de acordo, mas, como referência, $\pm 2\text{mm}$ seria uma margem aceitável para a maioria dos árbitros gerais. Isso pode ser especificamente o caso dos jogadores paralímpicos das classes 1 e 2, pois eles frequentemente costumam usar a mão da raquete para recobrar o equilíbrio e voltar à posição sentada depois de golpear a bola, e ao fazer isso, tocam a superfície de jogo com suas raquetes. Desta forma, uma saliência além do limite pode ajudar a proteger a superfície de jogo e assim, uma margem maior pode ser permitida.

7.1.2. Em competições disputadas sob os regulamentos internacionais, a borracha deve ser a do tipo autorizado pela ITTF. As borrachas autorizadas dessa maneira exibem o logotipo da ITTF, o número da ITTF (quando presente) e o logotipo ou marca comercial do fabricante, e os jogadores são obrigados a colar a borracha na madeira para que essas características de identificação estejam claramente visíveis perto do cabo da superfície golpeadora para que possam ser verificadas pelo árbitro.

7.1.3. O árbitro deve verificar a borracha da raquete em uma lista de borrachas atualmente aprovadas. A presença da logomarca ITTF é necessária, mas não comprova que a borracha esteja atualmente autorizada. O site da ITTF www.ittf.com/equipment/ possui uma lista de borrachas de raquetes atualmente aprovadas (LARC). Uma borracha deve ser fosca preta e o outro lado de uma cor viva claramente distinguível do preto e da cor da bola, consulte o Folheto Técnico M4 de Coberturas de Raquetes, seção 2.4.

7.1.4. Embora somente os materiais que estejam em conformidade com as leis e regulamentos atuais sejam autorizados, não se pode presumir que uma borracha marcada como autorizada esteja automaticamente legal. A camada de esponja original pode ter sido substituída por uma de maior espessura e a colagem pode causar um inchaço na camada, portanto, a espessura da borracha deve sempre ser verificada. A borracha deve ser usada conforme autorizada pela ITTF e não pode ser tratada de forma alguma, quer por tratamento físico, químico ou outro que possa modificar as propriedades de jogo, como atrito, cor, superfície etc., e tem que passar com êxito por todos os parâmetros dos testes de controle de raquetes.

7.1.5. Uma das decisões mais difíceis para um árbitro ou árbitro geral é o brilho permitido para borrachas de raquetes. Embora isso possa ser medido com um medidor de brilho (glossômetro EEL), esse dispositivo geralmente não está disponível em uma competição, por isso alguns meios mais práticos devem ser encontrados. Como orientação, uma borracha de uma raquete pode ser considerada muito brilhante se letras puderem ser claramente percebidas quando, digamos, um medidor plástico de rede for colocado em ângulo com a superfície da raquete. No entanto, o árbitro só será obrigado a verificar o brilho se receber uma reclamação do jogador adversário.

7.2. Colas

7.2.1. As borrachas podem ser coladas na madeira da raquete apenas por meio de folhas adesivas sensíveis à pressão ou por colas líquidas que não contenham solventes nocivos. É necessário que os organizadores ofereçam uma área de colagem bem ventilada e os jogadores não devem usar colas líquidas ou solventes associados em nenhum outro local da área de competição, incluindo vestiários, áreas de aquecimento e de espectadores.

7.2.2. Colas contendo compostos voláteis nocivos não são mais aprovadas pela ITTF. A ITTF tem informado todos os jogadores para deixarem de usar colas que contenham compostos voláteis, e qualquer jogador que usar tais colas o fará por sua conta e risco. A ITTF tem implementado um programa e protocolo de teste de

raquete de tolerância zero, usando instrumentos mini RAE, para garantir que todas as raquetes usadas pelos jogadores estejam livres de compostos voláteis. Colas contendo solventes orgânicos voláteis não podem ser usadas no local de competição.

7.2.3. Nas principais competições, um centro de controle de raquetes é estabelecido e as raquetes são testadas quanto à presença de solventes banidos, espessura, planicidade, etc., normalmente antes das partidas.

7.2.4. Uma raquete que não passar no teste antes da partida será apreendida e o jogador terá que usar uma raquete diferente; se não houver tempo para testar a raquete substituta antes da partida, ela será testada posteriormente. Uma raquete considerada satisfatória será marcada e entregue ao árbitro em um envelope de papel (ou bolsa, se o envelope não estiver disponível) para ser entregue na mesa de jogo.

7.2.5. Se uma raquete falhar em um teste após a partida, o jogador infrator estará sujeito às penalidades como detalhado nas Diretrizes para Árbitros Gerais sobre Controle de Raquete, que estão disponíveis no site da ITTF.

7.2.6. Todos os jogadores têm o direito de ter suas raquetes testadas voluntariamente, sem quaisquer penalidades, antes da partida. Todos os detalhes sobre Controle de Raquete podem ser encontrados na página do URC no site da ITTF.

7.3. Inspeção

7.3.1. O árbitro deve inspecionar as raquetes que os jogadores pretendem usar, se possível antes da chegada à área de jogo, sobretudo antes do início do aquecimento para a partida, para evitar atrasos desnecessários no início da jogo. A inspeção é normalmente feita na Área de Concentração (Call Area) antes da partida, e as raquetes são colocadas em envelopes de papel sob responsabilidade do árbitro que irá trazê-las até a área de jogo. Esta e qualquer inspeção subsequente que se faça necessária, como no caso de uma raquete danificada tendo que ser substituída, isto deverá ocorrer com o mínimo de confusão possível. Os adversários devem ter sempre a oportunidade de examinar qualquer raquete que será utilizada.

7.3.2. Se o árbitro considerar que uma raquete é ilegal, ele deve explicar o motivo ao jogador. Mesmo quando isso é uma questão de fato, como uma borracha com espessura maior que a permitida, o jogador pode não aceitar a decisão. Em tal situação, o assunto deve ser reportado ao árbitro geral, cuja decisão será final. Da mesma forma, se um oponente se opuser a uma raquete, que o árbitro considera aceitável, o árbitro geral deve decidir se a objeção é justificada.

7.3.3. Não é permitido que um jogador troque sua raquete durante uma partida, a não ser que ela tenha sido seriamente danificada de modo acidental não permitindo seu uso. Se for descoberto que um jogador trocou uma raquete que não estava danificada, o árbitro deve suspender imediatamente o jogo e reportar ao árbitro geral, que pode desqualificar o jogador.

7.3.4. Os jogadores devem deixar suas raquetes sobre a mesa durante os intervalos entre sets e outros intervalos autorizados, e não devem retirá-las sem o consentimento específico do árbitro. Se, com o consentimento do árbitro, um jogador remover sua raquete durante um intervalo por qualquer razão, o árbitro e o adversário deverão ter a oportunidade de inspecionar a raquete, ou sua substituta, antes do início do próximo set. A única exceção neste caso é para um jogador com deficiência cuja raquete está presa à sua mão.

7.4. Danos

7.4.1. Uma raquete que é legal quando um jogador começa a utilizá-la pode tornar-se danificada a ponto de invalidar sua legalidade, talvez por destruir a continuidade da borracha ou a uniformidade dos pinos sobre uma parte significativa da superfície. Se um jogador deseja continuar com uma raquete danificada, e o árbitro tiver alguma dúvida sobre a legalidade do estado atual da mesma, ele deve reportar-se imediatamente ao árbitro geral.

7.4.2. Ao decidir se deve permitir ao jogador continuar a usar uma raquete danificada, o árbitro geral deve considerar principalmente os interesses do adversário. É provável que a bola rebata imprevisivelmente de uma superfície danificada

da raquete e isso poderia causar dificuldades para os dois jogadores, embora o jogador que deseja usar a raquete danificada tenha aceitado implicitamente esse risco. Portanto, a menos que o dano seja trivial, geralmente é melhor que a raquete seja substituída.

O fluxograma dos Procedimentos de Controle de Raquete também é aplicável e pode ser encontrado na página URC do site da ITTF.

8. UNIFORME

8.1. Cor

8.1.1. A cor principal do uniforme deve ser claramente diferente da cor da bola em uso, mas a cor “principal” não significa necessariamente a cor que ocupa a maior área. Uma cor sólida na frente de uma camiseta que cobre apenas 40% da área ainda pode ser a cor dominante, enquanto uma porcentagem muito maior da mesma cor uniformemente dispersa pode ser relativamente imperceptível. O objetivo desta cláusula é garantir a visibilidade da bola e, por esse motivo, a cor nas costas da camiseta pode ser desconsiderada (no entanto, consulte 8.1.6).

8.1.2. O árbitro geral deve decidir se a cor aparente do uniforme, que é importante, oferece contraste suficiente com a cor da bola. O uniforme predominantemente amarelo pode ser completamente aceitável com uma bola laranja, e um uniforme estampado com fundo branco pode ser aceitável com uma bola branca, desde que as cores mais visíveis do uniforme e da bola sejam claramente diferentes.

8.1.3. Não há restrições específicas quanto à cor ou tamanho dos emblemas (distintivos), mas eles devem cumprir com os requisitos normais para a cor e o modelo do uniforme. Na parte de trás da camiseta os jogadores podem usar letras identificando a si mesmos ou suas Associações ou, seus clubes em partidas de clubes, e neste caso, branco ou qualquer cor pode ser usada; tais letras não devem ocultar nenhum número de identificação que os organizadores exijam que um jogador use.

8.1.4. Exceto nos eventos WTT, os jogadores ou duplas adversárias devem vestir camisas de cores diferentes. O árbitro deve resolver qualquer questão a esse respeito antes que os jogadores iniciem o período de aquecimento e preferencialmente, na Área de Concentração (Call Area).

8.1.5. Um árbitro que considerar que as camisas usadas pelos jogadores adversários não são suficientemente distintas, deve pedir-lhes que decidam qual deles irá trocá-la; se eles não aceitarem sua decisão, o assunto deverá ser reportado ao árbitro geral. Se for decidido que um deles deverá fazer a troca e eles não concordarem em fazê-lo, a decisão deve ser tomada pelo árbitro por sorteio.

8.1.6. O objetivo deste regulamento é ajudar os espectadores a distinguir os jogadores, e a possível distância dos espectadores da área de jogo deve ser levada em consideração. As cores que parecem bem diferentes de perto podem parecer quase idênticas quando vistas da fila de trás dos assentos dos espectadores ou na TV, e as camisas dos jogadores adversários devem preferencialmente ter cores básicas diferentes e não apenas tonalidades diferentes da mesma cor. Em algumas circunstâncias, isso também pode se estender às costas da camiseta de um jogador, especialmente em partidas de TV, onde é importante que os jogadores sejam facilmente distinguíveis. Se um jogador tiver que trocar de camiseta por qualquer motivo durante uma partida, a nova camiseta não precisará ser da mesma cor da que está sendo trocada, mas ainda assim seguir as cláusulas acima.

8.2. Design

8.2.1. Os uniformes podem ser de qualquer modelo desde que não ostentem símbolos ou letras que possam causar ofensa ou trazer descrédito ao jogo. O árbitro geral é responsável por determinar o que é e o que não é aceitável por tais razões, mas exemplos de marcas que poderiam ser impedidas são imagens ou letras obscenas e slogans ou mensagens políticas em qualquer idioma.

8.2.2. Em uma Competição Mundial, Olímpica ou Paralímpica, os jogadores da mesma Associação devem se vestir de maneira uniforme, com a possível

exceção para meias, tênis e número, tamanho, cor e modelo de propagandas em uniformes (observando que nenhuma propaganda é permitida em competições Olímpicas e Paralímpicas, exceto para o fabricante de uniformes). Em outros eventos, uniformes de cores diferentes para os pares de duplas são permitidos.

8.3. Propagandas

8.3.1. Camisetas, shorts ou saias podem exibir propagandas além do logotipo ou marca comercial do fabricante da vestimenta, embora sejam proibidas propagandas para certos tipos de produtos, tais como produtos de tabaco, bebidas alcoólicas, drogas nocivas ou produtos ilegais. Essas propagandas são limitadas em tamanho e número mas, de outra forma, podem ser de qualquer modelo, desde que não sejam tão chamativas ou muito brilhantes a ponto de atrapalhar a visão de um jogador; e que não contenham palavras ou símbolos ofensivos.

8.4. Legalidade

8.4.1. Geralmente o árbitro é o primeiro a ter a oportunidade de verificar se os uniformes dos jogadores estão em conformidade com os regulamentos relevantes. Se ele tiver certeza de que é ilegal, ele deve explicar o motivo ao jogador e, se o jogador aceitar sua decisão e modificar ou substituir a vestimenta por uma outra legal, nenhuma ação adicional será necessária. Somente quando o árbitro não tiver certeza ou o jogador não aceitar a decisão do árbitro, o árbitro geral será consultado.

8.4.2. É sempre uma questão de julgamento se o uniforme cumpre com os regulamentos e a decisão final é do árbitro geral em qualquer questão de legalidade.

8.4.3. Embora seja razoável esperar que os árbitros relatem alguma dúvida sobre a legalidade do uniforme, o árbitro geral deve verificar por si mesmo, checando de tempo em tempo a área de jogo, para ver se não há falhas óbvias em

atender aos padrões exigidos. Isso deve ser feito o mais cedo possível em uma competição, pois é difícil justificar a proibição de uma vestimenta, que foi aceita, sem questionamento, em várias partidas anteriores.

8.4.4. Ao tomar decisões sobre a legalidade do uniforme e outros equipamentos de jogo, o árbitro geral deve ser coerente, não só entre os jogadores da mesma competição, mas quando possível, também de acordo com os padrões aplicados em outras competições similares. Nos casos em que ele esteja incerto, poderá fazer uma comparação com vestimentas semelhantes que foram aceitas anteriormente e que estejam em conformidade com um padrão mais amplamente utilizado.

8.4.5. Os regulamentos definem “uniformes normais”, mas não impedem especificamente o uso de itens tais como bonés e turbantes, e “shorts de ciclismo”, e o árbitro geral deve decidir em cada caso o que ele permitirá, levando em consideração a apresentação do esporte. Turbantes usados por motivos religiosos e bandanas para impedir que cabelos longos atrapalhem a visão de um jogador são claramente aceitáveis, mas a maioria dos árbitros gerais não permitiria o uso, por exemplo, de bonés de beisebol invertido.

8.4.6. Alguns jogadores usam shorts de ciclismo, geralmente por baixo do shorts ou saia, como forma de manter os músculos aquecidos, e essa prática é geralmente aceita. Recomenda-se, no entanto, que no uso de tais shorts, eles sejam da mesma cor dos shorts ou saia e, em qualquer caso, eles não podem exibir propagandas ou outras marcas.

8.4.7. Se um jogador protestar que está sendo ofuscado pelo reflexo de joias brilhantes ou outros itens usados pelo adversário, o árbitro deve pedir que os itens brilhantes sejam cobertos ou removidos. Se este pedido for recusado, o assunto deve ser reportado ao árbitro geral, independente do árbitro apoiar ou não o protesto. O fato de que o item tenha sido usado em partidas anteriores é irrelevante, e cada caso deve ser decidido no seu mérito.

8.5. Agasalhos

8.5.1. Um jogador normalmente não pode usar qualquer parte de um agasalho durante o jogo mas, em algumas circunstâncias, o árbitro geral pode dar permissão para que ele o faça. Como exemplos de tais circunstâncias temos o frio extremo na área de competição, com o conseqüente risco de tensão muscular, ou uma deficiência na perna ou lesão que o jogador prefira manter coberta ou por razões religiosas. Se um agasalho for usado durante o jogo, ele deverá cumprir os requisitos para o uniforme de jogo. Um jogador com deficiência física, seja cadeirante ou andante, pode usar a calça de um agasalho durante o jogo, mas jeans não são permitidos.

8.6. Troca de Uniforme

8.6.1. Se um jogador precisar trocar uma vestimenta de jogo por estar rasgada ou molhada pela transpiração, em muitas culturas é aceitável que os jogadores do sexo masculino troquem de camiseta na área de competição, mas fora da área de jogo. No entanto, para algumas culturas ou religiões, este é um comportamento inaceitável e, em quase todas as culturas, não é aceitável para mulheres. Nestas circunstâncias, ele ou ela pode deixar a área de jogo para a troca durante qualquer intervalo autorizado de jogo, acompanhado por um oficial. Isso deve ser feito o mais rápido possível, mas é aceitável que pode demorar um pouco mais do que o intervalo regular. O árbitro geral pode dar permissão em cada ocasião ou delegar essa função aos árbitros antes do início da partida, e isso deve ser coberto na reunião preliminar com os árbitros e com os representantes das equipes. Atletas mulheres devem ter sempre permissão para deixarem a área de jogo para troca de vestimenta.

9. DEFINIÇÕES

9.1. As leis que regem o jogo são precedidas por um conjunto de definições. O principal objetivo dessas definições é explicar o significado dos principais termos técnicos utilizados nas leis, que podem ser diferentes do significado normal das palavras, mas não se deve esquecer que eles podem sempre ajudar na interpretação das leis para cobrir circunstâncias que não são tratadas de modo específico.

9.2. Por exemplo, a definição de "golpear" a bola é "tocá-la com a raquete segurada na mão, ou tocá-la com a mão da raquete abaixo do pulso". Disso se deduz que um jogador que derruba sua raquete durante uma disputa, mas tenta devolver a bola golpeando-a com a mão que segurava a raquete, não pode fazer um bom retorno porque não está "golpeando" a bola de acordo com a definição.

9.3. Pela mesma razão, ele não pode fazer um bom retorno lançando sua raquete na direção da bola, porque a raquete não "golpeia" a bola se ela não estiver segura pela mão da raquete no momento do impacto. No entanto, um jogador pode transferir sua raquete de uma mão para outra durante o jogo e bater na bola com a raquete segura/alternadamente em uma das mãos, porque a mão segurando a raquete é automaticamente a "mão da raquete".

9.4. É essencial entender quando a bola é considerada estar "em jogo", porque é somente durante esse período que um ponto, que não seja um ponto de penalidade, pode ser marcado. A bola está em jogo desde o último instante em que está estacionária na palma da mão livre do sacador, antes de ser projetada intencionalmente para o saque, e até o momento em que o sacador executa esta ação, esse instante não é definido.

9.5. Portanto, se a bola acidentalmente deslizar da mão do sacador antes que ele comece a lançá-la para o saque, seu adversário não marcará um ponto, porque a bola não estava em jogo. Pela mesma razão, um jogador pode colocar a bola em sua mão livre e mantê-la estacionária, mas depois mudar de ideia sobre o tipo de saque que fará e então mover-se para outra posição para sacar. Desde que ele não tenha feito nenhuma tentativa de lançar a bola, nenhum ponto é marcado.

9.6. Uma vez que a bola está em jogo, ela permanece em jogo até que o rali seja decidida como um let ou ponto. A bola não estará fora de jogo simplesmente porque sai da área de jogo, ou vai acima do nível das luzes sem tocá-las, mas a bola estará ainda fora de jogo se passar por cima do lado da mesa de um jogador ou além da linha final sem tocar seu lado da mesa desde a última vez que foi rebatida por seu adversário.

9.7. A intenção de "obstrução" é que um jogador será penalizado de acordo com esta lei somente se ele interceptar a bola de uma maneira que provavelmente impeça que o adversário faça um bom retorno. Não há obstrução se a interceptação ocorrer quando a bola ultrapassa a linha final da mesa do jogador, ultrapassa as laterais da mesa, ou move-se para fora da superfície de jogo.

