

BEM-VINDOS

CURSO DE ARBITRAGEM
NÍVEL 1



Agenda



- Porquê a Arbitragem?
- Visão Geral do Jogo
- Pré-Jogo
- Começar o Jogo
- O Toque
- Troca de Posse
- Penalidades
- Rotatividade
- Pontuação
- Posicionamento
- Comunicação
- Gestão de Conflitos
- Fim do Jogo
- Responsabilidades dos Dirigentes Desportivos
- Oportunidades

Motivação



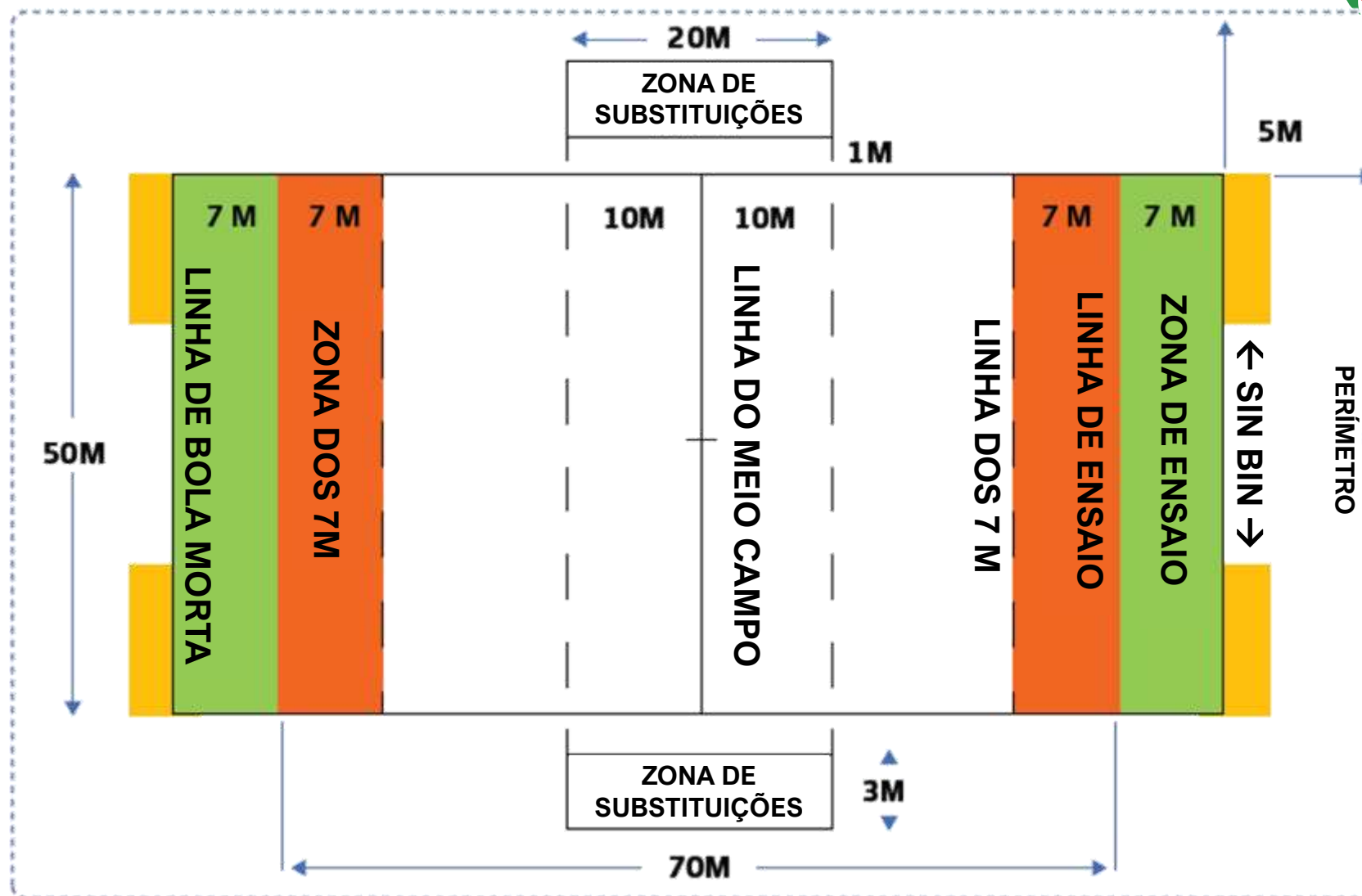
- Porquê a Arbitragem?



MÓDULO 1

VISÃO GERAL DO JOGO

Campo de Jogo



Composição



- Quanto tempo dura um jogo de Touch?
- Qual é o número máximo de pessoas a jogar?
(masculino/feminino ou misto)
- Quantos jogadores são precisos para começar um jogo?

Vestuário e Segurança

- Quais dos seguintes itens são permitidos?
- Quando esses itens devem ser controlados?

