

Briefing 2016

Tradução do Briefing de Arbitragem da FIH 2016 para o Hockey5s



Preparação



- Esteja consciente de sua preparação para a partida;
- Esteja seguro do que compreende o conteúdo deste briefing
- É esperado que você apite de acordo com estas orientações - os jogadores esperam ver as mesmas decisões consistentes em cada árbitro a cada partida, pergunte se tiver dúvidas.
- Tenha um plano pessoal de ação, procure melhorar a cada partida
- Mantenha seu físico saudável e em bom nível
- Avise em caso de lesão
- Cuide-se: Alimentação, hidratação e descanso são fundamentais.

Regras do Hockey5s



- Esteja seguro de que compreende as novas regras, atualizações e ajustes nas regras;
- Situações não endereçadas pelas Regras do Hockey5s são cobertas pelas Regras do Hóquei;

Esteja atento a qualquer regulamento de torneio por parte da FIH, da Confederação Brasileira ou da Federação Estadual que causem variações nas regras.

Mudanças nas Regras em 2016



- O campo de Hockey5s agora se chama quadra de Hockey5s, com as antigas áreas de 11 metros agora são áreas de quarto de campo levando em consideração os diferentes tamanho de campo em que o Hockey5s pode ser jogado

- Desafios são marcados em infrações intencionais e não intencionais pelas mesmas razões, exceto que agora na metade do campo que defendem no lugar da área de quarto de campo.

- Em desafios:

- ✓ *A posição inicial dos goleiros agora é na linha de gol ao invés de a 4 metros de distância da bola.*
- ✓ *Todos os outros jogadores que não o cobrador e o defensor do desafio precisam estar atrás da linha central.*
- ✓ *A bola não pode ser jogada para o gol até que tenha viajado pelo menos 4 metros; no entanto uma vez que o cobrador do desafio joga a bola, o jogo é reiniciado e outros jogadores atrás da linha central podem participar da jogada.*

Fim do tempo de jogo



- Orientações no caso de fim do tempo de jogo ao final de um período ou da partida:

- Um gol pode ser concedido se a bola cruzou a linha de gol antes do fim do tempo.

- De forma similar, árbitros podem rever imediatamente incidentes que ocorram logo antes do fim do tempo para tomar a ação necessário, por exemplo para corrigir uma decisão equivocada.

- Não existe adição de tempo ao final do período para completar um desafio marcado pouco antes do tempo acabar.

A partida



- Seja você mesmo o tempo todo
- Ajude os jogadores: Eles precisam compreender o que você quer.
- Trabalho em equipe e cooperação são críticos: Ajudem-se e apoiem-se uns aos outros.
- Seja consciente das áreas da quadra onde seu colega pode precisar de ajuda.
- Se você achar que precisa, tome um tempo a mais para tomar sua decisão.
- Tente ser correto nas decisões e coerente com seu colega.
- Utilize o senso comum: entenda a intenção do jogador.

Gestão (manejo)



- Nossos lemas são: Consciência, Reconhecimento, Ação
- Seja pró-ativo. Prevenir é melhor que remediar.
- Defina os padrões cedo: Fale com os jogadores, se conecte com eles
- Facilite sua vida: Faça com que os jogadores estejam a 4 metros em tiros livre desde o início.
- Reconheça rápido quando a bola não está no lugar para uma cobrança. Evite repetições de cobranças
- Garanta que os tiros livres estão sendo cobrados da maneira correta.
- Mude o seu plano de jogo e redefina os padrões se preciso for.
- Comunique-se com seu colega.

Fluxo



- Incentive o andamento do jogo só interferindo quando necessário.
- No entanto, não perca o controle da partida para permitir fluidez em demasia no jogo.
- Permita que os jogadores contestem a bola
- Permita o máximo de vantagem possível
- Leia o jogo: Não olhe apenas o movimento da bola
- Às vezes um tiro livre é a melhor vantagem e causa menos frustração.
- O *timing* do apito é um ponto crítico

Desarmes



- Observe os desarmes atentamente: Somente puna se tiver certeza de que houve infração
- Não puna apenas porque houve barulho ou foi meio esquisito ao olhar
- Não marque falta apenas porque o defensor parecia estar em uma posição impossível para o desarme legal
- Olhe a direção da bola e a trajetória que ela percorre
- Seja severo com o corte tático intencional
- Esteja consciente das obstruções do atacante, tanto com o corpo quanto com o taco.

