

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE FUTEBOL

CONSELHO DE ARBITRAGEM



**GUIA DO OBSERVADOR
DE ÁRBITROS**

FUTEBOL DE ONZE

EDIÇÃO 2008

EDIÇÃO: Conselho de Arbitragem da F.P.F.

COMPILAÇÃO: Prof. João Jorge Pombo



F.P.F.

OBSERVADORES DE ÁRBITROS

O Observador é a pessoa a quem se atribui a missão de analisar o trabalho do árbitro e árbitros assistentes no desempenho das suas funções de dirigir um jogo de futebol.

Compete-lhe elaborar um Relatório Técnico referente a cada elemento da equipa de arbitragem, que devem expressar o mais objectivamente possível o trabalho por eles desenvolvido.

O Relatório Técnico tem por finalidade:

- Pontuar os árbitros e árbitros assistentes com vista à sua classificação no final de cada época;
- Servir de base à sua formação contínua e aperfeiçoamento, através do conhecimento da apreciação das suas actuações e dos erros apontados.

Isto torna a função do Observador de enorme responsabilidade.

Assim, deve ser possuidor de um espírito de justiça muito profundo, não hesitando em conceder aos árbitros o benefício da dúvida sempre que se trate de matéria de facto. Pelo contrário, deve ser rigoroso nos casos perfeitamente claros em que as Leis do jogo sejam violadas.

Ao Observador compete-lhe única e exclusivamente observar a actuação da equipa de arbitragem, ficando-lhe absolutamente vedado contactá-la antes, durante ou no final do jogo.

Também não pode comentar a actuação dos árbitros, mesmo quando não esteja em missão oficial.

ÍNDICE

RELATÓRIO DO ÀRBITRO

Identificação.....	Pág.	7
1. Grau de dificuldade do jogo - Caracterização do jogo.....		8
2. Condição física; movimentação e colocação no terreno.....		9
3. Colaboração com os árbitros assistentes.....		10
COMPONENTE TÉCNICA		
4. Descrição das falhas cometidas.....		11
5. Interpretação e aplicação das Leis do Jogo e Regulamentos.....		12
6. Controlo técnico e gestão do jogo.....		13
COMPONENTE DISCIPLINAR		
7. Registo dos cartões exibidos e descrição das falhas cometidas.....		14
8. Controlo disciplinar, Gestão dos jogadores e responsáveis.....		15
9. Personalidade.....		16
10. Casos meramente informativos.....		17
Casos especiais – exibição de cartões e outros.....		18

RELATÓRIO DO ÁRBITRO ASSISTENTE

Introdução e Identificação.....		21
1. Grau de dificuldade.....		22
2. Descrição das falhas cometidas.....		23
3. Colaboração prestada -Aspectos técnicos e disciplinares.....		24
4. Sinalética.....		25
5. Colocação e movimentação; Condição física.....		26

INSTRUÇÕES DE PREENCHIMENTO – Pontuações e Justificações

Pontuação - Grau de dificuldade.....	29
Pontuação – Restantes alíneas.....	30...



GUIA DO OBSERVADOR

**NORMAS E INSTRUÇÕES
PARA PREENCHIMENTO DO**

**RELATÓRIO TÉCNICO
DO
ÁRBITRO**



F.P.F.

IDENTIFICAÇÃO

Devem ser preenchidos os campos do cabeçalho relativos à:

- Identificação do jogo
 - Clubes
 - Estádio
 - Localidade
 - Prova
 - Número do jogo
 - Data
 - Hora
 - Resultado ao intervalo
 - Resultado final

- Identificação do observador
 - Nome
 - Conselho de Arbitragem

- Identificação do árbitro
 - Nome *(preenchimento não obrigatório)*
 - Conselho de Arbitragem *(preenchimento não obrigatório)*

 - Nota
(Esta nota é registada pelo programa informático = F9)

1 – GRAU DE DIFICULDADE DO JOGO

Caracterização do jogo

A avaliação do grau de dificuldade do jogo deve apoiar-se nas dificuldades surgidas ao árbitro na direcção do jogo, resultantes de:

- Aspectos internos do próprio jogo:
 - Técnicos
 - Velocidade
 - disputa entre jogadores
 - faltas cometidas
 - Disciplinares
 - comportamento de jogadores e responsáveis
 - cartões exibidos
 - Incerteza do resultado
- Causas externas ao jogo
 - condições do terreno
 - clima
 - comportamento do público
 - incidentes



2 – CONDIÇÃO FÍSICA: MOVIMENTAÇÃO E COLOCAÇÃO NO TERRENO

Esta alínea destina-se a avaliar as capacidades físicas do árbitro, a forma como se movimenta no terreno e acompanha as jogadas, respeitando o sistema em diagonal, assim como o seu enquadramento com os assistentes e colocação nas situações de bola parada.

