

# ARBITRAGEM

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



JAN 2016 – Nº 03



*Feliz  
Ano Novo!*

## Índice:

PAG. 2 REGRA E REGULAMENTOS EM VIGOR

PAG. 3 PROCESSO TOMADA DE DECISÃO

PAG. 4 PRESENÇA EM CAMPO / DECISÃO

PAG. 5 IMAGEM / PRESENÇA

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)

## REGRA E REGULAMENTOS

Face a algumas dúvidas levantadas relativamente a regras e regulamentos específicos, seguem as indicações oficiais dos procedimentos a efetuar no caso de surgirem estas situações:

### Situação 1 - As equipas não concordam na escolha dos bancos de suplentes:

#### **REGRAS OFICIAIS 2014**

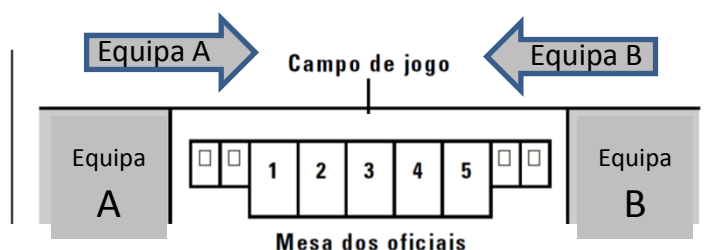
##### **Art. 9 Início ou fim de um período ou do jogo**

....

“9.4 - Para todos os jogos, a equipa mencionada em primeiro lugar no programa (equipa visitada) deve ter o banco da equipa e o seu próprio cesto à esquerda da mesa dos oficiais, de frente para o campo de jogo.

**No entanto, se as 2 equipas estiverem de acordo, podem trocar os bancos de equipa e/ou cestos.”**

**Nota:** Apenas se aplica a regra caso não haja entendimento das equipas ...



### Situação 2 - As equipas aparecem com equipamentos da mesma cor e confundem

#### **REGULAMENTO GERAL DA FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE BASQUETEBOL**

##### **Artigo 72º - (Equipamentos)**

1 - As duas equipas deverão utilizar equipamentos que não sejam susceptíveis de se confundirem.

2 - Caso os árbitros entendam que os equipamentos são susceptíveis de serem confundidos, a equipa visitada, ou como tal considerada, deverá trocar de equipamento.

3 - Para efeitos do disposto no número anterior, nas fases finais das provas será considerada equipa visitada aquela que figurar em primeiro lugar na designação das equipas para o jogo.

4 - A desobediência à ordem do árbitro para a mudança do equipamento impede a realização do encontro e determina, para o clube prevaricador, uma falta de comparência.

### Situação 3 - Piso escorregadio ou falta cronómetro (quando obrigatório):

#### **REGULAMENTO GERAL DA FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE BASQUETEBOL**

##### **Artigo 74º - (Campo Alternativo)**

1 - Quando um jogo não se puder iniciar ou concluir, por caso fortuito ou de força maior, ou por qualquer outra anomalia que impossibilite a sua realização, deverá procurar-se que o mesmo se realize ou conclua em campo alternativo, cabendo à equipa visitada providenciar a sua obtenção e custear todas as despesas inerentes à mudança do recinto. **Para o efeito o clube dispõe de trinta minutos para solucionar eventuais avarias e mais sessenta minutos para acionar um campo alternativo, caso a avaria não seja solucionada.**

2 - Caso o Clube não consiga obter um campo alternativo o novo jogo será realizado no campo do adversário e as equipas disporão de quarenta e oito horas, após esta decisão, para chegar a acordo e comunicar à Federação a data e hora de realização do novo jogo. Caso as equipas não cheguem a acordo, a Federação fixará por sua iniciativa a data e hora da realização do novo jogo, cabendo sempre as despesas do novo jogo à equipa responsável.

3 - Se um jogo for realizado em campo alternativo este será considerado, para todos os efeitos e designadamente os disciplinares, como o recinto da equipa visitada.

**Nota:** caso as equipas cheguem a acordo no momento em efetuar o jogo no dia a seguir, por exemplo, deve ser escrito nas costas do boletim a data, hora e local (pavilhão da equipa visitante) marcada para a realização do jogo e assinada por ambos os capitães de equipa, sendo que o boletim será o mesmo e sem alteração na inscrição dos jogadores. Posteriormente deve se informar a ABA ou FPB dessa alteração via telefone de preferência.

### TOMADA DE DECISÃO ANALÍTICA OU DECISÃO EMOCIONAL ???

A tomada de decisão deverá sempre ser de forma analítica sem intervenção emocional no momento da mesma, uma vez que a emoção por vezes poderá distorcer a capacidade da leitura real do acontecido.