Obstrução



- 1) Existem jogadores tentando jogar a bola?
 - 2) Existe a possibilidade de jogar a bola?
 - 3) Existe movimento ativo para prevenir o contato com a bola?
- Tenha em mente o uso profissional do corpo para ilegalmente bloquear o oponente de chegar na bola.

Intervenções já no início da partida vão deixar os times cientes de que este tipo de tática ou jogada não será benéfico a eles.

- A obstrução com o taco está na moda entre os jogadores. Julgue de maneira justa e só apite quando tiver 100% de certeza.

Bola levantada



- Apite apenas em situações de perigo. Em qualquer lugar do campo - esqueça a bola levantada, pense em perigo

- Bolas levantadas de forma controlada sobre o taco adversário e que atingem a meia altura da canela não são perigosas

- Use o senso comum e demonstre entendimento da jogada

- Seja consistente tanto como árbitro quanto como equipe.

- Jogadores podem parar, receber ou desviar a bola de forma controlada quando a bola está em qualquer altura, incluindo acima dos ombros - preste atenção no risco potencial, aja prontamente para prevenir que a bola seja jogada de forma perigosa ou de uma forma que provavelmente levará a uma jogada perigosa.

Bolas aéreas



- Organize os tiros livres da forma correta, tenha certeza que os jogadores estão a 4 metros da bola
- Observe a trajetória ascendente da bola - ela não pode ser “flickada” de forma perigosa contra um adversário
- Na aterrissagem, os demais jogadores que não o recebedor devem estar a 4 metros da jogada até que a bola esteja segura no chão.

- Puna a falta de habilidade quando o recebedor cria uma situação de perigo

Tiro Livre



- Para tiros livres (incluindo os passes centrais e reinício da partida após a bola sair de campo):

- ✓ *Todos os jogadores precisam estar a pelo menos 4 metros da bola.
Em todas as situações - se a cobrança for rápida e um jogador não está a 4 metros da bola, mas não joga, tenta jogar ou influenciar a jogada, o tiro livre não precisa ser atrasado ou cobrado novamente; este mesmo jogador pode jogar, tentar jogar a bola ou tentar influenciar a jogada quando a bola percorrer 4 metros - seja consistente no julgamento destes casos.*

- ✓ *Tiros livres concedidos ao ataque dentro da área de quarto de campo em que estão atacando devem ser cobrados fora da área de quarto de campo no ponto mais próximo da infração.*
- ✓ *Tiros livres concedidos à defesa dentro da área de quarto de campo em que estão defendendo podem ser cobradas de qualquer lugar dentro da área de quarto de campo.*

Tiro Livre



- Um jogador cobrando o tiro livre, passe central ou reinício pode ser o próximo jogador a tocar na bola - o auto-passe.

- Como resultado dos novos procedimentos para cobranças de tiros livre e ser capaz de levantar a bola direto de um tiro livre usando *push*, *flick* ou *scoop*:

- ✓ *Não é mais necessário que a cobrança do auto-passe e a ação da jogada sejam 2 movimentos distintos e separados.*

- ✓ *Em um tiro livre, onde não haja o auto-passe, não é mais necessário mover a bola por um metro antes que seja jogada por companheiro de equipe.*

Tiro Livre



- Para tiros livres (incluindo passes centrais, quando a bola cruzou a linha de fundo e todos os reinícios oriundos de laterais) a bola não pode ser jogada ou batida direto para o gol:

- ✓ *Em um auto-passe a bola precisa viajar pelo menos 4 metros desde o ponto de origem do tiro livre (não necessariamente na mesma direção) antes que o cobrador do tiro livre jogue a bola para o gol.*

