



CERs — CONFEDERATION EUROPEENNE DE ROLLER SKATING

Manual de Arbitragem do Hóquei em Patins

2011



CERH *Comité Européen de Rink-Hockey*



PROCEDIMENTOS E NORMAS DE ACTUAÇÃO DOS ÁRBITROS

Sumário/Índice

INTRODUÇÃO	Página 2
1. NOMEAÇÃO DA EQUIPA ARBITRAL PARA JOGOS DAS COMPETIÇÕES INTERNACIONAIS	Página 3
2. DESIGNAÇÃO E FUNÇÕES DO “CHEFE DA EQUIPA ARBITRAL”	Página 3
3. PREPARAÇÃO PRÉVIA AO JOGO – RECOMENDAÇÕES ÚTEIS	Páginas 3 a 5
4. FALTA OU SUBSTITUIÇÃO DOS ÁRBITROS NOMEADOS PARA O JOGO	Páginas 5 e 6
4.1 FALTA DA DUPLA DE ARBITRAGEM NOMEADA	Página 5
4.2 FALTA OU SUBSTITUIÇÃO DE UM DOS ÁRBITROS DA DUPLA DE ARBITRAGEM NOMEADA	Página 5
4.3 FALTA OU SUBSTITUIÇÃO DO ÁRBITRO NOMEADO	Páginas 5 e 6
4.4 FALTA OU SUBSTITUIÇÃO DO ÁRBITRO AUXILIAR NOMEADO	Página 6
4.5 FALTA DE COMPARÊNCIA DOS ÁRBITROS E DE UMA DAS EQUIPAS	Página 6
5. CAPITÃO DE EQUIPA – USO DE BRAÇADEIRA E FUNÇÕES EM PISTA	Páginas 6 e 7
6. ACESSO AOS VESTIÁRIOS DA EQUIPA ARBITRAL	Página 7
7. PROCEDIMENTOS PRÉVIOS AO JOGO – ENTRADA EM PISTA E ACTOS PROTOCOLARES	Páginas 7 a 9
7.1 PROCEDIMENTOS A EFECTUAR NO VESTIÁRIO DOS ÁRBITROS	Página 7
7.2 ENTRADA EM PISTA DA EQUIPA ARBITRAL	Página 7
7.3 ACTOS PROTOCOLARES A REALIZAR NA PISTA, IMEDIATAMENTE ANTES DO INÍCIO DO JOGO	Página 8
7.4 INÍCIO DE CADA MEIA-PARTE OU PERÍODO DE JOGO	Páginas 8 e 9
8. MECÂNICA DA ARBITRAGEM - COORDENAÇÃO DA ACÇÃO DA DUPLA DE ÁRBITROS	Páginas 9 a 11
8.1 TÉCNICA DE ARBITRAGEM EM DUPLA – SANCIONAMENTO DAS FALTAS	Página 10
8.2 ACOMPANHAMENTO DO JOGO COMO ÁRBITRO “AVANÇADO” – MECÂNICA DE ACTUAÇÃO	Página 10
8.3 ACOMPANHAMENTO DO JOGO COMO ÁRBITRO “RECUADO” – MECÂNICA DE ACTUAÇÃO	Página 11
8.4 TROCA DE FUNÇÕES ENTRE OS ÁRBITROS NO ACOMPANHAMENTO DO JOGO	Página 11
9. CRONOMETRAGEM DO JOGO - INÍCIO E TERMO DE CADA PERÍODO	Página 12
10. SINALÉTICA E PROCEDIMENTOS	Página 12
11. MARCAÇÃO DE FALTAS E EXERCÍCIO DA ACÇÃO DISCIPLINAR – CONFERÊNCIA DE OPINIÕES	Páginas 12 a 14
11.1 MARCAÇÃO DE FALTAS E DE INFRAÇÕES	Páginas 12 e 13
11.2 EXERCÍCIO DA ACÇÃO DISCIPLINAR – AMOSTRAGEM DE CARTÕES	Páginas 13 e 14
11.3 CONFERÊNCIA DE OPINIÕES	Página 15
12. FINAL DO JOGO E PROCEDIMENTOS SUBSEQUENTES	Páginas 14 e 15
13. DECLARAÇÕES DOS ÁRBITROS À COMUNICAÇÃO SOCIAL	Página 15
14. RESUMO E CONCLUSÃO – RECOMENDAÇÕES GERAIS	Página 15
RESUMO E CONCLUSÃO – RECOMENDAÇÕES GERAIS	Páginas 16 a 18



INTRODUÇÃO

Nas competições internacionais de clubes ou das selecções nacionais dos países membros da FIRS, os jogos de hóquei em patins são sempre dirigidos por dois Árbitros principais, os quais são ajudados por um Árbitro Auxiliar, o qual tem a responsabilidade de assegurar a boa gestão da Mesa Oficial de Jogo, no que respeita às questões relativas à cronometragem e aos registos respeitantes ao Boletim do Jogo em questão.

O Manual de Arbitragem do Hóquei em Patins visa estabelecer uma base comum da preparação e actuação dos Árbitros internacionais e nacionais, para que estes possam garantir uma intervenção positiva no jogo e dessa forma contribuir para o desenvolvimento e prestígio deste Desporto.

Todos os Árbitros de Hóquei em Patins têm o dever de cumprir e de fazer cumprir as Regras Oficiais de Jogo e demais regulamentação dimanada dos órgãos internacionais e nacionais em que se integram, designadamente e em particular, no que respeita às diversas disposições, normas e procedimentos que estão contidos neste Manual de Arbitragem.

Mas, para além disso, é também necessário que os Árbitros tenham uma compreensão clara e um profundo conhecimento das Regras de Jogo e demais regulamentação aplicável à direcção dos jogos, cuja aplicação deve ser sempre pautada pelo “bom sendo” ... a par duma “visão” e apreensão correcta do espírito do jogo, bem como do entendimento dos princípios e valores da ética desportiva que todos temos o dever de preservar no hóquei em patins.

Quando o Árbitro não possui estes recursos e capacidades e não usa o sentido comum, arrisca-se a deixar de utilizar a “lei da vantagem”, apitando e/ou penalizando cada uma das infracções técnicas que sejam cometidas, acabando por estragar o espectáculo desportivo e desagradando aos espectadores, jogadores e treinadores.

Por isso, pensamos que é fundamental que, para além dos conhecimentos e recursos a que aludimos, os Árbitros entendam que a mecânica de arbitragem sugerida neste Manual é um método prático e muito útil para o seu exigente trabalho e que foi concebido para facilitar a actuação dos Árbitros na pista de jogo.

A matéria aqui coligida e apresentada, foi pensada para ajudar os Árbitros a obter a melhor posição possível na pista de jogo e, dessa forma, poderem assegurar um bom acompanhamento do jogo e melhor cooperarem e interagirem com os Árbitros que os acompanharem na direcção e controlo dos jogos de hóquei em Patins, conseguindo, dessa forma, que as suas decisões relativas às infracções das regras possam ser efectuadas de modo correcto, uniforme e transparente.



1. NOMEAÇÃO DA EQUIPA ARBITRAL PARA JOGOS DAS COMPETIÇÕES INTERNACIONAIS

Só os Árbitros de categoria internacional podem ser designados para dirigir os jogos das competições internacionais de clubes ou de selecções nacionais, obrigação esta que não é extensiva aos Árbitros Auxiliares, os quais podem pertencer aos quadros nacionais do país onde se disputa o jogo ou a competição em causa.

No entanto, a nomeação específica da “equipa arbitral” para cada jogo das competições internacionais – *integrando os dois Árbitros principais (a dupla de arbitragem) e um Árbitro Auxiliar* – é sempre da competência exclusiva da Comissão Internacional de Árbitros (CIA ou Comissão de Arbitragem Continental) que tiver a jurisdição do evento em questão.

