FEDERAÇÃO PORTUGUESA

MATRAQUILHOS E FUTEBOL DE MESA

Sede Oficial

Av. Eng.º Armando Magalhães, 367
4440-505 Valongo | Portugal

geral@fpm.pt | www.fpm.pt

REGULAMENTO DE ARBITRAGEM

ARBITRATION OF REGULATION

FILIADA NA ITSF DESDE 2009

INTERNATIONAL TABLE SOCCER FEDERATION

Índice

REGULAMENTO DE ARBITRAGEM
FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE MATRAQUILHOS E FUTEBOL DE MESA

CAPITULO I - **ÁRBITROS** 4
1. TORNAR-SE ÁRBITRO 4
1.1. EDUCAÇÃO 4
1.2. TESTES 4
1.3. AVALIAÇÃO 4

CAPÍTULO II - **NÍVEIS DOS ÁRBITROS** 5
2. CLASSIFICAÇÃO 5
2.1. RECRUTAR 5
2.2. ÁRBITRO ASSISTENTE NÍVEL I 5
2.3. ÁRBITRO ASSISTENTE NÍVEL II 5
2.4. ÁRBITRO NACIONAL 5
2.5. ÁRBITRO INTERNACIONAL 6

CAPÍTULO III - **ÁRBITROS DE JOGOS** 6
3. DISPONIBILIDADE PARA PROVAS OFICIAIS 6
3.1. OBRIGAÇÃO DE ARBITRAR 6
3.1.1. PENA DA RECUSA DE ARBITRAGEM 6
3.2. CÓDIGO DE CONDUTA DE ARBITRAGEM 6
3.3. COMPORTAMENTOS CONTRA OS ÁRBITROS 7
3.4. IMPARCIALIDADE DOS ÁRBITROS 7
3.4.1. PROTESTO CONTRA UM ÁRBITRO 7
3.4.5. PENA POR CULPA DE UM ÁRBITRO 7
3.5. PROTESTO CONTRA DECISÃO DO ÁRBITRO NACIONAL 8
3.6. QUADRO PARA AUTORIZAÇÃO DE ARBITRAGEM 8
3.7. RANKING DOS ÁRBITROS 8
3.8. PAGAMENTO AOS ÁRBITROS 8

CAPITULO IV - **ARBITRAGEM** 9
4.1. DESIGNAÇÃO BÁSICA DE TERMOS 9
4.2. PROCEDIMENTOS DE ARBITRAGEM 9
4.2.1. POSIÇÃO DURANTE UM JOGO 9
4.2.2. DETECÇÃO DE MOVIMENTOS BRUSCOS 9
4.2.3. PARAGEM DO JOGO 9
4.3. EQUIPAMENTO DE ARBITRAGEM 10
4.3.1. FOLHA DE JOGO 10
4.3.2. CRONOMETRO 11
4.3.3. VESTUÁRIO E EMBLEMAS 11

ANEXOS 12
1. INTRODUÇÃO ÀS REGRAS DE JOGO 13
2. REGRAS DISCIPLINARES 16
3. PAGAMENTO AOS ÁRBITROS 18
4. EQUIPAMENTO E EMBLEMAS DE ARBITRAGEM 19

INTRODUÇÃO
REGULAMENTO DE ARBITRAGEM

As regras desportivas são estabelecidas pela Direção da Federação Portuguesa de Matraquilhos e Futebol de Mesa para gerir o funcionamento orgânico da instituição.

O Regulamento de Arbitragem da FPMFM assenta as normas estipuladas para a definição das regras de conduta dos árbitros, das necessidades de angariar e formar árbitros capazes de estarem presentes na condução de torneios locais, oficiais, nacionais e internacionais.

O regulamento faz a ligação com as regras de jogo de forma complementar, proporcionando ao Conselho de Arbitragem as qualidades necessárias para estabelecer os planos de arbitragem para cada época.

