

# FORMAÇÃO de ÁRBITROS

## Módulo 3 - NACIONAL

História do TM no DE – Estrutura do DE  
Aplicação das Leis e Regulamentos  
Actuação técnica do Árbitro

# A história do Ténis de Mesa no Desporto Escolar

**Não há uma certeza quanto à inclusão do Ténis de Mesa no Desporto Escolar. As informações que se conseguiram obter são escassas e pouco precisas.**

**Contudo, sabe-se que no ano de 1981 surgiram timidamente quatro Grupos/Equipa, então chamados de Grupo Desportivo Escolar de Ténis de Mesa. Em 1986 / 87 procura-se incentivar a prática da modalidade em algumas escolas e, em 1991, surge a primeira competição na Festa do Desporto Escolar realizada na Figueira da Foz.**

**Ela resumia-se a uma pequena prova individual e de pares de seleções inter-regiões.**

# A história do Ténis de Mesa no Desporto Escolar

É então que em 1993, em Évora, no Convento de Santa Clara, se começa a estruturar a modalidade nos moldes mais ou menos semelhantes aos actuais. Nesse ano, integrado num grupo de apenas seis modalidades, surge o primeiro Campeonato Nacional de Ténis de Mesa que, segundo informação, foi ganho pela escola C+S D. Carlos I de Sintra.

Na altura, o Ténis de Mesa já era a 4<sup>a</sup> no ranking de modalidades no Desporto Escolar, desconhecendo-se a totalidade do seu número.

Daí para cá a modalidade tem vindo a progredir quantitativa e qualitativamente.

# A história do Ténis de Mesa no Desporto Escolar

**Nos jogos da FISEC, Portugal fez-se representar treze vezes, nos seguintes países:**

**– Bélgica – Espanha – Israel – Hungria – Malta-  
Portugal - França.**

**Em 2009, na cidade de Portimão, o país foi campeão no género feminino, com uma equipa da Escola Secundária Manuel Teixeira Gomes.**

**Também marcou presença em 4 jogos mundiais da ISF – Inglaterra, Bélgica, Portugal ( Tavira) e França.**

**Desde o ano 2000 que o Ténis de Mesa não se faz representar.**

# A história do Ténis de Mesa no Desporto Escolar

**Actualmente, a modalidade contabiliza 641 Grupos/Equipa, sendo 6 de nível III. Possui quase 800 docentes com formação, distribuídos pelas cinco regiões do continente, muito embora saibamos que muitos não possuem qualquer ligação à modalidade.**

