Guia do Oficial de Mesa

João Crucho

MARCADOR **6**
I. MODO DE PREENCHER O BOLETIM DE JOGO NORMAS GERAIS 6
1.1 PELO MENOS 20 MINUTOS ANTES DA HORA MARCADA PARA O COMEÇO DO JOGO: **7**
A) O MARCADOR DEVE ESCREVER NO BOLETIM DE JOGO **7**
1.3 EQUIPA QUE APRESENTA MENOS DE 12 JOGADORES 11
1.4 EQUIPA QUE NÃO APRESENTA TREINADOR – ADJUNTO 11
1.5 ANTES DA BOLA AO AR DE INÍCIO DO JOGO 11
2. DURANTE O JOGO 15
2.1. A PROGRESSÃO DO RESULTADO 15
2.2. AS FALTAS 16
2.3 AS FALTAS DE EQUIPA 20
2.5 FIM DOS 3 PRIMEIROS PERÍODOS 27
A. EMPATE 28
II OS OUTROS DEVERES DO MARCADOR 29
1. COMUNICAÇÃO 29
2. LEVANTAR AS PLACAS DE FALTAS DE JOGADORES 29
A PARTIR DE QUANDO? 30
EM QUE MOMENTO? 30
QUEM SOLICITA OS DESCONTO DE TEMPO AO MARCADOR? 30
QUANDO E COMO O MARCADOR INTERVÉM? 30
4. PEDIR AS SUBSTITUIÇÕES DOS JOGADORES 32
QUEM PEDE A SUBSTITUIÇÃO DE UM JOGADOR? 32
QUANDO INTERVÉM O MARCADOR? 32
DISPOSIÇÕES PARTICULARES PARA AS SUBSTITUIÇÕES 33
6. SETA DE POSSE DE BOLA ALTERNADA 34
7. AS OUTRAS OBRIGAÇÕES DO MARCADOR 34
O MARCADOR AUXILIAR **35**
O CRONOMETRISTA **35**
A. OS DEVERES DO CRONOMETRISTA 35
1. INFORMAR O ARBITRO 35
2. MEDIR OS TEMPOS DE JOGO E DE PAUSA 35
3. O SINAL SONORO DO CRONOMETRISTA INDICA O FIM DO TEMPO DE JOGO 36
.B. AS OPERAÇÕES DE CRONOMETRAGEM: **36**
1. O CRONOMETRO DE JOGO DEVE SER ACCIONADO: 36
CRONOMETRISTA 37
OPERADOR DE 24 SEGUNDOS **38**
1. CARACTERISTAS DO ARARELHO DE 24 SEGUNDOS 38
2. COMO OPERAR O APARELHO DE 24 SEGUNDOS 38
3. SITUAÇÕES 39
NORMAS **40**
ANTES DO INÍCIO DO JOGO 40
RECOMENDAÇÕES PARA OS OFICIAIS DE MESA Chegada dos oficiais de mesa (tempo necessário de acordo da competição) 40
ACCIONAMENTO DO CRONÓMETRO (HORA INÍCIO DE JOGO = H) 40
AVISOS GERAIS **41**
AVISOS PARTICULARES **41**
PARA MARCADOR AUXILIAR 41
PARA O MARCADOR 42
PARA O CRONOMETRISTA 43
PARA O OPERADOR DOS 24 SEGUNDOS 43
ANEXOS **44**
A GESTÃO 46
SITUAÇÃO 46

CRONÓMETRO 46
APARELHO DE 24” 46
ACCIONAMENTO DOS APARELHOS 46
BOLA AO AR 46
ASSIM QUE A BOLA, APÓS TER ATINGIDO O SEU PONTO MAIS ALTO, SEJA LEGALMENTE TOCADA POR UM DOS SALTADORES 46
ASSIM QUE A BOLA, APÓS TER SIDO TOCADA SEJA CONTROLADA POR UM JOGADOR DE CAMPO 46
REPOSIÇÃO DA 46
ASSIM, QUE A BOLA TOCA UM JOGADOR DENTRO DE CAMPO 46
ASSIM, QUE UM JOGADOR DENTRO DE CAMPO CONTROLA UMA BOLA VIVA 46
APÓS UM LANCE LIVRE NÃO CONVERTIDO 46
ASSIM, QUE A BOLA TOCA UM JOGADOR DENTRO DE CAMPO 46
ASSIM, QUE A BOLA APÓS SER TOCADA, SEJA CONTROLADA POR UM JOGADOR DENTRO DE CAMPO 46
PARAGEM DOS APARELHOS 46
PARAGEM 46
E 46
EXTINÇÃO 46
SITUAÇÃO 47
CRONÓMETRO 47
APARELHO DE 24” 47
ACCIONAMENTO DOS APARELHOS 47
PARAGEM 47
E 47
EXTINÇÃO 47
ASSIM QUE UMA REPOSIÇÃO EM JOGO SAJA EFECTUADA PELA EQUIPA QUE TINHA ANTES O CONTROLO DA BOLA DEVIO A: 47
COMEÇO DOS 24” 47
BOLA AO AR 47
ASSIM QUE A BOLA VIVA SEJA CONTROLADO POR UM JOGADOR DENTRO DE CAMPO 47
REPOSIÇÃO DA BOLA EM JOGO DE FORA DE CAMPO 47
ASSIM QUE A BOLA ESTEJA À DISPOSIÇÃO DO JOGADOR ENCARREGUE DEA REPOSIÇÃO EM JOGO. 47
NUM LANCE LIVRE FALHADO 47
ASSIM QUE A BOLA SEJA CONTROLADA EM CAMPO APÓS O ÚLTIMO LANCE LIVRE OU ÚNICO LANCE LIVRE. 47
NUM LANCE CONVERTIDO 47
ASSIM QUE A BOLA ESTEJA À DISPOSIÇÃO DO JOGADOR ENCARREGUE DA REPOSIÇÃO EM JOGO DA LINHA DE FUNDO 47
QUESTÃO 1 49
ANTES DO JOGO 49
QUESTÃO 2 49
ANTES DO JOGO 49
QUESTÃO 3 49
ANTES DO JOGO 49
QUESTÃO 4 50
DURANTE DO JOGO 50
QUESTÃO 5 50
DURANTE O JOGO 50
QUESTÃO 6 50
DURANTE O JOGO 50
QUESTÃO 7 51

DURANTE O JOGO 51
QUESTÃO 8 51
DURANTE O JOGO 51
QUESTÃO 9 51
DURANTE O JOGO 51
QUESTÃO 10 52
DURANTE O JOGO 52
QUESTÃO 11 52
DURANTE O JOGO 52
QUESTÃO 12 52
DURANTE O JOGO 52
QUESTÃO 13 53
DURANTE O JOGO 53
QUESTÃO 14 53
DURANTE O JOGO 53
DURANTE O JOGO 53
QUESTÃO 16 54
DURANTE O JOGO 54
QUESTÃO 17 54
DURANTE O JOGO 54
QUESTÃO 18 54
DURANTE O JOGO 54
QUESTÃO 19 55
FALTA ANTI – DESPORTIVA 55
QUESTÃO 20 55
SITUAÇÕES ESPECIAIS DE ACONTECIMENTOS REAIS 56
NOTAS PARA OFICIAIS DE MESA 57
REUNIÃO PRÉVIA E INTERVALO 57
QUESTÕES NO SINGULAR 57
QUESTÕES NO PLURAL 58
TÉCNICA E SINALIZAÇÃO DOS OFICIAIS DE MESA 59
TESTE DE EQUIPAMENTOS TÉCNICOS 59
CRONOMETRISTA 59
OPERADOR DOS 24 SEGUNDOS 59
MARCADOR 60
MARCADOR AUXILIAR 60
INTERVALO DO JOGO 61
ANTES DO INÍCIO DO JOGO 63
INÍCIO DO JOGO 63
LADO CONTRÁRIO AO DA BOLA 63
ACTOS DE VIOLÊNCIA 63
INTERVALOS 63
FALTAS E LANÇAMENTOS DE CAMPO 63
FIM DO TEMPO DE JOGO E DOS 24 SEGUNDOS 63
MARCADOR ELECTRÓNICO BT 5000 HF CONSOLA PRINCIPAL 63
START / STOP 64
CLAXON 64
APARELHO DAS FALTAS 64
FUNCIONAMENTO 64
MARCADOR ELECTRÓNICO BT 5200 / 5300 64
FUNCIONAMENTO 64
NOTAS 77

INTRODUÇÃO

Está perante o novo Guia do Oficial de Mesa.

A realização deste Guia teve origem no desafio do nosso colega e amigo António Pimentel e do Conselho de Arbitragem.

O repto foi aceite, esperando com ele contribuir de uma forma abrangente todos os juízes e em particular os oficias de mesa.

Este trabalho tem por objectivo essencial uniformizar a prática dos O.M., e servir de guia para as acções de formação.

Em caso de discordância, apenas o regulamento oficial de Basquetebol deve servir de referência.

Desejamos-lhe a melhor utilização possível.

João Crucho

MARCADOR

As principais funções são: preenchimento do Boletim de Jogo e o manusear do indicador de posse alternada (seta), caso não esteja nomeado Marcador Auxiliar para o jogo.

I. MODO DE PREENCHER O BOLETIM DE JOGO NORMAS GERAIS

A. Tudo o que é inscrito no Boletim de Jogo deve ser feito em letras maiúsculas legíveis.

B. Recomenda-se que o Marcador utilize duas canetas de cores diferentes **pretas** e **azul**:

1) Durante o 1º e 3º períodos, tudo o que for escrito deverá ser a **preto**.

2) Durante o 2º e 4º períodos e sempre que haja período suplementar, tudo o que for escrito deverá ser a **azul**.

3) Tudo o que for escrito no verso da folha de marcação será da mesma cor da utilizada antes do encontro (**preto**).

NOTA:

As ocorrências surgidas durante os intervalos serão consideradas como fazendo parte do tempo de jogo que se segue.

Exemplo: uma falta cometida antes do jogo começar será considerada uma falta durante o 1º período.

Todas as linhas, suspensão do jogo, faltas dos 1º, 2º e 3º períodos, bem como todas as formalidades do fim do encontro, devem ser traçadas com a régua.

1. ANTES DO ENCONTRO

1.1 PELO MENOS 20 MINUTOS ANTES DA HORA MARCADA PARA O COMEÇO DO JOGO*:*

Cada treinador deve entregar ou mandar entregar ao Marcador a lista acompanhada das licenças dos jogadores que participam no jogo, do Treinador, Treinador – Adjunto e Acompanhantes da Equipa.

A) O MARCADOR DEVE ESCREVER NO BOLETIM DE JOGO

1) O NOME DAS EQUIPAS:

A primeira equipa, que será a equipa "A", é sempre a equipa local ou, no caso de um jogo em campo neutro, a equipa mencionada em 1º lugar no programa ou na convocatória.

2) AS REFERÊNCIAS DO ENCONTRO:

Campeonato, número de jogo, data, hora oficial, local, o nome dos Árbitros.

Para cada equipa: nome completo.

3) DADOS DOS JOGADORES E TREINADORES:

Exemplo:Reis "," J

O nº de licença.

O apelido, seguido de "," e a inicial do primeiro nome próprio.

Os números das camisolas dos jogadores devem ser inscritos por ordem crescente.

4) DADOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM:

O número da licença de cada juiz, no fim do Boletim de Jogo, na zona destinada à identificação da equipa de Arbitragem.

NOTA:

Para os jogos FIBA, o Marcador escreve apenas os três últimos algarismos do número de licença.

No caso de ausência de licenças (F.P.B. ou L.C.B.), o(s) jogador(es) deve(m) apresentar um documento de identificação (BI, Titulo de Residência, Passaporte ou Carta de Condução, junto com o comprovativo da inscrição, devidamente carimbada pela Associação Distrital.

O Marcador fornece por escrito informação pronomerizada sobre os participantes que não apresentem licença, para que o árbitro efectuo o relatório à entidade competente.

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE BASQUETEBOL

ASSOCIAÇÃO DE BASQUETEBOL DE LISBOA

PROVA V CAMPEONATO DA PROLIGA ESCALÃO SÉNIORES MASCULINOS

LARANJAS BASKETE contra CLUBE BASKETE CINZENTOS

Encontro Nº 1 | Campo PAVILHÃO ATLÂNTICO | Árbitro DELFIM SILVA

Data 12-08-2007 | Hora | Árbitro Auxiliar ANTÓNIO SILVA

Equipa A: LARANJAS

Descontos de Tempo: ① ② ③ ④

FALTAS DA EQUIPA: Período ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4 | Período ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4

Períodos Suplementares

Nº da licença	Nome do jogador	Nº do jogador	Ent. do jogador	Faltas 1	2	3	4	5
99606	COSTA, A.	4						
99608	MARTINS, J.	5						
99607	VASCONCELOS, J.	6						
99603	BAPTISTA, A.	7						
99604	TOMÁS, C.	8						
99612	PIMENTEL, A.	9						
99605	SOUSA, A.	10						
99613	VALENTE, R.	11						
		12						
99609	JORGE, P.	13						
99611	BRAVO, S.	14						
99602	FERNANDES, J.	15						
Treinador Nº 38204-MACHADO, C.								
Trein. Adj. Nº 34788-REIS, J.								

Equipa B: CINZENTOS

Descontos de Tempo: ① ② ③ ④

FALTAS DA EQUIPA: Período ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4 | Período ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4

Períodos Suplementares

Nº da licença	Nome do jogador	Nº do jogador	Ent. do jogador	Faltas 1	2	3	4	5
99503	RESENDE, A.	4						
99507	ARAUJO, C.	5						
99506	RAMOS, F.	6						
99505	REBELO, O.	7						
99504	FREITAS, J.	8						
99501	TAVARES, A.	9						
99502	ROQUE, A.	10						
99509	MACHADO, L.	11						
99511	CABRAL, V.	12						
99514	SILVA, R.	13						
99510	MARTINS, A.	14						
99512	NINA, J.	15						
Treinador Nº 25804-PAULA, V.								
Trein. Adj. Nº 40169-OLIVEIRA, J.								

MARCHA DO RESULTADO

A	B	A	B	A	B	A	B
1	1	41	41	81	81	121	121
2	2	42	42	82	82	122	122
3	3	43	43	83	83	123	123
4	4	44	44	84	84	124	124
5	5	45	45	85	85	125	125
6	6	46	46	86	86	126	126
7	7	47	47	87	87	127	127
8	8	48	48	88	88	128	128
9	9	49	49	89	89	129	129
10	10	50	50	90	90	130	130
11	11	51	51	91	91	131	131
12	12	52	52	92	92	132	132
13	13	53	53	93	93	133	133
14	14	54	54	94	94	134	134
15	15	55	55	95	95	135	135
16	16	56	56	96	96	136	136
17	17	57	57	97	97	137	137
18	18	58	58	98	98	138	138
19	19	59	59	99	99	139	139
20	20	60	60	100	100	140	140
21	21	61	61	101	101	141	141
22	22	62	62	102	102	142	142
23	23	63	63	103	103	143	143
24	24	64	64	104	104	144	144
25	25	65	65	105	105	145	145
26	26	66	66	106	106	146	146
27	27	67	67	107	107	147	147
28	28	68	68	108	108	148	148
29	29	69	69	109	109	149	149
30	30	70	70	110	110	150	150
31	31	71	71	111	111	151	151
32	32	72	72	112	112	152	152
33	33	73	73	113	113	153	153
34	34	74	74	114	114	154	154
35	35	75	75	115	115	155	155
36	36	76	76	116	116	156	156
37	37	77	77	117	117	157	157
38	38	78	78	118	118	158	158
39	39	79	79	119	119	159	159
40	40	80	80	120	120	160	160

Resultado: Período ① A ____ B ____ ② A ____ B ____
Período ③ A ____ B ____ ④ A ____ B ____
Períodos Suplementares A ____ B ____

Resultado final: Equipa A ____ Equipa B ____

Equipa vencedora: ____

Marcador Nº 52-MARINA DIAS

Cronometrista Nº 5-HENRIQUE HOWELL

Operador dos 24" Nº 27-JOSÉ EDUARDO MARQUES

Árbitro Nº ____

Árbitro Auxiliar Nº ____

Ass. Cap. (Protesto) ____

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE BASQUETEBOL

ASSOCIAÇÃO DE BASQUETEBOL DE LISBOA

PROVA V CAMPEONATO DA PROLIGA ESCALÃO SÉNIORES MASCULINOS

LARANJAS BASKETE contra CLUBE BASKETE CINZENTOS

Encontro Nº 1 | Campo PAVILHÃO ATLÂNTICO | Árbitro DELFIM SILVA

Data 12-08-2007 | Hora | Árbitro Auxiliar ANTÓNIO SILVA

Equipa A: LARANJAS

Descontos de Tempo: ① ② ③ ④

FALTAS DA EQUIPA: Período ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4 ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4

Períodos Suplementares

Nº da licença	Nome do jogador	Nº do jogador	Ent. do jogador	Faltas 1	2	3	4	5
99606	COSTA, A.	4	X					
99608	MARTINS, J. (CAP)	17	X					
99607	VASCONCELOS, J.	6						
99603	BAPTISTA, A.	19						
99604	TOMÁS, C.	8	X					
99612	PIMENTEL, A.	9						
99605	SOUSA, A.	10	X					
99613	VALENTE, R.	11						
		12						
99609	JORGE, P.	13	X					
99611	BRAVO, S.	21						
99602	FERNANDES, J.	15						
Treinador Nº 38201 - MACHADO, C.								
Trein. Adj. Nº 34788 - REIS, J.								

Equipa B: CINZENTOS

Descontos de Tempo: ① ② ③ ④

FALTAS DA EQUIPA: Período ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4 ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4

Períodos Suplementares

Nº da licença	Nome do jogador	Nº do jogador	Ent. do jogador	Faltas 1	2	3	4	5
99503	RESENDE, A. (CAP)	4	X					
99507	ARAUJO, C.	5						
99506	RAMOS, F.	6						
99505	REBELO, O.	7	X					
99504	FREITAS, J.	8						
99501	TAVARES, A.	9	X					
99502	ROQUE, A.	10						
99509	MACHADO, L.	11						
99511	CABRAL, V.	12	X					
99514	SILVA, R.	13						
99510	MARTINS, A.	14	X					
99512	NINA, J.	15						
Treinador Nº 25804 - PAULA, V.								
Trein. Adj. Nº 40169 - OLIVEIRA, J.								

MARCHA DO RESULTADO

A	B	A	B	A	B	A	B
1	1	41	41	81	81	121	121
2	2	42	42	82	82	122	122
3	3	43	43	83	83	123	123
4	4	44	44	84	84	124	124
5	5	45	45	85	85	125	125
6	6	46	46	86	86	126	126
7	7	47	47	87	87	127	127
8	8	48	48	88	88	128	128
9	9	49	49	89	89	129	129
10	10	50	50	90	90	130	130
11	11	51	51	91	91	131	131
12	12	52	52	92	92	132	132
13	13	53	53	93	93	133	133
14	14	54	54	94	94	134	134
15	15	55	55	95	95	135	135
16	16	56	56	96	96	136	136
17	17	57	57	97	97	137	137
18	18	58	58	98	98	138	138
19	19	59	59	99	99	139	139
20	20	60	60	100	100	140	140
21	21	61	61	101	101	141	141
22	22	62	62	102	102	142	142
23	23	63	63	103	103	143	143
24	24	64	64	104	104	144	144
25	25	65	65	105	105	145	145
26	26	66	66	106	106	146	146
27	27	67	67	107	107	147	147
28	28	68	68	108	108	148	148
29	29	69	69	109	109	149	149
30	30	70	70	110	110	150	150
31	31	71	71	111	111	151	151
32	32	72	72	112	112	152	152
33	33	73	73	113	113	153	153
34	34	74	74	114	114	154	154
35	35	75	75	115	115	155	155
36	36	76	76	116	116	156	156
37	37	77	77	117	117	157	157
38	38	78	78	118	118	158	158
39	39	79	79	119	119	159	159
40	40	80	80	120	120	160	160

Resultado: Período ① A ____ B ____ ② A ____ B ____
Período ③ A ____ B ____ ④ A ____ B ____
Períodos Suplementares A ____ B ____

Resultado final: Equipa A ____ Equipa B ____

Equipa vencedora: ____

Marcador Nº 52 - MARINA DIAS

Cronometrista Nº 5 - HENRIQUE HOWELL

Operador dos 24" Nº 27 - JOSÉ EDUARDO MARQUES

Árbitro Nº ____

Árbitro Auxiliar Nº ____

Ass. Cap. (Protesto) ____

1.2 PELO MENOS 10 MINUTOS ANTES DA HORA MARCADA PARA O INÍCIO DO JOGO:

1) OS TREINADORES DEVEM:

Indicar o capitão de equipa para que o marcador inscreva (CAP) a seguir ao nome do jogador indicado.

Confirmar os nomes e os números correspondentes dos jogadores.

Confirmar os nomes do Treinador e Treinador -Adjunto.

Indicar os 5 jogadores que fizerem parte do cinco inicial, marcando com um "X" na coluna de entrada do jogador.

Assinar o Boletim de Jogo ao lado do seu nome, validando deste modo o cinco inicial.

O Treinador da equipa A deve ser o primeiro a dar estas informações.

NOTA:

Em caso de LESÃO de um desses jogadores, o Marcador utiliza o corrector nas 3 folhas para proceder às eventuais rectificações.

Nesta situação a equipa adversária poderá substituir o mesmo número de jogadores.

1.3 EQUIPA QUE APRESENTA MENOS DE 12 JOGADORES

Se uma equipa apresenta menos de 12 jogadores, o Marcador traça a preto (cor usada antes do Jogo) com uma linha horizontal nos espaços não ocupados.

Esta operação deverá ser feita após o treinador assinar o Boletim de Jogo.