REGULAMENTO DE ARBITRAGEM

ARBITRATION OF REGULATION

FILIADA NA ITSF DESDE 2009
INTERNATIONAL TABLE SOCCER FEDERATION

Scorpion Sport Portugal
all for a professional competition
Bilhares Ferreira da Costa
Kozoom COMPETITION
ROBERTO sport
AV informática
CONTINENTE
FERRARAPLAZA
O MUNDO A POUCOS PASSOS DE SI.
CAMPO PEQUENO
Oeiras parque
la Vie
forum
Forum Barreiro

CAPÍTULO I - ÁRBITROS

O recrutamento, formação e regulação de Árbitros, é da responsabilidade do Conselho de Arbitragem da FPMFM, em cooperação com os seus Membros Oficiais e Clubes. Os Membros Oficiais e os Clubes têm permissão para treinar e recrutar novos árbitros que podem ou não ser atletas, de acordo com o programa apresentado pela FPMFM, que tem a autoridade final para determinar a classificação e a elegibilidade dos mesmos para as provas oficiais, com base no Conselho de Arbitragem.

As orientações para árbitros serão aprovadas pela decisão da Direção da FPMFM e publicadas pela mesma. Estas orientações são válidas para todas as provas.

1. TORNAR-SE ÁRBITRO

Qualquer pessoa que pretenda tornar-se um árbitro certificado, deve pertencer a uma associação membro da FPMFM ou a um clube. O processo para se tornar árbitro começa com a participação em torneios locais e oficiais, como forma de entrosamento. Receberá uma formação de árbitro e terá de ter uma avaliação positiva para receber o certificado de árbitro. A formação e a avaliação serão efetuadas pelo Conselho de Arbitragem.

1.1. EDUCAÇÃO

A formação dos novos árbitros inclui o ensino das regras comuns, identificar situações especiais, e outras infrações, bem como os procedimentos para intervir durante um jogo. É importante que os árbitros sejam conhecedores das regras, e capazes de reconhecer rapidamente as violações, devendo ser firmes e confiantes quando aplicarem sanções.

1.2. TESTES

Após a realização da aprendizagem e da formação, os árbitros irão efetuar uma prova escrita a fim de determinar se os candidatos têm um conhecimento suficiente das regras.

1.3. AVALIAÇÃO

A avaliação será efetuada através de um teste escrito e\ou oral, e deverá ter em conta a forma de atuação dos árbitros nas mesas de jogo, recebendo esta uma classificação. Os novos árbitros certificados serão promovidos para a passagem ao próximo nível com o aval do Conselho de Arbitragem, tendo por base a sua experiência e desempenho.

CAPITULO II - NIVEIS DOS ÁRBITROS

2. CLASSIFICAÇÃO

O Conselho de Arbitragem da FPMFM especifica de seguida as categorias de árbitro:

- Árbitro Assistente de Nível I;
- Árbitro Assistente de Nível II;
- Árbitro Nacional;
- Árbitro Internacional (atribuído pela ITSF).

2.1. RECRUTAR

As associações membros devem recrutar árbitros (no mínimo 1) para que estes sejam devidamente avaliados e posteriormente promovidos com base na sua experiencia e habilidade e pela formação que obtenha.

2.2. ÁRBITRO ASSISTENTE NÍVEL I

Os árbitros assistentes de nível I estão classificados para arbitrar jogos em torneios locais e oficiais organizados pelos membros oficiais ou clubes da FPMFM, dentro da sua área geográfica. Têm de passar por um período de formação e avaliação até passarem ao próximo nível.

2.3. ÁRBITRO ASSISTENTE NÍVEL II

O árbitro assistente de nível II está habilitado a arbitrar jogos de torneios locais, oficiais e nacionais, organizados pelas associações membros, clubes ou pela FPMFM, sendo que terão o acompanhamento do árbitro Nacional. Estes árbitros terão de ter obrigatoriamente formação e o respetivo certificado, exceto atletas experientes que podem ser chamados a estar como árbitros assistentes em determinados eventos. Poderão arbitrar jogos do quadro e fases finais, sendo que todas as decisões de maior relevo terão de ter a aprovação do árbitro nacional, sendo estes árbitros certificados.