2. DESIGNAÇÃO E FUNÇÕES DO “CHEFE DA EQUIPA ARBITRAL”

Relativamente á dupla de arbitragem que for especificamente nomeada para cada jogo, o Árbitro principal referenciado em primeiro lugar é aquele que fica responsável pelo cumprimento das atribuições específicas do “chefe da equipa arbitral”, a quem compete, designadamente, o exercício das seguintes funções:

(1) Analisar e aprovar antes do início do jogo as seguintes questões específicas

- Condição da pista e do sistema utilizado para cronometragem do jogo
- Informações a prestar ao público sobre o andamento do jogo (resultado, descontos de tempo concedidos, número de faltas de equipa e cronometragens do tempo de jogo, do tempo de “power play” e do tempo de suspensão temporária de jogadores)
- Identificação dos jogadores e demais representantes das equipas (nas competições internacionais de clubes terão de ser apresentadas as Licenças desportivas dos jogadores, sendo os demais representantes identificados da mesma forma ou através de Bilhete de identidade, passaporte ou outro documento oficial com fotografia)

(2) Chamar os capitães de equipa à sua presença para realizar:

- O sorteio da pista de jogo e a designação da equipa a quem pertence o golpe de saída para início de cada parte do jogo
- Escolher a bola de jogo, a qual, depois de efectuada, não será colocada à disposição de qualquer das equipas

(3) Verificar se todos os participantes estão preparados para o começo ou recomeço do jogo, apitando para o início de cada um dos períodos de jogo, incluindo (se for caso disso) o prolongamento;

(4) Em caso de dúvida ou sempre que houver divergências de pontos de vista, conferenciar com o outro Árbitro da dupla de arbitragem e decidir - *com imparcialidade, rigor e bom senso* - quaisquer divergências, problemas ou dificuldades que possam ocorrer em quaisquer das situações de jogo, designadamente:

- A correcta aplicação das Regras de Jogo, do Regulamento Técnico, bem como de quaisquer outras as normas ou questões de natureza regulamentar;
- A resolução dos incidentes ou casos omissos que possam ocorrer, assumindo as acções correctivas que repute necessárias, depois de avaliar as reclamações com que possa confrontar-se.

(5) Elaborar, quando for caso disso, o Relatório Confidencial da Arbitragem e conferir o Boletim de Jogo, verificando se está devidamente preenchido e assinado pelos demais intervenientes, assegurando ainda as seguintes acções:

- Introdução das rectificações que, eventualmente, se afigurem necessárias
- Indicação se vai (ou não) ser aditado ao Boletim de Jogo um Relatório Confidencial de Arbitragem
- Assinatura do Boletim de Jogo, conjuntamente com o outro Árbitro principal, garantindo a sua validade
- Bloqueios, cortinas e obstruções

(6) Fazer entrega ou assegurar o envio, dentro dos prazos e condições regulamentares, do Boletim de Jogo, acompanhado - *quando for caso disso* - do Relatório Confidencial da Arbitragem.

3. PREPARAÇÃO PRÉVIA AO JOGO – RECOMENDAÇÕES ÚTEIS

Os Árbitros devem preparar-se adequadamente para cada jogo, para garantirem que se encontram nas melhores condições, tanto em termos físicos como em termos mentais.

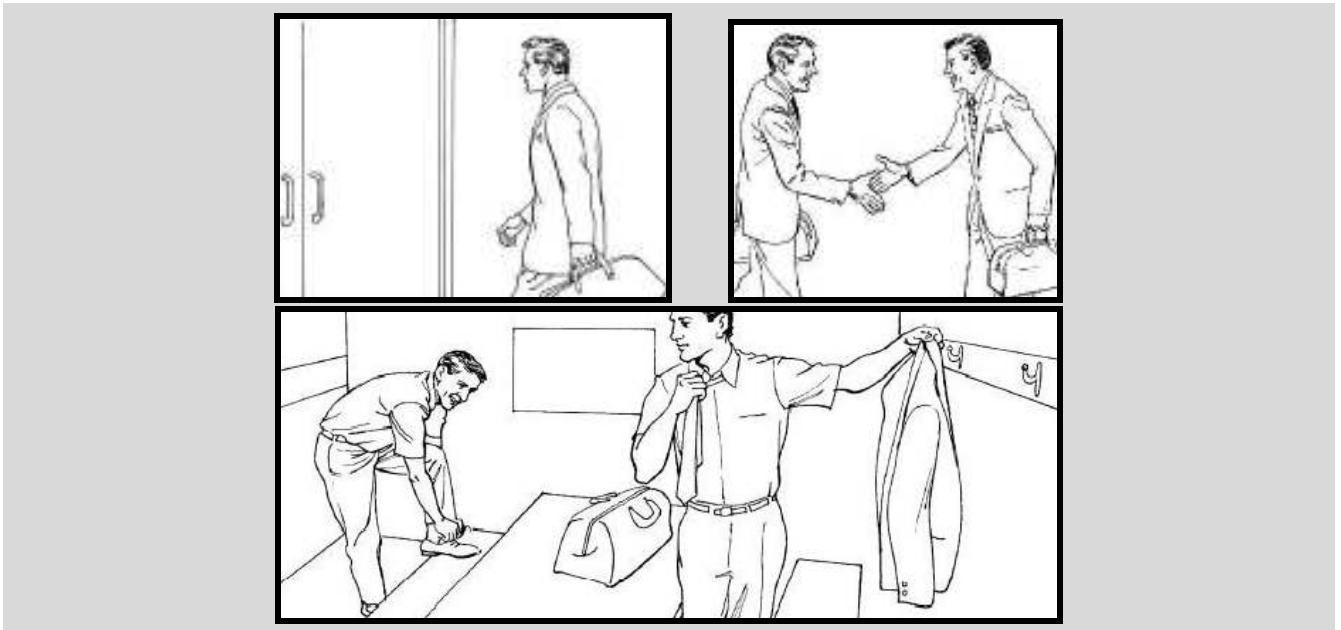
RECOMENDAÇÕES IMPORTANTES:

- (1) A última refeição dos Árbitros anterior ao jogo deve terminar com, pelo menos, três horas de antecedência relativamente à hora prevista para início do encontro.
- (2) No dia de realização do jogo nenhum dos Árbitros (*dupla de arbitragem + Árbitro Auxiliar*) deve consumir bebidas alcoólicas.

A aparência pessoal é muito importante, pelo que os Árbitros devem poder orgulhar-se da sua imagem, de forma a poderem garantir - *tanto fora como dentro da pista de jogo* - uma atitude correcta e com rigor profissional.



Consequentemente, os Árbitros devem sempre apresentar-se no recinto de jogo com o vestuário adequado (*fato ou casaco, calça desportiva, camisa e gravata*)



Durante o jogo, os Árbitros têm de utilizar o equipamento e os utensílios previstos regulamentarmente, tendo igualmente em atenção o cumprimento das seguintes condições:

- **O equipamento a utilizar no jogo deve estar sempre bem limpo e devidamente cuidado, não podendo ser utilizados anéis, brincos, colares ou qualquer outro tipo de jóias** (*o relógio é o único acessório autorizado*)
- **Os Árbitros principais têm de utilizar equipamentos de cores iguais, mas que não podem confundir-se com as cores dominantes nos equipamentos utilizados por qualquer das equipas em confronto.**
- **O Árbitro Auxiliar pode utilizar um equipamento numa cor distinta da que é utilizada pela dupla de arbitragem**

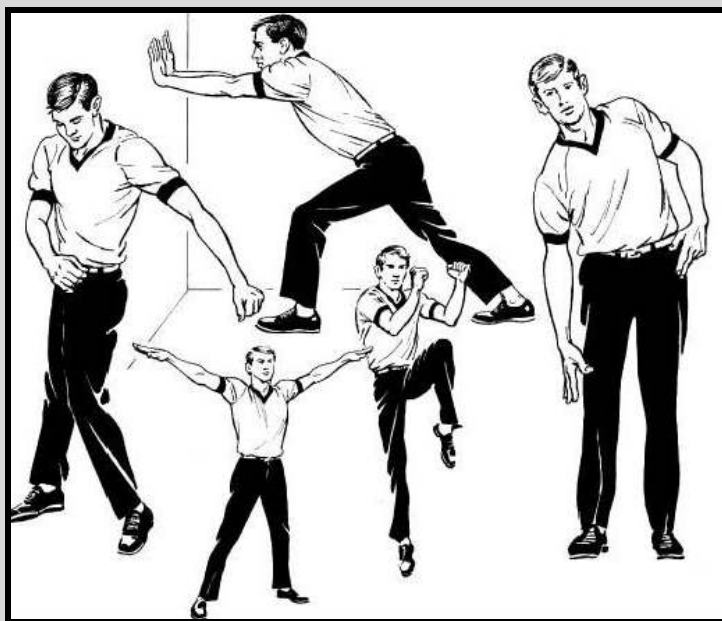
Os Árbitros devem preparar as suas deslocações para que possam assegurar a sua chegada ao recinto de jogo com uma antecedência de, pelo menos, 1 hora e 30 minutos, relativamente à hora prevista para início do encontro.

