



# CONSELHO DE **ARBITRAGEM**

ÉPOCA 2019/2020



## **NORMAS de CLASSIFICAÇÃO**

### **ÁRBITROS de FUTEBOL PRAIA**

Aprovado na reunião do Conselho de Arbitragem de 6 agosto 2019



## **CLASSIFICAÇÃO DOS ÁRBITROS**

### **1. MODELO DE PARTICIPAÇÃO**

Os árbitros, por iniciativa própria ou por convite do CA, que pertençam ao quadro C3 – grupo “A” de Futebol Praia poderão candidatar-se a participar nas provas de avaliação previstas, ficando dessa forma em condições a serem indicados ao Seminário Específico.

Serão indicados a frequentar o Seminário Específico de Árbitros de Futebol de Praia, promovido pela Academia de Arbitragem da FPF, os 2 (dois) primeiros classificados que preencham o seguinte requisito:

- Tenham idade igual ou superior a 20 (vinte) anos e inferior a 36 (trinta e seis) anos, à data de 1 de Julho do ano civil em que se candidatam.

### **2. COMPONENTES DA CLASSIFICAÇÃO FINAL**

#### **2.1. DEFINIÇÃO DAS COMPONENTES**

O apuramento da classificação final dos árbitros C3 – grupo A é determinado por:

- a) Classificações obtidas nos testes escritos;
- b) Classificações obtidas nos testes on-line;
- c) Classificações obtidas no teste físico.

#### **2.2. TESTES ESCRITOS (TE)**

O teste escrito realizado em sala é constituído por 20 (vinte) perguntas de escolha múltipla, com quatro possibilidades de resposta para cada pergunta, sobre as Leis do Jogo e Regulamentos, pontuadas numa escala de 0 (zero) a 10 (dez) pontos.

Serão realizadas 2 (duas) provas ao longo da época em momentos distintos.

O tempo máximo para a execução do teste escrito é de 45 (quarenta e cinco) minutos

A resposta a cada pergunta é pontuada de acordo com a seguinte escala:

Resposta correta: 0,5 pontos

Resposta incorreta: - 0,2 pontos

Sem resposta: 0 pontos



A pontuação final dos testes escritos (TE) é obtida através da seguinte fórmula:

$$TE = \left( \sum_{i=1}^n TE_i \right) / n$$

em que:

TE<sub>i</sub>: somatório das pontuações atribuídas face à notas obtidas nos testes

n: é o número testes escritos realizados

Se um árbitro não realizar um teste escrito é-lhe atribuída a nota de 0 (zero) pontos e ficará sem classificação no final de época.

### 2.3. TESTES ON-LINE (TO)

O teste on-line será realizado através de suporte informático (SurveyMonkey) e é constituído por 10 (dez) perguntas de escolha múltipla, com três possibilidades de resposta para cada pergunta, sobre as Leis do Jogo e Regulamentos, pontuado numa escala de 0 (zero) a 10 (dez) pontos.

Serão realizados 3 (três) testes ao longo da época em momentos distintos.

O tempo de execução do teste on-line é de 15 (quinze) minutos. Após se esgotar esse tempo o servidor encerra a possibilidade de submeter o teste sendo o mesmo pontuado com 0 (zero) pontos caso não o tenha submetido dentro do tempo previsto.

A resposta a cada pergunta é pontuada de acordo com a seguinte escala:

Resposta correta: 1 ponto

Resposta incorreta: 0 pontos

Sem resposta: 0 pontos

A pontuação final dos testes on-line (TO) é obtida através da seguinte fórmula:

$$TO = \left( \sum_{i=1}^n TO_i \right) / n$$

em que:

TO<sub>i</sub>: somatório das notas obtidas nos testes on-line

n: é o número de testes on-line solicitados

### 2.4. TESTE FÍSICO (TF)

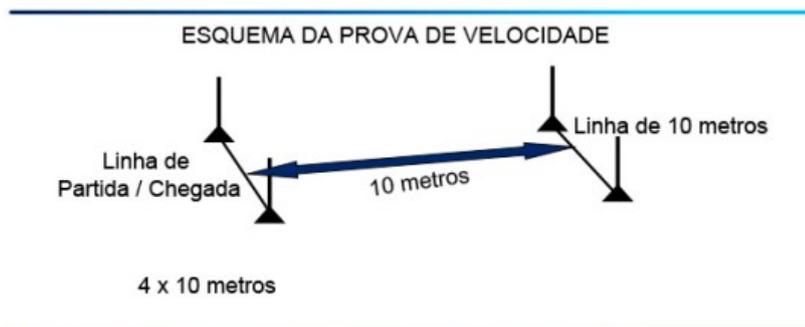
O teste físico consiste num conjunto de três provas e é realizado 1 (uma) vez durante a época desportiva.