1.4 EQUIPA QUE NÃO APRESENTA TREINADOR – ADJUNTO

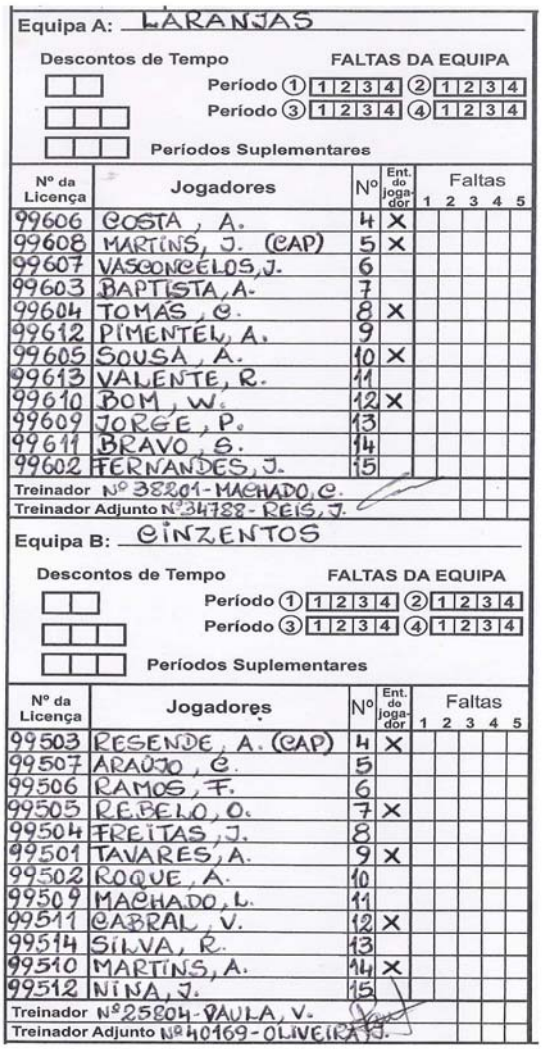
Só no fim do jogo o Marcador deve traçar com uma linha horizontal os espaços destinados às faltas.

1.5 ANTES DA BOLA AO AR DE INÍCIO DO JOGO

O Marcador verifica que os jogadores, de ambas as equipas, indicados para o cinco inicial são os que estão presentes dentro de campo.

O Marcador faz um círculo nas “X” dos Jogadores do cinco inicial de cada equipa e confirma com o gesto de OK, que tudo está em conformidade e que os outros Oficiais de Mesa estão prontos.

Se um jogador não mencionado no cinco inicial, inicia o jogo, o engano é desprezado e o jogo deve prosseguir.



Equipa A: LARANJAS

Descontos de Tempo

FALTAS DA EQUIPA

Período ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4

Período ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4

Períodos Suplementares

Nº da Licença	Jogadores	Nº	Ent. do jogador	Faltas 1	2	3	4	5
99606	COSTA, A.	4	X					
99608	MARTINS, J. (CAP)	5	X					
99607	VASCONCELOS, J.	6						
99603	BAPTISTA, A.	7						
99604	TOMAS, C.	8	X					
99612	PIMENTEL, A.	9						
99605	SOUSA, A.	10	X					
99613	VALENTE, R.	11						
99610	BOM, W.	12	X					
99609	JORGE, P.	13						
99611	BRAVO, S.	14						
99602	FERNANDES, J.	15						

Treinador Nº 38201 - MACHADO, C.

Treinador Adjunto Nº 34788 - REIS, J.

Equipa B: CINZENTOS

Descontos de Tempo

FALTAS DA EQUIPA

Período ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4

Período ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4

Períodos Suplementares

Nº da Licença	Jogadores	Nº	Ent. do jogador	Faltas 1	2	3	4	5
99503	RESENDE, A. (CAP)	4	X					
99507	ARAÚJO, C.	5						
99506	RAMOS, F.	6						
99505	REBELO, O.	7	X					
99504	FREITAS, J.	8						
99501	TAVARES, A.	9	X					
99502	ROQUE, A.	10						
99509	MACHADO, L.	11						
99511	CABRAL, V.	12	X					
99514	SILVA, R.	13						
99510	MARTINS, A.	14	X					
99512	NINA, J.	15						

Treinador Nº 25804 - PAULA, V.

Treinador Adjunto Nº 40169 - OLIVEIRA, J.

10 minutos antes da hora marcada para o início do jogo, os treinadores dão o cinco que vai iniciar o jogo colocando uma cruz á frente do número do jogador

Equipa A: LARANJAS

Descontos de Tempo — FALTAS DA EQUIPA

Período ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4

Período ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4

Períodos Suplementares

Nº da Licença	Jogadores	Nº	Ent. do jogador	Faltas 1	2	3	4	5
99606	COSTA, A.	4	X					
99608	MARTINS, J. (CAP)	5	X					
99607	VASCONCELOS, J.	6						
99603	BAPTISTA, A.	7						
99604	TOMÁS, C.	8	X					
99612	PIMENTEL, A.	9						
99605	SOUSA, A.	10	X					
99613	VALENTE, R.	11						
99610	BOM, W.	12	X					
99609	JORGE, P.	13						
99611	BRAVO, S.	14						
99602	FERNANDES, J.	15						

Treinador Nº 38201 - MACHADO, C.

Treinador Adjunto Nº 34788 - REIS, J.

Equipa B: CINZENTOS

Descontos de Tempo — FALTAS DA EQUIPA

Período ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4

Período ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4

Períodos Suplementares

Nº da Licença	Jogadores	Nº	Ent. do jogador	Faltas 1	2	3	4	5
99503	RESENDE, A. (CAP)	4	X					
99507	ARAÚJO, C.	5						
99506	RAMOS, F.	6						
99505	REBELO, O.	7	X					
99504	FREITAS, J.	8						
99501	TAVARES, A.	9	X					
99502	ROQUE, A.	10						
99509	MACHADO, L.	11						
99511	CABRAL, V.	12	X					
99514	SILVA, R.	13						
99510	MARTINS, A.	14	X					
99512	NINA, J.	15						

Treinador Nº 25804 - PAULA, V.

Treinador Adjunto Nº 40169 - OLIVEIRA, J.

Antes de a bola ser lançada ao ar para início do jogo, Marcador confirma os cincos iniciais, colocando um circulo à volta da cruz feita pelo treinador em devido tempo

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE BASQUETEBOL

ASSOCIAÇÃO DE BASQUETEBOL DE LISBOA

PROVA V CAMPEONATO DA PROLIGA ESCALÃO SÉNIORES MASCULINOS

Equipa A LARANJAS BASKETE Equipa B CLUBE BASKETE CINZENTOS

FIBA EUROPE — We Are Basketball

Jogo Nº 1 | Campo PAVILHÃO ATLÂNTICO | Árbitro DELFIM SILVA

Data 12-08-2007 Hora 20H30M. | Árbitro Auxiliar 1 ANTÓNIO SILVA | Árbitro Auxiliar 2 MANUEL AUGUSTO

Equipa A: LARANJAS

Descontos de Tempo

FALTAS DA EQUIPA

Período ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4

Período ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4

Períodos Suplementares

Nº da Licença	Jogadores	Nº	Ent. do jogador	Faltas 1	2	3	4	5
99606	COSTA, A.	4	X					
99608	MARTINS, J. (CAP)	5	X					
99607	VASCONCELOS, J.	6						
99603	BAPTISTA, A.	7						
99604	TOMÁS, C.	8	X					
99612	PIMENTEL, A.	9						
99605	SOUSA, A.	10	X					
99613	VALENTE, R.	11						
99610	BOM, W.	12	X					
99609	JORGE, P.	13						
99611	BRAVO, S.	14						
99602	FERNANDES, J.	15						

Treinador Nº 38201 - MACHADO, C.

Treinador Adjunto Nº 34788 - REIS, J.

Equipa B: CINZENTOS

Descontos de Tempo

FALTAS DA EQUIPA

Período ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4

Período ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4

Períodos Suplementares

Nº da Licença	Jogadores	Nº	Ent. do jogador	Faltas 1	2	3	4	5
99503	RESENDE, A. (CAP)	4	X					
99507	ARAÚJO, C.	5						
99506	RAMOS, F.	6						
99505	REBELO, O.	7	X					
99504	FREITAS, J.	8						
99501	TAVARES, A.	9	X					
99502	ROQUE, A.	10						
99509	MACHADO, L.	11						
99511	CABRAL, V.	12	X					
99514	SILVA, R.	13						
99510	MARTINS, A.	14	X					
99512	NINA, J.	15						

Treinador Nº 25804 - PAULA, V.

Treinador Adjunto Nº 40169 - OLIVEIRA, J.

Marcador Nº 52 - MARINA DIAS

Marcador Auxiliar Nº 33 - ISABEL MAIA

Cronometrista Nº 5 - HENRIQUE HOWELL

Operador dos 24" Nº 27 - JOSÉ EDUARDO MARQUES

Árbitro Nº

Árbitro Auxiliar 1 Nº Árbitro Auxiliar 2 Nº

Assinatura do Capitão em caso de protesto

MARCHA DO RESULTADO

A	B	A	B	A	B	A	B
1	1	41	41	81	81	121	121
2	2	42	42	82	82	122	122
3	3	43	43	83	83	123	123
4	4	44	44	84	84	124	124
5	5	45	45	85	85	125	125
6	6	46	46	86	86	126	126
7	7	47	47	87	87	127	127
8	8	48	48	88	88	128	128
9	9	49	49	89	89	129	129
10	10	50	50	90	90	130	130
11	11	51	51	91	91	131	131
12	12	52	52	92	92	132	132
13	13	53	53	93	93	133	133
14	14	54	54	94	94	134	134
15	15	55	55	95	95	135	135
16	16	56	56	96	96	136	136
17	17	57	57	97	97	137	137
18	18	58	58	98	98	138	138
19	19	59	59	99	99	139	139
20	20	60	60	100	100	140	140
21	21	61	61	101	101	141	141
22	22	62	62	102	102	142	142
23	23	63	63	103	103	143	143
24	24	64	64	104	104	144	144
25	25	65	65	105	105	145	145
26	26	66	66	106	106	146	146
27	27	67	67	107	107	147	147
28	28	68	68	108	108	148	148
29	29	69	69	109	109	149	149
30	30	70	70	110	110	150	150
31	31	71	71	111	111	151	151
32	32	72	72	112	112	152	152
33	33	73	73	113	113	153	153
34	34	74	74	114	114	154	154
35	35	75	75	115	115	155	155
36	36	76	76	116	116	156	156
37	37	77	77	117	117	157	157
38	38	78	78	118	118	158	158
39	39	79	79	119	119	159	159
40	40	80	80	120	120	160	160

Resultado

Período ① A ____ B ____

Período ② A ____ B ____

Período ③ A ____ B ____

Período ④ A ____ B ____

Períodos Suplementares A ____ B ____

Resultado final: Equipa A ____ Equipa B ____

Equipa vencedora: ____

2. DURANTE O JOGO

2.1. A PROGRESSÃO DO RESULTADO

A. O Marcador deve ir mantendo a contagem cronológica progressiva dos pontos marcados por cada equipa.

B. Há 4 colunas no Boletim de Jogo destinadas à contagem progressiva do resultado (de 1 a160).

C. Cada coluna está dividida em 4 mais pequenas.

(1) As 2 colunas da esquerda estão reservadas para a equipa "A" e as colunas da direita para a equipa "B".

MARCHA DO RESULTADO							
A	**B**	**A**	**B**	**A**	**B**	**A**	**B**
1	1	41	41	81	81	121	121
2	2	42	42	82	82	122	122
3	3	43	43	83	83	123	123
4	4	44	44	84	84	124	124
5	5	45	45	85	85	125	125
6	6	46	46	86	86	126	126
7	7	47	47	87	87	127	127
8	8	48	48	88	88	128	128
9	9	49	49	89	89	129	129

(2) Nos espaços centrais, existe a progressão do resultado para cada equipa o Marcador deve primeiro traçar uma linha diagonal – **"/ "** – para cada cesto válido obtido e um circulo fechado **"●"** para um lance livre convertido.

(3) No espaço livre à esquerda (Equipa "A") ou à direita (Equipa "B"), o Marcador deve inscrever o número do jogador que obteve o cesto ou que converteu o lance livre.

NOTA:

O Marcador não deve omitir qualquer erro no seu registo.

D. As instruções complementares seguintes devem ser seguidas pelo Marcador:

(1) Um cesto de campo de 3 pontos obtido por um jogador deverá ser registado traçando um círculo à volta do número do jogador.

(2) Um cesto de campo obtido acidentalmente por um jogador, no cesto da sua Equipa, deverá ser registado como se tivesse sido obtido pelo Capitão da equipa adversária.

(3) O (s) ponto(s) atribuído(s) a uma equipa, por violação, por interferência no lançamento ou por intervenção sobre a bola, será (ão) registado(s) como tendo sido obtidos pelo jogador que executou o lançamento.

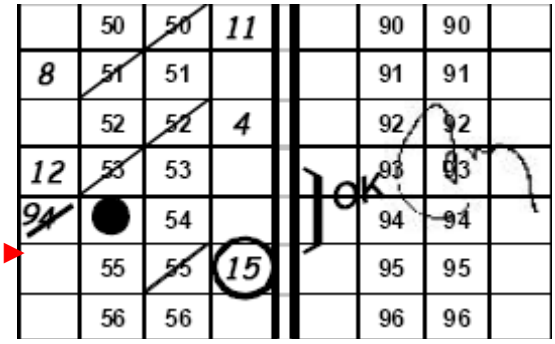
(4) No fim de cada período, o Marcador deve traçar um círculo "O" à volta do último número dos pontos obtidos por cada equipa e traçar uma linha horizontal grossa por baixo desses pontos e também sob os números dos jogadores que obtiveram esses últimos pontos.

(5) No final do jogo, o Marcador deve traçar 2 linhas horizontais grossas sob o número final dos pontos de cada equipa e dos números dos jogadores que obtiveram os últimos pontos. Deve, ainda, traçar uma linha diagonal (sentido superior esquerdo – inferior direito) até ao fim da coluna para inutilizar os restantes números (contagem progressiva) de cada equipa.

(6) Sempre que possível, o Marcador deve controlar o resultado com o quadro de marcação electrónica, se houver desacordo, o quadro de marcação electrónica deve ser rectificado.

E. ***CORRECÇÃO DE ERRO***.

Quando existe um erro que se pode rectificar ou se os pontos foram mal contabilizados, o Árbitro vai proceder, no boletim de jogo, à correcção com caneta de cor diferente. No final do jogo, o Árbitro validará a rectificação efectuada assinando no espaço da marca corrente que ficou livre, depois de ter anotado a menção "OK" ao nível da rectificação.



Um erro não pode ser rectificado depois do Arbitro assinalar o Boletim de Jogo.

2.2. AS FALTAS

A. As faltas dos jogadores podem ser pessoais, anti-desportivas, desqualificantes ou técnicas e devem ser inscritas ao jogador a quem foi assinalada a falta.

B. As faltas do Treinador, Treinadores-Adjuntos, substitutos e acompanhantes da equipa são técnicas ou desqualificantes e devem ser inscritas ao Treinador.

No caso de uma falta desqualificante a um substituto, no espaço das faltas ao treinador deve ser averbado B2 e ao jogador D.

No caso de uma falta desqualificante a um acompanhante, no espaço das faltas ao treinador deve ser averbado B2.

C. Todas as faltas dos jogadores, atribuídas antes do jogo e durante os intervalos serão contabilizadas nas faltas de equipa no período seguinte.

D. Todas as faltas técnicas ao Treinador, Treinador-Adjunto, e acompanhantes não serão contabilizadas nas faltas da equipa.

E. A inscrição no Boletim de Jogo de todas as faltas deve ser feita como segue:

1-Uma falta pessoal será indicada com um "**P**".

2- Uma falta anti desportiva será indicada com um "**U**".

3- Uma falta técnica será indicada com um "**T**".

4- Uma falta desqualificante será indicada com um "**D**".

5- As faltas técnicas do Treinador:

- ✓ Falta técnica por atitude pessoal anti desportiva do Treinador será indicada escrevendo um "**C**".
- ✓ Falta técnica atribuída a um Treinador por outra razão será indicada escrevendo um "**B**".

NOTA:

Ao jogador que é averbada uma segunda falta anti-desportiva durante o encontro, deve ser desqualificado. Deve dirigir-se para o balneário da sua equipa, ou se preferir, sair das instalações desportivas. Um ou vários "D" serão inscritos ao lado da 2ª falta anti – desportiva. Se a 2ª falta anti – desportiva é a 5º falta do jogador um "D" será inscrito ao lado da mesma.

Um Treinador desqualificado durante o jogo deve ir para o balneário da sua equipa, ou, se preferir sair das instalações desportivas, quando:

- ✓ Lhe é averbada falta desqualificante "D" a titulo pessoal.
- ✓ Lhe são averbadas 2 faltas técnicas por comportamento anti – desportivo "C".
- ✓ Lhe são averbadas 3 faltas técnicas (C.B.B, C.B.C.,B.B.B., B.B.C.,B.C.B) acumuladas por comportamento anti-desportivo da parte do treinador – adjunto, de um substituto ou de qualquer acompanhante sentado no banco da equipa.

Quando uma falta técnica do Treinador é marcada e há contestação posterior, recomenda-se ao Marcador que peça ao Árbitro para precisar a natureza da falta ("B" ou "C").

(6) Toda a falta (pessoal, anti desportiva, técnica ou desqualificante) que dê origem a vários lances livres, deve ser indicada somando o número de lances correspondentes (1,2 ou 3 em índice) ao lado da letra: P, U,T,D,C ou B.(ex.: P_1– U_2).

(7) Todas as faltas contra as 2 equipas implicando penalidades idênticas e canceláveis, devem ser indicadas acrescentando um pequeno C (cancelamento) ao lado das letras: P,U,T,D,C, ou B (Ex: Pc ou Uc).

(8) Se um jogador que cometeu 5 faltas e permanecer no terreno, comete uma nova falta (6ª falta), esta será inscrita no local de falta do jogador e contará como falta de equipa. O Marcador anotará esta 6ª falta em seguimento das 5 primeiras faltas.

3800021	VALENTE, R.	11	X	P	U_2	P	T_2	P_2	P_2	6ª falta

(9) Se um jogador que cometeu 5 faltas, permanece ou regressa, (sem responsabilidade os oficiais de jogo será é averbada uma falta técnica "B" ao seu Treinador.

3820001	Treinador – Machado, C	B_2		

F. Faltas em situação de violência:

Se 1 ou 2 jogadores suplentes são desqualificados por terem saído do banco de equipa por causa do conflito, um "F" será anotado em cada uma das restantes casas de faltas.

3750171	PIMENTEL, A	8	X	P_2	P	F	F	F

Se o jogador já cometeu 5 faltas (excluído do jogo) um "F" será inscrito a seguir às 5 primeiras faltas.

P_2	3750171	FREITAS, J.	8	X	P_2	P	P	P	P	F

Se o Treinador é pessoalmente desqualificado nesta situação de violência

3820001	Treinador – MACHADO, C	D_2	F	F

Se o Treinador -Adjunto é desqualificado nesta situação de violência.

3820001	Treinador – MACHADO, C	B_2		
3470088	Treinador – Adjunto – REIS, J	F	F	F

Em todos os casos de faltas desqualificantes, numa situação de violência, uma falta técnica B2 será inscrita por conta do Treinador, a menos que ele próprio tenha uma falta D2.

3820001	Treinador – MACHADO, C	B_2		

G. Faltas Desqualificantes de Treinadores ou Substitutos fora da situação de conflito.

3790257	JORGE, P		7	X	P	D			

Desqualificante de substituto desqualificante de um jogador depois da 5ª falta

3790257	SALDANHA,M.	7	X	P	P_1	P_2	P_1	P	D

3820001	Treinador – Machado, C	B_2		

Desqualificante de Treinador – Adjunto

3470088	Treinador – Adjunto – Reis, J	D		

Desqualificante de Treinador.

3820001	Treinador – Machado, C	D_2		

NOTA:

As faltas desqualificantes averbadas a um Treinador, Treinador – Adjunto, Suplente ou Acompanhante em situação de conflito **NÃO CONTAM COMO FALTAS DE EQUIPA.**

No final de cada um dos 3 primeiros períodos, o Marcador deve traçar uma linha grossa entre as casas de faltas que foram utilizadas e as que não o foram. No fim do jogo, o Marcador deve traçar uma linha horizontal grossa nas casas que não fora utilizadas.

2.3 AS FALTAS DE EQUIPA

A. Cada vez que um jogador comete uma falta pessoal, técnica, ou, anti desportiva, desqualificante o Marcador deve inscreve-la à equipa do jogador que comete a falta.

B. O Marcador deve utilizar as casas previstas para este efeito no Boletim de Jogo imediatamente por baixo do nome da equipa e por cima dos nomes dos jogadores. Quatro blocos de 4 casas estão previstos para cada um dos 4 períodos.