Após a chegada às instalações, os Árbitros devem reunir-se nos seus vestiários e iniciar a preparação conjunta para o trabalho que os aguarda, **pois constituem uma “equipa” e devem fazer tudo para fortalecer essa “unidade”**. Daí que seja essencial o **diálogo prévio ao jogo**, o qual deve incluir, entre outros, os seguintes temas de conversa:

- Afinação de critérios, com revisão do estipulado nas Regras Oficiais de Jogo e neste Manual**, no que respeita a situações especiais de jogo, designadamente:
 - **Faltas técnicas, Faltas de equipa, Faltas graves e Faltas muito graves**
 - **Crítérios no exercício da acção disciplinar, livres directos e grandes penalidades** (*penaltys*)
 - **Mecânica de arbitragem** (*trocas de posição no acompanhamento do jogo, articulação de movimentos na pista, cobertura do jogo nas zonas em que a bola não está jogável, etc.*)
 - **Aplicação da lei da vantagem**
 - **Jogo passivo vs. Anti-jogo**
 - **Bloqueios, cortinas e obstruções**
- Se o jogo em questão houver que apurar um vencedor, **revisão dos procedimentos de desempate** (*prolongamento e marcação de grandes penalidades*)
- Cooperação e trabalho em equipa durante o jogo**, designadamente na promoção de conferências de opinião, especialmente nos casos em que ambos apitam em simultâneo.
- Acordar procedimentos** se houver problemas provocados pelos espectadores ou pelos participantes no jogo
- Definição dos **métodos e mecânica de comunicação a utilizar**, designadamente no que respeita a:
 - **Chefe da dupla arbitral vs. Outro Árbitro principal em pista vs. Árbitro Auxiliar**
 - **Dupla de arbitragem vs. Jogadores em pista vs. Elementos dos bancos**
 - **O Árbitro Auxiliar vs. Cronometrista vs. Demais elementos da Mesa oficial de Jogo** (*caso estejam presentes*)
 - **O Árbitro Auxiliar vs. Árbitros principais vs. Elementos dos bancos**



Uma vez equipados, os Árbitros devem assegurar o seu aquecimento. Recomenda-se por isso que sejam efectuados diversos exercícios de carácter geral e específico, que preparem e adequem os Árbitros para a função que vão exercer.



De facto, é necessário que os Árbitros tenham um **alto grau de motivação e de entusiasmo para o exercício competente das suas funções e responsabilidades**... condições essas que, naturalmente, só podem surgir da vontade própria dos Árbitros.

4. FALTA OU SUBSTITUIÇÃO DOS ÁRBITROS NOMEADOS PARA O JOGO

Nenhum jogo pode deixar de se efectuar por falta dos Árbitros oficialmente nomeados. Assim sendo, depois de constatada a sua ausência e não havendo informação sobre os motivos da mesma, será concedida uma **tolerância de trinta minutos**, finda a qual - *e no caso de se confirmar a falta do(s) Árbitro(s) nomeado(s)* - serão adoptados os procedimentos definidos nos pontos seguintes.

4.1 FALTA DA DUPLA DE ARBITRAGEM NOMEADA

Faltando os dois Árbitros principais que haviam sido nomeados, competirá aos Delegados das duas Equipas diligenciar a sua **substituição por apenas um Árbitro**, de acordo com os critérios estabelecidos no ponto 4.3 apresentado mais abaixo.

4.2 FALTA OU SUBSTITUIÇÃO DE UM DOS ÁRBITROS DA DUPLA DE ARBITRAGEM NOMEADA

Quando faltar apenas um dos Árbitros nomeados numa dupla de arbitragem, o jogo será dirigido apenas pelo Árbitro designado que se encontrar presente, o qual dará conta no relatório do jogo da situação verificada.

Se, posteriormente ao início do jogo, se verificar a chegada do Árbitro faltoso, este não poderá participar no jogo, o qual continuará a ser dirigido apenas pelo Árbitro que o havia iniciado. No entanto e no caso deste necessitar de ser substituído por motivos de lesão ou de incapacidade física, o jogo continuará a ser dirigido pelo:

- a) **Árbitro faltoso**, no caso deste ainda se encontrar a assistir ao jogo
- b) **Árbitro que for acordado pelos Delegados das duas equipas**, atento o **disposto no ponto seguinte**

4.3 FALTA OU SUBSTITUIÇÃO DO ÁRBITRO NOMEADO

A falta do único Árbitro nomeado para dirigir um jogo de hóquei em patins determinará que os Delegados das duas Equipas tenham que diligenciar a sua **substituição**, de acordo com um dos seguintes critérios:

- a) **Encontrando-se na assistência um ou mais Árbitros em actividade**, o jogo terá de ser dirigido pelo Árbitro mais credenciado, em termos da sua actual categoria (*) ou - *em caso de igualdade* - pelo Árbitro mais antigo;
- b) **Se não existir nenhum Árbitro em actividade na assistência mas estiver presente um ou mais Árbitros licenciados**, o jogo terá de ser dirigido pelo **Árbitro Licenciado mais credenciado**, em termos da categoria na altura do licenciamento (*) ou - *em caso de igualdade* - pelo Árbitro Licenciado que tenha tido um maior tempo de actividade;
- c) **Na ausência de qualquer Árbitro, no activo ou licenciado**, o jogo será dirigido por um **Árbitro não oficial** que reúna o consenso dos Delegados das equipas.



- d) Se estes não chegarem a acordo, o jogo será dirigido, em cada meia-parte, por um técnico ou delegado de cada equipa, cabendo ao clube visitado - ou como tal considerado - arbitrar a primeira parte. Se houver prolongamento do jogo, seguir-se-á o mesmo critério.

(*) **Nota:** De evidenciar que para Árbitro substituto poderá ser sempre designado, quando não houver outra alternativa disponível, um Árbitro que tenha a mesma nacionalidade de uma das selecções ou dos clubes em confronto. No entanto, nenhum Árbitro poderá continuar um jogo quando os Árbitros que o iniciaram o tenham interrompido por terem sido agredidos ou por quaisquer razões relacionadas com a sua segurança.

4.4 FALTA OU SUBSTITUIÇÃO DO ÁRBITRO AUXILIAR NOMEADO

A falta do Árbitro Auxiliar nomeado - *bem como a sua substituição no decorrer do jogo por motivos de incapacidade física* - será igualmente objecto de acordo entre os Delegados das duas Equipas, de acordo com os mesmos procedimentos que se encontram estabelecidos no ponto 4.3 deste Manual e anteriormente apresentado.

4.5 FALTA DE COMPARÊNCIA DOS ÁRBITROS E DE UMA DAS EQUIPAS

Quando, em simultâneo, se verifique a falta de comparência dos Árbitros nomeados e de uma das equipas, o Delegado da equipa presente procurará entre a assistência um Árbitro no activo ou licenciado. Na sua falta e por ordem de preferência, solicitará a intervenção de um dos seguintes elementos:

- Um membro do CIRH ou da Confederação Internacional responsável pela competição;
- Um membro directivo da Federação Nacional de filiação da equipa em questão;
- Dois pessoas idóneas que se encontrem na assistência, se possível, vinculadas à disciplina de hóquei em patins

a quem serão fornecidas a “ficha de inscrição” e as licenças dos jogadores da equipa presente, para efeitos de identificação, conferência e relacionamento no Boletim de Jogo, onde serão igualmente referenciados os factos ligados à ocorrência em questão.

5. CAPITÃO DE EQUIPA – USO DE BRAÇADEIRA E FUNÇÕES EM PISTA

É o capitão que representa a sua equipa durante o jogo e é o único jogador que deve entender-se com os Árbitros sobre qualquer caso que diga respeito ao jogo, podendo apresentar petições - *incluindo o protesto técnico do jogo* – mas sem discutir as decisões dos Árbitros. O capitão de equipa tem de usar uma braçadeira identificativa, de cor diferente da sua camisola ou camisa.



Espanha



Suiça



Argentina



Itália



França



Portugal



Brasil



Angola



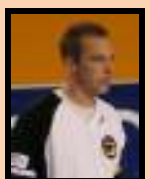
Moçambique



Andorra



Chile



Alemanha



Inglaterra



EUA



Holanda



Colômbia



África do Sul



Áustria



Uruguai



Macau



Egipto



Austrália



Israel



Índia



Bangladesh

No caso do capitão de equipa ser substituído, não terá que passar a braçadeira ao Subcapitão, sendo este que - *no caso de se encontrar em pista* - o substitui na função. No caso do capitão de equipa ser expulso - *ou se tiver uma lesão que o obrigue a retirar para receber assistência médica, não sendo previsível o seu regresso ao jogo* - terá de passar a braçadeira ao Subcapitão.

