

Neste Manual do Árbitro, não se pretende que qualquer referência feita ao treinador, jogador, árbitro, etc., do sexo masculino seja discriminatória e, obviamente, também se aplica ao sexo feminino, devendo-se entender que se pretende apenas simplificar.

1. INTRODUÇÃO

Este manual foi preparado para um melhor entendimento sobre a mecânica e técnica de arbitragem moderna.

Todos os árbitros são obrigados a cumprir estes princípios fundamentais.

A mecânica de arbitragem é um sistema designado como método de trabalho para facilitar a tarefa dos árbitros na quadra. Pretende-se ajudá-los a obter a melhor posição, possibilitando decidir correctamente no que respeita às infrações das regras.

O bom senso é um pré-requisito vital de um bom árbitro. Para além de um bom conhecimento pleno das Regras Oficiais do Basquetebol, é essencial conhecer o espírito do jogo. O árbitro provocará descontentamento aos espectadores, jogadores e treinadores ao penalizar as infracções técnicas que venham a ocorrer.

As regras dão corpo a esta filosofia no art.º 47.3, com a seguinte formulação:

Para determinar se, se deve ou não penalizar um contacto os árbitros devem, em cada situação, ter em atenção e avaliar os seguintes princípios fundamentais:

- O espírito e intenção das regras e a necessidade de preservar a integridade do jogo.
- Consistência na utilização de conceito vantagem/desvantagem, pelo que os árbitros não devem pretender interromper desnecessariamente o fluir do jogo, para penalizar contactos pessoais que são acidentais e que não dão desvantagem ao jogador responsável, nem colocam o seu opositor em desvantagem.
- Consistência na aplicação do bom senso a cada jogo, tendo em consideração as capacidades dos jogadores em causa e a sua atitude e conduta durante o jogo.

- Consistência na manutenção do equilíbrio entre o controle e o fluir do jogo, tendo sensibilidade para que os praticantes tentem fazer e apelando ao que é correcto para o jogo.

Este manual destina-se a uniformizar as mecânicas e as técnicas e a preparar o árbitro para um jogo moderno.

O nosso objetivo é obter uniformidade e coerência, para juntar experiência já adquirida entre vários árbitros com personalidades diversas

2. PREPARAÇÃO ANTES DO JOGO

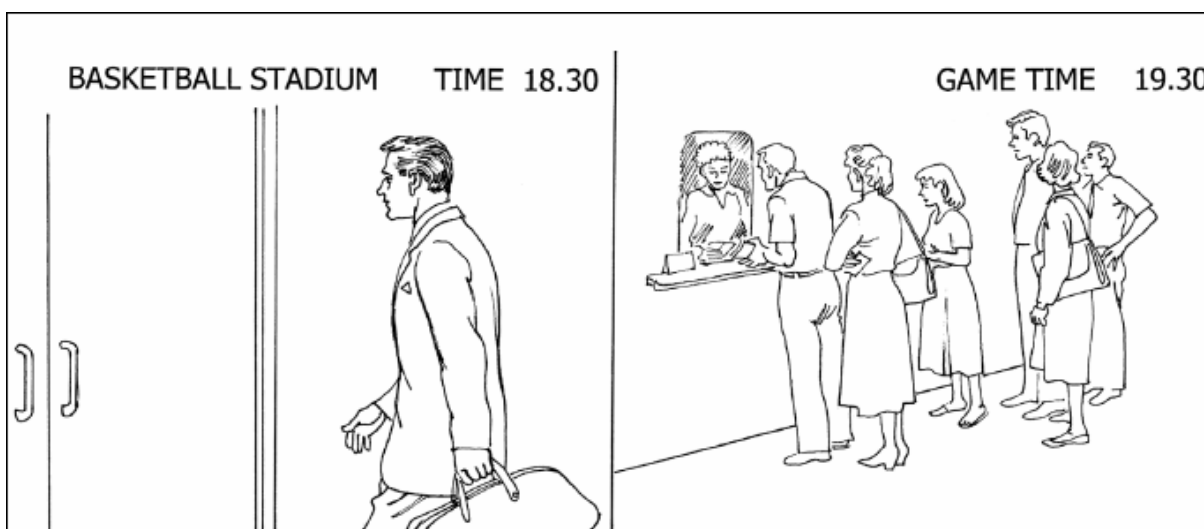


Fig. 1

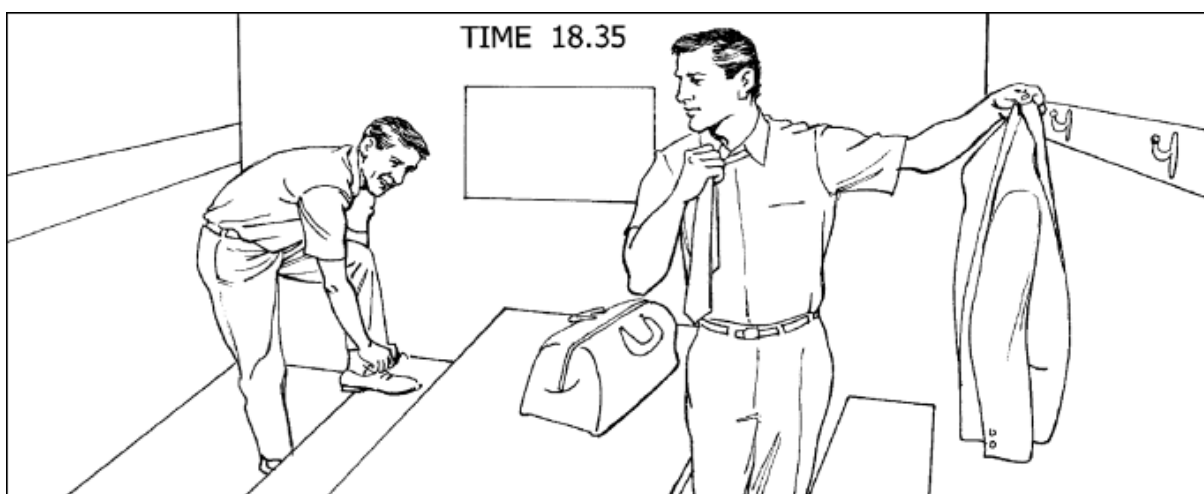


Fig. 2

2.1 Preparação antes do jogo

É essencial que os árbitros estabeleçam um plano de viagem, a fim de chegarem ao seu destino em tempo útil. Em caso de mau tempo, os árbitros devem prever uma margem suficiente para evitar atrasos.

Deve-se sublinhar que os árbitros devem chegar ao local onde se irá realizar o encontro pelo menos uma hora antes da hora marcada para o início do mesmo, e apresentarem-se à organização ou ao comissário, se estiver presente.

A aparência pessoal é de grande importância. Por este motivo, os árbitros devem cuidar da sua aparência e vestirem-se convenientemente: fato e gravata, para os árbitros masculinos. Os jeans não são admitidos. O equipamento de árbitro deverá estar em bom estado, limpo e engomado.

Em resumo, pretende-se que os árbitros tenham uma aparência irrepreensível, tanto dentro como fora da quadra.



Fig. 3



Fig. 4

2.2 Reunião dos árbitros

Chegados ao local de encontro, os dois árbitros tomam conhecimento entre si e preparam-se para a função que vão desempenhar. Formam uma equipe e deverão fazer tudo para se esforçar essa unidade. A reunião antes do jogo é muito importante.

Os assuntos a bordar devem incluir os seguintes temas:

1. As situações especiais: bolas ao ar, falhas técnicas, lances livres, descontos de tempo para a T.V.etc.
2. A cooperação e colaboração sobretudo em caso de apitos simultâneos.
3. Tentativa de lançamento de três pontos.
4. Espírito de jogo.
5. Princípio da Vantagem / Desvantagem.
6. Locais e responsabilidades de certas ações.
7. Cobertura das zonas fora da bola.
8. A jogo das equipes e defesa “*pressing*”.
9. Atenção ao fim de quartos de jogo.
10. Procedimentos com problemas ocasionados pelos participantes/jogadores e espectadores.
11. Métodos gerais de comunicação:
 - Entre árbitros.
 - Com os oficiais de mesa, comissário e/ou representante.

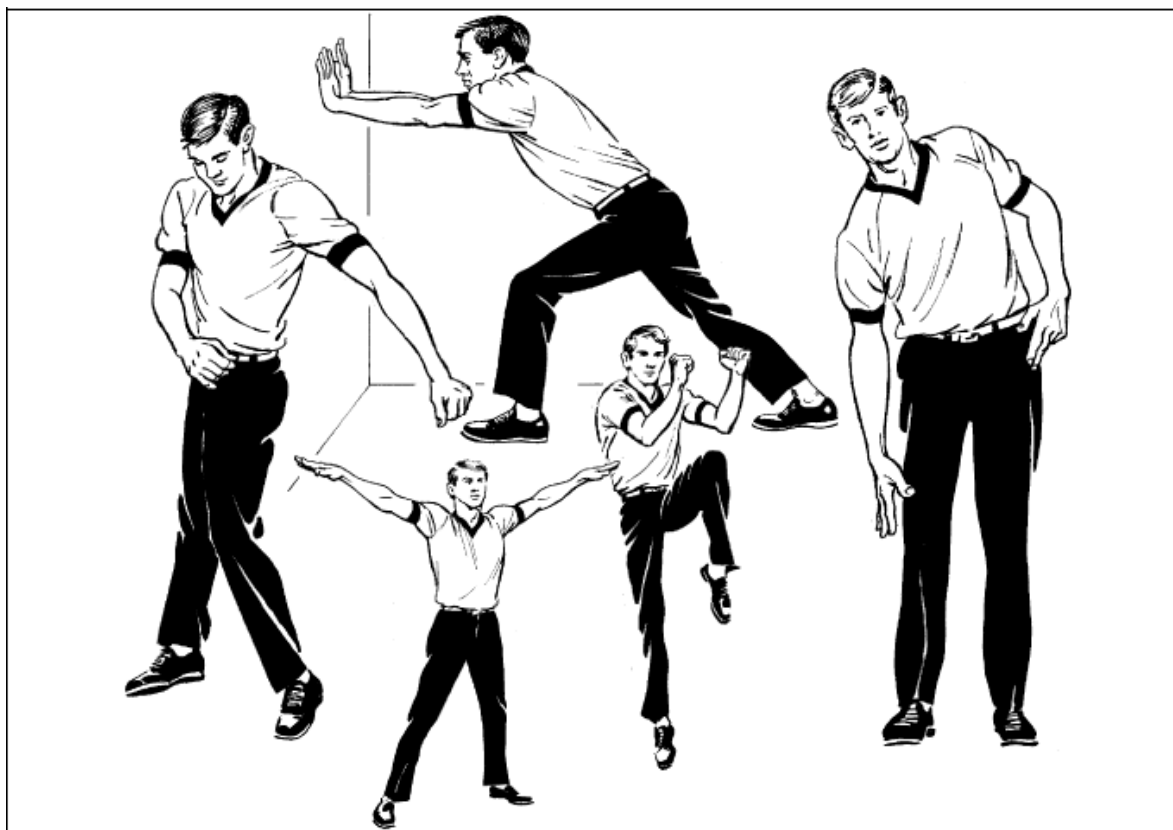


Fig. 5

2.3 Preparação física

Depois de se equipar, cada árbitro deve-se preparar para o jogo. Os árbitros não se devem esquecer que o basquetebol moderno exige uma preparação atlética de primeira ordem, não só dos jogadores, mas também da sua parte.

Independentemente da idade e da experiência do árbitro, a preparação é necessária antes do encontro, afim de evitar, ou reduzir os riscos de lesões, sendo vivamente aconselhável, fazerem exercícios de aquecimento. Existem também benefícios psicológicos, habilitando os árbitros a sentirem-se mentalmente alerta e mesmo numa boa condição para a ação que se segue.

Um elevado grau de auto-motivação e entusiasmo é também importante para o bom desempenho da função que se lhes apresenta.

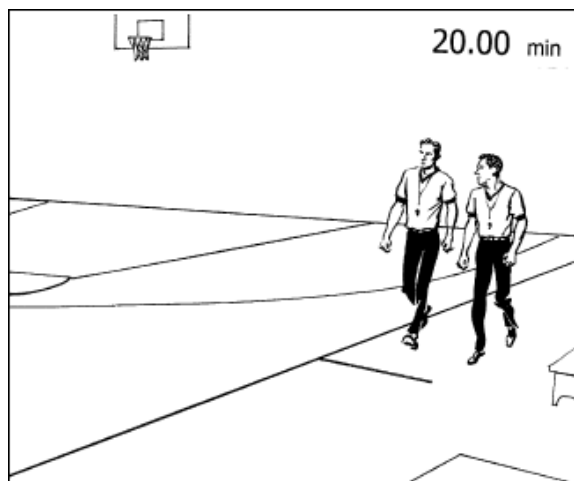


Fig. 6



Fig. 7



Fig. 8



Fig. 9

2.4 Deveres antes do jogo

Os árbitros devem entrar na quadra de jogo juntos pelo menos vinte minutos (20) antes do começo do encontro e não menos de cinco (5) antes do começo da segunda parte.

É o tempo mínimo necessário para inspecionar devidamente as instalações e o material, e para observar atentamente o período de aquecimento das equipes.

O árbitro é o responsável pelo estado da quadra de jogo, do cronômetro e de todo o equipamento técnico, além do preenchimento correto da súmula e dos documentos dos jogadores.

Escolherá igualmente a bola, que não poderá ser nova, na qual se deverá fazer uma marca distinta. Uma vez escolhida a bola de jogo, nenhuma das equipas a poderá utilizar durante o período de aquecimento.

A bola de jogo deverá estar em bom estado e em conformidade com as regras oficiais.



Fig. 10



Fig. 11

Os árbitros devem colocar-se do lado oposto à mesa onde se encontram os outros oficiais de jogo e observar cuidadosamente o aquecimento das equipas antes do início do jogo e durante o intervalo, observando todas as ações que possam causar dano nos equipamentos do jogo.

Um jogador agarrar o aro pode danificar o aro ou a tabela, pelo que não pode ser permitido. Se os árbitros observarem um tal ato anti-desportivo, devem imediatamente

advertir o treinador da equipe que cometeu tal ato. Em caso de reincidência, deverá ser aplicada uma falta técnica ao jogador transgressor. Neste momento também é necessário que haja uma observação dos uniformes das equipes e os acessórios dos jogadores.

O árbitro deve igualmente verificar se o apontador preencheu corretamente a súmula oficial de jogo e assegurar-se que pelo menos dez (10) minutos antes do início do jogo, os treinadores confirmam os nomes e os números dos jogadores, os nomes dos treinadores, assinaram súmula e designaram os cinco (5) primeiros jogadores que iniciam o jogo.

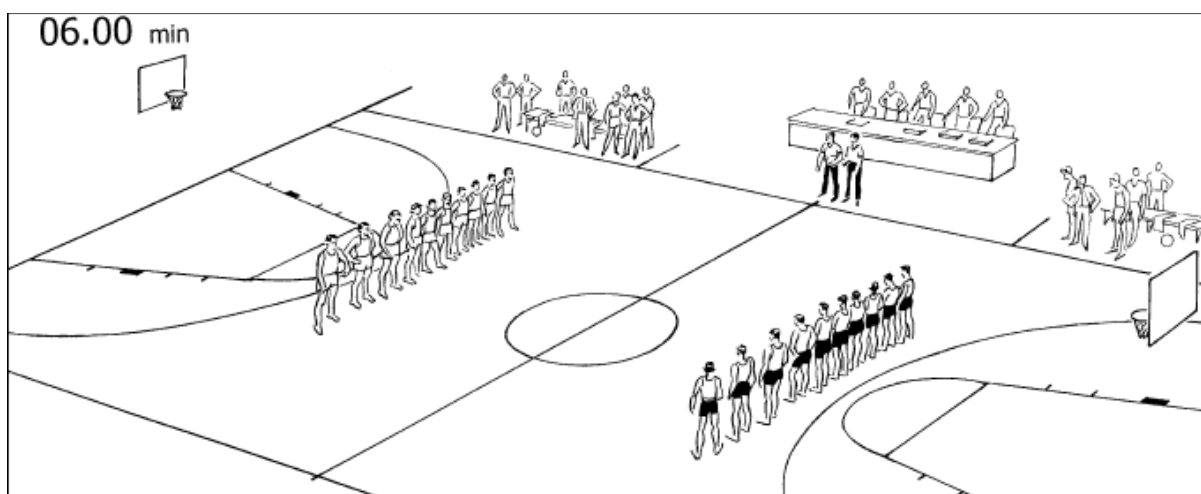


Fig. 12



Fig. 13

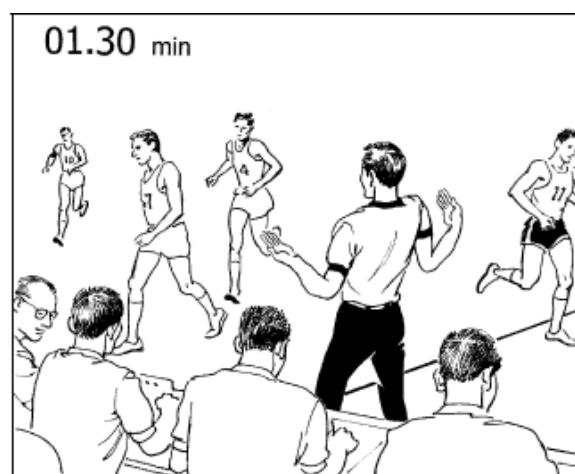


Fig. 14

É prática habitual fazer-se a apresentação, ao público, dos jogadores e dos treinadores, assim como dos oficiais de jogo. No caso de se efetuar essa apresentação, recomenda-se que ela tenha início seis (6) minutos antes do começo do encontro. Nessa altura os árbitros tomam posição junto da mesa dos oficiais e apitam indicando que terminou o período de aquecimento e os jogadores devem regressar ao banco.

Depois do fim da apresentação, o árbitro assinala que restam três minutos para o início do jogo. Os jogadores, conforme a Fig. 13 podem então começar a fase final do aquecimento antes do jogo.

Um minuto e trinta segundos (1'30") antes do começo do encontro, o árbitro apita e deve-se assegurar que todos os jogadores acabaram o aquecimento e abandonaram a quadra de jogo.



Fig. 15

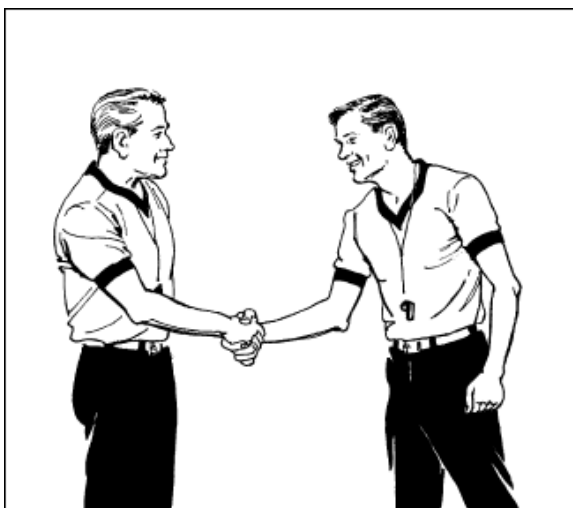


Fig. 16



Fig. 17

O árbitro verifica que estão todos prontos para o início do jogo, com a camisa para dentro do calção e que nenhum jogador usa equipamento ilegal.

O árbitro deve conhecer o capitão em campo, de cada equipe, e recomenda-se que cumprimente cada um deles. Desta maneira o seu colega ficará também a conhecê-los.

3. INÍCIO DE PERÍODO DE JOGO

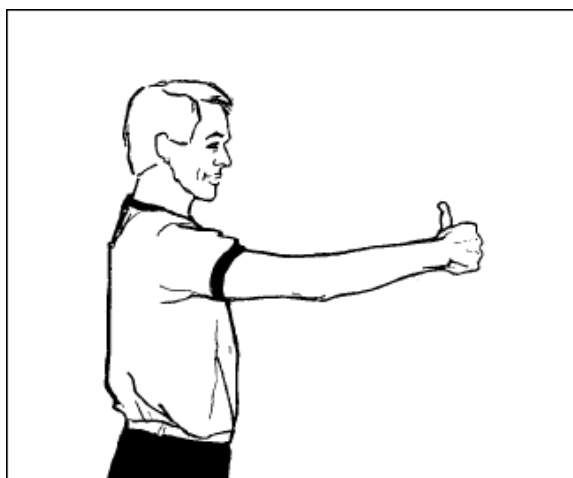


Fig. 18

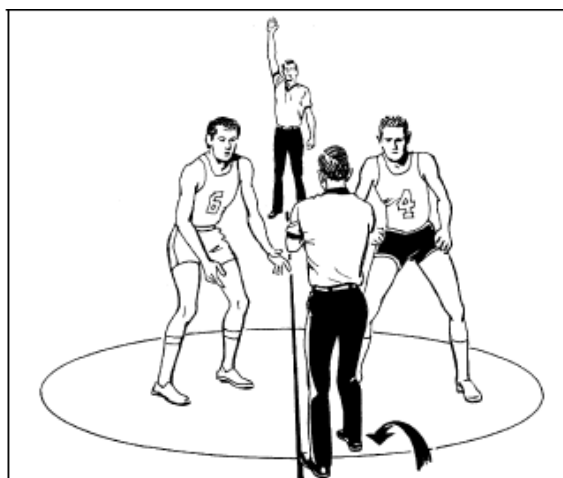


Fig. 19

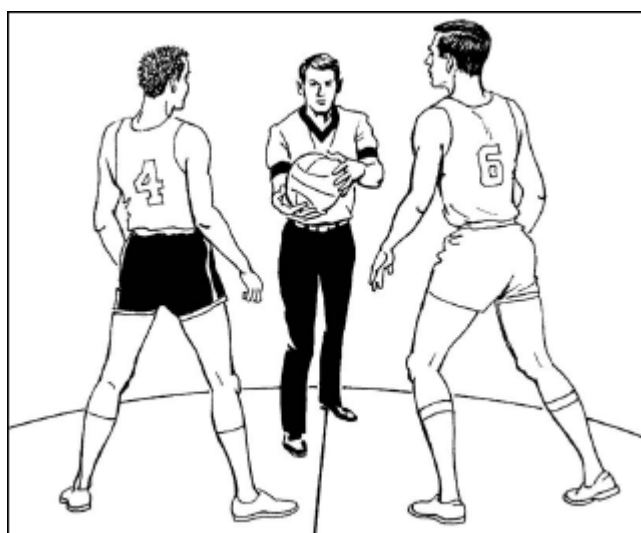


Fig. 20

3.1 Procedimentos antes do início de um período de jogo

Antes de entrar no círculo para efetuar a bola ao ar de início de jogo e antes da reposição de bola em jogo para o início dos restantes quartos de jogo, o árbitro deve verificar o sinal do seu colega (Fig. 18), que indica que os oficiais de mesa estão prontos e que o jogo pode começar.

O início do jogo deverá ser retardado até existir a certeza que tudo está em ordem.

O árbitro auxiliar (Fiscal 1), toma uma posição junto da linha central, na linha lateral próxima da mesa dos oficiais. Ele é o árbitro livre, o que quer dizer que não está diretamente envolvido na bola ao ar, mas está pronto para seguir jogo assim que a bola seja tocada.

O árbitro mantém-se mais longe, em posição oposta, mas virado para a mesa dos oficiais, pronto para entrar no círculo central para lançar a bola ao ar e início ao jogo.

Para administrar a reposição de bola em jogo no início dos restantes períodos, o árbitro deve tomar uma posição junto da intersecção entre a linha central e a linha lateral, no lado oposto à mesa dos oficiais de mesa, no meio campo defensivo do jogador que faz a reposição da bola em jogo. O jogador que faz a reposição de bola em jogo deve posicionar-se na linha lateral junto à linha central, com um pé em cada lado do campo. O árbitro auxiliar (Fiscal 1) deve tomar uma posição no lado oposto à reposição de bola em jogo, no prolongamento da linha de lance livre e no lado do campo para onde o jogador que faz a reposição de bola em jogo ataca, para que dessa forma os árbitros consigam manter todos os jogadores no seu campo de visão (box-in).

Para a movimentação dos árbitros após reposição de bola em jogo no início dos restantes períodos que não o de início de jogo ver Art. 5.2.



Fig. 21



Fig. 22



Fig. 23

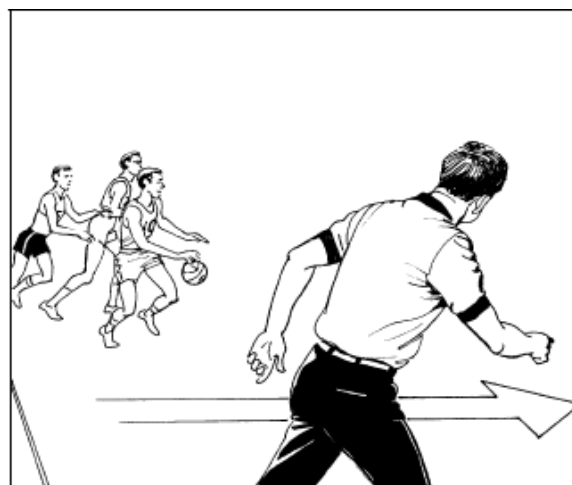


Fig. 24

3.2 Bola ao ar de início de jogo

Antes de lançar a bola ao ar o árbitro deve verificar que ambos os jogadores estão prontos, com os pés no interior do círculo e um pé junto da linha central.

A bola deve ser lançada verticalmente entre os dois (2) jogadores, a uma altura que nenhum dos jogadores lhe possa tocar antes de atingir o seu ponto culminante. O árbitro deverá ficar imóvel depois de lançar a bola ao ar, à espera de ver qual a direcção em que o jogo irá prosseguir, até que a bola e os jogadores saiam do círculo.

O árbitro não deverá recuar no lançamento da bola ao ar, visto que esse movimento irá afetar a precisão do lançamento. O árbitro deve-se, pois, concentrar para efetuar um lançamento correto.

O árbitro auxiliar (árbitro livre) deve verificar se o toque foi ilegal, isto é, se a bola alcançou o seu ponto mais alto antes de ser tocada e que a movimentação dos oito (8) jogadores não saltadores, foi de acordo com as regras.

Assim que a bola seja tocada, o árbitro auxiliar (árbitro livre) faz o sinal do começo de tempo de jogo (Fig. 23) e dirige-se na direcção do jogo, até à frente da bola como árbitro avançado.

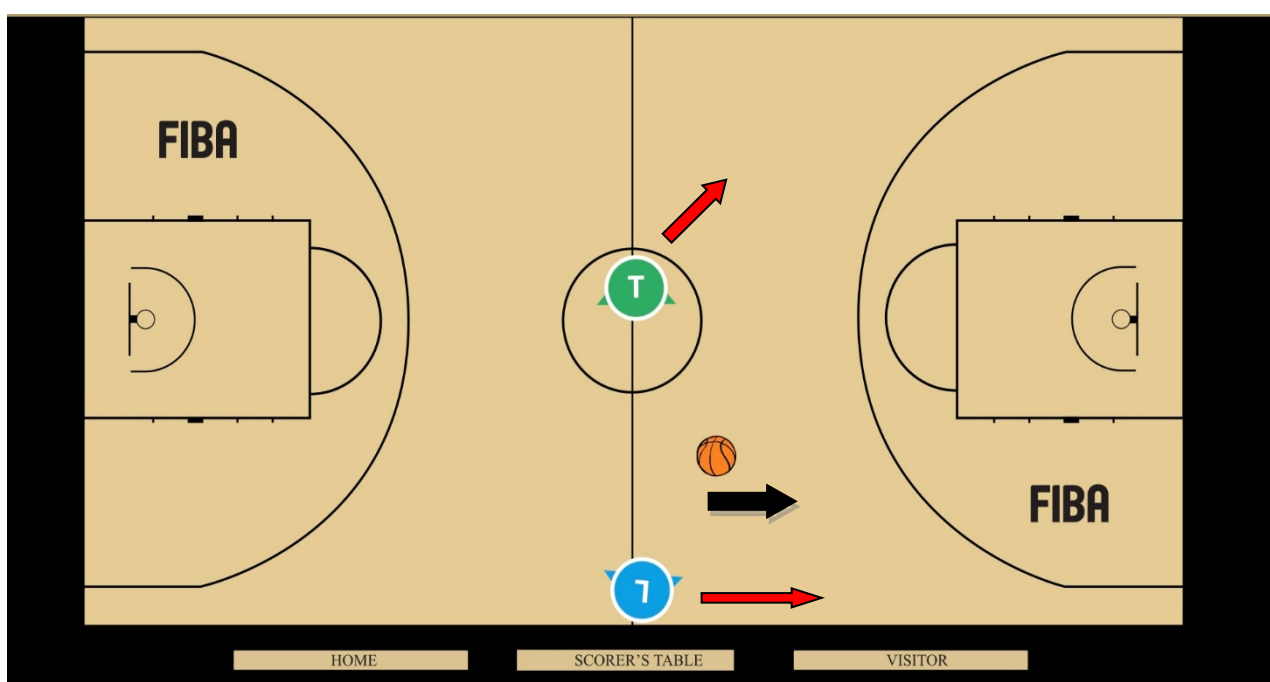


Fig. 25

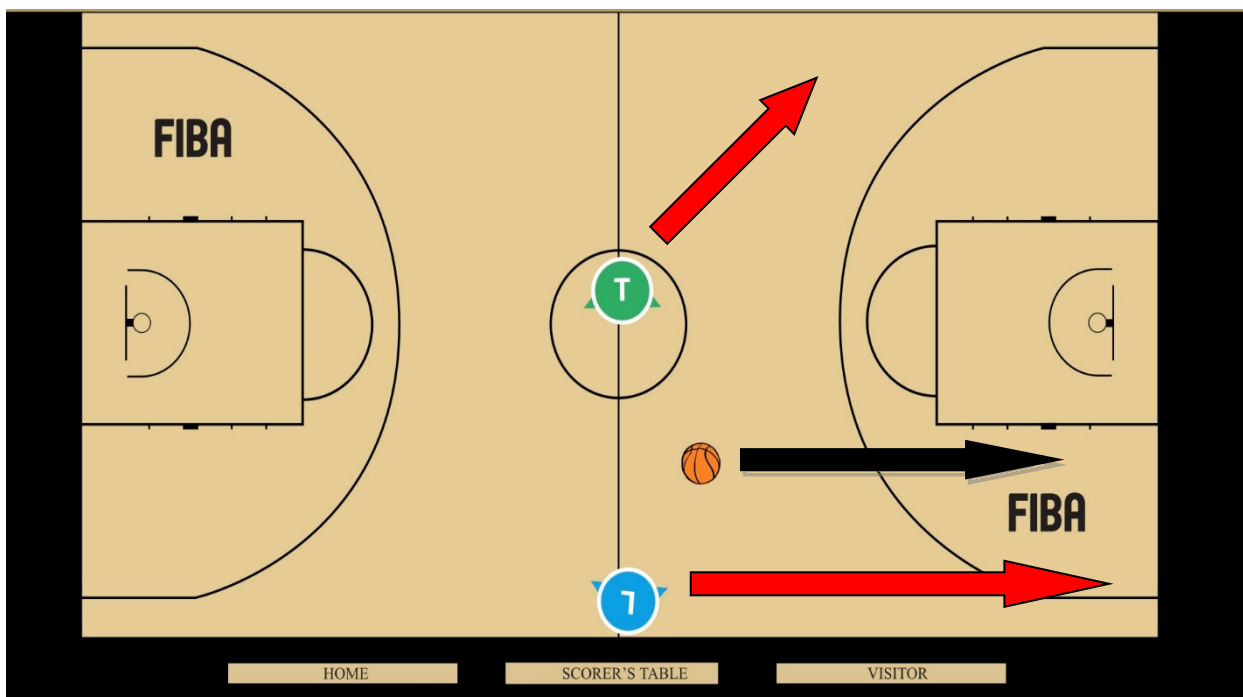


Fig. 26

3.3 Movimentação dos árbitros

Se a bola foi tocada para a direita do árbitro livre, ele deve-se deslocar na mesma direcção, de tal modo que esteja avançado em relação à acção e continue o seu movimento até à linha final (Figs. 25 e 26).

Após o começo do jogo, o árbitro que efetua a bola ao ar deve conservar a sua posição no círculo central e observar a direcção em que se irá desenrolar o jogo.

Quando a acção se afasta do círculo central, ele deve tomar a sua posição normal de árbitro recuado próximo da linha lateral (Fig. 26).

Cada vez que a posse de bola muda de equipa e o jogo se desenvolve em direcção inversa, os dois árbitros devem ajustar as suas posições. Eles mantêm as suas responsabilidades sobre as mesmas linhas limites, sendo o árbitro avançado o novo árbitro recuado e vice-versa.