10. SAQUE

10.1. Consistência

10.1.1. A aplicação consistente da lei do saque sempre apresenta dificuldades, talvez porque ela se tornou tão complicada, que às vezes há uma tendência para os árbitros prestarem mais atenção aos aspectos que consideram os mais fáceis de serem verificados. Para compensar essa tendência, o árbitro deve ter em mente o propósito dos vários requisitos e tentar garantir que eles sejam aplicados de maneira a atingir seus objetivos.

10.2. A Mão Livre

10.2.1. O requisito para a mão livre do sacador estar aberta tem a intenção de garantir que a bola não esteja agarrada de forma alguma, para que o jogador não possa produzir efeito à bola enquanto a lança. Ao aplicar a lei, o árbitro deve se preocupar menos com detalhes, como a curvatura precisa da mão livre do sacador, e mais com o fato de estar convencido de que a bola está descansando livremente na palma da mão do sacador.

10.2.2. Para ajudar a garantir que a bola pode ser vista descansando livremente na palma da mão, é necessário que esteja estacionária acima do nível da superfície de jogo. A mão livre não pode manter-se imóvel, ser movida para baixo da superfície de jogo e, em seguida, ser levada para cima em um movimento contínuo do braço para lançar a bola; se a mão não for trazida e mantida novamente na posição acima do nível da superfície de jogo, o saque é ilegal.

10.2.3. A bola, mas não necessariamente toda a mão livre, deverá também estar atrás da linha de fundo da mesa do sacador desde o início do saque até o momento em que seja projetada para cima. Assim, um jogador pode começar o saque com o braço e parte da mão livre sobre a superfície de jogo sem ser penalizado, desde que a bola esteja claramente atrás da linha de fundo.

10.3. Lançar a bola

10.3.1. O sacador é obrigado a lançar a bola “o mais próximo da posição vertical”, para cima, e deve subir ao menos 16cm após deixar sua mão. Isso significa que a bola deve subir dentro de alguns graus na direção vertical, do que dentro de um ângulo de 45° especificado anteriormente, e que deve subir o suficiente para que o árbitro tenha certeza que ela foi lançada para cima e não para o lado ou para a diagonal. No diagrama 10.3.1.1, os saques B e C são aceitáveis, enquanto A e D não são. A altura do lançamento também é um fator para determinar se o lançamento está próximo da

vertical. No diagrama 10.3.1.2, a bola é projetada e golpeada na mesma posição, mas o saque A é uma falta, enquanto B é aceitável.

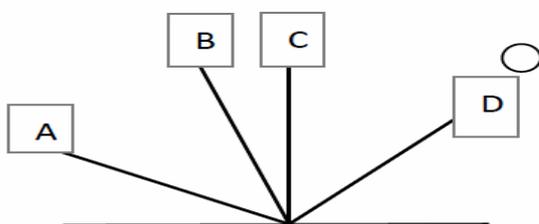


Diagram 10.3.1.1

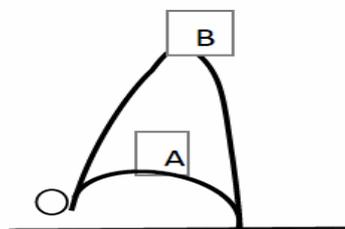


Diagram 10.3.1.2

10.3.2. O limite inferior de 16 cm é apenas maior que a altura da rede, / proporcionando uma referência conveniente.

10.4. Golpear a Bola

10.4.1. A bola não deve ser golpeada até que esteja caindo do ponto mais alto de sua trajetória. No momento do contato com a raquete, a bola deve estar acima do nível da superfície de jogo e atrás da linha de fundo.

10.5. Visibilidade

10.5.1. O principal requisito da atual lei de saque é que o sacador garanta que o recebedor possa ver a bola em todo o momento do saque, e o árbitro ou o árbitro assistente deve estar convencido de que esse seja o caso. O árbitro ou árbitro assistente deve olhar para verificar se a bola não está oculta do recebedor em nenhum momento por nenhuma parte do corpo, ou por qualquer coisa que o sacador ou seu parceiro de duplas esteja vestindo ou carregando, e que o braço livre do sacador, que inclui a mão livre, não está no espaço entre a bola e a rede, logo que a bola foi projetada para cima.

10.5.2. A bola deve estar acima do nível da superfície de jogo no início do saque. No entanto, não há nenhum requisito específico para que o recebedor possa ver a raquete durante o saque, e o sacador pode começar legalmente o saque com sua raquete escondida, por exemplo, pelas costas.

10.5.3. De suas posições alinhadas com a rede, especialmente no caso de um árbitro por mesa na etapa de classificação, pode ser impraticável para o árbitro e ou o árbitro assistente julgar se bola foi golpeada ilegalmente, se foi golpeada perto da linha final ou ao lado do corpo do jogador. No entanto, é responsabilidade do jogador sacar para que a correção de sua ação de saque possa ser vista, e se ele sacar perto do limite da ilegalidade, ele corre o risco de ser penalizado.

10.6. Advertência

10.6.1. Um árbitro ou árbitro assistente, que suspeita mas não tem certeza, que uma ação de saque do jogador é ilegal, pode decidir por um let e advertir o sacador sem conceder um ponto. Tanto o árbitro como o árbitro assistente pode conceder uma advertência de saque (consulte o Anexo C para sinais de mão apropriados). Apenas uma advertência pode ser dada durante a partida. Se quaisquer saques subsequentes de um jogador ou de seu parceiro de dupla tiver uma legalidade duvidosa, pela mesma ou por qualquer outra razão, um ponto será concedido ao seu adversário. Um cartão amarelo não deve ser usado para uma advertência de saque. Para exemplos adicionais consulte o FAQ (Perguntas e Respostas Frequentes).

10.6.2. Se uma advertência formal for dada ou não, não há objeção a um jogador, cuja ação de saque for apenas pouco aceitável, ser advertido informalmente, entre ralis, pelo árbitro ou árbitro assistente, de que qualquer agravamento na ação pode torná-lo ilegal. Ao contrário do que se acredita, um jogador não tem direito a uma advertência para um primeiro saque ilegal e depois, em um próximo descumprimento da lei do saque, deve sempre ser penalizado pela concessão de um ponto.

10.6.3. O árbitro ou árbitro assistente não tem poder para ignorar uma infração à lei do saque porque ele não acredita que isso ofereça alguma vantagem ao

sacador, mas não há justificativa para ignorar uma primeira falta na esperança de que tenha sido um lapso temporário. A falta pode ser repetida em um momento crítico da partida, e um jogador penalizado poderia então protestar, justificadamente, que a ele ou ela não foi dada nenhuma indicação anterior de que a ação era ilegal.

10.7. Exceções

10.7.1. O árbitro pode relaxar os requisitos para um saque correto, se ele estiver convencido de que o cumprimento é impedido por uma deficiência física. Isso sempre será feito para jogadores de Classe 1 e Classe 2 (consulte o Anexo F). O cartão de classificação internacional do jogador contém uma seção indicando quaisquer limitações físicas que o jogador possa ter e que venham a afetar o cumprimento com os requisitos de um saque correto, por exemplo, quando um jogador com deficiência não é capaz de espalmar a mão ou não possui a mão, o jogador pode sacar com a palma da mão curvada ou lançar a bola a partir do seu cotoco (coto).

11. LET

11.1. Objetivo

11.1.1. O objetivo principal de um let é finalizar um rali sem conceder um ponto quando algo ocorreu que possa afetar o resultado da disputa, mas há outras ocasiões em que é necessário suspender temporariamente o jogo. Tais ocasiões podem incluir a correção de erros no placar, da ordem de saque ou dos lados em que os jogadores estão jogando, e a introdução do sistema de aceleração quando o tempo limite for alcançado.

11.2. Saque na Rede

11.2.1. A razão mais comum para um let é quando a bola toca o conjunto da rede ao passar sobre ela no saque. Desde que o saque seja bom até o ponto em que a bola toca a rede, o rali é um let se a bola tocar corretamente o lado do recebedor, ou se for obstruída pelo recebedor ou seu par; se a bola não tocar o lado correto em nenhum momento e não for obstruída, o recebedor marca um ponto.

11.2.2. Quando a bola toca a rede durante o saque, o árbitro e o árbitro assistente esperam até a bola tocar o lado correto e então fazem a decisão apropriada, ao invés de introduzir um sinal adicional antes que o rali termine, o que pode vir a interferir no jogo. (Consulte Anexo C - Sinais de Mão e Anúncios Recomendados).

11.2.3. Se o árbitro ou o árbitro assistente acreditar que a bola durante o saque toca a rede, o rali é um let. Mesmo que haja apenas uma suspeita de que a bola toque a rede em um bom saque, é melhor declarar um let do que permitir que o jogo prossiga, porque existe o risco de que um ou mais jogadores tenham a mesma suspeita e, como resultado, ficariam incapazes de dar total atenção ao seguimento do jogo.

11.2.4. Um jogador que acredita que a bola tocou a rede ao efetuar um bom saque pode às vezes, levantar o braço ou pegar a bola e pedir ao árbitro que declare um let. A menos que o árbitro esteja seguro de que não foi um let, ele normalmente irá concordar, especialmente se o sacador concordar com seu adversário, mas o árbitro deve deixar claro de que não há obrigação de fazê-lo, e que o jogador deve continuar jogando se o árbitro não declarar um let.

11.3. Interrupções

11.3.1. Outro motivo comum para um let é uma interferência que pode afetar o resultado do rali, como por exemplo, uma bola de outra mesa entrar na área de jogo, ou um barulho repentino suficientemente alto para assustar os jogadores. Aqui, novamente, é melhor declarar um let imediatamente se houver o risco de uma interrupção do que esperar até que o rali termine, e então decidir se a interferência foi significativa ou não.

11.3.2. Um let normalmente não deve ser declarado para situações devido a perigos presentes no início de um rali. Por exemplo, um jogador que falha em efetuar um bom retorno porque colide com seu parceiro de dupla, ou tropeça em um separador, não tem direito ao benefício de um let, mas pode ser permitido um let se o incidente perturbar as condições de jogo de uma maneira que poderia ser desfavorável para um adversário.

11.4. Recebedor Despreparado

11.4.1. O árbitro pode declarar um let se o recebedor ou seu parceiro não estiver pronto, desde que o recebedor não tente retornar a bola. No entanto, o fato do recebedor não tentar rebater a bola não justifica por si só um let, e o árbitro deve decidir se o recebedor estava realmente despreparado ou, talvez, simplesmente não estava disposto a retornar um saque que parecia difícil. Os jogadores devem ser incentivados a levantarem a mão quando estiverem despreparados.

11.5. Jogo de Cadeirantes

11.5.1. Se o recebedor estiver em uma cadeira de rodas devido a uma deficiência física, o rali é um let se, durante o saque, a bola parar na mesa do lado do recebedor, ou após tocar na mesa do lado do recebedor retornar em direção à rede ou, em uma partida individual, deixar o lado da mesa do recebedor, após tocá-la, por qualquer uma das laterais. Isso ocorre porque um jogador cadeirante, por definição, é restrito na extensão de sua capacidade de se esticar, e o retorno do saque em direção à rede ou saindo pelas laterais é considerado injusto. A bola pode passar a linha lateral após quicar uma ou mais vezes. No entanto, em partidas individuais quando a bola está indo em direção à lateral, se o recebedor bater na bola antes que ela cruze a lateral, ou

a bola quicar duas vezes em seu lado da superfície de jogo, o saque é considerado bom e um let não se aplica ao caso.

12. UM PONTO

12.1. Decisão

12.1.1. Cada rali que não é um let resulta na concessão de um ponto e as leis especificam as várias razões pelas quais um ponto é marcado. O momento decisivo de um rali é geralmente aquele em que a bola sai de jogo e o árbitro deve ter cautela em decidir baseado somente no que ele espera que aconteça, não crendo na possibilidade de que a disputa possa terminar de alguma maneira muito diferente que venha a invalidar sua decisão.

12.1.2. Por exemplo, a bola pode ser retornada por um jogador, bem longe da mesa, ficando claro que não tocará o lado do adversário; mas o rali não termina até que a bola saia de jogo, e qualquer um dos jogadores pode ganhar o ponto. Se, nessas circunstâncias, o adversário mover a superfície de jogo enquanto a bola está em jogo, é o jogador que golpeou o retorno longo que ganha o ponto, mesmo que seja improvável que o retorno seja bom. A regra referente a mover a superfície de jogo tem mais de 50 anos, e vem de uma época em que não tínhamos mesas com rodinhas deslizantes; hoje em dia as mesas têm dobradiças e um leve empurrão ou mesmo uma batida forte no chão podem mover a superfície de jogo. Por esse motivo, a maioria dos árbitros não aplica a regra rigidamente, e seria impossível jogar tênis de mesa em cadeira de rodas se "mover a superfície de jogo" fosse exigido. Somente levantar, mover, deslocar de modo permanente, ou agitar intencionalmente o topo da mesa deve resultar na concessão de um ponto.

12.1.3. Nem todos os pontos são marcados por motivos diretamente relacionados ao jogo, tais como a falha em efetuar um bom saque ou um bom retorno.

Por exemplo, se ao fazer um golpe potencialmente vencedor, um jogador tocar acidentalmente a superfície de jogo com sua mão livre ou mover a mesa enquanto a bola estiver em jogo, seu adversário marcará um ponto sendo capaz ou não de fazer um bom retorno.

12.1.4. O árbitro nunca deve conceder pontos por razões que não estão apoiadas pelas leis, ao considerar que um jogador “mereça” um ponto ou que outro deva ser penalizado por uma ação injusta. O árbitro deve sempre ser capaz de justificar qualquer decisão que tomar tendo por referência uma lei e é por esse motivo que ele deve estudar cuidadosamente e entender todas as razões pelas quais um ponto pode ser marcado.

12.1.5. Algumas violações das leis ou regulamentos não param o jogo automaticamente, e o árbitro deverá fazê-lo anunciando o placar. Em alguns casos, será óbvio para os jogadores o motivo do rali ter terminado; quando isto não estiver óbvio, o árbitro ou árbitro assistente deve estar pronto para explicar o motivo de sua decisão. O árbitro ou árbitro assistente deve ser capaz de fazê-lo por meio de sinais ou usando um dos termos explicativos padrão (18.4.2).

12.1.6. Se todos os jogadores estiverem em cadeira de rodas devido a uma deficiência física, e que não mantenham um contato com o assento ou almofada com a parte traseira de pelo menos uma das coxas, no momento antes de golpear a bola, pode ganhar uma vantagem injusta, e por isso o ponto deve ser concedido ao adversário.

12.1.7. Se todos os jogadores estão em cadeiras de rodas devido a uma deficiência física, um jogador só pode tocar a mesa com sua mão da raquete para recuperar o equilíbrio, somente após uma rebatida, desde que a superfície de jogo não se mova. Ao jogador não é permitido usar a mesa como suporte extra antes de golpear a bola. Da mesma forma, o jogador não pode usar sua mão livre sobre a mesa como apoio extra, ou tocar na superfície de jogo a qualquer momento durante o rali. Em uma partida de dupla nenhum jogador pode tocar a mesa com qualquer mão durante o jogo, com exceção de que o jogador que golpeia a bola pode fazê-lo (tocar a mesa) no momento de recuperar o equilíbrio.

12.2. Bolas na Quina

12.2.1. É necessário decidir se uma bola que toca a quina da mesa faz contato na superfície de jogo ou abaixo dela, e a trajetória da bola antes e depois de tocar a mesa pode ajudar o árbitro ou o árbitro assistente a chegar à decisão correta. Se a bola passou primeiro sobre a superfície de jogo, o retorno é bom, mas se tocou a superfície de jogo enquanto ela ainda subia, vindo de baixo do nível da superfície de jogo, é quase certo que tenha tocado o lado.

12.2.2. A principal dificuldade surge quando uma bola chega de fora e acima do nível da superfície de jogo, e aqui a melhor orientação é a direção da bola após o contato com a mesa. Não há orientação infalível, mas, se depois de tocar a quina a bola direcionar-se para cima, é razoável supor que ela tocou a superfície de jogo, mas, se continuar para baixo, é mais provável que ela tenha tocado o lado.

12.2.3. O árbitro assistente é o único responsável pelas decisões da bola na quina do lado da mesa mais próximo a ele. Se ele acreditar que a bola tocou o lado, ele deve anunciar "lado", e o árbitro deve conceder um ponto ao(s) adversário(s) do último golpeador. Somente o árbitro pode decidir sobre as bolas nas quina nas linhas de fundo e no lado mais próximo a ele.

12.3. Dúvida

12.3.1. Um árbitro convicto de que tomou a decisão correta não deve mudá-la simplesmente porque os jogadores supõem que ele esteja errado, mas pode parecer pretencioso se ele insistir em manter uma decisão com a qual ambos os jogadores ou duplas discordem fortemente. Também existe o risco de que o jogador que se beneficiou da decisão possa, de modo proposital, falhar em efetuar um bom saque ou retorno, e isso diminuirá a autoridade do árbitro.

12.3.2. Uma decisão nunca deve ser reconsiderada unicamente a pedido do jogador que se beneficiaria com a mudança, mesmo que seu adversário não faça objeção, e um pedido por reconsideração deveria ser ignorado quando outro rali se iniciar. Excepcionalmente, quando ambos os jogadores ou duplas estão convictos que uma decisão está incorreta, e o árbitro se dá conta de que ele pode estar equivocado, nada mais sensato do que aceitar a correção.

12.3.3. Quando há uma dúvida legítima na mente do árbitro, ele deve dar o benefício da dúvida ao jogador que possa ter cometido uma infração, desde que esteja convicto de que o adversário não foi afetado desfavoravelmente. Se, no entanto, houver o risco de que a atenção de um jogador foi desviada durante o jogo porque ele também suspeitava que seu adversário violou uma lei ou regulamento, e não foi penalizado, o rali deve ser declarado um let.

13. CONTINUIDADE DE JOGO

13.1. Tempo Técnico (Time Out)

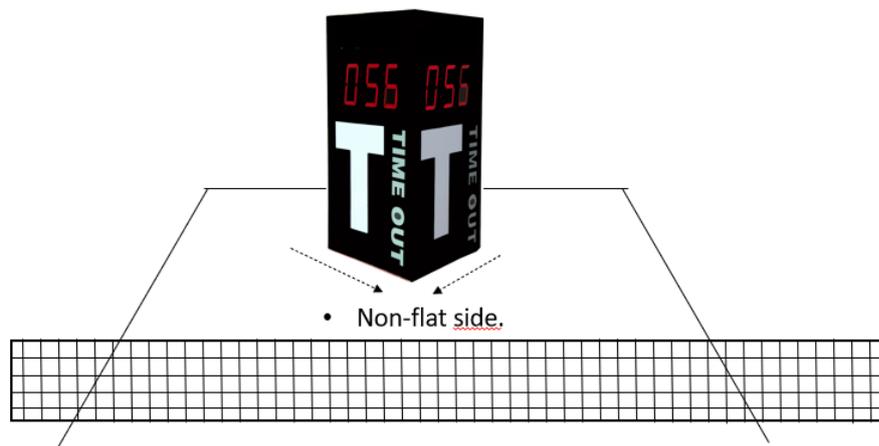
13.1.1. Além dos intervalos legais entre sets, cada jogador ou dupla, ou seu capitão ou técnico nomeado, tem direito a um tempo técnico de até 1 minuto durante uma partida individual. Fazendo um sinal de um T com as mãos indicando a solicitação, que pode ser feita somente entre ralis após o início do jogo. Em uma situação improvável em que um jogador solicita um tempo técnico e o outro jogador também solicita um tempo técnico, antes do jogo ter sido reiniciado, isso é permitido. A intenção da regra é que as solicitações de tempo técnico possam ser feitas nos períodos entre sucessivos ralis em um set.