Faltas de Equipa

①	1	2	3	4	②	1	2	3	4
③	1	2	3	4	④	1	2	3	4

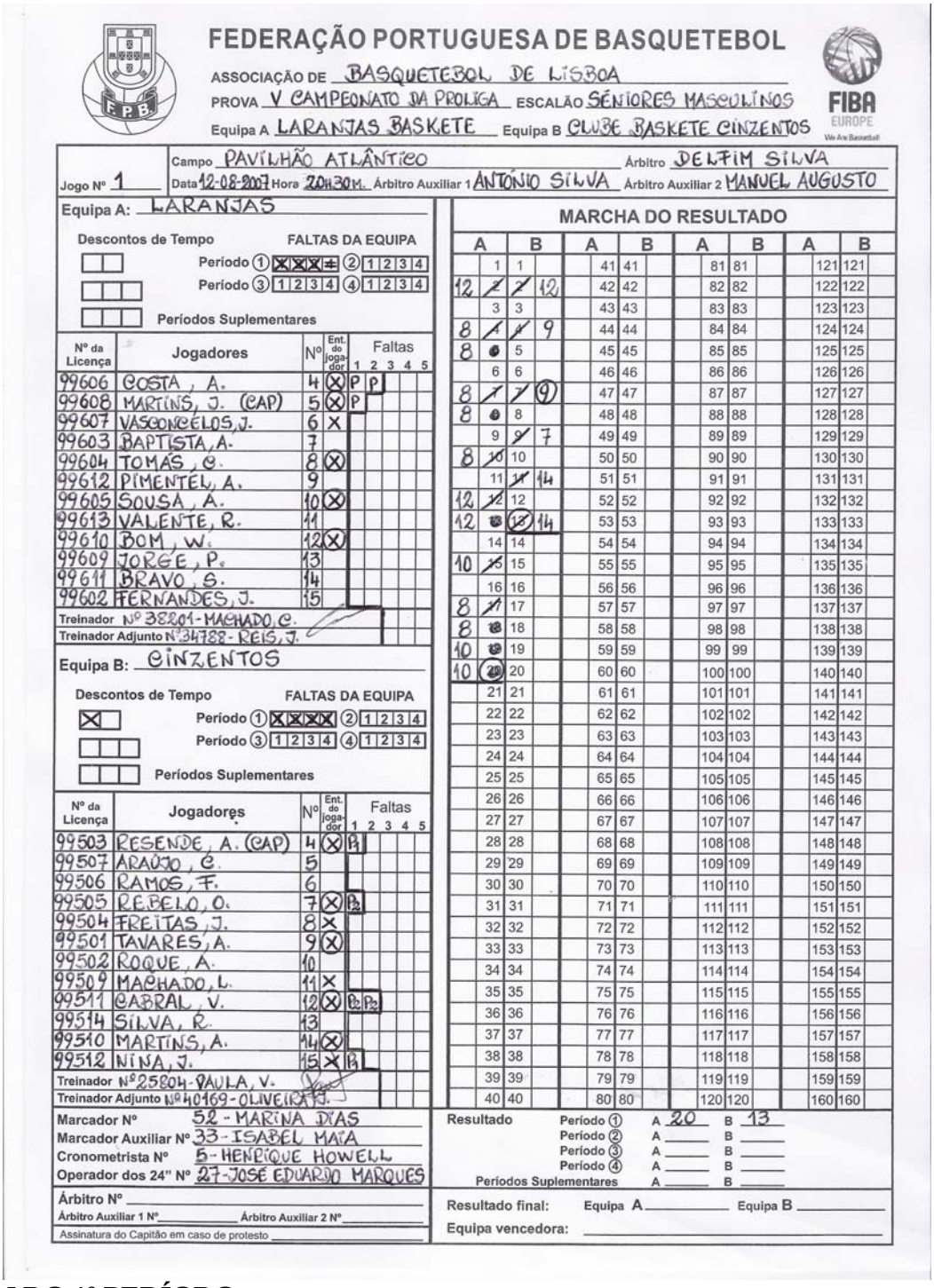
C. Marcador deve inscrever um **X** maiúsculo nas casas de 1 a 4 à medida que os jogadores desta equipa cometem faltas.

Faltas de Equipa

①	X	X	3	4	②	X	X	X	4
③	X	X	X	X					

D. No final de cada período de jogo e no final do jogo, o Marcador deve traçar duas linhas horizontais paralelas no interior das casas das faltas de equipa não utilizadas.

④	X	X	3	4



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE BASQUETEBOL

ASSOCIAÇÃO DE BASQUETEBOL DE LISBOA
PROVA V CAMPEONATO DA PROLIGA ESCALÃO SÉNIORES MASCULINOS
Equipa A LARANJAS BASKETE Equipa B CLUBE BASKETE CINZENTOS

Jogo Nº 1 Campo PAVILHÃO ATLÂNTICO Árbitro DELFIM SILVA
Data 12-08-2007 Hora 20h30m. Árbitro Auxiliar 1 ANTÓNIO SILVA Árbitro Auxiliar 2 MANUEL AUGUSTO

Equipa A: LARANJAS

Descontos de Tempo — FALTAS DA EQUIPA
Período ① X X X ± ② 1 2 3 4
Período ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4
Períodos Suplementares

Nº da Licença	Jogadores	Nº	Ent. do jogador	Faltas 1	2	3	4	5
99606	COSTA, A.	4	X	P	P			
99608	MARTINS, J. (CAP)	5	X	P				
99607	VASCONCELOS, J.	6	X					
99603	BAPTISTA, A.	7						
99604	TOMÁS, C.	8	X					
99612	PIMENTEL, A.	9						
99605	SOUSA, A.	10	X					
99613	VALENTE, R.	11						
99610	BOM, W.	12	X					
99609	JORGE, P.	13						
99611	BRAVO, S.	14						
99602	FERNANDES, J.	15						

Treinador Nº 38201 - MACHADO, C.
Treinador Adjunto Nº 34788 - REIS, J.

Equipa B: CINZENTOS

Descontos de Tempo — FALTAS DA EQUIPA
Período ① X X X X ② 1 2 3 4
Período ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4
Períodos Suplementares

Nº da Licença	Jogadores	Nº	Ent. do jogador	Faltas 1	2	3	4	5
99503	RESENDE, A. (CAP)	4	X	P1				
99507	ARAÚJO, C.	5						
99506	RAMOS, F.	6						
99505	REBELO, O.	7	X	P2				
99504	FREITAS, J.	8	X					
99501	TAVARES, A.	9	X					
99502	ROQUE, A.	10						
99509	MACHADO, L.	11	X					
99511	CABRAL, V.	12	X	P1	P2			
99514	SILVA, R.	13						
99510	MARTINS, A.	14	X					
99512	NINA, J.	15	X	P1				

Treinador Nº 25804 - PAULA, V.
Treinador Adjunto Nº 40169 - OLIVEIRA, J.

Marcador Nº 52 - MARINA DIAS
Marcador Auxiliar Nº 33 - ISABEL MAIA
Cronometrista Nº 5 - HENRIQUE HOWELL
Operador dos 24" Nº 27 - JOSÉ EDUARDO MARQUES

Árbitro Nº
Árbitro Auxiliar 1 Nº Árbitro Auxiliar 2 Nº
Assinatura do Capitão em caso de protesto

MARCHA DO RESULTADO

A		B		A		B		A		B		A		B	
	1	1			41	41			81	81			121	121	
12	2	2	12		42	42			82	82			122	122	
	3	3			43	43			83	83			123	123	
8	4	4	9		44	44			84	84			124	124	
8	5	5			45	45			85	85			125	125	
	6	6			46	46			86	86			126	126	
8	7	7	9		47	47			87	87			127	127	
8	8	8			48	48			88	88			128	128	
	9	9	7		49	49			89	89			129	129	
8	10	10			50	50			90	90			130	130	
	11	11	14		51	51			91	91			131	131	
12	12	12			52	52			92	92			132	132	
12	13	13	14		53	53			93	93			133	133	
	14	14			54	54			94	94			134	134	
10	15	15			55	55			95	95			135	135	
	16	16			56	56			96	96			136	136	
8	17	17			57	57			97	97			137	137	
8	18	18			58	58			98	98			138	138	
10	19	19			59	59			99	99			139	139	
10	20	20			60	60			100	100			140	140	
	21	21			61	61			101	101			141	141	
	22	22			62	62			102	102			142	142	
	23	23			63	63			103	103			143	143	
	24	24			64	64			104	104			144	144	
	25	25			65	65			105	105			145	145	
	26	26			66	66			106	106			146	146	
	27	27			67	67			107	107			147	147	
	28	28			68	68			108	108			148	148	
	29	29			69	69			109	109			149	149	
	30	30			70	70			110	110			150	150	
	31	31			71	71			111	111			151	151	
	32	32			72	72			112	112			152	152	
	33	33			73	73			113	113			153	153	
	34	34			74	74			114	114			154	154	
	35	35			75	75			115	115			155	155	
	36	36			76	76			116	116			156	156	
	37	37			77	77			117	117			157	157	
	38	38			78	78			118	118			158	158	
	39	39			79	79			119	119			159	159	
	40	40			80	80			120	120			160	160	

Resultado
Período ① A 20 B 13
Período ② A B
Período ③ A B
Período ④ A B
Períodos Suplementares A B

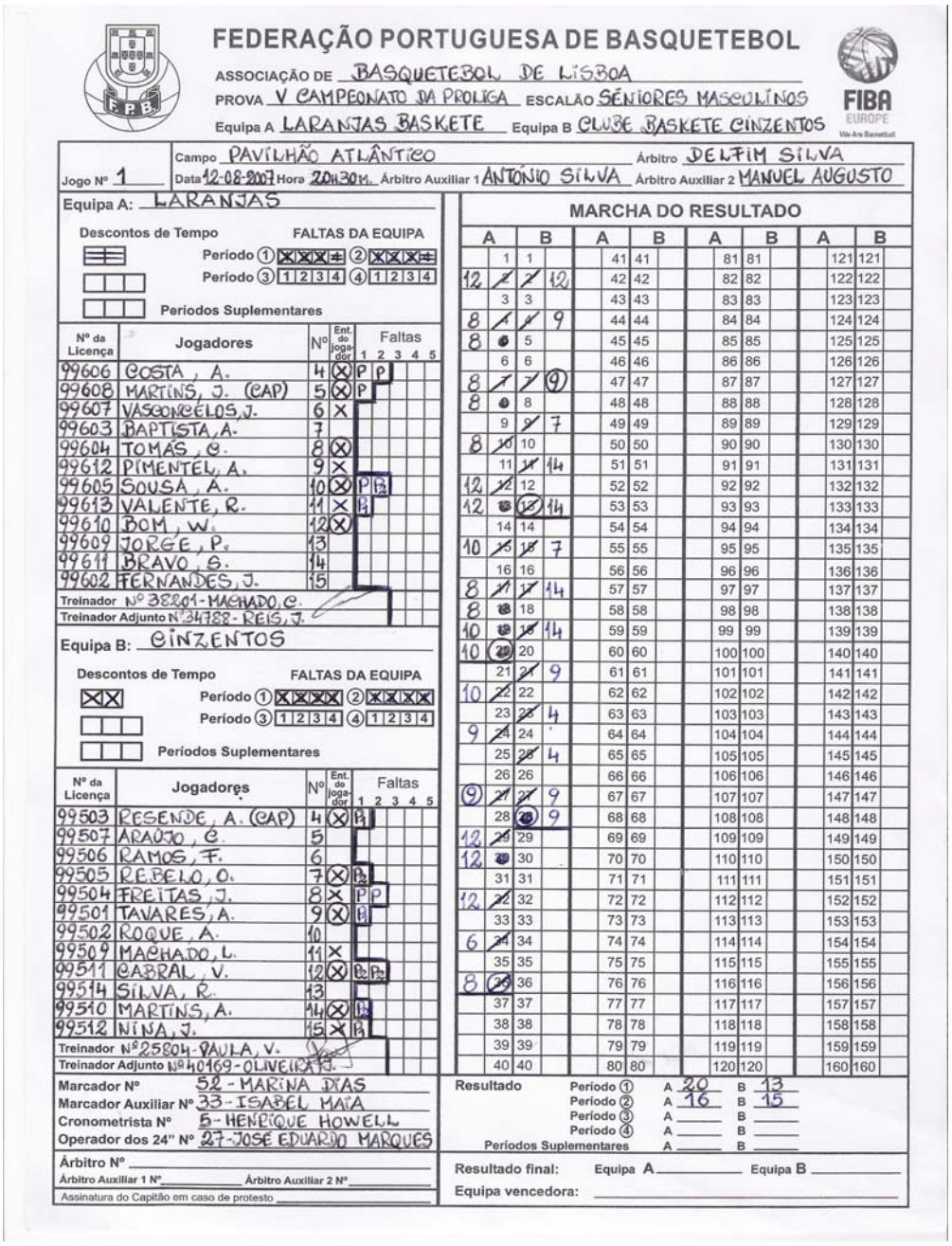
Resultado final: Equipa A Equipa B
Equipa vencedora:

FIM DO 1º PERÍODO

1. Fechar com um circulo os últimos pontos obtidos por cada uma das equipas.

2. Trancar com uma régua, uma linha horizontal que passe por baixo do número do jogador e últimos pontos.

3. Reportar no fundo do boletim de jogo o resultado obtido por cada uma das equipas.



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE BASQUETEBOL

ASSOCIAÇÃO DE BASQUETEBOL DE LISBOA
PROVA V CAMPEONATO DA PROLIGA ESCALÃO SÉNIORES MASCULINOS
Equipa A LARANJAS BASKETE Equipa B CLUBE BASKETE CINZENTOS

Jogo Nº 1 | Campo PAVILHÃO ATLÂNTICO | Árbitro DELFIM SILVA
Data 12-08-2007 Hora 20H30M. | Árbitro Auxiliar 1 ANTÓNIO SILVA | Árbitro Auxiliar 2 MANUEL AUGUSTO

Equipa A: LARANJAS

Descontos de Tempo — FALTAS DA EQUIPA
Período ① ② Período ③ ④
Períodos Suplementares

Nº da Licença	Jogadores	Nº	Ent. do jogador	Faltas 1	2	3	4	5
99606	COSTA, A.	4	X	P	P			
99608	MARTINS, J. (CAP)	5	X	P				
99607	VASCONCELOS, J.	6	X					
99603	BAPTISTA, A.	7						
99604	TOMAS, C.	8	X					
99612	PIMENTEL, A.	9	X					
99605	SOUSA, A.	10	X	P	P2			
99613	VALENTE, R.	11	X	B				
99610	BOM, W.	12	X					
99609	JORGE, P.	13						
99611	BRAVO, S.	14						
99602	FERNANDES, J.	15						

Treinador Nº 38201-MACHADO, C.
Treinador Adjunto Nº 34788-REIS, J.

Equipa B: CINZENTOS

Descontos de Tempo — FALTAS DA EQUIPA
Período ① ② Período ③ ④
Períodos Suplementares

Nº da Licença	Jogadores	Nº	Ent. do jogador	Faltas 1	2	3	4	5
99503	RESENDE, A. (CAP)	4	X	B				
99507	ARAÚJO, C.	5						
99506	RAMOS, F.	6						
99505	R.E.BELO, O.	7	X	B2				
99504	FREITAS, J.	8	X	P	P			
99501	TAVARES, A.	9	X	B				
99502	ROQUE, A.	10						
99509	MACHADO, L.	11	X					
99511	CABRAL, V.	12	X	B2	P2			
99514	SILVA, R.	13						
99510	MARTINS, A.	14	X	B2				
99512	NINA, J.	15	X	B				

Treinador Nº 25804-PAULA, V.
Treinador Adjunto Nº 40169-OLIVEIRA, J.

Marcador Nº 52-MARINA DIAS
Marcador Auxiliar Nº 33-ISABEL MAIA
Cronometrista Nº 5-HENRIQUE HOWELL
Operador dos 24" Nº 27-JOSÉ EDUARDO MARQUES

Árbitro Nº
Árbitro Auxiliar 1 Nº Árbitro Auxiliar 2 Nº
Assinatura do Capitão em caso de protesto

MARCHA DO RESULTADO

A		B	A		B	A		B	A		B
	1	1		41	41		81	81		121	121
12	2	2 12		42	42		82	82		122	122
	3	3		43	43		83	83		123	123
8	4	4 9		44	44		84	84		124	124
8	5	5		45	45		85	85		125	125
	6	6		46	46		86	86		126	126
8	7	7 9		47	47		87	87		127	127
8	8	8		48	48		88	88		128	128
	9	9 7		49	49		89	89		129	129
8	10	10		50	50		90	90		130	130
	11	11 14		51	51		91	91		131	131
12	12	12		52	52		92	92		132	132
12	13	13 14		53	53		93	93		133	133
	14	14		54	54		94	94		134	134
10	15	15 7		55	55		95	95		135	135
	16	16		56	56		96	96		136	136
8	17	17 14		57	57		97	97		137	137
8	18	18		58	58		98	98		138	138
10	19	19 14		59	59		99	99		139	139
10	20	20		60	60		100	100		140	140
	21	21 9		61	61		101	101		141	141
10	22	22		62	62		102	102		142	142
	23	23 4		63	63		103	103		143	143
9	24	24		64	64		104	104		144	144
	25	25 4		65	65		105	105		145	145
	26	26		66	66		106	106		146	146
9	27	27 9		67	67		107	107		147	147
	28	28 9		68	68		108	108		148	148
12	29	29		69	69		109	109		149	149
12	30	30		70	70		110	110		150	150
	31	31		71	71		111	111		151	151
12	32	32		72	72		112	112		152	152
	33	33		73	73		113	113		153	153
6	34	34		74	74		114	114		154	154
	35	35		75	75		115	115		155	155
8	36	36		76	76		116	116		156	156
	37	37		77	77		117	117		157	157
	38	38		78	78		118	118		158	158
	39	39		79	79		119	119		159	159
	40	40		80	80		120	120		160	160

Resultado
Período ① A 20 B 13
Período ② A 16 B 15
Período ③ A B
Período ④ A B
Períodos Suplementares A B

Resultado final: Equipa A Equipa B
Equipa vencedora:

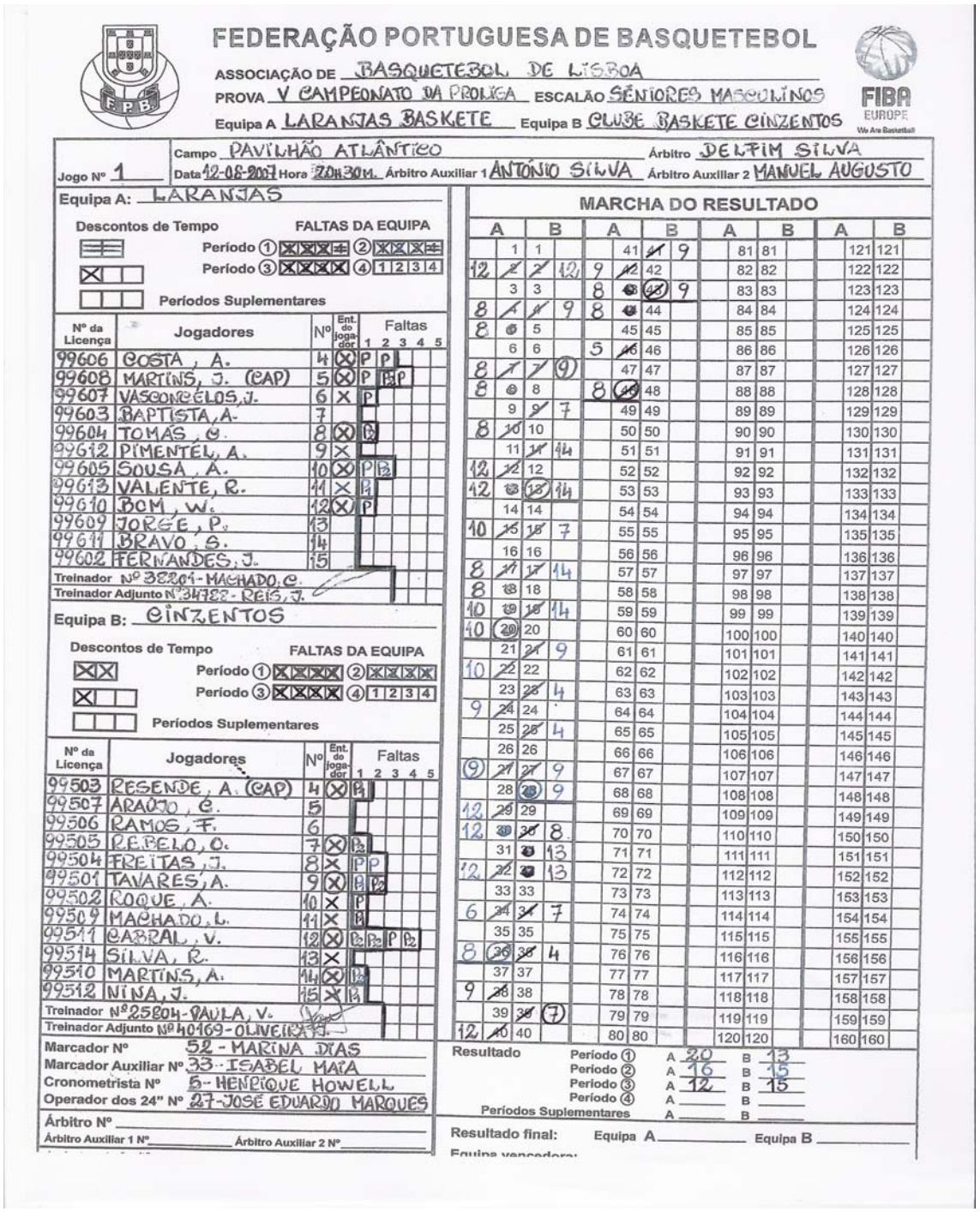
FIM DO 2º PERÍODO

1. Fechar com um circulo os últimos pontos obtidos por cada uma das equipas.

2. Trancar com uma régua, uma linha horizontal que passe por baixo do número do jogadores e últimos pontos.

3. Reportar no fundo do boletim de jogo o resultado obtido por cada uma das equipas.

4. Trancar com duas linhas paralelas horizontais os espaços vazios dos descontos de tempo e faltas não utilizados por cada equipas.