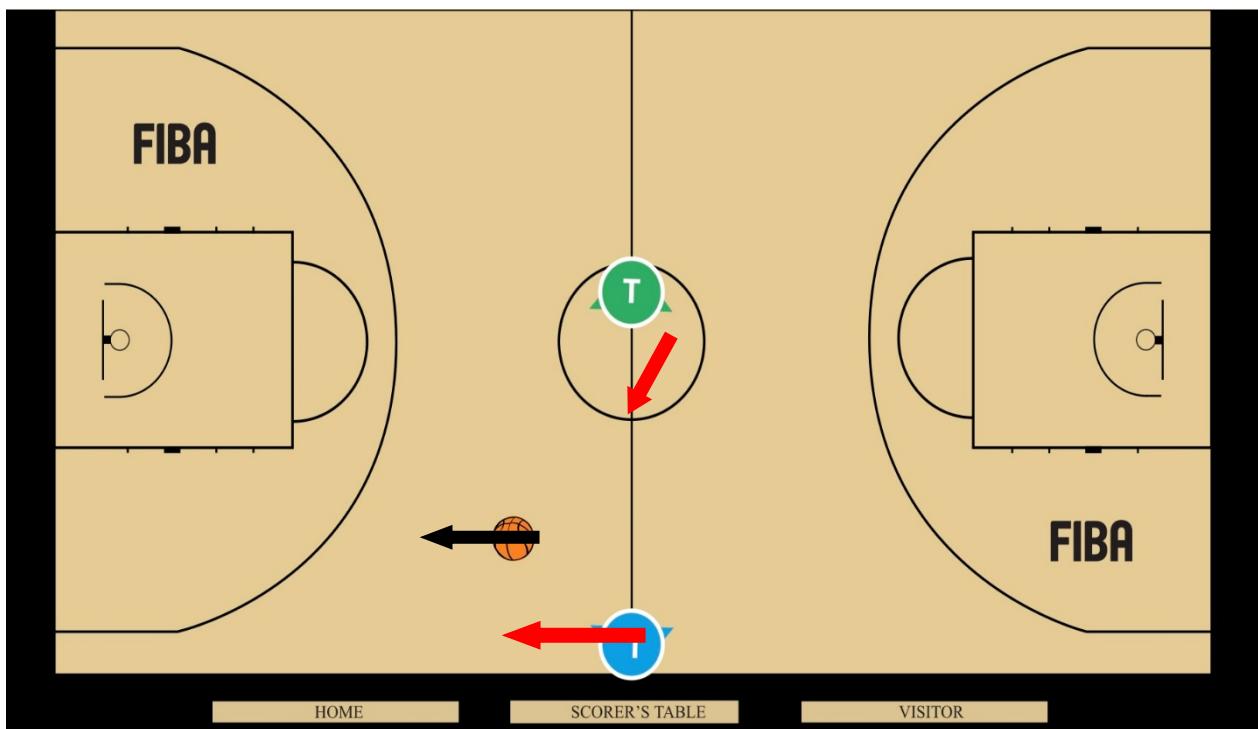


Fig. 27

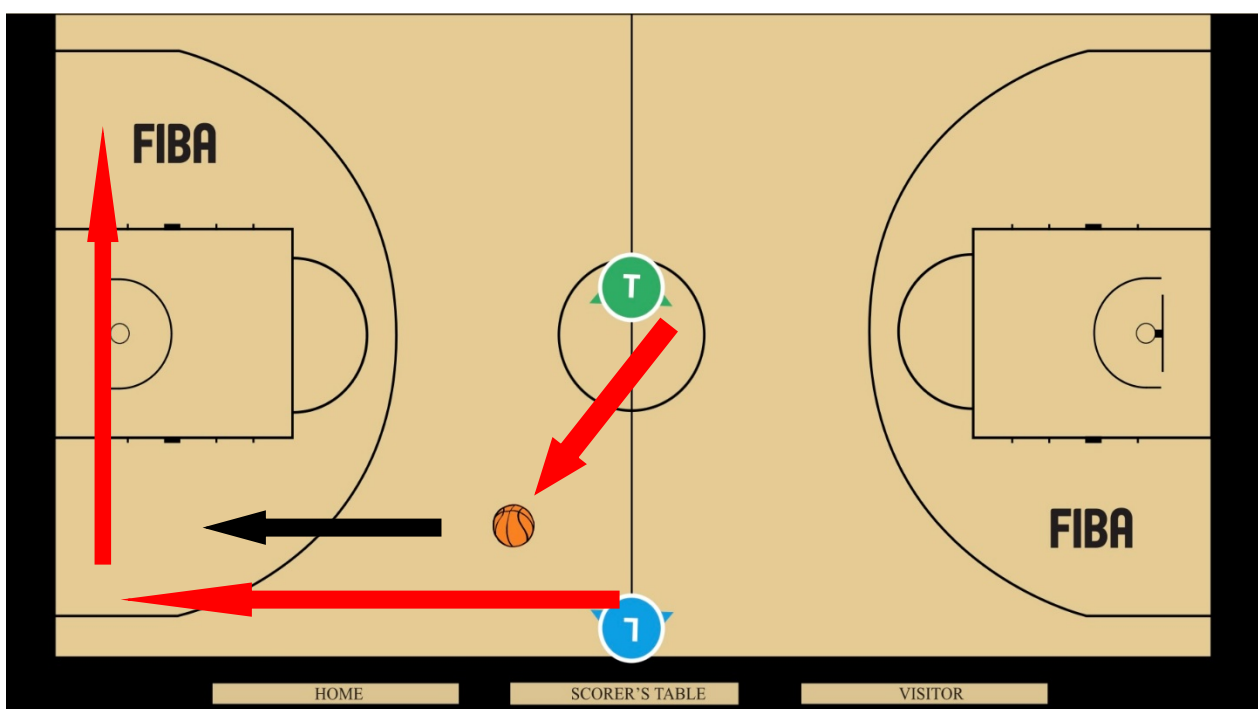


Fig. 28

Se a bola for tocada para a esquerda do árbitro livre, ele deve-se deslocar na mesma direção da bola e continuar o seu movimento até à linha final, tornando-se assim árbitro avançado (figs. 27 e 28).

O árbitro que lançar a bola ao ar deve manter a sua posição momentaneamente. Isto permitirá que o jogo se aclare e ao árbitro atravessar a quadra na direção da mesa de marcação, sem estorvar os jogadores, e tomar a sua posição de árbitro recuado (Fig. 28).

4. POSICIONAMENTO E ÁREAS DE RESPONSABILIDADE

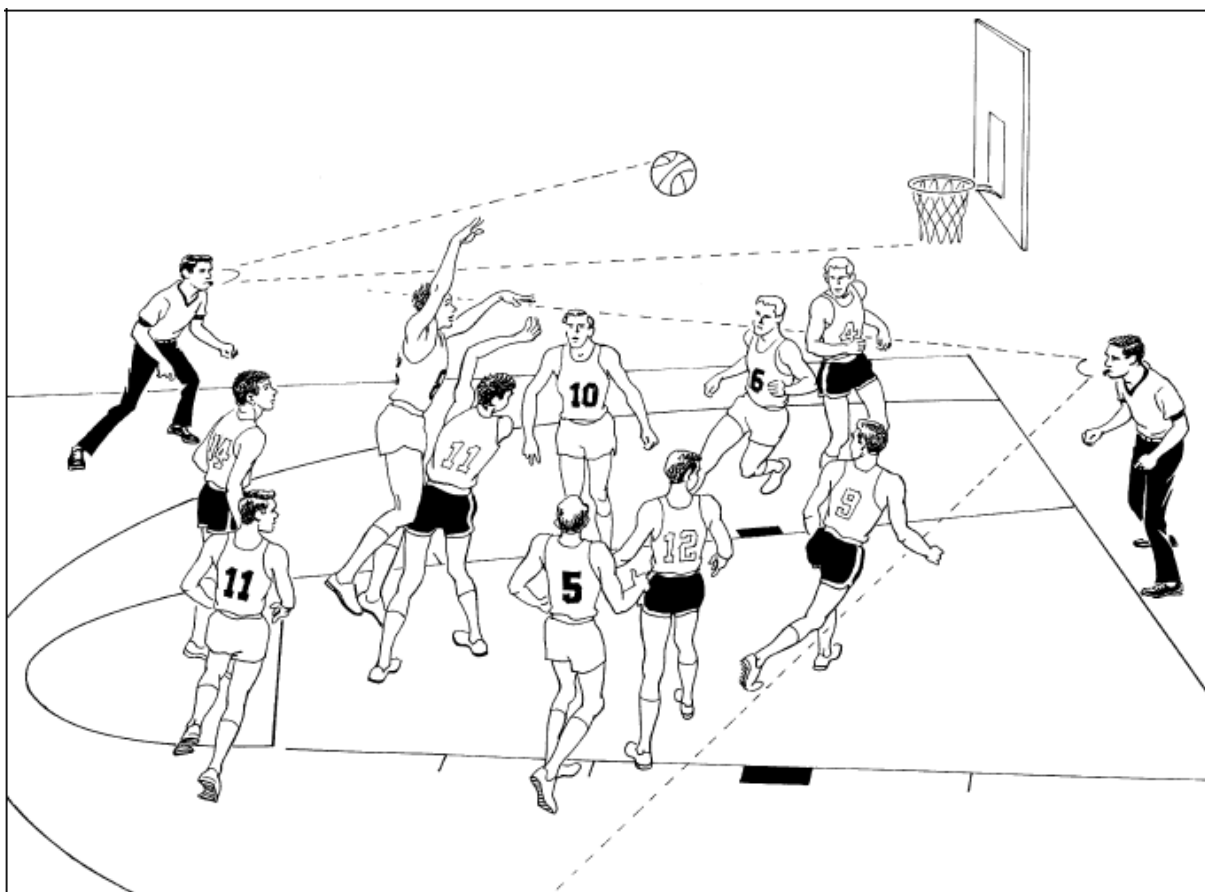


Fig. 29

4.1 Técnicas de arbitragem

Os olhos dos árbitros devem estar constantemente em movimento, de modo a cobrirem toda a quadra de jogo e saberem em qualquer momento onde se encontram os dez (10) jogadores.

Conforme a posição da bola na quadra de jogo, um dos árbitros, deve fixar o seu olhar sobre o que se passa longe da bola (fora da bola).

Saber onde se encontra a bola não é o mesmo que estar a olhar para ela.

Quando os árbitros apitam simultaneamente, é normalmente aquele que mais próximo da ação que deve tomar a decisão. Estabelecer então um contacto visual recíproco, permitirá evitar decisões diferentes. Sempre que apitem simultaneamente, por ocasião de uma falta, os árbitros não devem tomar uma decisão imediata. Devem estar atentos ao seu colega, para o caso em que ele tenha tomado já uma outra decisão.

Não há nenhuma distinção entre o árbitro e o árbitro auxiliar (Fiscal 1), quanto à decisão de faltas ou violações. Os árbitros mais novos ou menos experientes estão tão habilitados a tomarem decisões quanto os mais velhos. Colaboração e trabalho de equipe com o companheiro são, portanto, essenciais. É assumindo as vossas responsabilidades que mostrarão o vosso valor.

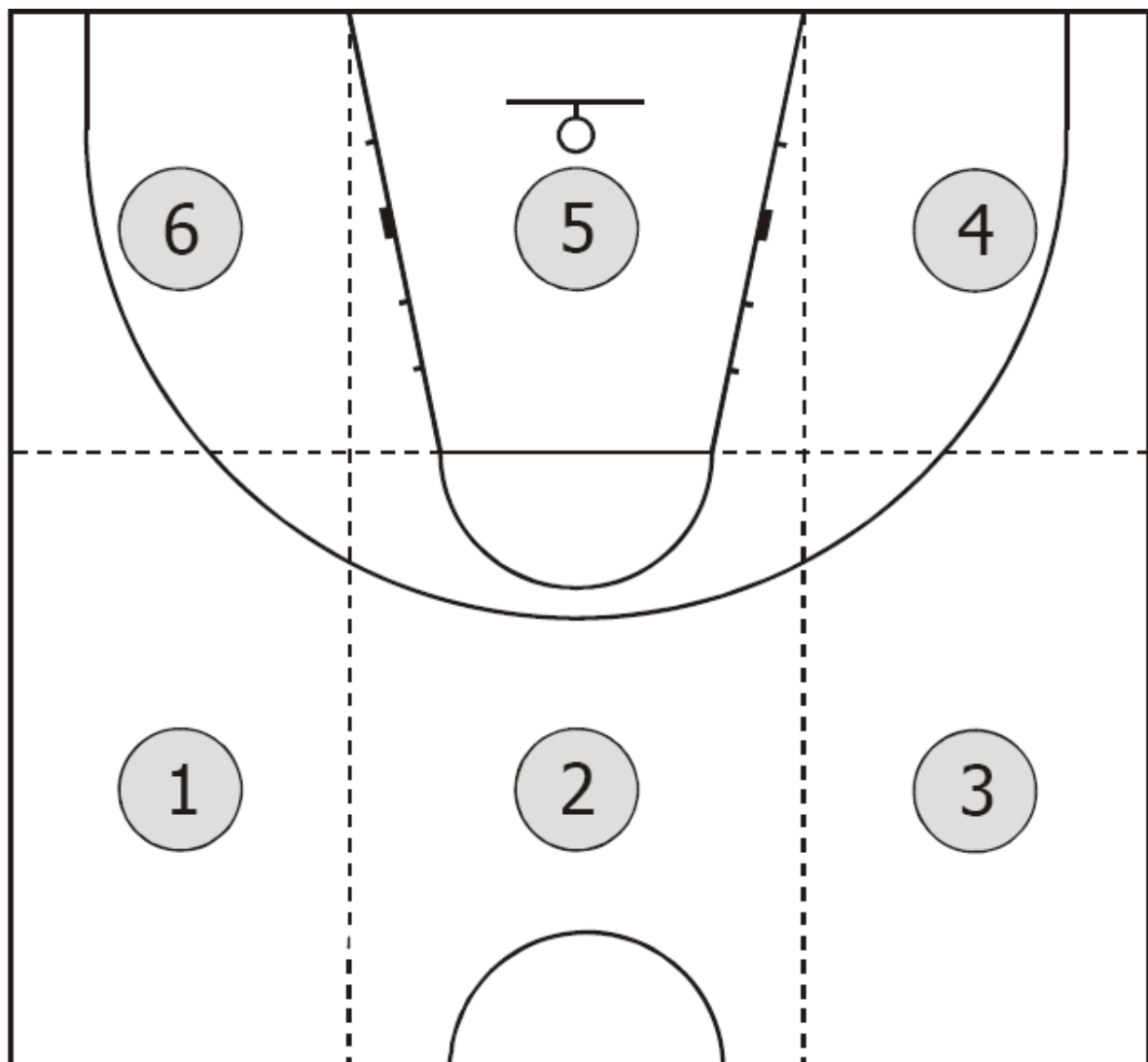


Fig. 30

4.2 Divisão de responsabilidades na quadra de jogo

A arbitragem moderna requer uma colaboração entre os dois árbitros, um tem a responsabilidade junto da bola (lado forte) e o outro das ações longe da bola (lado fraco).

Para cobrir corretamente toda a quadra de jogo, os dois árbitros devem procurar as melhores posições possíveis, de modo a julgar a ação e empregar os mecanismos que serão explicados seguidamente.

Por uma questão de clareza, dividimos metade da quadra de jogo em retângulos numerados de 1 a 6. Fig. 30

Vamo-nos interessar por agora na posição do árbitro recuado em relação à bola e indicar as ocasiões onde tem como sua responsabilidade principal a cobertura da mesma, conforme explicado pela técnica de arbitragem.

Procederemos em seguida à análise das posições e responsabilidades do árbitro avançado.

Na última parte passaremos em revista o trabalho dos dois árbitros, à cobertura da quadra de jogo e dos respectivos deveres.

4.3 Árbitro recuado (Seguidor) – colocação e responsabilidades

Em circunstâncias normais, o árbitro recuado deve tomar uma posição ligeiramente atrás e à esquerda da bola, a uma distância entre 3 e 5 mts.

Nas Fig.s 31 e 32, a bola encontra-se na zona 1. O árbitro recuado é o responsável por observar o jogo próximo da bola e em particular, o jogador que dribla, lança ou passa e o jogador ou jogadores que o defendem. Quando a bola está nesta zona o árbitro recuado é o primeiro responsável pela cobertura da bola.

Nas Fig.s 33 e 34, a bola encontra-se na zona 2. O árbitro recuado continua a ser o responsável pelo jogo próximo da bola.

Na Fig. 35 a bola está na zona 3 na situação à direita mais afastada do árbitro recuado. De novo é o árbitro recuado o primeiro responsável pela cobertura da bola. Contudo, nesta situação necessitará de encontrar a melhor posição possível para acompanhar a ação devendo, também, o árbitro recuado decidir as bolas fora o mais perto possível da linha lateral do seu lado direito.

Na Fig. 36 a bola encontra-se na zona 3, próximo da linha de três pontos. Na maioria dos casos a bola penetrará nas zonas 4 ou 5, em consequência de um lançamento, de um passe ou drible. O árbitro recuado, antecipando a ação, deve deslocar-se para a esquerda, isto é, deve pensar na penetração.

O árbitro recuado necessitará, por vezes, da ajuda do árbitro avançado, na

sinalização das tentativas de 3 pontos, sobretudo quando o seu campo de visão está obstruído pelo jogador defensor. Se um lançamento de 3 pontos é executado por um jogador colocado no prolongamento da linha de lance livre no local de transição da zona 3 para a zona 4, o árbitro recuado é o responsável por essa ação.

Se bem que o árbitro recuado não seja o principal responsável pela linha final e pela linha lateral que fica à sua direita, há ocasiões em que ele deverá ajudar o árbitro avançado quando as bolas saem fora dos limites da quadra de jogo.

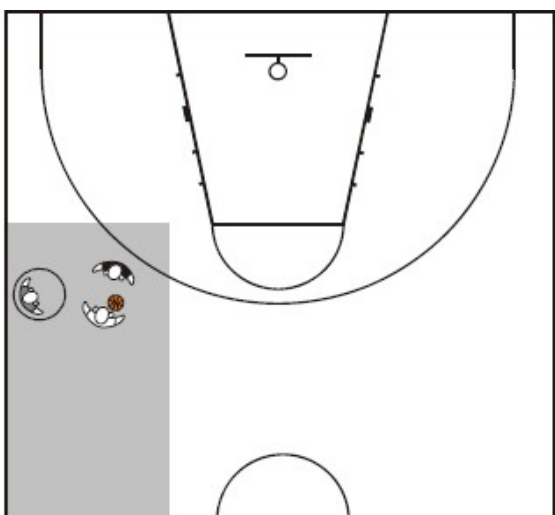


Fig. 31

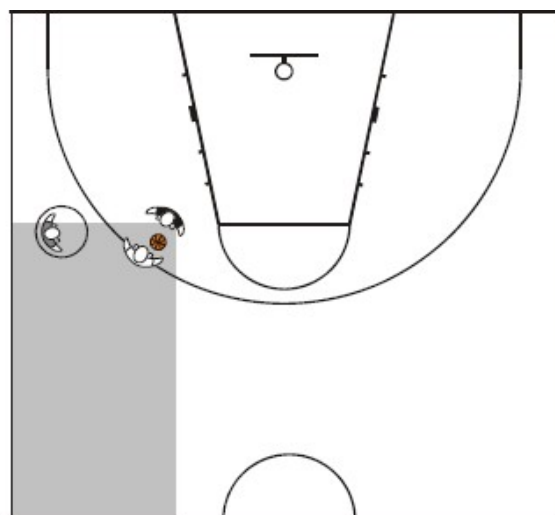


Fig. 32

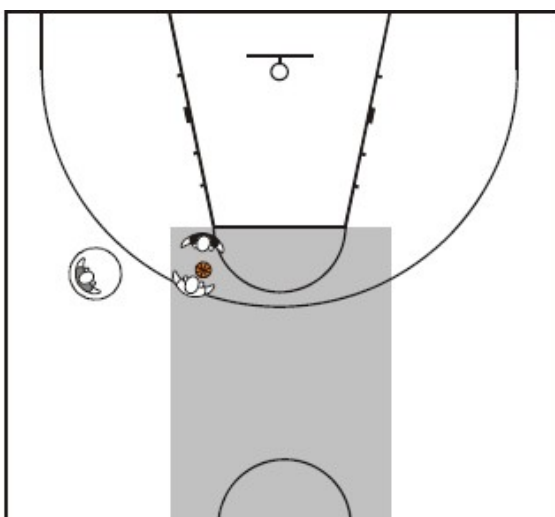


Fig. 33

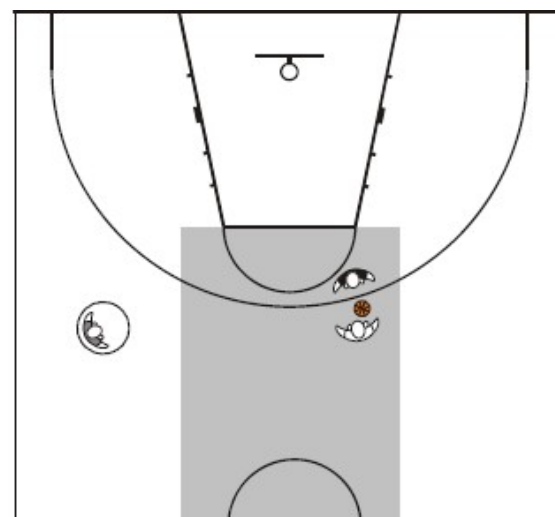


Fig. 34

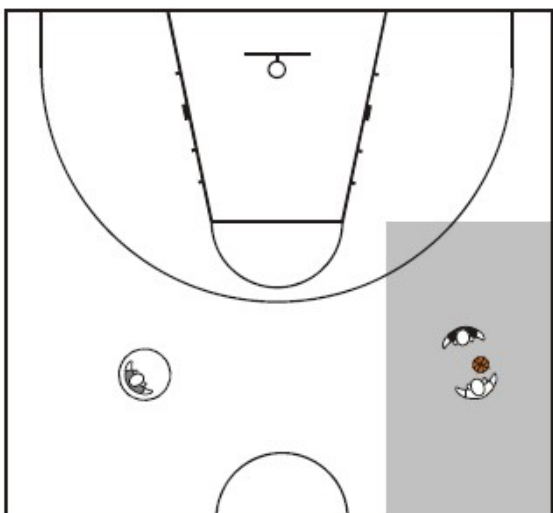


Fig. 35

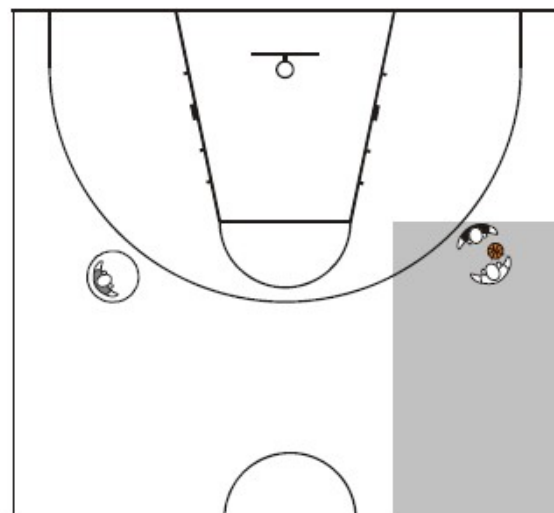


Fig. 36

Posição do Árbitro Recuado (Seguidor)

Quando a bola se encontra na zona 4, no canto mais afastado à sua direita (Fig. 37 e 38), entre o prolongamento da linha de lance livre e da linha final, o árbitro recuado não tem a responsabilidade pela bola nem pelo que se passa à sua volta. A sua função principal será de observar as situações de longe da bola.

A responsabilidade do árbitro recuado dirige-se para o lado, “lado fraco” e mais concretamente para o jogo dos post’s play (lado longe da bola), concentrando a sua atenção para as situações que podem surgir com os bloqueios ilegais.

O princípio mais importante a recordar é de que o árbitro recuado deve avançar para o prolongamento da linha de lance livre (aproximadamente) em direção ao cesto ou à linha final por ocasião de um passe, drible ou lançamento, para poder observar melhor o espaço entre os jogadores.

Nas Fig.s 39 e 40 a bola encontra-se na área restrita/garração (zona 5). É a única ocasião em que os dois árbitros devem acompanhar o jogo desenvolvido em redor da bola, e em particular nas situações de arremesso.

O árbitro recuado tem a responsabilidade de acompanhar a trajetória da bola no ar, verificar se a cesta é válida ou não e verificar as intervenções dos defensores e dos atacantes. É também seu dever estar vigilante aos ressaltos, observar especialmente os jogadores exteriores, que podem tentar obter a posse da bola a partir de posições

desaforáveis.

Na Fig. 41 a bola encontra-se na zona 6, numa zona de lançamento de dois pontos. O árbitro recuado é o principal responsável pela cobertura da bola. Contudo se a bola vai em direção à cesta, especialmente ao longo da linha final, o árbitro avançado assumirá a responsabilidade em redor da bola. Deve ter uma atenção particular às zonas do poste alto e do poste mais baixo.

Na última Fig., n.º 42, a bola está na zona 6, e na área de lançamento de três pontos, o árbitro recuado deverá observar a bola e o jogo que se desenrola em seu redor, especialmente quando é efetuado um arremesso.

O árbitro recuado é também responsável por indicar a direção em que seguirá o jogo, para uma reposição bola fora do campo e o mais próximo da linha lateral à sua esquerda.

Uma colaboração estreita entre os árbitros é indispensável, sendo particularmente notada quando a bola se encontra na zona 6.

É fortemente aconselhado que o árbitro recuado, determine a posição do seu companheiro cada vez que a bola passa para uma nova zona e que a responsabilidade da cobertura da bola muda.

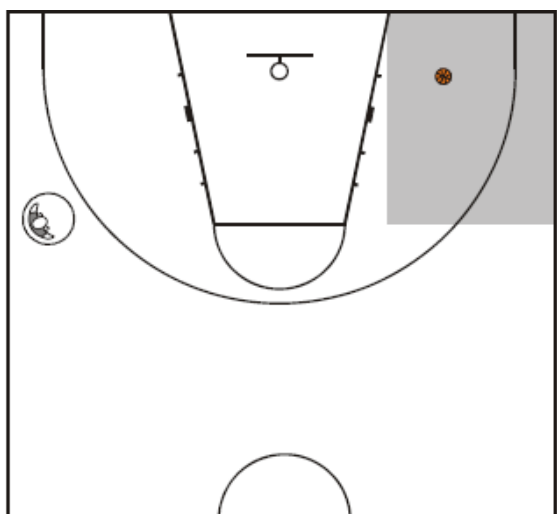


Fig. 37

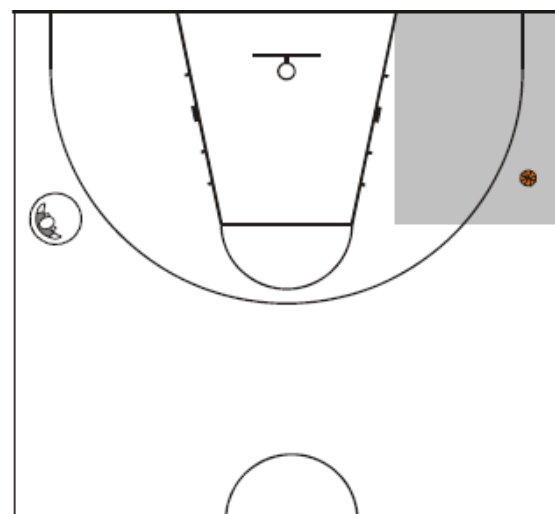


Fig. 38

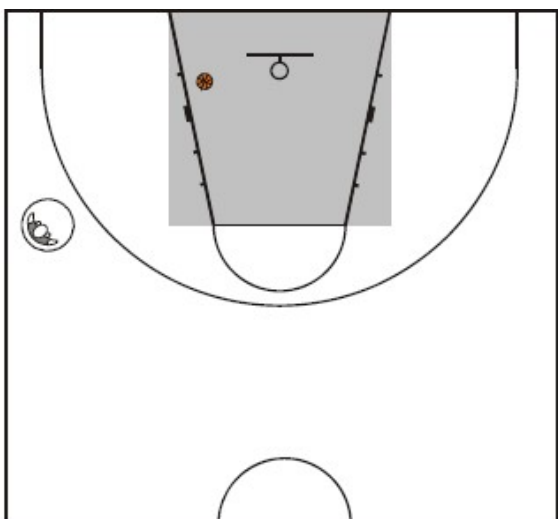


Fig. 39

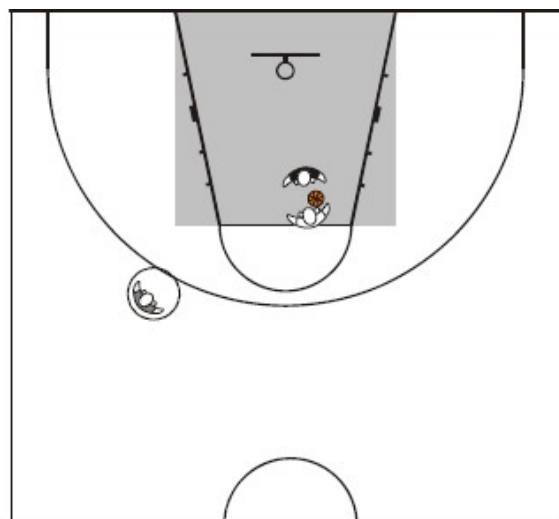


Fig. 40

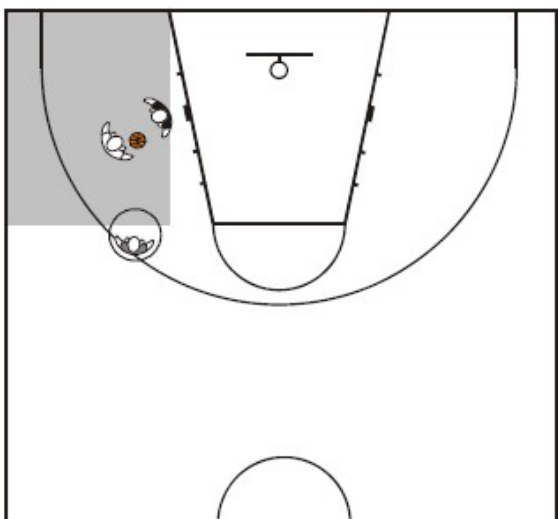


Fig. 41

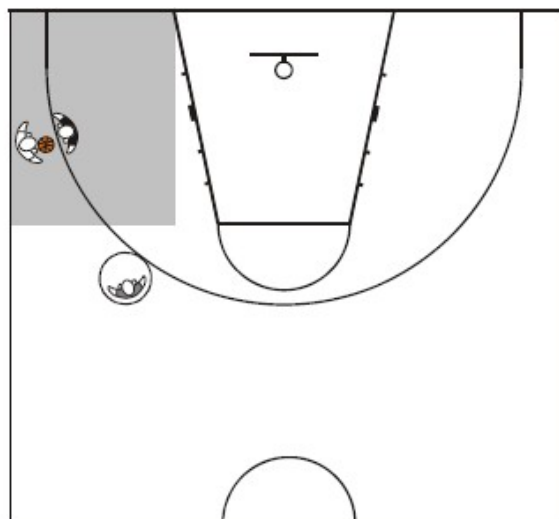


Fig. 42

Árbitro Recuado (Seguidor)

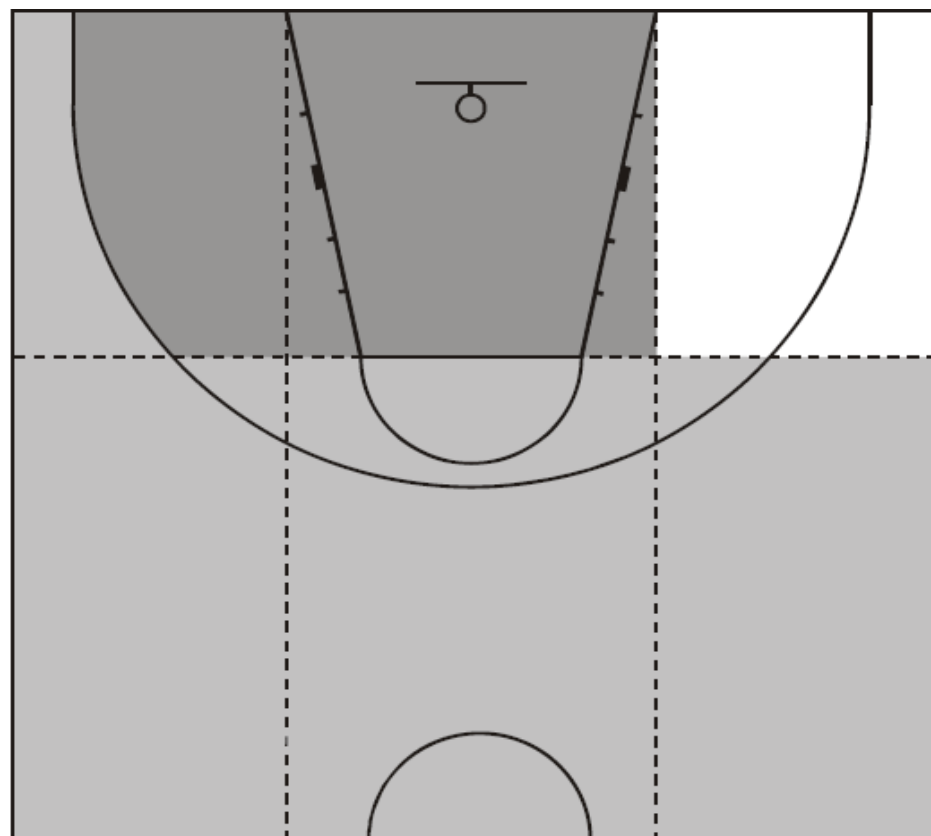


Fig. 43

Em resumo, o árbitro recuado é responsável pela cobertura da bola quando a mesma estiver localizada nas áreas sombreadas que se mostram na Fig. 43. A área sombreada (área compartilhada) mais escura indicada é da responsabilidade de ambos os árbitros.

