

ARBITRAGEM

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



FEV 2016 – Nº 04



Índice:

PAG. 2 TERMINOLOGIA DA ARBITRAGEM

PAG. 3 MITOS NAS REGRAS DO BASQUETEBOL

PAG. 4 OFICIAIS DE MESA (parte I)

PAG. 5 OFICIAIS DE MESA (parte II)

Associação de Basquetebol de Aveiro
“Juntos Seremos Mais Fortes”
Estádio Municipal de Aveiro
Rua Condessa de Taboeira
Piso 0, Loja 3
3804-506-Aveiro
Telefone: 234 424 655
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
www.facebook.com/CAD Aveiro

TERMINOLOGIA

TIA	Técnicas Individuais de Arbitragem
Jogada óbvia	Jogada importante e que tem de ser corretamente coberta em quaisquer circunstâncias (sem desculpas)
Cobertura primária	Área de responsabilidade e ações em que o árbitro tem de ser capaz de cobrir sempre
Cobertura dupla	Área de responsabilidade e ações em que dois árbitros têm sobreposição de deveres primários na mesma área de jogo
Cobertura secundária	Área de responsabilidade e ações em que o árbitro tem de ser capaz de cobrir, após assegurar-se que a cobertura primária está garantida
Cobertura expandida	Ao mais alto nível de arbitragem, um árbitro tem que ser capaz de expandir a sua cobertura a duas situações diferentes de jogo, ao mesmo tempo
Dar ajuda	Árbitro que oferece ajuda fora da sua cobertura primária e que efetua uma intervenção correta, após permitir que o colega tome a decisão na sua cobertura primária
Arbitrar o defesa	A prioridade quando se arbitra na zona da bola é focar a atenção na legalidade das ações do defensor, mantendo no campo visual o jogador atacante com bola
Lado da bola	Refere-se à posição da bola. Dividindo o campo por uma linha imaginária cesto / cesto, é o lado do campo onde está a bola
Lado Oposto	Refere-se ao lado do campo mais afastado da mesa dos oficiais
Lado forte	Lado do campo onde estão os árbitros avançado e recuado
Lado fraco	Lado do campo onde está o árbitro central
Baixar / fechar (Close down)	Posição para a qual o árbitro avançado se deve deslocar antes de iniciar uma rotação
Ângulo aberto	Visão clara da ação na área de cobertura primária / secundária de um árbitro (nunca abandonar ângulo aberto)
Ângulo fechado	Visão amontoada ou em linha reta da ação na área de cobertura primária / secundária de um árbitro
Passo cruzado (Cross step)	Quando uma jogada inicia a sua progressão numa direção e o árbitro responsável por essa cobertura dá passos na direção contrária.
Área de trabalho	Área onde um árbitro normalmente opera a maior parte do seu tempo nessa posição
Área de ação	A área de ação pode envolver jogadores com ou sem bola. O conhecimento de várias situações de jogo (pick & roll, jogada de poste, ressalto) ajudará os árbitros a identificarem áreas de ação dentro da sua cobertura primária



ALGUNS DOS MITOS EXISTENTES

1. “Um defensor tem que estar parado para sofrer falta atacante”.

Falso.

Um jogador em posição legal de defesa pode mover-se lateralmente ou para trás e pode ter um ou os dois pés no ar no momento do contacto. Mesmo que se movimente para uma nova posição, desde que a mesma seja legal e chegue primeiro que o atacante (contacto no torso), não se deve penalizar o defensor por efetuar bem o seu trabalho defensivo.

2. “Não podes driblar a bola acima da linha da cintura porque é violação”.

Falso.

Não existe nas regras nada que mencione a altura no drible, apenas refere que a bola não pode parar numa ou em ambas as mãos durante o mesmo.

3. “Tentar tocar num adversário é falta. (ter a intenção de tocar / bater)”

Falso.

No basquetebol não se sanciona as intenções. Para haver falta pessoal ou antidesportiva tem que haver sempre contacto pessoal ilegal. Exceção é o uso excessivo dos cotovelos (sem contacto) para intimidar que de acordo com as regras se deve sancionar com falta técnica.

4. “Estar por trás de um jogador e ganhar / tocar a bola não é possível sem cometer falta pessoal.”