2.4. ÁRBITRO NACIONAL

O árbitro nacional poderá arbitrar todos os tipos de jogos e em todas as fases do torneio. Terá de ser certificado pelo Conselho de Arbitragem, tendo como considerações gerais o conhecimento das regras, competência na mesa de jogo, respeito pelos outros atletas e árbitros. Será coordenador dos outros árbitros nas provas nacionais. Será nomeado para cada evento nacional pelo Conselho de Arbitragem. O árbitro nacional pode também ser designado por árbitro principal.

2.4.1. Em todas os torneios organizados pela FPMFM terá de ser nomeado um Árbitro Principal certificado designado pelo Conselho de Arbitragem. Será responsável por todas as questões acerca das regras e responsável pelos árbitros assistentes.

2.5. ÁRBITRO INTERNACIONAL

O árbitro internacional terá de efetuar a formação de árbitros conferida pela ITSF e poderá arbitrar em competições de acordo com o grau de certificação que obtenha.

CAPITULO III - ARBITRAGEM DE JOGOS

É fundamental que todos os árbitros oficiais e certificados estejam disponíveis para arbitrar em provas nacionais sempre que solicitado, e ajudar a garantir um ambiente adequado para os participantes. A arbitragem de jogos é de uma admirável responsabilidade, e deve ser também compensadora e gratificante.

3. DISPONIBILIDADE PARA PROVAS OFICIAIS

Quando um árbitro certificado estiver convocado para um determinado torneio, será automaticamente adicionado á lista de árbitros disponíveis para os jogos da competição. Caso este não tenha disponibilidade para comparecer a todos os dias de torneio, deverá informar o Conselho de Arbitragem com antecedência.

3.1. OBRIGAÇÃO DE ARBITRAR

Um árbitro certificado poderá recusar ou ser proibido de arbitrar jogos, nas seguintes circunstâncias:

- Se não estiver nas melhores condições físicas e psicológicas;
- Se existe uma estreita relação com qualquer atleta de uma equipa que vai arbitrar;
- Qualquer outro motivo considerado válido pelo Conselho de Arbitragem da FPMFM.

3.1.1. PENA DE RECUSA DE ARBITRAGEM

Na primeira ocasião que um árbitro certificado se recusar a arbitrar um jogo sem uma razão válida, será emitido um aviso. Após mais recusas, o Conselho de Arbitragem poderá suspender o árbitro por um período de tempo e pode revogar o seu estatuto de árbitro. A pena e o período de suspensão serão determinados pelo Conselho de Arbitragem. Após a decisão, o árbitro terá quinze dias para apresentar recurso à Direção da FPMFM.

3.2. CÓDIGO DE CONDUTA DA ARBITRAGEM

Os árbitros não devem envolver-se em argumentos com qualquer atleta ou provocá-los em ações agressivas. Os árbitros devem exibir um comportamento exemplar e respeito para com os atletas, espectadores, organização,

meios de comunicação social e com os outros árbitros. Mais especificamente, estes devem apresentar-se de uma forma que exiba uma imagem altamente profissional e respeitadora da modalidade.

3.3. COMPORTAMENTO CONTRA OS ÁRBITROS

Todos os árbitros têm o direito de ser respeitados pela sua posição e não deverão ser impedidos de qualquer forma de exercer os seus deveres e responsabilidades numa prova oficial. Os atletas que indevidamente desafiem um árbitro ou ajam de um modo desrespeitoso para com este serão objeto de medidas disciplinares, de acordo com o Regulamento Disciplinar da FPMFM.

3.4. IMPARCIALIDADE DOS ÁRBITROS

Todos os árbitros devem ser extremamente justos e imparciais quando arbitrarem jogos. Qualquer preconceito ou favoritismo não será tolerado e será tratado de uma forma mais grave, podendo estes receber castigos e punições.