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE BASQUETEBOL

ASSOCIAÇÃO DE BASQUETEBOL DE LISBOA
PROVA V CAMPEONATO DA PROLIGA ESCALÃO SÉNIORES MASCULINOS
Equipa A LARANJAS BASKETE Equipa B CLUBE BASKETE CINZENTOS

Jogo Nº 1 Campo PAVILHÃO ATLÂNTICO Árbitro DELFIM SILVA
Data 12-08-2007 Hora 20H30M. Árbitro Auxiliar 1 ANTÓNIO SILVA Árbitro Auxiliar 2 MANUEL AUGUSTO

Equipa A: LARANJAS

Descontos de Tempo — FALTAS DA EQUIPA
Período ① ② Período ③ ④ 1 2 3 4
Períodos Suplementares

Nº da Licença	Jogadores	Nº	Ent. do jogador	Faltas 1	2	3	4	5
99606	COSTA, A.	4	X	P	P			
99608	MARTINS, J. (CAP)	5	X	P	P	P		
99607	VASCONCELOS, J.	6	X	P				
99603	BAPTISTA, A.	7						
99604	TOMÁS, C.	8	X	P2				
99612	PIMENTEL, A.	9	X					
99605	SOUSA, A.	10	X	P	P2			
99613	VALENTE, R.	11	X	P1				
99610	BOM, W.	12	X	P				
99609	JORGE, P.	13						
99611	BRAVO, S.	14						
99602	FERNANDES, J.	15						

Treinador Nº 38204-MACHADO, C.
Treinador Adjunto Nº 34788-REIS, J.

Equipa B: CINZENTOS

Descontos de Tempo — FALTAS DA EQUIPA
Período ① ② Período ③ ④ 1 2 3 4
Períodos Suplementares

Nº da Licença	Jogadores	Nº	Ent. do jogador	Faltas 1	2	3	4	5
99503	RESENDE, A. (CAP)	4	X	P1				
99507	ARAÚJO, C.	5						
99506	RAMOS, F.	6						
99505	REBELO, O.	7	X	P2				
99504	FREITAS, J.	8	X	P	P			
99501	TAVARES, A.	9	X	P1	P2			
99502	ROQUE, A.	10	X	P				
99509	MACHADO, L.	11	X	P1				
99511	CABRAL, V.	12	X	P2	P2	P	P2	
99514	SILVA, R.	13	X					
99510	MARTINS, A.	14	X	P2				
99512	NINA, J.	15	X	P1				

Treinador Nº 25804-PAULA, V.
Treinador Adjunto Nº 40169-OLIVEIRA, J.

Marcador Nº 52 - MARINA DIAS
Marcador Auxiliar Nº 33 - ISABEL MAIA
Cronometrista Nº 5 - HENRIQUE HOWELL
Operador dos 24" Nº 27 - JOSÉ EDUARDO MARQUES
Árbitro Nº
Árbitro Auxiliar 1 Nº Árbitro Auxiliar 2 Nº

MARCHA DO RESULTADO

A		B		A		B		A		B		A		B	
	1	1			41	41	9		81	81			121	121	
12	2	2	12	9	42	42			82	82			122	122	
	3	3		8	43	43	9		83	83			123	123	
8	4	4	9	8	44	44			84	84			124	124	
8	5	5			45	45			85	85			125	125	
	6	6		5	46	46			86	86			126	126	
8	7	7	9		47	47			87	87			127	127	
8	8	8		8	48	48			88	88			128	128	
	9	9	7		49	49			89	89			129	129	
8	10	10			50	50			90	90			130	130	
	11	11	14		51	51			91	91			131	131	
12	12	12			52	52			92	92			132	132	
12	13	13	14		53	53			93	93			133	133	
	14	14			54	54			94	94			134	134	
10	15	15	7		55	55			95	95			135	135	
	16	16			56	56			96	96			136	136	
8	17	17	14		57	57			97	97			137	137	
8	18	18			58	58			98	98			138	138	
10	19	19	14		59	59			99	99			139	139	
10	20	20			60	60			100	100			140	140	
	21	21	9		61	61			101	101			141	141	
10	22	22			62	62			102	102			142	142	
	23	23	4		63	63			103	103			143	143	
9	24	24			64	64			104	104			144	144	
	25	25	4		65	65			105	105			145	145	
	26	26			66	66			106	106			146	146	
9	27	27	9		67	67			107	107			147	147	
	28	28	9		68	68			108	108			148	148	
12	29	29			69	69			109	109			149	149	
12	30	30	8		70	70			110	110			150	150	
	31	31	13		71	71			111	111			151	151	
12	32	32	13		72	72			112	112			152	152	
	33	33			73	73			113	113			153	153	
6	34	34	7		74	74			114	114			154	154	
	35	35			75	75			115	115			155	155	
8	36	36	4		76	76			116	116			156	156	
	37	37			77	77			117	117			157	157	
9	38	38			78	78			118	118			158	158	
	39	39	7		79	79			119	119			159	159	
12	40	40			80	80			120	120			160	160	

Resultado
Período ① A 20 B 13
Período ② A 16 B 15
Período ③ A 12 B 15
Período ④ A B
Períodos Suplementares A B

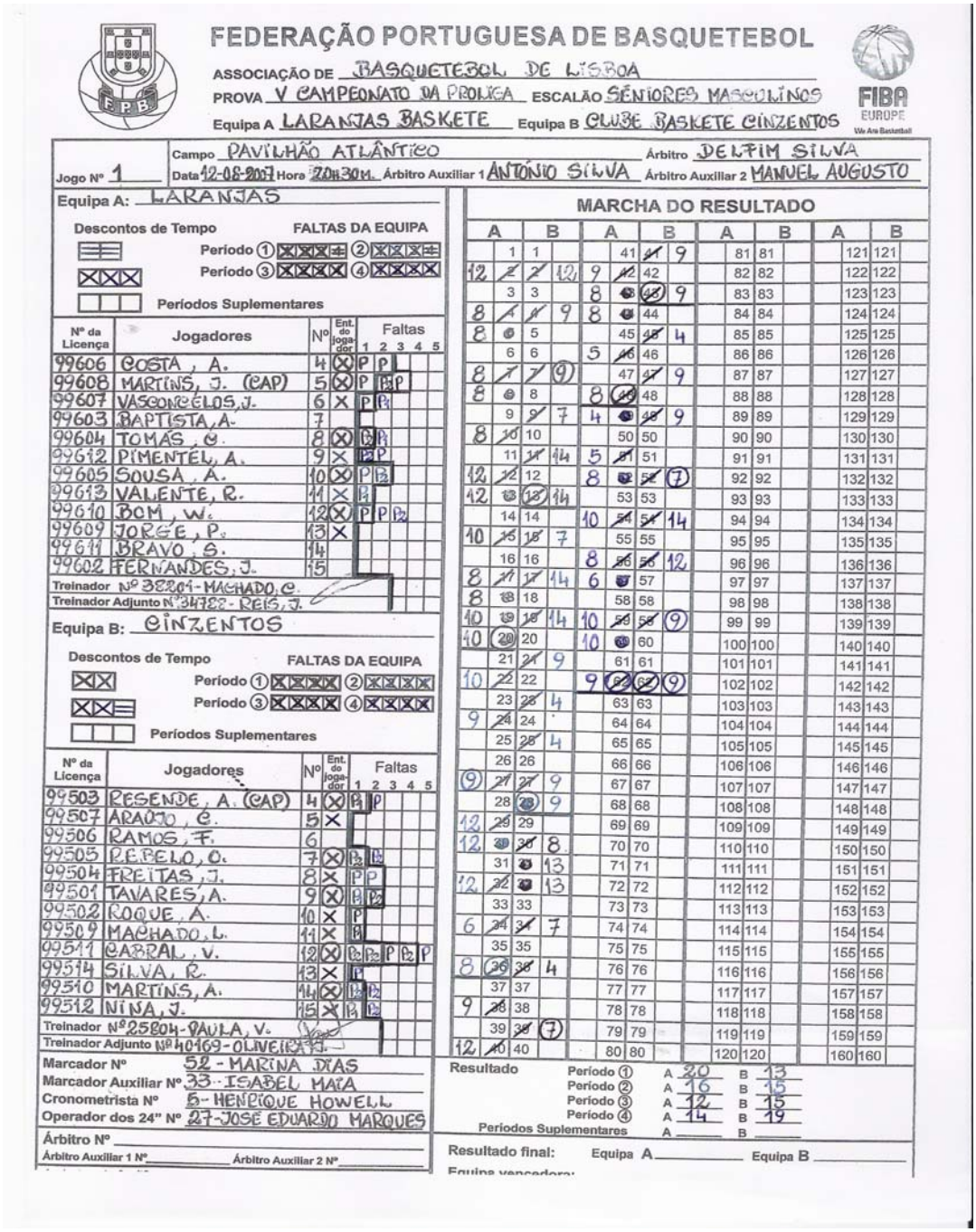
Resultado final: Equipa A Equipa B
Equipa vencedora:

FIM DO 3º PERÍODO

1. Fechar com um circulo os últimos pontos obtidos por cada uma das equipas.

2. Trancar com uma régua, uma linha horizontal que passe por baixo do número dos jogadores e últimos pontos.

3. Reportar no fundo do boletim de jogo o resultado obtido por cada uma das equipas.



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE BASQUETEBOL

ASSOCIAÇÃO DE BASQUETEBOL DE LISBOA
PROVA V CAMPEONATO DA PROLIGA ESCALÃO SÉNIORES MASCULINOS
Equipa A LARANJAS BASKETE Equipa B CLUBE BASKETE CINZENTOS

Jogo Nº 1 Campo PAVILHÃO ATLÂNTICO Árbitro DELFIM SILVA
Data 12-08-2007 Hora 20h30m. Árbitro Auxiliar 1 ANTÓNIO SILVA Árbitro Auxiliar 2 MANUEL AUGUSTO

Equipa A: LARANJAS

Descontos de Tempo — FALTAS DA EQUIPA
Período ① ② Período ③ ④
Períodos Suplementares

Nº da Licença	Jogadores	Nº	Ent. do jogador	Faltas 1	2	3	4	5
99606	COSTA, A.	4	X	P	P			
99608	MARTINS, J. (CAP)	5	X	P	P2	P		
99607	VASCONCELOS, J.	6	X	P	P1			
99603	BAPTISTA, A.	7						
99604	TOMÁS, C.	8	X	C	P1			
99612	PIMENTEL, A.	9	X	P2	P			
99605	SOUSA, A.	10	X	P	P2			
99613	VALENTE, R.	11	X	P1				
99610	BOM, W.	12	X	P	P	P2		
99609	JORGE, P.	13	X					
99611	BRAVO, S.	14						
99602	FERNANDES, J.	15						

Treinador Nº 38204-MACHADO, C.
Treinador Adjunto Nº 34788-REIS, J.

Equipa B: CINZENTOS

Descontos de Tempo — FALTAS DA EQUIPA
Período ① ② Período ③ ④
Períodos Suplementares

Nº da Licença	Jogadores	Nº	Ent. do jogador	Faltas 1	2	3	4	5
99503	RESENDE, A. (CAP)	4	X	P1	P			
99507	ARAÚJO, C.	5	X					
99506	RAMOS, F.	6						
99505	REBELO, O.	7	X	P2	P2			
99504	FREITAS, J.	8	X	P	P			
99501	TAVARES, A.	9	X	P	P2			
99502	ROQUE, A.	10	X	P				
99509	MACHADO, L.	11	X	P1				
99511	CABRAL, V.	12	X	P2	P2	P	P2	P
99514	SILVA, R.	13	X	P1				
99510	MARTINS, A.	14	X	P2	P2			
99512	NINA, J.	15	X	P1	P2			

Treinador Nº 25804-PAULA, V.
Treinador Adjunto Nº 40169-OLIVEIRA, J.

Marcador Nº 52-MARINA DIAS
Marcador Auxiliar Nº 33-ISABEL MAIA
Cronometrista Nº 5-HENRIQUE HOWELL
Operador dos 24" Nº 27-JOSÉ EDUARDO MARQUES

Árbitro Nº
Árbitro Auxiliar 1 Nº Árbitro Auxiliar 2 Nº

MARCHA DO RESULTADO

A	B	A	B	A	B	A	B
	1 1	41	41 9	81	81	121	121
12 2	2 12	9 42	42	82	82	122	122
	3 3	8	43 9	83	83	123	123
8 4	4 9	8	44	84	84	124	124
8	5	45	45 4	85	85	125	125
	6 6	5 46	46	86	86	126	126
8 7	7 9	47	47 9	87	87	127	127
8	8	8 48	48	88	88	128	128
	9 9	7 4	49 9	89	89	129	129
8 10	10	50	50	90	90	130	130
	11 11	14 5	51	91	91	131	131
12 12	12	8	52 7	92	92	132	132
12 13	13 14	53	53	93	93	133	133
	14 14	10	54 54 14	94	94	134	134
10 15	15 7	55	55	95	95	135	135
	16 16	8	56 56 12	96	96	136	136
8 17	17 14	6	57	97	97	137	137
8 18	18	58	58	98	98	138	138
10 19	19 14	10	59 59 9	99	99	139	139
10 20	20	10	60	100	100	140	140
	21 21 9	61	61	101	101	141	141
10 22	22	9	62 62 9	102	102	142	142
	23 23 4	63	63	103	103	143	143
9 24	24	64	64	104	104	144	144
	25 25 4	65	65	105	105	145	145
	26 26	66	66	106	106	146	146
9 27	27 9	67	67	107	107	147	147
	28 28 9	68	68	108	108	148	148
12 29	29	69	69	109	109	149	149
12 30	30 8	70	70	110	110	150	150
	31 31 13	71	71	111	111	151	151
12 32	32 13	72	72	112	112	152	152
	33 33	73	73	113	113	153	153
6 34	34 7	74	74	114	114	154	154
	35 35	75	75	115	115	155	155
8 36	36 4	76	76	116	116	156	156
	37 37	77	77	117	117	157	157
9 38	38	78	78	118	118	158	158
	39 39 7	79	79	119	119	159	159
12 40	40	80	80	120	120	160	160

Resultado
Período ① A 20 B 13
Período ② A 16 B 15
Período ③ A 12 B 15
Período ④ A 14 B 19
Períodos Suplementares A B

Resultado final: Equipa A Equipa B
Equipa vencedora:

FIM DO 4ª PERÍODO

1. Fechar com um circulo os últimos pontos obtidos por cada uma das equipas.

2. Trancar com uma régua, uma linha horizontal que passe por baixo do número dos jogadores e últimos pontos.

3. Reportar no fundo do boletim de jogo o resultado obtido por cada uma das equipas.

4. Trancar com duas linhas paralelas horizontais os espaços vazios dos descontos de tempo das equipas, não utilizados

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE BASQUETEBOL

ASSOCIAÇÃO DE BASQUETEBOL DE LISBOA

PROVA V CAMPEONATO DA PROLIGA ESCALÃO SÉNIORES MASCULINOS

Equipa A LARANJAS BASKETE Equipa B CLUBE BASKETE CINZENTOS

FIBA EUROPE — We Are Basketball

Jogo Nº 1 | Campo PAVILHÃO ATLÂNTICO | Árbitro DELFIM SILVA

Data 12-08-2007 Hora 20h30m. | Árbitro Auxiliar 1 ANTÓNIO SILVA | Árbitro Auxiliar 2 MANUEL AUGUSTO

Equipa A: LARANJAS

Descontos de Tempo — FALTAS DA EQUIPA

Período ① ② Período ③ ④

Períodos Suplementares

Nº da Licença	Jogadores	Nº	Ent. do jogador	Faltas 1	2	3	4	5
99606	COSTA, A.	4	X	P	P			
99608	MARTINS, J. (CAP)	5	X	P	P2	P	P	
99607	VASCONCELOS, J.	6	X	P	P1			
99603	BAPTISTA, A.	7	—					
99604	TOMÁS, C.	8	X	C	P1	P2		
99612	PIMENTEL, A.	9	X	P2	P			
99605	SOUSA, A.	10	X	P	P2	P1		
99613	VALENTE, R.	11	X	P1				
99610	BOM, W.	12	X	P	P	P2		
99609	JORGE, P.	13	X					
99611	BRAVO, S.	14	—					
99602	FERNANDES, J.	15	—					

Treinador Nº 38201 - MACHADO, C.

Treinador Adjunto Nº 34788 - REIS, J.

Equipa B: CINZENTOS

Descontos de Tempo — FALTAS DA EQUIPA

Período ① ② Período ③ ④

Períodos Suplementares

Nº da Licença	Jogadores	Nº	Ent. do jogador	Faltas 1	2	3	4	5
99503	RESENDE, A. (CAP)	4	X	P1	P	P2		
99507	ARAÚJO, C.	5	X	P				
99506	RAMOS, F.	6	—					
99505	REBELO, O.	7	X	P2	P2			
99504	FREITAS, J.	8	X	P	P			
99501	TAVARES, A.	9	X	P1	P2	P		
99502	ROQUE, A.	10	X	P				
99509	MACHADO, L.	11	X	P1				
99511	CABRAL, V.	12	X	P2	P2	P	P2	P
99514	SILVA, R.	13	X	P				
99510	MARTINS, A.	14	X	P1	P2			
99512	NINA, J.	15	X	P1	P2			

Treinador Nº 25804 - PAULA, V.

Treinador Adjunto Nº 40169 - OLIVEIRA, J.

Marcador Nº 52 - MARINA DIAS

Marcador Auxiliar Nº 33 - ISABEL MAIA

Cronometrista Nº 5 - HENRIQUE HOWELL

Operador dos 24" Nº 27 - JOSÉ EDUARDO MARQUES

Árbitro Nº

Árbitro Auxiliar 1 Nº Árbitro Auxiliar 2 Nº

MARCHA DO RESULTADO

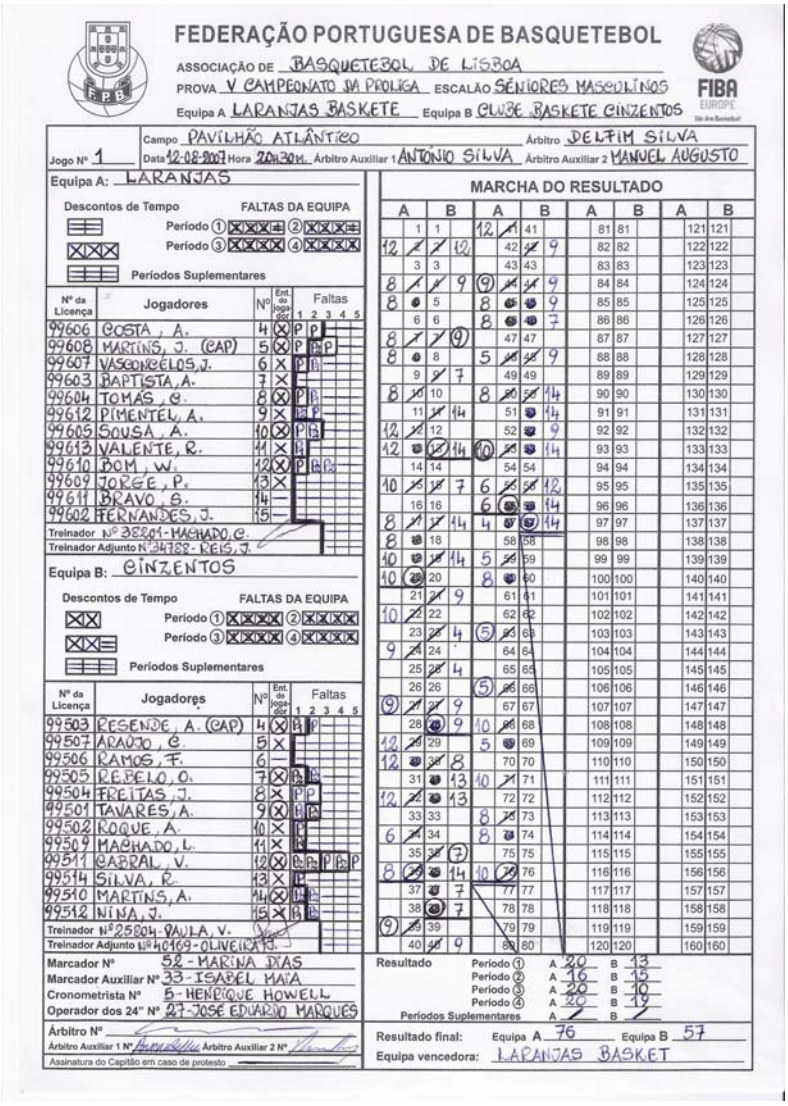
A	B	A	B	A	B	A	B
1	1	41	41 9	81	81	121	121
12 2	2 12	9 42	42	82	82	122	122
3	3	8 43	43 9	83	83	123	123
8 4	4 9	8 44	44	84	84	124	124
8 5	5	45	45 4	85	85	125	125
6	6	5 46	46	86	86	126	126
8 7	7 9	47	47 9	87	87	127	127
8 8	8	8 48	48	88	88	128	128
9	9 7	4 49	49 9	89	89	129	129
8 10	10	50	50	90	90	130	130
11	11 14	5 51	51	91	91	131	131
12 12	12	8 52	52 7	92	92	132	132
12 13	13 14	53	53	93	93	133	133
14	14	10 54	54 14	94	94	134	134
10 15	15 7	55	55	95	95	135	135
16	16	8 56	56 12	96	96	136	136
8 17	17 14	6 57	57	97	97	137	137
8 18	18	58	58	98	98	138	138
10 19	19 14	10 59	59 9	99	99	139	139
10 20	20	10 60	60	100	100	140	140
21	21 9	61	61	101	101	141	141
10 22	22	9 62	62 9	102	102	142	142
23	23 4	63	63	103	103	143	143
9 24	24	11 64	64 9	104	104	144	144
25	25 4	10 65	65	105	105	145	145
26	26	66	66 14	106	106	146	146
9 27	27 9	12 67	67 9	107	107	147	147
28	28 9	68	68 9	108	108	148	148
12 29	29	69	69	109	109	149	149
12 30	30 8	70	70	110	110	150	150
31	31 13	71	71	111	111	151	151
12 32	32 13	72	72	112	112	152	152
33	33	73	73	113	113	153	153
6 34	34 7	74	74	114	114	154	154
35	35	75	75	115	115	155	155
8 36	36 4	76	76	116	116	156	156
37	37	77	77	117	117	157	157
9 38	38	78	78	118	118	158	158
39	39 7	79	79	119	119	159	159
12 40	40	80	80	120	120	160	160

Resultado

	A	B
Período ①	20	13
Período ②	16	15
Período ③	12	15
Período ④	14	19
Períodos Suplementares	5	6

Resultado final: Equipa A 67 Equipa B 68

Equipa vencedora: CLUBE BASKET CINZENTOS



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE BASQUETEBOL

ASSOCIAÇÃO DE BASQUETEBOL DE LISBOA
PROVA V CAMPEONATO DA PROLIGA ESCALÃO SÉNIORES MASCULINOS
Equipa A LARANJAS BASKETE Equipa B CLUBE BASKETE CINZENTOS

Jogo Nº 1 Campo PAVILHÃO ATLÂNTICO Árbitro DELFIM SILVA
Data 12-08-2007 Hora 20h30m. Árbitro Auxiliar 1 ANTÓNIO SILVA Árbitro Auxiliar 2 MANUEL AUGUSTO

Equipa A: LARANJAS

Descontos de Tempo — FALTAS DA EQUIPA
Período ① ② Período ③ ④
Períodos Suplementares

Nº da Licença	Jogadores	Nº	Ent. do jogador	Faltas 1	2	3	4	5
99606	COSTA, A.	4	X	P	P			
99608	MARTINS, J. (CAP)	5	X	P	B	P		
99607	VASCONCELOS, J.	6	X	P	B			
99603	BAPTISTA, A.	7	X					
99604	TOMÁS, C.	8	X	P	B			
99612	PIMENTEL, A.	9	X	B	P			
99605	SOUSA, A.	10	X	P	B			
99613	VALENTE, R.	11	X	B				
99610	BOM, W.	12	X	P	B	B		
99609	JORGE, P.	13	X					
99611	BRAVO, S.	14	—					
99602	FERNANDES, J.	15	—					

Treinador Nº 38204-MACHADO, C.
Treinador Adjunto Nº 34788-REIS, J.

