

**MANUAL DE PROCEDIMENTOS
DE ARBITRAGEM PARA O
FUTEBOL AMERICANO**



**Desenvolvido por: Marcelo Sampaio
Junho/2011**

Senhor árbitro, não há dúvidas que um país continental como o nosso dificulta muito padronizações relativas a qualquer coisa. Nossa língua é falada de forma diferente ao redor do Brasil, nossos costumes são diferentes.

Por outro lado nosso esporte está quebrando fronteiras e não é mais admissível que alguns procedimentos sejam diferentes em cada estado. As equipes já não enfrentam apenas adversários locais mas sim adversários de outros estados e até mesmo regiões.

Nesse manual, criado para ser o mais resumido possível, vamos padronizar alguns procedimentos a serem tomados antes, e após a partida. Dessa forma tanto o público quanto os times saberão estarão identificados com o jogo. Não vamos falar de regras nem de uniformização de entendimentos mas sim de uniformização de procedimentos a serem tomados pelos árbitros.

Não esperamos modificar a forma de conduzir a partida de cada árbitro. Apenas mostrar organização aos times, organizadores e público. Somente sendo profissionais é que podemos cobrar profissionalismo e reconhecimento do nosso trabalho.

Então vamos ao que interessa!

Postura em Campo:

Deixamos esse item no início do manual pois ele é extremamente importante para um árbitro de qualquer esporte. Não é necessário perder o bom humor nem tratar as pessoas de forma rígida. Por outro lado só se consegue respeito dos jogadores e técnicos se der respeito a eles. Vão aqui algumas recomendações (mais uma vez, não é uma regra rígida, apenas bons costumes que ajudam na condução da partida):

1. Trate a todos os atletas, técnicos e demais membros das duas equipes da mesma forma. Tente sempre manter a mesma cordialidade para com as duas equipes. Lembre-se que você está sendo observado a todo momento.
2. Evite “bater bola” e participar de outras brincadeiras próprias de jogadores quando em campo de jogo.
3. Quando referee, sempre se apresente aos dois times. Se for possível apresente toda a sua equipe aos capitães.
4. Durante a partida aguarde que o referee anuncie a decisão final de um lance polêmico. Dizer coisas do tipo “eu acho que foi falta” pode levar a reclamações futuras. Lembre-se, você não está assistindo a partida, você está conduzindo ela. Faça o seu trabalho.
5. Sempre reporte algum ocorrido ao referee antes do snap da bola. Lembre-se que nenhuma marcação de campo pode voltar atrás após o snap ser dado.
6. Seja educado, gentil e bem humorado quando preciso. Mas principalmente seja convicto nas suas decisões e nas chamadas que fizer em campo. Isso não significa que você não possa voltar atrás nas suas decisões, porém volte atrás apenas baseado na sua convicção e em discussões com outros membros da arbitragem.
7. Aceite críticas. Todo ser humano deve ouvir o que pensam dele e usar isso para torná-lo melhor.

Procedimentos pré-jogo:

1) Os árbitros deverão estar todos no estádio uniformizados e prontos para o jogo pelo menos 1 hora antes do início da partida. Antes de qualquer verificação o referee deverá fazer uma pequena reunião com sua equipe onde deverão ser tratados os seguintes pontos:

- Apresentar os árbitros, caso a equipe não trabalhe junto normalmente.
- Designar a função de cada um dos árbitros.
- Repassar responsabilidades e movimentações a cada um dos árbitros para cada tipo de situação em campo (kick off, punt, chute de 3 pontos, jogada de

scrimmage, redzone, conversão de ponto extra). De preferência deixar que cada árbitro diga sua responsabilidade e acerte pequenos detalhes caso necessário. Mesmo que a equipe seja experiente é importante repassar responsabilidades. **Não se esqueça disso!**

- Designar as funções pré-jogo a cada um dos árbitros. Um modelo dessas designações será mostrado mais a frente.
- Falar sobre a partida, possíveis problemas a serem enfrentados, forma de jogar de cada equipe, condições do campo etc...
- Conferir o uniforme dos árbitros: Camisa do árbitro da AFAB, boné, chuteira, shorts e meias pretos ou brancos conforme utilizado em cada local, bean bags, flags, apitos. Atenção, toda a equipe deverá estar uniformizada da mesma forma, assim se a escolha for por calção preto todos deverão estar de calções pretos.
- Confirmar com todos a programação até o início do jogo. Horário para o coin toss e horário para o kick off. Esse ponto é muito importante para não atrasarmos uma partida. Partidas atrasadas fazem o esporte ficar descrente. Lembre-se que a equipe que não comparecer para o coin toss no horário estipulado poderá ser penalizada com um delay of game.
- Avisar que todos os árbitros são responsáveis pelo andamento da partida e, para que ela não se torne enfadonha para o público, todos os árbitros deverão auxiliar o umpire na reposição da bola pronta para jogo.
- Agradecer a todos e desejar um bom jogo a sua equipe.