Se, além do capitão de equipa, também o Subcapitão não se encontrar em pista, os Árbitros devem ser informados de qual o jogador que fica encarregado das funções de capitão da equipa na pista de jogo.



Se tal informação não for facultada, o chefe da equipa arbitral deverá solicitar ao Delegado (ou ao Treinador) da equipa em questão que lhe forneça tal indicação. Se a mesma lhe for negada, o jogo será dado por terminado pelo chefe da equipa arbitral, que elaborará um Relatório Confidencial com o relato detalhado dos factos ocorridos.

6. ACESSO AOS VESTUÁRIOS DA EQUIPA ARBITRAL

O acesso aos vestiários da equipa arbitral apenas será permitido nos casos a seguir especificados:

- (1) **Presidente do Comité Internacional de Árbitros** responsável pela competição internacional em questão e/ou o **Membro do mesmo Comité designado para a Mesa Oficial de Jogo**.
- (2) **Um dos Delegados de cada equipa - recebidos conjuntamente** – nas situações seguidamente apresentadas:
 - **Trinta minutos antes da hora de início do jogo**, para assegurarem a **entrega dos documentos de identificação e da “ficha de inscrição”** dos representantes de cada equipa, bem como - *se for caso disso e por iniciativa de qualquer das equipas* – para a **apresentação de um protesto administrativo**, baseado em eventuais irregularidades regulamentares
 - **Dez minutos após o final do jogo**, para assegurarem a **assinatura no Boletim de Jogo**, bem como - *se for caso disso* – para a **formalização de um protesto técnico** que tenha sido apresentado na pista de jogo pelo capitão de uma das equipas, baseado em eventuais “erros de direito” cometidos pelos Árbitros.
- (3) **Os capitães de cada equipa - recebidos conjuntamente para assinatura do Boletim de Jogo** – mas apenas se tiver sido apresentado ainda em pista um **protesto técnico**. Neste último caso, os dois capitães de equipa estarão igualmente presentes para assinatura do Boletim de Jogo.
- (4) **O médico e/ou o Massagista duma das equipas**, mas apenas a solicitação do chefe da equipa arbitral se ocorrer uma lesão ou doença súbita que obrigue à assistência de qualquer dos Árbitros.

Consequentemente e com excepção da outra equipa arbitral que, eventualmente, tenha sido nomeada para o jogo seguinte da mesma competição, **os Árbitros terão de interditar a entrada no seu vestiário a toda e qualquer outra pessoa**.

Quando e se verificar que, contra a vontade dos Árbitros, alguém acaba por forçar a entrada no seu vestiário, o **chefe da equipa arbitral** terá de reportar detalhadamente os factos ocorridos e efectuar a identificação dos infractores, elaborando para o efeito um Relatório Confidencial de Arbitragem.

7. PROCEDIMENTOS PRÉVIOS AO JOGO – ENTRADA EM PISTA E ACTOS PROTOCOLARES

Procedimentos reportados às disposições do **Artigo 11º das Regras do Jogo (Actos e procedimentos preliminares ao jogo)**

7.1 PROCEDIMENTOS A EFECTUAR NO VESTIÁRIO DOS ÁRBITROS

Trinta minutos antes do início do jogo, os elementos da equipa arbitral (**Árbitros do Jogo e Árbitro Auxiliar**) devem estar devidamente equipados e disponíveis para receber – *nos seus vestiários e simultaneamente* – um dos **Delegados** de cada uma das equipas em confronto, para que estes assegurem:

- a) **A entrega, para inclusão no Boletim de Jogo, da “ficha de inscrição” dos representantes da equipa, designadamente:**
 - **Jogadores**, identificados pelo nome e número da sua camisola, explicitando a indicação do “capitão” e do “Subcapitão” de equipa bem como dos jogadores que integram o “cinco inicial” da equipa.
 - **Outros representantes**, identificados pelo nome e cargo específico desempenhado (*Delegado, Treinador principal e demais técnicos que vão estar presentes no Banco dessa equipa*)
- b) **A apresentação, quando e se for caso disso, de protesto administrativo**, baseado em irregularidades regulamentares

7.2 ENTRADA EM PISTA DA EQUIPA ARBITRAL

Os elementos da equipa de arbitragem (**Árbitros do Jogo e Árbitro Auxiliar**) devem dirigir-se conjuntamente (*) para a pista de jogo com uma antecedência de, pelo menos, **dez minutos** antes do início do encontro e de **cinco minutos** antes do seu reinício na segunda parte do jogo. Tratando-se do início do jogo, os Árbitros começam por inspeccionar as condições da pista de jogo e das balizas.

(*) Nota: De evidenciar que o **Árbitro Auxiliar deve permanecer na pista conjuntamente com os Árbitros principais até final dos actos protocolares definidos no ponto seguinte**.



7.3 ACTOS PROTOCOLARES A REALIZAR NA PISTA, IMEDIATAMENTE ANTES DO INÍCIO DO JOGO

Após a entrada em pista e a saudação ao público efectuada por cada uma das equipas, os Árbitros devem assegurar – *com uma antecedência de, pelo menos, cinco minutos relativamente à hora oficial de início do jogo* – a realização dos **actos protocolares** seguidamente apresentados e que antecedem o início de cada jogo das diferentes competições internacionais, seja a nível de clubes seja a nível de selecções das Federações Nacionais filiadas na FIRS.

(1) **Chamada dos capitães das duas equipas à sua presença**, até **10 minutos antes do jogo**, para que sejam realizados:

- O sorteio para definição do lado da pista que cada equipa ocupará e qual delas efectuará o golpe de saída inicial.
- A escolha da bola que vai ser utilizada no jogo e a troca de galhardetes (se não for efectuada mais tarde)



(2) **Apresentação e saudação ao público das equipas em confronto, bem como da equipa arbitral** (*Árbitros principais e Árbitro Auxiliar*), o que será efectuada no centro da pista de jogo, de frente para o local reservado às autoridades (*estejam estas ou não presentes*), com a equipa visitante, ou como tal considerada, sempre alinhada à direita dos Árbitros e a equipa visitada, ou como tal considerada, alinhada do lado oposto. Nos jogos das finais de Campeonatos Mundiais, Continentais ou Intercontinentais pode incluir a escuta dos hinos nacionais das selecções em confronto.



(3) **Saudação e cumprimentos entre os jogadores das duas equipas** – *bem como a eventual troca de galhardetes, se não tiver sido já efectuada* - o que será realizado junto à Mesa Oficial de Jogo, com as equipas frente a frente e os Árbitros colocados entre elas.



7.4 INÍCIO DE CADA MEIA-PARTE OU PERÍODO DE JOGO

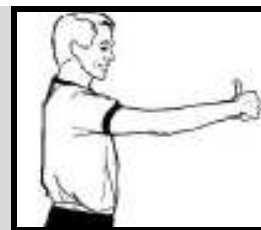
Imediatamente antes do início de cada meia-parte ou período de jogo, a dupla de arbitragem deve assegurar-se de que estão reunidas todas as condições para o seu começo, confirmando ainda que nenhum dos jogadores utiliza equipamentos que não sejam os permitidos pelas disposições regulamentares aplicáveis.

Para ordenar o início de cada período de jogo - *incluindo, se for caso disso, o seu prolongamento* - o “**chefe da equipa arbitral**” colocar-se-á do lado contrário ao da Mesa Oficial de Jogo, junto à tabela lateral e numa posição central. O outro Árbitro colocar-se-á junto à tabela oposta, mas na proximidade da linha inferior da área de grande penalidade da equipa que não executa o golpe de saída, em diagonal com o seu colega.



Imediatamente antes de apitar para a execução do golpe de saída, o “**chefe da equipa arbitral**” comprovará que tanto o seu companheiro de dupla, como o Árbitro Auxiliar e o Cronometrista, estão preparados e atentos.