Os deveres principais do árbitro recuado (Seguidor) são:

1. As tentativas de arremesso de 2 ou 3 pontos e decidir se o tempo de jogo expirou ou se ocorreu uma violação do sinal de 24 ou 14 segundos.
2. As situações de interferência e tendência de cesta.
3. Os ressaltos, vigiando particularmente os jogadores exteriores e faltas “nas costas”.
4. Jogo de post play, especialmente do lado fora da bola.
5. Faltas fora da área da responsabilidade do árbitro avançado (Líder).
6. Violação de andada ou duplo drible (o árbitro recuado normalmente tem melhor campo de visão).
7. Situações de 24/14”.

Recorde os princípios da mecânica de arbitragem

1. O árbitro recuado (Seguidor) DEVE estar sempre em movimento.
2. Manter todos os jogadores entre os dois árbitros, isto é, em posição “BOX-IN”.
3. Penetrar quando a bola entra abaixo da linha de lance livre num lançamento, passe ou drible.
4. Procurar os espaços entre os jogadores.

4.4 Árbitro recuado (Seguidor) – conselhos práticos

1. No decorrer do jogo, deve estar atrás e à esquerda da bola (normalmente a uma distância variável entre 3 a 5 metros) e observar os espaços entre os jogadores. Isto ajudará a manter um largo ângulo de visão do jogo e melhorar a cobertura da quadra de jogo.
2. É responsável pela linha lateral que se situa à sua esquerda, pela linha de meio campo (para eventuais casos de “volta de bola para quadra de defesa”) e pelo aparelho de 24/14 segundos. Deve ter uma atenção especial ao aparelho de 24/14 segundos, cada vez que a bola sai da quadra de jogo.
3. Deve informar as equipas dos segundos que faltam, quando a equipa que ataca tiver menos de oito (8) segundos para passar a bola para a sua quadra de ataque, após reposição de bola em jogo na sua quadra de defesa.
4. Se a bola se encontra próxima da linha lateral à sua direita e existe uma defesa pressionando sobre o jogador com a bola, deve-se deslocar o necessário de modo a fazer uma perfeita cobertura ao jogador. Assim que a situação o permita deverá regressar à posição básica de árbitro recuado (Seguidor).
5. O árbitro recuado (Seguidor) é o primeiro responsável pela trajetória da bola em todas as situações de arremesso, e por conseguinte, das possíveis situações de interferência ou tendência de cesta. Deve observar os pés do jogador quando de uma tentativa de arremesso à cesta de 3 pontos e sobretudo, quando este está próximo da linha de 3 pontos. Deve observar o espaço entre os jogadores, para determinar a responsabilidade de qualquer contato.

6. Se a bola for para perto da linha final ou da cesta por motivos de um arremesso, drible ou passe, o árbitro recuado (Seguidor) deve avançar igualmente. Isso permitirá ajudar o seu companheiro, especialmente nas situações que os jogadores colocados atrás dos adversários se apoderem igualmente da bola.
7. **Cada vez que há um passe ou um arremesso, deve observar-se em primeiro lugar as ações do defensor antes de observar a bola.**
8. Cada vez que o companheiro precise de ajuda, quando da saída da bola para além das linhas limites, o árbitro recuado (Seguidor) deve estar pronto a ajudá-lo imediatamente. Aconselha-se por isso que os árbitros combinem, antes do jogo (pré partida), o melhor meio de comunicação.
9. Mesmo quando passa de árbitro recuado (Seguidor) para árbitro avançado (Líder), não deve virar a cabeça, devendo fixar os seus olhos no jogo e nos jogadores, olhando por cima do ombro.
10. Observar o espaço entre os jogadores em todas as situações de UM contra UM quando for responsável pela cobertura da bola.

“Vai até onde for preciso para veres o que precisares de ver”

4.5 Árbitro avançado (Líder)– colocação e responsabilidade

O árbitro avançado (Líder) deve, em condições normais, estar sempre à frente da ação. Isto significa ser “mais rápido que o mais rápido”, ou seja, deve colocar-se na quadra a uma velocidade que lhe permita que o jogo venha na sua direção. O árbitro avançado (Líder) DEVE estar sempre em movimento.

Depois de ter alcançado a linha final, movimenta-se normalmente entre a linha de 3 pontos à sua esquerda e a extremidade da área restrita (garrafão) à sua direita. É inútil, colocar-se além destes parâmetros.

Deve-se sublinhar que isto não significa necessariamente que o árbitro avançado (Líder) deve sempre observar a bola ou tem a responsabilidade direta na ação que o rodeia.

Na maior parte das situações, o árbitro DEVE utilizar o princípio “Boxing-IN” isto quer dizer que todos os 10 jogadores se devem encontrar ENTRE os dois árbitros.

Nas Fig.s 44 e 45, a bola encontra-se na zona 1. O árbitro avançado (Líder) coloca-se de modo a que os 10 jogadores se encontrem entre si e o seu companheiro. A sua função principal é observar o jogo longe da bola, tendo particular atenção para possíveis bloqueios ilegais.

Nas Fig.s 46 e 47, a bola encontra-se na zona 2. A função do árbitro avançado (Líder) é de novo, observar o jogo longe da bola (lado fraco). Toma a sua posição com os quadris voltados na direção do jogo (os pés em linha com a linha final) e assim terá possibilidade de se antecipar a qualquer movimento da bola em direção à cesta.

Quando a bola está na zona 3 (Fig.s. 48 e 49), o árbitro avançado (Líder) segue sempre o jogo longe da bola (lado fraco). Deve, todavia, saber onde se encontra a bola a fim de ajudar o seu companheiro, se for necessário nas tentativas de lançamento de 3 pontos. Não tem a necessidade de se colocar além da linha de 3 pontos à sua esquerda. Quando a bola se encontra na zona 3, o árbitro avançado (Líder) deve observar os jogadores na zona de “poste baixo”.

O jogo moderno conduz necessariamente a um contato entre jogadores na zona de “poste baixo”. Um dos deveres do árbitro é assegurar-se que estes contatos não são excessivos nem rudes, o que poderá resultar numa perda de controle do jogo. Quando um jogador tenta ganhar uma nova posição sobre a quadra de jogo, e é igualmente impedido de o fazer, deve ser marcada falta.

Em todas as Fig.s, em que a bola se encontra nas zonas 1, 2 e 3, entre a linha de meio campo e o prolongamento da linha de lance livre, o árbitro avançado (Líder) deve ter a preocupação de ter todos os jogadores entre ele e o companheiro, tendo como responsabilidade principal a cobertura do jogo longe da bola (lado fraco).

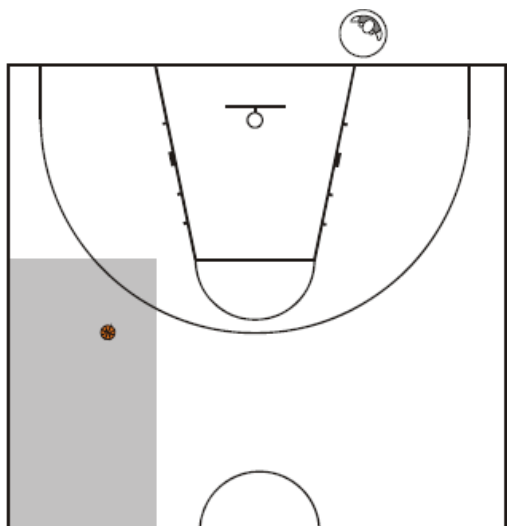


Fig. 44

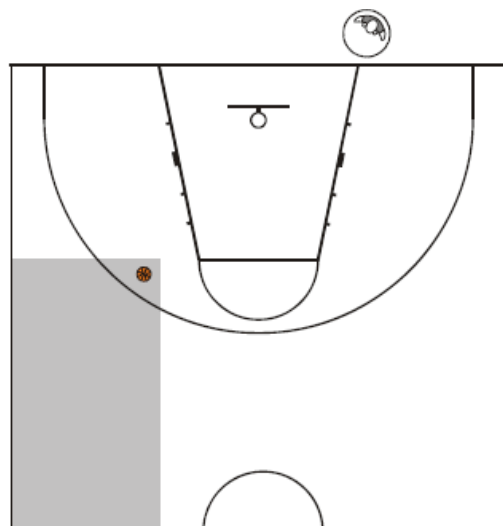


Fig. 45

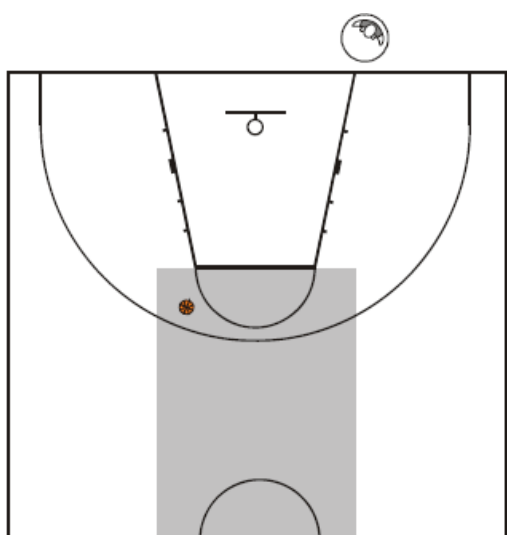


Fig. 46

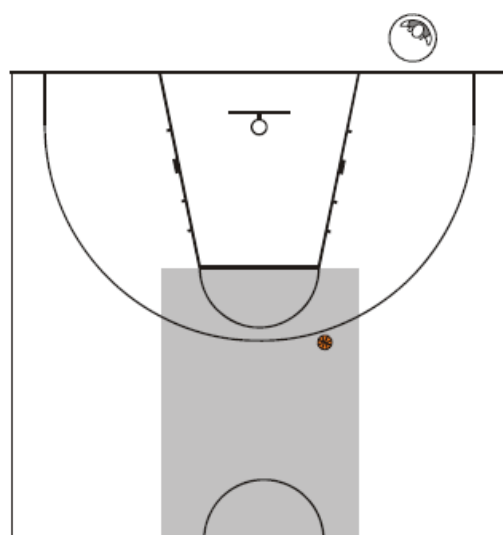


Fig. 47

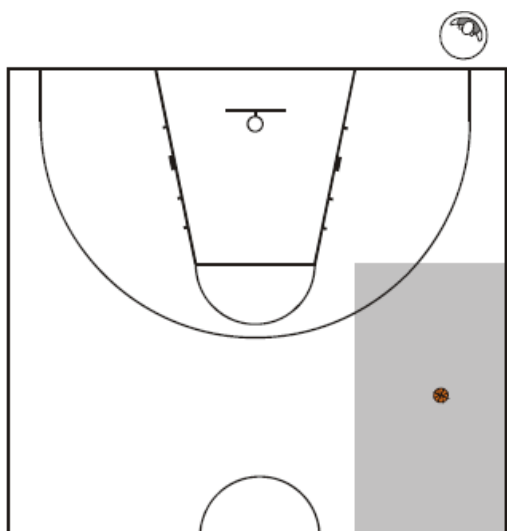


Fig. 48

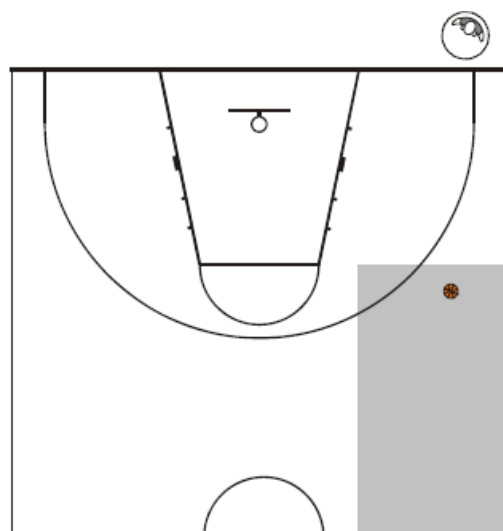


Fig. 49

Árbitro Avançado (Líder)

Nas Fig.s 50 e 51 a bola encontra-se na zona 4. O árbitro avançado (Líder) toma a posição, com os quadris voltados na direção do jogo, e é responsável pelo jogo que se desenvolve nesta zona. Não deverá ultrapassar a linha de 3 pontos à sua esquerda. Desta maneira, está em boa posição, para observar quando a bola sai dos limites da quadra de jogo pela linha lateral situada à sua esquerda.

Está igualmente em situação de assinalar ao seu companheiro as tentativas de arremesso de 3 pontos efetuados nesta zona.

Se bem que seja o responsável pela cobertura da zona da bola, é secundariamente responsável quando a bola esta na zona 4 por observar o jogo de poste baixo do lado da bola.

Quando a bola passa para a área restrita (garrafão), na zona 5, conforme as Fig.s 52 e 53, ocupar-se-á do jogo em redor da bola.

Regra geral, deverá observar particularmente o defensor em todas as situações de arremesso ou de UM contra UM.

Como árbitro avançado (Líder) e mais próximo da ação, está na melhor posição possível para decidir sobre as situações de contato que envolvam o atacante e o jogador que defende. Deverá desprezar os contatos mínimos, em particular quando o atacante dribla em direção à cesta e converte o arremesso. Não é seu dever principal observar a trajetória da bola.

Na Fig. 54, quando a bola está na área do poste baixo, na zona 6, o árbitro deve-se deslocar para cobrir a ação em redor da bola, mas deverá continuar a manter os quadris voltados na direção da quadra de jogo.

Não tem necessidade de se deslocar para além do limite da zona restrita (garrafão) à sua direita.

Quando a bola se encontra na zona de arremesso para 3 pontos, na zona 6, como indica a Fig. 55, a responsabilidade do árbitro avançado (Líder) é a cobertura do jogo longe da bola. Em particular, deverá observar a zona do “poste baixo”, assim como

todos os outros jogadores longe da bola, em especial aqueles que estão envolvidos em bloqueios.

O árbitro avançado (Líder), é o responsável pela cobertura da bola quando ela se encontra nas zonas 4 e 5. Também é o responsável pela zona 6, quando a bola se encontra na zona do “poste baixo” ou quando o jogador dribla em direção à cesta.

O árbitro avançado (Líder), deve observar o jogador defensor quando o seu adversário de posse da bola, nestas áreas tenta arremessar, driblar ou passar.

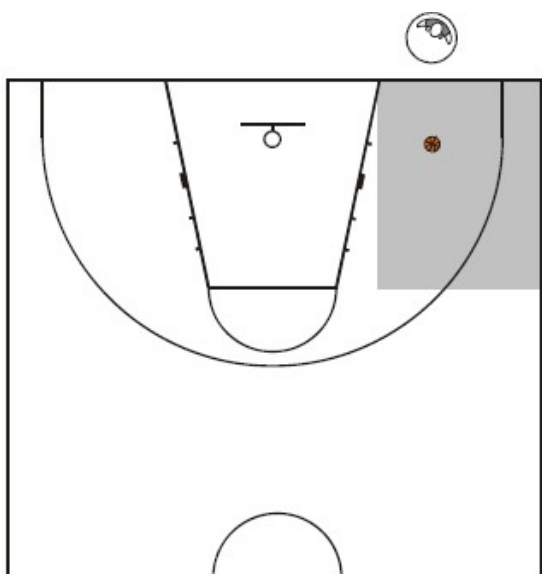


Fig. 50

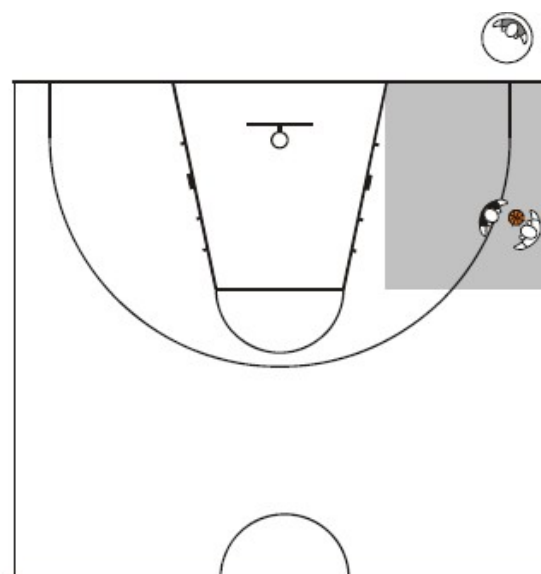


Fig. 51

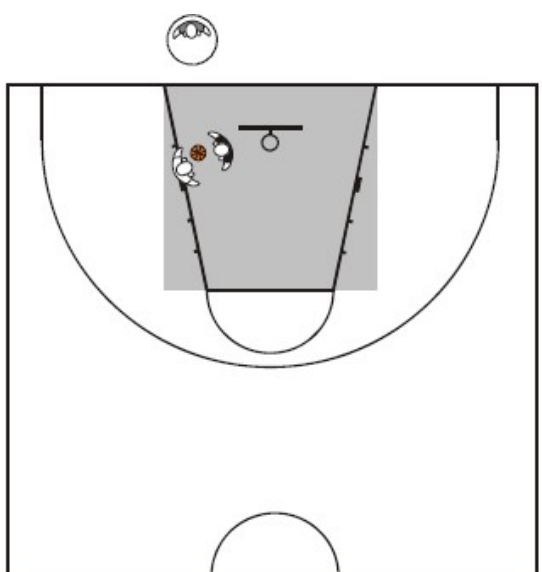


Fig. 52

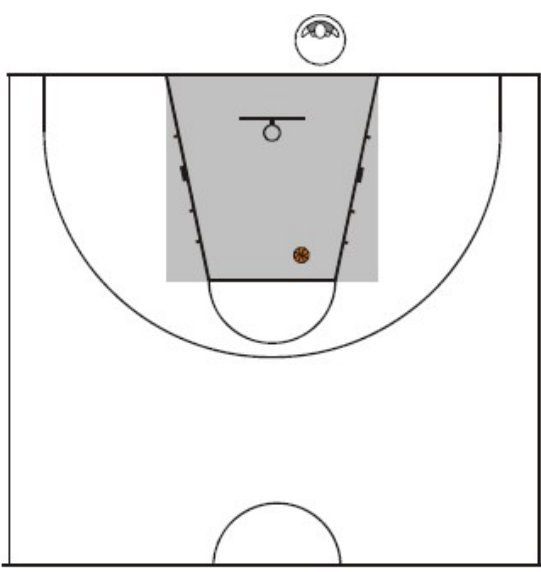


Fig. 53

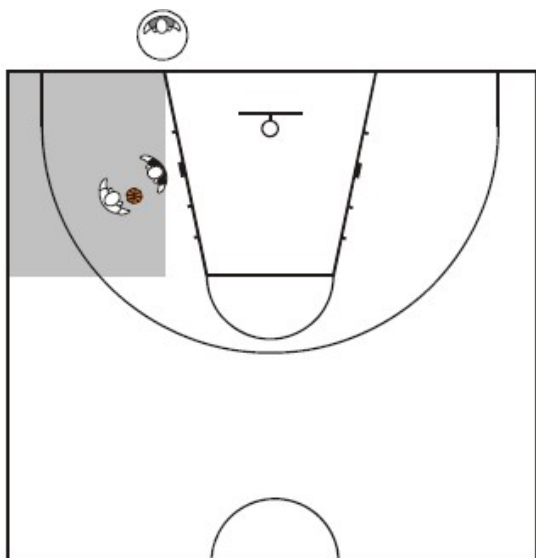


Fig. 54

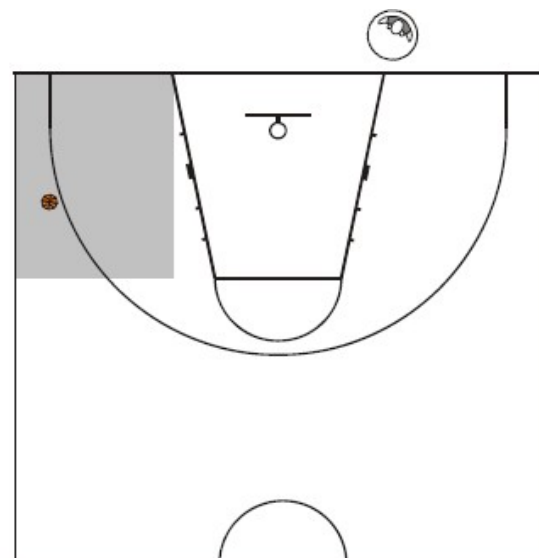


Fig. 55

Árbitro Avançado

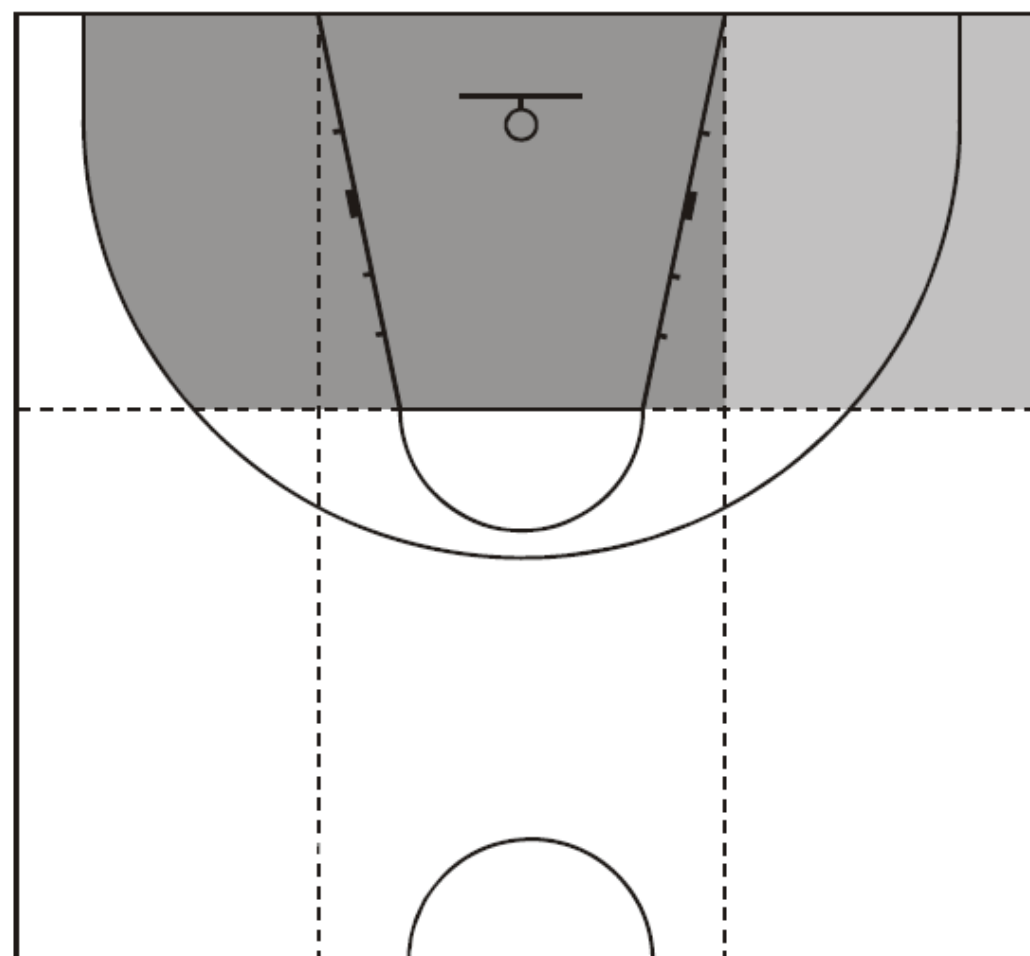


Fig. 56

Em resumo, o árbitro é o responsável pela cobertura da bola quando se encontra nas zonas sombreadas da Fig. 56. A área sombreada mais escura é da responsabilidade de ambos os árbitros.

Os **principais deveres do árbitro avançado (Líder)** compreendem:

1. Jogo do poste / pivô.
2. Jogo debaixo da cesta.
3. Faltas longe do árbitro recuado (Seguidor).
4. Dirigir-se para a cesta do lado do campo do árbitro avançado (Líder).

Recorde Princípios fundamentais da mecânica de arbitragem

1. Estar sempre em movimento quando a bola está em movimento;
2. Manter todos os jogadores em posição “BOX-IN”.
3. Procurar os espaços entre os jogadores.
4. Recuar na linha final para obter um melhor ângulo de visão.

4.6 Árbitro avançado (Líder) – conselhos práticos

1. Deve ser “mais rápido que o mais rápido”, o que quer dizer que deve chegar ao final da quadra de jogo o mais rápido possível e deixar que o jogo venha até si. Estar sempre em movimento. Deve esforçar-se para obter a melhor posição possível.

Deve saber sempre onde se encontra a bola, mesmo se estiver a observar principalmente o jogo longe da bola (lado fraco).

2. É o responsável pela linha final e pela linha lateral à sua esquerda. Deve estar sempre preparado para ajudar nas situações de 24/14 segundos, em particular,

quando o aparelho de 24/14 segundos não é repostado a 24/14, numa reposição de bola pelas linhas limites.

3. Deve estar preparado para ajudar o companheiro nas tentativas de arremesso de 3 pontos, especialmente quando uma bola se encontra, perto da zona 4.

Estabelecer sempre um contato visual com o árbitro recuado (Seguidor).

4. Deve ter uma atenção especial ao jogo de “postes” e ao contato físico que se pode tolerar. Toda a ação violenta está sob a sua responsabilidade e deve ser penalizada. Deverá reconhecer se um jogador muda de posição ou se ele é empurrado irregularmente por um adversário.

5. Deverá obter uma posição o mais longe possível da linha final (se possível a 2 metros) para poder obter um bom ângulo de visão. Um ângulo mais largo, significa uma melhor visão de jogo e por consequência melhores decisões. Para isso deverá estar sempre em movimento.

6. No fim de cada quarto, não deve indicar se a cesta é válida ou não, essa responsabilidade é **do árbitro recuado (Seguidor)**.

7. Evitar penalizar os contatos menores, especialmente se um jogador dribla em direção a cesta e converte. Do mesmo modo, não deve penalizar uma falta do atacante se o jogador defensor “fez teatro” (Fake: simulação) caindo no solo.

Não apitar os contatos que não tenham um efeito direto no desenrolar do jogo (exceto se forem antidesportivos).

8. Deve estar a ajudar o companheiro, assim que o solicitar, no caso de a bola sair da quadra de jogo. Devem determinar o meio de comunicação para tais situações, durante a conversa (pré-partida) havida antes do jogo.

9. No caso de uma defesa “pressing”, quando 3 defensores ou mais estão na zona de defesa dos seus adversários, deve ajudar o árbitro recuado (Seguidor) a cobrir a ação. Neste caso deve retardar a sua progressão quadra de jogo e tentar ajudar o companheiro.

