



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

1. INTRODUÇÃO

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

Todos os árbitros são obrigados a cumprir estes princípios fundamentais.

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

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

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

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

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

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

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

2. PREPARAÇÃO ANTES DO JOGO

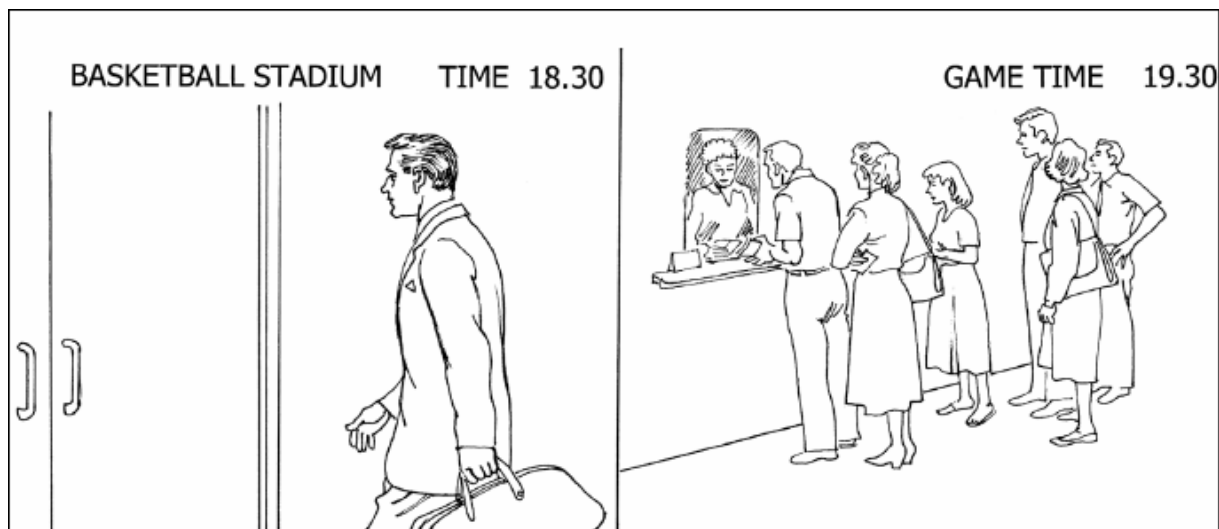


Fig. 1

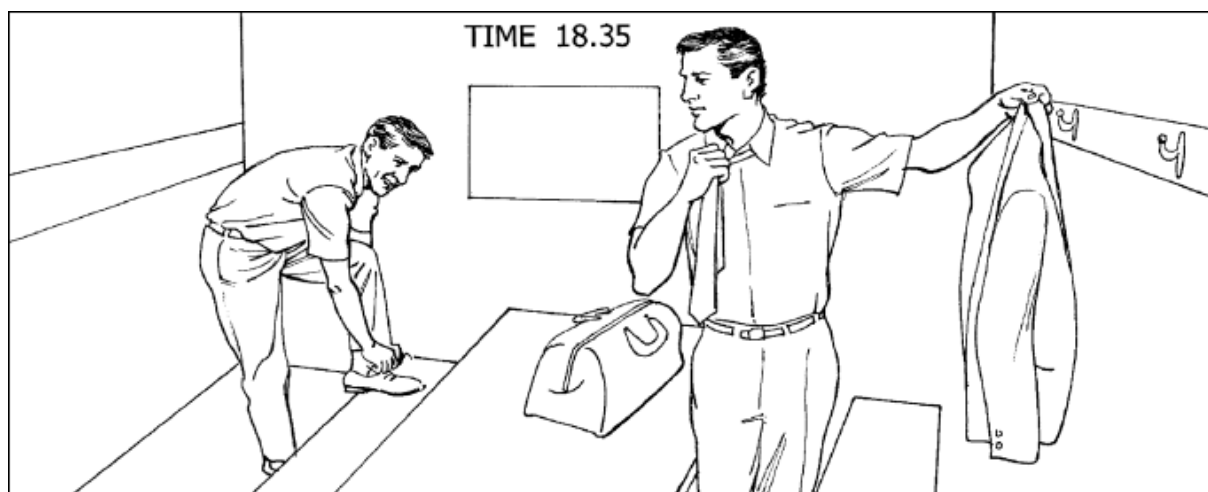


Fig. 2

2.1 Preparação antes do jogo

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

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

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

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



Fig. 3



Fig. 4

2.2 Reunião dos árbitros

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

Os assuntos a bordar devem incluir os seguintes temas:

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

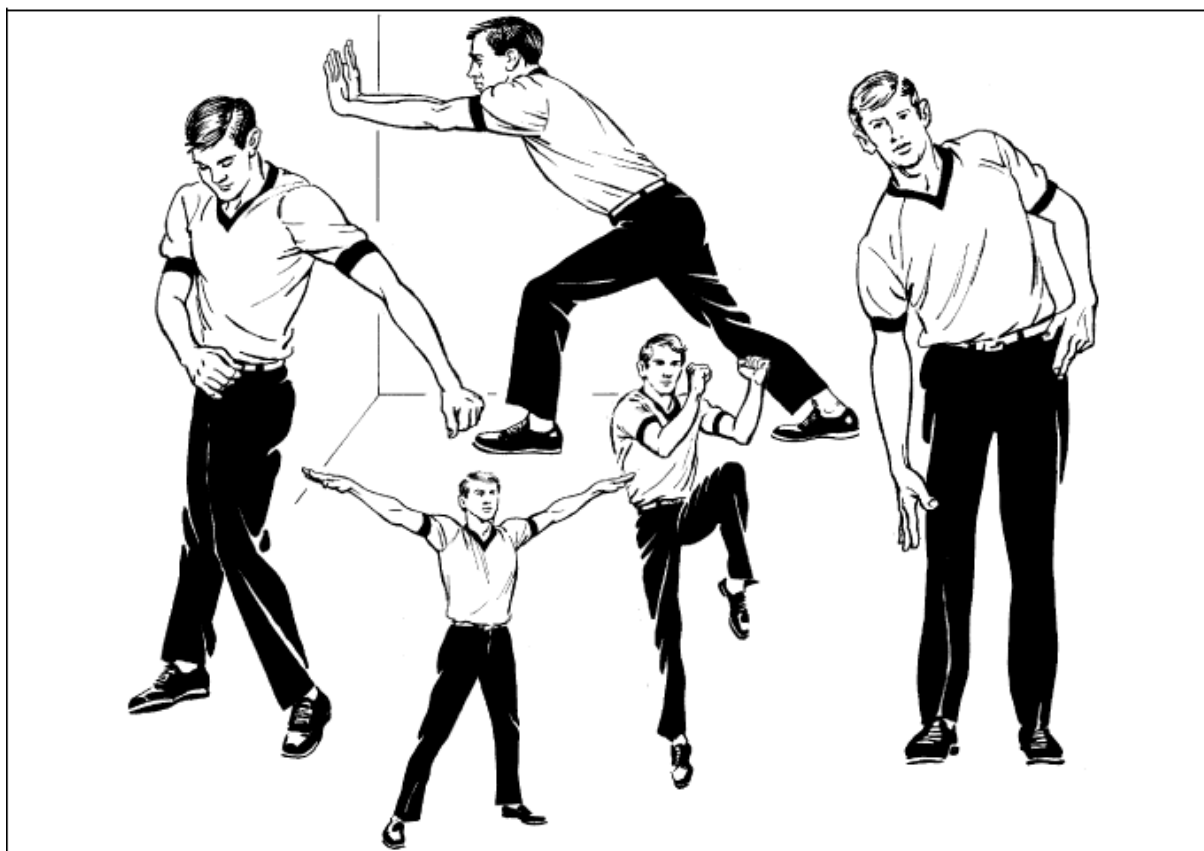


Fig. 5

2.3 Preparação física

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

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

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

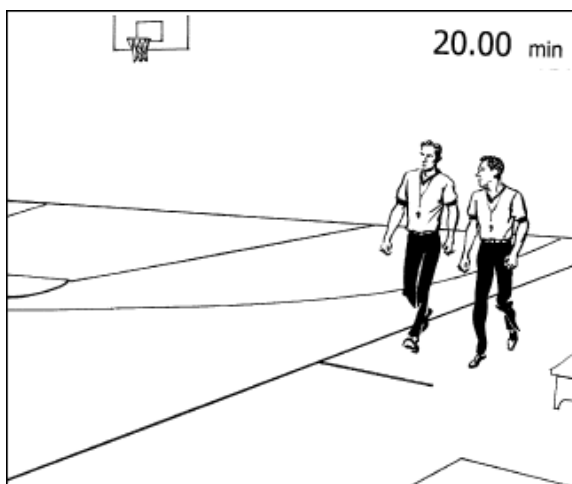


Fig. 6



Fig. 7

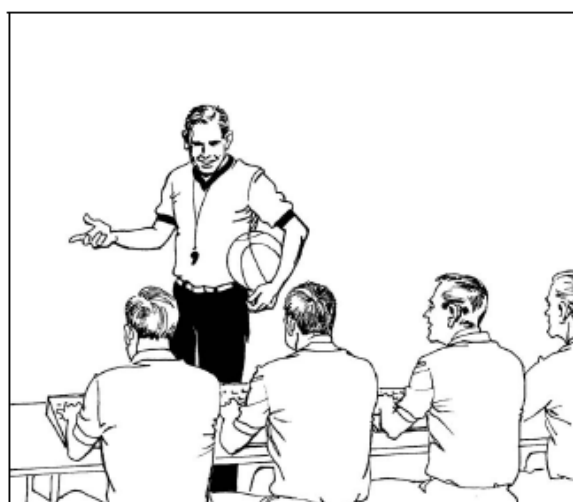


Fig. 8



Fig. 9

2.4 Deveres antes do jogo

Os árbitros devem entrar no terreno de jogo juntos pelo menos vinte minutos (20) antes do começo do encontro e não menos de cinco (5) antes do começo da segunda-parte.

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

O árbitro é o responsável pelo estado do terreno de jogo, do cronómetro e de todo o equipamento técnico, além do preenchimento correcto da folha de marcação e das licenças dos jogadores.

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

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



Fig. 10



Fig. 11

Os árbitros devem colocar-se do lado oposto à mesa onde se encontram os outros oficiais de jogo e observar cuidadosamente o aquecimento das equipas antes do início do jogo e durante o intervalo, observando todas as acções que possam causar dano nos equipamentos do jogo. Um jogador agarrar o aro pode danificar o aro ou a tabela, pelo que não pode ser permitido. Se os árbitros observarem um tal acto anti-desportivo, devem imediatamente advertir o treinador da equipa que cometeu tal acto. Em caso de reincidência, deverá ser aplicada uma falta técnica ao jogador transgressor.

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

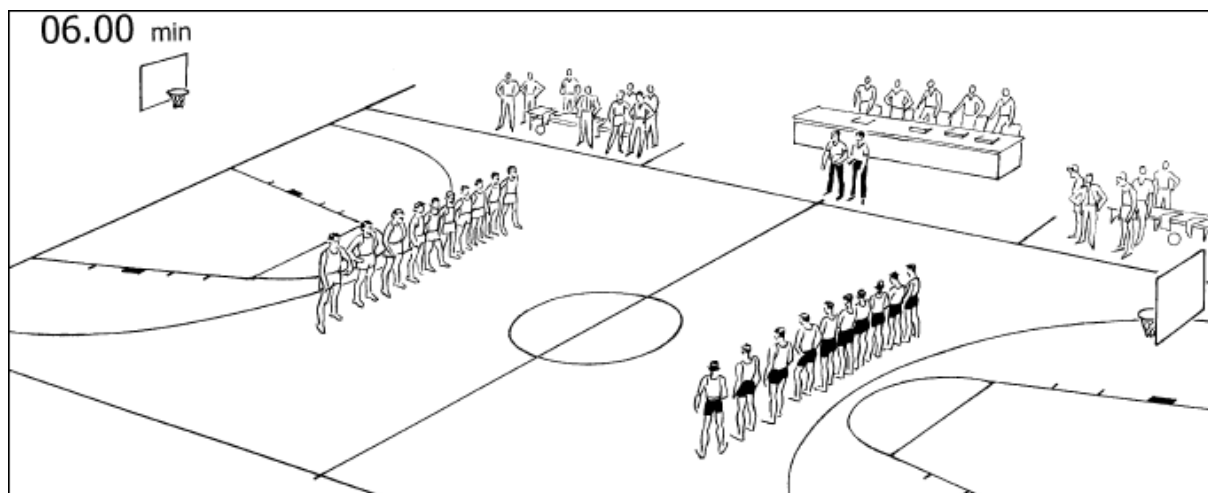


Fig. 12



Fig. 13

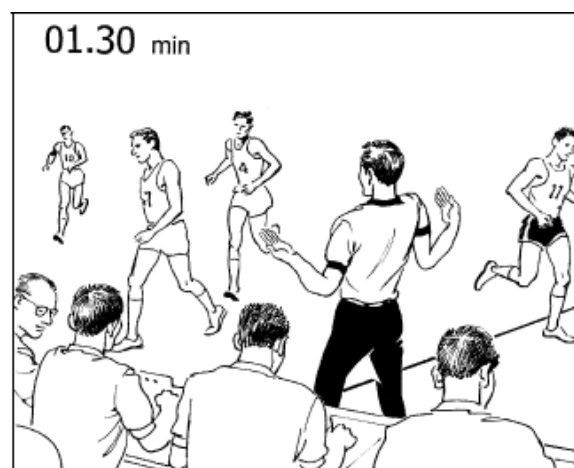


Fig. 14

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

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

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



Fig. 15

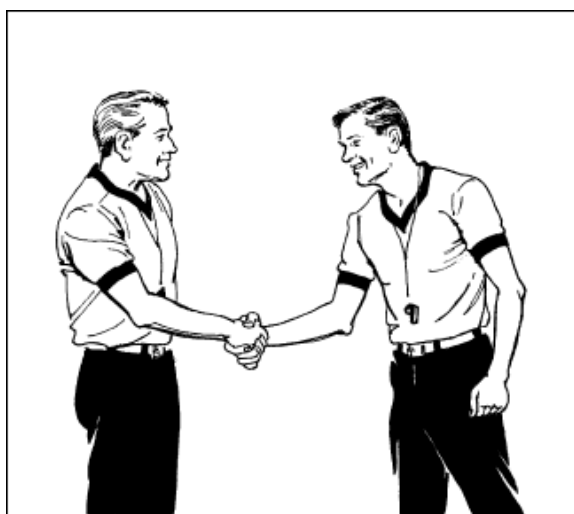


Fig. 16



Fig. 17

O árbitro verifica que estão todos prontos para o início do jogo e que nenhum jogador usa equipamento ilegal.

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

3. INÍCIO DE PERÍODO DE JOGO

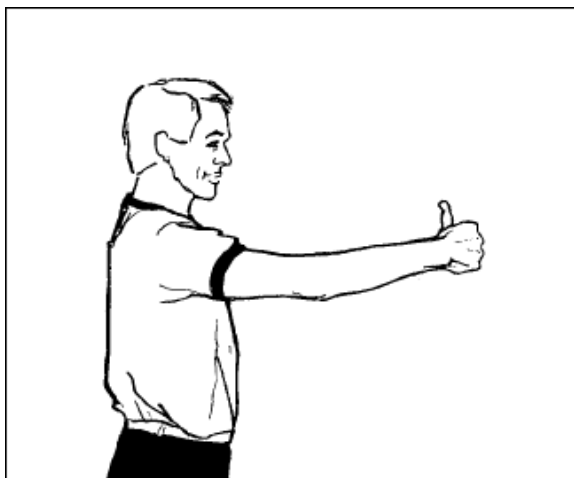


Fig. 18



Fig. 19



Fig. 20

3.1 Procedimentos antes do início de um período de jogo

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

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

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

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

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

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



Fig. 21

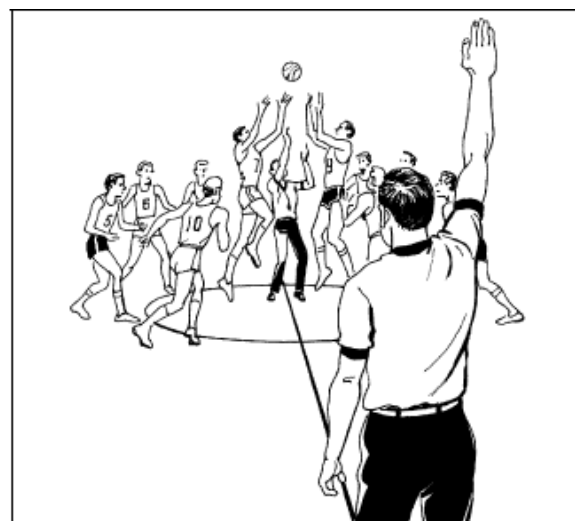


Fig. 22



Fig. 23



Fig. 24

3.2 Bola ao ar de início de jogo

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

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

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

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

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

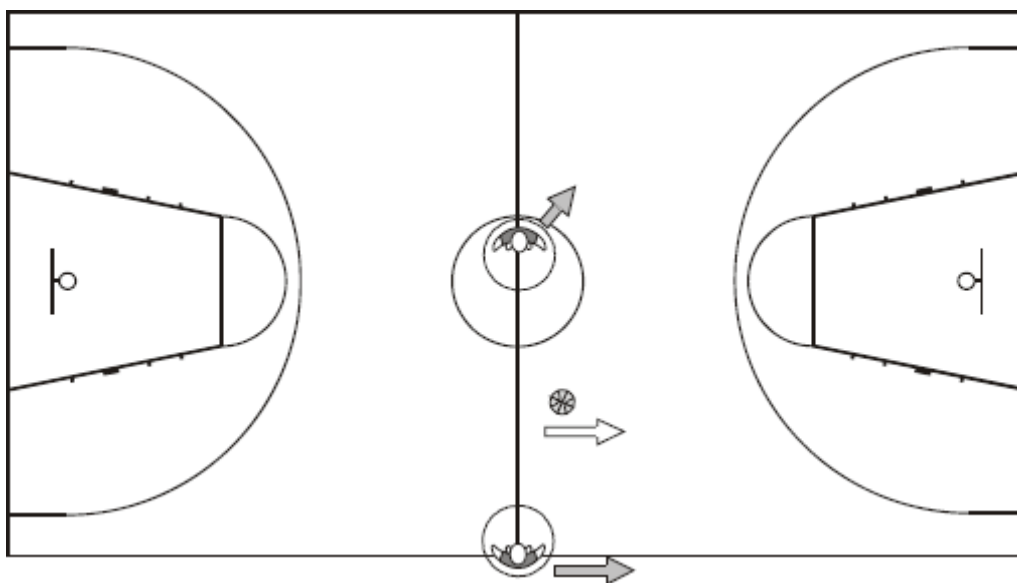


Fig. 25

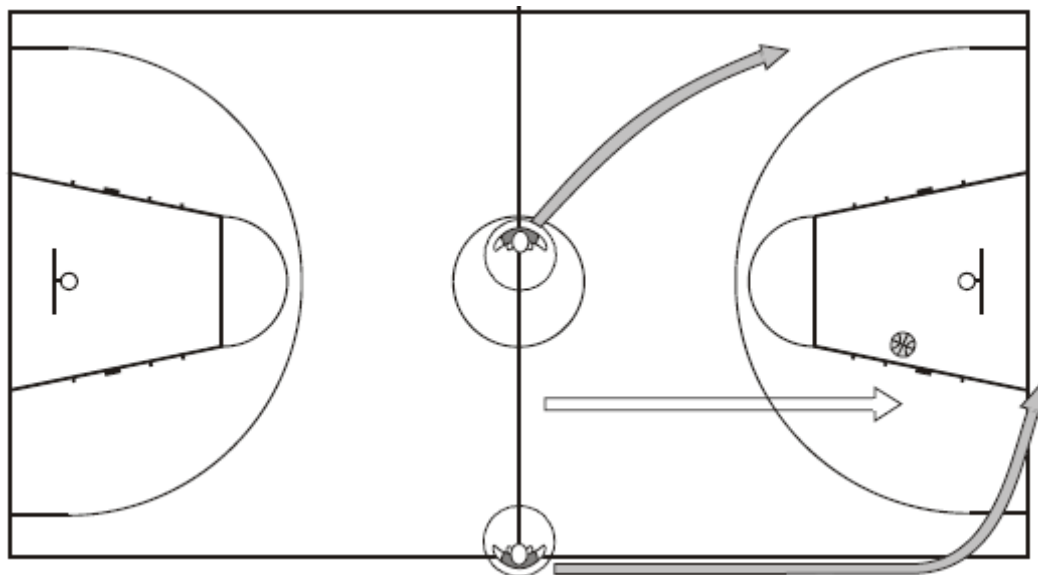


Fig. 26

3.3 Movimentação dos árbitros

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

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

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

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

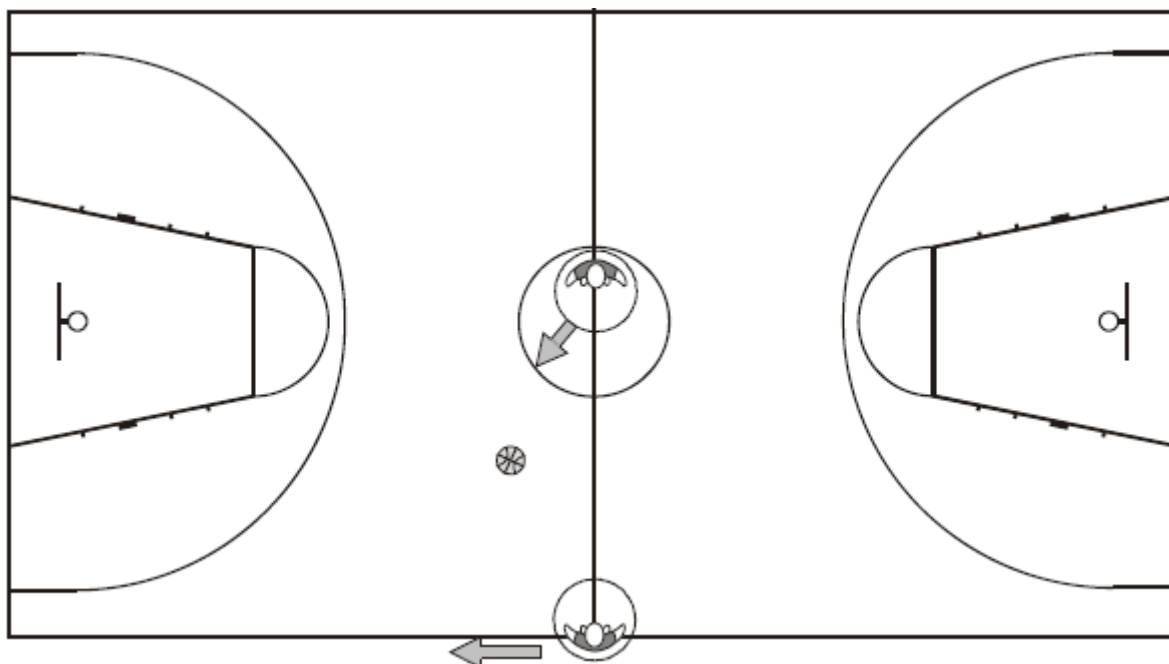


Fig. 27

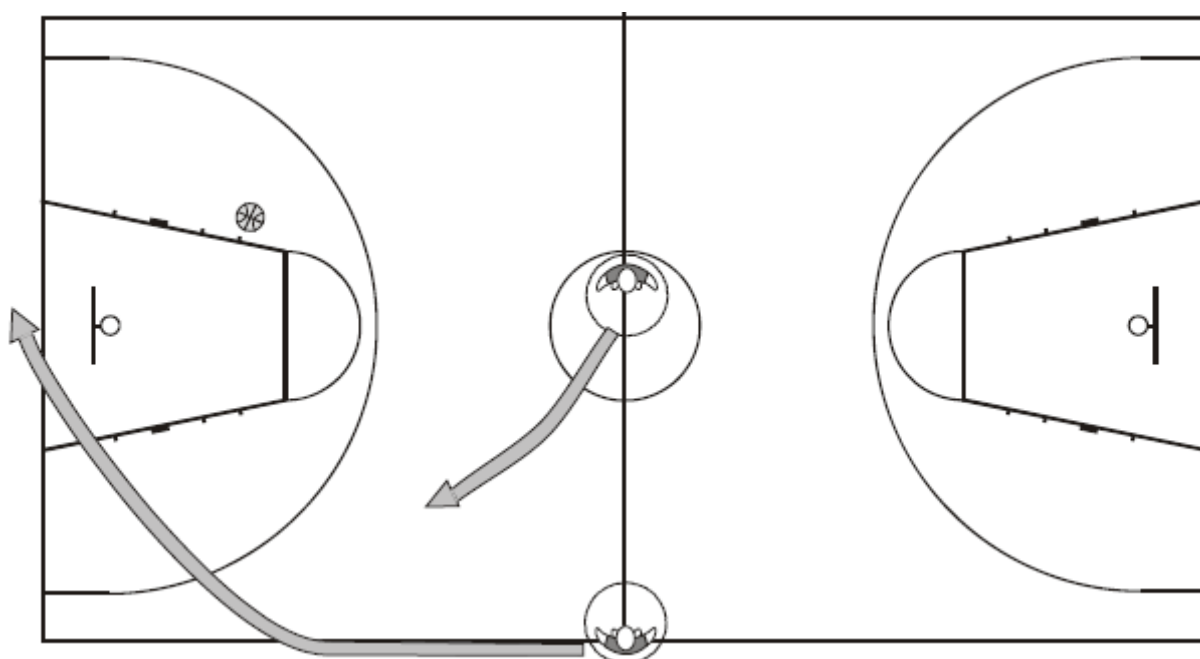


Fig. 28

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

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

4. POSICIONAMENTO E ÁREAS DE RESPONSABILIDADE

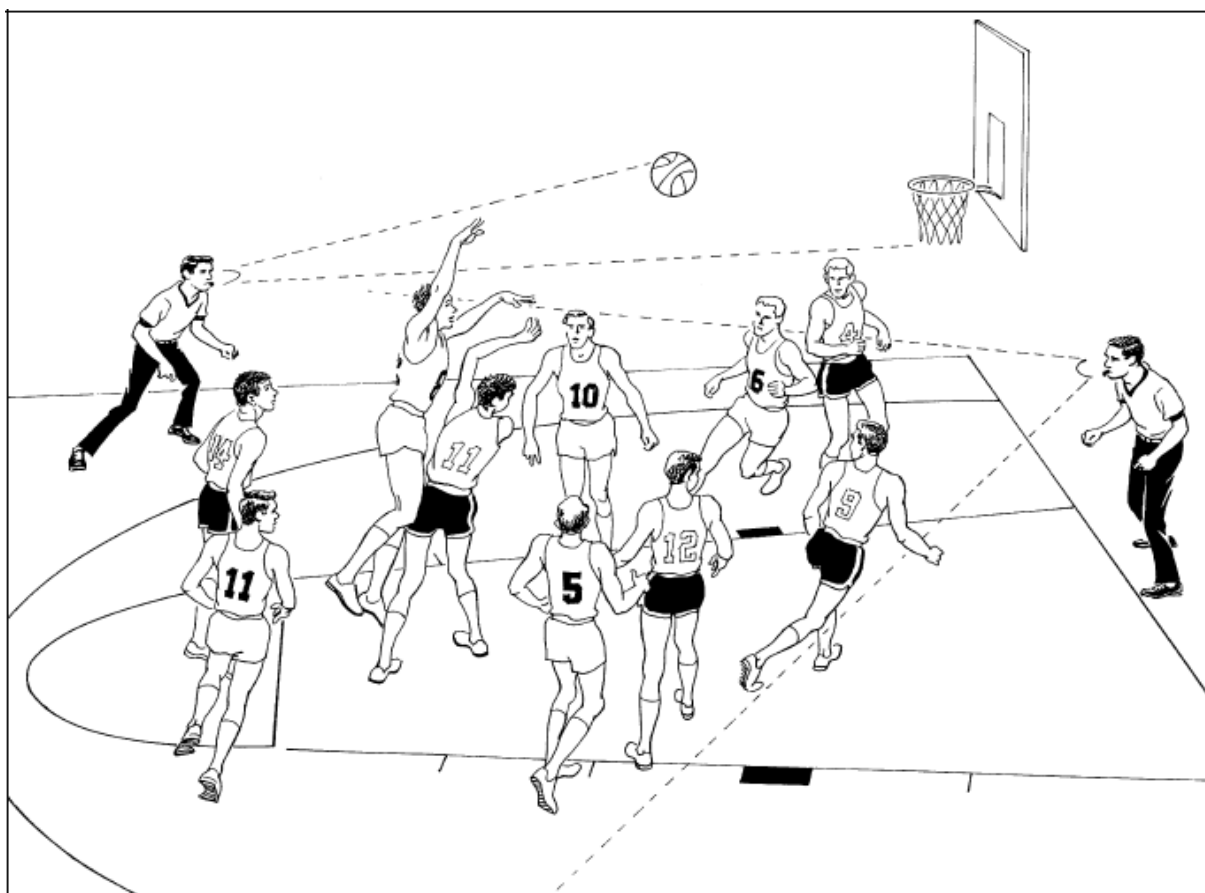


Fig. 29

4.1 Técnicas de arbitragem

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

Conforme a posição da bola no terreno de jogo, um dos árbitros, deve fixar o seu olhar sobre o que se passa longe da bola.

