



# Regras Oficiais de Basketball de 2004

## Manual de Árbitros **Mecânica de dois oficiais**

### **Manual dos árbitros**

#### **Mecânica de dois oficiais**

Neste manual de árbitros – Mecânica de dois oficiais, todas as referências feitas a jogador, técnico, oficial, etc. no sexo masculino também se aplica ao sexo feminino. Deve ser entendido que isto é feito somente por razões práticas.

#### **1 Introdução**

A mecânica de arbitragem é um sistema designado como um método prático de trabalho para facilitar a tarefa dos oficiais na quadra. A intenção é ajudá-los a obter a melhor posição possível, permitindo que as decisões sobre as infrações das regras sejam tomadas de forma correta.

O bom senso é um pré-requisito vital em um bom oficial. O entendimento claro e profundo, não das Regras Oficiais de Basketball, mas também do espírito do jogo, é absolutamente essencial. Quando penalizar todas as infrações técnicas que ocorrerem, o oficial só vai ter sucesso em produzir espectadores, jogadores e técnicos insatisfeitos.

Este manual é designado a padronizar a mecânica e a preparar o oficial para o jogo moderno.

Nosso objetivo é somar uniformidade e consistência a já adquirida experiência entre os inúmeros oficiais.

**É necessário que todos os oficiais sigam estes princípios fundamentais. O resto é com eles.**

## 2 Preparação antes do jogo

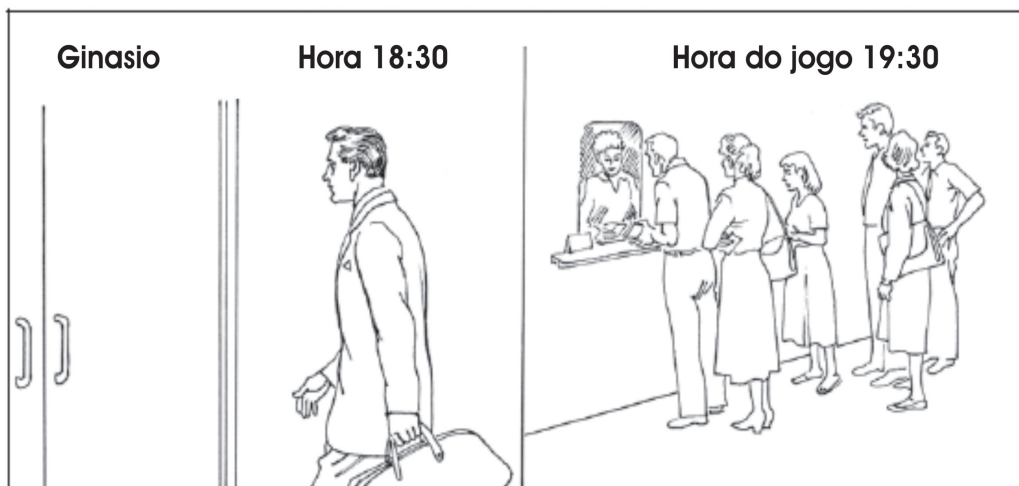


Diagrama 1



Diagrama 2

### 2.1 Chegada ao local de jogo

É essencial que todos os oficiais façam seus planos de viagem para chegar a seu destino com tempo de sobra. Se o tempo não estiver bom, eles devem programar mais tempo para sua viagem para evitar chegar atrasado no jogo. É aconselhado que os oficiais cheguem ao local de jogo pelo menos uma hora antes da hora marcada para o início do jogo. Quando chegar, avisar ao comitê organizador ou ao comissário, se estiver presente.

Eles devem se preparar de forma apropriada para a partida, i.e. na melhor condição física e mental. Todas as refeições devem ser completadas pelo menos 4 horas antes do horário marcado para o início do jogo e nenhuma bebida alcoólica deve ser consumida no dia do jogo.

A aparência pessoal é muito importante. Os oficiais devem ter orgulho de sua apresentação e devem se vestir de forma apropriada antes do jogo. É esperado que os oficiais homens usem terno (ou blazer) e gravata para chegar ao local do jogo. O uniforme dos oficiais deve estar em bom estado, limpo e passado a ferro. Os oficiais não devem usar relógio de pulso, molequeira ou qualquer tipo de jóia durante a partida.

Resumindo, nós queremos que nossos oficiais pareçam profissionais, dentro e fora das quadras.



**Diagrama 3**



**Diagrama 4**

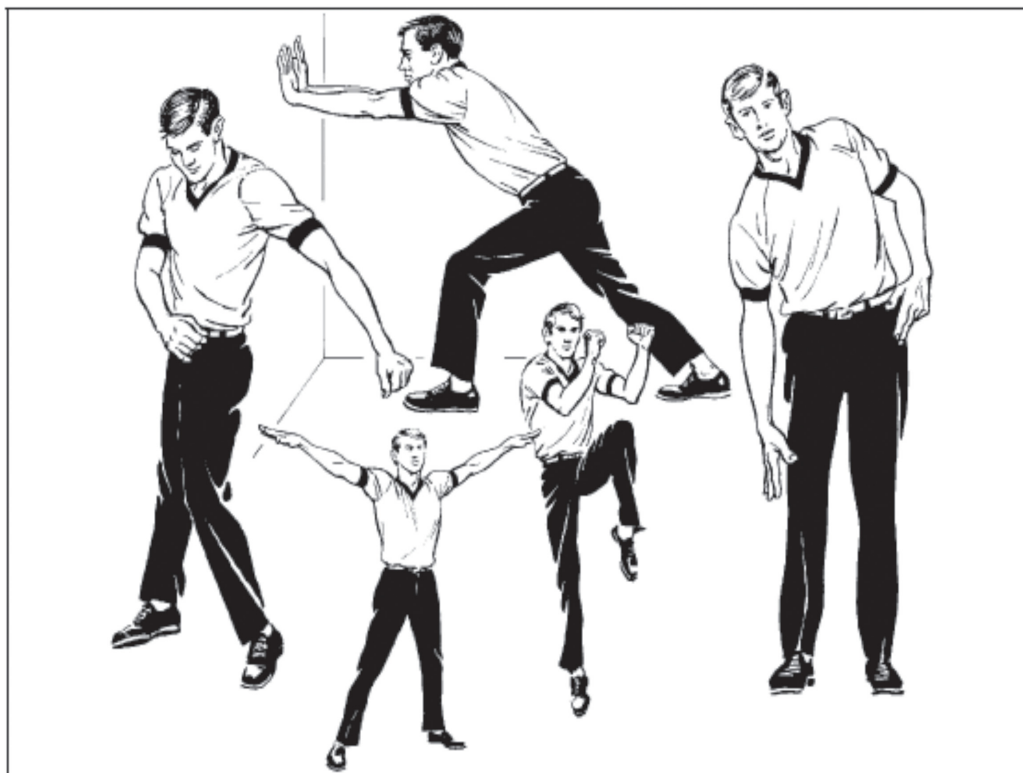
## **2.2 Encontro dos oficiais**

Depois de chegar ao local do jogo, os dois (2) oficiais devem se encontrar e preparar para a tarefa que os espera. Eles são uma equipe e devem fazer tudo o que puderem para reforçar esta união.

**A reunião pré-partida é a parte mais importante.**

Os itens a ser discutidos devem ser:

1. Situações especiais: procedimento e situações de bola ao alto, faltas técnicas, lances livres, tempos debitados de TV, etc.
2. Cooperação e trabalho de equipe, especialmente em apitos duplos.
3. Tentativas de cestas de três pontos.
4. Sentir o jogo.
5. Princípio de vantagem/desvantagem.
6. Posicionamento e responsabilidades em jogadas particulares.
7. Cobertura fora da bola.
8. Defesa pressão e dupla marcação.
9. Fim do tempo de jogo para o período ou período extra.
10. Lidando com problemas que surgirem com os participantes ou espectadores.
11. Métodos gerais de comunicação.



**Diagrama 5**

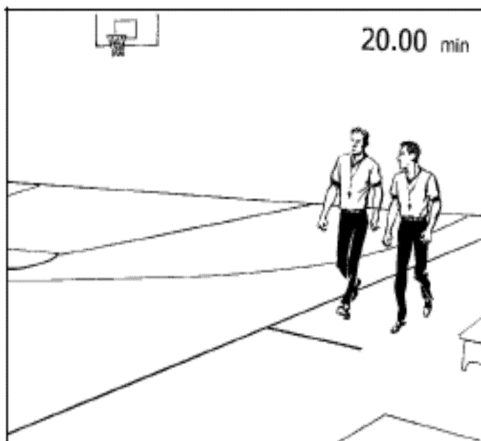
### **2.3 Preparação física**

Depois de vestir o uniforme, cada oficial se prepara de forma diferente para o jogo. Nunca é demais lembrar que o basketball moderno requer uma performance atlética de primeira linha, não apenas dos jogadores, mas também dos oficiais.

Independente da idade do oficial, a preparação física antes do jogo é necessária. Alongamento, com várias formas de exercícios é fortemente recomendado para prevenir, ou

pelo menos reduzir, o risco de lesões. Existem também benefícios psicológicos, permitindo que o oficial sinta-se alerta e em boas condições para a ação a seguir.

É necessário um alto grau de entusiasmo e automotivação. E isto só pode partir do próprio oficial.

**Diagrama 6****Diagrama 7****Diagrama 8****Diagrama 9**

#### **2.4 Responsabilidades pré-partida**

Os oficiais devem entrar juntos na quadra **pelo menos vinte (20) minutos** antes do início da partida e não mais tarde que cinco (5) minutos antes no início do segundo tempo.

Este é o tempo mínimo necessário para inspecionar o ginásio de forma apropriada e para observar o aquecimento das equipes.

O árbitro é responsável pela aprovação da quadra de jogo, o cronômetro de jogo e todo o equipamento técnico incluindo a súmula (incluindo as carteirinhas dos jogadores se não houver um comissário presente).

Ele deverá selecionar a bola do jogo, uma usada e marcá-la de forma clara. Uma vez que a bola do jogo tenha sido escolhida, ela não deverá ser usada por nenhuma equipe antes do início da partida.

A bola do jogo deve estar em bom estado e de acordo com as Regras.



**Diagrama 10**

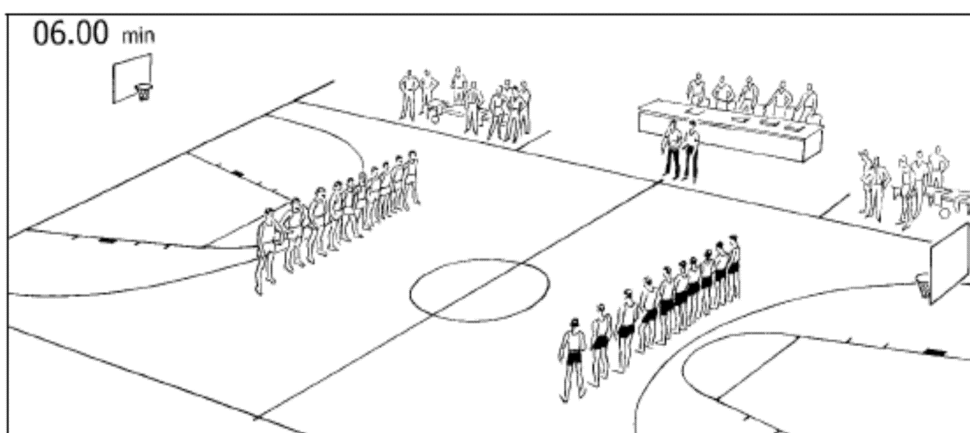


**Diagrama 11**

Os oficiais devem tomar uma posição do lado oposto a mesa de controle para observar cuidadosamente as equipes em seu aquecimento antes da partida e no intervalo para coibir qualquer ação que possa causar estragos ao equipamento de jogo. Não deve ser tolerado que qualquer jogador segure o aro de forma que possa causar algum dano ao próprio aro ou à tabela.

Se os oficiais observarem alguma conduta antidesportiva, o técnico do referido jogador deve ser avisado imediatamente. Se houver reincidência de tal atitude, uma falta técnica deve ser marcada contra o jogador envolvido.

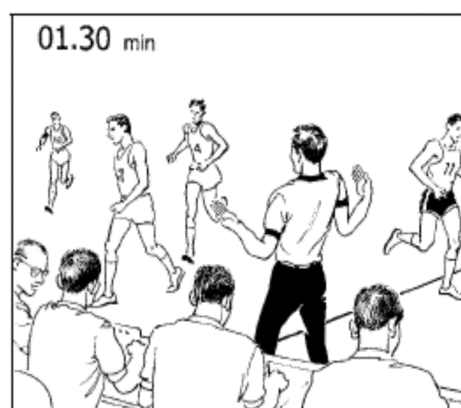
O oficial deve também confirmar se o apontador preencheu a súmula oficial de forma correta e assegurar que **dez (10) minutos antes da partida** os técnicos tenham confirmado com os nomes e os números correspondentes dos jogadores de sua equipe e com os nomes dos técnicos, assinando a súmula e indicando os cinco jogadores que iniciarão a partida.



**Diagrama 12**



**Diagrama 13**



**Diagrama 14**

Agora é prática comum que jogadores, técnicos e oficiais sejam apresentados aos espectadores.

Quanto tal apresentação acontecer antes da partida, é sugerido que ela comece seis (6) minutos antes da partida. Neste ponto, os oficiais devem se mover para uma posição próxima à mesa de controle e o árbitro deverá soar seu apito, se certificar que todos os jogadores parem seu aquecimento e voltem imediatamente as suas respectivas áreas de banco.

Assim que todos os jogadores, técnicos e oficiais sejam introduzidos, o árbitro soa seu apito e sinaliza que faltam três (3) minutos para o início da partida. Os jogadores podem iniciar agora a fase final do aquecimento pré-partida (Diagrama 13).

Com um minuto e trinta segundos (1:30) antes do início da partida, o árbitro soa seu apito e se certifica que todos os atletas parem seu aquecimento e voltem imediatamente as suas áreas de banco (Diagrama 14).



Diagrama 15



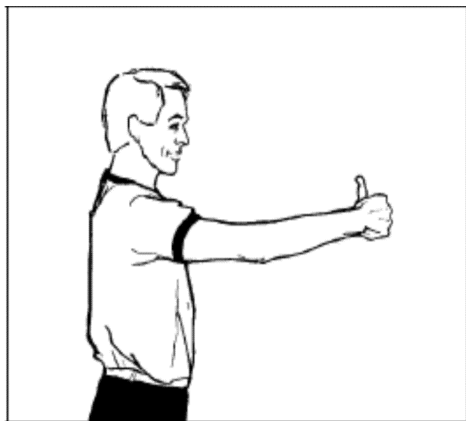
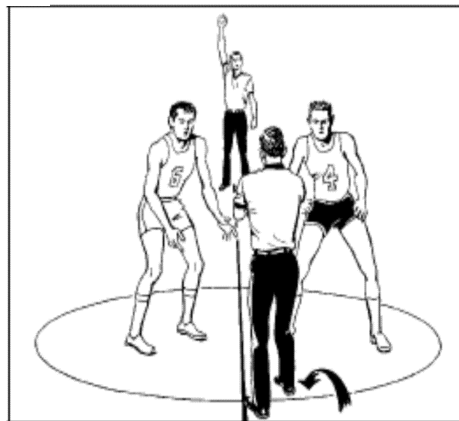
Diagrama 16



Diagrama 17

O árbitro deverá verificar se todos estão prontos para iniciar a partida e que nenhum dos jogadores está usando equipamento ilegal.

É necessário que o árbitro identifique o capitão de cada equipe em quadra. Um aperto de mão é a prática comum. Isto ajudará seu parceiro, claramente indicando os dois (2) capitães em quadra.

**3 Início de um período****Diagrama 18****Diagrama 19****Diagrama 20****3.1 Administração antes do início de um período**

Antes de entrar no círculo central para administrar a bola ao alto para o início do primeiro período e antes de administrar a reposição de bola para todos os outros períodos, o árbitro deverá verificar se seu companheiro, e através dele, verificar se todos os oficiais de mesa estão prontos. Isto deve ser feito com o sinal de positivo com o dedo da mão.