“Vai até onde for preciso para veres o que precisares de ver”

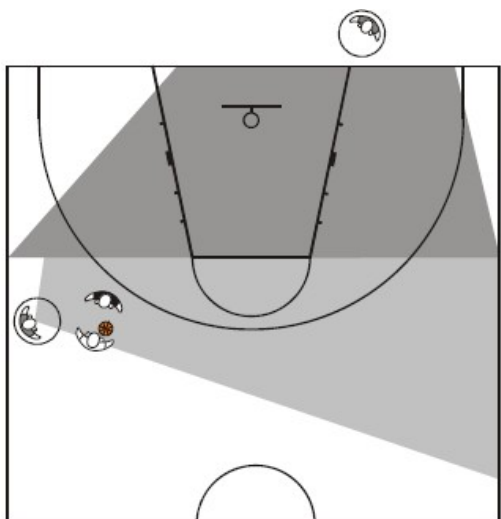


Fig. 57

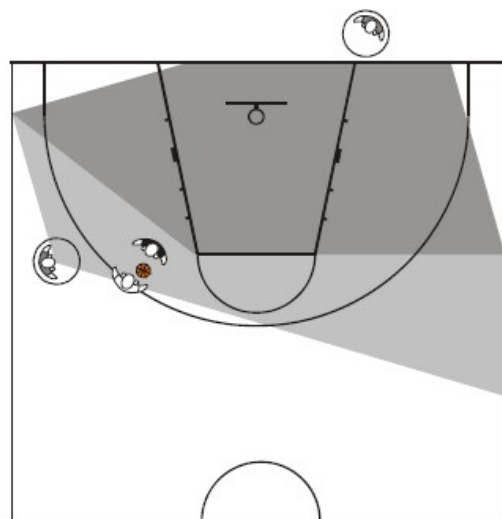


Fig. 58

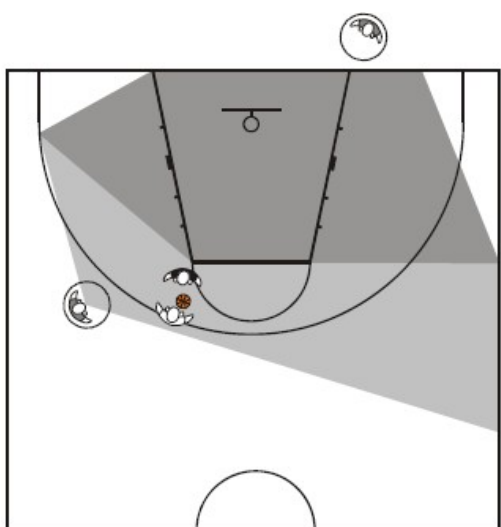


Fig. 59

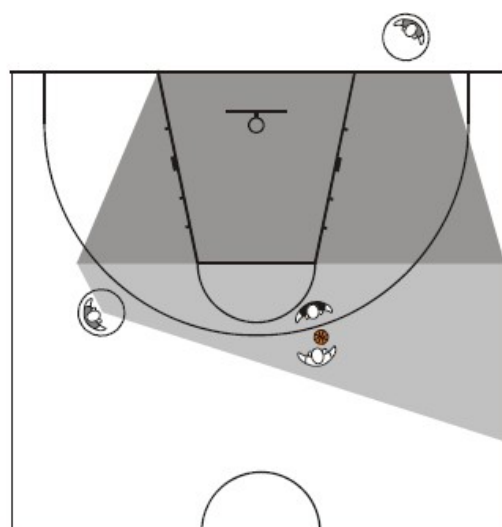


Fig. 60

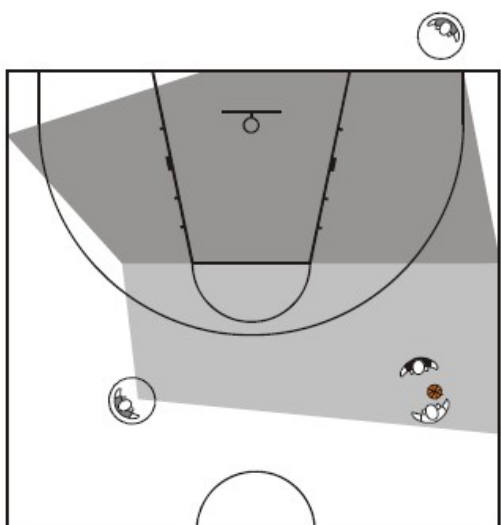


Fig. 61

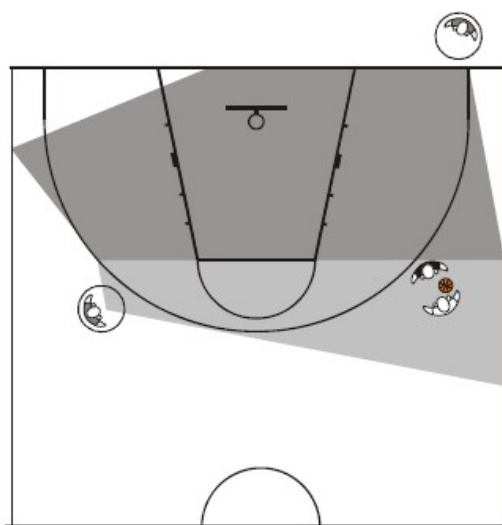


Fig. 62

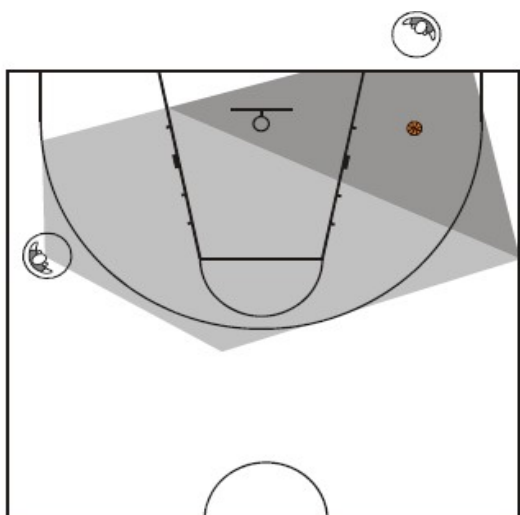


Fig. 63

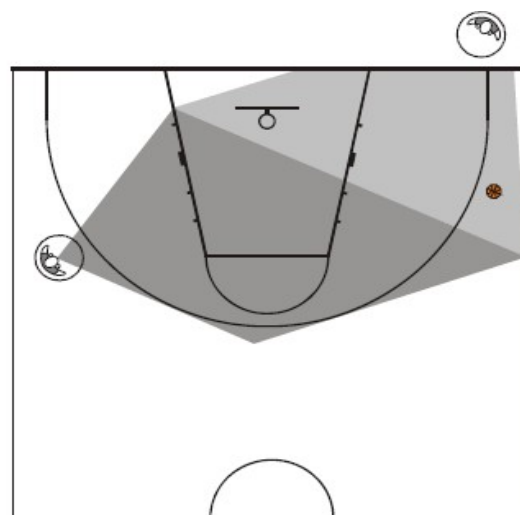


Fig. 64

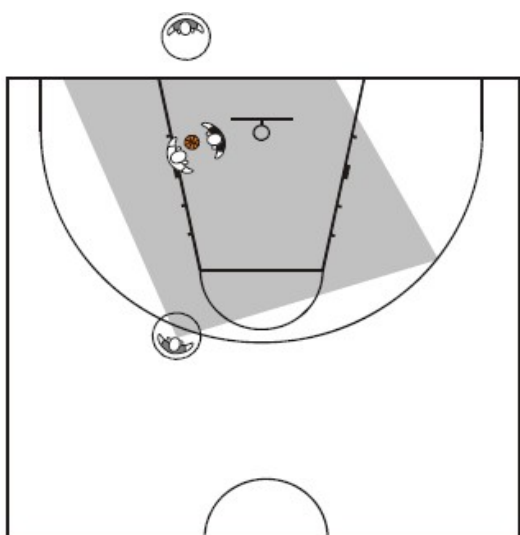


Fig. 65

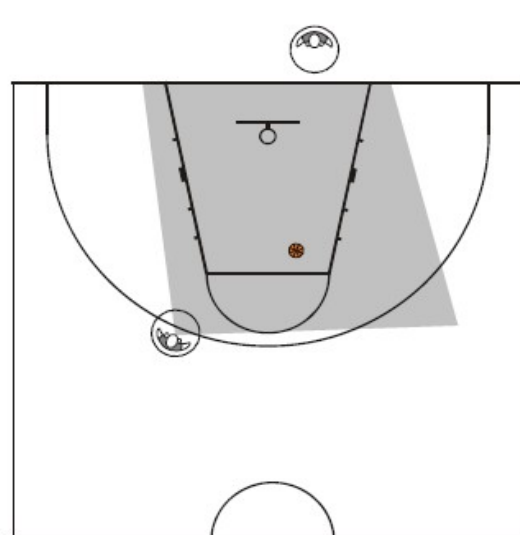


Fig. 66

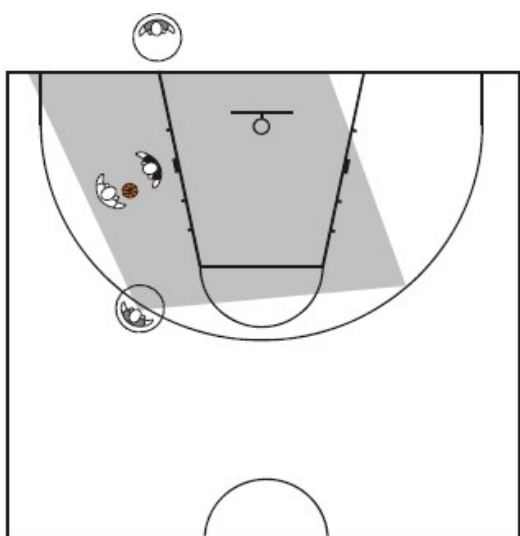


Fig. 67

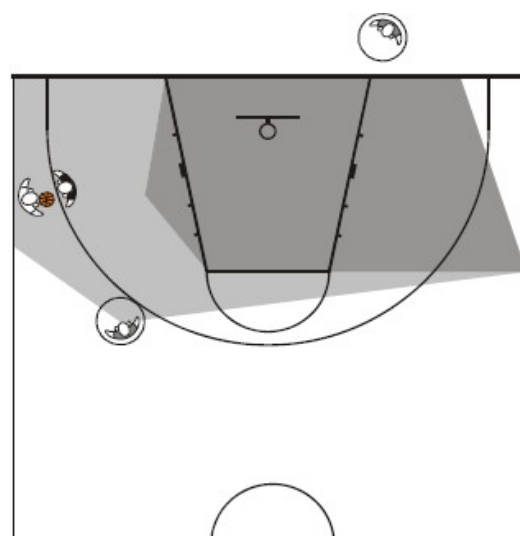


Fig. 68

Posicionamento dos dois Árbitros

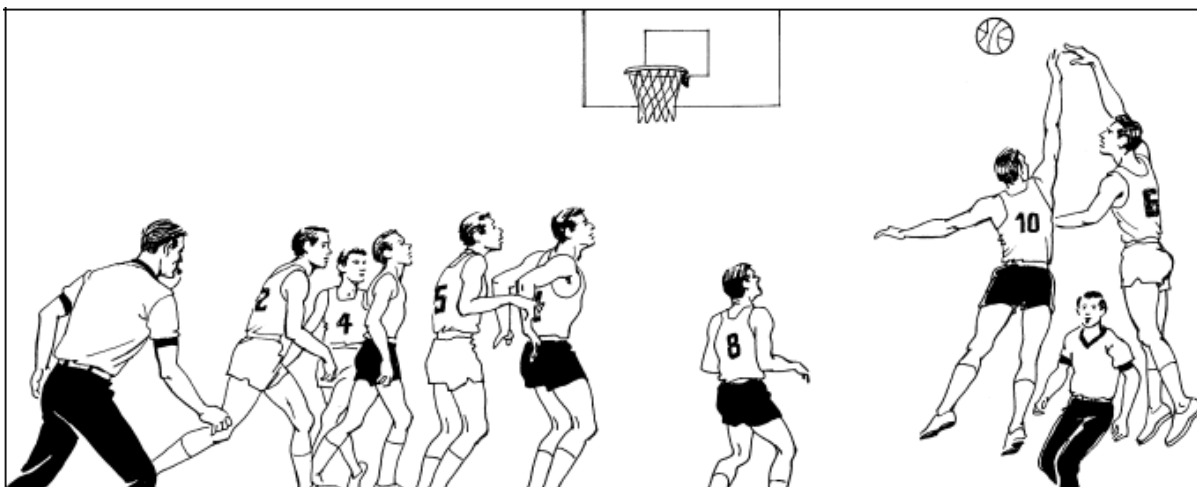


Fig. 69

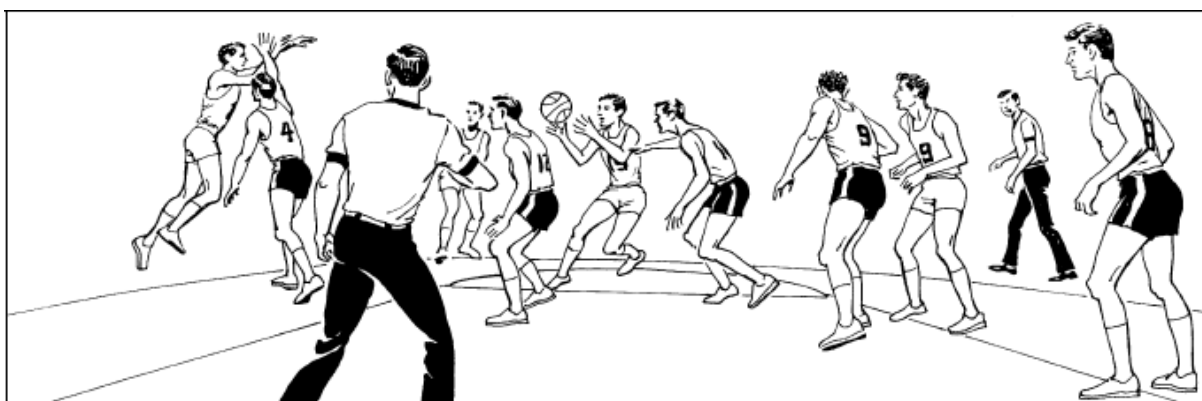


Fig. 70

4.7 CONSELHOS PRÁTICOS SUPLEMENTARES – Ambos os árbitros

Deve observar-se as mãos, braços, corpo, pés e ponto de origem dos dois jogadores em situações de arremessos.

Deverá ter-se presente o princípio do cilindro e dos direitos de ambos os jogadores. Um contato acidental do corpo, não deve ser sancionado se não tiver repercussão direta no jogo. Deverá observar toda a ação.

No jogo dos “postes” ou “pivot” deve lembrar-se que o defensor tem os mesmos direitos que o atacante para ocupar uma posição regular na de jogo. Jogos de cotovelos, empurrar, puxar e segurar com as mãos ou cotovelos, também é falta. Um jogo muito duro e violento dos “postes” ou “pivot” pode fazer perder, aos árbitros, o

controlo do jogo. Isto deve ser prontamente penalizado.

Nas situações de bloqueio, deve assegurar-se que o jogador que o efectua não muda de posição, quando o defensor vai a passar. Deve ter em especial atenção ao estender a perna, joelho ou cotovelo.

Alguns jogadores, tentam obter falta dos seus adversários deixando-se cair, após contato acidental (Fake).

Façam todos os possíveis para que a vossa decisão seja ditada por aquilo que viram na realidade.

Deveres primários de ambos os árbitros:

1. Cobertura fora da bola.
2. Bloqueios, na zona e fora da zona da bola.
3. Uso ilegal de mãos.
4. Ações na área restritiva (garrafão).

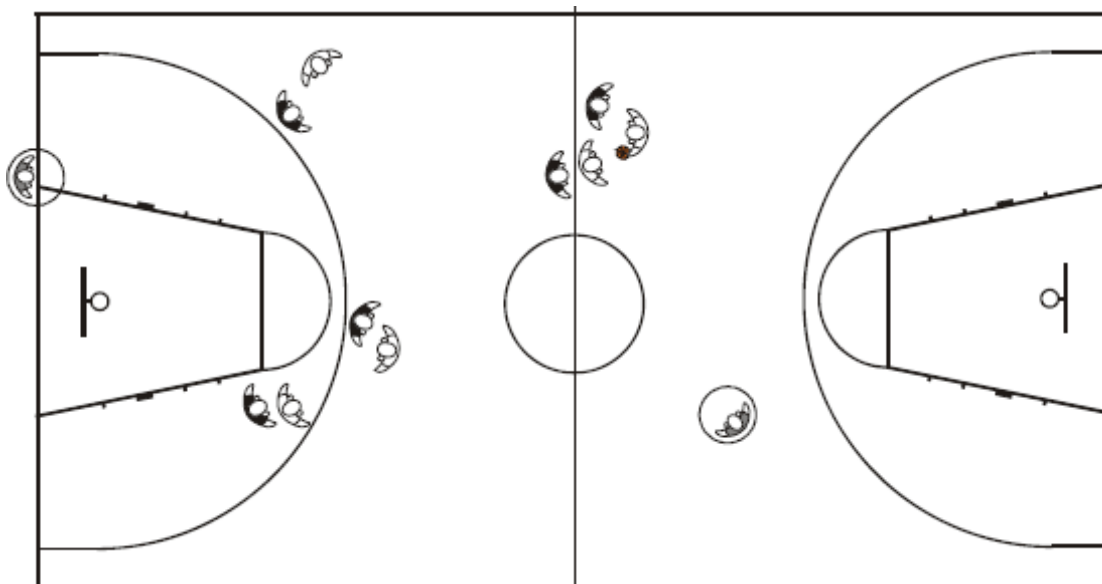


Fig. 71

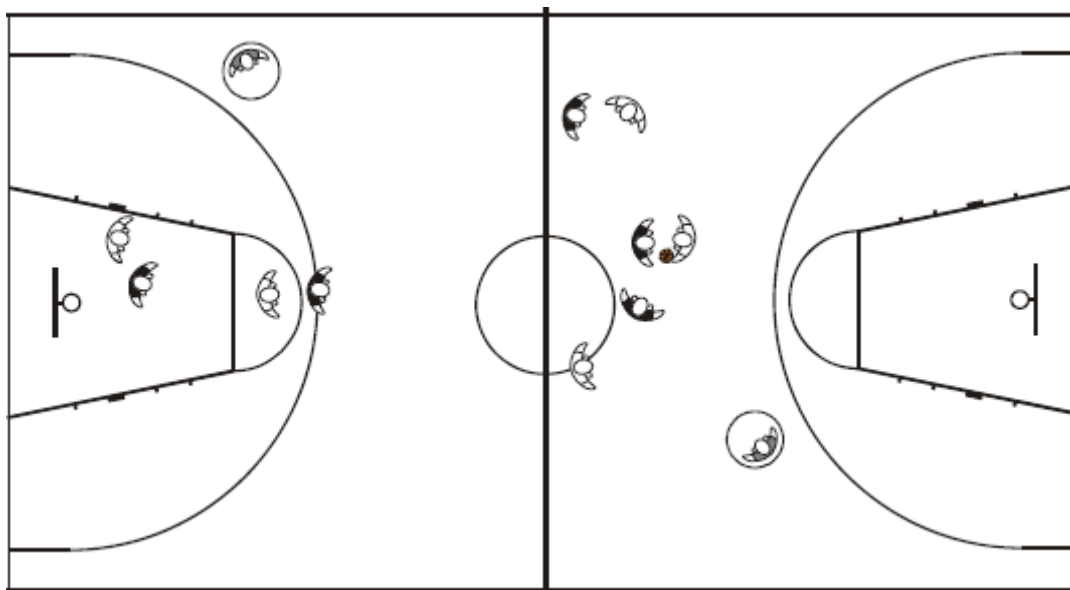


Fig. 72

4.8 Defesa Premente

A defesa premente pode criar dificuldades aos árbitros. Isto acarreta uma mudança na cobertura normal da quadra de jogo e obriga a uma atenção e cooperação intensa entre os árbitros.

Se houver três ou mais defensores na zona defensiva adversária por ocasião de uma defesa premente, o árbitro avançado (Líder) deverá continuar sobre a linha lateral para ajudar o companheiro a cobrir a ação.

Logo que a bola se encontre na zona de ataque, o árbitro avançado (Líder) toma a sua posição habitual na linha final. Cada vez que existir uma defesa premente, o árbitro avançado (Líder) deverá estar com muita atenção para ajudar o companheiro ou observar a bola e a ação à sua volta da mesma.

Logo que a bola entra na zona de ataque, o árbitro avançado (Líder) desloca-se para a sua posição normal na linha final.

A Fig. 71, mostra como efetuar a cobertura da quadra de jogo numa situação de defesa “homem a homem” em todo o campo. Um só defensor está na zona defensiva do adversário e, portanto, o árbitro avançado (Líder) deve vigiar todos os jogadores no

meio do campo mais próximo dele. O árbitro recuado (Seguidor) deve aproximar-se tanto quanto possível da bola, de modo a observar atentamente qualquer falta ou violação.

Na Fig. 72 estão três defensores na meia quadra adversária. Para ajudar o companheiro a cobrir de maneira adequada aquela zona, o árbitro avançado (Líder) deve manter-se na linha lateral até que a bola ultrapasse a linha central da quadra de jogo.

Os árbitros devem fazer o seu melhor para assegurar que qualquer mudança de posse de bola, como consequência de uma defesa premente, foi resultado de uma legal. Todo o contato ilegal deverá ser penalizado com uma falta.

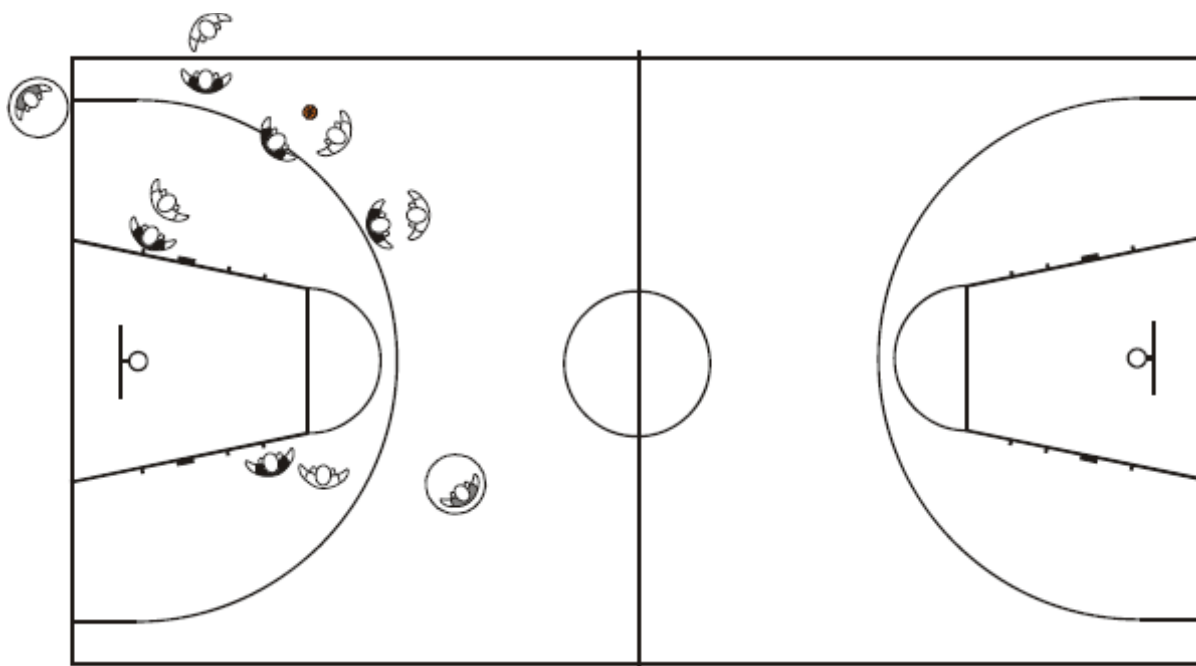


Fig. 73

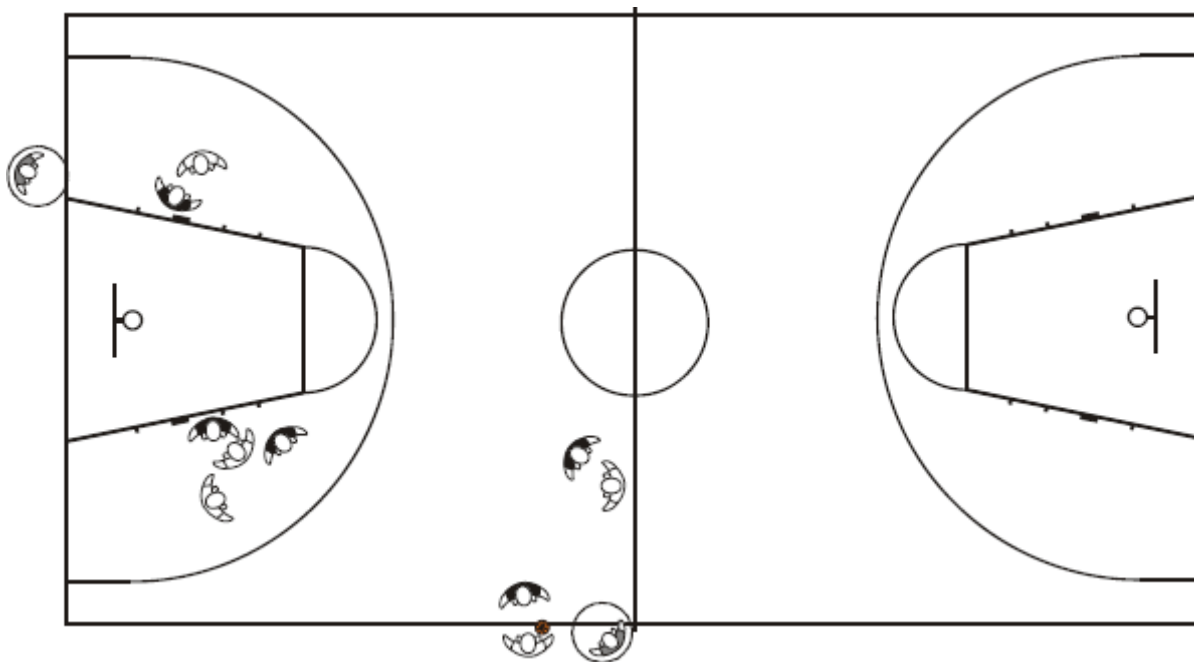


Fig. 74

4.9 Reposição de bola em jogo com defesa premente

Na Fig. 73 a equipe que ataca está perante uma defesa premente.

Depois de ter dado a bola ao jogador para a repor em jogo, o árbitro avançado (Líder) deve dirigir-se de seguida para a linha final, de onde poderá observar atentamente todos os jogadores que se encontram próximo do lugar onde a bola irá ser reposta em jogo, assim como de jogador que irá repor.

Este árbitro estará particularmente interessado no jogo do “poste”, na defesa premente, assim como em qualquer outra ação dos jogadores mais próximos. Deve assegurar-se que as regras de reposição de bola estão a ser cumpridas. O árbitro recuado (Seguidor) observa os jogadores que se encontram mais longe da ação, assim como deverá ajudar o companheiro no caso de uma defesa premente mais agressiva.

Na Fig. 74, o árbitro avançado (Líder) tem como responsabilidade vigiar o jogo do “poste”, os bloqueios possíveis e as ações fora da bola.

Depois da bola estar à disposição do jogador encarregado de a repôr em jogo, o árbitro recuado (Seguidor) deve observar a ação que se desenrola à sua volta e os jogadores mais próximos que procuram receber a bola.

Deve-se aplicar o princípio do “BOXING-IN”.

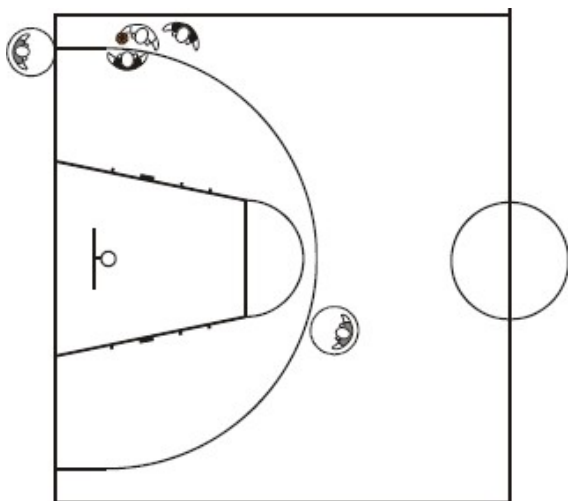


Fig. 75

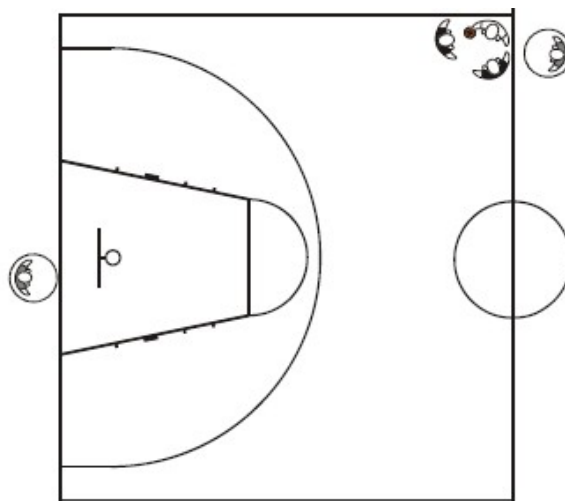


Fig. 76

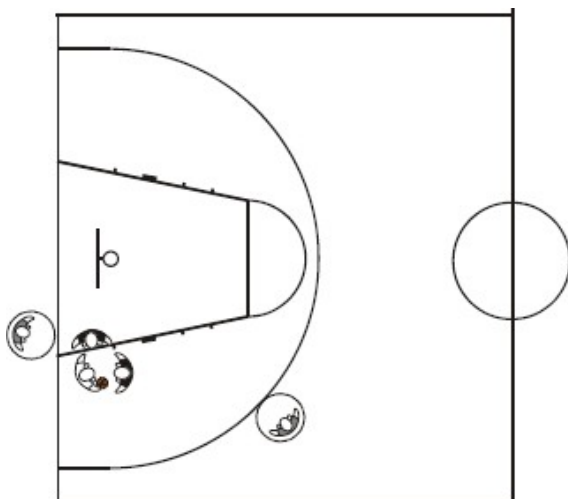


Fig. 77

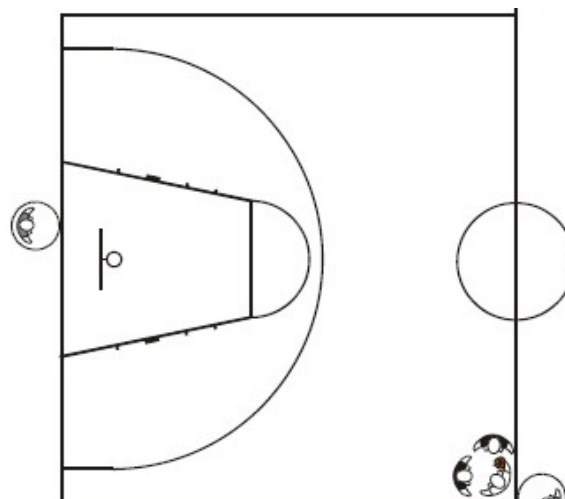


Fig. 78

4.10 Defesa 2 x 1 (Defesa “surpresa”)

A regra dos 5 segundos favorece as boas defesas.

Uma violação deve ser apitada quando um jogador estritamente marcado e com posse de bola, não executa um passe, um arremesso ou um drible dentro de cinco segundos.

Todos os árbitros devem estar familiarizados com o tipo de defesa que procura uma superioridade numérica sobre o portador da bola.

Nas Fig.s 75 e 76, o árbitro avançado (Líder) é o responsável pelo que se passa em redor do portador da bola.

O árbitro recuado (Seguidor) observa a ação longe da bola, mas deve estar a ajudar o companheiro nas situações de defesa “2 x 1”.

Nas Fig.s 77 e 78, o árbitro recuado (Seguidor) aproxima-se o mais possível do jogo para observar eventuais situações de faltas e violações.

O árbitro avançado (Líder), aplicando o princípio do “BOXING-IN”, observa o jogo longe da bola.

5. SITUAÇÕES DE BOLA FORA E REPOSIÇÕES DE BOLA EM JOGO

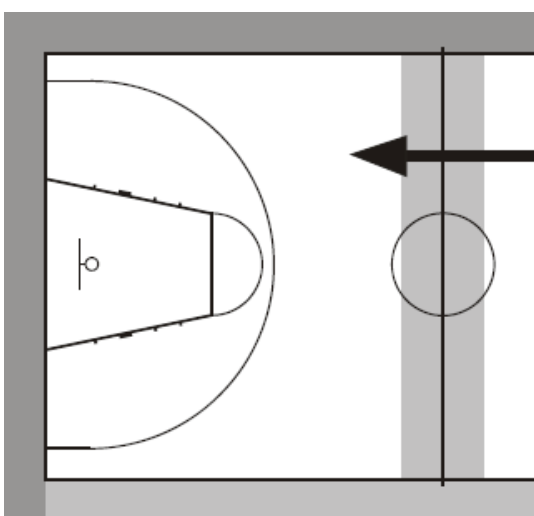


Fig. 79

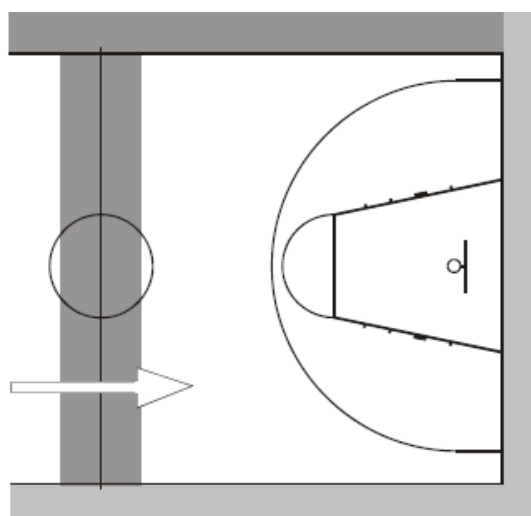


Fig. 80

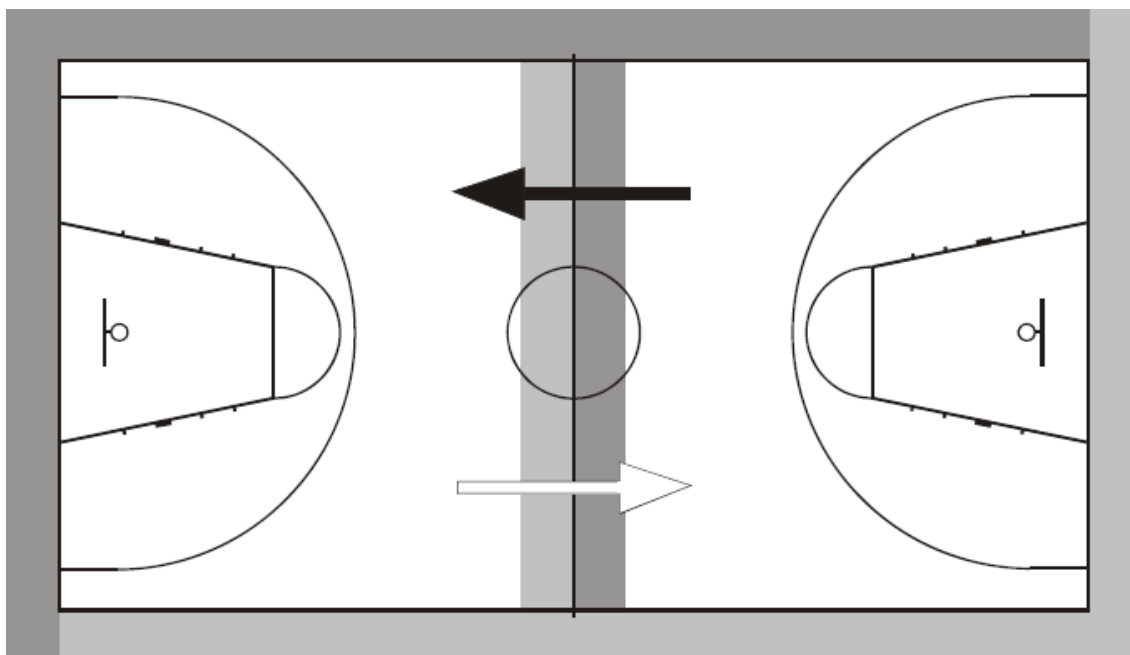


Fig. 81

5.1 Responsabilidade pelas linhas limite

A primeira responsabilidade, conforme referido nas Figs 79 e 80, pela decisão das bolas fora é, geralmente, como segue:

Árbitro avançado (Líder): linha final e linha lateral à sua esquerda.

Árbitro recuado (Seguidor): linha central e linha lateral à sua esquerda.

Quando a bola está na transição do meio campo defensivo para o ofensivo as responsabilidades são divididas, como é ilustrado na Fig. 81.