3.4.1. PROTESTO CONTRA UM ÁRBITRO

Uma equipa ou atleta pode acreditar que foram vítimas de ações tendenciosas de um árbitro, podendo apresentar uma queixa junto do Conselho de Arbitragem no prazo máximo de oito dias após a data do incidente. O Conselho de Arbitragem irá avaliar e analisar o pedido, e tomar as medidas necessárias.

3.4.2. Qualquer atleta tem direito de protesto contra uma decisão de um árbitro. Outras diretivas especiais poderão ser encontradas nas regras das várias disciplinas. Um protesto deverá ser entregue imediatamente a seguir à situação questionada e sempre antes da execução de um novo golpe. O árbitro deverá imediatamente suspender a partida e informar o Árbitro Nacional da situação. Posteriormente à informação do árbitro, o Árbitro Nacional poderá consultar a opinião de um ou ambos os atletas.

3.4.3. O protesto contra uma decisão do árbitro deverá ser apresentado verbalmente ao Árbitro Nacional, que depois de ouvir ambas as partes tomará a decisão. Durante o encontro, o Árbitro Nacional terá o direito de penalizar um atleta mesmo quando não tenha havido reação por parte do árbitro.

3.4.4. Caso no decorrer de uma Prova Nacional da FPMFM seja entregue um protesto formalmente correto contra decisão de um árbitro, e depois também contra uma decisão do Árbitro Nacional, a decisão final será tomada pelo Conselho de Arbitragem e posteriormente pela Direção da FPMFM. Não haverá lugar a recurso desta decisão final.

3.4.5. PENA POR CULPA DE UM ÁRBITRO

Os árbitros que forem considerados culpados depois de uma revisão formal dos relatórios apresentados pelo árbitro, os atletas, e outras testemunhas, poderão ver o seu estatuto de árbitro revogado e não será permitido arbitrar jogos em provas oficiais por um determinado período de tempo.

3.5. PROTESTO CONTRA DECISÃO DO ÁRBITRO NACIONAL

Um protesto em eventos nacionais contra a decisão de um árbitro deverá ser efetuado por escrito e ser acompanhado de uma taxa de protesto de 50,00 €, que deverão ser imediatamente entregues em numerário na mesa da organização. O protesto será entregue ao Conselho de Arbitragem da FPMFM para verificar o mesmo. Durante a decisão deste protesto, o encontro será suspenso. Caso o protesto seja aceite e a decisão seja revogada, o atleta ou a equipa será reembolsado da quantia paga. Caso o protesto seja rejeitado, a quantia reverte para os cofres da FPMFM. Caso seja efetuado recurso da decisão do Conselho de Arbitragem, a decisão final será tomada pela direção da FPMFM e não é possível de recurso.

3.6. QUADRO PARA AUTORIZAÇÃO DE ARBITRAGEM

Os árbitros estão autorizados a arbitrar jogos de acordo com a seguinte tabela. Em circunstâncias extraordinárias, o responsável máximo por uma prova oficial poderá autorizar árbitros em jogos, para além do nível indicado no gráfico.

ARBITRAGEM Árbitros FPMFM	**TORNEIOS LOCAIS E OFICIAIS** Membros Oficiais e Clubes	**EVENTOS NACIONAIS**
ÁRBITRO ASSISTENTE NÍVEL I **Sem Formação | Em avaliação**	Pode realizar a arbitragem	Não pode realizar a arbitragem
ÁRBITRO ASSISTENTE NÍVEL II **Certificados pela FPMFM**	Pode realizar a arbitragem	Pode realizar a arbitragem
ÁRBITRO NACIONAL **Árbitro Principal da FPMFM**	Pode realizar a arbitragem	Pode realizar a arbitragem

3.7. RANKING DOS ÁRBITROS

Os rankings dos árbitros servem para classificar as suas prestações, e são válidos para toda uma época. O ranking pode ser alterado durante o curso da temporada baseado em declarações de atletas, árbitros, organização. O Conselho de Arbitragem também poderá aceitar as recomendações dos membros oficiais e clubes da FPMFM.

