



## **CURSO DE ARBITRAGEM**

União dos Clubes de Gueitebol do Brasil – abril/2017

Presidente da UCGB: Hatiro Honda

Diretor de arbitragem: Mário Takamura

Colaboradores:

Seizi Oga

Ichiro Usami

Helena Hiroko Honda

Júlio Hagio

Aquihico Sasaki

Toshinori Takamura

### Fontes de consulta:

Regras Oficiais de Gueitebol - 2015

Guia para Árbitros - 2015

Gueitebol – Perguntas e Respostas - 2015

Takanori Sekiguchi – World Gateball Union

Kentaro Yamaguishi – Worl Gateball Union

## A) BOAS MANEIRAS (*manners*) EM GUEITEBOL

O gueitebol é um esporte saudável que requer exercício físico moderado e uso constante de raciocínio nas decisões estratégicas. Esse esforço da mente ativa o cérebro de quem o pratica.

Além disso, uma das características preponderantes de gueitebol é a disciplina. Daí a importância da disseminação dessa modalidade entre crianças e jovens, pois, o rigor da disciplina propicia a consolidação da personalidade e a formação de bons cidadãos.

O cumprimento de normas de boa conduta (*manner*) faz com que o gueitebol se torne um esporte, realmente, divertido e útil.

Seguem, abaixo, os exemplos de *manners* recomendados a todos os gueitebolistas.

1. Obedecer, com rigor, as regras do jogo de gueitebol estabelecidas pela *World Gateball Union*
2. Jogar com espírito esportivo e manter sempre o bom humor
3. Acatar sempre as decisões do árbitro e procurar não questionar o seu julgamento, porém, se achar necessário, fazer por intermédio de seu capitão
4. Evitar discussões e atos que possam causar constrangimento ao público presente
5. Não gritar, não vaiar ou tomar qualquer atitude que venha a tirar a concentração do batedor, no momento da tacada na sua bola
6. Evitar o ato de fumar, assim como o consumo de bebidas alcoólicas no campo, durante o jogo
7. Não comentar, em voz alta, sobre os erros cometidos pelo capitão ou sobre as excelentes estratégias em vista, durante o andamento do jogo alheio
8. Cumprimentar os jogadores e os árbitros após o encerramento de partida
9. Utilizar uniforme esportivo do respectivo clube ao qual pertence, nas competições, e, mesmo nos dias de treinamento, usar roupa decente e limpa para não desprestigiar o esporte
10. Utilizar chapéu ou boné, no modelo adotado pelo clube e jamais chapéu de palha extravagante ou chapéu de modelo exótico
11. Procurar sempre acatar a orientação do capitão, esforçando-se para não quebrar a harmonia da equipe
12. Durante a partida, permanecer próximo a sua bola e atento(a) à evolução do jogo para não ser surpreendido(a) pelo *time over*
13. Evitar tacadas violentas, nos lances de *spark*, para não causar acidentes
14. Não carregar o taco nos ombros ou balançá-lo no ar para evitar acidentes
15. Manter postura que seja adequada a sua condição física, ao dar tacada na bola
16. Ao perceber que alguém está passando mal, avisar imediatamente o responsável pela quadra ou o comando central do torneio para que sejam tomadas as medidas urgentes de socorro
17. Mesmo que seja portador do título de árbitro oficial, no momento em que estiver participando como jogador, comportar-se como tal e acatar as decisões dos árbitros atuantes
18. Evitar a correção do solo irregular com o **taco**; da mesma forma, evitar a indicação do local onde a bola deve ser colocada com o **taco**
19. Não ultrapassar a linha externa (*outsideline*) e adentrar a quadra (*field*); a entrada no *field* é permitida somente ao jogador que é chamado pelo árbitro para jogar
20. Manter a cordialidade com todos (adversários, árbitros, companheiros e o público em geral)
21. Concentrar-se nos locais indicados, obedecendo rigorosamente o horário, para o início da cerimônia de abertura de torneios e campeonatos, assim como no início e no final de cada partida

