

REGRAS OFICIAIS
UNIÃO DAS FEDERAÇÕES
DE FUTMESA
DO BRASIL
2020/21

ÍNDICE DE CONTEÚDO

- 1. AS REGRAS DO FUTMESA3**
 - 1.1 A MESA DE FUTMESA.....3
 - 1.2 A REDE.....3
 - 1.3 A ÁREA DE JOGO3
 - 1.4 A BOLA.....4
 - 1.5 DEFINIÇÕES.....5
 - 1.6 O SERVIÇO.....6
 - 1.7 O RETORNO.....6
 - 1.8 A ORDEM DO JOGO.....8
 - 1.9 A LET.....8
 - 1.10 BOLA FORA.....9
 - 1.11 DUPLO QUIQUE.....10
 - 1.12 A PONTUAÇÃO.....10
 - 1.13 O CONJUNTO, JOGO E INTERVALOS.....11
 - 1.14 ORDEM DE SERVIÇO, RECEBIMENTO E ESCOLHA DE LADOS.....12
 - 1.15 ERROS NO SERVIÇO LIMITADO, RECEBEDOR DA ESCOLHA DOS LADOS.....12
 - 1.16 O TOQUE.....13

2. REGULAMENTOS DA COMPETIÇÃO	14
2.1 APLICABILIDADE	14
2.2 EQUIPAMENTO E CONDIÇÕES DE JOGO	14
2.2.1 VESTUÁRIO	14
2.2.2 CONDIÇÕES DE JOGO	15
2.2.3 MARCAÇÕES E PUBLICIDADE	15
2.2.5 CONTROLE DO DOPING	16
2.3 ARBITRAGEM	16
2.3.1 DIRETOR DE ARBITRAGEM	16
2.3.2 O ÁRBITRO PRINCIPAL E ASSISTENTE	17
2.3.3 RECURSOS	18
2.4 CONDUTA DO JOGO	18
2.4.1 INDICAÇÃO DE PONTUAÇÃO	18
2.4.2 EQUIPAMENTO	19
2.4.3 AQUECECIMENTO	19
2.4.4 INTERVALOS	20
2.4.5 ANÚNCIOS	21
2.5 DISCIPLINA	21
2.5.1 CONSELHOS	21
2.5.2 COMPORTAMENTO	21
2.5.3 PRESTÍGIO E BOA REPUTAÇÃO	22

1. AS REGRAS DO FUTMESA CFMB

1.1 A MESA DE FUTMESA

1. A especificação de tamanho da mesa Oficial do Futmesa é:

a. Comprimento: 2,75m (variável para 2,65m a 2,85).

b. Largura: 1,70m (variável para 1,60m a 1,80m).

e. A curvatura da superfície de jogo da mesa Oficial de Futmesa é determinada pela diferença de altura dos pontos mais altos e mais baixos da superfície da mesa. A diferença deve ser de 17cm (variável para 15cm a 19cm).

O material da superfície de jogo pode ser:

a. Madeira

b. Metal

c. Composto

d. Polímero

1.2 A REDE

1. A rede deve ser fixada permanentemente na mesa CFMB.

2. A rede deve ser feita com os seguintes materiais:

a. Placa de PMMA (plexos)

b. Policarbonato translúcido (PC)

c. Estrutura de aço

d. Outro polímero

3. A especificação de tamanho da rede:

a. Largura: mínimo 1,70 m e máximo 1.90 m

b. Altura: 16cm (variável para 15cm a 17cm).

1.3 A ÁREA DE JOGO

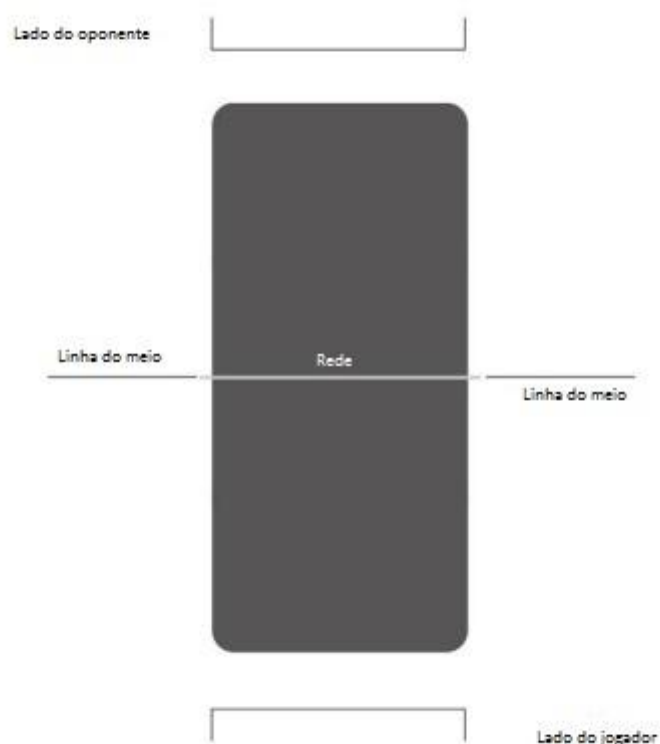
1. A cor da mesa CFMB em competição deve ser diferente da cor do chão e da bola.

2. A localização da linha intermediária deve estar no meio e dividir a quadra em duas partes iguais (ver desenho no ponto 1.3.5). A linha deve ser indicada por uma linha claramente visível, com espessura mínima de 3cm, em cor diferente da do piso.

3. A localização da linha de serviço deve estar a 2 metros de distância do final da mesa . A linha de serviço tem uma largura de 1,5 metro (veja o desenho no ponto 1.3.5). A linha deve ser indicada por uma linha claramente visível, com espessura mínima de 3cm, em cor diferente da do piso. Área de jogo 8m e máximo 10 de largura e mínimo 9 e máximo 12 de comprimento.

4. A área de jogo Oficial deve ter no mínimo 8m e máximo de 10m de largura por no mínimo 9m e no máximo 12m de comprimento. A altura livre deve ter no mínimo 5m.