3.8. PAGAMENTO AOS ÁRBITROS

A FPMFM define os subsídios a pagar aos Árbitros recrutados propositadamente para a totalidade de cada torneio. Em todas os torneios a FPMFM subsidiará a alimentação dos árbitros por si recrutados disponíveis a tempo inteiro. Em cada evento os árbitros que sejam requisitados para arbitrar jogos até às meias-finais receberão uma quantia paga por cada atleta do respetivo jogo para o qual foi requisitado.

3.8.1. Sempre que um árbitro seja solicitado por uma equipa, associação ou atleta para determinado jogo, os atletas que se encontram na mesa de jogo (2 ou 4 atletas) devem desembolsar a quantia de 2,00 € cada um e entregar ao respetivo árbitro. A quantia amealhada pelo árbitro por cada jogo efetuado reverterá a seu favor para ajudas de custo.

CAPITULO IV - ARBITRAGEM

4. Os árbitros certificados deverão exercer as suas funções de forma coerente embora respeitando os padrões e processos especificados neste manual e conforme as instruções do Conselho de Arbitragem.

4.1. DESIGNAÇÃO BÁSICA DE TERMOS

Movimentos bruscos com os varões: Movimentar os barões de forma brusca ou bater com eles nas tabelas durante o jogo, e que compromete a posse da bola do adversário, sendo ilegal.

Roleta: Girar ou rolar os atletas em contacto com a bola, é ilegal. Girar e rolar os atletas sem contacto com a bola, fica ao critério do árbitro (poderá advertir o atleta e/ou marcar a respetiva falta, esta no caso de ter sido efetuada com o propósito de destabilizar o adversário).

Distração: Fazer ruídos ou movimentos durante o jogo que são considerados para desviar a atenção do adversário.

Bola Morta: Uma bola que para completamente o seu movimento em cima da mesa e está fora do alcance de todos os atletas.

Colocação da Bola: Processo de colocar a bola em jogo, que terá de ser reposta em perfeitas condições de jogabilidade.

Mudança de Posições: Troca de atletas da mesma equipa, da defesa para o ataque e vice-versa, permitida sempre que o jogo se encontra parado.

Falta Técnica: Quando uma falta técnica é averbada, o jogo deve parar e o marcador colocará a bola no varão de 3 bonecos, boneco do meio. Apenas o jogador que irá rematar e o jogador que irá defender, estão autorizados a

permanecer na mesa. A bola é colocada no boneco do meio do varão de 3 bonecos, o árbitro dá sinal para a marcação e a partir deste momento todas as normas estão em vigor.

4.2. PROCEDIMENTOS DE ARBITRAGEM

É importante que os árbitros falem de forma clara e decidida quando chamados a penalizar infrações e saibam explicar a razão da marcação da infração, de maneira rápida e precisa, sem atrasar o jogo. Nos locais de prova estes não devem estabelecer grandes ligações de confiança com atletas e outros intervenientes, mostrando sempre uma postura séria e profissional.

4.2.1. POSIÇÃO DURANTE UM JOGO

O árbitro deve se posicionar num dos lados da mesa e normalmente junto ao marcador, deve ai continuar durante o jogo para evitar distrações ou obstruir a vista dos espectadores.

4.2.2. DETECÇÃO DE MOVIMENTOS BRUSCOS

O árbitro pode colocar a mão na mesa para ajudar a determinar se alguma infração ocorre. É aconselhável a posição da mão de uma forma que não distraia os atletas.

4.2.3. PARAGEM DO JOGO

Quando uma violação ocorre, o árbitro deverá levantar a mão acima da mesa e fazer a paragem do jogo.

4.3. EQUIPAMENTO DE ARBITRAGEM

A FPMFM irá fornecer o equipamento necessário para os árbitros certificados arbitrarem os jogos. Os equipamentos e aparência de árbitros contribuem para uma imagem de autoridade, que ganha o respeito dos atletas e ajuda a garantir a observância quando a ligação com estes tem de ser feita. Os restantes árbitros devem trajar de calça de fato de treino, sapatilha e o respetivo polo da arbitragem.