Para este efeito, todos os intervenientes usarão o sinal específico de “**polegar virado para cima**” para assegurar que estão prontos para o início ou reinício do jogo.
(ver figura do lado)



O “**chefe da equipa arbitral**” atrasará o apito para o golpe de saída até estar completamente seguro de que tudo está em ordem, para garantir que todos os jogadores em pista - *bem como os demais participantes* – estão devidamente preparados para o começo ou recomeço do jogo. Depois de apitar para o golpe de saída, o “**chefe da equipa arbitral**” deve manter o seu posicionamento relativo junto à tabela lateral e perto da linha divisória de cada meia-pista, enquanto o outro Árbitro ocupa uma posição na diagonal, junto à tabela oposta, para poder acompanhar o jogo na meia-pista da equipa que não tem a posse da bola.

8. MECÂNICA DA ARBITRAGEM - COORDENAÇÃO DA ACÇÃO DA DUPLA DE ÁRBITROS

A direcção dos jogos por uma dupla de arbitragem visa, fundamentalmente, permitir um controlo e intervenção mais eficaz dos Árbitros, de forma a assegurar o cumprimento das Leis do Jogo. A coordenação entre os Árbitros que integram a dupla de arbitragem assume importância relevante no seu desempenho, exigindo - *para um controlo efectivo de todas as situações do jogo* - não só uma correcta movimentação e colocação em pista, mas também uma adequada repartição das suas funções.

No que respeita à sua intervenção na regulação do jogo, designadamente quanto às decisões sobre as faltas e violações, não há diferenciação entre o “chefe da equipa arbitral” e o outro Árbitro principal, assim como os Árbitros mais jovens ou menos experientes têm a mesma autoridade para tomar decisões que os seus companheiros mais veteranos.

O que é fundamental (*isso sim*) é que exista uma efectiva cooperação entre os Árbitros e um bom trabalho em equipa, permitindo que cada um assuma as suas responsabilidades, deixando uma “marca” positiva no controlo do jogo.

Os olhos dos dois Árbitros devem mover-se constantemente, para procurar cobrir toda a pista de jogo e saber sempre onde estão situados os dez jogadores e qual o local onde a bola está a ser jogada. **Assim, a nossa recomendação é:**

**“VAI ONDE TENHAS QUE IR ...
... PARA VERES O QUE TENHAS QUE VER”**

No entanto, saber onde está a bola não é o mesmo que estar a olhar para ela. Daí que a movimentação e posicionamento na pista - *com o jogo a decorrer* - deve ocorrer sempre em locais próximos da tabela lateral, para evitar interferir na acção dos jogadores e no desenvolvimento do jogo. Recomenda-se, portanto, que não sejam adoptadas formas incorrectas de acompanhamento do jogo, como se exemplifica na imagem seguinte:

FORMA INCORRECTA DE ACOMPANHAR O JOGO





8.1 TÉCNICA DE ARBITRAGEM EM DUPLA – SANCIONAMENTO DAS FALTAS

O correcto acompanhamento do jogo obriga que cada um dos Árbitros da dupla arbitral esteja muito atento à sinalética utilizada pelo seu colega, particularmente no que respeita à aplicação da lei da vantagem. Daí que cada Árbitro deva manter um contacto visual permanente com o seu colega, para evitar que cada um deles venha a tomar diferentes decisões.

No caso de ambos apitarem quase em simultâneo para assinalar uma falta, é aconselhável que:

- Cada um dos Árbitros evite fazer um movimento imediato**, prestando a devida atenção ao seu colega para detectar se este tenciona adoptar uma decisão diferente da sua
- O critério normal nestas situações será **deixar que a iniciativa e responsabilidade da decisão seja assumida pelo Árbitro que está mais perto do local onde ocorreu a acção** que determinou a interrupção.
- Na eventualidade de haver uma **discordância importante**, o outro Árbitro poderá sempre solicitar uma **“conferência” de opiniões** ao colega para permitir que este confirme ou emende a decisão inicial.

Nenhum dos Árbitros da dupla deve sancionar como “falta atacante” uma acção legal de bloqueio ou de “cortina”, mas que um defensor tenta evitar, promovendo ele um contacto físico com o “bloqueador”, mas fazendo “teatro” e atirando-se para o solo. Para além disso - *e com excepção das acções antidesportivas* - as sanções devem incidir apenas nos contactos faltosos que tenham um efeito directo no jogo. Assim, as faltas irrelevantes devem ser ignoradas, sendo concedida a “lei da vantagem”, designadamente quando um jogador se prepara para rematar à baliza adversária.

A arbitragem actual exige que os Árbitros da dupla arbitral mantenham entre si uma colaboração constante ao longo do jogo, partilhando, repartindo e permutando as suas responsabilidades, funções e posicionamento no acompanhamento do jogo, em cumprimento dos procedimentos detalhados nos pontos seguintes, tendo em atenção os seguintes **conceitos fundamentais**:

- Árbitro “AVANÇADO”**: aquele que, no acompanhamento do jogo, tem de controlar as acções que se desenvolvem mais perto da área de baliza que procura ser “atacada” pela equipa do jogador que detém a posse da bola;
- Árbitro “RECUADO”**: aquele que, no acompanhamento do jogo, tem de controlar as acções que se desenvolvem mais longe da área de baliza que procura ser “atacada” pela equipa do jogador que detém a posse da bola.

8.2 ACOMPANHAMENTO DO JOGO COMO ÁRBITRO “AVANÇADO” – MECÂNICA DE ACTUAÇÃO

O “Árbitro avançado” actua, em circunstâncias normais, “de frente para o jogo”, ocupando uma posição junto à tabela lateral, observando as **acções de jogo da equipa “com bola”** e que tenta atacar a baliza do adversário.



O “Árbitro avançado” tem de estar em constante movimento, procurando sempre conservar um ângulo de visão tão amplo quanto possível para lhe permitir:

- Controlar a linha de golo da baliza que está a ser atacada;
- Assegurar uma posição privilegiada para decidir sobre os contactos físicos;
- Manter o contacto visual com o outro Árbitro da dupla arbitral

Quando a posse de bola for recuperada pela equipa que defende, o “árbitro avançado” deve de imediato sinalizar o tempo de posse de bola (*máximo de dez segundos*) de que essa equipa passa a dispor para transportar a bola para a sua zona de ataque, determinando assim a **transição das funções de “árbitro avançado” para as funções de “árbitro recuado”**.

Relativamente ao “Árbitro avançado”, os principais **princípios da sua mecânica de actuação** são os seguintes:

- Movimentar-se sempre que a bola seja movimentada
- Enquadrar todos os jogadores, ou seja, mantê-los no seu campo de visão
- Procurar os espaços entre jogadores
- Obter o melhor ângulo de visão possível, relativamente à linha de golo da baliza que está a ser atacada



8.3 ACOMPANHAMENTO DO JOGO COMO ÁRBITRO “RECUADO” – MECÂNICA DE ACTUAÇÃO

O “Árbitro recuado” actua, em circunstâncias normais, “atrás do jogo”, ocupando uma posição junto à tabela lateral, perto da linha divisória de cada meia-pista, controlando as acções de jogo “sem bola”, prestando uma atenção especial às acções entre os jogadores, determinando o responsável de possíveis contactos, designadamente nos bloqueios e desfazer dos bloqueios, destrinçando os que são efectuados legalmente daqueles que, por serem ilegais, têm de ser sancionados.



O “Árbitro recuado” tem igualmente de estar em constante movimento, devendo conservar um bom ângulo de visão e mover-se constantemente para melhorar a sua cobertura da pista e as ajudas ao seu colega nas decisões a efectuar.

Quando ocorrer a **alteração da equipa que controla a bola, obrigando à transição de “Árbitro recuado” para “Árbitro avançado”**, não deve haver “distracções” relativamente à posição da bola mas sem deixar de controlar a acção e movimentos desenvolvidos pelos jogadores.

Relativamente ao “Árbitro recuado”, os principais **princípios da sua mecânica de actuação** são os seguintes:

- **Movimentar-se sempre que a bola seja movimentada noutra sentido ou direcção**
- **Enquadrar todos os jogadores, ou seja, mantê-los no seu campo de visão**
- **Procurar os espaços entre jogadores**
- **Obter o melhor ângulo de visão possível, para boa coordenação com o seu colega da dupla arbitral**

8.4 TROCA DE FUNÇÕES ENTRE OS ÁRBITROS NO ACOMPANHAMENTO DO JOGO

Sempre que haja alteração da equipa que controla a bola – *alterando-se portanto o sentido do jogo* - ambos os Árbitros permutarão as suas atribuições a as posições relativas na pista, mantendo porém a sua movimentação paralelamente à tabela onde já se encontravam.