5. A área de jogo (quadra CFMB):



1.4 A BOLA

1. A bola em competição deve ser esférica, feita de couro ou outro material adequado, com uma circunferência não superior a 70 cm (28 pol) e não inferior a 68 cm (27 pol) e não superior a 450 g (16 oz) e no mínimo 410 g de peso no início da partida.

2. A pressão do ar da bola em competição é igual a 0,6 - 1,1 atmosfera (600 - 1.100 g / cm²) ao nível do mar (8,5 lbs / sq in - 15,6 lbs / sq in).

1.5 DEFINIÇÕES

1. O rally é o período durante o qual a bola está em jogo. O tempo máximo entre o final de um rally e um novo serviço é de 25 segundos, exceto em casos de força maior.

2. Cada set é jogado até que um lado atinja 15 pontos. Cada partida pode ser disputadas em 1,2 ou 3 sets até que 1 ou 2 sets sejam vencidos por um jogador / equipe, dependendo do tipo de competição. O tempo entre dois sets não deve exceder 1 minuto. Os jogadores devem mudar de lado quando na partida em set único a primeira equipe atingir o 8º ponto e na partidas com três sets após o final de cada set. O set decisivo será de 12 pontos deve ser vencido com pelo menos uma margem de dois pontos. Nas partidas com set único é disputada até que um lado atinja 15 pontos com diferença de 2 pontos para o adversário, caso isso não acontece a partida continua até que uma equipe alcance a diferença de 2 pontos.

3. Tipos de partidas:

a. Solo: uma partida em que dois jogadores jogam um contra o outro.

b. Duplas: uma partida em que equipes de dois jogadores jogam uma contra a outra.

c. Campeonato de equipes: série de partidas em que simples e duplos são jogados em rotação para obter um resultado geral da partida.

4. O saque: A bola está em jogo a partir do momento em que a bola deixa de ficar parada na palma da mão, como resultado do início do saque intencional. Ele permanece em jogo até que o rally seja decidido em let ou um ponto (a bola não está em jogo se, depois de deixar a palma da mão do sacador, cair no chão sem tocar no corpo do jogador).

5. Um ponto é uma jogada em que um ponto é concedido.

6. O sacador é o primeiro jogador que coloca a bola no rally.

7. O recebedor é o jogador / time que toca a bola pela segunda vez em um rally.

8. O árbitro principal é a pessoa designada para supervisionar a partida.

9. O árbitro assistente é a pessoa designada para auxiliar o árbitro nas decisões necessárias.

10. Bola de Borda cruzada é quando a bola atinge nitidamente a borda (fundo ou lateral) da mesa antes ou depois de um trajeto que cruze a SUPERFÍCIE da mesa (tampo de cima).

11. O LET é quando uma bola de borda cruzada (item 10) encerra o rally sem o toque intencional do recebedor. Nenhum ponto é marcado diretamente.

12. Uma bola de borda lateral é quando a bola atinge o lado da mesa sem fazer nenhum trajeto sobre a superfície de jogo (tampo superior) nem antes e nem após o contato com a mesa. Nesse caso, o ponto é concedido ao jogador / time adversário.

1.6 O SERVIÇO

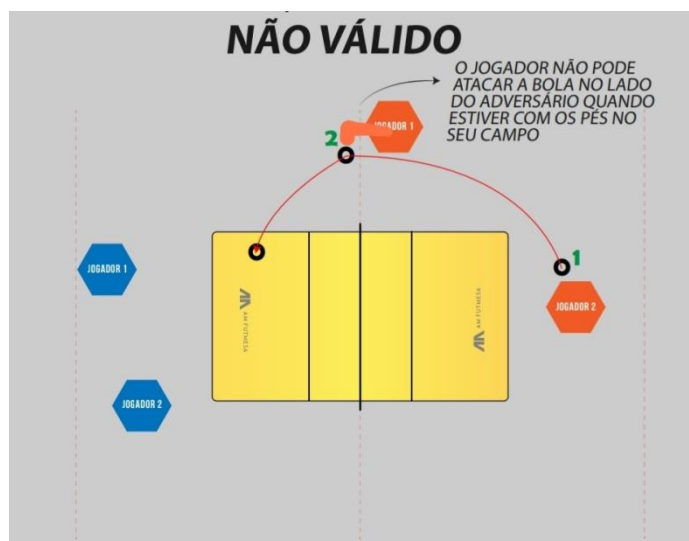
1. O saque começa com a bola parada ainda na palma da mão estacionária do sacador acima da superfície de jogo.
2. O saque deve ser realizado com um toque, acima do nível da superfície de jogo com qualquer parte do corpo, exceto as mãos e os braços.
3. O servidor deve realizar o serviço mantendo todas as partes do corpo que estão tocando o solo atrás da linha de serviço. O serviço é considerado legal se nenhuma parte do corpo do jogador tocar na linha de serviço no momento do saque. O jogador deve servir entre as linhas imaginárias estendidas do lado da mesa CFMB.
4. O saque pode ser executado de duas formas, no chão quando o servidor está com alguma parte do corpo tocando o solo ou aéreo que uma vez lançada a bola ao ar, há o contato com a bola sem nenhuma parte do corpo tocar o solo. Na Execução do serviço com salto não pode haver contato de nenhuma parte do corpo com a mesa, caso aconteça será ponto para a equipe adversária.
5. A bola deve ter o primeiro toque na mesa, no lado oponente da mesa de CFMB.
6. Após uma falha na tentativa de serviço, o servidor pode tentar um segundo serviço. Duas tentativas de serviço com falha consecutivas constituem uma falha dupla e ponto para o adversário.
7. **Se a bola estiver na posse do sacador e o adversário também estiver pronto para receber o saque, o sacador tem 5 segundos para sacar.**
8. Se a tentativa de saque resultar em uma bola de borda/let (e depois a bola quicar no chão), será considerada 1º erro de serviço, (se toca em algum atleta da defesa), será considerado ponto de saque. Duas tentativas de serviço com falha consecutiva constituem no 2º erro de serviço sendo marcado ponto para o adversário.
9. Em duplas, se o jogador não recebedor da dupla tocar a bola após o saque no caso de uma bola de borda, isso constituirá um retorno fracassado e um ponto será concedido a dupla em saque.
10. Se a bola tocar a rede durante o serviço, isso representa uma falta.
11. É responsabilidade do jogador executar o serviço para que o árbitro principal ou o árbitro assistente fique satisfeito com a conformidade do jogador com os requisitos das regras.