O árbitro deverá retardar o bola ao alto inicial ou a administração da reposição de bola até que ele tenha absoluta certeza que tudo esteja em ordem. No início do primeiro período, o fiscal assume uma posição próxima a linha central, na linha lateral adjacente a mesa de controle. Ele é o oficial livre. Isto quer dizer que ele não está envolvido na administração do bola ao alto, mas está pronto para mover-se à frente da jogada quando a bola for tocada.

O árbitro fica do lado oposto, de frente para a mesa de controle, pronto para entrar no círculo central para jogar a bola para a bola ao alto para o início do primeiro período.

Para administrar a reposição de bola no início dos outros períodos, o árbitro assumirá uma posição próxima a extensão na linha central, do lado oposto da mesa de controle, no lado da

quadra de defesa do jogador que vai fazer a reposição. O jogador fazendo a reposição deverá estar posicionado com um pé de cada lado da linha central estendida.

O fiscal assumirá uma posição na linha lateral do lado oposto a reposição, na extensão da linha de lance livre, na quadra de ataque de forma a encaixotar todos os jogadores.

Para o movimento do árbitro e do fiscal depois da reposição que inicia todos os períodos, menos o primeiro, veja o Art. 5.2.



Diagrama 21



Diagrama 22



Diagrama 24



Diagrama 24

### 3.2 Bola ao alto inicial

Antes de jogar a bola, o árbitro deverá verificar que ambos os jogadores estejam prontos, tenham ambos os pés dentro da metade do círculo central próximo de sua cesta, com um pé próximo da linha central.

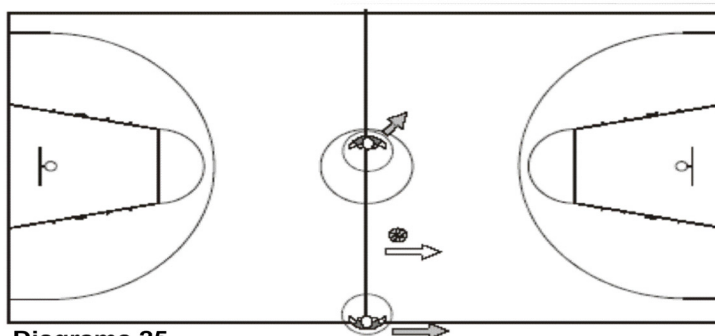
A bola deve ser jogada para cima verticalmente entre os dois (2) jogadores adversários, mais alto que qualquer um deles possa alcançar saltando.

Depois de jogar a bola, é recomendado que o árbitro fique parado, esperando para ver em qual direção a jogada vai se desenvolver, esperando que a bola e todos os jogadores tenham se movido para longe do círculo.

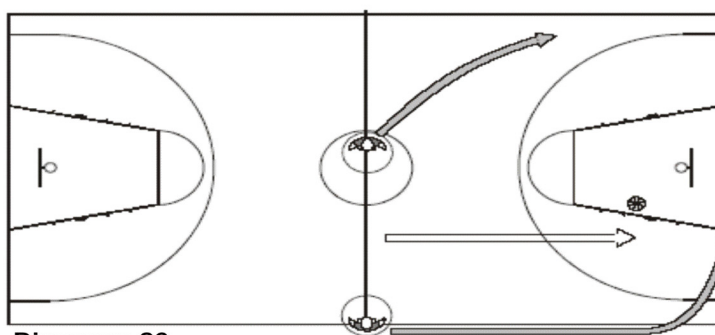
Ele não deve tentar se mover para trás, pois isso afetará a precisão da trajetória da bola.

O fiscal deve verificar que o toque na bola é legal, i.e. que a bola tenha atingido seu ponto mais alto antes de ser tocada e que a movimentação dos oito (8) jogadores que não saltaram foi de acordo com as Regras.

Assim que a bola tenha sido tocada, o fiscal dá a cutilada para iniciar o cronômetro e se move na direção da jogada, à frente da bola e assume a posição de líder.



**Diagrama 25**



**Diagrama 26**

### **3.3 Movimentação dos oficiais**

Quando a bola é tocada para a direita do oficial livre, ele se move à frente da jogada na mesma direção da bola e continua até a linha de fundo, estabelecendo sua posição como oficial líder (Diagrama 25 e Diagrama 26).

O árbitro, que jogou a bola, mantém sua posição no círculo, observando a jogada. Quando a jogada se mover para longe da área de meia quadra, ele toma a posição de seguidor próximo a linha lateral (Diagrama 26).

Sempre que houver a troca de controle de bola de equipe e uma nova direção jogada acontecer, os dois oficiais deverão se ajustar. Eles mantêm a responsabilidade para as mesmas linhas, com o oficial seguidor tornando-se o novo oficial líder e o oficial líder o novo seguidor.

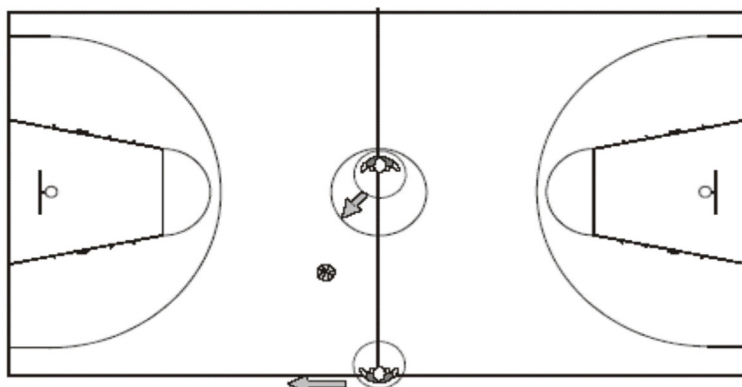


Diagrama 27

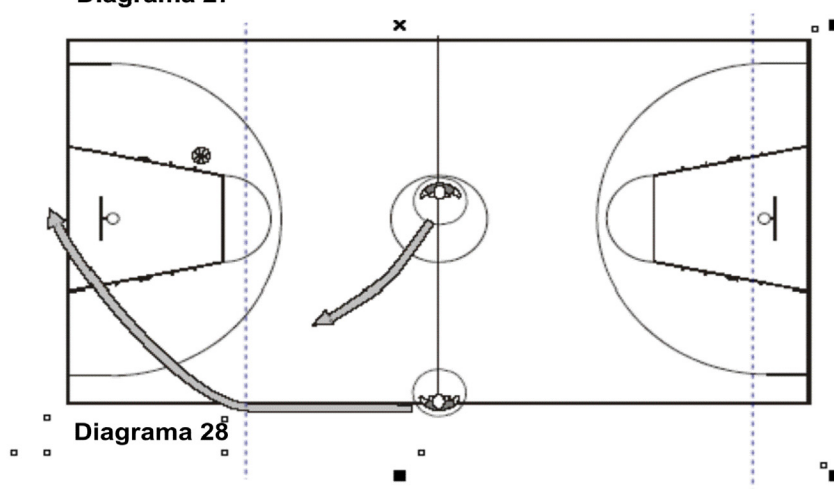
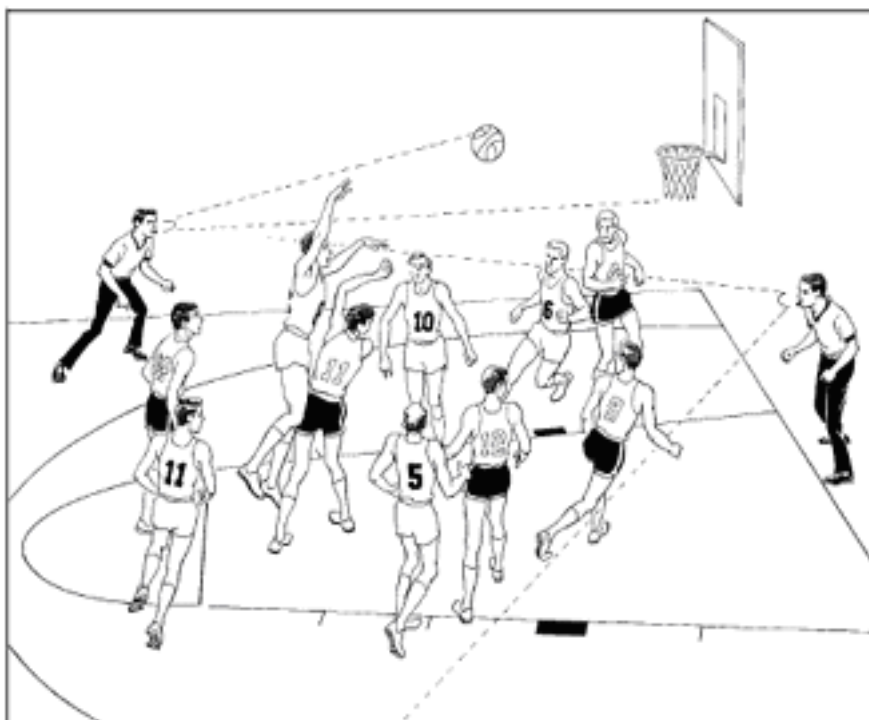


Diagrama 28

Quando a bola for tocada para a esquerda do oficial livre, ele se moverá na mesma direção da jogada e acompanhando a bola até a linha final, estabelecendo sua posição como oficial líder (Diagrama 27 e Diagrama 28).

O árbitro, que jogou a bola, deverá manter sua posição momentaneamente. Isto permitirá ao árbitro, sem atrapalhar os jogadores, atravessar a quadra em direção a mesa de controle e assumir a posição de seguidor (Diagrama 28).

**4 Posicionamento e responsabilidade dos oficiais****Diagrama 29****4.1 Técnicas de arbitragem**

Os olhos dos oficiais devem estar em constante movimento tentando cobrir toda a quadra, sempre sabendo onde os dez (10) jogadores estão posicionados.

Dependendo da posição da bola, um oficial deve estar olhando a ação ocorrendo longe dela.

**Sabendo onde está a bola não é a mesma coisa que olhar a bola.**

Sempre que os dois oficiais apitarem simultaneamente, **o que estiver mais próximo à jogada normalmente é o que assume a marcação.** Estabelecendo contato visual com o companheiro vai ajudar a marcar duas infrações diferentes. Sempre que dois oficiais apitarem juntos uma falta, eles não devem fazer nenhum movimento imediato. Cada oficial deve olhar o companheiro, para saber se ambos tomaram a mesma decisão.

Não há distinção entre árbitro e fiscal quando uma decisão é tomada para faltas ou violações. Oficiais mais novos ou menos experientes tem a mesma autoridade para tomar decisões que seus colegas veteranos. Cooperação e trabalho de equipe é vital. Eles acertam sua padronização aceitando suas responsabilidades.

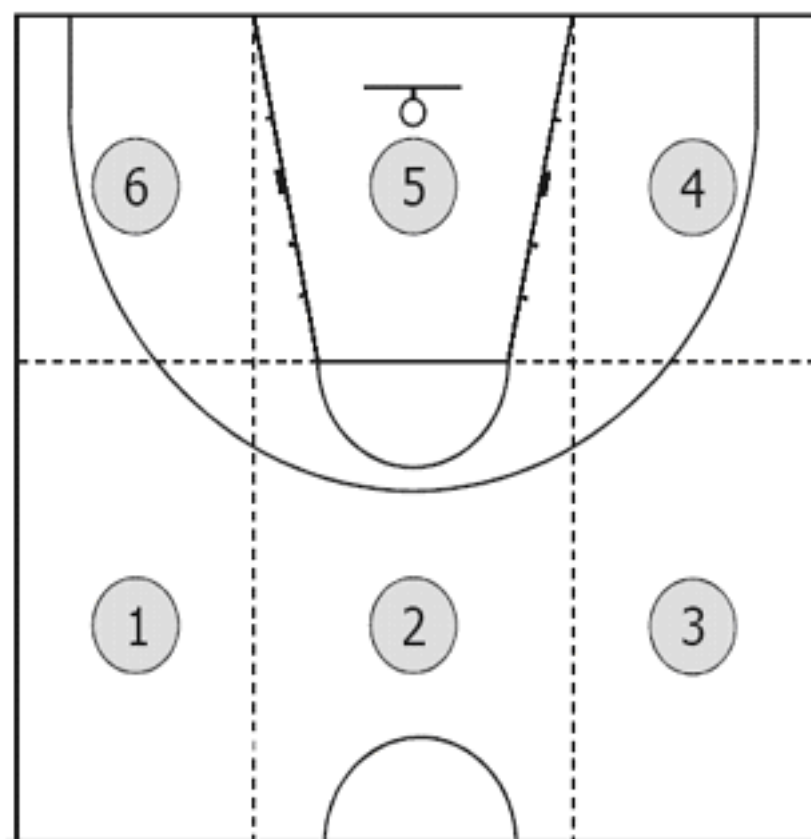


Diagrama 30

#### 4.2 Divisão das responsabilidades na quadra

A arbitragem moderna requer que os dois (2) oficiais trabalhem em cooperação, um oficial deve ter responsabilidade pela cobertura na bola e o outro pela cobertura fora da bola.

Para ter uma cobertura correta, os dois (2) oficiais devem tentar obter o melhor posicionamento possível para julgar uma jogada, usando **como guia** o sistema de mecânica de arbitragem contida neste manual.

Para simplificar, cada meia quadra foi dividida em retângulos, numerados de 1 a 6 (Diagrama 30).

Primeiramente, o foco vai ser no oficial seguidor em relação a bola, indicando as ocasiões quando ele tem a responsabilidade primária para a cobertura da bola, como também dando algumas dicas para técnicas de arbitragem.

Então será feita uma análise do posicionamento do oficial líder e suas responsabilidades.

A sessão final irá rever o trabalho dos dois (2) oficiais e suas respectivas responsabilidades e cobertura.

**4.3 Oficial Seguidor – posicionamento e responsabilidades**

O oficial seguidor deve estar, sob circunstâncias normais, atrás da jogada. Ele deve assumir uma posição um pouco atrás e para a direita da bola a aproximadamente 3 – 5 m de distância.

Nos Diagramas 31 e 32, a bola está posicionada no retângulo 1. O oficial seguidor é responsável por olhar a jogada envolta da bola, principalmente o jogador que está driblando, arremessando ou passando a bola e os jogadores de defesa que o estiverem marcando. Quando a bola estiver nesta área da quadra, o oficial seguidor tem como responsabilidade primária a cobertura envolta da bola.

Nos Diagramas 33 e 34, com a bola no retângulo 2, o oficial seguidor novamente é responsável pela cobertura envolta da bola.

No Diagrama 35, a bola está localizada no retângulo 3, longe a direita do oficial. Novamente ele tem como responsabilidade primária a responsabilidade pela cobertura da bola. Entretanto, nesta situação, ele terá que achar a melhor posição possível para ver a ação e deve também tomar as decisões para bola fora da quadra na linha lateral para sua direita.

No Diagrama 36, a bola está localizada no retângulo 3 próxima da linha de três pontos. Na maioria dos casos a bola vai penetrar nos retângulos 4 ou 5 em um arremesso, passe ou drible. **Para antecipar a ação, o oficial seguidor deve antecipar o movimento para a sua direita para cobrir a jogada longe da bola.**

Algumas vezes ele precisará da ajuda do oficial líder para cobrir os arremessos de três pontos, especialmente quando o jogador defensor encobrir o ângulo de visão. Se uma tentativa de arremesso de três pontos é feita por um jogador próximo a extensão da linha de lance livre (retângulos 3 e 4), O oficial seguidor terá a responsabilidade pela tentativa.

O oficial seguidor não tem a responsabilidade primária pelas linhas finais ou linhas laterais para a sua direita, mas haverá ocasiões em que sua ajuda é necessária para ajudar seu parceiro na decisão da direção da reposição quando a bola vai para fora da quadra.

