

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA E FISIOTERAPIA
METODOLOGIA DO ENSINO DA NATAÇÃO**

ARBITRAGEM DE NATAÇÃO

VINÍCIUS CAVALCANTI

**MANAUS –AM
2014**

GUIA PARA JULGAMENTO DOS NADOS

NADO LIVRE SW 5

SW 5.1 - Nado livre significa que numa prova assim denominada, o competidor pode nadar qualquer nado, exceto nas provas medley individual ou revezamento 4 nados. Nado livre significa qualquer nado diferente do nado de costas, peito ou borboleta.

SW 5.2 - Alguma parte do nadador tem que tocar a parede ao completar cada volta e no final.

SW 5.3 – Alguma parte do nadador tem que quebrar a superfície da água durante a prova, exceto quando é permitido ao nadador estar completamente submerso durante a volta e numa distância não maior que 15 metros após a partida e em cada volta. Nesse ponto a cabeça deve quebrar a superfície da água.

NADO DE COSTAS SW 6

SW 6.1 – Antes do sinal de partida, os competidores devem alinhar-se na água, de frente para a cabeceira de saída, com ambas as mãos colocadas nos suportes de agarre. Manter-se na calha ou dobrar os dedos sobre a borda da calha é proibido.

SW 6.2 - Ao sinal de partida e quando virar, o nadador deve dar um impulso e nadar de costas durante o percurso exceto quando executa a volta, como na SW

6.4. A posição de costas pode incluir um movimento rotacional do corpo até, mas não ultrapassando os 90° da horizontal. A posição da cabeça não é relevante.

SW 6.3 - Alguma parte do nadador tem que quebrar a superfície da água durante o percurso. É permitido ao nadador estar completamente submerso durante a volta, na chegada e por uma distância não maior que 15 metros após a saída e em cada volta. Nesse ponto a cabeça tem que quebrar a superfície.

SW 6. 4 – Quando executar a volta, tem que haver o toque na parede com alguma parte do corpo na sua respectiva raia. Durante a volta, os ombros podem girar além da vertical para o peito após o que uma contínua braçada ou uma contínua e simultânea dupla braçada pode ser usada para iniciar a volta. O nadador tem que retornar a posição de costas após deixar a parede.

SW 6.5 - Quando do final da prova, o nadador tem que tocar a parede na posição de costas na sua respectiva raia.

NADO DE PEITO SW 7

SW 7.1 – Após a saída e em cada volta, o nadador pode dar uma braçada completa até as pernas, enquanto o nadador estiver submerso. Uma única pernada de golfinho é permitida durante a primeira braçada, seguida de uma pernada de peito.

SW 7.2 - A partir da primeira braçada após a saída e após cada virada, o corpo deve ser mantido sobre o peito. Não é permitido ficar na posição de costas em nenhum momento. A partir da saída e durante a prova, o ciclo do nado deve ser uma braçada e uma pernada, nessa ordem. Todos os movimentos dos braços devem ser simultâneos e no mesmo plano horizontal, sem movimentos alternados.

SW 7.3 - As mãos devem ser lançadas junto para frente a partir do peito, abaixo ou sobre a água. Os cotovelos deverão estar abaixo da água exceto para última braçada antes da volta, durante a volta e na última braçada antes da chegada.

As mãos deverão ser trazidas para trás na superfície ou abaixo da superfície da água. As mãos não podem ser trazidas para trás além da linha dos quadris, exceto durante a primeira braçada, após a saída e em cada volta.

SW 7.4 – Durante cada ciclo completo, alguma parte da cabeça do nadador deve quebrar a superfície da água. A cabeça tem que quebrar a superfície da água antes que as mãos virem para dentro na parte mais ampla da segunda braçada. Todos os movimentos das pernas devem ser simultâneos e no mesmo plano horizontal sem movimentos alternados.

SW 7.5 - Os pés devem estar virados para fora durante a parte propulsiva da pernada. Não são permitidos movimentos em forma de tesoura, pernada vertical alternada ou golfinho, exceto o descrito na SW 7.1. É permitido quebrar a superfície da água com os pés, exceto seguido de uma pernada de golfinho.

SW 7.6 - Em cada virada e na chegada da prova, o toque deve ser feito com as duas mãos simultaneamente, acima, abaixo ou no nível da água. A cabeça pode submergir após a última braçada anterior ao toque, contanto que quebre a superfície da água em qualquer ponto durante o último completo ou incompleto ciclo anterior ao toque.

NADO DE BORBOLETA SW 8

SW 8.1 – A partir do início da primeira braçada, após a saída e em cada volta, o corpo deve ser mantido sobre o peito. Pernada submersa na lateral é permitida.

Não é permitido ficar na posição de costas em nenhum momento.

SW 8.2 - Ambos os braços devem ser levados juntos à frente por sobre a água e trazidos para trás simultaneamente durante todo o percurso, conforme SW8.5.

SW 8.3 – Todos os movimentos para cima e para baixo das pernas devem ser simultâneos.

As pernas ou os pés não precisam estar no mesmo nível, mas não podem alternar em relação ao outro. O movimento de pernada de peito não é permitido.

SW 8.4 - Em cada virada e na chegada, o toque deve ser efetuado com ambas as mãos simultaneamente, acima, abaixo ou no nível da superfície da água.

SW 8.5 - Após a saída e na volta, ao nadador é permitido uma ou mais pernadas e uma braçada sob a água, que deve trazê-lo à superfície. É permitido ao nadador estar completamente submerso até uma distância não maior do que 15 metros após a partida e após cada virada. Nesse ponto, a cabeça deve quebrar a superfície. O nadador tem que permanecer na superfície até a próxima volta ou final.

A PROVA – SW 10

SW 10.1 – Todas as provas individuais devem ser separadas por sexo.

SW 10.2 - O competidor nadando o percurso sozinho, deve nadar a distância total para se classificar.

SW 10.3 - O nadador deve permanecer e terminar a prova na mesma raia onde começou.

SW 10.4 - Em todas as provas, o nadador deve fazer contato físico com a borda de virada ou de chegada. A virada deve ser feita contra a borda da piscina e não é permitido andar ou tomar impulso no fundo da piscina.

SW 10.5 - Ficar de pé durante a prova de nado livre ou durante o nado livre nas provas de medley, não deve desclassificar o nadador, mas ele não poderá andar.

SW 10.6 – Puxar a raia não é permitido.

SW 10.7 - Obstruir outros competidores, atravessando outra raia ou interferindo de qualquer outra forma, será motivo de desclassificação do nadador infrator. Se a falta for intencional, o árbitro deverá relatar o fato à entidade promotora e a associação do nadador infrator.

SW 10.8 - A nenhum competidor deve ser permitido usar ou vestir qualquer objeto adicional ou maiô que possa ajudar sua velocidade, flutuação ou resistência durante uma competição (tais como: luvas, pés de pato, etc...). Óculos podem ser usados. Nenhum tipo de adesivo no corpo é permitido, a mesmo que aprovado pelo Comitê de Medicina Esportiva da FINA.

SW 10.9 - Qualquer nadador que entre na piscina durante a realização de uma prova em que não esteja inscrito antes que todos os nadadores tenham completado sua prova, deve ser desclassificado da próxima prova em que estiver inscrito.

SW 10.10 - Serão 4 (quatro) nadadores em cada equipe de revezamento.

SW 10.11 - Nas provas de revezamento, a equipe de um competidor cujos pés perderem contato com o bloco de partida antes de o nadador anterior tocar na parede, será desclassificado.

SW 10.12 - Qualquer equipe de revezamento deve ser desclassificada de uma prova, se um membro da equipe diferentemente do nadador designado para

nadar aquela distância, entra na água enquanto a prova está sendo disputada e antes que todos os nadadores de todas as equipes tenham acabado a prova.

SW 10.13 - Os membros de uma equipe de revezamento e sua ordem de competir devem ser designados antes da prova. Qualquer membro da equipe de revezamento pode competir numa prova somente uma vez. A composição de uma equipe de revezamento pode ser mudada entre as séries eliminatórias e as finais de uma prova, visto que isso é feito a partir da lista dos nadadores propriamente inscritos por um responsável nessa prova. Nadar em ordem diferente da apresentada resultará em desclassificação. Substituições podem ser feitas somente em caso de emergência médica com atestado.

SW 10.14 - Qualquer nadador tendo acabado sua prova ou sua distância numa prova de revezamento deve deixar a piscina assim que possível sem obstruir qualquer outro competidor que não tenha ainda terminado sua prova. De outra maneira, o nadador faltoso ou sua equipe de revezamento devem ser desclassificados.