Auxiliar de Avaliação

Parâmetros para observar
Excelente forma física, capaz de correr até ao apito final
Boa resistência, correndo longas distâncias
Capaz de sprintar até ao fim do jogo - contra-ataques rápidos
Alternâncias de velocidade e direcção
Excelente corrida de costas de modo a manter uma boa visão panorâmica
Recuperações e recolocações rápidas
Bom estilo de corrida
Sistema em diagonal flexível: alargada e alongada
Respeito pelos princípios fundamentais da diagonal: enquadramento com os assistentes
Acompanhamento das jogadas sem interferir no jogo. Não ser atingido pela bola
Capaz de antecipar o que vai acontecer (leitura do jogo), evita correr desnecessariamente
Colocação em situações de bola parada (livres, cantos, p. baliza, g. penalidade, etc.)

Nota:

- *Considerar leves os defeitos apontados em qualquer dos parâmetros propostos para análise no auxiliar de avaliação,*
- *Referir e ter em consideração a velocidade a que o jogo foi disputado e/ou as condições do terreno.*

3 – COLABORAÇÃO COM OS ÁRBITROS ASSISTENTES

Esta alínea destina-se a analisar a colaboração sintonizada do árbitro com os assistentes, correspondendo aos seus sinais mesmo quando não os atende e a verificar a existência de uma boa partilha de responsabilidades.

Auxiliar de Avaliação

Parâmetros para analisar
Corresponde aos sinais dos seus assistentes reagindo prontamente
Boa partilha de responsabilidades no seio da equipa (faltas na zona do AA)
Ação adequada quando ocorrem casos (conduta violenta) assinalados pelo AA fora do seu campo de visão
Ação adequada quando alertado pelo AA para erros que cometeu (advertir jogador errado, segundo amarelo a jogador sem mostrar o correspondente vermelho, etc.)
Ação imediata quando chamados pelos AA por serem criticados por jogadores ou responsáveis
Foras-de-jogo com a responsabilidade do árbitro
Contradição com o AA em cantos, pontapés de baliza e lançamentos - independência
Reconhecimento dos sinais sem interromper o jogo (lei da vantagem e fora-de-jogo) fazendo sinal de apoio – independência
Erros c/ influência no resultado em consequência de deficiente colaboração com os AA

Notas:

- *Ter em atenção as falhas descritas na alínea 4 que têm incidência na avaliação desta alínea*
- *Considerar como falhas leves os fora-de-jogo, cantos, pontapés de baliza e lançamentos que sejam da responsabilidade ou corresponsabilidade do árbitro ou devidas a deficiente colaboração com os árbitros assistentes*
- *Considerar também leves outros defeitos eventualmente apontados, tais como, por exemplo, atrasos na correspondência aos sinais dos assistentes, ou falta de partilha de responsabilidades*
- *Considerar falhas graves as que tenham influência no resultado.*
- *Valorizar eventuais situações de independência por parte do árbitro.*
 - *Referir e ter em conta o grau de dificuldade do jogo nesta matéria.*



COMPONENTE TÉCNICA

4 – DESCRIÇÃO DAS FALHAS COMETIDAS

Esta alínea destina-se a registar as falhas da responsabilidade do árbitro, de natureza técnica e regulamentar que, de forma clara e evidente, se verificarem ao longo do jogo:

- falhas da lei 12,
- falhas na lei da vantagem
- falhas na Lei 11
- lançamentos laterais, pontapés de baliza e cantos
- grandes penalidades
- erros com influência no resultado
- erros de direito
- desatenções
- outras falhas
- normas regulamentares não cumpridas

As falhas consideradas, em que não existam dúvidas por parte do observador, devem ser devidamente especificadas, referindo:

- o momento em que ocorreu (minutos e parte)
- o número e Clube do jogador infractor, ou dos jogadores envolvidos
- a natureza da falta
- o local em que ocorreu

