ande
Associação Nacional de Desporto para Deficientes

BOCHA PARALÍMPICA

MANUAL DE PROCEDIMENTOS DE ARBITRAGEM

2021

versão_01 - out/2020

AGRADECIMENTOS

Desde a sua criação, o movimento paralímpico está em constante crescimento e evolução, assim como no esporte, com este Manual damos um passo muito importante na formação, atuação e evolução dos árbitros de Bocha Paralímpica Brasileira.

Para que este Manual pudesse ser concluído, tenho que fazer jus e dar crédito àqueles que se dedicaram, acompanharam o desenvolvimento e ajudaram na construção deste conteúdo.

Muitos braços e mentes foram responsáveis para que isso acontecesse, entre eles:

À ANDE, nas pessoas do Presidente Artur Cruz, Leonardo Baideck, Vitor do Nascimento Pereira, Mariana Piculli, Claudio Garcia e Emanuelle Martins, que desde sempre me deram liberdade e apoio em todos os momentos, e não seria diferente nesse projeto.

Aos árbitros brasileiros que toparam contribuir comigo em tão importante documento, tendo todos sido fundamentais nessa construção. Thalita Cassettari, a apaixonada, isso muito me inspira. Gabriel Sousa o inovador, sempre pronto pra coisas novas. Carolina Guimarães, a organizada, sempre com tudo nos lugares certos. Marilia Garcia Pinto, a didática, sempre procura a melhor forma de transmitir o conhecimento. Bruna Solera, a competente, suas opiniões sempre sensatas e com base. José Claudio Miranda, o comprometido, sempre muito competente e estudioso. Que sorte a minha de poder contar com esse grupo tão qualificado. Algumas vezes, tivemos discussões acaloradas em prol de uma visão mais abrangente sobre a arbitragem no mundo e principalmente no Brasil, tudo isso para que os nossos

árbitros possam continuar figurando entre os melhores no cenário mundial.

A todos os árbitros que já passaram por cursos promovidos pela ANDE, saibam que todo o estudo, trabalho e competência de cada um de vocês em quadra e fora das quadras nos motiva a evoluir todos os dias.

Aos atletas, técnicos e assistentes, razão máxima deste trabalho.

Aos que ainda virão fica aqui uma reflexão:

O árbitro de Bocha Paralímpica é responsável por fazer cumprir as regras e defender sempre o espírito esportivo. Somos aqueles que atuamos sempre que uma regra é violada ou algo incomum acontece durante uma partida. Todo aquele que se forma árbitro e quer continuar na função, deve entender que estudo e dedicação em sua formação e atualização é essencial. No fim do jogo, a recompensa vem em nome de um "Muito obrigado, excelente arbitragem" e aí entendemos que tudo isso valeu a pena!!!

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Exemplo de layout para câmara de chamada..... 10
Figura 2. Ordem dos materiais de aferição. 13
Figura 3. Retângulo maior com linhas de referência..... 14
Figura 4. Processos de marcações. 15
Figura 5. Quadra completa e suas marcações. 17
Figura 6. Sequência de formação do quadrado..... 18
Figura 7. Quadras Finalizadas. 19
Figura 8. Posicionamento da mão para segurar a bola no momento do teste de rolagem. 28
Figura 9. Entrada em quadra. 34
Figura 10. Árbitro convidando os atletas a se posicionarem dentro do box em jogo de divisão individual. 35
Figura 11. Árbitro convidando os atletas a se posicionarem dentro do box em jogo de divisão de pares. 35
Figura 12. Árbitro convidando os atletas a se posicionarem dentro do box em jogo de divisão de equipes. 35
Figura 13. Posições dos jogadores nas divisões: individual, pares e equipes. 36
Figura 14. Materiais não utilizados dispostos no fundo da quadra próximo ao marcador..... 36
Figura 15. Árbitro solicitando as bolas dos atletas reservas 37
Figura 16. Verificação do posicionamento mais baixo da calha com um papel. 37
Figura 17. Posição do árbitro aguardando o início do aquecimento. 38
Figura 18. Local designado da bola alvo..... 39
Figura 19. Posição do árbitro esperando a liberação do início do parcial..... 40
Figura 20. Árbitro apresentando a bola alvo ao atleta/ Gesto referente a "Indicação para lançar a bola alvo". 40
Figura 21. Árbitro mostrando a raquete ao marcador..... 41

Figura 22. Posicionamento do árbitro durante o parcial. 42
Figura 23. Posicionamento do árbitro durante o parcial. 43
Figura 24. Exemplo de posicionamento do árbitro de linha durante o parcial..... 44
Figura 25. Árbitro realizando medição..... 47
Figura 26. Árbitros indicando o resultado do parcial e encerrando-o. 48
Figura 27. Anúncio de "Um minuto"..... 49
Figura 28. Bolas de cor sendo ofertadas ao atleta para cobrança de penalidade..... 51
Figura 29. Posicionamento padrão e preferencial de medição..... 57
Figura 30. Exemplos de posicionamento alternativo de medição. .. 57
Figura 31. Posicionamento da medição com o compasso grande. .. 58
Figura 32. Posicionamento da medição com o compasso pequeno. 58
Figura 33. Sequência demonstrativa do uso da trena..... 59
Figura 34. Sequência demonstrativa do escalímetro. 60
Figura 35. Procedimento de medição com lanterna..... 61
Figura 36. Procedimento de remoção de bola em mediação..... 62
Figura 37. Posicionamento do árbitro de linha. 68
Figura 38. Material de arbitragem de responsabilidade do árbitro.. 79
Figura 39. Cartões vermelho e amarelo. 79

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AD	Assistente Desportivo
AHR	Assistente do Árbitro Chefe
ANDE	Associação Nacional de Desporto para Deficientes
HR	Árbitro Chefe
TD	Delegado Técnico

SUMÁRIO

1. MONTAGEM DO ESPAÇO DE COMPETIÇÃO 9

1.1. ORIENTAÇÕES GERAIS 9

1.2. CÂMARA DE CHAMADA..... 10

1.3. QUADRA PRINCIPAL 13

1.4. ÁRBITOS DE ORGANIZAÇÃO DOS PLACARES DA ÁREA DE COMPETIÇÃO..... 19

1.5. ÁRBITROS DE MONTAGEM E ORGANIZAÇÃO DOS MATERIAIS 20

2. PROCEDIMENTOS DE ARBITRAGEM..... 21

2.1. CÂMARA DE CHAMADA..... 21

3. CHECAGEM ALEATÓRIA 27

3.1. TESTE DE ROLAGEM DA BOLA..... 27

3.2. TESTE DE CIRCUNFERÊNCIA DE BOLAS 29

3.2.1 Medida da circunferência menor 29

3.2.2. Medida da circunferência maior 30

3.3. TESTE DE PESO DA BOLA 31

3.4. TESTE DE DISPOSITIVOS AUXILIARES (TESTE DE CALHA)..... 32

3.5. TESTE DE ALTURA DA CADEIRA 33

4. PROCEDIMENTOS EM QUADRA 34

4.1. ENTRANDO EM QUADRA..... 34

4.2. INÍCIO DO AQUECIMENTO..... 38

4.3. TÉRMINO DO AQUECIMENTO 38

4.4. COMEÇANDO UM PARCIAL..... 40

4.5 DURANTE UM PARCIAL..... 42

4.6. FINALIZANDO UM PARCIAL QUANDO NÃO HÁ BOLAS DE PENALIZAÇÃO 47

4.7. FINALIZANDO UM PARCIAL QUANDO HÁ BOLAS DE PENALIZAÇÃO. 49

4.8. ENTRE OS PARCIAIS QUANDO O "UM MINUTO COMEÇA" 52

4.9. MEDIÇÃO 55

4.10. COMO FAZER MEDIÇÕES 56

4.10.1. Usando o compasso 56

4.10.2. Usando uma trena 58

4.10.4. Usando uma Lanterna 60

4.11. MARCANDO A PONTUAÇÃO 63

4.12. TIE BREAK 64

4.13. ENCERRANDO UM JOGO 65

5. PROCEDIMENTOS DO ÁRBITRO DE LINHA 68

6. PROCEDIMENTOS DO MARCADOR 72

7. PROCEDIMENTOS DO RESPONSÁVEL PELA CÂMARA DE CHAMADA 75

8. ANEXOS 79

Anexo 1. Material da arbitragem. 79

Anexo 2. Informações de tempo de Jogo e falas do marcador. 80

Anexo 3. Gestos Oficiais. 81

Anexo 4. Folha para cartão amarelo. 91

Anexo 5. Quadro para auxílio dos árbitros/marcador. 92

Anexo 6. Quadro para materiais reprovados. 93

Anexo 7. Súmula com Tie Break da divisão Individual com penalização. 94

Anexo 8. Súmula com W.O. 95

Anexo 9. Súmula da divisão de Pares e Equipes com substituição 96

1. MONTAGEM DO ESPAÇO DE COMPETIÇÃO

1.1. ORIENTAÇÕES GERAIS

1.1.1. Reúnam a equipe designada de arbitragem no horário marcado para a organização das quadras no espaço e layout indicado pelo Delegado Técnico (TD) ao Árbitro Chefe (HR), Assistente do Árbitro Chefe (AHR) ou responsável da organização (ANDE) para montagem.

1.1.2. Solicite as maletas de materiais disponibilizadas pela organização (ANDE). Verifiquem, selecionem e organizem os itens essenciais para a montagem, tais como:

- fita métrica grande (acima de 25 m);
- fitas crepe grossa (4 cm – 7 cm);
- fitas crepe fina (1.9 cm – 2.6 cm);
- estilete;
- quadrado de madeira (molde);
- canetas ou canetões.

1.1.3. Observem o local indicado de onde devem ser montadas as quadras e retirem os empecilhos do espaço.

1.1.4. O HR e/ou AHR formarão a equipe de trabalho, designando:

- **ÁRBITROS DE MARCAÇÕES:** Dois árbitros com a fita métrica grande para realizar as medições e um árbitro com a caneta e/ou canetão para realizar as marcações.
- **ÁRBITROS DE FITA:** Dois árbitros para colar as fitas grossas de acordo com as marcações. Dois árbitros para colar as fitas finas de acordo com as marcações.

- **ÁRBITROS DE QUADRADO:** Dois árbitros para medir o quadrado e colar as fitas do quadrado.
- **ÁRBITROS PARA MONTAGEM DA CÂMARA DE CHAMADA:** Dois árbitros para organizar o espaço da câmara de chamada, verificar os equipamentos de checagem, montar box de aferição da calha, organizar as mesas da checagem e testar kits de bocha.
- **ÁRBITROS PARA ORGANIZAÇÃO DOS PLACARES:** Dois árbitros para separar e testar os placares, identificar as tomadas e cabos de energia.
- **ÁRBITROS PARA MONTAGEM E ORGANIZAÇÃO DOS SEPARADORES (PRISMAS):** montar e organizar os separadores de quadra e os delimitadores de área de competição. A quantidade de árbitros será definida pelo HR na reunião inicial.

1.2. CÂMARA DE CHAMADA

1.2.1. Verifique junto ao HR/AHR ou ao responsável pela organização, o layout do local destinado para a Câmara de Chamada.

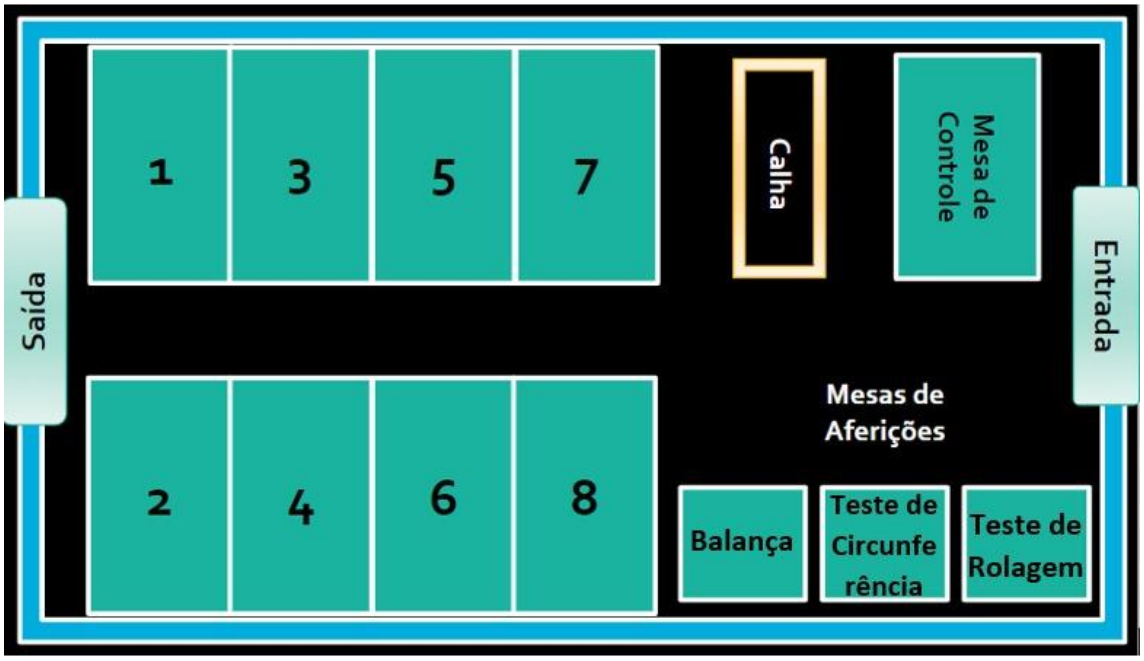

Figura 1. Exemplo de layout para câmara de chamada.