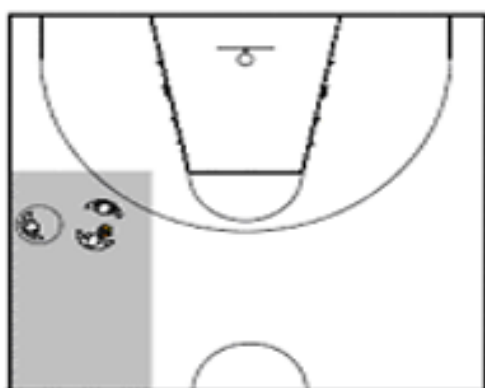


Diagrama 31

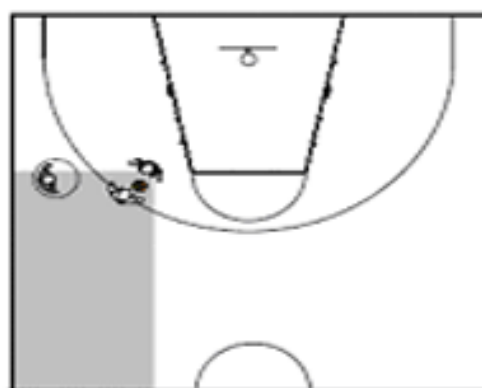


Diagrama 32

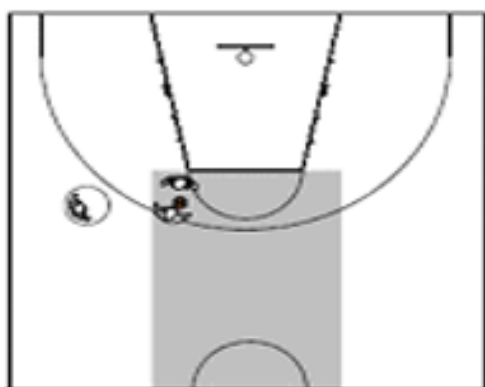


Diagrama 33



Diagrama 34

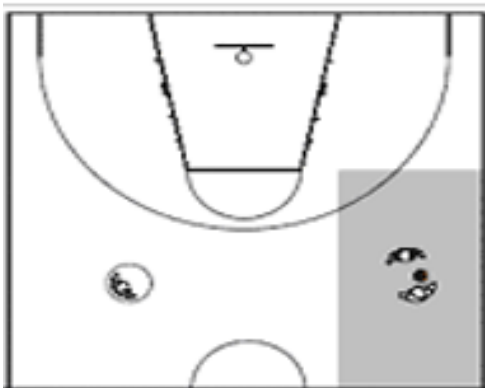


Diagrama 35

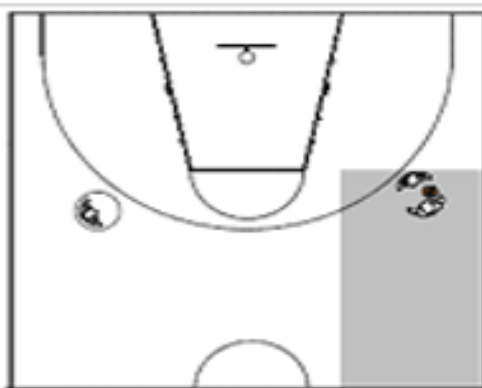


Diagrama 36

### Posição do Árbitro Seguidor

Com a bola no retângulo 4, no canto mais longe para sua direita (Diagramas 37 e 38), entra a extensão da linha de lance livre e a linha final, o oficial seguidor não tem a responsabilidade pela bola e a jogada envolta dela.

**É sua responsabilidade primária olhar as situações fora da bola.**

Sua responsabilidade primária é pela área do lado fraco (lado longe da bola) próximo à linha de fundo, tendo atenção especial para as possíveis situações de corta luz ilegais.

**O princípio mais importante é que o oficial seguidor deve penetrar até a extensão da linha de lance livre (aproximadamente) quando a bola penetrar em direção a cesta ou a linha de fundo em um passe, drible ou arremesso, para que possa ver melhor o espaço entre os jogadores.**

Nos Diagramas 39 e 40, a bola está na área restritiva (retângulo 5). Esta é a única ocasião em que os dois oficiais deverão estar olhando a jogada envolta da bola, especialmente nas situações de arremesso.

O oficial seguidor tem a responsabilidade pelo voo da bola, olhando para ver se a bola entra ou não na cesta, assim como interferências de cesta e trajetória tanto do ataque como da defesa. Também é sua responsabilidade estar muito atento em situações de rebote, tendo atenção especial para os jogadores de perímetro que podem estar tentando obter a bola a partir de uma posição desfavorável.

No Diagrama 41, a bola está no retângulo 6, na área de cesta de dois pontos. O oficial seguidor tem responsabilidade primária pela bola. Mas, se a bola for para a cesta, especialmente se estiver perto da linha de fundo, o oficial Líder assumirá responsabilidade pela jogada envolta da bola. Ele deve dar atenção especial às áreas onde jogam os pivôs.

No Diagrama 42, a bola ainda está no retângulo 6 e na área de cesta de três pontos. O oficial seguidor olha a bola e a jogada envolta dela, especialmente quando um arremesso para a cesta é tentado.

O oficial seguidor também é responsável por dar a direção da jogada para uma reposição de bola depois de a bola ter saído da quadra pela linha lateral na sua esquerda.

É de vital importância ter a cooperação entre os dois (2) oficiais a todo o momento. E em especial quando a bola está no retângulo 6. É recomendado que sempre que bola passe para uma nova área, de acordo com os retângulos, e houver uma troca de responsabilidade na cobertura da bola, o oficial seguidor deverá estabelecer a posição de seu companheiro.

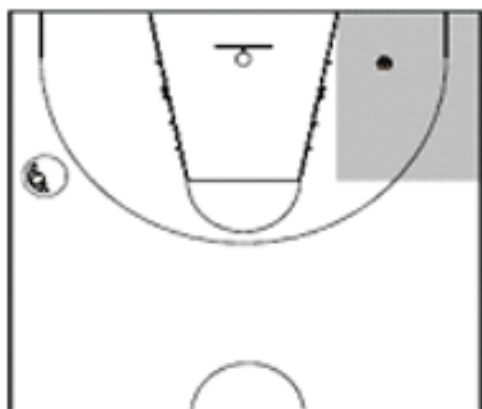


Diagrama 37

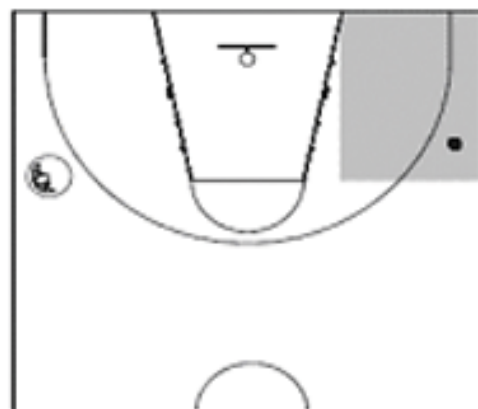


Diagrama 38

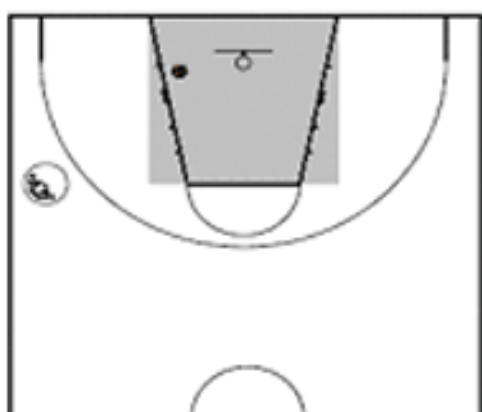


Diagrama 39

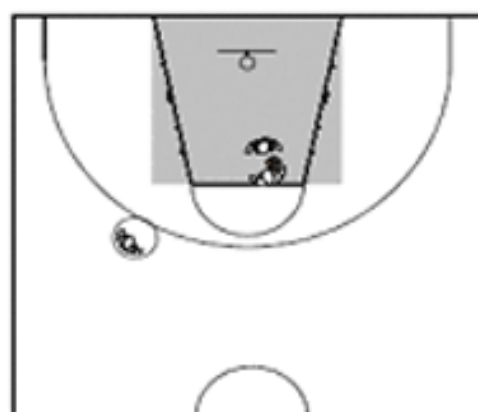


Diagrama 40

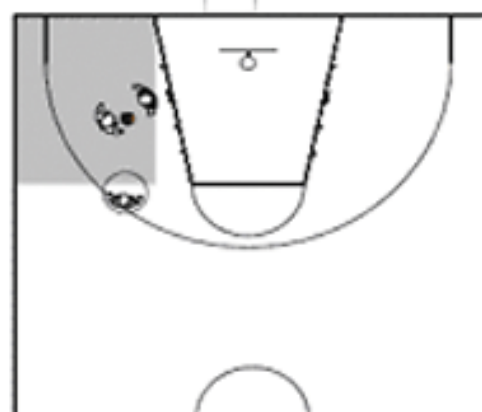


Diagrama 41

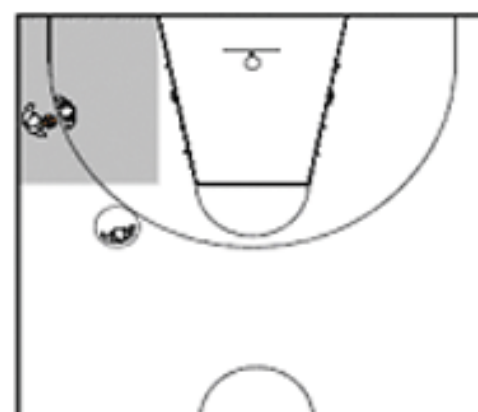
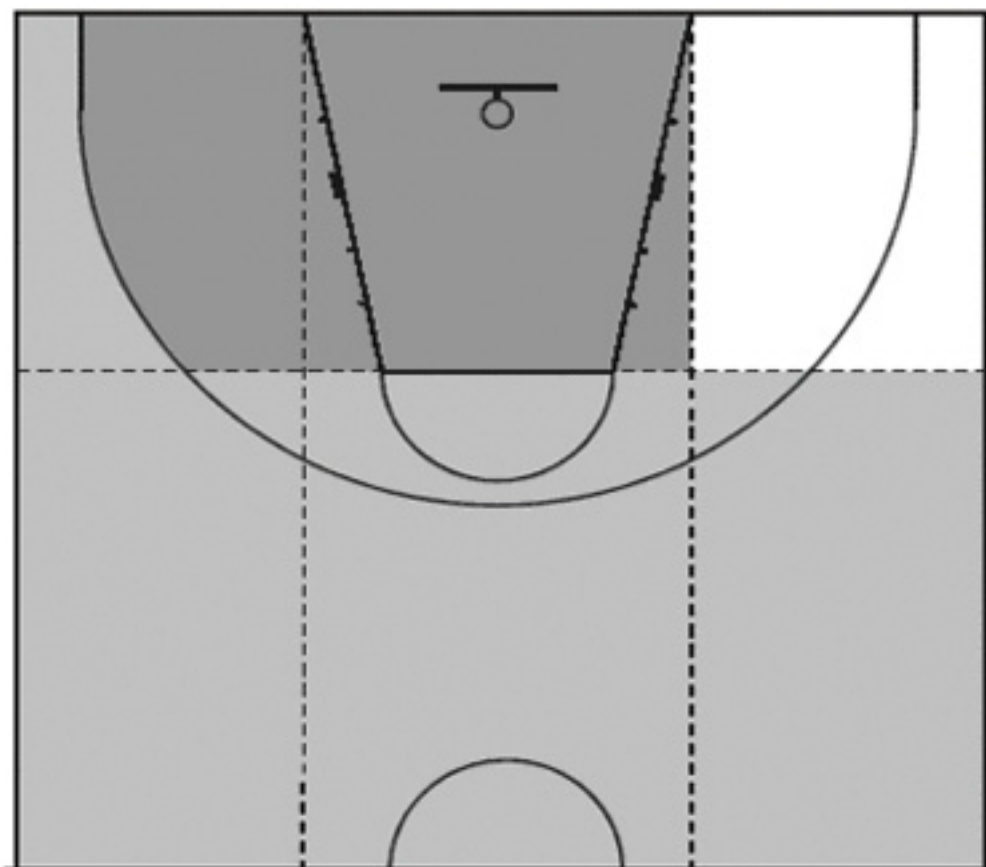


Diagrama 42

Posicionamento do oficial segundor



**Diagrama 43**

O oficial é responsável pela cobertura da bola quando a bola está localizada nas áreas sombreadas (Diagrama 43). As áreas sombreadas em escuro indicam a área de responsabilidade compartilhada com o oficial líder.

**As responsabilidades primárias incluem:**

1. Tentativas de arremessos de dois e três pontos incluindo o julgamento se o tempo expirou ou não no final do tempo de jogo para um período ou período extra e se uma violação de 24 segundos ocorreu.
2. Interferência de cesta e trajetória.
3. Situações de rebote, e especialmente situações de volta de quadra.
4. Corta luz no homem da bola e longe da bola.
5. Uso ilegal das mãos.
6. Área baixa de pivô, especialmente do lado fraco (longe da bola).
7. Faltas longe do oficial líder.
8. Violações de andada (o oficial seguidor tem o melhor ângulo de visão).
9. Dispositivo de 24 segundos.
10. Cobertura fora da bola quando a bola estiver na área não sombreada.

**Lembrem os princípios da mecânica:**

1. O oficial seguidor **deve** sempre se mover quando a bola se move.
2. Enquadrar, isto é, deixar todos os jogadores entre os dois (2) árbitros.



3. Penetrar quando a bola penetra abaixo da linha de lance livre estendida em um arremesso, passe ou drible.

4. **Procurar os espaços** entre os jogadores.

#### 4.4 Oficial seguidor – conselhos práticos

1. Quando a jogada está se movendo para a quadra de ataque, ficar um pouco atrás e geralmente para a esquerda (mas, as vezes a direita) da bola, aproximadamente três (3) a cinco (5) m de distância, procurando pelo espaço entre os dois jogadores. Isto vai ajudá-lo a manter um ângulo mais amplo de visão na jogada e melhorar sua cobertura de quadra.

2. Você é responsável pela linha lateral a sua esquerda, a linha central (a possibilidade da bola ser retornada para a quadra de defesa) e o dispositivo de vinte e quatro segundos. Dar atenção particular ao dispositivo de vinte e quatro segundos sempre que a bola sair da quadra.

3. Informar a equipe o número de segundos que faltam se a equipe que estiver atacando tiver menos que oito (8) segundos para se mover para a quadra de ataque em uma reposição na sua quadra de defesa.

4. **Se a bola for trazida pela quadra a sua direita e o driblador estiver marcado de perto, você deve se mover o quanto for necessário para observar o jogador de forma apropriada.** Depois então você retorna a posição normal de seguidor assim que a situação permitir.

5. Você tem a responsabilidade primária pelo vôo da bola em situações de arremesso, incluindo interferência de cesta e de trajetória. Olhar os pés do arremessador em relação a linha de três pontos num arremesso, especialmente quando estiver próximo a linha de três pontos. Ter certeza de estar olhando o espaço entre os jogadores para determinar a responsabilidade em um eventual contato.

6. **Sempre que penetrar** em direção a linha de fundo ou a cesta em um arremesso, drible ou passe, **você também deve penetrar** (mas não além da linha de lance livre estendida). Isto permitirá a você ajudar seu parceiro, especialmente com jogadores vindo por trás e por cima dos seus adversários para obter um rebote de forma ilegal.

7. Sempre que a bola for passada ou solta para um arremesso de campo, observe as ações dos jogadores de defesa antes de olhar para a bola.

8. Quando seu companheiro quiser ajuda em uma bola que saiu da quadra, esteja preparado para fazê-lo imediatamente. Estabeleça um método de comunicação para tal situação durante sua reunião pré-partida.

9. Na transição de oficial seguidor para líder, não vire sua cabeça para longe da jogada nem olhe para baixo para a quadra, mantenha seus olhos focalizados na jogada e nos jogadores a todo momento olhando por cima dos seus ombros.

10. Quando você for responsável pelas jogadas na bola, especialmente em situações um contra um, procure os espaços entre os jogadores.

**"Vá para onde você precisa ir para ver o que você precisa ver".**

#### 4.5 Oficial Líder – posicionamento e responsabilidades

O oficial líder deve estar, em circunstâncias normais, a frente da jogada. Ele deve atravessar a quadra o mais rápido possível, permitindo que a jogada venha de encontro a ele. **O oficial líder deve estar sempre em movimento.**

Tendo chegado a linha de fundo, ele normalmente move-se entra a linha de três pontos para sua esquerda **e não mais** que a linha a área restritiva para sua direita. Não há necessidade de se mover além destes parâmetros.