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

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

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

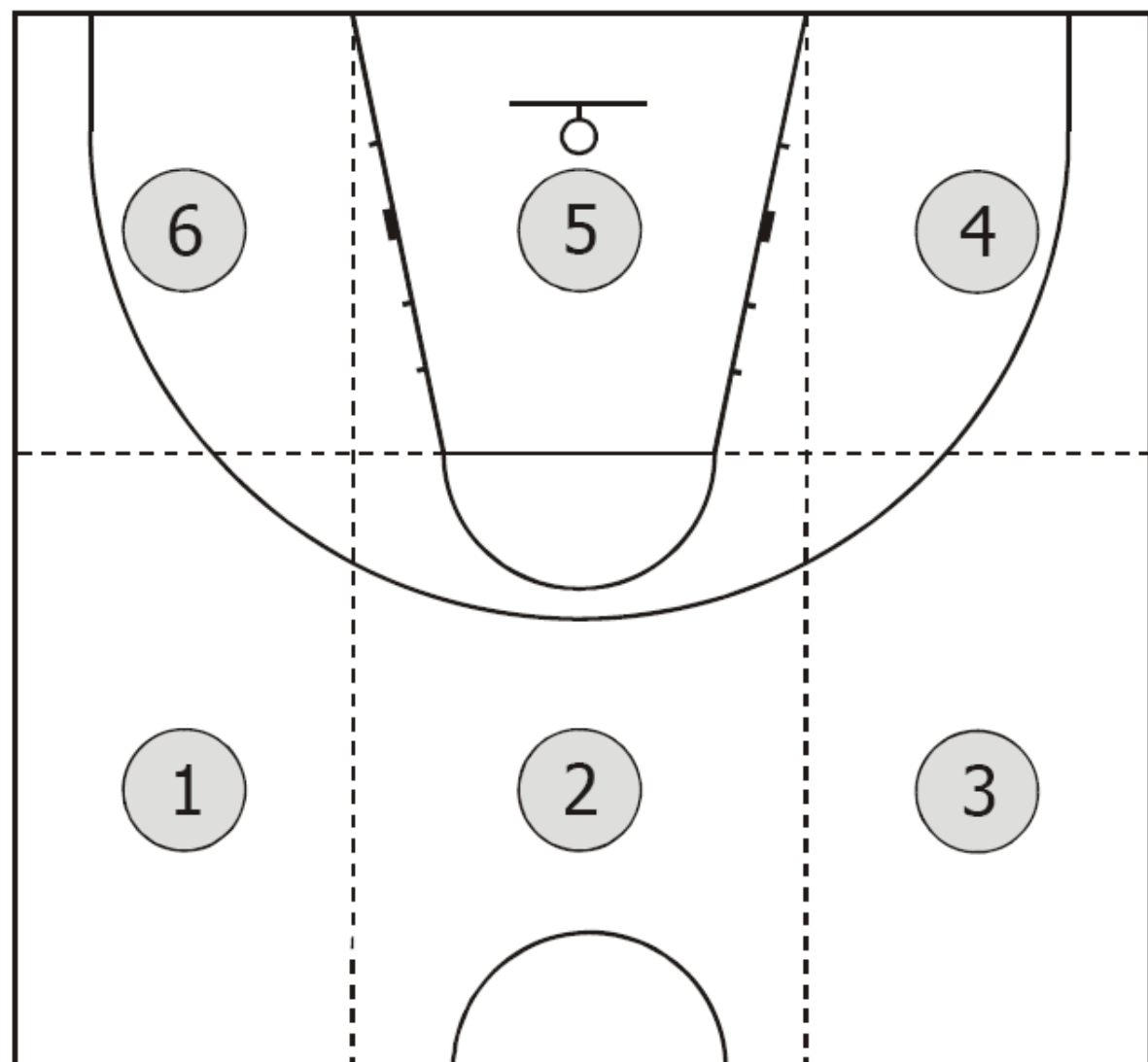


Fig. 30

4.2 Divisão de responsabilidades no campo de jogo

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

Para cobrir correctamente todo o terreno de jogo, os dois árbitros devem procurar as melhores posições possíveis, de modo a julgar a acção e empregar os mecanismos que serão explicados seguidamente.

Por uma questão de clareza, dividimos metade do terreno de jogo em rectângulos numerados de 1 a 6. Fig. 30

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



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

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

4.3 Árbitro recuado – colocação e responsabilidades

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

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

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

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

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

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

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

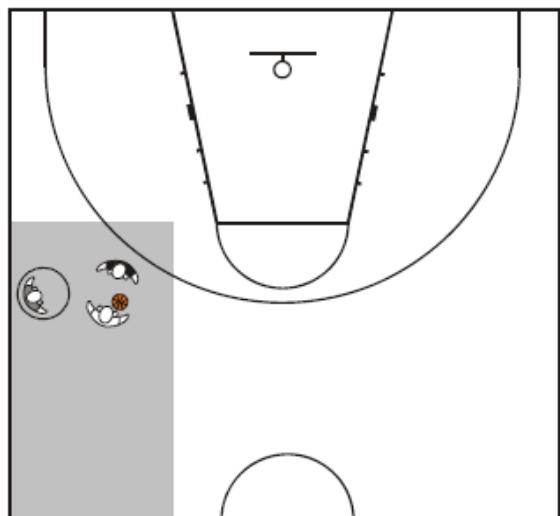


Fig. 31

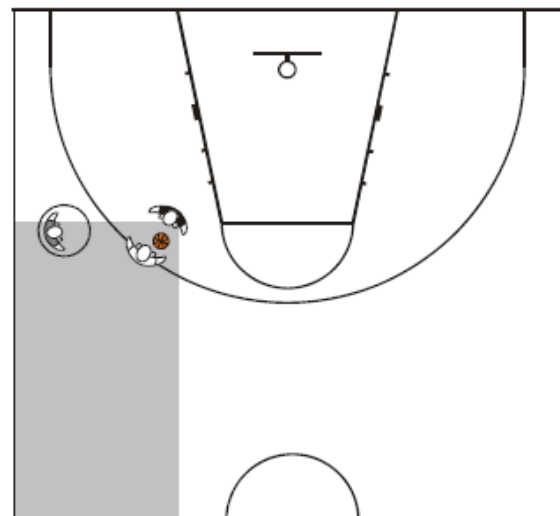


Fig. 32

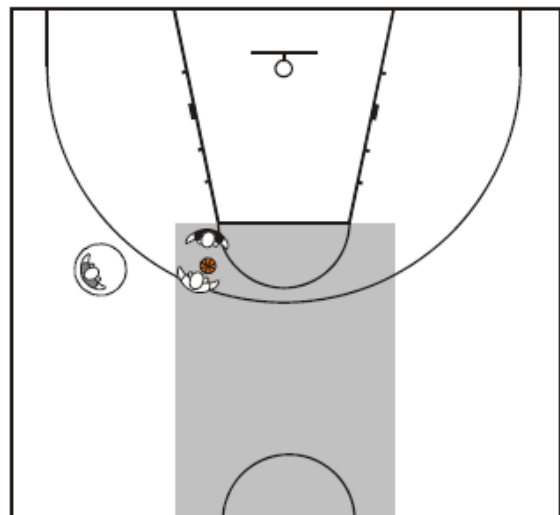


Fig. 33

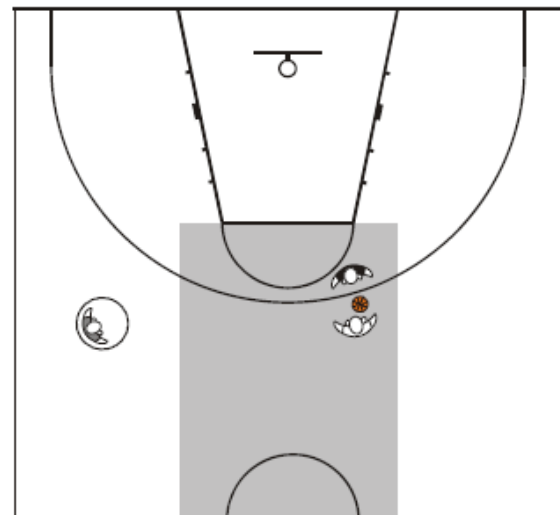


Fig. 34

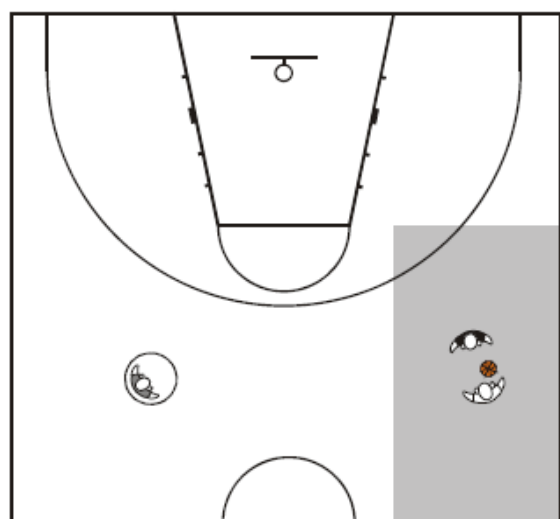


Fig. 35

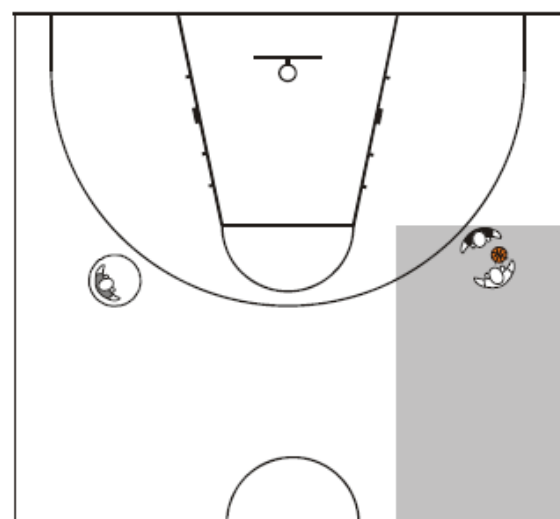


Fig. 36



Posição do Árbitro Recuado

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

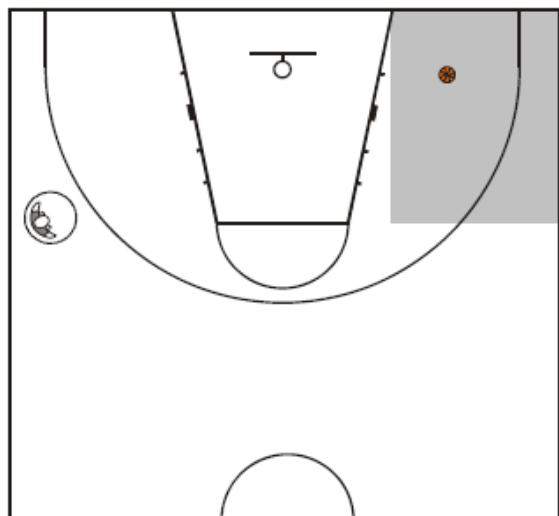


Fig. 37

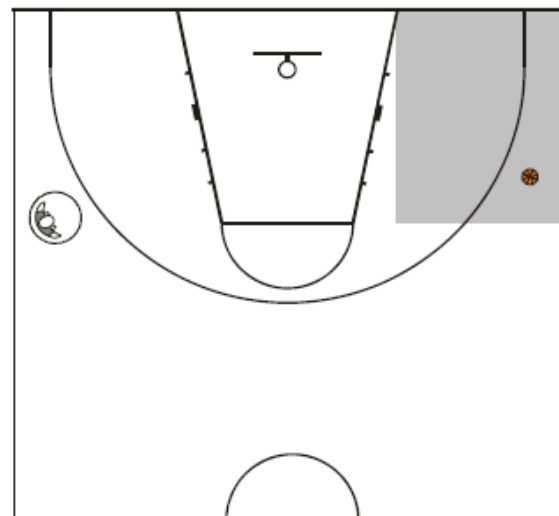


Fig. 38

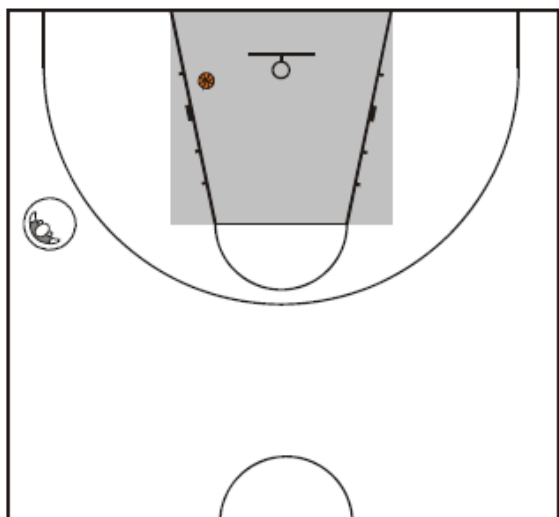


Fig. 39

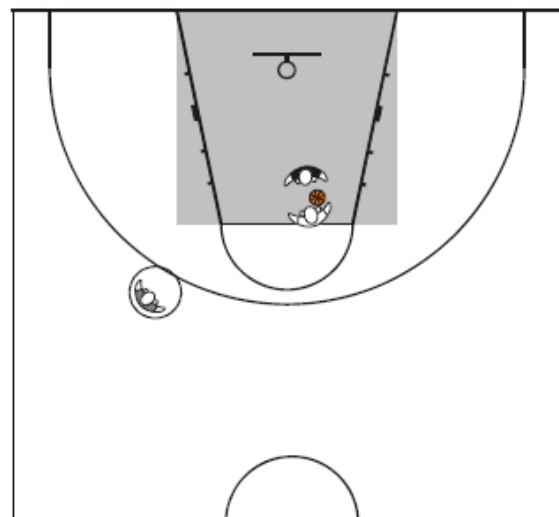


Fig. 40

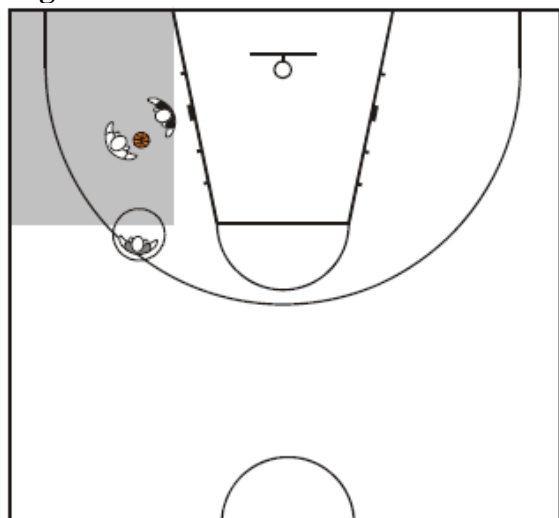


Fig. 41

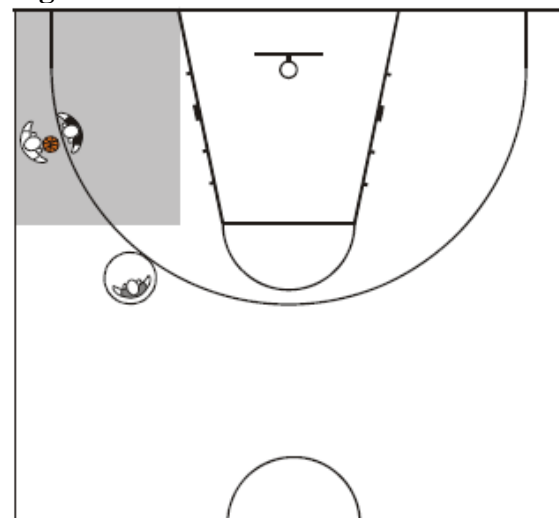


Fig. 42

Árbitro Recuado

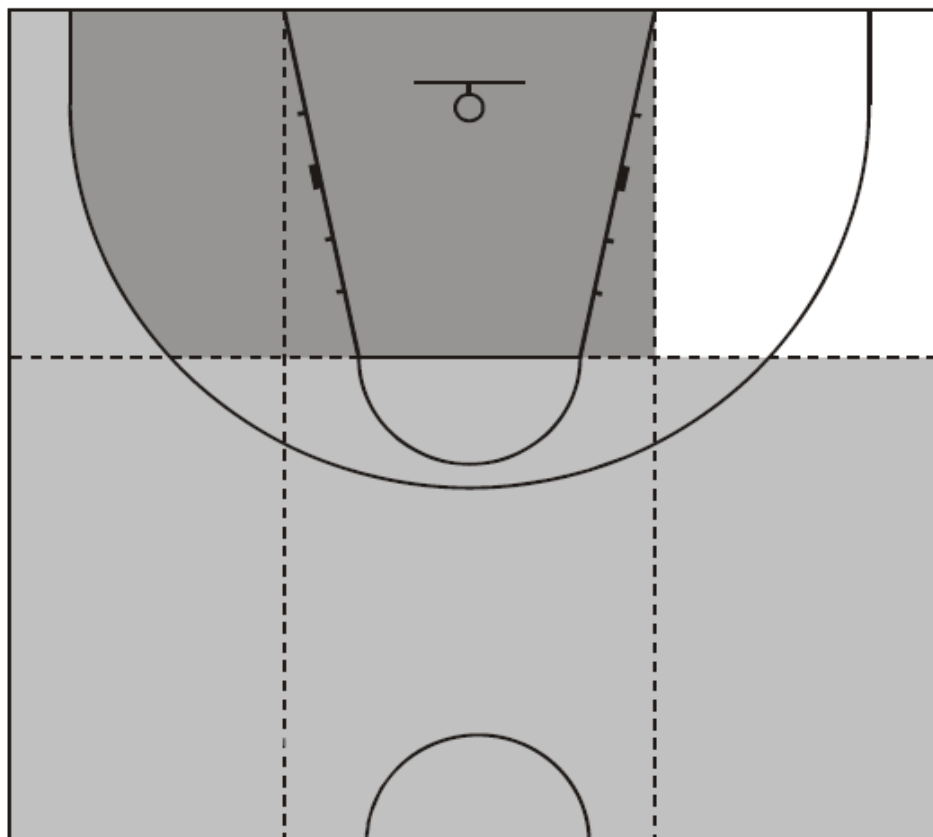


Fig. 43

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

Os **deveres principais do árbitro recuado** são:

1. As tentativas de lançamento de 2 ou 3 pontos e decidir se o tempo de jogo expirou ou se ocorreu uma violação do sinal de 24 segundos.
2. As situações de intervenções e interferência.
3. Os ressaltos, vigiando particularmente os jogadores exteriores e faltas “nas costas”.
4. Jogo de poste baixo, especialmente do lado fora da bola.
5. Faltas fora da área da responsabilidade do árbitro avançado.
6. Violação por passos (o árbitro recuado normalmente tem melhor campo de visão)
7. Situações de 24”.

Recorde os princípios da mecânica de arbitragem

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



4.4 Árbitro recuado – conselhos práticos

1. No decorrer do jogo, deve estar atrás e à esquerda da bola (normalmente a uma distância variável entre 3 a 5 metros) e observar os espaços entre os jogadores. Isto ajudará a manter um largo ângulo de visão do jogo e melhorar a cobertura do campo.
2. É responsável pela linha lateral que se situa à sua esquerda, pela linha de meio campo (para eventuais casos de “regresso da bola à zona da defesa”) e pelo aparelho de 24 segundos. Deve ter uma atenção especial ao aparelho de 24 segundos, cada vez que a bola sai do campo.
3. Deve informar as equipas dos segundos que faltam, quando a equipa que ataca tiver menos de oito (8) segundos para passar a bola para a sua zona de ataque, após reposição de bola em jogo na sua zona defensiva.
4. Se a bola se encontra próxima da linha lateral à sua direita e existe uma defesa pressionante sobre o driblador, deve-se deslocar o necessário de modo a fazer uma perfeita cobertura ao jogador. Assim que a situação o permita deverá regressar à posição de árbitro recuado.
5. O árbitro recuado é o primeiro responsável pela trajectória da bola em todas as situações de lançamento, e por conseguinte, das possíveis situações de intervenção ou interferência. Deve observar os pés do jogador quando de uma tentativa de lançamento ao cesto de 3 pontos e sobretudo, quando este está próximo da linha de 3 pontos. Deve observar o espaço entre os jogadores, para determinar a responsabilidade de qualquer contacto.
6. Se a bola for para perto da linha final ou do cesto por motivos de um lançamento, drible ou passe, o árbitro recuado deve avançar igualmente. Isso permitirá ajudar o seu companheiro, especialmente nas situações que os jogadores colocados atrás dos adversários se apoderem igualmente da bola, aquando dum ressalto.
7. Cada vez que há um passe ou um lançamento, deve observar-se em primeiro lugar as acções do defensor antes de observar a bola.
8. Cada vez que o companheiro precise de ajuda, quando da saída da bola para além das linhas limites, o árbitro recuado deve estar pronto a ajudá-lo imediatamente. Aconselha-se por isso que os árbitros combinem, antes do jogo, o melhor meio de comunicação.
9. Mesmo quando passa de árbitro recuado para árbitro avançado, não deve virar a cabeça, devendo fixar os seus olhos no jogo e nos jogadores, olhando por cima do ombro.
10. Observar o espaço entre os jogadores em todas as situações de UM contra UM quando for responsável pela cobertura da bola.

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

4.5 Árbitro avançado – colocação e responsabilidades



O árbitro avançado deve, em condições normais, estar sempre à frente da acção. Isto significa ser “mais rápido que o mais rápido”, ou seja, deve colocar-se no campo a uma velocidade que lhe permita que o jogo venha na sua direcção. O árbitro avançado DEVE estar sempre em movimento.

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

Deve-se sublinhar que isto não significa necessariamente que o árbitro avançado deve sempre observar a bola ou tem a responsabilidade directa na acção que o rodeia.