Após decisão de um dos árbitros, o outro não deverá intervir, salvo se o companheiro não estiver seguro da decisão. Assim evitarão situações contraditórias e de bola ao ar.

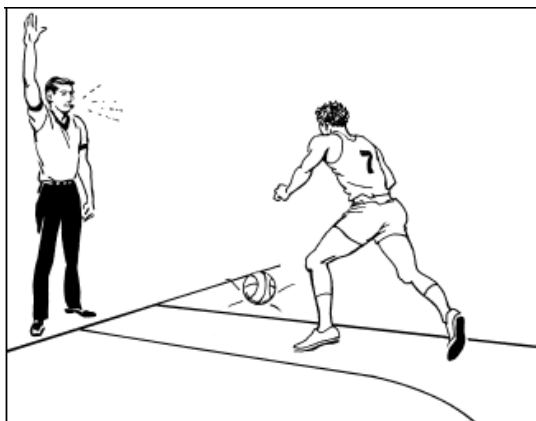


Fig. 82

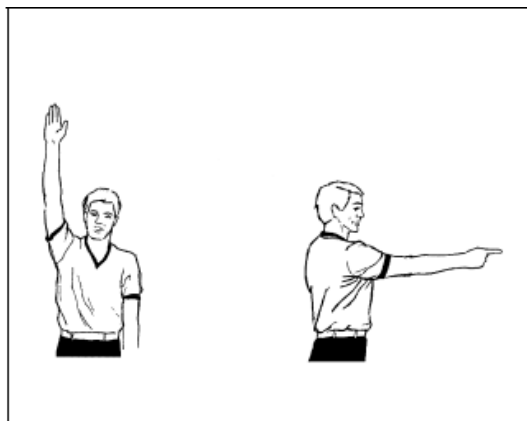


Fig. 83

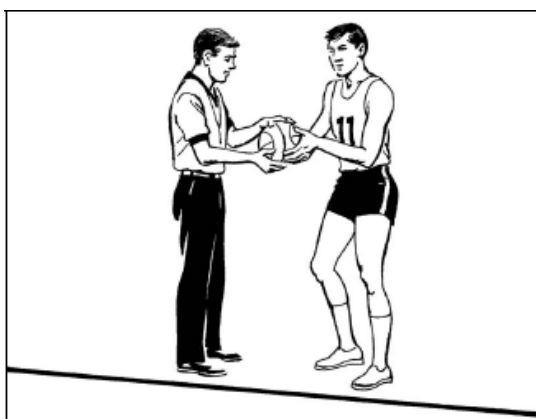


Fig. 84

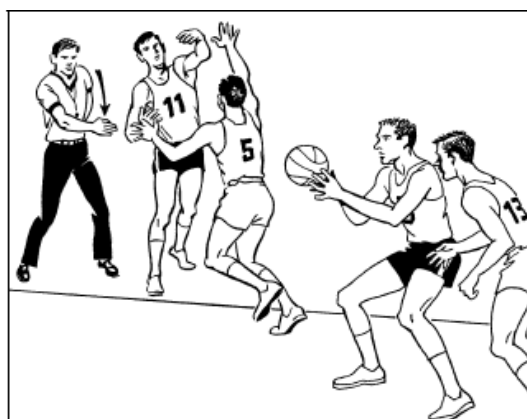


Fig. 85

5.2 Reposição da bola em jogo

Quando a bola saí dos limites da quadra de jogo:

1. O árbitro responsável por essa linha lateral ou final deve apitar uma vez e, simultaneamente, levantar com os dedos juntos de modo a parar o cronómetro de jogo (Fig. 82).
2. Em seguida indicará claramente a direção para onde o jogo irá seguir, apontando com a mão a cesta da equipe adversária daquela que irá repor a bola em jogo.
3. Depois deve indicar o lugar da linha lateral onde será feita a reposição da bola em jogo no ponto mais próximo do lugar em que a bola saiu.
4. Em seguida ele irá passar a bola com um passe quicado para que o jogador tenha a bola à disposição para que haja uma reposição e deverá ter em atenção se aquele

não se desloca mais do que um passo normal para efetuar a reposição a partir do local indicado (Fig. 84).

5. Após uma cesta de quadra válida ou após o primeiro ou único lance livre concretizado, o árbitro deve entregar, passar ou pôr a bola à disposição do jogador que vai fazer a reposição de bola em jogo:
 - a) Quando está a fazê-lo, o jogo deve recomeçar o mais rapidamente possível;
 - b) Após desconto de tempo ou substituição:
 - c) Após uma interrupção de jogo ordenada pelo árbitro por uma razão válida não imputável a nenhuma das equipes:
6. Logo que a bola toque um jogador dentro da quadra de jogo, o árbitro deverá efetuar o sinal de recomeço de tempo de jogo, fazendo um movimento de “corte” com a mão (Fig. 85).

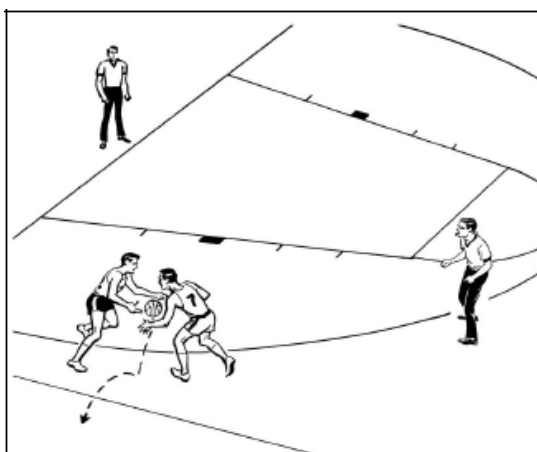


Fig. 86

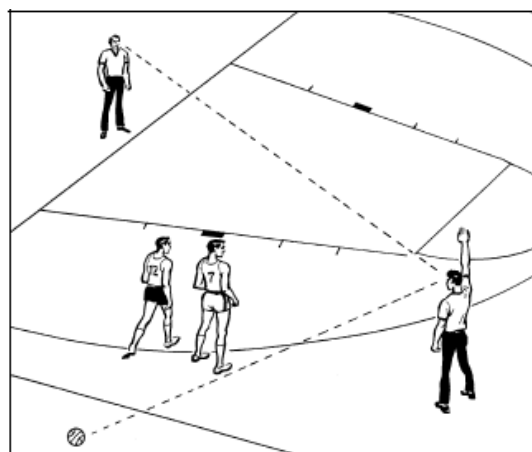


Fig. 87

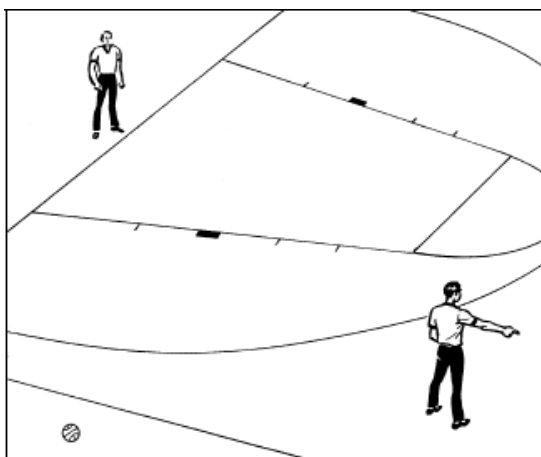


Fig. 88

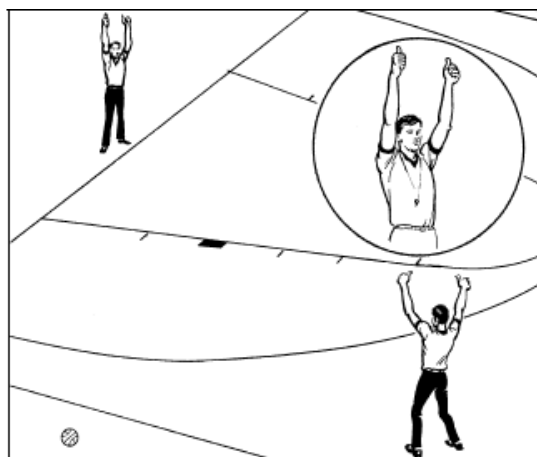


Fig. 89

No caso do árbitro, responsável pela linha lateral, não saber quem foi o último jogador a tocar a bola (Fig. 86), ele apita, faz o sinal para parar o cronômetro levantando a mão no ar e depois procura ajuda do seu companheiro.

Se o árbitro avançado (Líder) souber, quem foi o último jogador a tocar na bola antes de ela sair da quadra de jogo, indicará, sem apitar, a direção para onde irá seguir o jogo, de acordo com o método de comunicação estabelecido entre eles antes do início do jogo.

O árbitro recuado (Seguidor) indicará então a direção do jogo (Fig. 88).

Na Fig. 89 os dois árbitros não sabem qual a equipe que deverá efetuar a reposição de bola em jogo. Neste caso, os dois devem indicar que o jogo irá recomeçar com a bola ao ar, fazendo o sinal convencional.

A posse de bola alternada irá ser efetuada, no local mais próximo do lugar onde a bola saiu da quadra de jogo.

Na sequência de qualquer infração ou interrupção de jogo, este deve recomeçar, por reposição da bola executada no ponto mais próximo onde foi cometida a infração ou onde o jogo foi interrompido.

Na zona 4, 5 ou 6, o ponto mais próximo da infração será determinado traçando duas linhas imaginárias entre os ângulos (cantos) da quadra de jogo e a intersecção da linha e do círculo de lance livre (ver Fig. 90).

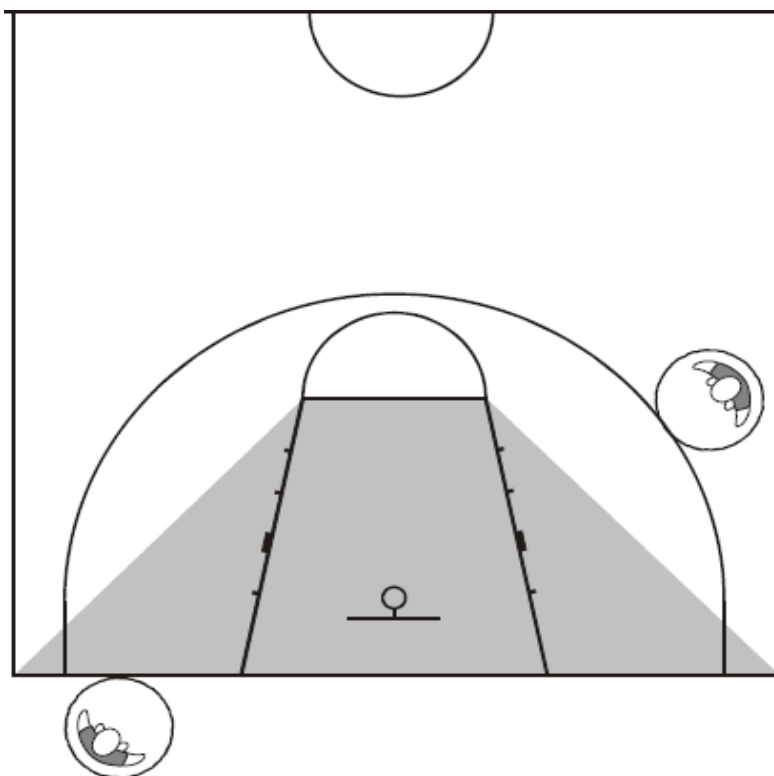


Fig.90

Todas as reposições de bola em jogo a partir desta zona são efetuadas do ponto mais próximo, de trás da linha final com exceção de diretamente atrás da tabela.

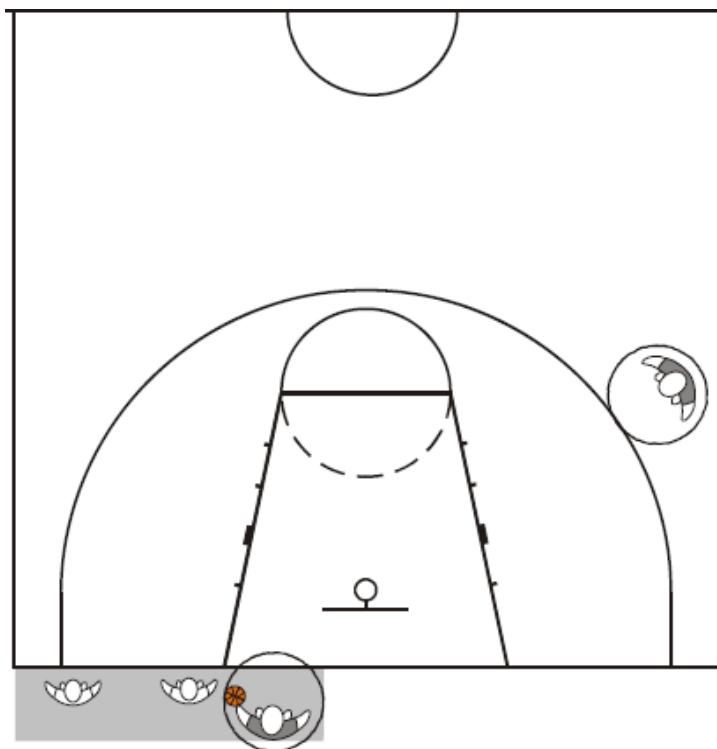


Fig. 91

Quando a reposição de bola em jogo, se efetua entre o canto esquerdo da quadra e o lado mais próximo da tabela o árbitro entrega a bola ao jogador com um passe picado e dará em seguida 1 ou 2 passos na direção oposta à área restritiva (Garrafão) (Fig. 91).

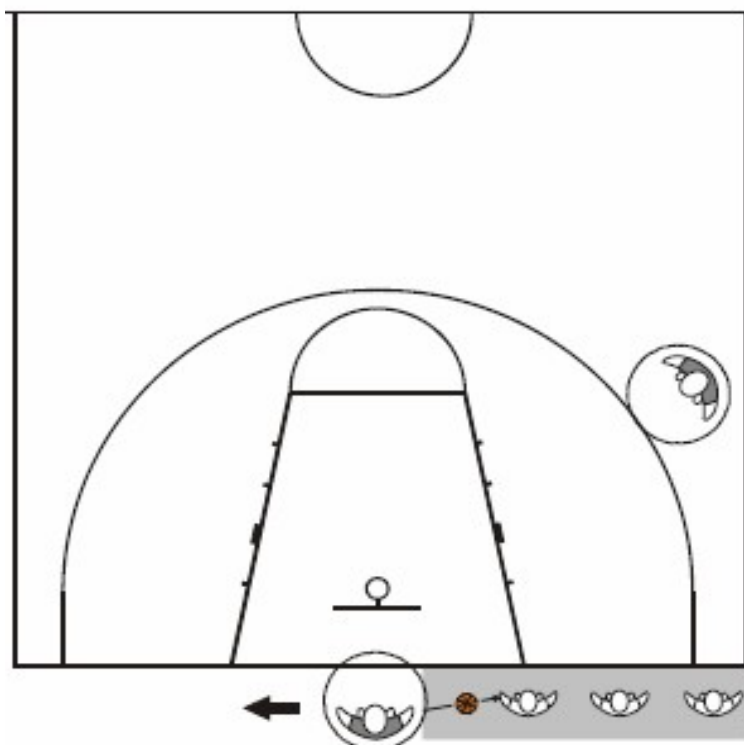


Fig. 92

Quando a bola for resposta em jogo, entre o bordo mais distante da tabela e a linha lateral à direita do árbitro, esta deverá passar (picado) a bola ao jogador e retornar à sua posição de “BOXING-IN” (Fig. 91).

Em todos os casos, o árbitro recuado (Seguidor) está em posição de penetração, observando todas as situações longe da bola.

NÃO ESQUECER:

Se a bola entra na cesta, mas o lance livre ou cesta de quadra não é válida, a reposição de bola em jogo deve-se efetuar do exterior da quadra de jogo, na linha lateral no local de intersecção com o prolongamento da linha de lance livre.

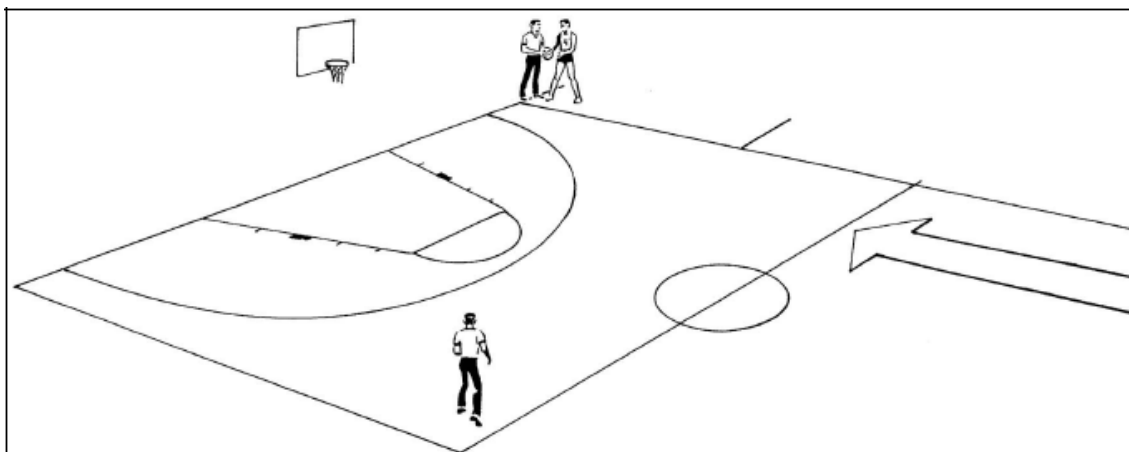


Fig. 93

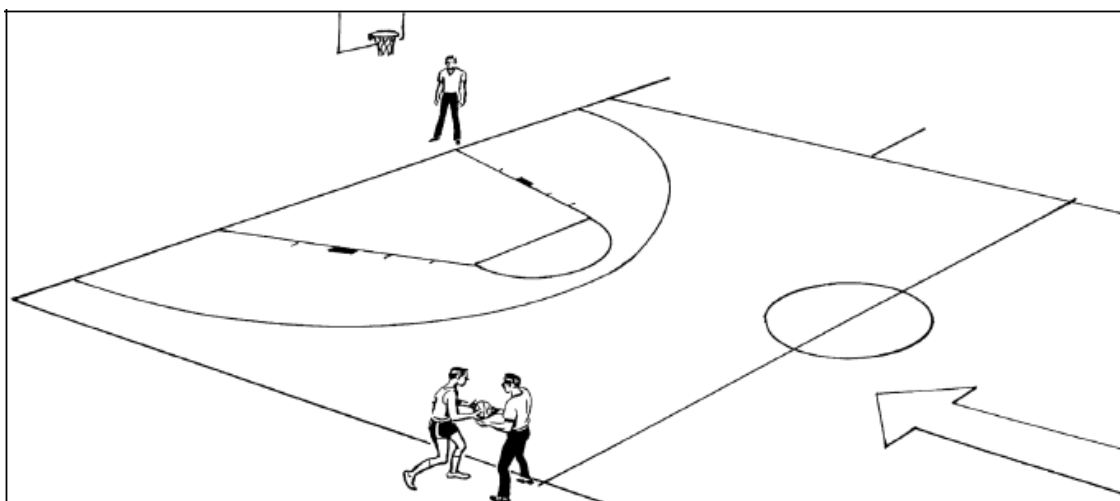


Fig. 94

Quando uma equipe vai fazer uma reposição de bola em jogo pela linha lateral, na zona de ataque, o árbitro responsável passará a bola em mão, ao jogador que vai efetuar essa reposição.

O árbitro que dá a bola para efetuar essa reposição é o responsável pelo controle das regras que respeitam à reposição de bola em jogo, e dará o sinal de recomeço de tempo de jogo assim que a bola tocar um jogador dentro da quadra de jogo.

Deverá, primeiro, certificar-se que o seu colega está pronto, através de contato visual, antes de por a bola à disposição do jogador.

Na Fig. 93, o árbitro avançado (Líder), que é o responsável pela reposição de bola pela linha lateral à sua esquerda, quando aquela é feita entre o prolongamento da linha livre e a linha final, deve passar a bola ao jogador. Como mantém a sua posição de árbitro avançado (Líder), depois da reposição, confirma ao seu companheiro mantendo-se entre o jogador e a linha final.

A Fig. 94 mostra o árbitro recuado (Seguidor) entregando a bola á mão do jogador.

O árbitro recuado (Seguidor) deverá colocar-se próximo do jogador e entre este e a linha de meio campo, continuando após a reposição a ser o árbitro recuado (Seguidor). O árbitro avançado (Líder) deve tomar uma posição tal, que todos os jogadores estejam “BOX-IN”.

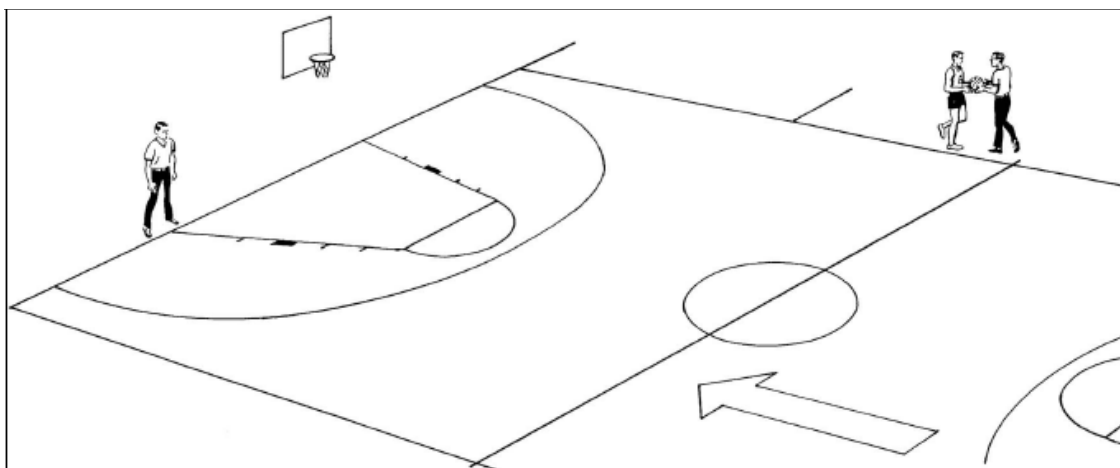


Fig. 95

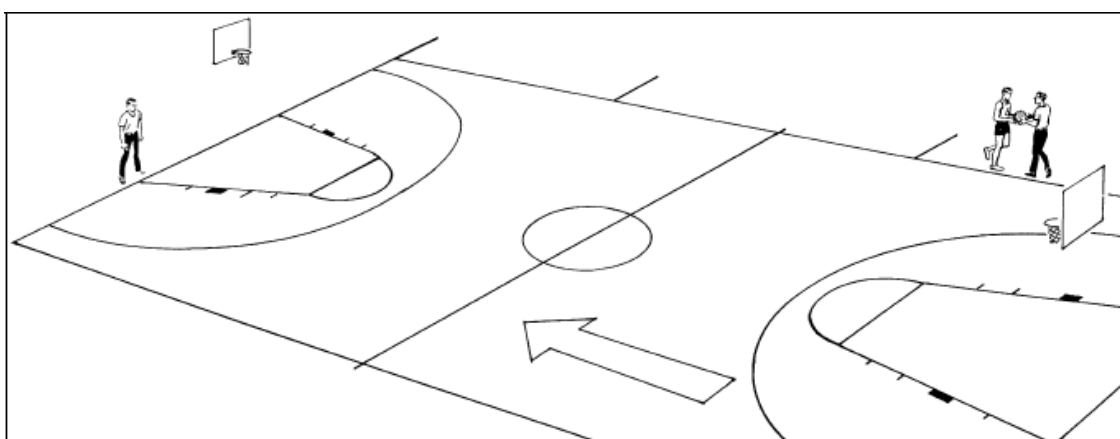


Fig. 96

A Fig. 95 mostra uma reposição de bola em jogo efetuada entre o prolongamento da linha de lance livre e a linha de meio campo. O árbitro recuado (Seguidor)

determina esta reposição.

Estabelece um contato visual com o seu companheiro que se deslocou para a posição “BOXING-IN”.

A Fig. 96 é o exemplo de uma reposição de bola na zona de defesa.

O árbitro recuado (Seguidor) atravessará o campo até à linha lateral, à sua direita, para efetuar a reposição. O árbitro avançado (Líder) colocar-se-á conforme a Fig. 96, de modo a seguir o princípio “BOXING-IN”.

O árbitro que entrega a bola ao jogador para repor em jogo deverá, na primeira ocasião, atravessar a quadra a fim de retomar a posição normal de árbitro recuado (Seguidor), enquanto o árbitro avançado (Líder) se deslocará para a sua posição normal.

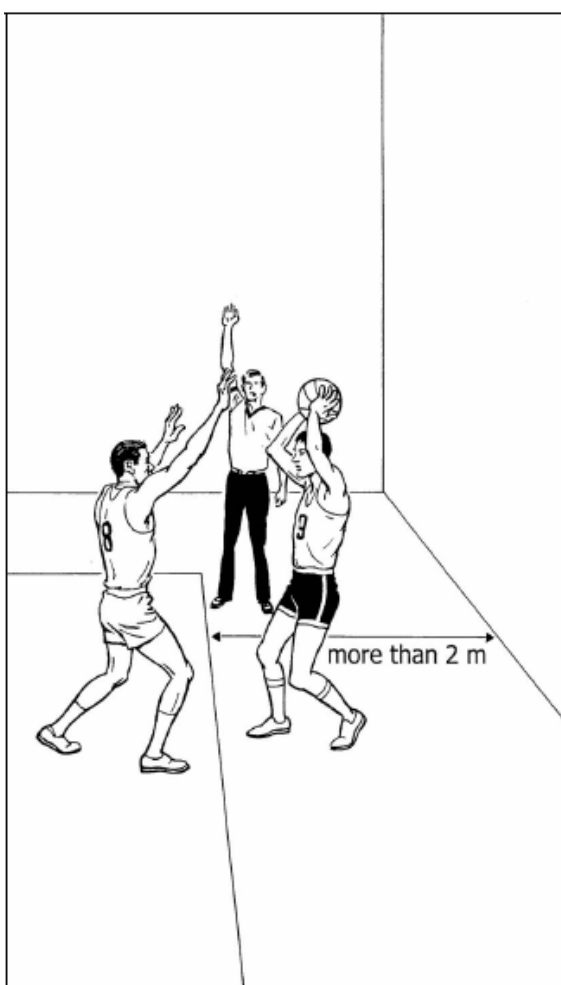


Fig. 97

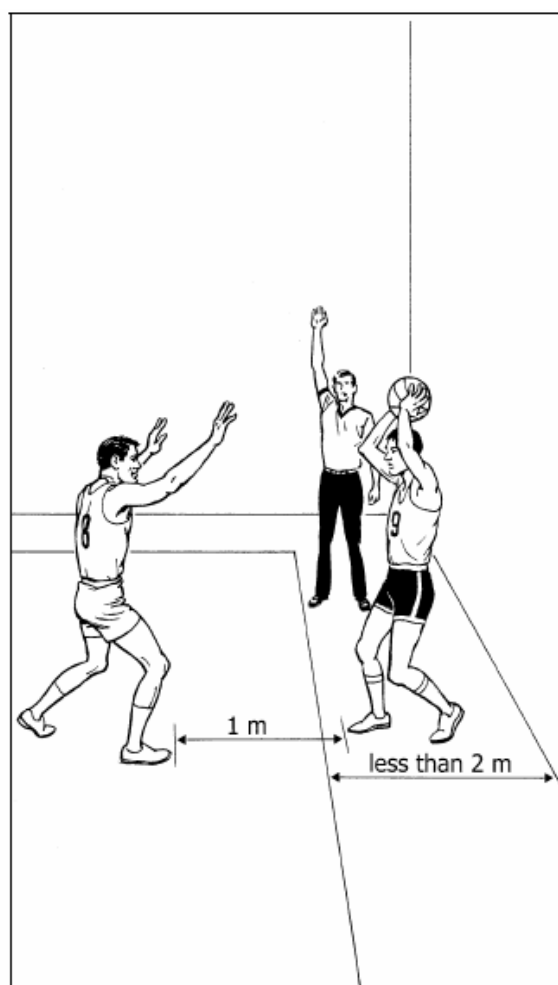


Fig. 98

Para a reposição de bola em jogo conforme as Fig.s 97 e 98, o árbitro deve assegurar-se que o jogador repõe a bola em jogo pela linha lateral, no local mais próximo daquele em que a falta ou violação ocorrem.

Quando o obstáculo mais próximo da linha de encontra a mais de dois metros, todos os outros jogadores devem estar atrás da linha no momento da reposição de bola em jogo.

No caso de o obstáculo estar a menos de dois metros, nenhum jogador das duas equipes se deverá aproximar a menos de um metro do jogador que repõe a bola em jogo.

O árbitro responsável pela reposição da bola deve controlar esta situação.



Fig. 99

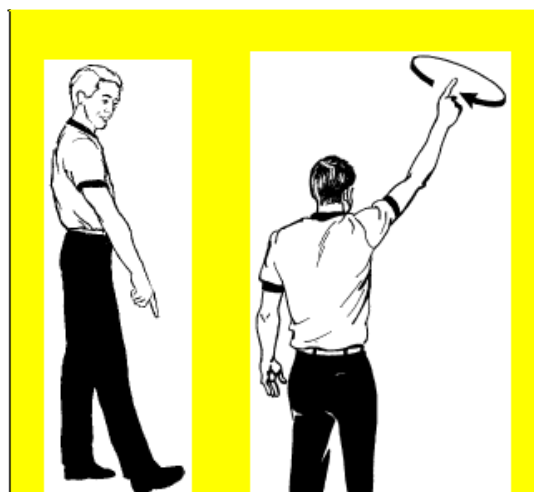


Fig. 100

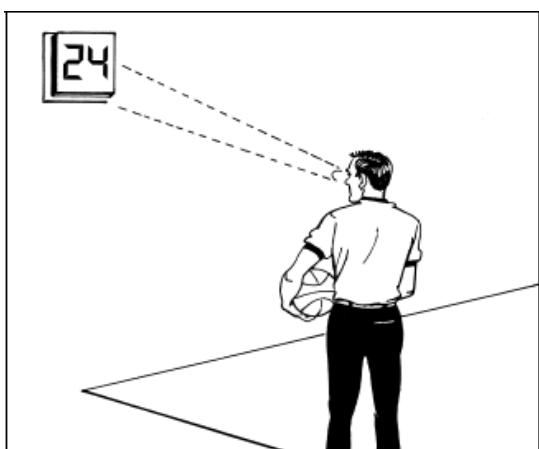


Fig. 101



Fig. 102

5.3 Aparelho de 24 segundos

O aparelho de 24/14 segundos para, quando a bola saí dos limites do campo.

O aparelho de 24/14 segundos não é recolocado em zero quando a bola é legalmente desviada para fora dos limites do campo. Será reiniciado do ponto onde parou, logo que a equipe tenha novamente posse de bola depois da reposição da bola em jogo.

Na Fig. 99, o jogador defensor dá deliberadamente um pontapé na bola, o que é uma violação penalizada pelo árbitro.

Será necessário reiniciar o aparelho para novo período de 24/14 segundos. O árbitro fará então o sinal de retorno a 24 ou 14 segundos (Fig. 100) ao operador de 24/14 segundos.

O árbitro deverá assegurar-se que o aparelho registra bem “24/14 segundos” antes de dar a bola ao jogador para ser reposta em jogo.