**Além disso teremos que ter sempre a capacidade de avaliar as situações de forma realista e factual em conformidade com as regras, interpretações e regulamentos em vigor.**

### DECISÃO NATURAL:

**“Simplesmente decidimos, sem pensar demasiado no processo de decisão”**

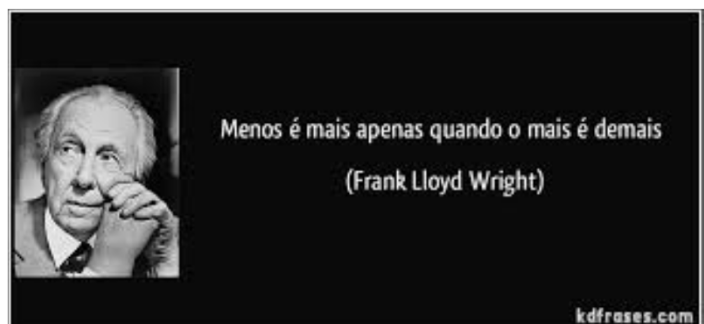
Quando **uma ação é repetida muitas vezes**, é criado no tempo um **músculo de memória** para essa tarefa, permitindo eventualmente desempenhá-la **sem esforço consciente**

Este processo **diminui a necessidade de atenção e cria eficiência máxima** no motor e na memória dos sistemas

- Corpo ativo → mente ativa
- Treino → reconhecimento fácil
- Proatividade → evolução
- Não ao “tiro no escuro”, não ao instinto, não à fantasia
- Ver todo o “cenário” desde o princípio
- Apitar apenas quando há razão para tal (não antecipar ações)
- Agir antes da reação
- Prioridade será sempre a cobertura primária de jogadas óbvias!
- A voz do árbitro deve ser clara e assertiva, mas nunca agressiva
- Deve dar a conhecer que sabe do que está a falar, mas sem dar demasiadas explicações, muito menos demoradas, pois o jogo é muito mais importante
- **Praticar frases chave**, assim como a forma de começar ou responder num diálogo e depois usar essas ferramentas durante o jogo na comunicação com os outros agentes
- Guardar a devida distância física no diálogo



— é +



### PRESENÇA EM CAMPO

- ✓ Forte
- ✓ Decidida
- ✓ Acessível



#### IMAGEM

- Standard = sempre o mesmo = aborrecido = cinzento
- Standard = de acordo com as expectativas (satisfação do cliente pelo serviço prestado), mas que pode ser “colorido” e distinguir-se
- Standard, mas capaz de reagir às alterações durante o jogo
- Pretendem-se árbitros com carácter e, em simultâneo, com uma clara aproximação profissional aos objetivos da função
- Procuram-se árbitros hábeis em partir do individual para o coletivo, em prol do jogo

#### DISTÂNCIA

- Quando se arbitra uma jogada, deve manter-se uma distância apropriada
- Caso se esteja demasiado próximo, perde-se perspectiva e tudo parece mais rápido
- Demasiado perto da jogada aumenta a possibilidade de uma “decisão emocional” ou reação instintiva
- Ver todo o “cenário”, não apenas a sua conclusão

#### PARADO

- Quando se decide, deve ter-se parado antes (os olhos oscilam e a concentração diminui quando os pés estão em movimento)
- É bem mais provável uma decisão correta quando se está parado, pois o foco e a concentração aumentam
- Mas há obviamente que mover-se para se poder ocupar a posição devida
- Mover, parar, observar e decidir

#### CONFIANÇA E AUTOESTIMA

- Revelar energia positiva, proatividade
- Ser perspicaz, sensato, mas seguir a direito
- Cuidado com certos gestos ou expressões
- Quando se decide que é falta, é falta, ponto final, mas sem arrogância!

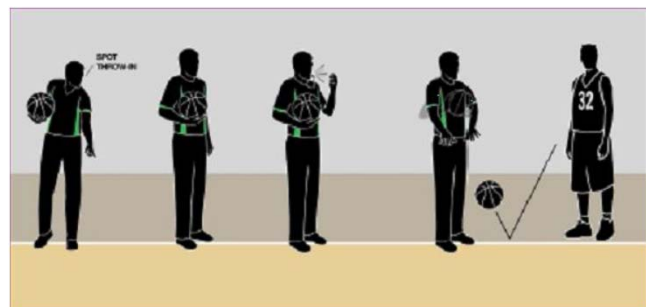


-----##-----



### AO SINALIZAR PARA A MESA

- Usar os sinais oficiais aprovados
- Ritmo (começar e parar)
- Forte, inteligente, claro e decidido
- Saber utilizar ambas as mãos para indicar a direção da jogada, a fim de manter abertura para o jogo
- Ao reportar uma falta: CORRER, parar com os dois pés no solo, respirar (balanço do corpo)
- O sinal de tipo de falta deve ser exatamente o que demonstre aquilo que na verdade aconteceu
- **Usar a voz no acompanhamento da comunicação gestual.**



### NUMA REPOSIÇÃO DE BOLA EM JOGO

Este processo deve ser automático

1. Indicar o local da reposição
2. Efetuar arbitragem preventiva (por exemplo, “aí mesmo”, “nesse local” ou “parado”)
3. Manter distância da jogada e comunicar visualmente com os colegas (arbitro e mesa)
4. Colocar o apito na boca enquanto segura a bola
5. Efetuar passe picado ou entregar a bola ao jogador
6. Começar a contagem visível de 5”
7. Observar a reposição da bola e a ação que a rodeia

**Vamos repetir esta ação cerca 40 a 50 vezes no jogo, por isso treina-a ....**

Quando a reposição da bola em jogo de fora do campo é efetuada na **linha final da zona de ataque**, o árbitro ativo **apita antes de colocar a bola à disposição do jogador** (atenção à interferência do defensor)



### NOS DESCONTOS DE TEMPO ANOTADOS

- Deixar a bola onde o jogo irá recomeçar
- Excelente oportunidade para comunicar (juntos)
- Comunicar essencialmente motivando
- O quê & como .... menos é mais
- Atenção especial a situações como fim de tempo de ataque (14/24”) ou período
- **A 20” do final do DT ir para próximo dos bancos das equipas**
- A 10” do final do DT ativar de imediato o processo de os fazer regressar ao campo

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