ÁRBITRO “EM TRANSIÇÃO”



DE “RECUADO” PARA “AVANÇADO”



DE “AVANÇADO” PARA “RECUADO”



Periodicamente - *se possível, em cada período de cinco minutos de jogo* - os dois Árbitros devem **trocar as suas responsabilidades** relativamente ao acompanhamento do jogo, isto é:

- Se um dos Árbitros estava a actuar como “Árbitro avançado” relativamente às **acções atacantes da equipa A**, **passará a fazê-lo relativamente à equipa B** (e vice-versa no que respeita à sua actuação como “árbitro recuado”)
- Se o outro Árbitro estava a actuar como “Árbitro recuado” relativamente às **acções defensivas da equipa A**, **passará a fazê-lo relativamente à equipa B** (e vice-versa no que respeita à sua actuação como “árbitro avançado”)

Relativamente à tabela lateral em que cada um dos Árbitros se movimenta, só deverá ser efectuada uma troca em situações de natureza excepcional, a acordar pontualmente no decorrer do jogo.

Para obter uma cobertura da pista mais adequada, os dois Árbitros devem tentar conseguir a melhor posição possível para ajuizar as acções de jogo, **utilizando como directriz a mecânica de arbitragem preconizada neste Manual.**



9. CRONOMETRAGEM DO JOGO - INÍCIO E TERMO DE CADA PERÍODO

Procedimentos reportados às disposições do **Artigo 9º do Regulamento Técnico (Cronometragem)**

Em todas as situações, **o jogo começa e acaba ao apito dos Árbitros**, sendo o sinal sonoro dos cronometristas meramente indicativo. A cronometragem do tempo de jogo começa ou recomeça quando um dos Árbitros apita para iniciar ou reiniciar o jogo ou quando, num livre indirecto, a bola for jogada pelo jogador que o executar. Sempre que os Árbitros apitarem para interromper o jogo, a contagem de tempo será interrompida, parando os cronómetros.

Quando a Mesa Oficial de Jogo sinalizar o termo de cada período de jogo, qualquer dos Árbitros deve apitar de imediato para dar o mesmo por terminado, podendo os dois Árbitros fazê-lo em simultâneo. Quando por lapso dos cronometristas ou engano dos Árbitros, um período de jogo for dado por terminado antes de completado o tempo regulamentar, os Árbitros ordenarão o recomeço do jogo - *chamando, se necessário, as equipas à pista* - desde que tal iniciativa ocorra antes do limite máximo de cinco minutos, contados após o período em causa ter sido dado como concluído.

Nas competições internacionais a cronometragem do jogo é da responsabilidade de um Cronometrista, o qual é sempre designado pela entidade incumbida da organização do jogo.

Nas suas faltas ou ausências - *por expulsão ou abandono de funções* - é da responsabilidade do Árbitro Auxiliar providenciar para que seja estabelecido um acordo específico entre os Delegados das equipas em confronto, no sentido das funções de Cronometrista sejam asseguradas por:

- a) **Funcionário especializado**
- b) **Delegado da equipa visitada** (*ou como tal considerada*)
- c) **Delegado da equipa visitante** (*ou como tal considerada*)

Na falta de acordo, o Delegado da equipa visitada (*ou como tal considerada*) terá de assumir as funções de Cronometrista. Em caso da sua recusa, o jogo não se realiza, sendo os factos relatados no Relatório Confidencial de Arbitragem elaborado pelo chefe da equipa arbitral.

10. SINALÉTICA E PROCEDIMENTOS

É muito importante que os Árbitros sejam muito claros e precisos na forma como exercem as suas funções, indicando com clareza as suas decisões a todos os que estão directamente implicados no jogo e também aos espectadores.

Assim, recomendam-se os seguintes procedimentos:

- **Só a Sinalética definida no Artigo 10º do Regulamento Técnico deve ser utilizada pelos Árbitros**
- **O som do apito deve ser forte e seco. Na marcação das faltas ou violações, o apito deve fazer-se ouvir uma vez, mas com nitidez.**
- **As acções falam mais do que as palavras. Os Árbitros só devem falar quando seja absolutamente necessário.**
- **A sinalética deve ser clara e concisa, de forma a ajudar que a decisão arbitral seja compreendida e acatada. No entanto, não devem ser efectuados gestos exageradamente vigorosos e/ou espectaculares.**
- **Toda a sinalética efectuada para a Mesa Oficial de Jogo deve ser efectuada à altura dos olhos e de forma que seja inequivocamente percebida pelo Árbitro Auxiliar. Este, por sua vez, deve confirmar - sinalizando com o "polegar virado para cima" - que entendeu o sinal efectuado pelo Árbitro em questão.**
- **A sinalética de contagem de segundos** (*tempo de posse de bola na zona defensiva, marcação de livres directos ou de grandes penalidades*), **deve ser sempre efectuada de forma bem visível e transparente.**

A qualidade de sinalização melhora a imagem do Árbitro, transmitindo - *tanto ao público como aos demais participantes no jogo* - uma mensagem de que há um efectivo controlo e conhecimento do trabalho desenvolvido, o qual é efectuado com rigor e serenidade, ou seja, o Árbitro confia naquilo que faz.

11. MARCAÇÃO DE FALTAS E EXERCÍCIO DA ACÇÃO DISCIPLINAR – CONFERÊNCIA DE OPINIÕES

11.1 MARCAÇÃO DE FALTAS E DE INFRACÇÕES

Sempre que o julgue necessário - *em função da sua avaliação da situação de jogo em análise e independentemente da zona da pista em que se movimenta* - **qualquer dos Árbitros deverá assinalar todas as faltas ou infracções às Leis do Jogo**, devendo interromper o jogo e, se for caso disso, exercer a conveniente acção disciplinar.



Em situações específicas de jogo - *designadamente se a lei da vantagem não for aplicável* - um dos Árbitros poderá assinalar uma falta que foi cometida numa zona da pista que está mais próxima da posição ocupada pelo seu colega.

Nestas situações - ilustradas com dois exemplos concretos - devem ser seguidos os seguintes procedimentos:

- (1) Se o Árbitro que controlava a zona onde a bola estava a ser jogada não vê um defesa cometer uma falta dentro da sua área de grande penalidade, **o outro Árbitro deve apitar de imediato e assinalar grande-penalidade (penalty)**, correndo para junto da respectiva marca e efectuando a sinalética adequada. Seguidamente e se for caso disso, exercerá a acção disciplinar conveniente, fazendo depois a respectiva sinalização para a Mesa Oficial de Jogo.
- (2) Se o executante dum livre indirecto - *assinalado entre a linha de meia-pista e área de grande-penalidade da equipa adversária* - solicitar a colocação dos adversários à distância regulamentar, o Árbitro que se encontrar nessa zona da pista encarrega-se de controlar a linha de baliza da equipa infractora, **encarregando-se o outro Árbitro de assegurar a execução da falta**, após garantir o cumprimento das condições regulamentares que haviam sido solicitadas.

11.2 EXERCÍCIO DA ACÇÃO DISCIPLINAR – AMOSTRAGEM DE CARTÕES

O jogo de hóquei em patins é, pelas suas características, um jogo que implica muitos contactos e que é potencialmente perigoso, já que envolve o equilíbrio em patins e utiliza um “stick” para movimentar a bola e que muitas vezes constitui um “instrumento” que, se mal utilizado, pode causar lesões de gravidade. Consequentemente, uma das funções mais importantes da equipa arbitral é o controlo e sancionamento rigoroso das infracções disciplinares que sejam cometidas por quaisquer representantes das duas equipas em confronto, tanto dentro como fora da pista.

São os Árbitros o garante duma prática desportiva pautada pela defesa da ética e verdade desportivas, reprimindo todo o tipo de jogo agressivo ou violento, bem como todos os actos de indisciplina ou de contestação às suas decisões, sejam elas de Jogadores, Treinadores, Directores ou qualquer outro dos participantes no jogo.

Assim sendo, devem os Árbitros utilizar - *do primeiro ao último minuto de jogo* - um critério disciplinar de grande rigor e uniformidade, não se deixando intimidar perante quaisquer tipos de pressões, sendo intolerantes perante os protestos contínuos e as atitudes teatrais de discordância perante as suas decisões.