Falso.

É igual ao ponto 3. Para existir falta tem que haver contacto pessoal ilegal. Os treinadores pedem falta quando um jogador baixo leva um contra feito por um jogador mais alto que está por trás dele. Se não existe contacto físico, não há falta. Não se deve “castigar” um jogador por apenas tocar na bola independentemente da posição em relação aos outros.

5. “Se o movimento do jogador é estranho, então é sempre passos”.

Falso.

A marcação dos passos deve ser muito acertada e de acordo com o que as regras determinam. Um jogador que não tem a bola jamais pode cometer violação de passos. A chave é identificarmos sempre o pé pivô do jogador quando este recebe a bola. Em caso de dúvida nunca devemos apitar. Recordar que o “fumble” nunca pode ser considerado passos pois não existe controlo da bola por parte do jogador.

6. “Ao finalizar o drible e caso perca o controle desta (toque inseguro ou “fumble”), não a podes mais recuperar que será sempre violação.”

Falso.

O drible finaliza quando a bola para em uma ou em ambas as mãos. O Toque inseguro ou “fumble” representa a perda de controlo da bola, de forma acidental, antes ou depois do drible. Logo é possível recuperar novamente a bola para passar ou lançar ao cesto. Se a mesma entretanto seja tocada por outro jogador, até novo drible poderá ser iniciado.

7. “O árbitro decidiu o jogo com aquela ultima decisão.”

Falso.

As nossas decisões não decidem jogos. São os jogadores e os treinadores é que cometem violações ou faltas e falham cestos. Os árbitros observam, julgam e decidem de acordo com as regras e interpretações das mesmas. Se um contacto é assinalado no 1º período, qual é a razão para que o mesmo contacto não seja sancionado na última jogada do jogo.

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

Fonte: Internet

OFICIAIS DE MESA (parte I)

NORMAS ANTES DO INÍCIO DO JOGO

- ❖ Chegada ao pavilhão em tempo devido, estabelecido de acordo com a competição.
- ❖ Reunião antes do jogo com todos os intervenientes, em sala ou no balneário dos Árbitros.
- ❖ Saber estar, profissionalismo; concentração; telemóveis ficam no balneário.
- ❖ Teste completo dos aparelhos (início, paragem, programação períodos, período suplementar, etc...).
- ❖ Contribuir para a avaliação contínua pessoal e coletiva.
- ❖ Fortalecer o espírito de equipa.
- ❖ Desenvolver a capacidade de comunicação.
- ❖ Trabalho de equipa entre funções.
- ❖ Prevenir a reação a situações difíceis ou inesperadas.



TRABALHO DE EQUIPA DURANTE O JOGO

- ❖ Os Oficiais de Mesa deverão entrar em campo todos juntos, assim como saírem do mesmo modo igualmente juntos, após o final do jogo.
- ❖ Todos os Oficiais de Mesa devem ser portadores de caneta, apito e cronómetro manual, por uma questão de espírito de equipa na prevenção de eventuais falhas.
- ❖ Uma boa comunicação entre os Oficiais de Mesa é essencial no decorrer do jogo.
- ❖ Deve apoiar-se quem comete um erro, porque naturalmente o necessitará, assim como a quem tem uma intervenção difícil, porque o merece.
- ❖ É essencial, perante a falha ou omissão de um colega que não reage num dado momento perante uma situação concreta (ex. uma substituição ou um desconto de tempo anotado possíveis, em risco de não serem concedidos), revelar espírito de equipa e suprir essa mesma falha.
- ❖ Quando se verificar um erro de cronometragem ou de 14/24 segundos e desde que o equipamento o permita, a respetiva correção deve ser efetuada de modo visível no correspondente painel (marcador/cronómetro eletrónico ou aparelho de 14/24 segundos) e não de forma que as equipas não possam controlar o tempo de uma adequada correção.
- ❖ Durante o desconto de tempo, é a altura ideal para os Oficiais de Mesa trocarem impressões sobre algo que possa ter acontecido. Deve-se também aproveitar esse tempo para conferir o boletim com o marcador eletrónico.
- ❖ Durante o intervalo do jogo, os Oficiais de Mesa devem aproveitar não só para uns momentos de descontração, mas também para analisarem entre si questões menos comuns que porventura tenham acontecido até ao momento e que careçam de alguma avaliação em termos de futuro, até eventualmente no próprio jogo. De qualquer modo, o regresso à mesa dos oficiais deve verificar-se com a necessária antecedência, de forma a retomar-se a concentração indispensável.
- ❖ Não esquecer de apresentar o boletim de jogo ao árbitro principal durante o intervalo.