Para a **maioria** das situações, os oficiais **devem** usar o princípio do **"enquadramento"**, sempre tendo todos os dez (10) jogadores **entre** eles. Os oficiais **não** têm que estar diagonalmente opostos.

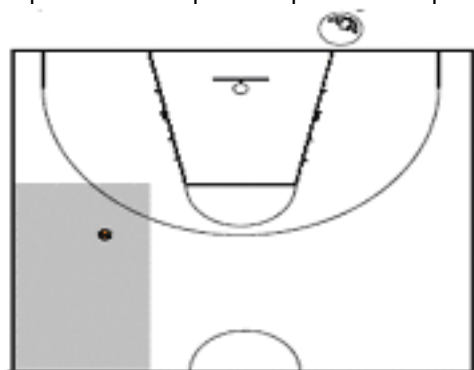
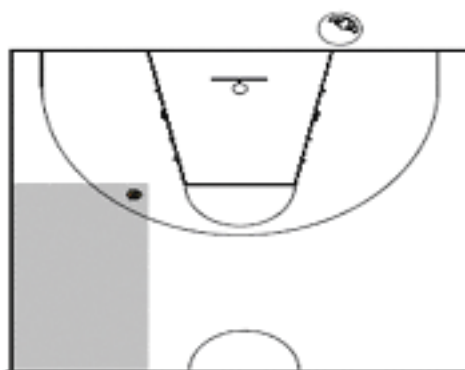
Nos Diagramas 44 e 45, a bola está no retângulo 1. O oficial líder posiciona-se de forma que os dez (10) jogadores estejam entre ele e seu companheiro. Sua responsabilidade principal é o jogo longe da bola. Ele deve prestar atenção especial para quaisquer corta-luzes ilegais.

Nos Diagramas 46 e 47, a bola está localizada no retângulo 2. Novamente o oficial líder tem a responsabilidade primária pela cobertura das jogadas na bola. Mantendo seus quadris na direção da jogada (pés alinhados com a linha de fundo), ele está pronto para antecipar qualquer possível movimento da bola em direção à cesta.

Quando a bola estiver no retângulo 3 (Diagramas 48 e 49), o oficial líder novamente tem que observar a cobertura na bola. Ele deve sempre saber onde está a bola para poder ajudar, quando necessário, seu parceiro em uma tentativa de três pontos. Não há necessidade para ele mover-se além da linha de três pontos a sua esquerda. Com a bola no retângulo 3, o oficial líder observa os jogadores na área próxima a linha de fundo, dentro da área restritiva.

O jogo moderno envolve contato entre os jogadores nesta área. É responsabilidade do oficial líder assegurar que este contato não se torne excessivamente duro e violento, fazendo com que o jogo saia de controle. Quando um jogador, tentando assumir uma nova posição na quadra, for ilegalmente impedido de fazê-lo, isto é uma falta.

Através destas ilustrações, que mostram a bola nos retângulos 1, 2 e 3, entre a linha central e a linha de lance livre estendida, o oficial líder **“enquadra”** os jogadores, e é a sua responsabilidade primária para sua responsabilidade fora da bola.

**Diagrama 44****Diagrama 45**

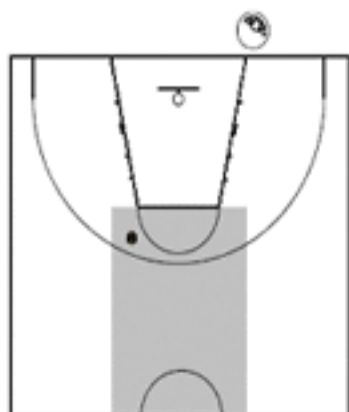


Diagrama 46

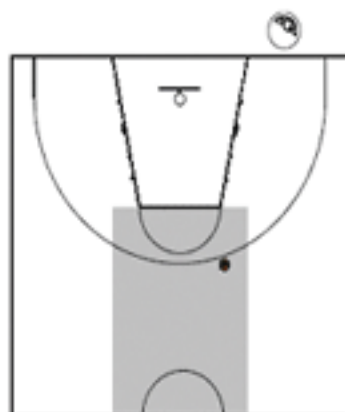


Diagrama 47

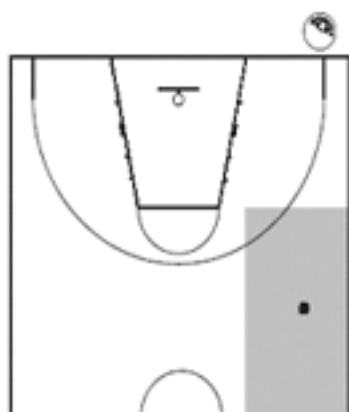


Diagrama 48



Diagrama 49

### Árbitro Líder

#### Posicionamento do oficial líder

Nos Diagramas 50 e 51, a bola está localizada no retângulo 4. O oficial líder agora se posiciona com seu quadril em direção a quadra e é responsável por qualquer jogada imediatamente envolvida da bola.

Ele não deve se mover para a esquerda além da linha de três pontos.

Daqui ele ainda vai estar em uma boa posição para tomar decisões quando a bola vai para fora da quadra na linha lateral para sua esquerda. Ele também vai poder indicar para seu parceiro quando um arremesso de três pontos é tentado desta área.

Mesmo ele sendo responsável pela cobertura na bola, seu dever secundário é com a jogada no retângulo 4, olhando os jogadores na área baixa da área restritiva, no lado da bola.



Quando a bola entra na área restritiva, retângulo 5, (Diagramas 52 e 53), o oficial líder olha a jogada imediatamente envolta da bola.

Como sugestão, ele deve olhar o jogador de defesa em todas as situações que o arremessador estiver sendo marcado de perto.

Como oficial líder e sendo o mais próximo da jogada, ele está na melhor posição possível para julgar todas as situações de contato envolvendo o arremessador e o seu marcador. Contato acidental deve ser ignorado, especialmente quando um jogador faz uma bandeja e faz a cesta. Não é sua responsabilidade olhar a trajetória da bola.

No Diagrama 54, com a bola dentro da área de dois pontos no retângulo 6, o oficial líder move-se para o outro lado para cobrir a jogada envolta da bola, mas sempre tendo seu quadril para a jogada (quadra).

Ele não deve ser mover além da borda da área restritiva a sua direita.

Mas, se a bola estiver na área de três pontos, retângulo 6, (Diagrama 55), o oficial líder tem a responsabilidade primária pela cobertura da jogada na bola. Particularmente, ele olha as áreas baixas de pivô assim como os outros jogadores um pouco mais longe da bola, especialmente aqueles envolvidos em situações de corta luz.

O oficial líder é responsável pela cobertura na bola quando a bola está localizada nos retângulos 4 e 5. Ele também é responsável pelo retângulo 6 quando a bola estiver localizada na área baixa de pivô ou o jogador está indo para a cesta em uma bandeja. O oficial líder deve observar o jogador de defesa quando o jogador atacante com a bola está nestas áreas tentando um arremesso ou drible.

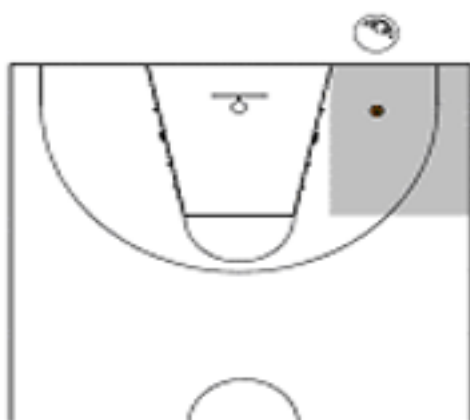


Diagrama 50

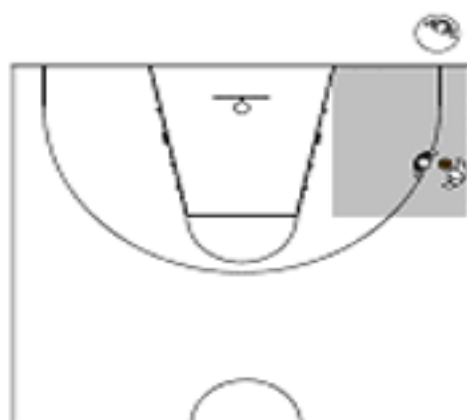


Diagrama 51

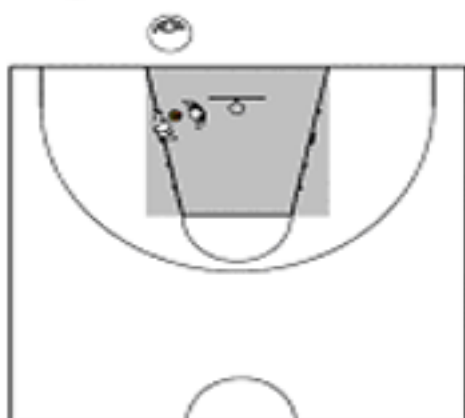


Diagrama 52

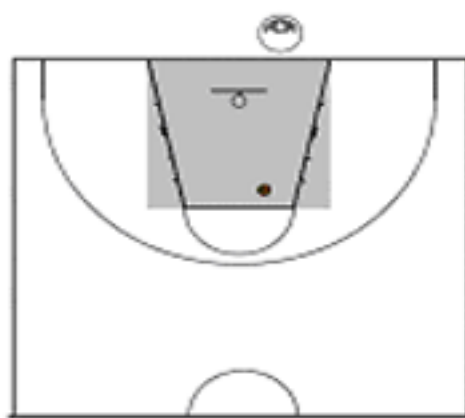


Diagrama 53

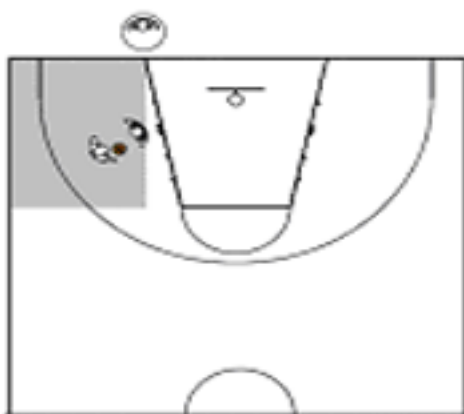


Diagrama 54

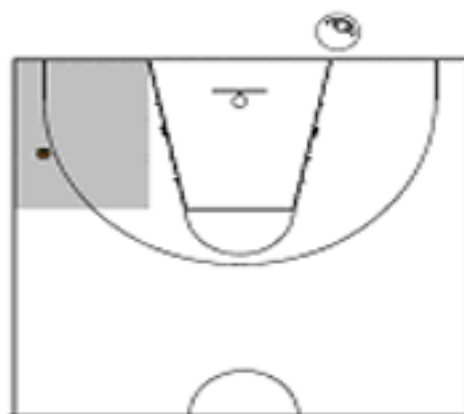
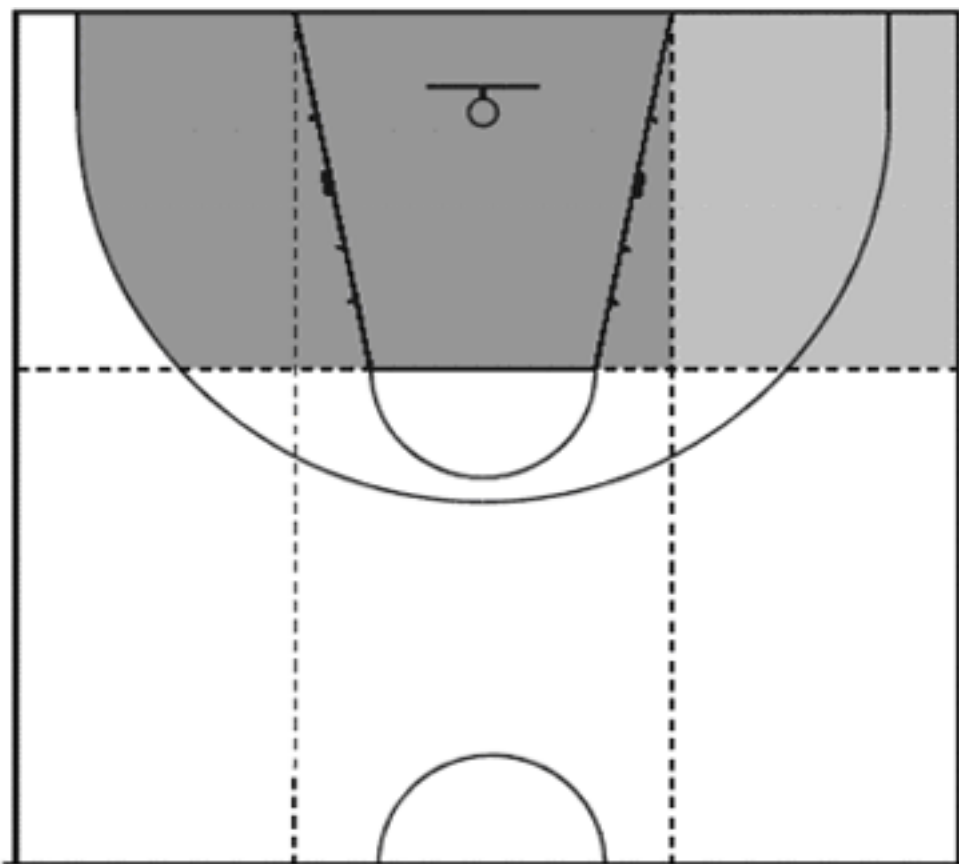


Diagrama 55

Posições do Árbitro Líder

**Posicionamento do oficial líder****Diagrama 56**

O oficial líder é responsável pela cobertura das jogadas na bola quando a bola está localizada nas áreas sombreadas (Diagrama 56). A área sombreada indica a área de responsabilidade dividida com o oficial seguidor.

**As responsabilidades primárias incluem:**

1. Cobertura fora da bola.
2. Corta luz ilegal.
3. Jogadas de pivô/poste.
4. Jogadas embaixo da cesta.
5. Ação na área restritiva.
6. Qualquer movimentação em direção a cesta.

**Lembrem-se os princípios da mecânica:**

1. **Sempre** se mover quando a bola se mover.
2. Enquadrar todos os jogadores no campo de visão dos árbitros.
3. Procurar o espaço entre os jogadores.
4. Dar um passo para trás na linha de fundo para ter um ângulo de visão maior.



#### 4.6 Oficial líder – conselhos práticos

1. Você deve fazer a transição na quadra o mais rápido possível, permitindo que a jogada venha em sua direção.

Esteja sempre em movimento. Procure o melhor posicionamento possível.

Saiba sempre onde está a bola, mesmo quando você estiver olhando a jogada longe da bola.

2. Você é responsável pela linha de fundo e pela linha lateral a sua direita. Estar preparado para ajudar seu parceiro com situações do dispositivo de 24-segundos.

3. Estar preparado para auxiliar seu parceiro com as tentativas de arremesso de três pontos, especialmente quando a bola estiver próxima ao retângulo 4.

Sempre estabelecer contato visual com seu parceiro.

4. Olhar especialmente as jogadas de pivô e quantidade de contato físico que você vai tolerar.

Em qualquer jogada mais dura, a responsabilidade pela penalização é sua. Reconheça se o jogador que está tentando se mover para uma nova posição está sendo impedido ilegalmente por um adversário de consegui-la.

5. Tente se 'aprofundar' na linha de fundo (se possível 2 metros) para conseguir um ângulo melhor. Um ângulo maior represente uma melhor visão, e por sua vez, decisões melhores. Para conseguir isto, você deve **sempre** estar em movimento. Penetrar em direção a cesta quando a bola for driblada do retângulo 4 para o 5 ou 6. Veja o 'início' e o 'fim' dos movimentos.

6. Ao final do tempo regulamentar de um período ou período extra, não indique se a cesta deverá contar ou não. Esta é a responsabilidade primária do oficial seguidor.

7. Evitar penalizar contato acidental que não interfira na jogada, especialmente quando um jogador faz um movimento em direção a cesta e marca os pontos. Da mesma forma, não marque uma falta de ataque porque um jogador de defesa faça **uma representação teatral e cai no chão para trás**.