Na exibição dos cartões, o Árbitro encarregado dessa acção, deve ter sempre o cuidado de “isolar” o jogador a sancionar, colocando-se de frente para ele e a cerca de 1 metro de distância (*caso o infractor se encontre sentado no banco de suplentes ser-lhe-á exigido que se levante*). Só depois o cartão será exibido, com toda a calma e serenidade, usando gestos firmes mas não vigorosos ou que aparentem hostilidade. Dessa forma, fica bem claro para todos os intervenientes (*Árbitro Auxiliar incluído*) e também para o público a quem foi exibido o cartão e, consequentemente, as penalizações acessórias que tal decisão acarreta para a equipa do infractor.

Um cartão disciplinar, seja ele azul ou vermelho, nunca deve ser exibido de forma displicente ou “envergonhada”, sem que o Árbitro esteja a olhar para o infractor, ou com este longe ou mesmo de costas viradas para o Árbitro, num claro sinal de desrespeito pela sua decisão, situação esta que, por si só, não pode ser consentida.

FORMAS INCORRECTAS DE EXIBIR UM CARTÃO



FORMAS CORRECTAS DE EXIBIR UM CARTÃO



Quando um dos Árbitros assinala uma falta, o seu parceiro de dupla não deve tomar a iniciativa no sentido de ser ele a exercer qualquer acção disciplinar sobre o infractor, acção essa que, a acontecer, será da responsabilidade do próprio Árbitro que assinalou a falta.



Com efeito, todas as acções relacionadas com a amostragem de cartões - *incluindo as indicações à Mesa Oficial de Jogo e o subsequente reinício do jogo* - serão sempre efectuadas pelo Árbitro que assinalou a falta, mesmo quando - *após a conferência de opiniões entre a dupla de arbitragem* - houver lugar a uma correcção da decisão inicial.

Cada um dos Árbitros deve anotar todos os cartões exibidos - *seja por ele próprio seja pelo outro Árbitro da dupla* - e o jogo só deve ser retomado depois do Árbitro que exerceu a acção disciplinar se certificar que as suas indicações foram devidamente anotadas, tanto pela Mesa Oficial de Jogo como pelo outro Árbitro principal.

Durante o intervalo e aquando da concessão de descontos de tempo, os dois Árbitros devem proceder à conferência dos cartões exibidos e anotados, para que possam ser devida e facilmente esclarecidas quaisquer dúvidas que possam vir a verificar-se sobre a acção disciplinar que foi exercida pela dupla de arbitragem.

11.3 CONFERÊNCIA DE OPINIÕES

Qualquer um dos Árbitros que integra a dupla pode solicitar - *sempre que tal se lhe afigure conveniente* - uma conferência de opiniões ao seu colega, para que - *visando agravar uma penalização (e não o inverso)* - possa ser alterada uma decisão que este tenha assumido, designadamente e por exemplo:

- **Corrigir uma simples interrupção de jogo que fora ordenada pelo seu colega, para que seja exercida acção disciplinar, com exibição do cartão correspondente ao(s) prevaricador(es)**
- **Agravar a acção técnica e/ou disciplinar já exercida pelo seu colega** (*corrigir um livre indirecto por um livre directo ou corrigir a amostragem dum cartão azul por um cartão vermelho*)

Sempre que os Árbitros entendam necessário efectuar uma conferência das suas opiniões ou critérios - *seja relativamente a qualquer situação ocorrida no jogo, seja relativamente à eventual correcção duma decisão tomada por um dos Árbitros* - devem tomar os necessários cuidados e precauções, **a fim de que a troca de opiniões entre os Árbitros seja feita de forma reservada**, num local da pista que permita o seu isolamento relativamente aos demais intervenientes do jogo.

Pertencerá ao “chefe da equipa arbitral” a decisão final sobre os assuntos que forem objecto de conferência com o outro Árbitro.

Se, em resultado da conferência de opiniões entre os Árbitros, houver que corrigir uma decisão que já havia sido tomada por um deles, será a este que competirá - *perante o público e os outros intervenientes no jogo* - assegurar a execução da correcção que tiver sido decidida.

12. FINAL DO JOGO E PROCEDIMENTOS SUBSEQUENTES

Logo após o apito por si efectuado para finalizar o jogo - *e a menos que as circunstâncias não o aconselhem (*)* - os Árbitros principais devem posicionar-se junto à Mesa Oficial de Jogo, até que todos os jogadores se retirem da pista de jogo.

(*) Nota: No caso de haver o perigo de incidentes, é importante que a dupla de arbitragem possa, conjuntamente, abandonar a pista de jogo com a brevidade possível, dirigindo-se directamente aos vestiários.

Enquanto isso, o Árbitro Auxiliar deve finalizar o Boletim de Jogo, assinando-o e assegurando que o mesmo seja também assinado pelo Cronometrista do jogo e, depois, pelos capitães de cada equipa. No entanto, sempre que um protesto técnico tenha sido apresentado na pista de jogo pelo Capitão de uma das equipas, o Boletim de Jogo apenas será assinado pelos dois Capitães nos vestiários dos Árbitros.



Só depois da saída da pista de todos os demais intervenientes no jogo é que a equipa arbitral - *no seu conjunto (Árbitros principais e Árbitro Auxiliar)* - deve regressar aos seus vestiários. Independentemente da forma como tiver decorrido o jogo, os Árbitros devem evitar sempre qualquer tipo de diálogo, discussão ou confronto de ideias com os Treinadores, Delegados, Jogadores ou quaisquer outros elementos de qualquer das equipas, tanto no decorrer do jogo como no seu termo ou intervalo.

Para além disso, recomenda-se vivamente a todos os Árbitros que não entrem em diálogo com os espectadores - *sejam ou não objecto de eventuais insultos ou ameaças* - nem assumam qualquer tipo de gestos ou de olhares que possam indiciar desagrado ou censura.



Em qualquer circunstância a equipa arbitral deve sempre mostrar boa educação e serenidade, demonstrando assim que têm consciência do trabalho realizado e que procuram sempre render o máximo como equipa.

Uma vez chegados aos seus vestiários, o Árbitro Auxiliar deve apresentar aos Árbitros principais, para conferência e assinatura, o Boletim de Jogo em questão, no qual o chefe de equipa arbitral mencionará se vai ou não aditar o Relatório Confidencial de Arbitragem relativamente às incidências do jogo.

Finalmente e quando for caso disso, os Árbitros devem assegurar – *a efectuar 10 minutos após o final do jogo, nos seus vestiários* – a recepção conjunta dos Capitães e de um dos Delegados de cada equipa, para formalização de um protesto técnico que tenha sido apresentado na pista de jogo pelo capitão de uma das equipas.

13. DECLARAÇÕES DOS ÁRBITROS À COMUNICAÇÃO SOCIAL

Os Árbitros de Hóquei em Patins poderão fazer declarações à Comunicação Social antes e depois dos jogos, mas nunca deverão comentar quaisquer incidências do jogo que - *por serem matéria do seu Relatório* - não podem ser comentados nem divulgados publicamente, dada a sua confidencialidade.



IMPrensa / Press



RÁDIO / Radio



TELEVISÃO / Television

14. REGRAS E REGULAMENTO TÉCNICO – INTREPRETAÇÃO E ESCLARECIMENTOS

As novas Regras procuram expor da forma mais clara e compreensível como deve ser arbitrado um jogo de hóquei em patins, mas referem-se mais a “princípios” do que a “situações concretas”. A variedade e riqueza das situações específicas que podem ocorrer nos jogos de hóquei em patins exigem que seja estabelecido - *sob a indispensável coordenação do CIRH* - um “**processo permanente de consulta**”, com o objectivo de garantir uma **constante “interpretação e/ou esclarecimento” sobre a aplicação prática das Regras** e demais regulamentação do jogo de hóquei em patins. Assim:

- (1) Competirá a **cada Federação Nacional e/ou Confederação Continental apresentar ao CIRH** todas as questões que queiram ver esclarecidas e/ou interpretadas e que sejam relativas à regulamentação do jogo de hóquei em patins
- (2) As consultas em causa terão de ser **analisadas pela Comissão Técnica do CIRH** que, a nível internacional, coordena todas as matérias relacionadas com a mencionada regulamentação, a qual **será responsável pela emissão do seu competente parecer, o qual** - *uma vez aprovado pelo CIRH* - **terá de ser por este divulgado em Comunicado oficial.**
- (3) No final de cada época desportiva, o **CIRH promoverá uma revisão da regulamentação em vigor**, assegurando em particular - *se for caso disso* - a introdução de todas as **alterações que possam revelar-se necessárias**, tendo em conta as interpretações e/ou esclarecimentos produzidos ao longo da referida época desportiva.

