

ASSOCIAÇÃO DE BASQUETEBOL DA GUARDA

CONCELHO DE ARBITRAGEM



**PRINCÍPIOS FUNDAMENTAIS NA
PREPARAÇÃO DO JOGO DE BASQUETEBOL**

Este manual tem o objetivo de juntar experiências adquiridas de vários árbitros e destina-se a uniformizar e preparar as mecânicas fundamentais antes do jogo.

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 infrações técnicas que venham a ocorrer durante o jogo.

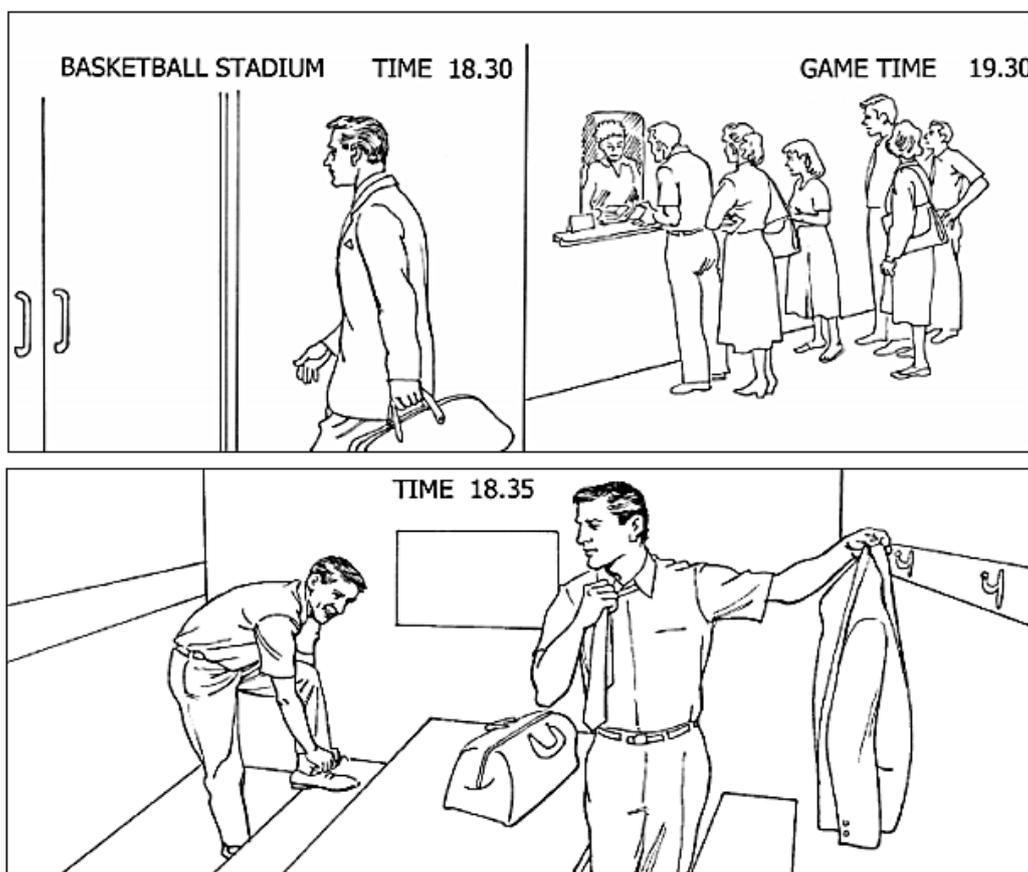
1. Preparação antes do jogo

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.

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.

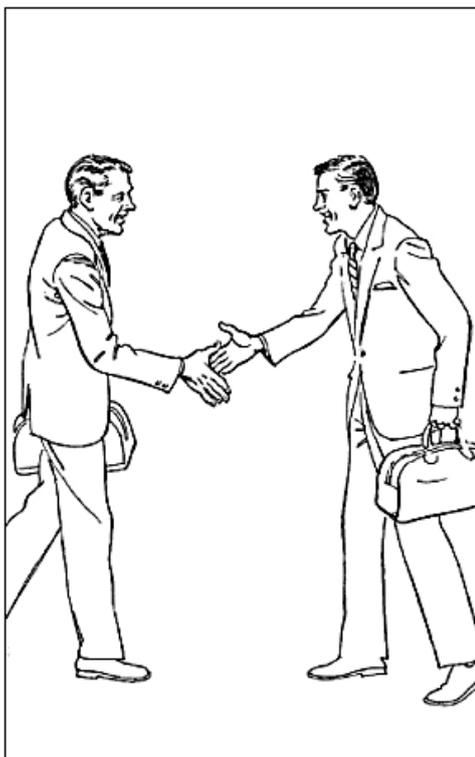


2. Reunião dos árbitros

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;
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 ações;
7. Cobertura das zonas fora da bola;
8. Zonas de posicionamento no jogo em defesa pressing;
9. Fim dos períodos de jogo;
10. Procedimentos de possíveis problemas ocasionados com treinadores, jogadores e espectadores;
11. Métodos de comunicação entre árbitros e oficiais de mesa;



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 ação que se segue.