13.1.2. Ao receber a solicitação, o árbitro deve suspender o jogo e segurar um cartão branco, anunciando “Tempo Técnico”, levantando o braço acima da cabeça, do lado do jogador ou dupla que fez a solicitação. O árbitro assistente deve

então colocar um marcador especial (ou cartão branco) no lado da mesa do jogador ou dupla que fez a solicitação, aproximadamente a 15 cm do final da mesa e na linha central, e de acordo com as informações do Árbitro Geral durante sua reunião. Após colocar o marcador especial (ou cartão branco) e antes de removê-lo da mesa, o árbitro assistente deve ficar de pé ao lado da mesa do solicitante. O jogo deve ser reiniciado quando este jogador ou dupla estiver pronto para fazê-lo, ou ao final de 1 minuto, o que ocorrer primeiro. O marcador especial (ou cartão branco) deve então ser removido da mesa e um cartão branco deve ser colocado próximo ao placar, do lado do placar do jogador ou dupla que solicitou o tempo técnico. Se um árbitro estiver trabalhando sem um assistente, ele deve mostrar o cartão branco, e, se isso puder ser feito com facilidade, colocar um marcador especial (ou cartão branco) no lado da mesa do jogador ou dupla que fez a solicitação.



- Flat side facing TV-camera.



Sem câmera de TV



- The marker for time-out on the court of the player or pair making the request, approximately 15cm from the end of the table and on the centre line, and according to the Referee briefing.
- O marcador para time-out do lado da mesa do jogador ou dupla que fez o pedido, aproximadamente 15cm do fim da mesa e na linha central, e de acordo com a reunião do Árbitro Geral.
- 13.1.3. Se um capitão/técnico e um jogador/dupla discordarem do pedido de um tempo técnico, o capitão tem a decisão final em uma partida por equipe e o jogador/dupla em uma partida individual.
- 13.1.4. Se ambos os jogadores/duplas solicitarem um tempo técnico ao mesmo tempo, o tempo permitido ainda assim será de até 1 minuto, mas eles não precisam retornar antes disso, a menos que ambos os jogadores/duplas estejam prontos para reiniciarem. Nenhum jogador/dupla terá direito a outro tempo técnico nesta partida individual.

13.2. Desperdício de tempo

13.2.1. É necessário que o jogo seja contínuo durante toda a partida, exceto os intervalos autorizados, mas, se por exemplo, a bola sair da área de jogo, fica claro que o jogo não poderá continuar até que a bola retorne. A intenção do regulamento é evitar desperdícios deliberados de tempo, tais com quicar repetidamente a bola,

longas pausas antes de sacar e conversas prolongadas com o parceiro da dupla, o que devem ser firmemente desencorajados.

13.2.2. Os jogadores podem praticar por até 2 minutos, mas assim que terminem, eles devem começar o jogo, mesmo que o período de prática tenha durado menos de 2 minutos.

13.3. Uso da Toalha

13.3.1. É dever do árbitro garantir que quaisquer interrupções sejam as mais curtas possíveis, e que jogadores não levem vantagem de nenhuma maneira para obter períodos extras de descanso ou atrapalhar o ritmo de jogo do adversário. O ritmo do tênis de mesa moderno, especialmente quando jogado em condições quentes faz com que intervalos ocasionais para o uso da toalha sejam necessários, mas tais intervalos estão agora limitados a etapas específicas do jogo.

13.3.2. Os jogadores têm direito a breves pausas para o uso da toalha após cada 6 pontos desde o início de um set, e na troca de lados no último set possível de uma partida. Jogadores que usam óculos podem ter problemas particulares, especialmente em condições de temperatura quente, e o árbitro pode permitir-lhes pausas curtas para limpeza dos óculos no intervalo entre quaisquer ralis.

13.3.3. O propósito da restrição no uso das toalhas é evitar que seja usada como uma tática de atraso, quer para ganhar tempo extra de descanso ou para atrapalhar o ritmo de jogo do adversário. Não há razão para que os jogadores não possam usar as toalhas em momentos que não interrompam ainda mais a continuidade do jogo, tais como quando a bola está sendo recuperada de fora da área de jogo, mas deve-se ter cuidado para que os jogadores não causem deliberadamente tais interrupções. Em algumas condições de jogo pode ser prático permitir uma pequena parada para toalha fora das paradas específicas para evitar umidade no equipamento do jogo.

13.4. Equipamento Danificado

13.4.1. Outra possível razão para uma interrupção de jogo é o dano de um equipamento de jogo. Não se pode permitir intervalo algum para um jogador buscar uma nova raquete, se a raquete que ele estiver usando for danificada, porque é necessário que ele seja capaz de substituí-la na área de jogo. Se ele não conseguir substituir a raquete imediatamente, o árbitro geral deverá ser chamado.

13.4.2. Não se deve permitir que a substituição de uma bola danificada interrompa o jogo indevidamente, mas deve-se permitir aos jogadores praticar alguns ralis com a bola nova antes do reinício do jogo.

13.4.3. A falha de iluminação ou outra grave perturbação na área de jogo que possa causar atraso deve ser reportado imediatamente ao árbitro geral, que pode transferir a partida para outra mesa se houver uma disponível.

13.5. Lesão

13.5.1. Se, devido a um acidente ou doença, um jogador estiver incapacitado de continuar no jogo, o árbitro deverá reportar imediatamente ao árbitro geral. O árbitro geral pode autorizar uma suspensão emergencial de jogo para que o jogador receba tratamento ou se recupere com um descanso, desde que ele esteja satisfeito de que a interrupção na continuidade não afetará injustamente um adversário, e que o jogador será capaz de reiniciar o jogo dentro de um curto tempo razoável. O cronometrista deve marcar o tempo de suspensão a partir do momento em que o árbitro geral é chamado, não a partir do momento em que ele chega à área de jogo.

13.5.2. Nenhum intervalo pode ser permitido quando a deficiência é devida à doença ou incapacidade que estava presente, ou era esperada, no início da partida, ou a efeitos como exaustão resultante da maneira como o jogo transcorreu. Se um intervalo for concedido, deve ser o mais curto possível, e não mais que 10 minutos, mas se alguém na área de jogo estiver sangrando, o jogo não deve ser reiniciado até que todos os traços de sangue tenham sido removidos.

13.5.3. Uma vez que ao jogador foi concedido um intervalo para se recuperar de uma lesão, normalmente não se deve permitir nenhum outro intervalo adicional durante essa partida. Excepcionalmente, se o primeiro intervalo foi muito curto, outro breve intervalo pode ser permitido para o tratamento, desde que não seja prejudicial ao adversário, e que o período total no qual o jogo esteja suspenso durante a partida não exceda a 10 minutos.

13.5.4. Se um jogador com deficiência não puder jogar temporariamente devido à natureza de sua deficiência ou condição, o árbitro geral, após consulta a um classificador ou médico presente na competição, pode permitir um tempo de recuperação médica de curta duração, mas em nenhuma circunstância mais do que 10 minutos.

13.6. Saída da Área de Jogo

13.6.1. Os jogadores devem permanecer sempre dentro ou perto da área de jogo durante toda uma partida individual, exceto com a permissão do árbitro geral; durante intervalos entre sets e tempos técnicos eles devem permanecer dentro dos 3 metros da área de jogo, sob a supervisão do árbitro.

13.7. Períodos de Descanso

13.7.1. Não se deve permitir que os jogadores prolonguem os intervalos entre os sets, e eles devem ser chamados de volta no caso de não retornarem no tempo devido. Cada intervalo é limitado até 1 minuto e se jogadores não utilizarem todo o tempo disponível para eles em um intervalo, eles não podem reivindicar tempo extra no próximo. Não é necessário que os jogadores ou duplas concordem em utilizar o tempo de descanso, mas ele deve ser permitido se qualquer jogador decidir por utilizá-lo.

14. ORDEM DE SACAR, RECEBER E LADOS

14.1. Escolha

14.1.1. Antes do início de uma partida, a escolha de sacar, receber e lados é decidida por sorteio, geralmente lançando uma moeda ou disco com dois lados distintos. O jogador que ganhar o direito de escolher primeiro pode decidir sacar ou receber primeiro, ou começar jogando em um lado específico da mesa. Se ele decidir sacar ou receber primeiro, seu adversário tem o direito de escolher um lado e vice-versa, para que ambos os jogadores tenham uma escolha a fazer.

14.1.2. Em cada set de uma partida de duplas, a dupla que vai iniciar no saque primeiro pode escolher qual deles irá sacar primeiro, e no primeiro set, a dupla adversária deve então decidir qual deles receberá primeiro. Nos sets subsequentes, a ordem sacador/recebedor é definida pela ordem inicial, que se inverte a cada set. Quando a primeira dupla alcançar 5 pontos no último set possível de uma partida, jogadores mudam de lado e a dupla recebedora deve trocar sua ordem de receber.

14.1.3. Em uma partida de duplas entre A, B e X, Y, as únicas duas ordens possíveis são A-X-B-Y-A- e A-Y-B-X-A-, mas a sequência pode começar com qualquer jogador, dependendo das escolhas feitas no início de cada set. O árbitro deve anotar a ordem sacador/recebedor no início da partida, e do primeiro sacador em cada set, para que quaisquer erros possam ser corrigidos pela referência ao ponto de partida apropriado. Entre os sets, é melhor esperar ambas as duplas retornarem à mesa antes de perguntar qual jogador irá sacar.

14.1.4. Em dupla quando no mínimo um jogador está em cadeira de rodas devido a uma deficiência física, o sacador primeiro faz um saque e o recebedor faz um retorno, mas depois disso qualquer jogador da dupla pode fazer um retorno. No entanto, se qualquer parte da cadeira de rodas ou pé de um jogador andante cruza a extensão imaginária da linha central da mesa, o árbitro concederá um ponto para a dupla adversária.

14.2. Erros

14.2.1. A correção dos erros na ordem sacador/recebedor ou lados é baseada em dois princípios. Primeiro, logo que o erro for descoberto, o jogo é interrompido e retomado com a ordem ou lados corretos; segundo, quaisquer pontos que tenham sido marcados enquanto o erro persistia, contam como se o erro não tivesse ocorrido. Se um erro for observado durante o rali, o árbitro deve declarar imediatamente um let e não esperar até que a bola esteja fora de jogo.

14.2.2. A pontuação alcançada geralmente determina quem deveria estar sacando e recebendo, mas se, em duplas, o par que deveria ter sacado primeiro no set não o fez, o árbitro não pode saber qual deles havia sacado primeiro. Se isso acontecer, ele deve perguntar imediatamente aos jogadores quem deveria ter sacado primeiro, assim o árbitro pode calcular a ordem em que o jogo será retomado.

15. SISTEMA DE ACELERAÇÃO

15.1. Princípio

15.1.1. O sistema de aceleração é o método fornecido pelas leis para prevenir sets excessivamente longos, resultante de jogo negativo por ambos jogadores ou duplas. A menos que 18 pontos no total tenham sido marcados, o sistema de aceleração é introduzido, automaticamente, após 10 minutos de jogo em um set, ou a qualquer momento a pedido de ambos os jogadores ou duplas.

15.1.2. Sob o sistema de aceleração, o jogador ou dupla sacadora tem 13 batidas, incluindo a batida do saque, para ganhar o ponto. Se o jogador ou dupla recebedora fizer 13 bons retornos, o jogador ou dupla recebedora ganha o ponto. O jogo é ganho, como no jogo normal, pelo jogador ou dupla que primeiro marcar 11 pontos ou,

se a pontuação atingir 10-10, o jogo é ganho pelo jogador ou dupla que primeiro estabelecer uma vantagem de 2 pontos.

15.1.3. A ordem de sacar durante cada set é a mesma que um set normal, mas o saque muda após cada ponto ao invés de a cada 2 pontos. No início de cada set, o primeiro sacador e o primeiro recebedor da dupla é determinada pela ordem estabelecida no início da partida, ainda que os mesmos jogadores tenham sacado e recebido ao final do set anterior.

15.2. Procedimento

15.2.1. Quando o tempo limite é alcançado, a menos que no mínimo 18 pontos tenham sido marcados, o cronometrista deve anunciar “Tempo” em voz alta. O árbitro deve então declarar um let, se necessário, e informar aos jogadores que o restante da partida será conduzido sob o sistema de aceleração. Se a bola estiver em jogo quando o tempo limite é alcançado, o próximo sacador será o jogador que sacou naquele rali; se a bola não estiver em jogo, o próximo sacador será o jogador que recebeu no rali anterior.

15.2.2. A seguir, em cada rali, um contador de batidas é chamado para contar em voz alta, de "um" a "treze", as batidas de retorno do recebedor ou dupla recebedora, incluindo o retorno do saque. A chamada deve ser feita imediatamente após o recebedor ter golpeado a bola, e não demorar até que o retorno seja considerado bom, ou a bola fique fora de jogo. Se o 13º retorno for considerado bom, o árbitro deve anunciar “pare” e conceder um ponto ao recebedor.

16. INSTRUÇÃO PARA OS JOGADORES

16.1. Os jogadores podem receber instrução a qualquer momento, exceto durante o rali, desde que a continuidade do jogo não seja afetada. Embora não haja mais nenhum regulamento específico sobre instrução entre o final do aquecimento e o início do jogo, isso deve ser desencorajado uma vez que isto atrasaria o início da partida.

16.2. Em um evento de equipe, ele ou ela pode receber instrução de alguém autorizado a estar na área de jogo, mas em um evento individual, ele ou ela pode receber instrução apenas de uma pessoa, que deve ser designada ao árbitro antes da partida. Se os pares de uma dupla consistem de jogadores de diferentes Associações, cada um pode designar um técnico. Estes técnicos são tratados como um único indivíduo para os fins dos regulamentos de instrução. Uma única advertência aplica-se a ambos, e se algum dos pares der instrução ilegalmente, após terem sido advertidos, ambos devem ser expulsos da área de jogo.

16.3. Quando alguém tenta dar instrução ilegalmente, o árbitro deve, primeiro, adverti-lo mostrando um cartão amarelo para que fique claramente visível a todos os envolvidos, mas não é necessário que o árbitro deixe sua cadeira para fazê-lo. Em uma partida por equipe, tal advertência aplica-se a todos no "banco da equipe". Se nessa partida por equipe alguém novamente der uma instrução ilegal, o árbitro deve mostrar um cartão vermelho àquela pessoa e expulsá-la da área de jogo. Outro técnico não pode substituir um técnico expulso da área de jogo por dar instruções ilegais.

16.4. Um técnico expulso deve sair do local o suficiente para garantir que ele não possa influenciar no jogo. Em um evento individual, ele não pode retornar até o término da partida; em um evento de equipe, ele não poderá retornar até o término da partida por equipe, exceto para jogar, quando ele pode retornar apenas durante sua partida individual. Se ele se recusar a sair e continuar dando instrução sentado junto aos espectadores, ou retornar à área de jogo antes que ele tenha o direito de fazê-lo, o árbitro deve suspender o jogo e reportar-se ao árbitro geral.

16.5. Os regulamentos sobre "comportamento" incluem princípios para uso do sistema de pontos de penalidades para controlar instruções dadas ilegalmente,

mas sua aplicação deve limitar-se a situações onde esteja claro que a penalidade seja aplicada no caso do jogador estar procurando instrução. Seria injusto penalizar um jogador por simplesmente receber instrução que ele não tenha solicitado e que não a queira, e na maioria das vezes, é melhor lidar diretamente com o técnico ilegal.

16.6. Geralmente o árbitro assistente pode estar em uma posição melhor do que o árbitro para ver se uma instrução está sendo dada ilegalmente durante o jogo. Se a instrução é dada ilegalmente, o árbitro assistente deve chamar imediatamente a atenção do árbitro, interrompendo o jogo se necessário, anunciando “pare” e levantando a mão. O árbitro deve então tomar as medidas apropriadas.

17. COMPORTAMENTO

17.1. Responsabilidade do Árbitro

17.1.1. O comportamento deliberadamente injusto ou ofensivo não é comum no tênis de mesa e geralmente é limitado a uma pequena minoria de jogadores e técnicos, mas seus efeitos podem ser muito prejudiciais e muitas vezes de difícil controle. Como o mau comportamento pode assumir várias formas, é impraticável determinar regras precisas, e estabelecer e aplicar padrões aceitáveis de conduta é mais uma questão de julgamento e bom senso do que de decisão de fato.

17.1.2. O árbitro deve estar pronto para responder imediatamente a qualquer sinal de que um mau comportamento provável de um jogador ou técnico seja injusto com um adversário, ofenda os espectadores ou traga descrédito ao esporte. Se o árbitro tolerar pequenos erros iniciais em bom comportamento, por mais trivial que seja, sem sequer um olhar de desaprovação, ele achará muito mais difícil impor disciplina se estes erros tornarem-se mais persistentes ou sérios.

17.1.3. O árbitro deve, no entanto, evitar reação exagerada em casos possivelmente não intencionais de comportamento inadequado, pois isso pode levar a ressentimentos e animosidades que irão enfraquecer sua autoridade. Quando o árbitro agir, deve sempre tentar fazê-lo de uma maneira a não piorar a situação, chamando a

atenção indevidamente para um incidente que, de modo geral, pode não ter sido percebido, ou que possa vitimizar um jogador ou técnico.

17.1.4. Um exemplo de comportamento, que pode justificar a ação do árbitro, é gritar durante o jogo, em irritação ou euforia, mas ao decidir como reagir o árbitro deve levar em consideração o ambiente em que isto ocorre. Se o nível geral de ruído for tão alto que o grito do jogador seria dificilmente notado, é mais sensato não parar o jogo, mas esperar até o final do rally antes de falar com o jogador infrator.

17.1.5. Outro exemplo de mau comportamento é o desrespeito grave aos oficiais de partida por jogadores ou técnicos, geralmente para demonstrar desacordo com uma decisão. Isso pode assumir uma forma de protesto persistente, alteração dos indicadores do placar ou até ameaças contra os oficiais. Tal comportamento deprecia a apresentação do esporte e a autoridade dos oficiais de partida, e deve ser fortemente combatido.

17.1.6. Quando ocorre o mau comportamento, o árbitro deve decidir se a ofensa é tão grave a ponto de fazê-lo suspender o jogo e se reportar imediatamente ao árbitro geral. Embora isso seja uma opção sempre disponível e deve ser usada quando apropriada, raramente deve ser necessária na primeira ocasião, e na maioria das circunstâncias a ação inicial deve ser a de advertir o infrator.

17.1.7. Geralmente o árbitro assistente pode estar em uma posição melhor do que o árbitro para ver o mau comportamento. Se isso ocorrer, o árbitro assistente deve imediatamente chamar a atenção do árbitro, interrompendo o jogo se necessário, dizendo um "pare" e levantando sua mão. O árbitro deve então tomar as medidas apropriadas.