1.2.2. Organize os itens que serão utilizados na Câmara de Chamada. São eles:

- **Para entrada da câmara de chamada:** Mesa, toalha de mesa, cadeira, relógio oficial da organização e placa indicativa de entrada.
- **Para organização interna:** Mesas, toalhas de mesa para colocação dos Testes de Aferição de Material (se possível, uma mesa separada para cada teste – Rampa, circunferência e pesagem), placas com as numerações das quadras e cadeiras de apoio para técnicos/assistentes desportivos (AD) (duas cadeiras por quadra).
- **Para finalizar:** Divisórias para isolar o ambiente, corrente (plástica) e pedestais, ou outro material disponibilizado pela equipe da ANDE ou equipe organizadora do evento para fechar a entrada/saída da Câmara de Chamada.

1.2.3. Ao lado das mesas de medição, marque com fita fina no piso um "box" (1m X 2,5m) para as aferições de calha.

1.2.4. Após posicionar os materiais, meça o restante do espaço e divida-o igualmente, de acordo com a quantidade de quadras de jogo. Marque essas divisões com fitas no piso. Identifique cada espaço com o número da quadra correspondente.

1.2.5. Delimite a Câmara de Chamada com as divisórias, para entrada e saída utilizar os pedestais e corrente (plástica), ou outro material disponibilizado pela equipe da ANDE ou equipe organizadora do evento.

1.2.6. Confira se há disponível na entrada da Câmara de Chamada um ponto de energia para ligar o relógio oficial da competição (posicionado de forma visível), um possível computador, etc. Se necessário, fixe o cabo de energia ao piso com a utilização de fitas grossas.

1.2.7. Após finalizar a montagem da Câmara de Chamada, separe o material disponibilizado pela Organização que será utilizado na competição e que deverá estar na Câmara de Chamada:

- Kits de bolas de Bocha (1 kit de cada especificação – Bolas macias, médias e duras);
- Pranchetas;
- Canetas;
- Cartões amarelo e vermelho;
- Fita crepe (grossa e fina);
- Alfinetes para prender numeração de atletas e assistentes;
- Adesivos para identificação das cores de cada jogador (azuis e vermelhos);
- Adesivos para identificar as rampas (calhas e extensões) que passaram por checagem e foram aprovados;
- Folhas de anotações (cartões e bolas reprovadas) – Fixar em local apropriado, designado pelo HR ou AHR;
- Sacos plásticos e caixa plástica para guardar possíveis bolas reprovadas;
- Roll Test (teste de rolagem), Teste de Circunferência, balança e régua.

1.2.8. Posicione os materiais de aferição sobre as mesas de forma que fiquem na seguinte ordem: Roll Test (teste de rolagem), Teste de Circunferência e Balança. A régua deverá ficar próxima ao box de aferição.

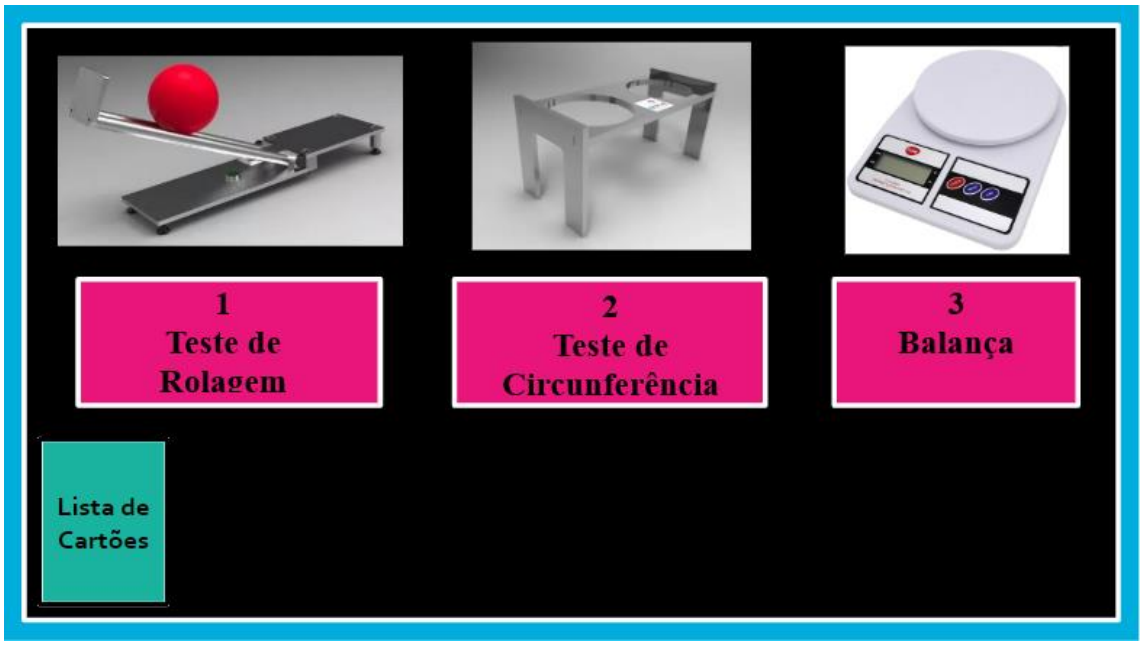

Figura 2. Ordem dos materiais de aferição.

1.2.9. Todos esses materiais devem ser guardados de forma organizada, abaixo da mesa de aferição ou em local indicado pelo HR/AHR, todos os dias após a saída dos atletas da câmara de chamada para a última rodada.

1.3. QUADRA PRINCIPAL

1.3.1. A marcação das quadras de jogo se dará na seguinte sequência:

1.3.1.1. RETÂNGULO MAIOR

- Após a orientação do HR/AHR ou responsável da ANDE, os ÁRBITROS DE MARCAÇÃO, com a fita métrica de 50 m irão marcar o retângulo grande medindo toda extensão horizontal e vertical, de uma extremidade a outra do local, delimitando assim as medidas de um grande retângulo, que chamaremos de linhas de referência. O ÁRBITRO COM A CANETA irá marcar os 4 pontos conforme figura 3.

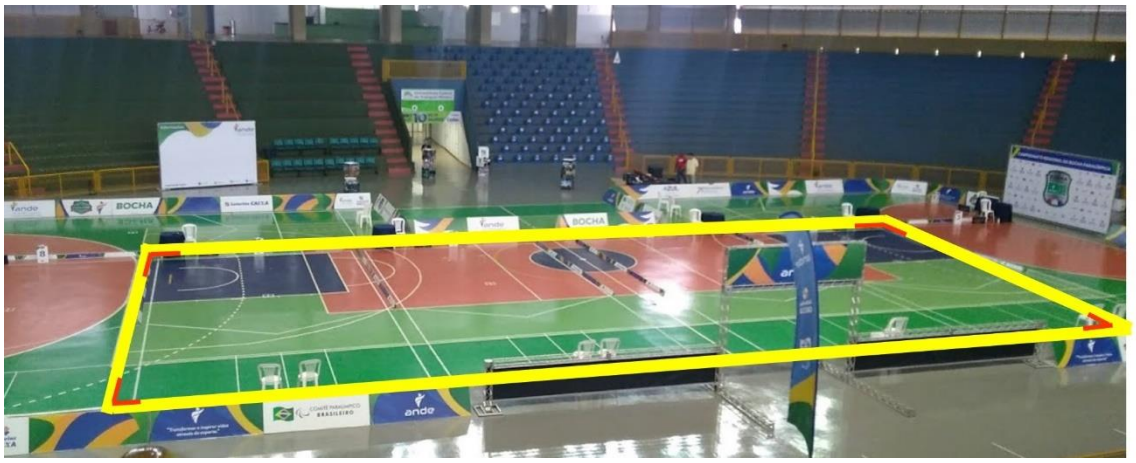

Figura 3. Retângulo maior com linhas de referência.

1.3.1.2. Os ÁRBITROS DE FITA deverão fechar o retângulo maior na seguinte sequência:

- Linha do fundo dos boxes
- Lateral esquerda
- Linha do fundo das quadras
- Lateral direita

NOTA: colocar a fita de modo firme, não tensionando ou esticando a fita, porém não a deixe com dobras ou frouxa demais.

1.3.2. DEMARCAÇÃO DAS QUADRAS

1.3.2.1. Os ÁRBITROS DE MARCAÇÃO irão conferir as medidas do retângulo de referência (figura 3), para depois marcar na fita crepe as medidas das quadras (figura 4).

NOTA: Essas demarcações são realizadas a caneta na fita crepe já fixada anteriormente, orienta-se utilizar uma seta para indicar qual lado a fita crepe grossa deverá ser fixada conforme exemplo na figura 5.

1.3.2.1. Os ÁRBITROS DE MARCAÇÃO deverão seguir a seguinte sequência de marcação das fitas:

NA LINHA DO FUNDO DOS BOXES E NA LINHA DE FUNDO DA QUADRA:

- 3m (no meio dos 6m),
- A cada 6m (representando o tamanho da quadra)
- Considere o espaço determinado pelo HR entre as quadras.

Repita este processo até completar as quantidades de quadras solicitadas.

NOTA: O árbitro com a caneta deverá anotar em todas as marcações o que ela significa (ex: 3m, 6m, no intervalo entre as quadras faz-se as setas |-> <-|).

1.3.2.2. Os ÁRBITROS DE FITA fecharão a lateral das quadras na sequência;

Figura 4. Processos de marcações.

1.3.3. Os ÁRBITROS DE MARCAÇÃO marcarão as duas laterais com as seguintes medidas:

LATERAIS:

- em 2,5m (linha frontal do box),
- em 5,5m (linha V)
- em 7,5m (linha de referência do quadrado)

1.3.3.1. Os ÁRBITROS DE FITA puxarão uma única fita de linha frontal do box, considerando o retângulo maior;

1.3.4. Os ÁRBITROS DE MARCAÇÃO marcarão a "linha de meio" da quadra com as seguintes medidas:

- em 2,5m (conferir linha frontal do box),
- em 4m (Ponta da linha V)
- em 7,5m (meio do quadrado)

1.3.5. Os ÁRBITROS DE FITA fecharão a linha V;
NOTA: A fita crepe a ser colocada na linha V deverá ser colocada, conforme setas indicadas na Figura 5.

1.3.6. Os ÁRBITROS DE MARCAÇÃO marcarão os boxes na linha de fundo e na linha frontal dos boxes com a seguintes medidas:

- EM COMPETIÇÕES INDIVIDUAIS: os boxes centrais 3 e 4 nas medidas de 2m, 3m e 4m.
- EM COMPETIÇÕES COM PARES E EQUIPES: todos os seis boxes (1m, 2m, 3m, 4m, 5m).

1.3.6.1. Os ÁRBITROS DE FITA fecharão os boxes;
NOTA: A fita crepe mais fina delimita os boxes e deve ser colocada no meio da marcação (Figura 5).

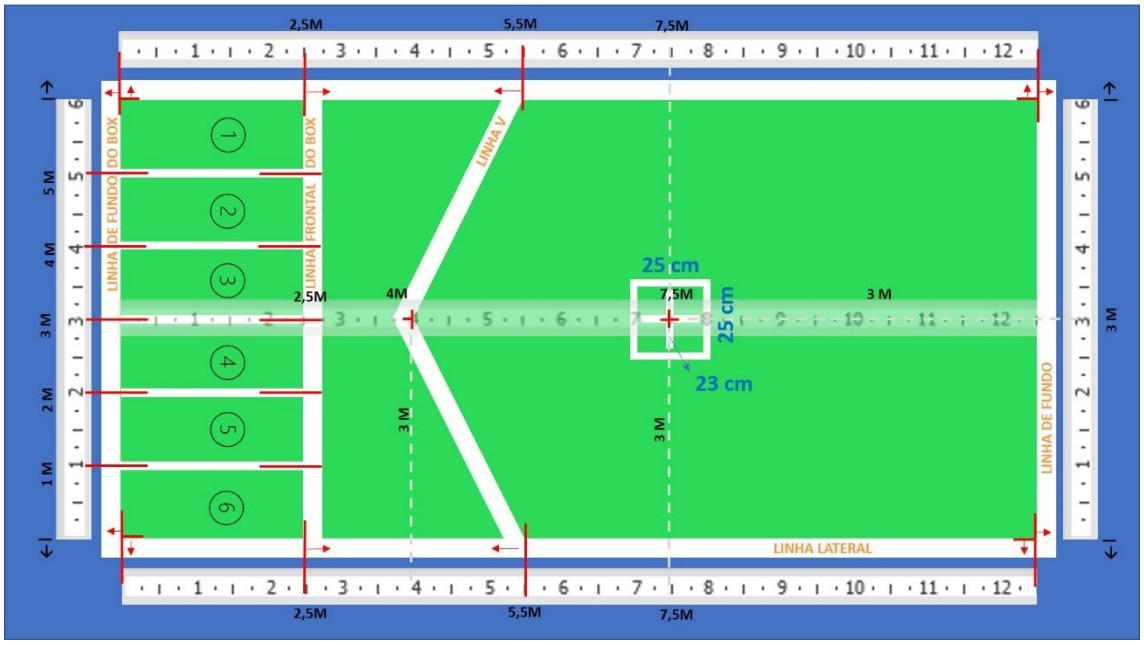

Figura 5. Quadra completa e suas marcações.

1.3.7. Após a marcação da "linha do meio" os ÁRBITROS DE QUADRADO poderão iniciar a marcação do quadrado na quadra, como segue:

1.3.7.1. Utilize o quadrado de madeira (molde) padronizado da competição, que otimiza o procedimento.

1.3.7.2. Posicione o centro do molde na demarcação centralizada horizontalmente e verticalmente, na qual se obteve os 7,5m da "linha do meio" e 3m de uma lateral a outra da quadra, realizado anteriormente.

1.3.7.3. Alinhar de forma que fique o mais centralizado possível, respeitando as medidas descritas acima e conforme figura 6.

1.3.7.4. Fixar a fita fina ao redor dos quatro lados do quadrado.

1.3.7.5. Marcar em suas laterais na fita já colocada com uma caneta onde estará sinalizado no molde de madeira que representará a metade de cada lado do quadrado (12,5 cm).

1.3.7.6. Retire o molde de madeira e finalize posicionando uma fita no meio das marcações, formando uma cruz de 23 cm no interior do quadrado, sem encostar nas laterais (Figura 6).

