



Curso de arbitragem

Época 2022-2023

A arbitragem é sem dúvida uma das funções mais difíceis de todos os agentes desportivos, os árbitros são imprescindíveis e ao mesmo tempo são o centro de críticas e polémicas. Eles têm uma grande influência na qualidade do jogo e um papel fundamental no desenvolvimento da modalidade. Assim, é importante não só a formação de novos árbitros, como a formação e atualização dos árbitros já formados.

É um facto que o árbitro deve ter uma preparação técnica para impor corretamente as regras do jogo, porém, é de extrema importância também uma preparação psicológica adequada, para o árbitro saber lidar com a pressão e o stress emocional.

A competência técnica do árbitro mede-se pela exatidão dos seus juízos, dificultada pela celeridade e irreversibilidade que se exigem nas suas decisões, neste caso o árbitro deve possuir qualidades como a acuidade visual e auditiva, percepção imediata de situações e oportunidade de decisão no julgamento.

A competência humana do árbitro mede-se pela responsável imparcialidade dos seus juízos, dificultada pela paixão desportiva dos agentes da competição e pela coexistência de realidade objetiva e subjetiva. Destacam-se princípios comuns a todos quantos têm como função educar, formar ou arbitrar, predicados absolutamente intrínsecos como honestidade, rigor, segurança, isenção, integridade, tolerância.

A diversidade de níveis e experiências dos árbitros presentes durante a formação, propiciam um ambiente favorável ao desenvolvimento das competências referidas e ainda a partilha e a troca de experiências e vivências contribuindo para o crescimento mútuo.

Curso de Arbitragem

1. Objetivos

1.1 Objetivo Geral:

Formar árbitros tem sido uma necessidade e uma prioridade. Pretende-se com esta formação aumentar o número de árbitros, garantindo que estes possam ter a melhor formação possível para o seu desenvolvimento, contribuindo para a melhoria da Esgrima Nacional.

1.2 Objetivos específicos:

Os árbitros recém-formados, sejam capazes de:

- a) Providenciar que o jogo decorra dentro das condições de segurança;
- b) Aplicar o regulamento das três armas;
- c) Aplicar uma convenção e determinar a validade ou não de um toque;
- d) Perceber as ações que compõem uma frase de armas;
- e) Aplicar as regras de prioridade e sanções;
- f) Utilizar corretamente o vocabulário específico da modalidade;
- g) Acompanhar a frase de armas com os gestos do árbitro;
- h) Preencher corretamente as fichas de jogo;
- i) Efetuar uma tomada de decisão consciente;
- j) Manter a coerência a consistência do julgamento ao longo da sua atuação;
- k) Ser capaz de demonstrar confiança e serenidade ao longo da sua atuação.

2. Conteúdos Programáticos

- A. Generalidades e Regras comuns às três armas
 - a. Terreno de Jogo e material dos atiradores
 - b. Combate (Jogo)
 - c. Arbitragem e julgamento dos toques
 - d. Código disciplinar das provas
- B. Florete
 - a. Convenções do combate (Jogo)
 - b. Forma de dar os toques
 - c. Superfície válida
 - d. Julgamento/anulação dos toques
 - e. Validade ou prioridade do toque
- C. Sabre
 - a. Convenções do combate (Jogo)
 - b. Forma de dar os toques
 - c. Superfície válida
 - d. Julgamento/anulação dos toques

- e. Validade ou prioridade do toque
- D. Espada
 - a. Forma de dar os toques
 - b. Superfície válida
 - c. Julgamento/anulação dos toques
- E. Avaliação
 - a. Avaliação teórica

3. Metodologias de formação

A ação de formação terá por base a articulação entre o método expositivo e a análise e reflexão dos conteúdos abordados e a sua aplicação prática. Serão implementadas atividades práticas com recurso ao visionamento de filmes promovendo a tomada de decisão e o ajuizamento das frases de armas.

4. Meios (Equipamentos/Materiais de consumo)

Projektor multimédia;

Computador portátil;

Vídeos do Youtube;

Fotocópias de materiais exemplificativos e demonstrativos;

Outros considerados oportunos pelo formador.

5. Local

Leiria

6. Duração

24h

7. Critérios de avaliação

O candidato a árbitro só terá aprovação se:

- Participar em pelo menos 80% do tempo total previsto para a ação de formação;
- Obter na avaliação teórica uma nota mínima de 75%;
- Ficar apto na avaliação prática, realizada em situação de competição.

8. Distribuição da carga horária

Conteúdos	Componente Geral	Componente Específica
A. Generalidades e Regras comuns às três armas a. Terreno de Jogo e material dos atiradores b. Combate (Jogo) c. Arbitragem e julgamento dos toques d. Código disciplinar das provas	6 horas	
B. Florete a. Convenções do combate (Jogo) b. Forma de dar os toques c. Superfície válida d. Julgamento/anulação dos toques e. Validade ou prioridade do toque		6 horas
C. Sabre a. Convenções do combate (Jogo) b. Forma de dar os toques c. Superfície válida d. Julgamento/anulação dos toques e. Validade ou prioridade do toque		6 horas
D. Espada a. Forma de dar os toques b. Superfície válida c. Julgamento/anulação dos toques		5 horas
E. Avaliação teórica		1 hora