17.2. Advertência

17.2.1. A menos que o incidente seja tão seriamente injusto ou ofensivo que uma ação formal não possa ser evitada, uma palavra informal ou mesmo uma sinalização de advertência deve ser suficiente para conscientizar o ofensor de que tal

comportamento é inaceitável. Sempre que possível isso deve ser feito sem interromper o jogo, aproveitando o próximo intervalo natural como o final de um rali ou o final do set.

17.2.2. Quando, no entanto, o árbitro acredita que um adversário possa ter sido afetado negativamente, ou que o comportamento seja uma provável ofensa aos espectadores ou prejudicial ao esporte, ele deve, imediatamente, declarar um let e advertir formalmente o infrator com um cartão amarelo, para dar ciência de que posteriores comportamentos inadequados incorrerão em penalidades.

17.2.3. Quando uma advertência formal é aplicada, um cartão amarelo deve ser colocado próximo ao indicador de placar, e próximo à pontuação do jogador que foi advertido. Da mesma forma, se um jogador recebeu um ponto de penalidade contra si, um cartão amarelo e vermelho deve ser colocado próximo ao indicador do placar, se o espaço permitir. Se ambos, árbitro e árbitro assistente estiverem usando indicador de placar, então os cartões deverão ser colocados no indicador de ambos os árbitros. Essas advertências se aplicam ao restante da partida individual ou, em uma partida por equipe, ao restante de uma partida da equipe, e as ofensas posteriores incorrerão em pontos de penalidade.

17.2.4. Deve ser lembrado que, uma vez que uma advertência formal tenha sido aplicada, as ofensas posteriores devem ser automaticamente penalizadas pela concessão de pontos. O árbitro não deve ter medo de usar esse procedimento quando ele for justificado, mas se uma advertência formal é aplicada muito prontamente, ele pode vir a se deparar com uma situação em que terá que penalizar um jogador em uma etapa crítica de uma partida por uma ofensa que, para muitas pessoas, pode parecer trivial.

17.3. Penalidades

17.3.1. Se um jogador que foi advertido formalmente cometer uma outra ofensa na mesma partida, o árbitro deve conceder 1 ponto de penalidade para o seu adversário e, para uma terceira ofensa, ele deve conceder 2 pontos, sempre segurando um cartão amarelo e um cartão vermelho juntos para mostrar a ação que ele tenha feito.

Se o mau comportamento continuar após o árbitro impor essas penalidades, ele deve suspender o jogo imediatamente e reportar-se ao árbitro geral.

17.3.2. Algumas vezes os pontos de penalidade podem ser concedidos após o término de um set, ou 2 pontos de penalidade podem ser concedidos contra um jogador quando seu adversário necessitar de apenas 1 ponto para vencer o set. Se a partida não estiver terminada, qualquer ponto "não utilizado" será transferido para o próximo set daquela partida individual, para que o set inicie com o placar de 0-1 ou 0-2 a favor do adversário do infrator (mas, se a partida já está finalizada, eles devem ser ignorados). Nesse caso, o sacador é aquele que deveria estar sacando no placar agora alcançado, de acordo com a sequência estabelecida no início da partida.

17.3.3. Em uma partida por equipe, advertências e penalidades são carregadas para as partidas individuais posteriores. Em duplas leva-se em consideração as maiores advertências ou penalidades recebidas por qualquer um dos jogadores; portanto, se um deles foi advertido na partida anterior e o outro recebeu 1 ponto de penalidade, uma primeira ofensa cometida por um deles em uma partida de duplas resultará em 2 pontos de penalidade. Uma advertência ou penalidade durante uma partida de duplas aplica-se a ambos os jogadores da dupla durante a partida, mas somente o jogador infrator carregará para a partida individual posterior. Os exemplos a seguir ilustram esse ponto:

Em uma partida por equipe, advertências e penalidades são carregadas para as partidas individuais posteriores. Em duplas leva-se em consideração as maiores advertências ou penalidades recebidas por qualquer um dos jogadores; portanto, se um deles foi advertido na partida anterior e o outro recebeu 1 ponto de penalidade, uma primeira ofensa cometida por um deles em uma partida de duplas resultará em 2 pontos de penalidade. Uma advertência ou penalidade cometida por qualquer jogador de uma dupla deve ser aplicada ao par. mas somente o jogador infrator carregará para a partida individual posterior. Os exemplos a seguir ilustram esse ponto:

Ambos os jogadores de uma dupla (A e B) se comportaram mau imediatamente após a perda de um set (um jogador lançou longe a sua raquete, o segundo gritou más palavras).

O jogador A recebe cartão amarelo, e o jogador B recebe cartões amarelo/vermelho. Não faz diferença se foi no mesmo momento ou um pouco mais

tarde. Uma advertência ou penalidade cometida por qualquer jogador de uma dupla deve ser aplicada ao par. O próximo set daquela partida de duplas inicia no placar de 0-1 ou 1-0 a favor do adversário do infrator. Na próxima partida individual desse jogo por equipe, cada jogador começará com um cartão amarelo.

Os cartões são carregados entre partidas individuais (individuais ou dupla) mas os pontos de penalidade não.

17.3.4. Em uma partida por equipe, é necessário registrar advertências e penalidades para que possam ser transferidas para partidas posteriores, mas é recomendável fazer isso também em partidas individuais. Isso vai permitir ao árbitro geral levar em consideração o mau comportamento persistente ao decidir, por exemplo, se ou não desqualificar um jogador. O registro pode ser, convenientemente, uma anotação na súmula, declarando quem foi advertido ou penalizado e em qual momento da partida, com uma breve descrição da ofensa. Esse registro de advertências também deve ser aplicado aos técnicos pelas mesmas razões.

17.3.5. É claramente impraticável conceder pontos de penalidade contra um técnico, e seria injusto concedê-lo contra um jogador em nome de quem ele possa estar protestando. Se, depois de uma advertência formal, o técnico continuar se comportando mau, a ele deve ser mostrado um cartão vermelho e expulso da área de jogo até o final da partida ou, em um evento de equipe, da partida por equipe; quando for tomada esta ação, o incidente deve ser reportado ao árbitro geral.

17.4. Responsabilidade do Árbitro Geral

17.4.1. O árbitro geral pode desclassificar um jogador de uma partida, de um evento ou de toda a competição, dependendo da gravidade da ofensa. Essa é uma questão para seu julgamento, mas, quando o árbitro geral é reportado que um jogador continua a comportar-se mau após a concessão de 2 pontos de penalidade, ele pode normalmente desclassificá-lo, segurando um cartão vermelho. Em casos mais sérios, ele fará também um relatório formal à Associação do jogador.

17.4.2. Geralmente o árbitro geral toma conhecimento de casos de mau comportamento através do árbitro, mas ele, às vezes, pode ser capaz de vê-los e tomar medidas antes que o árbitro chame sua atenção. O árbitro geral também pode antecipar possíveis problemas, como por exemplo, assistir pelo menos parte de qualquer partida envolvendo um jogador que tenha sido previamente advertido ou penalizado por mau comportamento, para ter certeza de que esse comportamento não prossiga.

17.4.3. Mesmo que não haja incidente prévio, pode ser óbvio pela reação dos espectadores que um ou mais jogadores em uma partida está/estão se comportando mau. Ao assistir uma partida, o árbitro geral pode perceber que o árbitro não está mais no controle da partida, e nessa situação, ele deve agir por sua própria iniciativa, seja informando ao árbitro o que deve ser feito ou lidando diretamente com o jogador infrator.

18. CONDUÇÃO DA PARTIDA

18.1. Anúncio da Pontuação

18.1.1. O árbitro deve anunciar o placar claramente, cuidando para que o tom de sua voz não sugira parcialidade em relação a um jogador ou dupla; ele pode enfatizar levemente o número de pontos que foi alcançado como resultado de um rali. Se ele estiver usando um microfone, pode ser necessário ajustar o nível de sua voz e ou a posição do microfone, e ele deve lembrar que não deve emitir comentários que o público não deva escutar.

18.1.2. A pontuação deve ser normalmente anunciada logo que o rali tenha sido decidido e o árbitro não deve esperar até que ele julgue que os jogadores estão prontos para retomar o jogo. Contudo, se houver aplausos altos ou se um jogador estiver recuperando a bola fora da área de jogo, o árbitro pode preferir atrasar um pouco

seu anúncio até que esteja satisfeito com o fato de que ambos jogadores ou duplas sejam capazes de ouvir a pontuação.

18.1.3. O árbitro deve anunciar primeiro o número de pontos marcados pelo jogador ou dupla próximo a sacar, em seguida, o número de pontos marcados pelo jogador ou dupla adversária. Na mudança do saque, ele deve apontar para o próximo sacador. Isso pode ser seguido pelo nome do próximo sacador. Se o nome do sacador deve ou não ser anunciado, isto será informado na reunião com o árbitro geral, com o objetivo principal de que todos os árbitros de um evento atuem consistentemente. Se o assunto não for coberto na reunião do árbitro geral, é recomendável não anunciar o nome do sacador a cada mudança de saque. No início de um set, o nome do sacador deve ser anunciado primeiro.

18.1.4. Embora seja opcional para o árbitro dizer os nomes dos jogadores, ele deve ter certeza de como pronunciar corretamente estes nomes. O árbitro deve verificar a pronúncia correta antes do início da partida.

18.1.5. Quando cada jogador ou dupla tenha marcado, digamos 4 pontos, o placar poderá ser anunciado como "4-4" ou "4-iguais"; o placar 0 pode ser expresso como "zero" ou "zero iguais"*. No início de um set, o árbitro deve anunciar "Smith no saque", "Love All" ou "Zero-Zero", para evitar o risco dos jogadores começarem antes do anúncio ser concluído. Se a disputa é um let, o árbitro deve repetir o placar existente, para confirmar que nenhum ponto foi marcado.

*Nota do tradutor: não existe a expressão "Love All" em português, mas tem o mesmo significado que 0-0, somente utilizado em inglês.

18.1.6. Em uma partida por equipe, o nome da equipe pode ser usado em vez ou, além do nome do jogador. É, no entanto, necessário apontar para o próximo sacador. Dessa maneira, em uma partida por equipe entre França e Polônia, o anúncio de abertura pode ser "Kinski da Polônia no saque, "0-0". Durante uma partida individual, o placar pode ser anunciado como "6-4, França" e o anúncio após uma partida individual pode ser "Set para a Polônia, "11-6, a Polônia venceu por 3 sets a 0; a Polônia lidera por 1 partida a 0".

18.1.7. Em uma competição internacional, não só o placar mas também, quando o sistema de aceleração estiver em operação, o número de rebatidas, devem normalmente ser anunciados em inglês, mas um idioma diferente pode ser usado em

um acordo entre o árbitro e ambos os jogadores ou duplas. Outros anúncios devem ser feitos em inglês, a menos que esteja claro que outro idioma é mais aceitável para os espectadores.

18.1.8. Consultar Anexo D para Procedimentos na Área de Jogo

18.2. Sinais

18.2.1. Além de anunciar o placar, é recomendável que o árbitro use sinais manuais para indicar determinadas decisões, especialmente quando o nível de ruído dificultar que o anúncio do placar seja ouvido. Mesmo se o árbitro atrasar o anúncio para permitir que uma salva de aplausos finalize, ou que um jogador retorne após recuperar a bola, um sinal imediato permitirá que o placar seja atualizado sem ter que esperar que a pontuação seja anunciada.

18.2.2. O árbitro deve apontar com a sua mão para o próximo sacador na mudança de saque. Ele também pode indicar a concessão de um ponto levantando o braço mais perto do jogador ou dupla que ganhou o ponto, de modo que o braço fique na horizontal e o antebraço na vertical, com a mão fechada para cima. Se ele declarar um let, ou desejar atrasar a retomada do jogo, ele deve levantar uma mão acima de sua cabeça e o árbitro assistente deve usar o mesmo sinal para atrair a atenção do árbitro quando ele tomar uma decisão dentro de sua jurisdição. Os sinais de mão devem ser claros e positivos, mas não devem ser desnecessariamente extravagantes ou agressivos

18.2.3. Consultar o Anexo C para obter exemplos de sinais de mão corretos e anúncios recomendados para árbitro e árbitro assistente durante situações da partida. O julgamento sobre saques ilegais é uma das situações mais desafiadoras para arbitrar o tênis de mesa, porque existem muitos tipos de ações ilegais de saques que não podem ser expressos por um único sinal de mão. Recomenda-se que tanto o árbitro como o árbitro assistente usem esses sinais de mão para permitir não apenas aos jogadores, mas também aos técnicos e espectadores, o entendimento melhor da situação. O árbitro ou árbitro assistente mostrará primeiro o sinal de mão para um saque

ilegal. Se o jogador questionar ou perguntar para esclarecimento, o árbitro ou árbitro assistente irá comunicar verbalmente usando o simples termo, por exemplo: não alto o suficiente ou abaixo da superfície de jogo.

18.3. Cronometragem

18.3.1. O cronometrista deve marcar o período de aquecimento, os intervalos entre os sets e qualquer suspensão de jogo autorizada. Durante o jogo, o cronômetro deve ser parado durante pausas significativas de jogo e reiniciado assim que o próximo rali começar. Exemplos disso são pausas para o uso da toalha, a mudança de lado no último set possível de uma partida, e atrasos enquanto a bola estiver sendo recuperada de fora da área de jogo e apelações ao Árbitro Geral. A recuperação da bola enquanto ainda estiver na área de jogo não é motivo para parar o cronômetro.

18.4. Explicações

18.4.1. Geralmente, não é necessário ter que explicar decisões do árbitro, e anúncios desnecessários devem ser evitados. Por exemplo, se a bola no saque não ultrapassar a rede, ele claramente não fez um bom saque, e não há necessidade de anunciar "falta". Se, no entanto, o rali é decidido de uma maneira em que o jogo não termina automaticamente, ou que o resultado do rali pode não ser óbvio, uma breve explicação pode ser dada usando sinais de mão padrão e ou os termos padrões listados abaixo.

18.4.2. Os termos explicativos recomendados são:

Saque errado	“falta”
Rede tocada pelo jogador, uniforme ou raquete	“tocou a rede”
Superfície de jogo movida	“moveu a mesa”
Mão livre tocou a superfície de jogo	“mão na mesa”
Bola obstruída pelo jogador	“obstrução”
Bola tocou o mesmo lado duas vezes	“quicou duas vezes”
Bola batida mais de uma vez intencionalmente pelo mesmo jogador	“bateu duas vezes”
Bola batida pelo jogador errado em duplas	“jogador errado”
No saque em duplas, bola tocou a metade errada do lado da mesa	“lado errado”

18.4.3. Uma explicação mais completa deve ser fornecida, se necessário - por exemplo, quando um saque foi considerado ilegal e o jogador não tem certeza de qual dos requisitos não foi cumprido. Os problemas de linguagem, geralmente, podem ser superados pelo uso de sinais, tais como apontar para a quina da superfície de jogo se um jogador não notou que a bola a tocou, ou demonstrar um aspecto da ação do saque em que foi penalizado (Consultar o Anexo C).

19. PLACARES

19.1. A pontuação é exibida geralmente em um ou mais placares. O uso correto dos placares é um elemento importante na apresentação de uma partida e o árbitro deve garantir que os oficiais que os operam estejam cientes de suas responsabilidades. Os operadores devem esperar o anúncio ou os sinais do árbitro antes de alterar a pontuação, e nunca devem antecipar decisões que eles não tenham autoridade para fazê-las.

19.2. A maioria dos placares possui dois conjuntos de números grandes para exibir os pontos e dois conjuntos menores de números para os sets. Esses indicadores podem fornecer uma grande quantidade de informações úteis, desde que sejam usados de maneira consistente. Antes de uma partida, os indicadores dos sets devem ser deixados em branco e não ajustados para 0-0 (consulte o Anexo A) até que ambos os jogadores ou duplas cheguem na área de jogo, como um guia para quem estiver controlando a programação das partidas.

19.3. Antes do início do set, os indicadores de pontos devem ficar em branco e não exibir "0-0 "; esta pontuação deve ser exibida apenas quando o árbitro anunciar o início do set. No final do set, os indicadores devem ser deixados exibindo a pontuação final até pouco antes do início do próximo set, para benefício dos espectadores, antes de retornarem à posição em branco.

19.4. Em nenhuma circunstância o resultado de um set deve ser mostrado simultaneamente nos indicadores de pontos e nos indicadores de sets. A pontuação dos sets não deve ser alterada até que os indicadores dos pontos finais deste set sejam reiniciados, para que, por exemplo, até pouco antes do início do 4º set de uma partida, os indicadores possam mostrar a pontuação de 1 set para cada jogador, e o indicador dos pontos mostrar 11-7, mas não o placar de 2-1 e 11-7.

19.5. Os placares são normalmente colocados em frente ao árbitro ou árbitro assistente, ou ambos, voltados para os jogadores, e nesta posição é, muitas vezes, difícil para os espectadores sentados nas extremidades da área de jogo conseguir vê-los. O operador pode girá-lo em até 45º para sua esquerda e ou direita em intervalos adequados durante o jogo, tais como o intervalo para uso de toalhas, ou para recuperar a bola na parte de fundo da área de jogo, ou ainda na mudança de saque. Desde que o placar seja razoavelmente leve e o operador considerar necessário, ele pode também levantar o placar enquanto o gira.

19.6. A maioria dos placares mecânicos pode exibir pontuações até o número 20, e raramente a pontuação em um set irá superar este limite. Se essa situação for alcançada, é recomendável voltar para 10-10, uma pontuação na qual a alternância de saque é esperada. No entanto, se houver placar eletrônico também em uso, ou se um placar manual que vá além do 20 (por exemplo, 25), é melhor reverter para 0-0 (ou 5-5 se o placar parar em 25) para evitar confusão. Por exemplo, se a pontuação for

mostrada como 21-20 no placar eletrônico (ou 26-25 em um placar manual que vai até 25) é melhor mostrar 1-0 (ou 6-5) no placar manual do que 11-10.

19.7. Consultar o Anexo A para exemplos do uso correto dos placares.

20. CONCLUSÃO

20.1. Seja trabalhando sozinho ou como parte de uma equipe, o trabalho dos oficiais de partida pode ser difícil e exigente. Eles devem ser justos mas não tolerantes, firmes mas não ofensivos, e confiantes sem serem intrusos. Para a maioria das pessoas estas qualidades são adquiridas somente através da experiência, mas espera-se que as orientações fornecidas neste manual sejam úteis para todos aqueles que procuram melhorar sua competência como oficiais de partida.

Anexo A – Procedimentos de Partida para os Oficiais de Jogos

1. Se houver uma área de concentração, os árbitros deverão estar presentes no horário indicado pelo árbitro geral. Na área de concentração, o árbitro deve preparar a súmula, verificar as cores das camisetas e shorts/saia para partidas por equipes e duplas, trazidas pelos jogadores, verificar os nomes ou números nas costas, registrar o nome dos técnicos, realizar a seleção de bolas e testar as raquetes (exceto para VOC – Compostos Orgânicos Voláteis). Caso a raquete seja selecionada para controle oficial de raquete, a raquete deve ser levada ao Centro de Controle de Raquete.

2. Antes de ir para a área de jogo, verificar se você tem todo o equipamento necessário, tais como medidores de rede (plástico e metal), disco ou moeda para sorteio, flanela, bolas, súmula, caneta, cronômetro e cartões coloridos. Certifique-se de ter a compreensão de como preencher a súmula.