1.7 O RETORNO

1. Após o saque, a bola deve ser devolvida tocando-a no mínimo 2 e máximo três vezes pelo jogador, após o primeiro retorno os demais podem ser feitos com no mínimo 1 e no máximo 3 toques. O retorno da bola é considerado válido apenas se quicar pelo menos uma vez na superfície de jogo do oponente sem tocar em nada, exceto na rede.
2. Em duplas, o retorno da bola é considerado válido somente se os dois jogadores tocaram a bola corretamente pelo menos uma vez e os jogadores devem tocar na bola alternadamente.

3. Cruzando a linha imaginária da rede:

a. No momento de tocar na bola para devolvê-la (ataque sem salto), o ponto do toque e todas as partes do corpo (exceto as mãos e os braços) do jogador que faz o retorno devem estar atrás da linha central. Em caso de pisar ou ultrapassar a linha central da defesa para o ataque será concedido ponto a favor do adversário.



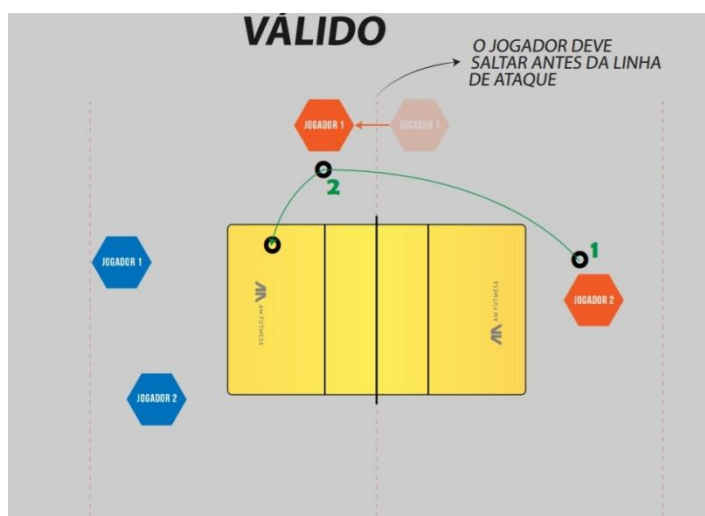
b. Em duplas, cada um dos jogadores pode cruzar a linha virtual estendida da rede; no entanto, nesse caso, eles só podem passar a bola de volta para o parceiro (ou para si mesmos no caso do jogo solo).

c. Cruzando a linha imaginária da rede: Uma vez que qualquer parte da bola já tenha ultrapassado a linha central, o atacante só poderá concluir o toque (dentro da quantidade permitida) para atacar saltando, do contrário se o fizer em contato com o solo será invasão.

4. Retornando a bola para o lado do oponente:

a. O retorno pode ser realizado tocando ou não o chão atrás da linha do meio do lado do jogador que devolve a bola.

b. No caso de devolução da bola de um movimento de salto (ataque com salto), o último contato com o solo deve ser feito atrás da linha central, ou seja, no campo de defesa no momento da decolagem. Fica proibido, nesses casos, que a bola faça um trajeto "negativo", obrigatoriamente o ataque deve ser, no mínimo, paralelo ou com sentido "positivo", em direção à defesa adversária.



1.8 A ORDEM DO JOGO

1. No solo, o servidor deve primeiro prestar um serviço, o destinatário deve fazer um retorno e, posteriormente, o servidor e o destinatário se alternam no retorno.

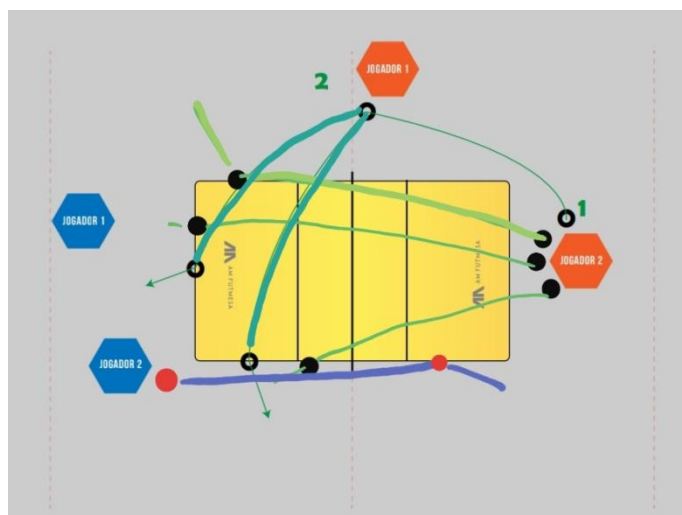
2. Em duplas, o sacador deve primeiro fazer um saque, o recebedor deve tocar a bola no máximo duas vezes com seu parceiro, que devolve a bola à superfície de jogo do adversário ou passa para o parceiro dela. Cada equipe de duplas pode tocar a bola no máximo três vezes combinadas para devolvê-la. A partir de então, qualquer jogador de cada par poderá receber a bola.

1.9 O LET

1. Um ponto ou jogada deve ser repetida e declarada como 'LET' se:

a. Bola de Borda: pra ser considerado let, a bola deve obrigatoriamente fazer um trajeto SOBRE A SUPERFÍCIE da mesa (tampo de cima) em qualquer extensão antes de tocar a borda seja ela lateral ou de fundo.

Essa regra vale para o momento de antes da bola bater na borda, como após bater na borda.



2. Não será considerado LET se partida for paralisada pelo árbitro nas seguintes situações:

a. Um jogador / equipe for penalizado;

b. O rally é perturbado por qualquer pessoa ou evento que possa afetar o resultado do rally.

