

DEFINIÇÃO DOS COMPORTAMENTOS A OBSERVAR

Para que o instrumento de observação elaborado seja válido, concreto e proporcione uma uniformização de critérios de observação, impõe-se definir os termos utilizados. Torna-se necessário a utilização de uma linguagem clara de modo a que os observadores compreendam aquilo que se deseja analisar e não tenham dúvidas em assinalar uma determinada acção de jogo na respectiva categoria de observação. Vejamos então os comportamentos e terminologia utilizados no instrumento de observação:

Lançamento Lateral (LL) – É uma forma de recomeçar o jogo. Acontece quando a bola ultrapassa na sua totalidade por uma das linhas laterais do campo, seja junto à relva ou pelo ar. A reposição será realizada no local onde a bola cruzou a linha lateral e por um jogador da equipa contrária ao ultimo jogador a tocar na bola antes desta transpor a linha lateral. A reposição no lançamento lateral é realizado com as mãos e está descrito na lei 15 das leis do jogo.

Pontapé de Canto (PC) – É uma forma de recomeçar o jogo. Acontece quando a bola ultrapassa na sua totalidade a linha final, junto à relva ou pelo ar, depois de ter sido tocada em ultimo lugar por um jogador da equipa que defende, e não se tenha marcado golo. O procedimento para o pontapé de baliza está descrito na lei 17 das leis de jogo.

Pontapé de Baliza (PB) - É uma forma de recomeçar o jogo. Acontece quando a bola ultrapasse na sua totalidade a linha final, seja junto à relva ou pelo ar, depois de ter sido tocada em ultimo lugar por um jogador da equipa atacante, e não se tenha marcado golo. O procedimento para o pontapé de baliza está descrito na lei 16 das leis de jogo.

Faltas (F) – Acontece uma falta sempre que o árbitro interrompe o jogo devido à ocorrência de uma conduta anti-desportiva por parte de um ou mais jogadores durante o jogo. Essas condutas antidesportivas são sancionadas com livre directo, grande penalidade ou livre indirecto. Na lei 12 das leis de jogo, estão descritas todas as situações de conduta anti-desportiva, caso existam dúvidas.

Substituição (S) – Acontece sempre que uma equipa troca deseja trocar um ou mais jogadores que estão em campo por jogadores que se encontram na posição de suplentes. A

substituição só pode acontecer com autorização do árbitro de campo e termina quando o jogador substituído abandona o campo e o jogador suplente entra para dentro de campo.

Assistências Médicas (AM) – acontece sempre que uma equipa de assistência médica entra em campo para prestar a assistência a um ou mais jogadores que se magoados dentro de campo. A equipa médica antes de entrar em campo tem de receber a autorização prévia do árbitro para entrar em campo.

Golos (G) – Será marcado um golo quando a bola ultrapasse na sua totalidade e linha de fundo entre os postes de baliza e por de baixo do travessão, sempre que a equipa marcadora não tenha cometido previamente nenhuma infracção às leis de jogo. O reinício do jogo depois da marcação de um golo é realizado por dois jogadores da equipa que sofreu o golo no centro do terreno ao sinal do árbitro.

Fora-de-jogo (FJ) – será marcado fora-de-jogo quando um jogador: se encontra mais próximo da linha final contrária que a bola e o penúltimo adversário, no momento em que a bola toca ou é jogada por um dos seus companheiros de equipa, e se encontra, no entender do árbitro, em jogo activo:

- ❖ Interfere no jogo;
- ❖ Interfere com o adversário;
- ❖ Ganha vantagem da posição irregular.

Um jogador não está em fora-de-jogo quando:

- ❖ se encontra ainda no seu meio campo;
- ❖ está em linha com o penúltimo defesa;

Nos lançamentos laterais, pontapés de canto ou pontapés de baliza não existem foras-de-jogo.

Outras Interrupções (OI) – sempre que ocorrem interrupções de jogo não descritas anteriormente, sejam elas originadas pelos jogadores, pelos treinadores, árbitro ou adeptos.