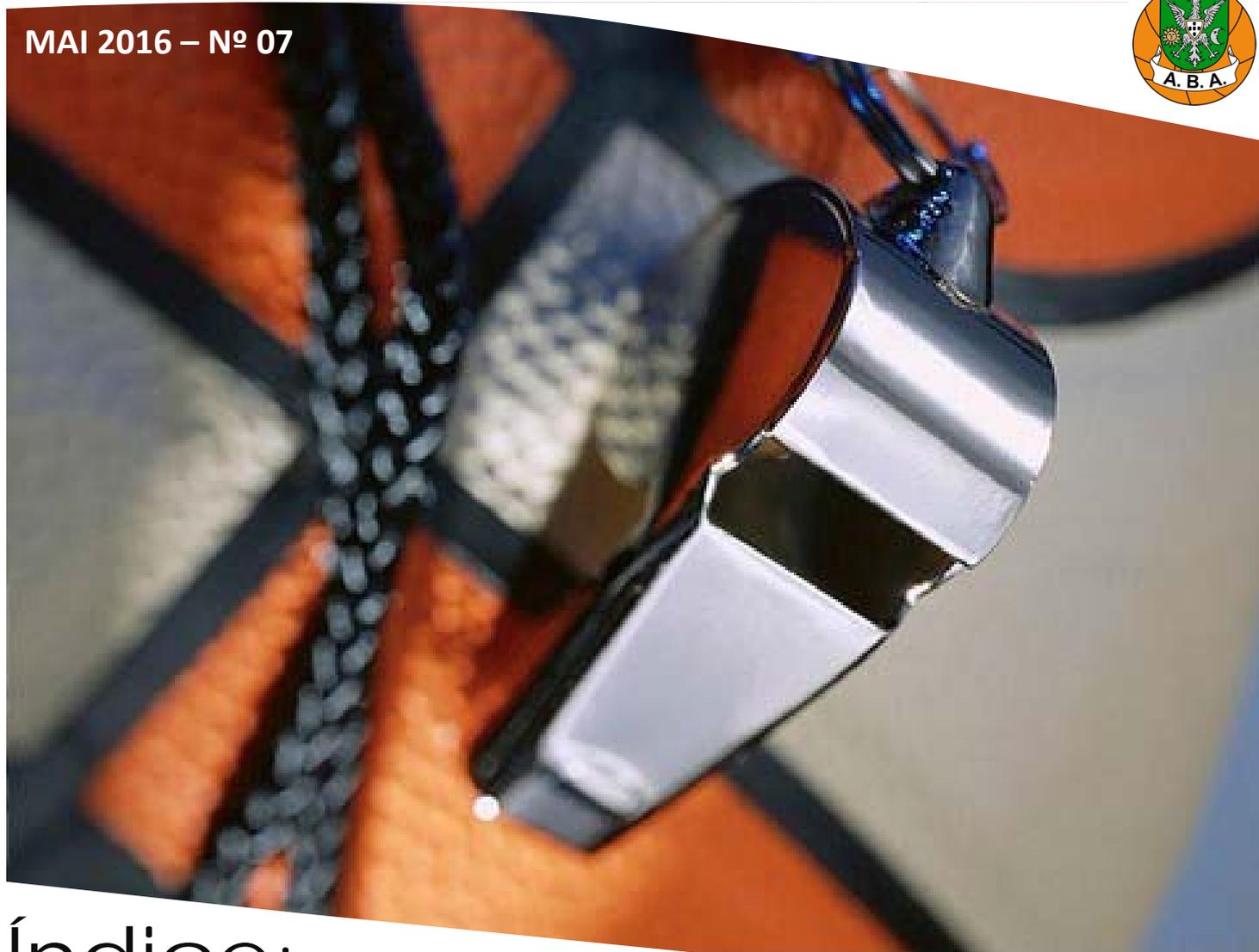


ARBITRAGEM

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



MAI 2016 – Nº 07



Índice:

PAG. 2 CONTROLO DO CRONÓMETRO

PAG. 3 CONTROLO DOS APARELHOS 14/24”

