

<b>MANUAL DO OBSERVADOR</b> .....	<b>2</b>
I – OBJETIVO .....	2
II – MODELO DO RELATÓRIO .....	2
III – ASPECTOS E ELEMENTOS .....	4
IV – DIRETRIZES PARA APLICABILIDADE DOS ELEMENTOS: .....	5
<i>Árbitros</i> .....	5
<i>Árbitros Assistentes</i> .....	7
<i>Outros aspectos importantes a observar</i> .....	8
V – PONTUAÇÃO: .....	8
VI – GRAU DE DIFICULDADE .....	9
VII – INTERFERÊNCIA NO RESULTADO DA PARTIDA .....	9
VIII – AJUDANDO A DEFINIR GRAU DE DIFICULDADE .....	9
IX – DEVERES DOS OBSERVADORES .....	10
X – PROIBIÇÕES .....	10
XI – INTERNET .....	10
XII – CONCEITO DO SISTEMA .....	11

# MANUAL DO OBSERVADOR

## I – OBJETIVO

Visa estabelecer normas e procedimentos no processo de avaliação dos Árbitros e Árbitros Assistentes, orientando e uniformizando os critérios objetivos, bem como, estabelecendo parâmetros para os subjetivos, afim de, possibilitar um critério justo e transparente no processo de avaliação do trio de arbitragem nas partidas.

## II – MODELO DO RELATÓRIO

O relatório do Observador encontra-se disponível para impressão no site da COAF.



### Ficha de Avaliação

Árbitro:	Competição:	Data:	Grau de Dificuldade:	
Jogo:	Acréscimos -1º Tempo: -2º Tempo:	CA:	CF:	Tot. Pontos: Média:
Local:	Número de Falhas:			Avaliação Final:
Resultado do Jogo: X	Interferência no Resultado	NAO	SIM	Observador:
Aspectos	Elementos	Nota		Observações
1. Exatidão e uniformidade na tomada de decisões	a) interpretação e aplicação correta das regras e o espírito da mesma b) aplicação correta da lei da vantagem e da lei do impedimento c) técnicas e estratégias que possibilitem resolver situações adversas d) indicar os acréscimos no último minuto de forma clara para o 4º árbitro. Não extrapolar os limites da razão			
2. Controle do jogo.	e) aplicação correta das advertências e expulsões f) postura, personalidade, imparcialidade e sinais claros de decisão e convicção			
3. Condição física, movimento e posicionamento no campo.	g) resistência, velocidade e aceleração sempre que seja necessário h) posição em campo (deslocamento lateral)			
4. Trabalho em Equipe.	i) efetiva integração e colaboração com os árbitros assistentes j) reação rápida ou lenta aos sinais dos árbitros assistentes e 4º árbitro			
Assistente 1:	Interferência no Resultado	NAO	SIM	Grau de Dificuldade:
Quant. Impedimentos:	Quant. Falhas:	Tot. Pontos:	Média:	Avaliação Final:
Aspectos	Elementos	Nota		Observações
1. Exatidão e uniformidade na tomada de decisões	a) interpretação e aplicação correta das regras e o espírito da mesma b) acertos nos impedimentos, arremessos laterais e escanteios c) visão periférica d) trabalho ativo, marcando faltas próximas, barreira e controlando cartões			
2. Controle do jogo.	e) parte disciplinar-colaboração com árbitro, firmeza nas marcações f) postura, personalidade, imparcialidade e sinais claros de decisão e convicção			
3. Condição física, movimento e posicionamento no campo.	g) resistência, velocidade e aceleração sempre que seja necessário h) colocação e deslocamento no campo de jogo			
4. Trabalho em Equipe.	i) efetiva integração e colaboração com o árbitro e 4º árbitro j) atenção nos lances e reação rápida ou lenta aos sinais do árbitro			
Assistente 2:	Interferência no Resultado	NAO	SIM	Grau de Dificuldade:
Quant. Impedimentos:	Quant. Falhas:	Tot. Pontos:	Média:	Avaliação Final:
Aspectos	Elementos	Nota		Observações
1. Exatidão e uniformidade na tomada de decisões	a) interpretação e aplicação correta das regras e o espírito da mesma b) acertos nos impedimentos, arremessos laterais e escanteios c) visão periférica d) trabalho ativo, marcando faltas próximas, barreira e controlando cartões			
2. Controle do jogo.	e) parte disciplinar-colaboração com árbitro, firmeza nas marcações f) postura, personalidade, imparcialidade e sinais claros de decisão e convicção			
3. Condição física, movimento e posicionamento no campo.	g) resistência, velocidade e aceleração sempre que seja necessário h) colocação e deslocamento no campo de jogo			
4. Trabalho em Equipe.	i) efetiva integração e colaboração com o árbitro e 4º árbitro j) atenção nos lances e reação rápida ou lenta aos sinais do árbitro			