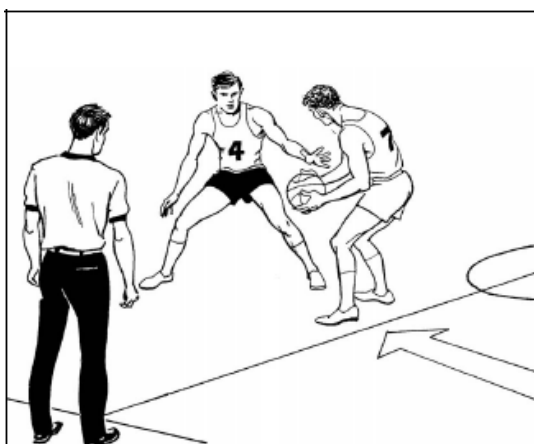


Fig. 103

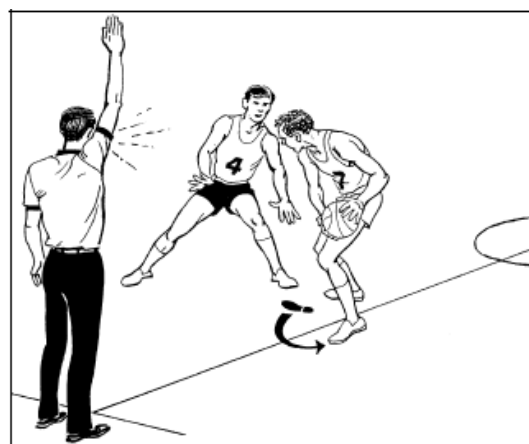


Fig. 104

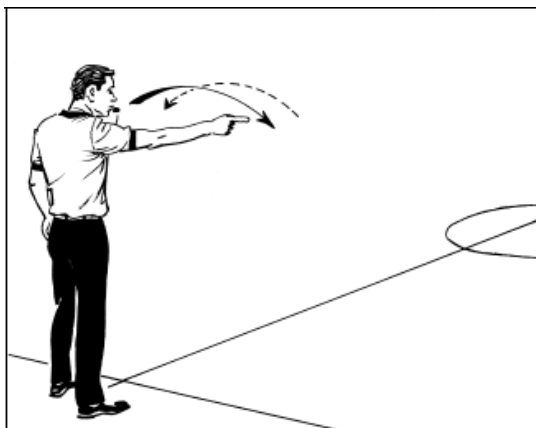


Fig. 105

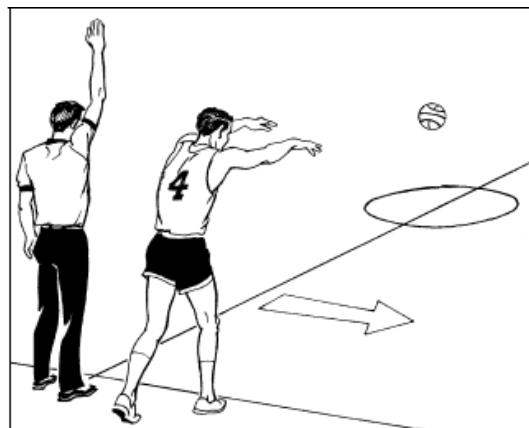


Fig. 106

5.4 Regresso da bola à zona de defesa

Nas Fig.s 103 e 104, um jogador cuja equipe tem posse de bola na quadra de ataque, provoca o seu regresso à quadra de defesa.

Isto é uma violação.

O árbitro recuado (Seguidor), responsável pela linha central apita uma vez e faz o sinal para parar o cronômetro.

De seguida faz o sinal de regresso da bola à quadra de defesa com o dedo estendido, e seguidamente o de direção do jogo. (Fig. 105).

Atenção:

A bola regressa ilegalmente a meia-quadra defensiva quando um jogador da equipe que tem a posse de bola viva é:

1. O último a tocar a bola na sua meia-quadra de ataque e depois um seu colega é o primeiro a tocar a bola na meia-quadra defensiva;
2. O último a tocar a bola na sua meia-quadra defensiva, antes de a bola ter tocado na meia-quadra de ataque e é de novo tocada por um jogador a mesma equipe na meia-quadra defensiva.

6. SITUAÇÕES DE ARREMESSO

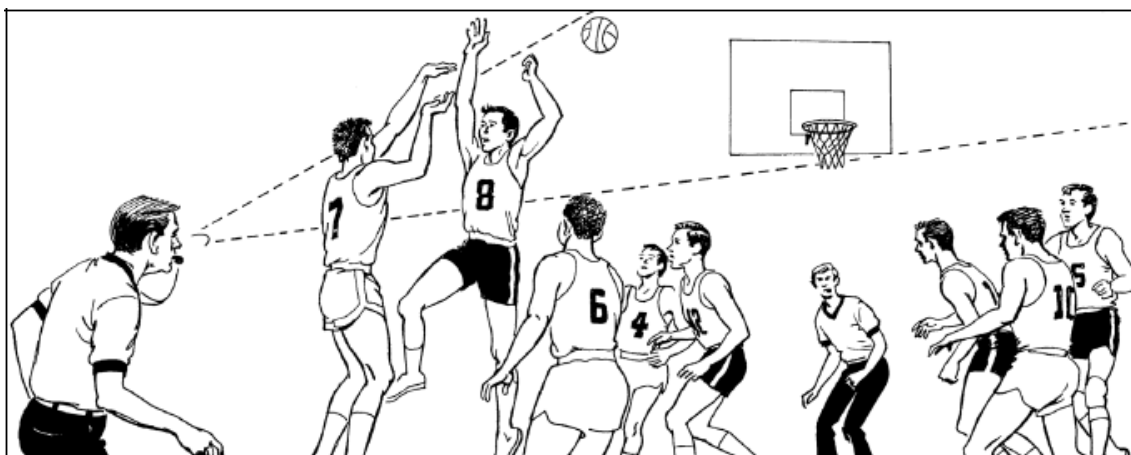


Fig. 107

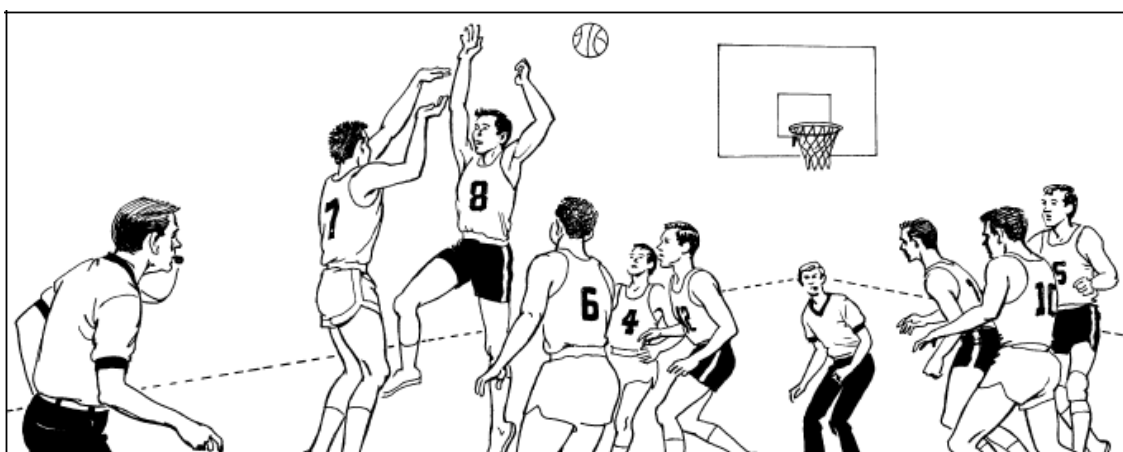


Fig. 108

6.1 Trajetória da bola

O árbitro recuado (Seguidor) é o principal responsável pela trajetória da bola. Deverá determinar se a bola entrou ou não na cesta, por outro lado o árbitro avançado (Líder) concentra a sua atenção nas situações longe da bola. Contudo, será sempre o árbitro que apitou a falta que decidirá se a cesta é válida ou não.

No caso em que a falta foi simultaneamente apitada e o ato de arremesso, é essencial que o árbitro recuado (Seguidor) siga a trajetória da bola até a cesta, ao mesmo tempo que observa os jogadores implicados na falta.

Não é permitido à equipe que acabou de marcar, retardar a reposição da bola em jogo. Não é necessário que um elemento desta equipa toque a bola.

Dá-se um único aviso à equipe e em certos casos, uma falta técnica pode ser apitada logo à primeira vez.

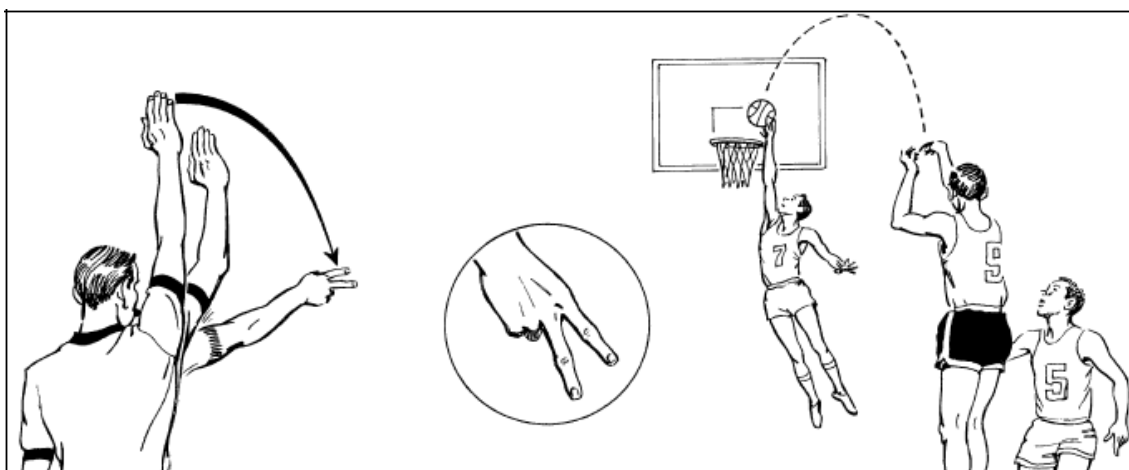


Fig. 109

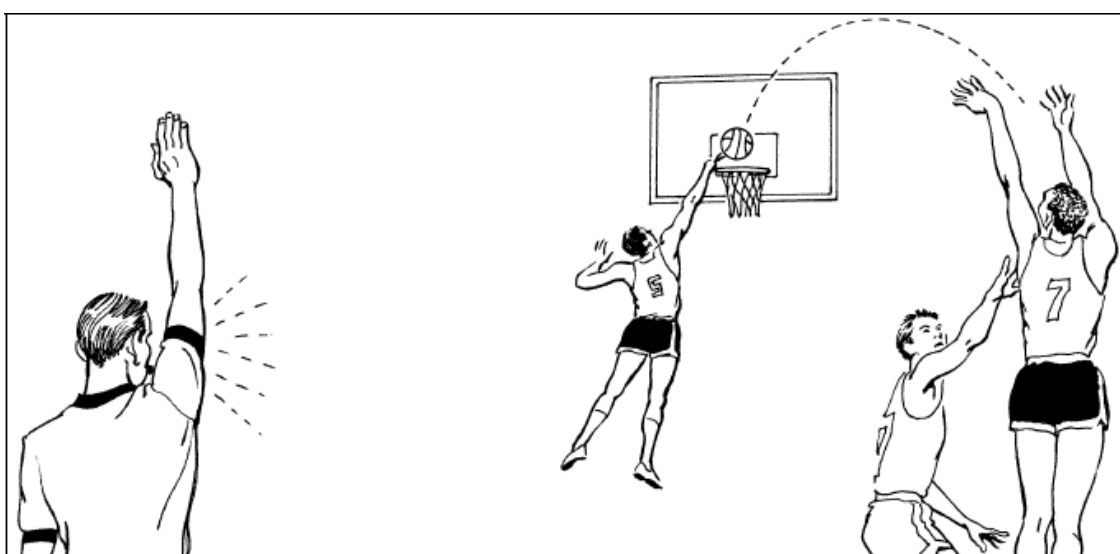


Fig. 110

6.2 Intervenção e interferência sobre a bola

O árbitro recuado (Seguidor) é o responsável por observar toda a ação sobre a bola no seu movimento para a cesta num arremesso, devendo tomar as decisões que dizem respeito à intervenção sobre a bola e situações de interferência.

Se, durante um arremesso da bola a cesta, um jogador defensor toca a bola, no momento em que ela está completamente acima do aro no seu percurso descendente e antes que toque o aro, ou seja evidente que não o tocará, o árbitro recuado (Seguidor) apita a violação, valida a cesta e indica a direção em que seguirá o jogo.

Na Fig. 109, o árbitro recuado (Seguidor) indica que os dois pontos são validados à equipe que arremessou na cesta.

O árbitro recuado (Seguidor) está igualmente encarregado da intervenção dos atacantes numa tentativa de arremesso de quadra. Sempre que a bola está completamente acima do nível do aro, na sua trajetória descendente, sem ter ainda tocado o aro, ou sendo evidente que não o tocará, um jogador atacante não a pode tocar.

Nesta situação o árbitro apita, faz o sinal para parar o cronómetro, anula a ação e indica a direção em que seguirá o jogo.

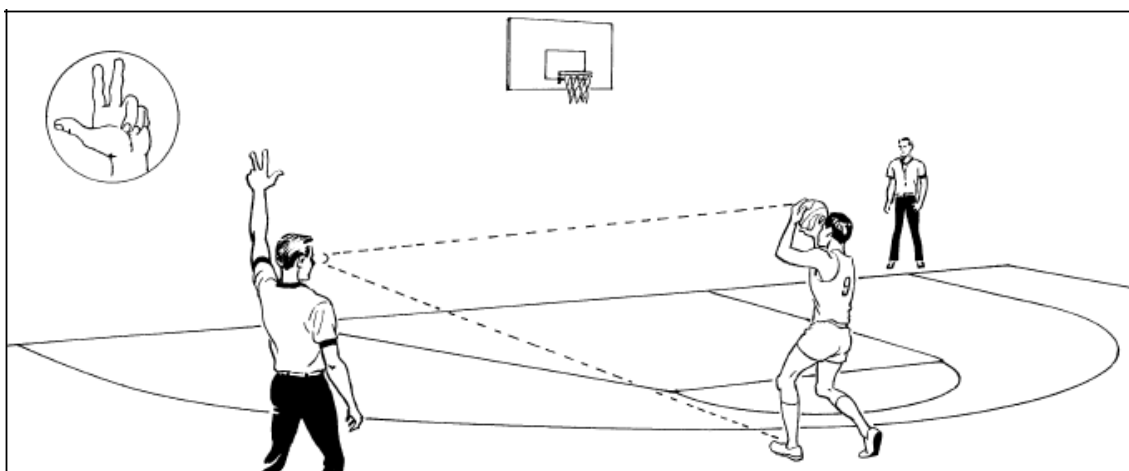


Fig. 111

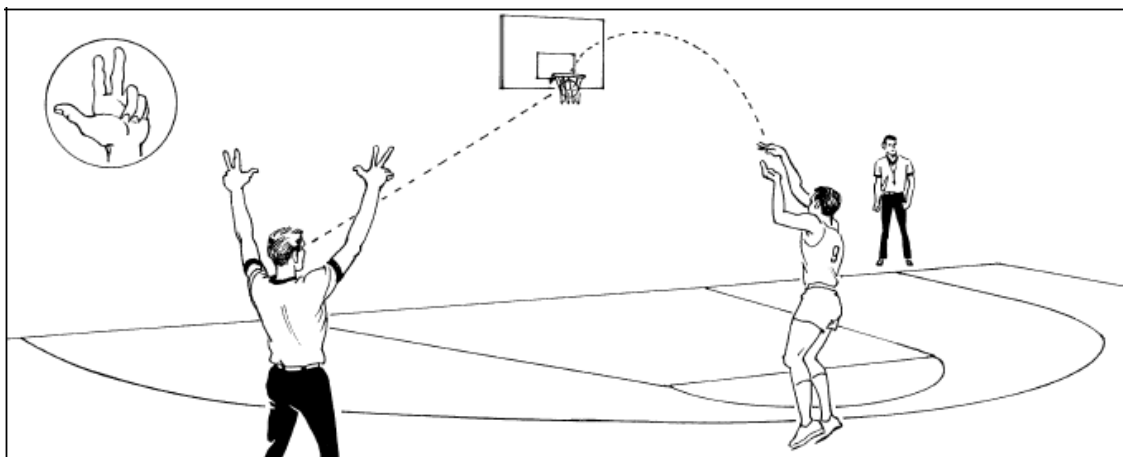


Fig. 112

6.3 Tentativa de arremesso de 3 pontos

O árbitro recuado (Seguidor) é o responsável por assinalar todas as tentativas de cesta de três pontos. Observa sobretudo os pés do jogador, a fim de verificar que o arremesso foi efetivamente executado da área de três pontos.

Se o árbitro recuado (Seguidor) considera que a tentativa foi efetivamente executada da área de três pontos, levanta um braço verticalmente com três dedos estendidos, o polegar, o indicador e o médio. (Fig. 111)

Se o arremessador tiver sucesso, o árbitro recuado (Seguidor) confirmará que foram marcados três pontos, levantando os dois braços e indicando claramente com três dedos de cada mão apontados para o alto. (Fig. 112)

O árbitro manterá este sinal até ter a certeza, que o apontador teve tempo para identificar o sinal de arremesso de três pontos convertido.

Contudo, é importante que o árbitro nunca vire as costas à ação quando vai da posição de recuado (Seguidor) para a de avançado (Líder).

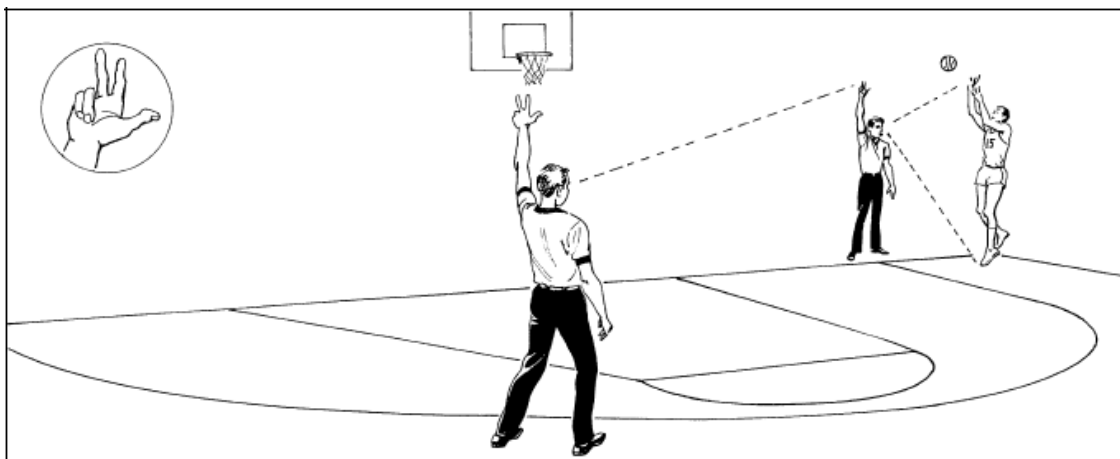


Fig. 113

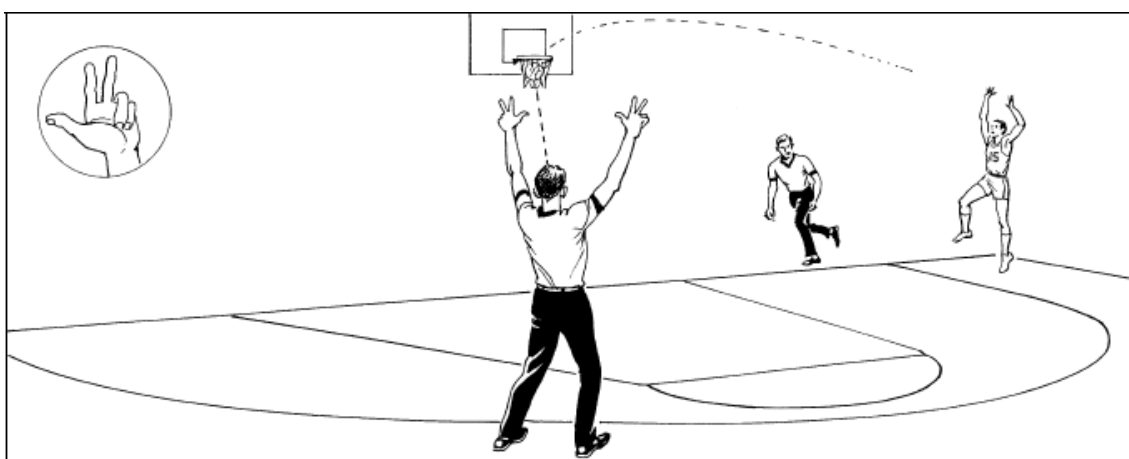


Fig. 114

Nem todas as tentativas de três pontos poderão ser claramente vistas pelo árbitro recuado (Seguidor).

Sobretudo no caso em que os arremessos tenham sido tentados no canto da quadra mais longe dele (zona 4).

Na Fig. 113, o árbitro avançado (Líder) está perto da ação e deverá ajudar o seu companheiro.

Quando o arremesso de três pontos foi tentado a partir deste canto, o árbitro avançado (Líder) levantará um braço verticalmente, os três dedos estendidos. (Fig. 113)

Este sinal deve ser acusado e repetido pelo árbitro recuado (Seguidor).

Se a tentativa de três pontos tiver sucesso, só o árbitro recuado (Seguidor) o confirma ao apontador levantando verticalmente os dois braços, com os três dedos de cada mão apontados para cima. (Fig. 114)

É essencial uma estreita colaboração entre os dois árbitros.

Se o arremesso ocorre na zona limite entre as áreas 3 e 4, o árbitro recuado (Seguidor) deve ajuizar a jogada deslocando-se mais para o centro da meia-quadra de ataque.

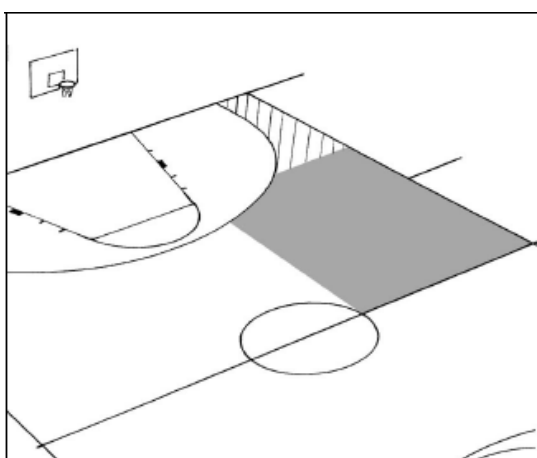


Fig. 115

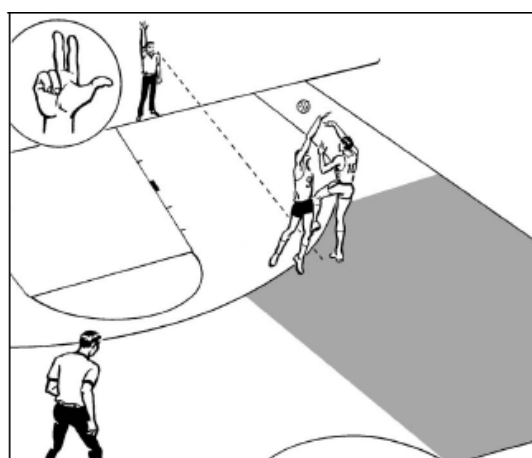


Fig. 116

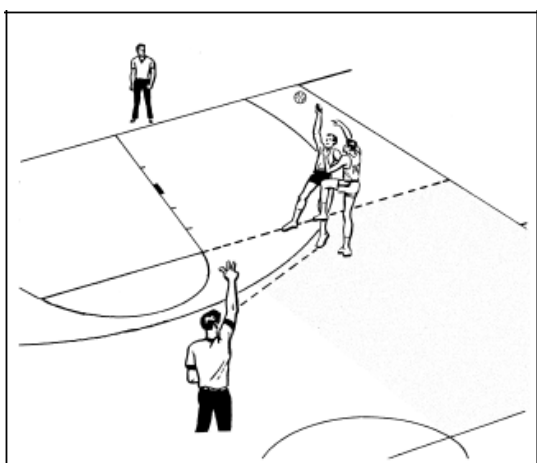


Fig. 117

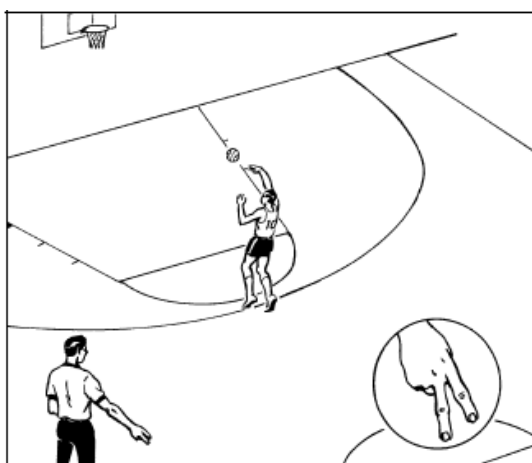


Fig. 118

A Fig. 116 ilustra qual dos árbitros deve indicar em primeiro lugar uma tentativa de arremesso de três pontos o árbitro recuado (Seguidor) é responsável pela área sombreada e o avançado (Líder) pela área listada.

A questão de saber qual dos árbitros dá o sinal da tentativa é determinada, por sua vez, pelas posições dos defensores, o arremesso de três pontos assim como os respectivos campos visuais dos dois árbitros. (Fig.s 116 e 117)

Uma colaboração e comunicação de contatos visuais entre os dois árbitros, são absolutamente necessários para todas as tentativas de cesta de três pontos, assim como para os arremessos tentados perto da área de três pontos.

No caso de tentativa de cesta de dois pontos perto da linha de três pontos, é recomendável que o árbitro recuado (Seguidor) indique imediatamente ao apontador, com dois dedos, que, se o arremesso tiver sucesso, conta dois pontos. (Fig. 118). Isto evitará qualquer posterior discussão por parte dos treinadores, jogadores e oficiais de mesa.

A linha de três pontos não faz parte da área de lançamento de três pontos.

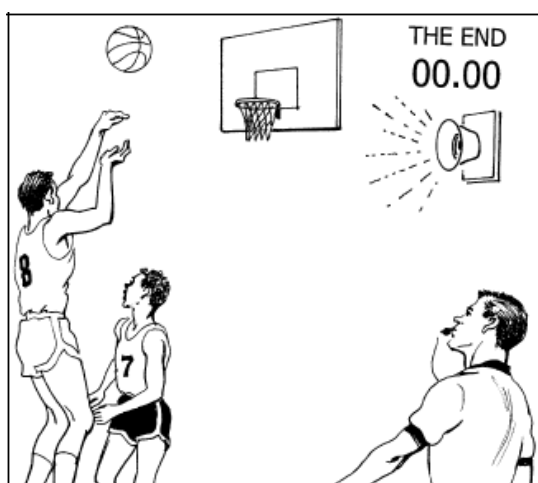


Fig. 119

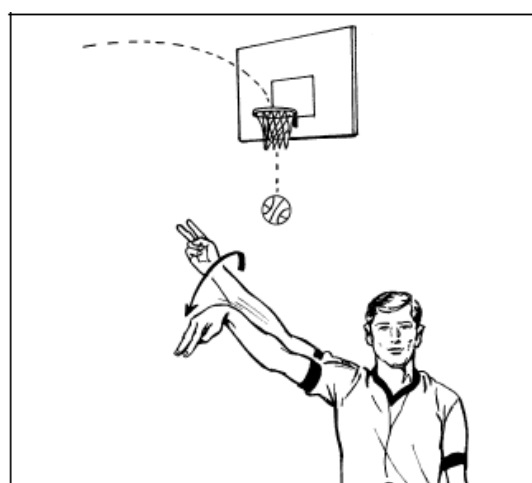


Fig. 120

6.4 Fim de tempo de jogo ou prorrogação

Os arremessos tentados perto do final de um quarto podem criar dificuldades para os árbitros, especialmente quando há muitos espectadores e o sinal não possa ser claramente ouvido.

A decisão terá de ser tomada o mais rapidamente possível.

O árbitro recuado (Seguidor) tem a principal responsabilidade de indicar se a cesta deve ou não contar. Normalmente o árbitro avançado (Líder), mesmo que seja o árbitro (principal), aceitará a decisão do seu companheiro e deverá fazer tudo para manter essa decisão.

No entanto, no caso da situação não ser perfeitamente clara, os dois árbitros podem ter a necessidade de se consultarem brevemente, antes que o árbitro dê a decisão final.

Se a dúvida persiste, o árbitro consultará o Comissário (se presente), assim como o cronometrista e o apontador. Contudo é o árbitro que tomará a decisão final.

7. SINAIS DE PROCEDIMENTOS

7.1 Sinais

O interesse do basquetebol aumentou com um maior número de espectadores e uma maior cobertura pelos meios de comunicação pelo que é essencial que o árbitro seja explícito e preciso nas suas decisões, e que possa claramente indicar a todos o que se passa.

1. Só os sinais **Oficiais da FIBA** devem ser utilizados.
2. Apitar sempre de uma forma forte e distinta. Só é necessário apitar uma vez, quer seja para uma violação ou para uma falta.
3. Os seus atos serão explícitos, mas importante utilizar da voz para uma comunicação efetiva e clara dentro do jogo.
4. Façam com que os vossos gestos sejam claros e concisos. Haverá momentos em que isso vos ajudará a converter todos, mas não é necessário ser teatral e forçar a nota.
5. Os sinais para parar o cronômetro devem ser muitos claros.

Todos os árbitros deverão parar o cronômetro, o braço estendido verticalmente, com o

punho fechado para uma falta, ou com a mão aberta e os dedos juntos para uma violação.

6. Todos os sinais dirigidos ao marcador devem fazer-se:
 - a. a uma distância, variando entre 6 a 8 metros da mesa dos oficiais. O cronômetro está parado, por isso não é preciso fazer sinais à pressa;
 - b. Todos os sinais devem ser feitos ao nível dos olhos e longe do corpo;
 - c. Com a seguinte sequência quando se trata de assinalar uma falta:
 - i. Cor do uniforme
 - ii. Número do jogador;
 - iii. Tipo de falta;
 - iv. Número de lances livres ou direção em que seguirá o jogo.

Toda a validação ou anulação de uma cesta deve ser feita antes dos sinais acima indicados.

7. Quando se encontra a observar um jogador estritamente marcado, numa reposição de bola em jogo, numa execução de lance livre ou numa situação de oito (8) segundos, o árbitro responsável pela ação deve fazer a contagem do tempo de forma visível (sinal oficial nº 14).

A qualidade dos sinais realça a qualidade do árbitro, mostrando as pessoas que ele conhece a função e a desempenha bem.

Isso dará confiança ao árbitro.

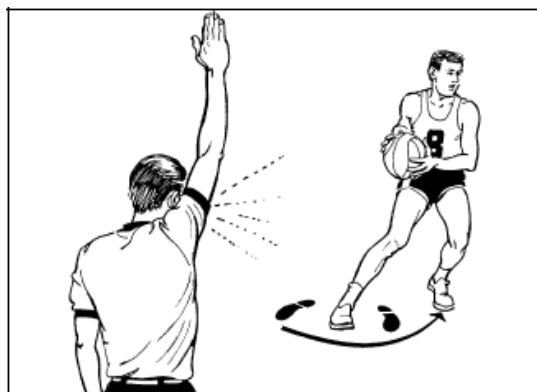


Fig. 121

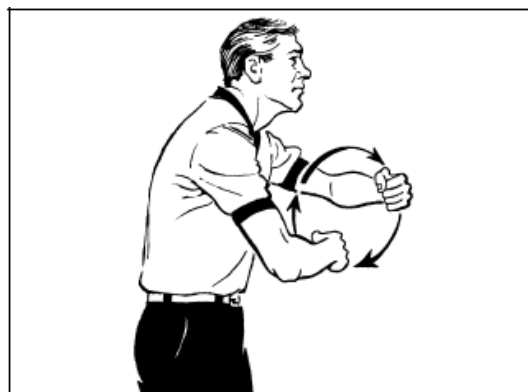


Fig. 122

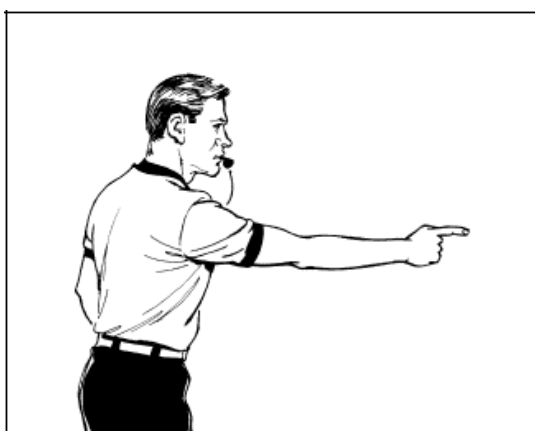


Fig. 123

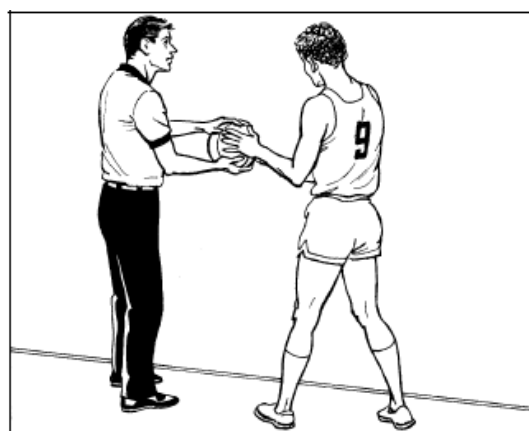


Fig. 124

7.2 Violações

Cada vez que ocorre uma violação, o árbitro responsável pela ação deve:

1. Apitar uma vez e simultaneamente levantar a mão no ar para parar o cronômetro, com o braço estendido verticalmente, a mão aberta e os dedos fechados (Fig. 121).
2. Indicar claramente o tipo de violação, como ilustra a Fig. 122, (passos). Não é necessário assinalar a violação se a bola sai da quadra de jogo.
3. Indicar agora bem distintamente a direção em que seguirá o jogo, utilizando o mesmo braço (Fig. 123).
4. Em todas as situações, o árbitro entrega a bola ao jogador que efetua a reposição da bola em jogo (Fig. 124).