As provas encontram-se detalhadamente descritas em seguida.

#### PROVA VELOCIDADE (PV)

Consiste num percurso de 4 x 10 (quatro vezes dez) metros, executado numa única vez, que deve obedecer ao seguinte procedimento:

- O pé de arranque do árbitro deve estar imediatamente atrás da linha de partida/chegada.
- O árbitro sprinta para a frente até à linha de 10 metros e pisa a linha imaginária regressando depois à linha de partida/chegada onde deve também pisar a respetiva linha imaginária, repetindo depois o procedimento de modo a completar 4 percursos de 10 metros.
- O cronómetro dispara para início da prova após o árbitro cruzar a linha de partida/chegada, parando quando o árbitro cruzar essa mesma linha após completar 4 percursos de 10 metros.



Deve ser percorrido no tempo máximo de :

Categoria	Tempo
C3 – Grupo A	11,50"

Será atribuída uma pontuação pela execução de acordo com o quadro seguinte :

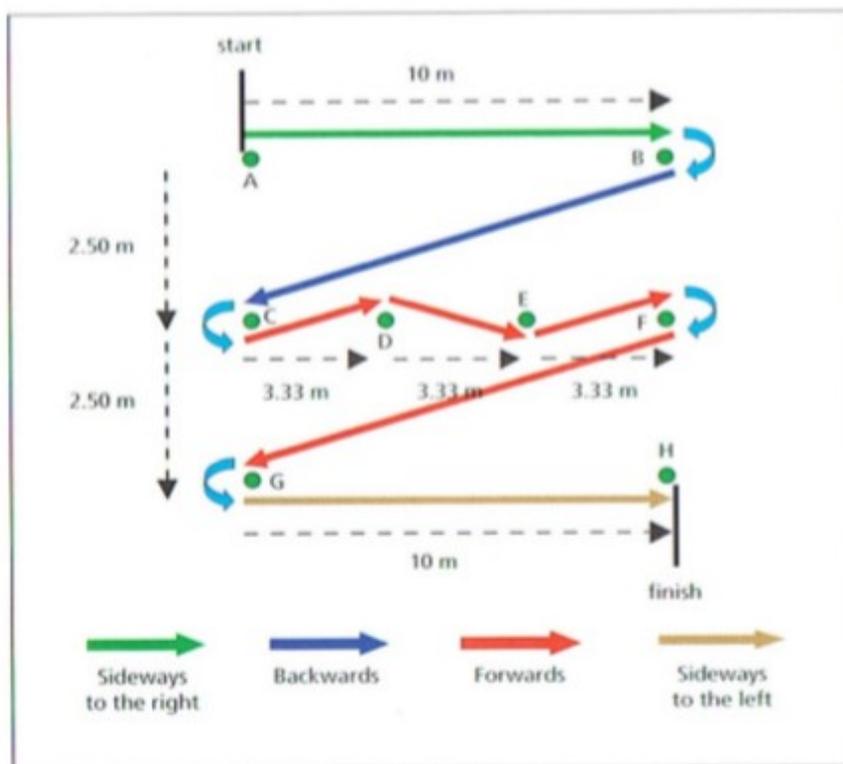
Tempo (seg)	Pontuação
$t > 11,50''$	1
$10,50'' < t \leq 11,50''$	3
$10,00'' < t \leq 10,50''$	5
$9,75'' < t \leq 10,00''$	6
$9,50'' < t \leq 9,75''$	7
$9,25'' < t \leq 9,50''$	8
$9,00'' < t \leq 9,25''$	9
$t \leq 9,00''$	10

Se um árbitro não cumprir o nível mínimo a atingir, considera-se para todos os efeitos que falhou o teste físico.

### PROVA DE AGILIDADE (PA)

Consiste num percurso de corrida, com diversos tipos de movimentação, executado uma única vez, que deve obedecer ao seguinte procedimento :

- O pé de arranque do árbitro deve estar junto ao cone A, preparado para uma partida dinâmica, sendo que o cronómetro dispara quando ele cruza a linha de partida.
- O árbitro corre 10 metros lateralmente para a direita até ao cone B
- Após contornar o cone B deve correr a mesma distância de costas até ao cone C
- Contornando o cone C deve correr em ziguezague de frente entre os cones D, E e F (que estão separados por uma distância de 3.33m)
- Após contornar o cone F deve correr 10 metros de frente até o cone G
- Finalmente após contornar o cone G deve correr 10 metros lateralmente para a esquerda até chegar ao cone H, onde termina o teste.



Deve ser percorrido no tempo máximo de :

Categoria	Tempo
C3 – Grupo A	20,00"

Será atribuída uma pontuação pela execução de acordo com a tabela seguinte (em que t representa o tempo).