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

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

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

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

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

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

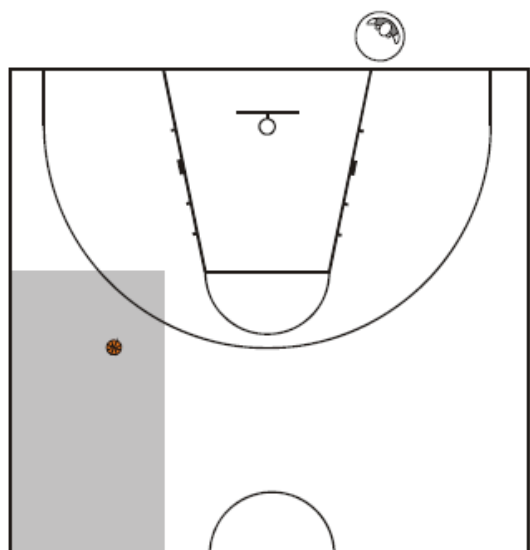


Fig. 44

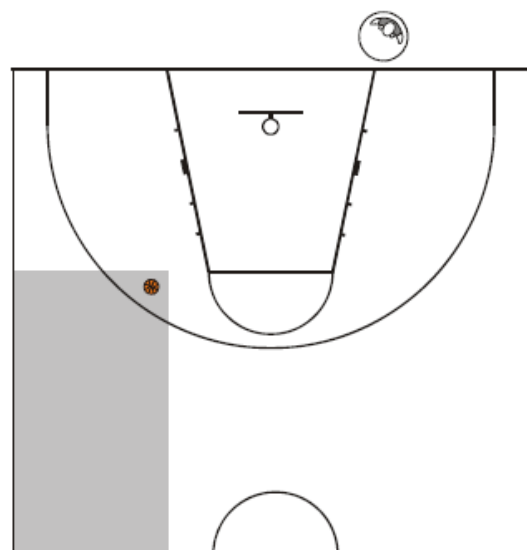


Fig. 45

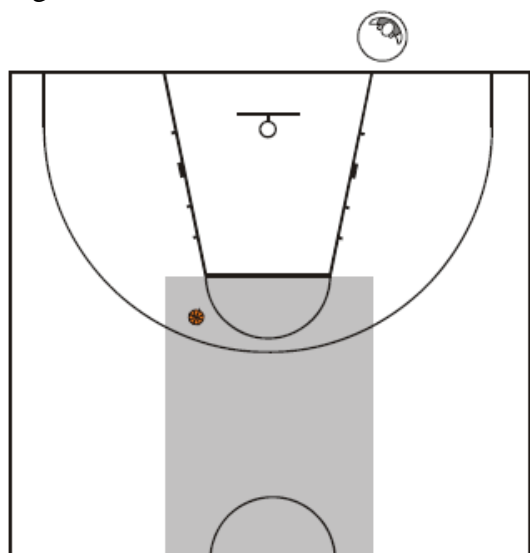


Fig. 46

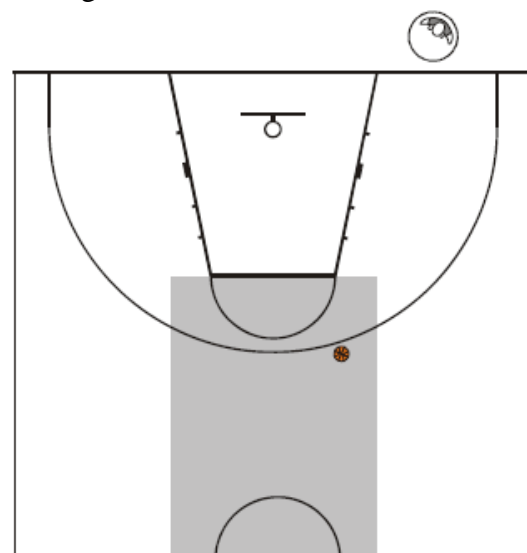


Fig. 47

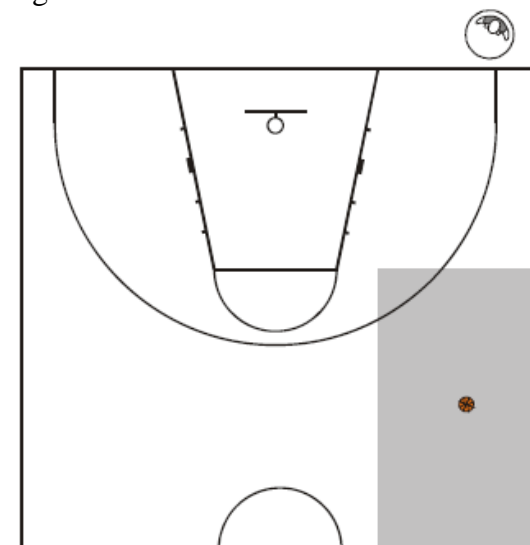


Fig. 48

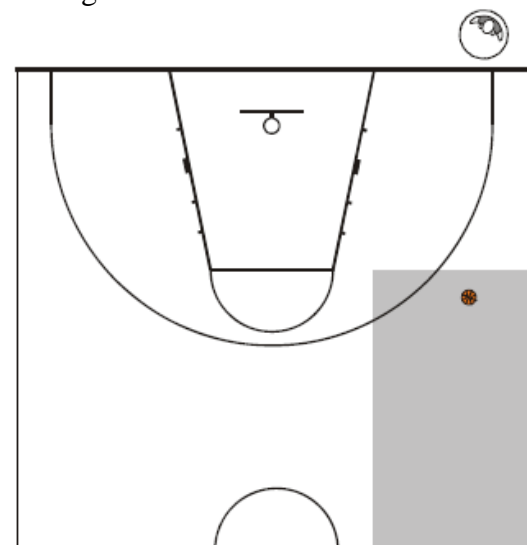


Fig. 49



Árbitro Avançado

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

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

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

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

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

Como árbitro avançado e mais próximo da acção, está na melhor posição possível para decidir sobre as situações de contacto que envolvam o lançador e o jogador que defende. Deverá desprezar os contactos mínimos, em particular quando o atacante dribla em direcção ao cesto e converte o lançamento. Não é seu dever principal observar a trajectória da bola.

Na Fig. 54, quando a bola está na área do poste baixo, na zona 6, o árbitro deve-se deslocar para cobrir a acção em redor da bola, mas deverá continuar a manter os quadris voltados na direcção do jogo (campo).

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

Quando a bola se encontra na zona de lançamento ao cesto de 3 pontos, na zona 6, como indica a Fig. 55, a responsabilidade do árbitro avançado é a cobertura do jogo longe da bola. Em particular, deverá observar a zona do “poste baixo”, assim como todos os outros jogadores longe da bola, em especial aqueles que estão envolvidos em bloqueios.

O árbitro avançado, é o responsável pela cobertura da bola quando ela se encontra nas zonas 4 e 5. Também é o responsável pela zona 6, quando a bola se encontra na zona do “poste baixo” ou quando o jogador dribla em direcção ao cesto.

O árbitro avançado, deve observar o jogador defensor quando o seu adversário de posse da bola, nestas áreas tenta lançar ou driblar.

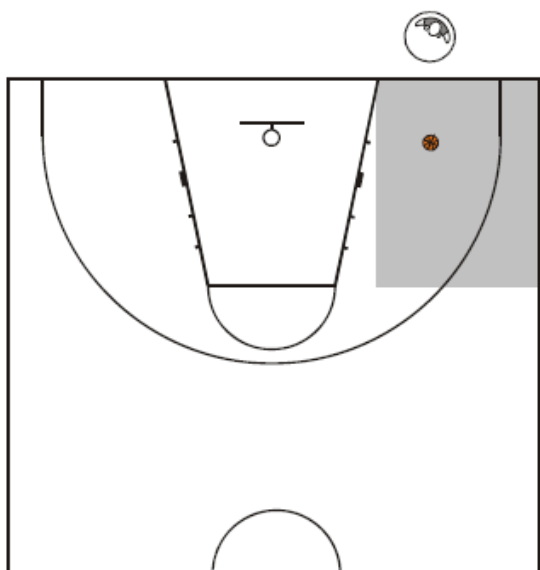


Fig. 50

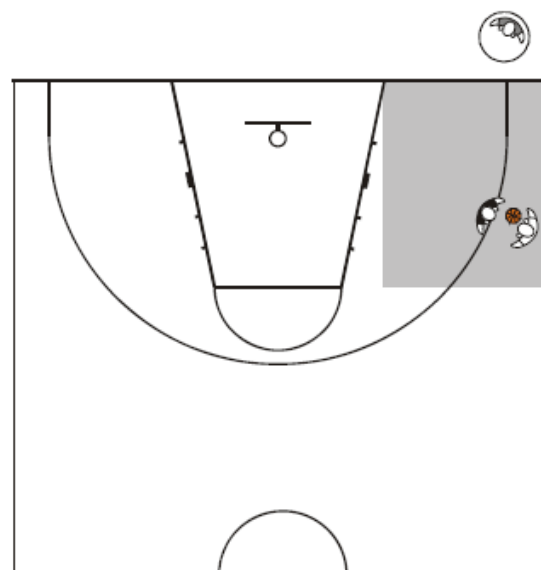


Fig. 51

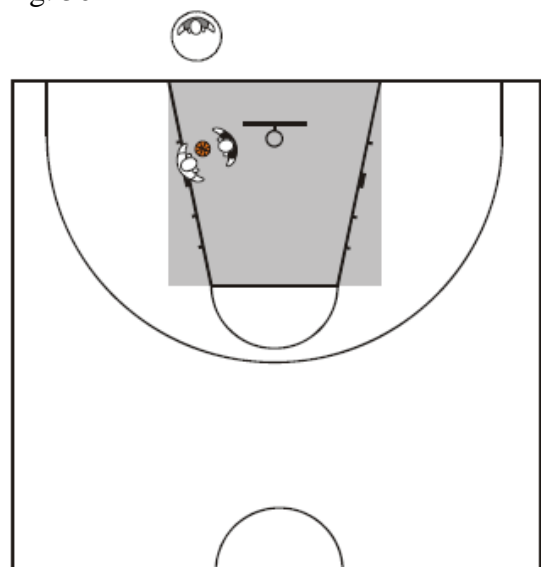


Fig. 52

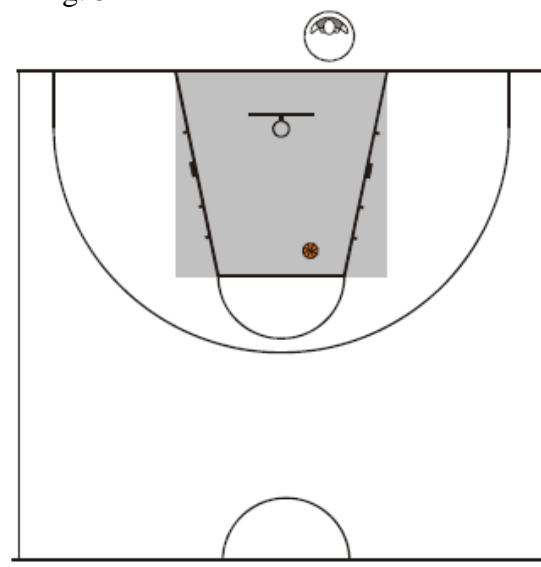


Fig. 53

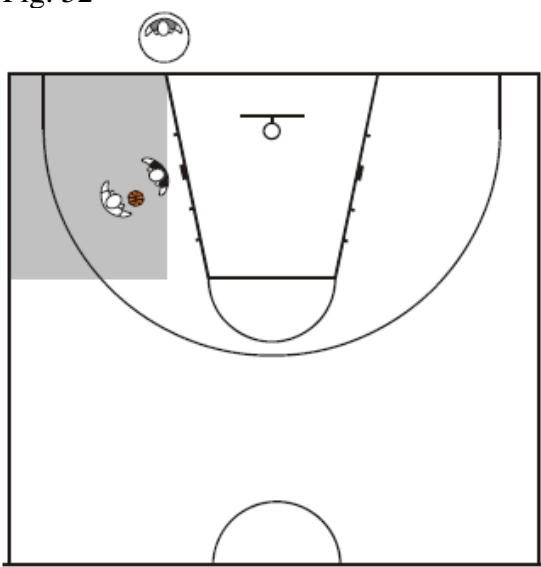


Fig. 54

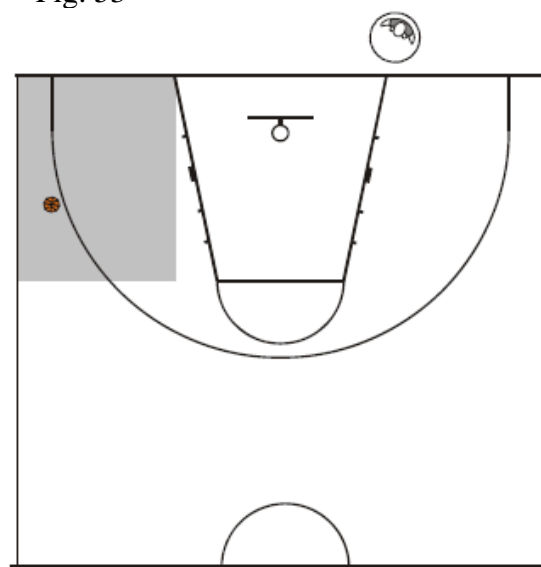


Fig. 55

Árbitro Avançado

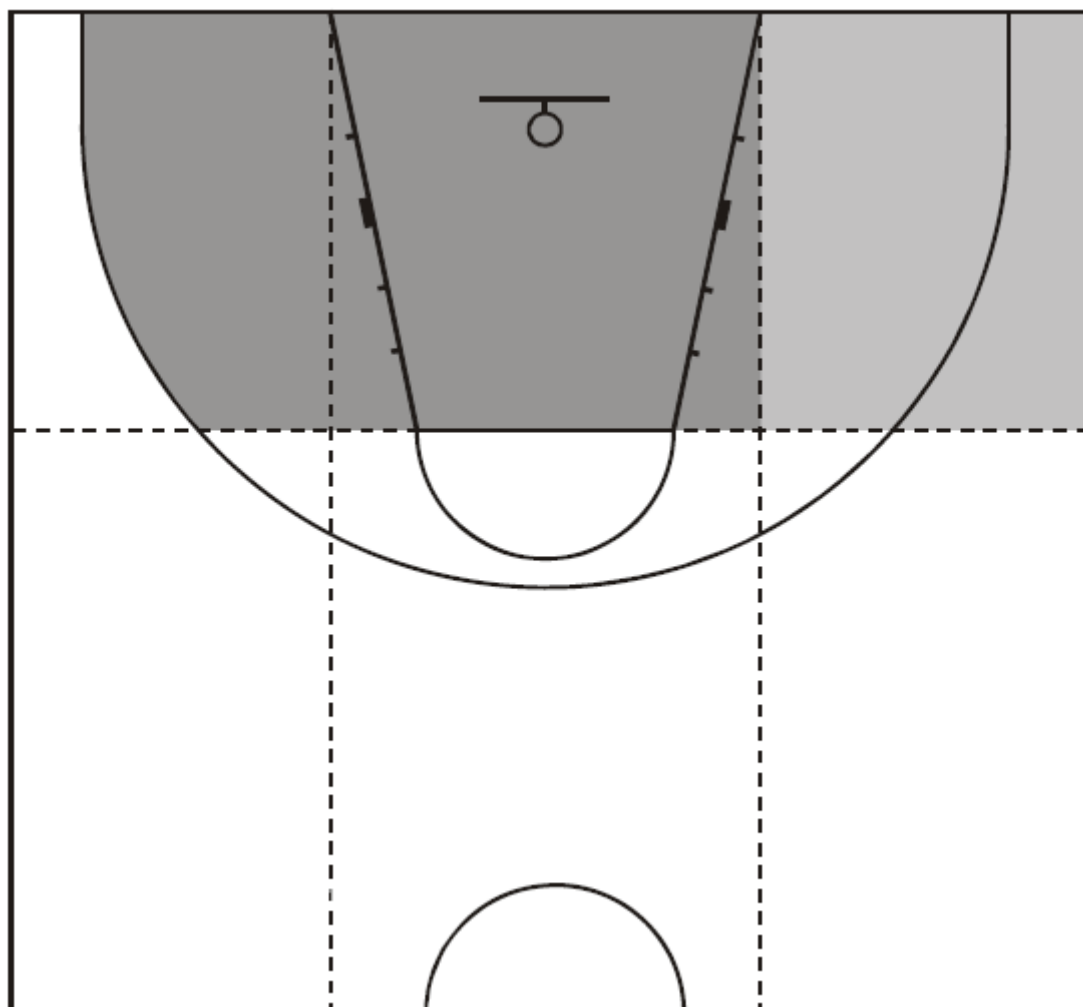


Fig. 56

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

Os **principais deveres do árbitro avançado** compreendem:

1. Jogo do poste / pivot.
2. Jogo debaixo do cesto.
3. Faltas longe do árbitro recuado.
4. Dirigir-se para o cesto do lado do campo do árbitro avançado.

Recorde Princípios fundamentais da mecânica de arbitragem

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

4.6 Árbitro avançado – conselhos práticos

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

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

2. É o responsável pela linha final e pela linha lateral à sua esquerda. Deve estar sempre preparado para ajudar nas situações de 24 segundos, em particular, quando o aparelho de 24 segundos não é repostado a 24, numa reposição de bola pelas linhas limites.
3. Deve estar preparado para ajudar o companheiro nas tentativas de lançamento de 3 pontos, especialmente quando uma bola se encontra, perto da zona 4.

Estabelecer sempre um contacto visual com o árbitro recuado.

4. Deve ter uma atenção especial ao jogo de “postes” e ao contacto físico que se pode tolerar. Toda a acção violenta está sob a sua responsabilidade e deve ser penalizada. Deverá reconhecer se um jogador muda de posição ou se ele é empurrado irregularmente por um adversário.
5. Deverá obter uma posição o mais longe possível da linha final (se possível a 2 metros) para poder obter um bom ângulo de visão. Um ângulo mais largo, significa uma melhor visão de jogo e por consequência melhores decisões. Para isso deverá estar sempre em movimento.
6. No fim de cada período, não deve indicar se o cesto é válido ou não, essa responsabilidade é do árbitro **recuado**.
7. Evitar penalizar os contactos menores, especialmente se um jogador dribla em direcção ao cesto e converte. Do mesmo modo, não deve penalizar uma falta do atacante se o jogador defensor “fez teatro” caindo no solo.

Não apitar os contactos que não tenham um efeito directo no desenrolar do jogo (excepto se forem anti-desportivos).

8. Deve estar a ajudar o companheiro, assim que o solicitar, no caso da bola sair do terreno de jogo. Devem determinar o meio de comunicação para tais situações, durante a conversa havida antes do jogo.
9. No caso de uma defesa “*pressing*”, quando 3 defensores ou mais estão na zona de defesa dos seus adversários, deve ajudar o árbitro recuado a cobrir a acção. Neste caso deve retardar a sua progressão no terreno de jogo e tentar ajudar o companheiro.