5. A sequência dos sinais para uma violação é a seguinte:

- a) Parar do cronômetro.
- b) Violação (excepto a maior parte de bolas fora).
- c) Direção em que seguirá o jogo.



Fig. 125



Fig. 126

7.3 Faltas

Sempre que ocorre uma falta, o árbitro responsável da ação deve:

1. Apitar uma vez e simultaneamente fazer o sinal de parar o cronómetro, um braço estendido verticalmente (não flectir o braço), e o punho fechado (Fig. 125).
2. Estar seguro de que o jogador sabe que lhe foi assinalada uma falta, apontando à cintura com o braço esticado e palma da mão virada para o solo e, em certas

situações difíceis, se houver concessão de lances livres, indicar quantos.

3. Correr na direção da mesa do apontador e tomar uma posição na quadra que permita estabelecer um contato visual e direto com o apontador, aproximadamente 6 a 8 metros de distância.
4. Sinalizar parado, clara e lentamente o número do jogador faltoso. Aconselha-se a manter este sinal durante alguns segundos, a fim de permitir ao apontador registrar corretamente.
5. Indicar o tipo de falta.
6. Terminar o procedimento da sinalização indicando o número de lances livres ou a direção em que seguirá o jogo.
7. Completada a sinalização os árbitros, em princípio, trocam de posições.

7.4 Trocar posições após falta

Em circunstâncias normais, os árbitros devem trocar de posições após falta. No entanto os árbitros não devem trocar de posições quando:

- Uma falta ofensiva é assinalada pelo árbitro avançado (Líder). Após a sinalização de falta aos oficiais de mesa, o árbitro avançado (Líder) tornar-se-á o novo árbitro recuado (Seguidor) e o árbitro recuado (Seguidor) será o novo árbitro avançado (Líder) ocupando a sua posição na linha final oposta.
- Uma falta defensiva é assinalada pelo árbitro recuado (Seguidor). Após a sinalização da falta aos oficiais de mesa, o árbitro recuado (Seguidor) mantém a sua posição como árbitro recuado (Seguidor) e o árbitro avançado (Líder) mantém também a sua posição na linha final.

7.5 Falta de um jogador cuja equipe tem posse de bola

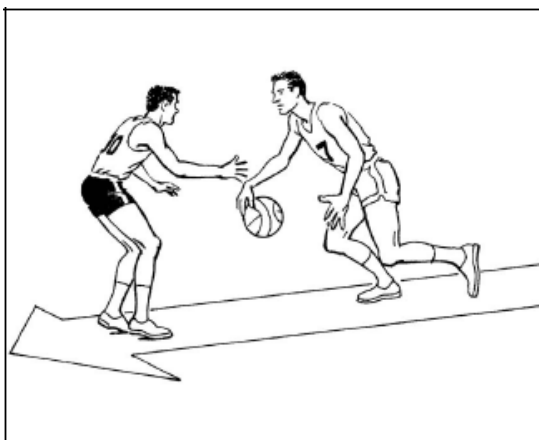


Fig. 127

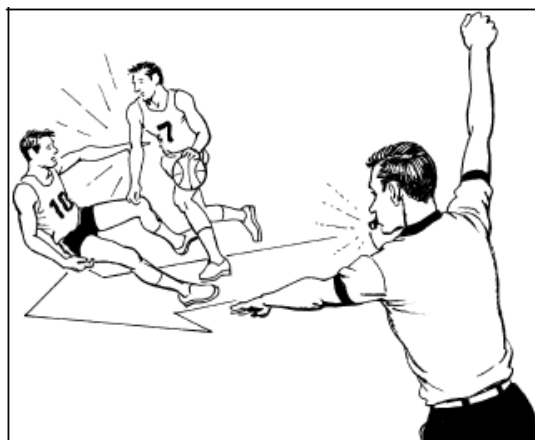


Fig. 128



Fig. 129

O jogador atacante que dribla, passa em força um adversário que já tinha estabelecido uma posição legal de defesa (Fig.s 127 e 128).

O árbitro responsável pela cobertura da bola apita e simultaneamente eleva o punho, mais alto que a cabeça, para parar o cronômetro.

Imediatamente depois do sinal de falta pessoal, o árbitro aplica o sinal de falta da equipe que tem a posse de bola, punho fechado na direção da cesta da equipe faltosa (Fig. 129).

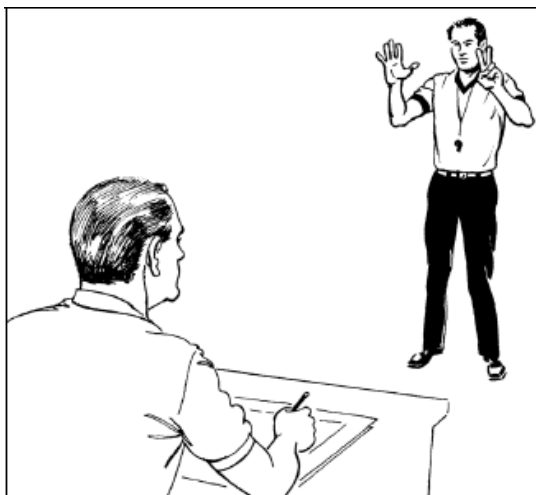


Fig. 130



Fig. 131

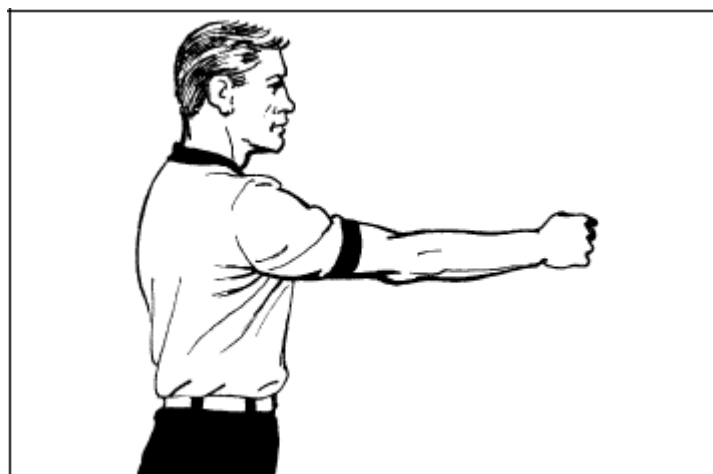


Fig. 132

O árbitro que apitou a falta aproxima-se da mesa do apontador para um espaço livre de jogadores e indica a falta (aproximadamente 6 a 8 metros).

Indica o número do jogador, neste caso o número sete (Fig. 130), e o sinal de passagem em força (Fig. 131).

O fim da sequência em sinal da nova direção em que o jogo segue utilizando o sinal de equipe que tem a posse de bola, (Fig. 132).

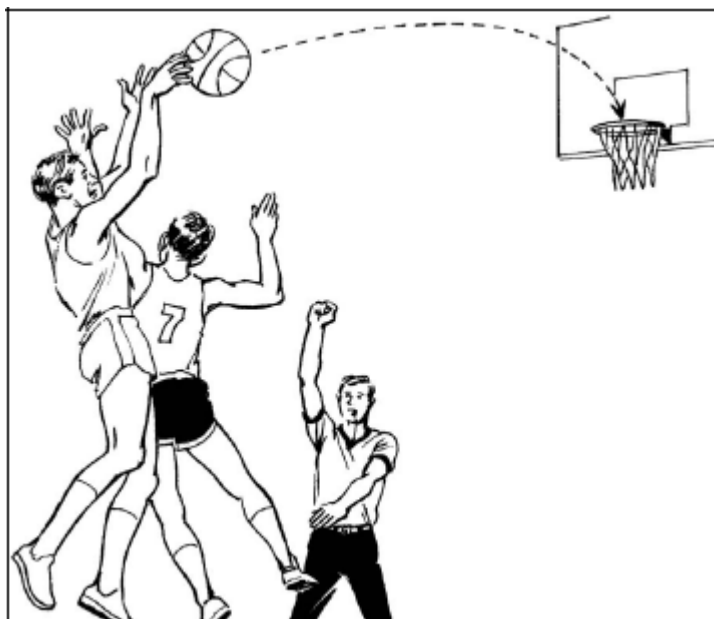


Fig. 133

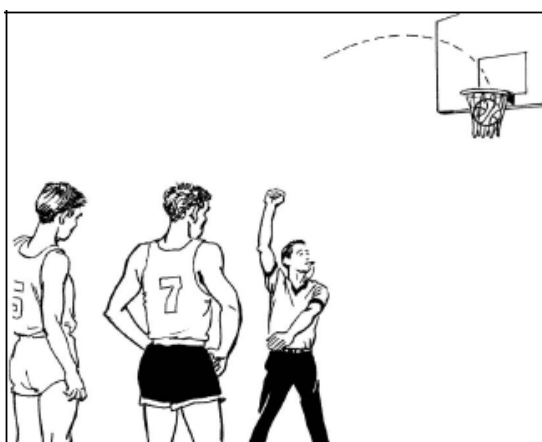


Fig. 134

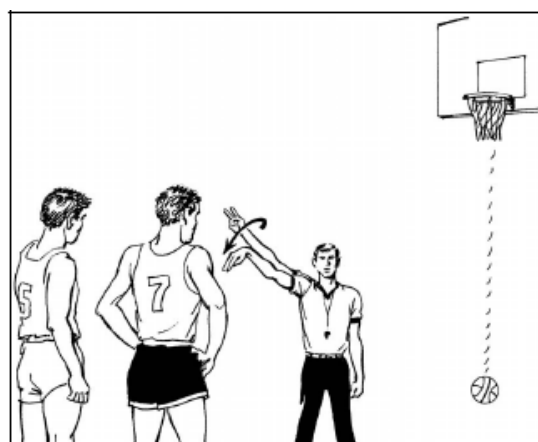


Fig. 135

7.6 Falta e cesta de quadra válida

Na Fig. 133, foi cometida uma falta sobre um jogador em ato de arremesso e a cesta é convertida.

O árbitro avançado (Líder) apitou a falta e simultaneamente fez o sinal para parar o cronômetro (Fig. 134).

Deve indicar seguidamente, a todos, se a tentativa de arremesso foi ou não válida e os pontos averbados. Este sinal deverá ser executado em primeiro lugar para evitar a pressão dos espectadores, treinadores e jogadores (Fig. 135).

Se o árbitro que apitou a falta não tem a certeza que a bola entrou na cesta deve

consultar o seu companheiro que comunicará com ele usando o método combinado entre eles na reunião pré partida antes do jogo (de preferência verbalmente).

A decisão final de validar ou não a cesta, deverá ser tomada pelo árbitro que marcou a falta.



Fig. 136



Fig. 137



Fig. 138



Fig. 139

O árbitro corre para uma posição na quadra, livre de jogadores a uma distância de 6 a 8 metros da mesa e para.

Nesta posição, parado, confirma que a cesta foi válida. Na Fig. 136 o árbitro indica que devem ser creditados dois pontos à equipe que lançou.

Isto deve ser seguido pelo número do jogador faltoso o (Fig. 137) bem como o tipo de falta. Neste caso de uso ilegal de mãos (Fig. 138).

Para completar o procedimento em curso, o árbitro indica que será concedido um lance livre, (Fig. 139).



Fig. 140

7.7 Falta dupla

O árbitro que sanciona a ação, apita e simultaneamente faz o sinal de falta dupla, (Fig. 140).

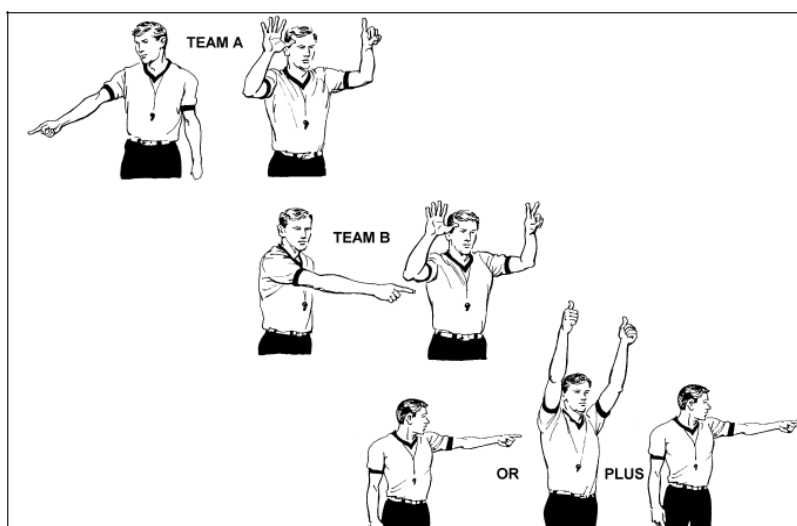


Fig. 141

O árbitro corre para um local da quadra livre de jogadores, aproximadamente 6 a 8 metros da mesa dos oficiais. De seguida indica claramente a equipe A, depois o

número do jogador (6).

Neste caso é absolutamente necessário que o apontador escreva corretamente o número do jogador.

O árbitro depois informa a segunda falta.

Indica a equipe apontando na direção do seu banco e depois dá o número do jogador.

Por fim o árbitro indica que ocorreu uma situação de bola ao alto, indicando o sentido do jogo.

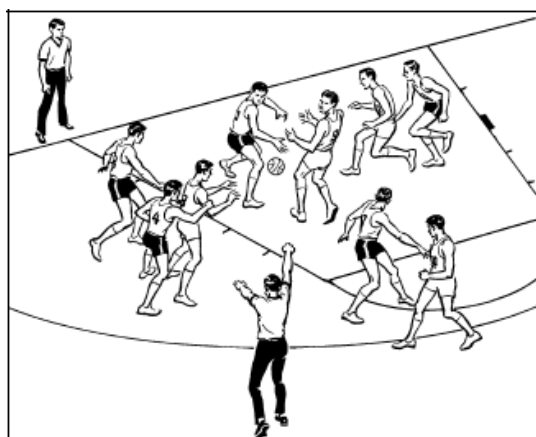


Fig. 142

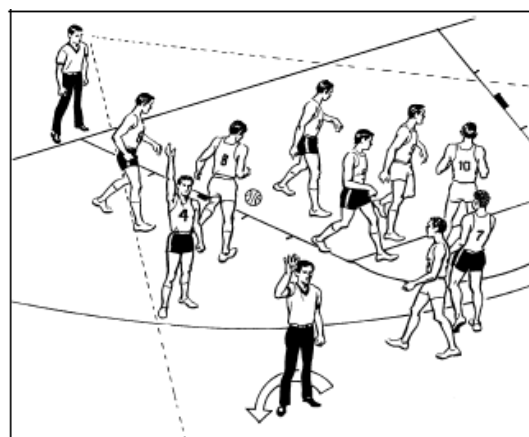


Fig. 143

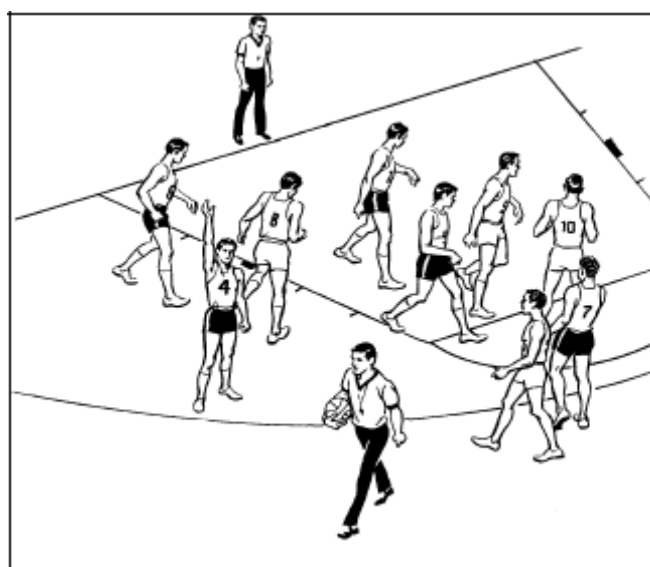


Fig. 144

7.8 Colocação dos árbitros após falta

Um jogador defensor comete uma falta sobre um adversário que está a passar a bola. O árbitro recuado (Seguidor) apita e faz o sinal de falta, braço estendido verticalmente, punho fechado (Fig. 142).

O árbitro avançado (Líder) (que não apitou a falta) deverá manter a sua posição e concentrar a sua atenção sobre os jogadores na quadra. Neste momento ele é o único árbitro que observa os jogadores, porque o árbitro recuado (Seguidor), que marcou a falta, está a sinalizar a mesma ao apontador (Fig. 143).

Os árbitros não devem trocar de posição.

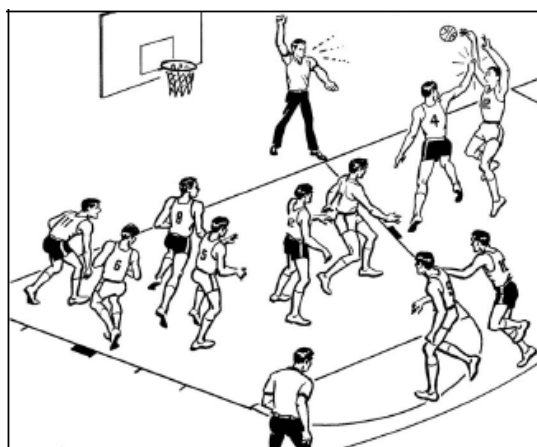


Fig. 145

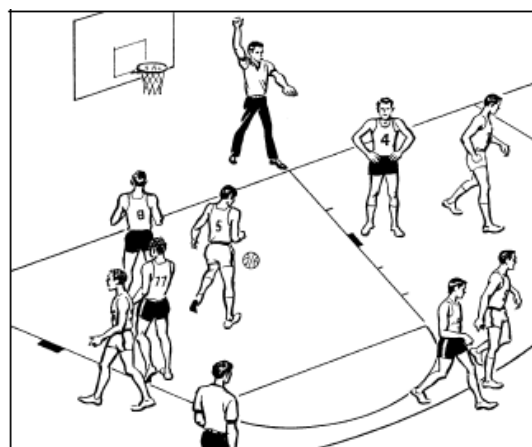


Fig. 146

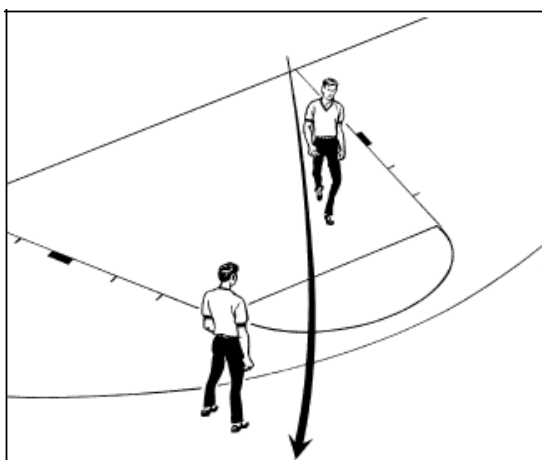


Fig. 147



Fig. 148

A falta é cometida por um defensor sobre um adversário em ato de arremesso. O arremesso não foi convertido (Fig.s 145 e 146).

Nesta situação, é o árbitro avançado (Líder) que é responsável pela cobertura da bola que apita para indicar a falta do defensor.

É agora o árbitro recuado (Seguidor) (que não apitou a falta) que mantém a posição e se concentra inteiramente sobre os dez jogadores na quadra (Fig.s 146 e 147).

Assim que o seu companheiro tenha começado a sinalizar para a mesa de controle, o árbitro recuado (Seguidor) recupera a bola e desloca-se na direcção do local onde recomeçará o jogo, neste caso a linha de lance livre, mantendo o olhar nos jogadores (Fig.148).

Depois de terminarem os seus sinais ao apontador, o árbitro avançado (Líder) troca de posição e torna-se o novo árbitro recuado (Seguidor).

O novo árbitro avançado (Líder) é agora o responsável na execução dos lances livres.

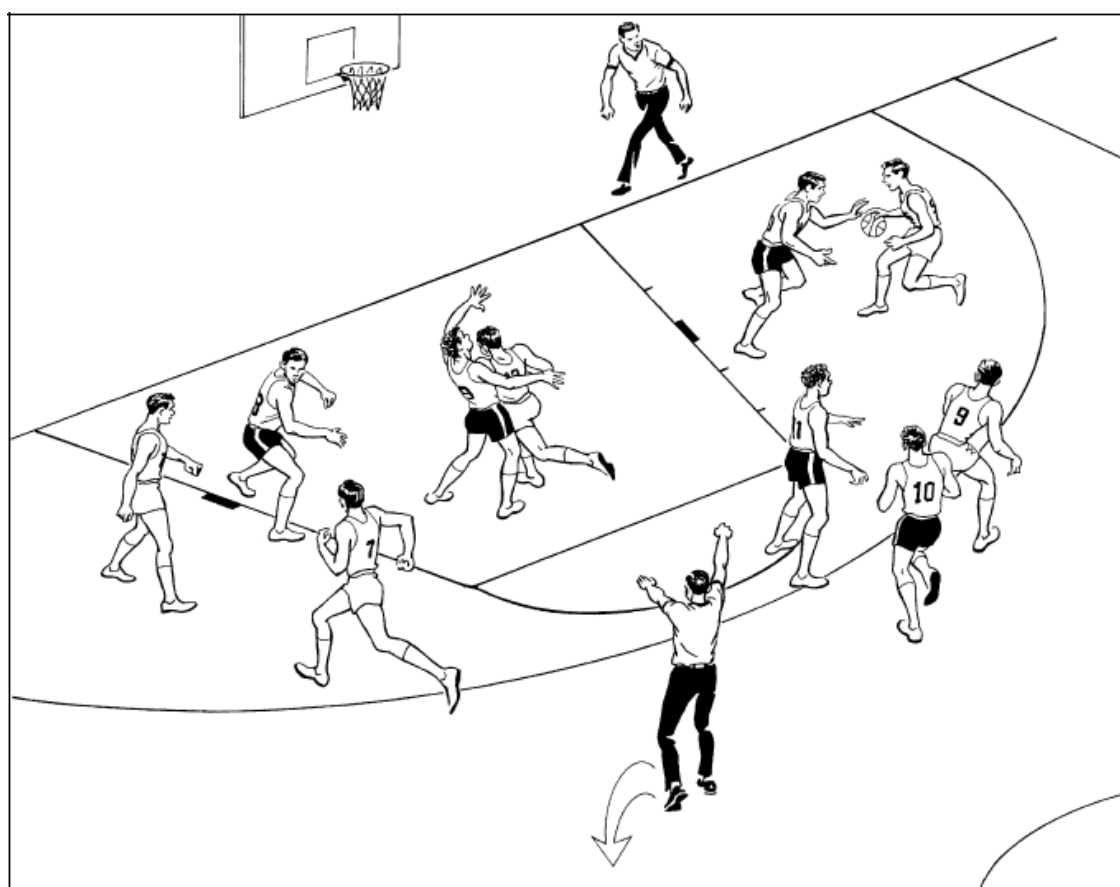


Fig. 149

A falta da equipe de posse de bola, ocorre longe da zona da bola. O árbitro recuado (Seguidor) é o responsável pela ação e apita para penalizar o jogador atacante.

O árbitro recuado (Seguidor) sinaliza para a mesa de controle.

O árbitro avançado (Líder) mantém-se no seu lugar e observa os jogadores; depois de o seu companheiro ter começado a sinalizar a falta, trocam de posições.

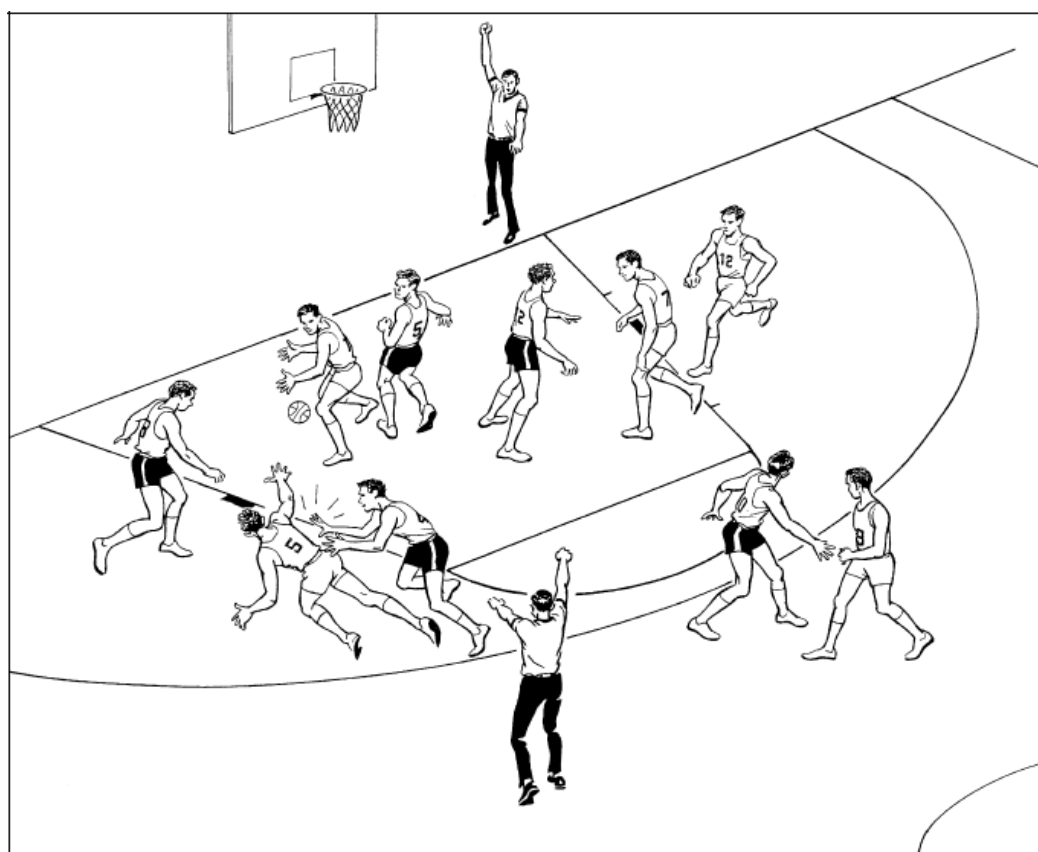


Fig. 150

7.9 Ambos os árbitros apitam uma falta

Por vezes os dois árbitros apitam quase ao mesmo tempo.

De cada vez que isso acontece, os dois árbitros devem estabelecer imediatamente um contato visual para verificar a decisão.

Uma estreita colaboração entre os dois árbitros é essencial. Neste caso os dois apitam falta defensiva.

O árbitro mais próximo, ou o árbitro na direção da qual o jogo se desenrola, assume a responsabilidade pela decisão, evitando decisões discordantes entre os dois árbitros.

Como esta falta ocorreu perto do árbitro recuado (Seguidor), é ele que toma a iniciativa e sinaliza a falta.

O seu companheiro, o árbitro avançado (Líder), observa atentamente todos os jogadores, enquanto o árbitro recuado (Seguidor) faz a sinalização de falta para a mesa de controle.

Os árbitros não trocam de posição.

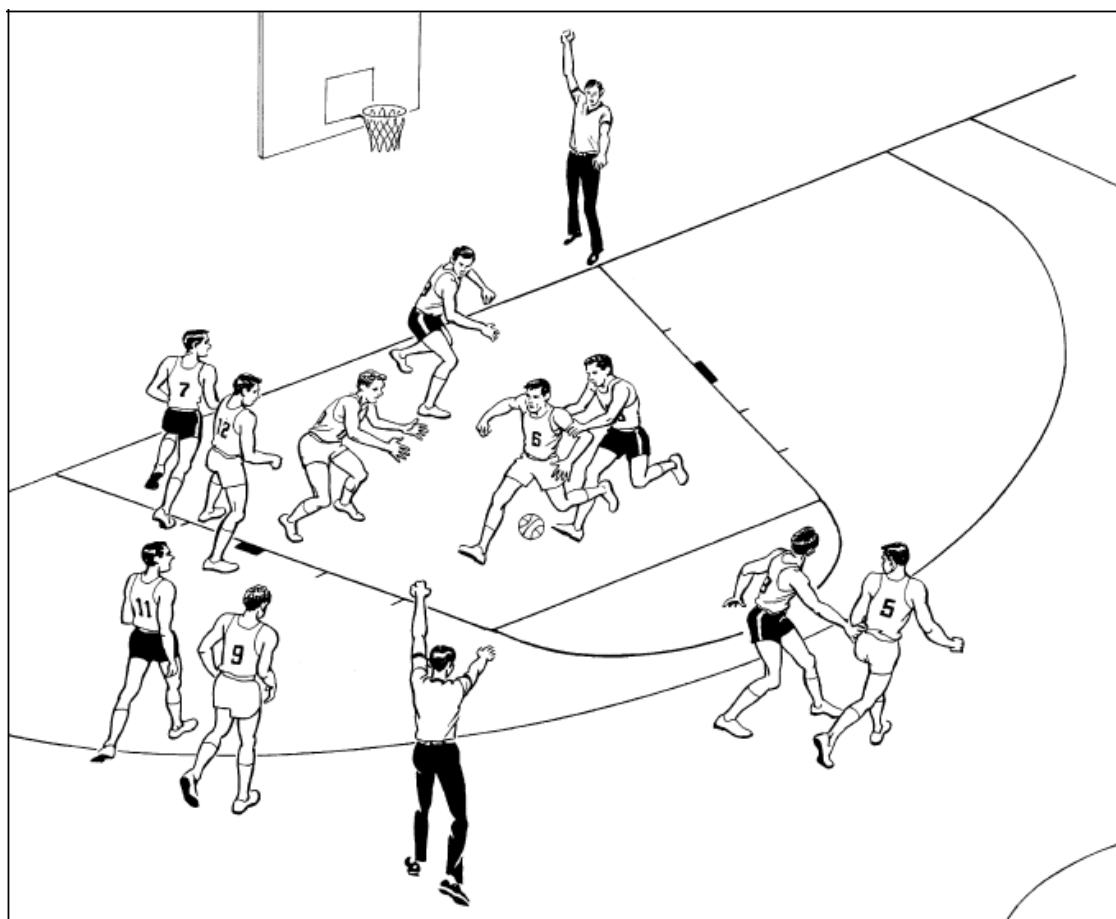


Fig. 151

Os dois árbitros apitam uma falta defensiva aproximadamente ao mesmo tempo. Não é evidente saber qual é o árbitro que se encontra mais próximo da situação.

É o árbitro na direção do qual a ação avança que deve tomar a decisão, a menos que o outro árbitro tenha considerado ainda uma outra falta ou uma violação anterior ao som dos apitos simultâneos.

Uma vez mais, o contato visual entre os dois árbitros é essencial. Uma boa colaboração é uma das qualidades que todos os árbitros deveriam esforçar-se por alcançar, especialmente quando há dois sons de apito para a mesma jogada.