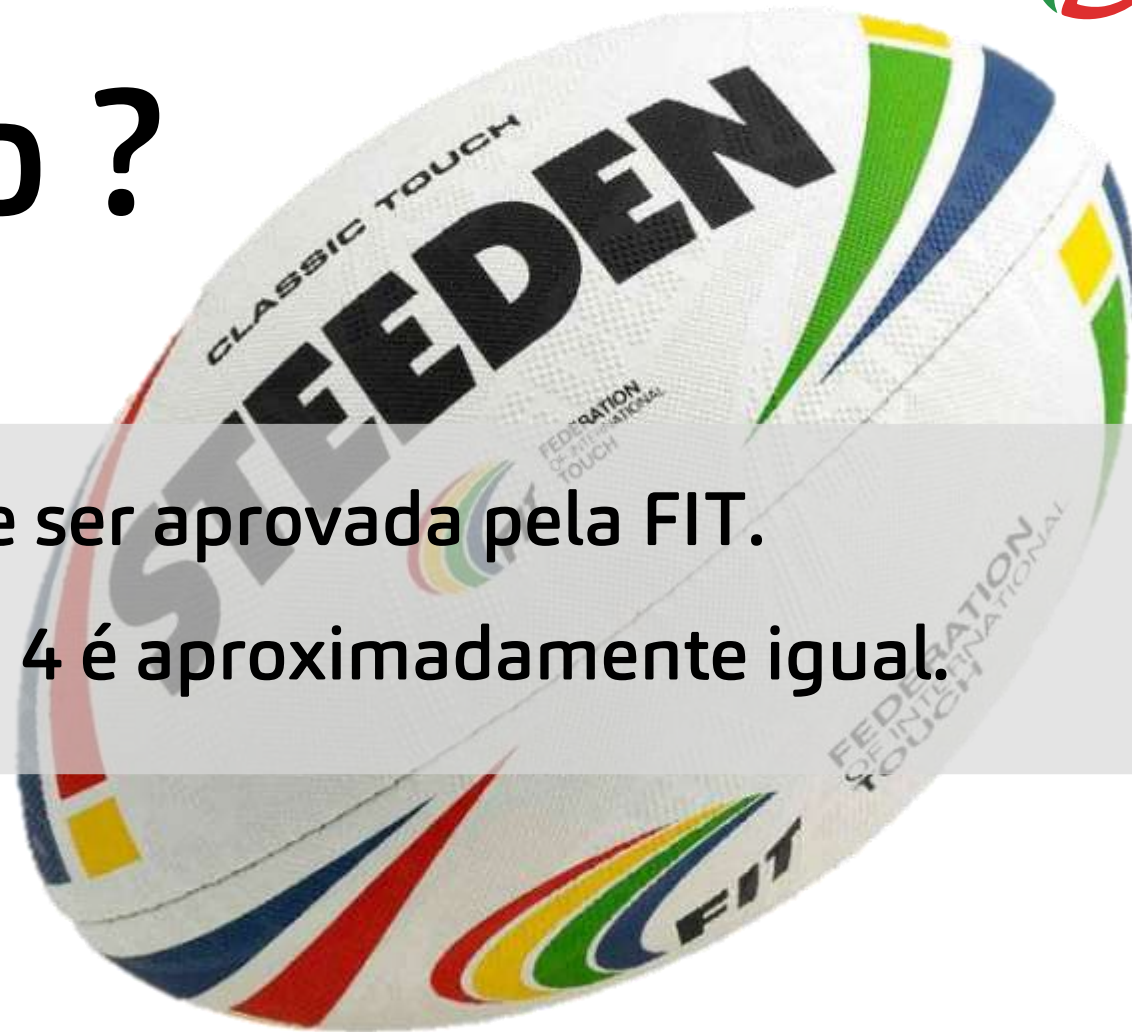


A Bola



Tamanho ?

A bola deve ser aprovada pela FIT.
O tamanho 4 é aproximadamente igual.



MÓDULO 2

PRÉ-JOGO

Visão Geral Pré-jogo



Qual o equipamento da arbitragem no início de um jogo?

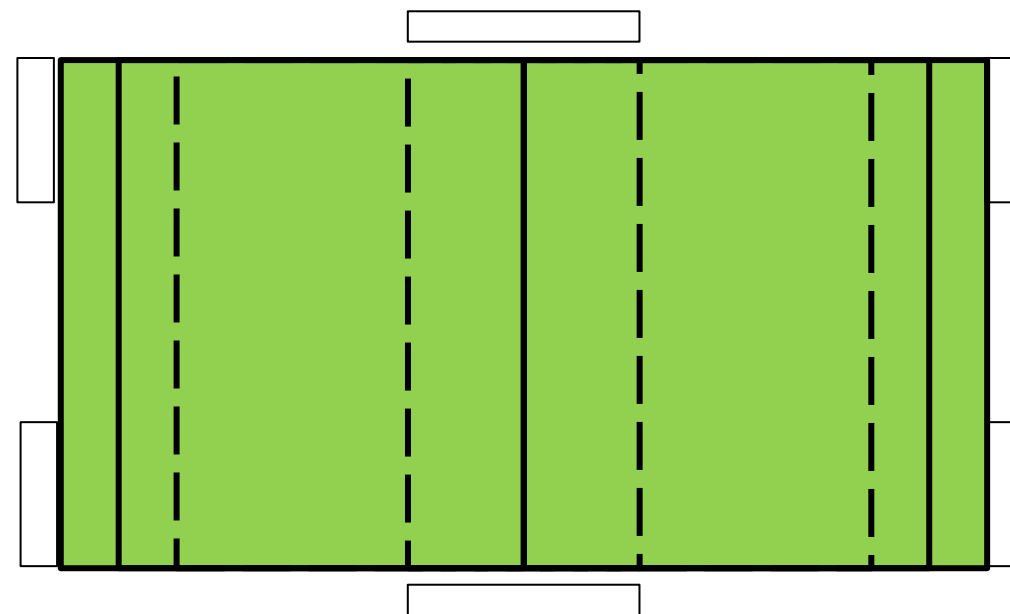
- Vestuário Oficial.
- Um apito + um sobressalente.
- 2 garrafas de água (1 em cada lateral).
- Moeda para a Moeda-ao-Ar.
- Relógio (protegido).