1.3.7.7. Caso não haja o molde, utilizar uma fita métrica pequena ou uma régua para realizar as demarcações do quadrado.

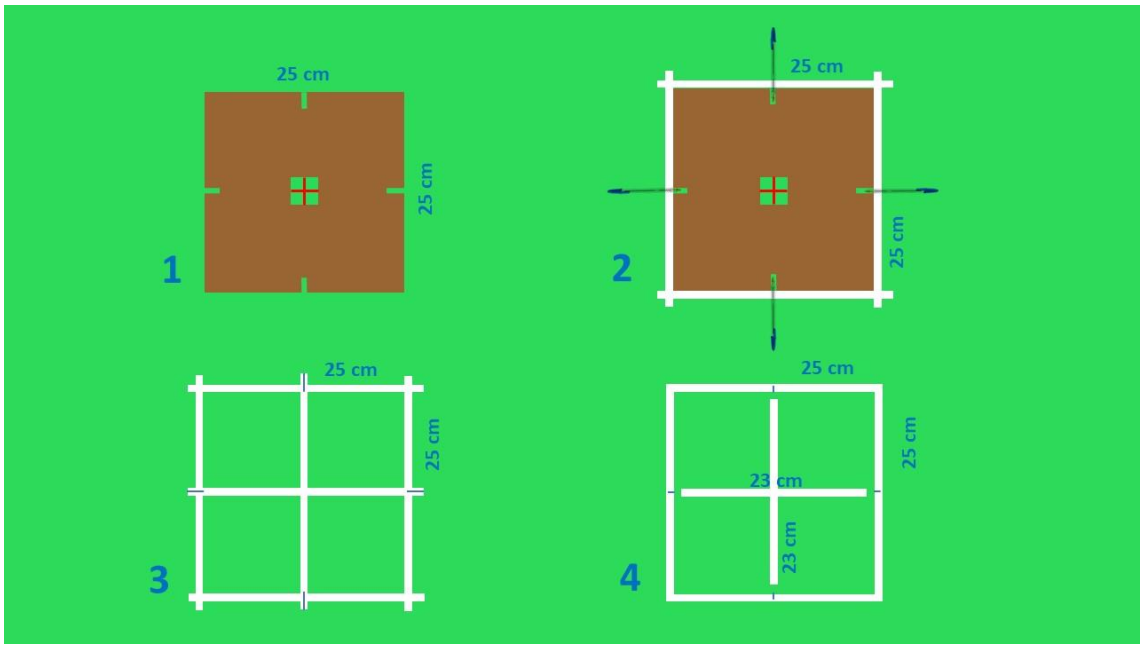

Figura 6. Sequência de formação do quadrado.

1.3.8. Para finalizar a marcação das quadras, O ÁRBITRO DE FITA utilizará um estilete para retirar todas as sobras de fita crepe de todas as marcações realizadas em quadra, certifique-se que não há pedaços de fita excedendo as medidas.

1.3.8. Por fim, o HR ou o AHR deverá verificar e conferir todas as quadras.

Figura 7. Quadras Finalizadas.

1.4. ÁRBITOS DE ORGANIZAÇÃO DOS PLACARES DA ÁREA DE COMPETIÇÃO

1.4.1. Verifique o funcionamento de todos os placares disponíveis e seus respectivos controles. Para isso, identifique o número de cada um deles (placar e controle devem possuir o mesmo número) e conecte-os a energia.

1.4.2. Separe a quantidade de placares e respectivos controles conforme a necessidade do número de quadras. Os demais placares, deixem separados próximo à mesa de controle ou no local designado pelo HR/AHR/Organização.

1.4.3. Identifique os pontos de energia elétrica mais próximos disponíveis no espaço, para colocar as extensões de forma que tenham duas entradas de energia no fundo de cada quadra.

1.4.4. Posicione um placar e um controle em cada quadra (verifique junto ao HR/AHR ou à organização, o local de cada placar nas quadras).

1.4.5. Cubra os fios aparentes com fita grossa.

1.5. ÁRBITROS DE MONTAGEM E ORGANIZAÇÃO DOS MATERIAIS

1.5.1. Distribua uma mesa, uma toalha de mesa e uma cadeira para cada quadra, posicionando-as de maneira que não obstrua o placar.

1.5.2. Distribua duas cadeiras por quadra para utilização dos AD dos atletas (BC1 e BC4 que utilizam os pés para o lançamento), atrás do box.

1.5.3. Em caso de jogos de pares/equipes colocar mais quatro cadeiras no fundo da quadra, próximo aos placares, para técnicos e AD.

1.5.4. Deixar sobre a mesa os seguintes materiais:

- Caneta
- Kits de arbitragem: cartões (vermelho e amarelo) trena e raquete (Anexo 1).

1.5.5. Fixar na mesa informações de tempo de jogo de cada classe (Anexo 2).

2. PROCEDIMENTOS DE ARBITRAGEM

2.1. CÂMARA DE CHAMADA

2.1.1. Antes de entrar na câmara de chamada saiba em qual quadra você está designado, quem serão seus companheiros em quadra (árbitro de linha e marcador) e quais serão os atletas do seu jogo (geralmente afixado na entrada da câmara de chamada ou na sala da arbitragem).

2.1.2. Lembre-se de seus materiais de trabalho, conforme anexo 1 (raquete, compasso grande e pequeno, trena, lanterna, escalímetro, caneta, folha de controle de jogos e moeda), o HR deverá aprovar o material no início do torneio. A folha de controle de jogos servirá para escrever dados sobre a partida (data, hora, quadra, divisão, classe, número do atleta e seu clube) e para informar seu *logbook*, ao término da competição. (Anexo 5)

2.1.3. Esteja em local próprio determinado pelo HR próximo câmara de chamada, no mínimo 5 minutos antes que ela feche, se estiver em quadra neste momento, não se preocupe! No entanto, ao encerrar sua partida, vá imediatamente para a câmara de chamada e assuma seu lugar. **CHEGUE CEDO**. Mantenha a postura profissional evite brincadeiras e aglomeração neste local.

2.1.4. Caso você esteja em duas partidas seguidas, assim que encerrar sua partida, de prontidão se apresente na câmara de chamada novamente (caso haja necessidade, comunique ao HR e vá ao banheiro ou se reidrate); caso você esteja de "folga" na rodada, auxilie na entrada da câmara de chamada e pergunte ao HR no que pode ser útil.

2.1.5. Cumprimente o responsável pela câmera de chamada, pegue a súmula correspondente ao seu jogo designado e certifique-se de que seus atletas estejam dentro da câmara de chamada com equipamento apropriado. Caso alguma informação esteja em desacordo na súmula (data, nome, número, classe, clube do atleta e a quadra), procure imediatamente o AHR ou HR. Em caso de W.O. comunique o AHR ou HR e preencha a súmula adequadamente, conforme anexo 8.

2.1.6. Entre na câmara de chamada e localize seus atletas, apresente-se a eles, aos AD e aos treinadores.

2.1.7. Verifique se sua quadra foi selecionada para checagem aleatória. Confira também se o número do atleta está à frente e o do AD nas costas (confira regra 8.3 e 8.9).

2.1.8. Pergunte quem são os capitães para os jogos de pares e equipes. No caso de súmula impressa, preencha-a com tais informações no lugar indicado. Verifique se estão claramente identificados os capitães com a letra "C".

2.1.9. Pergunte aos atletas se eles estão prontos para o lançamento da moeda.

2.1.10. Apresente os lados da moeda para os atletas, identificando de forma clara e questionando a sua escolha.

2.1.11. Realize o procedimento de forma dinâmica. Lance a moeda ao ar fazendo com que ela gire.

2.1.12. Mostre o resultado do lançamento da moeda para ambos os capitães/atletas.

2.1.13. O vencedor do lançamento da moeda escolhe a cor da bola que vai jogar, identifique na súmula a cor da bola do atleta com adesivo correspondente (vermelho e azul) ou escreva a cor.

2.1.14. Verifique se o número de bolas de Bocha e se o número de pessoas permitidas dentro da câmara de chamada está correto (Regra 8.2).

2.1.15. Caso o atleta possua luva ou qualquer outro dispositivo para jogar que não constem na regra, verifique se possui aprovação do uso deste informado na lista disponibilizada pelos classificadores e anexada na câmara de chamada.

2.1.16. Pergunte aos atletas como eles irão se comunicar com você sobre pontuação e medição, além disso, confira se os atletas necessitam de ajuda para ir ver o jogo. Estabeleça toda sua comunicação com o atleta (anexo 3 - gestos/sinais).

2.1.17. Pergunte aos atletas sobre os procedimentos de rotina que ele e seu AD costumam fazer, como por exemplo: arredondar a bola, estabilizar a cadeira, limpar o rosto, entre outros. Verifique como o atleta se comunica com o seu AD em situações como: pedir a bola, mudar a direção da cadeira ou em caso de BC3 indicar para qual lado deve direcionar a calha.

2.1.18. Diga aos jogadores do BC3 e seus AD que suas calhas serão verificadas em quadra antes do aquecimento, para ver se encosta no chão.

2.1.19. Marque na súmula, no local designado, os atletas que irão iniciar os jogos de pares e equipes, e quem será(ão) o(s) substituto(s).

2.1.20. Pergunte aos atletas se eles têm alguma dúvida ou se querem estabelecer algum acordo.

2.1.21. Caso a sua quadra tenha sido selecionada para a checagem aleatória, preferencialmente, o árbitro principal com auxílio de outro árbitro a farão conforme descrito no item 3.

2.1.22. A ANDE ou equipe organizadora local deverá disponibilizar kits de bolas dentro ou próximo da câmera de chamada. Os atletas poderão utilizar algumas das bolas da competição ou todo kit, se necessário. Se forem utilizadas bolas da competição, apenas as bolas que estão sendo utilizadas são retiradas para a quadra.

NOTA: Se uma bola for retirada do kit, o restante do kit é deixado na área designada e determinada pelo HR com um papel contendo informações sobre o nome e número do atleta, país ou clube, o número de bolas emprestado do conjunto, e o nome do árbitro. Não esquecer de pegar as bolas emprestadas da organização ao término da partida e devolvê-la(s) ao respectivo kit.

2.1.23. Combine com o árbitro de linha sobre os sinais de comunicação que deverão ser utilizados em quadra e qualquer outra informação sobre como alertá-lo se houver algum problema. Fale sobre: recolhimento das bolas entre os parciais, bem como sua prontidão para levar os atletas durante o jogo, caso necessário. Acorde com o marcador, para solicitar clareza nos indicativos, de 1 minuto, 30 segundos, 10 segundos e tempo esgotado durante as parciais e 15 segundos e tempo esgotado entre os parciais, ou qualquer outro ponto que caiba esclarecimento. Se o árbitro de linha ou o marcador não estejam na câmara de chamada, fale com eles quando chegar em quadra. Cabe ressaltar que os combinados sobre gestos entre os

árbitros, devem ser feitos de modo a não serem entendido pelos atletas nem comissão técnica.

2.1.24. Certifique-se de que todos os atletas e seus equipamentos estão prontos e você tem assistência suficiente para dirigir-se a quadra. Avise o responsável da câmara de chamada se você precisar de ajuda com os atletas ou materiais para entrar em quadra. Orienta-se que os árbitros não carreguem as calhas (rampas), nem ponteiras de lançamento, apenas materiais adicionais, como extensões, mochilas, bancos, kit de bolas. Ao chegar na quadra, pergunte ao atleta ou AD, quais materiais que podem ser levados e organizados próximo ao marcador.

LEMBRETES

- Os atletas estão autorizados a examinar as bolas do adversário antes OU depois do lançamento da moeda (regra 8.11).

- Uma vez dentro da câmara de chamada, atletas, treinadores e AD não podem sair. Se eles fazem, não podem voltar nem participar no jogo (regra 8.5). Se houver um atraso no cronograma, o HR ou o TD pode concordar com um pedido de uso do banheiro (regra 8.13). Se alguma destas situações ocorrer em sua partida, informe ao HR.

- Caso não haja checagem de equipamentos na sua quadra, se posicione em frente ao seu box (de frente para os atletas) lembre-se que alguns atletas têm dificuldades de comunicação, portanto, estar direcionado para eles demonstra respeito e atenção. Evite conversas desnecessárias com atletas ou integrantes da equipe, lembre-se que os atletas estão em processo de concentração para a partida. Evite também conversa com demais árbitros de outras quadras – você também precisa estar concentrado.

- Esteja preparado caso um árbitro se atrasar em quadra, ou ocorrer algum incidente, você pode ser solicitado pelo HR para cobrir os procedimentos de câmera de chamada do árbitro. Atente-se à escala, mesmo que você não seja o árbitro principal da partida, você precisa estar disponível em local determinado pelo HR.

3. CHECAGEM ALEATÓRIA

Preferencialmente, o árbitro principal com auxílio de outro árbitro, farão a checagem aleatória. Caso ocorra a violação, o árbitro deve mostrar o cartão amarelo ao atleta em questão, e inserir a violação na súmula. Cabe ressaltar que o árbitro deverá anotar esta ação na lista de cartões e inserir na lista de observações (materiais) afixadas na câmara de chamada.

Para todos os testes a seguir o AHR e o HR só devem repetir algum deles se achar que algum procedimento não foi realizado de forma correta.

3.1. TESTE DE ROLAGEM DA BOLA

3.1.1. Antes de iniciar os procedimentos, certifique-se que ambos os atletas/capitães e/ou técnicos e/ou assistentes desportivos, estejam bem posicionados e acompanhando toda a checagem.

3.1.2. Em checagem de jogos da divisão pares e equipes, peça aos atletas/capitães e/ou técnicos e/ou assistentes desportivos que identifique o equipamento e as bolas de cada atleta, pois se um item for reprovado, pode ser associado a violação corretamente ao atleta (consulte a regra 9.7).

