

# ARBITRAGEM

“Árbitro ou Oficial de Mesa ... Uma forma diferente de jogar Basquetebol”



DEZ 2015 – Nº 02



## Índice:

PAG. 2 PRÉ-GAME

PAG. 3 PRÉ-GAME OFICIAIS MESA

PAG. 4 CONSELHOS PRATICOS

PAG. 5 CONSELHOS PRATICOS (cont.)

ASSOCIAÇÃO DE BASQUETEBOL DE AVEIRO

**“JUNTOS SEREMOS MAIS FORTES”**

ESTÁDIO MUNICIPAL DE AVEIRO

RUA CONDESSA DE TABOERA

PISO 0, LOJA 3

3804-506 - AVEIRO

TELEFONE: 234 424 655

[geral@abaveiro.pt](mailto:geral@abaveiro.pt)



CAD AVEIRO:

DR. PAULO ALMEIDA

HUGO SILVA

JORGE MARQUES

BRUNO SÁ

DIOGO BASTOS

TODOS AQUELES QUE PRETENDAM  
CONTRIBUIR COM COMENTÁRIOS,  
DÚVIDAS OU CONSIDERAÇÕES DE  
ARBITRAGEM, PODE ENVIAR PARA:

[arbitragem@abaveiro.pt](mailto:arbitragem@abaveiro.pt)

[www.facebook.com/CAD Aveiro](http://www.facebook.com/CAD Aveiro)

## PRÉ-GAME

Em qualquer circunstancia a realização do “pré-game” é **absolutamente necessária**, pelo que devem ser os árbitros a providenciar pela sua realização;

No caso da equipa da arbitragem ter atuado em jogo anterior, o recinto de jogo estar ocupado ou por qualquer outra circunstância, não deve o pré-game ser minimamente prejudicado pelo que, se for absolutamente necessário, o jogo iniciar-se-á mais tarde de forma que os Juizes façam a sua preparação.

Cada árbitro deve, antecipadamente, fazer o “trabalho de casa” - **estruturar o seu pré- game** e, em cada jogo, adequá-lo, concretamente, às suas previsíveis incidências, particularidades de cada jogo e a constituição da equipa de arbitragem.

Cada jogo é um jogo .... Face a isso as intervenções no pré-game deverão ser sempre tendo em conta o jogo, equipas, jogadores ou mesmo ambiente que vamos encontrar.

Os árbitros não devem fazer uma preparação para o jogo de improviso, recorrendo apenas à memória e reduzi-lo a algumas generalidades e lugares comuns.

Saber como as equipas jogam (ataque organizado ou transições rápidas), como defendem (pressão a campo inteiro ou zona no jogo todo), se tem jogadores conflituosos, se existem antecedentes disciplinares nas equipas, se o jogo tem características especiais (fase-final, jogo a eliminar, conflitos nos jogos entre as mesmas equipas), se existem problemas nos aparelhos ou até qual o comportamento habitual dos seus treinadores são pontos chave que deverão obrigatoriamente ser apreciados durante a nossa reunião.

Ao mesmo tempo deverão ser igualmente criadas um conjunto de possíveis soluções em conjunto com toda a equipa de arbitragem para as mesmas situações ... Ficando desde logo combinado entre todos os elementos qual o método a aplicar se as mesmas acontecerem.

(exemplo: caso existam duvidas na contagem dos 14/24” somente o este operador falará com o arbitro, podendo contudo inicialmente haver conferencia com os outros oficiais de mesa.)

O facto de nos prepararmos para possíveis situações que possam ocorrer, quer sejam a nível técnico ou disciplinar, faz com que caso estas aconteçam, as nossas intervenções já estejam preparadas e sejam motivadas pela normalidade e não por situações de surpresa com que não estaríamos a contar, podendo originar situações de dúvida ou mesmo erros na aplicação das regras.

Recomenda-se que os árbitros façam igualmente um “Pré-game” curto e incisivo durante os intervalos.

A arbitragem tem que ter uma filosofia e um só critério, bem definidos e conhecidos por todos os intervenientes. A mesma ação no inicio ou no fim do jogo, praticada pela equipa A ou B, terá que ter a mesma avaliação. A consistência da arbitragem é um fator determinante para o controlo do jogo.