SW 10.15 - Se uma falta tirar a chance de sucesso de um competidor, o árbitro terá o poder de permitir a ele, competir na próxima série ou se a falta ocorrer numa prova final ou na última série eliminatória, ele pode ordenar que a prova seja nadada outra vez.

SW 10.16 – Nenhum artifício de controle de tempo é permitido, nem o uso de qualquer auxílio ou plano adotado para obter esse efeito.

As provas oficiais da natação são: nado livre: 50m, 100m, 200m, 400m, 800m e 1500m; nado de costas: 50m, 100m e 200m; nado de peito 50m, 100m e 200m; nado borboleta:

50m, 100m e 200m, nado medley 100m, 200m e 400m; revezamento 4x100m livre, 4x200m livre e 4x100m medley. Não oficial FINA 4x50 livre e 4x50 medley.

OBJETIVOS DOS JUÍZES

1. Promover e melhorar a natação;
2. Desenvolver o interesse e a participação na natação;
3. Encorajar aptidão física e melhorar a qualidade da natação competitiva;
4. Promover atitudes positivas;
5. Ampliar oportunidades de treinar e ganhar experiência;
6. Exercer honestidade e integridade;
7. Encorajar franqueza;
8. Reconhecer o uso do bom julgamento;
9. Demonstrar certeza;
10. Admitir erros.

COMPOSIÇÃO DO QUADRO DE ARBITRAGEM

Competições internacionais como Jogos Olímpicos, Campeonatos

Mundiais: Árbitro geral (1), juiz de nado (4), juiz de partida (2), chefes juízes de

voltas (dois; um em cada cabeceira), juízes de voltas (16, sendo 2 por raia e um em cada cabeceira), anotador-chefe

(1), anotador (1), banco de controle (2), corda falsa (1), anunciador (1).

Campeonatos brasileiros: árbitro (1), juiz de nado (4), juiz de partida (1), juízes de volta (16, sendo 2 por raia e um em cada cabeceira), juiz de chegada (3), chefe dos cronometristas (1), cronometristas (24, sendo 3 por raia, 16 sendo 2 por raia, ou 8, 1 por raia), anotadores (2), banco de controle (1), anunciador (1), operador do placar eletrônico (1).

Campeonatos Regionais (locais): árbitro (1), juiz nado (4), juiz de partida (1), juiz de volta (4), juiz de chegada (3), chefe dos cronometristas (1), cronometristas (8), anotadores (1), banco de controle (1), anunciador (1), operador do placar eletrônico (1).

O ÁRBITRO

Persona - Máscara usada pelo ator no teatro Grego e que caracterizava o personagem, dava-lhe personalidade.

O Árbitro - Ao arbitrar, usa a personalidade da função e se transforma num personagem da maior importância na competição. Deve estar barbeado, limpo, higienizado, ténis limpo, com o melhor aspecto visual possível. Deve estar consciente do personagem – Respeitar para ser respeitado (o respeito adquire-se) reler sempre as regras, decidir sempre com a lei e na falta dela com o bom senso, na dúvida decidir sempre a favor do réu. Observar sempre as regras da FINA e as disciplinares do Código de Justiça Desportivo – não favorecer nunca, julgar somente com a sua consciência, não premeditar, não pré julgar. Manter o moral elevado, tomar atitudes positivas e ter o cuidado para passar sem ser notado. Quanto ao público, não tomar nenhuma atitude (é impessoal), ouvir e calar, não discutir, não brigar.

RESPONSABILIDADE DO ÁRBITRO

1. Fazer com que a competição transcorra normalmente até o final, ficar atento a todos os detalhes na área da competição. Mudar, desde que, para beneficiar a rotina da competição. Suspender o desenrolar da competição a qualquer momento, para salvaguardar a integridade física dos juízes, auxiliares e atletas, por motivo de intempéries (vendaval, tempestade etc.) ou conflito, brigas etc.
2. Conferir depois de prontos, os resultados e, só então, autorizar sua publicação.
3. Só iniciar uma competição depois de vistoriar toda a área da piscina (material adequado, duchas, raias, blocos de partida etc.).
4. Providenciar socorro médico à atleta acidentado (fazendo uso do microfone).
5. Chamar a atenção de modo sutil a algum auxiliar desatento.
6. Observar com cuidado sua conduta, sua postura no desempenho do seu papel, não ser arbitrário, não cometer arbitrariedade. Enfim, não querer ser mais do que pode ser.

DEVERES DO ÁRBITRO GERAL

1. Ao chegar na piscina, dar uma volta completa, observar se todo material exigido está em condições normais de uso, caso contrário, providenciar.
2. Em seguida, observar se todos os juízes e auxiliares estão em seus respectivos lugares.
3. A seguir, comunicar ao anunciador para chamar os competidores da primeira prova.
4. Ao notar que os atletas já estão no local a eles destinado (banco de controle), mandar o anunciador chamar a 1ª prova/série final, as demais séries serão à medida que o último nadador tocar a borda (chegar).
5. Ao final de cada prova corrida (todas as séries) repetirá a rotina do item anterior.
6. Quando, a conclusão de cada série ou prova, o chefe dos juízes ou assistente deve entregar aos mesários as papeletas (de chegada e dos cronometristas) que deverão conferi-las verificando se as chegadas estão de acordo com os tempos registrados e em seguida rubricá-las e enviá-las ao anotador para lançar nas fichas dos nadadores.
7. Ao perceber que os nadadores estão sentados nas cadeiras colocadas próximas às raias respectivas, dará 03 (três) apitos curtos para que se aprontem e ocupem a parte anterior do bloco de partida.
8. Ao notar que todos estão de pé atrás do bloco, dará um apito longo para que os atletas subam em cima do bloco. No nado de costas, dará um segundo apito para os nadadores retornarem para a borda. Em seguida, dará o sinal ao juiz de partida (braço esticado) entregando-lhe a prova. Deve continuar nessa posição até o sinal de partida ser dado ou se resolver anular a partida baixará o braço.
9. Observará todas as saídas, para independente do juiz de partida confirmá-las ou não. Achando que uma partida não foi boa, o árbitro apitará mandando baixar a corda imediatamente. Para melhor efeito, deverá estar colocado entre o juiz de partida (05 metros) e a borda de saída (blocos).
10. Se a corda não cair, ou por qualquer outro motivo a corda não cair sobre todas as raias, deixar a prova terminar e tornar público que a prova está anulada e será corrida novamente. Os nadadores da prova anulada ficarão aguardando no recinto da piscina a ordem do árbitro para nadar novamente (bom senso).
11. Após uma boa saída, o árbitro acompanhará toda a prova, inclusive viradas e chegadas, para, em caso de dúvidas, ter condições ideais para resolvê-las, confirmando ou não as papeletas recebidas (cronometristas – chegadas – juízes de voltas, de percurso, etc.).
12. Após ter observado as papeletas de cada prova/série, ter feito correções e/ou desclassificação se for o caso, enviará as papeletas corrigidas ou não, com a classificação dos competidores se a prova for final.
13. Em caso de retirada de nadador da prova (antes e/ou por ocasião da partida) por indisciplina ou má conduta, comunicar ao anunciador para que

torne público que o referido nadador está desclassificado e a partida falsa não será contada. A retirada da prova poderá partir do árbitro ou em concordância com a comunicação do juiz de partida.

14. Após a realização da última série ou prova final, o árbitro deverá rubricar, se achar correta a classificação final, antes da mesma ser tornada pública. Em caso de dúvida, suspende a realização da competição, vai à cabine de controle, confere as papeletas, corrige ou não e autoriza a publicação.

15. Pode proibir o uso de qualquer sineta, sirene, buzina ou outro qualquer barulho artificial durante a competição.

16. Terminada a competição, compete ao árbitro, ainda, em sua residência, fazer a súmula da competição detalhando “IPSI LITERIS VERBUM AD VERBUM” todos os fatos e ocorrências verificadas durante todas as etapas da competição, lançando (se for o caso) nome de atletas, técnicos, dirigentes, clube que porventura tenham sido culpados por má conduta ou indisciplina. Depois, entregará na federação no prazo estabelecido.

O JUIZ DE PARTIDA

1. O juiz de partida deve ficar de pé ao lado da piscina, numa distância de 5 (cinco) metros do local da saída em uma plataforma elevada e assegurar-se de que tem visão local de todas as raias. O juiz de partida tem que verificar pessoalmente se as raias estão numeradas corretamente, de frente para cabeceira de saída raia 1 do lado direito.

2. Enquanto não estiver atuando, deverá permanecer sentado.

3. O trabalho do juiz de partida é o de ajudar o competidor a dar a melhor saída possível.

4. Ao juiz de partida é dada a responsabilidade de não permitir que nenhum competidor obtenha vantagem na saída.

5. O Juiz de Partida é o único juiz que se comunica diretamente com o competidor antes da saída.

6. Ao notar que o árbitro, com um apito longo convida os competidores a tomarem suas posições nos blocos de partida, coloca-se de pé e aguarda que o árbitro, com o braço esticado, lhe entregue a prova. A partir deste momento, os nadadores estarão sob seu controle.