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



4. Deveres antes do jogo

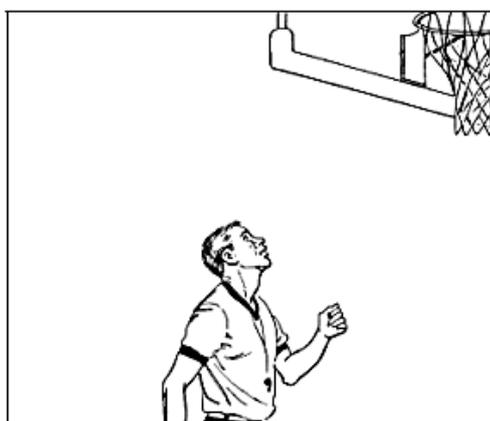
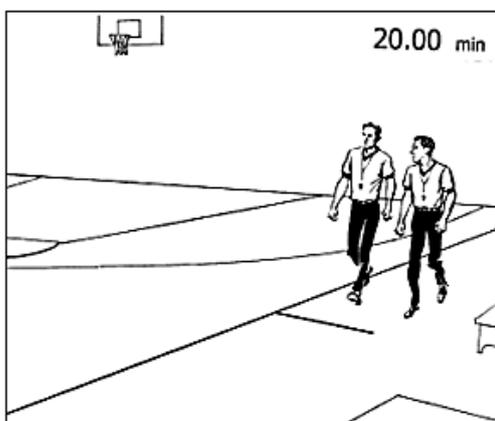
Os árbitros devem entrar no terreno de jogo juntos pelo menos vinte minutos (20) antes do começo do encontro e não menos de cinco (5) antes do começo da segunda-parte.

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

O árbitro principal é o responsável pelo estado do terreno de jogo, do cronómetro e de todo o equipamento técnico, além do preenchimento correto 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.



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 ações 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 ato antidesportivo, devem imediatamente advertir o treinador da equipa que cometeu tal ato.

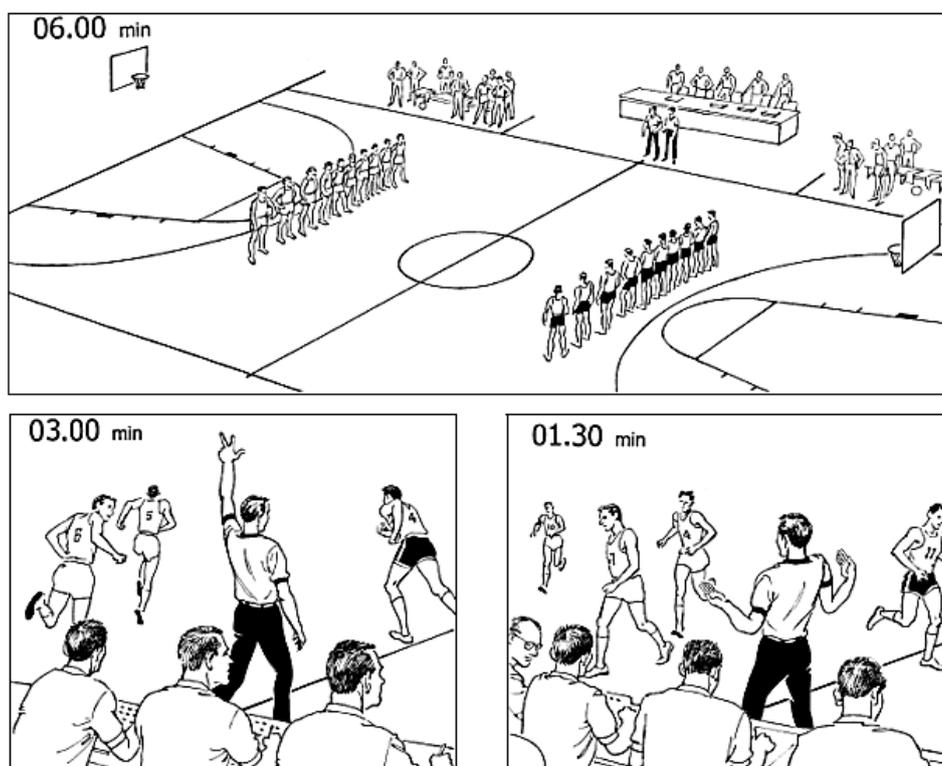
O árbitro principal deve igualmente verificar se o marcador preencheu corretamente o boletim oficial de jogo e assegurar-se que pelo menos dez (10) minutos antes do início do jogo, os treinadores confirmam os nomes e os números dos jogadores, os nomes dos treinadores, assinaram o boletim e designaram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



É prática habitual fazer-se a apresentação, ao público, dos jogadores e dos treinadores, assim como dos oficiais de jogo. No caso de se efetuar 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, 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 principal apita e deve-se assegurar que todos os jogadores acabaram o aquecimento e abandonaram o terreno de jogo.