4.3.1. FOLHA DE JOGO

A Folha de Jogo deve ser preenchida com o maior cuidado sendo muito útil para se manter a par dos jogos, pontuação, violações, etc. No final do jogo, os atletas devem assinar a folha de jogo e o atleta ou equipa vencedora deve entregar a mesma na mesa da organização.

4.3.2. O CRONÓMETRO

O pedido do cronómetro só poderá ser efetuado pelo árbitro caso este julgue que o jogo está a ser muito demorado e por intermédio da organização, caso, o jogo possa estar a interferir em possíveis atrasos para os próximos jogos. É preferível utilizar cronómetros que não distraiam os atletas.

4.3.3. VESTUÁRIO E EMBLEMAS

Os árbitros são obrigados a vestir uma camisa oficial de árbitro com o emblema da FPMFM, e que terá a indicação da categoria em que este se encontra. As camisolas e os emblemas encontram-se em anexo.

ANEXOS

1. INTRODUÇÃO ÀS REGRAS DE JOGO

2. REGRAS DISCIPLINARES

3. PAGAMENTO AOS ÁRBITROS

4. EQUIPAMENTO E EMBLEMAS DA ARBITRAGEM

REGULAMENTO DE ARBITRAGEM

ARBITRATION OF REGULATION

FILIADA NA ITSF DESDE 2009

INTERNATIONAL TABLE SOCCER FEDERATION

ANEXO 1 - INTRODUÇÃO ÀS REGRAS DE JOGO

TODOS OS ATLETAS E ORGANISMOS ASSOCIATIVOS DEVEM SEGUIR ESTE LIVRO DE REGRAS

A - O livro de regras é um guia para ajudar todos os agentes ligados à modalidade. Tem como objectivo essencial explicar as regras do jogo, assim como auxiliar os árbitros a imporem a sua autoridade, tendo sempre a consciência que a sua actuação não deve contribuir para o retardamento do mesmo, em consequência da aplicação de uma arbitragem muito rigorosa.

B - Nota: Os Árbitros representam a mais alta autoridade do livro de regras num torneio. As suas decisões devem ser respeitadas e não podem ser contestadas. Os Árbitros podem ser chamados para se pronunciarem sobre as interpretações do livro de regras. Se nenhum árbitro estiver presente num torneio local ou oficial, o responsável do clube ou o organizador deve assumir as funções de árbitro.

C - As regras de matraquilhos e futebol de mesa são concebidas tanto para facilitar a decisão dos árbitros, como a dos próprios atletas.

D - O objectivo é limitar as interpretações subjectivas, para um mínimo absoluto.

E - O objectivo das regras também é, trazer para o jogo um nível de respeito mútuo entre os atletas que seja óbvio para os espectadores.

F - Lembrar a todos que sendo as decisões dos árbitros indiscutíveis, estes também são falíveis e o erro de julgamento poderá fazer parte do jogo.

AUTORIDADES QUALIFICADAS

A - Este livro de regras foi escrito e editado pelo Conselho de Arbitragem, sob a responsabilidade da Direção. É submetido a votação e criado no início de cada época pela Direção da FPMFM. Pode ser analisado e alterado por este Órgão.

B - Nos casos de inconsistências ou de situações de maior dificuldade interpretativa, adendas imediatas podem ser propostas pelo Conselho de Arbitragem no decorrer da temporada. Estas alterações devem ser submetidas a votação pela Direção da FPMFM.

C - O uso do livro de regras é da responsabilidade dos árbitros certificados, não certificados e atletas.

D - As partidas podem ser arbitradas por elemento qualificado para o efeito, sendo este a entidade certificadora ou arbitrado por indivíduo (árbitro) nomeado entre os presentes. Em caso de dificuldade insolúvel, os juízes e árbitros

do Conselho de Arbitragem podem ser convocados. Estes são responsáveis por dar conhecimento da decisão tomada ao Conselho de Arbitragem que, por sua vez, é responsável pela completa divulgação da decisão aos organizadores.