Notas:

- *As falhas apontadas nesta alínea têm incidência na avaliação das alíneas 5, 6 ou 3*
- *Pela sua eventual importância, deve fazer-se referência a prováveis falhas em que o benefício da dúvida foi concedido ao árbitro;*

5 - INTERPRETAÇÃO E APLICAÇÃO DAS LEIS DO JOGO E REGULAMENTOS

Analisar a forma como o árbitro interpreta e aplica as leis do jogo e as normas regulamentares, referindo os aspectos positivos e negativos da sua actuação, devendo ter em conta as falhas registadas na alínea 4.

Auxiliar de avaliação

Parâmetros para analisar
Correcta e criteriosa punição de faltas - rasteiras, empurrões, agarrões, cargas, etc
Correcta e criteriosa punição das entradas em tackle
Alerta para o uso dos cotovelos
Grandes penalidades bem , mal ou não assinaladas
Erros com influência no resultado e erros de direito
Distinção clara entre livres directos e indirectos
Reinícios de jogo (pontapés de saída, de baliza e cantos, lançamentos, etc.)
Procedimentos correctos para substituições e tratamento de jogadores lesionados
Cumprimento de Normas Regulamentares

Notas:

- *Ter em atenção as falhas descritas na alínea 4 que têm incidência na avaliação desta alínea.*
- *Considerar leves, falhas tais como rasteiras, empurrões, agarrões, jogar a bola com a mão, tackles, cotoveladas, lançamentos, pontapés de baliza, cantos, incumprimento de normas regulamentares, etc., ou eventual falta de critério na apreciação das mesmas.*
- *Considerar graves, falhas tais como grandes penalidades mal ou não assinaladas ou erros com influência no resultado.*
- *Referir e ter em conta o grau de dificuldade do jogo na componente técnica.*



6 – CONTROLO TÉCNICO E GESTÃO DO JOGO

Analisar a forma como o árbitro controla tecnicamente o jogo, identificando as suas características, adaptando-se às suas variações, integrando-se no mesmo. Verificar se faz uma boa gestão do jogo, imprimindo-lhe dinamismo.

Auxiliar de Avaliação

Parâmetros para analisar
Identificação das características do jogo e adopção de adequada atitude
Decisões rápidas, claras e seguras
Permitir que o jogo se reinicie rapidamente
Sinalética correcta e eficaz (sinais contidos mas claros)
Uso adequado do apito
Intervenções desnecessárias por motivos insignificantes
Atenção e concentração – (desatenções)
Aplicação da lei da vantagem
Gestão das barreiras

Nota:

- *Ter em atenção as falhas descritas na alínea 4 que têm incidência na avaliação desta alínea*
- *Considerar leves as falhas de atenção e concentração, aplicação da lei da vantagem*
- *Considerar igualmente leves, os defeitos eventualmente apontados noutros parâmetros analisados nesta alínea, tais como, inadequação às características do jogo, decisões lentas ou inseguras, pouco dinamismo, intervenções desnecessárias, ou defeitos de sinalética ou do uso do apito, gestão de barreiras, etc.*
- *Referir e ter em conta o grau de dificuldade do jogo na componente técnica*

COMPONENTE DISCIPLINAR

7 – REGISTO DOS CARTÕES EXIBIDOS E DESCRIÇÃO DAS FALHAS COMETIDAS

Esta alínea destina-se a registar:

- Os cartões amarelos e vermelhos exibidos
 - Do registo dos cartões amarelos exibidos deve constar o n.º e clube do jogador, os minutos e parte do jogo e dos vermelhos informar também o motivo que provocou a sua exibição.
- As falhas de natureza disciplinar que, de forma clara e evidente, se verificarem ao longo do jogo:
 - Cartões amarelos omitidos ou indevidamente exibidos por:
 - comportamento antidesportivo
 - desacordo por palavras ou actos
 - infringir com persistência as leis do jogo
 - retardar o recomeço do jogo
 - não respeitar a distância nos livres e cantos
 - entrar ou reentrar no campo sem autorização
 - abandonar deliberadamente o terreno de jogo
 - Cartões vermelhos omitidos ou indevidamente exibidos por:
 - falta grosseira
 - conduta violenta
 - cuspir
 - impedir deliberadamente um golo com a mão
 - destruir uma clara ocasião de golo, fazendo falta
 - usar linguagem injuriosa ou grosseira
 - receber uma segunda advertência