3. Se possível, e se não feito anteriormente na área de concentração, antes de entrar na área de jogo, garanta que os jogadores da equipe e duplas da mesma Associação, em competições Mundial, Olímpico e Paraolímpico estejam vestidos de maneira semelhante e que jogadores ou duplas adversárias estejam usando camisetas de cores claramente diferentes; reportar ao árbitro geral qualquer irregularidade que você não possa resolver, ou qualquer dúvida sobre uniforme ou raquetes.

4. Ao chegar na área de jogo, verificar se a mesa e os aparadores estão posicionados corretamente e que a rede esteja ajustada corretamente para tensão e altura, que o grampo esteja corretamente fixado à mesa e o cordão da rede não esteja pendurado. A mesa deve ser verificada rapidamente quanto à limpeza e limpar, se necessário. Se for usar um microfone, se possível, verifique se está funcionando corretamente e se o volume de voz está adequado.

5. Ajustar os indicadores na posição em branco, ou seja, para que não mostrem pontos ou sets (Figura 1). Em uma partida por equipe, verificar se o indicador da partida esteja ajustado corretamente. Quando jogadores ou duplas chegarem à área de jogo, ajuste os dois indicadores de sets como "0" (Figura 2).

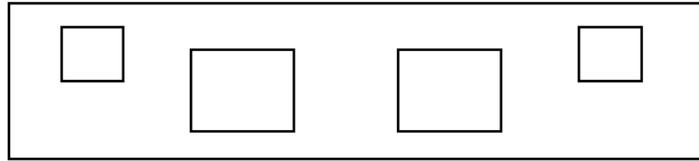


Figura 1: Antes da chegada dos jogadores

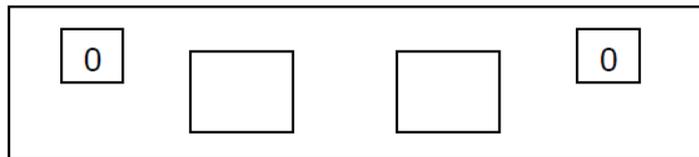


Figura 2: Quando os jogadores chegam

6. Se não foi feito antecipadamente, antes do início do período de aquecimento, verificar se os jogadores inscritos na súmula estão na área de jogo, usando os seus números corretos ou seus nomes afixados, e que suas raquetes sejam aceitáveis. Se isso for deixado para mais tarde e houver algum jogador incorreto ou uma raquete ilegal, o tempo gasto no aquecimento terá sido desperdiçado.

7. Decidir quem fará a escolha do saque e lados pelo sorteio de um disco ou moeda de duas cores na frente de ambos os jogadores ou duplas, certificando-se de que eles saibam como escolher. Não deixe o disco ou a moeda cair sobre a mesa e nem no chão.

8. Quando ambos os jogadores ou duplas fizerem suas escolhas, anotar na súmula quem é o primeiro sacador e, em duplas, o primeiro recebedor. A menos que você tenha certeza da maneira correta de pronunciar o nome dos jogadores, perguntar como eles desejam que seus nomes sejam chamados.

9. Em um evento individual, certificar-se quem é o técnico designado para cada jogador ou dupla. Em um evento por equipe, checar se o número de pessoas no banco, incluindo jogadores, técnicos e outros oficiais da equipe, não exceda o número permitido.

10. Entregar uma bola aos jogadores escolhida aleatoriamente, seja das bolas que eles tenham selecionado antes da partida ou, se não tiverem selecionado, seja de uma caixa de bolas do tipo especificado para a competição. Quando o sistema

multi-bolas estiver em vigor, usar qualquer uma das bolas selecionadas (consulte 6.2.2.1).

11. Cronometrar o tempo de aquecimento e avisar os jogadores logo que terminar tempo permitido. Certifique-se de que eles não atrasem o início da partida após o término do tempo de aquecimento.

12. Antes do jogo começar, verificar se as toalhas estão colocadas em local próximo ao árbitro ou árbitro assistente e não deixadas sobre os separadores. Quaisquer outros itens, tais como agasalhos e mochilas, devem ser colocados fora da área de jogo.

13. Quando os jogadores estiverem prontos, apontar e nomear o primeiro sacador, dizendo "zero iguais" (love all) ou "zero a zero" . Em uma partida por equipe, você pode usar o nome do jogador ou o nome da equipe, ou ambos. Ajustar os indicadores de pontos para "0-0" (Figura 3).

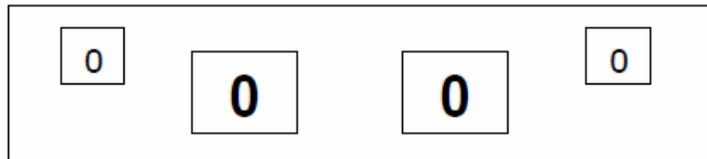


Figura 3: 0-0 no primeiro set

14. Iniciar o cronômetro assim que o primeiro jogador sacar, parar e reiniciar para pausas importantes no jogo, tais como, o tempo dispensado para uso da toalha ou recuperar a bola de fora da área de jogo. Dizer "tempo" quando o jogo alcançar 10 minutos, a menos que a aceleração já esteja em operação ou no mínimo 18 pontos no total já tenham sido marcados.

15. Após o final de cada rali, indicar o resultado pelo sinal de mão apropriado e, logo que possível, anunciar a nova pontuação ou repetir o último placar em decorrência de um let. Se houver uma mudança de saque, apontar para o próximo sacador. Você também pode nomear o próximo sacador. Não alterar os indicadores até que o árbitro tenha sinalizado ou anunciado a concessão de um ponto (Figura 4).

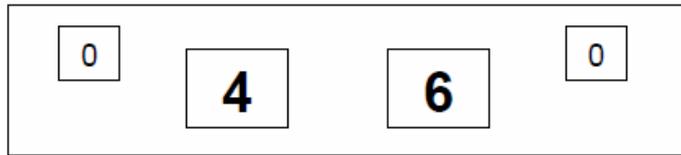


Figura 4: 4-6 no primeiro set

16. Desencorajar os jogadores a perderem tempo usando meios como procurar instrução, passear ao redor da área de jogo entre ralis, quicar a bola insistentemente antes de sacar ou fazer longas discussões com um parceiro de dupla.

17. Somente durante ralis, certificar-se de que os jogadores não estejam recebendo instrução, seja por palavras ou por sinais. Na primeira ocasião, advertir qualquer um que esteja instruindo ilegalmente; se a infração for repetida, expulsar o técnico da área de jogo pelo restante daquela partida ou, em uma partida por equipe, até o fim de todas as partidas .

18. No final de um set, anunciar a pontuação, o vencedor e deixar os indicadores mostrando a pontuação final, sem alterar a pontuação dos sets (Figura 5). Permanecer alerta e procurar qualquer mau comportamento imediatamente após o final de um set e marque o resultado na súmula.

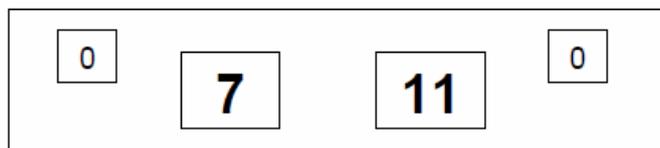


Figura 5: no final do 1º set

19. Se necessário, lembrar aos jogadores que eles devem deixar suas raquetes sobre a mesa entre os sets, a não ser que o árbitro da partida permita que eles a levem. Se as raquetes forem levadas, lembrar que elas devem ser inspecionadas novamente antes do próximo set. No entanto, se a raquete estiver amarrada à mão, permitir ao jogador mantê-la dessa maneira.

20. Após cada set e durante intervalos autorizados, recolher e reter a bola do jogo. Verificar se os separadores estão em suas posições corretas. Cronometrar o intervalo entre os sets e outros intervalos autorizados, e chamar os jogadores de volta à mesa logo após término do tempo permitido.

21. Durante os intervalos, não caminhar pela área de jogo conversando com outros oficiais de partida. Permanecer em seus assentos, a menos que seja necessário mover-se por razões como recuperar a bola ou ajustar a mesa, rede ou separadores.

22. Pouco antes dos jogadores retornarem para o próximo set, ajustar a pontuação do placar para a posição em branco e alterar a pontuação apropriada dos sets para refletir o resultado do set anterior (Figura 6). Lembrar ainda de mudar quaisquer cartões amarelos, vermelhos ou brancos, para o lado correto. Ajustar a pontuação do placar para "0-0" no momento em que o árbitro anunciar este placar (Figura 7).

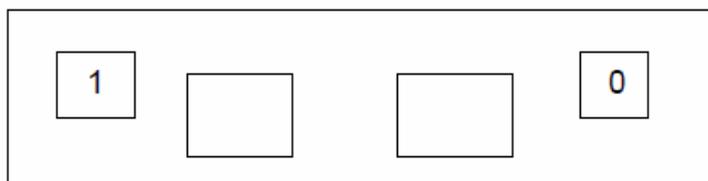


Figura 6: Pouco Antes do 2º set

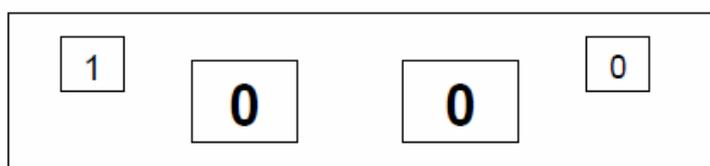


Figura 7: 0-0 no 2º set

23. Ao final de uma partida, anunciar o resultado e, em uma partida por equipe, o novo ou o placar final desta partida por equipe. Completar a súmula e pedir aos jogadores (em uma partida individual) ou para os capitães da equipe (em uma partida por equipe) para assiná-la no local apropriado. Muitas vezes isto não é necessário, e ter a súmula assinada ou não é uma informação que os árbitros devem

receber após decisão do árbitro geral. Deixar por alguns momentos os indicadores mostrando a pontuação final e a pontuação dos sets anteriores (Figura 8).



Figura 8: No final da partida

24. Entregar a súmula imediatamente aos oficiais apropriados. Antes de sair da área de jogo, coletar a bola da partida e outras sobressalentes, bem como quaisquer peças de uniforme, toalhas ou outros itens que foram deixados para trás. Se necessário, coletar as raquetes designadas para um teste após a partida. Reajustar os indicadores para a posição totalmente em branco (Figura 1).

25. Finalmente, certificar-se de estar ciente e pronto para aplicar quaisquer procedimentos adicionais ou métodos especiais de apresentação que foram estipulados para a competição em particular que irá atuar; em caso de dúvida, consultar o árbitro geral.

Vídeos de treinamentos sobre procedimentos também podem ser encontrados no website da URC:

<https://www.itf.com/committees/umpires-referees/videos/>

Anexo B – Código de Conduta dos Oficiais de Partida

Assim como é exigido dos jogadores um alto padrão de profissionalismo e conduta, a ITTF exige um alto padrão de profissionalismo e conduta de seus oficiais, bem como de todos os oficiais participantes em eventos autorizados e reconhecidos pela ITTF. Os oficiais da ITTF que não cumprirem as diretrizes estabelecidas podem estar sujeitos a um processo disciplinar formal.

Os oficiais da partida, especialmente quando estão uniformizados, são embaixadores do esporte, da ITTF e das suas Associações. Em uma competição internacional, eles são convidados da Associação anfitriã e devem respeitar suas tradições e seus costumes sociais. As seguintes diretrizes, que podem ainda ser complementadas, pretendem ser um lembrete sobre os aspectos de conduta que demandam atenção especial.

1. Oficiais de Partida Devem

- 1.1. Estudar e certificar-se de que compreendam todas as regras, responsabilidades e procedimentos relevantes para a competição em que estão atuando;
- 1.2. Estar em boas condições físicas, com visão e audição normais;
- 1.3. Estar com uniforme adequado e manter sua aparência e higiene pessoal;
- 1.4. Estar pronto para todas as atribuições;
- 1.5. Manter rigorosa imparcialidade e evitar qualquer relacionamento com jogadores ou técnicos que possam lançar dúvidas sobre essa imparcialidade;
- 1.6. Encaminhar todas as questões não relacionadas às suas funções ao árbitro geral ou outro oficial apropriado da competição;
- 1.7. Sempre que possível, evitar atividades individuais desacompanhadas e que não possam ser observadas (quando na função de supervisão

ou quando possa existir um desequilíbrio de poder) particularmente com pessoas menores de 18 anos;

1.8. Garantir que suas decisões e ações contribuam para um ambiente seguro;

1.9. Garantir que suas decisões e ações contribuam para um ambiente livre de assédio;

1.10. Conduzir-se de forma profissional e ética em todos os momentos, respeitando a autoridade do árbitro geral, respeitando também os organizadores, outros oficiais do evento, jogadores e o público.

2. Oficiais de Partida não Devem

2.1. Discutir incidentes do campeonato ou outras questões relacionadas às suas responsabilidades com os jogadores, espectadores ou mídia, mas devem encaminhar tais questões ao árbitro geral e ao comitê do campeonato;

2.2. Aceitar presentes pessoais dos jogadores, técnicos e equipes. Presentes fornecidos pela organização anfitriã a todos os oficiais podem ser aceitos;

2.3. Consumir bebidas alcoólicas ou ingerir drogas ou medicamentos que inibam o desempenho antes da partida no dia em que devam atuar;

2.4. Criticar publicamente outros oficiais ou de outra forma desacreditar o esporte, incluindo o uso de mídia social;

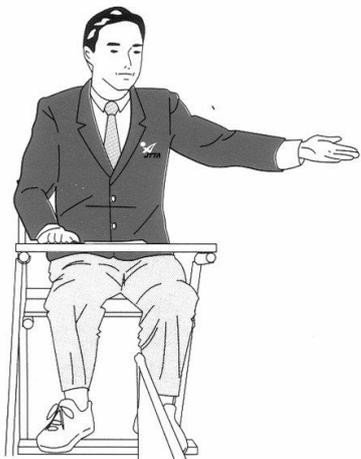
2.5. Tolerar comportamentos prejudiciais ou abusivos, mas relatá-los ao Presidente do

URC quando o caso não for resolvido a contento das partes envolvidas;

Favor consultar o Manual da ITTF para as políticas adotadas em relação ao Anti-assédio e Apostas, e Corrupção ilegais.

O URC reserva-se no direito de agir se um oficial se desviar deste código de conduta.

ANEXO C - SINAIS DE MÃO E ANÚNCIOS



1. Próximo sacador e vencedor do set/partida



2. Let/Pare



3. Ponto

Ao efetuar os sinais de mão, certificar-se de que eles estão claramente separados. Por exemplo, não indicar um ponto com um braço e ao mesmo tempo indicar o próximo sacador com o outro braço.

Sinais Manuais para Saques Ilegais

1. Se a bola não for lançada pelo menos 16cm depois de sair da palma da mão livre, o árbitro ou o árbitro assistente deve mostrar o sinal manual conforme exibido na Figura 1

Comunicação Verbal: Não lançada o suficiente



Figura 1: Não lançada o suficiente

2. Se o saque não começar com a bola descansando livremente na palma aberta e imóvel da mão livre do sacador, o árbitro ou o árbitro assistente deve mostrar o sinal manual conforme exibido na Figura 2

Comunicação Verbal: Palma da Mão não Aberta



Figura 2: Palma da Mão Não Aberta

3. Se o saque iniciar com a bola descansando livremente sobre os dedos da mão livre imóvel do sacador, o árbitro ou o árbitro assistente deve mostrar o sinal manual conforme exibido na Figura 3

Comunicação Verbal: Bola sobre os dedos



Figura 3: Bola sobre os dedos

4. Se a bola estiver abaixo do nível da superfície de jogo desde o início do saque até que seja golpeada, o árbitro ou o árbitro assistente deve mostrar o sinal manual conforme exibido na Figura 4

Comunicação Verbal: Abaixo da superfície de jogo



Figura 4: Abaixo da superfície de jogo

5. Se a bola estiver dentro da linha de fundo da mesa do sacador desde o início do saque até que seja golpeada, ou que seja golpeada dentro da linha de fundo da mesa do sacador, o árbitro ou o árbitro assistente deve mostrar o sinal manual conforme exibido na Figura 5

Comunicação Verbal: Dentro da linha de fundo da mesa

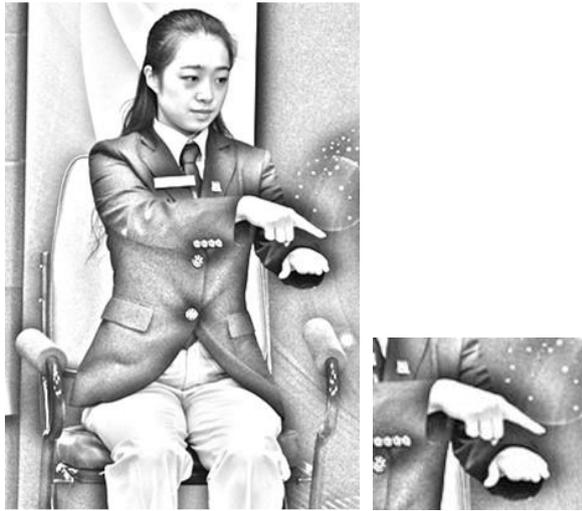


Figura 5: Dentro da linha de fundo da mesa

6. Se a bola não for projetada o mais próximo da verticalidade, descrevendo um arco, o árbitro ou o árbitro assistente deve mostrar o sinal manual conforme exibido na Figura 6(1) a 6(2)

Comunicação Verbal: Não verticalmente



Figura 6(1): Não verticalmente



Figura 6(2): Não verticalmente

7. Se a bola estiver escondida do recebedor pelo sacador, ou seu parceiro de dupla, ou por qualquer coisa que eles vistam ou carreguem, o árbitro ou o árbitro assistente deve mostrar o sinal manual conforme exibido na Figura 7

Comunicação Verbal: Escondido pelo... (cotovelo, ombro, cabeça ou parceiro)



Figura 7: Escondido pelo... (cotovelo, ombro, cabeça ou parceiro)

Se o jogador perguntar a razão por que ou onde, o árbitro usará seu dedo indicador para mostrar o ocorrido. Por exemplo, se a bola estiver escondida do recebedor pelo ombro do sacador, o árbitro deve mostrar o sinal manual conforme exibido na Figura 7(1)

Comunicação Verbal: escondido pelo ombro



Figura 7(1): Escondido pelo ombro

	A	B	C	D	E
1	SITUAÇÃO	SINALIZAÇÃO DO ÁRBITRO	ANÚNCIO DO ÁRBITRO	SINALIZ. DO ÁRBITRO ASSISTENTE	ANÚNCIO DO ÁRBITRO ASSISTENTE
2	Início do set	Apontar com a mão aberta para o primeiro sacador ¹	“X no saque, 0-0” (ou qualquer outro anúncio decidido)	Nenhum	Nenhum
3	Mudança no saque	Apontar com a mão aberta para o próximo sacador ¹	Nenhum	Nenhum	Nenhum
4	Retomada de jogo após intervalo autorizado	Apontar com a mão aberta para o próximo sacador ¹	Repetir a pontuação	Nenhum	Nenhum
5	Ponto	Levantar o braço do lado do ganhador(es) do ponto de forma que o braço esteja na horizontal e o antebraço na	Nova Pontuação	Nenhum	Nenhum