3.1.3. O teste de rolagem de bolas será realizado conforme especificado na Regra 4.7.2.3. O procedimento ideal para o cumprimento desta regra será o seguinte:

3.1.4. Antes do árbitro realizar o teste deverá verificar se o equipamento está no nível, caso não esteja, ajustar os pés abaixo até o nível ficar centralizado.

3.1.5. O árbitro orientará o atleta ou o assistente ou o técnico que ele pode arredondar as bolas antes de entregar na palma da sua mão. Assim, o árbitro pegará a bola colocada na sua mão em formato de concha (a bola permanece na palma da mão onde foi colocada, não transfira a bola para sua outra mão) e de forma muito suave, vire a sua mão em forma de concha para acomodar a bola no topo da rampa com os dedos apontados para baixo. Certifique-se de que seus dedos não bloqueiam a visão do atleta para a bola contra a placa de partida no topo da rampa.

Figura 8. Posicionamento da mão para segurar a bola no momento do teste de rolagem.

3.1.6. Após a entrega da bola ao árbitro, a mesma não retorna ao atleta/técnico/assistente desportivo até o final da checagem.

3.1.7. A mão livre NÃO toca na bola, nem no dispositivo de teste de rolamento da bola, tampouco na mesa.

3.1.8. O árbitro afastará seus dedos, permitindo que a bola role na rampa impulsionada pelo próprio peso. O árbitro deve frear a bola quando a mesma deixa por completo o dispositivo, para que a mesma não invada o espaço do próximo teste, nem mesmo que a bola caia no chão.

3.1.9. Se a bola falhar na primeira 1ª tentativa, o AHR ou HR será imediatamente chamado para verificação da tentativa seguinte, então passará pela 2ª tentativa e se assim continuar a falhar, passará pela 3ª e última tentativa. Se a bola falhar, o HR ou o AHR deve repetir a avaliação.

3.1.10. A bola é considerada aprovada quando ultrapassar por completo o dispositivo do teste de rolagem.

3.2. TESTE DE CIRCUNFERÊNCIA DE BOLAS

O teste da circunferência de bolas será realizado conforme especificado nas Regras 4.7.1. e 4.7.2.2. 262mm circunferência menor e 278mm circunferência maior. O procedimento para o cumprimento desta regra será o seguinte:

3.2.1 Medida da circunferência menor

3.2.1.1. A bola será gentilmente pega pelos dedos dos árbitros e colocada suavemente na circunferência menor. O árbitro deve colocar sua mão livre abaixo do gabarito de circunferência menor para segurar a bola caso ela caia.

3.2.1.2. Ao colocar a bola no modelo, é contado e considerado como a 1ª tentativa. O árbitro levantará e girará a bola suavemente em mais

1 direção, sendo considerada a 2ª tentativa. A bola deve ser aprovada nas 2 tentativas sem cair.

3.2.1.3. Se a bola for aprovada na primeira 1ª tentativa, cair pelo buraco na 2ª tentativa, deve ser realizada a 3ª tentativa. Considera-se a 3ª tentativa a recolocação da bola no modelo. Se a bola for aprovada na 1ª tentativa e na 2ª tentativa, a bola não será virada uma 3ª vez.

3.2.1.4. Se a bola falhar em qualquer etapa do teste da circunferência menor, o AHR ou HR será imediatamente chamado para verificação da tentativa seguinte. Se a bola falhar, o HR ou o AHR deve repetir a avaliação.

3.2.2. Medida da circunferência maior

3.2.2.1. O árbitro deve colocar sua mão livre abaixo da circunferência maior para pegar a bola que deverá cair pelo orifício.

3.2.2.2. A bola será gentilmente pega pelos dedos do árbitro e colocada na circunferência maior.

3.2.2.3. A bola deverá cair através da circunferência com seu próprio peso.

3.2.2.4. Se a bola cair através da circunferência maior na 1ª tentativa, a bola está aprovada.

3.2.2.5. Se a bola falhar na 1ª tentativa, o árbitro moverá a bola numa nova direção (volta) posicionando-a novamente na circunferência maior. Se a bola falhar na 2ª tentativa, o árbitro repetirá este

procedimento, para permitir que o atleta tenha asseguradas suas 3 tentativas de passar a bola no Teste de Circunferência maior.

3.2.2.6. Se a bola falhar em qualquer etapa do teste da circunferência maior, o AHR ou HR será imediatamente chamado para verificação da tentativa seguinte. Se a bola falhar, o HR ou o AHR deve repetir a avaliação.

3.3. TESTE DE PESO DA BOLA

3.3.1. O teste de peso da bola será realizado conforme especificado nas Regras 4.7.1. e 4.7.2.1. O procedimento para o cumprimento desta regra será o seguinte:

3.3.2. Antes do árbitro realizar o teste deverá verificar se a balança está zerada, caso não esteja, ajustar o equipamento.

3.3.3. A bola deve ser suavemente recolhida nos dedos do árbitro e gentilmente colocada no centro da balança.

3.3.4. Se a bola for aprovada no teste de peso (275 g. +/- 12 g.), nenhuma outra ação é necessária.

3.3.5. Se a bola falhar no teste de peso, a bola deve ser retirada da balança, zerar a escala, recolocá-la gentilmente no centro da balança e voltar a pesar a bola.

3.3.6. Se a bola falhar na 2ª tentativa no teste de peso, a bola está reprovada.

3.3.7. Se a bola falhar em qualquer etapa do teste de peso da bola, o AHR ou HR será imediatamente chamado para verificação da tentativa seguinte. Se a bola falhar, o HR ou o AHR deve repetir a avaliação.

3.4. TESTE DE DISPOSITIVOS AUXILIARES (TESTE DE CALHA)

3.4.1. O árbitro seguirá os procedimentos previstos na Regra 5.

3.4.2. O AD/técnico irá estender completamente todas as peças ajustáveis (tais como a base, o suporte de calha e os acessórios que se encaixam).

3.4.3. O atleta/AD/técnico irá colocar a calha de lado para conferir se ela se encaixa dentro da medida de 2,5m x 1m.

3.4.4. Se a calha se encaixar diagonalmente de canto a canto do box, mas o suporte/base puderem ser movidas para cima de 0 - 90 graus de ângulo, a calha deve ser medida e encaixada no box nestas posições. Isto é para garantir que não haja uma vantagem injusta para um atleta de usar uma calha mais alta.

3.4.5. O AD/técnico deve colocar todos os acessórios, incluindo qualquer equipamento que utilize adicional na calha para o lançamento da bola, deixando-a em sua extensão máxima com todos as partes que se encaixam, independentemente se o atleta utilize todos as partes que se encaixam ao mesmo tempo.

3.4.6. Calhas que passarem no teste devem ter um adesivo colocado em cada peça, no lado direito (o lado direito do atleta enquanto usa a rampa).

3.4.7. Caso exista alguma dúvida sobre o procedimento ou sobre o funcionamento das calhas e suas partes, o árbitro, deverá chamar o AHR ou HR.

3.4.8. Uma calha reprovada deve ser anotada no quadro de materiais reprovados (Anexo 6). Se o atleta fizer ajustes na rampa, a mesma deverá ser medida novamente antes de ser permitido o seu uso na competição. Caso a calha não seja aprovada após nova aferição o atleta não será autorizado a entrar em quadra.

3.5. TESTE DE ALTURA DA CADEIRA

3.5.1. Cadeiras devem ser aferidas, utilizando uma régua com o mínimo de 66cm.

3.5.2. A aferição deve partir do chão até onde a nádega do atleta está em contato com a almofada do assento, exceto a classe BC3 onde a altura é livre.

3.5.3. Caso exista alguma dúvida sobre o procedimento, o árbitro, deverá chamar o AHR ou HR.

4. PROCEDIMENTOS EM QUADRA

4.1. ENTRANDO EM QUADRA

4.1.1. Após certificar que todos os atletas e seus equipamentos estão prontos e você tem assistência suficiente para dirigir-se a quadra, (caso necessite de auxílio, avisar ao responsável da câmara de chamada antes) perfile e aguarde assim anunciar o seu jogo para adentrar em quadra.

4.1.2. Acompanhe os atletas até a quadra (Árbitro, lado vermelho, lado azul, árbitro de linha e marcador.)
Nota: Caso não tenha necessidade, os marcadores devem iniciar em sua quadra.

Figura 9. Entrada em quadra.

4.1.3. Convide-os a se posicionar dentro do box correto (individual, pares e equipes). Veja as figuras 10, 11, 12 e 13.

Figura 10. Árbitro convidando os atletas a se posicionarem dentro do box em jogo de divisão individual.

Figura 11. Árbitro convidando os atletas a se posicionarem dentro do box em jogo de divisão de pares.

Figura 12. Árbitro convidando os atletas a se posicionarem dentro do box em jogo de divisão de equipes.

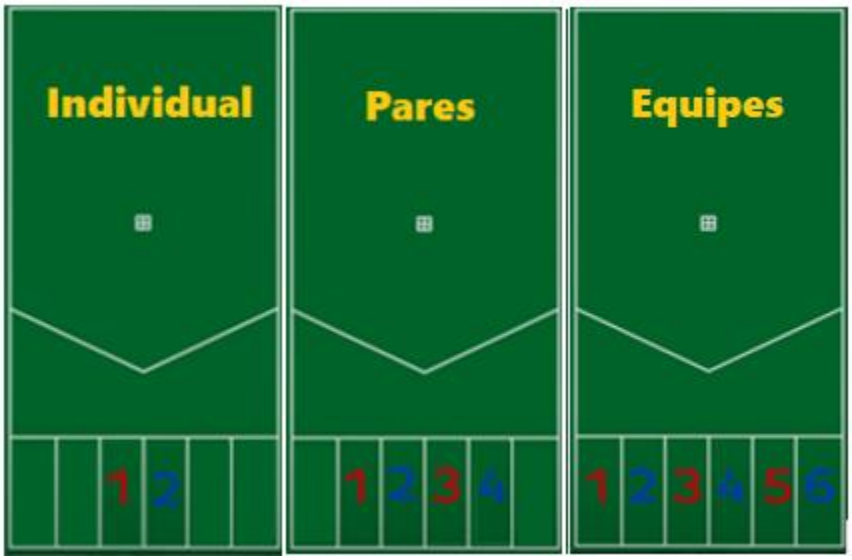

Figura 13. Posições dos jogadores nas divisões: individual, pares e equipes.

4.1.4. Após posicionamento em quadra, independente da divisão, guarde os materiais, não utilizados pelos atletas, próximo ao marcador. Em jogos de pares e equipes observe se os reservas e técnicos estejam a postos no fim da quadra, próximos à mesa de pontuação. Certifique-se de que qualquer violação verificada na câmara de chamada tenha sido inserida no sistema.

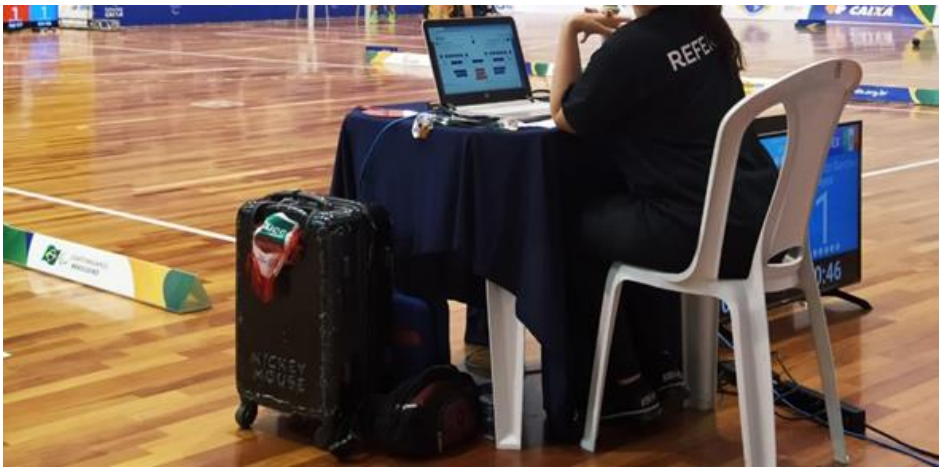

Figura 14. Materiais não utilizados dispostos no fundo da quadra próximo ao marcador.

4.1.5. Em jogos de pares e equipes, recolha as bolas dos reservas e deixe-as sobre a mesa de pontuação

Figura 15. Árbitro solicitando as bolas dos atletas reservas e colocando-as sobre a mesa do marcador.

4.1.6. Verifique com o marcador para preparar para 2 minutos de aquecimento.

4.1.7. Conforme você se afasta da mesa de pontuação, observe se a quadra está apropriadamente limpa e todas as linhas estão em boas condições. Se não estiverem, informe ao HR.

4.1.8. Verifique se a parte de baixo da calha toca o chão (ou não) quando a calha estiver completamente posicionada para baixo, solicitando para que posicione o mais baixo possível, isto pode ser feito passando um pedaço de papel por baixo da calha.

Figura 16. Verificação do posicionamento mais baixo da calha com um papel.

4.2. INÍCIO DO AQUECIMENTO

4.2.1. Se posicione na ponta da Linha V e aguarde o anúncio para "iniciar o aquecimento".

Figura 17. Posição do árbitro aguardando o início do aquecimento.

4.2.2. Comece o aquecimento usando o gesto de "indicação para jogar as bolas de aquecimento" (Anexo 3) convidando as bolas para a quadra.

4.2.3. Durante o aquecimento: Observe o padrão de lançamento dos atletas e, caso seja necessário, compartilhe qualquer informação com o árbitro de linha enquanto as bolas do aquecimento estão sendo jogada

4.3. TÉRMINO DO AQUECIMENTO

4.3.1. Sinalize o fim do aquecimento e indique para os AD recolherem as bolas, se não houver AD, o árbitro principal e o árbitro de linha recolherão.

4.3.2. Recolha a bola alvo e certifique com os atletas qual é de cada lado.

4.3.3. Posicione a bola alvo não utilizada no local designado próximo ao cronômetro.

Figura 18. Local designado da bola alvo.