E - Um árbitro solicitado a meio de um jogo para resolver um problema poderá receber o parecer de outros árbitros que tenham testemunhado o incidente. Se mais de um árbitro estiver presente, o árbitro solicitado atenderá os conselhos do árbitro mais graduado (até Árbitro Principal). Se nenhum árbitro estiver presente, o árbitro solicitado dará continuidade ao jogo, sem atender a qualquer pedido de falta ou golo.

F - Dúvidas, solicitações de esclarecimentos, bem como os pedidos de alterações das regras, devem ser dirigidas ao Presidente do Conselho de Arbitragem. Este, por sua vez, responde perante o Vice-Presidente da Área Desportiva.

G - As penalidades e sanções que envolvam a perda de um jogo ou partida são da responsabilidade dos Árbitros. No caso de uma sanção mais grave, um relatório deve ser enviado pelo organizador do torneio para o Conselho Disciplinar.

H - Estas regras podem ser alteradas ou adaptadas, durante um torneio, em circunstâncias muito excecionais, com o consentimento de um Diretor FPMFM e/ou um Árbitro FPMFM. Contudo, esta premissa de carácter extraordinário deve ser imediatamente comunicada á Área Desportiva e á Direção da FPMFM, para que as alterações sejam ratificadas. Assim não sendo, o torneio pode ser desclassificado do ranking FPMFM.

MATERIAIS E ACESSÓRIOS

MESAS DE JOGO

A - As mesas oficiais são homologadas pela FPMFM. Esta escolha da mesa pode ser modificada na sequência de acordos entre a FPMFM, fabricantes e parceiros.

B - Os organizadores devem fornecer equipamentos competitivos (bonecos em perfeito estado, varões limpos e direitos).

C - Em nenhum caso poderá a superfície da mesa ser lixada, sendo que quem o fizer será penalizado com a exclusão do torneio e obrigado a reembolsar o valor da superfície.

D - Os atletas são livres para lubrificar o exterior do varão mas não o interior, no caso de barras telescópicas.

E - Os organizadores podem tornar obrigatória a utilização de marcas específicas de produtos de lubrificação e de limpeza. Estes devem ser acessíveis aos atletas. Nestas circunstâncias, o uso de outra marca irá resultar na exclusão do jogador do torneio.

F - Uso de resina (como utilizado no andebol) ou magnésio ou qualquer produto semelhante sobre a mesa (superfície, punhos, bolas) é estritamente proibido, e pode ser penalizado com a exclusão do torneio.

G - Os organizadores têm a liberdade de proibir todos os produtos considerados perigosos para o equipamento ou para os atletas.

H - Nenhuma alteração pode ser feita de modo a afectar as características de jogo, do interior da tabela ou dos bonecos, com a excepção do que decorre da manutenção de rotina da mesa.

BOLAS DE JOGO

A - As bolas oficiais são homologadas pela Direção da FPMFM. Um apêndice a este documento será fornecido após a escolha final para a temporada.

B - Num torneio, os jogos devem ser jogados com bolas adquiridas no local do torneio ou fornecidas pelos atletas desde que estas sejam oficiais.

C - Todos os atletas devem ser capazes de fornecer uma bola em bom estado de conservação e em condições para jogos oficiais, podendo utilizá-las em torneios oficiais desde que, seja autorizada pela FPMFM e homologada pela mesma.

PUNHOS

A - Cada jogador pode usar punhos à sua escolha em mesas onde esses punhos podem ser mudados. Os punhos devem caber nos varões, sem causar danos à mesa ou ao jogador.

B - Os movimentos dos atletas não podem ter ajudas e devem estar desobstruídos. Sistemas mecânicos não são autorizados. Os punhos devem estar firmemente agarrados aos varões nos quais estão instalados.

C - Os organizadores podem decidir que determinados punhos são perigosos e, portanto, exigirem que o jogador não os use. A recusa de um jogador para remover os punhos interditados levará à sua exclusão do torneio.

D - Num jogo com múltiplas partidas, os atletas devem ser capazes de mudar os punhos dentro do prazo estipulado entre jogos, saídas de tempo ou entre os pontos.