Essas falhas devem ser devidamente especificadas, referindo:

- o momento em que ocorreram (minutos e parte)
- o número e Clube do jogador infractor, ou dos jogadores envolvidos
- a natureza da falta
- o local em que ocorreu

Notas:

- *As falhas apontadas nesta alínea têm incidência na avaliação das alíneas 8 ou 9.*
- *É aconselhável fazer-se referência a prováveis falhas em que o benefício da dúvida foi concedido.*



8 – CONTROLO DISCIPLINAR GESTÃO DOS JOGADORES E RESPONSÁVEIS

Esta alínea destina-se a registar a forma como o árbitro aplicou os poderes disciplinares que a lei lhe confere e como os concretizou, assim como a maneira como geriu o comportamento dos intervenientes no jogo, de forma a ser aceite por todos.

Auxiliar de Avaliação

Parâmetros para analisar
Gestão disciplinar dos jogadores e responsáveis
Gestão de conflitos entre grupos
Reacção para com os jogadores que atacam o árbitro ou assistente e gestão desses conflitos
Cartões amarelos por motivos de ordem técnica ou deficiente análise ou controlo dos lances
Cartão amarelo por corte de ataque prometedor
Cartão vermelho para corte de clara oportunidade de jogo
Cartão vermelho para tacles que ponham em perigo a integridade física do adversário
Cartão vermelho por falta grosseira
Alerta para as simulações
Crítério usado na administração dos cartões
Amostragem de cartões de forma calma e digna

Notas:

- *Ter em atenção as falhas descritas na alínea 7 que têm incidência na avaliação desta alínea*
- *Considerar leves, falhas tais como advertências não feitas ou indevidamente feitas por motivos de ordem técnica ou deficiente análise ou controlo dos lances.*
- *Considerar também leves, eventuais defeitos apontados na forma de amostragem dos cartões ou no critério não uniforme*
- *Considerar graves, falhas tais como cartões vermelhos ou segundos amarelos não exibidos ou indevidamente mostrados pelos mesmos motivos.*
- *Referir e ter em conta o grau de dificuldade do jogo na componente disciplinar.*

9 - PERSONALIDADE

Esta alínea destina-se a fazer uma apreciação da personalidade e características do árbitro, de quem se exige uma autoridade natural, sem arrogância, agressividade ou timidez.

Auxiliar de Avaliação

Parâmetros para analisar
Respeito e aceitação por parte dos intervenientes – autoridade natural
Firme, decidido, auto-confiante e seguro
Corajoso em situações difíceis, sem medo de tomar decisões, sobretudo impopulares
Controlado, calmo e previsível. Sabe ser discreto
Transmite uma excelente imagem exterior
Coerente e insensível a influências externas de jogadores e técnicos
Reacção aos protestos do público
Dificuldades de isolamento do jogador que vai ser advertido
Discussões limitadas com os jogadores e contenção de gestos para com eles
Cartões amarelos por falta ou excesso de autoridade
Cartões vermelhos ou 2.ºs amarelos não exibidos por falta de autoridade
Cartões vermelhos por conduta violenta

Notas:

- *Ter em atenção as falhas descritas na alínea 7 que têm incidência na avaliação desta alínea*
- *Considerar leves, falhas tais como advertências não feitas ou indevidamente feitas por motivos de falta ou excesso de autoridade.*
- *Considerar também leves, eventuais defeitos comportamentais apontados ou de imagem exterior*
- *Considerar graves, falhas tais como cartões vermelhos ou segundos amarelos não exibidos por manifesta falta ou excesso de autoridade.*
- *Referir e ter em conta o grau de dificuldade do jogo na componente disciplinar.*



10 – CASOS MERAMENTE INFORMATIVOS

Esta alínea destina-se a relatar casos que não tenham incidência na classificação do árbitro, tais como:

- Cronometragem
- Recuperação do tempo perdido
- Local de aquecimento dos suplentes
- Cerimónias
- Caso do árbitro não dirigir a totalidade do jogo (referir quando terminou)
- Falhas de relevo da responsabilidade dos árbitros assistentes,
- Outros

Casos Especiais EXIBICÃO DE CARTÕES

1.º cartão amarelo + 2.º cartão amarelo omitido..... = uma advertência **não feita**

1.º cartão amarelo + 2.º cartão amarelo indevido..... = uma advertência **mal feita**
(apesar da expulsão)

1.º cartão amarelo + 2.º cartão amarelo + cartão
vermelho que deveria ser directo..... = uma expulsão **mal feita**

1.º cartão amarelo quando devia ser vermelho..... = uma expulsão **não feita**

1.º cartão amarelo + 2.º cartão amarelo, não
exibindo o vermelho..... = uma expulsão **não feita**

Todas estas falhas são consideradas no relatório como erros graves.