PAG. 4 CONTROLO DOS APARELHOS 14/24” (cont)

PAG. 5 OS OFM DURANTE O JOGO

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



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

CONTROLO DO CRONÓMETRO:

Um jogo de basquetebol tem a duração de 40 minutos. Cada período tem a duração de 10 minutos. Em caso de empate, jogam-se tantos períodos extras de cinco minutos que sejam necessários. A equipa tem 24 segundos para fazer um lançamento ao cesto. A equipa deve passar a bola para a zona de ataque em 8 segundos ... um jogador no lance livre tem 5 segundos para o fazer ... 3 segundos ... Etc...

É fundamental para o nosso trabalho que sejam efetuadas corretamente as seguintes tarefas:

- uma boa gestão de cronometro de jogo pelo cronometrista.
- uma boa gestão do aparelho 14"/24" pelo operador dos mesmos.
- bom controlo de ambos os dispositivos pelos árbitros.
- um bom trabalho de equipa e na comunicação entre os árbitros e oficiais de mesa.

Aqui estão algumas situações e o procedimento correto a ser usado. Os oficiais de mesa devem ter sempre uma visão clara dos dispositivos. Logicamente, dependendo da posição e das características desses aparelhos, por vezes, é para os árbitros mais fácil de levar a cabo estas recomendações. Como sempre, a lógica e o bom senso ditam o que fazer em cada caso.

1. Início do jogo

Depois de administrar a bola ao ar inicial o marcador deve verificar qual direção do jogo e colocar a seta corretamente, o cronometrista deverá assegurar-se que o cronómetro do jogo foi iniciado. Também um dos árbitros, geralmente o árbitro recuado (o árbitro que lançou a bola ao ar) deve verificar visualmente que se iniciou com sucesso o aparelho dos 14"/24" e que foi colocada corretamente a seta, uma vez que fica numa posição mais favorável.

Os oficiais de mesa não podem parar o jogo, por isso é essencial que seja o árbitro que, se não tiver iniciado o cronómetro de jogo, parar o jogo para corrigir o erro. Antes de o fazer, deve garantir que não coloca em desvantagem qualquer das equipas. Tudo o que aconteceu até á interrupção é válido.

Se é o cronometrista verifica o erro, deve chamar a atenção dos árbitros para pararem o jogo e deve ter o cuidado de saber quantos segundos passaram, a fim de colocar posteriormente o tempo correto no cronómetro de jogo. Para fazer isso, podemos sempre ter a ajuda do aparelho de 14"/24" (se funcionou corretamente), considerando sempre que pode haver diferença entre o primeiro toque na bola ao ar e o primeiro jogador a ter p controlo da bola por uma das equipas.

2. Início dos restantes períodos.

Da mesma forma, após a administração da reposição de bola fora para o início de todos os outros períodos, tanto o cronometrista como o árbitro que administra, deve certificar-se que o cronómetro de jogo foi iniciado com êxito. Se não, deve ser seguido o procedimento acima descrito.

3. Falta.

Quando uma falta ocorre, o árbitro que a sanciona deve memorizar o nº do jogador infrator e o nº do jogador que sofreu a falta, no caso de haver lances livres. O Árbitro livre também deve memorizar esses dados e também pode verificar se o cronómetro de jogo foi parado corretamente.

O cronometrista, entretanto, antes de se iniciar a sinalização com os colegas, deve assegurar-se que o cronómetro de jogo foi interrompido.

4. Outras infrações.

Quando outras infrações são assinaladas (violações, bolas fora, situações de bola ao ar) onde não é necessário ir à mesa, o cronometrista, como sempre, deve verificar se parou o cronómetro e pelo menos um dos árbitros (o que tiver de frente para o cronometro) também deverá certificar-se que este parou.

Nos Lances livres também é aconselhável saber o tempo que marca o cronómetro, especialmente nos segundos finais de cada período.

5. Descontos de tempo.

Quando um treinador pede um DT e a primeira oportunidade vem depois de um cesto de campo, é essencial parar o tempo de jogo antes de soar o sinal. Normalmente, você pode fazer as duas coisas ao mesmo tempo e é o desejável. O cronometrista deve sempre assegurar-se que o relógio para.