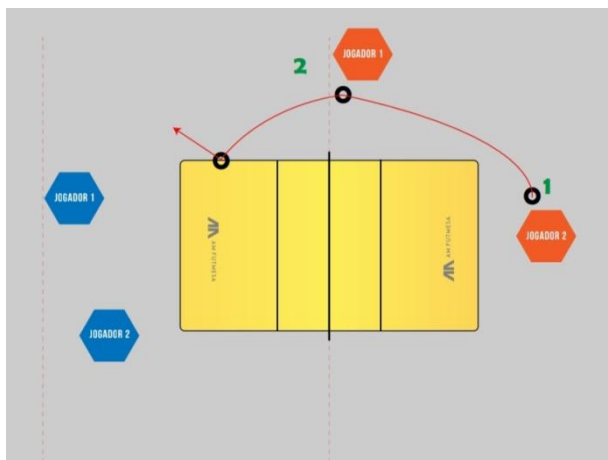
c. Para corção de um erro, nesse caso todos os pontos marcados antes da descoberta do erro são válidos.

d. Se o rally for parado pelo árbitro, o servidor poderá aproveitar as duas oportunidades de serviço, a menos que a força maior aconteça durante o serviço. Nesse caso, apenas o serviço interrompido pode ser repetido.

3. O LET é acumulativo em cada Set. A cada 2 lets será concedido 1 ponto para a equipe que teve seu ataque resultando em let. Ao final de cada Set os lets são zerados.

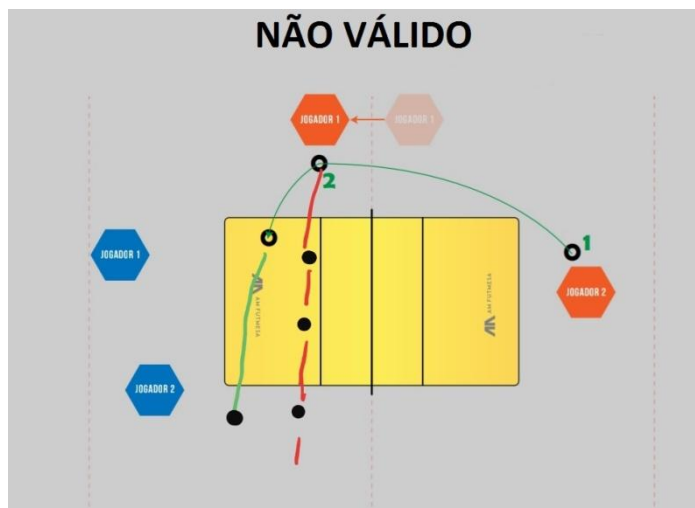
1.10 BOLA FORA

1. É quando a bola acerta unicamente a quina da lateral do mesmo lado em que está sendo realizado o ataque independente do seu trajeto, chamado de golpe lateral ou quina lateral será bola fora. Leva-se em consideração o local de onde é realizado o ataque e não a posição da bola.



1.11 DUPLO QUIQUE

1. O duplo quique só é permitido quando o ataque for realizado com a bola ainda no campo de defesa. Com o Ataque com salto o ataque precisa golpear a bola pra q ela não quique mais que uma vez na mesa.



2. É considerado valido sempre que o ataque for feito (com a bola ainda no campo de defesa) e a bola quicar duas vezes na mesa adversária, em seguida cair fora da mesa ou ser tocada pelo jogador da defesa.

3. As bolas que excederem o numero de dois quiques na mesa (3, 4, 5, 6, 7... quiques), são consideradas inválidas e o ponto é direcionado à dupla da defesa.

1.12 A PONTUAÇÃO

1. Um jogador ou equipe ganha um ponto se:

- a. O oponente toca a bola incorretamente;
- b. O serviço do oponente é perdido duas vezes seguidas, ou seja, cometer uma falta dupla;
- c. O adversário devolve a bola de qualquer outra maneira que não a descrita no ponto 1.7.
- d. O adversário não devolve a bola à superfície de jogo do jogador;
- e. O atleta, ou qualquer item nele, toca a mesa ou a rede.
- f. O oponente não toca a bola na ordem correta em duplas, após o saque (isto é, o jogador não recebe o saque);
- g. O oponente toca a bola mais de três vezes;
- h. O oponente toca a bola com a mão ou o braço;
- i. O ponto de toque do jogador adversário ou qualquer parte dele (exceto as mãos e os braços) (ver ponto 1.7.3.a.) está do lado do jogador no momento em que a bola é devolvida;
- j. O adversário devolve a bola e toca o lado da mesa CFMB (veja: bola lateral ver 1.10);
- k. O jogador oponente toca a bola acima da mesa de CFMB antes de pousar nela;
- l. Após o toque do oponente, a bola cruza a linha estendida imaginária da rede (topo da rede) e cai na superfície de jogo do jogador;
- m. O jogador envia a bola para a superfície de jogo do oponente, mas volta para o lado do jogador sem ser tocada pelo jogador oponente;
- n. Após o toque do oponente, a bola toca em qualquer outro equipamento ou pessoa dentro ou fora da área de jogo, exceto o lado oponente da mesa ou da rede.
- o. Um jogador adversário bloqueia o vôo da bola em direção ao seu lado da mesa e impede que ela bata no seu lado da mesa
- p. Sempre que o ataque for feito (com a bola ainda no campo de defesa) e a bola quicar duas vezes na mesa adversária, em seguida cair fora da mesa ou ser tocada pelo jogador da defesa.
- q. As bolas que excederem o número de dois quiques na mesa (3, 4, 5, 6, 7... quiques), são consideradas inválidas e o ponto é direcionado à dupla da defesa.

2. Se a bola pular mais de uma vez na rede, mas parar no lado apropriado da mesa - de acordo com as regras -, o rally continua e ninguém ganha uma pontuação por isso.

3. Se ambos os jogadores / equipes cometerem uma falta, então esse jogador / equipe perde o rally que cometeu a falha primeiro.