Casos especiais OUTROS

Advertência para o molho= Não Cumprimento de Normas Regulamentares

Advertência a jogador na maca....= Correcto

Jogador na maca só advertido
quando regressa ao campo.....= Não Cumprimento de Normas Regulamentares

Esboço de protestos de vários
jogadores: o árbitro intervém
e resolve rápido.....= Sem motivo para advertir

Reclamação de vários jogadores
que teimam em não obedecer.....= Aceita-se advertir o que der mais nas vistas

Reclamação de vários jogadores
que não obedecem e o árbitro
não adverte.....= Considerar uma advertência não feita

Vários jogadores
escalam vedação após o golo....= Aceita-se uma só advertência



GUIA DO OBSERVADOR

**NORMAS E INSTRUÇÕES
PARA PREENCHIMENTO DO**

**RELATÓRIO TÉCNICO
DOS
ÁRBITROS ASSISTENTES**



F.P.F.

INTRODUÇÃO

O relatório técnico dos árbitros assistentes deve ser elaborado quando o Observador receba instruções prévias do Conselho de Arbitragem nesse sentido.

Assim poderá:

- Preencher apenas um, caso em que será o do assistente n.º 1
- Preencher dois, um relativo ao assistente n.º 1 e outro ao n.º 2
- Não preencher nenhum relatório (neste caso, as falhas de relevo da responsabilidade dos árbitros assistentes, deverão ser anotadas no relatório do árbitro em “Casos meramente informativos”

Trata-se de uma avaliação muito importante, não só para a classificação final da época, mas também para sua formação contínua, dado o aumento da sua participação directa no jogo e contribuição directa no desempenho global da equipa de arbitragem.

Devem ser preenchidos os campos do cabeçalho relativos à:

IDENTIFICAÇÃO

- Identificação do jogo
 - Clubes
 - Estádio
 - Localidade
 - Prova
 - Número do jogo
 - Data
 - Hora
 - Resultado ao intervalo
 - Resultado final
- Identificação do observador
 - Nome
 - Conselho de Arbitragem

- Identificação do árbitro assistente:
 - Nome *(Não preencher este campo)*
 - Número *(o preenchimento do número é indispensável)*
 - N.º 1 – o que actuar do lado dos bancos
 - N.º 2 – o que actuar no lado contrário
 - Conselho de Arbitragem *(Não preencher este campo)*

- Nota
(Esta nota é registada pelo programa informático = F9)

1 – GRAU DE DIFICULDADE

A avaliação do grau de dificuldade do jogo deve fundamentar-se nas mesmas instruções dadas e parâmetros definidos para o relatório do árbitro, tendo ainda em conta situações específicas que eventualmente tenham contribuído para dificultar ou facilitar o trabalho do respectivo árbitro assistente.

Aspectos a ter em conta:

- Aspectos internos do próprio jogo:
 - Técnicos - velocidade;
- disputa entre jogadores;
- faltas cometidas;
 - Disciplinares - comportamento de jogadores e responsáveis
 - Incerteza do resultado

- Causas externas ao jogo:
 - condições do terreno
 - clima
 - comportamento do público
 - incidentes.

