

Este documento contém orientações que consideramos importantes para uma uniformização dos procedimentos dos árbitros no decurso das suas funções, desde que chegam ao local de realização do jogo até ao momento de partida daquele local.

Para informação e linhas de orientação em mais pormenor devem ler o livro “A Arbitragem de Rugby na Prática – um guia para árbitros de rugby”.

ANTES DO JOGO

1. O árbitro deve começar a **preparar** o jogo antecipadamente:
 - Condição física
 - Que equipas vão jogar?
 - Pontos fortes e fracos das equipas?
 - Formas de jogar das equipas?

2. O árbitro deverá conferir todo o **material necessário** para o exercício da sua função:
 - Calções
 - Camisolas (várias cores diferentes das equipas)
 - Meias
 - Elástico para as meias
 - Apitos (ter sempre pronto a usar um apito de reserva)
 - Cartão vermelho e amarelo
 - 2 Relógios /Cronómetros
 - Moeda para sorteio
 - Lápis e Bloco de notas
 - Bandeiras para Juízes de Linha
 - Livro das Leis
 - Critério de desempate se for o caso

3. O árbitro deve **chegar ao campo** de forma a poder apresentar-se aos delegados ou capitães das equipas **uma hora e meia** antes do início do jogo. Como excepção nos jogos da 2ª divisão, sub18, sub16 e femininos, onde deverão chegar ao campo com pelo menos **uma hora** de antecedência.

4. Deve abordar os dois capitães e combinar a hora de verificação de equipamentos, do sorteio e confirmação das cores dos equipamentos.
5. Seguidamente, deve verificar as condições da área de jogo. Se existir alguma anomalia deve imediatamente solicitar ao delegado da equipa visitada ou ao delegado da F.P.R, (no caso de se tratar de campo neutro), que procedam às rectificações necessárias, para que se possa realizar o jogo, de acordo com as Leis.
6. Até 60 minutos antes do jogo, o árbitro/ delegado FPR deverá receber as fichas de equipa preenchidas com o nome dos jogadores e com o número dos seus cartões licença. Na falta do cartão licença, um jogador pode ser identificado através de B.I, Passaporte ou Carta de Condução. Estes documentos, à excepção dos cartões licença, não ficam na posse do árbitro/ delegado FPR. Jogadores sem identificação conforme, **NÃO** podem estar no boletim de jogo **NEM** poderão participar no jogo
7. Na presença dos dois Directores de Equipa, o árbitro/ delegado FPR deve perguntar se têm alguma reclamação ou protesto a apresentar relativa à conferência das inscrições na mesma e relativa às condições do campo. Cabe, também, ao árbitro/ delegado FPR verificar se as fichas de equipa estão correctamente preenchidas.
8. É o árbitro que escreve no boletim de jogo (zona reservada aos Protestos) que a equipa apresentou intenção de protesto. O Delegado da equipa apenas assina o boletim, não é ele que escreve o protesto no boletim de jogo. O período para apresentação de protestos antes do jogo termina neste momento.

9. VERIFICAÇÃO DE EQUIPAMENTOS

- Os jogadores devem apresentar camisolas numeradas que correspondam ao número de inscrição no boletim de jogo.
- Árbitros Auxiliares (AA) verificam os equipamentos. Na ausência dos dois AA, devem fazer-se acompanhar pelo capitão de equipa. O capitão é o último a ser inspeccionado.
- Imediatamente antes do início do jogo, deverão verificar os equipamentos que não estavam em condições no momento da primeira verificação ou repetir aleatoriamente a verificação em jogadores que bem entender.
- Os jogadores da mesma equipa devem apresentar homogeneidade nas cores do seu equipamento.

- Rigor no controlo de pitões. Não permitir que um jogador participe no jogo com pitões fora das especificações do *IRB*. (Consultar a Lei 4 e o Regulamento 12 do *IRB*)
- Rigor no controlo das protecções corporais que não devem possuir elementos rígidos (plástico ou metal), e deverão estar de acordo com as especificações do *IRB*. (Consultar a Lei 4 e o Regulamento 12 do *IRB*)
- Durante a verificação dos equipamentos, o árbitro deve ser sóbrio e discreto, não entrando em diálogos com os jogadores. No entanto, deve mostrar-se afável e descontraído, transmitindo desta forma alguma tranquilidade aos jogadores.