4.3.4. Verifique com o marcador para certificar-se de que o cronômetro está correto.

4.3.5. Verifique com o marcador e o árbitro de linha para saber se estão prontos.

4.3.6. Posicione-se sobre a cruz, segurando a raquete com a cor vermelha para cima e a bola alvo, e aguarde o anúncio de início do jogo.

NOTA: Em caso de transmissão do campeonato, ficar sobre a linha V antes do aquecimento e sobre a cruz antes do início do jogo podem sofrer alterações de acordo com o HOC.

Figura 19. Posição do árbitro esperando a liberação do início do parcial.

4.4. COMEÇANDO UM PARCIAL

4.4.1. Apresente e entregue a bola alvo ao atleta, caso tenha AD entregue para o mesmo, então recue para fora da quadra próximo a linha V e a linha lateral, próximo à caixa de "bola morta".

IMPORTANTE: Apenas para atletas BC3: enquanto você está se direcionando ao local apropriado, observe se a calha será movida para esquerda e direita, conforme regra 5.5.

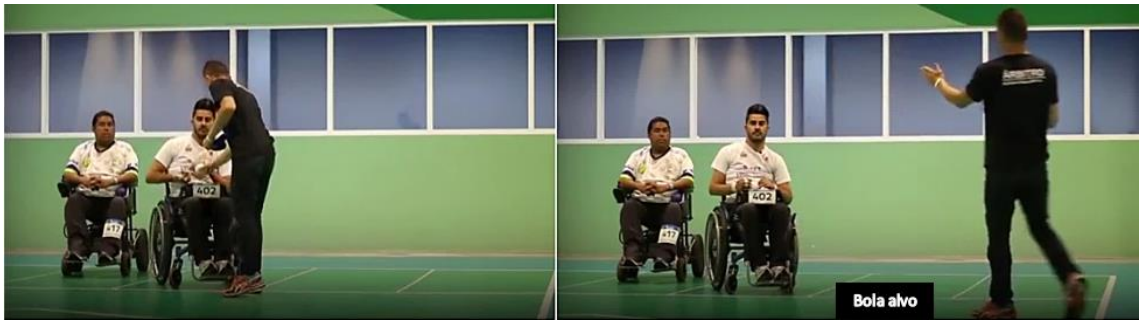

Figura 20. Árbitro apresentando a bola alvo ao atleta/ Gesto referente a "Indicação para lançar a bola alvo".

4.4.2. Faça o gesto de “Indicação para lançar a bola alvo” (Anexo 3) dizendo “bola alvo”.

NOTA: A raquete não é mostrada ao atleta.

4.4.3. Mostre a raquete para o marcador, em jogo BC3 não olhe para o marcador, mantenha sua atenção ao atleta.

Figura 21. Árbitro mostrando a raquete ao marcador.

4.4.4. Certifique-se que o cronômetro foi liberado e está funcionando corretamente. Caso o cronômetro não seja acionado pare o jogo e confira com o marcador. Assim que solucionado prossiga o jogo mostrando a raquete ao atleta e ao marcador.

4.4.5. O árbitro de linha deve estar posicionado do lado oposto do árbitro principal na direção da linha de lançamento

4.5 DURANTE UM PARCIAL

4.5.1. Posicione-se próximo ao jogo (as bolas), entre os atletas e a bola alvo (figura 22 e 23). Use esta posição para:

- Visualizar os atletas;
- Não interferir na visão dos atletas à bola;
- Retrair qualquer bola jogada antes que cause um parcial interrompido;
- Não ser usado como alvo;
- Não atrapalhar a visão do atleta ao cronômetro;
- Não virar as costas para o atleta;

Figura 22. Posicionamento do árbitro durante o parcial.

Figura 23. Posicionamento do árbitro durante o parcial.

4.5.2. Fique imóvel enquanto o atleta está preparando a jogada.

4.5.3. Mantenha o mínimo de movimento em quadra, mas se você precisar mudar sua posição:

- Não atravesse entre as bolas e os atletas
- Mova-se de forma dinâmica e ágil, mas não corra na quadra, caminhe normalmente, não havendo necessidade de caminhar de costas.

4.5.4. O árbitro de linha deverá ficar posicionado no campo de visão do árbitro, podendo transitar entre a lateral da quadra e atrás dos boxes, de forma a ter visão dos atletas, dos AD, das linhas, da comunicação e dos lançamentos, bem como transmitir segurança ao árbitro, principalmente para sinalizar alguma irregularidade de forma clara, objetiva e dinâmica (de acordo com o que foi estabelecido em conversas antes do jogo).

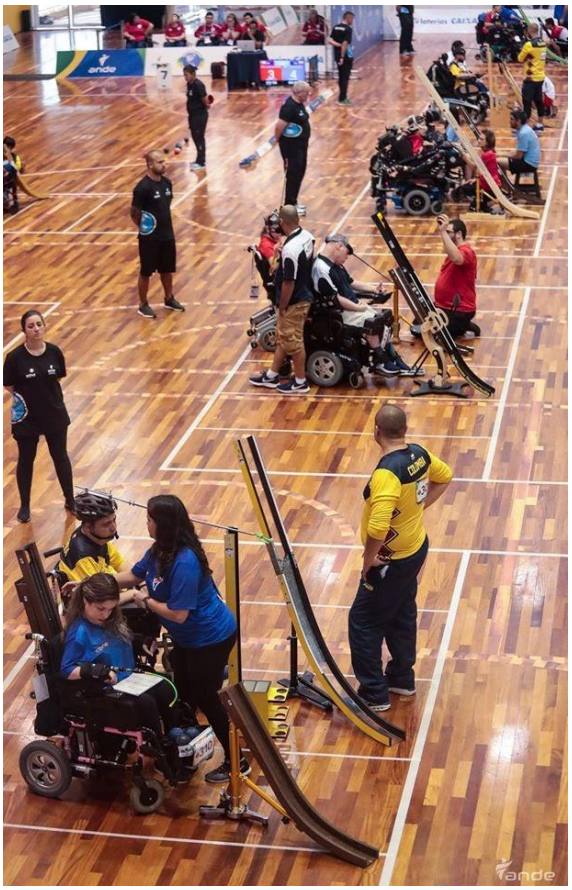

Figura 24. Exemplo de posicionamento do árbitro de linha durante o parcial.

4.5.5. Responda rapidamente a sinais dados pelos atletas, árbitro de linha ou marcador.

4.5.6. Tome decisões prontamente, dando explicações claras e objetivas, explicitando causa e efeito.

4.5.7. Se um atleta discorda do árbitro sobre uma decisão que não seja uma medição e necessite da presença do HR, pare o cronômetro e chame o HR ou AHR para resolver a situação.

IMPORTANTE: Ao chamar o HR/AHR à quadra, eles pedirão ao árbitro que se afaste dos atletas e explique o motivo de ter sido chamado à

quadra. NÃO continue a discutir a situação com os atletas enquanto esperam pelo HR/AHR. Sua total atenção deve ser voltada ao HR/AHR. Uma vez que o HR/AHR ouviu seu relato (mantenha sua explicação breve), ele/a irá se comunicar com os atletas para entender suas versões e opiniões. Novamente, o árbitro de quadra não deve falar com os atletas neste momento. Uma vez que o HR/AHR acredite ter entendido claramente a situação, ele/a tomará sua decisão final e informará ao árbitro e atletas.

Se a situação for sobre uma medição durante um parcial, o tempo não é parado se o atleta solicitar o HR ou o AHR à quadra para a medição.

4.5.8. Se a bola vai para fora dos limites da quadra, anuncie "bola fora" com o gesto específico (Anexo 3).
Se a bola estiver com velocidade a ponto de invadir outra quadra ou ultrapassar os limites da sua quadra (cuidar para a bola não bater em algum obstáculo e retornar a quadra do jogo), o árbitro deve parar a bola preferencialmente com a mão ou com a raquete e então anuncie "bola fora" com o gesto.

4.5.9. Coloque qualquer bola fora na caixa de bola morta rapidamente, mas sem pressa. Não ande entre os atletas e a bola alvo ou vire de costas para os atletas. Peça ao árbitro de linha para recolher a bola se ele/ela estiver próximo a caixa de bola morta. O Comitê de Arbitragem Internacional prefere o uso de caixas de bola morta ao invés de uma área de bola morta, e preferencialmente duas caixas, uma de cada lado da quadra.

4.5.10. Solicite ao árbitro de linha para lhe ajudar com medições longas ou parciais interrompidas, se você estiver em dúvida ou tiver perdido algum acontecimento, faça-o silenciosamente, evitando perder tempo.

4.5.11. Se um atleta escolhe não jogar mais bolas, o mesmo informará ao árbitro, que então, sinalizará ao marcador que deverá parar o tempo. Recolha, faça o gesto oficial e fale "Bola morta", em seguida posicione as bolas não jogadas na caixa de bola morta.

4.5.12. Se um AD, entre as parciais, esquecer de pegar a bola da caixa de bola morta, antes do início do próximo parcial, a bola deve permanecer na caixa pelo restante daquele parcial. O AD/técnico poderá pegar sua bola da caixa de bola morta ao fim do parcial para usar em parciais subsequentes.

4.5.13. Caso um atleta tenha emergência de saúde, poderá solicitar um tempo médico (apenas 1 por partida). (Ver regra 18.) O árbitro deverá anunciar o tempo junto com gesto técnico correspondente (anexo 3). O árbitro é responsável por anotar o tempo transcorrido e solicitar ao marcador o ajuste de 10 minutos no cronômetro.

4.5.14. Caso algum equipamento como por exemplo calha (Regra 5.7) ou cadeira de rodas (Regra 6.2) do atleta quebre durante o jogo o atleta pode solicitar um tempo técnico para ajustes e/ou conserto. O árbitro deverá anunciar o tempo junto com gesto técnico correspondente (anexo 3), anotando o tempo transcorrido (caso esteja no meio do parcial) e solicitar ao marcador o ajuste de 10 minutos no cronômetro. Se existir a necessidade podem ser utilizados materiais que não estejam na área de jogo para o conserto, no entanto os equipamentos danificados não podem ser trocados.

NOTA: Não há tempo técnico na câmara de chamada.

4.6. FINALIZANDO UM PARCIAL QUANDO NÃO HÁ BOLAS DE PENALIZAÇÃO

4.6.1. Após todas as bolas serem jogadas, posicione-se próximo às bolas com os seus pés nitidamente longe delas, não obstrua a visão do atleta para o jogo. Anuncie em alto e bom som e apresente a pontuação do parcial a não ser que uma medição seja necessária para determinar a pontuação final.

NOTA: Siga o padrão de fala, por exemplo: "resultado do parcial, 2 azul" aguarde 3 segundos e se houver concordância diga: "fim do parcial" junto ao gesto oficial.

4.6.2. Se uma medição for necessária para determinar a pontuação final, ou o atleta solicitar uma medição, chame ambos os atletas/capitães na área de jogo para acompanhar a medição (item 4.10).

IMPORTANTE: Se você não estiver certo quanto a pontuação, ou um atleta solicitar que o HR ou o AHR façam a medição, chame-os para confirmar a pontuação. Não fale para o HR ou o AHR qual você acha que seja a pontuação, ele/ela dirá a pontuação final.

Figura 25. Árbitro realizando medição.

4.6.3. Esteja de acordo com os atletas a respeito da pontuação enquanto em quadra e então assegure-se que os atletas retornem aos seus boxes.

4.6.4. Anuncie a pontuação do parcial em alto e bom som, e estando de acordo com os atletas e capitães, faça o gesto de "fim do parcial".

IMPORTANTE: Não é necessário se posicionar na linha V ao fazer isto. No entanto, você pode se aproximar da linha V se você achar mais apropriado (por exemplo, quando os atletas não conseguem ouvir o árbitro claramente, o AD está obstruindo a visão do atleta ou se o atleta precisar de assistência do árbitro para retornar ao seu box após a medição, etc.

Figura 26. Árbitros indicando o resultado do parcial e encerrando-o.

4.6.5. Mostre a pontuação para o marcador e então para os espectadores.

4.6.6. O marcador precisará de um tempo para inserir os resultados e preparar para o próximo parcial. Aguarde "1 minuto" aparecer no cronômetro para prosseguir. Certifique-se que isto esteja no placar ao recolher a bola alvo.

4.6.7. Neste momento o árbitro deverá imediatamente recolher a bola alvo, eleve acima da cabeça, com braço estendido (figura 27) e anuncie "Um minuto". (Ref. 10.7.4)

Figura 27. Anúncio de "Um minuto".

NOTA: O anúncio de "1 minuto" é a chamada para o AD ou técnico entrar na área de jogo. Verifique a súmula as parciais para obter precisão.

4.7. FINALIZANDO UM PARCIAL QUANDO HÁ BOLAS DE PENALIZAÇÃO

4.7.1. Anuncie a pontuação atual aos atletas, certifique-se de que os atletas/capitães concordem com a pontuação. Informe a pontuação ao

marcador e a pontuação será adicionada ao placar. Informe aos atletas que haverá cobrança de penalidade.

NOTA: Siga o padrão de fala, por exemplo: "resultado até o momento, 2 azul" aguarde 3 segundos e se houver concordância diga: "teremos a cobrança da penalidade".

LEMBRETE: Nesse momento os AD não podem olhar nem adentrar para a área de jogo.

4.7.2. O árbitro deve recolher todas as bolas e colocar na caixa de bola morta. O árbitro de linha continua na posição observando os AD e atletas.

LEMBRETE: Em caso de ambos os lados terem bolas de penalidade a serem cobradas, estas devem seguir a ordem que foram cometidas.

4.7.3. Oferte ao atleta todas as bolas de cor para que ele possa escolher a bola que utilizará para cobrar a penalidade.
Em um jogo de pares e equipes o capitão decidirá quem jogará a bola de penalização.
O atleta que jogar a bola de penalização irá escolher uma das bolas de cor.
O árbitro irá segurar esta bola.
Todas as bolas não usadas serão recolocadas na caixa de bola morta.