7. Em seguida, com voz clara e natural, dá o comando “às suas marcas”, quando todos os nadadores estiverem imóveis dá a saída.

8. O juiz de partida deve assegurar que a posição legal de saída está sendo observada.

9. Se ao comando “às suas marcas” percebe que um nadador desequilibra, espera e não dá a saída.

10. Ao comandar “às suas marcas” e notando a imobilidade dos competidores dá a saída. Mas se nesse instante, percebe que algum(s) competidor (es) escapa(m), continuará dar o sinal de partida até os competidores observarem que houve saída falsa, chamando-os para uma nova saída. Se esse fato ocorrer na última saída, o juiz não chamará os competidores para nova saída,

deixando que a prova continue, e, após a sua conclusão, desclassificará o(s) faltoso(s), comunicando o fato ao árbitro.

11. Após ter dado o sinal de partida e considerar a saída como boa e, em seguida ouvir o apito do árbitro geral, deverá repetir seu sinal seguidamente até a caída da corda de saída falsa.

12. O juiz de partida ao comandar “às suas marcas”, verificar que um competidor se atira deliberadamente na água, (sendo, portanto culpado por ato antidesportivo, má conduta) comunica a indisciplina ao árbitro que tomará as medidas cabíveis. Se o competidor for desclassificado por má conduta, essa primeira saída não será considerada como saída falsa.

13. Após a primeira saída falsa, quando os competidores estiverem no deck da piscina, atrás dos blocos de partida o juiz de partida deverá anunciar “segunda e última saída”.

14. Após uma saída correta, o juiz de partida sentará em sua cadeira, pois sua função está encerrada na prova.

15. O juiz de partida e o árbitro geral devem estabelecer uma forma de comunicar ao competidor que ele está desclassificado por saída falsa ou má conduta. A comunicação não deve embarçar o competidor (o árbitro vai até ele e comunica sua decisão).

16. O juiz de partida não deverá levar em consideração uma infração de um competidor, se essa infração tiver sido causada pela ação de outro competidor.

17. A regra da FINA determina que qualquer atleta saindo antes do sinal de partida ter sido dado, deve ser desclassificado. Essa desclassificação deve ser ignorada se, na opinião do juiz de partida e do Árbitro Geral, o atleta tenha se movido por alguma interferência externa.

18. Nas saídas de cima dos blocos (livre, borboleta, peito e medley), o nadador não precisa estar na posição reta, ele pode já tomar a posição de saída. Após o comando “às suas marcas” pelo menos um dos pés tem que estar na parte dianteira do bloco de partida.

19. Nas saídas de nado de costas, os pés não precisam estar abaixo da linha da água.

20. A Federação organizadora do evento deverá informar com a devida antecedência aos participantes, se a saída será com direito a uma saída falsa (sistema usado até a presente data), ou se o evento não terá saída falsa. Ou seja, caiu na água está desclassificado (antes do sinal de partida) ou, se após a partida escapar, será desclassificado ao final da prova.

Fig. Juiz de Partida 1 Fig. Juiz de Partida 2

JUÍZES DE NADOS (PERCURSO)

1. Deverão estar colocados em cada lado da piscina (no comprimento); sendo cada juiz responsável por duas raias já determinadas, (juiz 1: raias 1 e 2; juiz 2:

raias 3 e 4; juiz 3: raias 5 e 6 e juiz 4: raias 7 e 8). Quando não estiverem atuando ficarão sentados.

2. Após a saída, acompanhar em todo o percurso da prova o (s) nadador (es) que estejam sob sua observação, certificando-se de que estejam cumprindo as regras referentes ao nado.
3. Podem e devem observar as viradas para auxiliar os inspetores de voltas, mas somente dos nadadores sob sua observação.
4. Ao observar alguma irregularidade no nado ou na virada, devem comunicar imediatamente ao árbitro, através das papeletas de ocorrências, detalhando a prova, número da raia, o momento da infração e a infração cometida em termos claros e precisos.
5. Ao fazer a papeleta, não rasurar e assinar a mesma.
6. Ao observar uma infração, não consulte ninguém para certificar-se da mesma. Em caso de dúvida, não preencha. O competidor deve ter o benefício da dúvida.
7. Nas provas de nado livre, não precisa caminhar acompanhando os nadadores, mas deve observar todo o percurso da prova.
8. O competidor tem o direito de saber o motivo de suas desclassificações, isto para que eles possam entender quais as violações das regras.
9. O juiz de nado não deve se preocupar se sua decisão for alterada pelo árbitro geral.

CHEFE DOS JUÍZES DE VOLTAS

1. Devem ser colocados, um em cada lado da piscina e nos extremos. Após a saída devem verificar se durante as voltas os juízes cumprem as suas funções.
2. Havendo infração na virada, o chefe dos juízes de voltas recebe a papeleta e, imediatamente apresenta ao árbitro, mesmo que a prova não tenha terminado.
3. Deverão permanecer sentados enquanto não estiverem atuando.

JUÍZES DE VOLTAS

1. Cada juiz ocupará a raia para a qual foi designado e deverá verificar se o competidor realiza a virada legalmente.
2. A volta (virada) tem seu início a partir do começo da última braçada antes do toque, o toque e termina ao final da primeira braçada após a volta.
3. O juiz colocado na cabeceira de chegadas (cronometrista) deve ficar atento ao competidor por ocasião do final da prova, certificando-se de que terminou (chegou) de acordo com as regras daquela prova.
4. Nas provas de 800m e 1500m nado livre, cada juiz colocado na cabeceira de viradas (lado oposto da chegada) deve anotar o número de voltas completadas pelo competidor de sua raia e informá-lo mostrando as placas de número de voltas, de forma decrescente.
5. Cada juiz da cabeceira de chegada (cronometrista) deve avisar ao competidor de sua raia que faltam 2 voltas e mais 5 metros para terminar sua

prova individual (105 metros ou 55 metros). Esse aviso poderá ser feito com toque de sinetas ou apitos.

6. A menos que o equipamento automático esteja funcionando corretamente, caberá ao juiz da cabeceira de chegada (cronometrista), durante as provas de revezamento observar se o competidor de sua raia, na saída, está em contato com o bloco de partida, quando o competidor que está terminando o seu percurso tocar a parede e também se chegou de acordo com as regras dos nados.

7. Ao constatar qualquer infração os juízes de voltas deverão anotá-la detalhadamente nas papeletas apropriadas entregando-as imediatamente ao chefe dos juízes de voltas e na sua falta diretamente ao árbitro geral.

8. Enquanto não estiverem atuando, permanecerão sentados, evitando conversas ou qualquer outra atitude que venha a desviar sua atenção da prova.

CHEFE DOS CRONOMETRISTAS

1. Antes do início da competição o chefe dos cronometristas designa 3 (três) cronometristas para cada raia, além de mais 2 (dois) cronometristas adicionais (reservas) que eventualmente deverão substituir um cronometrista.

2. Após a designação dos cronometristas, deverá conferir todos os cronômetros a serem utilizados, inclusive os reservas. Deverá utilizar um cronômetro para qualquer eventualidade.

3. Após a saída, deverá olhar para os cronometristas para verificar se existe alguma falha, e, em caso positivo, proceder e orientar a substituição pelo reserva.

4. Deverá proceder da mesma forma durante todo o transcorrer da prova.

5. Numa prova sem equipamento automático, além dos 24 cronometristas efetivos, sugerimos para maior segurança, a adoção de pelo menos 5 cronometristas reservas.

6. Após a realização de cada prova ou série, o chefe dos cronometristas deverá recolher, em cada raia, o cartão da prova com o tempo anotado dos 3 (três) cronometristas.

7. Na falta do cartão (competição doméstica, amistosa etc.) o chefe dos cronometristas deverá, após cada prova ou série, examinar os cronômetros e anotar em ficha apropriada o tempo oficial.

8. Após ter anotado os tempos oficiais, o chefe dos cronometristas deverá entregar a ficha à mesa de controle da competição.

CRONOMETRISTAS

1. Cronometrista é o medidor da performance do nadador.

2. A colocação final dos nadadores em cada evento é determinada pelos seus tempos.

3. Dependendo do tipo de sistema usado, os cronometristas podem ser: a) Cronometrista Manual – Opera o cronômetro digital ou de ponteiro e é

responsável pelo acionamento na saída e na chegada.

b) Operador de Back – up – Opera a pêra que é a parte do sistema de tempo. Esse cronometrista é responsável pelo acionamento da pêra quando da chegada do nadador.

