**GATA (Grupo de Apoio Técnico em Arbitragem)**

Itens a serem observados nos Torneios amistosos e oficiais de gueitebol

1. Uso de wanshô e luvas (brancas de preferência) pelos árbitros
2. Renkei – posicionamento sincronizado entre os árbitros shushin (principal), fukushin (auxiliar) e kirokuin (anotador)
3. Voz firme e postura e gestos corretos
4. Anotador – assim que receber a súmula, verificar se o preenchimento está correto e registrar os nomes (completos) dos 3 árbitros que vão atuar na partida; nos jogos oficiais, os itens relativos à ordem dos jogadores serão preenchidos na hora, após o sorteio com a moeda (coin toss).
5. Lugar de anotador é no outer field que fica entre as duas linhas, outside line e inside line.
6. Além de anotar corretamente, o anotador deve ajudar na devolução de bolas que não passaram pelo gate 1, assim como deve parar a bola que se torna outball, fazer declaração de “outball” e posicioná-la a 10 cm da linha.
7. Árbitro principal – antes de anunciar o resultado, verificar se não há falhas nas anotações; caso haja, corrigir e orientar o anotador.
8. Preenchimento correto da súmula – nomes dos jogadores devem estar completos, podendo abreviar o segundo nome.
9. Capitão – usar wanshô; a equipe deve se apresentar uniformizada com chapéu, camiseta, calça, blusão e, se possível, o tênis também para tornar o ambiente mais bonita e agradável.
10. Jogadores – aguardar a chamada com o braço levantado.
11. Orientação/decisão de jogada deve ser única e exclusiva do capitão (ou técnico), evitando tumulto, perda de tempo; para evitar acidente no momento de spark, os árbitros devem estar atentos e aplicar “espere um instante” (tyotto matte) enquanto um dos árbitros se posiciona no local onde a bola será arremessada.
12. Na passagem pelo 1º gate, o árbitro deve se posicionar no 1º corner e sair do lugar somente após constatar a colocação correta da bola, com a mão, pelo batedor.
13. Invasão da quadra (field) – na 1ª invasão fazer advertência; persistindo a invasão pelo mesmo jogador ou outro da mesma equipe, o árbitro pode interpretar essa atitude como bloqueio ao jogo e aplicar penalidade ao batedor.
14. O outball deve ser colocado a 10 cm do inside line com o número da bola voltado para dentro da quadra (inner field).
15. O capitão não deve usar o taco para indicar o local onde ele quer que a bola seja colocada, assim como o batedor não deve alisar ou riscar o solo para facilitar a mira. Essas atitudes são vícios e podem ser interpretadas pelo árbitro como bloqueio ao jogo, principalmente, quando restam alguns minutos ou segundos para o encerramento da partida. (Seizi Oga-31/01/2017)