Figura 28. Bolas de cor sendo ofertadas ao atleta para cobrança de penalidade.

4.7.4. Entregue a bola escolhida ao atleta, se posicione em paralelo a linha lateral próximo a linha V. Mostre a raquete ao atleta e ao marcador dizendo "Um Minuto"
Certifique-se que o atleta BC3 mova a calha para a direita e a esquerda, então olhe o relógio para certificar-se de que o tempo começou.
Se um ponto é marcado, anuncie e use o gesto para indicar o ponto na raquete.
Se um ponto NÃO é marcado, anuncie "não pontuou" e use o gesto de "bola fora", porém não recolha a bola.

4.7.5. Se um ponto foi marcado, o árbitro anuncia "pontuou" e o marcador adicionará um ponto ao placar para aquele parcial.

4.7.6. Posicione-se ao lado da cruz. Anuncie e apresente a pontuação total do parcial na raquete aos atletas e capitães.

4.7.7. Obtenha o acordo de ambos os atletas/capitães.

4.7.8. Uma vez obtido o acordo, o Árbitro anuncia "Fim do Parcial" juntamente com o gesto de "fim do parcial"
Os assistentes de BC3 podem se virar neste momento.

4.7.9. Mostre ao marcador a pontuação total e então aos espectadores.

4.7.10. O marcador precisará de um tempo para inserir os resultados e preparar para o próximo parcial. Aguarde "1 minuto" aparecer no cronômetro para prosseguir. Certifique-se que isto esteja no placar ao recolher a bola de penalização.

4.7.11. O Árbitro imediatamente recolhe a bola de penalização e anuncia "Um minuto". (Ref. 10.7.4).
O anúncio de "1 minuto" é a chamada para o AD ou técnico entrar na área de jogo.
Verifique a súmula entre as parciais para obter precisão.

NOTA: Caso o atleta tenha mais de uma penalidade para ser cobrada, as seis bolas deverão ser apresentadas novamente.

4.8. ENTRE OS PARCIAIS QUANDO O "UM MINUTO COMEÇA"

4.8.1. Os AD/técnicos/reservas podem ir até a quadra.

4.8.2. As bolas são recolhidas pelos AD e técnicos. Na ausência deles, os árbitros recolhem as bolas.
Observe se não há bolas do seu jogo na caixa de bolas mortas. Caso tenha, avise e devolva ao atleta/lado em questão.

NOTA: o árbitro deve certificar-se do placar antes de recolher e devolver as bolas.

4.8.3. Verifique se a súmula está preenchida corretamente.

4.8.4. Após 45 segundos, o marcador diz “quinze (15) segundos”.
O Árbitro deverá recolher a bola alvo e ir na direção dos atletas quando faltarem 15 segundos entre parciais.

4.8.5. Após um minuto, o marcador diz “tempo”, o árbitro aguarda o marcador ajustar o cronômetro, e imediatamente, após isso, entregue a bola alvo ao próximo atleta a iniciar o próximo parcial.

4.8.6. Na divisão de pares é permitido cada lado realizar uma substituição. Na divisão de equipes, é permitido até duas substituições (ver regra 10.16.2). A substituição só pode ser feita entre os parciais e o árbitro deve ser informado. O árbitro deve anunciar a substituição e realizar o gesto correspondente (anexo 3 - gestos oficiais). As substituições não podem atrasar o recomeço do jogo. Uma vez que o atleta foi substituído durante o jogo, ele não pode ser substituído de volta.

LEMBRETE: REVISANDO POSICIONAMENTO EM QUADRA

Iniciando um parcial

Apresente a bola alvo e recue para uma posição fora da quadra perto da linha V e a linha lateral próximo à área de "bola alvo inválida".
Chame a bola alvo para a quadra com um movimento amplo dizendo "bola alvo".
Mostre a raquete ao marcador, mas certifique-se de que os atletas BC3 movam as calhas antes de lançar a bola alvo.

Durante um parcial

Posicione-se próximo ao jogo (as bolas), entre os atletas e a bola alvo (figura 22 e 23). Use esta posição, pois assim:
Você consegue ver os atletas.
Você não está interferindo na visão dos atletas à bola.
Você pode retrair qualquer bola jogada antes que cause um parcial interrompido.
Você não será usado como alvo.
Você não atrapalha a visão do atleta ao relógio.
Fique imóvel enquanto o atleta está preparando a jogada.
Mantenha o movimento em quadra ao mínimo, mas se você precisar mudar sua posição:
Não atravesse entre as bolas e os atletas.
Mova-se de forma ágil, mas não corra na quadra.
Tenha sempre uma posição apropriada em relação ao layout da(s) bola(s) e a situação do jogo.
O árbitro de linha deverá ficar posicionado no campo de visão do árbitro, podendo transitar entre a lateral da quadra e atrás dos boxes.

4.9. MEDIÇÃO

4.9.1. Peça ao seu árbitro de linha ou HR/AHR que te ajude em medições com a trena.

4.9.2. Durante o parcial, meça, quando você enquanto árbitro, não esteja seguro quanto a quem tem a vez de jogar ou sob solicitação de um atleta (desde que seja durante o tempo dele)

4.9.3. No fim do parcial, você pode orientar onde os atletas devem se posicionar enquanto você realiza a(s) medição(ões) de modo que eles sejam capazes de vê-la. Não bloqueie a visão do(s) atleta(s) e tenha cuidado para não interferir em nenhuma bola. Procure ter espaço suficiente para realizar a medição.

4.9.4. Analise a configuração do jogo (posição das bolas) e seja consistente sobre o modo de medir (NUNCA mova as bolas durante um parcial para medir).

4.9.5. Meça desde a bola alvo até a bola de cor, observando o centro da circunferência das bolas.

4.9.6. Meça a bola mais próxima do oponente (em relação a bola alvo) e depois verifique a bola que esteja pontuando.

4.9.7. Não toque nas bolas quando estiver medindo, a não ser que medições adicionais sejam necessárias de modo que seja impossível medir devido ao posicionamento das bolas que estão pontuando. A bola que está pontuando poderá ser removida para fazer medições adicionais de bolas de cor caso: a) você tem a concordância de ambos atletas/capitães para mover as bolas de modo a fazer a medição, b)

você informe claramente aos atletas/capitães a pontuação antes de remover as bolas, c) ponha a raquete no chão com a cor que está pontuando para cima e coloque as bolas removidas sobre este. Apenas remova as bolas que estão pontuando que devem ser movidas para conseguir realizar a medição, não remova todas as bolas que estão pontuando (Figura 33).

4.9.8. Quando for necessário medir a distância entre bolas (ao fim de um parcial), o árbitro DEVE convidar ambos os atletas/capitães para a quadra antes de medir utilizando os gestos/sinais oficiais, de forma clara.

4.9.9. Realize a medição de forma segura e deixe claro quais e quantas bolas estão pontuando. Se mesmo assim, o atleta pedir para o árbitro que meça pela segunda vez, faça. Se o atleta ainda assim não concordar, o HR ou AHR deve ser chamado.

4.10. COMO FAZER MEDIÇÕES

4.10.1. Usando o compasso

4.10.1.1. Certifique-se de que você sabe onde estão as bolas do jogo para que você não as mova quando for realizar a medição.

4.10.1.2. POSIÇÃO DO CORPO: Você deve ficar numa posição estável e segura para medir, de modo que você esteja confortável e não interfira na configuração do jogo.

NOTA: A preferência de posição do corpo é com ambos os joelhos e os antebraços no chão. (Figura 29). Com a aprovação do HR, posições alternativas poderão ser utilizadas. (Figura 30)

Figura 29. Posicionamento padrão e preferencial de medição.

Figura 30. Exemplos de posicionamento alternativo de medição.

4.10.1.3. Comece usando os compassos com abertura ligeiramente maiores que o espaço entre a bola alvo e a bola escolhida a ser medida.

4.10.1.4. Lentamente reduza a abertura do compasso até que caiba entre a bola alvo e a bola de cor escolhida que está sendo medida, tocando a maior circunferência das bolas (parte maior da bola).

4.10.1.5. Analise o posicionamento das bolas, verifique qual bola de cor está pontuando (exemplo: vermelha). Em seguida, meça a bola de cor que não está pontuando mais próxima da bola alvo (exemplo:

azul). Com essa medida (azul), verifique quantas bolas (vermelhas) estão pontuando.

4.10.1.6. Durante todo o processo, sempre tenha o cuidado de não tocar/mover outras bolas ao medir.

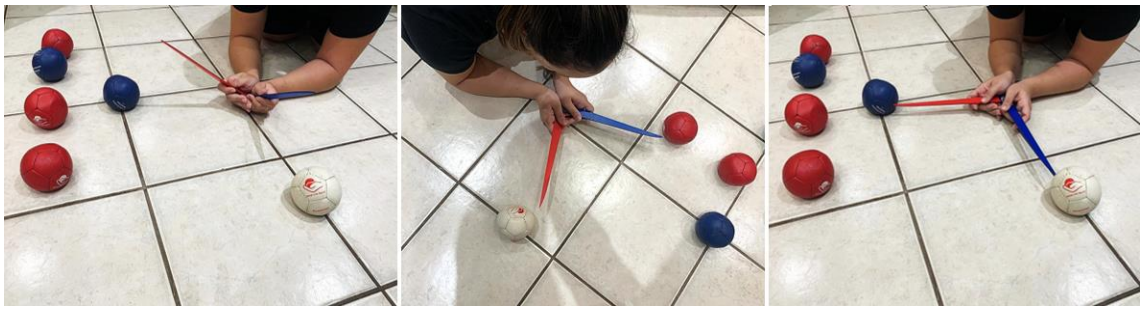

Figura 31. Posicionamento da medição com o compasso grande.

Figura 32. Posicionamento da medição com o compasso pequeno.

4.10.2. Usando uma trena

4.10.2.1. Utilize a trena somente quando o compasso grande não for suficiente para realizar a medição.

4.10.2.2. Posicione o corpo da trena na bola alvo e estenda a trena até a bola de cor que está sendo medida.

4.10.2.3. Peça ajuda ao seu árbitro de linha (ou marcador na ausência do árbitro de linha). Peça-o que pegue a extremidade da fita e a posicione gentilmente na circunferência maior da bola que está sendo medida.

4.10.2.4. Tenha cuidado para não mover a bola.

4.10.2.5. Trave a trena na posição.

4.10.2.6. Gentilmente deslize a extremidade da fita para longe da bola de cor primeiro.

4.10.2.7. Tome cuidado para não derrubar a trena evitando acertar as bolas.

4.10.2.8. Realize a conferência da medida da bola com as demais para confirmar a pontuação ou o lado (cor) mais próxima.

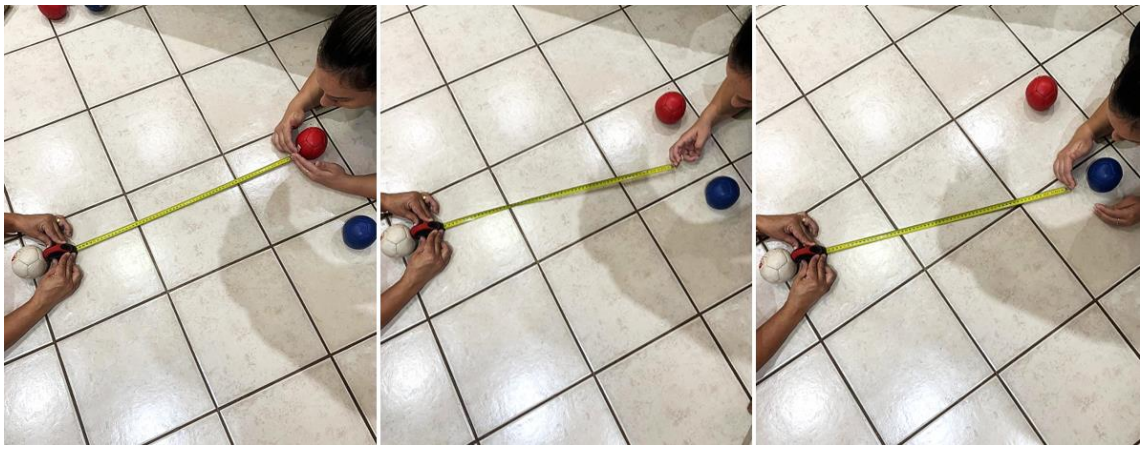

Figura 33. Sequência demonstrativa do uso da trena.

4.10.3. Usando um Escalímetro

4.10.3.1. Posicione o corpo conforme mencionado para medir usando compassos.

4.10.3.2. Primeiro, meça a bola de cor que não está pontuando que você acha que está mais perto da bola alvo e então compare a medida às outras bolas de cor.

4.10.3.3. Comece com a medida menor, depois lentamente vá adicionando mais medidores conforme você mede até que você não consiga colocar mais medidores sem mover as bolas.

Figura 34. Sequência demonstrativa do escalímetro.

4.10.4. Usando uma Lanterna

4.10.4.1. Para medidas extremamente próximas, lanternas são extremamente úteis.

4.10.4.2. Nas medições próximas, você procurará ver se há um espaço/ponto escuro/intervalo no feixe de luz.

4.10.4.3. Você precisará encontrar a melhor posição para direcionar a luz e você pode precisar olhar em várias direções diferentes (por exemplo, do alto, do lado, olhando de baixo das bolas, para cima, etc.).

Figura 35. Procedimento de medição com lanterna.

IMPORTANTE: **PENSE ANTES DE MOVER AS BOLAS,** nunca mova bolas a não ser que seja absolutamente necessário para conseguir realizar a medição. Quando bolas estão extremamente próximas, você pode esbarrar ou mover outra bola no processo de remover uma bola da área de pontuação. Pense... há outro meio de medir sem que tenha que remover a bola?