10. BRIEFING

- Após a verificação dos equipamentos, o Árbitro deverá realizar o briefing à equipa.
- Deverão estar presentes: Capitão de equipa; TODOS os jogadores da 1ª Linha; Médios de Formação. É aconselhável que não existam mais pessoas nesta altura (ex. Directores de Equipa)
- Pedidos de esclarecimento feitos pelas equipas na altura do briefing devem ser colocados pelo capitão de equipa ou por parte do treinador, no caso de se tratar de escalões de formação.
- Deverá dar as seguintes indicações sem entrar em grandes pormenores. **A nossa recomendação é:**

CAPITÃO

- Agradeço colaboração para os pedidos que faço à equipa.
- Deverá ser o garante das boas práticas e desportivismo da sua equipa

PRIMEIRAS LINHAS

- Timings de entrada na FO
- Responsabilidade de manter a FO estável
- Se no processo alguém não estiver confortável deverá avisar para se reiniciar o processo

MÉDIOS DE FORMAÇÃO

- Novas leis, mantendo as suas posições durante a FO
- Introdução da bola na FO com equidade

11.SORTEIO E O “ANTES DO INÍCIO DO JOGO”

- O Árbitro deverá comparecer no local combinado para o sorteio **exactamente à hora** combinada.
- Durante o sorteio o árbitro não deve dar quaisquer indicações aos capitães, excepto se estes colocarem alguma questão que será respondida na presença dos dois. O sorteio deve ser realizado só na presença dos árbitros auxiliares, ou seja mais ninguém deve assistir.
- Nesta altura deve ser definido o período de intervalo: os jogadores ficam no terreno de jogo e temos entre 2 a 4 minutos de pausa ou regressam aos balneários e neste caso temos uma pausa máxima de 10 minutos.

De uma forma geral, durante o período que antecede o início do jogo, o árbitro deve manter-se o mais possível isolado e afastado da agitação humana própria destes momentos. Deve evitar permanecer com elementos afectos às equipas e não utilizar as instalações sociais do clube provocando assim o inevitável convívio (na altura amistoso) proporcionado pelos adeptos.

Se o árbitro decide aquecer no terreno de jogo, deve fazê-lo o mais discretamente possível e distante (de preferência equidistante) das duas equipas.

Não permitir que o jogo comece atrasado. O árbitro deve garantir que os jogadores entrem no terreno de jogo 3 minutos antes da hora marcada para o pontapé de saída.

DURANTE O JOGO

- Aplicação das Leis do Jogo
- Respeito pelo Código do Jogo
- Comunicação e prevenção
- Consistência
- Respeito pelos princípios básicos da arbitragem: Segurança e Equidade
- Continuidade

GESTÃO DO JOGO

O árbitro é um gestor do jogo. Como tal, não deve actuar à procura da infracção, mas sempre tendo iniciativas que possam evitar as infracções à lei. A acção/comunicação preventiva é a palavra de ordem para o bom decorrer do jogo.

APÓS O JOGO

1. Não conversar sobre as incidências do jogo antes de regressar ao vestiário e de ter tomado o duche. Definir como objectivo, só falar sobre o jogo **30 minutos** após o seu *terminus*.
2. No caso de terem acontecido expulsões definitivas (cartão vermelho) é absolutamente necessário reter o cartão licença do jogador.
 - O relatório disciplinar só deve ser feito algumas horas depois de o jogo terminar.
 - O relatório TEM de ser objectivo e FACTUAL
3. O árbitro deve aceitar o convite para se juntar às equipas depois e mostrar-se disponível para conversar sobre a partida. No entanto, deve repartir a sua atenção por ambas as partes envolvidas.
4. Deve fazer constar no seu relatório técnico, uma avaliação das instalações desportivas.
5. O boletim de jogo, original ou cópia tem que dar entrada na FPR por correio, fax, correio electrónico ou pmp, até às 18h00 do primeiro dia útil após a data do jogo. Podendo o original ser enviado posteriormente, mas com a maior brevidade possível. No caso de existência de relatório disciplinar, o Boletim de Jogo original, relatório disciplinar e cartão(ões) do jogador(es) **TEM de dar entrada na FPR 2 dias úteis após a realização do jogo.**