## B) Esclarecimentos de dúvidas sobre algumas questões de;

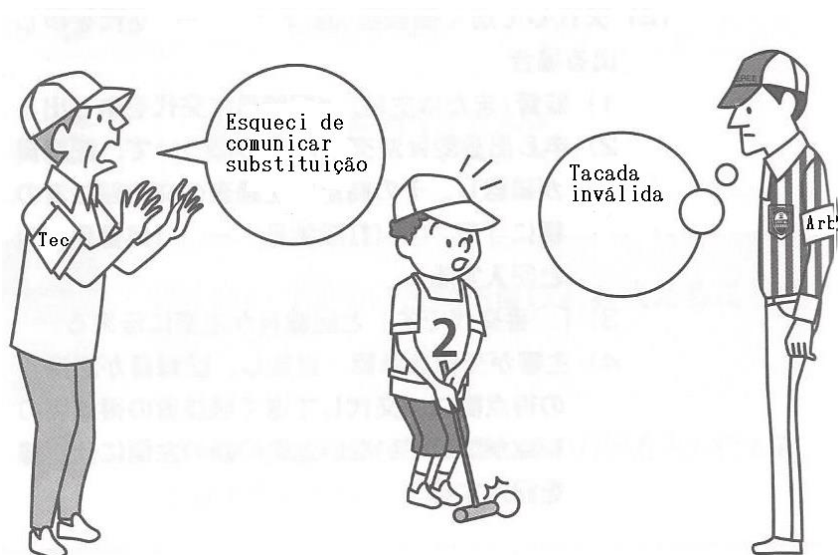
P23 – Quais são as medidas a serem tomadas pelo árbitro, quando o jogador entrar na quadra e executar a jogada sem prévia comunicação de sua substituição ao anotador?

R – 1. Se a irregularidade for percebida antes de o batedor seguinte, da ordem de jogadores, executar o lance ou cometer qualquer tipo de infração, seus atos serão considerados nulos e o jogador é retirado da quadra. As bolas deslocadas voltam às posições anteriores.

2. Se o jogador seguinte, da ordem de jogadores, executar o lance ou cometer algum tipo de infração, o jogo deve ser prosseguido.

1) No instante em que for descoberta a falta de comunicação prévia, o árbitro deve pedir ao técnico ou ao capitão para fazê-la imediatamente ao anotador.

O anotador recebe a comunicação de substituição do técnico e, na próxima ordem de jogada do referido jogador, o anotador comunica ao shushin a substituição. O shushin confirma e declara a substituição.



P27 – Se durante a partida, uma das equipes solicitar desistência, como o árbitro deve proceder?

R – No momento em que houver solicitação de desistência, a partida será confiscada; o árbitro deve declarar (**game set**) e dar vitória à equipe adversária.

P32 – Durante a partida, o árbitro deve utilizar algum equipamento (cronômetro/ stopwatch) para fazer contagem de 10 segundos?

R – O árbitro não deve utilizar nenhum equipamento (cronômetro/stopwatch) para contagem de 10 segundos.

Comentários:

1. A contagem de 10 segundos feita mentalmente pelo árbitro deve ser considerada definitiva.
2. O uso de equipamentos, além da possibilidade de atrasar a contagem de 10 segundos, pode causar distração do árbitro e deixar de observar os detalhes de tacadas e do deslocamento de bolas.
3. Como a contagem dos 10 segundos feita pelos árbitros é definitiva, é necessário um treinamento para que ela seja mais precisa possível.
4. Durante a partida, o cronômetro (stopwatch) é utilizado pelo árbitro para registrar apenas o tempo consumido numa eventual necessidade emergencial de paralização da partida.

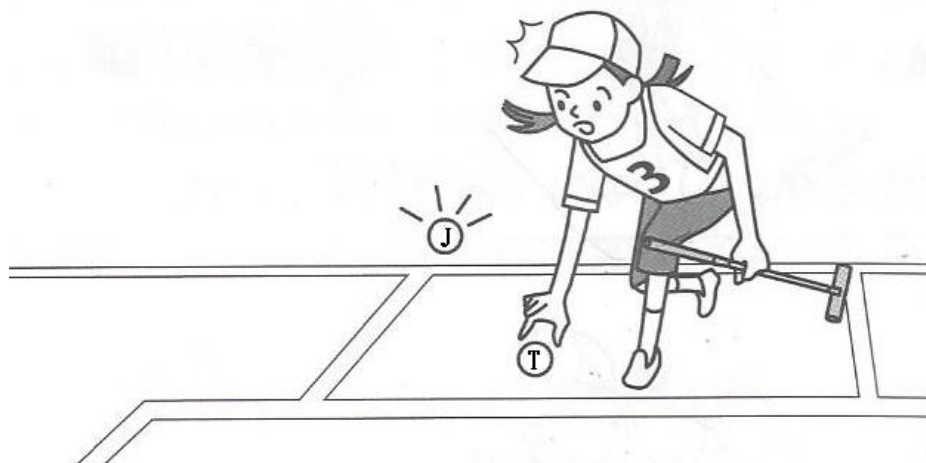


P61 – Se por engano, um takyuu que ainda não passou pelo gate 1 for colocado com a mão dentro da área de partida (start área), é possível fazer a troca deste takyuu por seu jikyuu?

R – Sim, é possível fazer a troca desse takyuu que ainda não passou pelo gate 1 por jikyuu.