Observação: O cronometrista pode ser requisitado a operar um cronometro e um botão do equipamento semi-automático simultaneamente, mas não pode operar 2 cronômetros ao mesmo tempo.

4. O cronometrista deve verificar o equipamento antes do evento começar.

5. Apertar o cronômetro quando o sinal de partida for dado. Parar o cronômetro ou apertar a pêra ao final da prova.

6. Transcrever o tempo no cartão do nadador.

7. Estar preparado para tomar tempos intermediários quando determinado pelo árbitro geral.

8. Quando o nadador estiver dentro da água, o cronometrista deve verificar se o cronômetro está funcionando devidamente.

9. Na chegada, o cronometrista deve posicionar-se diretamente em cima de sua raia.

10. O cronometrista deve parar o cronômetro ou a pêra quando qualquer parte do corpo do nadador tocar o final da piscina ou placa.

11. Quando estiver trabalhando também como juiz de volta, a legalidade do toque é de sua responsabilidade, acima ou abaixo da linha da água.

12. O cronometrista só deve desmarcar o cronômetro quando houver instrução para isso.

13. Quando forem usados os cronômetros digitais, os tempos serão marcados em centésimos.

14. Quando forem usados os cronômetros de ponteiros, os tempos serão marcados em décimos.

15. Quando forem usados ambos os cronômetros, os digitais devem ser arredondados para o próximo décimo de segundo. Ex. 1 minuto, dez segundos e 92 centésimos deve ser marcado como: 1.11.00

16. Mesmo quando houver uma desclassificação, o cronometrista deve marcar o tempo do nadador nos revezamentos, marcar o tempo antes da desclassificação.

17. Quando houver falha no cronômetro ou deixar de marcar o tempo do nadador deve anotar “o tempo não foi marcado por mau funcionamento do cronômetro”. Não anotar o tempo na ficha e nunca escrever um tempo adaptado.

18. Permanecer sentado enquanto não estiver atuando, se aproximar da chegada no final e nas voltas retornando ao seu assento após tomar o tempo do nadador.

19. Na natação, os tempos serão marcados até centésimos, desprezar a última casa decimal.

Cronômetro de ponteiros – O cronômetro de ponteiro não deve estar com a corda muito apertada. Antes da competição, o cronometrista deve treinar a

partida, a parada, a leitura e desmarcar o cronômetro. O cronômetro deve ter sua corda periodicamente verificada durante a competição.

Cronômetro digital – É necessário verificar se as baterias estão em perfeito funcionamento. O cronometrista deve praticar a partida, a parada, a leitura e desmarcar o cronômetro antes da competição iniciar.

Calculando os tempos oficiais:

Quando forem usados cronômetros manuais, os tempos oficiais serão calculados da seguinte forma:

3 cronômetros - Se três ou dois cronômetros acusarem o mesmo tempo, esse tempo será o oficial. Se os três cronômetros acusarem tempos diferentes, o cronômetro intermediário será o oficial.

2 cronômetros – Se os dois cronômetros tiverem o mesmo tempo, esse será o oficial. Se os tempos de ambos os cronômetros acusarem diferença a média dos dois será o tempo oficial.

1 cronômetro – Apesar de não ser recomendado, esse será o tempo oficial.

ESCAPADAS DE REVEZAMENTO

1. No revezamento, o nadador que vai largar, não pode deixar o bloco antes que o nadador que estiver chegando, toque a parede do final da piscina. O responsável pela verificação deve determinar se esta regra está sendo aplicada.

Essa função é efetuada pelo cronometrista da raia. Deve haver somente um responsável por raia. Se o árbitro geral determinar que haja uma confirmação de desclassificação, auxiliares serão designados para trabalhar em cada lado da piscina.

2. O responsável pela verificação deve ficar de pé ao lado do nadador que estiver no bloco de partida, de forma que possa observar claramente o toque de chegada e os pés do atleta que estiver saindo. Não deve se ajoelhar ou agachar ao lado do nadador, nem tocar o atleta que estiver saindo ou instruí-lo quando partir.

3. Deve estar absolutamente certo quando efetuar uma desclassificação se tiver dúvida, não desclassifique.

4. Observar somente a sua raia.

5. Mesmo que a desclassificação seja dada no 2º nadador, deve observar os restantes.

CHEFE DOS JUÍZES DE CHEGADA

1. Determinará para cada juiz de chegada sua posição e colocação a ser observada.

2. Nas competições domésticas devemos utilizar 3 (três) ou 5 (cinco) juizes de chegada nos lados da piscina, observando todas as colocações possíveis.

3. Após a prova ou série o chefe dos juizes coletará os boletins de resultados assinados por cada juiz e de acordo com as colocações determinará o resultado da prova ou série, enviando-o ao árbitro.

4. Quando o equipamento automático estiver sendo usado para julgar a chegada da prova, o chefe dos juízes de chegada deve recolher a ordem determinada pelo equipamento e anexá-la ao resultado dos juízes humanos.

JUÍZES DE CHEGADA

1. Quando são utilizados, servem como back-up para o equipamento automático ou manual de tempo. Eles são consultados para determinar uma colocação na classificação quando há falha no sistema de tempo. Os juízes de chegada devem estar colocados em lados opostos da piscina (na chegada em plataformas elevadas), determinam independentemente a ordem final dos nadadores.

2. Devem observar a ordem de chegada em todas as raias.

3. Escrever a ordem final de chegada no formulário próprio.

4. O juiz de chegada não deve deixar sua posição até que a prova tenha terminado.

5. O final da prova ocorre quando qualquer parte do corpo do nadador tocar o final da piscina ou placa. Não é sua função considerar a legalidade ou não do toque.

6. O juiz de chegada deve olhar com atenção os toques abaixo do nível da água, para evitar chegadas falsas quando o nadador para perto da parede ou placa.

7. Em nenhuma hipótese pedirá ajuda a outros juízes.

8. Um juiz de chegada nunca deverá funcionar como cronometrista numa mesma prova.

9. Permanecer sentado quando não estiver atuando.

10. Quando houver três cronômetros manuais por raia, as colocações serão determinadas pelo tempo (podemos não usar juízes de chegada). Quando houver menos de três cronômetros por raia, a colocação dada pelos juízes de chegada tem precedência.

OBSERVAÇÃO: Ordem para determinar a colocação e o tempo dos nadadores numa série ou prova: 1º: Placar eletrônico, 2º: Juízes de chegada, 3º: Cronometristas e 4º: Árbitro geral. O árbitro geral dará a decisão quando os resultados dos juízes de chegada não concordarem com os tempos dos cronometristas.

CONFIRMADOR DE PARTIDAS (corda saída falsa)

1. Esse auxiliar permanecerá sentado até perceber que o árbitro entrega a prova ao juiz de partida. Nesse instante fica de pé, próximo ao dispositivo que sustenta a corda.

2. Quando o juiz de partida ordenar “às suas marcas” ficará atento a ele e ao árbitro, pois ambos poderão anular a saída, através de sinais (apito ou buzinas). Se a saída for boa, terminará sua função e voltará a sentar-se.

3. Antes do início da competição, o auxiliar deverá testar o dispositivo que libera a corda, caso apresente problema deverá comunicar, para serem tomadas as devidas providências.

BANCO DE CONTROLE

1. O bom andamento da competição dependerá e muito da atuação do banco de controle.
2. Caberá a esses auxiliares, conferir os competidores de cada série ou prova e enviá-los para suas respectivas raias de acordo com o balizamento da prova.
3. Deverão conferir a identidade de cada competidor, comparando-o com a respectiva carteira fornecida pela federação.
4. Para que o desempenho seja eficaz, no local da competição, deverá existir uma área reservada para banco de controle.
5. Ao fazer a conferência dos competidores raia por raia de cada série ou prova, ao notar a ausência de um ou mais competidores deverá comunicar o fato ao árbitro e/ou à mesa de controle da competição, antes da saída da série ou prova.
6. Deverá conferir se o atleta está usando material não adequado (proibido).

O ANUNCIADOR

O anunciador é peça importante no desenrolar de uma competição, dependendo dele a continuidade e o desenvolvimento da mesma. Para tal, deve possuir fala pausada e clara, ter bom conhecimento de natação, competição, de fatos notórios do meio aquático e limitar-se a anunciar publicamente, provas e resultados. Outras comunicações somente autorizadas pelo árbitro.