Conversa Equipa de Arbitragem

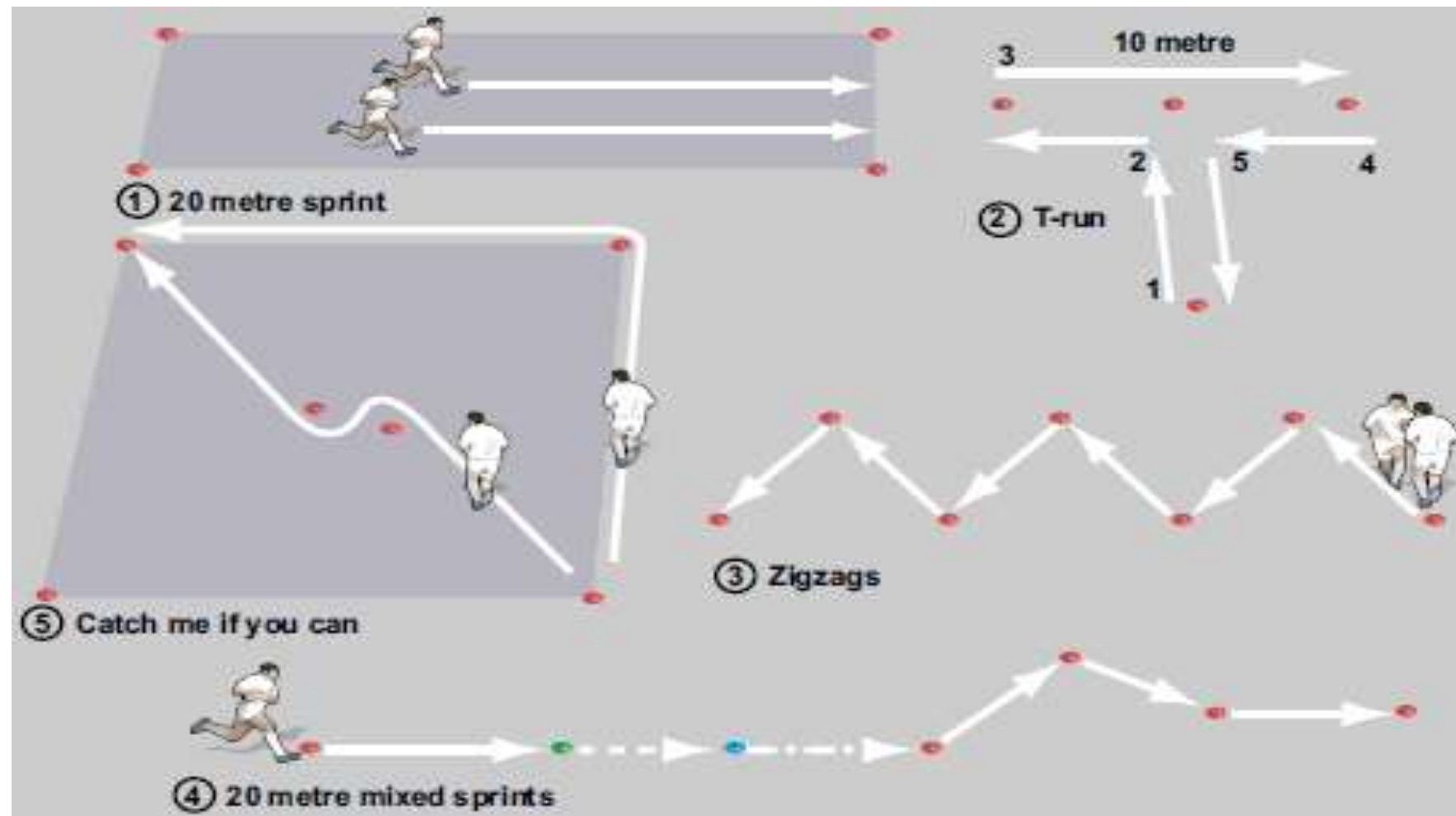


- De que lado está o Cartão de Pontuação?
- Como e quando vamos fazer as Rotações?
- Quem verifica o campo e os jogadores?



Preparação Pré-jogo

- Procedimento de aquecimento pessoal.
- Semelhante a movimentos em campo.
- Exemplos→



Conversa com os Capitães



- Para que serve a conversa (Moeda-ao-Ar)?
- Que opções tem o vencedor do Moeda-ao-Ar?
 - A escolha de qual equipa tem posse de bola inicial.
 - A escolha da Zona de Substituição para o jogo.
 - A escolha da direção de jogo na primeira parte.



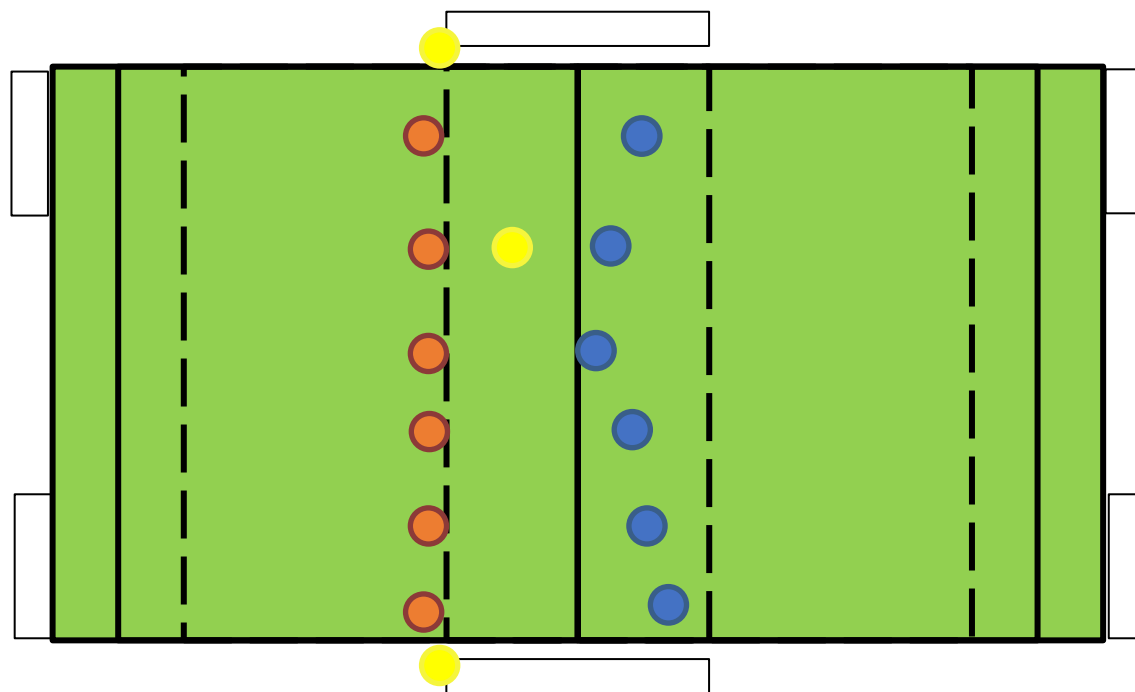
MÓDULO 3

COMEÇAR O JOGO

Iniciando o Jogo



- Quem fica onde?



- Ataque
- Defesa
- Árbitros

Realizando o Tap



1- Colocar



2 - Largar



3 - Tap



4 - Pegar

- 
- Aguardar pelo apito
 - Qualquer direção
 - Não mais de 1m
 - A defesa pode agora avançar

MÓDULO 4

O TOQUE

O Toque



Quem pode fazer o toque?