Comentários:

1. O tempo consumido para proceder o reposicionamento da bola entra na contagem de 10 segundos.
2. Se, por engano, for colocado um takyuu que ainda não passou pelo gate 1 com a mão dentro da quadra (field), porém fora da área de partida, ainda pode ser trocado pelo jikyuu.
3. Havendo toque com o taco no takyuu colocado na área de partida com a mão, constitui infração de tacada (dagueki ihan), enquanto que toque nesse takyuu com o pé do baterador constitui infração de toque (shokkyuu ihaan)
4. Nos dois casos, infração de tacada e infração de toque, o takyuu deve ser colocado para fora da quadra (field).

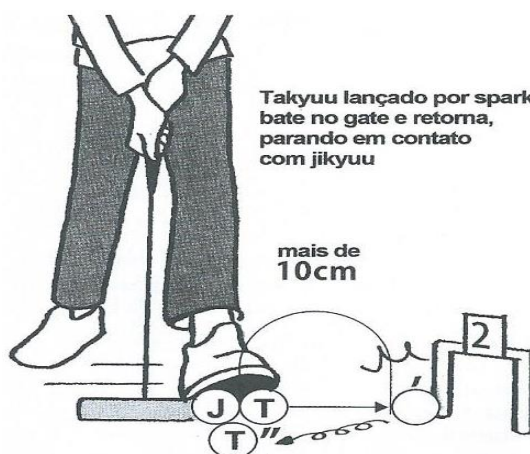


P139 – Ao realizar o lance de spark de um takyuu ao qual fez touch, este (takyuu) separa mais de 10 cm da face do jikyuu, mas bate por exemplo no gate e retorna, vindo a parar em contato com o jikyuu. Neste caso, qual é o procedimento do árbitro?

R – O takyuu deve ser colocado na posição onde parou em contato com o jikyuu e o jikyuu se torna outball, da posição onde estacionou em contato com o takyuu.

Comentário:

Após realizar o lance de spark, o takyuu arremessado afasta-se mais de 10 cm, mas bate no gate e retorna ao local próximo ao jikyuu (sem contato). Neste caso, o lance de spark é válido.

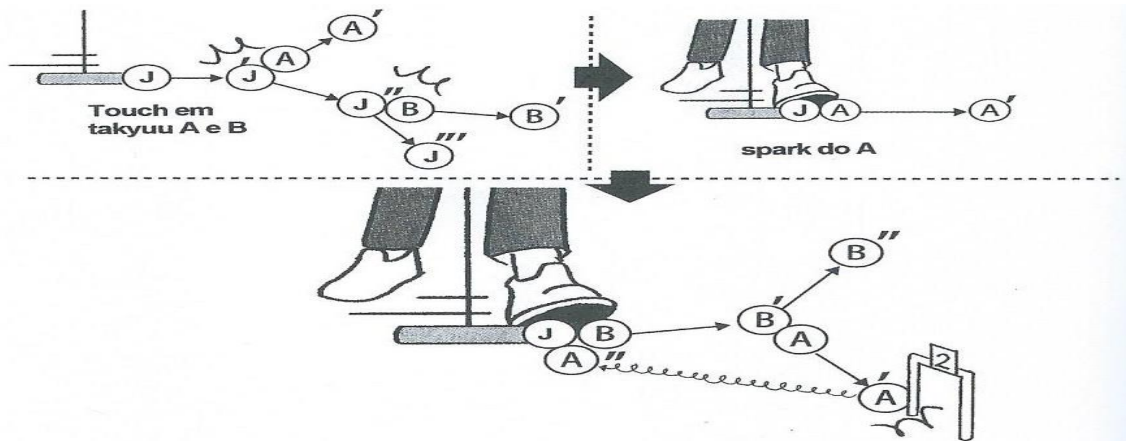


P140 – O bateador, após fazer touch no takyuu A e no takyuu B, concretiza inicialmente o spark do takyuu A. Em seguida, concretiza o spark do takyuu B, mas este (takyuu B) bate no takyuu A que se desloca e para em contato com o jikyuu. Houve, neste caso, infração da tacada de spark?

R – Sim, houve infração da tacada de spark.

Comentários:

1. Independentemente de ser o primeiro ou o segundo takyuu, se, após arremessado pelo lance de spark, retornar e parar em contato com o jikyuu constitui infração da tacada de spark.
2. Neste caso, o takyuu B que teve o seu lançamento de spark bem sucedido, deve permanecer no local onde parou e o takyuu A deve permanecer onde parou com contato com o jikyuu. O jikyuu torna-se outball, do local onde estacionou em contato com o takyuu A.