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

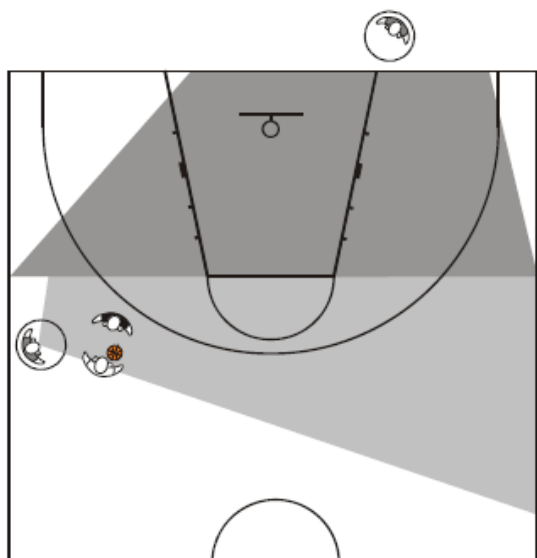


Fig. 57

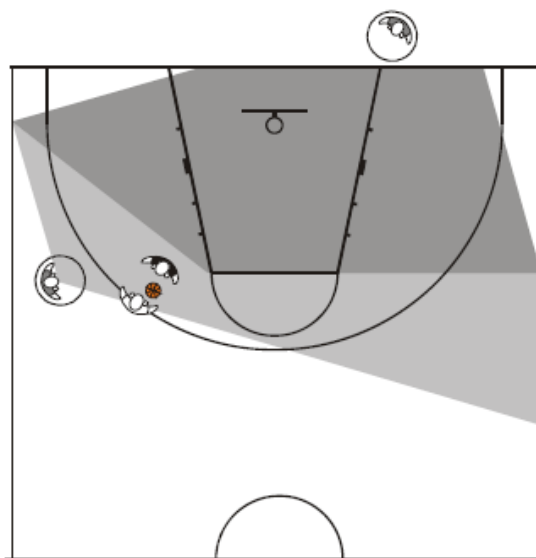


Fig. 58

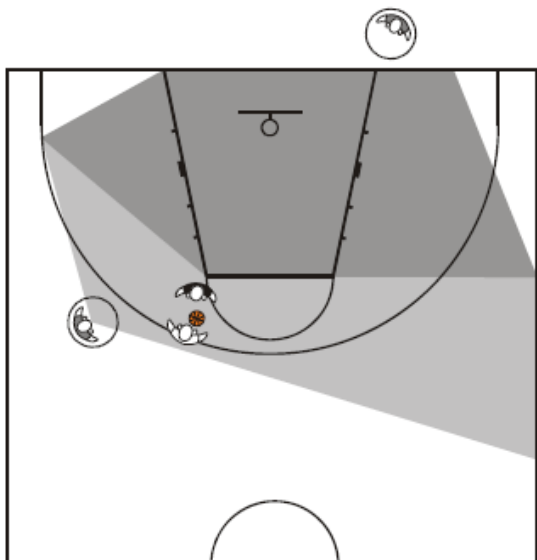


Fig. 59

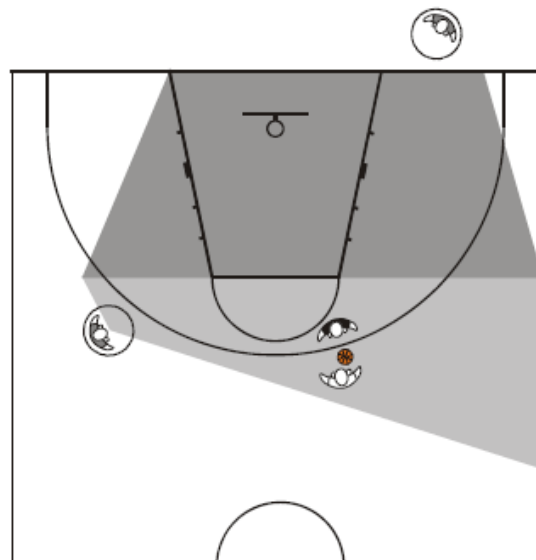


Fig. 60

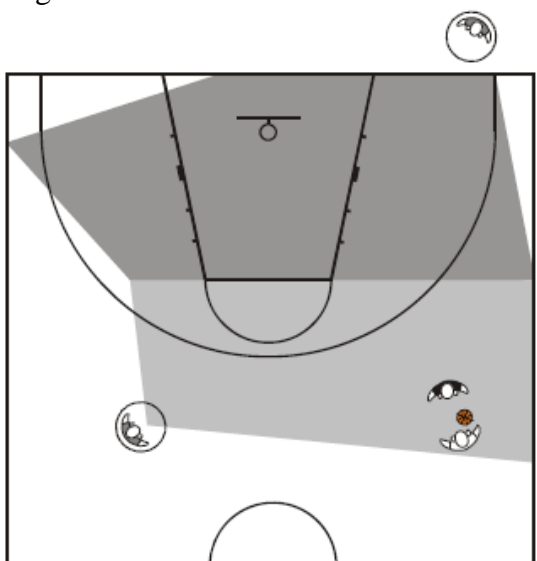


Fig. 61

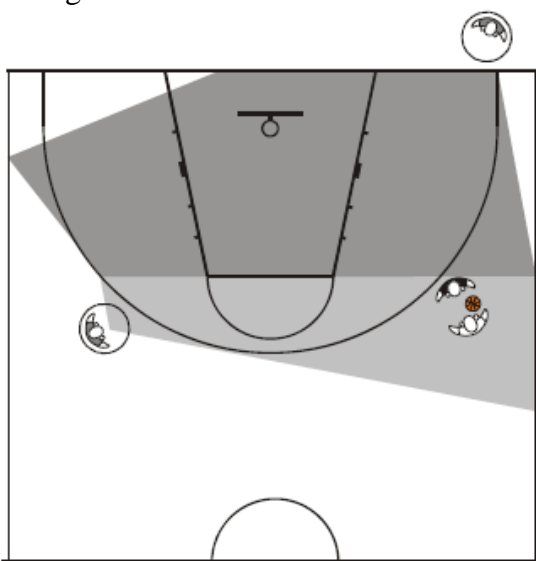


Fig. 62

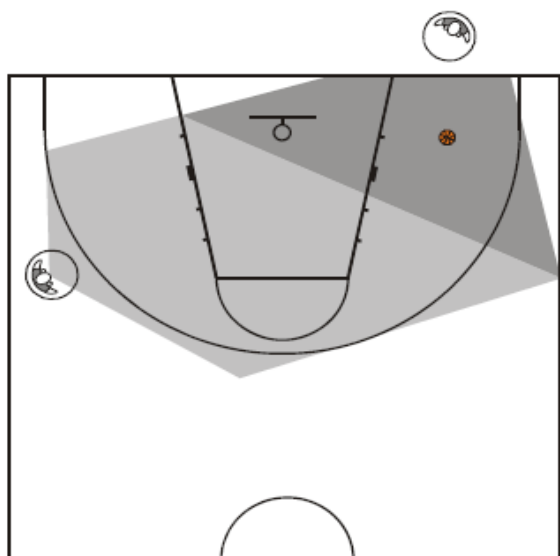


Fig. 63

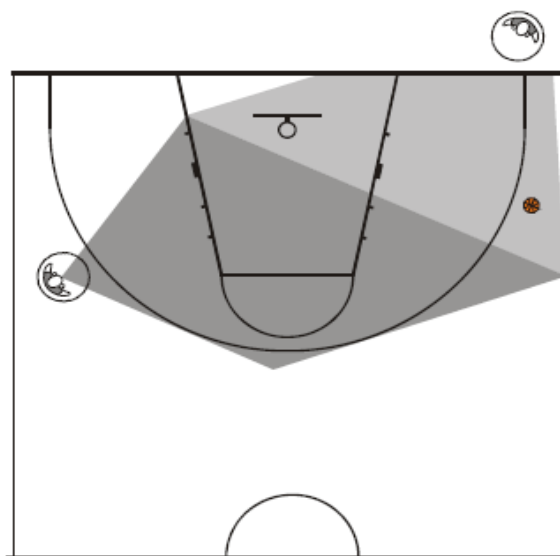


Fig. 64

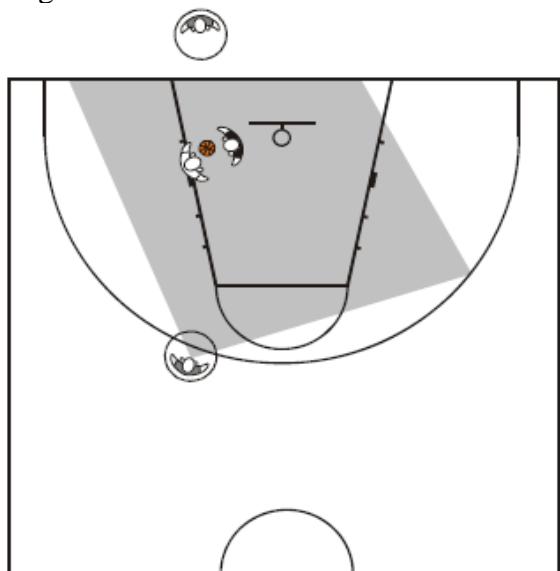


Fig. 65

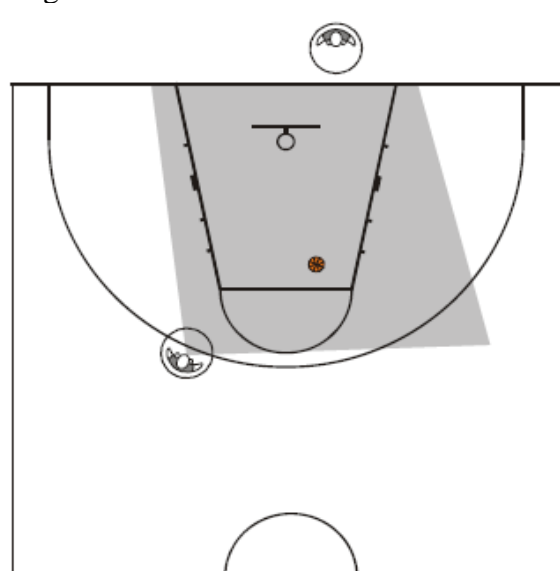


Fig. 66

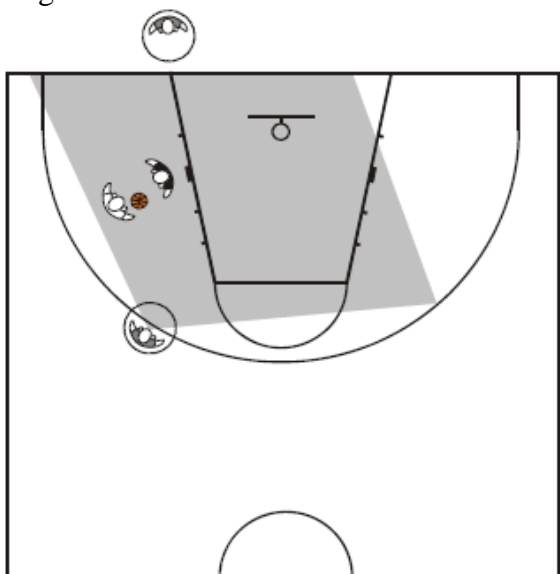


Fig. 67

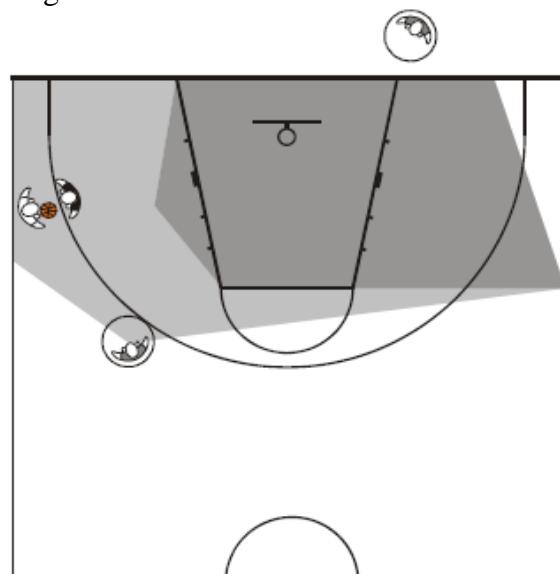


Fig. 68

Posicionamento dos dois Árbitros

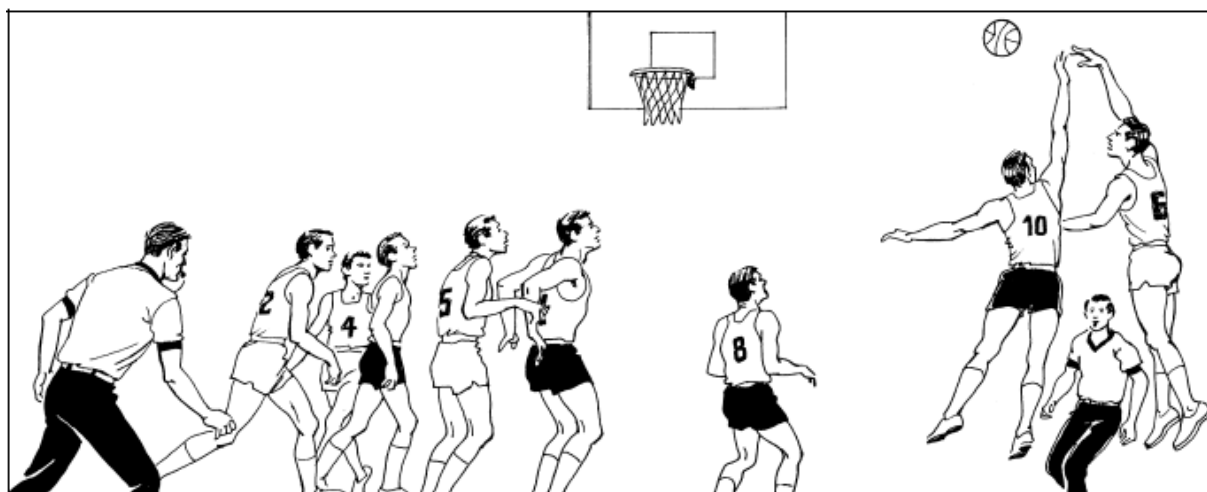


Fig. 69

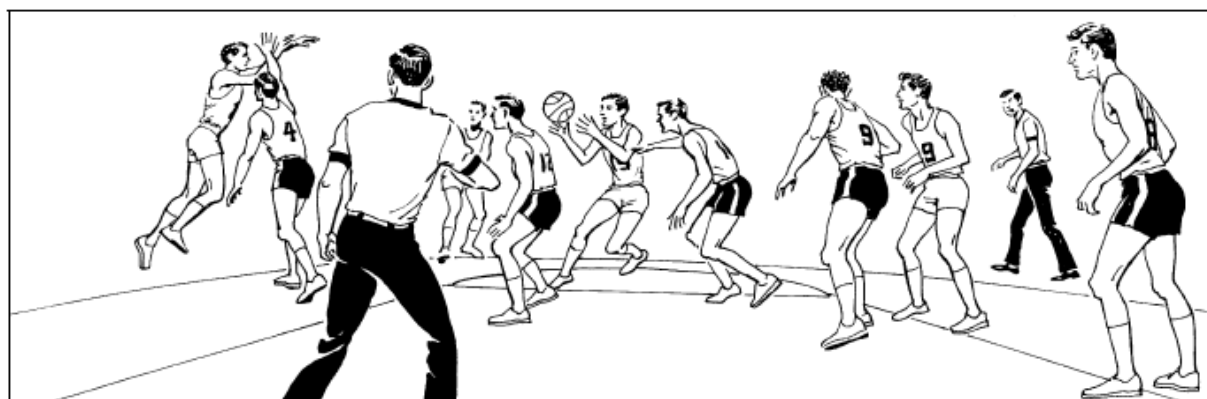


Fig. 70

4.7 CONSELHOS PRÁTICOS SUPLEMENTARES – Ambos os árbitros

Deve observar-se as mãos e os braços dos dois jogadores num lançamento.

Deverá ter-se presente o princípio do cilindro e do direitos de ambos os jogadores. Um contacto accidental do corpo, não deve ser sancionado se não tiver repercussão directa no jogo. Deverá observar toda a acção.

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

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

Alguns jogadores, tentam obter falta dos seus adversários deixando-se cair, após contacto acidental (fazem teatro).

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

Deveres primários de ambos os árbitros:

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

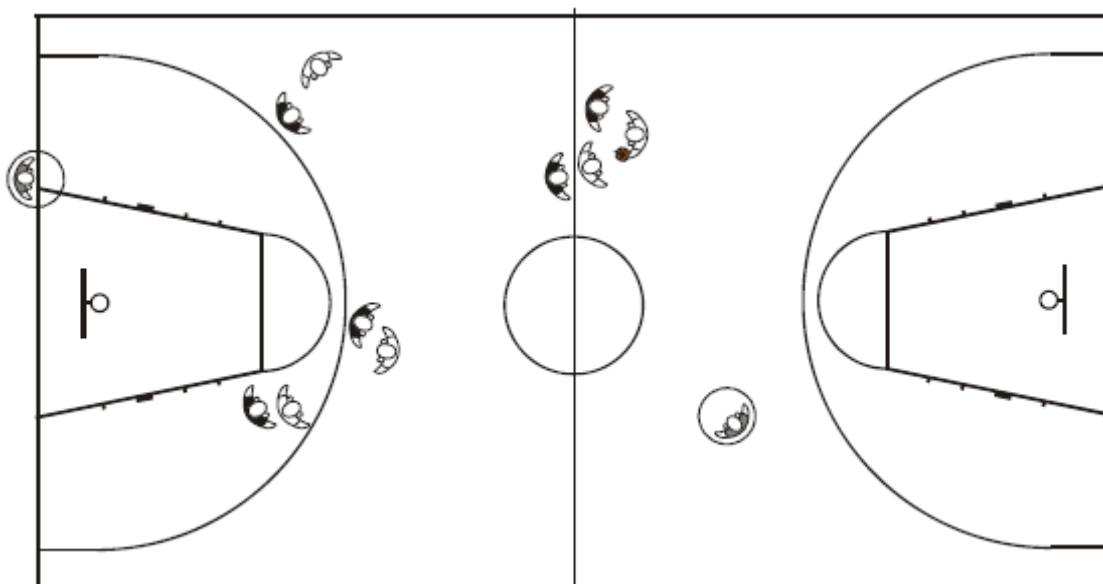


Fig. 71

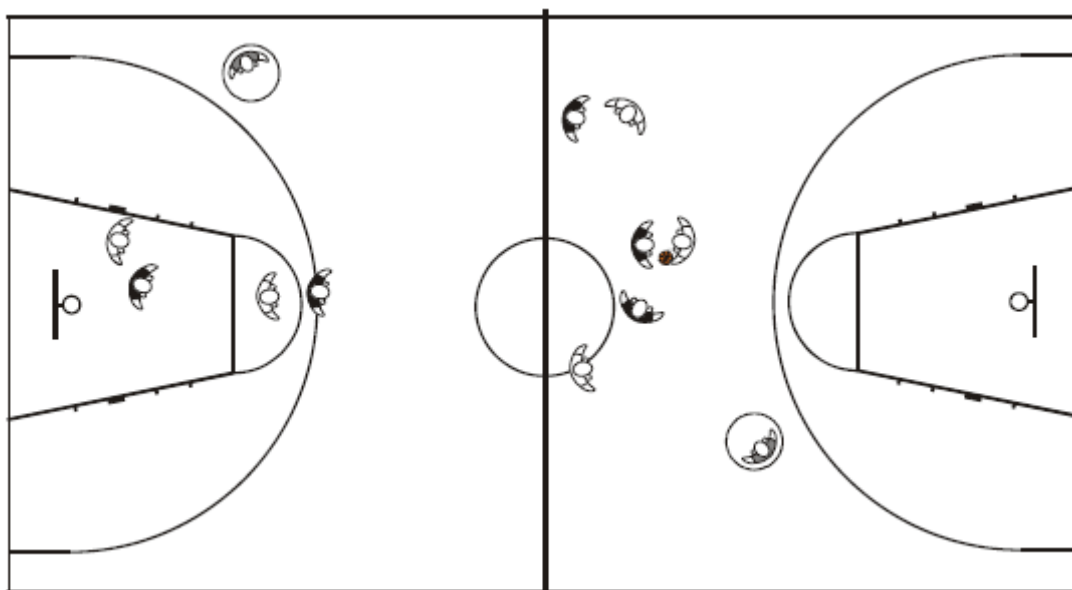


Fig. 72



4.8 Defesa Premente

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

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

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

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

A Fig. 71, mostra como efectuar a cobertura de terreno de jogo numa situação de defesa “homem a homem” em todo o campo. Um só defensor está na zona defensiva do adversário e, portanto, o árbitro **avançado** deve vigiar todos os jogadores no meio do campo mais próximo dele. O árbitro **recuado** deve aproximar-se tanto quanto possível da bola, de modo a observar atentamente qualquer falta ou violação.

Na Fig. 72 estão três defensores no meio campo adversário. Para ajudar o companheiro a cobrir de maneira adequada aquela zona, o árbitro avançado deve manter-se na linha lateral até que a bola ultrapasse a linha do meio campo.

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

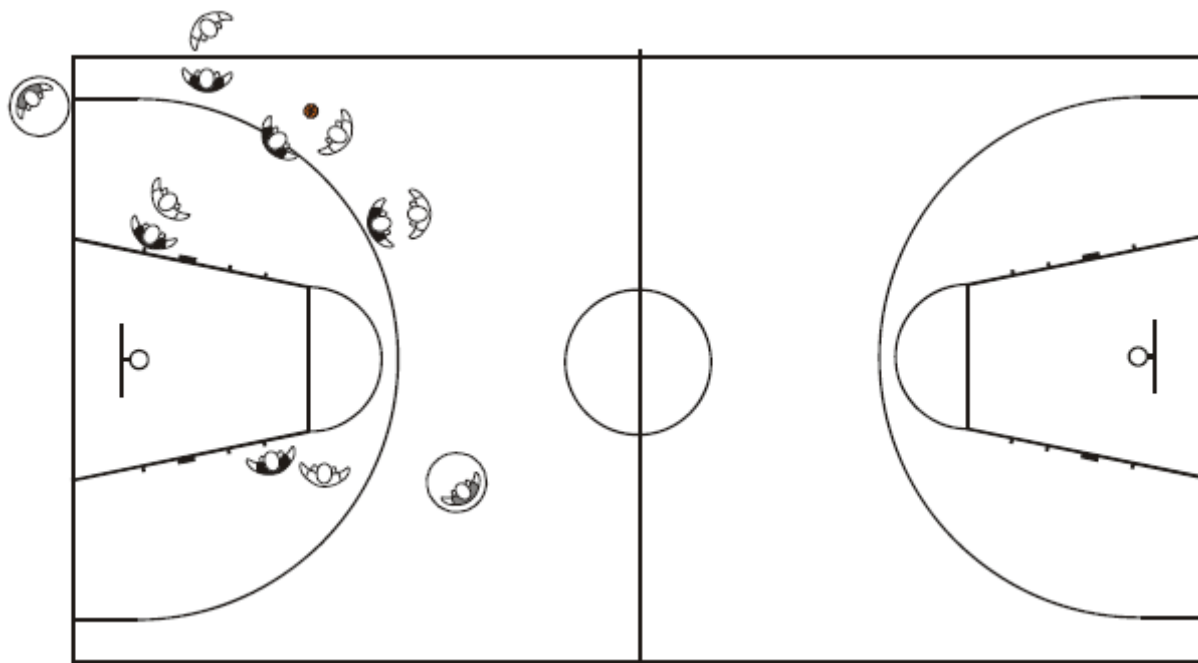


Fig. 73

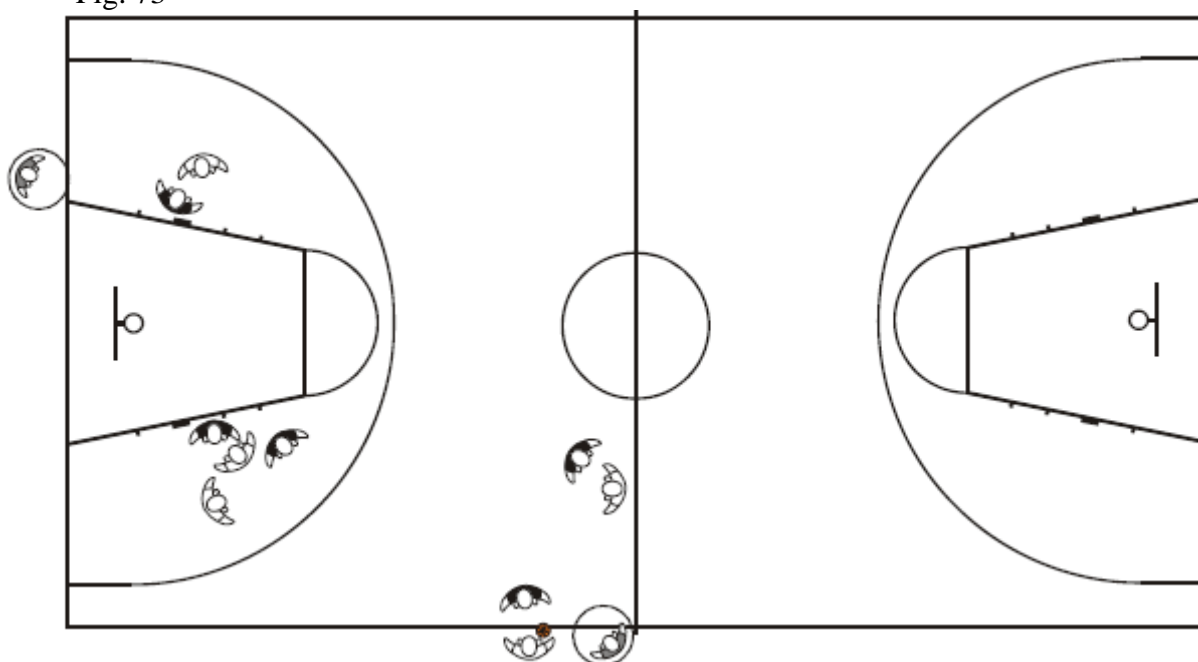


Fig. 74

4.9 Reposição de bola em jogo com defesa premente

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

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

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

Na Fig. 74, o árbitro avançado tem como responsabilidade vigiar o jogo do “poste”, os bloqueios possíveis e a acção longe da bola.

Depois de entrar a bola ao jogador encarregado de a repôr em jogo, o árbitro recuado deve observar a acção que se desenrola à sua volta e os jogadores mais próximos que procuram receber a bola.

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

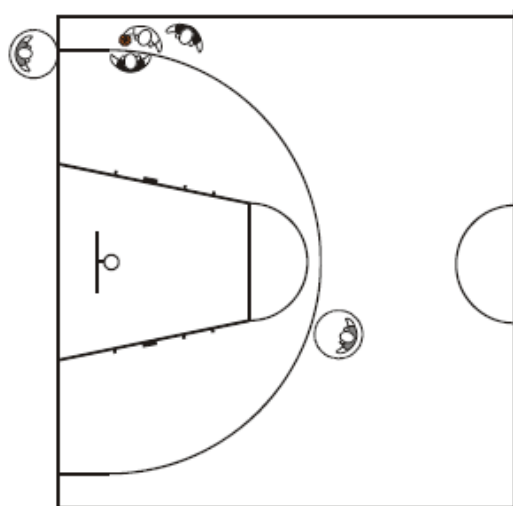


Fig. 75

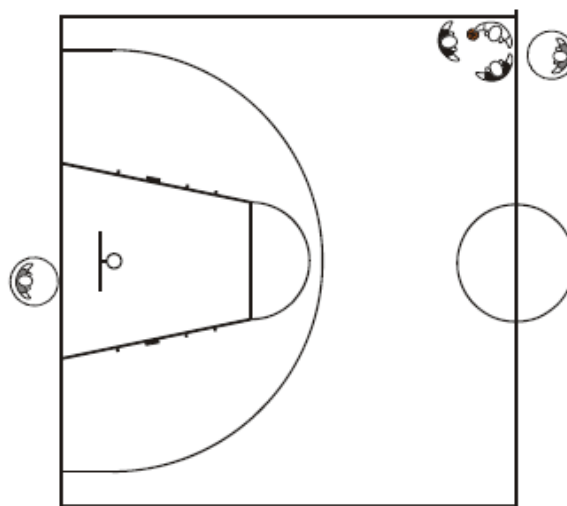


Fig. 76

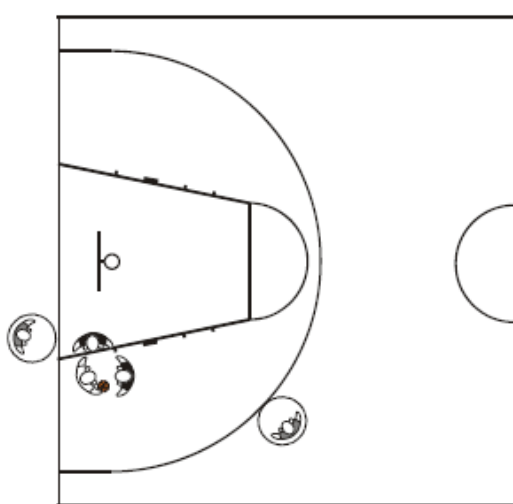


Fig. 77

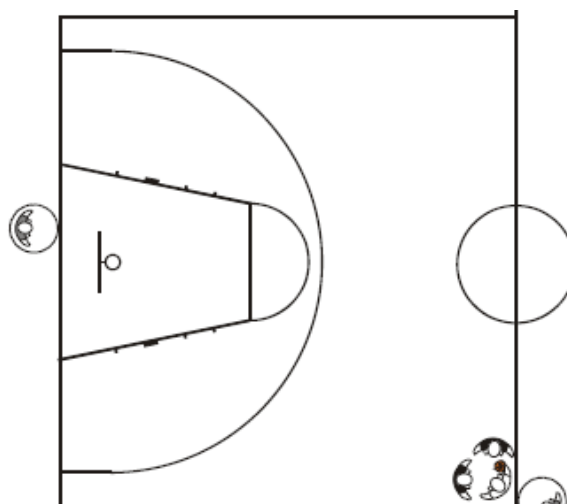


Fig. 78

4.10 Defesa 2 x 1 (Defesa “surpresa”)

A regra dos 5 segundos a favorece as boas defesas.

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

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

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

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

Nas Fig.s 77 e 78, o árbitro recuado aproxima-se o mais possível do jogo para observar as eventuais faltas e as violações.

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

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

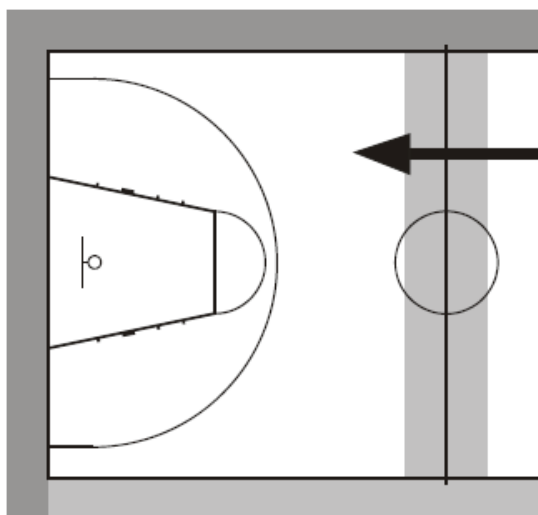


Fig. 79

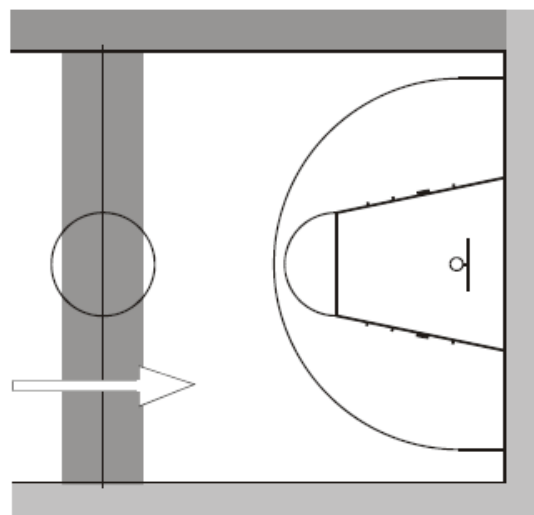


Fig. 80

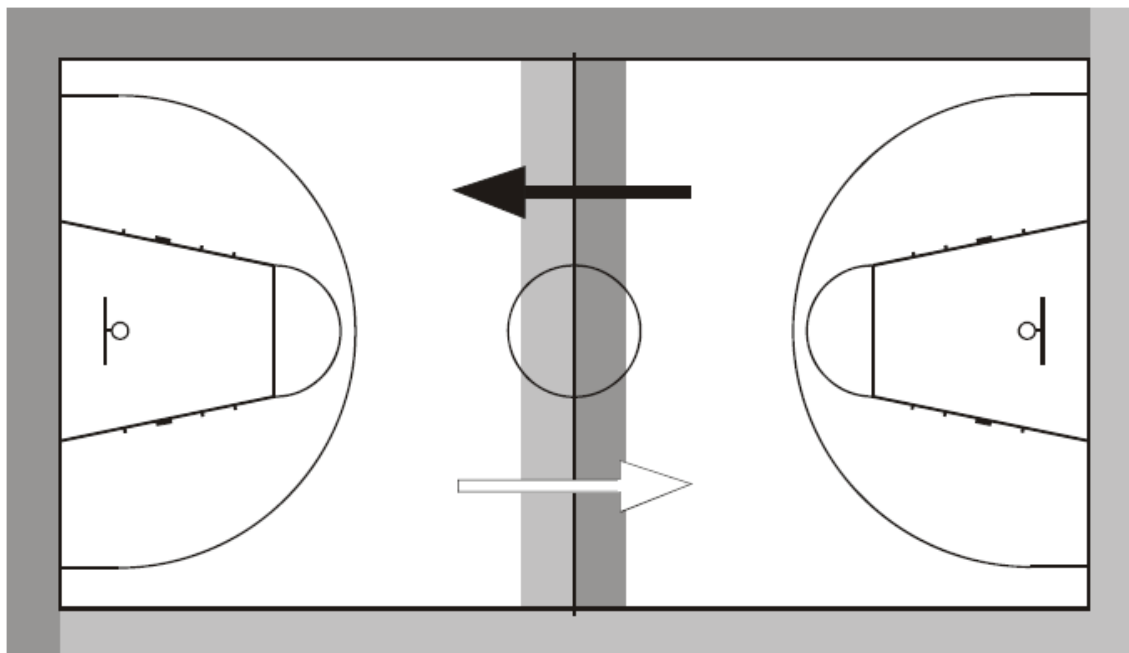


Fig. 81

5.1 Responsabilidade pelas linhas limite

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

Árbitro avançado: linha final e linha lateral à sua esquerda

Árbitro recuado: linha central e linha lateral à sua esquerda

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

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

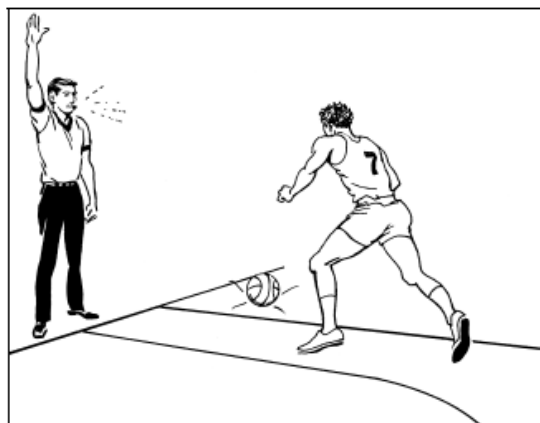


Fig. 82

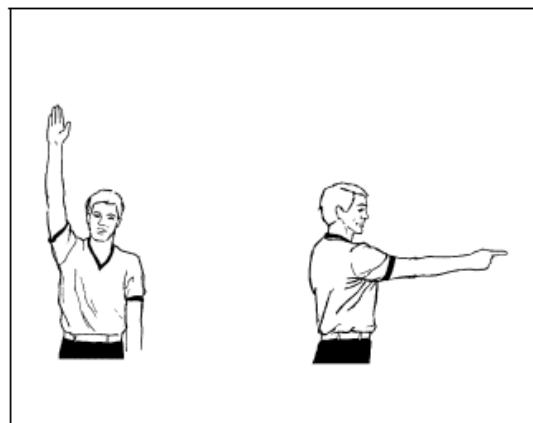


Fig. 83

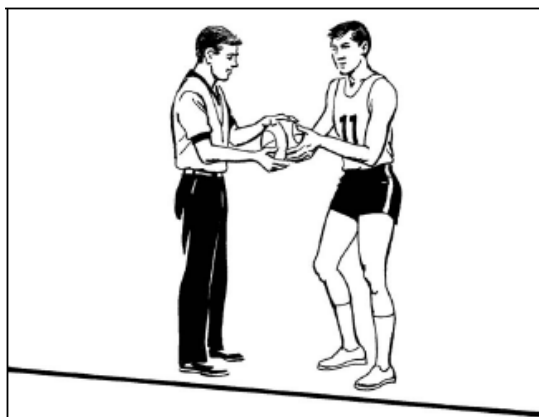


Fig. 84

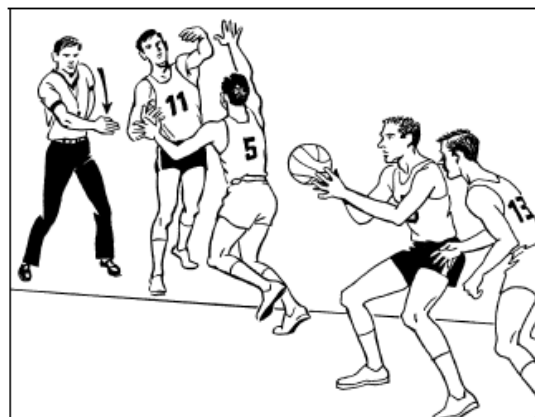


Fig. 85

5.2 Reposição da bola em jogo

Quando a bola sai dos limites do terreno de jogo:

1. O árbitro responsável por essa linha lateral ou final deve apitar uma vez e, simultaneamente, levantar com os dedos juntos de modo a parar o cronómetro de jogo (Fig. 82).
2. Em seguida indicará claramente a direcção para onde o jogo irá seguir, apontando com a mão o cesto da equipa adversária daquela que irá repor a bola em jogo.
3. Depois deve indicar o lugar da linha lateral onde será feita a reposição da bola em jogo no ponto mais próximo do lugar em que a bola saiu.
4. Em seguida ele **ENTREGARÁ, PASSARÁ OU PORÁ A BOLA À DISPOSIÇÃO** do jogador que irá repor em jogo e deverá ter em atenção se aquele não se desloca mais do que um passo normal para efectuar a reposição a partir do local indicado (Fig. 84).
5. Após um cesto de campo válido ou após o primeiro ou único lance livre concretizado, o árbitro deve entregar, passar ou pôr a bola à disposição do jogador que vai fazer a reposição de bola em jogo
 - a. Quando está a fazê-lo, o jogo deve recomeçar o mais rapidamente possível;
 - b. Após desconto de tempo ou substituição
 - c. Após uma interrupção de jogo ordenada pelo árbitro por uma razão válida não imputável a nenhuma das equipas
6. Logo que a bola toque um jogador dentro do terreno de jogo, o árbitro deverá efectuar o sinal recomeço de tempo de jogo, fazendo um movimento de “corte” com a mão (Fig. 85).