1.13 O CONJUNTO, JOGO E INTERVALOS

1. Cada set é jogado até que um lado atinja 15 pontos. Cada partida pode ser disputadas em 1,2 ou 3 sets até que 1 ou 2 sets sejam vencidos por um jogador / equipe, dependendo do tipo de competição. O tempo entre dois sets não deve exceder 1 minuto. Os jogadores devem mudar de lado quando na partida em set único a primeira equipe atingir o 8º ponto e na partidas com três sets após o final de cada set. O set decisivo será de 12 pontos deve ser vencido com pelo menos uma margem de dois pontos. Nas partidas com set único é disputada até que um lado atinja 15 pontos com diferença de 2 pontos para o adversário, caso isso não acontece a partida continua até que uma equipe alcance a diferença de 2 pontos. Conforme regra 1.5 n° 2.
2. A partida consiste em 1,2 ou 3 sets, a menos que seja regulamentada de maneira diferente nas regras do torneio em questão.
3. Uma partida é disputada continuamente, sem interrupções, exceto por um intervalo máximo de 1 minuto para os jogadores entre os sets. Durante estes, no máximo 1 pessoa (técnico / oficial da equipe) - que já havia sido registrado na súmula - pode dar instruções aos jogadores.
4. Um tempo limite pode ser solicitado uma vez durante uma partida por um período máximo de 1 minuto. Ao mesmo que pode solicitar um tempo médico durante todo o dia de competição.
5. Um tempo limite médico pode ser solicitado ao árbitro principal uma vez durante uma partida por um período máximo de 3 minutos.
6. É dever e direito do árbitro decidir quanto tempo uma partida pode continuar em caso de circunstâncias perturbadoras.
7. A partida deve ser disputada em condições justas. No caso de um evento injusto, o árbitro principal decidirá outras sanções. Movimentos plásticos conhecidos como Bicicleta e Voleio são permitidos desde que executados de acordo com a regra do jogo.

1.14 ORDEM DE SERVIÇO, RECEBIMENTO E ESCOLHA DE LADOS

1. O direito de escolher a ordem de serviço inicial, o lado recebedor e da quadra é decidido por sorteio realizado pelo árbitro, e o vencedor pode optar por servir ou receber primeiro e começar por um lado específico. Em duplas, a equipe receptora escolhe o jogador recebedor (do seu time) primeiro, após o qual o oponente também escolhe o jogador servidor servindo ao recebedor escolhido.
2. A equipe que pontuar permanece no saque isso continua até o final do set.
3. No set final, a ordem inicial de saque, o recebimento e a escolha dos lados serão decididos por sorteio da mesma maneira que no início da partida.
4. Em duplas, após cada ponto a favor a dupla troca de posição (rodízio), o jogador receptor (posição 1) vai para a posição de ataque (posição 2) e o que ocupava a posição de ataque se transforma no recebedor e servidor.
6. Após cada saque, o jogador recebedor deve tocar a bola primeiro. Depois, durante o rali, qualquer um pode tocar a bola.

7. O jogador / equipe que iniciar o set de um lado da mesa jogará o próximo set do outro lado. No set final, os jogadores / equipes mudam de lado somente se um dos jogadores / equipes atingir a pontuação de 10, 20, 30 (e assim por diante) em 10 pontos.

1.15 ERROS NO PEDIDO DE SERVIÇO, RECEBIMENTO OU ESCOLHA DE LADOS

1. Se um jogador sacar ou receber fora do turno, a jogada será interrompida pelo árbitro assim que o erro for descoberto, e o rally será retomado com os mesmos jogadores sacando e recebendo, de acordo com a sequência estabelecida no início de o jogo.

2. Se os jogadores não tiverem mudado de lado quando deveriam fazê-lo, o jogo será interrompido pelo árbitro assim que o erro for descoberto e será retomado com os jogadores dos lados, onde eles devem estar na pontuação que foi alcançada. Alcançado, de acordo com a sequência estabelecida no início da partida.

3. Todos os pontos marcados antes da descoberta de um erro são válidos.

4. Observe que todos os detalhes relativos ao serviço podem ser encontrados no ponto 1.6 "O serviço".

1.16 O TOQUE

1. É permitido aos jogadores tocar a bola com todas as partes do corpo, exceto as mãos e os braços.

2. Os jogadores não podem segurar a bola nas partes do corpo.

3. Um jogador / equipe pode retornar a bola com no máximo 3 toques. Nem todos os três toques devem ser usados. Nos singles, a bola pode ser devolvida ao outro lado com 1, 2 ou 3 toques. Nas duplas, ambas as equipes têm no mínimo 2 e no máximo 3 toques, devendo passar a bola uma para a outra e devolver a bola ao lado do adversário.

4. O jogador não pode apertar e, assim, segurar a bola entre duas partes do corpo.

5. Se algum dos jogadores tocar a bola sem querer (por exemplo, a bola roça a camisa), ela será contada como um toque.

6. Um jogador / equipe pode retornar a bola usando a mesma parte do corpo duas vezes durante uma jogada. Nas duplas, independentemente de qual jogador devolver a bola, a mesma regra se aplica (o saque não é considerado um toque em uma jogada).

7. Quando um jogador devolve a bola e o pé do jogador está acima da cabeça no momento do impacto e não há parte do corpo tocando o chão, o movimento da bola deve sempre ser direcionado para cima.

8. Os jogadores não podem se tocar durante o jogo para obter qualquer situação vantajosa.

9. Se a bola retornar da rede e não bater no chão ou na mesa CFMB, o jogador ainda poderá manter a bola em jogo dentro do número de toques permitido e usando qualquer parte do corpo (consulte a exceção na regra 1.14 .7).

10. Em duplas, se a bola atingir a rede e ainda estiver no ar, qualquer membro da equipe poderá tocá-la para manter a bola em jogo.

11. Jogadores adversários devem evitar contato físico entre si em qualquer circunstância durante o jogo. Se isso acontecer, o árbitro decidirá o resultado, dependendo de quem ou o que iniciou o contato.

12. Em todos os casos, o árbitro tem a decisão final sobre se um toque é permitido ou não.

2. REGULAMENTOS DA COMPETIÇÃO

2.1. Aplicabilidade

AS REGRAS OFICIAIS [Capítulo 1] são aplicáveis a todas as competições oficiais.

