

ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE SETÚBAL

CONSELHO DE ARBITRAGEM



Diretivas para Observadores

Época 2014/2015

**Aprovado em Reunião do Conselho de Arbitragem de
11 Setembro 2014**

Entrada em vigor 12 Setembro 2014

ÍNDICE

CAPÍTULO I – NORMAS GENÉRICAS

CAPÍTULO II – NOTAÇÃO DOS ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

- 1 – Aspetos genéricos a observar durante um jogo.
- 2 – Escala de avaliação para árbitros.
- 3 – Considerações adicionais.
- 4 – Grau de Dificuldade do Jogo

III CAPÍTULO – PREENCHIMENTO DO RELATÓRIO

- 1 – Descrição do jogo.
- 2 – Aplicação e interpretação das leis de jogo, controlo, abordagem e gestão do jogo.
- 3 – Controlo disciplinar, gestão de jogadores e representantes das equipas.
- 4 – Personalidade
- 5 – Condição física, colocação e movimentação no terreno.
- 6 – Colaboração com os Árbitros Assistentes e quarto árbitro.
- 7 – Conselhos e comentários sobre a atuação.
- 8 – Desenvolvimento pessoal.
- 12 – Casos especiais

I CAPÍTULO – NORMAS GENÉRICAS

1 – O Conselho de Arbitragem da Associação de Futebol de Setúbal, enquanto responsável por todas as medidas relacionadas com os Observadores de árbitros Distritais, levará a cabo um conjunto de ações que visam proporcionar as condições técnicas e pedagógicas que permitam uma justa avaliação do desempenho das equipas de arbitragem, que possam, simultaneamente, ter uma forte componente formativa.

2 – O observador de árbitros auxilia o CA, avaliando as prestações dos árbitros nos jogos por eles efetuados. No seu relatório, deve mencionar entre outras matérias, os pontos fortes e os pontos a melhorar dos árbitros.

3 – O observador deve chegar ao estádio onde o encontro se vai realizar pelo 30 minutos antes do início do jogo.

4 – O observador deve avaliar o desempenho dos árbitros de uma forma objetiva, neutral e independente, tendo apenas em consideração os factos ocorridos naquele jogo e sem se deixar influenciar por terceiros.

5 – O observador deve enviar através de SMS para o número fornecido pelo CA, no prazo máximo de uma hora após o jogo, a nota atribuída ao árbitro que acaba de observar.

5 – O observador deve enviar o Relatório Técnico de Observação, via suporte informático, para o e-mail fornecido pelo CA, até 48 (quarenta e oito) horas após a realização do jogo, para o qual foi nomeado .

6 – O observador deve seguir as indicações e aplicar os critérios de avaliação e classificação publicados no presente documento, que são condição *sine qua non* para designações futuras.

7 – Os principais objetivos da observação dos árbitros são os seguintes:

- a) Fornecer ao CA da AFS um relatório com apreciação sobre o desempenho do árbitro em determinado jogo;
- b) Assegurar que a aplicação das Leis de Jogo e os Regulamentos das competições é efetuada de forma criteriosa e uniforme;
- c) Fornecer a toda a equipa de arbitragem uma avaliação do seu desempenho;
- d) Identificar jovens árbitros com talento;
- e) Dar indicações sobre a forma como os árbitros podem melhorar o seu desempenho.

8 – Os principais objetivos do Relatório Técnico de Observação dos árbitros são os seguintes:

- a) Obter uniformidade na avaliação qualitativa dos árbitros;
- b) Permitir a descrição de exemplos concretos que suportem os comentários descritos no relatório.

9 – Está vedada a utilização de qualquer meio de comunicação com terceiros para clarificar lances controversos, assim como, o recurso a quaisquer imagens.

10 – Os casos omissos serão resolvidos pelo Conselho de Arbitragem da Associação de Futebol de Setúbal.