Equipa B: CINZENTOS

Descontos de Tempo — FALTAS DA EQUIPA
Período ① ② Período ③ ④
Períodos Suplementares

Nº da Licença	Jogadores	Nº	Ent. do jogador	Faltas 1	2	3	4	5
99503	RESENDE, A. (CAP)	4	X	B	P			
99507	ARAÚJO, C.	5	X					
99506	RAMOS, F.	6	—					
99505	REBELO, O.	7	X	B	B			
99504	FREITAS, J.	8	X	P	P			
99501	TAVARES, A.	9	X	B	B			
99502	ROQUE, A.	10	X	P				
99509	MACHADO, L.	11	X	B				
99511	CABRAL, V.	12	X	B	B	P	B	P
99514	SILVA, R.	13	X	B				
99510	MARTINS, A.	14	X	B	B			
99512	NINA, J.	15	X	B	B			

Treinador Nº 25204-PAULA, V.
Treinador Adjunto Nº 40469-OLIVEIRA, J.

Marcador Nº 52-MARINA DIAS
Marcador Auxiliar Nº 33-ISABEL MATA
Cronometrista Nº 5-HENRIQUE HOWELL
Operador dos 24" Nº 27-JOSÉ EDUARDO MARQUES

Árbitro Nº
Árbitro Auxiliar 1 Nº Árbitro Auxiliar 2 Nº
Assinatura do Capitão em caso de protesto

MARCHA DO RESULTADO

A	B	A	B	A	B	A	B
1	1	12	41	81	81	121	121
12	12	42	9	82	82	122	122
3	3	43	43	83	83	123	123
8	9	9	9	84	84	124	124
8	5	8	9	85	85	125	125
6	6	8	7	86	86	126	126
8	9	47	47	87	87	127	127
8	8	5	9	88	88	128	128
9	7	49	49	89	89	129	129
8	10	8	14	90	90	130	130
11	14	51	14	91	91	131	131
12	12	52	9	92	92	132	132
12	14	10	14	93	93	133	133
14	14	54	54	94	94	134	134
10	7	6	12	95	95	135	135
16	16	6	14	96	96	136	136
8	14	4	14	97	97	137	137
8	18	58	58	98	98	138	138
10	14	5	59	99	99	139	139
10	20	8	60	100	100	140	140
21	9	61	61	101	101	141	141
10	22	62	62	102	102	142	142
23	4	5	63	103	103	143	143
9	24	64	64	104	104	144	144
25	4	65	65	105	105	145	145
26	26	5	66	106	106	146	146
9	9	67	67	107	107	147	147
28	9	10	68	108	108	148	148
12	29	5	69	109	109	149	149
12	8	70	70	110	110	150	150
31	13	10	71	111	111	151	151
12	13	72	72	112	112	152	152
33	33	8	73	113	113	153	153
6	34	8	74	114	114	154	154
35	7	75	75	115	115	155	155
8	14	10	76	116	116	156	156
37	7	77	77	117	117	157	157
38	7	78	78	118	118	158	158
9	39	79	79	119	119	159	159
40	9	80	80	120	120	160	160

Resultado
Período ① A 20 B 13
Período ② A 16 B 15
Período ③ A 20 B 10
Período ④ A 20 B 19
Períodos Suplementares A B

Resultado final: Equipa A 76 Equipa B 57
Equipa vencedora: LARANJAS BASKET

FIM DO JOGO

1. Fechar com um circulo os últimos pontos obtidos por cada uma das equipas

2. Trancar com um régua duas linhas horizontais que passe sobre o número dos jogadores e últimos pontos

3. Reportar no fundo do boletim de jogo o resultado obtido por cada uma das equipas.

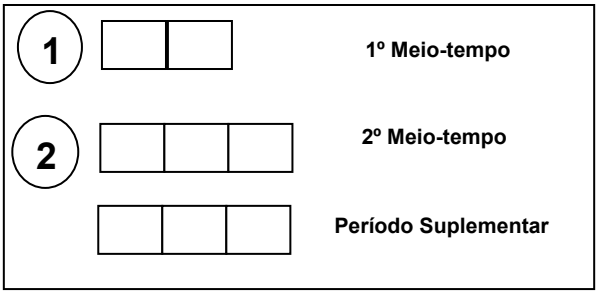
4. Registar o resultado final e escrever o nome da equipa vencedora

5. Traçar com uma linha diagonal que vá até ao fim da coluna dos pontos restantes, possíveis de obter, por cada equipa.

6. Trancar com duas linhas paralelas horizontais os espaços vazios dos descontos de tempo e faltas não utilizados por cada equipas.

7. Risca(s) as linhas do(s) nomes do(s) jogadore(s) que não jogaram.

2.4 DESCONTOS DE TEMPO (DT) CONCEDIDOS.



2 DT podem ser concedidos a cada equipa durante a 1ª parte (1º e 2º período).

3 DT podem ser concedidos a cada equipa durante a 2ª parte (3º e 4º Período).

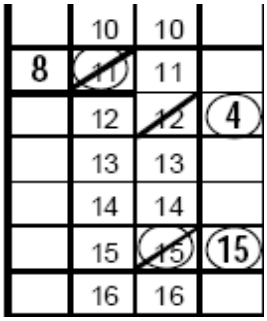
1 DT pode ser concedido a cada equipa durante cada período suplementar.

O registo dos descontos de tempo faz-se da seguinte forma:

Inscrevendo o minuto de jogo a que foi solicitado, no interior do espaço apropriado; 5

No final de cada parte do jogo ou cada período suplementar, as casas não utilizadas serão trancadas com 2 linhas horizontais paralelas.

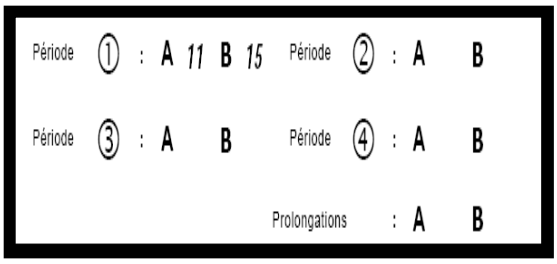
2.5 FIM DOS 3 PRIMEIROS PERÍODOS



No final de cada um dos 3 primeiros períodos, o Marcador deverá:

1- Traçar com 1 círculo espesso no último número dos pontos marcados por cada equipa e traçar uma linha grossa horizontal por baixo desse número e por baixo do número dos jogadores que marcaram esses últimos pontos.

2- Relativamente a cada equipa inscrever o resultado obtido em cada período na parte apropriada em baixo na folha de marcação



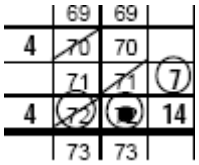
3- Riscar com 2 linhas horizontais paralelas as casas de faltas não utilizadas das equipas

4- Traçar uma linha grossa entre as casas das faltas de jogadores e de treinadores que foram utilizadas e as que não foram utilizadas.

3770088	**Reis J**	**4**	**X**	**P**			
3750171	**Jorge, P**	**8**	**X**	**P_2**	**P**		
3800021	**Sousa, J**	**11**	**X**	**P**	**U_2**	**P**	**T_1**

2.6 FINAL DO JOGO

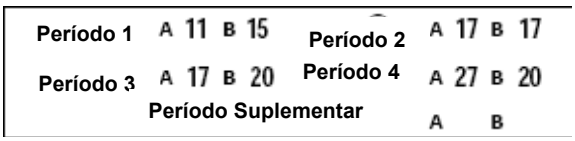
A. EMPATE



(1) Traçar um círculo a grosso no último número dos pontos marcados por cada equipa e traçar uma linha grossa horizontal sob esses números assim como por baixo do número dos jogadores que marcaram esses últimos pontos. As equipas não mudam de cesto (continuidade do último período).

(2) Inscrever o resultado obtido por cada equipa durante o 4º período na parte propriada em rodapé do Boletim de Jogo.

(3) Riscar com 2 linhas horizontais paralelas as casas de desconto de tempo não utilizados.



II OS OUTROS DEVERES DO MARCADOR

O Marcador, além de cuidar do Boletim de Jogo e direccionar a seta de posse alternada, caso não haja marcador auxiliar tem também outras tarefas

O boletim de jogo é assinado na cabina dos árbitros.

1. COMUNICAÇÃO

Só o Marcador comunica ao Árbitro que os Oficiais de Mesa estão prontos.

Deve fazer sinal "OK" em direcção dos Árbitros a cada início de cada período, igualmente é o responsável pela resposta a uma solicitação pontual dos árbitros

2. LEVANTAR AS PLACAS DE FALTAS DE JOGADORES

Quando e como levantar as placas?

Quando uma falta é cometida por um jogador, o Marcador deve, depois de a registar no boletim de jogo, anotar as penalidades que lhe dizem respeito e registar nas faltas de equipa, levantar a placa com o número de faltas desse jogador. Essa placa deverá ser visível aos Treinadores, Jogadores, Árbitros e, Público. Para os Árbitros, a placa levantada será o sinal convencionado para reinício do jogo.

ATENÇÃO: No caso de uma 5ª falta de jogador imediatamente, a placa é levantada e simultaneamente accionado o sinal sonoro

Casos Particulares:

A) Se 2 faltas são assinaladas consecutivamente ao mesmo jogador, (por exemplo uma falta pessoal e uma falta técnica), o Marcador levantar simultaneamente as 2 placas correspondentes e só numa mão; se a falta pessoal é a 5º falta e a falta técnica é a 6ª, o jogador passa a ser automaticamente substituto. Por isso uma falta "B2" será anotada ao Treinador.

B) Se uma falta é assinalada a um jogador de cada equipa. O Marcador levantará, com as 2 mãos, as placas com o número de faltas de cada jogador dirigindo cada placa para o banco da equipa correspondente, se os dois jogadores têm o mesmo número de faltas, o Marcador levantará e dirigirá sucessivamente a placa em questão primeiro de um lado, depois do outro lado do banco de equipa.

C) Se uma 2ª falta anti desportiva é assinalada ao mesmo jogador. Depois de ter levantado a placa indicando o número de faltas do jogador, o Marcador deve imediatamente fazer soar o sinal sonoro dando indicação ao árbitro que o jogador deve ser desqualificado.

3. COLOCAR OS SINAIS DAS 4 FALTAS DE EQUIPA

A PARTIR DE QUANDO?

Quando uma equipa cometeu 4 faltas de jogadores durante o mesmo período, o Marcador dará indicação para ser colocado o sinal de faltas de equipa na mesa dos Oficiais na extremidade mais próxima do banco da equipa que acabou de cometer a sua 4ª falta, de forma a que seja bem visível pelos Treinadores, Jogadores e Árbitros.

EM QUE MOMENTO?

Deverá ser colocada após a bola a ter ficado viva a seguir à quarta falta de equipa ou no momento em que a equipa comete a sua quinta falta no mesmo período de bola morta.

4. PEDIR OS DESCONTOS DE TEMPO

QUEM SOLICITA OS DESCONTO DE TEMPO AO MARCADOR?

Para solicitar um desconto de tempo, o Treinador ou Treinador-Adjunto deve estabelecer um contacto visual com o Marcador ou dirigir-se à mesa dos Oficiais e, claramente, solicitar um desconto de tempo, fazendo com as mãos o sinal convencionado.

Se o Treinador é o Capitão de equipa, mesmo estando a jogar deverá pedir o desconto de tempo ao Marcador.

QUANDO E COMO O MARCADOR INTERVÉM?

O Marcador indica aos Árbitros que um pedido de desconto de tempo foi solicitado, fazendo soar o seu sinal assim que a bola esteja “morta”.

Depois, fará o sinal respectivo indicando o banco do Treinador que pediu o desconto de tempo.

No caso de uma 5ª falta a um jogador seguida de um desconto de tempo, o Marcador deverá proceder ao pedido de substituição antes do pedido do desconto de tempo.

As indicações seguintes devem ser respeitadas:

O pedido de desconto de tempo aos Árbitros deve ser feito pelo Marcador:

- ANTES que a bola esteja à disposição de um jogador para a reposição da bola fora de campo. (Bola Viva)

- o ANTES que a bola esteja à disposição de um jogador para a execução do primeiro ou único lance livre (Bola passada pelo Árbitro activo).

Se o Árbitro está a sinalizar uma falta, o Marcador deve esperar que ele termine a sua comunicação com a mesa dos Oficiais.

- Desconto de tempo após cesto obtido.

  Um desconto de tempo pode ser concedido, á equipa que sofreu (ou quando é solicitado um desconto de tempo no caso em que o cesto tenha sido consumado mas a bola ainda não esteja viva) cesto se for pedido ANTES DE A BOLA ESTAR VIVA.

  Nesta situação o Cronometrista pára imediatamente o cronómetro de jogo quando a bola entra no cesto, toca o sinal e utiliza os gestos apropriados informando os árbitros que um desconto tempo foi pedido.

- Nas situações de cesto obtido com falta pessoal, é o Marcador que acciona o sinal sonoro fazendo o gesto apropriado indicando o banco do treinador que pediu o desconto de tempo

ATENÇÃO:

Durante os 2 últimos minutos do 4º período ou do período suplementar, o cronómetro de jogo está parado após cesto obtido. Porém, nesta situação, a equipa que marcou o cesto não pode beneficiar de um desconto de tempo.

AO RETOMAR O JOGO A SEGUIR A UM DESCONTO DE TEMPO

O Marcador e o Marcador Auxiliar devem proceder à contagem dos jogadores de ambas as equipas.

NOTAS DIVERSAS:

Um desconto de tempo dura 1 minuto e decorridos 50 segundos o Cronometrista avisará o Árbitro fazendo soar o seu sinal.

Cada equipa pode beneficiar de 2 descontos de tempo durante a 1ª parte e de 3 descontos de tempo durante a 2ª parte do jogo.

Os 2 descontos de tempo da 1ª parte podem ser concedidos durante o 1º período e/ou 2º período; Os 3 descontos de tempo da 2ª parte podem ser concedidos durante o 3º período e/ou 4º período; à escolha do Treinador.

Os descontos de tempo de uma mesma equipa podem ser concedidos consecutivamente.

O pedido de desconto de tempo pode ser anulado até o Marcador (ou o Cronometrista) fazer soar o sinal sonoro.

O Marcador deve sempre avisar os Árbitros quando um Treinador esgota os descontos de tempo relativos à 1ª ou à 2ª parte do jogo (incluindo os períodos suplementares).

Esta Comunicação efectua-se assim que o Arbitro concedeu o desconto de tempo.

4. PEDIR AS SUBSTITUIÇÕES DOS JOGADORES

QUEM PEDE A SUBSTITUIÇÃO DE UM JOGADOR?

O Substituto deve:

- Apresentar-se pessoalmente ao Marcador,

- Estar pronto a entrar em jogo imediatamente,

- Pedir claramente uma substituição fazendo com as mãos o sinal convencionado ou sentando-se na cadeira das substituições.

QUANDO INTERVÉM O MARCADOR?

O Marcador deve indicar que um pedido de substituição foi solicitado fazendo soar o sinal assim que:

- A bola fica morta.

- O cronómetro de jogo está parado.

- O Árbitro que assinalou uma falta, terminou a sua comunicação com a mesa dos Oficiais.

A seguir faz o sinal correspondente

<u>O pedido do Marcador ao Árbitro deve ser feito antes que:</u>

- A bola esteja de novo à disposição de um jogador para a sua reposição de fora do campo.

- A bola esteja à disposição de um jogador para o primeiro ou único lance livre.

DISPOSIÇÕES PARTICULARES PARA AS SUBSTITUIÇÕES

1- Depois de qualquer apito do Árbitro (violação, falta, situação de bola ao ar).

É uma ocasião de substituição para as duas equipas.

2- Quando surge um desconto de tempo.

Se uma substituição é solicitada durante um desconto de tempo de equipa, o substituto deve apresentar-se ao Marcador. Ele passa de substituto a jogador a partir desse momento.

Depois de um desconto de tempo, o Marcador e Marcador auxiliar deve sempre verificar que não houve substituições de jogadores não autorizadas.

NOTA:

Se um jogador tem de ser substituído porque cometeu a sua 5ª falta pessoal e há um desconto de tempo solicitado, a substituição desse jogador deve ser feita antes de ser concedido o desconto de tempo.

(3) Depois de uma paragem de cronómetro solicitada pelo árbitro.

Quando o jogo é interrompido por decisão do Arbitro (exemplos: a bola vai para longe depois de um cesto obtido; o piso está molhado; existe um objecto estranho no terreno, etc.) as duas equipas podem efectuar substituições.

(4) <u>ATENÇÃO:</u>

Uma oportunidade de substituição pode ser concedida nos dois últimos minutos do 4º período ou de cada período suplementar, quando o cronómetro de jogo parou após cesto obtido. A substituição é possível para a equipa que "sofreu" o cesto. Nesta situação, a equipa que obteve o cesto pode, também ela, beneficiar de substituições.

(5) Anulação de uma substituição.

O pedido de substituição pode ser anulado até soar o sinal do Marcador.

Um jogador que foi substituído, não pode regressar ao campo de jogo e o substituto que passou a jogador não pode deixar o campo de jogo, antes que uma nova contagem de cronómetro tenha acontecido

(Excepção: erro corrigível).

(6) Substituição após os lances livre

O jogador que deve executar 1 ou mais lançamentos de lances livres ou qualquer outro jogador pode ser substituído nas

Condições seguintes:

- ✓ Que o pedido de substituição seja feito antes que a bola seja posta à disposição do jogador para o primeiro ou único Lance Livre.

- ✓ Que o ultimo ou único lance livre seja marcado ou que depois do último ou único lance livre marcado ou não, a bola passe a ficar ou fique morta.

Nenhuma substituição é permitida entre lances livres.

Se uma falta é cometida durante os lances livres, as substituições e descontos de tempo só podem ser feitas após a execução do último lance livre da primeira penalidade.

6. SETA DE POSSE DE BOLA ALTERNADA

A seta de posse de bola alternada deve ser manipulada como segue:

Quando uma equipa ganha posse de bola após uma bola ao ar inicial, o Marcador posiciona a seta na direcção do ataque da equipa que não beneficia desta primeira posse. Posteriormente inverterá o sentido da seta a cada situação de bola ao ar, assim que a bola toca legalmente um jogador dentro de campo após reposição de fora de campo.

O marcador deve virar a seta no final do segundo período (adaptando-a a alteração de campo por parte das equipas), sob o controle do Árbitro.

7. AS OUTRAS OBRIGAÇÕES DO MARCADOR

O Marcador é responsável pelo Boletim de Jogo. A sua função começa quando recebe um exemplar à sua chegada e acaba quando, no final do jogo, o Árbitro assina o Boletim.

Durante todo esse tempo não se deve separar do Boletim de Jogo, excepto para que o Árbitro proceda à sua conferência.

O sinal do Marcador só se deve fazer ouvir quando a bola está morta e o cronómetro de jogo parado.

O Marcador é o oficial de mesa que está em relação permanente com os Árbitros. Deve existir sempre um contacto visual.

Se, antes de começar o jogo, o Marcador descobre que um jogador, não faz parte dos indicados pelo treinador para o cinco inicial, deve avisar imediatamente os Árbitros.

O MARCADOR AUXILIAR

O marcador auxiliar garante que os dados que estão inscritos no Boletim de Jogo são coincidentes com os do quadro electrónico.