O árbitro recuado, nestas situações em que, após um cesto ouve o sinal da mesa, se tem um aparelho à sua frente (por exemplo, os dispositivos localizados por cima das tabelas), enquanto apita e levanta o braço para parar o jogo, deve verificar que o tempo de jogo parou, antes de se virar para a mesa de oficiais para ver o que acontece a seguir e efetuar o procedimento adequado.

6. Cesto nos últimos 2 minutos de jogo.

Durante os 2 últimos minutos do quarto período ou em qualquer período extra, também é aconselhável que os árbitros se assegurem que o tempo de jogo parou. Assim, desta forma também se irão lembrar de fazer o sinal de arranque do cronómetro após a reposição.

CONTROLO DOS APARELHOS 14"/24":

Antes de abordar algumas situações que acontecem em todos os jogos, é fundamental realçar alguns aspetos. O aparelho de 14"/24" é um dispositivo muito mais importante que o cronómetro de jogo, pois é a precisão no seu uso é muito mais complexa. Também ocorrem mais situações durante todo o jogo, algumas delas até no limite.

É essencial o trabalho de equipa entre os árbitros e os oficiais de mesa, pois os 2, 3 ou 4 oficiais de mesa só tem uma perspetiva, e nem sempre é a melhor para observar o que realmente acontece. Por isso, à que se estabelecer um trabalho de equipa, uma linguagem de comunicação entre árbitros e oficiais de mesa para transmitir a informação sem ter que parar o jogo e de modo que o jogo flua normalmente.

1. Novo período de contagem (14" o 24").

Quando deve começar um novo período de contagem:

- quando se estabelece um novo controlo por uma equipa na bola ao ar inicial (de 24 ").
- quando a equipa defensiva estabelece o controlo da bola depois de um ressalto (de 24 ").
- quando a equipa atacante define um novo controlo de bola depois de a bola ter tocado no aro dos adversários (de 14 ").
- quando qualquer jogador toca a bola depois de uma reposição de bola (de 24"), especialmente após cesto de campo, o operador deve verificar o aparelho arranca e igualmente um dos árbitros, geralmente aquele que controla a bola, também deve ver se o aparelho arrancou.

Quando o aparelho 14"/24" continua a sua contagem após uma reposição, o árbitro que gere a mesma deve certificar-se que o dispositivo continua a sua contagem corretamente.

2. Faltas.

Quando uma falta pessoal é assinalada, o operador dos 14"/24" deve ter sempre conhecimento de quantos segundos mostram os aparelhos, independentemente se vão seguir lances livres, reposição de bola na zona de defesa ou de ataque ou outras situações. Além disso, o árbitro livre, se possível, deve igualmente verificar os segundos nos aparelhos.

Mesmo que seja marcada uma falta técnica, devemos lembrar-nos do último número que aparece nos aparelhos. Por quê? Porque se outra falta técnica é marcada à equipa contrária, ambas as penalidades serão canceladas e a equipa que tinha a posse de bola ou o direito a ela quando se sancionou a primeira falta técnica, deve efetuar a reposição de bola fora com os segundos que restavam nos aparelhos.

3. Quando a bola toca o aro ... ou não.

Uma das situações que muitas vezes geram conflito ocorre quando a bola anda perto do cesto numa situação de lançamento (ou não) e não está claro se ela toca no aro ou não.

CONTROLO DOS APARELHOS 14"/24"

Quando um lançamento ao cesto, a bola bate claramente no aro e não entrar no cesto, o árbitro recuado deve sempre verificar se o aparelho dos 14"/24" é colocado com 14 segundos se a equipa atacante recupera a bola. Se é a equipa que defende que ganha o ressalto, será o árbitro avançado, que se irá tornar no novo árbitro recuado, que deve verificar se o aparelho é colocado em 24".