- Tanto a defesa como o ataque.

O que conta como Toque?



O Toque



- Após um Toque, o atacante tem de fazer Rollball na Marca.
- A Marca é onde o Toque ocorreu.
- Se a contagem de toques chegar a 6, temos uma troca de posse.



O Toque



O Rollball tem de ser controlado.

Procedimento correto:

- Bola colocada no chão.
- Mínimo de um pé passando por cima.
- Fazer todos os esforços para estar de frente para a Linha de Ensaio.

*A bola não pode rolar mais de 1m



“Em Jogo” & “Fora de Jogo”



- Quando há um Toque, a defesa tem de recuar 7m.
- A defesa só pode avançar quando chegar à sua linha “em jogo”, ou à sua linha de ensaio com os dois pés.



MÓDULO 5

TROCA DE POSSE

Troca de Posse: Causas



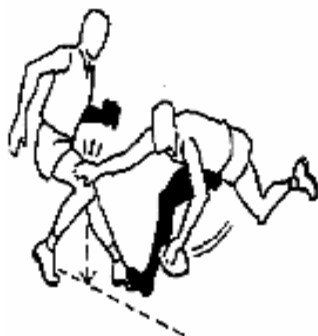
- 6º toque.
- Sair fora do campo.
- Bola ao chão.
- Rollball incorreto.
- Formação tocado.
- Formação toca com a bola no solo, sobre ou após Linha de Ensaio.

Troca de Posse: e agora?



jogadores	arbitragem
Rollball na Marca	onde é a Marca?
Reiniciar contagem	quantos toques?
Defesa “em jogo”	até onde? onde estão os árbitros?

Como fazer o Rollball



1. O Toque é feito pelo jogador defensor ou pelo jogador em posse da bola.



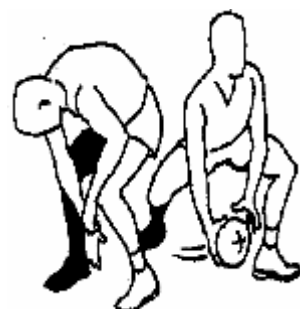
2. Voltar à Marca.



3. Executar o Rollball sem demora. Deve tentar estar de frente para a linha de ensaio.



4. Rolar a bola para trás não mais do que 1 metro. Este jogador não pode pegar na bola.



5. O Formação pega na bola. Não pode atrasar o jogo.

MÓDULO 6

PENALIDADES

Penalidades



- A equipa não infratora reinicia com um Tap na marca indicada pelo árbitro.
- A defesa tem de recuar para 10 metros da marca.



Penalidades



- Substituição Incorreta
- Toque e Passe (“Late Pass”)
- Passe para a Frente
- Rollball Fora da Marca
- Obstrução
- Toque físico excessivo
- Toque Fantasma
- Fora de Jogo
- Rollball Voluntário
- Má Conduta (e.g., refilar)

MÓDULO 7

ROTATIVIDADE

Rotatividade na Arbitragem



- Os jogadores precisam de substituições – a arbitragem também!
- Porquê?
- Compartilhar a carga de trabalho.
- Evitar o cansaço/melhorar a capacidade de decisão.
- Trabalho em equipa – O Touch é único por ter um conjunto de árbitros que vão mudando de função (dentro e fora do campo).

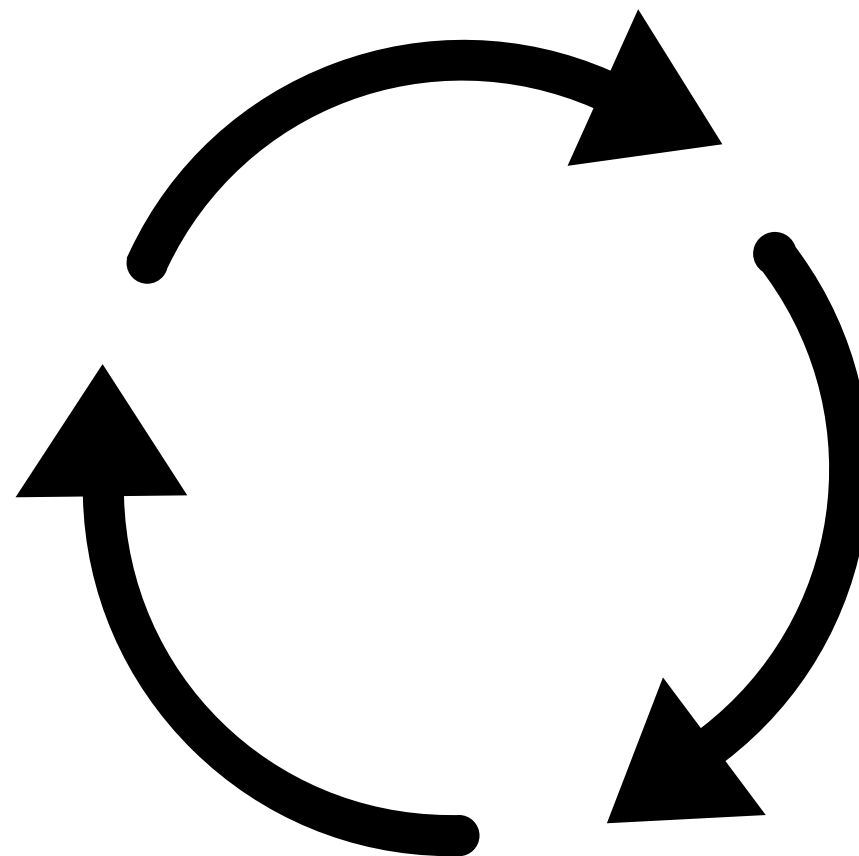


Rotatividade na Arbitragem



Quando?

- Depois de um Ensaio.
- Troca de posse.
- Penalidade.
- Substituições dos jogadores.