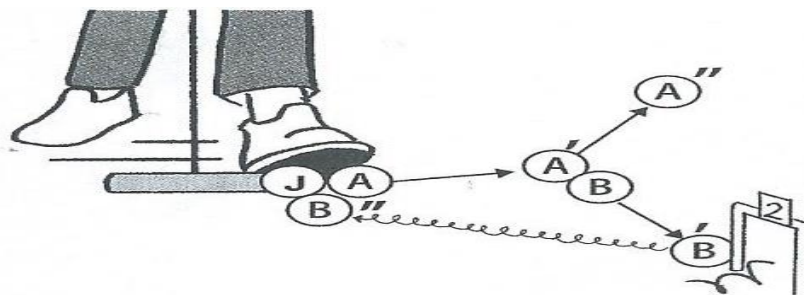
P141 – O takyuu A arremessado com o lance de spark atinge o takyuu B que não havia sofrido touch. Este takyuu B se desloca, toca o gate e retorna em direção do bateador e acerta o jikyuu, no momento em que o bateador já havia retirado o pé, vindo a estacionar em contato com o jikyuu.

Foi concretizado o lance de spark do takyuu A, mas, neste caso, concretiza-se também o touch no takyuu B?

R – Após esse lance, surgem duas situações diferentes.

Quando não há, além do takyuu A, para realizar o lance de spark e quando há takyuu C para fazer spark.

1. Quando não há, além do takyuu A, outro para realizar o spark
  - 1) Neste caso, após lance sequencial, concretiza-se o touch no takyuu B.
2. Quando há takyuu C para realizar o spark.
  - 1) Há possibilidade de se tornar infração por toque ou por time over.
    - a) Se pisar o jikyuu para fazer spark do takyuu C, deslocará o takyuu B que está em contato com o jikyuu, causando infração por toque. Se não tomar nenhuma atitude para evitar a infração por toque, acabará sendo penalizado por time over.
    - b) Em ambos os casos, takyuu B permanecerá no local onde estava em contato com o jikyuu, o takyuu C permanecerá no local onde parou após ser atingido pelo jikyuu. O jikyuu será levado para outball do ponto onde estacionou após o touch.



Comentários:

Na situação como essa em que o takyuu A lançado por spark causar deslocamento do takyuu B que, por sua vez, estaciona em contato com o jikyuu, ao retirar o pé do jikyuu provoca movimento do takyuu B, portanto, causando infração por toque. As medidas a serem tomadas com as bolas consistem em: manter o takyuu B onde estacionou em contato com o jikyuu, levar o jikyuu para outball do local onde havia parado após fazer touch.

Havendo outro takyuu C para fazer spark, deve ser mantido onde havia estacionado após ser atingido por jikyuu.

### C) Principais infrações e erros cometidos pela arbitragem

C.1.) Após a chamada, o bateador reposicionou jikyuu que estava outball, para em seguida dar tacada colocando-o em innerfield. O árbitro pode permitir esse ato do bateador como lance normal?

R – O toque num outball pelo bateador, com a mão ou com taco, constitui falta por infração de toque. A bola em outball não deve ser tocada ou reposicionada pelo bateador. O árbitro deve declarar falta e a bola deve ser mantida no outball.

C.2.) Após o lance de spark dagueki, com o takyuu lançado ainda em movimento, o bateador executou a tacada no jikyuu. O árbitro declarou hansoku e colocou o jikyuu em outball. As medidas aplicadas pelo árbitro estão corretas?

R – Não. Como a tacada no jikyuu, ainda com o takyuu em movimento, ocorreu após a conclusão do ato de spark dagueki, o árbitro deve declarar hansoku mantendo o jikyuu no local onde havia estacionado após o touch.

C.3.) Mesmo havendo questionamento da equipe de que a medida aplicada pelo árbitro está incorreta, o árbitro ignora o questionamento e deixa prosseguir a jogada. Nesse caso, qual é o procedimento correto para evitar conflitos?

R – Podem ocorrer duas situações

1. Se o árbitro tiver certeza absoluta de sua decisão, pode permitir a continuidade da jogada seguinte.
2. Se o árbitro tiver alguma dúvida na sua decisão, deve convocar os seus parceiros para tomada de decisão definitiva da medida.

C.4.) Faltando alguns segundos para o término do tempo do jogo, o batedor de número 6 intencionalmente gasta o tempo a que tem o direito (10 segundos) e dá tacada violenta, sem necessidade, com intuito de evitar que chegue até a vez do batedor de número 7. Nesse caso, qual seria a medida correta que deve ser aplicada pelo árbitro?

R – O árbitro, percebendo que o batedor agiu de forma intencional, imediatamente após a tacada violenta na bola 6, deve chamar o batedor de número 7, para depois tomar as medidas necessárias com relação às bolas deslocadas.

.....