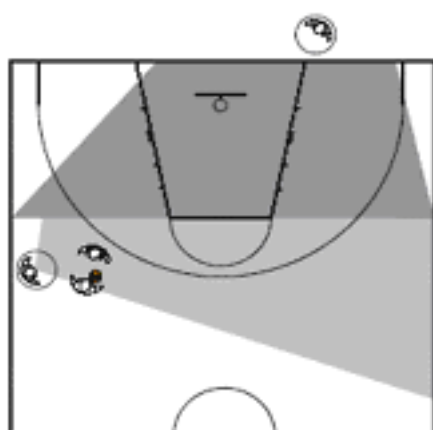
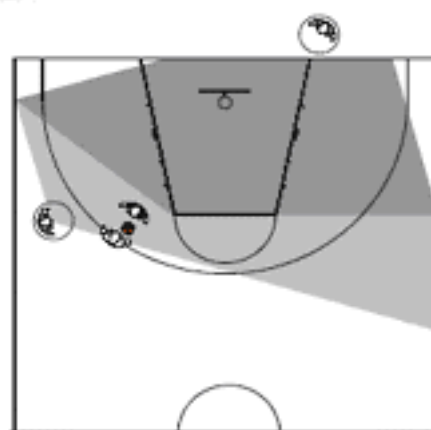
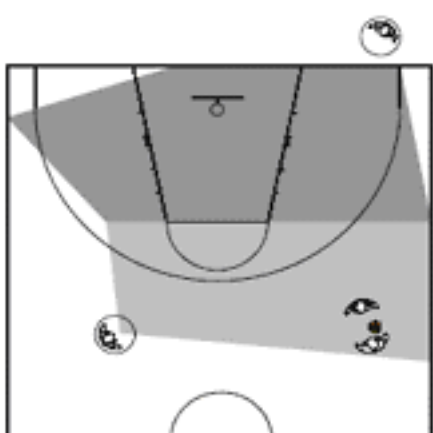
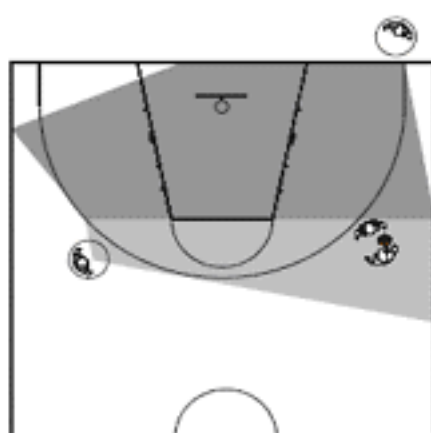
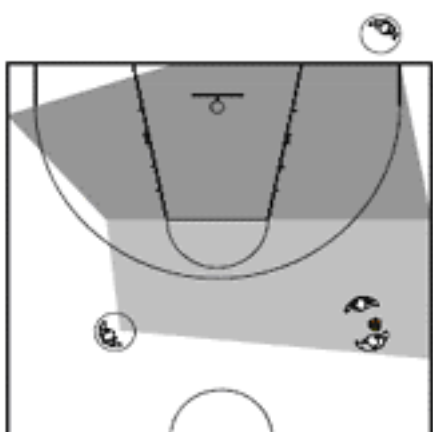
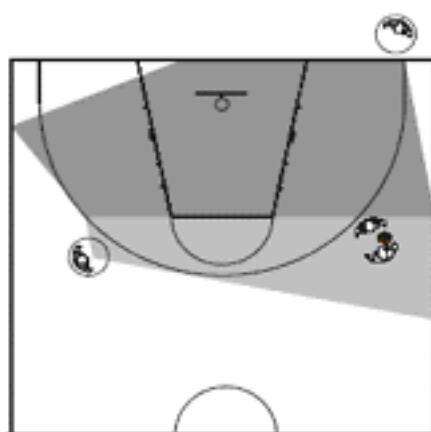
Marcações devem se restringir ao contato que tenha influência direta na jogada (a menos que ele seja antidesportivo).

8. Quando seu parceiro procurar por ajuda em uma bola fora da quadra, esteja preparado para fazê-lo imediatamente. Estabeleça o método de comunicação para tais situações na reunião pré-partida.

9. Na eventualidade de uma defesa pressão quando três (3) ou mais jogadores de defesa estão na quadra de defesa adversária, você deve auxiliar o oficial seguidor com esta cobertura da jogada.

Nesta situação, retarde sua progressão na transição para poder ajudar.

**"Vá para onde você precisa ir para ver o que você precisa ver".**


**Diagrama 57**

**Diagrama 58**

**Diagrama 59**

**Diagrama 60**

**Diagrama 61**

**Diagrama 62**

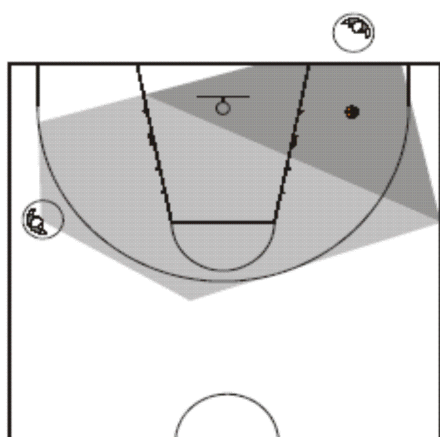


Diagrama 63

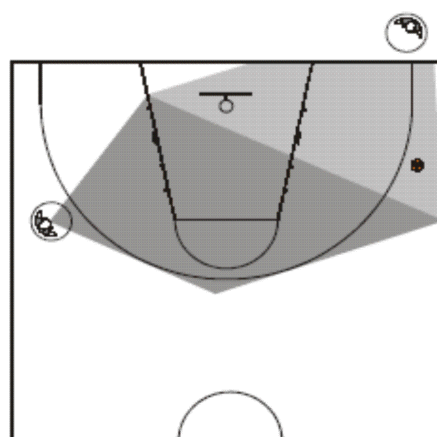


Diagrama 64

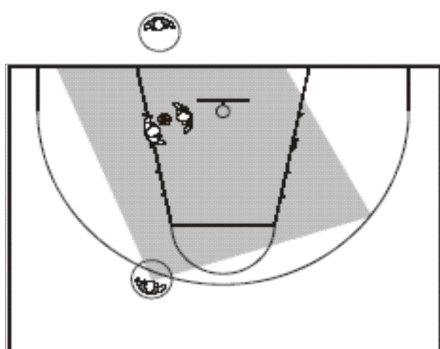


Diagrama 65

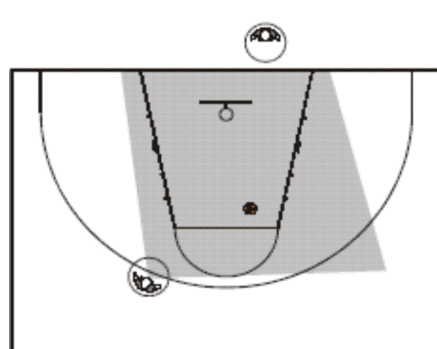


Diagrama 66

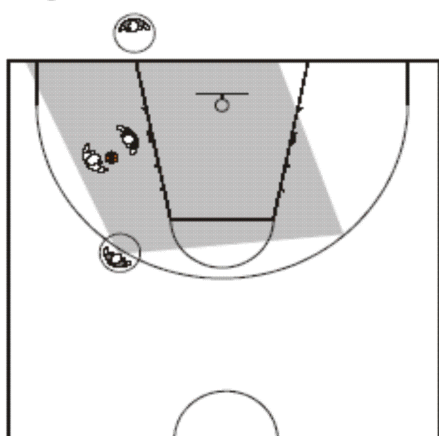


Diagrama 67

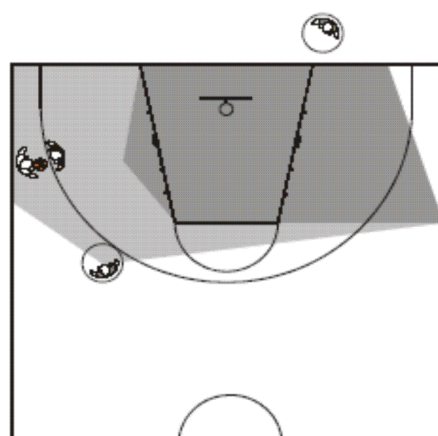


Diagrama 68

Posições de Ambos Oficiais



**Diagrama 69**



**Diagrama 70**

## 4.7 Oficial líder e seguidor – Mais conselhos práticos

1. Olhe as mãos dos jogadores durante um arremesso para a cesta. Lembre-se do princípio do cilindro os direitos de ambos os jogadores.

Contato corporal acidental que não afetar a jogada não deve ser penalizado como uma falta. Tenha certeza que você está vendo a ação completa.

2. Durante a jogada de pivô, lembre-se que o jogador de defesa tem o mesmo direito a uma posição legal que um jogador de ataque. Faltas devem ser marcadas quando o contato tiver influência direta na jogada. Cotoveladas, movimento para trás, empurrões e segurar com as mãos ou cotovelos são faltas.

Jogo muito duro e violento nas jogadas de pivô podem levar os oficiais a perderem o controle do jogo.

3. Numa situação de corta luz, tenha certeza que o jogador fazendo o corta luz está estacionário quando ocorrer o contato. Tenha atenção especial a uma perna, joelho ou cotovelo sendo estendido.

Alguns jogadores tentam simular faltas propositalmente (teatro) caindo no chão de forma dura em um contato acidental.

Tenha certeza de marcar aquilo que tenha realmente visto.



Diagrama 71

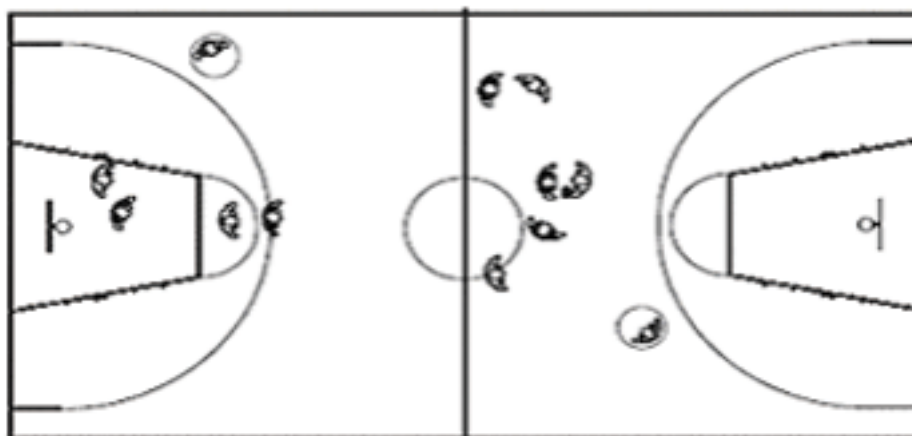


Diagrama 72

#### 4.8 Marcação pressão

Defesas pressão podem criar dificuldades para os oficiais. Estas diferenças no posicionamento normal para a cobertura da quadra nestas situações pedem grande concentração e cooperação.

Se houverem três (3) ou mais jogadores de defesa na quadra de defesa da equipe durante uma defesa pressão, o oficial líder deve **retardar** seu esforço para chegar a linha de fundo para poder ajudar seu parceiro e cobrir a jogada.

Assim que a bola chegar a quadra de ataque, o oficial líder move-se para sua posição normal na linha de fundo.

O Diagrama 71 mostra um defeso homem-a-homem. Somente um jogador de defesa está na quadra de defesa de seus adversários, assim o oficial líder deve olhar todos os jogadores na meia quadra próxima a ele.

O oficial seguidor deve chegar o mais próximo possível necessário na jogada, olhando cuidadosamente para possíveis faltas e violações.

No Diagrama 72, três (3) jogadores de defesa estão na quadra de defesa dos adversários. Para ajudar seu parceiro adequadamente a cobrir esta situação de pressão, o oficial líder deve retardar seu avanço e ficar na linha lateral até que a bola atravesse a linha central. Os oficiais devem fazer de tudo para que qualquer troca de posse de bola em decorrência de uma defesa pressão seja resultado de uma jogada legal de defesa. Contato ilegal deve sempre ser penalizado com uma falta.



Diagrama 73



Diagrama 74

## 4.9 Reposição de bola com defesa pressão

No Diagrama 73, a equipe de ataque está marcada com uma defesa pressão.

O oficial líder, depois de entregar a bola ao jogador fazendo a reposição, move-se imediatamente para uma posição na linha final de onde ele pode observar cuidadosamente os jogadores nas proximidades do ponto da reposição, incluindo o jogador que está repondo a bola.

Este oficial está diretamente preocupado com a jogada de pivô, a defesa pressão forte e outra ação envolta dos jogadores que podem receber o passe que estão mais próximos. Ele também deve assegurar que as regras para a reposição de bola sejam seguidas.

O oficial líder tem que penetrar, pois a bola está em uma posição funda e deve olhar os jogadores mais longe da bola.

No Diagrama 74, o oficial líder tem a responsabilidade pela jogada de pivô e possíveis corta luzes, olhando a jogada longe da bola.

O oficial seguidor tendo entregado a bola para o jogador que vai fazer a reposição, observa a ação envolta dele e os jogadores que podem receber o passe que estiverem mais próximos.

Note o uso do princípio do “enquadramento”.



Diagrama 75

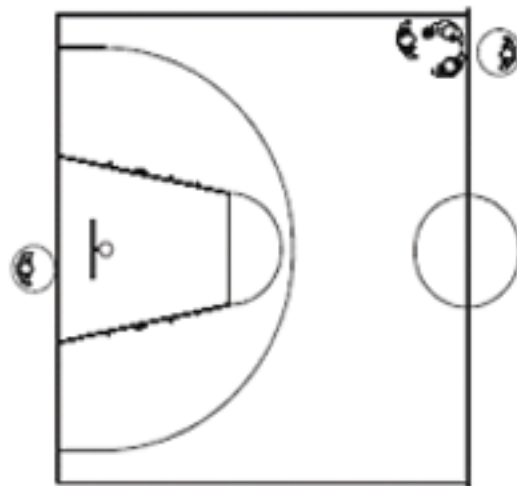


Diagrama 76



Diagrama 77



Diagrama 78

#### 4.10 Defesas com armadilhas

A regra Jogador Marcado de Perto recompensa uma boa jogada de defesa.

Quando um jogador marcado de perto (dentro de 1 passo normal de um jogador de defesa) segura a bola, sem passa-la, arremessa-la ou dribla-la, por um período de 5 segundos, é uma violação.

Todos os oficiais devem estar familiarizados com os diferentes tipos de jogadas de defesa que estabelecem superioridade numérica sobre o jogador segurando a bola.

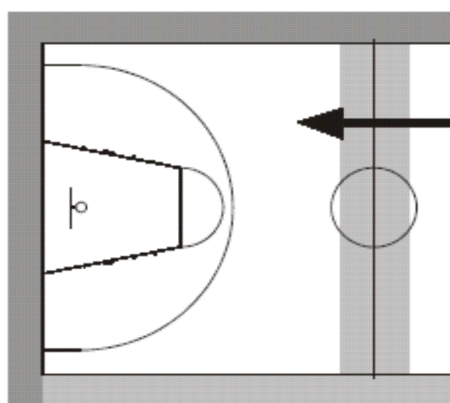
Nos Diagramas 75 e 76, o oficial líder é responsável pela ação envolta do jogador que está segurando a bola.

O oficial seguidor olha a jogada longe da bola, mas está sempre preparado para auxiliar seu parceiro em qualquer marcação dupla.

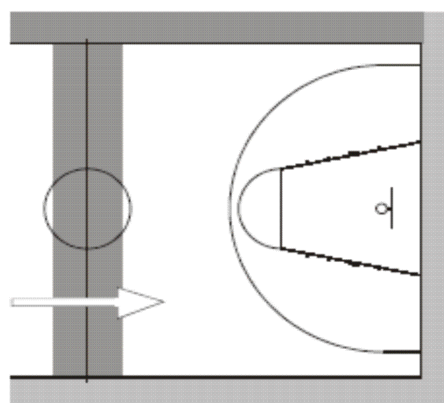
Nos Diagramas 77 e 78, o oficial seguidor move-se o mais próximo possível necessário da jogada, olhando possíveis faltas ou violações.