Sua atuação na competição deve ser a seguinte:

1. Início da Competição – Aguardará comunicação do árbitro e/ou da comissão organizadora e anunciará a 1º prova da competição, lendo o programa, e, se for o caso, anunciará o recorde/índice/série eliminatória/nome do atleta/clube e raia.
2. Em caso de prova com séries eliminatórias, chamará todos os nadadores da prova e a seguir a 1º série.
3. Corrida a série e, após a chegada do último nadador, chama os nadadores da 2ª série para se colocarem em suas raias correspondentes, agindo dessa forma até a última série da prova.
4. Após chamar a última série da prova em andamento, solicitará aos técnicos que enviem seus nadadores da 2ª prova para o banco de controle. Ao chamar nadadores para a prova seguinte deverá identificar a mesma (distância, estilo, sexo etc.).
5. Após cada prova disputada receberá do anotador o resultado e, em seguida, lerá da última para a primeira colocação. O nome do atleta, o clube a que pertence e o tempo obtido. Dará realce (se for o caso) a um recorde, índice

alcançado etc.

6. Antes de ler um resultado ou uma comunicação, deverá verificar se está assinado pelo árbitro, se não estiver não anunciará e chamará o árbitro à mesa para que tome conhecimento e/ou autorize a leitura ou não.

7. Caberá a Comissão Organizadora (em última análise ao árbitro) orientar ao anunciador a rotina a ser obedecida durante o desenrolar da competição (premiação, música, patronos, contagem de pontos etc.).

8. A não ser que seja autorizado pelo árbitro e/ou Comissão Organizadora, o anunciador não tornará público nada que não diga respeito à competição em andamento.

9. Nos intervalos de uma prova para outra, poderá divulgar a contagem de pontos recebida do anotador.

MESÁRIOS - ANOTADORES

1. Anotador chefe é responsável por revisar os resultados emitidos pela impressora do placar eletrônico e determinar as colocações e os tempos e enviar ao árbitro.

2. Os anotadores controlam as retiradas depois das eliminatórias e finais, anotando os resultados em formulário oficial; registram os novos recordes estabelecidos.

3. Os oficiais tomarão suas decisões autônoma e independentemente de qualquer outra pessoa, a menos que estejam contra as regras da nataçãõ.

PROTOCOLOS PARA JUÍZES DE NATAÇÃO NAS COMPETIÇÕES INFORMATIVOS GERAL PARA TODOS OS JUÍZES

Entradas:

- Quando devem fazer para a entrada;
- Onde deve ser o lugar de entrada – Organizar a fila;
- Com a musica de entrada os juízes devem seguir imediatamente a suas posições.

Permanecer de pé. Ao apito do árbitro geral, todos devem sentar.

Saídas:

- Ao final da última prova, os juízes permanecem sentados;
- Ao apito mais longo do árbitro, todos devem se levantar;
- Saem da piscina, seguindo o árbitro geral e juiz de partida.

Procedimento durante as provas:

- Ao apito mais longo do árbitro, ficar de pé: Chefe dos cronometristas, cronometristas

(virada), chefe juízes de virada, juízes de virada, juízes de nado e juiz de partida;

- Os juízes jamais devem chamar a atenção para si mesmo, postura ao sentar e

acompanhar a prova;

- Não falar com os nadadores a não ser que os atletas lhe dirijam a palavra;

- Exceto os juízes cronometristas (virada) quando verificar a identidade dos nadadores dos revezamentos;
- Os bons juízes são ágeis precisos e discretos.

Relatando infrações: Juiz ficar de pé, supõe-se que qualquer juiz que permanece de pé ao final da prova estará relatando uma infração em potencial. O árbitro não dará prosseguimento à competição enquanto houver um juiz de pé.

Desclassificações:

- Estar 100% seguro;
- Não ter medo de comunicar a desclassificação, se você tiver certeza;
- Informar ao chefe ou árbitro geral;
- Se tiver dúvida não desclassifique, o nadador tem o benefício da dúvida;
- Preencha a ocorrência corretamente depois da autorização do árbitro geral.

Premiações:

- Pode ficar sentado ou de pé, depende da determinação do comitê técnico da competição;
- Ficar de pé no hino nacional, sem chapéu ou boné;
- Se houve desfile dos nadadores campeões ficar de pé aplaudir depois sentar.

Programação:

- Estar atento a programação da competição;
- Levar garrafa de água;
- Lanche depois de cada etapa.
- Escolher a melhor posição para ver todas as raias na saída;
- Conhecer o equipamento que vai trabalhar;
- Enquanto não tiver atuando permanecer sentado;
- Comunicar ao árbitro geral qualquer infração;
- Se autorizado preencher a papeleta de ocorrência.

Juízes de nado:

- Seguir (caminhar) os nadadores, também olhar as viradas;
- Estar atento a saída falsa – corda de escape;
- Observar os 15 metros submerso no borboleta, costas e livre;
- No peito se os nadadores quebram a superfície da água na segunda braçada.

E se dar uma só pernada de golfinho durante a puxada da braçada completa da

filipina enquanto totalmente submerso. Após a saída e virada;

- Andar por trás das placas de publicidades;
- No nado livre não caminhar;
- Relatar a infração ao árbitro geral;
- Preencher as papeletas de desclassificação se necessário.

Juízes de virada:

- Olhar as viradas de acordo com o estilo, 5 metros antes do toque, ficar de pé olhar o toque a virada o impulso até a primeira braçada após a virada;
- Ficar sentado enquanto não estiver atuando;
- Mostrar as placas de distancia, lado direito ou lado esquerdo (combinar com o

cronometrista, que pergunta ao nadador qual lado a placa dever ser mostrada);

- Relatar a infração ao árbitro geral;
- Olhar as saída nas provas de 50 metros;
- Preencher as papeletas de desclassificação se necessário.

Comitê técnico da competição:

- O comitê tem a última palavra sobre as regras e diretrizes das instalações;
- O comitê está presente para auxiliar o árbitro em todas as questões que não são especificamente descritas nas regras;
- O comitê discutirá protesto em potencial com o árbitro e outras partes, e oferecerá aconselhamento.
- A comissão verificará todas as inscrições, e controlará todos os abandonos após as eliminatórias e as finais.
- Caso haja um protesto que deve seguir para o Tribunal de Justiça Desportiva, o

Comitê irá preparar todas as informações que serão apresentadas ao tribunal.

Reuniões:

- Sempre que for necessário o Comitê técnico ou o árbitro geral poderá solicitar reuniões com o quadro de juizes antes ou após o término de cada etapa da competição.

PROVIDÊNCIAS PARA CAMPEONATOS DE NATAÇÃO

ARBITRAGEM:

- Escala (Funções).
- Uniformes (camisas, calça, tênis, boné).
- Pagamento.
- Material (Papeletas: ocorrências, chegada, controle provas de fundo, chefe cronometristas).
- Cronômetros, placas de volta, sinos e capas chuva.
- Placar eletrônico (start sistem, sistema 5, impressora , scoreboard, fios, pilhas, baterias start, fiação, placas e pêras).
- Mesários (papéis, balizamento, canetas, clips, grampador).
- Mesa da computação (computador programação da competição, impressora com papel para resultados e impressa).
- Cadeiras e mesas (arbitragem e banco de controle).
- Música da entrada e saída.
- Sala dos árbitros (reunião, concentração e guarda volumes).
- Rádios para comunicação.
- Água/lanche.

PISCINA:

- Raias anti-marolas (marcação dos 15m, marcação na chegada 5m, raias no canto, esticador).
- Escadas na piscina.
- Bandeiras e cordas de escape.
- Suporte para bandeiras e corda de escape.
- Piscina auxiliar com raias.

- Iluminação.
- Blocos de partida (nado de costas).
- Cabine de controle.
- Banco de controle.
- Guardas sol.
- Pódium com fundo e decoração.
- Mastros para bandeiras.
- Sistema de som.
- Cestas para roupa dos atletas.
- Vestiárias.
- Local para as autoridades.

PREMIAÇÃO:

- Medalhas e troféus.
- Bandeja para medalhas.
- Música da premiação.
- Cerimonial (moças).
- Patronos.

BALIZAMENTO E RESULTADOS:

- Programação oficial do evento.
- Pastas, papel timbrado, crachás e papel ofício.
- Balizamento (arbitragem, clubes, imprensa e convidados).
- Resultados, eliminatórias e finais (clubes, imprensa, convidados).
- Copiadora no local da competição com operador.
- Staff para divulgar os resultados nas arquibancadas.

CERIMONIA DE ABERTURA:

- Hinos (banda ou cd).
- Desfile das delegações.
- Música para o desfile das delegações.
- Bandeiras (Brasil, estado, cidade, clube, federação e CBDA).
- Quem vai hastear as bandeiras (autoridades).
- Abertura do evento.