Legendas Avaliação: MB = Muito Bom (9 a 10); B = Bom (7 a 8); R = Regular (4 a 6); I = Insuficiente (3).  
Favor utilizar somente números inteiros.  
O total é a soma de todos os itens e a média é o total dividido por 10.  
Legendas grau de dificuldade: A = Alto; M = Médio; B = Baixo.  
Interferência no resultado: Caso a atuação do árbitro ou assistente tenha interferência direta no resultado final sua nota final deverá ser 2 (dois).



### **III – ASPECTOS E ELEMENTOS**

O relatório é subdividido em 4 aspectos e 10 elementos, a saber:

Aspectos

Exatidão e uniformidade na tomada de decisões;  
Controle do jogo;  
Condição física, movimento e posicionamento no campo de jogo;  
Trabalho em equipe;

#### **Árbitros:**

Elementos

Interpretação e aplicação correta das regras e o espírito das mesmas;  
Aplicação correta da lei da vantagem e da lei do impedimento;  
Técnicas e estratégias que possibilitem resolver situações adversas;  
Indicar os acréscimos no último minuto de forma clara para o 4º. Árbitro, não extrapolar o limite da razão;  
Aplicação correta das advertências e expulsões;  
Postura, personalidade, imparcialidade e sinais claros de decisão e convicção;  
Resistência, velocidade e aceleração sempre que necessário;  
Posição em campo (deslocamento lateral);  
Efetiva integração e colaboração com os árbitros assistentes;  
Reação rápida ou lenta aos sinais dos árbitros assistentes e 4º. Árbitro;

#### **Assistentes:**

Elementos

Interpretação e aplicação correta das regras e o espírito das mesmas;  
Acertos nos impedimentos, arremessos laterais e escanteios;  
Visão periférica;  
Trabalho ativo, marcando faltas próximas, barreira e controlando cartões;  
Parte disciplinar, colaboração com o árbitro, firmeza nas marcações;  
Postura, personalidade, imparcialidade e sinais claros de decisão e convicção;  
Resistência, velocidade e aceleração sempre que necessário;  
Colocação e deslocamento no campo de jogo;  
Efetiva integração e colaboração com o árbitro e 4º. árbitro;  
Atenção nos lances e reação rápida ou lenta aos sinais do 4º. árbitro;

## **IV – DIRETRIZES PARA APLICABILIDADE DOS ELEMENTOS:**

### **Árbitros**

#### **1. Exatidão e uniformidade na tomada de decisões**

a) Interpretação e aplicação correta das regras e o espírito da mesma

O árbitro deve demonstrar conhecimento da regra e sua aplicabilidade em várias situações de jogo.

b) Aplicação correta das leis da vantagem e impedimento

O árbitro deve conhecer a lei da vantagem e ter a correta noção de tempo para concedê-la. Deve saber aplicá-la para não ‘travar’ o jogo em demasia. Lembrando que uma vantagem não consumada, o árbitro pode e deve marcar a falta, desde que não extrapole no tempo.

O árbitro deve demonstrar conhecimentos sobre a aplicação da lei do impedimento.

c) Técnicas e estratégias que possibilitem resolver situações adversas

O árbitro deve demonstrar maturidade, maleabilidade e experiência para lidar com situações de jogo – inclusive os imprevistos – ter coerência, com procedimentos e critérios uniformes.

d) Indicar os acréscimos no último minuto de forma clara para o quarto árbitro

A indicação do tempo de acréscimo deve ser feita sempre quando o tempo de jogo estiver bem próximo aos 44 minutos. Esta indicação deve ser bem clara para que não crie dúvidas no quarto árbitro.

O tempo a ser acrescido deve sempre levar em consideração os períodos e motivos de paralisação da partida. O árbitro deve ser criterioso na determinação do tempo de acréscimo para que não crie problemas na partida.

#### **2. Controle do jogo**

e) Aplicação correta das advertências e expulsões

O árbitro deve apresentar uniformidade de critérios na aplicação dos cartões e não utilizar o cartão como ‘escudo’.

Ao aplicar o cartão, o árbitro deve identificar claramente o punido.

O árbitro deve valorizar o cartão amarelo e utilizar outros meios para manter a disciplina.