O oficial líder, usando o princípio do “enquadramento”, olha a jogada fora da bola.

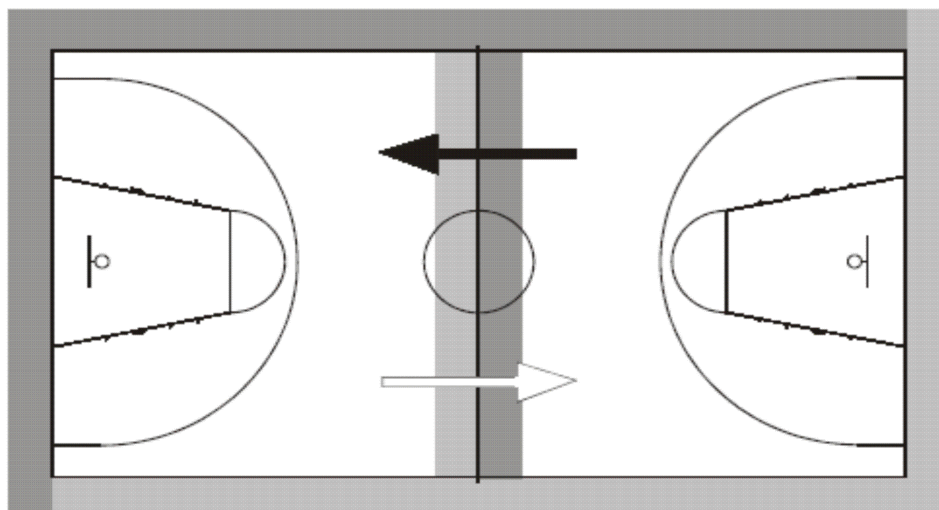
### **5 Situações de bola fora da quadra e reposições de bola**



**Diagrama 79**



**Diagrama 80**



**Diagrama 81**

### 5.1 Responsabilidade pelas linhas

Geralmente (Diagramas 79 e 80), a responsabilidade primária pelas decisões sobre bolas fora da quadra são as seguintes:

Oficial **líder** – linha final e linha lateral para sua esquerda.

Oficial **seguidor** - linha central e linha lateral para sua esquerda.

Quando a bola está na transição da quadra de defesa para a de ataque, as responsabilidades são divididas (Diagrama 81).

O outro oficial não deveria, normalmente, interferir nas decisões, a menos que seu parceiro precise de ajuda.

Isto impedirá decisões conflitantes e situações de bola ao alto.



Diagrama 82

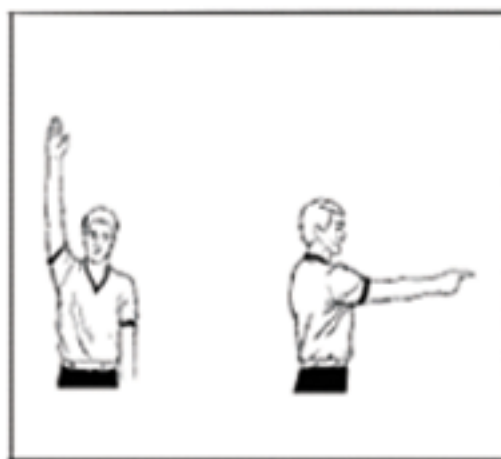


Diagrama 83



Diagrama 84



Diagrama 85

## **5.2 Reposições de bola**

Quando a bola sai da quadra:

1. O oficial responsável por aquela linha lateral ou final deverá soar seu apito uma vez e, simultaneamente, levantar sua mão no ar, com os dedos juntos, para o cronômetro de jogo (Diagrama 82).
2. Ela vai indicar claramente a direção da jogada, apontando em direção a cesta dos adversários da equipe que fará a reposição (Diagrama 83).
3. Ele vai direcionar o jogador para fazer a reposição para o local onde a reposição deve ser administrada.
4. O oficial vai entregar, fazer um passe picado ou por a bola a disposição do jogador que vai fazer a reposição e deve verificar que ele não dê mais que um passo normal, em uma direção, do ponto designado (Diagrama 84).
5. Depois de uma cesta válida ou um lance livre válido, o oficial não deve entregar, passar ou por a bola a disposição do jogador que vai fazer a reposição, a menos que, ao fazê-lo, o jogo possa ser reiniciado mais rapidamente.
6. O oficial deve sinalizar para reiniciar o cronômetro, usando o sinal apropriado com a mão, quando a bola tocar o primeiro jogador na quadra depois da reposição (Diagrama 85).

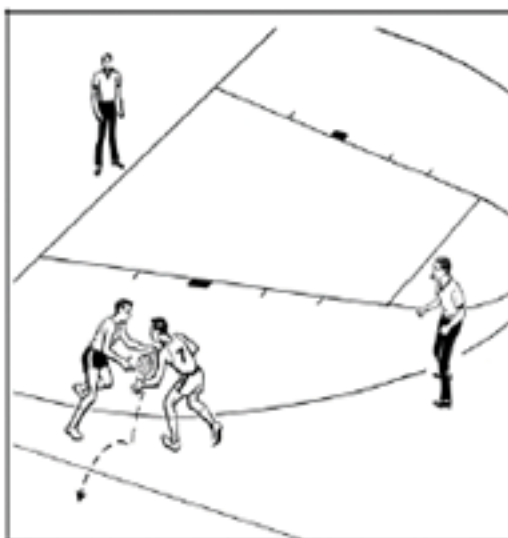


Diagrama 86

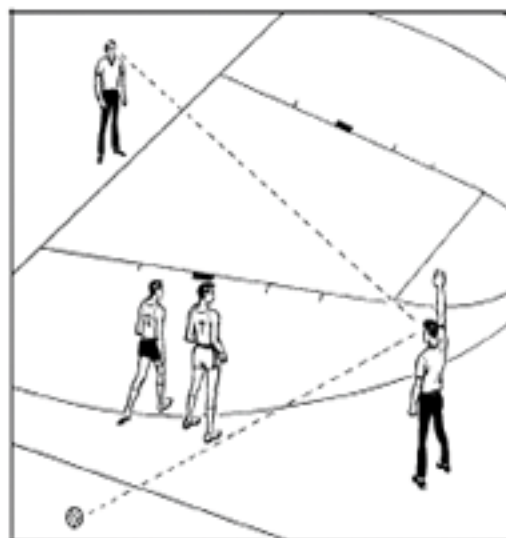


Diagrama 87

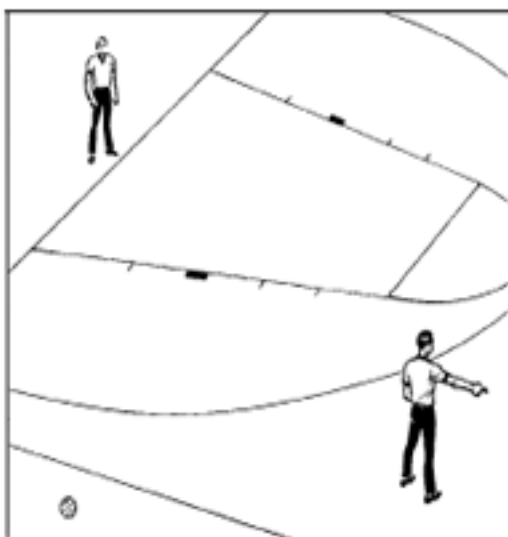


Diagrama 88

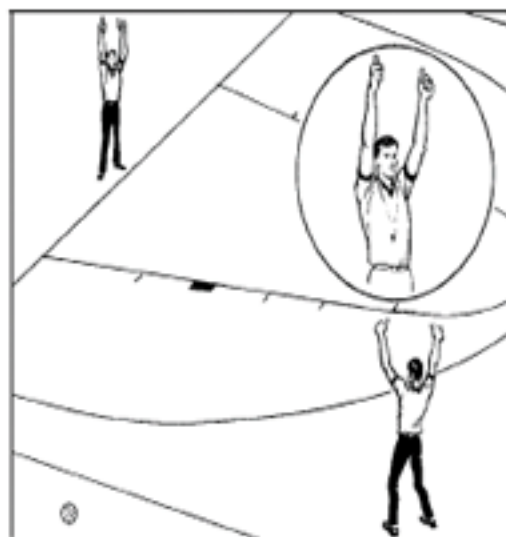


Diagrama 89

Quando a bola sai da quadra e o oficial responsável pela linha não tem certeza que jogador tocou por último na bola (Diagrama 86), ele soará seu apito, fazer o sinal para parar o cronômetro, e depois procurar ajuda de seu parceiro (Diagrama 87).

Se o outro oficial souber qual jogador tocou por último na bola antes dela sair da quadra, ele deve, sem soar seu apito, mostrar a direção da jogada de acordo com o método de comunicação estabelecido durante a reunião pré-partida. O oficial responsável pela linha então indicará a direção da jogada (Diagrama 88).

No Diagrama 89, ambos os oficiais estão em dúvida sobre qual equipe deve repor a bola. Neste caso, eles devem usar o sinal com os polegares indicando uma situação de bola ao alto, seguida pelo sinal indicando a direção da jogada.

A reposição de bola segundo o processo de posse alternada será realizado no ponto mais próximo de onde a bola saiu da quadra.

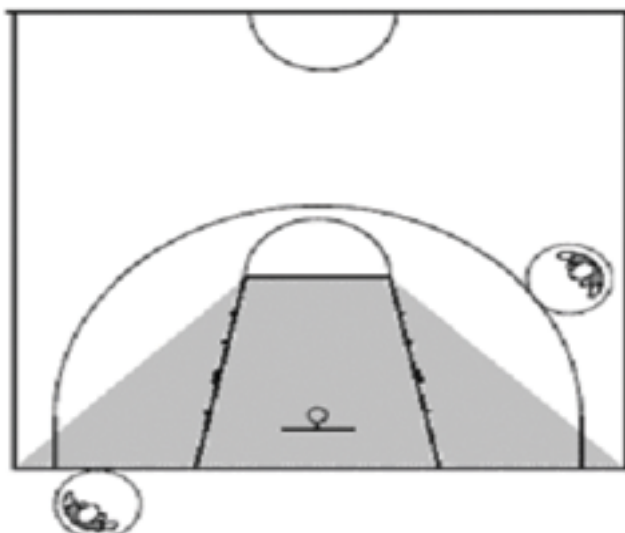


Diagrama 90

Depois de qualquer infração ou qualquer parada de cronômetro a ser reiniciado com uma reposição de bola, a reposição deverá ser feita no local mais próximo da infração ou de onde o jogo foi parado.

Se for nos retângulos 4, 5 ou 6, o local mais próximo da infração será determinado desenhando-se duas (2) linhas imaginárias entre os cantos da quadra de jogo e o final das linhas de lance livre (Diagrama 90).

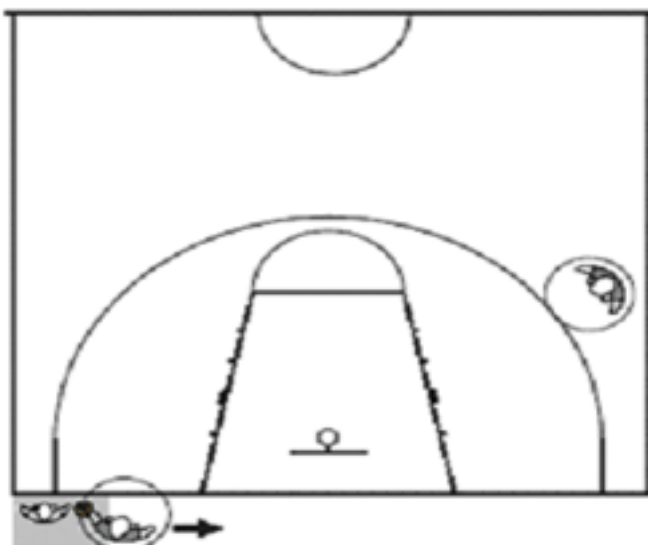


Diagrama 91

Qualquer reposição proveniente de dentro desta área deverá ser feita no ponto mais próximo da linha final, **exceto diretamente atrás da tabela.**

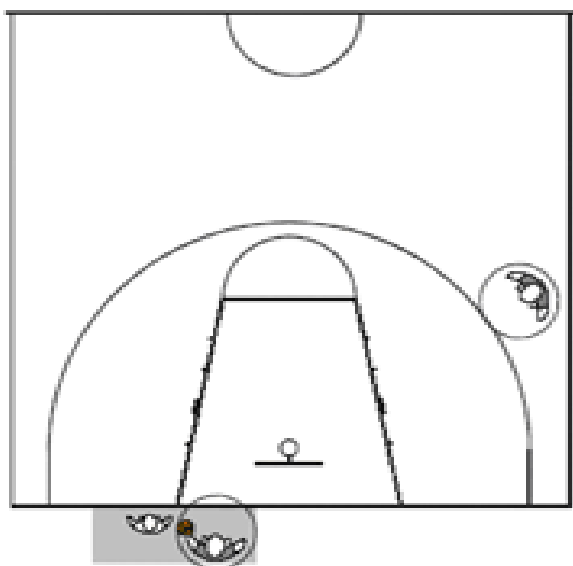


Diagrama 91

Quando a reposição for ocorrer entre o canto a esquerda do oficial e a borda mais próxima da tabela, o oficial líder **entregará** a bola para o jogador com sua **mão esquerda**, então dará um (1) ou dois (2) passos em direção a área restritiva/cesta (Diagramas 91 e 92).

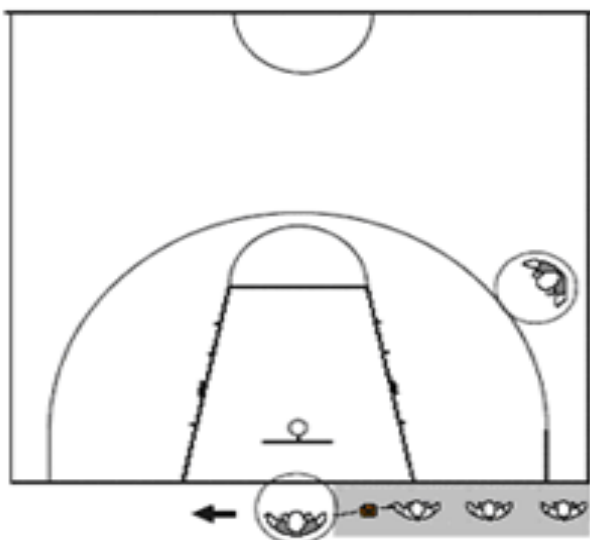


Diagrama 93

Quando a bola tiver que ser reposta entre a borda da tabela e a linha lateral a direita do oficial, ele **fará um passe picado**, para o jogador e então retornará para a posição de **enquadramento** (Diagrama 93).

**Em todos os casos, o oficial seguidor está em uma posição afundada observando a ação fora da bola.**

**Lembre-se:**

Se a bola **entrar** na cesta, mas o lance livre ou cesta de campo **não** for válida, então a **reposição subsequente** será feita na linha de lance livre estendida.



Diagrama 94



Diagrama 95

Quando a bola é dada a equipe para uma reposição na linha lateral em sua quadra de ataque, o oficial responsável pela reposição **entregará, passará ou deixará a disposição, a bola** ao jogador que irá fazer a reposição.

O oficial diretamente envolvido na reposição de bola é responsável por controlar o tempo de reposição e fará o sinal para iniciar o cronômetro quando a bola tocar o primeiro jogador em quadra.

**Ao fazer contato visual, ele deve primeiro verificar se seu parceiro está pronto antes de colocar a bola a disposição do jogador.**

No Diagrama 94, o oficial líder, que é responsável pela reposição na lateral para sua esquerda da linha de lance livre estendida até a linha final, precisa **entregar ou passar** a bola para o jogador. Como ele continuará em sua posição como líder depois da reposição, ele confirmará isto a seu parceiro ficando na linha de fundo ao lado do jogador.

O Diagrama 95 mostra o oficial seguidor entregando a bola ao jogador. O oficial seguidor deverá ficar a direita do jogador, pois continuará na posição de seguidor. O oficial líder se moverá para uma posição em que os jogadores estejam “**enquadrados**”.