- Causas específicas para o árbitro assistente
 - Volume de trabalho a que foi submetido



2 – DESCRIÇÃO DAS FALHAS COMETIDAS

Esta alínea destina-se a registar as falhas de natureza técnica e regulamentar que, de forma clara e evidente, se verificarem ao longo do jogo:

- Foras-de-jogo: julgamento
Anotar os que não foram assinalados ou que o foram indevidamente
- Faltas técnicas na sua zona de acção não ou mal assinaladas
- Indicações incorrectas de pontapés de baliza, cantos e lançamentos laterais
- Grandes penalidades e/ou erros com influência no resultado
- Casos disciplinares não constatados pelo árbitro
- Correção de falhas disciplinares do árbitro
- Desatenções
- Não Cumprimento de Normas Regulamentares

Notas:

- *As falhas anotadas neste capítulo devem ser devidamente descritas pelo Observador, referindo o momento em que ocorreram (minutos e parte), o n.º e clube dos jogadores envolvidos, se for caso disso, bem como a natureza e local dessas falhas.*
- *As indicações incorrectas que forem corrigidas pelo árbitro não deixam de ser consideradas como falhas dos árbitros assistentes.*

3 – COLABORAÇÃO PRESTADA

Aspectos Técnicos e disciplinares

Esta alínea destina-se a fazer uma avaliação do trabalho realizado pelo árbitro assistente relativamente à colaboração que prestou ao árbitro ao longo de todo o jogo, quer no aspecto técnico (foras-de-jogo, faltas, saídas da bola), quer no aspecto disciplinar.

Auxiliar de Avaliação

Parâmetros para analisar
Decisões de fora-de-jogo
Lançamentos laterais, pontapés de baliza e cantos
Faltas cometidas na sua zona de acção, mais próximo do assistente que do árbitro
Faltas cometidas na área de grande penalidade, mais próximo dele que do árbitro
Colaboração para localização de faltas cometidas à entrada das áreas (dentro ou fora?)
Erros com influência no resultado
Não se sobrepõe ao árbitro nem excede os seus poderes
Ajuda nos 9,15 metros de distância em relação à bola (sem recorrer à medição física)
Apoio nos golos – validação e invalidação; caso da bola entrar pouco ou entrar e sair
Indicação dos pedidos de substituição e colaboração na sua efectuação
Ajuda no controlo dos jogadores lesionados
Concentração no jogo e contacto visual com o árbitro, “espera e vê”
Indicação de casos disciplinares não constatados pelo árbitro (nas suas costas)
Alerta para eventuais falhas disciplinares que o árbitro vá cometer
Entrada no campo para lidar com situações de conflito
Controlo do comportamento na área técnica
Desatenções
Não cumprimento de Normas Regulamentares

Notas:

- *Ter em atenção que as falhas descritas na alínea 2 têm incidência na avaliação desta alínea.*
- *Considerar leves, falhas tais como lançamentos, pontapés de baliza, cantos, faltas na zona, desatenções e não cumprimento de normas regulamentares.*
- *Considerar graves, falhas como foras-de-jogo ou outros erros com influência no resultado, grandes penalidades, agressões não vistas pelo árbitro, não colaborar em falhas disciplinares do árbitro, etc.*
 - *Referir e ter em conta o grau de dificuldade do jogo*



4 - SINALÉTICA

Esta alínea destina-se a fazer uma avaliação da sinalética efectuada pelo árbitro assistente, em termos da sua clareza e adequação à situação, de acordo com as leis do jogo e instruções recebidas.

Auxiliar de avaliação

Parâmetros para analisar
Sinalética clara – fora-de-jogo, lançamentos, p. baliza, cantos, substituições
Uso da técnica “espera e vê” para distinção entre foras-de-jogo de acção e posição
Sinalética clara – faltas na sua zona e grandes penalidades
Sinalética usada na validação ou invalidação de golos - caso da bola entrar e sair
Sinalética usada para localização de faltas à entrada das áreas (dentro ou fora?)
Sinalética para casos disciplinares não constatados pelo árbitro (nas suas costas)
Uso restrito da “mão livre” a casos de decisão difícil e sinais discretos quando em contacto visual com o árbitro
Sinalética clara, iniludível, com uma imagem agradável

Notas:

- *Considerar leves os eventuais defeitos de sinalética, que deverão ser objectivamente descritos nesta alínea*
- *Referir e ter em conta o grau de dificuldade do jogo nesta matéria*

5 – COLOCAÇÃO E MOVIMENTAÇÃO CONDIÇÃO FÍSICA

Nesta alínea o observador fará uma avaliação sobre os aspectos referidos em título, descrevendo os aspectos positivos e os eventualmente negativos da actuação do árbitro assistente, atribuindo-lhe a nota correspondente.