4.10.4.4. Se você deve remover uma bola que está pontuando para conseguir medir, certifique-se que ambos os atletas/capitães concordem antes de mover a bola. Uma vez que a bola for removida, será difícil recolocá-la exatamente na mesma posição de antes, então certifique-se de que você tem a concordância antes de remover a bola.

4.10.4.5. Coloque sua raquete no chão com a cor da bola que você está removendo para cima.

4.10.4.6. Coloque a bola que você removeu sobre a raquete.

4.10.4.7. Após concordância sobre a pontuação, tente repor as bolas que foram movidas para apreciação dos espectadores e AD.

Figura 36. Procedimento de remoção de bola em mediação.

4.10.5. Para determinar se uma bola está fora dos limites

4.10.5.1. Use sua lanterna e/ou seu escalímetro mais fino.

4.10.5.2. Nunca force um papel ou escalímetro em uma posição.

4.10.5.3. Quando for medir bolas que possam estar sobre a linha limítrofe, posicione o papel ou o escalímetro paralelo à linha e lentamente mova o papel ou o escalímetro até a linha limítrofe até que a cubra e entre no espaço entre a borda da linha próximo ao campo válido de jogo.

4.10.5.4. Se você não conseguir mover o papel ou o escalímetro na posição de cobrir a linha e posicioná-lo na parte interna da linha mais próxima da área de jogo antes de encontrar resistência, a bola está provavelmente tocando a linha e está fora dos limites.

4.10.5.5. Por favor, lembre-se de nunca forçar o papel ou o escalímetro porque você pode mover a bola.

4.11. MARCANDO A PONTUAÇÃO

4.11.1. Não é necessário se posicionar na Linha V quando for apresentar a pontuação. Porém, se posicione de forma que o atleta consiga ver (a pontuação na raquete e o jogo) e ouvir a pontuação de forma clara.

4.11.2. Anuncie a pontuação em alto e bom som quando os atletas estiverem em seus boxes, indicando os pontos na raquete (na frente da cor que está pontuando) e após as bolas de penalização serem jogadas.

4.11.3. Após anunciar a pontuação aguarde três segundos enquanto observa se os atletas concordam com a marcação.

4.11.4. Quando você obtiver a concordância de ambos os atletas/capitães ou ao término dos três segundos sem manifestação, diga "fim do parcial" com o gesto oficial (anexo 3).

4.11.5. Mostre a pontuação para o marcador e após para os espectadores.

4.11.6. Certifique-se de que a pontuação está correta no placar.

4.11.7. O marcador precisará de um tempo para inserir os resultados e adicionar "um minuto" ao cronômetro.

4.11.8. Uma vez que o "um minuto" esteja aparecendo no placar, o árbitro imediatamente recolherá a bola alvo, anunciará "um minuto",

isto é um convite para que os AD e técnicos entrem na área de jogo (ref 10.7.4).

4.12. TIE BREAK

4.12.1. Após encerrar o parcial, anuncie o tie break para os atletas dizendo "Temos um empate, será necessário um tie break".

4.12.2. Certifique-se de que a pontuação está correta no placar.

4.12.3. O marcador precisará de um tempo para inserir os resultados e adicionar "um minuto" ao cronômetro.

4.12.4. Uma vez que o "um minuto" esteja aparecendo no placar, o árbitro imediatamente recolherá a bola alvo, anunciará "um minuto", isto é um convite para que os AD e técnicos entrem na área de jogo (regra 10.7.4).

4.12.5. Após o "um minuto" o árbitro se aproxima dos atletas/capitães e faz o sorteio. Verifique se os AD BC3 estão posicionados de costas para área do jogo, e proceda. Os AD não poderão interferir no procedimento, tampouco olhar para área de jogo durante e após o procedimento de cara e coroa.

4.12.4. Se os atletas/capitães não concordam sobre quem escolhe o cara ou coroa, o árbitro poderá dar a vez ao atleta que não escolheu na câmara de chamada.

4.12.5. O atleta/capitão que vencer o cara ou coroa decide qual lado joga a primeira bola de cor.

4.12.6. A bola alvo do atleta que jogará a primeira bola de cor é posicionada sobre a cruz.

4.12.7. Comece o parcial indicando a cor do atleta que irá jogar.

NOTA: O árbitro deve sempre estar atento ao movimento de calha.
Na divisão individual do BC3, antes do lançamento da sua primeira bola de cor (tanto vermelho quanto azul), os atletas DEVEM mover a calha.

Em pares BC3, TODOS os atletas (vermelho e azul), DEVEM mover a calha antes de liberar a sua primeira bola e depois que o árbitro sinaliza o lado para jogar (regra: 5.5, 15.8.10).

4.12.8. Se um segundo tie-break acontecer, há um minuto de intervalo e a bola alvo do lado oposta é posicionada sobre a cruz.

IMPORTANTE: Em um tie-break, siga os procedimentos de "Durante um parcial".

Ao completar um tie-break, siga os procedimentos de "Encerrando um parcial"

4.13. ENCERRANDO UM JOGO

4.13.1. Após os atletas terem concordado com o placar do parcial (apresentado na raquete na cor correspondente), anuncie e faça o gesto "Fim do Parcial".

4.13.2. Mostre ao marcador e espectadores a pontuação deste parcial.

4.13.3. Mostre aos atletas e anuncie a pontuação final do jogo (apresentado na raquete de acordo com a cor e o total de pontos correspondente), por exemplo: "resultado do jogo: 5 vermelho - 3 azul". Aguarde 3 segundos e ao concordarem, encerre o jogo dizendo "fim de jogo" e realizando o gesto oficial. Mostre e anuncie ao marcador e espectadores a pontuação final do jogo.

NOTA: Caso um dos lados não pontue, não anuncie este resultado. Informe somente o resultado do lado que pontuou. Por exemplo: "resultado do jogo, 5 vermelho".

IMPORTANTE: Encerrando um jogo com Tie Break diga, por exemplo: "Resultado do jogo 4 azul, 4 vermelho, vencedor azul. Fim de jogo". Mostre a pontuação na raquete e, em seguida, mostre a cor do lado vencedor e realize o gesto oficial. Não some o resultado do tie break ao resultado final do jogo.

4.13.4. Recolha a bola alvo, mas não diga "um minuto" e em seguida, com auxílio do árbitro de linha, recolha as demais bolas. Em jogos onde tenha AD e/ou técnicos, o anúncio de fim de jogo é um convite para que os AD e técnicos entrem na área de jogo e recolham as bolas.

4.13.5. Vá até os atletas e parabenize pelo bom jogo.

4.13.6. Verifique a súmula se as pontuações foram marcadas corretamente.

4.13.7. Certifique-se de que todas as violações e penalidades tenham sido registradas na súmula:

- Em que parcial a violação ocorreu
- Qual a violação cometida
- Qual a penalidade aplicada

4.13.8. Certifique-se de que o marcador e o árbitro de linha tenham assinado a súmula.

4.13.9. Apresente a súmula ao atleta/capitão e confirme a pontuação. Caso o atleta/capitão esteja fisicamente impedido de assinar a súmula, o atleta poderá solicitar que algum membro da equipe assine (o nome da assinatura deve ser da pessoa que assinou).

4.13.10. Mesmo que o atleta/capitão não assine a súmula, o árbitro aprovará a partida. Quando o árbitro assina a súmula e insere o horário final da mesma, iniciará a contagem de tempo para possíveis protestos.

4.13.11. Certifique-se de que ambas as bolas alvo sejam devolvidas aos atletas, assim como as bolas de cor, as bolas dos reservas (quando houver) e os materiais que por ventura teriam ficado próximo ao marcador.

LEMBRE-SE: Em caso de bolas da competição emprestadas ao atleta, pegue-as de volta.

4.13.12. O marcador deverá preparar o cronômetro para o próximo jogo e assinar a súmula.

4.13.13. Certifique-se de deixar todos os equipamentos de arbitragem fornecidos pelo HOC em quadra.

4.13.14. Certifique-se de que todos deixem a quadra ao mesmo tempo, levando todos os equipamentos consigo.

4.13.15. Faça os atletas deixarem a quadra na ordem correta: Árbitro, vencedor, perdedor, árbitro de linha (a não ser que o árbitro de linha ou Árbitro precisem ajudar a empurrar).

4.13.16. Deixem a quadra a partir do local pré-definido.

4.13.17. Reportem-se ao HR para apresentar a súmula.

5. PROCEDIMENTOS DO ÁRBITRO DE LINHA

5.1. Esteja ciente dos seus horários. Chegue com antecedência de 5 minutos do horário previsto do fechamento da câmara de chamada e aguarde no local determinado.

5.2. Aja como um assistente para o árbitro, ajudando-o em todas as tarefas que este lhe solicitar.
Ao entrar em quadra, posicione-se ao final, atrás dos atletas e AD (se houver).

5.3. Durante o aquecimento e início do parcial, posicione-se no lado oposto da quadra onde o árbitro estiver, próximo à linha de lançamento.
Durante o aquecimento, observe o padrão de lançamento dos atletas

Figura 37. Posicionamento do árbitro de linha.

5.4. Durante o parcial você deverá ficar posicionado no campo de visão do árbitro, podendo transitar entre a lateral da quadra e atrás dos boxes, de forma a ver os atletas, os AD, as linhas, a comunicação e os

lançamentos, bem como transmitir segurança ao árbitro, principalmente para sinalizar alguma irregularidade de forma clara, objetiva e dinâmica (de acordo com o que foi estabelecido em conversas antes do jogo) (Figura 22 e 23).

5.5. Atente-se para não se posicionar dentro da quadra.

5.6. Se você precisar se mover durante um parcial, ande lentamente. Permaneça em sua posição com suas mãos para baixo ou para trás, concentre-se no jogo mas esteja preparado para quando uma violação estiver prestes a acontecer para alertar o árbitro.

5.7. Se uma violação que necessite retrair a bola estiver prestes a ocorrer, comunique a violação ao árbitro levantando o braço imediatamente após a bola ser lançada. Isto deverá ser feito APENAS quando a bola precisar ser retraída.

5.8. Todas as outras violações devem ser indicadas ao árbitro levantando o braço após a bola ter parado e antes do árbitro sinalizar com a raquete o lado a jogar. Vá ao encontro do árbitro e explique, de forma pontual e discreta, qual violação foi cometida.

5.9. Auxilie o atleta a entrar na área de jogo se lhe for solicitado. Faça isso de forma ágil e segura. Se atente para onde o atleta deseja ir.

5.10. Mantenha contato visual com o árbitro de modo a comunicar, discretamente, uma situação que pode estar ocorrendo ou prestes a acontecer.

5.11. Quando uma bola sai dos limites da quadra, encontre com o árbitro na área de jogo para colocar a bola na caixa de bola morta quando solicitado.

IMPORTANTE: ao adentrar em quadra, não passe entre os atletas e as bolas.

5.12. Ao fim de um parcial, na ausência de um AD, você ajudará o árbitro a recolher as bolas e devolvê-las ao(s) atleta(s). Não jogue ou role as bolas pela quadra.

IMPORTANTE: Para maior organização do processo, combine com o árbitro a cor da bola que você irá recolher.

NOTA: Em caso de penalização nas classes BC1 e BC3, continue na posição observando os AD e atletas.

5.13. Você pode ser solicitado pelo árbitro para auxiliar a realizar medição das bolas.

IMPORTANTE: não entre na quadra nem toque em nenhuma bola, até que seja instruído pelo árbitro.
No caso de medição com a trena, siga as instruções do item 4.10.2.
Em medições que o árbitro não necessite de auxílio, posicione-se de modo a continuar observando os atletas e AD.
O atleta necessitando de auxílio para acompanhar a medição, leve-o até o jogo, posicione a cadeira de acordo com a indicação do árbitro, trave-a e fique observando os AD desta posição.

5.14. Se estiver inseguro a respeito de alguma coisa, ou tiver quaisquer perguntas, pergunte ao árbitro.

5.15. Antes de deixar a quadra, ajude o árbitro a preparar a quadra para o próximo jogo, deixando o equipamento de arbitragem na quadra.

5.16. Se você não tiver um jogo em seguida, siga para a câmara de chamada e verifique se sua ajuda é necessária.

LEMBRETE: Tenha cuidado com as seguintes circunstâncias:

- Durante uma medição;
- Quando uma discussão com o HR estiver acontecendo em quadra;
- Ao ocorrer uma interrupção no jogo por qualquer razão.

Em todos estes três casos, permaneça em sua posição próximo aos atletas e AD com sua atenção voltada a eles, a não ser que o árbitro lhe solicite outra coisa. Quando estiver auxiliando um atleta a entrar na quadra, após levá-lo(a) à posição desejada, mantenha os olhos nos atletas e AD que estão nos boxes.

6. PROCEDIMENTOS DO MARCADOR

6.1. Verifique a escala fixada na câmara de chamada ou no notebook presente na mesma.

6.2. Esteja ciente de seus horários. Verifique junto ao AHR se necessita do seu auxílio e caso não precise, vá para sua quadra.

6.3. Se não estiver escalado para a rodada, prontifique-se a ajudar na entrada em quadra ou no que for necessário.

6.4. Ocupe seu lugar junto ao placar e verifique se o mesmo está funcionando. Mantenha a postura profissional e evite conversas aleatórias com o marcador ao seu lado (caso as mesas estejam próximas). Verifique se o tempo de aquecimento (2 minutos) já está registrado no placar.

6.5. Fique atento às indicações dadas pelo árbitro.

6.6. Para cada divisão de jogo haverá um limite de tempo (anexo 2) para as parciais. Estes estarão fixados em sua mesa.

6.7. Durante um parcial é de responsabilidade do marcador anunciar os tempos restantes, alto e claro: “1 minuto”; “30 segundos”; “10 segundos”; Tempo.

6.8. Durante o “1 minuto entre as parciais”, após 45 segundos, diga de forma clara “quinze (15) segundos”. Após este 1 minuto, você deve dizer “tempo”.

6.9. O tempo de um lado inicia-se com a indicação do árbitro para o marcador de qual a cor a jogar.

IMPORTANTE: Fique atento às divisões que possuem atletas BC3, pois o árbitro manterá sua atenção na movimentação da calha no momento de liberar a bola alvo.