8. SITUAÇÕES DE LANCE LIVRE

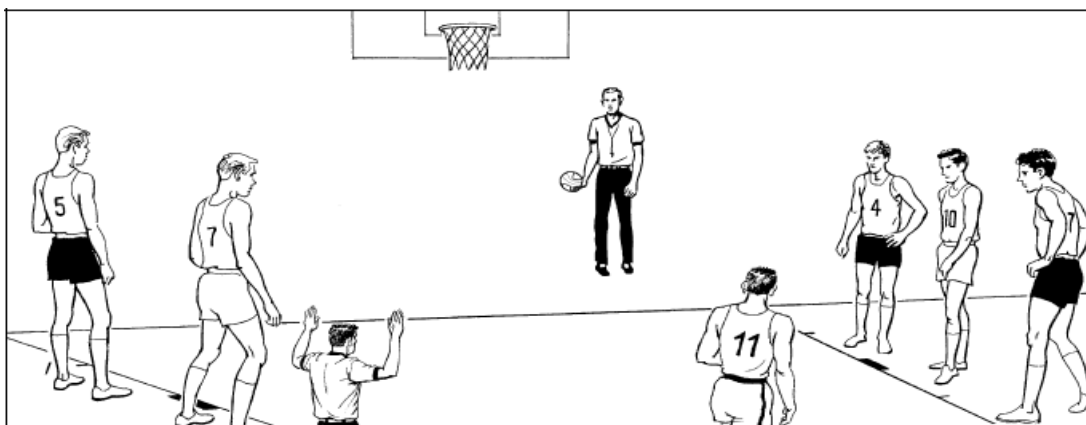


Fig. 152

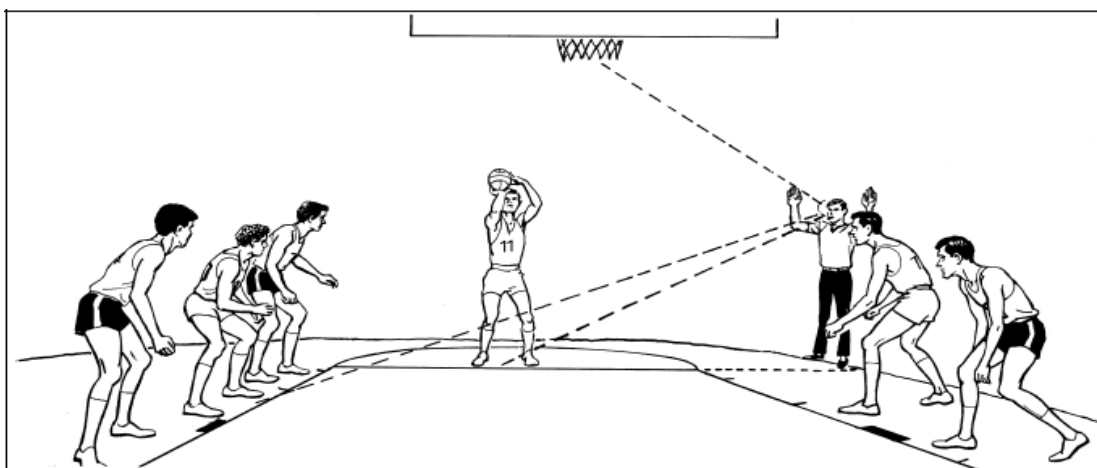


Fig. 153

8.1 Árbitro Recuado (Seguidor)

Uma falta é assinalada e vão ser administrados lances livres.

O novo árbitro recuado (Seguidor) desloca-se para a posição onde o prolongamento da linha de lance livre intercepta a linha de três pontos, à esquerda do arremessador.

Uma vez feita a sinalização aos jogadores pelo árbitro avançado (Líder) indicando o número de lances livres a serem executados, o árbitro recuado (Seguidor) deve fazer o sinal indicando o número de lances livres levantando o (s) braço (s), conforme Fig. 153.

O árbitro é o responsável por:

1. Observar o arremessador.
2. Observar os jogadores alinhados no lado oposto da área restritiva (Garrafão).
3. Contar os 5 segundos.
4. Observar a trajetória da bola e a bola sobre o aro.
5. Confirmar se o lance livre foi válido.

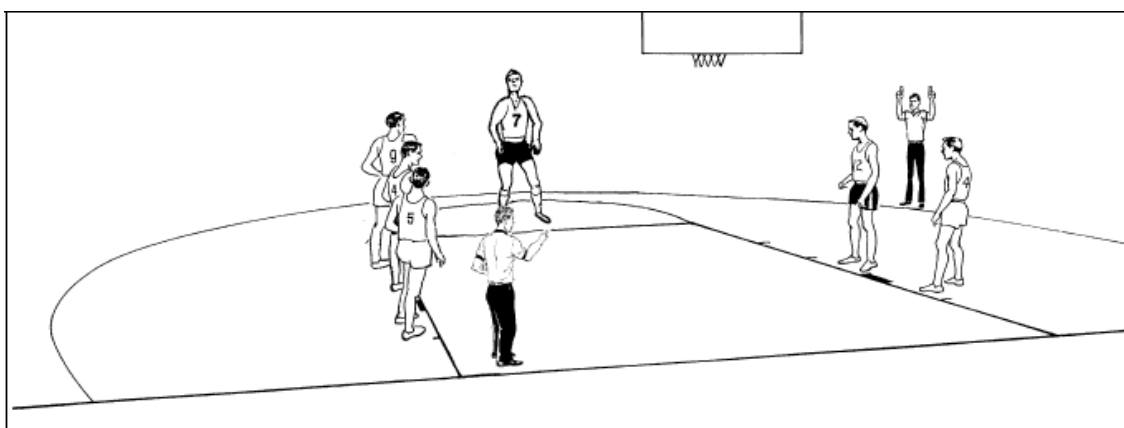


Fig. 154

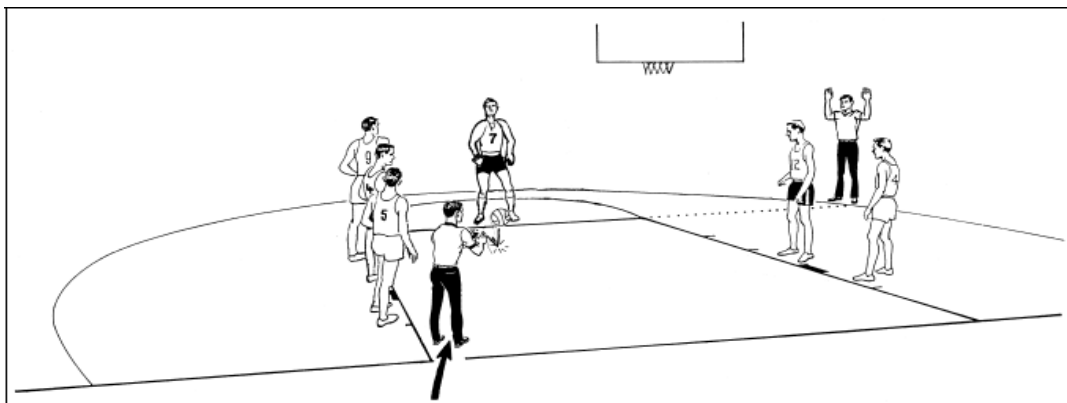


Fig. 155

8.2 Árbitro Avançado (Líder)

O árbitro avançado (Líder) posiciona-se debaixo da cesta com a bola nas mãos e administra todos os lances livres dessa posição. Depois de verificar que todos os ressaltadores estão corretamente alinhados, deve entrar na área restritiva (Garrafão) e sinalizar aos jogadores o número de lances livres a serem executados (Fig. 154).

Depois de um contato visual com os oficiais de mesa deve fazer um passe picado para o arremessador (Fig. 155). Este árbitro é responsável por recuperar a bola após cada lance livre.

Após cada lance livre, o árbitro avançado (Líder) deve tomar uma posição afastado da cesta com um pé de cada lado do prolongamento da linha limite da área restritiva (Garrafão) e fora da quadra de jogo com os braços em baixo.

Depois da bola ter saído das mãos do arremessador no último ou único lance livre, desloca-se um passo para a direita a fim de obter uma melhor visão dos ressaltos.

O árbitro avançado (Líder) é responsável por:

1. Observar os jogadores alinhados do lado oposto da área restritiva (Garrafão).
2. Olhar para possíveis contatos e violações dos ressaltadores por entrarem na área restritiva (Garrafão) para o ressalto antes de a bola deixar as mãos do arremessador.

Importante: Depois de a bola estar à disposição de um jogador para o primeiro ou

único lance livre, as substituições ou os descontos de tempo anotados não devem ser concedidos a não ser que o último lance livre seja convertido ou que o último lance livre seja precedido de reposição de bola fora de campo no prolongamento da linha central.

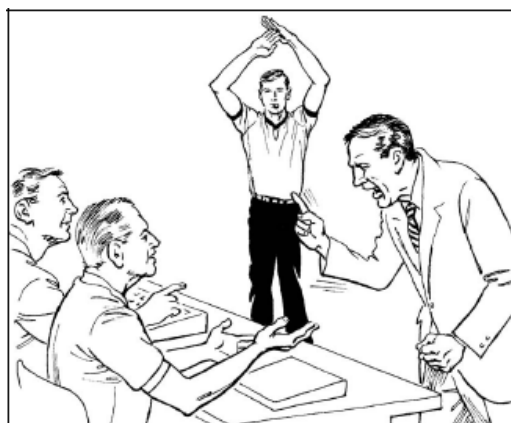


Fig. 156

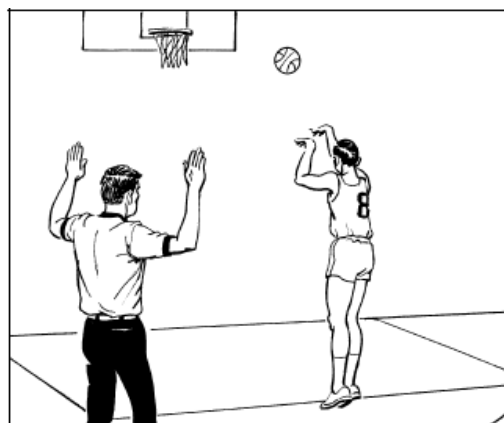


Fig. 157



Fig. 158

8.3 Lances livres sem alinhamento dos jogadores

A penalidade para faltas (Fig. 156), antidesportivas ou desqualificantes é de dois lances livres mais posse de bola para uma reposição de bola em jogo na linha de reposição na quadra de ataque no lado oposto à mesa de controle.

Visto que não há possibilidade de ressalto após execução dos dois lances livres, os jogadores não alinham ao longo da área restritiva (Garrafão) (Fig. 157).

O árbitro que não assinalou a falta técnica ao treinador é o responsável pela execução dos lances livres.

O árbitro que apitou a falta mantém-se junto à linha de reposição na quadra de ataque no lado oposto à mesa de controle, pronto para executar a reposição de bola após a execução dos dois lances livres.

Todo início de quarto, o jogador que vai repor a bola em jogo deve ter um pé de cada lado do prolongamento da linha central e está autorizado a passar a bola para um colega em qualquer lugar dentro do campo de jogo (Fig. 158).

9. TEMPOS DEBITADOS E SUBSTITUIÇÕES

Sempre que uma das equipes pede tempo debitado, o apontador (o cronometrista se uma cesta de quadra é convertida contra a equipe que pediu o tempo debitado) deve indicar aos árbitros com um sinal sonoro, logo que a bola esteja morta e o cronômetro parado ou, se um árbitro está a sinalizar uma falta, até que tenha terminado a sua comunicação com o apontador.

O árbitro mais próximo da mesa faz o sinal apropriado de tempo debitado.

Os árbitros deslocam-se para as suas respectivas posições (Fig. 160), para observar os jogadores, substitutos e treinadores, mantendo contato visual com a mesa de controle.

Decorridos 50 segundos de tempo debitado, o cronometrista dará o seu sinal e o árbitro apita para indicar que o de tempo debitado terminou chamando as equipes para que regressem de imediato a quadra de jogo.

Os jogadores não estão autorizados a regressar a quadra de jogo antes do árbitro o ordenar.

Um tempo debitado é uma ocasião para os árbitros conversarem. Qualquer troca de impressões, se faz necessária para melhor condução do jogo, deverá ser tão breve quanto possível.

Se for o último tempo debitado para uma equipe durante um quarto, o árbitro que o

concedeu deve, após ter terminado, informar o treinador de que se tratou do seu último tempo debitado.

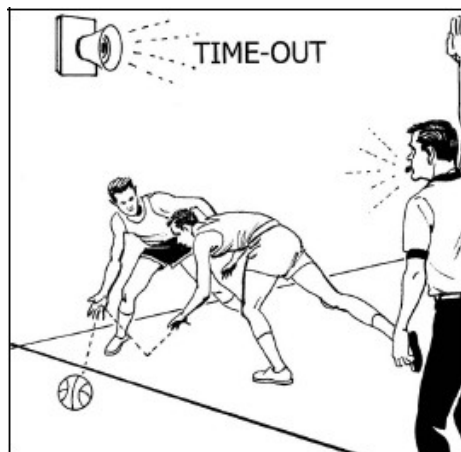


Fig. 159

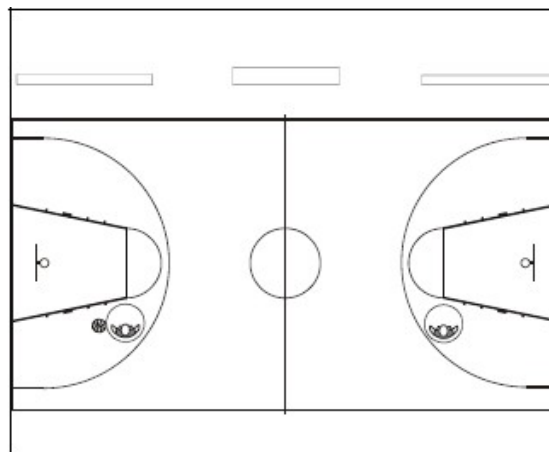


Fig. 160



Fig. 161

9.1 Administração do Tempo Debitado

A bola sai para fora do campo de jogo pela linha lateral oposta à mesa de controle e é assinalada pelo árbitro recuado (Seguidor) (Fig. 159).

O árbitro avançado (Líder) está mais perto da mesa de controle e é ele que administra o tempo debitado.

A seguir desloca-se para a esquerda e de frente para a mesa de controle, observando a mesa de controle e a equipe colocada à sua frente (Fig. 160).

O outro árbitro desloca-se para a direita observando a mesa de controle e a equipa colocada à sua frente, segurando a bola nas mãos ou colocando-a no chão (Fig. 160).

Terminado o tempo debitado os árbitros devem regressar às suas posições.

É preciso realçar mais uma vez que é essencial uma estreita colaboração entre os árbitros. Quando todos estiverem prontos, o árbitro que não irá realizar a reposição confere se todos os jogadores estão em quadra, assim faz o sinal de comunicação para que o árbitro da reposição entregue a bola ao jogador que efetua a reposição da bola em jogo.

Este árbitro faz o sinal de recomeço do tempo de jogo, logo que a bola toque um jogador dentro do campo (Fig. 161).

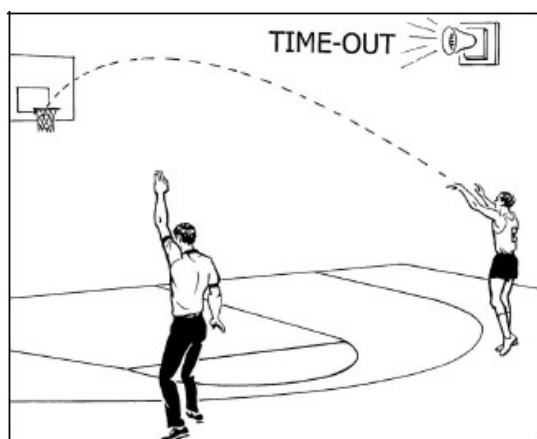


Fig. 162

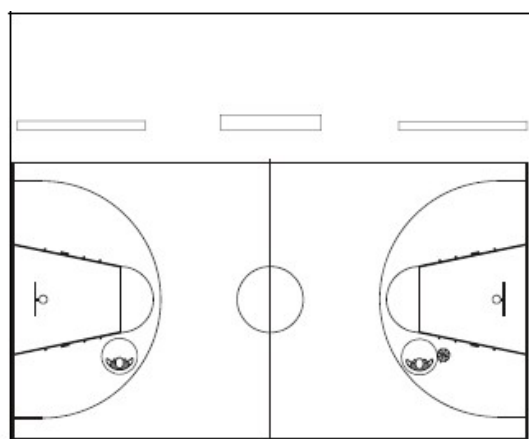


Fig. 163

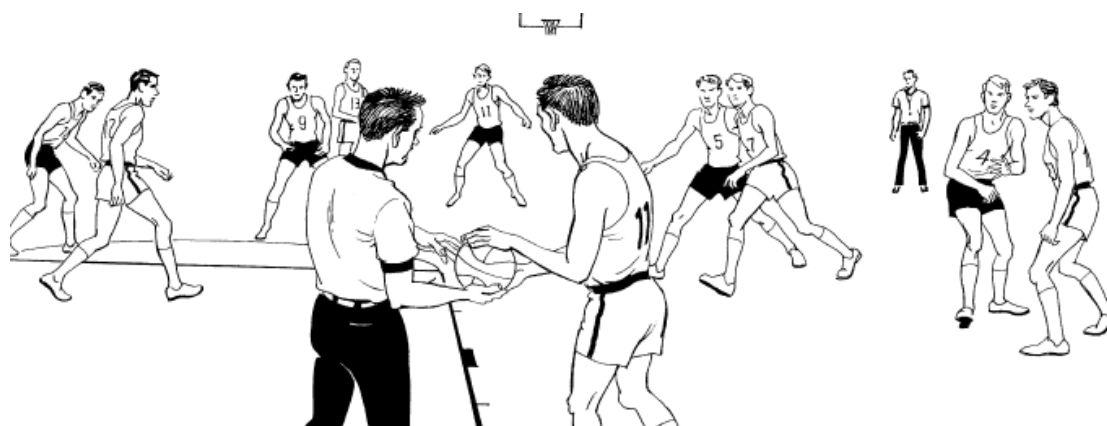


Fig. 164

9.2 Desconto de tempo debitado depois de cesta de quadra válida

Pode ser concedido um tempo debitado a um treinador se, depois de o ter pedido, o adversário obtiver uma cesta de quadra válida ou se o pedido for efetuado antes da bola estar à disposição de um jogador para reposição de bola em jogo após a cesta (Fig. 162)

O cronometrista para o cronômetro e o apontador sinaliza aos árbitros que foi pedido um tempo debitado.

O árbitro recuado (Seguidor) apita e faz o sinal convencional de tempo debitado.

A seguir o árbitro recuado (Seguidor) desloca-se para a esquerda e coloca-se de frente para a mesa de controle, observando a mesa de controle e a equipe colocada á sua frente.

O árbitro avançado (Líder) dirige-se para a direita para observar a mesa de controle e a equipe colocada á sua frente.

Quando todos os jogadores das duas equipes retomarem o seu lugar dentro da quadra, o árbitro, depois de receber o sinal do seu companheiro, o novo árbitro recuado (Seguidor) entrega a bola ao jogador que executa a reposição da bola em jogo pela linha final (Fig. 164).

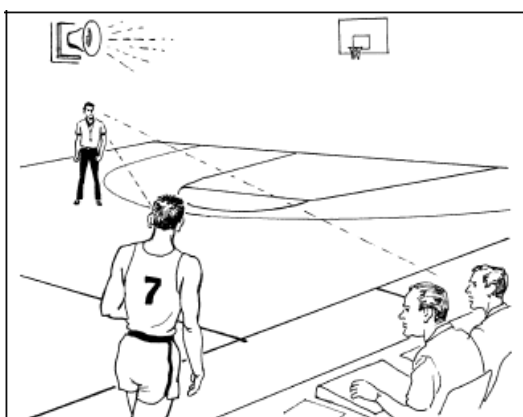


Fig. 165



Fig. 166



Fig. 167

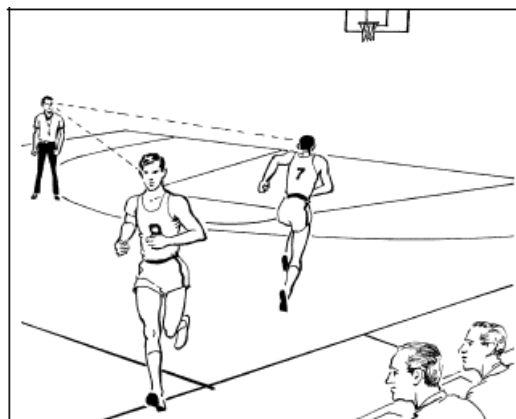


Fig. 168

9.3 Administração de substituições

Quando uma oportunidade de substituição começa o apontador sinaliza para os árbitros que uma substituição foi pedida. O árbitro mais próximo da mesa dos oficiais controla a substituição, fazendo soar o seu apito e sinalizando a substituição, indicando ao jogador para entrar em quadra (Fig.166). O simples sinal com a palma da mão é suficiente (Fig. 167) pois é importante não atrasar o jogo. O árbitro que controla a substituição não deverá assumir um “estilo policia” no controle desta situação. O responsável por ter cinco (5) jogadores em campo após a substituição é do treinador e não dos árbitros. Os jogadores que saem do jogo não têm que se apresentar ao apontador, podem ir diretamente para o banco de sua equipe (Fig. 168). Os árbitros nunca se devem esquecer de que o jogo deve ser reatado o mais rapidamente possível. O jogo deve manter a sua fluidez e, portanto:

- Em nenhuma circunstância deve haver atrasos no jogo devido a uma má e imprópria movimentação dos árbitros dentro da quadra, especialmente após uma parada do tempo de jogo e conseqüente bola morta.
- Em nenhuma circunstância deve existir uma situação em que sejam os jogadores a esperar que os árbitros ocupem as suas posições em quadra para que o jogo seja recommçado (reposições de bola em jogo ou lances livres).
- Em todas as situações em que o tempo de jogo é parado e a bola fica morta, se os árbitros necessitarem de mudar de posições, devem fazê-lo o mais rapidamente possível.

10.FIM DE JOGO

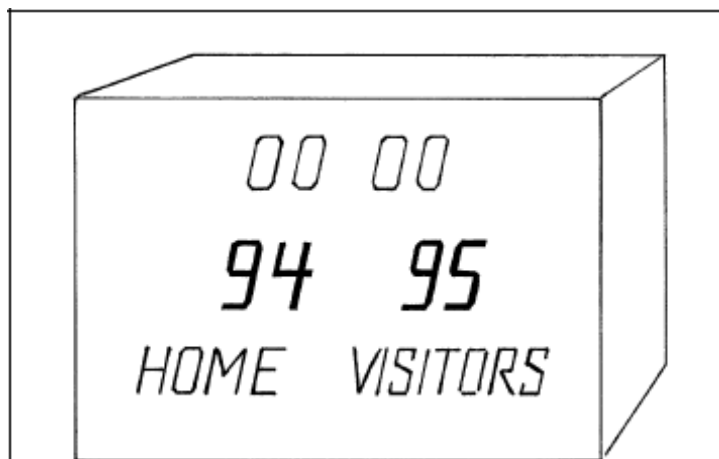


Fig. 169

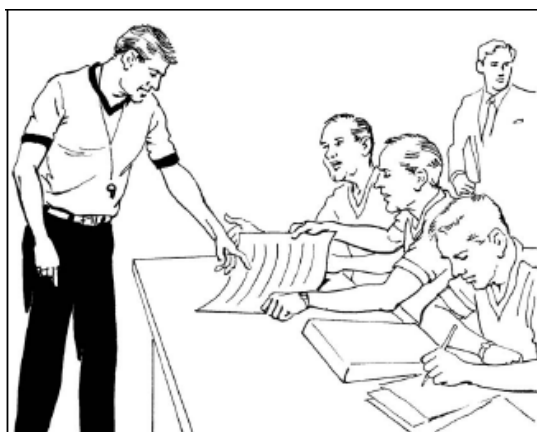


Fig. 170



Fig. 171

10.1 Verificação da súmula de jogo

Quando soar o final de tempo de jogo, os dois árbitros dirigem-se para a mesa de controle, a não ser que as circunstâncias particulares determinem de outra forma.

Depois de o apontador ter terminado a súmula de jogo, deverá verificar se o apontador auxiliar, cronometrista e operador de 24/14 segundos inscreveram os seus nomes no espaço reservado, em letras de imprensa.

Após o apontador ter também ele escrito o seu nome em letras de imprensa, a súmula de jogo deve ser entregue ao árbitro para verificação.

Uma vez verificado a sua exatidão, a súmula de jogo é então assinado pelo árbitro auxiliar (Fiscal 1) e depois pelo árbitro.

A aprovação da súmula de jogo pelos dois árbitros termina a sua incumbência no jogo.



Fig. 172

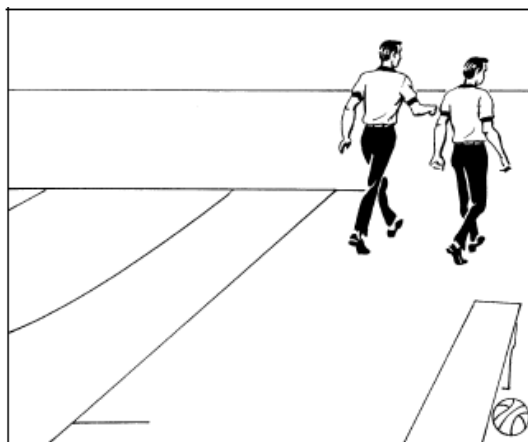


Fig. 173

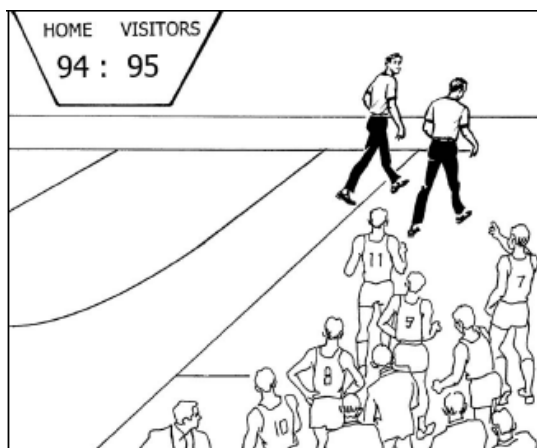


Fig. 174



Fig. 175

É costume agradecer-se aos oficiais de mesa e comissário o seu trabalho, porque eles também fazem parte da sua equipe.

A prática normal é o aperto de mão.

Os dois árbitros devem deixar a quadra de jogo juntos.

Se no final o resultado do jogo for equilibrado, é por vezes mais prudente verificar e assinar a súmula de jogo na privacidade do vestiário dos árbitros.

Em tais circunstâncias é imperioso que os dois árbitros se encontrem logo no fim do jogo, tentando, se possível, deixar a quadra de jogo juntos, recolhendo diretamente

ao vestiário.

Neste caso, será melhor evitar todas as posteriores discussões com os treinadores, jogadores e os espectadores.

Os árbitros devem permanecer em todas as ocasiões, corteses e delicados. Vocês fizeram um trabalho difícil, deram o vosso melhor juntos:

**“Eu não fui árbitro,
Tu não foste o
árbitro auxiliar,
Nós fomos uma
equipe.”**

11. REVISÃO DOS COMENTÁRIOS

UMA CONVERSA ANTES DO JOGO É ABSOLUTAMENTE NECESSÁRIA

1. Conheçam as vossas zonas de responsabilidade na quadra de jogo e evitem situações em que os dois árbitros vigiam ao mesmo tempo a bola e os jogadores à sua volta.
2. Arbitrem as ações longe da bola quando seja a vossa principal responsabilidade.
3. Com apitos simultâneos, estabeleçam um contato visual com o vosso companheiro antes de fazer o vosso sinal.
4. Lembrem-se: O que estiver mais perto da jogada ou na direção do qual segue o jogo, assume esta responsabilidade.
5. Nas bolas fora, dêem a vossa ajuda, se necessário, mas só o façam se o vosso companheiro vos pedir. Mantenham o hábito de estabelecer contato visual.
6. Tentem sempre saber onde se encontra a bola e todos os jogadores, mas também a posição do vosso companheiro.
7. Em caso de contra-ataque rápido, sobretudo quando os atacantes estão em vantagem numérica, deixem o árbitro mais próximo decidir se deve ou não apitar a falta. Evitem apitar quando estão a 10 metros ou mais da ação.
8. Só apitar uma falta se ela tiver efeito direto sobre a ação. Ignorem os contatos acidentais. Olhem para as jogadas que têm de ser apitadas.
9. Não autorizar o uso excessivo das mãos. Um simples contato não é, por si só, uma falta, mas toda a obstrução de um jogador que procura uma nova posição em movimento, é uma falta.
10. Estabeleçam os vossos critérios com consistência desde o início do jogo. O encontro torna-se mais fácil de controlar. A ação brutal ou demasiado agressiva

deve ser sempre penalizada. Os jogadores ajustam-se à maneira como permitirem que eles joguem.

11. Estejam vigilantes nas situações de ressalto. Se um jogador, de uma posição desfavorável, obtém uma vantagem, trata-se de uma falta. Um contato que é acidental e do qual não foi obtida qualquer vantagem, deve ser ignorado.
12. Mantenham-se em movimento quando a ação se aproxima de vocês e tentem manter sobre o defensor e sobre o atacante, o melhor ângulo de visão possível. Estejam sempre perto da ação quando apitarem.
13. Tenham a certeza onde está a bola quando apitarem 3 segundos e assegurem-se que contaram mesmo três segundos, depois de terem visto o jogador no interior da área restritiva (Garrafão).
14. Nunca parem um jogo para advertir um jogador ou um treinador pela sua conduta. Se, para o fazer, for necessário interromper o jogo, devem apitar uma falta técnica.
15. Não permitam aos treinadores tornarem-se o centro das atenções com a atitude teatral e queixas contínuas. Este procedimento não pode ser tolerado. Os árbitros, logo de início, devem pôr fim a essas atitudes. Não receiem de aplicar uma falta técnica quando o treinador tente intimidar-vos ou hostilizar-vos.
16. Sempre que sinalizem uma falta e o sinal das quatro faltas da equipe esteja colocado, consultem o apontador a fim de saber se esta é a quarta ou quinta falta pessoal da equipe, antes de iniciar a penalidade.
17. Façam os sinais ao apontador, lenta e claramente, especialmente quando sinalizam o número de um jogador.
18. Tentem trabalhar com o vosso companheiro em equipe. Façam tudo para colaborar com ele. Estabeleçam um contato visual antes de entregar a bola a um jogador para uma reposição de bola em jogo.
19. Cheguem sempre juntos a quadra de jogo. Tentem, sempre que possível, sair da quadra de jogos juntos.

20. Estejam sempre em movimento. Ajustem a posição quando a bola se desloca.
Vocês também são atletas.

12. CONCLUSÃO

Os árbitros estão encarregados de assegurar que o encontro se jogue no enquadramento e princípios estabelecidos pelas Regras Oficiais de Basquetebol. As decisões devem ser instantâneas.

Inevitavelmente, todas as decisões tomadas rapidamente podem, por vezes, não ser racionais e por vezes, mesmo erradas.

“Nenhum árbitro é perfeito” Nunca haverá um jogo em que o árbitro possa dizer, depois de refletir: “Estive irrepreensível”. A atividade humana exige julgamentos humanos.

O basquetebol é competitivo. É um jogo carregado de emoção onde a paixão e as fúrias podem ser muito intensas, especialmente quando o resultado está equilibrado.

Os árbitros devem manter sempre o controle do jogo. Isto significa que devem ser firmes, resolutos e inabaláveis.

Os árbitros devem ter um certo conhecimento dos jogadores e treinadores, estando alerta para o que os motiva e como atuam

Contudo, nenhum árbitro pode ter um encontro excelente sem ter uma cooperação razoável dos jogadores.

Os árbitros devem “sentir” o jogo, aperceberem-se dos alvos e objetivos dos jogadores, das manobras táticas dos treinadores, bem como uma compreensão das tensões e das pressões que eles sofrem.

Os jogadores, os treinadores e os árbitros fazem todos parte do espectáculo, não sendo membros de facções separadas.

A concentração é vital para os árbitros. O jogador tem oportunidade de reduzir a sua concentração, quando não está diretamente envolvido com a bola, enquanto que o árbitro só pode relaxar brevemente durante os tempos debitados e as substituições.

A concentração, com o aparecimento da fadiga, diminui perto do fim do jogo. Uma boa preparação física e psicológica torna-se muito importante.

Não antecipem as ações, mas preparem-se para as eventualidades mais prováveis, o que quer dizer mais simplesmente, que devem procurar, sem descanso, a melhor posição para seguir a ação.

A base da arbitragem é estar no local certo, no momento certo, no preciso momento, para tomar a decisão.

O posicionamento é o fator chave.

Há uma grande correlação entre a posição do árbitro e a exatidão das duas decisões.

A arbitragem não é uma tarefa fácil. Os jogadores são grandes, rápidos e a velocidade do jogo é elevada. É difícil controlar ou mesmo ver tudo o que se passa. Os bons árbitros tentam seguir a ação longe da bola, mas há, tal como com as outras pessoas, uma tendência para se concentrarem nas jogadas de arremessos espetaculares.

A grande virtude do árbitro é a consistência.

É importante tentar julgar a mesma ação sempre da mesma maneira, sem ter em conta o nível do jogo ou outras pressões.

Os melhores árbitros têm uma autoridade tranquila, um bom relacionamento com os jogadores e treinadores, a faculdade de manter uma presença calma e firme nas situações difíceis, um conhecimento profundo do jogo e um poder agudo de observação.

São inteligentes e com uma excelente condição física.

O basquetebol é um jogo de paixão, envolvimento e responsabilidade, que não se concebe sem uma certa sensibilidade dos árbitros por este jogo.

Quando se tornarem árbitros, nunca mais verão o jogo como um simples espectador, contudo continua a ser um jogo que deve trazer alegria a toda a gente.

Mesmo um árbitro pode sorrir!