Assiste o Marcador antes, durante e depois do encontro ou seja desde o início das inscrições no Boletim de Jogo.

As suas funções não devem contrariar as dos outros oficiais.

Se há desacordo entre o quadro electrónico e o Boletim de Jogo deve ser o Marcador a fazer com que o quadro electrónico seja corrigido. Na dúvida, se uma ou outra equipa levanta objecções quanto à correcção, deve informar o Arbitro assim que a bola fica morta e o cronómetro parado.

O CRONOMETRISTA

A. OS DEVERES DO CRONOMETRISTA

1. INFORMAR O ARBITRO

Avisar o Árbitro que faltam 23 minutos para o início de jogo.

- 20 minutos antes do início do jogo, o cronometrista deve colocar o cronómetro a funcionar para a contagem dos 20 minutos que antecedem o início do jogo.
- Avisar o Árbitro 6 minutos antes do início do jogo para apresentação das equipas (desde que haja)
- Avisar o Árbitro que faltam 3 minutos para o início de jogo e do 3º período.
- Informar as equipas com o seu sinal, que faltam 1m. 30s. Antes do início do 1º e 3º
- Deve deslocar-se ao balneário para avisar os Árbitros 5 minutos antes do início da 2ª parte.
- O Cronometrista avisa o Árbitro com o seu sinal 30 segundos antes do início de cada período ou de cada período suplementar.

2. MEDIR OS TEMPOS DE JOGO E DE PAUSA

O Cronometrista deve dispor de um cronómetro de jogo e de um cronómetro de descontos de tempo.

O Cronómetro de jogo serve para contar os períodos de jogo e o intervalo antes do início do jogo.

O Cronómetro de descontos de tempo serve para contar os tempos mortos, as pausas no jogo por incidente, os intervalos entre cada período e entre os períodos suplementares.

O Cronometrista indica, com o sinal sonoro, o fim do tempo de jogo de cada período e de cada período suplementar.

3. O SINAL SONORO DO CRONOMETRISTA INDICA O FIM DO TEMPO DE JOGO

Se o sinal não foi ouvido, ele deve usar outro meio para avisar o Arbitro.

Quando há um desconto de tempo de equipa, assim que o Árbitro faz o sinal desconto de tempo ele põe o cronómetro de descontos de tempo a funcionar e passados 50 segundos faz SOAR O SEU SINAL.

Quando um desconto de tempo é pedido pela equipa que "sofreu" um cesto, o cronometrista deve imediatamente parar o cronómetro de jogo e fazer soar o seu sinal para informar os Árbitros do pedido de desconto de tempo

.B. AS OPERAÇÕES DE CRONOMETRAGEM:

1. O CRONOMETRO DE JOGO DEVE SER ACCIONADO:

Na bola ao ar inicial, assim que a bola, depois de ter atingindo o seu ponto mais alto, é tocada legalmente por um saltadores.

Depois do último ou único lance livre não convertido quando a bola toca num jogador dentro de campo.

Após uma reposição de bola fora de campo quanto a bola toca um jogador dentro de campo.

2. O CRONÓMETRO DE JOGO DEVE SER PARADO:

No final de cada período ou período suplementar.

Quando um dos Árbitros apita.

Após cesto obtido nos dois últimos minutos do 4º período ou de cada período suplementar.

Um cesto de campo é obtido contra a equipa que tinha solicitado.:

- Um desconto de tempo;

NOTA: No caso de mau funcionamento ou de mau manuseamento do cronómetro de jogo, o Arbitro pode pedir ao Cronometrista uma estimativa do "tempo errado" a mais ou a menos com o objectivo de corrigir o tempo de jogo. No entanto, a decisão final será tomada pelo Árbitro sendo da sua responsabilidade.

C. TEMPOS ESPECÍFICOS

CRONOMETRISTA

O Cronometrista, através do cronómetro de jogo e do cronómetro de descontos de tempos, deve medir os tempos seguintes:

15 Segundos: Tempo concedido a um jogador lesionado para recuperar.

30 Segundos: O cronometrista avisa o Arbitro 30 s. Antes do início do 2º e 4º períodos e qualquer período suplementar.

50 Segundos: O cronometrista faz soar o seu sinal quando estão decorridos 50 segundos de um desconto de tempo.

1 Minuto: Duração de um desconto de tempo.

1 Minuto 30 segundos: O cronometrista avisa o Árbitro, para este avisar as equipas e os Oficiais que falta 1m. 30s. Antes do início do 1º e do 3º período. Ao mesmo tempo, convida as equipas para se sentarem no banco. O cronómetro deve ser afixado a 10 (duração de um período), minutos.

Antes do início do 2º e 4º período, quando passou 1m.e 30s., o cronometrista deve fazer soar o seu sinal.

2 Minutos: Intervalo entre o 1º e 2º período e entre o 3º e 4º período. Intervalo antes de cada período suplementar

3 Minutos: O cronometrista avisa o Arbitro 3 minutos antes do 1º e 3º períodos.

5 Minutos: Duração de um período suplementar (tempo de jogo efectivo) o cronometrista deve avisar os Árbitros 5 minutos antes do início da 2ª parte.

6 Minutos: Se houver apresentação das equipas, o cronometrista avisa o Arbitro 6 minutos antes do início do jogo.

10 Minutos: Duração de um período (tempo de jogo efectivo).

15 Minutos: Duração do intervalo entre o 2º e 3º período.

20 Minutos: Contagem de tempo precedendo o início do jogo.

23 Minutos: Deve avisar os árbitros que faltam quase 20 minutos para o início do jogo

Assim como todos outros tempos a pedido do Arbitro.

OPERADOR DE 24 SEGUNDOS

1. CARACTERISTAS DO ARARELHO DE 24 SEGUNDOS

O aparelho de 24 segundos deve ser feito e operado de forma a que:

- Quando nenhuma equipa tem posse de bola efectiva, nenhum número deve aparecer no aparelho.
- Quando o aparelho está parado para uma reposição de bola de fora do campo e que não há direito a novos 24 segundos, ele possam arrancar a partir do tempo que estava afixado.
- A contagem começa quando um jogador toma o controle de uma bola viva no terreno e a contagem termina quando:

  - ✓ A outra equipa toma a posse de bola.
  - ✓ Num lançamento quando a bola tocou o aro.
  - ✓ O jogo pára por uma acção imputável ao adversário da equipa que controla a bola (incluindo espectadores).

Quando o jogo é parado por uma acção não imputável por nenhuma das equipas.

2. COMO OPERAR O APARELHO DE 24 SEGUNDOS

Cronómetro de jogo parado:

O aparelho de 24 segundos não mostra qualquer dígito, na condição que um período de 24 segundos não esteja a decorrer para a equipa que controlava a bola no momento de paragem do cronómetro.

Cronómetro de jogo a funcionar:

Assim que um jogador toma o <u>controlo</u> da bola viva dentro de campo, o aparelho de 24 segundos começa a funcionar.

Quando há um lançamento ao cesto, o aparelho é parado o mostrador deve ficar a "negro" assim que a bola toca no aro ou entra no cesto, até que um jogador retome o controlo de uma bola viva dentro de campo – (Retomada de contagem dos 24 segundos)

No caso de cesto obtido, a afixação dos 24 segundos efectua-se assim que a bola está a disposição do jogador que faz a sua reposição de fora de campo.

Quando um adversário ganha a posse de bola efectiva (intercepção), pretende-se uma rápida reposição a 24 segundos sem parar o aparelho.

<u>Precisão:</u> o simples facto que um adversário toque na bola não chega para iniciar um novo período de 24 segundos se for a mesma equipa que fica com o controle da bola (um toque não é controlo de bola).

3. SITUAÇÕES

O aparelho de 24 segundos deve ser parado e posto nos 24 segundos sem qualquer número no mostrador assim que:

- ✓ Um Arbitro apita uma falta ou uma violação recomenda-se uma pequena pausa no sentido de nos certificar-mos que não existe qualquer outra sanção no mesmo período de bola morta que possa provocar a manutenção do tempo remanescente dos 24" segundos;
- ✓ Um lançamento de campo a bola entra no cesto;
- ✓ Um lançamento de campo a bola toca no aro;
- ✓ O jogo é parado devido a uma acção relacionada com a equipa que não tinha a posse de bola;
- ✓ O jogo é parado por causa não relacionada com nenhuma das equipas, a não ser que os adversários sejam colocados em desvantagem. Nesta situação o Operador deve esperar pelo sinal do Arbitro.

O aparelho de 24 segundos deve ser parado mas não reposto em 24 segundos, quando uma equipa que tinha previamente a posse de bola, efectua a sua reposição de fora do campo em consequência de:

- ✓ A bola ter saído pelas linhas limite;
- ✓ Um jogador da mesma equipa ter-se acidentado;
- ✓ Uma situação de bola ao ar em que a seta de indicação de posse de bola alternada indica que a equipa que anteriormente tinha a sua posse continua a atacar.
- ✓ Uma falta dupla;
- ✓ Cancelamento de iguais penalidades contra as duas equipas.

- ✓ Por determinação do árbitro nos casos permitidos pela regra.

O aparelho dos 24 segundos deve ser parado com numeração apagada na situação seguinte:

- ✓ Quando faltam 24 segundos ou menos para jogar no cronómetro de jogo antes do fim de um período ou de um período suplementar.
- ✓ O operador anuncia em voz alta os 10 últimos segundos indicados no aparelho de 24".

NOTA: Se o sinal dos 24 segundos toca e os Árbitros não apitam, o cronómetro de jogo <u>não deve parar e o jogo continuar.</u>

NORMAS

ANTES DO INÍCIO DO JOGO

RECOMENDAÇÕES PARA OS OFICIAIS DE MESA Chegada dos oficiais de mesa (tempo necessário de acordo da competição)

Teste completo dos aparelhos.

(início, paragem, programação dos períodos, período suplementar, …)

- Reunião antes do jogo com todos os intervenientes numa sala ou balneário dos árbitros,

ACCIONAMENTO DO CRONÓMETRO (HORA INÍCIO DE JOGO = H)

H menos 40 a 25 minutos

Preparação do boletim pelo Marcador e pelo Marcador Auxiliar e verificação do material.

H menos 20 minutos

Pelo menos 20 minutos antes da hora marcada para o início do jogo, cada treinador ou seu representante, deve fornecer a lista dos membros da sua equipa.

H menos 10 minutos

Cinco iniciais indicados pelos treinadores. Assinatura dos treinadores.

H menos 6 minutos

Apresentação das equipas.

H menos 3 minutos

Sinal sonoro para advertir as equipas e os Árbitros dos 3 minutos. (A modular em função do ambiente do pavilhão).

Se a apresentação eventualmente não tiver terminado, parar momentaneamente o cronómetro de jogo aos 3 minutos, e reaccionado ao apito dos 3 minutos pelo Árbitro.

H menos 1 minuto e 30 segundos

Prevenir o Árbitro e colocar o cronómetro de jogo a 10 minutos pronto para começar o jogo.

AVISOS

Além das disposições detalhadas nas Regras Oficiais de Basquetebol para o cumprimento da tarefa de cada um dos oficiais de mesa, deverão ser aplicados os avisos gerais e particulares descritos abaixo.

AVISOS GERAIS

Deve ser estabelecida uma comunicação verbal permanente entre os oficiais de mesa.

Qualquer oficial de mesa que tenha conhecimento de um pedido de desconto de tempo ou de substituição, deve anunciá-lo em voz alta. Este anúncio será repetido, em último caso, pelo marcador para confirmar o registo.

Aquando do intervalo, os oficiais de mesa podem relaxar em local colocado à sua disposição.

No final do jogo todos os oficiais de mesa saem em conjunto do local da mesa e fazem cumprir as formalidades administrativas de fim de jogo.

AVISOS PARTICULARES

PARA MARCADOR AUXILIAR

Um cesto é obtido.

O Marcador Auxiliar anuncia o número do jogador que converteu o cesto e o respectivo número de pontos.

(exemplo: A8 - 3 pontos).

O Marcador Auxiliar valida o novo resultado indicado pelo Marcador (dizendo por exemplo “OK”) e inscreve-o no aparelho electrónico correspondente.

Uma falta é assinalada.

O Marcador Auxiliar anuncia, conforme a sinalização do Árbitro, a equipa “A” ou “B” e o número do jogador que cometeu a falta, assim como o tipo da falta e eventualmente o número de lances livres (exemplo: falta pessoal de A8 – P2)

Quando o Marcador tiver levantado a placa indicadora do número de faltas do jogador, o Marcador Auxiliar valida o número de faltas do jogador e da equipa no respectivo aparelho electrónico.

PARA O MARCADOR

Durante o jogo o Marcador deve:

Repetir todas as informações que recebe: cesto obtido falta assinalada, pedido de desconto de tempo ou substituição.

Relatar todas as inscrições que faz no boletim de jogo.

No final dos procedimentos de fim de jogo, o marcador entrega a cada equipa o (s) exemplar (es) do boletim de jogo que lhe é (são) destinado (s)

Um cesto é obtido

Após a inscrição dos pontos, o Marcador anuncia o novo resultado. A leitura do resultado é feita da esquerda para a direita, indicando o resultado da equipa "A", depois o da equipa "B".

Uma falta é assinalada.

Após o apito e a mão levantada do árbitro e respectiva sinalização, o marcador assinala no Boletim a falta do jogador da equipa faltosa "A" ou "B".

Aquando da inscrição da falta do jogador, o Marcador anuncia a equipa, o número do jogador, o número de faltas do último, assim como o número de faltas de equipa, colocando uma cruz em cada caso correspondente (exemplo: B4 – 3ª falta do jogador, 4ª falta de equipa). Após a 4ª falta de equipa, o anúncio das faltas de equipa não será mais feito.

Após estes procedimentos, o marcador levanta a placa que indica o número de faltas do jogador em questão.

Se se tratar da segunda falta anti – desportiva do jogador, o marcador levanta a placa correspondente ao número de faltas do jogador e depois faz accionar o seu sinal sonoro informando o árbitro que o jogador deve ser desqualificado. O marcador inscreve um "U", indicando o número de lances livres, seguido de "Ds" nos restantes quadradinhos. Se se tratar da 5ª falta, o "D" será inscrito na margem, a licença desportiva fica apreendida para relatório posterior feito pelo árbitro.

É pedido um desconto de tempo ou uma substituição.

O Marcador assinala o pedido, desde que a bola esteja morta e o cronómetro parado:

Antes que a bola seja de novo posta à disposição dum jogador para uma reposição de fora de campo.

Antes que a bola seja posta à disposição dum jogador para o primeiro ou único lance livre.

Se a paragem do jogo se deveu a uma falta, o Marcador espera pelo fim da sinalização do Árbitro para assinalar o pedido. De seguida, o marcador procede às inscrições:

- Seja durante o desconto de tempo;
- Seja durante a substituição;

Se se tratar da 5ª falta dum jogador, o pedido de substituição deve ser efectuada antes do pedido de desconto de tempo.

PARA O CRONOMETRISTA

O cronometrista acciona o cronómetro 20 minutos antes do início do jogo

O cronometrista manipula o cronómetro de jogo (paragem, recomeço) em conformidade com os sinais dos árbitros

O cronometrista avisa as equipas e o árbitro, com a ajuda do seu sinal sonoro, 3 minutos antes e 1 minuto e 30 segundos antes do início do 1º e do 3º períodos.

O cronometrista avisa o árbitro 30 segundos antes do início dos 2º e 4º períodos e antes de cada período suplementar

O cronometrista anuncia em voz alta "24 segundos" ao operador dos 24 segundos quando não restar mais que este tempo antes do sinal do fim do período considerado.

O cronometrista anuncia em voz alta "1 minuto" quando se chega ao último minuto de cada período e de cada período suplementar.

O cronometrista anuncia em voz alta "2 minutos" para os dois últimos minutos do 4º período e de cada período suplementar.

Quando é pedido um desconto de tempo, o cronometrista acciona o cronómetro assim que o árbitro concede o desconto de tempo. Se o desconto de tempo é seguido a um cesto, o cronometrista pára o cronómetro e é ele que faz soar o sinal sonoro. A contagem do desconto de tempo só será afixada se o tempo de jogo continuar visível para os intervenientes do jogo.

No princípio do 2º e 4º períodos, o cronometrista afixa o descontos de tempo já utilizados durante o período precedente se for necessário.

PARA O OPERADOR DOS 24 SEGUNDOS

Colocar o aparelho a negro a quando de um lançamento

O operador deve ter a certeza de que o cesto é obtido ou que a bola toca o aro.

Se o lançamento for falhado e se a bola não tocar no aro, o período de 24 segundos continua se a bola for recuperada pela mesma equipa.

Reposição dos 24 segundos

Os 24 segundos são repostos se o adversário tomar o controlo da bola.

Se uma equipa perde a posse de bola (por exemplo numa situação confusa), o aparelho dos 24 segundos continua a contagem.

Anúncio dos 10 segundos

Assim que o aparelho mostrar 10 segundos, o operador deve anunciar em voz alta.

No fim de cada período e de cada período suplementar

O operador conta em voz alta os últimos 10 segundos indicados no cronómetro oficial.

O operador anuncia 10 segundos quando o cronómetro passa de 10 a 9.9 segundos, 9 quando passa de 9 a 8.9 segundos.

ANEXOS

A caixa de instrumentos dos oficiais de mesa

Para trabalhar, os Oficiais de Mesa devem possuir:

Caneta preta e caneta azul (duas de cada em caso de falha)

Corrector

Apito

Régua

Cronómetro

Post-it ou etiquetas autocolantes

Clipes

Boletim de Jogo

Folhas de relatório

Mini bloco de notas

Regras Oficiais

Contactos dos Dirigentes e colegas

A GESTÃO

SITUAÇÃO	***CRONÓMETRO***	***APARELHO DE 24”***
	ACCIONAMENTO DOS APARELHOS	
BOLA AO AR	ASSIM QUE A BOLA, APÓS TER ATINGIDO O SEU PONTO MAIS ALTO, SEJA LEGALMENTE TOCADA POR UM DOS SALTADORES	ASSIM QUE A BOLA, APÓS TER SIDO TOCADA SEJA CONTROLADA POR UM JOGADOR DE CAMPO
REPOSIÇÃO DA BOLA EM JOGO	ASSIM, QUE A BOLA TOCA UM JOGADOR DENTRO DE CAMPO	ASSIM, QUE UM JOGADOR DENTRO DE CAMPO CONTROLA UMA BOLA VIVA
APÓS UM LANCE LIVRE NÃO CONVERTIDO	ASSIM, QUE A BOLA TOCA UM JOGADOR DENTRO DE CAMPO	ASSIM, QUE A BOLA APÓS SER TOCADA, SEJA CONTROLADA POR UM JOGADOR DENTRO DE CAMPO
	PARAGEM DOS APARELHOS	
PARAGEM	A QUALQUER APITO DO ÁRBITRO. NO FIM DO TEMPO DE JOGO DE UM PERÍODO OU DE UM PERÍODO SUPLEMENTAR. NUM CESTO CONVERTIDO CONTAR A EQUIPA CUJO TREINADOR PEDIU UM DESCONTO DE TEMPO NUM CESTO CONVERTIDO NOS DOIS ÚLTIMOS MINUTOS DO 4º PERÍODO OU DE CADA PERÍODO SUPLEMENTAR	
PARAGEM E EXTINÇÃO		A TODO O APITO DO ÁBITRO DEVIDO A UMA FALTA OU VIOLAÇÃO DA EQUIPA QUE CONTROLAVA A BOLA. UM LANÇAMENTO AO CESTO É CONVERTIDO OU TOCA O ARO. PARAGEM DO JOGO DEVIDO A UMA ACÇÃO RELATIVA À EQUIPA QUE NÃO CONTROLA A BOLA. PARAGEM DO JOGO DEVIDO A UMA ACÇÃO SEM RELAÇÃO COM AS EQUIPAS A MENOS QUE OS ADVERSÁRIOS NÃO FIQUEM EM DESVANTAGEM APITO DO ÁRBITRO QUANDO NENHUMA DAS EQUIPAS TEM O CONTROLO DA BOLA E O JOGO DEVA RECOMEÇAR COM UMA SITUAÇÃO DE BOLA AO AR. ASSIM QUE UMA EQUIPA OBETENHA O CONTROLO DA BOLA E QUE FALTE MENOS DE 24 SEGUNDOS DE JOGO NUM PERÍODO OU NUM PERÍODO SUPLEMENTAR

SITUAÇÃO	***CRONÓMETRO***	***APARELHO DE 24”***
ACCIONAMENTO DOS APARELHOS		
PARAGEM ***E*** ***EXTINÇÃO***		ASSIM QUE UMA REPOSIÇÃO EM JOGO SAJA EFECTUADA PELA EQUIPA QUE TINHA ANTES O CONTROLO DA BOLA DEVIO A: . • UMA SAÍDA DA BOLA FORA DOS LIMITES DO CAMPO. • UMA LESÃO DE UM JOGADOR DA MESMA EQUIPA. • UMA SITUÃÇÃO DE BOLA AO AR • UMA FALTA DUPLA. • ANULAÇÃO DE SANÇÕES IGUAIS CONTRA AS DUAS EQUIPAS.
COMEÇO DOS 24”		
BOLA AO AR		ASSIM QUE A BOLA VIVA SEJA CONTROLADO POR UM JOGADOR DENTRO DE CAMPO
REPOSIÇÃO DA BOLA EM JOGO DE FORA DE CAMPO		ASSIM QUE A BOLA ESTEJA À DISPOSIÇÃO DO JOGADOR ENCARREGUE DEA REPOSIÇÃO EM JOGO.
NUM LANCE LIVRE FALHADO		ASSIM QUE A BOLA SEJA CONTROLADA EM CAMPO APÓS O ÚLTIMO LANCE LIVRE OU ÚNICO LANCE LIVRE.
NUM LANCE CONVERTIDO		ASSIM QUE A BOLA ESTEJA À DISPOSIÇÃO DO JOGADOR ENCARREGUE DA REPOSIÇÃO EM JOGO DA LINHA DE FUNDO

PROTESTOS

Os protestos de jogo tem que ser assinados pelo capitão da equipa no final do jogo na presença dos árbitros, dos oficiais de mesa e do comissário se houver.