II CAPÍTULO – NOTAÇÃO DOS ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

A classificação dos árbitros é atribuída de acordo com os seguintes critérios:

1 – Aspetos genéricos a observar durante um jogo.

- Identificar momentos/decisões cruciais (proactivas ou preventivas) que possam influenciar positiva ou negativamente o decorrer do jogo;
- Avaliar a reação a mudanças de ritmo e de intensidade do jogo, nas tomadas de decisão;
- Considerar a influência que determinadas situações/decisões difíceis possam ter em decisões subsequentes (personalidade no critério e na coragem).

2 – Escala de avaliação para árbitros

Nota	Descrição
4,0 – 5,0	Desempenho Excelente
3,5 – 3,9	Muito Bom. Decisão(ões) importante(s) tomada(s)
3,3 – 3,4	Bom. Nível de desempenho esperado
3,0 – 3,2	Satisfatório. Com áreas a melhorar
2,5 – 2,9	Insatisfatório
2,0 – 2,4	Muito insatisfatório
1,0 – 1,9	Desempenho fraco

2.1 – Cada capítulo (1 a 6 do relatório do árbitro) deve ser avaliado com base em situações (positivas e/ou a melhorar) que ocorrem durante o jogo, e redigido resumidamente, mas com uma descrição muito precisa.

2.2 – No capítulo 7 deve descrever, de forma resumida, todas as ocorrências significativas, indicando e aconselhando a melhor forma de corrigir as menos conseguidas.

2.3 – No capítulo 8 o observador deve referir um ou mais aspetos importantes passíveis de melhoria. Igualmente deverá referir um ou mais aspectos importantes na sua prestação.

2.4 – O nível de desempenho esperado varia entre o 3,3 e 3,4, o que corresponde a um bom desempenho. Os árbitros com um bom desempenho devem ser avaliados neste intervalo.

2.5 – Para uma melhor e mais uniforme avaliação quantitativa deve ser seguida a seguinte metodologia:

a) 1,0 a 1,9 – Desempenho fraco.

Este intervalo avalia um desempenho fraco, onde houve evidente falta de controlo do jogo

Se for cometido 1 (um) erro de direito (vulgo erro técnico) e desse erro houver influência no resultado ou origine a repetição do jogo (em caso de protesto), a nota a atribuir deve ser inferior a 2,0.

A nota deve ser inferior a 1,5 se 2 (dois) ou mais daqueles erros tiverem sido cometidos.

b) 2,0 a 2,4 – Desempenho muito insatisfatório.

Este intervalo avalia um desempenho muito insatisfatório.

A nota deve ser inferior a 2,5 se 1 (um) erro grave tiver sido cometido e desse erro houver influência no resultado. Do mesmo modo se 1 erro de direito (vulgo erro técnico) tiver sido cometido e desse erro não houver influência no resultado, nem origine a repetição do jogo (em caso de protesto), a nota deverá, também, ser inferior a 2,5.

O mesmo limite de nota se aplica se 2 (dois) erros graves sem influência no resultado tiverem sido cometidos.

Exemplos:

1. O árbitro validar ou invalidar um golo indevidamente, grande penalidade indevidamente assinalada da qual resultou golo, etc.

c) 2,5 a 2,9 – Desempenho insatisfatório.

Este intervalo avalia um desempenho insatisfatório.

A nota deve ser inferior a 2,7 se 1 (um) erro grave tiver sido cometido.

A nota deve ser inferior a 3,0 se, de uma qualquer reposição de bola em jogo, resultante de um erro de julgamento, quer directamente quer do remate imediatamente seguinte, resultar golo.

O mesmo procedimento aplica-se se existir uma infracção técnica não sancionada (erro de julgamento), o jogo continuar e quer directamente quer do remate imediatamente a seguir resultar golo.

d) 3,0 a 3,2 – Desempenho satisfatório.

Este intervalo avalia um desempenho satisfatório com algumas áreas a melhorar. Deve ser descrito com pormenor quais as áreas que levam a atribuir a nota abaixo da nota de referência.