2.2 EQUIPAMENTO E CONDIÇÕES DE JOGO

2.2.1 Vestuário

1. A roupa de jogo normalmente consiste em uma camisa de manga curta ou sem mangas, shorts ou saia ou roupas esportivas de uma só peça, pulseiras, bonés, bandanas, meias e tênis. Qualquer outra peça de roupa como parte ou todo o agasalho, não pode ser usada durante a partida, exceto com a permissão do árbitro principal.
2. Números ou letras podem aparecer na parte de trás da camisa para identificar um jogador.
3. Quaisquer marcas ou cortes na frente ou nas laterais de uma peça de jogo e objetos como joias usadas por um jogador não devem ser tão visíveis ou refletidos de maneira brilhante que ceguem o oponente. Se o árbitro decidir que isso é perturbador, ele pode ordenar que o jogador o retire ou cubra.
 - a. A roupa dos jogadores não pode ser coberta com símbolos ou letras que sejam contrárias à lei ou contra as regras ou a reputação do jogo.
 - b. Jogadores / equipes adversários não podem usar roupas com o emblema dos outros jogadores / equipe.
4. Qualquer questão sobre a legalidade ou aceitabilidade da roupa do jogador deve ser decidida pelo árbitro principal.
5. Todos os jogadores de uma equipe que participam de uma competição devem estar vestidos da mesma cor durante todas as partidas do campeonato de equipes.

2.2.2 Condições de jogo

1. Os seguintes equipamentos e acessórios devem ser considerados como parte de cada área de jogo: a mesa com a rede, mesa e cadeira de árbitro (se necessário), placar para exibição do resultado, banco de reservas para descanso do jogadores, números impressos identificando a mesa, cercado e tapetes, são exibidos nos arredores, indicando os nomes dos jogadores ou associações. A lista de equipamentos e acessórios pode variar com a permissão da CFMB.
2. A área de jogo deve ser delimitada por áreas cercada com uma altura mínima de 750 mm (coberta com diferentes cores de fundo do piso e equipamentos esportivos), separando-a das áreas de jogo adjacentes e dos espectadores.
3. O piso não deve ter reflexos brilhantes ou escorregadio.

2.2.3 Marcações e anúncios

1. É proibido colocar anúncios nas roupas de um jogador (ou número inicial) que possam ter uma mensagem negativa ou serem contra a lei ou contra o jogo justo. Eles não devem incluir nenhum conteúdo discriminatório que reflita religiões, identidade sexual, racismo ou quaisquer assuntos distintos da vida.

2.3 ARBITRAGEM

2.3.1 Diretor de Arbitragem

1. A CFMB possui um Diretor de Arbitragem a nível nacional. Assim as Federações também devem nomear seus diretores para conduzirem o quadro de arbitragem a nível estadual.
2. O Diretor de Arbitragem é responsável por:
 - a. Condução da arbitragem na competição;
 - b. Passar a programação das partidas por horário e tabela;
 - c. A nomeação de árbitros de jogo;
 - d. Realização de um briefing pré-torneio para árbitros;
 - e. Verificar a elegibilidade de todos os participantes envolvidos (jogadores, treinadores, assistentes etc.) para a competição designada;
 - f. Observar a condução da partida, observando as regras;
3. Caso o árbitro principal não consiga cumprir seu dever, suas responsabilidades deverão ser transferidas para um substituto designado.
4. O árbitro principal, ou um representante responsável designado para exercer autoridade em sua ausência, deve estar presente o tempo todo durante a partida.
5. O árbitro principal pode decidir sobre a substituição / alteração dos árbitros de combate a qualquer momento, mas não pode alterar uma decisão já tomada pelo árbitro substituído sobre uma questão de fato dentro de sua jurisdição.
6. O árbitro principal tem jurisdição sobre todas as funções relacionadas à partida desde o momento em que os atletas chegam ao local da partida até a partida.
7. O árbitro principal tem jurisdição sobre qualquer anúncio colocado dentro ou ao redor da área de jogo.

2.3.2 O árbitro principal e o árbitro assistente

1. Nas competições oficiais, dois árbitros devem ser nomeados para cada mesa.
2. O árbitro principal e o árbitro assistente devem ficar em lados opostos da mesa para officiar as partidas.

3. O árbitro principal é responsável por:

- a. Verificar a aceitabilidade do equipamento e condições de jogo e relatar qualquer deficiência ao Diretor de Arbitragem;
- b. Realização do sorteio para a escolha do saque, recebimento e lados (sorteio);
- c. Controlar a ordem de serviço, recebimento e lados e corrigir quaisquer erros nela;
- d. Decidir cada jogada como um ponto ou um let;
- e. Chamar a pontuação, de acordo com o procedimento especificado;

- f. Manter a continuidade da partida;
- g. Tomar medidas por violações de conselhos ou regulamentos comportamentais;
- h. Caso os oponentes estejam vestindo roupas semelhantes, o jogador / time convidado deve trocar de camisa (ou uma camisa distinta precisa ser usada).
- i. Decidir se a partida pode ser suspensa em caso de emergência;
- j. Decidir se os jogadores podem sair da área de jogo durante uma partida;
- k. Decidir se o tempo de aquecimento regulamentar pode ser prolongado;
- l. Decidir sobre qualquer questão de interpretação de regras ou regulamentos, incluindo a aceitabilidade de roupas, equipamentos de jogo e condições de jogo;
- m. Decidir se e onde os jogadores podem praticar durante uma suspensão de emergência da partida;
- n. Tomar medidas disciplinares por mau comportamento ou outras violações dos regulamentos.

4. O árbitro assistente é responsável por:

- a. Decidir se a ação de serviço de um jogador está de acordo com as regras;
- b. Decidir se as condições da partida foram perturbadas de maneira a afetar o resultado de uma jogada;
- c. Medir o tempo para o aquecimento, o rally e os intervalos;
- d. Desempenhar outras funções atribuídas pelo árbitro.
- e. Preencher com precisão a súmula da partida.