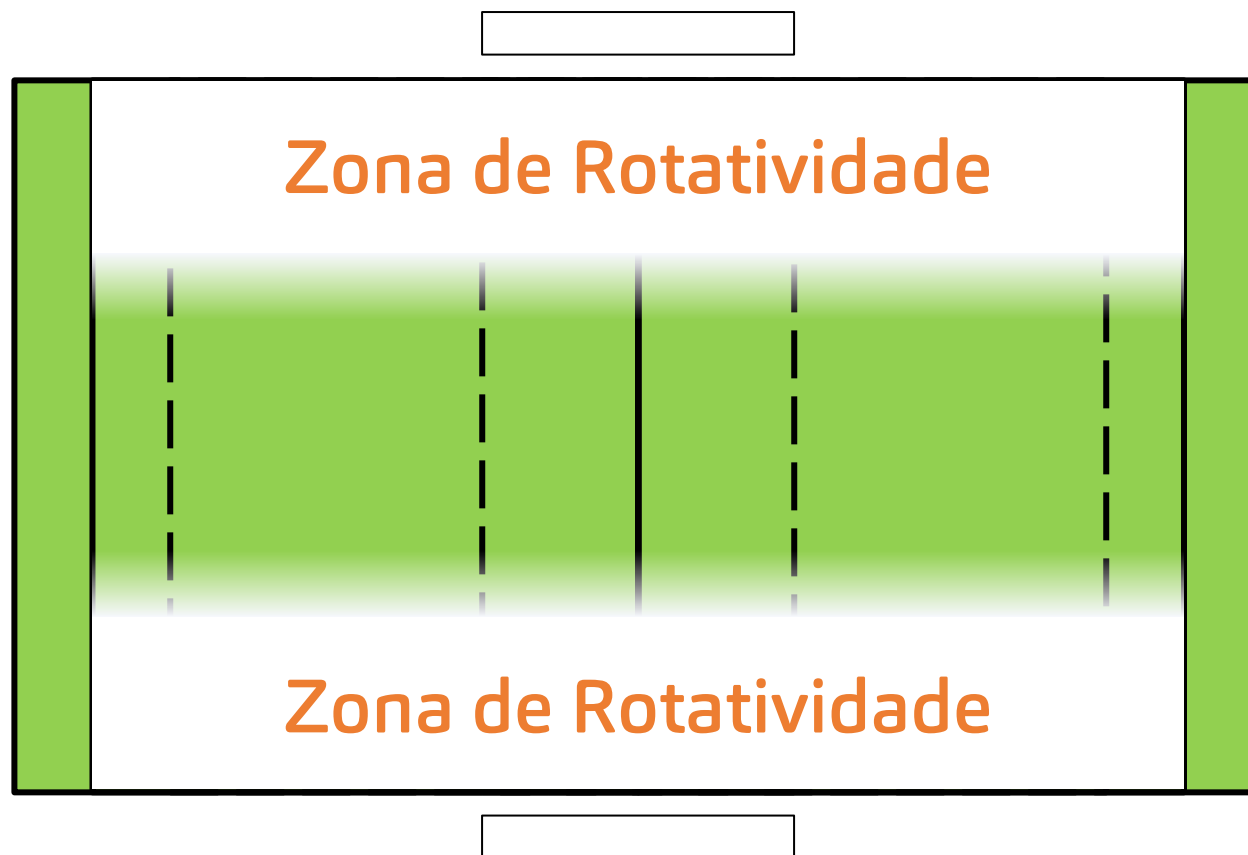


Rotatividade na Arbitragem



- Onde?

10 metros
da linha lateral



MÓDULO 8

PONTUAÇÃO

Pontuação



- Um Ensaio é validado quando a bola é colocada no chão dentro da Zona de Ensaio de forma controlada.
- Um ensaio vale 1 ponto.
- Formação não pode marcar (troca de posse).



Política de Defesa

(também conhecido como Confronto Mexicano)



- Quando a equipa defensora está dentro da sua Linha de 7m e a equipa atacante tem a bola fora da Linha de 7m, a equipa de defesa tem de avançar e continuar avançando num ritmo razoável até que um toque esteja iminente.



MÓDULO 9

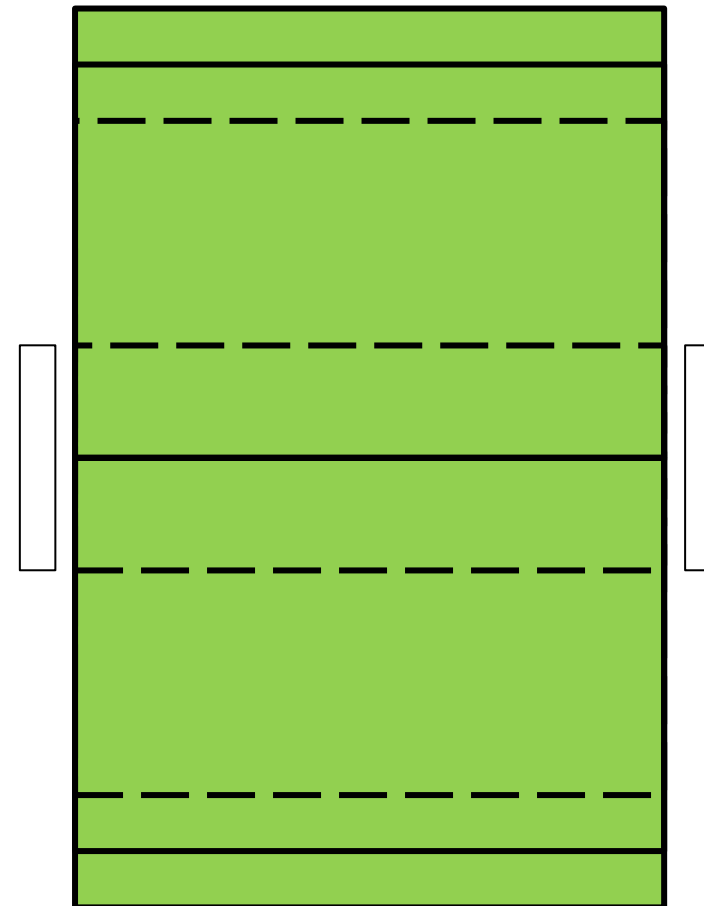
POSICIONAMENTO

Posicionamento da Arbitragem



Há três situações em que o posicionamento da arbitragem é fundamental para um resultado positivo do jogo:

- Linha “Em Jogo” (definir e controlar).
- Linha de Ensaio.
- Linha Lateral.



MÓDULO 10

COMUNICAÇÃO

Visão Geral



- Definições.
- Diferentes tipos de comunicação.
- Comunicação eficaz.
- Impactos e resultados.
- Resumo.