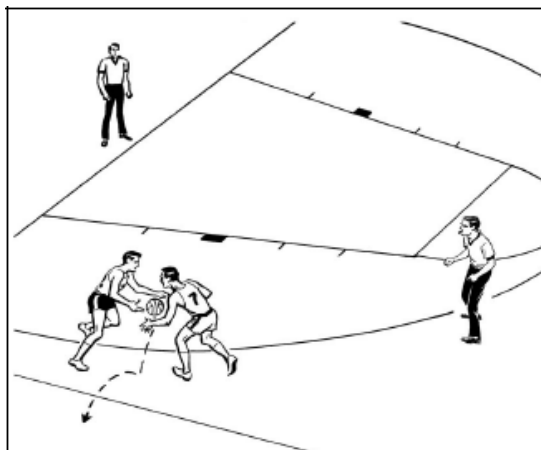


Fig. 86

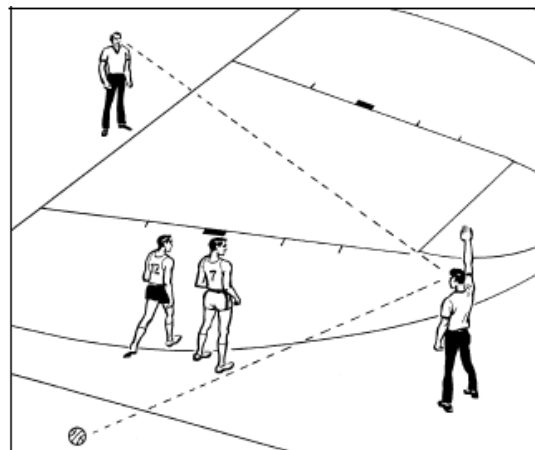


Fig. 87

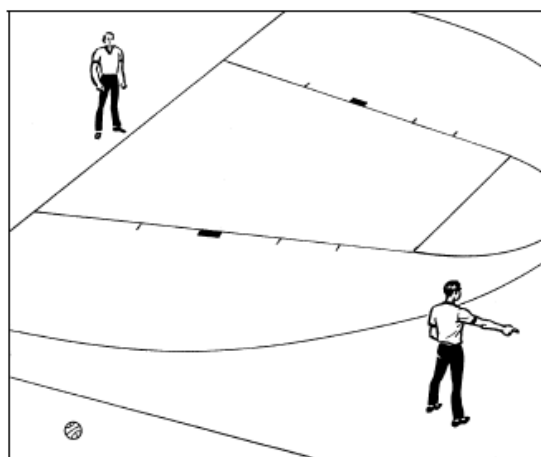


Fig. 88

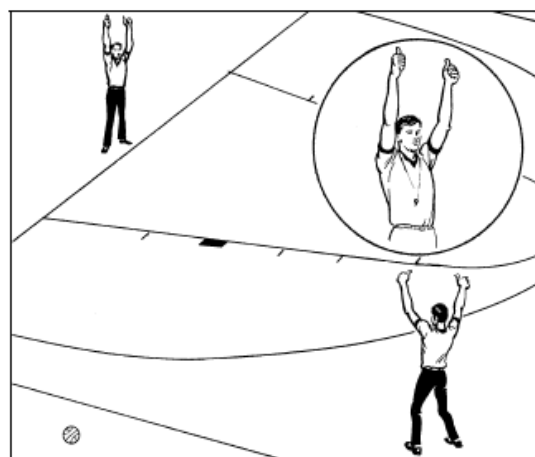


Fig. 89

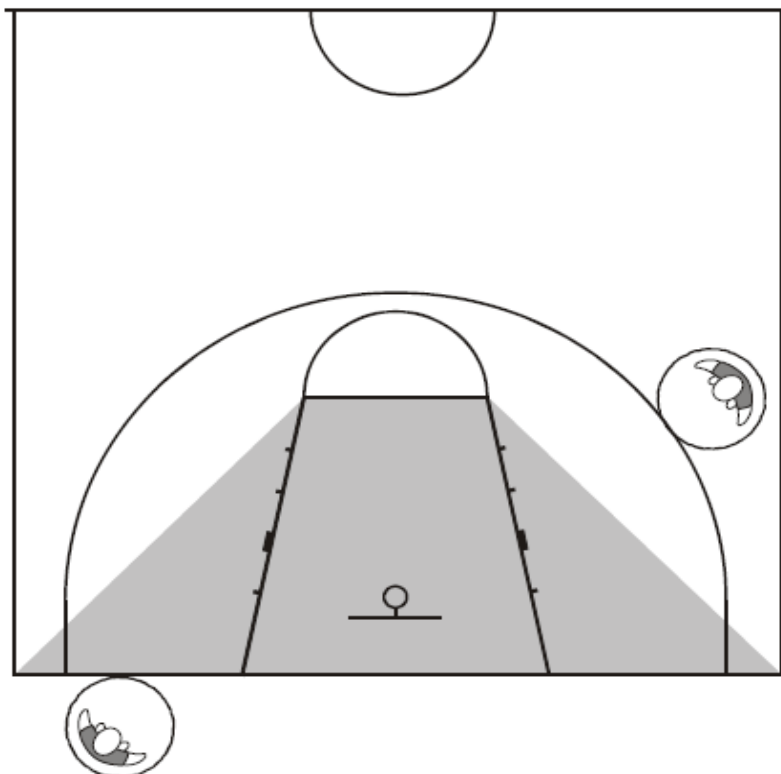
No caso do árbitro, responsável pela linha lateral, não saber quem foi o último jogador a tocar a bola (Fig. 86), ele apita, faz o sinal de paragem do cronómetro levantando a mão no ar e depois procura ajuda do seu companheiro.

Se o árbitro avançado souber, quem foi o último jogador a tocar na bola antes de ela sair do terreno de jogo, indicará, sem apitar, a direcção para onde irá seguir o jogo, de acordo com o método de comunicação estabelecido entre eles antes do encontro.

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

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

A posse de bola alternada irá ser efectuada, no local mais próximo do lugar onde a bola saiu do terreno de jogo.

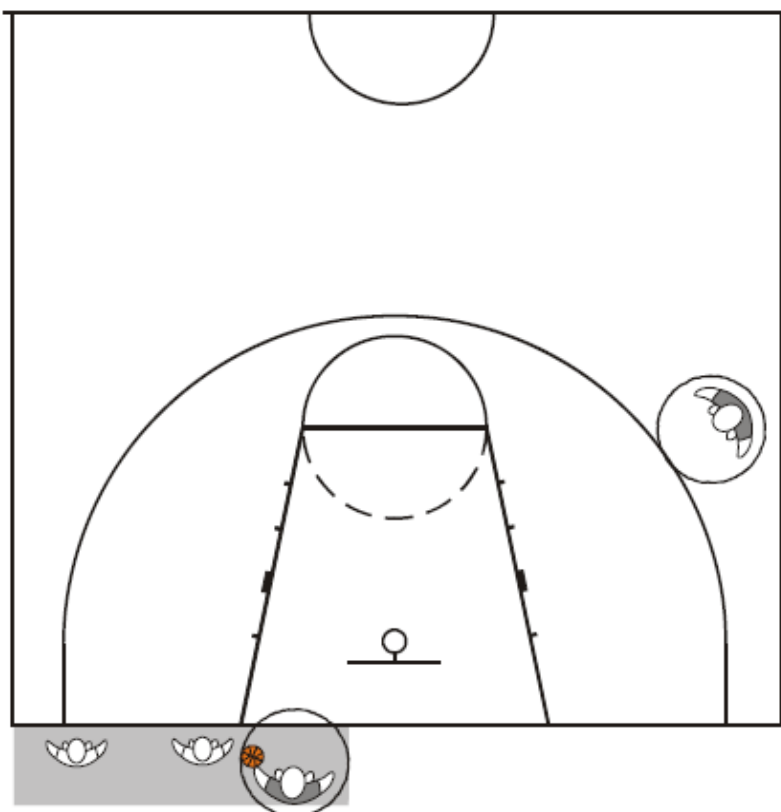


Na sequência de qualquer infracção ou interrupção de jogo, este deve recomeçar, por reposição da bola executada no ponto mais próximo onde foi cometida a infracção ou onde o jogo foi interrompido.

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

Todas as reposições de bola em jogo a partir desta zona são efectuadas do ponto mais próximo, detrás da linha final com excepção de directamente atrás da tabela

Fig. 90



Quando a reposição de bola em jogo, se efectua entre o canto esquerdo do campo e o lado mais próximo da tabela o árbitro entrega a bola ao jogador com a mão esquerda e dará em seguida 1 ou 2 passos em direcção à área restritiva (Fig. 91).

Fig. 91

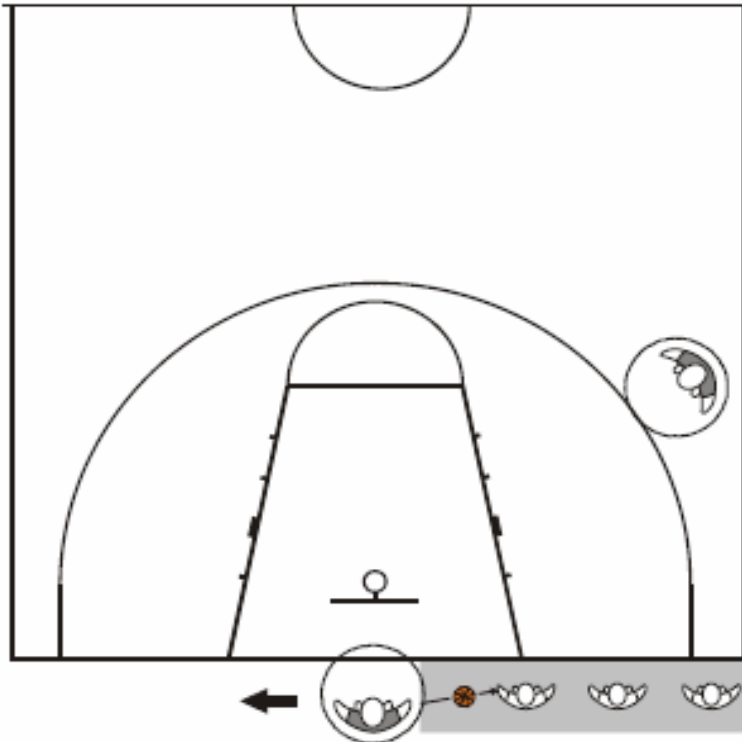


Fig. 92

NÃO ESQUECER:

Se a bola entra no cesto mas o lance livre ou cesto de campo não é válido, a reposição de bola em jogo deve-se efectuar do exterior do terreno de jogo, na linha lateral no local de intersecção com o prolongamento da linha de lance livre.

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

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

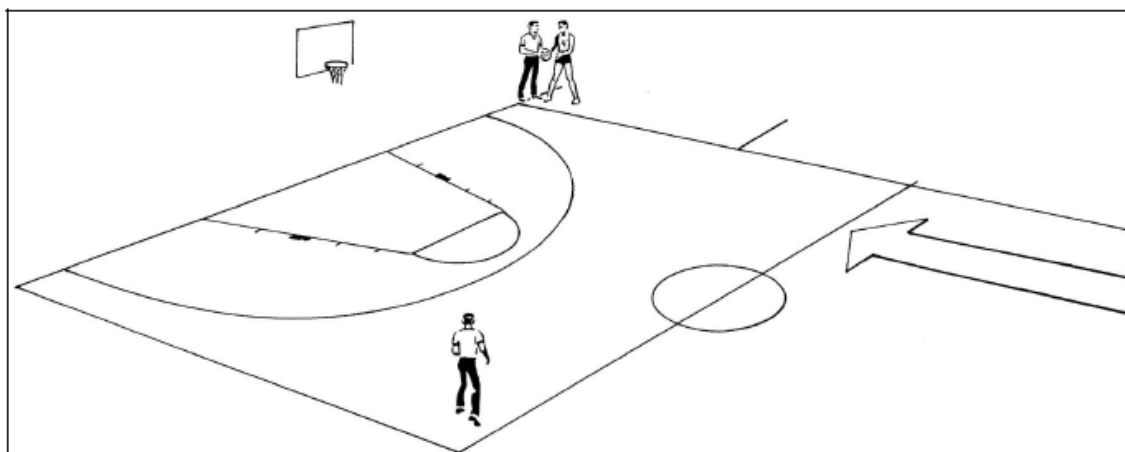


Fig. 93

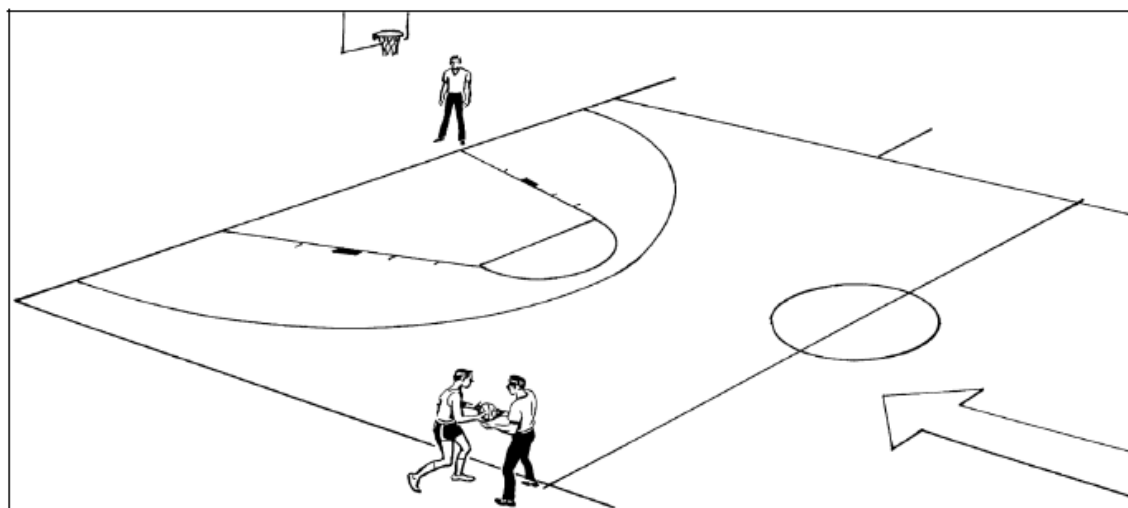


Fig. 94

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

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

Deverá, primeiro, certificar-se que o seu colega está pronto, através de contacto visual, antes de pôr a bola á disposição do jogador.

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

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

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

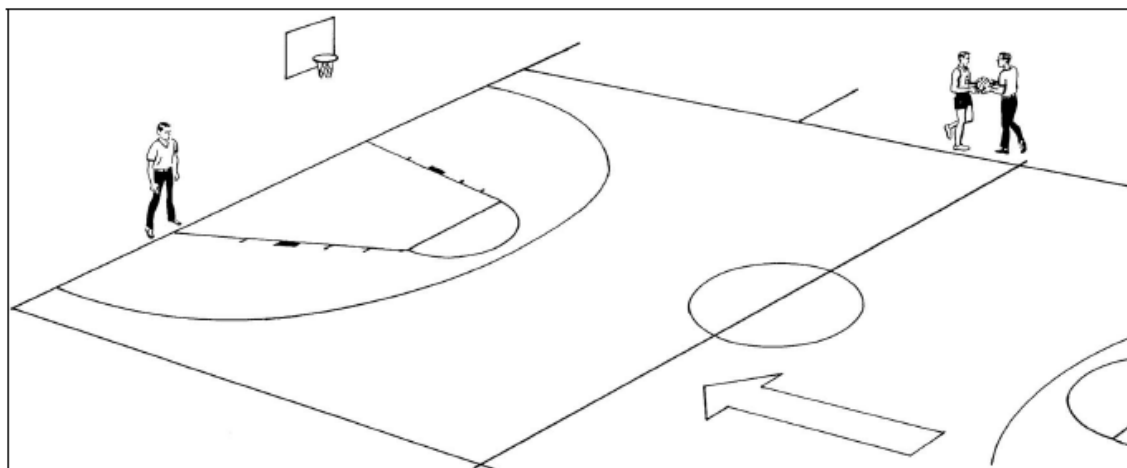


Fig. 95

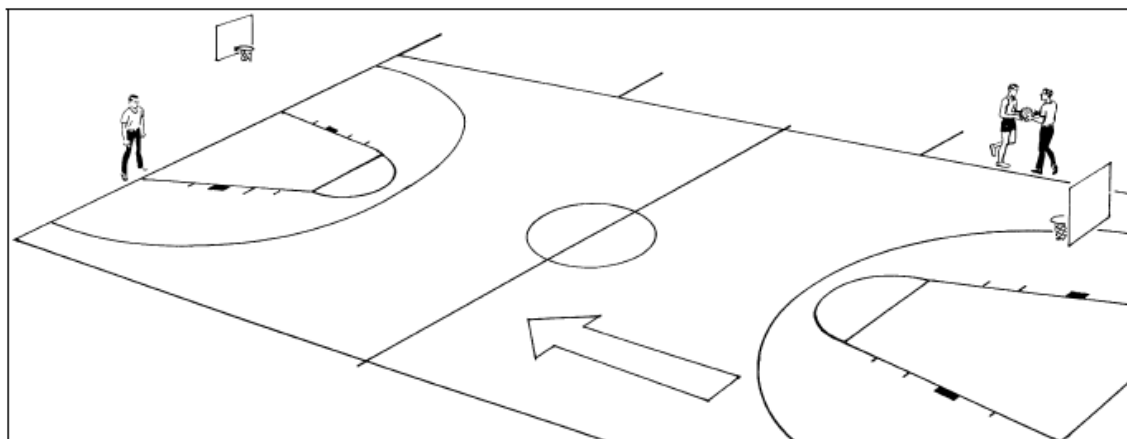


Fig. 96

A Fig. 95 mostra uma reposição de bola em jogo efectuada entre o prolongamento da linha de lance livre e a linha de meio campo. O árbitro recuado determina esta reposição.

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

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

O árbitro recuado atravessará o campo até à linha lateral, à sua direita, para efectuar a reposição. O árbitro avançado colocará-se conforme a Fig. 96, de modo a seguir o princípio “BOXING-IN”.

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

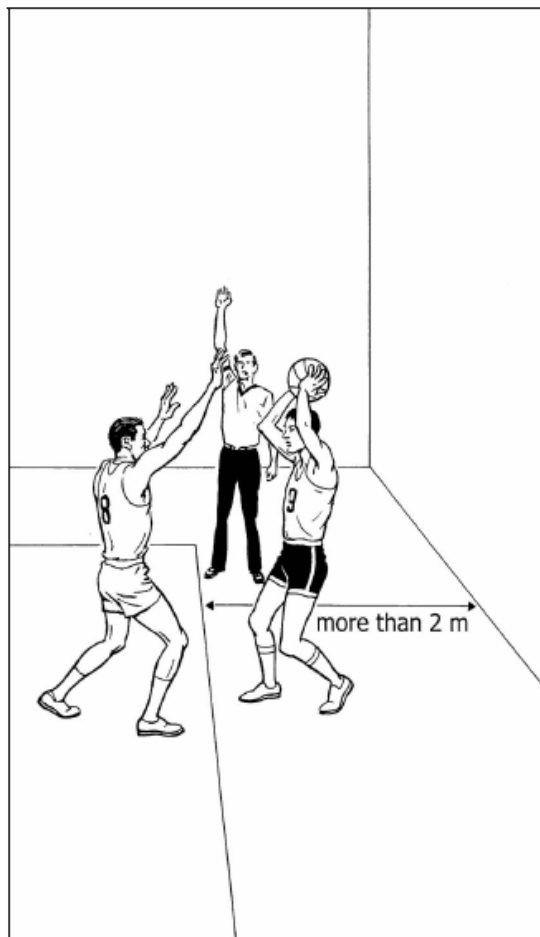


Fig. 97

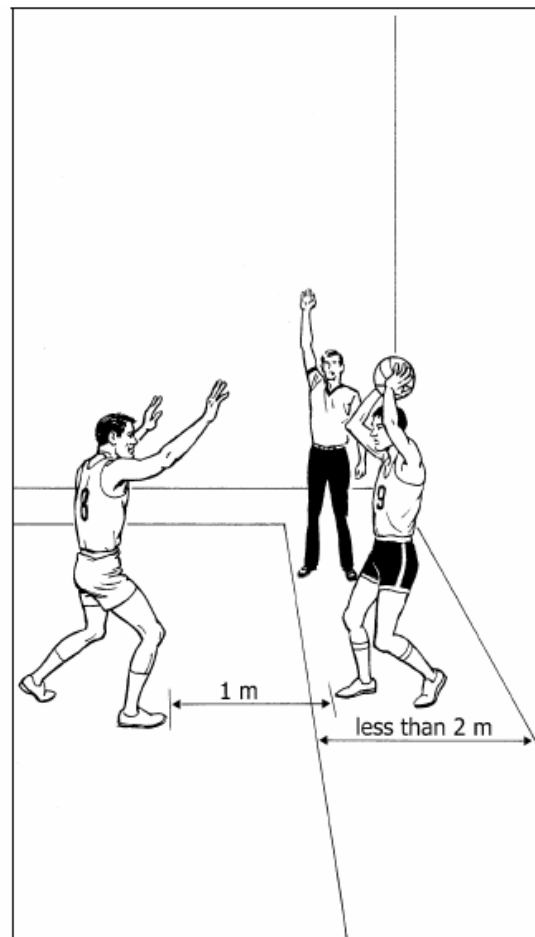


Fig. 98

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

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

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

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



Fig. 99

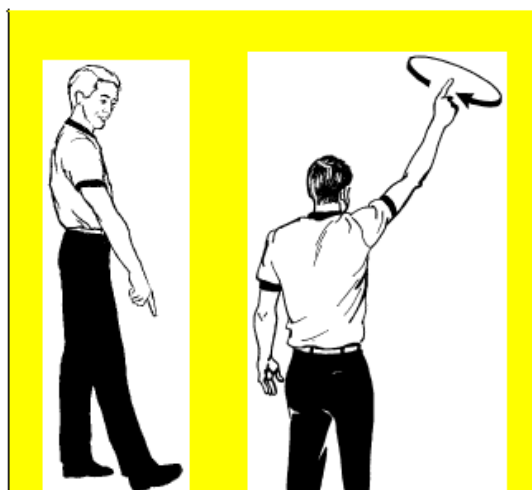


Fig. 100

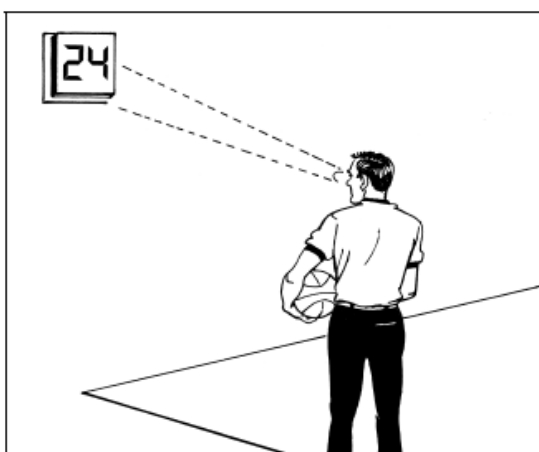


Fig. 101



Fig. 102

5.3 Aparelho de 24 segundos

O aparelho de 24 segundos pára, quando a bola sai dos limites do campo.