O excesso de cartões amarelos não significa que o árbitro tenha o controle da partida.

f) Postura, personalidade, imparcialidade e sinais claros de decisão e convicção

O árbitro deve demonstrar convicção nas marcações e tomadas de decisão, e utilizar o apito para diferenciar infrações mais leves e mais graves – diversificando a duração e intensidade do apito. A postura do árbitro é fundamental para que ele tenha, realmente, o controle da partida.

### 3. Condição física, movimento e posicionamento no campo.

g) Resistência, velocidade e aceleração sempre que seja necessário.

O árbitro deve apresentar bom preparo físico durante todo o jogo, demonstrando condições de acompanhar as variações de velocidade para as quais seja exigido durante a partida.

h) Posição em campo (deslocamento lateral)

O árbitro deve procurar trabalhar 'aberto', com visão lateral das jogadas, posicionando-se no lado oposto ao assistente e sempre de frente para ele, tendo sempre uma visão privilegiada da área. "Perto, próximo, nunca em cima, lembrando que mais importante do que correr muito, é correr certo."

### 4. Trabalho em equipe

i) Efetiva integração e colaboração com os árbitros assistentes

O árbitro deve entender que o trabalho do assistente, hoje, é mais dinâmico e participativo e trabalhar de forma integrada com a equipe, tomar decisões em conjunto e demonstrar bom senso para acompanhar as marcações dos árbitros assistentes.

j) Reação rápida ou lenta aos sinais dos árbitros assistentes e 4º árbitro

O árbitro deve ter atenção e sintonia com as marcações da equipe de arbitragem e não demorar em atender ou identificar a sinalização de um auxiliar.

## Árbitros Assistentes

### 1. Exatidão e uniformidade na tomada de decisões

- a) Interpretação e aplicação correta das regras e o espírito da mesma  
O assistente deve demonstrar conhecimento da regra e sua aplicabilidade em várias situações de jogo.
- b) Acertos nos impedimentos, arremessos laterais e escanteios  
O assistente deve marcar as ocorrências com precisão e presteza, sinalizando corretamente para que não haja desencontro de interpretações com o árbitro central.
- c) Visão periférica  
O assistente deve apresentar características e condições de acompanhar a partida da bola e a linha de impedimento ao mesmo tempo, além de conseguir observar o que acontece a sua volta.
- d) Trabalho ativo, marcando faltas próximas, barreira e controlando cartões  
O assistente deve trabalhar, efetivamente, como árbitro assistente, participando do jogo marcando faltas próximas, desde que estas faltas ocorram fora do campo visual do árbitro, tem a principal função de colaborar com o árbitro sem vilipendiar as regras e o bom senso. Deve também observar a distância das barreiras e anotar todas as advertências aplicadas durante a partida pelo árbitro principal.

### 2. Controle do jogo

- e) Parte disciplinar: colaboração com o árbitro e firmeza nas marcações  
O assistente deve colaborar com o árbitro no controle disciplinar da partida, intervindo quando necessário no controle do banco de suplentes ou informando sobre qualquer irregularidade não observada pelo árbitro no campo de jogo.
- f) Postura, personalidade, imparcialidade e sinais claros de decisão e convicção.  
O assistente deve apresentar postura no controle da partida, demonstrando convicção e clareza nas marcações e tomadas de decisão.

### 3. Condição física, movimento e posicionamento no campo.

- g) Resistência, velocidade e aceleração sempre que seja necessário.  
O assistente deve apresentar bom preparo físico durante todo o jogo, demonstrando condições de acompanhar as variações de velocidade para as quais seja exigido durante a partida, principalmente no acompanhamento da linha de impedimento das jogadas de velocidade.
- h) Colocação e deslocamento no campo de jogo

O assistente deve acompanhar a linha de impedimento durante todo o tempo de jogo e variar as corridas laterais e frontais, conforme a necessidade da jogada.

#### 4. Trabalho em Equipe

i) Efetiva integração e colaboração com o árbitro e 4º árbitro

O assistente deve trabalhar de forma integrada com a equipe de arbitragem: tomar decisões em conjunto e demonstrar bom senso para acompanhar as marcações do árbitro.

O assistente deve entender que seu trabalho, hoje, é mais dinâmico e participativo. Ainda assim, é um trabalho de auxílio ao árbitro central, que toma as decisões finais.

j) Atenção nos lances e reação rápida ou lenta aos sinais do árbitro

O assistente deve manter a atenção, estar em sintonia com as marcações da equipe de arbitragem e não demorar a atender ou identificar uma marcação do árbitro.

#### Outros aspectos importantes a observar

Os observadores de arbitragem devem ter atenção quanto aos seguintes pontos:

- Aparência do árbitro (uniforme e silhueta);
- Horário de chegada ao estádio;
- Verificação das condições do campo de jogo; estes itens não serão pontuados.
- O trabalho do 4º árbitro, apesar de não constar da ficha de observação, também deve ser observado e qualquer desvio deve ser indicado pelo observador.