- ✓ *De forma alternativa, a bola precisa ser tocada, desviada, batida ou empurrada por qualquer outro jogador antes que um chute a gol seja feito.*
- ✓ *Um tiro livre é concedido ao time oposto do lugar de onde o chute a gol foi feito se o jogador não percorreu os 4 metros.*

Tiro Livre



- Para faltas a favor do ataque dentro da área de 23 metros:

- ✓ *Seja pró-ativo e use o senso comum quanto à colocação da bola no lugar exato da infração, seja perto da área ou perto da linha central.*
- ✓ *Seja flexível, apenas puna se o lugar errado da cobrança foi escolhido para ganhar algum tipo de vantagem injusta que são contra o espírito da regra.*

- ✓ *Mover a bola de forma intencional para fora da linha de 23 metros que ataca com o intuito de lançar a mesma diretamente para dentro da área deve ser visto como uma vantagem injusta e punido de acordo.*

Tiro Livre - Penalidades



- Para tiros livres (incluindo reinícios depois que a bola foi jogada para fora da quadra):

- ✓ *Seja pró-ativo e use o senso comum quanto ao local dos tiros livres próximos da área de quarto de campo.*
- ✓ *Seja flexível, somente puna se o “local errado” para um tiro livre é escolhido com o intuito de obter uma vantagem injusta ou por motivos que são contrários ao espírito da Regra e seus objetivos.*

- Mover intencionalmente a localização de um tiro livre fora da área de quarto de campo para criar uma posição com maior vantagem deve ser visto como injusto e punido de acordo.

- Utilize punições técnicas e pessoais quando necessário ou apropriado. Esteja atento à situações de corte tático ou interferência intencional.

Regra do Jogo Passivo



- Jogo passivo ou passividade é definido como:

- ✓ *Manter posse da bola com seu time sem fazer nenhum esforço reconhecível no sentido de atacar ou chutar a gol.*
- ✓ *Desperdiçar tempo em tiros livres ou reinícios de partida.*

- Seja claro nos seus avisos ao time que você considera estar demonstrando sinais de jogo passivo - comunique-se antes gestos e voz antes de punir.

- Utilize o senso comum - se realmente não existe esforço nenhum em atacar ou marcar um gol, cobre a infração devida ao time que tem a posse da bola.

- A regra da passividade tem o objetivo de proteger o espírito do nosso jogo.

Punições Pessoais



- Cartões Amarelos - permanecem como uma suspensão temporária por um mínimo de 2 minutos do tempo de jogo. O jogador precisa cumprir todo o tempo de suspensão no local destinado.

- Cartões Verdes - introduzida a suspensão temporária de 1 minuto do tempo de jogo, o jogador suspenso pode retornar à quadra imediatamente após a equipe oponente marcar um gol.

- Para cartões verdes ao goleiro, o time pode escolher um jogador para cumprir a suspensão no lugar do goleiro (com o time que sofreu o cartão jogando com um jogador a menos).

Goleiros



- Os times precisam jogar com um goleiro durante todo o jogo, que precisa usar uma camisa de cor única ou vestimenta com cor diferente das duas equipes
- Goleiros só podem participar da partida na metade do campo em que defendem.
- Um goleiro lesionado precisa ser substituído por outro goleiro completamente equipado. Se nenhum estiver disponível, um jogador de linha precisa de tempo razoável para colocar o equipamento de proteção

- Um goleiro suspenso temporariamente com cartão verde ou amarelo significa que a equipe joga com um jogador de linha a menos pelo período da suspensão.
- Um goleiro suspenso permanentemente significa que a equipe joga com um jogador de linha a menos pelo restante da partida.

Goleiros



- Permita que os goleiros movam a bola para longe com as mãos, luvas, braços, corpo, como parte de uma ação para prevenir um gol. Permita esta ação em situações onde os atacantes tenham uma oportunidade de marcar ou tentem marcar um gol. Se eles lançam a bola por longas distâncias com as mãos ou luvas de forma intencional, devem ser punidos com um desafio.