**Está integrada no Projeto Complementar – “Taça DE” – conjuntamente com o Atletismo, Andebol e Basquetebol.**

# Como se insere o Desporto Escolar no Ministério da Educação

**Secretaria de Estado da Educação**

**Secretaria Estado da Juventude e Desporto**

**Secretaria Estado Adjunto da Educação**

**DGE**

**DGEstE**

**Divisão do DE**

**D S R**

**Coordenador Nacional do DE**

**Coordenação Regional do DE**

**Norte** — Braga — Bragança Côa — EDV — Porto — Tâmega — V. Castelo - VRD

**Centro** — Aveiro — C. Branco — Coimbra — Guarda — Leiria - Viseu

**LVT** — ACO — LMT — Lisboa cidade - LOVFX — Oeste — Setúbal — Sintra

**Alentejo** — A. Alentejo — Alentejo Central — B. Alentejo e Alentejo Litoral

**Algarve** — Algarve

**Alberto Carolino**  
Coordenador Nacional de Ténis de Mesa

# Estrutura Organizacional do Desporto Escolar

**DIREÇÃO GERAL  
DA EDUCAÇÃO**

**Coordenação Nacional do  
Desporto Escolar**

**Coordenadores Nacionais de Modalidade**

**COORDENAÇÃO REGIONAL  
DO  
DESPORTO ESCOLAR**

**Coordenações Locais do Desporto  
Escolar**

**Professores de Apoio**

**AGRUPAMENTO DE ESCOLAS  
E  
ESCOLAS NÃO AGRUPADAS**

**Clubes do Desporto Escolar**

**Direção do Clube do DE**

**Coordenador do Clube do DE**

**Responsável pelo Grupo/Eq**

# Domínio e aplicação das Leis e Regulamentos



Para que o aluno / árbitro fique com a sua formação bem consolidada, deve o formador desta ação dedicar algumas horas da carga total à recapitulação e esclarecimento de dúvidas que possam existir no “Domínio e aplicação das Leis e Regulamentos” – 2ª Fase da Formação de Árbitros.

Se necessário e em função de uma primeira avaliação dos alunos participantes nesta Fase Nacional da Formação de Árbitros, o formador poderá recorrer também à 1ª Fase - “Regras Simplificadas”.



Alberto Carolino  
Coordenador Nacional de Ténis de Mesa

# Procedimentos do Árbitro

**O Árbitro é o garante do cumprimento das Leis e Regulamentos no decorrer do jogo.**

**Deve interferir o menos possível. Os protagonistas são os jogadores e não ele.**



**Deve exercer a sua autoridade sem autoritarismos.**

**Deve apresentar um trato cordial e afável com todos os intervenientes no jogo: jogadores, treinadores ou conselheiros.**

# Procedimentos do Árbitro

**Deve ser criterioso e neutro para todas as situações verificadas no decorrer do jogo.**



**As suas decisões devem ser claras, calmas, rápidas, conscientes e seguras. Para que assim aconteça, é importante que apresente um bom conhecimento das Leis e Regulamentos que gerem a modalidade.**

# Procedimentos do Árbitro

**À hora e mesa indicadas, o Árbitro procederá da seguinte forma:**

**Antes dos jogadores chegarem deve verificar as condições em que se irá realizar a partida;**

- mesa ( se tem algumas impurezas);**
- rede ( altura e tensão);**
- marcador;**
- toalheiros;**
- área de jogo.**



# Procedimentos do Árbitro

**Após a presença dos jogadores, o Árbitro deve cumprimentá-los e identificá-los de acordo com o Boletim de jogo;**

**Colocar o marcador com os jogos a “zeros”;**

**Observar as raquetas de acordo com as Leis da modalidade;**

**Verificar se o equipamento (vestuário) dos jogadores está em conformidade com as Leis da modalidade;**



# Procedimentos do Árbitro

**Procurar que o jogador leve para a área de jogo apenas a raqueta e toalha se existirem toalheiros. Caso não existam, a toalha ficará no exterior da área de jogo;**

**Proceder ao sorteio do serviço e campo;**

**Anotar quem é o primeiro servidor;**

**Entregar a bola de jogo aos jogadores para adaptação / aquecimento por um período de 2 minutos, no máximo;**

**Dar início ao jogo com o marcador a “zeros” nos jogos e nos pontos de cada jogador.**

# Procedimentos do Árbitro

## O Marcador

O Árbitro ao chegar à mesa para que foi nomeado, colocará o marcador sem qualquer numeração, como indica a imagem.



Quando os jogadores chegarem à área de jogo, o Árbitro colocará o marcador com os jogos a “zeros”.



# Procedimentos do Árbitro

## O Marcador

Depois do período de adaptação e quando os jogadores estiverem prontos, o Árbitro anunciará o “zero – zero” e dará início ao primeiro jogo da partida com o marcador todo a zeros.



No final do jogo, o Árbitro anunciará o resultado indicado no marcador.

# Procedimentos do Árbitro



## O Marcador



Enquanto decorre o intervalo entre o 1º jogo e o 2º de uma partida, o marcador deverá apresentar apenas o vencedor do jogo anterior, posicionando, neste caso, o “1” do lado do campo onde o jogador irá jogar.

No início do 2º jogo, o marcador deverá estar com os pontos a “zero” e a indicação do vencedor do jogo anterior.