ACESSÓRIOS

Todos os outros acessórios (luvas, faixas elásticas, mangas de punho antiderrapantes, etc.) estão autorizados a menos que eles sejam entendidos como perigosos para os atletas ou outros participantes.

ANEXO 2 - REGRAS DISCIPLINARES

O árbitro é responsável por garantir que um jogo é jogado de forma justa entre os concorrentes. O árbitro nacional e os seus assistentes, ou quaisquer outras pessoas delegadas pelo Conselho de Arbitragem, são devidos ao respeito e consentimento dos atletas para administrar correctamente suas funções.

1. CONDUTA ANTIDESPORTIVA

Durante o jogo, o árbitro tem total autoridade e poder para emitir advertências e sanções, tal como definido pelas Regras de Jogo e conforme especificado no presente regulamento.

2. CONDUTA ANTIDESPORTIVA

a) Qualquer atleta que interfira com algum adversário ou interrompa um jogo receberá um aviso do árbitro.

b) Se um atleta tiver sido avisado, mas continua a agir de uma forma antidesportiva, deve ser punido pelo responsável pela prova, com a administração de uma multa, expulsão, ou ambos.

3. ATLETAS SUSPENSOS

Os atos de desrespeito, agressão ou de intimidação para com atletas ou árbitros não serão tolerados. O Conselho Disciplinar da FPMFM determina a duração da suspensão até ao máximo.

Atos contra atletas:

1. Conduta antidesportiva - **1 ANO DE SUSPENSÃO**

2. Agressão física - **2 ANOS DE SUSPENSÃO**

3. Causando sérios danos físicos - **SUSPENSÃO VITALICIA**

4. A multa pode também ser imposta em todos os casos.

Atos contra Árbitros:

1. Conduta antidesportiva - **2 ANOS DE SUSPENSÃO**

2. Agressão física - **4 ANOS DE SUSPENSÃO**

3. Causando sérios danos físicos - **SUSPENSÃO VITALICIA**

4. A multa pode também ser imposta em todos os casos.

Para obter mais detalhes sobre questões disciplinares e de procedimentos, rever o Regulamento Disciplinar da FPMFM.

ANEXO 3 - PAGAMENTO AOS ÁRBITROS

1. Em todas as provas nacionais a FPMFM será responsável pela Arbitragem, ficando a seu cargo alguns custos associados á arbitragem e previamente definidos.

1.1. O Árbitro Nacional sempre que seja chamado para uma prova terá todos os seus custos subsidiados, ao nível do transporte, alimentação e estadia.

1.2. Estes árbitros sempre que forem requisitados receberão um montante que será pago no ato pelos atletas de acordo com a categoria respetiva. No caso de ser um jogo por equipas, cada atleta terá de pagar 2,00 € (total de 4,00 €) no caso de individual, cada atleta terá de pagar 2,00 € (total de 8,00 €).

2. A FPMFM define os subsídios a pagar aos Árbitros recrutados propositadamente para a totalidade de cada prova. Em cada evento os árbitros que sejam requisitados para arbitrar jogos até às meias-finais receberão uma quantia paga por cada atleta do respetivo jogo para o qual foi requisitado.

O Conselho de Arbitragem e os árbitros que beneficiem de subsídios da FPMFM deverão apresentar o comprovativo das despesas (sempre que necessário), para receberem a verba em questão.

ANEXO 4 - EQUIPAMENTO E EMBLEMAS DA ARBITRAGEM

Os equipamentos dos árbitros devem conter os emblemas que identificam o seu nível de árbitro. Estes têm de estar fixados na manga esquerda da camisola do árbitro.

As imagens dos emblemas relativamente ao Árbitro Nacional e ao Árbitro Assistente de Nível II poderão ser adquiridas através da FPMFM.

O Árbitro Assistente de Nível I como se encontra em formação e avalização poderá utilizar a camisola de árbitro assistente, contudo sem o emblema oficial.

CAMISOLA OFICIAL DOS ÁRBITROS

EMBLEMAS OFICIAIS PARA A ARBITRAGEM