- e) 3,3 a 3,4 – Bom desempenho. Nível esperado.
Desempenho adequado às exigências do jogo. Deve ser sempre referido quais as áreas em que o árbitro pode desenvolver o seu potencial.
Quando um jogo é considerado com grau de dificuldade “normal”, a nota só pode ser superior a 3,4 desde que devidamente justificado.
- f) 3,5 a 3,9 – Muito bom desempenho.
Sempre que o jogo seja considerado de grau de dificuldade “difícil”, a nota a atribuir deve partir no sentido ascendente do limite mínimo deste intervalo, desde que não se verifiquem erros graves ou de direito com ou sem influência no resultado.
Devem ser **sempre** valorizadas as decisões de análise difícil e crucial, com influência positiva no desenvolvimento do jogo ou do resultado.
- g) 4,0 a 5,0 – Desempenho Excelente.
Nota rara e de carácter excecional. Para desempenhos com pelo menos 2 (duas) decisões difíceis e cruciais, com influência positiva no desenvolvimento do jogo ou do resultado, num jogo com grau de dificuldade “muito difícil”.
Para desempenhos com 3 (três) decisões difíceis e cruciais, a nota deve ser superior a 4,4.

2.6 – Sempre que o árbitro não exiba ou exiba erradamente o cartão amarelo a um jogador, deverá ser deduzida 0,1 à nota a atribuir.

2.7 – Todas as situações que sejam incorretamente tratadas pela equipa de arbitragem devem ser incluídas no(s) respectivo(s) capítulo(s) do Relatório, com uma descrição precisa e concisa do ocorrido e dos minutos da ocorrência.

O mesmo procedimento aplica-se a todas as situações bem avaliadas pela equipa de arbitragem e consideradas importantes para o observador na gestão do jogo.

2.8 – Situações de “erro grave” são de referência obrigatória e incluem, entre outras, as seguintes:

Exemplos:

- Não exibição do segundo cartão amarelo a um jogador ou exibição indevida;
- Não exibição do cartão vermelho a um jogador ou exibição indevida;
- Falha numa grande penalidade assinalada ou não assinalada;
- Erro de direito.

2.9 – Notas condicionadas pelo desempenho:

- a) A aplicação das notas condicionadas não pode ser compensada ainda que o árbitro tenha tido decisões relevantes e consideradas importantes na gestão de jogo.

- b) Uma nota acima de 3,4 é passível de atribuição mesmo que o jogo seja considerado “normal”. Se um jogo foi “normal” devido ao desempenho (controlo) do árbitro ou devido a uma decisão importante ou mais, correctamente tomadas, isso deve ser valorizado. Nessas condições a nota a atribuir é de 3,5.
- c) Sempre que o observador atribua uma nota acima de 3,4 deve descrever os factos (com referência ao tempo de jogo) que levaram a atribuir tal nota.
- d) Sempre que uma nota seja condicionada, o limite mínimo de avaliação será a do limite inferior do intervalo correspondente.
- e) Sempre que seja atribuída uma nota condicionada por erro(s) grave(s) ou outros que a condicionem, deve ser mencionada no Capítulo 7 (Árbitro) qual a nota que seria atribuída caso esse(s) erro(s) não tivesse(m) sido cometido(s).

3 – Considerações adicionais

3.1 – Quando um erro grave cometido pelo árbitro seja corrigido atempadamente, quer por sua própria iniciativa ou após consulta ou informação de outro colega, a nota a atribuir deverá ser inferior a 3,0.