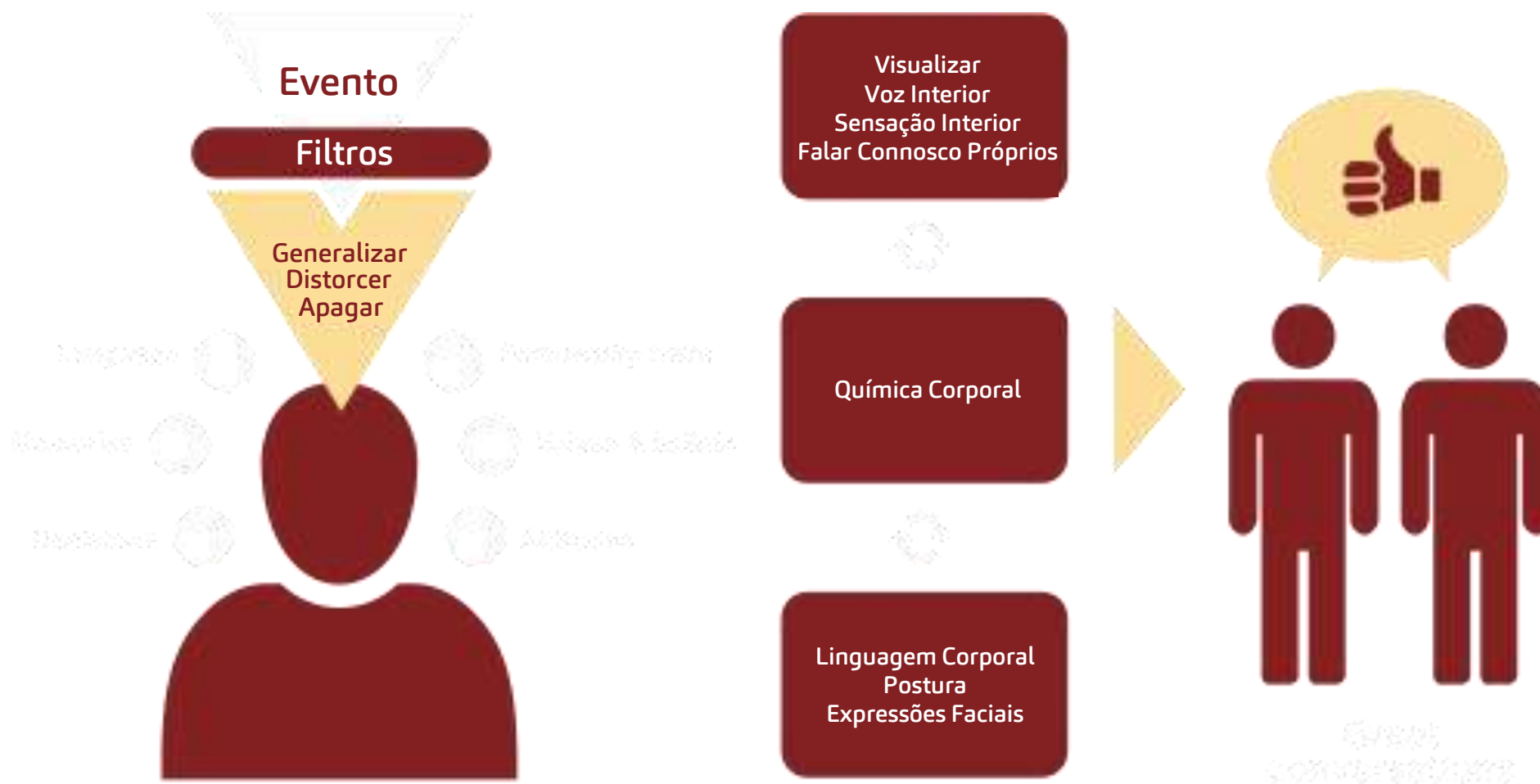


Definições

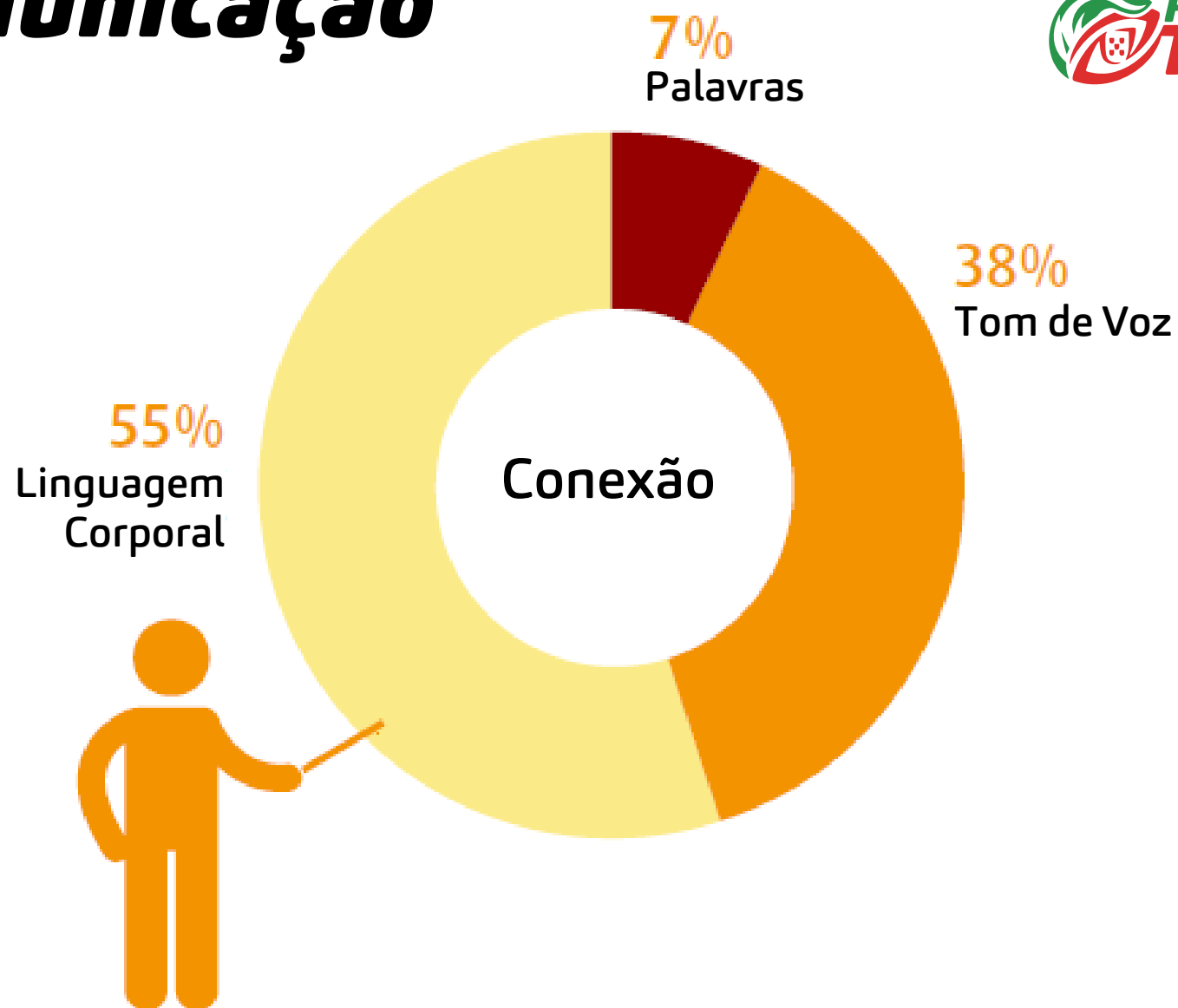


- Comunicação:
A transmissão ou troca de informação por voz, escrita ou qualquer outro meio.
- Transmissão:
Passar conhecimento (informação).
- Intercâmbio:
Ato de dar uma coisa e receber outra (especialmente da mesma espécie) em troca.

Filtros de Percepção



Tipos de Comunicação



Impactos e Resultados



- A arbitragem está sempre à procura de resultados e do impacto que tem no jogo. Como árbitro, tentamos manter-nos discretos e quase invisíveis enquanto avançamos e concluimos as nossas tarefas.
- Aqui estão alguns resultados que podem ser consequência da nossa comunicação, seja ela positiva ou negativa.