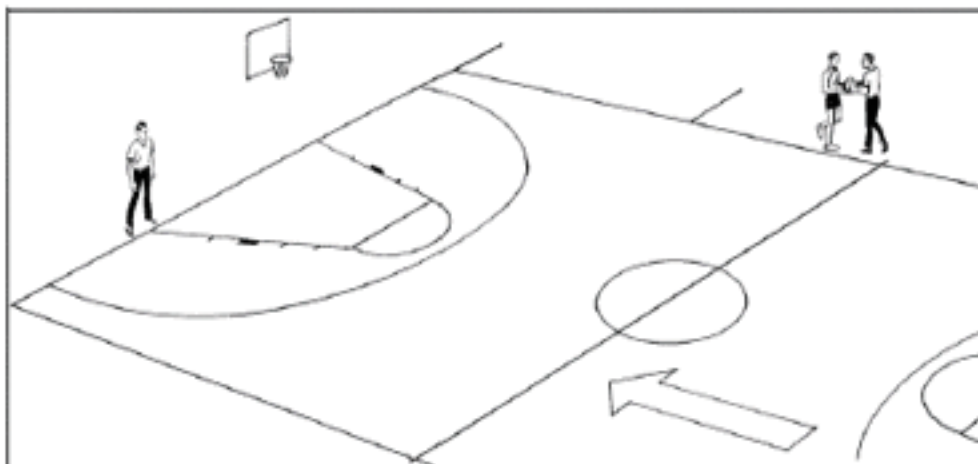


Diagrama 96

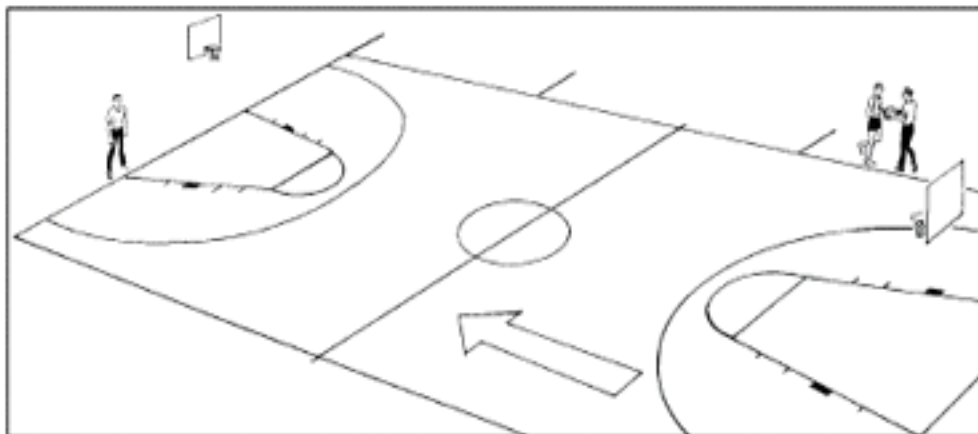


Diagrama 97

O Diagrama 96 ilustra uma reposição a ser administrada entre a linha de lance livre estendida e a linha central. O oficial seguidor administrará esta reposição.

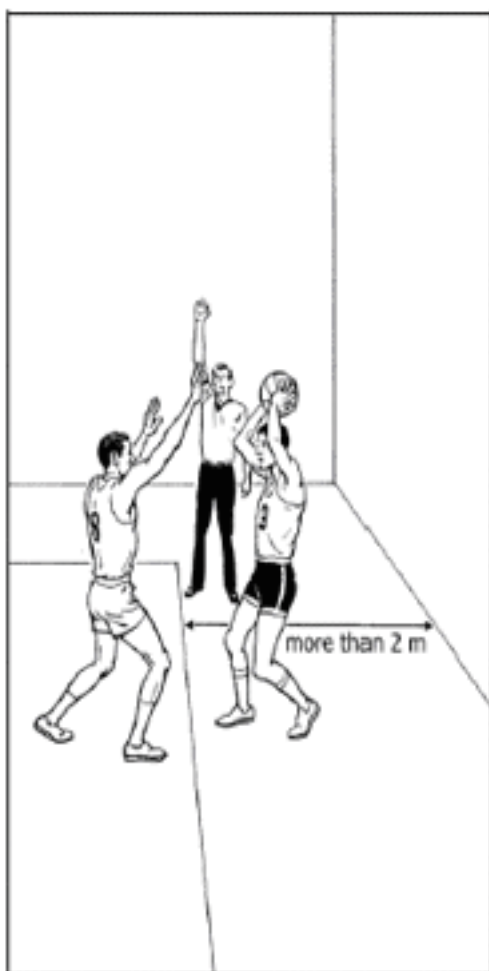
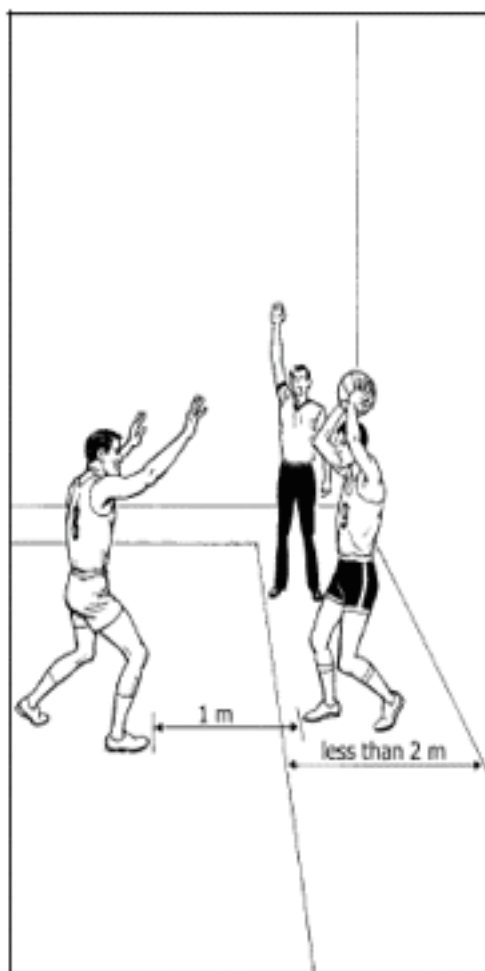
Ele estabelece contato visual com seu parceiro que se moveu para uma posição de “**enquadramento**”.

O Diagrama 97 é um exemplo que uma reposição na quadra de defesa. O oficial seguidor atravessará a quadra para a outra linha lateral para administrar a reposição.

O oficial líder se posicionará como no Diagrama 97 enquanto a reposição estiver sendo feita, “**enquadrando**” todos os jogadores.

O oficial seguidor que está entregando a bola para o jogador fazendo a reposição irá, na primeira oportunidade, atravessar a quadra para sua posição normal de seguidor e o oficial líder irá retornar a sua posição normal de líder.

**Nota:** “Enquadrar” não significa que os oficiais devem **sempre** estar diagonalmente opostos.


**Diagrama 98**

**Diagrama 99**

Nos Diagramas 98 e 99, o oficial assegura que o jogador fazendo a reposição fique no local mais próximo de onde ocorreu a infração.

Quando a obstrução mais próxima da linha limítrofe estiver a mais que dois (2) metros, todos os outros jogadores podem estar na distância que quiserem da linha limítrofe.

Se a área fora da quadra livre de obstáculos for menor que 2 metros de distância, **nenhum jogador de qualquer equipe pode estar a menos de um (1) metro do jogador** que está fazendo a reposição.

O oficial responsável para a administração da reposição deverá assegurar esta situação.



Diagrama 100



Diagrama 101

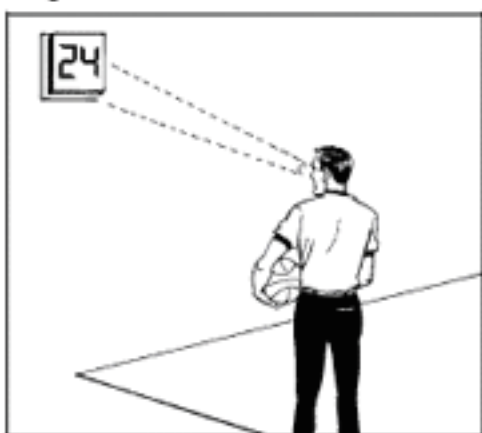


Diagrama 102



Diagrama 103

### 5.3 Dispositivo de 24 segundos

O dispositivo de 24 segundos está sempre parado quando a bola sair da quadra.

O dispositivo não é reprogramado quando a bola é desviada para fora da quadra. Ele continuará com o tempo em que havia sido parado assim que o controle, pela mesma equipe, seja restabelecido na quadra de jogo.

No Diagrama 100, o jogador de defesa deliberadamente chuta a bola. Isto é uma violação. Como resultado, o oficial faz o sinal par reiniciar o dispositivo para o operador de 24 segundos (Diagrama 101).

O oficial deve assegurar que o dispositivo mostre "24" (Diagrama 102) antes de entregar a bola para o jogador que vai fazer a reposição (Diagrama 103).



Diagrama 104



Diagrama 105

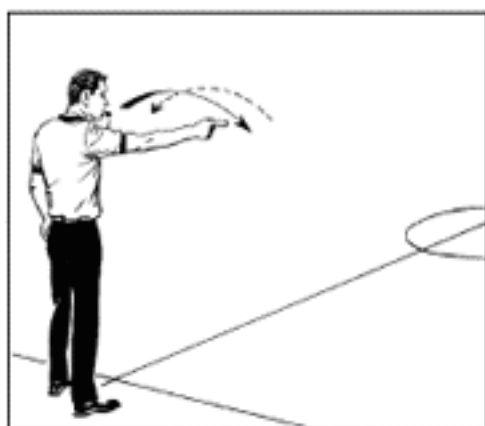


Diagrama 106

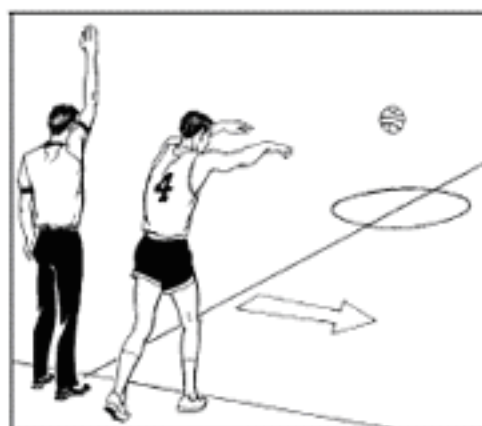


Diagrama 107

## 5.4 Volta de bola

Nos Diagramas 104 e 105, o jogador em controle da bola na quadra de ataque faz com que a bola volte para sua quadra de defesa. Isto é uma violação.

O oficial seguidor é o responsável pela linha central e, portanto deve soar uma vez o seu apito, fazer o sinal para o cronômetro seguido pelo sinal de volta de bola e depois o sinal da direção que o jogo vai seguir.

### Lembre-se:

Para que a bola volte para a quadra de defesa e uma violação ocorra para ser penalizada pelos oficiais, os três (3) princípios tem que ocorrer:

1. A equipe tinha que ter o controle da bola.
2. Aquela equipe tinha que ser a última a tocar ou ser tocada pela bola na quadra de ataque.
3. A mesma equipe deve também ser a primeira a tocar ou ser tocada pela bola na quadra de defesa.

## 6 Situações de arremesso

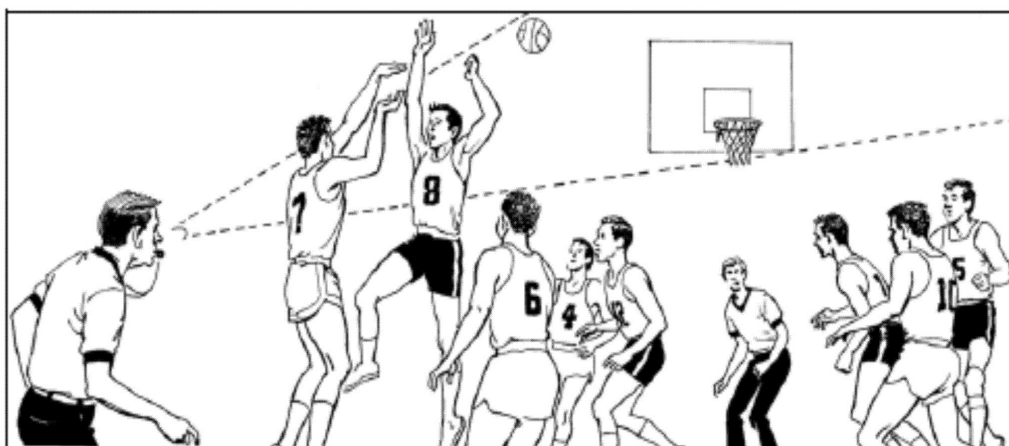


Diagrama 108

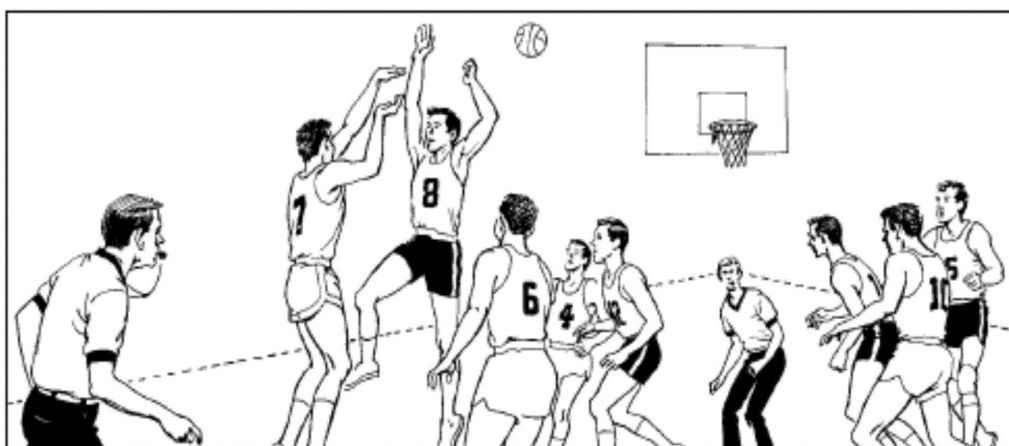


Diagrama 109

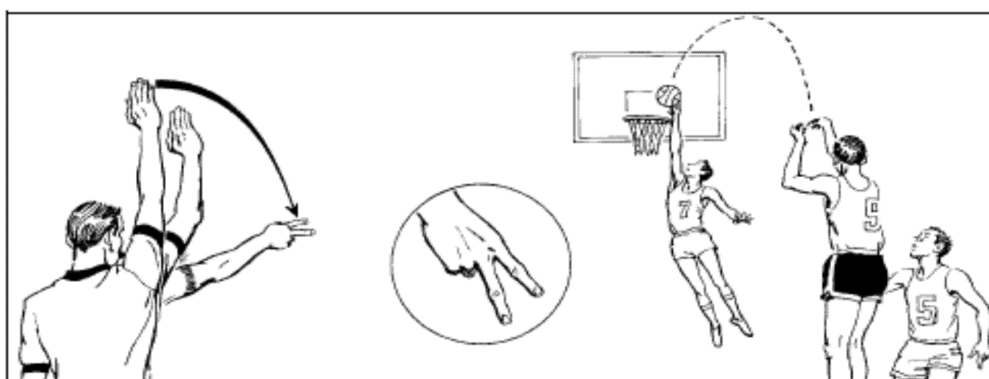
### 6.1 Trajetória da bola

O oficial seguidor tem a responsabilidade primária pelo voo da bola. Ele deve determinar se a bola entrou na cesta sinalizando para a mesa de controle. O oficial líder concentra-se nas situações longe da bola.