Exemplos:

- O árbitro assinala indevidamente uma grande penalidade e exhibe o cartão amarelo. Mas após intervenção do árbitro assistente, do 4º. Árbitro ou por sua própria iniciativa, corrige a sua decisão e opta por uma bola ao solo.
- O árbitro exhibe o 2º cartão amarelo a um jogador sem o correspondente cartão vermelho. Mas antes do jogo recomeçar, o árbitro assistente ou o 4º. Árbitro informa o árbitro do seu erro, que o corrige ordenando a expulsão.
- Outros erros graves e ou de direito que caso não tivessem sido atempadamente corrigidos dariam razão a protesto de jogo.

4 - Grau de dificuldade do jogo

4.1 – O grau de dificuldade do jogo está incorporado na nota individual do árbitro.

4.2 – O observador deve indicar no campo respetivo, o nível de dificuldade enfrentado. Deve também mencionar quais os elementos importantes que tomou em consideração no desempenho dos elementos da equipa de arbitragem, com indicação do tempo de jogo, no sentido de justificar a nota final.

4.3 – O nível de dificuldade deve ter em consideração o número de decisões onde o árbitro tem de demonstrar a sua competência, mas também se o árbitro enfrenta incidentes críticos ou difíceis, i.e., a frequência e/ou intensidade dos mesmos.

Normal: Jogo normal com poucas situações para análise;

Difícil: Jogo difícil com algumas decisões de difícil análise;

Muito Difícil: Jogo muito difícil com muitas situações de difícil análise.

4.4 – Deve ser prestada especial atenção a decisões importantes.

Exemplos:

- Faltas / Simulações dentro ou perto da área de grande penalidade;
- Situações de anular clara oportunidade de golo;
- Atos de violência;
- Confrontos generalizados entre jogadores e protestos contra decisões da equipa da equipa de arbitragem;
- Exibição de segundos cartões amarelos;
- Decisões de fora de jogo cruciais;
- Precisão nas decisões cruciais dentro da área de grande penalidade.

4.5 – Para cálculo do Grau de Dificuldade do Jogo deverá ser utilizada a tabela da pág. 10.

III CAPÍTULO – PREENCHIMENTO DO RELATÓRIO

1 – Descrição do Jogo

O grau de dificuldade inclui o número de decisões em que o árbitro ou assistente tenha demonstrado uma aplicação credível das Leis de Jogo e é avaliado separadamente para cada elemento da equipa de arbitragem. O observador tem então de decidir e incluir o nível de dificuldade e a capacidade do árbitro para lidar com situações decisivas: sua frequência e intensidade.

Antes de mencionar os seus comentários em cada capítulo, o observador deve assinalar o grau de dificuldade do jogo. Este deve refletir as exigências colocadas ao árbitro durante todo o encontro. Os jogos são classificados em “normal”, “difícil” e “muito difícil”.

Relatar obrigatoriamente neste Capítulo todas as cerimónias que se verificarem (homenagens, entregas de taças, minuto de silêncio, etc.), bem como atrasos na hora marcada para o início do jogo ou paragens de jogo devido condições climatéricas ou outras, tempo de intervalo, falta de luz ou outros motivos. Referir ainda, em jogos cujo Regulamento da Competição exija que uma equipa seja declarada vencedora após um jogo ou uma eliminatória a “duas mãos” que termine empatado, o resultado do 1º e 2º tempos do prolongamento e dos pontapés da marca de grande penalidade, se os houver.

No seu relatório, o observador deve registar também por que é que o jogo foi ou se tornou “normal” ou “difícil”. Um jogo não se torna necessariamente difícil de arbitrar por ser um derby, por terem existido incidentes anteriores entre os dois clubes ou apenas por existir incerteza no resultado. O fator decisivo é a forma com as equipas jogaram durante o encontro.

O Grau de Dificuldade de qualquer jogo não deve ser valorizado com uma qualificação mais elevada (de “Normal” para “Difícil”, ou de “Difícil” para “Muito difícil”), se o mesmo se tornar difícil ou muito difícil devido a decisões ou condutas menos corretas dos elementos da equipa de arbitragem.