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

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

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

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

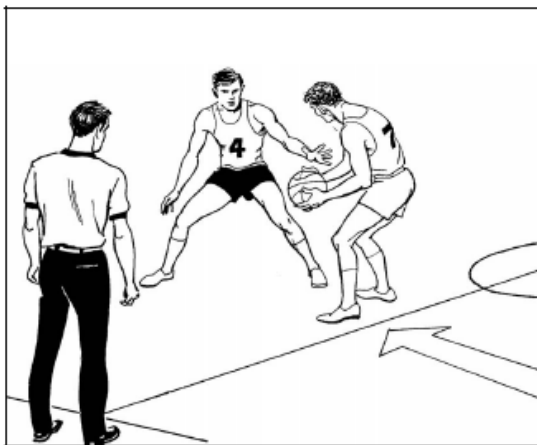


Fig. 103

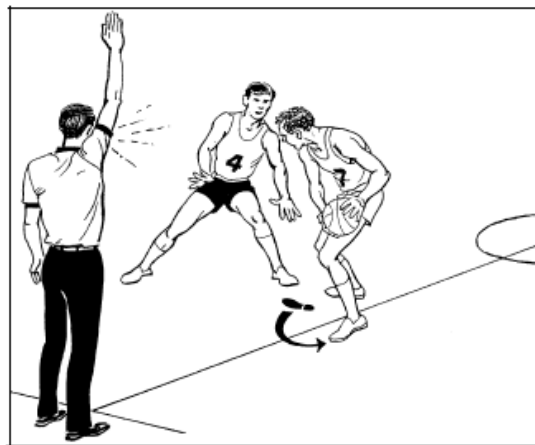


Fig. 104

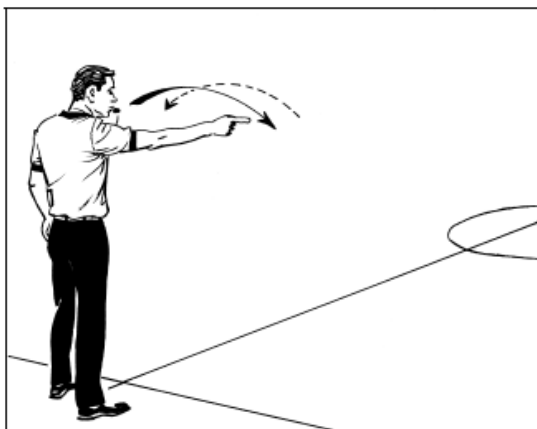


Fig. 105

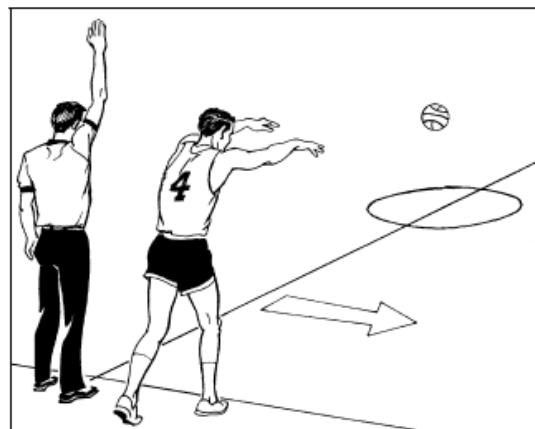


Fig. 106

5.4 Regresso da bola à zona de defesa

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

Isto é uma violação.

O árbitro recuado, responsável pela linha central apita uma vez e faz o sinal de paragem de cronómetro.

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

Atenção:

A bola regressa ilegalmente ao meio-campo defensivo quando um jogador da equipa que tem a posse de bola viva é:

1. O último a tocar a bola no seu meio-campo de ataque e depois um seu colega é o primeiro a tocar a bola no meio-campo defensivo;
2. O último a tocar a bola no seu meio-campo defensivo, antes de a bola ter tocado no meio-campo de ataque e é de novo tocada por um jogador a mesma equipa no meio-campo defensivo.

6. SITUAÇÕES DE LANÇAMENTO

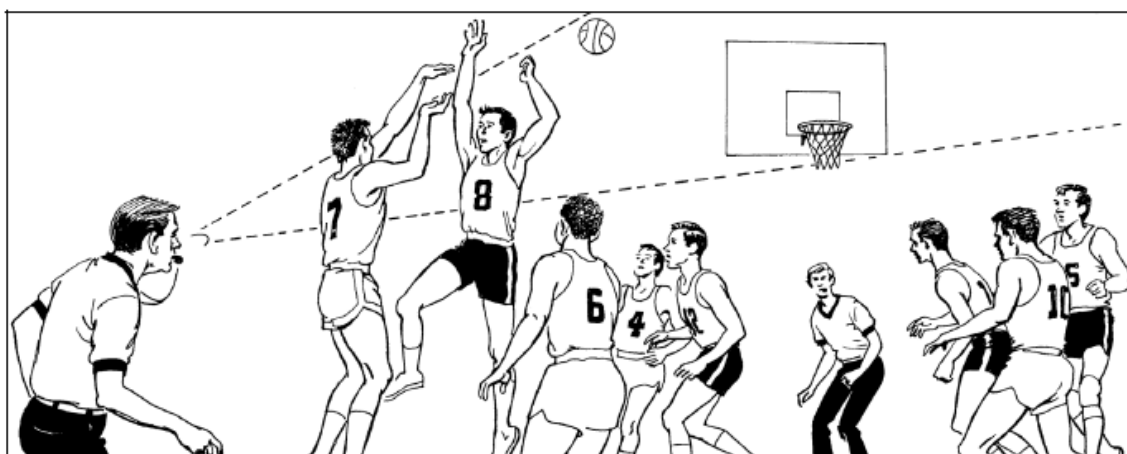


Fig. 107

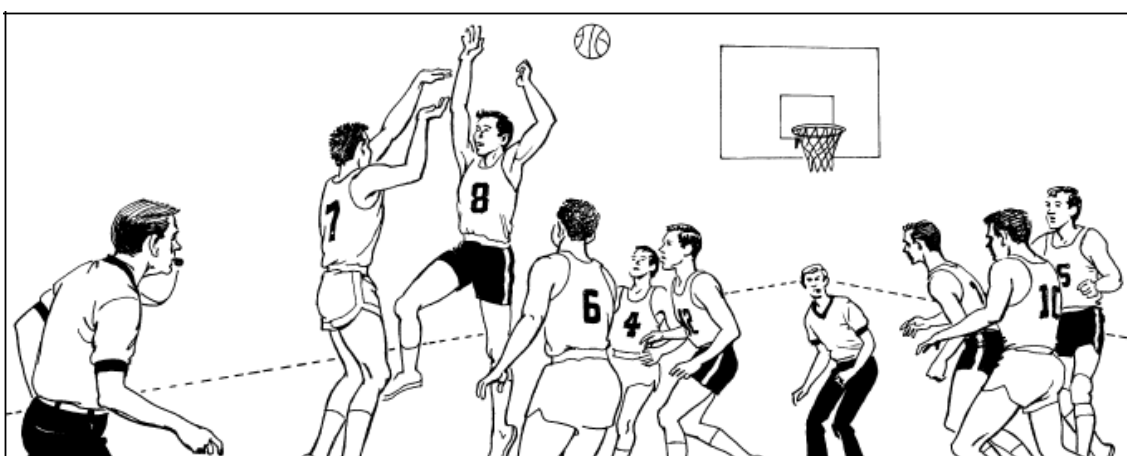


Fig. 108

6.1 Trajectória da bola

O árbitro recuado é o principal responsável pela trajectória da bola. Deverá determinar se a bola entrou ou não no cesto, por outro lado o árbitro avançado concentra a sua atenção nas situações longe da bola. Contudo, será sempre o árbitro que apitou a falta (árbitro avançado ou recuado) que decidirá se o cesto é válido ou não.

No caso em que a falta foi simultaneamente apitada e o acto de lançamento, é essencial que o árbitro recuado siga a trajectória da bola até ao cesto, ao mesmo tempo que observa os jogadores implicados na falta.

Não é permitido à equipa que acabou de marcar, retardar a reposição da bola em jogo.

Não é necessário que um elemento desta equipa toque a bola.

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

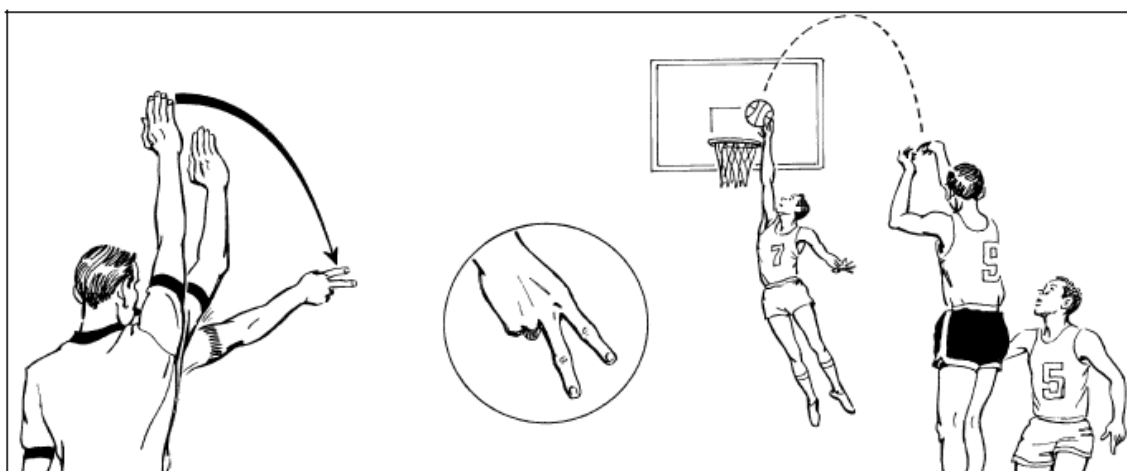


Fig. 109

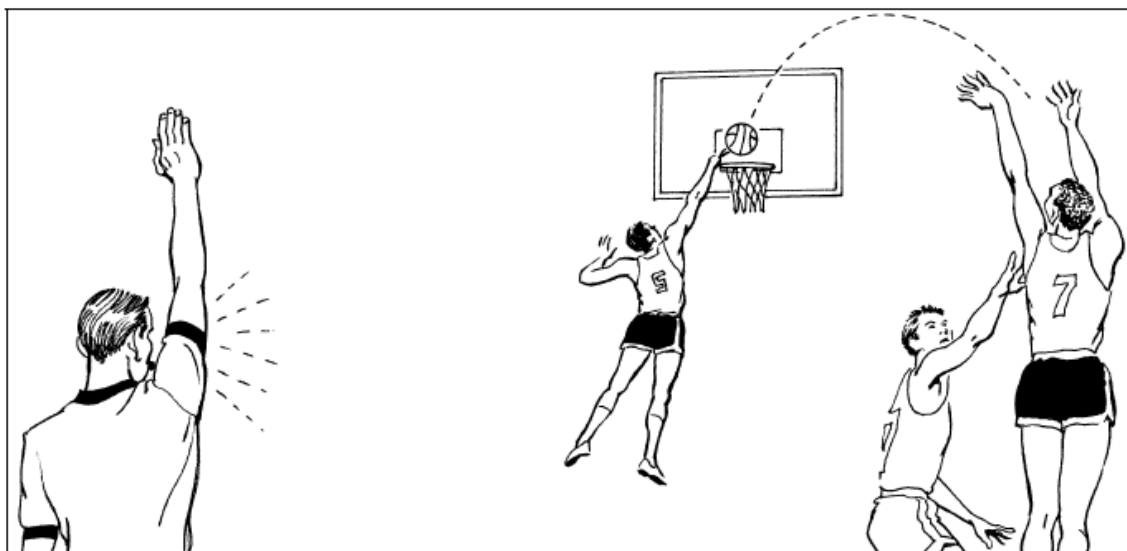


Fig. 110

6.2 Intervenção e interferência sobre a bola

O árbitro recuado é o responsável por observar toda a acção sobre a bola no seu movimento para o cesto num lançamento, devendo tomar as decisões que dizem respeito à intervenção sobre a bola e situações de interferência.

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

Na Fig. 109, o árbitro recuado indica que os dois pontos são validados à equipa que lançou ao cesto.

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

Nesta situação o árbitro apita, faz o sinal de paragem do cronómetro, anula a acção e indica a direcção em que seguirá o jogo.

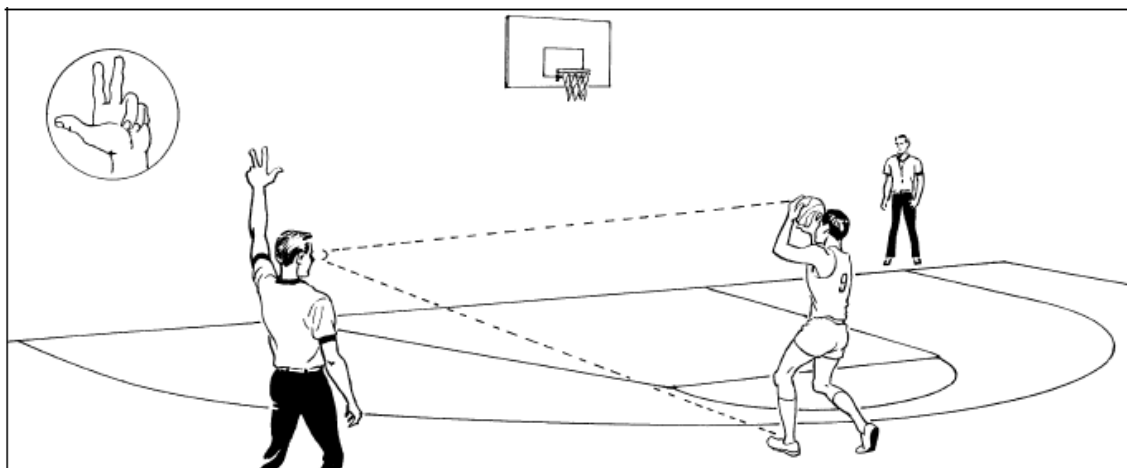


Fig. 111

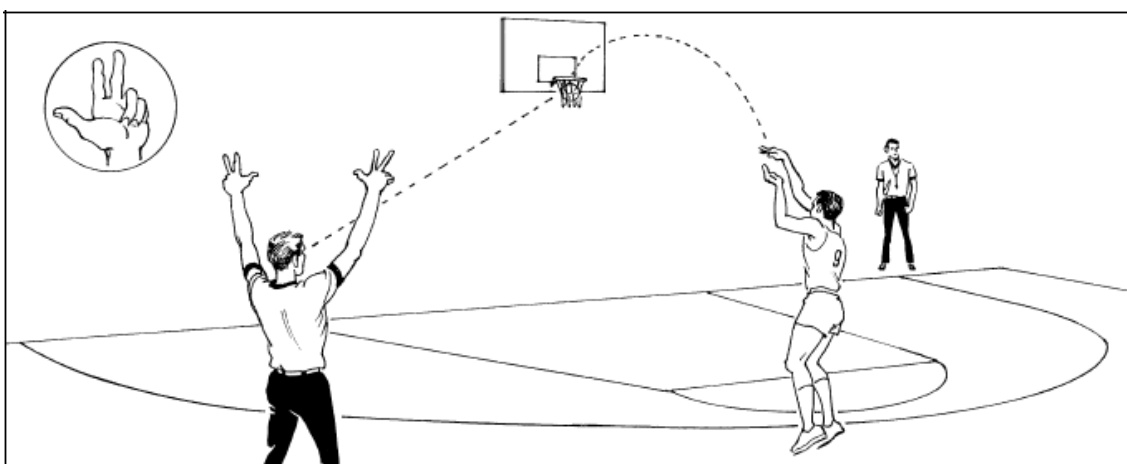


Fig. 112

6.3 Tentativa de lançamento de 3 pontos

O árbitro recuado é o responsável por assinalar todas as tentativas de cesto de três pontos. Observa sobretudo os pés do jogador, a fim de verificar que o lançamento foi efectivamente executado da área de três pontos.

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

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

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

Contudo, é importante que o árbitro nunca vire as costas à acção quando vai da posição de recuado para a de avançado.

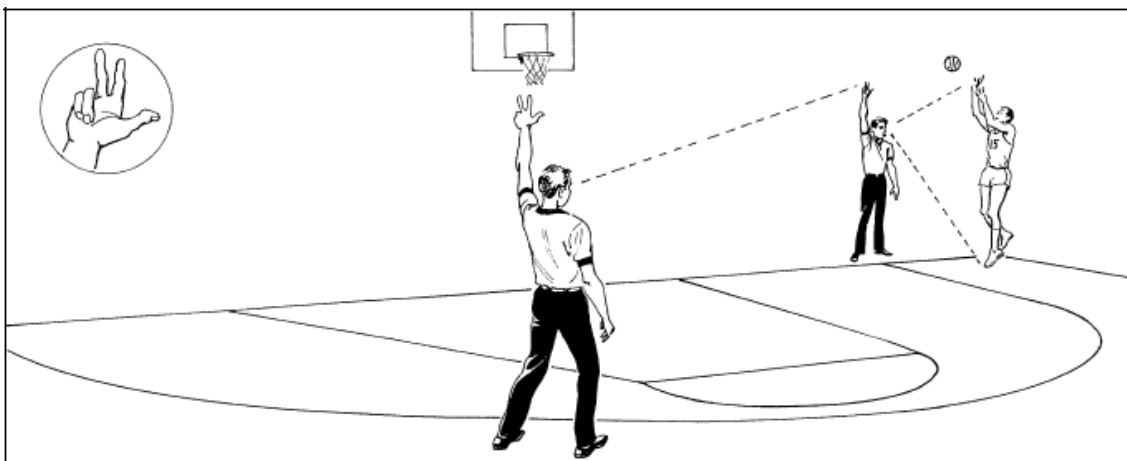


Fig. 113

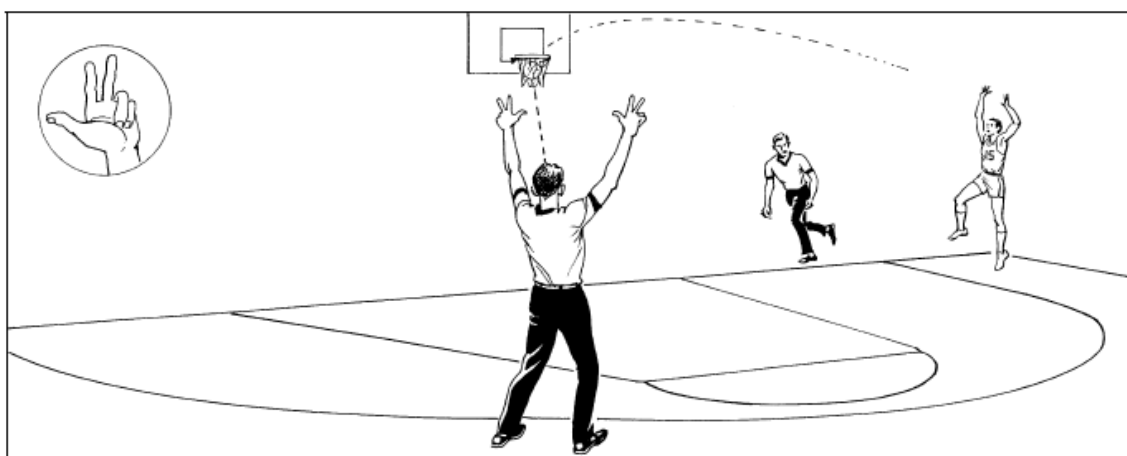


Fig. 114

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

Sobretudo no caso em que os lançamentos tenham sido tentados no canto do campo mais longe dele (zona 4).

Na Fig. 113, o árbitro avançado está perto da acção e deverá ajudar o seu companheiro.

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

Este sinal deve ser acusado e repetido pelo árbitro recuado.

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

É essencial uma estreita colaboração entre os dois árbitros.

Se o lançamento ocorre na zona limite entre as áreas 3 e 4, o árbitro recuado deve ajuizar a jogada deslocando-se mais para o centro do meio-campo de ataque.

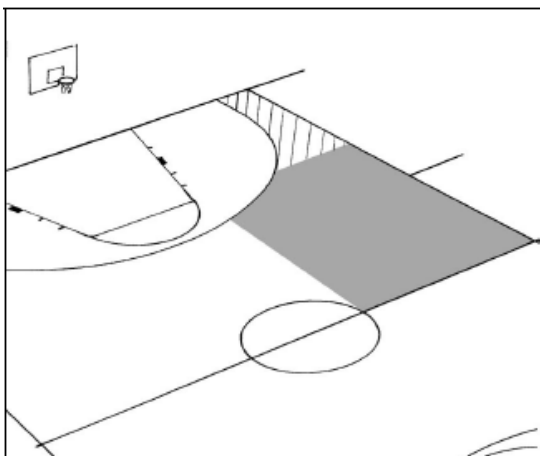


Fig. 115

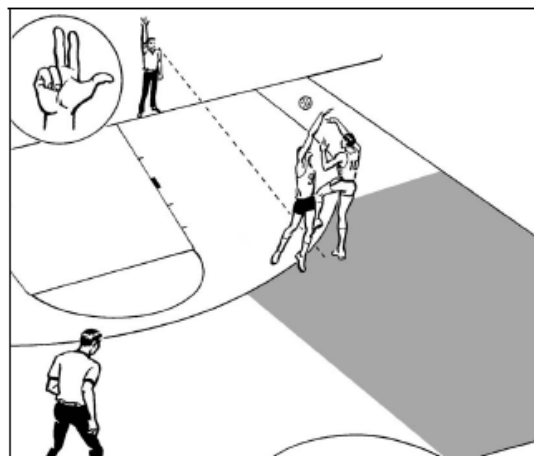


Fig. 116

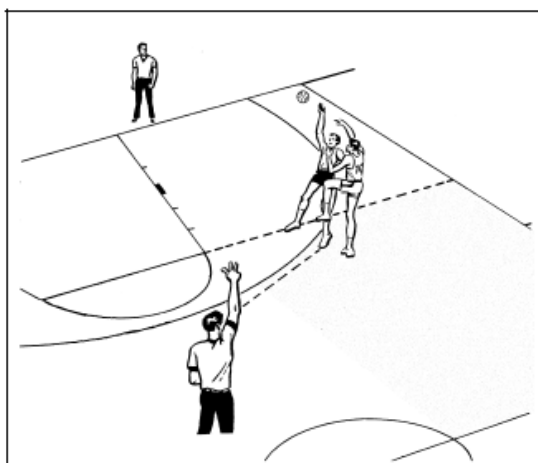


Fig. 117

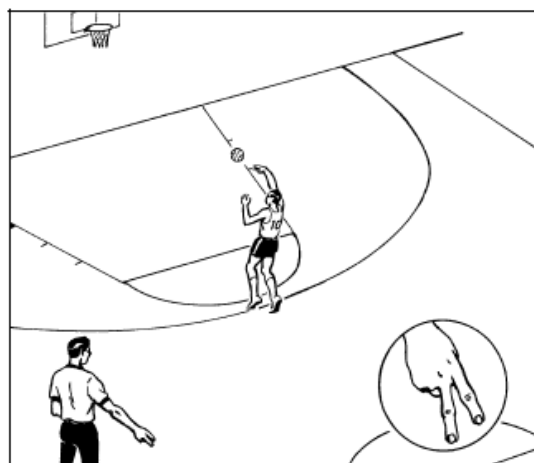


Fig. 118

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

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

Uma colaboração e estreitos contactos visuais entre os dois árbitros, são absolutamente necessários para todas as tentativas de cesto de três pontos, assim como para os lançamentos tentados perto da área de três pontos.

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

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

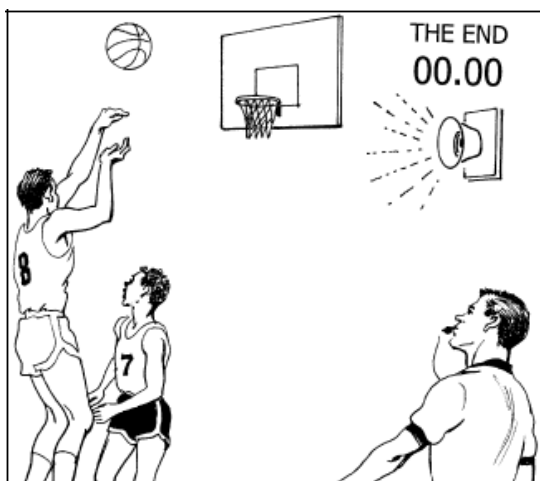


Fig. 119

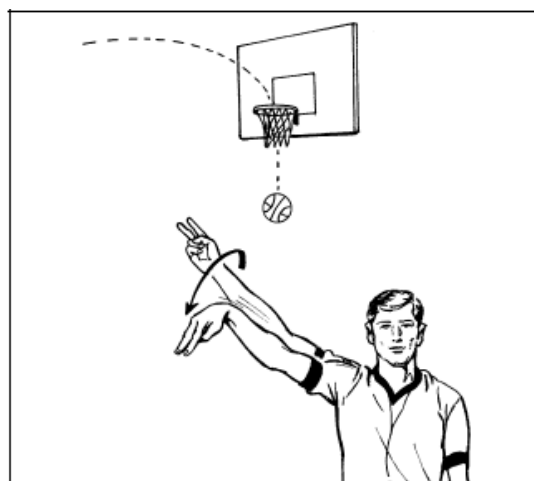


Fig. 120

6.4 Fim de tempo de jogo ou período suplementar

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

A decisão terá de ser tomada o mais rapidamente possível.

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

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

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

7. SINAIS DE PROCEDIMENTOS



7.1 Sinais

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

1. Só os sinais **Oficiais da FIBA** devem ser utilizados.
2. Apitar sempre de uma forma forte e distinta. Só é necessário apitar uma vez, quer seja para uma violação ou para uma falta.
3. Os seus actos serão mais explícitos que as palavras, só falar se necessário.
4. Façam com que os vossos gestos sejam claros e concisos. Haverá momentos em que isso vos ajudará a converter todos, mas não é necessários ser teatral e forçar a nota.
5. Os sinais de paragem de cronómetro devem ser muitos claros.