ORGANIZAÇÃO:

- Hospedagem (quadro técnico da competição).
- Hospedagem delegações.
- Pessoal de apoio.
- Transporte interno.
- Recepção aeroporto/hotel/competição
- Telefones públicos no local da competição.
- Ponto telefônico internet – on line.
- Divulgação nos meios de comunicações.
- Patrocinadores.
- Local para stands de vendas (esportivos, artesanatos, comidas).
- Local congresso técnico (coquetel e sistema de som).
- Recursos para viabilização do evento.

MANUAL DE JUIZES PARA EVENTOS DE NATAÇÃO

Regras de natação existem para que haja uma competição justa. Elas não só são projetadas para manter os estilos perfeitos e corretos, mas também assegurar que todos os nadadores em uma prova estão sujeitos às mesmas restrições e limitações.

Juízes são fundamentais ao sucesso da competição de natação. Os objetivos são:

- Promover e melhorar a natação
- Desenvolver o interesse e participação na natação
- Encorajar aptidão física e melhorar a qualidade da natação competitiva
- Dar oportunidade a natação competitiva para todas as pessoas e níveis de habilidade.
- Juízes têm a oportunidade de contribuir, exercendo suas atividades das seguintes maneiras:
 - Promover atitudes positivas
 - Ampliar oportunidades de treinar e ganhar experiência
 - Exercer honestidade e integridade
 - Encorajar franqueza
 - Reconhecer o uso do bom julgamento
 - Demonstrar certeza
 - Admitir erros

Estes comportamentos refletem as ações de Juízes bem-sucedidas como também ministrar uma formação comum para a função exercida.

REGRAS

A obrigação de um Juiz de natação é aplicar as regras conforme estão escritas. As regras de natação devem ser seguidas. O Juiz que não seguir as regras descritas no livro de regras da FINA, vai estar sujeito a protestos em todas as decisões que houver tomado. Seguir as regras durante uma competição, assegura a todos os envolvidos que ela terá um desenrolar tranquilo e equitativo.

Um Juiz deve ter sempre em mente que a condução da competição será sempre de acordo com o livro de regras. O trabalho de um Juiz é o de aplicar as regras de uma forma tranqüila e que se saiba o que ele quer efetivamente.

ARBITRO GERAL

O Árbitro Geral é o responsável por todos os acontecimentos em uma competição, incluindo o controle, com ênfase para o julgamento de todos os protestos relatados em uma competição em andamento e por todos os procedimentos para o início do evento.

O Arbitro Geral:

(1) Deve ter controle total sobre todos os Juízes e deve distribuir suas funções e instruí-los sobre o evento; deve reforçar a aplicação das regras e deve decidir todas as questões referentes a condução da competição; é a palavra final sobre todas as decisões que não estão cobertas pela regra; pode não

considerar uma interpretação de qualquer Juiz, se a decisão for de um fato o qual ele tenha

pessoalmente observado; também desclassificará um nadador por qualquer violação das regras que ele tenha pessoalmente observado.

(2) Deve dar um sinal ao Juiz de Partida indicando que todos os Juízes estão em

suas posições, que a piscina esta preparada e que a competição pode iniciar.

(3) No começo de cada evento, o Árbitro Geral deve dar um sinal aos nadadores

com uma serie de apitos curtos, convidando-os a retirar suas roupas, exceto o traje de banho.

No apito longo, os nadadores devem tomar suas posições no bloco de partida (exceto nas provas de costas e revezamentos medley quando devem imediatamente entrar na água).

Quando os nadadores estiverem preparados para a saída, o Árbitro Geral deve gesticular para o Juiz de Partida com um braço esticado, indicando que os nadadores estão sob seu controle. O braço deve continuar esticado ate o sinal de partida ou se o Árbitro Geral resolver abortar a saída.

(4) Deve dar a decisão em qualquer ponto onde a opinião dos Juízes for controversa e tem o poder de interferir na competição em qualquer estágio, para

assegurar que todas as condições estão sendo observadas.

(5) Nos recordes, exceto nos recordes mundiais, deve colocar 3 Cronometristas adicionais para tomar o tempo.

(6) Quando o equipamento automático ou semi-automático é usado e um aparente mal funcionamento ocorre, é da responsabilidade do Árbitro Geral iniciar uma imediata investigação para determinar se o nadador terminou a prova

de acordo com a regra e/ou se houve um problema de mal funcionamento no equipamento.

(7) Pode proibir o uso de qualquer sineta, sirene, buzina ou outro qualquer barulho artificial durante a competição.

(8) Quando for autorizado a trocar a cabeceira de partida nas provas de 50 metros, terminando onde seria a saída, o Árbitro Geral deve tomar as providencias necessárias para apuração dos tempos e chegadas.

Protestos contra decisões dos Juízes devem ser considerados somente pelo Árbitro Geral.

O Árbitro Geral deve conhecer tudo sobre como conduzir uma competição e deve ter trabalhado em todas as funções. O Árbitro Geral deve conhecer os:

1. Procedimentos para tempos, equipamentos e suas regras especiais, que devem ser aplicadas a cada tipo de equipamento usado.

2. Procedimentos para julgamentos de colocações.

3. Procedimentos das séries.

4. As instruções e procedimentos para as saídas.

5. Procedimentos para finalização dos resultados.

Mais importante, o Árbitro Geral deve conhecer todos os nadados e viradas. O Árbitro Geral é a autoridade final nos julgamentos. Se o Árbitro Geral por sua observação ou interpretação da regra, acredita que um nadador foi indevidamente recomendado para uma desclassificação, a recomendação pode ser desconsiderada.

Julgando na natação

O julgamento na natação é baseado no conhecimento da regra e nas razões da regra, promovendo assim um julgamento correto e eqüitativo no esporte. O Árbitro Geral não deve somente aprovar ou desaprovar as decisões dos Juízes, mas deve julgar todas as fases da competição.

Atitudes

O Árbitro Geral, conhecendo as regras, respeitando os outros Juizes e compreendendo que todos estão ganhando conhecimento, contribui para o engrandecimento da natação.

Procedimentos administrativos

Antes da competição - O Árbitro Geral deve entrar em contato com o Diretor da Competição e coordenar todos os procedimentos antes do início do evento. No dia da competição, o Árbitro Geral deve chegar a tempo para tratar das responsabilidades numa pré-reunião: obter a lista dos Juízes; revisar as facilidades; os procedimentos administrativos; conduzir uma reunião com os Chefes de Equipe e Treinadores e conduzir uma reunião para distribuir e instruir os Juízes. A ação do Árbitro Geral durante a reunião técnica é a de dar a tônica da competição. O Árbitro Geral deve assumir controle absoluto de uma maneira calma e tranqüila. Antes da competição, o Árbitro Geral deve aprovar todos os Juízes. Deve fazer uma checagem geral das atribuições.

Durante a competição - o Árbitro Geral deve ter atenção total em todas as saídas, juntamente com o Juiz de Saída, prestando atenção para as saídas falsas. Entre as saídas, o Árbitro Geral deve ter uma visão geral da competição e avaliar o trabalho dos outros Juízes. Se uma regra for mal interpretada, o Árbitro Geral deve promover a correta interpretação. O Árbitro Geral ao verificar uma infração deve inquirir o Juiz se ele não observou a infração.

O Árbitro Geral pode transferir um Juiz que não esteja cumprindo com suas funções e deve responder a todas as questões, protestos e apelações sobre decisões de outros Juízes. O Árbitro Geral deve ter paciência com nadadores distraídos, treinadores e parentes.

As seguintes informações devem ser adaptadas em qualquer competição:

1. O Árbitro Geral deve ouvir a pessoa que vem tratar de uma reclamação em posição defensiva.
2. O Árbitro Geral deve mostrar a pessoa que ele esta preparado para resolver a situação.
3. O Árbitro Geral deve informar a todas as partes envolvidas, a sua

interpretação.

4. O Árbitro Geral deve comunicar pessoalmente sua decisão aos interessados. Depois da competição - O Arbitro Geral deve permanecer na piscina o tempo suficiente após a última prova, para assegurar que os resultados foram informados e se há algum protesto ou problema. Este tempo pode ser usado para uma reunião com o Diretor do Evento e assinar os formulários pertinentes ao evento. Após a reunião, o Árbitro Geral deve fazer uma avaliação do trabalho dos Juízes.

JUÍZ DE PARTIDA

O Juiz de Partida tem a responsabilidade de manter uma comunicação direta com os nadadores e de prover uma atmosfera calma e uma saída igual para todos os nadadores. Uma vez que o Árbitro Geral tenha determinado que a piscina esta pronta para a competição e apita, a prova passa para o controle do Juiz de Partida e permanece sob a jurisdição do mesmo até que uma boa saída seja dada ou abortada pelo Árbitro Geral.

A preparação do Juiz de Partida começa bem antes do início da competição.