Da mesma forma, pode ser valorizado, atribuindo-se um Grau de Dificuldade mais elevado, quando o jogo se torna “Normal” por uma excelente prestação do Árbitro e ou dos Árbitros Assistentes, assente em decisões oportunas e corretas, tomadas em momentos decisivos ou importantes do jogo e reveladoras de uma personalidade e de um controlo permanente do jogo.

No quadro abaixo estão elencados os fatores a ter em conta para a atribuição deste grau de dificuldade. Na coluna da esquerda, intitulada “Fatores” estão descritos os aspetos que contribuem para a real dificuldade da condução do jogo. Nas colunas seguintes estão elencados os fatores diferenciadores dos três Graus de Dificuldade, sendo quantificados entre Normal, Difícil e Muito Difícil.

Para cálculo do grau deverá ser utilizada como instrumento de auxílio a seguinte escala:

Até 32 pontos – Normal. De 33 a 42 pontos – Difícil. De 43 a 52 pontos – Muito Difícil.

QUADRO DE APOIO

FATORES	NORMAL (x2)	DIFÍCIL (x3)	MUITO DIFÍCIL (x4)
Condições climatéricas	Temperatura normal. Nublado	Vento. Frio. Chuviscos.	Vento forte. Muito frio. Chuva intensa.
Condições do relvado	Seco. Algumas irregularidades.	Molhado. Escorregadio.	Alagado. Irregular. Pesado.
Velocidade do jogo	Lenta ou Intermitente.	Rápido. Intermitente. Traíçoeiro.	Veloz. Alterações no ritmo. Todo o terreno.
Resultado	Desnivelado.	Nivelado ou alternado e incerto até aos últimos 15'	Nivelado e/ou alternado e incerto até ao fim.
Contactos físicos. Entradas violentas. Carrinhos. Lesões.	Até 2 carrinhos. 1 lesão de circunstância.	3 a 4 carrinhos, alguns agressivos. 2 ou mais lesões com contacto físico excessivo.	5 ou mais carrinhos alguns agressivos. Lesões graves e substituição.
Grandes penalidades por mãos na bola	1 situação possível.	2 situações possíveis.	3 ou mais situações possíveis.
P. Livres e simulações junto à área	1 a 2 situações possíveis.	3 situações possíveis.	4 ou mais situações possíveis.
Golos ou foras de jogo de difícil decisão mas decisivos	1 situação possível.	1 Situação crucial ou 2 normais.	2 ou mais situações cruciais.
Expulsões por clara oportunidade de gol	1 situação possível.	2 Situações.	3 ou mais situações.
Advertências por ataques promissores	3 e 4 situações.	5 a 8 situações	9 ou mais situações.
Conduta desportiva dos jogadores no terreno de jogo	Exigências normais para A e AA. Comportamento correto e leal ao longo do jogo.	2 vezes a jogar com agressividade. 1 vez protestos veementes.	Jogadores agressivos. 2 ou mais protestos veementes.
Comportamento dos elementos na área técnica	Bom comportamento.	Contestaram 2 ou mais vezes as decisões.	Protestos frequentes. Contestando A após decisões impopulares.
Comportamento dos espectadores	Até 5.000. Saudável ambiente. Cânticos positivos. Sem "explosões" emocionais.	Entre 5.000 e 20.000. Ambiente tenso e ruidoso. Distúrbios entre adeptos. Explosões emocionais.	Mais de 20.000. Arremesso de objetos e bombas de fumo. Vaia e insultos por cânticos.

Devem ser obrigatoriamente relatadas neste capítulo todas as cerimónias que se verificarem (homenagens, entregas de taças, minuto de silêncio, etc.), bem como, atrasos na hora marcada para o início do jogo ou, paragens devido a nevoeiro, tempo de intervalo, falta de luz ou outros motivos.

Referir ainda, em jogos cujo Regulamento da Competição exija que uma equipa seja declarada vencedora após um jogo ou eliminatória a “duas mãos” que termine empatado, o resultado do 1º. e 2º. tempos do prolongamento e dos pontapés da marca de grande penalidade, se os houver.