Todos os árbitros deverão parar o cronómetro, o braço estendido verticalmente, com o punho fechado para uma falta, ou com a mão aberta e os dedos juntos para uma violação.

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

Toda a validação ou anulação de um cesto deve ser feita antes dos sinais acima indicados.

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

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

Isso dará confiança ao árbitro.

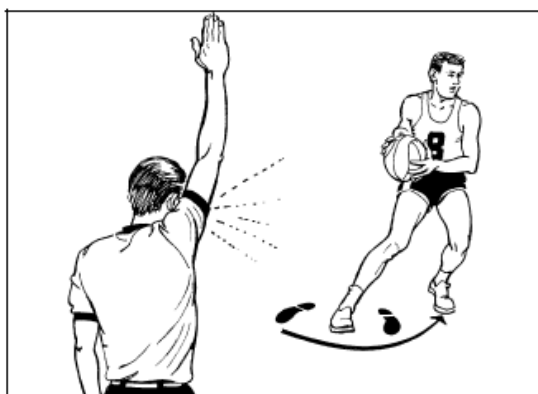


Fig. 121

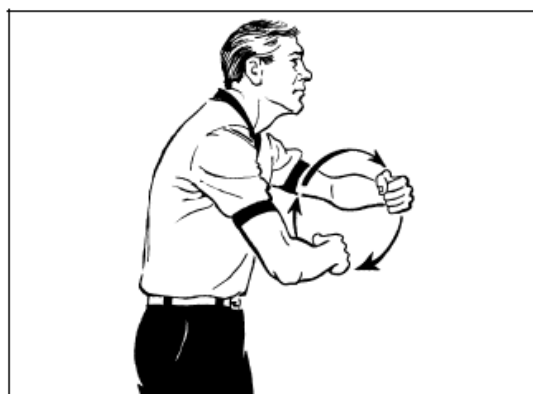


Fig. 122

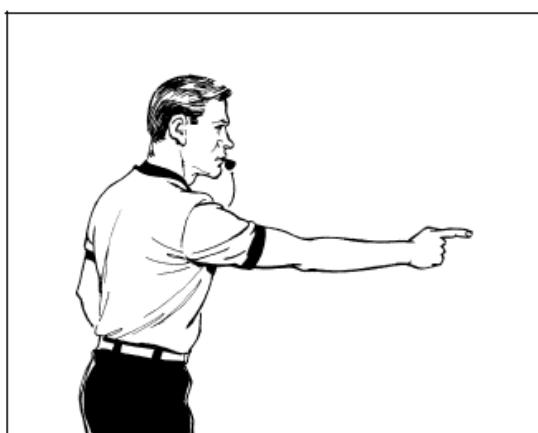


Fig. 123



Fig. 124

7.2 Violações

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

1. Apitar uma vez e simultaneamente levantar a mão no ar para parar o cronómetro, com o braço estendido verticalmente, a mão aberta e os dedos fechados (Fig. 121).
2. Indicar claramente o tipo de violação, como ilustra a Fig. 122, (passos). Não é necessário assinalar a violação se a bola sai do terreno de jogo.
3. Indicar agora bem distintamente a direcção em que seguirá o jogo, utilizando o mesmo braço (Fig. 123).
4. Em todas as situações, o árbitro entrega a bola ao jogador que efectua a reposição da bola em jogo (Fig. 124).
5. A sequência dos sinais para uma violação é a seguinte:
 - a) Paragem do cronómetro.
 - b) Violação (excepto a maior parte de bolas fora).
 - c) Direcção em que seguirá o jogo.



Fig. 125



Fig. 126

7.3 Faltas

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

1. Apitar uma vez e simultaneamente fazer o sinal de parar o cronómetro, um braço estendido verticalmente (não flectir o braço), e o punho fechado (Fig. 125).
2. Estar seguro de que o jogador sabe que lhe foi assinalada uma falta, apontando à cintura com o braço esticado e palma da mão virada para o solo e, em certas situações difíceis, se houver concessão de lances livres, indicar quantos.
3. Correr na direcção da mesa do marcador e tomar uma posição no campo que permita estabelecer um contacto visual e directo com o marcador, aproximadamente 6 a 8 metros de distância.
4. Sinalizar parado, clara e lentamente o número do jogador faltoso. Aconselha-se a manter este sinal durante alguns segundos, a fim de permitir ao marcador registar correctamente.
5. Indicar o tipo de falta.
6. Terminar o procedimento da sinalização indicando o número de lances livres ou a direcção em que seguirá o jogo.
7. Completada a sinalização os árbitros, em princípio, trocam de posições.

7.4 Trocar posições após falta

Em circunstâncias normais, os árbitros devem trocar de posições após falat.

No entanto os árbitros não devem trocar de posições quando:

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

7.5 Falta de um jogador cuja equipa tem posse de bola

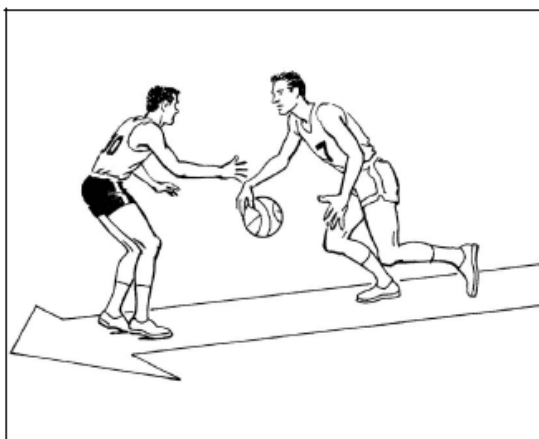


Fig. 127

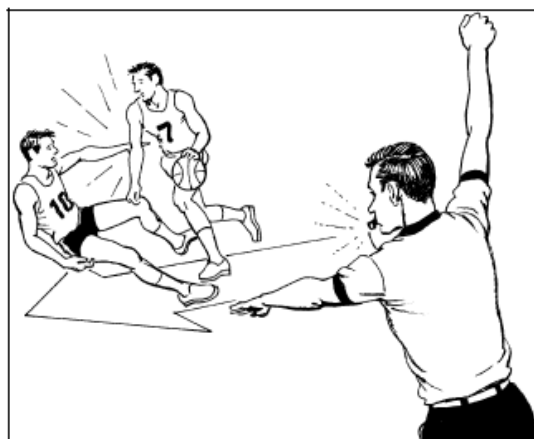


Fig. 128



Fig. 129

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

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

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



Fig. 130



Fig. 131

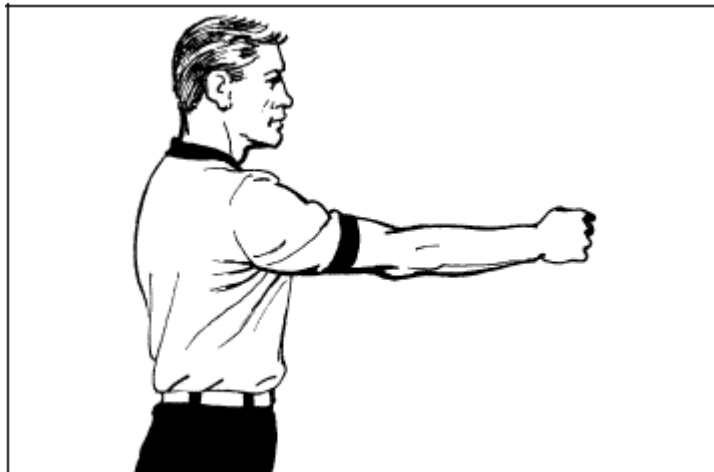


Fig. 132

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

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

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

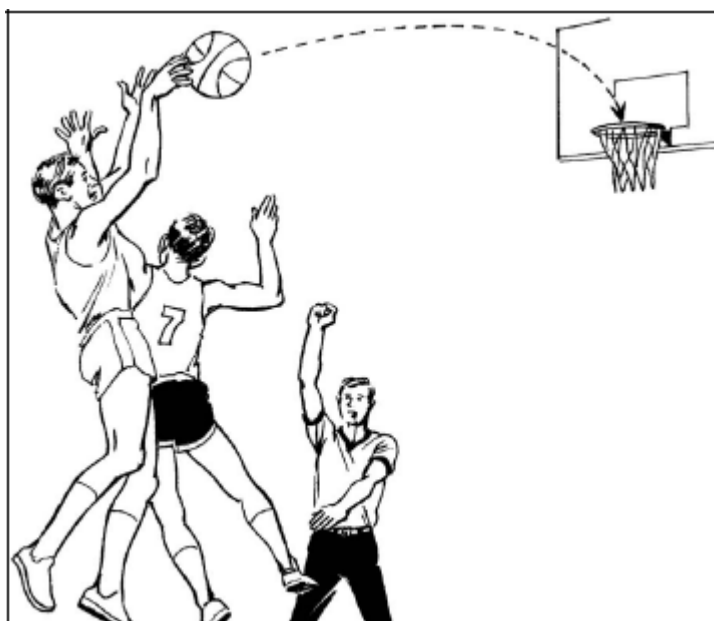


Fig. 133

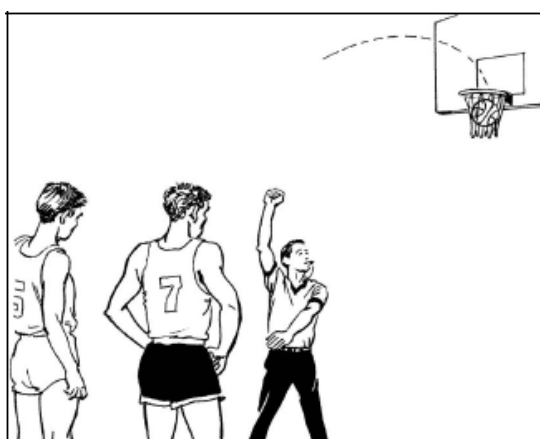


Fig. 134

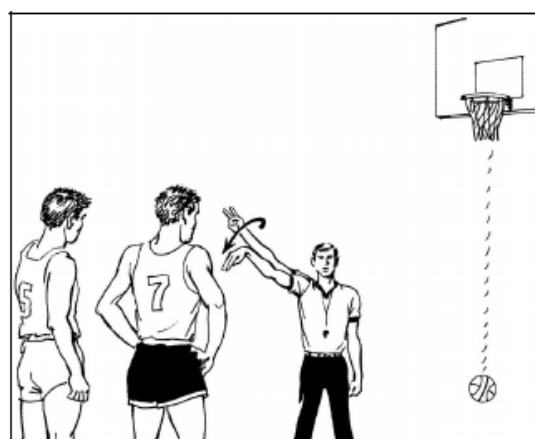


Fig. 135

7.6 Falta e cesto de campo válido

Na Fig. 133, foi cometida uma falta sobre um jogador em acto de lançamento e o cesto é convertido.

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

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

Se o árbitro que apitou a falta não tem a certeza que a bola entrou no cesto deve consultar o seu companheiro que comunicará com ele usando o método combinado entre eles na reunião antes do jogo (de preferência verbalmente).

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



Fig. 136



Fig. 137



Fig. 138



Fig. 139

O árbitro corre para uma posição no campo, livre de jogadores a uma distância de 6 a 8 metros da mesa e pára.

Nesta posição, parado, confirma que o cesto foi validado. Na Fig. 136 o árbitro indica que devem ser creditados dois pontos à equipa que lançou.

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

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



Fig. 140

7.7 Falta dupla

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

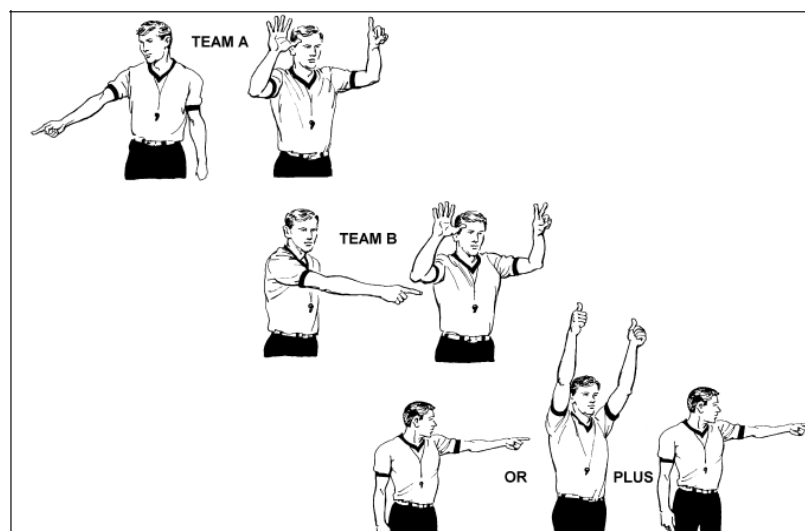


Fig. 141

O árbitro corre para um local do campo livre de jogadores, aproximadamente a 6 a 8 metros da mesa dos oficiais. De seguida indica claramente a equipa A, depois o número do jogador (6).

Neste caso é absolutamente necessário que o marcador escreva correctamente o número do jogador.

O árbitro depois informa a segunda falta.

Indica a equipa apontando na direcção do seu banco e depois dá o número do jogador.

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

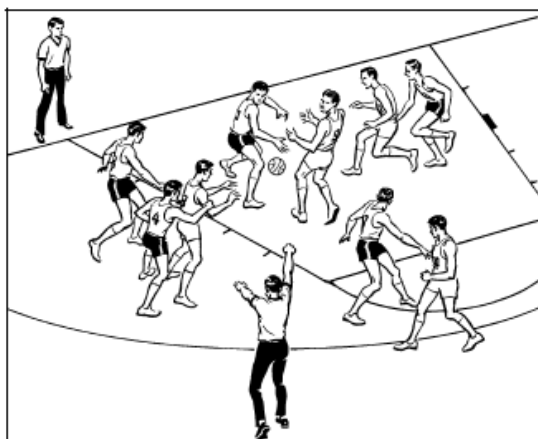


Fig. 142

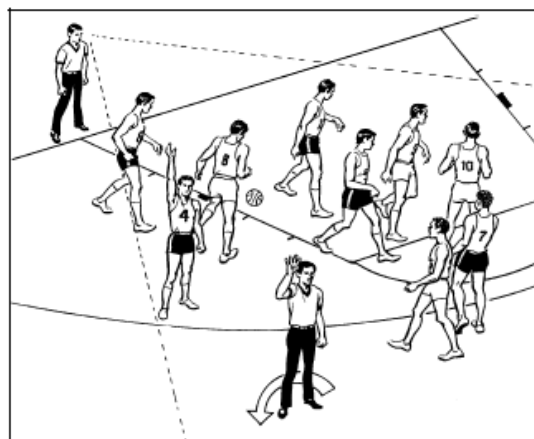


Fig. 143

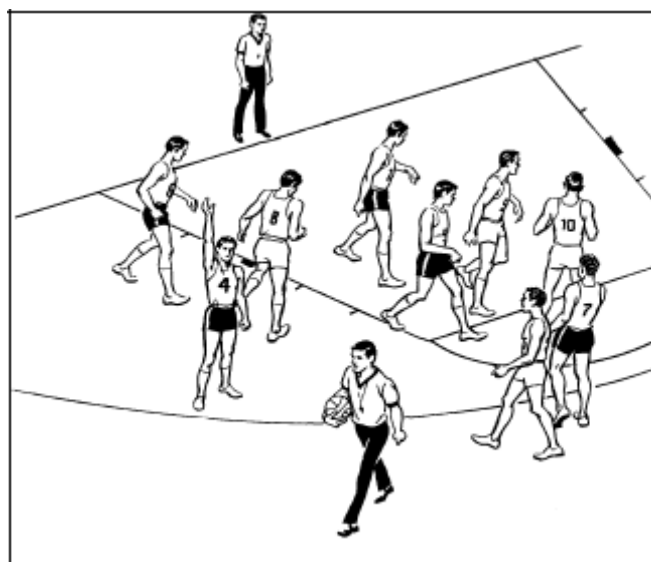


Fig. 144

7.8 Colocação dos árbitro após falta

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

O árbitro avançado (que não apitou a falta) deverá manter a sua posição e concentrar a sua atenção sobre os jogadores no campo. Neste momento ele é o único árbitro que observa os jogadores, porque o árbitro recuado, que marcou a falta, está a sinalizar a mesma ao marcador (Fig. 143).

Os árbitros não devem trocar de posição

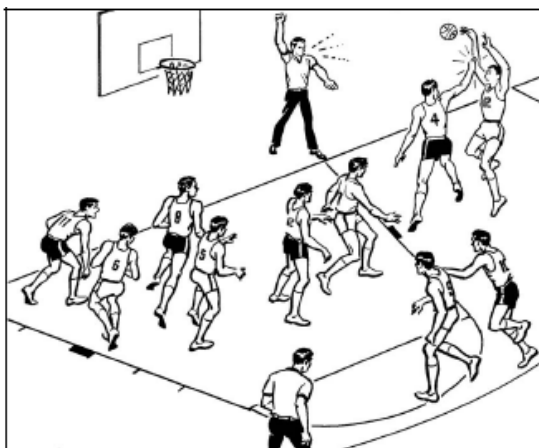


Fig. 145

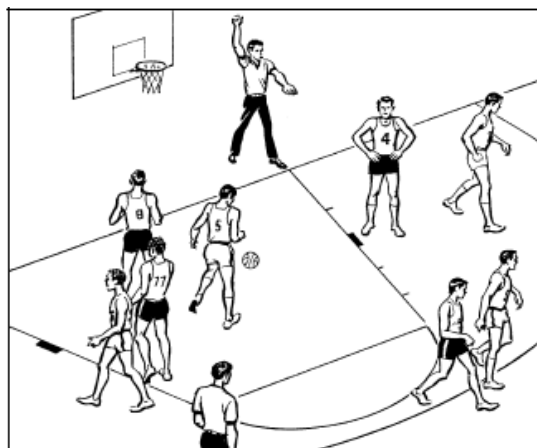


Fig. 146

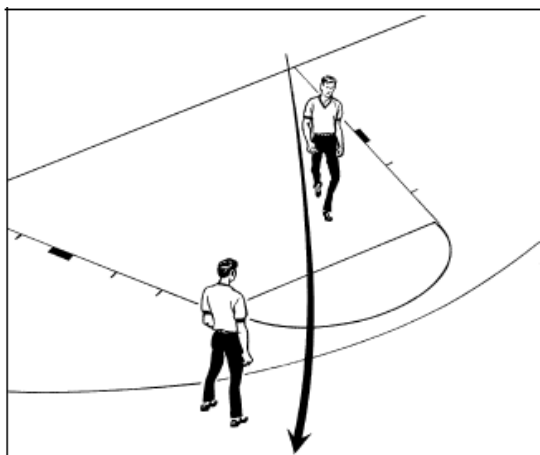


Fig. 147



Fig. 148

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

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

É agora o árbitro recuado (que não apitou a falta) que mantém a posição e se concentra inteiramente sobre os dez jogadores no campo (Fig.s 146 e 147).

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

Depois de terminarem os seus sinais ao marcador, o árbitro avançado troca de posição e torna-se o novo árbitro recuado.

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

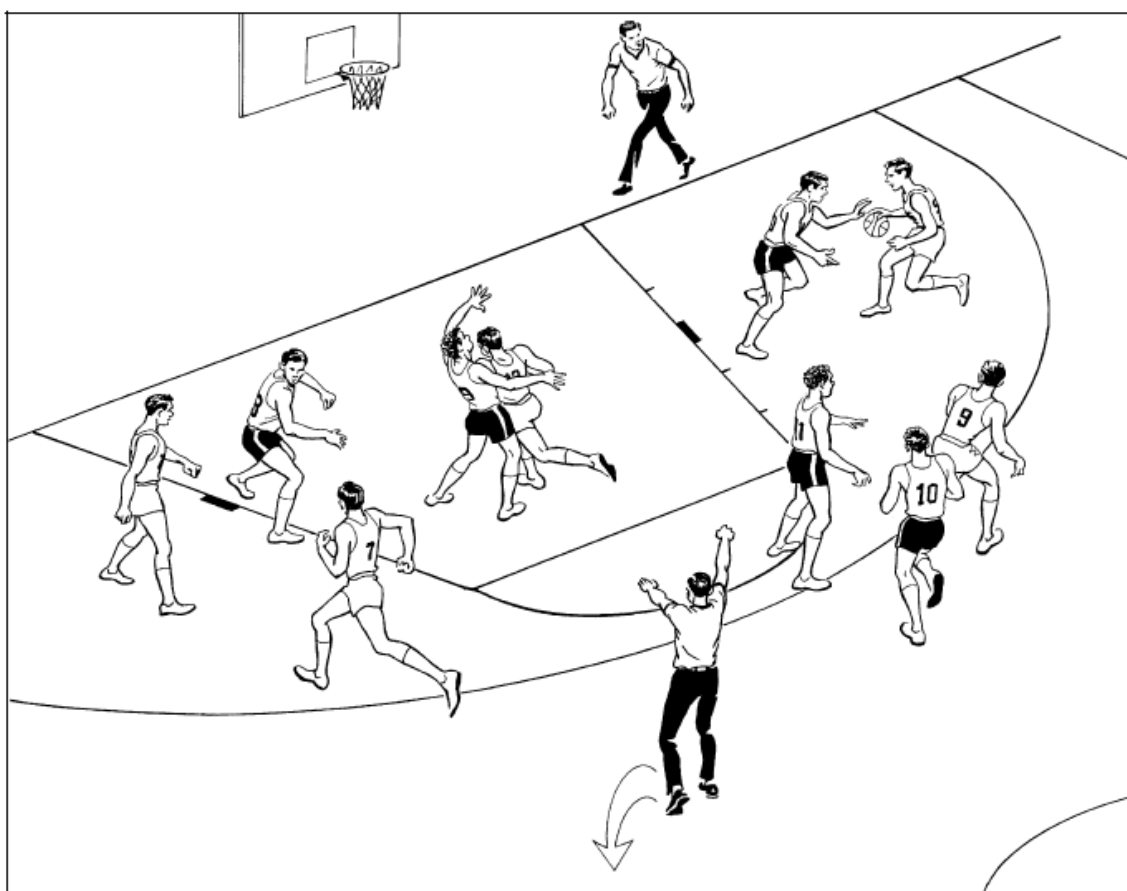


Fig. 149

A falta da equipa de posse de bola, ocorre longe da zona da bola. O árbitro recuado é o responsável pela acção e apita para penalizar o jogador atacante.

O árbitro recuado sinaliza para a mesa do marcador.

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

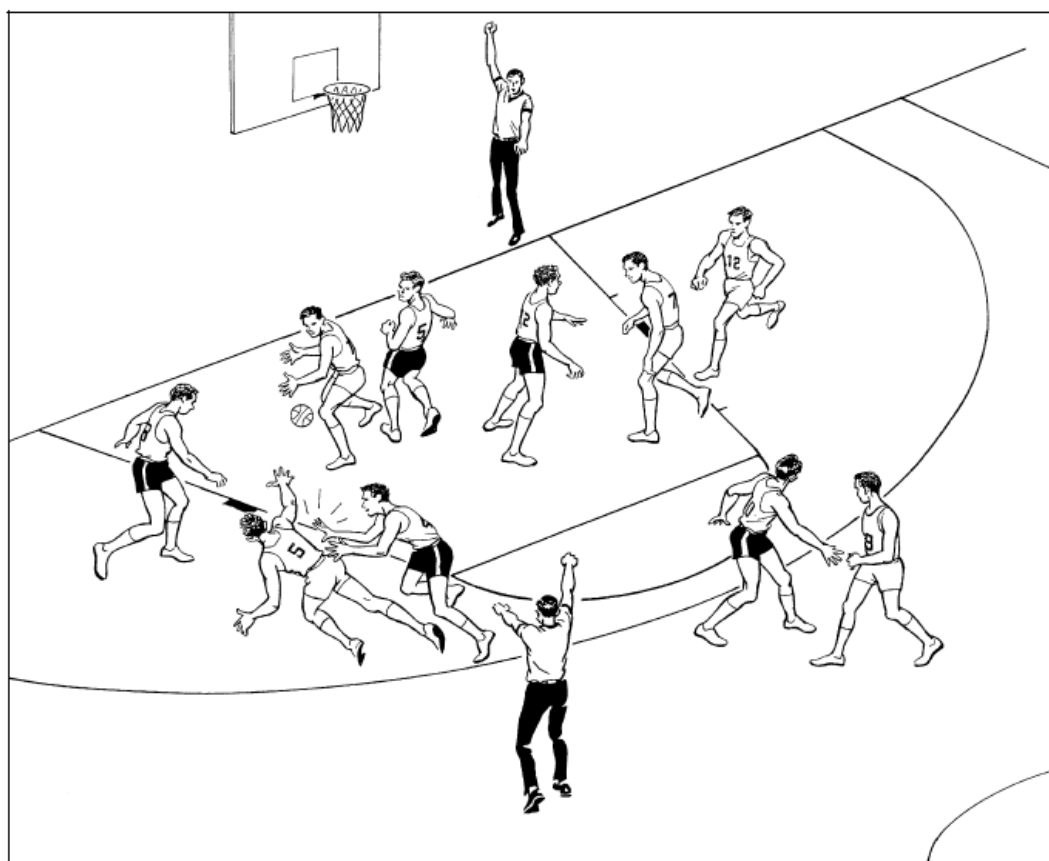


Fig. 150

7.9 Ambos os árbitros apitam uma falta

Por vezes os dois árbitros apitam quase ao mesmo tempo.

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

Uma estreita colaboração entre os dois árbitros é essencial.

Neste caso os dois apitam falta defensiva.

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

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

O seu companheiro, o árbitro avançado, observa atentamente todos os jogadores, enquanto o árbitro recuado faz a sinalização de falta para a mesa dos oficiais.

Os árbitros não trocam de posição.