Tempo (seg)	Pontuação
$T > 20,00''$	1
$19,50'' < t \leq 20,00''$	3
$19,00'' < t \leq 19,50''$	5
$18,50'' < t \leq 19,00''$	6
$18,00'' < t \leq 18,50''$	7
$17,50'' < t \leq 18,00''$	8
$17,00'' < t \leq 17,50''$	9
$t \leq 17,00''$	10

### REPETIÇÃO

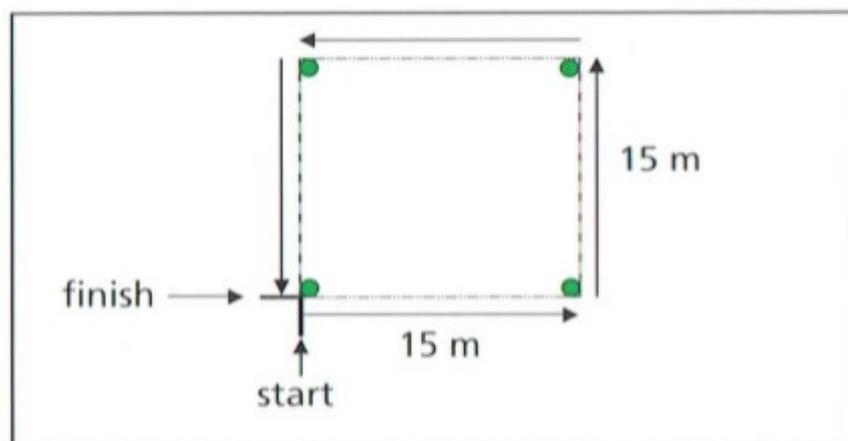
Se um árbitro, nas provas de velocidade ou de agilidade cair ou tropeçar durante um percurso poderá repeti-lo uma única vez em cada prova, sendo-lhe atribuída a pontuação obtida no percurso de repetição;

No final das provas de velocidade e de agilidade se algum árbitro tiver ultrapassado o tempo máximo num percurso, e apenas num, de uma das provas, e apenas numa, poderá repetir o percurso em causa no final de todas as provas, sendo-lhe atribuída a pontuação obtida no percurso de repetição.

### RESISTÊNCIA

Consiste num percurso de corrida, executado uma única vez, que deve obedecer ao seguinte procedimento :

Ao sinal de partida, o árbitro corre 600 metros, correspondente a 10 (dez) voltas a um quadrado (60 mt/volta) de acordo com o tempo de referência.





Deve ser percorrido no tempo máximo de :

Categoria	Tempo
C3 – Grupo A	4'

Será atribuída uma pontuação pela execução de acordo com a tabela seguinte (em que t representa o tempo).

Tempo (seg)	Pontuação
$T > 4'$	1
$3'50'' < t \leq 4'00''$	3
$3'40'' < t \leq 3'50''$	5
$3'30'' < t \leq 3'40''$	6
$3'20'' < t \leq 3'30''$	7
$3'10'' < t \leq 3'20''$	8
$3'00'' < t \leq 3'10''$	9
$t \leq 3'00''$	10

## PROVA FALHADA

Considera-se que um árbitro falhou uma prova, se:

- Na prova de resistência não cumprir o tempo mínimo exigível;
- Nas provas de velocidade e de agilidade ultrapassar o tempo máximo num ou em ambos os percursos.

O árbitro nestas circunstâncias manterá a possibilidade de ser indicado ao Seminário Específico.

## PONTUAÇÃO

A pontuação final dos testes físicos (TFC) é obtida através da seguinte fórmula:

$$TFC = \left( \sum_{i=1}^n PF_i \right) / n$$

em que :

n: é o número de provas físicas realizadas pelo árbitro

PF<sub>i</sub>: somatório das bonificações

Se não existir nenhuma falha nas provas:  $PF_i = (PV_i + PA_i + PR_i) / 3$

Se existir uma ou mais falhas nas provas:  $PF_i = 3$



Se um árbitro não realizar o teste físico é-lhe atribuída a nota de 0 (zero) pontos e ficará sem classificação no final de época.

### **DETERMINAÇÃO DA PONTUAÇÃO FINAL (PF)**

A pontuação final é obtida de acordo com a seguinte fórmula:

$$PF = (TE \times 0,50) + (TO \times 0,20) + TF \times 0,30$$

em que :

(tal como definido nos artigos anteriores)

PF : é a pontuação final, apurada utilizando 3 (três) casas decimais

TE : pontuação resultante dos testes escritos

TO : pontuação resultante dos testes on-line

TF : pontuação resultante do teste físico

### **DÚVIDAS e OMISSÕES**

As dúvidas e omissões serão resolvidas pelo Conselho de Arbitragem, em reunião plenária, de acordo com o âmbito das suas competências.