2 – Aplicação e Interpretação das Leis de Jogo, controlo, abordagem e gestão do jogo

Deve ser descrito pormenorizadamente (tempo de jogo, jogadores envolvidos, caracterização e local do lance) qualquer grande penalidade mal ou não assinalada e respetiva implicação disciplinar (caso não aconteça deverá ser justificado porquê). Estas instruções aplicam-se a qualquer outra ocorrência de ordem técnica. Nas grandes penalidades deverá ser referido o tempo de jogo, se foi ou não obtido golo, a equipa beneficiada, bem como o enquadramento disciplinar.

Deve ser registada a acção geral desenvolvida pelo árbitro em consonância com os parâmetros do título deste capítulo, particularmente se este identificou bem as características do jogo, quer técnicas quer de controlo e gestão do jogo, adaptando-se bem às suas variantes, níveis de atenção e concentração. Referir os aspectos técnicos de maior relevância, positivos ou negativos (rasteiras, empurrões, agarrões, jogar a bola com as mãos, grandes penalidades, normas regulamentares, etc.). As referências positivas ou negativas com impacto no desenrolar do jogo, devem ser descritas em “Descrição das Situações”, nomeadamente grandes penalidades bem ou mal assinaladas ou por assinalar e golos validados ou invalidados que geraram alguma polémica.

É de referência obrigatória, os tempos de descontos na 1ª e 2ª parte e se foi exibida a placa com indicação dos minutos de descontos.

Para auxílio na tipologia de temas a abordar nesta secção poderá ser usada a seguinte tabela:

-	+ -	+	2. OCORRÊNCIAS
			A. Correta e criteriosa punição de rasteiras, tackles.
			B. Distinção entre entradas à bola ou entradas ao adversário
			C. Proteção a jogadores, vítimas de faltas graves
			D. Correta e criteriosa punição de empurrões, puxões e agarrões
			E. Uso dos cotovelos. Atenção e reacção
			F. Correta e criteriosa punição de simulações, desacordo, perda de tempo, etc.
			G. Correto julgamento e interpretação de: clara oportunidade de golo, corte de ataque prometedora
			H. Distinção entre mão intencional e não intencional
			I. Distinção entre pontapés livres directos e indirectos
			J. Correta colocação da distância das barreiras

			K. Atribuição de tempo de compensação (corretamente ou não)
			L. Controlo do comportamento dos guarda-redes
			M. Controlo do jogo em todas as fases do mesmo
			N. Identificação das características do jogo desde o seu início e adoção da atitude mais adequada
			O. Reação imediata e adequada a uma mudança na natureza do jogo
			P. Permitir fluidez ao jogo (em consonância com o espírito do jogo)
			Q. Decisões rápidas, claras e confiáveis
			R. Permitir que o jogo se reinicie rapidamente
			S. Sinalética eficaz (sinais contidos mas claros) adequada utilização do apito
			T. Supervisão correta dos reinícios de jogo
			U. Procedimentos corretos para substituições e tratamento de jogadores lesionados.
			V. Lei da vantagem: utilização sensata
			W. Contribuir para a qualidade do jogo através da aplicação da lei da vantagem.

3 – Controlo disciplinar, gestão de jogadores e representantes das equipas

Deve ser indicado a forma como o árbitro aplicou os poderes disciplinares.

Registar os cartões amarelos e vermelhos exibidos, bem como o tempo, nº do jogador e Clube. Nas expulsões deve indicar o motivo. As referências positivas e negativas são obrigatoriamente descritas em «Descrição das situações».