É um trabalho de equipa que tem que ser avaliado antes, durante e após o jogo, devendo sobre ele os árbitros falarem no Pré-game, nas situações de paragem de jogo e no Pós-game no final do mesmo, com vista à autoavaliação quer de cada juiz quer mesmo do trabalho de toda a equipa de arbitragem.

Igualmente importante é o Pré-game a efetuar entre os oficiais de mesa.

O trabalho em equipa é o principal

- Chegar pelo menos 60 minutos no jogos nacionais e 45 minutos nos jogos regionais;
- Participar igualmente no pré-game geral com intervenções no âmbito das suas responsabilidades e na contribuição nas soluções a adotar na resolução dos possíveis problemas;
- Toda a equipa de arbitragem deverá experimentar e controlar equipamentos de jogo;
- Todos os elementos deverão ser profissionais dentro e fora do campo;
- Os juízes devem ser "imparciais". Lembrem-se que você faz parte da equipa de arbitragem.
- A partir do momento que você chega no campo de jogo não deverá ter contato (se não o apenas estritamente necessário para o desempenho das suas tarefas) com nenhum elemento das equipas, nem com o público;
- Cada Oficial de Mesa deve estar equipado com um kit pessoal que contenha um apito, duas canetas de cores diferentes (tinta azul e preta), uma pequena régua e bloco de notas para anotar mudança da seta;
- A participação no Pré-game geral é essencial. Não deve ser um monólogo do primeiro árbitro. Devem intervir todos os restantes elementos. O objetivo final será entender claramente como se comportar;
- Se tem um bom conhecimento dos regulamentos você também pode resolver situações complicadas e podem ajudar a colegas.
- As conversas durante o jogo deve ser estritamente limitada ao que é mais relevante para o trabalho dos Oficiais de mesa, prestação de assistência mútua para colegas e / ou verificar as informações prestadas. Vocês não são espectadores !!!!
- Por outro lado um Oficial de mesa que não fala, negando assim a colaboração dos colegas, não estará a efetuar um bom trabalho de equipa.
- Não deve haver comentários sobre a arbitragem. Fazemos parte da mesma equipe!
- Mantenha sempre o contato visual com o árbitro durante a sinalização.
- Se um cesto de campo é efetuado simultaneamente com a buzina, você não tem que decidir se é válido ou não ... poderá comentar com os restantes colegas da mesa, não manifestando qualquer "imagem" (por exemplo acenar de cabeça).
- Se o árbitro decide pedir ajuda, o oficial de mesa responsável pela situação deve dizer apenas onde a bola estava quando soou a buzina. Somente o árbitro tem autoridade para validar ou não.
- Os espectadores não devem observá-los. Se fizerem um bom trabalho, os espectadores apenas irão notar os jogadores.

**Divirtam-se!  
Vive o Basquetebol na primeira fila !!**

-----##-----

**UMA EQUIPA  
NÃO É UM GRUPO  
DE PESSOAS QUE  
TRABALHAM JUNTAS.  
UMA EQUIPA  
É UM GRUPO  
DE PESSOAS QUE  
CONFIAM UNS  
NOS OUTROS!**

## **CONSELHOS PRÁCTICOS:**

### **INTELIGÊNCIA;**

- ✓ Aplicação de bom senso;
- ✓ Aplicação das regras e das interpretações oficiais da FIBA;

### **ARBITRAR / APITAR;**

- ✓ O jogo não se apita, mas sim arbitra;
- ✓ Ao decidirmos não apitarmos numa situação estamos a arbitrar;

### **CONSISTÊNCIA / CONTROLO DO JOGO**

- ✓ Mesmo critério para as 2 equipas, não fazendo “compensações”;
- ✓ Com aplicação do mesmo critério e sendo consistente durante o jogo, as equipas começam a perceber o que podem ou não fazer, fazendo com que o controlo do jogo seja mais fácil para os árbitros.