ASSINATURA DO BELETIM

O Boletim de jogo é assinado na cabina dos árbitros

RELATÓRIOS

Sempre que um jogador seja desqualificado por acumulação de duas faltas anti-desportivas, a carteira do jogador é apreendida e enviada com o respectivo relatório para o Conselho de arbitragem respectivo.

QUESTÃO 1

ANTES DO JOGO

- Situação de início de época

Um ou mais jogadores não apresentam licença mas um cartão de identificação acompanhado da folha de inscrição.

Esta situação pode dar-se ao longo de toda a época.

O marcador escreve numa folha os nomes para o árbitro fazer relatório

QUESTÃO 2

ANTES DO JOGO

Um jogador não apresenta a licença mas um cartão de identificação e a folha de inscrição sobre a qual a data tenha expirado.

O marcador escreve numa folha o nome para o árbitro fazer relatório

QUESTÃO 3

ANTES DO JOGO

O cronómetro electrónico não funciona.

Os árbitros deverão fazer todos os possíveis para que o jogo se possa desenrolar, mesmo que seja com atraso.

Em todos os casos, o jogo deve realizar-se.

QUESTÃO 4

DURANTE DO JOGO

O marcador.

O marcador comete um erro de inscrição sobre o boletim e corrige-o imediatamente.

Nenhum erro no aparelho electrónico.

1º - O marcador chama o árbitro mais próximo (na primeira situação de bola morta e com o cronómetro de jogo parado) e informa-o para que ele tenha conhecimento do erro.

2º - O marcador espera por um desconto de tempo para advertir o árbitro.

Evitar fazer o árbitro atravessar o campo (não há paragem de jogo).

QUESTÃO 5

DURANTE O JOGO

O Marcador

É descoberto um erro de inscrição no boletim após vários acontecimentos.

1º - O Marcador chama o árbitro mais próximo (na primeira bola morta, parar o cronómetro de jogo) e rectificar o erro. O Marcador esforça-se por relembrar ao Árbitro a situação de forma clara (utilizando se possível os nomes ou os números dos jogadores) e procede à correcção do aparelho electrónico segundo a decisão do árbitro.

QUESTÃO 6

DURANTE O JOGO

O Marcador

Um erro de inscrição é descoberto no boletim após várias situações. O Marcador chama o Árbitro mais próximo (na primeira bola morta, parar o cronómetro) e rectifica o erro. Este esforça-se por relembrar o Árbitro a situação de forma clara (utilizando se possível os números e os nomes dos jogadores) e procede à correcção do aparelho segundo a confirmação do Árbitro. Se subsistir alguma dúvida, cabe ao Árbitro tomar a decisão final.

QUESTÃO 7

DURANTE O JOGO

O marcador

Substituição flagrante do lançador de lances livres.

O Marcador deve chamar o Árbitro mais próximo antes que a bola esteja à disposição do lançador antes de qualquer lance livre.

QUESTÃO 8

DURANTE O JOGO

O Marcador

O Árbitro assinala uma falta indicando o número dum jogador que não está em campo.

O Marcador não deve inscrever nada sem antes consultar o Árbitro sobre o número correcto.

QUESTÃO 9

DURANTE O JOGO

O Marcador

É convertido um cesto de campo:

1º - A tentativa de lançamento de 3 pontos foi anunciada. Mas um Árbitro indica 3 pontos enquanto que o outro indica apenas 2 pontos.

2º - Não foi anunciada nenhuma tentativa de lançamento de 3 pontos. Um Árbitro indica 3 pontos enquanto que outro indica apenas 2 pontos.

O Marcador deve intervir na primeira situação de bola morta e expor a discordância de indicações. O Marcador valida segundo a indicação final do Árbitro.

QUESTÃO 10

DURANTE O JOGO

O Marcador

Assim que tenha sido concedido o último desconto de tempo a que o treinador tem direito deve logo que possível avisar o árbitro, antes do reinício do jogo, que o treinador esgotou os seus descontos de tempo.

QUESTÃO 11

DURANTE O JOGO

O Marcador

O Marcador não virou a seta de posse de bola alternada:

A. O Marcador apercebe-se antes de qualquer situação: o Marcador rectifica e informa o Árbitro mais próximo.

- B. O Marcador apercebe-se no momento de uma situação de bola ao ar: o Marcador vira imediatamente a seta, previne o Árbitro e não deve esquecer-se de voltar a virá-la após a reposição da bola em jogo.

QUESTÃO 12

DURANTE O JOGO

O Cronometrista

O Cronómetro de jogo não anda.

O Cronometrista deve ter o seu cronómetro em funcionamento. O Cronometrista chama o Árbitro mais próximo na primeira bola morta e, com o consentimento do Árbitro, procede à rectificação do cronómetro electrónico.

QUESTÃO 13

DURANTE O JOGO

O Cronometrista

O Cronometrista esquece-se de pôr o cronómetro de jogo a funcionar.

O Cronometrista acciona-o (com atraso) e adverte obrigatoriamente o Árbitro na primeira bola morta para poder proceder à correcção (compensação).

QUESTÃO 14

DURANTE O JOGO

O Cronometrista

O Cronometrista esquece-se de parar o cronómetro de jogo.

1 – A paragem de jogo está em curso. O Cronometrista pára o cronómetro e adverte o Árbitro a fim de proceder à correcção que se impõe.

O Cronometrista deve ser capaz de indicar o tempo que andou indevidamente.

Se o Cronometrista é incapaz de indicar o tempo que andou indevidamente, os Oficiais de Mesa devem estabelecer uma solução e fornecer a respectiva resposta.

2 – O jogo retomou rapidamente. O Cronometrista adverte o Árbitro na paragem de jogo seguinte (bola morta).

É imperativo prevenir os Árbitros.

QUESTÃO 15

DURANTE O JOGO

O Operador dos 24''

O Operador desmarca o aparelho e volta a colocar os 24 (situação sem lançamento).

A. O Árbitro apercebe-se. Aplicação das Regras.

B. O Árbitro não se apercebe. Nenhuma intervenção.

É importante precisar que não é preciso apagar os mostradores para chamar a atenção dos Árbitros.

QUESTÃO 16

DURANTE O JOGO

O Operador dos 24''

O Operador recoloca, erradamente, o seu aparelho nos 24 segundos aquando dum lançamento.

Se o aparelho não permitir voltar ao tempo correcto, não é preciso intervir.

QUESTÃO 17

DURANTE O JOGO

O Operador dos 24''

O sinal sonoro do aparelho dos 24'' toca. Quer a violação seja flagrante ou não:

Os Árbitros não apitam (não se aperceberam do sinal?):

Não é possível qualquer intervenção, a decisão cabe aos Árbitros.

QUESTÃO 18

DURANTE O JOGO

O Operador dos 24''

Disputa da bola próxima da linha limite. Um defensor apodera-se da bola com as duas mãos e cai fora dos limites do campo?

O Árbitro apita bola fora.

O Operador deve estar atento e agir em função da sua interpretação.

Em todo o caso, o Árbitro pode modificar a decisão do operador em função do seu julgamento.

QUESTÃO 19

FALTA ANTI – DESPORTIVA

Um jogador comete uma segunda falta anti desportiva durante o jogo.

O Marcador deve inscrever a falta e fazer o sinal de substituição, quando é a segunda falta anti-desportiva, do jogador.

QUESTÃO 20

5ª FALTA E DESCONTO DE TEMPO.

Um jogador é sancionado pela sua 5ª falta. Ao mesmo tempo é solicitado um desconto de tempo por uma das duas equipas.

O Marcador espera que o substituto seja claramente identificado antes de pedir o desconto de tempo aos Árbitros. O desconto de tempo começa a partir do momento em que o Árbitro assinale o desconto de tempo.

ANEXOS

SITUAÇÕES ESPECIAIS DE ACONTECIMENTOS REAIS

Apesar de apenas existir um décimo de segundo a mais dos 24 segundos, o respectivo aparelho deve ser posto a funcionar, pelo que se exige muita concentração e elevado nível de coordenação entre o cronometrista e operador dos 24 segundos no arranque dos aparelhos. Se os 24 segundos expirarem, deve destacar-se que o cronometrista só pára o cronómetro ao apito do árbitro.

- Uma situação de bola fora suscita dúvidas, ou porque não é muito claro a quem pertence a bola ou porque há contestação colectiva relativamente à decisão do árbitro. È de alguma forma frequente que os árbitros conferenciem nestes casos e, não raras vezes, mudam a sua decisão inicial.

  Deste modo, o operador dos 24 segundos deve aguardar momentaneamente por uma decisão definitiva dos árbitros, não desmarcando o aparelho com uma pressa que não se justifica e que só pode trazer necessidade de uma correcção.

- Num lançamento de campo a bola é interceptada legalmente por um defensor (vai no seu percurso ascendente), indo tocar no suporte exterior da tabela.

  Trata-se de uma situação normal de bola fora, prosseguindo o jogo com a mesma contagem de 24 segundos.

- Na bola ao ar de início do jogo, ambos os saltadores dão toques inseguros na bola e esta vai para fora, tocada em último lugar pelo saltador A3. O jogo vai prosseguir com reposição da bola pela linha lateral para a equipa B.

  A seta da posse de bola alternada deve ser colocada na mesa, como em qualquer outra situação durante o jogo, **quando a bola toca legalmente um jogador dentro de campo, após a referida reposição**.

- Durante o intervalo do 2º para o 3º período, é assinalada uma falta técnica ao jogador A4.

  O marcador deve assiná-la de imediato no boletim de jogo e, de seguida, levantar a placa da respectiva falta.

TRABALHO DE EQUIPA

- A comunicação entre os Oficiais de Mesa é muito importante no decorrer do jogo.
- Dar incentivo a quem comete um erro ou a quem tem/teve uma boa acção;

- Durante o desconto de tempo, é a altura ideal para os Oficiais de Mesa trocarem impressões sobre algo que possa ter acontecido. Deve-se também aproveitar esse tempo para conferir o Boletim com o Marcador Electrónico.

ERROS – CORRECÇÃO DE ERROS

- Não confundir erros corrigíveis com erros no Boletim de Jogo-os quais podem ser corrigidos até o Árbitro principal assinar;
- Erradamente o Marcador apita para informar o Árbitro de um pedido de substituição ou desconto de tempo, o jogo recomeça no ponto onde foi interrompido, não havendo novos 24".

SITUAÇÕES ESPECIAIS

- Se o jogo for indevidamente interrompido pelo Marcador, tudo continua como se nada tivesse acontecido.

NOTAS PARA OFICIAIS DE MESA

REUNIÃO PRÉVIA E INTERVALO

Contribuir para a avaliação contínua

Fortalecer o espírito de equipa

Desenvolver a capacidade de comunicação

Prevenir a reacção a situações difíceis ou inesperadas

QUESTÕES NO SINGULAR

Marcador – registo de pontos, faltas e descontos de tempo; levantamento da placa da 5ª falta;

Marcador auxiliar – ajudar e interagir de forma sistemática com o marcador; saber quem fez e quem sofreu falta; colocação da seta de posse alternada

Cronometrista – operacionalidade do cronómetro; estar preparado para corrigir quando necessário; agir para descontos de tempo e/ou substituições após cesto de campo; ter apito na boca nos limites de fim de tempo.

Operador dos 24" – operacionalidade do equipamento; não deixar soar o sinal depois da bola tocar o aro; saber responder se a bola tocou ou não o aro; estar preparado para corrigir quando necessário; ter apito na boca nos limites de fim de tempo.

QUESTÕES NO PLURAL

Saber ler o jogo para prevenir pedidos de desconto de tempo ou de substituição

Não descurar o lado contrário de onde está a bola

Olhar para a bola perto do fim de período de 24" ou de jogo

Não ter receio de falhar, assumir e corrigir o erro

Intervir em caso de falha importante de um colega – ex.: desconto de tempo após cesto de campo

Formar um bloco na transmissão de informação aos árbitros em caso de dúvida ou de dificuldade

SUBSTITUIÇÕES/ DESCONTOS DE TEMPO ANOTADOS

1. É permitido um máximo de 30 segundos para a substituição de um jogador desclassificado (5ªfalta) ou desqualificado;
2. As substituições e os descontos de tempo anotados devem ser concedidos de acordo com as regras mas com alguma flexibilidade em termos do Timing;
3. Nos 2 últimos minutos do 4º período e eventuais períodos suplementares ter muita atenção à possibilidade de serem concedidas substituições solicitadas pela equipa que sofre cesto (nesse caso, a outra equipa também poderá substituir);
4. Quando se verificam blocos de lances livres, decorrentes de faltas sequenciais, as substituições ou descontos de tempo anotados só podem ser concedidos no (s) intervalo (s) de bloco para bloco (de notar que por exemplo, 2LL+PB constitui um bloco);
5. O desconto de tempo anotado só começa a contar a partir do momento em que o Árbitro apita e faz o sinal convencional;
6. Deve haver uma comunicação verbal entre todos os Oficiais de Mesa em matéria de substituições e de descontos de tempo anotados mas de forma concisa e moderada de forma a potenciar-se o essencial trabalho de equipa sem alarido;
7. Nos 2 últimos minutos do 4º período e eventuais períodos suplementares, se é concedida substituição à equipa que sofre cesto, pode então ser concedido desconto de tempo anotado à outra equipa;
8. Numa violação, as duas equipas têm o direito de fazer substituições;
9. Por ocasião de lances livres, a oportunidade de substituição ou de desconto de tempo anotado passa a terminar

Quando a bola está à disposição do jogador para execução do primeiro ou único lance livre.

- ***TRABALHO DE EQUIPA***

1. A comunicação entre os Oficiais de Mesa é fundamental no decorrer do jogo;

2. Essencial é dar-se incentivo a quem cometeu um erro ou a quem tem uma intervenção difícil e acertada;
3. Durante um desconto de tempo anotado é um momento ideal para conferir o boletim de jogo com o Marcador electrónico;
4. Os Oficiais de Mesa deverão entrar em campo todos juntos assim como saírem do mesmo igualmente juntos, após o final do jogo;
5. Todos os Oficiais de Mesa devem ser portadores de caneta, apito e cronómetro manual (uma questão de espírito de equipa na prevenção de falhas);
6. É essencial, perante a falha ou omissão de um colega que não reage num dado momento perante uma situação concreta (ex. uma substituição ou um desconto de tempo anotado possíveis, que não são concedidos), demonstrar espírito de equipa e suprir essa mesma falha;
7. Pior que errar é não revelar ou não assumir o erro, porque assim não será possível corrigir eventualmente a situação criada, sob pena de condicionarmos a verdade desportiva do jogo – **correcção de erros** –
8. Não confundir erros corrigíveis com erros que podem ser corrigidos (no boletim de cronometragem, de 24 segundos ou outros);
9. Se o jogo pára por intervenção indevida do Marcador, não podem ser concedidos descontos de tempo anotados ou substituições;
10. Quando se verificar um erro de cronometragem ou de 24 segundos e desde que o equipamento o permita, a respectiva correcção deve efectuar-se de modo visível no correspondente painel (marcador/cronómetro electrónico ou aparelho de 24 segundos) e não de forma que as equipas não possam controlar a velocidade de uma adequada correcção.

TÉCNICA E SINALIZAÇÃO DOS OFICIAIS DE MESA

TESTE DE EQUIPAMENTOS TÉCNICOS

Antes das reuniões prévias com os Árbitros e posteriormente entre os Oficiais de Mesa, o Cronometrista e o Operador dos 24 segundos devem efectuar um primeiro teste sumário aos respectivos aparelhos, só para verificarem se estão ligados e a funcionar devidamente.

CRONOMETRISTA

- Devem ter o apito na boca nos últimos segundos de cada período, em acção preventiva para eventual falha do respectivo sinal sonoro;
- Sinalização de fim de um desconto de tempo anotado aos 50 segundos.

OPERADOR DOS 24 SEGUNDOS

- Deve ter o apito na boca nos últimos instantes antes de eventualmente expirarem os 24 segundos, em acção preventiva para uma eventual falha do respectivo sinal sonoro;
-

- O indicador das 4 faltas de equipa só deve ficar visível no momento em que a bola fica viva até esse momento deverá permanecer em nível inferior ao tempo da mesa dos Oficiais;

Não deverão subsistir dúvidas quanto ao facto de serem diferentes as regras relativas à cronometragem e à operação dos aparelhos dos 24 segundos;

Esta questão levanta-se em virtude de já se ter constatado situações em que o Operador coloca sistematicamente o seu aparelho a funcionar sempre que o primeiro jogador toca a bola dentro de campo após reposição por uma linha limite, mesmo quando se verifica um toque inseguro, por exemplo, não há que estranhar a possibilidade de haver reposição da bola em jogo pela linha final, quando faltam 25 segundos para a conclusão de um período de jogo e o tempo expirar-se sem que se verifique violação à regra dos 24 segundos.

MARCADOR

a. Antes de um treinador dar o seu cinco inicial, o Marcador deve indicar no boletim o respectivo capitão de equipa;
b. Não colocar a hora do jogo, sem que o mesmo se tenha efectivamente iniciado;
c. Procedimento em situação de pontos, marcação do (s) ponto (s) respectivo (s) e só depois o número do jogador que o (s) obteve;
d. Procedimento em situação de falta, marcação da falta individual, seguindo-se então a colectiva, posteriormente o levantamento da respectiva placa (excepto quando se trata de uma 5ª falta, caso em que a acção inicial é o levantamento da placa) e só no final a marcação de pontos, se for caso disso;
e. Na 2ª falta anti-desportiva assinalada a um jogador, o Marcador deve dar a indicação ao Árbitro mais próximo;
f. O que tem que estar no Marcador electrónico é o que está no boletim mesmo que haja erro a corrigir;
g. A seta de indicação de posse alternada (se não houver Marcador Auxiliar), só deve ser invertida depois de terminada a reposição em jogo relativa à posse alternada;
h. Sinalização de pedido de desconto de tempo anotado, não esquecer de indicar o banco;

i. Sinalização de pedido de substituição;

j. Sinalização de “PODE SEGUIR”.

MARCADOR AUXILIAR

a. Procedimento em situação de falta, marcação de pontos, se for caso disso, marcação de falta individual, seguindo-se a colectiva e só no final o “envia” do número do jogador e da respectiva falta (se o Marcador electrónico assim o obriga);

b. O que tem que estar no marcador electrónico é o que está no boletim mesmo que haja erro a corrigir;

c. O indicador das 4 faltas de equipa só deve ficar visível no momento em que a bola fica viva. Até esse momento deverá permanecer em nível inferior ao tampo da Mesa dos Oficiais;

d. A seta de indicação de posse alternada só deve ser invertida depois de terminada a reposição em jogo relativa a posse alternada;

e. É fundamental que o Marcador Auxiliar demonstre boa capacidade de reacção na marcação de pontos na medida em que se trata naturalmente de uma matéria muito sensível, quer para os intervenientes, quer para o público.

INTERVALO DO JOGO

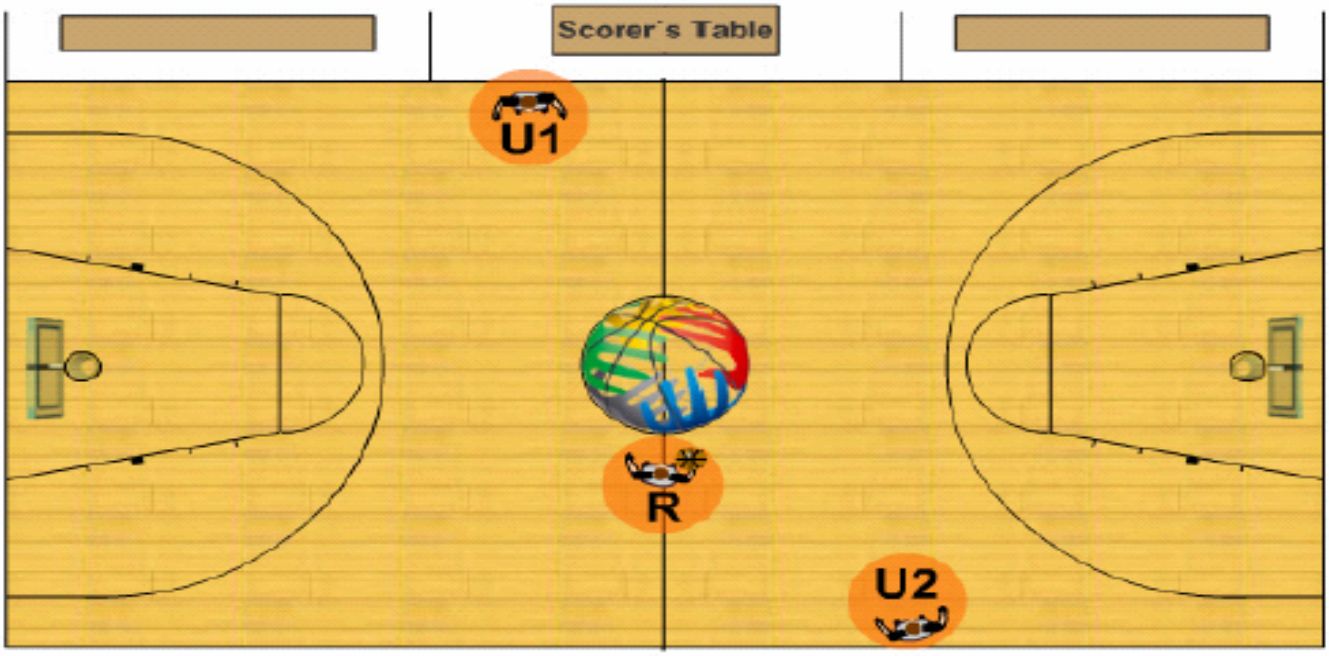
- Durante o intervalo do jogo os Oficiais de Mesa devem aproveitar não só para momentos de descontracção, mas também para analisarem entre si questões que porventura tenham acontecido até ao momento e que careçam de alguma avaliação em termos de futuro do próprio jogo.