**Alberto Carolino**  
Coordenador Nacional de Ténis de Mesa

# Procedimentos do Árbitro

## O Marcador

**No final do último jogo da partida, o Árbitro deverá anunciar o resultado final do jogo e da partida.**

**Completará o Boletim de jogo com o resultado final e as assinaturas requeridas.**

**Recolherá a bola e entregará o Boletim de jogo na “mesa técnica”**

**Alberto Carolino**  
Coordenador Nacional de Ténis de Mesa



# Procedimentos do Árbitro

## A Rede

A rede, como é do conhecimento dos formandos, terá que estar tensa, com uma altura de 15,25 cm em todo o comprimento da mesa e acima da sua superfície, não podendo existir espaços entre a parte inferior e a superfície de jogo, assim como nos seus suportes.



Dois formatos de régua para verificar a altura da rede.

**Alberto Carolino**  
Coordenador Nacional de Ténis de Mesa

# Procedimentos do Árbitro

## A Rede



**Verificação da altura da rede e a sua tensão em relação à superfície de jogo.**



**Alberto Carolino**  
Coordenador Nacional de Ténis de Mesa

# Procedimentos do Árbitro

## Adaptação às condições de jogo

**Será permitido aos jogadores, antes do início de cada partida, uma adaptação ao equipamento de jogo, no máximo de 2 minutos.**



**No caso de a bola se partir ou mesmo na substituição da raqueta por danos causados que a inutilizem, será dada a possibilidade aos jogadores de efetuarem breves batimentos para testarem o novo material.**

# Procedimentos do Árbitro

## Sinalética



**Com o braço direito levantado e mão aberta, o árbitro assinala “Bola nula”**

**Assinala Ponto ao levantar o braço com o punho fechado do lado mais próximo do jogador que o ganhou.**



**Alberto Carolino**  
Coordenador Nacional de Ténis de Mesa

# Procedimentos do Árbitro

## Sinalética



**Com o braço esticado e mão aberta, o Árbitro assinala o Servidor.**

# Procedimentos do Árbitro

## Condução do jogo



O Árbitro, após a conclusão de cada jogada, deverá anunciar o resultado de forma clara, não devendo aguardar pelo começo de uma nova jogada.

Deverá anunciar, primeiro, os pontos conquistados pelo jogador que irá servir e, de imediato, os pontos obtidos até aí pelo adversário.

Após cada mudança de serviço, os primeiros pontos a anunciar serão do próximo servidor e, de imediato, do adversário.

**Alberto Carolino**

**Coordenador Nacional de Ténis de Mesa**

# Procedimentos do Árbitro

## Condução do jogo



**Quando uma jogada for interrompida por bola nula, o Árbitro deverá anunciar o resultado antes de começar a jogada seguinte, dando assim a conhecer que não houve qualquer alteração de pontos conquistados pelos jogadores.**

# Procedimentos do Árbitro

## Condução do jogo



**Durante o jogo o Árbitro deverá anunciar:**

- **“falta” se o serviço do jogador for ilegal;**
- **“lado” se a bola em jogo tocar a mesa de lado, abaixo do nível da superfície de jogo;**
- **“rede” se num serviço válido a bola tocar na rede ao passá-la;**
- **“alto” se as condições de jogo forem perturbadas de modo a afetar a sequência da jogada.**

# Procedimentos do Árbitro

## Time - out

Para além dos intervalos entre os jogos, o jogador, o par ou o seu conselheiro, poderão solicitar um T-out

De conhecimentos já adquiridos pelo formando, sabe-se que o T-out é solicitado após a conclusão de uma jogada, tem duração máxima de um minuto e é concedido apenas uma vez numa partida.

Após receber o pedido, o Árbitro suspenderá o jogo e exibirá um cartão branco, levantando o braço acima da cabeça e do lado do jogador ou par que o solicitou.