### **FALTAS SOBRE JOGADOR**

- ✓ Na dúvida se estava a lançar -- Considera-se em ato de lançamento;
- ✓ Na dúvida se o cesto conta -- Considera-se sempre cesto convertido;

### **INTERVENÇÕES NA BOLA**

- ✓ Se tens dúvidas na intervenção sobre a bola -- Não apitas, segue jogo;

### **FALTA ATACANTE / FALTA DEFENSIVA**

- ✓ Ler bem o defesa, verificar se a sua posição ou movimentação foi correta ou não, verificar zona de contacto, ver local dos pés do atacante;
- ✓ Em caso de dúvida nestas situações - FALTA ATACANTE;

### **CHOQUE ENTRE JOGADORES ADVERSÁRIOS**

- ✓ Caso não apites nada, vais ter 100% das pessoas presentes no pavilhão a reclamar (equipa visitada, visitante e público dos 2 lados);
- ✓ Caso apites falta a um deles apenas 50% das pessoas vão reclamar;
- ✓ Conclusão: devemos apitar sempre alguma coisa - carga ou obstrução

### **CONTRAS**

- ✓ 90% destas situações nos jogos são legais;
- ✓ Não descobrir um toque em baixo se o “abafo” lá em cima foi limpo;

### **COTOVELO / JOELHOS**

- ✓ Utilização destas partes do corpo são ilegais, por isso deve-se apitar sempre falta, mesmo que o jogador fique com a bola. Não há porradas.
- ✓ Não permitir intimidações com o uso dos cotovelos .... Se for muito provocatório falta técnica
- ✓ Se houver 40 porradas no jogo, vai haver 40 faltas, paciência....

### **LANCES-LIVRES**

- ✓ Não permitir que os defensores tenham os braços no ar no 1º Lance-livre, visto que não vai haver ressalto, logo não há justificação para tal;
- ✓ No último LL verificar os ressaltadores que entram antes da bola sair da mão;
- ✓ Avisa-se logo que caso o jogador falhe, iremos mandar repetir.
- ✓ Ter atenção à entrada dos jogadores que não estão no ressalto ... só podem após toque no aro.

### CONSELHOS PRÁCTICOS: (continuação)

#### BOLAS FORA

- ✓ Quando mal assinaladas são as situações que os jogadores mais reclamam, mais do que as faltas;
- ✓ Ter sempre atenção redobrada nestas situações;
- ✓ Pedir colaboração ao colega e/ou aos oficiais de mesa para não errar;
- ✓ No caso do colega verificar erro, deve tentar chamar a atenção do outro de forma subtil, para que este corrija a sua decisão .... Mas somente quando seja importante para o jogo e existe contestação à decisão;
- ✓ Caso a decisão esteja correta mas haja contestação, se for caso disso confirmar a decisão do colega.

#### TREINADORES / SUBSTITUTOS

- ✓ De todos os intervenientes no jogo o Treinador é o que está mais sujeito ao stress e com o trabalho mais desgastante. Face a isso o nosso comportamento perante ele (e só perante ele, visto que o árbitro não tem que falar para mais nenhum elemento) deverá ser num tom calmo, pausado e de poucas palavras, nunca levantando a voz;
- ✓ Nunca trocar descontos de tempo ou intervalos por conversas com os treinadores;
- ✓ Sempre que avisar jogadores por qualquer razão avisar também os treinadores para ficarem a saber;

#### FLOPPING

- ✓ Ter 200% de certeza. Em caso de dúvida .... caiu porque tinha de cair;
- ✓ Não estar à procura destas situações .... Se acontecer será muito visível para todos;
- ✓ Chamar sempre a atenção ao jogador e treinador antes de aplicar a regra;

#### ERROS GROSEIROS

##### **Se fugirmos a estas situações durante o jogo, teremos uma boa arbitragem:**

- ✓ Marcar bolas fora ao contrário;
- ✓ Marca falta ao defensor quando é "No call" ou Atacante;
- ✓ Marcar faltas em contras legais;
- ✓ Marcar uma 5ª falta inexistente;
- ✓ Não marcar cotoveladas ou joelhadas;
- ✓ Não marcar porradas (contactos fortes mesmo que jogando a bola);
- ✓ Não marcar bloqueios ilegais com contactos fortes;
- ✓ Não interferir avisando jogadores que estejam em conflito entre si;
- ✓ Não desqualificar um jogador em caso de agressão (murro, pontapé, cabeçada);

**Caso aconteça isto nos teus jogos sem a tua intervenção, deverás pensar 2 vezes no que andas a fazer na arbitragem, pois serás o responsável pela imagem de todos os árbitros a partir dessa altura.**

-----##-----