5. Os jogadores estão sob a jurisdição do árbitro desde o momento em que chegam à área de jogo até que saem dela.

- a. Árbitros certificados e oficialmente delegados devem usar uma marca do seu status durante as partidas.
- b. Em todas as partidas, deve ser designado um delegado que possua todos os principais direitos judiciais, como responsabilidade pelas licenças de corrida, controle total sobre a área de jogo; vestir ou adotar a regra de interpretação de qualquer questão em disputa, perguntas sobre as regras legíveis da partida.

2.3.3 Recursos

1. Nenhum acordo entre jogadores, ou entre capitães de equipe, pode alterar uma decisão sobre uma questão de fato pelo árbitro responsável, sobre uma questão de interpretação de regras ou regulamentos estabelecidos pelo árbitro principal ou sobre qualquer outra questão de torneio ou partida conduzido pelo comitê de gestão responsável.
2. Nenhum apelo pode ser feito ao Diretor de Arbitragem contra uma decisão de fato pelo árbitro responsável ou ao comitê de administração sobre uma questão de interpretação de regras ou regulamentos pelo árbitro principal.
3. Em partidas individuais, o recurso só pode ser dado pelo jogador que participa da partida; em duplas, o apelo só pode ser dado pelo capitão de uma equipe participante da partida

2.4 CONDUTA DO JOGO

2.4.1 Indicação de pontuação

1. O árbitro marca a pontuação no final de cada jogada, ou sempre que achar melhor.
 - a. Durante um set, o árbitro marca as pontuações após cada ponto e chama o nome do jogador / equipe líder.
 - b. No início de uma jogada e quando uma mudança de saque ocorre, o árbitro aponta para o próximo servidor alocado, de acordo com as regras.
 - c. No final de um set, o árbitro chama o número de pontos marcados pelo jogador / time vencedor, seguido pelo número de pontos marcados pelo jogador / time perdedor e depois nomeia o jogador / time vencedor.
2. Quando um jogador se comporta de maneira inadequada, ele é avisado pelo árbitro principal.
3. Além de marcar a pontuação, o árbitro usa sinais manuais e verbais para indicar suas decisões.

	Tipo de falta	O árbitro diz
1	Ponto concedido	PONTO DA EQUIPE X / Y
2	Início do rally quando o árbitro passa a bola para o sacador.	EQUIPE X / Y PARA SERVIR
3	Toques demais (mais de 3)	MUITOS TOQUE!
5	Segundo serviço	SEGUNDO SERVIÇO
6	Tempo limite	TEMPO ESGOTADO
7	Bola de Borda	BOLA DE BORDA
8	Equipes devem mudar de lado após o tempo limite	MUDAR DE LADO
9	A bola toca o lado da mesa	BOLA LATERAL
10	O jogador sacador não serve a bola a tempo!	ATRASO DO JOGO
11	Situação questionável, peça a ser revisada pelo vídeo	TOQUE A SER REVISADO
12	O jogador atacante cruza a linha da rede	ATAQUE ILEGAL
13	No jogo de duplas, uma equipe não faz o passe obrigatório	NÃO PASSOU
14	Um jogador toca a mesa	TOQUE NA MESA
15	Um jogador toca no oponente	TOCANDO NO Oponente
16	Bola na mão	BOLA NA MÃO
17	Falha dupla	FALHA DUPLA
28	Sinalizando uma falta	FALTA
19	Um jogador está servindo abaixo do nível do lado da mesa	FALHA! SERVIÇO PLANO
20	Um jogador está cruzando ou pisando na linha de serviço enquanto serve	FALHA DO PÉ
21	Um jogador está sacando a bola enquanto pula no ar	
22	O serviço está muito curto / longo	FORA

4. A indicação de pontuação é exigida apenas em eventos em um calendário oficial de competições de associações.

2.4.2 Equipamento

1. Nas competições, a bola oficial da partida deve ser escolhida na área de jogo antes do início da partida.
2. Antes de cada partida, a condição da tabela deve ser verificada pelos árbitros.
3. Antes de uma partida começar, o árbitro deve verificar a aceitabilidade das roupas dos jogadores, prestando atenção especial à coloração das camisas e todos os outros pontos.

2.4.3 Aquecimento

1. Os jogadores têm direito a se aquecer na mesa antes do início de uma partida. O tempo de aquecimento é de um minuto. Os jogadores não podem praticar durante intervalos oficiais.
2. Durante uma suspensão de emergência da partida, o árbitro principal pode permitir que os jogadores pratiquem em qualquer mesa, incluindo a mesa de partida.
3. No caso de qualquer equipamento precisar ser substituído, os jogadores devem ter alguns treinos de prática para se familiarizarem com o novo equipamento substituído, conforme determinado pelo árbitro principal antes de retomar a partida. Esse período é de no máximo 1 minuto.
4. Bolas, que serão usadas durante a partida, devem ser usadas durante o aquecimento.

2.4.4 Intervalos

1. Após cada ponto, os jogadores devem passar a bola para o árbitro principal, que deve devolvê-la ao sacador depois disso, o que significa que entre cada ponto o árbitro principal precisa ter a bola na mão.
2. Durante a partida, um jogador / equipe pode reivindicar um período de tempo limite (por não mais de 1 minuto).
 - a. O pedido de tempo debitado pode ser feito por um jogador em uma partida individual ou pelo capitão da equipe em duplas ou pelo técnico que se senta no banco.
 - b. Fazer um sinal de 'T' com as mãos indica uma solicitação de tempo limite, que só pode ser feita entre pontos.
 - c. Ao receber uma solicitação válida de tempo debitado, o árbitro suspende a partida e levanta a mão, formando uma letra "T" e depois aponta para o jogador / time que solicitou o tempo debitado.
 - d. Se ambos os jogadores / equipes fizerem uma solicitação válida por um tempo debitado simultaneamente, o tempo debitado será concedido e nem o jogador nem a equipe terão direito a outro tempo debitado durante a partida.
3. O árbitro principal pode dar permissão para a pré-finalização da partida (pelo menor período disponível de acordo com as regras, mas não mais do que 10 minutos) se um jogador não puder continuar a partida (temporariamente) por causa de uma lesão, e o árbitro principal decidir que a suspensão não causará desvantagem para os jogadores adversários.
4. A suspensão da partida pode ser permitida se uma lesão causada por uma queda tiver sido sofrida por qualquer um dos jogadores. Câibras ou exaustão causadas por falta de condicionamento físico não são consideradas razões justificáveis para a suspensão da partida.
5. Se alguém na área de jogo estiver sangrando, a partida deve ser suspensa imediatamente e não deve ser retomada até que a pessoa receba tratamento médico e todos os vestígios de sangue tenham sido removidos da área de jogo e do equipamento de jogo.
6. Durante os intervalos e intervalos oficiais entre os sets, os jogadores permanecem na área de jogo (ou próximo a no máximo 3 metros), exceto com a permissão do árbitro principal.
7. Se a interrupção de uma competição ou partida da equipe ocorrer devido a razões técnicas (por exemplo, falta de energia, etc.), é permitido 1 hora para eliminar o problema. O árbitro principal pode renunciar ao período de espera de 1 hora se o problema subjacente não for corrigido durante esse tempo. Todas as pontuações de partidas, sets e pontos disputados antes permanecem válidas.

