

LINHAS DE ORIENTAÇÃO - ÁRBITROS

INICIAR UM JOGO

- Chegar à hora
- Recolher o boletim de jogo
- Verificar o nome dos jogadores, clube/país, classe, ...

NA CÂMARA DE CHAMADA

- Recolher os jogadores rápida e ordeiramente, chamando-os pelos nomes e clube/país
- Examinar se as bolas, cadeiras, ponteiros e as calhas têm o selo de aprovadas
- Perguntar aos jogadores como comunicam com o assistente e com o árbitro
- Lançar a moeda ao ar, mostrá-la a ambos os capitães/jogadores, indicar quais as casas que cada lado ocupará;
- Assegurar-se que todos os jogadores estão presentes e prontos antes de se dirigir ao campo

EM CAMPO

- Colocar os jogadores nas suas posições logo que chegam ao campo
- Permitir que lancem as bolas de aquecimento
- Colocar-se numa posição apropriada no campo, verificar se o marcador e o fiscal de linha estão prontos, indicar então quem lançará a bola alvo

CONDUTA EM CAMPO

- Dirigir o jogo conforme as indicações do Árbitro Principal
- Entregar a Bola Alvo ao jogador
- Posicionar-se no campo
- Dizer "Bola Alvo" e indicar com a mão para lançar

Posicionamento do Árbitro:

- Próximo da área de jogo, sem interferir com o jogo (não ser usado como alvo) não interferir com a vista dos jogadores, se possível, não tapar a visão do relógio, do fiscal de linha e do marcador
- Dar as indicações com a raquete, mostrando-a por alguns segundos e voltando a pô-la nas costas sem movimentos bruscos

- Deve actuar naturalmente, sem mostrar demasiada autoridade
- Tomar decisões prontamente, dando explicações unicamente quando solicitadas. Se há discordância de um jogador, chamar o Árbitro Principal para resolver o problema e pedir ao marcador para parar o tempo (manter a discussão curta)
- Anunciar as decisões em voz alta e clara, mantendo o contacto visual com os jogadores
- Reagir prontamente aos sinais dos jogadores, marcador ou fiscal de linha
- Usar o fiscal de linha ou o marcador para esclarecer situações no caso do árbitro estar, ele próprio, em dúvida ou não ter visto qualquer coisa (faça-o calmamente e com pouca perda de tempo)

MEDIÇÃO

- Fazer as medições com o auxílio do fiscal de linha, mas continuando a ser o responsável
- Fazer as medições de tal maneira que os jogadores possam ver
- Medir somente quando não está certo das distâncias ou a pedido dos jogadores (dentro do tempo do jogador que fez o pedido)
- Ser consistente na forma de medir (não mover as bolas)
- Medir a partir da bola alvo para as bolas de cor
- Medir primeiro a bola oponente depois as bolas que pontuam (para simplificar a medição)
- Quando for necessário medir a distância entre bolas (no final de um parcial), o árbitro pode convidar ambos os jogadores / capitães a entrarem em campo antes de efectuar a medição, para evitar perca de tempo

PONTUAÇÃO

- Anunciar o resultado alto e de forma clara, indicando os pontos sobre a raquete (em frente da cor que pontua)
- Depois de anunciar o resultado, esperar alguns segundos aguardando a concordância visual dos jogadores e dizer "final do parcial"
- Permitir aos assistentes da classe BC3 voltarem-se para o campo e depois remover a bola alvo
- Convidar os jogadores / assistentes para recolherem as suas bolas (o juiz de linha também pode ajudar, principalmente nos jogos das classes BC2 e BC4)
- Deve-se pegar nas bolas. Não as atirar, rolar pelo chão nem as chutar
- O árbitro deve assegurar-se que o resultado está correctamente registado no boletim de jogo e no quadro de marcação

FIM DO JOGO

- No boletim de jogo:
 - o Verificar se os resultados estão correctos
 - o escrever o nome do vencedor clube/país
 - o escrever o resultado final,
 - o registar a hora de fim do jogo (relógio oficial)
 - o convidar os jogadores / capitães a assinar e depois assina a equipa arbitral
- No caso de um jogador / capitão não assinar, o processo de protesto tem início. O árbitro avisa a mesa de secretariado ou o Árbitro Principal de um possível protesto (onde entrega o boletim de jogo, correctamente preenchido e assinado)
- O árbitro certifica-se de que o campo fica pronto para o próximo jogo
- A equipa arbitral sai de campo com os jogadores
- O árbitro deve confirmar o horário do seu próximo jogo

FISCAL DE LINHA

- Deve actuar como assistente do árbitro
- Deve sentar-se no lado direito ou esquerdo do campo, próximo da linha de lançamento- Deve posicionar-se no lado oposto ao do árbitro- O fiscal de linha pode levantar-se discretamente para verificar alguma possível violação
- Deve comunicar ao árbitro qualquer violação, levantando o seu braço imediatamente após a bola ter sido lançada
- Pode ajudar a devolver as bolas aos jogadores

Deve estar atento ao seguinte:

- Violações nas linhas
- Sobreposição da calha na linha de lançamento
- A nádega no assento da cadeira
- Comunicação dos jogadores com os acompanhantes, durante o parcial- Se o assistente BC3 olha para o campo- Interferência de um jogador com o adversário
- Aproximar-se do árbitro quando há uma bola fora do campo para a colocar na caixa das bolas fora
- Preparar o campo para o próximo jogo

MARCADOR

- Senta-se o mais próximo possível do quadro de marcação



- Estar atento às indicações dadas pelo árbitro

- **Limites de Tempo**

BC1	5Min/Jogador/parcial
BC2	4Min/Jogador/parcial
BC3	6Min/Jogador/parcial
BC4	4Min/Jogador/parcial
Pares BC3	7Min/Par/parcial
Pares BC4	5Min/Par/parcial
Equipas	6Min/Equipa/parcial

- Anunciar o tempo restante, alto e claro:

1 minuto;

30 segundos;

10 segundos;

Tempo.

- O tempo de um lado inicia-se com a indicação do árbitro de qual a cor a jogar

- O tempo de um lado pára no momento em que cada bola lançada se imobiliza dentro do campo de jogo ou cruza as linhas limites **O tempo não se aplica a:**

- Bolas de penalização

- Registrar os pedidos de tempo, as substituições e as violações cometidas.

Regista-se a violação a quem a comete (Ex: 2º parcial, pé na linha, retracção e bolas de penalização).

- Durante qualquer disputa ou confusão, o árbitro pode mandar parar o cronómetro

- Em caso de empate, é registado o resultado de empate (ex: 5-5), no local reservado ao nº total de pontos marcados

- No final de cada parcial, registar no boletim de jogo, o tempo gasto por cada um dos lados, bem como o resultado obtido

- Antes de abandonar o campo, o quadro dos resultados deverá ser limpo/desligado.