Para auxílio na tipologia de temas a abordar nesta secção pode ser usada a seguinte tabela:

-	+ -	+	3. OCORRÊNCIAS
			A. Sanções disciplinares adequadas
			B. Exibição de cartões consistente e previsível; critério definido desde o início
			C. Exibição do cartão amarelo quando uma jogada prometedor é anulada
			D. Amarelo por comportamento antidesportivo (chutar a bola para longe, pedido de cartão para adversário, etc.) indisciplina demonstrada por protestos
			E. Cartão vermelho para entradas que ponham em perigo a integridade física de um adversário
			F. Cartão vermelho para o impedimento de uma clara oportunidade golo. Coragem quando ocorre cartão vermelho e grande penalidade
			G. Exibição de cartões de forma calma. Clara identificação do jogador punido
			H. Discussões limitadas e contenção de gestos para jogadores (após decisão)
			I. Intolerância com jogadores, jogadores suplentes ou substituídos e elementos que “ataquem” elementos da equipa de arbitragem
			J. Comportamento adequado e compreensivo em relação a treinadores com bom comportamento, dando instruções aos jogadores de forma correta

			K. Atitude em relação a gestos de retardamento, acenos de desacordo e bater de palmas irónico por parte de treinadores.
--	--	--	---

4 – Personalidade

Deve ser registado neste capítulo as características do árbitro no âmbito da sua personalidade, imagem, firmeza, confiante, segurança, calma, descrição, relacionamento com os intervenientes (sua aceitação), se insensível a influências/ambiente externas, etc.

Os temas a abordar na presente secção são os seguintes:

-	+ -	+	4. OCORRÊNCIAS
			A. Respeitado, aceite e reconhecido pelos intervenientes (jogadores, técnicos). Personalidade demonstrada no terreno – autoridade natural.
			B. Assertivo, transmite uma excelente imagem exterior
			C. Coerente e insensível a influências externas (jogadores, técnicos, espetadores, etc.) Toma sempre decisões objectivas
			D. Coerente, mesmo quando a crítica é inevitável
			E. Firme, decidido, autoconfiante e seguro
			F. Resoluto, corajoso, sem medo de tomar decisões impopulares
			G. Controlado, calmo e previsível. Sabe ser discreto e circunspeto.

5 – Condição Física, colocação e movimentação no terreno

Neste capítulo devem ser registadas as capacidades físicas do árbitro, a forma como se movimenta no terreno, procurando e acompanhando os lances com uma visão lateral sem interferir com os mesmos, o enquadramento com os árbitros-assistentes, a sua colocação em situações de bola parada, estilo de corrida, etc.

Sempre que seja assinalada uma caixa negativa (-) ou positiva (+) deve a mesma ser devidamente justificada em “descrição das situações particulares” com exemplos concretos e devidamente temporizados.

Os temas a abordar na presente secção são os seguintes:

-	+ -	+	5. OCORRÊNCIAS
			A. Capaz de correr do início até ao apito final
			B. Boa resistência, correndo longas distâncias
			C. Capaz de sprintar até ao fim do jogo (seguir contra-ataques rápidos)
			D. Rápida e proactiva intervenção, se necessário, para evitar retaliação ou protesto
			E. Excelente corrida de costas de modo a manter uma boa visão panorâmica
			F. Bom estilo de corrida

			G. Sempre junto das jogadas, sem interferir com o seu desenrolar (não é atingido pela bola)
			H. Diagonal flexível, com visão lateral para observar infrações escondidas (puxões e empurrões)
			I. Diagonal flexível, alargado ou alongado, mantendo a bola e o desenrolar do lance entre árbitro e árbitro assistente
			J. Corre até à área de grande penalidade quando necessário
			K. Posicionamento correto em lances de bola parada
			L. Capaz de antecipar o que vai acontecer (leitura de jogo). Evita correr desnecessariamente.

6 – Colaboração com os árbitros assistentes

Neste capítulo deve ser registada a colaboração entre os elementos da equipa de arbitragem, correspondendo atempadamente aos sinais dos árbitros assistentes atendendo-os ou não, mas identificando-os; a existência de uma boa partilha de autoridade, contacto visual entre todos, liberdade de acção dos árbitros assistentes sem ultrapassarem os seus deveres, etc.