Confederação Brasileira de Tênis de Mesa

Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22281-050

+55 21 2579-0650
cbtn@cbtn.org.br
www.cbtn.org.br

		vertical com a mão fechada para cima ³			
6	Saque toca a rede	Assim que a bola tocar o lado correto, levantar o braço acima da cabeça ² , apontar para a rede se necessário	“Let” e repetir a pontuação anterior	Assim que a bola tocar o lado correto, levantar o braço acima da cabeça ² , apontar para rede se necessário	Nenhum
7	Saque ilegal	Levantar o braço do lado do ganhador(es) do ponto de forma que o braço esteja na horizontal e o antebraço na vertical com a mão fechada para cima ³	“Falta” e a nova pontuação	Levantar o braço acima da cabeça ²	“Falta” e avisar o árbitro a quem pontuar, se necessário

Confederação Brasileira de Tênis de Mesa

Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22281-050

+55 21 2579-0650
cbtn@cbtn.org.br
www.cbtn.org.br

8	No saque de duplas, a bola toca a metade errada do lado	Indicar ponto para o recebedor ³ , apontar para a linha central se necessário	“Falta” e a nova pontuação	Nenhum	Nenhum
9	Falta no saque (ex: a bola não tocou a mesa)	Indicar ponto para o recebedor ³	Nova pontuação	Nenhum	Nenhum
10a	Saque de legalidade duvidosa quando decidido pelo árbitro (1ª ocasião na partida)	Levantar o braço acima da cabeça ²	“Let”, advertir o sacador, e repetir a pontuação anterior	Nenhum	Nenhum

Confederação Brasileira de Tênis de Mesa

Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22281-050

+55 21 2579-0650
cbtn@cbtn.org.br
www.cbtn.org.br

10b	Saque de legalidade duvidosa quando é decidido pelo árbitro assistente (1ª ocasião na partida)	Levantar o braço acima da cabeça ²	“Let” e repetir a pontuação anterior	Levantar o braço acima da cabeça ²	“Pare”, advertir sacador e avisar o árbitro que anuncia “Let”
-----	--	---	--------------------------------------	---	---

	A	B	C	D	E
	SITUAÇÃO	SINALIZAÇÃO DO ÁRBITRO	ANÚNCIO DO ÁRBITRO	SINALIZ. DO ÁRBITRO ASSISTENTE	ANÚNCIO DO ÁRBITRO ASSISTENTE
11a	Saque de legalidade duvidosa quando é decidido pelo árbitro (outras ocasiões pelo	Indicar ponto para o recebedor	“Falta” e a nova pontuação	Nenhum	Nenhum

Confederação Brasileira de Tênis de Mesa

Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22281-050

+55 21 2579-0650
cbtn@cbtn.org.br
www.cbtn.org.br

	mesmo jogador ou dupla)				
11b	Saque de legalidade duvidosa quando é decidido pelo árbitro assistente (outras ocasiões pelo mesmo jogador ou dupla)	Indicar ponto para o recebedor ³	Nova pontuação	Levantar o braço acima da cabeça ²	“Falta”, se necessário avisar o árbitro que irá anunciar a nova pontuação
12	Interrupção de jogo (ex.: bola entrando na área de jogo)	Levantar o braço acima da cabeça ²	“Let” e repetir a pontuação anterior	Levantar o braço acima da cabeça ²	“Pare”
13	Erro na ordem de sacar, receber ou lado percebido durante o rali	Levantar o braço acima da cabeça ²	“Let”, corrigir a ordem e repetir a pontuação anterior	Nenhum	Nenhum
14	Instrução dada durante o rali, primeira ocorrência	Levantar o braço acima da cabeça segurando um cartão amarelo para o infrator, sem sair da cadeira	“Let”, se a bola estiver em jogo advertir o técnico e repetir a pontuação anterior	Levantar o braço acima da cabeça ²	“Pare” e informar o árbitro

Confederação Brasileira de Tênis de Mesa

Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22281-050

+55 21 2579-0650
cbtm@cbtm.org.br
www.cbtm.org.br

15	Instrução dada durante o rali, ocorrência subsequente	Levantar o braço acima da cabeça segurando um cartão vermelho para o infrator, sem sair da cadeira	“Let”, se a bola está em jogo, expulsar o técnico da área de jogo e repetir a pontuação anterior	Levantar o braço acima da cabeça ²	“Pare” e informar o árbitro
16	Bola obstruída pelo jogador	Indicar ponto para o vencedor(es) do ponto ³	Nova pontuação	Levantar o braço acima da cabeça ²	“Pare” e informar o árbitro
17	Qualquer outra situação que não interrompa automaticamente o jogo	Levantar o braço acima da cabeça ²	“Pare”, nova pontuação mais qualquer anúncio adicional necessário dentro de 18.4	Nenhum	Nenhum
18	Bola na quina no lado próximo do árbitro assistente finalizando o rali	Indicar ponto para o vencedor(es) do ponto ³	Nova pontuação	Apontar para o local do contato se necessário	“Quina”
19	Bola na quina em qualquer outro lado finalizando o rali	Indicar ponto para o ganhador(es) do ponto ³ . Apontar para o local de contato se necessário	Nova pontuação	Nenhum	Nenhum

Confederação Brasileira de Tênis de Mesa

Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22281-050

+55 21 2579-0650
cbtn@cbtn.org.br
www.cbtn.org.br

	A	B	C	D	E
	SITUAÇÃO	SINALIZAÇÃO DO ÁRBITRO	ANÚNCIO DO ÁRBITRO	SINALIZ. DO ÁRBITRO ASSISTENTE	ANÚNCIO DO ÁRBITRO ASSISTENTE
20	A bola bate no lado da mesa mais próximo do árbitro assistente finalizando o rali	Indicar ponto para o vencedor(es) do ponto ³	Nova pontuação	Levantar o braço acima da cabeça ²	“Lado”
21a	Tempo alcançado para o final do aquecimento ou entre sets (se o árbitro assistente for o cronometrista)	Nenhum	Nenhum	Levantar o braço acima da cabeça ²	“Tempo”
21b	Tempo alcançado para o final do aquecimento entre sets (se o árbitro for cronometrista)	Levantar o braço acima da cabeça ²	“Tempo”	Nenhum	Nenhum

Confederação Brasileira de Tênis de Mesa

Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22281-050

+55 21 2579-0650
cbtm@cbtm.org.br
www.cbtm.org.br

22	Tempo limite alcançado (se o árbitro assistente for o cronometrista)	Levantar o braço acima da cabeça ² , após o sinal e o anúncio do árbitro assistente	“Let” se necessário anunciar que a aceleração será aplicada e repetir a pontuação anterior	Levantar o braço acima da cabeça ²	“Tempo”
23	Tempo limite alcançado (se o árbitro for o cronometrista)	Levantar o braço acima da cabeça ² ,	“Tempo”, anunciar que a aceleração será aplicada e repetir a pontuação anterior	Nenhum	Nenhum
24	Pedido de tempo técnico	Levantar o braço acima da cabeça ² , segurando o cartão branco no lado do jogador ou dupla que solicitou o tempo técnico, até que o árbitro assistente tenha colocado o marcador especial sobre a mesa	“Tempo técnico”	Colocar o marcador especial (ou cartão branco) no lado do jogador ou dupla solicitante. Ficar de pé próximo a mesa do árbitro assistente até o momento de retirar o marcador (ou cartão branco)	Nenhum

Confederação Brasileira de Tênis de Mesa

Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22281-050

+55 21 2579-0650
cbtm@cbtm.org.br
www.cbtm.org.br

25	Pedido de tempo técnico (sem árbitro assistente)	Levantar o braço acima da cabeça ² segurando o cartão branco no lado do jogador ou dupla que solicitou o tempo técnico	“Tempo técnico”		
----	--	---	-----------------	--	--

	A	B	C	D	E
	SITUAÇÃO	SINALIZAÇÃO DO ÁRBITRO	ANÚNCIO DO ÁRBITRO	SINALIZ. DO ÁRBITRO ASSISTENTE	ANÚNCIO DO ÁRBITRO ASSISTENTE
26	Final do tempo técnico (se o árbitro assistente for cronometrista)	Quando os jogadores retornarem, apontar com a mão aberta para o próximo sacador ¹	Repetir a pontuação anterior	Remover o marcador especial (ou cartão branco) da mesa e colocar o cartão branco perto ou no placar da pontuação	Levantar o braço acima da cabeça e anunciar “Tempo” se os jogadores não tiverem retornado
27	Final do tempo técnico (se o árbitro for cronometrista)	Quando os jogadores retornarem, apontar com a	Levantar o braço acima da cabeça e anunciar “Tempo” se os jogadores	Remover o marcador especial (ou cartão branco) da mesa e	Nenhum

Confederação Brasileira de Tênis de Mesa

Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22281-050

+55 21 2579-0650
cbtm@cbtm.org.br
www.cbtm.org.br

		mão aberta para o próximo sacador ¹	não tiverem retornado; repetir a pontuação anterior	colocar o cartão branco perto ou no placar da pontuação	
28	Mau comportamento (1ª ocasião)	Segurar o cartão amarelo em direção ao infrator, sem sair da cadeira	“Let” se a bola está em jogo advertir o infrator e repetir a pontuação anterior	Levantar o braço acima da cabeça ² . Colocar um cartão amarelo perto ou no placar da pontuação	“Pare” e informar o árbitro
29	Mau comportamento (2ª e 3ª ocasiões)	Segurar o cartão amarelo e vermelho em direção ao infrator, sem sair da cadeira, indicar ponto para o vencedor(es) do ponto ³	“Let”, se a bola estiver em jogo, a nova pontuação após conceder ponto(s) de penalidade	Levantar o braço acima da cabeça ² . Colocar os cartões amarelo/ vermelho perto ou no placar da pontuação se houver espaço	“Pare” e informar o árbitro
30	Final do set	Indicar com a mão aberta para o vencedor ¹	Vencedor do set e anúncio verbal do fim do set	Nenhum	Nenhum

Confederação Brasileira de Tênis de Mesa

Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22281-050

+55 21 2579-0650
cbtn@cbtn.org.br
www.cbtn.org.br

31	Final da partida	Indicar com a mão aberta para o vencedor ¹	Resultado da partida e anúncio verbal após o final da partida	Nenhum	Nenhum
----	------------------	---	---	--------	--------

Quando a bola tocar a rede durante o saque, o árbitro deve esperar até que a bola toque no lado correto ou metade do lado, e fazer o anúncio apropriado, muito melhor do que introduzir um sinal adicional ou anunciar antes do término daquele rali, o que pode interferir no jogo.

*Se o saque for um let e o árbitro não parar o jogo então o árbitro assistente deve anunciar “Pare”.

Números sobrescritos na tabela referem-se aos diagramas dos 3 sinais de mão.

Confederação Brasileira de Tênis de Mesa

Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22281-050

 +55 21 2579-0650
 cbtm@cbtm.org.br
 www.cbtm.org.br

CHAMADAS DO ÁRBITRO

a) Desperdício de tempo: Os jogadores não devem atrasar o jogo intencionalmente por:

- Levar muito tempo antes de sacar
- Levar muito tempo como recebedor quando o sacador estiver pronto
- Levar muito tempo para buscar a bola entre os ralis
- Levar muito tempo durante a pausa para a toalha
- Atrasar o jogo para buscar instrução do treinador
- Não retornar imediatamente para a mesa quando o árbitro ou o árbitro assistente dizer "Tempo"

O objetivo desta chamada é entendido como atrasar o jogo intencionalmente em qualquer circunstância.

b) Abuso da bola: Os jogadores não devem bater, chutar ou arremessar a bola violentamente, perigosamente ou com raiva durante suas presenças na área de jogo. O objetivo desta chamada é entendido como jogar a bola fora da área de jogo, intencionalmente ou imprudentemente, bater na bola dentro da área de jogo de forma perigosa ou imprudente, ou bater na bola desconsiderando as consequências.

c) Abuso da raquete: Os jogadores não devem bater, chutar ou lançar sua raquete dentro da área de jogo de modo violento e perigoso. O objetivo desta chamada é entendido como destruir ou danificar a raquete de maneira intencional, perigosa e violenta, ou bater intencionalmente ou violentamente com a raquete, na rede, no lado da mesa, na mesa do árbitro ou em outro acessório, durante uma partida, por motivo raiva ou frustração.

d) **Abuso de equipamento:** Os jogadores não devem bater, chutar, levantar e atirar qualquer equipamento dentro da área de jogo de forma violenta, perigosa ou com raiva. O objetivo desta chamada é entendido como destruir ou danificar equipamento de modo intencional, perigoso violenta ou imprudente durante uma partida por motivo de raiva ou frustração.

e) **Abuso físico:** Os jogadores não devem, em nenhum momento, abusar fisicamente de nenhum oficial, adversário, espectador ou outra pessoa dentro do recinto da área de jogo. O objetivo desta chamada é entendido como tocar sem autorização um oficial, adversário, espectador ou outra pessoa.

f) **Abuso Verbal:** Os jogadores não devem, em nenhum momento, abusar verbalmente de um árbitro, adversário, espectador ou outra pessoa dentro do recinto da área de jogo. O abuso verbal é entendido como uma afirmação dirigida a um oficial, adversário, espectador ou outra pessoa, implicando desonestidade, deprecição, insulto ou abuso.

g) **Obscenidade Audível:** Os jogadores não devem usar obscenidade audível durante suas presenças na área de jogo. Obscenidade audível é entendida como o uso de palavras comumente conhecidas e entendidas como profanas e proferidas de forma clara e alta o suficiente para serem ouvidas.

h) **Obscenidade Visível:** Os jogadores não devem fazer gestos obscenos de qualquer natureza durante suas presenças na área de jogo. A obscenidade visível é entendida quando um jogador realiza sinais com as mãos, corpo e/ou raquete ou bolas que comumente têm um significado obsceno.

i) **Conduta Antidesportiva:** Os jogadores devem sempre se comportar de maneira esportiva e dar a devida atenção à autoridade dos árbitros e aos direitos dos adversários, espectadores e outros. Uma conduta antidesportiva é entendida como qualquer má conduta de um jogador que seja claramente abusiva ou prejudicial ao sucesso.



Confederação Brasileira de Tênis de Mesa

Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo

Rio de Janeiro - RJ - Brasil

CEP 22281-050



+55 21 2579-0650



cbtm@cbtm.org.br



www.cbtm.org.br

ANEXO D – Procedimentos na Área de Jogo

Introdução

Tudo o que é visível e possa ocorrer à vista dos espectadores e da mídia (repórteres, televisão e fotógrafos) é considerado área de jogo. A partir do momento em que um árbitro ou árbitro geral entrar na área de jogo, eles estão limitados pela conduta e procedimentos da área de jogo.

As ações e o desempenho de cada árbitro na área de jogo devem ser uniformes em todos os aspectos - não apenas na condução da partida, mas também no percurso que eles fazem para entrada/saída das áreas de jogo designadas, desempenhando seus deveres antes e após a partida, bem como as interações com jogadores, espectadores e outros oficiais na área de jogo.

Preparações antes da partida

Os árbitros devem se reportar ao Árbitro Geral - ou um adjunto designado que gerencia as programações dos árbitros - pelo menos 55 minutos para eventos de equipe, ou 30 minutos para eventos individuais, antes do início da sessão a eles designada, para se prepararem e ficarem prontos para cumprir suas responsabilidades.

O árbitro é responsável pelo sorteio (em eventos por equipe), bem como pela seleção de bola antes da partida, inspeção da raquete e controle das camisas (cores e propagandas); e em duplas/equipes também verificar shorts ou saia. Ele deve checar os números ou nomes dos jogadores no caso de serem usados, e em alguns eventos é recomendado saber do técnico ou jogador sobre o lado preferido do banco. O árbitro deve perguntar o nome do técnico designado em eventos que não são por equipe. Ele deve cumprir essas responsabilidades em uma área designada pelo menos

20 minutos antes do início de uma partida, e certificar-se de que as escolhas sejam registradas na súmula.

Após concluir estas responsabilidades, o árbitro deve aguardar na Área de Concentração antes de ir para a área de jogo. A equipe de árbitros deve estar pronta com a súmula e as bolas (bem como as raquetes testadas quando aplicável). Aproximadamente 5 minutos antes do início programado de cada partida (ou imediatamente após o término da partida anterior), a equipe de árbitros inicia o “procedimento de entrada” para a mesa designada.

Antes de entrar na área de jogo, o árbitro e o árbitro assistente devem conferir e discutir quaisquer casos pertinentes para a próxima partida. Eles devem concordar sobre quem irá cronometrar o período de aquecimento, os intervalos entre sets (normalmente o árbitro assistente) e quem irá cronometrar os tempos técnicos (normalmente o árbitro). Ambos devem concordar sobre como irão se comunicar durante a partida, sem necessariamente ter que se aproximarem fisicamente entre os pontos ou entre sets.

Pouco antes de entrar na área de jogo, o árbitro e o árbitro assistente devem se alinhar próximo à entrada da área de jogo, preparando para entrarem juntos como uma equipe. O árbitro deve estar na frente levando a súmula e a caixa de bolas na sua mão esquerda. Quando o sistema multi-bolas estiver em uso, as bolas serão preferencialmente trazidas mais cedo, quer pelo árbitro assistente ou outro oficial da partida, por ex. pegadores(as) de bola.

Nem o árbitro e nem o árbitro assistente devem carregar nada mais nas mãos para a área de jogo. Tudo o que um árbitro e um árbitro assistente precisar levar para cumprir com suas responsabilidades - caneta, cronômetro, medidores de rede (plástico e tensor), cartões amarelo/vermelho/branco, moeda, flanela - devem estar na pasta usada como prancheta para a súmula ou nos bolsos, e não estar visível ou pendurados no uniforme ou no pescoço. Coloque todas as bolsas e pertences pessoais em uma área designada fora da área de jogo. A única exceção a isso podem ser as raquetes que foram testadas e levadas em envelopes de papel (ou sacos se os envelopes não estiverem disponíveis) pelo árbitro ou árbitro assistente. Os envelopes devem ser carregados como se fossem uma pasta, não uma bolsa.

Chegada à Área de Jogo – Procedimentos Recomendados de Entrada/Saída

Quando a equipe de árbitros estiver pronta, eles entram na área de jogo em linha reta, em passo uniforme, com o árbitro liderando o percurso para a área de jogo designada. Durante a apresentação das partidas no último dia, pode ser apropriado uma música introdutória anunciando a entrada dos jogadores e oficiais na área de jogo.

Com ou sem música introdutória, a equipe de árbitros deve entrar em linha reta, calmamente, com passos ordenados, e movimentos normais das mãos. O objetivo não é simular um desfile militar, mas sim um espírito que uma equipe unificada está a caminho para desempenhar uma tarefa a ela atribuída.

É comum haver um grupo de árbitros entrando na área de jogo como uma equipe - cada um seguindo à sua respectiva mesa. Neste caso, os árbitros e árbitros adjuntos se reunirão no local designado como área de preparação. As equipes de árbitros se alinharão na ordem de sequência de suas mesas, se encaminharão em direção à área de jogo como um grupo, passo a passo, seguindo a primeira pessoa da fila.

Logo que cada equipe de oficiais chegue à sua respectiva área de jogo, eles se viram e prosseguem com os procedimentos, seja com ou sem apresentação formal. Com apresentação formal em várias mesas, os árbitros às vezes são instruídos a ficar parado e esperar até que todas as equipes de árbitros tenham chegado às suas respectivas posições.

Sem apresentação formal

No início da partida, o árbitro e o árbitro assistente entram na área de jogo como uma equipe. Eles devem ir para a posição de cada um diretamente para iniciar suas responsabilidades, sem apertar as mãos.