PREPARAÇÃO DO JOGO

1 — Marcador Auxiliar 3 — Cronometrista
2 — Marcador 4 — Operador de 24”

Mesa dos Oficiais

1	2	3	4



- Testar os equipamentos
- Conversa antes do jogo
- Antes do início do jogo
- Avisar Árbitros/tempos que faltam
- Cinco inicial antes dos 10 minutos
- Início do jogo/Bola ao ar
- Posse da bola alternada
- Coordenação Cronometrista/Operador dos 24 segundos
- Coordenação Marcador/Marcador Auxiliar
- Substituições
- Descontos de tempo anotados
- Início dos restantes períodos
- Sinalização dos Oficiais de Mesa
- Indicador das faltas de equipa
- Contacto visual
- Fim do jogo

ACTUAÇÃO TÉCNICA	LEITURA DO JOGO
ANTES DO INÍCIO DO JOGO	
Marcador	Registo
Marcador Auxiliar	Verificação de documentos
Cronometrista	"Preocupação" com o tempo
Operador dos 24 segundos	"Preocupação" com o que se passa em redor
INÍCIO DO JOGO	
Marcador e Marcador Auxiliar	Conferir o cinco inicial
Marcador Auxiliar	Colocar o indicador da posse alternada
Cronometrista	Accionar o cronómetro de jogo com o sinal do Árbitro Colaborar com o Cronometrista
Operador dos 24 segundos	Colocar o aparelho dos 24 segundos em funcionamento (quando for caso disso)
LADO CONTRÁRIO AO DA BOLA	
Quem estiver disponível	Descontos de tempo anotados/Substituições
ACTOS DE VIOLÊNCIA	
Todos	Muita atenção
INTERVALOS	
Todos	Períodos para verificação e de descontracção
FALTAS E LANÇAMENTOS DE CAMPO	
Todos	Atenção à sinalização do Árbitro e aos jogadores envolvidos
FIM DO TEMPO DE JOGO E DOS 24 SEGUNDOS	
Todos	Em caso de dúvida, colaborar com o Cronometrista e/ou Operador dos 24 segundos

MARCADOR ELECTRÓNICO BT 5000 HF *CONSOLA PRINCIPAL*

2 ***CORRECÇÃO*** – Para rectificar algo

3 ***SELECT*** – Seleccionar a modalidade

4 ***VALID*** – Validar as funções que vão surgindo no Display

START / STOP

5 Incrementar ou incrementar

6 Seleccionar a seta em forma crescente ou decrescente

CLAXON

(13) (14) DESCONTO DE TEMPO – Depois do Árbitro fazer o sinal de desconto de tempo deve-se precionar na tecla correspondente da equipa visitada ou visitante, tocando automaticamente aos 50”

Depois de programada a consola principal não é necessário fazer mais nada desde os 20 minutos antes da hora marcada para o início do jogo até ao fim do jogo.

Os 10 minutos de cada período, os tempos respectivos de intervalo, bem como o **reset** das faltas colectivas das equipas passados 30 segundos após o fim de cada período estão programadas no entanto, Há um tempo de 30 segundos entre o fim do período e o tempo dos intervalos para possibilitar rectificações de algum incorrecto bem como marcar faltas e pontos coincidentes com o fim do período contagem do intervalo respectivo, inicia-se com o fim do período, mas só aparece no placar passados 30 segundos, os quais são descontados na contagem do tempo de intervalo quando for visível.

APARELHO DAS FALTAS

17 Faltas dos jogadores da equipa visitada

20 Faltas dos jogadores da equipa visitante

18 Pontos da equipa visitada

19 Pontos da equipa visitante

20 Correcção

FUNCIONAMENTO

As faltas pessoais ao ser oprimido o número respectivo do jogador que faz a falta, incrementa a falta individual e a colectiva automaticamente até às cinco faltas de equipa.

MARCADOR ELECTRÓNICO BT 5200 / 5300

FUNCIONAMENTO

RESET – Apagar ou pressionado alguns segundos testa os equipamentos.

SELECT – Para seleccionar a modalidade pretendida.

VALID – Para validar o tempo de jogo 4 x 10

Seta – Para colocar o tempo em ordem decrescente ou crescente

+- - Incrementar ou descrementar os minutos um a um

C – Para correcções

INTRODUÇÀO

O equipamento electrónico "BODET 5000HF', é constituído pelo seguinte equipamento de comando:

- Mesa de comando do Cronometrista
- Mesa de comando do Marcador Auxiliar
- Mesa de comando do Operador de 24 seg.
- Extensão de comando da buzina para o Marcador
- Extensão de comando de arranque/paragem do cronómetro e buzina para o Cronometrista

Nos encontros com apenas 3 oficiais de mesa, a mesa de comando do Marcador Auxiliar é utilizada também pelo Cronometrista.

Nos capítulos seguintes pretende-se efectuar uma breve descrição da colocação em funcionamento deste equipamento, assumindo as actuais regras FIBA em vigôr à data de edição deste documento.

Mesa de Comando do Marcador Auxiliar (ou cronometrista nos jogos com oficiais de mesa).

1 œLIGAR/DESLIGAR MESA DE COMANDO

Para ligar a mesa de comando do marcador pressionar a tecla ”Start/Stop‘

Para desligar a mesa de comando pressionar a tecla ”OFF‘ até o visor de cristais líquidos se apagar totalmente. Os dados sobre um encontro são perdidos.

2 œ EFECTUAR PROGRAMA DE TESTE

Para efectuar o teste o programa de teste, colocar o maçador na hora de relógio e de seguida pressionar durante 5 segundos a tecla ”RESET‘. Para sair do programa carregar de forma prolongada na tecla da hora de relógio.

3 œ PROGRAMAR MARCADOR PARA ENCONTRO DE BASQUET

- ß Depois de ligar a mesa de comando na tecla de ”Start/Stop‘, seleccionar a modalidade ”BASKETBALL‘, pressionando a tecla ”Select‘ sucessivamente, as vezes necessárias.

  De seguida aceitar a opção com a tecla ”Valid‘ .

- ß Seleccionar a opção ”4 x 10 FIBA‘ pressionando a tecla ”Select‘ as vezes necessárias.
  Aceitar a selecção pressionando a tecla ”Valid‘. O marcador fica agora preparado para funcionar.

  Recomenda-se no entanto, verificar as definições do marcador, que se descrevem no parágrafo seguinte.

- ß Pressionar a tecla ”Select‘ durante cerca de 3 segundos, entrando no modo de ajuste de definições e verificar as mesmas.

  Para alterar as definições utilizam-se as teclas de desconto de tempo ”¤‘ e ”<‘.

  Para avançar de uma definição para a seguinte pressiona-se a tecla ”Select‘.

  DEFINIÇÃES:

  Nota: As informações visualizadas no display poderão ser encontradas em língua inglesa ou francesa

  - < ”Tps possession duree: 24 sec‘
  - < ”Shot Timer Duration: 24 sec‘

- (tempo de ataque da equipa: 24 seg.)
  - Deve-se colocar 24 seg.

- ”Fin posses. Stop chrono: Non‘
- ”Shot Timer End Stp Game: No‘
- (paragem automática do cronómetro quando o dispositivo de 24 seg. chega a 0)
  - Deve-se colocar ”Non‘ ou ”No‘ para que o cronómetro não pare, se a contagem de 24 seg. chegar a 0.

- ”Duree avant match: 20 min‘
- ”Duration Before Game: 20 min‘
- (duração do período antes do jogo)
  - Deve-se colocar 20 min., que é período de contagem que antece o encontro.

- ”Klaxon Avant Match: 0 min‘
- ”Horn Before Game Play: 0 min‘
- (toque automático da buzina no período de 20 min. antes do jogo)
  - Deve-se colocar 0, pois esta função não é actualmente u

- ”Nb periodes/ match: 4‘
- ”Period number/game: 4‘
- (nº. períodos de jogo)
  - Deve-se colocar 4 períodos de jogo.

- ”Duree periode match: 10 min‘
- ”Period Duration Game: 10 min‘
- (duração dos períodos de jogo)
  - Deve-se colocar 10 min.

- ”Duree tps repos auto: 2 min‘
- ”Auto Time Break Duration: 2 min‘
- (duração da contagem automática dos intervalos entre 1º. e 2º. e entre o 3º. e 4º. Períodos)
  - Deve-se colocar 2 min de intervalo.

- ”klaxon avant fin repos: 30 sec‘
- ”Horn Before Time Brk End: 30 sec‘
- (toque automático da buzina antes do final do período de intervalo)
  - Deve-se colocar 30 seg.

”Duree repos mi-match: 15 min‘
- ”Half Time Duration: 15 min‘
- (duração da contagem automática do intervalo entre os dois meios-tempos)

  - Deve-se colocar 15 min. nos jogos da FPB e 10 min nos jogos da ABP, conforme determinado.

- ”Prologation duree: 5 min‘
- ”Extra Time Duration: 5 min‘
- (duração dos períodos suplementares de jogo)
    - Deve-se colocar 5 min.

- ”Cumul max fautes equippe: 5‘
- ”Team Foul Maxi Cumul.: 5‘
- (Número máximo da contagem de faltas de equipa exibidas pelo marcador)
    - Deve-se colocar 5 faltas.

- ”Nombre fautes perso: 5‘
- ”Individual foul number: 5‘
- (Número máximo de faltas pessoais de jogador afixadas no marcador)
    - Deve-se colocar 5 (há hipótese do nº. máximo de 5 ou 6).

- ”Temps mort duree: 60 sec‘
- ”Time Out Duration: 60 sec‘
- (Duração da contagem dos descontos de tempo)
    - Deve-se colocar 60 seg.

- ”klaxon auto fin TM: Oui‘
- ”Horn Before Time Out End: Yes‘
- (toque automático da buzina no final do desconto de tempo)
    - Deve-se colocar ”Oui‘ ou ”Yes‘ para que a buzina toque automáticamente no final do desconto de tempo.

- ”klaxon avant fin TM: 10 sec‘
- ”Horn Before Time Out End: 10 sec‘
- (toque automático antes do final do tempo do desconto)
    - Deve-se colocar 10 seg. a fim de o toque da buzina se efectuar aos 50 seg.

- ”Duree activation klaxon: 4 sec‘
- ”Horn Duration: 4 sec‘
- (duração do toque automático da buzina no final do tempo de jogo)

    - Deve-se colocar 4 ou 5 seg. para que a buzina toque automaticamente no final do jogo e durante 4 ou 5 segundos.

- ”Maintent result pendant: 30 sec‘
- ”Keep Display Result: 30 sec‘
- (duração do tempo da mudança automática de

um período para o seguinte)

° Deve-se colocar 30 seg.

< ”Rappel parametre usine: Non‘
< ”Factory Data Load: No‘
< (reposição dos parâmetros pré- programados de fábrica)
° Não se deve alterar este parâmetro para ”Oui‘ ou ”Yes‘, pois serão lidos os parâmetros de fábrica e há necessidade de verificar as parametrizações referidas anteriormente.

ß No final da programação referida pressionar a tecla ”Valido. O marcador está agora preparado para iniciar o seu funcionamento.

Estas programações mantém-se em memória, mesmo após desligar o marcador, a menos que sejam alteradas, conforme se descreveu anteriormente.

4 œ EFECTUAR CORRECÇÃES DO TEMPO E PERÈODO DE JOGO

ß Corrigir o tempo de jogo

< Utilizando a tecla ”Restes

° Carregando na tecla ”Restes é afixado o último tempo pré-seleccionado (por exemplo 10 min.)

< Utilizando a função de correcção

° Pressionar a tecla ”Correction‘. As informações no visor da consola de comando do cronómetro são afixadas de forma intermitente.

° Utilizar agora as teclas de ”Preselection‘ para corrigir o tempo de jogo.

° No final pressionar a tecla ”Correction‘ para finalizar o modo de correcção. Os dados afixados no

visor de cristais líquidos voltam se ser visualizados de forma fixa.

ß Retornar ao período anterior de jogo

Se por alguma razão:
° O marcador –salta“ para o período seguinte indevidamente;

° O tempo do período de jogo chegou a 0, mas o período ainda não terminou, restando tempo para jogar;
° Há necessidade de corrigir alguma falta individual anotada no período anterior.

Existe possibilidade de regressar ao período antecedente, da forma que se descreve seguidamente:

° Pressionar a tecla "Correction' para entrar no modo de correcção.

° Pressionar a tecla "ê' de "Preselection'

O marcador retorna agora ao período anterior e afixa 1 segundo de jogo. Existe hipótese de corrigir o tempo de jogo œ ver parágrafo –Correcção do tempo de jogo"

° Pressionar a tecla "Correction' para sair do modo de correcção.

5 œ FUNCIONAMENTO COM A MESA DE COMANDO DOS 24''

Este equipamento de 24'' tem as seguintes características:

A) Quando o tempo de jogo é parado, a contagem do tempo de ataque é também interrompida de forma automática;

B) Quando o tempo de jogo é inferior a 24'' ao pressionar a tecla "RESET' os displays ficam automaticamente sem contagem visível;

O equipamento possui o seguinte funcionamento:

ß Utilizar a tecla "Start/Stop' para colocar em funcionamento a contagem ou efectuar a paragem do tempo. Sempre que a contagem é parada, acende-se o led indicador vermelho.

Utilizar a tecla "Reset' para reiniciar uma nova contagem de 24'' (se o tempo de jogo for inferior a 24'' então o display fica sem contagem visível de forma automática)

ß Utilizar a tecla "Efface Clear' para colocar o display de 24'' sem indicação visível.

6 œCORRECÇÀO RÊPIDA DO TEMPO DOS 24‘‘

ß Se por engano é pressionada a tecla –Reset“, pressionando de imediato a tecla ”Efface Clear‘ num tempo máximo até 2 segundos após o erro, recoloca o tempo da contagem que restava anteriormente, de tal forma como se não tivesse sido pressionada a tecla ”Reset‘.

INSTRUÇÃO DE FUNCIONAMENTO EQUIPAMENTO ELECTRÓNICO

MARCA: BAYBOR

INTRODUÇÃO

O equipamento electrónico ‘BAYBOR’, é constituído pelo seguinte equipamento de comando:

< Mesa de comando do tempo e pontos modelo ME-05

< Mesa de comando das faltas individuais dos jogadores modelo PE-01

< Mesa de comando do Operador de 24 seg.

- Extensão de comando da buzina para o Marcador

- Extensão de comando de arranque/paragem do cronómetro e buzina para o Cronometrista

Nos encontros com apenas 3 oficiais de mesa, a mesa de comando das faltas individuais PE-01 é manuseada pelo Cronometrista.

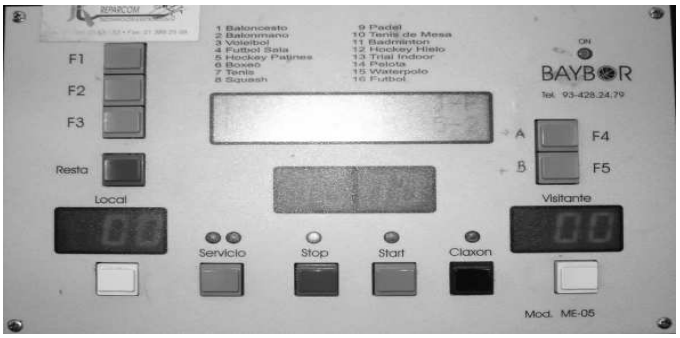


Figura 1 – Mesa de comando do tempo e pontuação

Figura 2 – Mesa de comando faltas individuais dos jogadores

Figura 3 – Mesa de comando dos 24 segundos

1 – PROGRAMAÇÃO DO EQUIPAMENTO PARA BASQUETEBOL MESA DE COMANDO DE PONTUAÇÃO/FALTAS

- Ligar a mesa de comando no interruptor traseiro;

- Pressionar a tecla 'F1';

- Seleccionar a modalidade '1' (basquetebol). Usualmente já se encontra em '1', não sendo necessário alterar. Caso necessário alterar pressionando a tecla 'F4'.

- Pressionar 'F1' novamente;

- Seleccionar o período de jogo, pressionando a tecla 'F4' sucessivamente (0,1,2,3,4 até E para períodos suplementares)

- Pressionar 'F1';

- Seleccionar o tempo de jogo, utilizando as teclas 'F4' e 'F5'.

  - A tecla 'F4' selecciona o digito que pretendemos modificar (dezenas de minutos, minutos, dezenas de segundos, segundos, décimos de segundo)

  - A tecla 'F5' altera o valor das dezenas de minutos, minutos, dezenas de segundo, segundos ou décimos de segundo

- Pressionar 'F1';

- Seleccionar o tempo de ataque da equipa. Usualmente já se encontra em '24' seg. Caso seja necessário alterar utilizar as teclas 'F4' e 'F5' conforme já descrito para o tempo de jogo;

– MANUSEAMENTO DA MESA DE COMANDO DAS FALTAS INDIVIDUAIS

- Para testar as faltas individuais pressiona-se as duas teclas vermelhas ao mesmo tempo que se liga a mesa de comando do tempo/pontuação. Para interromper o teste desliga-se o referido interruptor na parte traseira;

- Para apagar todas as faltas pressiona-se simultaneamente as teclas vermelhas e as teclas verdes (local, visitante);

- Para colocar o equipamento em funcionamento deve existir a indicação no display da mesa de das faltas individuais:

<--- BALONCESTO

- Pressionar a tecla 'DORSAL'. O equipamento fica pronto a funcionar;

- Para introduzir uma falta a um jogador, procede-se da seguinte forma:

  - Premir a equipa pretendida, nas teclas 'LOCAL' ou 'VISITANTE'

  - Seleccionar o número do jogador pretendido
    (exemplo: nº. 5 local)
    O visor apresenta o seguinte aspecto:

Eq	nj	do	f	pt
LO	5	05	0	00

  - Pressionar a tecla 'FALTAS' para adicionar uma falta individual (exemplo: 1 falta individual ao nº.5 local).
    O visor apresenta o seguinte aspecto:

Eq	nj	do	f	pt
LO	5	05	1	00

  - Para subtrair uma falta individual a um jogador, pressiona-se a tecla 'RESTA' em simultâneo com a tecla 'FALTAS', após selecção do jogador e equipa pretendidas.

- Ao introduzir a falta individual, a mesma é transmitida para a mesa de pontuação e tempo.
- Pressionar na tecla 'F3' para afixar a última falta de jogador, no quadro de marcação

3 – INSERIR FALTAS DE EQUIPA E DESCONTOS DE TEMPO NA MESA DE COMANDO DE PONTUAÇÃO/TEMPO

- Para inserir as faltas acumuladas de equipa pressionar a tecla 'F2';
- O "display" da mesa de comando apresenta o seguinte aspecto:

```
1  PERS        ⇓ ⇓
1   0-0        0-0    10-0
```

- Pressionar a tecla ‘F4’ ou ‘F5’ para adicionar falta acumulada de equipa local ou visitante respectivamente;

- O visor da mesa de comando apresenta o seguinte aspecto (exemplo: 1 falta acumulada na equipa local):

```
1  PERS        ⇓ ⇓
1   0-0        1-0    10-0
```

- Para subtrair as faltas acumuladas de equipa pressionar a tecla ‘RESTA’ simultaneamente com a tecla ‘F4’ ou ‘F5’, conforme desejado;

- Para inserir os descontos de tempo das equipas pressionar a tecla ‘F2’ até aparecer a indicação no visor:

```
1     ⇓ ⇓        T.M.
1    0-0         0-0    10-0
```

- Pressionar a tecla ‘F4’ òu ‘F5’ para adicionar o desconto de tempo acumulado de equipa local ou visitante respectivamente

- O visor da mesa de comando apresenta o seguinte aspecto (Exemplo: 1 desconto de tempo acumulado na equipa local)

```
1     ⇓ ⇓        T.M.
1    1-0         0-0    10-0
```

– FUNCIONAMENTO DOS 24 SEGUNDOS

- O tempo de ataque é preestabelecido na mesa de comando da pontuação/tempo de jogo, conforme descrito no ponto 1. No nosso caso é de 24 segundos.

- Para funcionar com o equipamento procede-se da seguinte forma:

  < Para iniciar uma nova contagem utiliza-se a tecla amarela ‘SEG’;

- Para interromper uma contagem pressiona-se a tecla ‘STOP’;

- Para reiniciar uma contagem interrompida, pressiona-se a tecla verde ‘START’;

- Para colocar o display sem qualquer contagem visível pressiona-se simultaneamente as teclas verdes e amarela
‘SEG’ e

‘START’; Notas:

De acordo com as regras oficiais este equipamento encontra-se ligado ao cronómetro de jogo, ou seja, quando o tempo de jogo é parado, a contagem de 24’’ é interrompida, sendo restabelecida independentemente do cronómetro de jogo através da utilização da tecla ‘START’ da mesa de comando dos 24 segundos

Os 24’’ não funcionam, sempre que não existe tempo suficiente de jogo, ou seja inferior a 24’’, ficando o display sem qualquer contagem visível logo que se pressiona a tecla ‘SEG’

A contagem não funciona sempre que o tempo de jogo esteja parado. Para se poder corrigir a contagem dos 24’’ neste equipamento é necessário incrementar o tempo de jogo e efectuar a correcção devida

NOTAS