No entanto, a partir da mesa, nem sempre é claro se a bola tocou o aro ou não, especialmente quando ocorre no lado da tabela mais distante da mesa. Nestes casos, é essencial que no "Pre-game" seja estabelecida uma mecânica de comunicação entre os árbitros e os oficiais de mesa, e principalmente entre o árbitro recuado e o operador dos 14"/24". Geralmente, em caso de dúvida, é melhor não reiniciar a contagem: se deve reiniciar, é fácil, basta carregar no botão; mas se tiver reiniciado e não o deveria ser feito, temos que efetuar a paragem do jogo para o corrigir. Portanto, o operador dos 14"/24", em caso de dúvida, não deve reiniciar o aparelho e procurar imediatamente comunicar com o árbitro recuado. Isso acontecerá, tal como acordado no "Pré-game" (por exemplo, o polegar para cima para dizer que siga a contagem ou o sinal de nova contagem para indicar que a bola tinha tocado no aro).

Em caso de dúvida, não reiniciamos o aparelho dos 14"/24"

4. Toque ou controlo da bola ?

Outra situação difícil ocorre quando a equipa que defende tenta recuperar uma bola perdida ou que esta saindo para fora do campo, mas a bola acaba nas mãos dos atacantes (seja em jogo ou em numa reposição) e não é muito claro se o toque da bola pelos defensores é considerado um novo controlo ou apenas um toque. Como antes foi dito, em caso de dúvida é melhor do que o operador não reinicie a contagem e visualmente entrar em contato com o árbitro mais próximo onde ocorre a situação. Se for numa situação de bola fora, não temos pressa nessa comunicação. No entanto, se o jogo não para, temos que efetuar a comunicação rapidamente para tomarmos a decisão correta.

No caso em que um defensor estabeleça uma nova posse de bola nos segundos finais da contagem e sinal sonoro soa por engano, pois da mesa não se aperceberam do que aconteceu, o árbitro deve corrigir o erro através da concessão da bola para a equipa que estava a atacar, com um novo período de 24 segundos (poderão existir situações em que se possa aplicar o Princípio de Vantagem / Desvantagem).

5. Quando a bola não se vê.

Há situações em que vários jogadores jogam uma bola solta e é tal a agitação ou o número de jogadores que da mesa é impossível saber se um jogador de defesa estabelece uma nova posse de bola, antes de ser assinalada uma situação de bola ao ar, que é como normalmente acabam estas situações. Ao assinalar-se uma situação de bola ao ar, não há problema, pois o cronómetro está parado e a comunicação entre o árbitro e operador 14"/24" poderá ser efetuada sem problema.

No entanto, se numa destas situações, não acaba com a decisão de bola presa, mas continua o jogo de novo, é aconselhável que, em caso de dúvida, o operador não reponha nova contagem.

Que continue a contagem ... Caso o árbitro que controlava a situação notar que a equipa defensiva estabelece uma nova posse de bola, antes de voltar para a mesma equipa que estava a atacar anteriormente, deve fazer o sinal correspondente para a mesa ou, na falta deste, deve parar o jogo, sem prejudicar qualquer equipa, para corrigir o dispositivo de contagem 14"/24".

CONCLUSÃO:

O mais importante é que este trabalho seja cada vez mais rotineiro, de modo que seja efetuado de maneira mecânica. Isto é essencial, para um bom controlo do tempo que pode nos salvaguardar não só de erros que podem afetar o resultado do jogo, mas também em situações de conflito perfeitamente evitáveis.

Além disso, aprofundamos o trabalho em equipa entre os árbitros e oficiais de mesa e damos uma imagem de seriedade, esforço e domínio das situações a todos os intervenientes do jogo.

Como mencionamos anteriormente, haverá pavilhões e aparelhos que podem dificultar este trabalho aos árbitros. O mais importante é controlar o jogo e se por causa de querer controlar aparelhos ignoramos o que está acontecendo entre os jogadores, estaremos a fazer um mau trabalho. No entanto, se podemos fazer este controlo de forma harmoniosa e sem interferir nas nossas funções, temos melhorado o nosso trabalho e da nossa equipa. Agimos com o senso comum, não queremos cobrir mais do que podemos fazer, mas não evitar o que podemos controlar corretamente.