No final da partida, após todas as responsabilidades pós-partida serem concluídas, o árbitro e o árbitro assistente devem esperar pelo seu parceiro em sua

própria posição e depois sair como uma equipe quando estiverem prontos, sem ficar em posição de sentido. O árbitro deve liderar ao sair.

Com apresentação formal

No início de uma partida, o árbitro e o árbitro assistente devem seguir as instruções do Árbitro Geral/Gerente da Competição. Após entrar na área de jogo, a equipe de árbitros permanece parada, de pés juntos e mãos ao lado. O árbitro deve manter a súmula e as bolas na mão esquerda na ausência de quaisquer instruções alternativas por parte do Árbitro Geral/Gerente da Competição. Se as raquetes testadas forem trazidas à área de jogo, o árbitro ou árbitro assistente deve também segurá-las. Não há necessidade de dar um passo à frente quando apresentado, basta um aceno de cabeça (não uma reverência). A equipe de árbitros pode apertar as mãos antes do início de seus procedimentos antes da partida.

No final da partida, após todas as responsabilidades pós-partida serem concluídas, o árbitro e o árbitro assistente devem aguardar pelo seu parceiro no local designado conforme indicado pelo Árbitro Geral/Gerente de Competição. Se nenhuma instrução for dada, o árbitro e o árbitro assistente devem esperar por seu parceiro em sua própria posição e, em seguida, sair como uma equipe quando estiverem prontos, sem ficar em posição de sentido. O árbitro deve liderar ao sair.

Um árbitro nunca deve passar sobre qualquer separador. Ele deve sempre abrir um espaço entre dois separadores, passar ao redor com cuidado, e fechar este espaço depois de passar por ele.

Pode haver um ponto de entrada designada para a equipe de árbitros entrar em cada área de jogo. Normalmente, o ponto de entrada em cada área de jogo deve ser um dos cantos mais próximos do lado da cadeira do árbitro.

Quando disponível, o locutor da área de jogo deve apresentar os árbitros aos espectadores e à mídia pelo nome e associação.

Sob algumas condições - normalmente durante partidas especiais - os jogadores também entrarão com ou após a equipe de árbitros. A ordem normal é árbitro-jogadores-árbitro assistente. Neste caso, jogadores, duplas ou equipes ficariam ao lado

do árbitro e os outros jogadores, duplas ou equipes ficariam ao lado do árbitro assistente.

Procedimentos Antes da Partida

Antes do início do período de aquecimento, o árbitro deve:

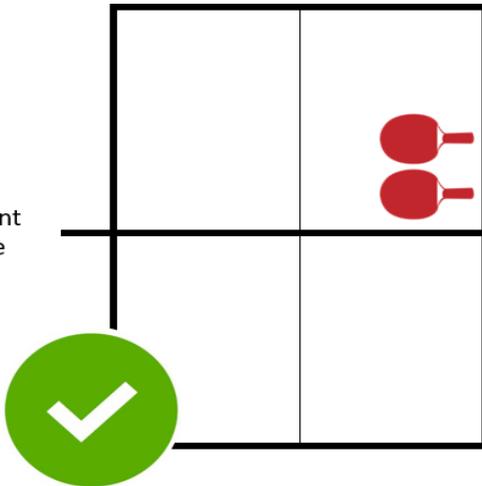
- Fazer checagem completa da raquete. Se as raquetes foram checadas antes da partida, que será o caso na maioria das principais competições, as raquetes serão trazidas para a mesa em envelopes de papel (ou bolsas). O árbitro (ou árbitro assistente) retira as raquetes dos envelopes e as coloca na mesma metade da mesa para os jogadores pegarem. Colocar as raquetes de forma que nenhuma parte se estenda para fora da mesa, minimizando o risco de queda. Recomenda-se que as raquetes sejam colocadas com o lado colorido para cima. Não entregar os envelopes contendo as raquetes para os jogadores. Para detalhes completos dos procedimentos de fluxo de trabalho em relação à controle de raquete, consultar a página do URC no website da ITTF.

• Bench



• Bench

• Assistant
umpire



• Umpire



- Coloured side up - to visualize non-black side
- Handles fully on table – to reduce the risk of racket falling off the table.

- Lado colorido para cima – lado preto não visível
- Cabos inteiramente sobre a mesa – para reduzir o risco da raquete cair da mesa.

Confederação Brasileira de Tênis de Mesa

Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22281-050

+55 21 2579-0650
cbtm@cbtm.org.br
www.cbtm.org.br



- Verificar a cor da camiseta, se isto não foi realizado antes.
 - Verificar a cor do short/saia (em duplas/equipe), se não foi realizado antes.
 - Verificar os números dos jogadores (bem fixados e os anúncios totalmente visíveis) ou nomes, se exigido pelo Árbitro Geral ou Comitê Organizador.
 - Confirmar o técnico designado para eventos que não são por equipe.
 - Realizar o sorteio para determinar o sacador/recebedor e a escolha dos lados.
 - Certificar-se de que o árbitro assistente esteja pronto para iniciar o cronômetro para o período de aquecimento se for ele o responsável pelo tempo
 - Preencher as informações relevantes na súmula
 - Sentar-se na cadeira do árbitro durante todo o período de aquecimento.
- Enquanto o árbitro está conduzindo suas funções com os jogadores, o árbitro assistente deve:
- Certificar-se de que os indicadores de ponto e de set estejam em branco.
- Assim que ambos os jogadores ou duplas estiverem presentes na área de jogo mudar os indicadores do set para 0-0
- Verificar se os prendedores de rede estão presos firmemente à mesa e não deixar o cordão pendurado
 - Verificar a tensão e altura da rede
 - Verificar a limpeza da mesa e do piso - remover quaisquer detritos
 - Organizar e endireitar os separadores

Confederação Brasileira de Tênis de Mesa

Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22281-050

+55 21 2579-0650
cbtn@cbtn.org.br
www.cbtn.org.br

- Colocar os cartões dos nomes no local apropriado, se fornecidos pelo árbitro geral ou pelo comitê organizador
- Iniciar o cronômetro assim que o aquecimento começar
- Sentar-se na cadeira do árbitro assistente durante todo o período de aquecimento /.

Ocasionalmente, a cadeira do árbitro não tem uma mesa ou local para colocar a súmula. Neste caso, é recomendável que o árbitro assistente preencha a súmula.

Início da Partida

No início do primeiro set:

- Quando o tempo de aquecimento terminar, quem estiver cronometrando o tempo deve levantar o braço e anunciar "Tempo"
- Certificar-se que o sacador está com a bola antes de fazer qualquer anúncio. Não pedir a bola de volta antes fazer o anúncio e, posteriormente, devolvê-la após o anúncio, pois isso não é uma boa apresentação.
- Quando o sacador estiver pronto, olhar rapidamente para ver se o recebedor também está pronto
- Anuncie os sobrenomes dos jogadores
 - "Keen contra Boll"
 - "Primeiro set"
- Aponte para o sacador e anuncie;
 - "Keen no saque" (ou "Sacando Keen")
 - "Zero Iguais" ou "Zero-Zero" ("Love All" é utilizado somente em inglês)

Assim que o árbitro anunciar "zero iguais", o árbitro assistente altera o indicador de pontos para 0-0, o cronometrista inicia o cronômetro, e a partida começa.

O árbitro deve fazer todo esforço para pronunciar o nome de cada jogador corretamente. Se em dúvida sobre a pronúncia – perguntar ao jogador durante a checagem da raquete.

Confederação Brasileira de Tênis de Mesa

Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22281-050

 +55 21 2579-0650
 cbtm@cbtm.org.br
 www.cbtm.org.br

Em uma partida por equipe, usar o nome da equipe em vez do nome do jogador.

Procedimentos durante a Partida.

Consulte o diagrama no Anexo D para os sinais de mão adequados e uniformes, e uma explicação de quando e como usá-los.

Durante a partida, o árbitro deve:

- Anunciar a pontuação com uma voz clara e audível, em um nível que uma pessoa sentada na cadeira dos técnicos possa ouvir e entender os enunciados.
- Cronometrar a partida ou designar o árbitro assistente para cronometrar cada set
- Monitorar e fazer cumprir as leis de saque
- Monitorar e fazer cumprir os regulamentos de comportamento
- Certificar-se de que os jogadores deixem as raquetes sobre a mesa entre os sets, a menos que esteja amarrada à mão
- Certificar-se de que o jogo seja contínuo, sem atrasos excessivos durante os períodos de uso de toalha ou tempo técnico
- Monitorar e fazer cumprir os regulamentos de instrução
- Durante os intervalos autorizados, o árbitro assistente recolhe a bola e a entrega ao árbitro que a retém até o fim do intervalo, a menos que o multi-ball esteja em uso.

Procedimentos ao Final do Set

Ao final de um set, o árbitro deve:

- Anunciar a pontuação, apontar para o vencedor e anunciar “Set para Keen”

Confederação Brasileira de Tênis de Mesa

Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22281-050



+55 21 2579-0650
cbtn@cbtn.org.br
www.cbtn.org.br

- Anotar a pontuação na súmula
- O árbitro assistente recolhe a bola e a entrega ao árbitro para retê-la até o início do próximo set
 - Quando o sistema multi-bolas está em uso, as bolas devem ser sempre mantidas pelo árbitro assistente, e o árbitro assistente deve também entregar/lançar as bolas para os jogadores, desde o primeiro ponto e durante toda a partida.

Procedimentos no Início do Set

No início de outros sets, o árbitro deve:

- Entregar a bola para o sacador; se o sistema multi-bolas estiver sendo usado, o árbitro assistente dará a bola ao sacador
 - Quando o sacador estiver pronto, dê uma olhada para ver se o recebedor está pronto
 - Anunciar
 - “Segundo set”
 - Apontar para o sacador e anunciar
 - “Boll no saque” (ou “sacando Boll”)
 - “Zero iguais” ou “Zero-Zero” (“Love All” é apenas utilizado em inglês)
- Assim que o árbitro anunciar “zero iguais” o árbitro assistente altera a pontuação para 0-0, o cronometrista inicia o cronômetro e o set se inicia.

Anúncio após a Partida

Ao final de uma partida, o árbitro deve:

- Anunciar a pontuação, apontar para o vencedor e anunciar “Set e partida para Keen”
 - “Keen venceu 4 sets a 3”

Confederação Brasileira de Tênis de Mesa

Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22281-050

 +55 21 2579-0650
 cbtm@cbtm.org.br
 www.cbtm.org.br

e em uma partida por equipe

“Holanda lidera por 1 partida a 0”, “Holanda e Alemanha 1 partida para cada” (ou “iguais em 1 partida”), “Holanda ganhou 4 partidas a 3”

Procedimentos após a Partida

Após a partida, o árbitro deve:

- Anotar a pontuação na súmula
- Obter as assinaturas dos jogadores em uma partida individual ou as assinaturas dos capitães da equipe em uma partida por equipe (se exigido pelo árbitro geral)

O árbitro assistente retorna os indicadores de pontuação para branco, recolhe as bolas, raquete(s) se necessário, e entrega a área de jogo em condição adequada.

Final da Partida – Saída dos Árbitros

Ao final da partida, após todas as responsabilidades pós-partida serem concluídas, o árbitro e o árbitro assistente devem esperar pelo seu parceiro permanecendo em sua própria posição, e depois sair como uma equipe quando estiverem prontos, sem ficar em posição de sentido.

Com apresentação formal, o árbitro e o árbitro assistente devem esperar por seu parceiro no local designado conforme orientado pelo Árbitro Geral/Gerente da Competição.

O árbitro lidera o caminho com a súmula/pasta na mão esquerda e o árbitro assistente segue o passo com o árbitro - sem música.

A equipe de árbitros retorna a súmula preenchida corretamente (e duplamente checada pelo árbitro e árbitro assistente) diretamente à mesa do árbitro

geral para assinatura. O árbitro geral (ou árbitro geral adjunto designado em serviço) deve verificar se a súmula está completa e precisa; assiná-la, encaminhando-a para processamento dos resultados.

Os árbitros não devem retardarem-se ou caminhar pela área de jogo depois de concluídas as responsabilidades que lhes foram designadas. Se eles desejarem assistir a outras partidas em progresso, eles devem sair da área de jogo e buscar as áreas de visualização abertas para oficiais e espectadores.

Resumo

Enquanto estiverem na área de jogo - por qualquer motivo - os árbitros, árbitros gerais e avaliadores devem estar com vestimentas próprias para suas funções ou de uniformes, alertas e cientes de seus arredores, tendo em mente de como suas presenças e conversas podem afetar o andamento da partida ou percepções visuais.

Os árbitros devem evitar envolverem-se com os jogadores em bate-papos antes, durante ou depois de uma partida. Um árbitro pode responder a qualquer pergunta de um jogador ou explicar uma decisão feita, mas não deve iniciar uma discussão sobre questões não relacionadas à partida.

Enquanto estiverem de uniforme, os oficiais devem estar cientes de que representam suas associações e, mais importante, que suas ações refletem em todos os oficiais. Durante eventos internacionais, todos os árbitros estrangeiros são convidados da associação anfitriã e devem respeitar suas tradições e costumes sociais dentro e fora da área de jogo.

Sob nenhuma circunstância os árbitros devem envolverem-se com espectadores ou membros da mídia com questões relacionadas às suas condutas ou condutas de outros oficiais. Todas essas questões devem ser dirigidas ao árbitro geral ou Diretor da Competição.

Vídeos de treinamento dos procedimentos também podem ser encontrados no website do URC:

Confederação Brasileira de Tênis de Mesa

Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22281-050



+55 21 2579-0650
cbtm@cbtm.org.br
www.cbtm.org.br



<https://www.ittf.com/committees/umpires-referees/videos/>

Confederação Brasileira de Tênis de Mesa

Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22281-050

 +55 21 2579-0650
 cbtn@cbtn.org.br
 www.cbtn.org.br

ANEXO E – UNIFORMES PARA ÁRBITROS INTERNACIONAIS

O Comitê de Árbitros e Árbitros Gerais da ITTF (URC) adotou as seguintes combinações de cores de uniformes para árbitros e árbitros gerais atuando nos principais eventos da ITTF.

Os árbitros internacionais atuando em outros eventos da ITTF podem usar seu uniforme nacional (se houver) ou o uniforme de Árbitro Internacional da ITTF.

O objetivo de um código de vestimenta do uniforme para múltiplas associações não é reprimir a individualidade, a autoexpressão ou identidade nacional, mas ter uma uniformidade bem próxima na vestimenta dos árbitros quando da apresentação de oficiais para os espectadores e para cobertura de TV.

Novo uniforme de árbitro e árbitro geral (Li Ning)

	Homem	Mulher
Camiseta do Árbitro/Blusa	Camiseta Azul Claro , manga curta ou longa com gola	Camiseta Azul Claro , manga curta ou longa ou com gola ou blusa
Calça do Árbitro/ Saia	Calça social/Calça Preta	Calça social ou saia Preta cujo comprimento deve ser quase acima ou abaixo do joelho que permitirá à árbitra sentar-se confortavelmente em público
Camiseta do Árbitro Geral / Blusa	Camiseta Azul Escuro manga curta ou longa com gola	Camiseta Azul Escuro manga curta ou longa com gola ou blusa
Calça do Árbitro Geral /Saia	Calça social / calça preta	Calça social ou saia preta cujo comprimento deve ser quase acima ou abaixo do joelho que

		permitirá à árbitra sentar-se confortavelmente em público
Jaqueta (para clima frio)	Jaqueta Azul Marinho / blazer para ser usado sobre a camiseta	
Cinto - se usado	Cinto social/couro Preto com uma pequena fivela	
Sapatos	Sapato social ou esportivo Preto com sola de borracha; sapatos de salto alto para mulheres não devem ser usados	
Meias	Meias Pretas na altura do tornozelo ou altas	Meia calça quando usada com a saia

Uniforme padrão e completo do árbitro para atuar em ambientes ameno e com ar-condicionado

	Homem	Mulher
Jaqueta /Blazer	Jaqueta não transpassada Azul Marinho Sólido / blazer sob medida	
Camiseta / Blusa	Camiseta social Azul Claro com gola	Blusa social Azul Clara com gola
Calça / Saia	Calça social / calça Preta - Mas árbitro Geral pode decidir pelo uso de calça social / calça Cáqui	Calça social ou saia Preta cujo comprimento deve ser quase acima ou abaixo do joelho, que permitirá à árbitra sentar-se confortavelmente em público – mas o árbitro geral pode decidir pelo uso de calça social/ saia Cáqui
Cinto - se usado	Cinto social/couro Preto com uma pequena fivela	
Sapatos	Sapato social ou esportivo Preto com sola de borracha; sapatos de salto alto para mulheres não devem ser usados	

Confederação Brasileira de Tênis de Mesa

Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22281-050



+55 21 2579-0650

cbtm@cbtm.org.br

www.cbtm.org.br

Meias	Meias Pretas na altura do tornozelo ou altas	Meia calça quando usada com a saia
Suéter (Opcional para clima frio)	Suéter Azul Marinho Sólido usado embaixo da jaqueta se a temperatura dentro ou fora da área de competição for muito fria	
Distintivo/ Pin	O distintivo de Árbitro Internacional ITTF/ Pin pode ser usado no lado esquerdo da camiseta	
Outro distintivo/Pin (opcional)	Apenas 1 outro distintivo/pin menor que o distintivo/pin internacional (IU) representando a associação local, usado na lapela direita. Não deve haver nenhum outro adesivo identificando as associações locais, região e membro em outras organizações ou participação em eventos anteriores	
Outras credenciais nacionais ou internacionais	Ao trabalhar como árbitro internacional, apenas o distintivo / Pin IU deve ser usado, mesmo que o árbitro tenha outras qualificações nacionais ou internacionais (ou seja, Árbitro Nacional ou Internacional)	
Chapéus e outros acessórios para cabeça	Nenhum - a não ser que seja aprovado pelo Árbitro Geral	

Uniforme do Árbitro em padrão leve para atuar no calor/sem ar-condicionado

	Homem	Mulher
Jaqueta / Blazer	Nenhum	
Camisa / Blusa	Camisa Azul Clara manga curta com gola. Não Camiseta	Blusa Azul Clara com gola

Confederação Brasileira de Tênis de Mesa

Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22281-050

+55 21 2579-0650
cbtn@cbtn.org.br
www.cbtn.org.br

Calça / Saia	Calça social / calça Preta - Mas árbitro Geral pode decidir pelo uso de calça social / calça Cáqui	Calça social ou saia Preta cujo comprimento deve ser quase acima ou abaixo do joelho, que permitirá à árbitra sentar-se confortavelmente em público - mas o árbitro geral pode decidir pelo uso de calça social/ saia Cáqui
Gravata	Não Necessário - Mas o Árbitro Geral pode decidir pelo uso da gravata/lenço	
Cinto - se usado	Cinto social/couro Preto com uma pequena fivela	
Sapatos	Sapato social ou esportivo Preto com sola de borracha	
Meias	Meias Pretas na altura do tornozelo ou altas	Meia calça quando usada com a saia
Distintivo / Pin	O distintivo de Árbitro Internacional ITTF/Pin - usado no lado esquerdo da camisa	
Outro distintivo/Pin (opcional)	Apenas 1 outro distintivo/pin menor que o distintivo/pin internacional (IU) representando a associação local, usado logo abaixo da identificação do nome.	

