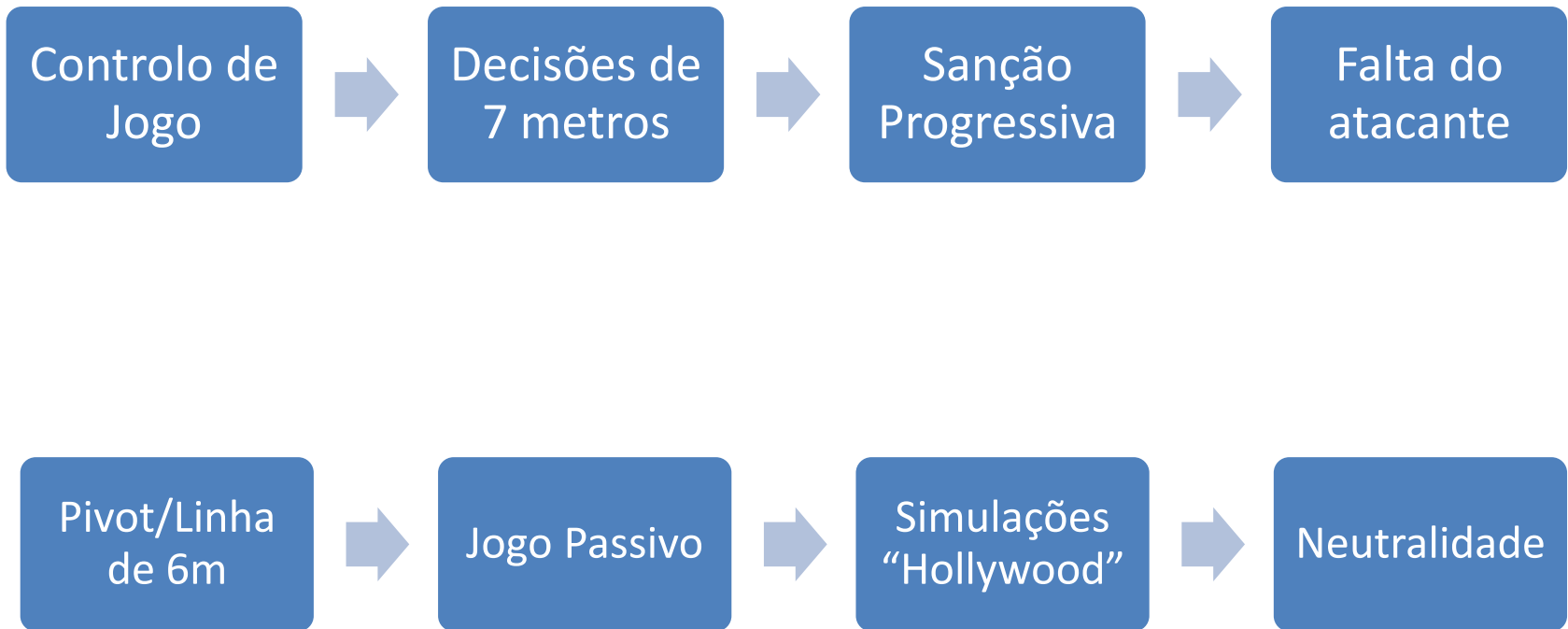


Época 2011 / 2012



Aspectos-Chave do Jogo

Aspectos-Chave do Jogo



Controlo de Jogo

- Dominio de todas as situações;
- Correcta sinalética;
- Bom posicionamento dentro do terreno de jogo;
- Boa linguagem corporal;
- Coerência;
- Ganhar o respeito e confiança das equipas;
- Decisões claras desde o inicio do jogo;

Decisões de 7 metros

- Clara oportunidade de golo, nem sempre é por o defesa estar dentro da área de baliza – **Observar a posição dos pés antes do contacto.**
- Pisar um pouco a linha não é estar dentro da área de baliza (6:2c) - **Atenção a “zona cinzenta”**
- Observar quando a acção defensiva se dirige a corpo e não a bola - **7 m + SP**

Sanção Progressiva

- Uso adequado das sanções, ferramentas para marcar o nível de tolerância;
- As primeiras sanções (salvo exceções) devem ser as advertências e devem aparecer logo no início do jogo – não devem ser dadas na 2ª parte;
- Devem ser dadas com firmeza mas sem pressas e sem “picar”
- Acções dirigidas a cara ou pescoço, nem sempre a exclusão (2') é suficiente.
- Conferência/Comunicação entre a dupla antes da desqualificação.

Falta do atacante

- Acções do atacante com a bola;
- Defensor está parado ou com a posição ganha;
- Contacto sobre o tronco, não se enquadra na FA;
- Deslocamento do defensor;
- Outras acções do atacante sem bola após o passe;
Atenção a posição do defensor sobre a linha de 6 metros;
- Especial atenção as situações de contra-ataque e as simulações “Hollywood”;

Pivots – Linha de 6 metros

- É muito importante marcar logo desde o início do jogo a linha disciplinar e técnica.
- Agarrar a camisola, os árbitros devem actuar;
- Agarrar o defensor, os árbitros devem actuar;
- Empurrar o pivot para dentro da área, os árbitros devem actuar;
- Jogadores dentro da área, os árbitros devem actuar
- Bloqueio “anti-regras”, os árbitros devem actuar
- Quem cometeu a primeira falta?

Jogo Passivo

Indicações prévias para o momento para assinalar advertência de Jogo Passivo:

- Indicativos favoráveis para advertência de JP
 - Inferioridade numérica;
 - Transacções lentas desde própria baliza;
 - Trocas lentas de defesa-ataque;
 - “Gastar” muito tempo de ataque na parte final do jogo;
- Indicativos desfavoráveis para advertência de JP
 - Superioridade numérica
 - Ir por atrás do marcador

Jogo Passivo (cont.)

- Momento de levantar o braço (advertência JP), coordenação entre os árbitros;
- Depois da advertência, permitir a equipa atacante mudar o ritmo de jogo, não sancionar demasiado rápido o Jogo Passivo;
- Atenção aos Time-Out's de equipa, não interrompe o ciclo prévio de JP;
- Nunca sancionar JP quando o atacante se prepara para rematar, nem depois de executado um lançamento;

Simulações “Hollywood”

- Exagerar no choque físico, a procura de uma sanção para o defensor;
- Simular faltas do atacante;
- “Agarrar-se” exageradamente a cara sem motivo;

Como devem reagir os árbitros?

- Identificar o problema para prevenir as suas consequências;
- Intervir na primeira situação;
- Utilizar as advertências públicas;
- Em caso de reincidência iniciar o ciclo progressivo;

Neutralidade

- Uma decisão que faz mudar o resultado do jogo deve ter um resultado baixo na pontuação;
- Não há arbitragem sem erros, mas pelo menos que não prejudiquem mais uma equipa que a outra;
- Têm que apresentar um equilíbrio;
- Não manipular, não tentar compensar, não ceder a pressões e decidir livremente;

Outras situações..

- Lançamentos de saída rápidos;
- Golos pisando a área de baliza ou com passos;
- Coordenação /Cooperação entre os árbitros;
- Cooperação com os oficiais de mesa;
- Execução de lançamentos / “Cone” de tolerância;

Bons jogos
e
obrigado pela atenção...