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

Os árbitros deve conhecer o capitão de cada equipa em campo, e recomenda-se que cumprimente cada um deles. Desta maneira a mesa ficará também a conhecê-los.



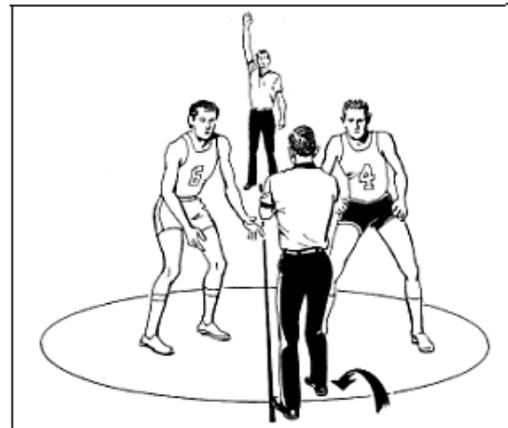
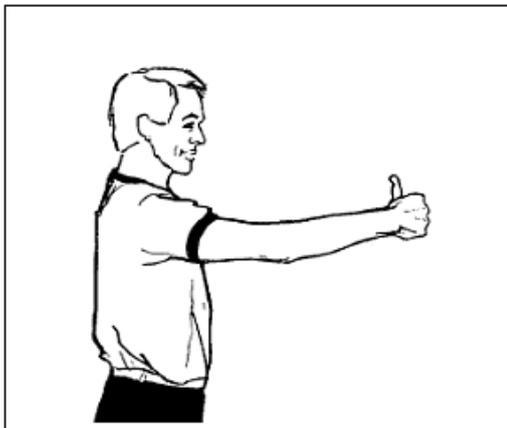
5. Início de Período de Jogo

Antes de entrar no círculo para efetuar 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, 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 diretamente 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.



6. Notas a ter Durante o Jogo

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 ações 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 direção do qual segue o jogo, assume esta responsabilidade.
4. Nas bolas fora, deem 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 ação.
7. Só apitar uma falta se ela tiver efeito direto sobre a ação. 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 ação 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 ação se aproxima de vocês e tentem manter sobre o defensor e sobre o atacante, o melhor ângulo de visão possível. Estejam sempre perto da ação 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.

6. 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 exatidão, o boletim de jogo é então assinado pelo árbitro auxiliar e depois pelo árbitro.

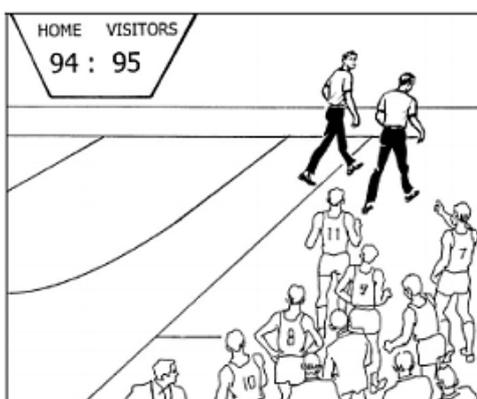
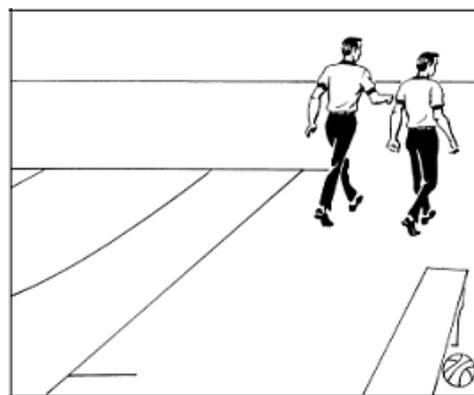
A aprovação do boletim de jogo pelos dois árbitros termina a sua incumbência no jogo.

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



7. Conclusão

Os árbitros estão encarregados de assegurar que o encontro se jogue no enquadramento e princípios estabelecidos pelas Regras Oficiais de Basquetebol e 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 refletir: “Estive irreprensível”. A atividade 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 atuam.

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 objetivos dos jogadores, das manobras táticas 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 espetáculo, não sendo membros de facções separadas.

A concentração é vital para os árbitros, através de uma preparação física e psicológica.

Não antecipem as ações, mas preparar eventualidades mais prováveis, procurando sem descanso, a melhor posição para seguir a ação.

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

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

O posicionamento é o facto chave.

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 ação longe da bola mas há, tal como com as outras pessoas, uma tendência para se concentrarem nas jogadas de lançamentos espetaculares.

A grande virtude do árbitro é a consistência.

É importante tentar julgar a mesma ação 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.

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