O Juiz de Partida deve conhecer as regras e estar familiarizado com as condições da piscina.

O Juiz de Partida deve estar familiarizado com o equipamento que será usado. Se uma buzina for usada, o sistema deve ser checado pelo menos 30 minutos antes da primeira prova, assim qualquer reparo pode ser efetuado. O sistema deve ser testado com os Cronometritas antes do início das provas. Se a luz estroboscópica for usada, o Juiz de Partida deve se certificar de que todos os Cronometritas tenham uma boa visão da partida. Quando uma partida é dada com o sistema elétrico de buzina, é importante saber como prevenir os problemas mais comuns e como reparar os problemas que possam ocorrer. A buzina para uma saída falsa deve ser testada.

Antes da prova, o Juiz de Partida e o Árbitro Geral devem seguir as regras da FINA e decidir qual a melhor posição para o Juiz de Partida. O Juiz de Partida fica numa plataforma a pelo menos 5 metros da cabeceira de saída. É importante que os nadadores vejam o Juiz de Partida e que ele veja os nadadores, mesmo antes que sejam chamados aos blocos de partida.

As regras da FINA estabelecem que o Juiz de Partida assume total controle dos nadadores após o sinal do Árbitro Geral. Um bom Juiz de Partida prepara a próxima saída, assim que a anterior tiver sido dada. O Juiz de Partida deve verificar se todos os nadadores estão na área da partida para a próxima prova. Observar se os nadadores estão preparados para a prova é muito importante. Alguns estão inquietos, alguns em transe, outros colocando os óculos ou ajustando seus trajes de banho. Tudo isso são maneiras de ajudar o Juiz de Partida a saber como os nadadores irão responder ao chamado para os blocos e obter dados para que seja dada uma boa saída. O trabalho chave do Juiz de Partida é de ajudar todos os nadadores a darem a melhor saída possível.

No apito longo, os nadadores devem subir nos blocos de partida (exceto nas

provas de costas e revezamento medley). O Árbitro Geral transfere o controle dos nadadores para o Juiz de Partida com um braço estendido.

Saída em cima do bloco

A regra da FINA determina que na saída em cima do bloco, o nadador deve subir no bloco de partida e aguardar.

O Juiz de Partida está no controle total da prova quando os nadadores estão em cima do bloco e o sinal do Árbitro Geral é dado. É perfeitamente aceitável que o Juiz de Partida solicite silêncio da audiência e que aguarde até que os nadadores possam ouvir os comandos.

Nas provas de revezamento, o Juiz de Partida deve notificar os nadadores, com a ajuda dos Juizes, de que devem deixar a piscina após o término de sua parte.

A atenção do Juiz de Partida deve estar voltada diretamente para as raias dos nadadores. Ele não deve estar concentrado em algum nadador em particular ou em algum nadador que tenha um histórico de complicar a saída. Com a sua experiência deve saber o momento exato da saída.

Alguns segundos de atraso permitem aos atletas darem a última balançada, respirar profundamente etc... Quando o Juiz de Partida observar que todos os nadadores estão prontos, ele dará a saída "às suas marcas" e cada nadador deve assumir imediatamente a posição de saída, com pelo menos 1 dos pés na parte dianteira do bloco de partida.

Quando o Juiz de Partida verificar que todos os nadadores estão imóveis, o sinal de partida será dado e a prova iniciada.

Saída na prova de costas

A prova de costas requer uma saída diferente uma vez que os nadadores estão dentro d'água na hora da partida. Os nadadores devem se alinhar olhando a parede da piscina e com as duas mãos agarradas no bloco de partida. O nadador não pode ficar de pé na calha ou curvar os dedos na calha antes da saída. É obrigação do Juiz de Partida assegurar que esta regra seja observada antes do sinal de partida.

Saída Falsa

Se for ocasionada por mal funcionamento do equipamento, os nadadores devem ser chamados de volta na prova. O sinal de uma saída falsa deve ser o mesmo do sinal da partida, mas repetido até a queda da corda falsa.

É importante que o Juiz de Partida promova uma saída com calma e tranquilidade. Esta atmosfera deve ocorrer quando o Juiz de Partida aguarda os nadadores estarem completamente imóveis antes do sinal de partida.

Quando há uma demora do atleta em se posicionar ou quando uma boa saída esta difícil de interpretar, o Juiz de Partida deve dar o comando "de pé" ou nas saídas de costas, "podem soltar". Após ouvirem estes comandos, os nadadores devem ficar de pé nos blocos de partida e os nadadores de costas devem se

soltar do pegador. Se ao ouvir o comando "de pé", o nadador indevidamente entrar na água, o Juiz de Partida e o Árbitro Geral tem a autoridade de não considerar como saída falsa. Isso, entretanto, não impede uma desclassificação por deliberado atraso, se o atleta intencionalmente entrar na água.

A regra da Fina determina que qualquer atleta saindo antes do sinal de partida ter sido dado deve ser desclassificado. Esta desclassificação deve ser ignorada se, na opinião do Juiz de Partida e do Árbitro Geral, o atleta tenha se movido por alguma interferência externa.

O Juiz de Partida tem uma grande responsabilidade em não permitir que um nadador tenha vantagem sobre os outros durante a saída.

Juízes de Partida devem falar devagar, com voz clara, dando as instruções corretamente. A voz do Juiz de Partida colocará os nadadores na posição de saída, sem quebrar a concentração por ordens inesperadas ou outras colocações. Ao mesmo tempo, o Juiz de Partida deve estar certo de que todos os nadadores tenham uma boa saída. Nenhum nadador pode obter vantagem sobre os outros.

CHEFE DOS JUIZES DE CHEGADA

O Chefe dos Juízes de Chegada é responsável pela colocação dos Juizes de Chegada em suas posições. Após a prova, os resultados obtidos por cada Juiz de Chegada devem ser entregues ao Chefe dos Juizes de Chegada que as entregará a Mesa de Controle.

JUIZ DE CHEGADA

Quando houver 3 cronômetros manuais por raia, as colocações serão determinadas pelo tempo. Quando houver menos de 3 cronômetros por raia, as colocações dadas pelos Juízes de Chegada têm precedência.

Juízes de Chegada são usados como backup do sistema de tempo e dos Cronometristas. Suas decisões são somente para estabelecer colocações se os sistemas primário e secundário tiverem falhado.

Juízes de Chegada devem estar posicionados ao final da prova. Eles devem observar a chegada da prova e registrar a ordem de chegada por raia. Se o Juiz de Chegada não conseguir determinar a chegada para uma colocação em especial, ele pode dar como empate. Por exemplo, se o terceiro e o quarto nadadores chegam ao mesmo tempo, o Juiz pode determinar ambos em terceiro lugar e quinto lugar para o próximo.

Juízes de Chegada devem tomar uma posição clara, sem obstrução da visão da chegada. Eles devem olhar toda a prova, e sem tirar os olhos dos nadadores, determinarem a colocação por raia. Eles não podem usar cronômetros e nem atuar como Cronometristas. Uma observação correta da chegada, irá verificar se o atleta efetuou o toque embaixo da água. O Juiz de Chegada não deve estar interessado na legalidade do estilo ou da chegada, somente se o toque foi efetuado.

Cada Juiz de Chegada deve determinar a ordem de chegada e entregar ao Chefe dos Juizes de Chegada.

Juizes de Chegada não tem que "achar". Eles têm que anotar somente o que viram.

JUIZ DE NADO E JUIZ DE VOLTA

A primeira regra de um Juiz é fazer com que os nadadores tenham a oportunidade de dar o máximo de seu potencial. Para realizar uma boa arbitragem, o Juiz de Nado e Juiz de Volta devem:

Conhecer as regras - Ler o livro de regras e aplicá-lo.

Aplicar as regras uniformemente - não fazer diferença entre um nadador olímpico e um nadador de 10 anos de idade.

Observar se os nadadores estão nadando dentro da regra - apesar das raias laterais serem mais fáceis de observar, todas elas deve ser olhadas. A atenção do Juiz deve estar voltada para todos os nadadores durante a prova.

Juiz de Volta

Quando informar uma infração, continue de pé junto ao bloco, para indicar que você observou uma irregularidade.

Informar a infração ao Chefe dos Juizes de Volta.

O Chefe dos Juizes de Volta informa ao Árbitro Geral que uma infração foi reportada verbalmente.

O Chefe dos Juizes de Volta apanha o formulário preenchido e entrega ao Árbitro Geral.

O Árbitro Geral determina a área de atuação de cada Juiz antes do início da competição. O Juiz deve ser responsável pelo julgamento do nado, das voltas e ambas as responsabilidades descritas acima, são para uma pessoa. A responsabilidade do Juiz começa após uma boa saída ter sido dada. Qualquer ação logo após a saída será de responsabilidade do Juiz de Partida.