ANEXO F – LEIS E REGULAMENTOS DO PARA TÊNIS DE MESA - PTT

Com a fusão do IPTTC e ITTF, as leis e regulamentos são agora parte integral das regras da ITTF. Para maiores informações para o Para Tênis de Mesa da ITTF, favor buscar a website da ITTF: <http://itf.com> Mais/Para Table Tennis ou <http://www.ipttc.org/>

Geral

Atletas com deficiência são separados em classes, dependendo das lesões e limitações descritas no sistema de classificação. Um Comitê Internacional de Classificação é responsável por classificar os jogadores em eventos internacionais.

- Classe 1-5 para jogadores cadeirantes
- Classe 6-10 para jogadores andantes
- Classe 11 para jogadores com deficiência intelectual

Quanto mais baixo o número da classe, mais severa é a deficiência.

Após terem sido classificados em um nível internacional, todos jogadores recebem um cartão internacional de classificação (ICC) que especifica a classe de esporte e o status da classe de esporte. O ICC contém seções indicando quaisquer limitações físicas (ex: em fazer um saque correto) ou exigências permanentes por razões médicas (amarras, cintas, coletes, cadeira de rodas modificada).

Se um jogador participar de um campeonato internacional pela primeira vez e não possuir um ICC, sua Associação dará a ele ou a ela uma classificação temporária. Assim, eles terão classificações para o campeonato e a eles serão atribuídas uma classe de esporte e um status da classe de esporte. Algumas vezes também é necessário, com o passar do tempo, que o jogador seja reclassificado devido a uma deficiência progressiva ou uma deficiência menor devido à recuperação. Tais fatos devem estar especificados em uma lista enviada aos Classificadores, Árbitro Geral e

Confederação Brasileira de Tênis de Mesa

Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22281-050



+55 21 2579-0650

cbtm@cbtm.org.br

www.cbtm.org.br

Comitê Organizador selecionados antes do campeonato em questão. A classificação ou a revisão para os jogadores listados será então organizada pelos classificadores para o dia anterior ao início do campeonato, e deverá estar concluída antes que o Árbitro Geral conduza o sorteio para os eventos individuais, levando em consideração quaisquer mudanças na classificação dos jogadores.

Se um jogador, deliberadamente, tiver enganado os classificadores, ele pode tornar-se impedido de competir, a critério do Árbitro Geral, e pode sofrer sanções posteriores pela ITTF.

Se um jogador tiver que usar um cinto (ao redor da cintura) e/ou um colete devido a sua deficiência, ele ou ela devem provar tal necessidade ao Comitê de Classificação. O ônus de informar ao Classificador Chefe sobre o uso de tal equipamento recai sobre o jogador, seja para o início ou para a revisão da classificação. A permissão para o uso de um cinto e/ou o colete pode ser concedida sob as seguintes condições:

- permanente – esta deve estar escrita no Cartão Internacional de Classificação (ICC) pelo Classificador Chefe em um evento internacional relevante.
- temporário – o jogador deve apresentar uma explicação completa de seu próprio médico, e este deve atestar o período em que o cinto e ou o colete serão necessários. Este atestado deve ser assinado e datado pelo médico e submetido ao Classificador Chefe em um evento relevante. O jogador deve reportar este fato ao Árbitro Geral antes do início da competição na qual irá participar.

Cadeiras de Rodas

As cadeiras de rodas devem ter, no mínimo, duas rodas grandes e uma roda pequena desde o início até o fim da sequência do jogo. Se, por alguma razão, estas condições não forem seguidas durante uma sequência, deve-se interromper a sequência imediatamente e conceder um ponto ao adversário. Se uma roda se soltar durante o jogo, o árbitro geral pode permitir um pequeno tempo antes do próximo rali para reafixar a roda.

Confederação Brasileira de Tênis de Mesa

Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22281-050

 +55 21 2579-0650
 cbtm@cbtm.org.br
 www.cbtm.org.br

Em eventos individuais ou por equipes nenhuma parte do corpo acima dos joelhos pode estar presa à cadeira, uma vez que isto pode trazer melhoras ao equilíbrio. No entanto, se o jogador necessitar de alguma presilha ou faixa por razões médicas, tal fato deve estar anotado em seu cartão de classificação e isto será levado em consideração quando da avaliação da classe de esporte do jogador.

A altura de uma ou no máximo duas almofadas estão limitadas a 15cm nas condições de jogo, sem nenhuma outra adição à cadeira de rodas.

Se estruturas extras de suporte forem construídas para a cadeira, quer estejam presas à cadeira ou não (exceto almofadas), os jogadores devem solicitar uma classificação ou reclassificação em função da cadeira modificada. Quaisquer adições à cadeira sem reclassificação e autorização escrita no cartão ICC serão consideradas ilegais e o jogador poderá ser desclassificado.

2.10.1 A menos que a sequência seja “let”, um jogador deve ganhar um ponto

Contato com a Cadeira de Rodas

2.10.1.14 se ambos os jogadores ou pares estiverem em cadeira de rodas devido a uma deficiência física e

2.10.1.14.1 se o adversário não mantiver mínimo contato com o assento ou almofada(s), com a parte de trás da coxa, quando a bola for batida

Um jogador que está em cadeira de rodas devido a uma deficiência física e que não mantenha contato entre o assento ou a almofada e a parte de trás de pelo menos uma das coxas, antes de bater na bola, estará ganhando uma vantagem injusta, por isso é concedido um ponto ao adversário (HMO 12.1.6)

Contato com a Mesa

2.10.1.14.2 se o adversário tocar a mesa com qualquer uma das mãos antes de bater na bola;

Se um jogador está em uma cadeira de rodas devido a uma deficiência física, ele ou ela só poderá tocar na mesa com sua mão da raquete para restabelecer o equilíbrio, somente após uma rebatida ter sido feita, desde que a superfície da mesa não se mova. Ao jogador não é permitido usar a mesa como um suporte extra antes de bater na bola. Do mesmo modo, o jogador não poderá usar sua mão livre sobre a mesa como um suporte extra, ou tocar a superfície da mesa a qualquer tempo durante uma sequência. Em uma partida de duplas este tal fato se aplica a ambos os jogadores (HMO 12.1.7).

Contato com o Piso (Chão)

2.10.1.14.3 se o descanso dos pés ou o pé do adversário tocar o chão durante o jogo

Roda da Cadeira ou pés Cruzaram a Linha Central da Mesa

2.10.1.15 se uma dupla adversária incluir, no mínimo, um jogador em cadeira de rodas, qualquer parte da cadeira de rodas ou um pé do jogador andante cruzar a extensão imaginária da linha central da mesa.

Se qualquer parte da cadeira de rodas de um jogador ultrapassar a extensão imaginária da linha central da mesa, o Árbitro concederá um ponto ao par adversário. Isto também se aplica a um par “misto” (um andante e um cadeirante) caso esteja jogando junto. Qualquer jogador pode retornar a bola (após o saque inicial e retorno), mas cada jogador tem que permanecer em sua própria metade do campo. Nenhuma parte da cadeira de rodas do jogador pode cruzar a extensão imaginária da linha central, e o jogador andante não pode, da mesma forma, colocar um pé sobre esta linha. (HMO 14.1.1)

Mesa

3.2.1.4 As pernas da mesa devem estar, pelo menos, a 40cm distante da linha de fundo da mesa para jogadores cadeirantes.

As mesas devem permitir acesso aos cadeirantes sem obstruir as pernas dos jogadores como também devem permitir acesso a dois cadeirantes em duplas.

Uniforme

Normalmente não é permitido ao jogador usar qualquer parte do uniforme de treino (abrigo) durante o jogo embora; em circunstâncias excepcionais; o Árbitro Geral pode autorizar sua utilização. Como exemplos temos o frio excessivo dentro do ginásio que receberá os jogos, que pode provocar lesões musculares, ou uma deficiência física ou uma ferida na perna que o jogador prefira manter coberta. Se o uniforme de treino for usado em jogo, ele deverá estar em conformidade com as normas referentes ao vestuário de jogo. Um jogador com deficiência física, seja em cadeira de rodas ou andante, pode usar a parte da calça de seu uniforme de treino durante o jogo, sem a permissão do árbitro geral, mas jeans não são permitidos. (HMO 8.5.1)

Cobertura da Raquete (Borracha)

A borracha pode se estender até o limite da raquete, mas não além dela, embora alguma tolerância pode ser permitida. O Árbitro Geral deve decidir o que é aceitável e informar seus Árbitros adequadamente, mas como guia, uma margem de 2mm seria aceitável para a maioria dos Árbitros Gerais. Particularmente este pode ser o caso das Classes 1 e 2 de jogadores paralímpicos, uma vez que, frequentemente, eles usam suas mãos da raquete para retornarem às suas posições sentadas após bater na bola, e ao fazer isso, tocam a superfície da mesa com suas raquetes. Assim, esta parte excedente na raquete pode ajudar a proteger a superfície da mesa, por isso uma margem ligeiramente maior pode ser permitida (HMO 7.1.1)

Ordem de Jogo – Duplas

2.8.3 Em duplas, quando ao menos um jogador estiver em cadeira de rodas devido a uma deficiência física, o sacador deve primeiro sacar, o recebedor então faz um retorno, mas a partir daí qualquer jogador da dupla em que está o cadeirante poderá efetuar retornos

Quando uma dupla é formada por dois jogadores em cadeiras de rodas devido a uma deficiência física, o sacador deve, primeiro, efetuar o saque, o recebedor deve então fazer um retorno, mas a partir daí qualquer jogador da dupla deficiente pode fazer uma devolução. (HMO 14.1.4)

Relaxar as Exigências do Saque

2.6.7 Excepcionalmente, o Árbitro pode relaxar os requisitos para um saque correto se ele estiver convencido que o fato é devido a uma deficiência física.

O Árbitro pode relaxar as exigências para um saque correto se ele ou ela estiver convencido que o fato é impedido por uma deficiência física. Isto deve ser sempre feito para jogadores da Classe 1 e 2. O Cartão Internacional de Classificação contém uma seção indicando quaisquer limitações físicas que o jogador possa ter no cumprimento das exigências para um saque correto; por exemplo, se um jogador com deficiência não for capaz de endireitar a palma da mão ou mesmo não ter a mão, o jogador poderá sacar com a palma da mão curvada ou lançar a bola a partir do seu toco do braço. (HMO 10.7.1)

2.9.1.5 se o recebedor estiver em uma cadeira de rodas devido a uma deficiência física, e durante um saque correto a bola:

2.9.1.5.1 depois de tocar o lado da mesa do recebedor, retornar em direção à rede; parar em cima da mesa do recebedor;

2.9.1.5.2 parar em cima da mesa do recebedor;

2.9.1.5.3 em uma partida individual a bola sair por qualquer uma das laterais após tocar a mesa do recebedor

Se o recebedor estiver em uma cadeira de rodas devido a uma deficiência física, a sequência será “*let*” se a bola parar no campo do recebedor ou, após tocar o campo do recebedor, ela retornar em direção à rede; ou ainda, em partidas individuais, a bola deixar o campo do recebedor após tocá-lo por qualquer uma das laterais. Isto se deve ao fato de que o jogador em cadeira de rodas, por definição, está restrito aos limites de sua habilidade para se esticar e um saque retornando na direção da rede ou saindo pelas laterais é considerado injusto. A bola poderá cruzar a lateral após um ou mais “piques”. Entretanto, em um jogo individual, quando a bola estiver indo em direção à lateral, se o recebedor bater na bola antes que ela cruze a lateral ou se a bola picar uma segunda vez no seu lado da superfície de jogo, o saque é considerado bom e o “*let*” não será aplicado. (HMO 11.5.1)

Deixar a Raquete Sobre a Mesa

3.4.2.5 A não ser que seja autorizado pelo Árbitro, os jogadores devem deixar suas raquetes sobre a mesa durante os intervalos; mas se a raquete estiver amarrada à mão, o Árbitro deve permitir que o jogador permaneça com ela amarrada à mão durante os intervalos

Normalmente os jogadores devem deixar suas raquetes sobre a mesa durante os intervalos entre os sets e não podem removê-las sem a específica concordância do Árbitro. Se, com o consentimento do Árbitro, o jogador remover sua raquete durante um intervalo por qualquer razão, o Árbitro e o adversário devem ter a oportunidade de inspecionar a raquete, ou sua substituição, antes do início do próximo set. A única exceção será para um jogador deficiente, uma vez que sua raquete pode permanecer amarrada à sua mão. (HMO7.3.4)

Intervalos – Tempo para Recuperação Médica

Se um jogador com deficiência estiver incapaz de jogar temporariamente devido à natureza de sua incapacidade ou condição, o Árbitro Geral pode, após consultar o classificador médico ou o doutor presente na competição, permitir um tempo para recuperação médica de bem curta duração, mas em nenhuma circunstância maior do que 10 minutos. (HMO 13.5.4)

Preparação Antes do Jogo

Para jogos envolvendo jogadores em cadeiras de rodas, o Árbitro deverá também checar:

- O número de rodas da cadeira de rodas
- Se a mochila do jogador não permanece no encosto da cadeira de rodas
- A altura da almofada ou de 2 almofadas do jogador
- Se o jogador está usando as calças do uniforme esportivo e não jeans
- Se o jogador possui seu nome e o código de 3 letras de sua Associação

nas costas de sua camisa de jogo.

Leis para Jogadores Andantes

Não há exceção nas leis do tênis de mesa para os jogadores andantes com deficiência. Todos os jogadores jogam de acordo com as leis e regulamentos da ITTF. Nos cartões de classificação há uma seção indicando quais limitações, se houver alguma, um jogador possui para fazer um saque correto.

Vídeos de treinamentos sobre regras e procedimentos do Para Tênis de Mesa (PTT) podem ser encontrados na website da URC (Umpires & Referees Committee) da ITTF:

- 25. Acessibilidade para PTT
- 26. Área de Concentração PTT
- 27. Saques PTT
- 28. Outros Assuntos PTT

<https://www.itf.com/committees/umpires-referees/videos/>

ANEXO G – LINKS ÚTEIS

<https://www.ittf.com/committees/umpires-referees/videos/>

Vídeos dos treinamentos de árbitros

1. Umpire uniform / Uniforme dos Árbitros
2. Playing clothing / Vestimenta dos jogadores
3. Call area set up / Preparação da Área de Concentração
4. Call area reporting for singles / Área de Concentração para partidas individuais
5. Call area reporting for team / Área de Concentração para partidas por equipe
6. Call area racket check / Verificação de raquetes na área de concentração
7. Coordination between RCC and umpire / Coordenação entre RCC e o árbitro
8. RCC set up / Preparação do RCC
9. RCC racket check / Verificação de raquetes no RCC
10. Equipment for UM and AU / Equipamentos para UM e AU
11. Entering and leaving FOP / Entrando e saindo da área de jogo
12. Umpires' duties before match / Responsabilidades do árbitro antes da partida
13. AU's duties before match / Responsabilidades do árbitro assistente antes da partida
14. Sitting postures / Postura ao sentar
15. Hand signals 1 / Sinais de mão 1
16. Hand signals 2 / Sinais de mão 2
17. N/A
18. Time out / Tempo técnico

Confederação Brasileira de Tênis de Mesa

Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22281-050

+55 21 2579-0650
cbtn@cbtn.org.br
www.cbtn.org.br

19. Misbehaviour / Mau Comportamento
20. Illegal advice / Instrução ilegal
21. Damaged equipment / Equipamento danificado
22. Using of score indicator / Usando o placar
23. Timing keeping / Cronometragem
24. The expedite system / Sistema de aceleração
25. Accessibilities for PTT / Acessibilidade para PTT
26. Call area PTT / Área de Concentração PTT
27. PTT services / Saques PTT
28. PTT other / Outro PTT (Para Tênis de Mesa)

Vídeos de Treinamento para Árbitros Gerais

1. Communication and cooperation / Comunicação e Cooperação
2. Knockout methods / Métodos de Eliminatória Simples
3. Group Methods / Métodos de Grupo
4. Calculation of group ranking / Cálculo de ranking de grupo
5. Qualifying competitions / Competições de Classificação
6. Team competition methods / Métodos para Competição por Equipe
7. Entries / Inscrições
8. Scheduling / Programação
9. Preparation for the draw / Preparação para o sorteio
10. Draw by card1 / Sorteio pelo cartão1
11. Draw by card2 / Sorteio pelo cartão2
12. Draw by balls1 / Sorteio pelas bolas1
13. Draw by balls2 / Sorteio pelas bolas2
14. Meetings / Reuniões
15. Playing area / Área de Jogo
16. Other facilities / Outras instalações
17. Clothing / Uniforme

Confederação Brasileira de Tênis de Mesa

Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22281-050



+55 21 2579-0650
cbtn@cbtn.org.br
www.cbtn.org.br

- 18.Control of play / Controle de jogo
- 19.Referee report / Relatório do Árbitro Geral
- 20.Dr Wu program1 / Dr Wu programa1
- 21.Dr Wu program2 / Dr Wu programa2
- 22.Dr Wu program3 / Dr Wu programa3
- 23.Referee at PTT events / Árbitro Geral em eventos PTT

Sinais Manuais para Saques Ilegais

Outros Documentos

<https://www.itf.com/committees/umpires-referees/documents/>

Geral

- Estrutura do URC
- Exames Avançado de Regras
- Custos de treinamentos e exames
- Desenvolvimento da Carreira do Árbitro Geral
- Instrutores e Avaliadores
- Novos Sinais Manuais para Saques Ilegais
- Procedimentos de Entrada e Saída
- FAQ

Confederação Brasileira de Tênis de Mesa

Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22281-050

 +55 21 2579-0650
 cbtm@cbtm.org.br
 www.cbtm.org.br

Procedimentos de Fluxo de Trabalho

- Descrição do Fluxo de Trabalho
- Controle de Raquete Antes da Partida – Sem VOC
- Controle de Raquete Antes da Partida – VOC
- Controle de Raquete Depois da Partida – Sem VOC
- Controle de Raquete Antes da Partida –VOC

Árbitros

- Desenvolvimento da Carreira de Árbitros
- Próximos Eventos de Treinamentos e Educacional
- Link teste do Placar Eletrônico no Tablet (Partidas Individuais) (Partidas por Equipe)

Árbitros Gerais

- Lista de árbitros gerais ativos
- Diretrizes para Oficiais de Partida
- Requisitos para Controle de Raquete
- Formulário da Programação para Controle de Raquete
- Formulários para Controle de Raquete 3
- Lista de Checagem do Árbitro Geral
- Relatório do Árbitro Geral
- Modelo para Convite aos Árbitros
- World Table Tennis (WTT)
- Reunião dos Árbitros

Confederação Brasileira de Tênis de Mesa

Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22281-050

 +55 21 2579-0650
 cbtm@cbtm.org.br
 www.cbtm.org.br

- Boletim dos Oficiais de Partida
- Modelo de Apresentação para Reunião dos Árbitros
- Reunião do Júri para os Delegados
- Procedimentos Padrões do CM & Árbitros Gerais
- Questionário dos Árbitros
- Guia para o relatório eletrônico do Árbitro Geral
- Desenvolvimento da Carreira do Árbitro Geral

LARC..... www.ittf.com/equipment/

Divisão Tênis de Mesa Paralímpico ITTF www.ittf.com/para-table-tennis

World Table Tennis (WTT).. www.worldtabletennis.com/technicaldocuments

Confederação Brasileira de Tênis de Mesa

Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22281-050

 +55 21 2579-0650
 cbtm@cbtm.org.br
 www.cbtm.org.br