# Procedimentos do Árbitro

## Time - out



**Deverá então colocar o cartão branco no campo do jogador ou par que fez o pedido.**

**Após ter terminado o minuto, ou no caso de o jogador ou par prescindirem da sua totalidade, o Árbitro retirará o cartão da superfície da mesa, colocando-o junto ao marcador do lado do campo onde foi solicitado o T-out e retomará o jogo.**

# Procedimentos do Árbitro

## Faltas praticadas pelos jogadores

**Não é normal existirem comportamentos incorretos ou ofensivos por parte dos jogadores de Ténis de Mesa.**

**Contudo, é necessário que o árbitro, de uma forma ponderada, calma, segura e consciente, tenha autoridade para intervir de imediato para que situações de mau comportamento não se multipliquem.**

# Procedimentos do Árbitro

## Faltas praticadas pelos jogadores

### As faltas praticadas pelos jogadores, como sejam:

- partir propositadamente a bola;
- bater com a raqueta na mesa de jogo ou nos separadores;
- pontapear os separadores;
- utilizar a toalha fora dos períodos regulamentares;
- bater ostensivamente com a mão livre na mesa de jogo;
- gritar excessivamente;
- utilizar linguagem ofensiva;
- atirar deliberadamente a bola para fora da área de jogo;
- demorar propositadamente a reposição da bola em jogo.

# Procedimentos do Árbitro

## Faltas praticadas pelos jogadores

**Serão punidas do seguinte modo:**

**a) Advertência formal com apresentação do cartão amarelo;**

**b) Após a advertência formal, se voltar a existir o mesmo ou outro comportamento incorreto, o árbitro atribuirá um ponto ao adversário;**



# Procedimentos do Árbitro

## Faltas praticadas pelos jogadores

**c) Para uma terceira infração atribuirá 2 pontos ao adversário.**



**d) Se o mau comportamento persistir, o árbitro comunicará à “mesa técnica” ou ao diretor de prova esse facto e este tomará as atitudes pedagógicas que entender, podendo passar pela expulsão do jogador.**

**Os cartões que o árbitro for mostrando ao jogador, deverão ser colocados junto ao marcador, do lado dos pontos que se referem ao mesmo.**

# Procedimentos do Árbitro

## Faltas praticadas pelos jogadores

Os cartões que o árbitro for mostrando deverão ser colocados junto ao marcador, do lado dos pontos do jogador penalizado.



**Este trabalho só foi possível graças à colaboração de:**

- **Júlio Nepomuceno–Árbitro Internacional da FPTM ( revisão das Leis e Regras do trabalho apresentado);**
- **José Manuel Pires - ex Presidente do Conselho Nacional de Árbitros da FPTM;**
- **Marco Aguiar – Árbitro nacional da FPTM e professor responsável por um Grupo/Equipa de TM no DE;**
- **Leonel Cardoso (Nené) – Professor aposentado, colocado no GCDE entre a década de 80 a 2000 ( princípios do TM no DE);**
- **João Oliveira – Professor Aposentado, ex-CNM ( princípios do TM no DE);**
- **AE Ordem de Santiago ( Grupo/Eq. de TM) – Professor Leonel Silva e alunos.**

**A todos, os meus agradecimentos.**

## **Bibliografia**

- **Regras do Ténis de Mesa – Federação Portuguesa de Ténis de Mesa**
- **Regulamento Específico da modalidade – Desporto Escolar**
- **Manual para Oficiais de Arbitragem – 14ª edição da ITTF**
- **Plano Nacional de Ética Desportiva - IPDJ**
- **Sítio da Web da ITTF**
- **Sítio da Web da Confederação Brasileira de Ténis de Mesa**
- **Imagens da Web**

***Abril de 2018***  
***Alberto Carolino***

***Coordenador Nacional da modalidade***

**FIM**

**Alberto Carolino**  
**Coordenador Nacional do Ténis**  
**de Mesa**