#### **V – PONTUAÇÃO:**

Conforme o estabelecido no artigo 3º do Ranking, na avaliação será considerado a pontuação:

**Excelente** – nota 10 (dez);

**Muito Bom** – nota 8 (oito);

**Bom** – nota 6 (seis);

**Regular** – nota 4 (quatro);

**Insuficiente** – nota 2 (dois).

OBS. 1: Na ocorrência da não realização da partida por motivos diversos (falta de ambulância, WO e etc.) ou a falta do Observador, a COAF utilizará como critério de avaliação a média obtida pelos árbitros e assistentes até a data do fato gerador para pontuação no Ranking.

OBS. 2: Toda nota abaixo de 6,0 deverá ser justificada de forma clara, objetiva e com exemplos na partida observada.

#### **VI – GRAU DE DIFICULDADE**

A nota final da avaliação é a soma das notas correspondentes aos dez elementos dos quatro aspectos avaliados, mais o grau de dificuldade da arbitragem no jogo, abaixo discriminado, divididos por dez:

Alto	=	3 pontos
Médio	=	2 pontos
Baixo	=	1 ponto

#### **VII – INTERFERÊNCIA NO RESULTADO DA PARTIDA**

Caso a atuação do árbitro e/ou assistente tenha interferência direta no resultado final da partida sua nota deverá ser 2(dois), independente de sua média calculada na avaliação de todos os itens.

#### **VIII – AJUDANDO A DEFINIR GRAU DE DIFICULDADE**

Os parâmetros para definir o grau de dificuldade de uma partida são tão subjetivos, quanto, a interpretação das regras do jogo. Porém podemos demonstrar algumas características dos jogos com **grau de dificuldade alto**, que podem ajudar nossos Observadores em suas avaliações:

**Disciplina:** jogo com numero de advertências e expulsões elevadas causados pelas jogadas bruscas e/ou mau comportamento dos jogadores, em que, a arbitragem não tenha contribuído de alguma forma para tal;

**Técnica:** Jogo com grau alto de exigência no aspecto físico para os árbitros, com penalidades marcadas, muitos impedimentos e lances polêmicos, tais como: mão na bola dentro da área penal, foi dentro ou fora da área, a bola entrou ou não entrou, estava impedido ou não? E etc.

**Importância do jogo:** Semifinal, Final, Ascenso, descenso, clássicos nacionais e regionais com alto grau de rivalidade, vagas para competições internacionais e etc.

**Contribuição da arbitragem:** Jogo em que a arbitragem contribui de forma decisiva e negativa para o aumento do grau de dificuldade através do mau desempenho técnico ou disciplinar do árbitro ou assistentes.

**OBS:** É de fundamental importância, não esquecer que o grau de dificuldade do jogo para árbitros e assistentes, poderá não ser necessariamente o mesmo. Uma vez definidos os parâmetros para um jogo com **grau de dificuldade Alto**, fica estabelecido um referencial para a análise do Observador nas definições de **Baixo e Médio**.

## **IX – DEVERES DOS OBSERVADORES**

Chegar duas horas antes do início da partida;  
Se apresentar bem vestido e com boa aparência;  
Ao chegar aos estádios, se apresentar de imediato ao supervisor da FERJ ou clubes (competições amadoras);  
Entregar seu relatório até as 17:00hs no primeiro dia útil subsequente ao jogo, a partir de 2008 as entradas de dados dos relatórios, dar-se-á on-line no site da COAF;  
Solicitar dispensa das escalas semanalmente, até terça-feira conforme determinado;  
Prestar, quando determinado pela COAF, avaliações somativas trimestralmente;

## **X – PROIBIÇÕES**

A presença do Observador nos vestiários da arbitragem antes, durante e depois das partidas;  
Emitir conceito ou opinião sobre a atuação do trio de arbitragem com os mesmos ou terceiros;  
Divulgar conteúdo do relatório para o trio de arbitragem ou a terceiros;  
Cobrar ou solicitar a dirigente ou qualquer pessoa vinculada ao clube, o pagamento das taxas de arbitragem nas partidas em que atuar.

## **XI – INTERNET**

A partir de 2008, todo o processo de observação dos árbitros e assistentes, estará na **internet**, os observadores terão login e senha para acesso ao sistema, onde, serão inseridos os dados dos relatórios, que de imediato serão enviados para um banco de dados. Os árbitros, utilizando-se também de login e senha, terão acesso a todas as suas avaliações de forma individual.

## XII – CONCEITO DO SISTEMA