Resumo



- Cada ação de comunicação tem um resultado, seja ele positivo ou negativo. Como árbitros, precisamos identificá-los precocemente e gerenciá-los de forma eficaz.
- Alguns tipos de comunicação são mais utilizados do que outros e alguns são mais eficazes, no entanto, é importante compreendê-los e como usá-los conjugadamente.

MÓDULO 11

GESTÃO DE CONFLITOS

Construindo Conexões



- Como construir um relacionamento de confiança com os jogadores?

É melhor prevenir...



- Então, como podemos garantir que definimos o estado de espírito correto para evitar conflitos?

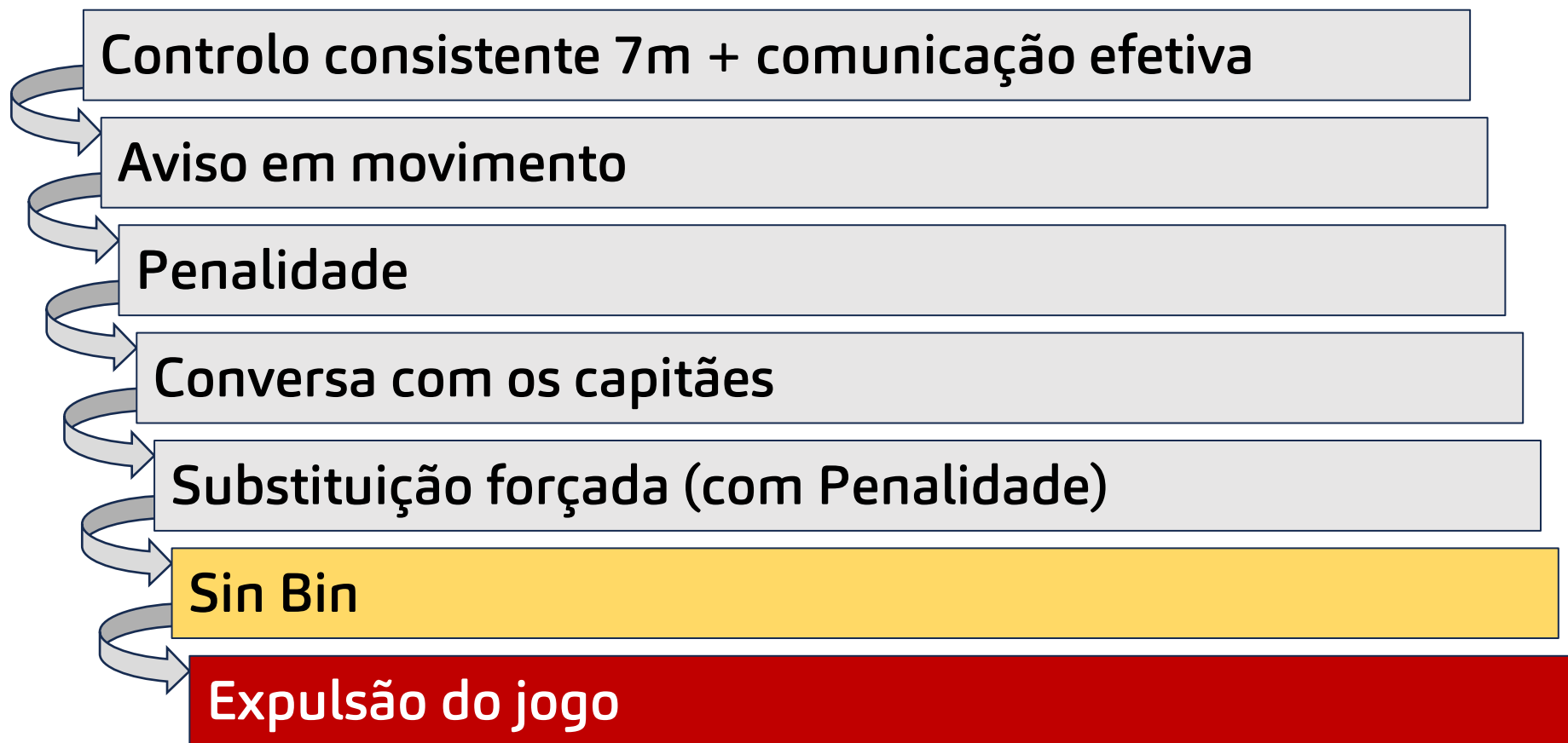
Atitude positiva



Saber as
Regras!