Situações positivas e/ou negativas (de colaboração), devem ser registadas e, identificadas nos Capítulos: 2 (se for o caso) e 6, com a consequente penalização ou valorização.

Os temas a abordar na presente secção são os seguintes:

-	+-	+	6. OCORRÊNCIAS
			A. Identifica todos os sinais dos assistentes reagindo prontamente
			B. Boa técnica de contato visual com os árbitros assistentes
			C. Boa partilha de autoridade no seio da equipa de arbitragem (faltas na zona dos árbitros assistentes)
			D. Reconhecimento correto dos sinais dos assistentes sem interromper o jogo (lei da vantagem, reconhecimento da sinalização de fora-de-jogo) sinalizando que observou a bandeira a ser levantada
			E. Ausência de contradição com os árbitros assistentes (cantos, pontapés de baliza, direção dos lançamentos de linha lateral, etc.)
			F. Apoia os árbitros assistentes com um sinal discreto quando ocorre um contato de bola subsequente
			G. Ação adequada e boa comunicação nas infrações que ocorrem fora do campo de visão do árbitro (conduta violenta) por parte do árbitro assistente
			H. Ação adequada e boa comunicação em erros do árbitro (por exemplo, advertir o jogador errado, segundo cartão amarelo a um jogador sem o respetivo cartão vermelho, etc.)
			I. Ação imediata quando os árbitros assistentes são criticados por jogadores ou equipa técnica

7 – Conselhos e comentários sobre atuação

Deve ser registado todo o historial da atuação do árbitro no jogo, referindo no seu todo os aspetos nas vertentes comportamentais, físicas, técnicas e disciplinares bem ou menos conseguidos, com comentários sempre coincidentes com os restantes Capítulos do Relatório de Observação. Anotar as dificuldades sentidas na direcção do jogo e a forma como as ultrapassou ou não, salientar as decisões importantes e crucias tomadas com influência no resultado do jogo se existiram, a atenção e concentração demonstradas bem como a sua envolvimento no jogo identificando bem ou não as suas características. Preenchimento obrigatório das quadrículas se foi garantido a imparcialidade do jogo e garantida a valorização do futebol.

8 – Desenvolvimento pessoal

O Observador deve fazer obrigatoriamente uma descrição sucinta que suporte as notas atribuídas.

O observador deve mencionar obrigatoriamente os aspectos mais positivos e aqueles que devem merecer do árbitro ou árbitro assistente especial reflexão por apresentarem níveis menos adequados às exigências da competição.

Os observadores devem dispensar a atenção necessária às questões analisadas e que se poderão tornar positivamente influenciadoras do desempenho do árbitro.

Através desta análise e aconselhamento, o observador deve ajudar o árbitro a melhorar.

Exemplos:

- Estabelecer prioridades (mencionar apenas os pontos chave);
- Referir primeiro os aspetos positivos e só depois os aspetos a melhorar;
- Referir conselhos concretos (baseados em acontecimentos do jogo) que sejam compreensíveis e identificáveis;
- Apresentar soluções e alternativas para melhorar.

O relatório (capítulo 1 a 6) e os comentários (capítulo 7), devem ser coincidentes.

Para alicerçar a argumentação e assegurar que os pontos mencionados se tornam fontes de informação fundamentais para o treino com vista ao aperfeiçoamento tático, técnico e físico do árbitro, o observador deve mencionar uma breve conclusão (em estilo telegráfico), referindo dois ou três aspetos positivos e a melhorar.

12 – Casos especiais

Referir eventuais Casos Especiais que porventura não entroncavam nos Capítulos 1 a 8 do Relatório de Observação.

Nos jogos em que o Observador note aspectos relevantes da actuação dos árbitros assistentes (positivos e ou negativos), deve referi-los neste espaço.