- Nos desafios, um jogador lesionado ou suspenso permanentemente pode ser substituído por outro goleiro completamente equipado. Se nenhum estiver disponível, um jogador de linha precisa de tempo razoável para colocar o equipamento de proteção

Regra retirada - Faltas fabricadas



- A regra que costumava dizer que jogadores não podem forçar um oponente a cometer uma falta não intencional foi removida nas Regras do Hóquei de 2011 - qualquer ação deste tipo pode ser resolvida sob o escopo de outras Regras

- Esteja atento a tentativas deste tipo pelo jogador que tem a posse da bola, por exemplo:

- ✓ *Correr de forma deliberada em direção a um adversário*

- ✓ *Jogar a bola de forma perigosa contra o corpo de um defensor*
- ✓ *Tentar demonstrar uma obstrução levantando o taco de forma perigosa sobre a cabeça de um adversário*

- Estas são faltas em benefício próprio e irritam os adversários; pense nas situações onde o jogador com a posse da bola estão propensos a esta ação.

Desafios



- Um desafio é equivalente a um Pênalti no Hóquei sobre a Grama, é uma decisão grave para uma falta grave:
- Sem interpretações pessoais, atenha-se às regras
- Posicionamento é chave - Venda as decisões
- O posicionamento do árbitro não envolvido deve permitir apoio ao seu companheiro
- Arrume o cenário - Garanta que goleiro e atacante estejam na posição correta e prontos para a cobrança, e que os demais jogadores não envolvidos no desafio estão na posição correta
- Seja pró-ativo e utilize avisos preventivos para impedir que o desafio seja cobrado antes do apito ou outra infração ocorra.

Faltas durante a cobrança de um Desafio



- Se o desafio é iniciado antes do apito do árbitro, o Desafio é cobrado novamente
- Um tiro livre é concedido à defesa para todas as infrações do atacante.
- Para qualquer falta não intencional do goleiro que defende o desafio, o Desafio é cobrado novamente

- Para qualquer falta intencional do goleiro que defende o desafio, um Pênalti é marcado

Aplicando as regras



- As seguintes regras são marcadas de forma inconstante em algumas ocasiões. Lembre-se que:

- ✓ *Se for claro que um jogador está protegendo a bola com o taco, ele deve ser punido.*
- ✓ *Observe ainda jogadores que estejam para fazer um desarme e empurram ou se apoiam no adversário para fazê-lo perder a posse da bola.*

- ✓ *Existe a necessidade de que a bola esteja completamente parada, ainda que por um breve momento, para a cobrança de um tiro livre, especialmente no caso de um auto-passe, onde é preciso ser menos tolerante.*

Reclamações e divergências



- Reclamações em tiros livres - O abuso delas ou gritos estragam o jogo
- Não permita comentários a cada desafio que você apitar
- Assédio, intimidação e agrupamento ou cercamento por parte dos jogadores em cima do árbitro após sua decisão não devem ser tolerados.

- Facilite sua vida: Use sua habilidade e suas ferramentas para resolver essas situações já no começo do jogo.

- Faça uso dos capitães (os responsáveis pelo comportamento das suas equipes).

É preciso fazer isso em TODOS OS JOGOS!

Abordagem em casos de lesão



- Vá rapidamente ao jogador e pergunte se ele precisa de atendimento
- Se não obtiver resposta pergunte ao Capitão se quer que o jogador seja atendido
- Se o jogador estiver sangrando, inconsciente, ou outro caso obviamente sério -chame o médico imediatamente

- Se o médico ou um fisioterapeuta entra em quadra para atender um jogador, incluindo o goleiro, este precisa deixar a quadra por 2 minutos de jogo.
- Esteja atento aos jogadores que fingem lesão para atrasar o jogo (catimba ou cera) - Neste caso, chame o atendimento imediatamente.

**A chave para o
sucesso:**

Boa Comunicação

com os jogadores

com seus colegas

e

com sua equipe de apoio

Obrigado!

Contatos:

CBHG

Rua Buenos Aires, 93 sl. 1211
Rio de Janeiro, RJ

thiago@hoquei.com.br

www.hoquei.com.br

