



Liga Portuguesa de Paintball

Sistema de avaliação de arbitragem

Um dos problemas da avaliação do desempenho da arbitragem na época passada, era quantificar esse desempenho. Foi fácil ver se uma equipa tinha arbitrado mal ou bem, a questão foi saber quanto. Foi uma boa arbitragem de 52 pontos ou de 53 pontos? Nas regras do ano passado o único critério quantificável era o numero de árbitros que cada equipa fornecia, para além dos 1 a 10 pontos dados pelos “olhometros” dos membros do CT. Como auxiliar havia a comparação com arbitragens em provas anteriores, mas cada prova teve as suas condicionantes e por isso cada avaliação era forçosamente subjectiva.

Para este anos quisemos criar um sistema que permitisse transformar em pontos a actuação de cada equipa de arbitragem, de uma forma mais objectiva, permitindo inclusive ás equipas que vão arbitrar saber quais os critérios por que vão ser avaliados e qual a importância relativa de cada acção concreta em campo.

Quisemos também poder avaliar o desempenho ao longo dos dois dias da prova, sem sermos atraído por um deslize pontual ou um dia melhor que o outro.

Funcionamento do sistema

- 1 - Cada equipa de arbitragem será avaliada em pelo menos 5 jogos por dia, previamente sorteados.
- 2- A avaliação reveste-se no preenchimento de uma ficha de avaliação onde são assinaladas as acções da equipa de arbitragem.
- 3 – No final de um jogo avaliado, a ficha é mostrada ao chefe de campo que a deve assinar.
- 4 – A seguir á prova encontra-se a media simples da pontuação de cada equipa. (Soma da pontuação de todas as fichas de uma equipa dividida pelo numero de fichas)

A Pontuação

A pontuação é dividida em dois tipos:

Pontuação Base. Que pode atingir um máximo de 50 pontos e que recompensa o que se espera estritamente de uma equipa de arbitragem.

Pontuação Extra: Para recompensar comportamentos para além do exigido nas regras a uma equipa de arbitragem. Aqui uma equipa pode ir buscar mais 15 pontos

Pontos base

Pré-Jogo

- ü Chegar a horas – 3 Pt
- ü Ter 8 árbitros de primeira linha – 3 Pt (1- por cada arbitro a menos)
- ü Nomear chefe de campo – 2 Pt
- ü Distribuir funções - 2 Pt

Jogo

- ü Fazer crony – 1 Pt
- ü Não deixar jogar c/ VL transparente – 1 Pt
- ü Fazer cumprir as regras de vestuário – 1 Pt
- ü Não deixar jogar marcadores c/ + 300fps - 2 Pt
- ü Boa colocação de árbitros no campo – 3 Pt
- ü Verificar se as duas equipas estão na base e prontas para começar – 1 Pt
- ü Verificar se os marcadores estão em contacto com rede – 1 Pt
- ü Dar início de partida claramente – 2 Pt
- ü Recomeçar no caso de falsas partidas – 1 Pt
- ü Acompanhar o início de partida – 2 Pt
- ü Acompanhar movimentos de jogadores – 2 Pt
- ü Sinalização clara da situação de jogadores (Eliminado, Neutro, Em jogo) - 3Pt
- ü Atenção aos jogadores e não às jogadas – 3 Pt
- ü Retirar braçadeiras de jogadores eliminados – 1 Pt
- ü Limpar manchas no jogador que não eliminem – 1 Pt
- ü Comunicação entre árbitros – 1 Pt
- ü Recolocação durante o jogo – 2 Pt
- ü Marcação homem-a-homem nos finais de partida. – 3 Pt
- ü Não entrar em diálogo com jogadores – 2 Pt
- ü Verificação dos últimos jogadores no final. – 1 Pt
- ü Cálculo da pontuação final – 1 Pt
- ü Correcto preenchimento da folha de resultados - 1 Pt
- ü Limpar obstáculos – 2 Pt
- ü Resolução de problemas fora do campo – 2 Pt

TOTAL = 40 PT

Pontos extras

- q Ter mais de 8 árbitros de primeira linha - 1 ou 2 Pt
- q Ter material próprio (cronys, material de limpeza, escudos, etc.) – 2 Pt
- q Verificar e limpar manchas de jogos anteriores nos jogadores – 2Pt
- q Apanhar e entregar os potes aos jogadores – 2 Pt
- q Dizer/mostrar a um jogador eliminado, onde é que foi atingido – 2 Pt
- q Ajudar os jogadores a sair de campo – 2 Pt
- q Actuação para além do pedido – 1 a 3 Pt

TOTAL = 15 Pt

Máximo de pontos possíveis = 65 Pt