Acreditamos que este “**processo permanente de consulta**” irá garantir a necessária uniformidade dos critérios e procedimentos de arbitragem, criando assim as condições para uma melhor aplicação da regulamentação em vigor e, conseqüentemente, para um melhor desempenho dos Árbitros nos jogos que dirijam nos diferentes países e continentes.



RESUMO E CONCLUSÃO – RECOMENDAÇÕES GERAIS

É preciso entender que Jogadores, Treinadores e Árbitros não são membros de várias partes em conflito, mas sim as partes fundamentais que mantêm vivo o hóquei em patins. Todos devem, por isso, dar uma efectiva contribuição para o desenvolvimento e progresso do hóquei em patins, ajudando com o seu trabalho e competência para a crescente implantação deste desporto nos gostos e preferências do público.

No caso da equipa arbitral, é de sua responsabilidade que os jogos decorram sempre em conformidade com o estabelecido nos Regulamentos e Regras deste desporto. No entanto - *e porque os Árbitros são constantemente solicitados a tomar decisões com muita rapidez* - é inevitável que, por vezes, algumas decisões sejam mais controversas ou mesmo erradas.

As actividades humanas exigem juízos humanos e nenhum Árbitro pode reclamar para si a “infalibilidade” ou a “perfeição” absolutas. Por isso mesmo, ninguém tem o monopólio da verdade, seja ele Dirigente, Treinador, Jogador ou Árbitro.

No hóquei em patins, como em qualquer outro desporto, os Árbitros devem afirmar-se como os elementos “neutros” do jogo, devendo manter um controlo muito atento e rigoroso de todas as ocorrências, demonstrando grande competência e firmeza nas suas decisões e não se deixando influenciar pelas pressões que sobre eles seja exercida, seja pelos representantes das equipas seja pelo público espectador.

Por isso, a concentração em pista é algo de fundamental para todos os Árbitros, os quais devem aproveitar bem os descontos de tempo para algum relaxamento e descanso, até porque a concentração diminui quando a fadiga aparece ... o que pode acontecer quando o jogo se aproxima das últimas fases que, muitas das vezes, são exactamente as que colocam mais problemas de arbitragem, designadamente quando há resultados muito equilibrados.

A preparação física e psicológica assume, por isso e cada vez mais, um papel importante na actividade arbitral, onde é preciso “estar no lugar certo, no momento certo” para que sejam as decisões sejam tomadas correctamente. O que no hóquei em patins é particularmente exigente, obrigando os Árbitros a uma movimentação permanente e rápida para terem sempre a posição na pista mais adequada à observação e julgamento das diferentes situações de jogo.

Mas é igualmente importante que todos os Árbitros compreendam a necessidade de adoptarem a mecânica de arbitragem sugerida neste Manual, que em muito os pode ajudar nas suas actuações futuras na pista de jogo, ao estabelecer uma base comum de preparação a nível internacional. Assim, importa resumir algumas das recomendações mais importantes que deixámos expressas ao longo desta primeira parte do Manual de Arbitragem do Hóquei em Patins, designadamente:

(1) O diálogo pré-partido entre a equipa arbitral é imprescindível.

Cada Árbitro deve conhecer as suas áreas de responsabilidade no terreno de jogo, devendo evitar que os dois Árbitros observem ao mesmo tempo a bola e os jogadores ao seu redor.

(2) A equipa arbitral entra sempre junta na pista de jogo e junta deve abandoná-la, excepto se ocorrem circunstâncias excepcionais que obriguem a uma opção distinta.



- (3) **Cada Árbitro deve saber arbitrar o jogo longe da bola, quando essa seja a sua principal responsabilidade.**
Em caso de duplo apito, cada Árbitro deve estabelecer contacto visual com o seu companheiro antes de sinalizar uma decisão. De recordar que o Árbitro mais próximo da jogada é quem tem a principal responsabilidade do julgamento. O Árbitro mais afastado deve evitar a tentação de tomar as decisões quando está a 10 ou mais metros de distância da jogada.
- (4) **Há que saber procurar identificar as acções faltosas que “mereçam” ser sancionadas e, acima de tudo, há que saber dar a “lei da vantagem”.**
Assim, os Árbitros devem apenas fazer soar o apito para sancionar as infracções e as faltas que tenham um efeito directo no jogo, devendo ser ignorados os pequenos contactos, não permitindo no entanto um uso excessivo das mãos: se um simples toque não constitui falta, também não se deve permitir que seja restringida ou afectada a liberdade de movimentos do jogador que procura uma posição mais favorável.
- (5) **O Árbitro deve, desde o início do jogo, deixar claro o seu critério de actuação, pois será mais fácil controlá-lo.**
O jogo duro e excessivamente repressivo tem de ser devidamente reprimido e sancionado, para que os jogadores se saibam adaptar ao jogo que se lhes permita desenvolver.
- (6) **Cada um dos Árbitros não deve deixar de se movimentar na pista, ajustando sempre a sua posição em conformidade com a bola, designadamente quando o jogo vai ao encontro dele.**
Deve procurar sempre a melhor posição possível, bem como um ângulo de visão bastante amplo entre os jogadores atacantes e defensores, assegurando-se sempre que sabe onde a bola se encontra.
- (7) **Os Árbitros devem ser muito rigorosos na sinalética que utilizam, cumprindo o estabelecido no Regulamento Técnico e assegurando uma eficiente comunicação com o Árbitro Auxiliar que controla a Mesa Oficial de Jogo.**
É importante evitar erros ou confusões na informação emitida da pista para a Mesa e desta para a pista, designadamente no que respeita às indicações dos números dos jogadores sancionados disciplinarmente, bem como no que respeita à marcação de livres directos em resultado da acumulação das faltas de equipa.
- (8) **Nenhum Árbitro deve permitir que os Jogadores, Treinadores ou Delegados das equipas se convertam no centro de atenção, com gestos teatrais e protestos contínuos.**
Os Árbitros não se devem deixar intimidar, sendo intoleráveis perante comportamentos deste tipo, que devem ser sempre sancionados de imediato com a exibição de cartão azul e as penalizações que lhe estão associadas.



- (9) **Tanto os Árbitros principais como o Árbitro Auxiliar têm de esforçar-se por cooperarem entre si, trabalhando em equipa para conseguirem uma eficiente actuação, colocando todo o rigor e competência na direcção dos jogos de hóquei em patins.**
Por isso, devem promover, sempre que necessário, uma conferência de opiniões quando houver dúvidas ou eventuais divergências na análise ou interpretação das situações de jogo.



EM CONCLUSÃO:

O hóquei em patins é um desporto praticado com muita velocidade e que proporciona muitas situações de contacto físico. É um jogo carregado de emoção, onde os ânimos se podem exaltar com muita facilidade, potenciando situações de alguma conflitualidade, especialmente se o resultado é muito equilibrado.

Arbitrar não é uma tarefa fácil, designadamente quando o ritmo de jogo é muito intenso.

É, pois, difícil controlar ou mesmo ver tudo o que se passa. Por isso mesmo, os bons Árbitros procuram seguir o jogo longe da bola, embora – *e como é evidente* – exista sempre a tendência para um maior envolvimento no acompanhamento das jogadas e acções técnicas mais espectaculares.

Uma das maiores virtudes de um Árbitro é a sua consistência nos critérios utilizados, procurando sancionar da mesma forma situações de jogo de idêntica natureza, independentemente do momento do jogo ou de outras pressões que o tentem condicionar.

Os melhores Árbitros exercem a sua autoridade com sensatez, mantendo uma relação fluida com os Jogadores e os Treinadores, sabendo manter a calma e a presença nas circunstâncias mais exigentes. Eles possuem uma boa compreensão do jogo e bons dotes de observação, sendo pessoas inteligentes e com uma condição física excelente.

O hóquei em patins é um jogo apaixonante, de dedicação e entrega, exigindo que os Árbitros sintam o “pulsar” do jogo e não como mero espectador dos factos e situações que vão ocorrendo.

Há pois que saber amar e desfrutar este desporto, contribuindo para o seu desenvolvimento e implantação a nível mundial.

E para isso, todos nós – *Dirigentes, Treinadores, Técnicos, Jogadores e Árbitros* – temos de aprender a trabalhar e cooperar para que esse objectivo seja atingido, preservando sempre a ética desportiva e, dessa forma, continuando a pugnar para que o Hóquei em Patins possa obter no futuro o tão desejado reconhecimento como modalidade olímpica.