Escalada de Conflitos



MÓDULO 12

FIM DO JOGO

Fim do Jogo



O que acontece com a buzina (intervalo / final)?

O que acontece se houver uma Penalidade após a buzina?

Qual é a sinalética e o apito para o intervalo/final de jogo?

E se for um jogo com vencedor obrigatório e o jogo estiver empatado no final do tempo?

O que acontece com o Cartão de Pontuação?



Drop Off



- Remover 2 jogadores de cada equipa antes de iniciar o Drop Off.
- Relação: máximo 2 jogadores masculinos (se misto).
- Após 2 minutos:
 - A equipa com mais ensaios vence o jogo.
 - Em caso de empate:
 - Remover um jogador de cada equipa.
 - Sem limite de tempo, a primeira equipa que marcar vence o jogo (morte súbita).

MÓDULO 13

RESPONSABILIDADES DOS AGENTES DESPORTIVOS

As Nossas Responsabilidades



As nossas responsabilidades oficiais são:

- Segurança dos jogadores e árbitros.
- Fazer cumprir as regras do Touch.
- Facilitar o jogo.



MÓDULO 14

OPORTUNIDADES

Árbitro Nível 1



Após a conclusão bem-sucedida do Curso de Árbitro Nível 1 é necessária formação prática em campo e cumprimento dos respetivos requisitos mínimos para obter a Badge Nível 1.

Normalmente esta formação implica um ou dois torneios para árbitros que estejam a arbitrar a 100%, ou mais tempo no caso de jogadores/árbitros.



Níveis de Arbitragem Touch Europe



Level 5: Prática



Level 4: Prática



Level 3: Prática



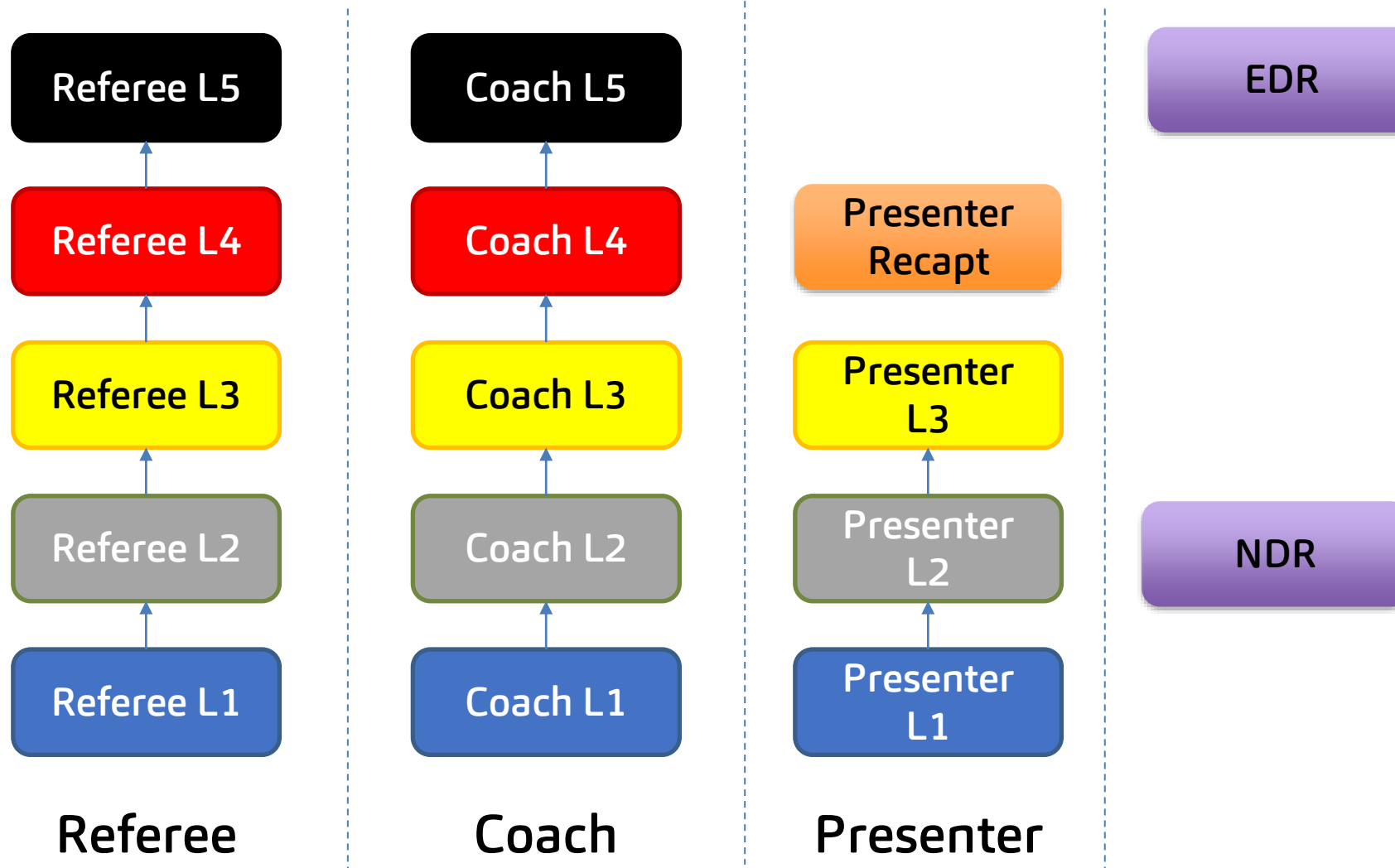
Level 2: Teoria



Level 1: Fundamentos



Evolução



Oportunidades de Arbitragem



Como jogadores: Torneios em que jogamos e arbitramos

Como árbitros em exclusivo:

- Torneios em Portugal.
- Torneios fora de Portugal.
- Campeonato Europeu e Campeonato Mundial.