2.4.5 Anúncios

1. O árbitro principal ou o árbitro assistente anuncia:

- a. "falha" se um serviço for executado ilegalmente, seguido de uma indicação de que um segundo serviço será seguido dizendo "segundo serviço";
 - b. "bola lateral", se a bola quicar no lado da mesa.
 - c. "bola de borda".
 - d. "parar" se a partida estiver sendo perturbada sob tais circunstâncias que possam influenciar o resultado do set.
2. Juntamente com o anúncio verbal apropriado, o árbitro assistente levanta as mãos acima da cabeça para chamar a atenção do árbitro.

2.5 DISCIPLINA

2.5.1 Conselhos

1. Os jogadores podem receber conselhos de qualquer pessoa que esteja registrada na súmula na área de jogo, mas apenas durante os intervalos entre as séries ou durante outras suspensões autorizadas da partida. Se a pessoa autorizada aconselhar em qualquer outro momento, o árbitro deve avisá-lo que qualquer ofensa adicional resultará em um ponto concedido ao jogador / equipe adversário.
2. Após um aviso, se durante a partida ele / ela voltar a dar conselhos ilegalmente, o árbitro deve avisá-lo, aplicar o cartão amarelo e atribuir um ponto ao jogador / time adversário. Se houver alguma ofensa grave, o técnico / oficial da equipe pode ser expulso da área de jogo. Se o conselheiro expulso se recusar a deixar a área de jogo, seu jogador / equipe deve ser declarado o lado perdedor com o placar de 20-0.
3. O conselheiro expulso não pode retornar e não deve ser substituído por outro conselheiro até que a partida termine.
4. Estes regulamentos aplicam-se apenas ao aconselhamento em jogo e não impedem que um jogador ou capitão faça um apelo legítimo.

2.5.2 Comportamento

1. Jogadores e treinadores ou outros conselheiros devem abster-se de comportamentos que possam afetar injustamente um oponente, ofender os espectadores ou desonrar o esporte, como linguagem abusiva, chutar deliberadamente a bola ou chutar - chutando-a para fora da área de jogo, chutando a bola ou rodeia e desrespeita os árbitros e outros comportamentos desleais todas essas ações são passíveis de cartão amarelo.
2. Se a qualquer momento um jogador, treinador ou outro consultor cometer uma falta grave, o árbitro deverá suspender a partida; por ofensas menos graves, o árbitro principal pode, na primeira ocasião, alertar o ofensor que qualquer outra ofensa é passível de penalidades que podem ir da aplicação do cartão vermelho, pontos a favor da equipe adversário ou encerramento da partida.

3. Exceto conforme descrito em 2.5.2.2. e 2.5.2.5, se um jogador previamente avisado cometer uma segunda infração no mesmo jogo, mas não for considerado para cartão vermelho, o árbitro principal aplicará o cartão amarelo e concederá 1 ponto ao seu oponente.
4. Se um jogador que já recebeu um ponto de penalidade em uma partida continuar a se comportar mal, o árbitro principal deve suspender a partida e reportar imediatamente ao Diretor de Arbitragem que deve decidir remover o jogador da partida. A partida terminou e foi concedida ao jogador / time adversário.
5. Um aviso ou penalidade incorrida por qualquer membro da dupla deve ser aplicada à equipe.
6. Exceto conforme descrito em 2.5.2.2., Se um técnico ou consultor que foi avisado cometer mais ofensas durante a mesma partida, o árbitro deve segurar o cartão vermelho e mandá-lo para longe da área de jogo até o final da partida. O árbitro principal e o árbitro assistente podem tomar decisões sobre quaisquer outras penalidades consideradas apropriadas pelos crimes cometidos.
7. O árbitro principal tem o poder de desqualificar um jogador de uma partida, evento ou competição por comportamento seriamente injusto ou ofensivo, relatado ou não pelo árbitro principal; se ele / ela decide, o jogador deve ser enviado para fora da área de jogo.
8. Na competição, se um jogador é desqualificado de uma partida, ele / ela é automaticamente desqualificada do evento de solo ou das partidas restantes do campeonato de equipes, de acordo com a decisão do árbitro principal.
 - a. Em um campeonato de equipes, se um jogador for desqualificado de uma partida, a pessoa é proibida de jogar em outras partidas nesse evento. Partidas programadas com o jogador desqualificado serão concedidas à equipe adversária com pontuação de 18: 0 em cada set.
 - c. Um jogador / time que não aparecer na mesa no início da partida após um aviso do árbitro será considerado o jogador / time perdedor.
 - d. Um jogador desqualificado deve deixar a área de jogo. A desqualificação do jogador e as circunstâncias da desqualificação devem ser relatadas em súmula.

2.5.3 Prestígio e boa reputação

1. Jogadores, treinadores e oficiais devem defender o objeto da boa apresentação do esporte e salvaguardar sua integridade, abstenendo-se de qualquer tentativa de influenciar os elementos de uma competição de maneira contrária à ética esportiva.
2. Os jogadores devem fazer o possível para vencer uma partida.