“Os oficiais de mesa durante um jogo”

O trabalho do oficial de mesa nos tempos que correm tem muitas semelhanças com os dos árbitros em campo:

- conhecimento das regras e interpretações, trabalho em equipa com os outros oficiais de mesa e com os árbitros,
- conhecimento do jogo e das possíveis situações que podem acontecer, realizar um trabalho preventivo
- trabalhar sempre com serenidade, educação e sempre consciente da importância que tem o seu trabalho.

CONHECIMENTO DAS REGRAS

O conhecimento das regras e as suas interpretações, que em algumas ocasiões simplificam o trabalho devem ser o mais aprofundada possível com vista à boa atuação durante o jogo.

É recomendável o estudo das regras de forma contínua e compreensivo de modo a manter frescas a sua aplicação.

Muitas vezes acontece que pensamos que temos tudo claro e, a uma situação específica no calor do jogo, temos dúvidas sobre como agir.

TRABALHO EM EQUIPA

O trabalho em equipa é crucial para o desenrolar de uma boa atuação em cada uma das suas funções: cada equipa de oficiais de mesa estabelece dinâmicas próprias que, bem efetuadas, facilitam em grande medida o trabalho de todos os elementos, não só dos árbitros como o deles próprios, mas também para com os jogadores e membros do banco das equipas.

Situações em que se observa o trabalho de equipa:

- Contagem dos últimos segundos de posse de bola ou de período.
- Confirmação do reinício ou nova contagem dos 14/24.
- Número de faltas do jogador e de equipa.
- Controlo da seta de posse de bola alternada.
- Comunicação de descontos tempo ou substituições pelo oficial que está mais perto do banco da equipa.
- Confirmação dos cestos, jogador que marca, jogador que sofre falta e o valor do cesto.

Também devem estabelecer-se orientações para a comunicação com os árbitros, como por exemplo, entre outras e não obrigatórias: a confirmação de cestos de 3 pontos, a comunicação de substituição ou descontos de tempo quando o árbitro está a sinalizar para a mesa, substituição de jogador lançador nos lances livres, situações em que os 14/24 segundos estão a acabar, ou qualquer outro método que faça saber aos árbitros que está tudo controlado na mesa e, nestes casos, não existirem quaisquer situações anómalas.

TRABALHO PREVENTIVO

O trabalho preventivo acontece com o conhecimento do desenrolar do jogo e com aqueles momentos em que o mais provável é que exista um pedido de desconto de tempo (momentos importantes no jogo, últimos segundos ou serie de cestos sofridos pela mesma equipa, etc.) ou uma substituição (jogador que acumula faltas, quarta falta do jogador, etc.), ou aquelas situações em que o mais provável é haver um pedido de informações da parte dos elementos dos bancos (dúvida no jogador faltoso, valor do cesto, etc.).

SENSO COMUM

Saber como aplicar as regras com senso comum e não uma aplicação “cega” das regras ou à letra dos regulamentos e que se possa agir pela lógica em determinadas situações, tais como:

- *O treinador que solicita um desconto de tempo longe da mesa (só com trabalho de equipa se poderá realizar um trabalho preventivo, e conseguir verificar este pedido que pode ser importante para o jogo).*
- *O treinador que cancela um desconto de tempo no último momento (mais uma vez, bom trabalho em equipa e incentivar o trabalho preventivo).*
- *Um Secionista ou Delegado da equipa que solicita informação ou procura uma confirmação do número de faltas ou do valor de um cesto desde o seu banco apenas com um olhar.*
- *Um jogador que solicita a substituição enquanto ainda está a despir as calças de aquecimento.*

De igual forma que se indica aos árbitros, os oficiais de mesa devem ser os primeiros a valorizar o seu trabalho e dar-lhe a importância que tem para que desse modo, através de um comportamento profissional, com educação, sereno e seguro, se faça respeitar por todos os intervenientes do jogo.

Fazemos todos parte deste desporto e, árbitros e oficiais de mesa, são uma só equipa que trabalha com todo o seu empenho, com vista a dirigir o jogo dentro das regras e regulamentos estabelecidos.