ERROS – CORRECÇÃO DE ERROS

- ❖ Não confundir erros corrigíveis com erros no boletim, os quais podem ser corrigidos até o Árbitro Principal o assinar após o final do jogo.
- ❖ Erradamente o Marcador apita para informar o Árbitro de um pedido de substituição ou desconto de tempo, claramente solicitado já fora de tempo.
Ainda que o árbitro interrompa o jogo, não deve conceder-se a substituição e/ou desconto de tempo e o jogo recomeça no ponto onde foi interrompido, não havendo novos 14/24 segundos.
- ❖ Se, com o jogo a decorrer, soa indevidamente o sinal do Marcador, o jogo não para e tudo continua como se nada tivesse acontecido.
- ❖ Errar é humano, esconder o erro, não. Errar, ultrapassa-se, caso se alerte para o erro de modo a corrigir-se.

ACCIONAMENTO DO CRONÓMETRO

(HORA INÍCIO DE JOGO = H)

H menos 40 a 25 minutos

Preparação do boletim pelo Marcador e pelo Marcador Auxiliar (se estiver nomeado) e verificação do material.

H menos 20 minutos

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

H menos 10 minutos

Pelo menos 10 minutos antes da hora marcada para o início do jogo, deve estar concluído o processo de indicação pelos treinadores dos respetivos cinco iniciais e a correspondente assinatura no boletim. Recomenda-se, assim, que este processo se inicie cerca de 12 minutos antes da hora marcada para o início do jogo.

H menos 6 minutos

Apresentação das equipas, se for o caso (a organização poderá estabelecer que a apresentação tenha início mais cedo, devendo informar antecipadamente os Árbitros).

H menos 3 minutos

Deve ser o Árbitro a apitar para alertar as equipas dos 3 minutos antes do início do jogo, estando o Cronometrista atento à situação e prevenir o Árbitro se necessário. Se a apresentação eventualmente não tiver terminado, parar momentaneamente o cronómetro de jogo aos 3 minutos.

H menos 1 minuto e 30 segundos

Avisar as equipas e os Árbitros, fazendo soar o seu sinal e, quando os jogadores tiverem recolhido aos respetivos bancos, colocar o cronómetro de jogo a 10 minutos, pronto para começar o jogo.

NOTAS IMPORTANTES:

- Marcador deve tomar nota do Jogador que irá executar lances livres;
- Posse de bola alternada – Mudar seta e mencionar o nome da equipa em voz alta, no final do 2º período.
- Informação ao Árbitro de situações de acumulação de faltas técnicas ou antidesportivas que levam a desqualificação;
- BOLETIM É UMA ACTA ONDE SE REGISTA TODA A VERDADE DOS FACTOS.
- Nas situações de contenda, terem a lucidez para identificar jogadores ou outros elementos que saiam dos bancos dos suplentes, verificar as suas ações com vista a depois transmitir toda a informação aos árbitros;
- Situações de final de tempo de jogo e final de tempo de ataque ... atenção redobrada;

DESCONTOS DE TEMPO Esperar pedido quando:

- Equipa sofre muitos pontos seguidos ou com falhas sucessivas;
- Perto do fim do tempo de jogo;
- Atenção ao lado contrário do ataque;
- Após cesto manter cronómetro parado mesmo que os árbitros não oiçam o sinal sonoro para desconto de tempo e o jogo prossiga ... o importante é o tempo de jogo estar parado;
- Não esquecer de assinalar também no marcador eletrónico um desconto de tempo a que se perde direito no 4º período, por não utilização em tempo devido.

SUBSTITUIÇÕES Esperar pedido quando:

- Jogador que faz 2 faltas no 1º período;
- Jogador que faz a 4ª falta;
- Últimos 2 minutos do 4º período ou período suplementar.

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