Auxiliar de avaliação

Parâmetros para analisar
Movimentação alinhada com o penúltimo defensor
Movimentação suave ao longo da linha lateral
Colocação nas situações de bola parada – lançamentos, pontapés de saída, pontapés de baliza, cantos, livres e grandes penalidades
Condição física: facilidade de corrida, alternância de movimentos
Recolocações rápidas

Notas:

- *Considerar como leves os defeitos apontados em qualquer dos parâmetros propostos para análise no auxiliar de avaliação*
- *Referir e ter em conta o grau de dificuldade do jogo para o assistente no que se refere à velocidade do jogo e/ou condições do terreno*



**INSTRUÇÕES DE
PREENCHIMENTO**

Pontuações e Justificações



F.P.F.

PONTUAÇÃO- Grau de dificuldade

Alínea 1

Relatório do árbitro e do árbitro assistente

Pontuação: – 1, 2, 3 pontos

Atribuir a pontuação de acordo com o grau de dificuldade do jogo, em função das dificuldades apresentadas ao trabalho do árbitro ou ao árbitro assistente, tendo em conta situações específicas, do seguinte modo:

- **Jogo fácil** – 1 ponto
 - quando o jogo apresente índices de dificuldade inferiores ao normal em alguns dos aspectos internos do próprio jogo e nas causas externas que o envolvem. (ver pág. 8)
- **Jogo normal** – 2 pontos
 - quando o jogo apresente as dificuldades normais de uma partida de futebol naqueles aspectos.
- **Jogo difícil** – 3 pontos
 - quando o jogo apresente dificuldades acima do normal em alguns daqueles aspectos;

Justificação:

- *A justificação apresentada das características do jogo deve contemplar os aspectos internos do jogo nas suas diversas vertentes e as causas externas que o envolveram. (ver pág.^s. 8 e 22). Para os assistentes ter também em conta a especificidade da função.*

Notas:

- *O grau de dificuldade do jogo é importante para a avaliação das diversas alíneas do restante relatório, nas componentes técnica, disciplinar, movimentação e colaboração, onde as notações a atribuir deverão ter sempre em conta a sua maior ou menor dificuldade (ter em consideração que, por vezes, as dificuldades não acontecem em todas as vertentes do jogo, mas apenas numa ou outra das componentes referidas neste ponto).*
- *O grau de dificuldade do jogo não deve ser valorizado, quando o mesmo se tornou difícil devido a decisões ou condutas menos correctas da equipa de arbitragem.*
- *Do mesmo modo pode ser valorizado, quando o jogo se torna fácil por uma boa prestação assente em decisões oportunas e correctas, sobretudo em momentos importantes.*

PONTUAÇÃO – Restantes alíneas

Relatório do árbitro:

Alíneas 3, 6 e 9 – máximo de 3 pontos

Alíneas 2, 5 e 8 – máximo de 5 pontos

TOTAL – máximo de 27 pontos

Relatório do árbitro assistente:

Alínea 5 – máximo 4 pontos

Alíneas 3 e 4 – máximo 5 pontos

TOTAL – máximo de 17 pontos

Crítérios:

Estabelecem-se as pontuações máximas para cada caso:

Referências	Pontuações a atribuir	
	Alíneas de 3 pontos	Alíneas de 5 pontos
Sem falhas	Máximo 3	Máximo 5
Uma falha leve	Máximo 2,75	Máximo 4,75
Duas falhas leves	Máximo 2,5	Máximo 4,5
Mais que duas falhas leves	Máximo 2,25	Máximo 4,25
Uma falha grave	Máximo 2	Máximo 3
Uma falha grave+falhas leves	Máximo 1,75	Máximo 2,75
2 falhas graves	Máximo 1,5	Máximo 2
2 falhas graves+falhas leves	Máximo 1,25	Máximo 1,5
Três falhas graves+	Máximo 1	Máximo 1

(Esta tabela não é aplicável nas circunstâncias descritas no terceiro e quarto ponto das instruções para a “Avaliação por alíneas” a seguir mencionadas)

Avaliação por alíneas:

- *A nota de partida para estas alíneas é de 3 ou 5 pontos, devendo descer ou manter-se, de acordo com a tabela em função das falhas apontadas nas alíneas 4 e 7 do relatório do árbitro e 2 do assistente.*
- *A partir da nota máxima possível encontrada na tabela em cada alínea, deve descontar-se mais 0,25 pontos por cada outro defeito apontado e ainda 0,25 pontos se o grau de dificuldade for normal ou fácil na respectiva alínea ou componente.*