2) O referee deverá dividir as tarefas entre os árbitros a fim de completar o seguinte check in:

Back Judge: Buscar com o responsável pela partida a súmula. O preenchimento inicial da súmula deverá ser feito pelo REFEREE na presença de UM representante de cada equipe. O back judge deverá convidar o responsável por cada equipe para o preenchimento inicial da súmula e levá-los até a equipe de arbitragem.

Umpire e back judge (inclui o side e o field judge no caso de equipes de 7 árbitros): Colher as assinaturas dos dois times e conferir o material dos jogadores. Para confirmar quais equipamentos são legais e ilegais veja o livro de regras na regra 1, seção 4, artigos 4 e 5. Avisar o horário do coin toss às equipes.

Linesman e HeadLinesman: Procurar o responsável pela partida e saber dele quem serão as pessoas responsáveis pelos marcadores de downs e de distância necessária (pirulitos). Conferir o equipamento e certificar-se de que as pessoas que irão operá-lo sabem o procedimento. Procurar junto à organização pelo menos uma pessoa para servir como boleiro. Essa pessoa deverá ficar com as bolas do jogo bem como buscar uma bola que for chutada fora do campo para reduzir o tempo de reinício da partida.

Referee: Deverá preencher os dados iniciais da súmula junto com os representantes de cada equipe. Pedir que eles deem uma rubrica mostrando que participaram do preenchimento inicial e concordam com os dados colocados. Pergunte aos representantes das equipes se eles confirmam que os jogadores que assinaram a súmula estão legalmente inscritos e aptos a jogar conforme as regras do campeonato. O referee deverá também se apresentar a cada equipe e escolher as bolas do jogo conforme as apresentadas pelas equipes. Caso a equipe mandante oferecer bolas de boa qualidade em quantidade suficiente para que a partida ocorra poderá o referee, por regra, dispensar as bolas oferecidas pelo visitante. Entregar essas bolas ao boleiro da partida (caso tenha) ou ao Head Linesman se não existir a figura do boleiro.

Toda equipe de arbitragem: Um minuto antes do horário marcado para o coin toss todos os árbitros deverão ir para o centro do campo. O referee deverá designar um árbitro para chamar cada um dos capitães para o coin toss. Após realizado o coin toss cada árbitro deverá se preparar em suas posições para o início da partida. Lembre-se que a regra diz que a partida irá começar 3 minutos após o coin toss.

Procedimentos pós-jogo:

Após o encerramento da partida os árbitros devem se reunir para preenchimento da súmula. Muita atenção para esse preenchimento. Lembre-se que a súmula terá várias utilizações dentre elas ajudar como prova comprobatória no eventual julgamento de jogadores. Seja o mais técnico possível, não conte histórias apenas cite os fatos. Preocupe-se com a ordem cronológica dos fatos e coloque apenas os que forem **REALMENTE RELEVANTES**. O referee deverá utilizar o cartão de eventos (preenchido durante a partida) para ser consultado durante o preenchimento.

Colocamos abaixo alguns exemplos de preenchimento de eventos da súmula:

EQUIPE	EVENTO	QUARTO	TEMPO
Sabará Killers	Holding #34.	2º	02 m 01 s
Mariana Devils	TouchDown #23 Extra Point Convertido #90	3º	04 m 32 s
Sabará Killers	TouchDown #12 Extra Point não convertido	3º	05 m 10 s
Mariana Devils	Interrupção para atendimento #90	3º	08 m 09 s
	Final da partida – Vencedor Sabará Killers		

Observações: Os jogadores #50 e #54 do Mariana Devils foram impedidos de jogar por não terem o material obrigatório. Não foi disponibilizada água suficiente para a equipe do Mariana Devils.

Após o preenchimento da súmula o referee deverá chamar os representantes dos dois times para, juntos a assinarem e entregá-la para o representante do mandante na presença de um representante da equipe visitante.

Uma cópia digital dessa súmula deverá ser enviada ao conselho disciplinar do campeonato.