6.10. O tempo de um lado para no momento em que a bola lançada deixa de se movimentar dentro do campo de jogo ou toque/cruze as linhas limites.

LEMBRETE: O tempo **para** nas seguintes situações:

- Quando a bola lançada deixa de se movimentar;
- Quando a bola lançada toque/cruze as linhas limites da quadra;
- Quando o árbitro solicitar;
- Quando o árbitro segura uma bola retraída.

IMPORTANTE: Ao observar qualquer falha do cronômetro, avisar o árbitro imediatamente.

6.11. Registrar as substituições e as violações cometidas. Em caso de dúvida, consulte o árbitro da partida.

6.12. Para registro de violações, anote seguindo a ordem: Parcial, Violação (causa) e Penalização (consequência). Exemplo: 2ª P., pé na linha, retração e uma bola de penalidade.

6.13. Ao final do parcial, insira os resultados no cronômetro e em seguida adicione "1 minuto". Faço isso de forma ágil.

6.14. No final de cada parcial, registrar na súmula ou no rascunho de jogo, o tempo restante cada um dos lados, bem como o resultado obtido.

6.15. Em caso de empate, é registado o resultado de empate (exemplo: 5-5), no local reservado ao número total de pontos marcados. Assinale um "v" no lado vencedor após a disputa do tie break.

6.16. Antes de sair da quadra, o placar deverá ser ajustado. Zere a pontuação, as parciais e o tempo, e coloque 2 minutos de aquecimento da próxima partida. Assine a súmula.

6.17. As marcações em súmula devem seguir uma forma minimalista, isto é, sem acréscimos que não adicionam informações. Não utilize "zero" onde não é necessário, não corte o "zero", lembre-se que a súmula é o documento oficial da partida.

LEMBRETE:
Fique atento às sinalizações do árbitro.
Certifique-se que o cronômetro está correto.
Mantenha o foco em sua quadra de jogo.
Lembre-se que, após o término da partida, a mesa deverá estar arrumada para o próximo jogo não deixando materiais adicionais ou resíduos.

7. PROCEDIMENTOS DO RESPONSÁVEL PELA CÂMARA DE CHAMADA

7.1. Você poderá ser designado para trabalhar na Câmara de Chamada de duas formas: de maneira fixa (permanecerá neste local por toda a competição) ou em escala de revezamento com os demais árbitros (neste caso o árbitro deve chegar 15 minutos antes da abertura da Câmara de Chamada). Você deverá receber esta informação do HR ou do AHR (verifique a tabela de árbitros fixada na entrada da Câmara de Chamada).

7.2. Um relógio oficial estará situado na entrada da câmara de chamada. Observe o horário de início de jogo que está na tabela de jogos para determinar o horário de abertura e fechamento da Câmara de Chamada sendo: para a divisão individual, todos os atletas devem se registrar e entrar entre trinta (30) e quinze (15) minutos antes do horário programado para o início de qualquer jogo específico. Para a divisão de pares e equipes, todos os atletas devem se registrar e entrar entre quarenta e cinco (45) e vinte (20) minutos antes do horário programado para o início de qualquer jogo específico.

7.3. Ao chegar na Câmara de chamada, você deve separar todo o material que será utilizado na rodada: Súmulas dos jogos, marcadores (etiquetas) azuis e vermelhas, pranchetas e canetas. Verifique junto ao HR ou AHR em quais quadras acontecerão a Checagem aleatória de equipamentos.

7.4. Mantenha a entrada da Câmara de Chamada desobstruída, mantenha-se focado e evite conversas paralelas. Lembre-se que os atletas estão se concentrando para seus jogos.

7.5. Receba os atletas, AD e treinadores com cortesia.

7.6. Na entrada da câmara de chamada, verifique:

- Número de atleta: o número do atleta deve estar fixado de forma visível na parte frontal do peito, pernas ou caixa de bolas.
  Número do AD: O AD deve ter o mesmo número (fixado em suas costas) do atleta que está auxiliando.
- Treinador: o treinador deve mostrar sua credencial (se houver na competição).
- Uniforme: atleta, AD e treinador devem estar uniformizados de forma que identifique sua equipe.
- Materiais: a equipe deve entrar com todo o seu material que possa utilizar.

Lembrete: O não cumprimento destes requisitos resultará na recusa de entrada na câmara de chamada.
No momento da entrada do atleta tanto na divisão individual ou pares/equipes, todo o material que será utilizado na quadra de jogo, bem como seu AD e treinador, deverão ingressar ao mesmo tempo.

7.7. Verifique na tabela da rodada em qual quadra ele se encontra e dirija-o ao box correspondente.

7.8. Os atletas podem estar acompanhados dentro da câmara de chamada pelo número máximo de pessoas:

• BC1: 1 técnico e 1 assistente desportivo.
• BC2: 1 técnico.
• BC3: 1 técnico e 1 assistente desportivo.
• BC4: 1 técnico e 1 assistente desportivo (caso o atleta jogue com o pé).
• Par BC3: 1 técnico e 1 assistente desportivo por atleta.

• Par BC4: 1 técnico e 1 assistente desportivo (caso um atleta jogue com o pé).
• Equipe (BC1/2): 1 técnico e 1 assistente desportivo.

7.9. Ao término do tempo estabelecido de acordo com a competição em disputa, a entrada da Câmara de Chamada deverá ser fechada e nenhuma pessoa ou equipamento entrará. Exceções podem ser consideradas pelo HR e/ou pelo TD.

7.10. Uma vez registrados e dentro da câmara de chamada, atletas, técnicos e assistentes desportivos não podem sair da câmara de chamada. Se o fizerem, eles não serão readmitidos. Exceções podem ser consideradas pelo HR e/ou pelo TD.

7.11. Fique atento caso um atleta precise jogar 2 jogos seguidos, o treinador ou chefe de equipe pode registrar o atleta, com a permissão do TD, para o jogo seguinte.

7.12. Caso seja necessário através de uma solicitação do atleta, treinador ou AD de ir ao banheiro, o HR e o TD, devem ser informados para tomarem providências.

7.13. Quando a Câmara de Chamada fechar, é importante observar se algum árbitro não conseguiu estar a tempo (o mesmo pode estar em algum jogo em andamento). Nesse caso, solicite a algum árbitro que conduza o sorteio para escolha da cor das bolas pelos atletas a fim de não resultar em atraso.

7.14. Na ausência do HR ou do AHR, verifique com os árbitros das partidas a quantidade de pessoas necessárias para ajudarem no processo de deslocamento até as quadras de jogo.

7.15. Após a entrada de todos na área de jogo, procure deixar tudo organizado para a próxima rodada.

7.16. Caso seja a última rodada do dia, guarde todo o material em local pré determinado pelo HR (balança, réguas, kits de bolas, dispositivo de teste de rolar, molde para testar a circunferência das bolas, canetas, pranchetas, marcadores (etiquetas), cartões e bolas da competição).

7.17. Se for a última rodada do torneio, verifique junto ao HR ou AHR se já pode iniciar o processo de desmontagem da Câmara de Chamada.

8. ANEXOS

Anexo 1. Material da arbitragem.

Figura 38. Material de arbitragem de responsabilidade do árbitro.

Figura 39. Cartões vermelho e amarelo.

Anexo 2. Informações de tempo de Jogo e falas do marcador.

TEMPOS
BC1 – 5 MIN
BC2 – 4 MIN
BC3 – 6 MIN
BC4 – 4 MIN
EQUIPES – 6 MIN
PAR BC3 – 7 MIN
PAR BC4 – 5 MIN

FALAS DO MARCADOR	
DURANTE O JOGO:	**ENTRE AS PARCIAIS:**
"1 MINUTO"	"15 SEG"
"30 SEGUNDOS"	"TEMPO"
"10 SEGUNDOS"	
"TEMPO"	

Anexo 3. Gestos Oficiais.

Indicação para lançar a bola de aquecimento ou bola alvo Mover a mão para indicar o lançamento e dizer "comece o aquecimento" ou "bola alvo".	
Indicação para lançar a bola de cor Mostra a raquete de acordo com a cor do lado que deve jogar.	
Bola equidistantes Segurar a raquete de lado contra a palma da mão mostrando a aresta aos atletas. Após girar a raquete para mostrar que deve lançar (como realizado acima).	

Tempo técnico ou de assistência Médica Colocar a palma da mão em cima dos dedos da outra mão, da outra mão, que estão em uma linha vertical (desenhando "T") e dizer qual lado fez o pedido (Ex.: Pedido de tempo técnico - Nome do atleta / equipe/cor de bola	
Substituição Rodar um antebraço em torno do outro.	
Medição Colocar uma mão perto da outra e separar como se estivesse usando uma fita métrica.	

Árbitro pergunta se atleta quer ver o jogo Apontar para os atletas e então para o olho do árbitro.	

Comunicação Inapropriada Apontar para a boca e mover lateralmente o dedo indicador com a outra mão.	

Bola Morta/Bola Fora Apontar a bola e levantar verticalmente o antebraço com a mão aberta, com a palma da mão voltado para o corpo do árbitro e dizer: "bola fora" ou "bola morta" então levantar a bola que saiu da quadra.	

Retração Apontar a bola e levantar o antebraço com a mão côncava antes de pegar a bola (quando possível).	
1 Bola de Penalização Levantar um dedo.	

Cartão Amarelo (violação) Mostrar cartão amarelo para violação.	
Cartão Vermelho (desclassificação) Mostrar o cartão vermelho.	

Fim do parcial / Fim do jogo Cruzar os braços estendidos e separá-los. Dizer: “Fim do parcial” ou “Fim do jogo”.	
Pontuação Colocar os dedos sobre a cor correspondente na raquete para mostrar a pontuação e dizer a pontuação.	

Exemplos
Pontuação de 1 a 5
Pontuação de 6 a 10
Pontuação 11 a 14

Árbitro de Linha

Levantar o braço	

Anexo 4. Folha para cartão amarelo.

CARTÃO AMARELO

NÚMERO	NOME	CLUBE	MOTIVO

Anexo 5. Quadro para auxílio dos árbitros/marcador.

Data:		**Classe:**		**Quadra**
	Atleta:		**N:**	**Atleta:**
Cor:			**Cor:**	
1º Par				
2º Par				
3º Par				
4º Par				
5º Par				
6º Par				
Tie-break				

Anexo 6. Quadro para materiais reprovados.

NÚMERO NOME	CLUBE	MATERIAL REPROVADO	MOTIVO	MATERIAL DEVOLVIDO		ASSINATURA
				SIM	NÃO	

Anexo 7. Súmula com Tie Break da divisão Individual com penalização.

Event

BC1, FINAL

Match nº 100 | Court nº 1 | Pool/ Fase: A

Date 11/4/2018 | Start Time 15:00:00 AM

Country: ARGENTINA | Country: CANADÁ

Nº	Name
108	AMANDA GONZALEZ

Nº	Name
106	ASHLEY JONAS

Colour | Colour

Time Out	Time	End Score	Final Score	Final Score	End Score	Time	Time Out
	0:50	1	5	5	1	0:20	
	0:40	0			4	0:10	
	0:05	3			0	0:15	
	0:03	1		V	0	0:05	
	0:40	0	Tie Break		1	0:50	

Violations/ Comments

2P- PÉ NA LINHA NO MOMENTO DO
LANÇAMENTO – RETRAÇÃO + PENALIZAÇÃO

Violations/ Comments

Captain's Signature

AMANDA GONZALEZ

Captain's Signature

ASHLEY JONAS

Winning: ASHLEY JONAS | Nº: 106 | Country: CANADÁ

Scorer: JOSÉ CLAUDIO | Linesperson: THALITA CASSETARI | Referee: MARILIA GARCIA

Head Referee: RODRIGO FREITAS | Finish Time: 15:50

Anexo 8. Súmula com W.O.

Event

BC4, POOLS

Match nº 105 | Court nº 1 | Pool/ Fase: A

Date 11/4/2018 | Start Time 17:00:00 AM

Country: PORTUGAL

Nº	Name
405	PEDRO GUIMARÃES

Colour

Country: COLÔMBIA

Nº	Name
402	CARLOS HERNÁNDES

Colour

Time Out	Time	End Score	Final Score	Final Score	End Score	Time	Time Out

			Tie Break			

Violations/ Comments

Violations/ Comments

Captain's Signature

Captain's Signature

CARLOS HERNÁNDEZ

Winning CARLOS HERNÁNDEZ Nº 402 Country COLÔMBIA

Scorer Linesperson Referee THALITA CASSETTARI

Head Referee RODRIGO FREITAS Finish Time 17:01

Anexo 9. Súmula da divisão de Pares e Equipes com substituição

Event **COPA BRASIL DE PARES E EQUIPES**
P.BC3, Pools

Match nº 1 Court nº 1 Pool/ Fase: A

Date 11/4/2018 Start Time 9:30:00 AM

Country: BRASIL Nº 607 Country: CHILE Nº 605

Nº	Name	C	S
305	MÁRCIO DE OLIVEIRA	X	
~~307~~	PAOLA DA SILVA		
306	VITOR SANTOS		3

Nº	Name	C	S
315	BRUNA SANTOS	X	
~~311~~	PAULO DE LIMA		
312	ROBERTO SILVA		4

Colour Colour

Time Out	Time	End Score	Final Score
	0:50	0	6
	0:40	4	
	1:05	0	
	1:03	2	

Final Score	End Score	Time	Time Out
4	2	0:20	
	0	0:10	
	2	0:15	
	0	0:05	

			Tie Break			

Violations/ Comments Violations/ Comments

Captain's Signature MÁRCIO DE OLIVEIRA **Captain's Signature** BRUNA SANTOS

Winning Country BRASIL Nº 607

Scorer CAROLINA SILVA Linesperson BRUNA SOLERA Referee GABRIEL SOUSA

Head Referee RODRIGO FREITAS Finish Time 11:00