Os estilos são mais bem julgados, andando junto ou ligeiramente atrás do nadador. O Juiz deve andar numa velocidade que permita estar sempre perto dos nadadores. Nas voltas, o Juiz deve estar apto a observar cada nadador.

O Juiz de Nado deve promover uma observação correta, para que todos os nadadores tenham um julgamento igual. Olhar para a cabeça, braços e pés podem variar de raia para raia. O importante é a consistência.

Movimentar-se é a chave para um bom trabalho quando um oficial atua como Juiz de Nado e Juiz de Volta. É difícil avaliar as voltas e chegadas na altura da corda com as bandeirolas de costas, ou os nados avaliados no centro da piscina.

É recomendado que 2 Juizes sejam colocados em cada lado da piscina. Isto é especialmente necessário quando há câmeras de televisão, etc... obstruindo os movimentos dos Juizes.

A técnica para olhar um nadador é a mesma usada quando o Juiz é escalado para I posição, ou como Juiz de Nado ou Juiz de Volta.

As voltas e chegadas são melhores julgadas no final da piscina, ligeiramente ao lado do nadador. O Juiz deve estar de pé diretamente sobre o nadador quando a volta for efetuada. Quando designados a julgar mais de 1 raia, o Juiz deve se mover para uma posição onde permita observar todas as raias.

O Juiz de Volta do lado da saída, deve se mover para uma posição onde possa ir para frente rapidamente e observe os nadadores assim que o sinal de partida tiver sido dado.

Cuidado - Juízes não devem obstruir a visão dos cronometristas ao Juiz de Partida e nem a visão do Juiz de Partida aos nadadores.

Na saída dos nados, os Juízes devem estar perto dos blocos, para que seja possível observar a primeira pernada e primeira braçada, assumindo após, a posição apropriada para julgamento dos nados. Quando os nadadores tiverem se aproximando da borda de virada, o Juiz deve estar junto a borda para que possa observar a volta do primeiro nadador e deve permanecer lá até que todos os nadadores tenham efetuado a virada, aí sim devem se mover para uma posição onde possam observar os nadadores e seus estilos.

Os Juízes devem manter uma posição apropriada para que permita julgar cada nadador com muita atenção.

CRONOMETRISTAS

Cada Cronometristas deve tomar o tempo dos nadadores na raia destinada para ele.

Cada Cronometristas deve dar a partida em seu cronômetro ao sinal da saída, e deve parar quando o atleta em sua raia completar o percurso. Cronometristas devem ser instruídos pelo Chefe dos Cronometristas para apurar o tempo em distancias intermediárias em provas de 200 metros ou maior.

Imediatamente após a prova, os Cronometristas em cada raia devem colocar os tempos de seus cronômetros nos cartões de nado, em seus programas como backup, entregar ao Chefe dos Cronometristas e se requisitado, apresentar seu cronômetro até que receba a ordem de "zerar cronômetros", ordem que será dada pelo Chefe dos Cronometristas ou o Árbitro Geral.

LOCUTOR

Os anúncios são muito importantes em uma competição. Através de uma coordenação com o Árbitro Geral e o Juiz de Partida, o Locutor controla o tempo de duração a competição.

O Locutor deve constantemente estar preparado e se adaptar as condições do campeonato.

A atenção dos espectadores e dos nadadores deve ser mantida durante as provas. Isto pode ser conseguido com os anúncios a tempo e informações entusiasmadas descrevendo as provas.

Algumas vezes, há uma tendência para o exagero nos anúncios. Anúncios pequenos e diretos causam mais efeito que falar em demasia.

O Locutor deve estar familiarizado com os recordes existentes e estar preparado para anunciar rapidamente se houver a possibilidade de um recorde ser quebrado. Isto irá manter o interesse dos espectadores e reconhecimentos dos nadadores envolvidos.

O Locutor não pode anunciar nada que não seja pertinente à competição em andamento, a não ser que haja autorização do Árbitro Geral.

BANCO DE CONTROLE

O Banco de Controle é o responsável por toda a papelada da competição antes dos nadadores competirem. O responsável pelo

O Banco de Controle deve consultar o Árbitro Geral sobre suas preferências nos procedimentos sobre atrasos, não comparecimento, problemas na inscrição, etc...

Conferência de Entrada

O propósito do procedimento de conferência de entrada é o de verificar quantos nadadores irão nadar numa prova, para que as entradas sejam distribuídas de uma maneira eficiente com o menor número de séries.

Independentemente de qual método seja usado, um procedimento de conferência de entrada deve ser feito, tendo a certeza de que os nadadores estão corretamente balizados. Nadadores que estão com problemas não podem ser balizados até que os problemas sejam resolvidos. Verificação do balizamento e a lista de problemas devem estar disponíveis antes da primeira prova.

Se o atleta faz sua inscrição e depois deseja se retirar, deve ser verificado quem solicitou a retirada - se o nadador ou o treinador. Nadadores devem informar ao Banco de Controle com pelo menos 15 minutos antes do sinal ser dado na prova em que deveria competir.

O Banco de Controle deve informar ao Árbitro Geral quando uma prova está completa e que nadadores adicionais não podem ser checados. Após o horário, o nadador que quiser ser checado, deve se dirigir ao Árbitro Geral. É necessário que o Banco de Controle seja notificado de qualquer mudança, atrasos ou retiradas.

Balizamento

Balizamento é a colocação de cada nadador numa série e raia, de acordo com o tempo de entrada. Há duas maneiras de balizar numa competição de natação: 1.

Antes do evento (pre-balizamento); ou 2. Durante o evento (balizamento no deck).

Pré-balizamento é feito antes do evento, e a série e raia destinadas são impressas no programa de provas. Cartões de entrada, se usados, são distribuídos no dia do evento.

Balizamento no deck é feito durante o evento. Nadadores que se inscreveram

devem fazer a checagem. Somente os que fizeram a checagem devem ser colocados nas séries e raias. Duas a quatro pessoas são necessárias para a confecção dos cartões de entrada acima de 2.000 nadadores. Se o número de entradas for aumentado, o número de pessoas deve ser incrementado. Também, 2 estafetas devem ser usados para distribuir os papéis para o Locutor, Árbitro Geral e Mesa de Controle. Os cartões de entrada devem ser colocados por evento e tempos, usando o formulário da prova. O Comitê Organizador deve providenciar os cartões e os formulários.

A área de balizamento deve incluir material de escritório, cartões em branco, programa de provas, os horários ao Árbitro Geral e o número necessário de mesas e cadeiras. Deve estar convenientemente localizado numa área com o mínimo de barulho e preferencialmente junto à mesa de resultados.

Geralmente, com a distribuição no deck, o evento é fechado aproximadamente 30 minutos antes do início das provas.

O procedimento de balizamento é claramente descrito no Livro de Regras da FINA.

Em alguns eventos, há uma penalidade para o atleta que falta numa série ou final de uma prova. Todo nadador deve ser informado sobre a conferencia de entrada e o procedimento de retirada de uma prova individual ou revezamento e das penalidades pela violação desses procedimentos.

Revezamentos também devem ser balizados. Um tempo deve ser dado aos técnicos para apanhar e devolver os cartões de nado. A hora limite deve ser claramente descrita no pacote de informações e anunciada várias vezes durante o evento e novamente quando a hora estiver chegado. Ao técnico é solicitado escrever o nome completo e número de registro dos nadadores participantes de um revezamento, no cartão de nado antes de devolver ao Banco de Controle para balizamento. Nadadores substitutos devem ser listados no cartão. Técnicos podem trocar os nadadores ou a ordem de nadar, antes da hora final de entrega dos cartões. A ordem de nado dos nadadores deve ser declarada na hora final de entrada e nenhuma troca deve ser permitida após isso. Os cartões são recolhidos e balizados da mesma forma que um evento individual.

Distribuição do Cartão

Antes do evento, após a distribuição dos nadadores na prova, os cartões são entregues aos atletas. Os cartões podem ser entregues diretamente aos atletas ou entregues diretamente aos Cronometristas. A área de entrega dos cartões deve estar claramente designada e deve ser larga o suficiente para acomodar os nadadores que estão aguardando suas séries.

Os cartões não devem ser distribuídos muito antes das provas. Os Cronometristas podem ficar confusos com muitos cartões de diversos eventos.

Um cartão que não tenha sido recolhido pelo atleta deve ser entregue ao Árbitro Geral.

Na provas de 50 metros, quando a saída e a chegada são do lado oposto da

piscina, cópia do programa com as séries e raias designadas, devem ser afixadas. Este procedimento irá reduzir as chances do nadador nadar em raia errada.