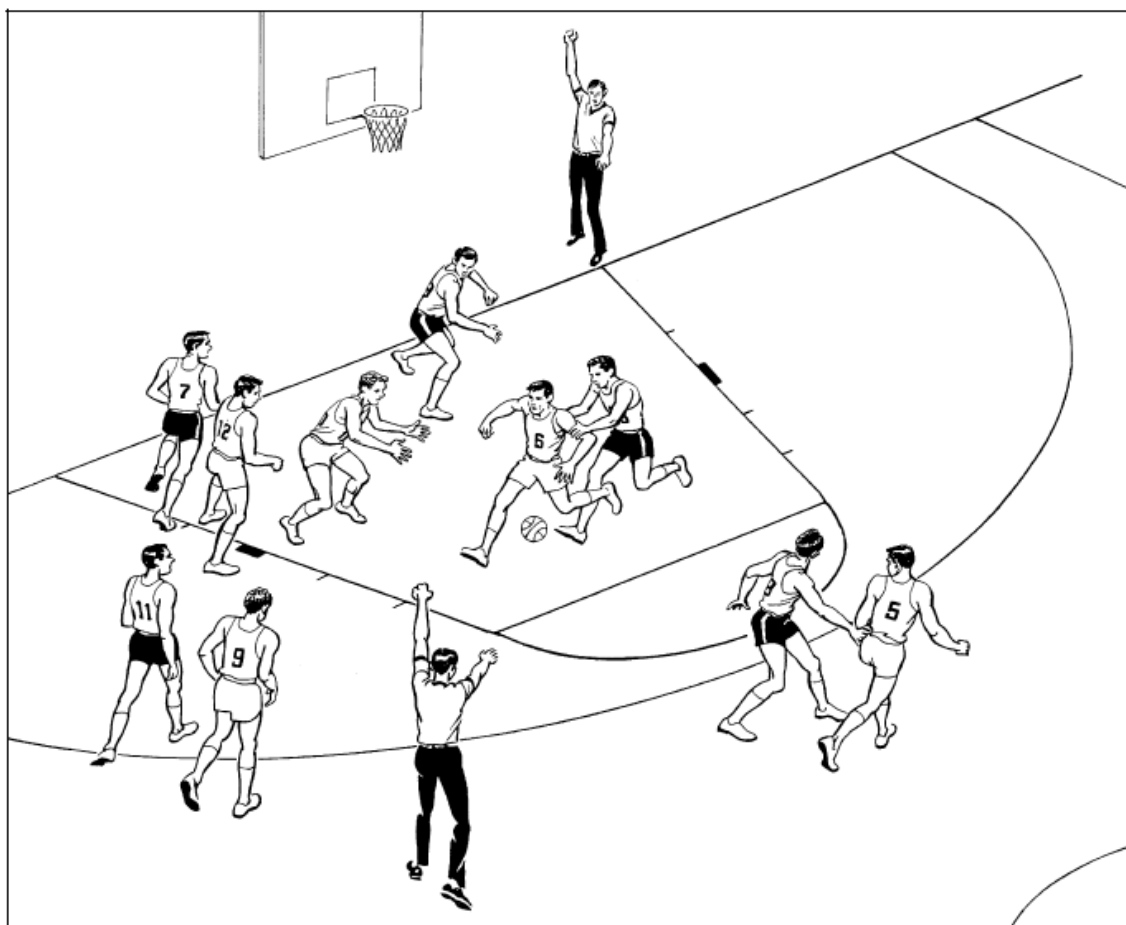


Fig. 151

Os dois árbitros apitam uma falta defensiva aproximadamente ao mesmo tempo.

Não é evidente saber qual é o árbitro que se encontra mais próximo da situação.

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

Neste caso é o árbitro recuado que toma a responsabilidade de sinalizar a falta.

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

Novamente o árbitro avançado observa os jogadores enquanto o seu colega faz a sinalização.

Os árbitros não trocam de posição.

8. SITUAÇÕES DE LANCE LIVRE



Fig. 152

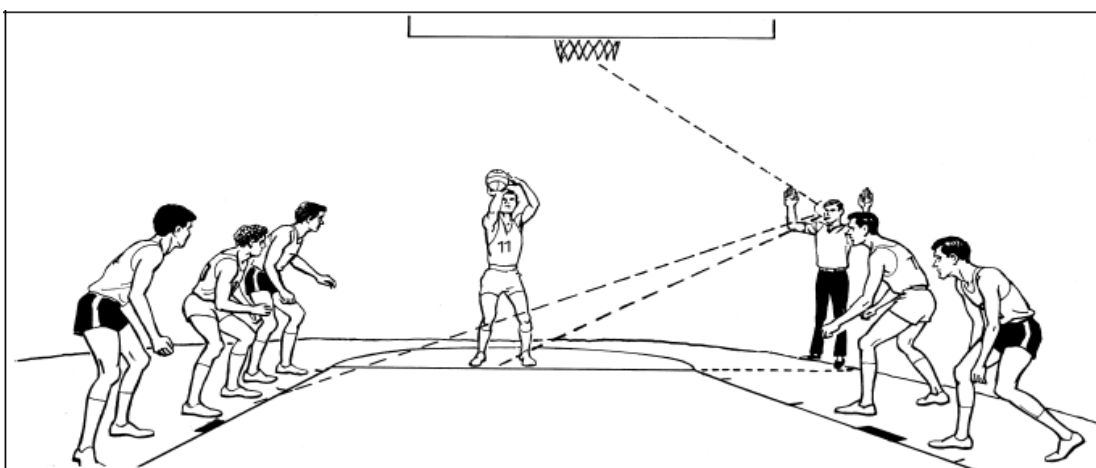


Fig. 153

8.1 Árbitro Recuado

Uma falta é assinalada e vão ser administrados lances livres.

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

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

O árbitro é o responsável por:

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

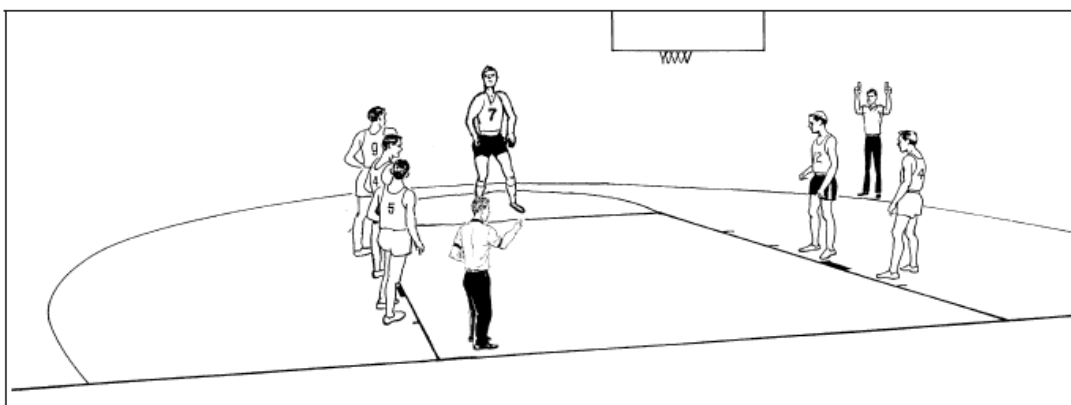


Fig. 154

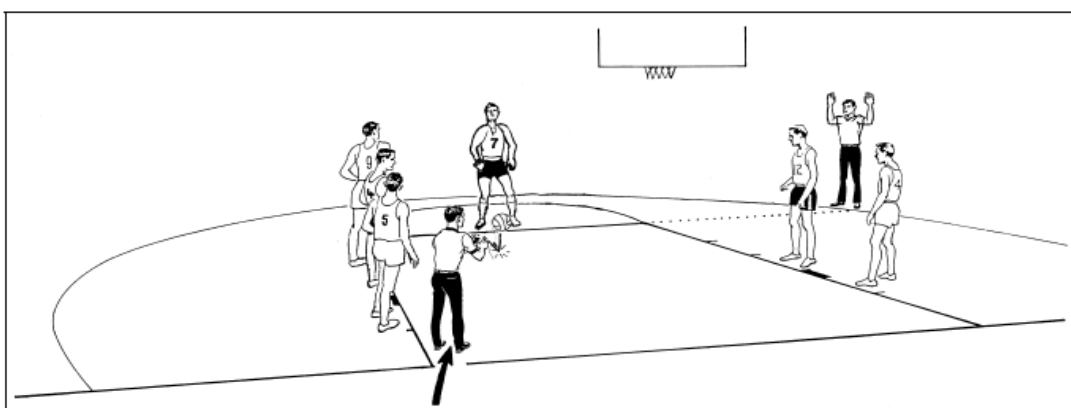


Fig. 155

8.2 Árbitro Avançado

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

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

Após cada lance livre, o árbitro avançado deve tomar uma posição afastado do cesto com um pé de cada lado do prolongamento da linha limite da área restritiva e fora do campo com os braços em baixo.

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

O árbitro avançado é responsável por:

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

Importante: Depois de a bola estar à disposição de um jogador para o primeiro ou único lance livre, as substituições ou os descontos de tempo anotados não devem ser concedidos a não ser que o último lance livre seja convertido ou que o último lance livre seja precedido de reposição de bola fora de campo no prolongamento da linha central.

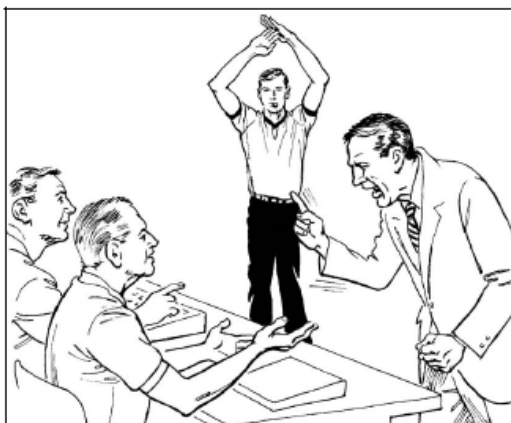


Fig. 156



Fig. 157



Fig. 158

8.3 Lances livres sem alinhamento dos jogadores

A penalidade para faltas técnicas (Fig. 156), anti-desportivas ou desqualificantes é de dois lances livres mais posse de bola para uma reposição de bola em jogo pelo ponto médio da linha lateral oposta à mesa dos oficiais.

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

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

O árbitro que apitou a falta mantém-se junto ao ponto médio da linha lateral oposta à mesa dos oficiais, pronto para mandar executar a reposição de bola após a execução dos dois lances livres.

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



9. DESCONTOS DE TEMPO ANOTADOS E SUBSTITUIÇÕES

Sempre que uma das equipas pede desconto de tempo, o marcador (o cronometrista se um cesto de campo é convertido contra a equipa que pediu o desconto de tempo) deve indicar aos árbitros com um sinal sonoro, logo que a bola esteja morta e o cronómetro parado ou, se um árbitro está a sinalizar uma falta, até que tenha terminado a sua comunicação com o marcador.

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

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

Decorridos 50 segundos do desconto de tempo anotado, o cronometrista dará o seu sinal e o árbitro apita para indicar que o desconto de tempo anotado terminou chamando as equipas para que regressem de imediato ao terreno de jogo.

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

Um desconto de tempo não é uma ocasião para os árbitros conversarem. Qualquer troca de impressões, se necessária, deverá ser tão breve quanto possível.

Se for o último desconto de tempo anotado para uma equipa durante um período, o árbitro que o concedeu deve, após ter terminado, informar o treinador de que se tratou do seu último desconto de tempo anotado.

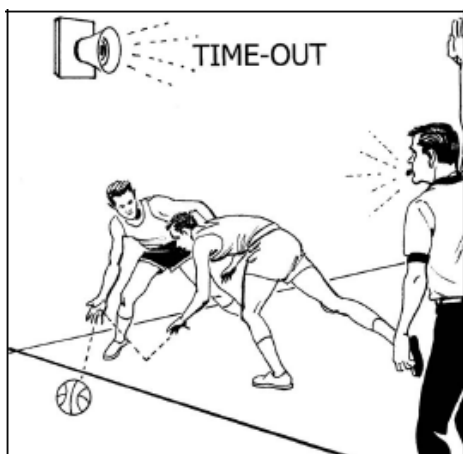


Fig. 159

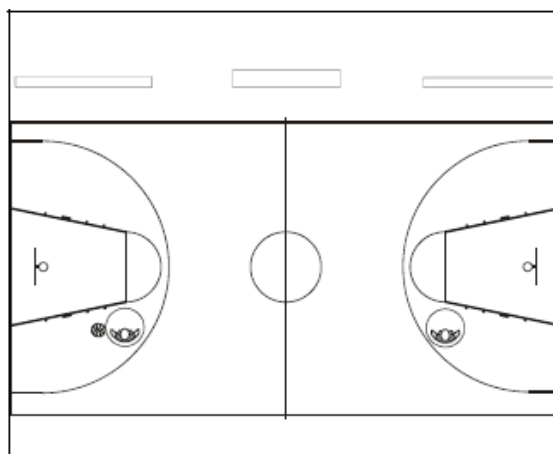


Fig. 160

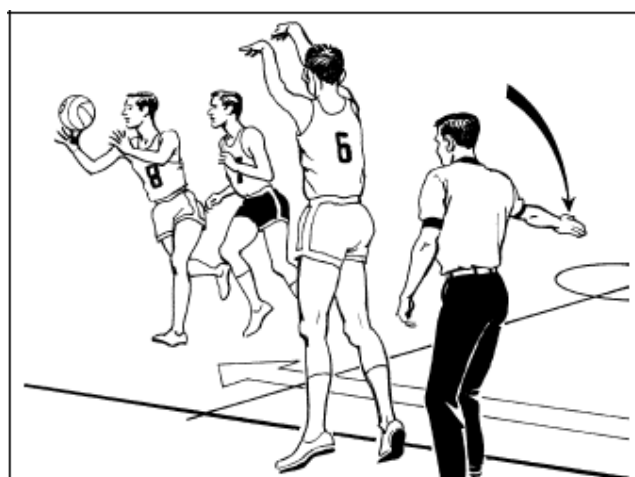


Fig. 161

9.1 Administração do desconto de tempo anotado

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

O árbitro avançado está mais perto da mesa do marcador e é ele que administra o desconto de tempo.

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

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

Terminado o desconto de tempo os árbitros devem regressar às suas posições.

É preciso realçar mais uma vez que é essencial uma estreita colaboração entre os árbitros.

Quando todos estiverem prontos, o árbitro entrega a bola ao jogador que efectua a reposição da bola em jogo.

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

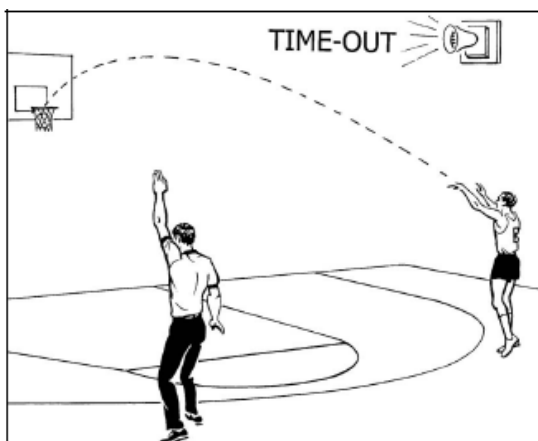


Fig. 162

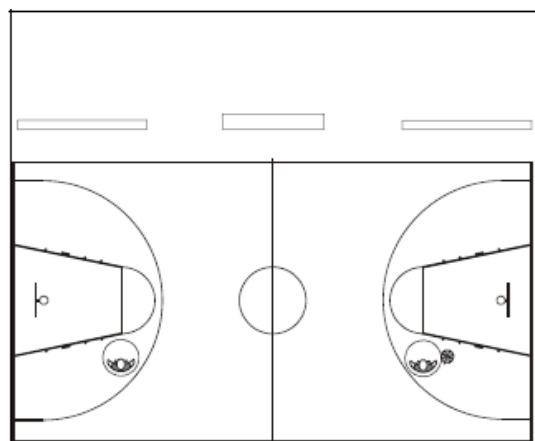


Fig. 163

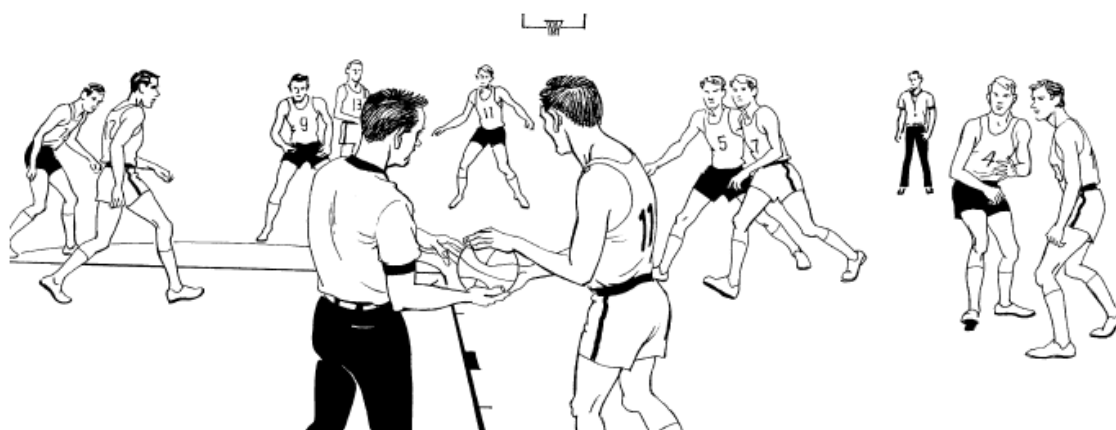


Fig. 164

9.2 Desconto de tempo anotado depois de cesto de campo válido

Pode ser concedido um desconto de tempo anotado a um treinador se, depois de o ter pedido, o adversário obtiver um cesto de campo válido ou se o pedido for efectuado antes da bola estar à disposição de um jogador para reposição de bola em jogo após cesto (Fig. 162)

O cronometrista pára o cronómetro e o marcador sinaliza aos árbitros que foi pedido um desconto de tempo anotado.

O árbitro recuado apita e faz o sinal convencional de desconto de tempo anotado.

A seguir o árbitro recuado desloca-se para a esquerda e coloca-se de frente para a mesa dos oficiais, observando a mesa dos oficiais e a equipa colocada á sua frente.

O árbitro avançado dirige-se para a direita para observar a mesa dos oficiais e a equipa colocada á sua frente.

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

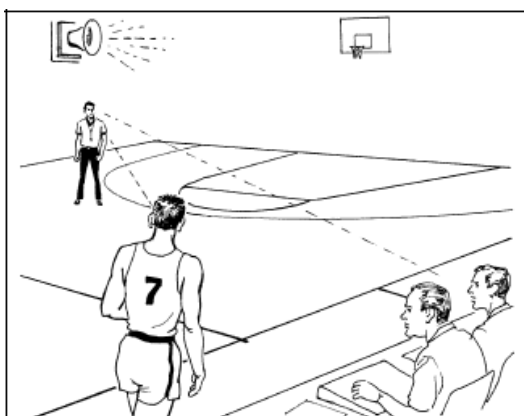


Fig. 165



Fig. 166



Fig. 167

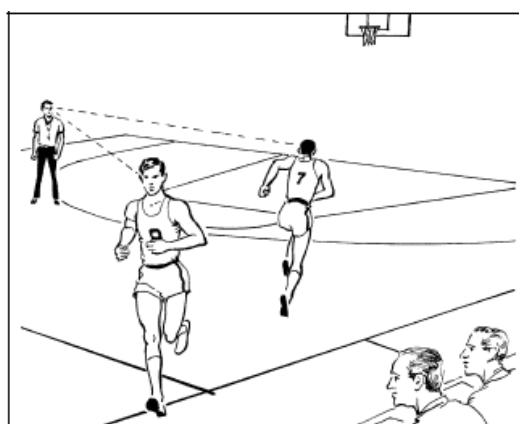


Fig. 168

9.3 Administração de substituições

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

- Em nenhuma circunstância deve haver atrasos no jogo devido a uma má e imprópria movimentação dos árbitros dentro de campo, especialmente após uma paragem do tempo de jogo e conseqüente bola morta.
- Em nenhuma circunstância deve existir uma situação em que sejam os jogadores a esperar que os árbitros ocupem as suas posições em campo para que o jogo seja recommçado (reposições de bola em jogo ou lances livres).

- Em todas as situações em que o tempo de jogo é parado e a bola fica morta, se os árbitros necessitarem de mudar de posições, devem fazê-lo o mais rapidamente possível.

10. FIM DE JOGO

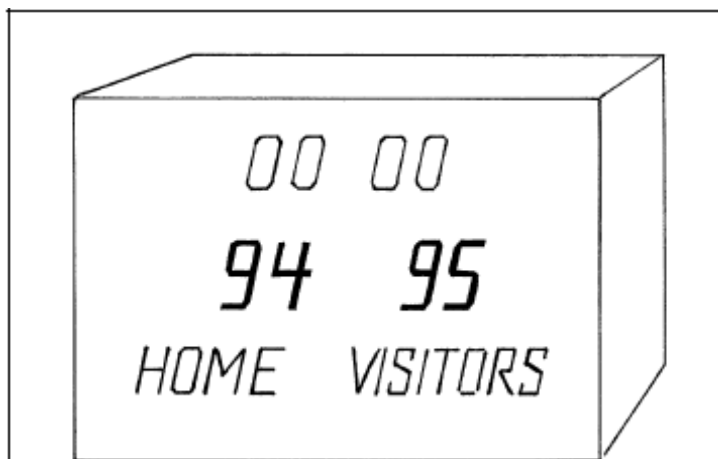


Fig. 169

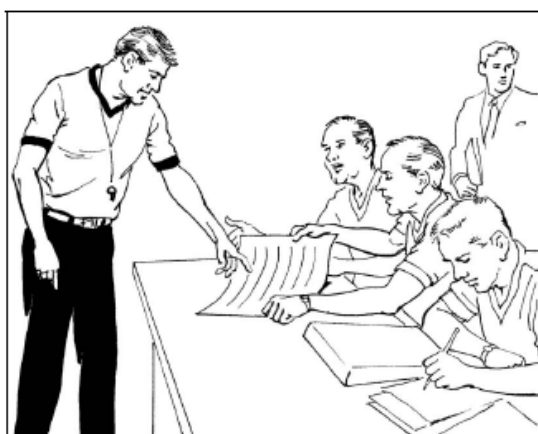


Fig. 170



Fig. 171

10.1 verificação do boletim de jogo

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

Depois de o marcador ter terminado o boletim de jogo, deverá verificar se o marcador auxiliar, cronometrista e operador de 24 segundos inscreveram os seus nomes no espaço reservado, em letras de imprensa.

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

Uma vez verificado a sua exactidão, o boletim de jogo é então assinado pelo árbitro auxiliar e depois pelo árbitro.

A aprovação do boletim de jogo pelos dois árbitros termina a sua incumbência no jogo.



Fig. 172

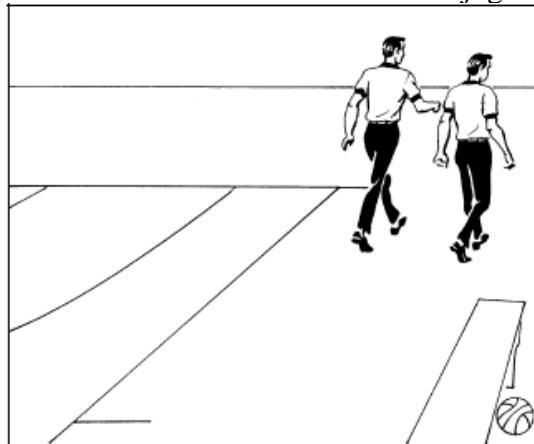


Fig. 173

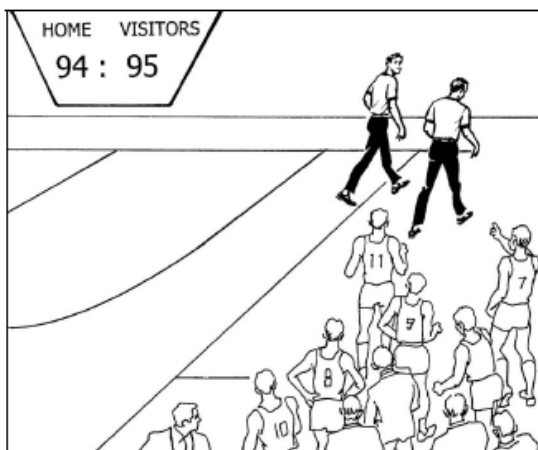


Fig. 174



Fig. 175

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

A prática normal é o aperto de mão.

Os dois árbitros devem deixar o terreno de jogo juntos.

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

Em tais circunstâncias é imperioso que os dois árbitros se encontrem logo no fim do jogo, tentando, se possível, deixar o terreno de jogo juntos, recolhendo directamente ao balneário.

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

Os árbitros devem permanecer em todas as ocasiões, corteses e delicados.

Vocês fizeram um trabalho difícil, deram o vosso melhor juntos:



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

11. REVISÃO DOS COMENTÁRIOS

UMA CONVERSA ANTES DO JOGO É ABSOLUTAMENTE NECESSÁRIA

1. Conheçam as vossas zonas de responsabilidade no terreno de jogo e evitem situações em que os dois árbitros vigiam ao mesmo tempo a bola e os jogadores à sua volta.
2. Arbitrem as acções longe da bola quando seja a vossa principal responsabilidade.
3. Com apitos simultâneos, estabeleçam um contacto visual com o vosso companheiro antes de fazer o vosso sinal.
Lembrem-se: O que estiver mais perto da jogada ou na direcção do qual segue o jogo, assume esta responsabilidade.
4. Nas bolas fora, dêem a vossa ajuda, se necessário, mas só o façam se o vosso companheiro vos pedir. Mantenham o hábito de estabelecer contacto visual.
5. Tentem sempre saber onde se encontra a bola e todos os jogadores, mas também a posição do vosso companheiro.
6. Em caso de contra-ataque rápido, sobretudo quando os atacantes estão em vantagem numérica, deixem o árbitro mais próximo decidir se deve ou não apitar a falta. Evitem apitar quando estão a 10 metros ou mais da acção.
7. Só apitar uma falta se ela tiver efeito directo sobre a acção. Ignorem os contactos acidentais. Olhem para as jogadas que têm de ser apitadas.
8. Não autorizar o uso excessivo das mãos. Um simples contacto não é, por si só, uma falta, mas toda a obstrução dum jogador que procura uma nova posição em movimento, é uma falta.
9. Estabeleçam os vossos critérios desde o início do jogo. O encontro torna-se mais fácil de controlar. A acção brutal ou demasiado agressiva deve ser sempre penalizada. Os jogadores ajustam-se à maneira como permitirem que eles joguem.
10. Estejam vigilantes nas situações de ressalto. Se um jogador, de uma posição desfavorável, obtém uma vantagem, trata-se de uma falta. Um contacto que é acidental e do qual não foi obtida qualquer vantagem, deve ser ignorado.



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



12. CONCLUSÃO

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

O posicionamento é o factor chave.

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

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

A grande virtude do árbitro é a consistência.

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

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

São inteligentes e com uma excelente condição física.

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

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

Mesmo um árbitro pode sorrir!