- *A nota a atribuir às alíneas 2 do relatório do árbitro e 4 e 5 do dos assistentes, que não sofrem influência de falhas vindas de outras alíneas, deve ser obtida por dedução à nota máxima de 0,25 pontos por cada defeito apontado e pelo grau de dificuldade do jogo no que respeita à velocidade e/ou condições do terreno em que foi disputado, ou na respectiva matéria.*
- *Quando não seja apontado nenhum erro ou defeito, no relatório do árbitro, na Componente Técnica ou na Componente Disciplinar, com incidência nas alíneas 6 e 9, ou no relatório do árbitro assistente na alínea 2, com incidência na alínea 3 e o jogo seja considerado de grau de dificuldade fácil ou normal nas respectivas Componentes, o observador deve atribuir a nota de 2,5 nessas alíneas.
Quando, nas circunstâncias anteriores, o observador verificar que se trata de um árbitro com qualidades elevadas nos aspectos técnico ou disciplinar, poderá, excepcionalmente, desde que devidamente justificado, elevar para 2,75 a nota das alíneas 6 (técnica) e/ou 9 (disciplinar), em que se verifiquem essas qualidades. Igual procedimento deve ser seguido para a alínea 3 (4,5 para 4,75), quando se trate do relatório de um árbitro assistente.
Esta flexibilidade destina-se a conceder ao observador a possibilidade de, em sua opinião, distinguir os árbitros com maior capacidade para a arbitragem.*
- *A nota mínima possível será de 1 ponto em qualquer das alíneas classificativas.*
- *Para cada alínea existe um quadro auxiliar de avaliação importante e necessário como instrumento facilitador da análise a efectuar.*

Justificação por alíneas:

- *A justificação de cada alínea deve abordar os aspectos positivos e negativos da actuação do árbitro ou árbitro assistente, fazendo sempre referência às dificuldades encontradas.*
- *As falhas apontadas devem ser classificadas de leves ou graves.*
- *Não deve ser feita referência a parâmetros dos auxiliares de avaliação que não tenham acontecido durante o jogo, a não ser que a actuação do árbitro ou dos assistentes tenha contribuído para isso*
- *Invocar ausência de parâmetros de avaliação pode também eventualmente ser admitida quando, em jogo de grau difícil, o observador entenda que, em algumas alíneas, por esse motivo, não se justifica a atribuição da nota máxima.*

SUGESTÕES/ORIENTAÇÃO PARA CLASSIFICAR

1. Alíneas com dificuldades acrescidas ou grau de dificuldade difícil na alínea ou componentes.
 - **Com falhas**
consultar a tabela e atribuir a nota máxima;
 - **Com falhas e defeitos**
consultar a tabela, atribuir a nota máxima possível e descontar mais 0,25 por cada defeito;
 - **Apenas com defeitos**
descontar à nota máxima 0,25 por cada defeito;
 - **Sem falhas e sem defeitos**
atribuir a nota máxima (possibilidade de invocar ausência de certos parâmetros).

2. Alíneas sem dificuldades acrescidas ou grau de dificuldade normal ou fácil na alínea ou componente.
 - **Com falhas**
consultar a tabela, atribuir a nota máxima possível e descontar 0,25 pelo grau de dificuldade;
 - **Com falhas e defeitos**
consultar a tabela, atribuir nota máxima possível e descontar 0,25 pelo grau de dificuldade e mais 0,25 por cada defeito;
 - **Apenas com defeitos**
descontar à nota máxima 0,25 por cada defeito, mais 0,25 pelo grau de dificuldade;
 - **Sem falhas e sem defeitos**
Descontar à nota máxima 0,25 pelo grau de dificuldade;
 - **Sem falhas e sem defeitos – alíneas 6 e 9**
Atribuir 2,5 pontos, podendo elevar para 2,75 quando devidamente justificado para distinguir os árbitros mais qualificados.

Nota – No relatório dos árbitros assistentes devem seguir-se as mesmas sugestões/orientação, sendo a flexibilidade apontada no último ponto apenas aplicada à alínea 3 desses relatórios em que a nota 4,5 pode subir para 4,75 quando devidamente justificada.