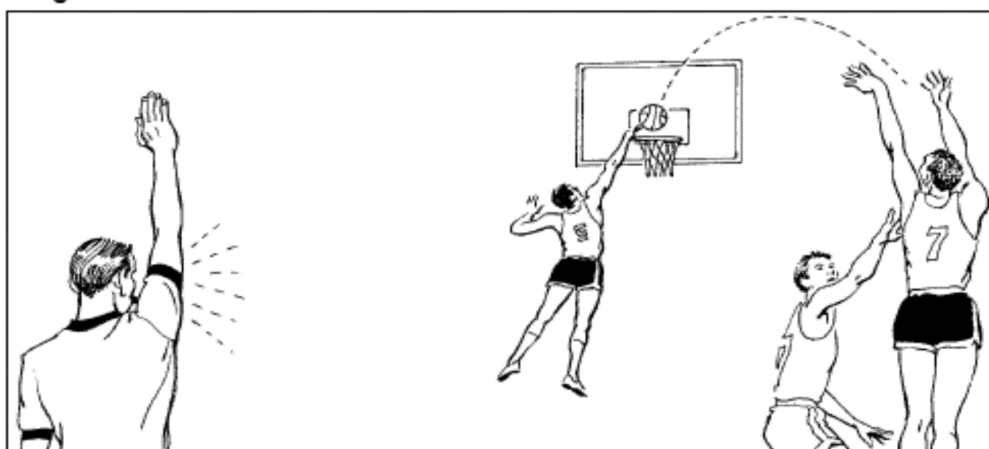
**Mas, será sempre o oficial que marcou a falta (líder ou seguidor) que decidirá se a cesta deve ou não contar.**

Independente de qual oficial marcou a falta, é absolutamente vital que o oficial seguidor olhe a trajetória da bola para a cesta, assim como os jogadores envolvidos na situação de falta.

A equipe que marcou a cesta não deverá retardar a jogada impedindo que a reposição seja feita prontamente. Não há razão para um jogador daquela equipe tocar a bola. Não deverá ser dado mais que um aviso para a equipe, e, em alguns casos, uma falta técnica pode ser marcada mesmo na primeira ocorrência.



**DIAGRAMA 110**



**DIAGRAMA 111**

## 6.2 Interferência de trajetória e de cesta

O oficial seguidor é responsável por olhar a trajetória da bola durante um arremesso para a cesta ele deve, portanto, tomar as decisões para interferência de trajetória e de cesta.

Durante um arremesso para a cesta, se um **jogador de defesa** tocar na bola enquanto ela estiver em sua trajetória descendente e completamente acima do nível do aro, antes de tocar o aro, ou for evidente que ela tocará o aro. O oficial seguidor deverá soar seu apito e indicar que dois pontos devem ser creditados para a equipe que fez o arremesso (Diagrama 110).

O oficial seguidor também é responsável pela interferência de trajetória e de cesta do ataque. Quando, em um arremesso para a cesta, a bola está completamente acima do nível do aro, em sua trajetória descendente e antes que ela toque o aro ou está evidente que vai tocá-lo e, um **jogador de ataque**, não pode tocar a bola (Diagrama 111) O oficial seguidor deverá soar seu apito, fazer o sinal para parar o cronômetro, cancelar a jogada e indicar a nova direção da jogada.

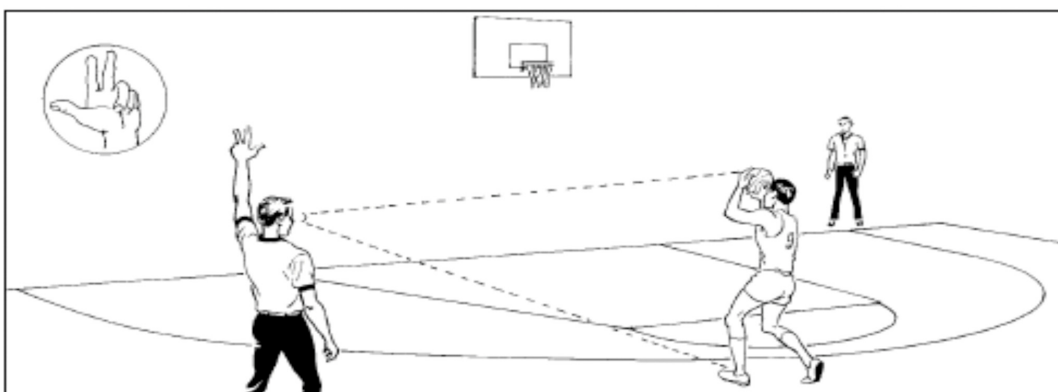


Diagrama 112

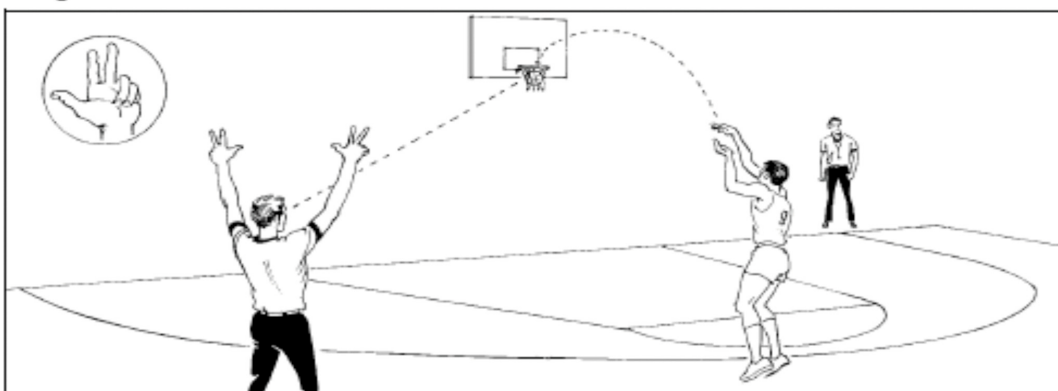


Diagrama 113

### 6.3 Tentativas de arremessos de três pontos

O oficial seguidor é responsável por sinalizar todas as tentativas de cestas de três pontos.

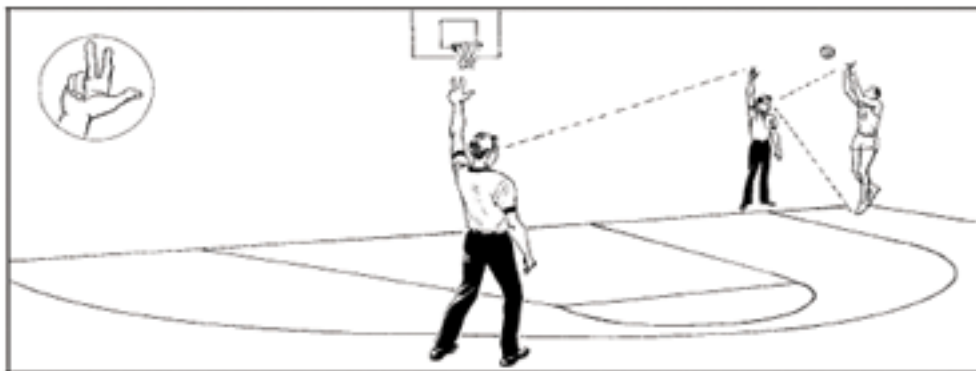
Ele deverá olhar os pés do jogador que está arremessando, para ter certeza que a tentativa esteja sendo feita dentro da área de três pontos.

Decidido que a tentativa é de três (3) pontos, o oficial seguidor levantará um braço com três dedos estendidos: o polegar, o dedo indicador e o dedo médio (Diagrama 112).

Se a tentativa de três pontos for bem sucedida, o oficial irá confirmar que os três (3) pontos foram marcados levantando ambos os braços com o três (3) dedos estendidos em cada mão (Diagrama 113).

O oficial seguidor mantém o sinal até que ele tenha certeza que o apontador tenha tido tempo suficiente para ver o sinal de cesta de três pontos.

**É importante que o oficial seguidor não dê suas costas para a jogada quando se move da posição de seguidor para a de líder.**

**Diagrama 114****Diagrama 115**

Nem todas as tentativas de cesta de três pontos serão vistas claramente pelo oficial seguidor.

Especialmente nos casos onde as tentativas de arremesso partem o canto mais longe dele (retângulo 4). O oficial líder estará mais perto da jogada e é responsável para ajudar seu companheiro.

Quando uma tentativa de três (3) pontos é tentada, o oficial líder levantará um braço com três (3) dedos estendidos. Este sinal deve ser visto e repetido pelo oficial seguidor (Diagrama 114).

Se a tentativa de três pontos for convertida, **somente** o oficial seguidor confirma a cesta para o apontador levantando ambos os braços com três (3) dedos estendidos em cada mão (Diagrama 115).

A cooperação entre ambos os oficiais é absolutamente essencial.

Se a tentativa é feita por um jogador entre os retângulos 3 e 4, o oficial seguidor deverá interpretar esta jogada a partir do meio da quadra.

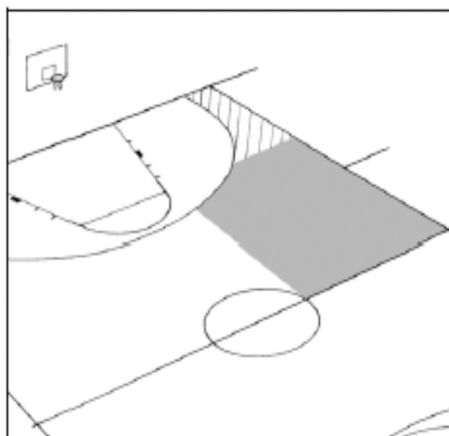


Diagrama 116

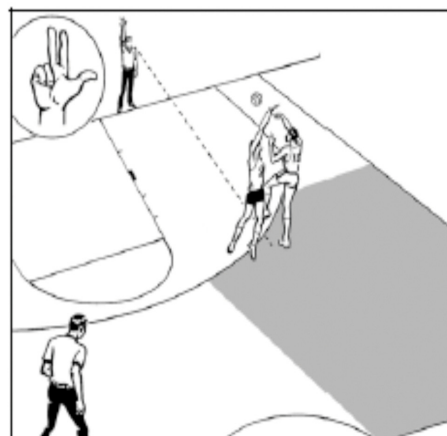


Diagrama 117

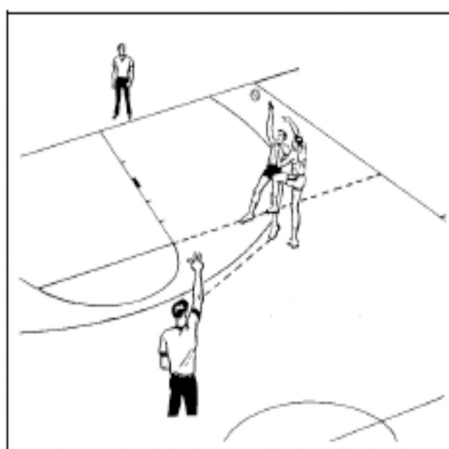


Diagrama 118



Diagrama 119

O Diagrama 117 ilustra qual dos dois (2) oficiais deve indicar primeiro a tentativa de cesta de três pontos. O oficial seguidor é o responsável pela área sombreada e o oficial líder é responsável pela área tracejada.

A localização dos jogadores de defesa e do arremessador de três pontos, assim como o respectivo ângulo de visão dos dois (2) oficiais, determina qual oficial deve dar o sinal de tentativa (Diagramas 117 e 118).

A cooperação e o contato visual entre os dois (2) oficiais é absolutamente necessário para todas as tentativas de cestas de três pontos e para arremessos tentados próximos as linha de três pontos.

Algumas vezes, no caso de uma tentativa de cesta de dois pontos, que estiver próxima da linha de três pontos, o oficial poderá indicar imediatamente com dois (2) dedos para o apontador que a cesta, se convertida, contará dois (2) pontos (Diagrama 119). Isto pode evitar pressão adicional dos espectadores, técnicos e jogadores.

A linha de três pontos não é parte da área de cesta de três pontos.



Diagrama 120

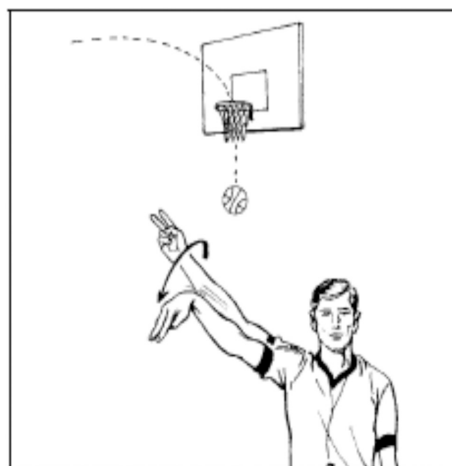


Diagrama 121

## 6.4 Final do tempo de jogo para um período ou período extra

Arremessos tentados próximos do final do tempo de jogo para um período extra podem criar dificuldades para os oficiais, especialmente quando há muitos espectadores e o sinal não pode ser ouvido facilmente.

A decisão deve ser tomada o mais rápido possível.

O oficial seguidor tem como responsabilidade primária por indicar se a cesta valerá ou não.

Normalmente o oficial líder, mesmo se for o árbitro, aceitará o julgamento de seu parceiro e deve fazer tudo o que puder para apoiar a decisão.

Mas, haverá ocasiões que a situação pode não ser clara para os dois (2) oficiais, que devem se comunicar antes que o árbitro tome a decisão final. Se uma outra consulta for necessária, o árbitro deve consultar o fiscal, o comissário, se presente, e/ou os oficiais de mesa.

**Mas, é o árbitro que deverá tomar a decisão final.**



## 7 Sinais e procedimentos

### 7.1 Sinais

Com o crescente interesse pelo jogo de basketball, com mais espectadores e maior cobertura da mídia, é absolutamente vital que o oficial seja explícito e preciso na forma em que ele marca o jogo. É essencial que os oficiais indiquem claramente para todos o que aconteceu.

1. Somente os sinais oficiais da FIBA **devem** ser usados.
2. Um apito alto e claro deve ser usado. Deve ser soado uma única vez para qualquer violação ou falta.
3. Ações falam mais alto que palavras e a voz deve ser usada somente quando necessário.
4. A sinalização deve ser feita de forma clara e concisa. Haverá vezes que isto ajudará o árbitro a vender a marcação. Não há necessidade para teatro ou exageros.
5. Os sinais para parar o cronômetro devem ser bem claros.  
Os oficiais **devem** parar o cronômetro com um braço reto no ar, com o punho fechado para uma falta, a palma aberta com os dedos juntos para uma violação ou o sinal para faltas técnicas, antidesportivas, ou desqualificantes ou uma situação de bola ao alto.
6. Todos os sinais para o apontador **devem** ser:
  - a) Feitos de uma posição a aproximadamente seis (6) a oito (8) metros da mesa de controle. O cronômetro de jogo está parado, portando não há necessidade para pressa na sinalização.
  - b) Feitos ao nível dos olhos e longe do corpo.
  - c) Com a seguinte seqüência de sinais para uma falta:
    1. Número do jogador.
    2. Tipo de falta.
    3. Número de lances livres ou direção da jogada.

**Nota:** Qualquer validação ou cancelamento de pontos **deve** ser feito **antes** de qualquer um dos sinais acima.

A qualidade da sinalização dos oficiais vai melhorar a imagem do oficial. Vai mostrar as pessoas que ele conhece o seu trabalho e o está realizando bem.

**Isto aumentará sua confiança.**



Diagrama122

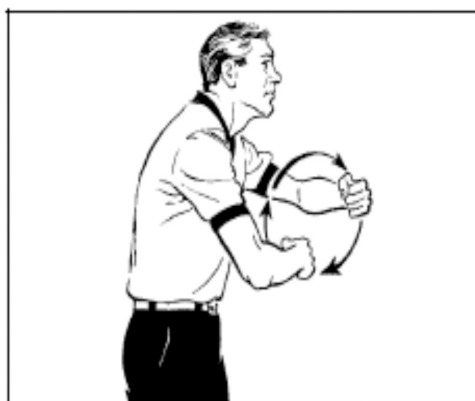


Diagrama 123



Diagrama124



Diagrama125

## 7.2 Violações

Sempre que uma violação ocorre, o oficial responsável pela jogada deve:

1. Soar seu apito uma vez e simultaneamente parar o cronômetro de jogo com seu braço erguido esticado (não uma ação de braço flexionado), palma aberta e dedos unidos (Diagrama 122).
2. Indicar claramente o tipo de violação (Diagrama 123 - Andadar). Não é uma violação se a bola sai da quadra.
3. Indicar de forma ainda mais clara, usando o mesmo braço, a direção que a jogada vai seguir (Diagrama 124).
4. Em todas as situações o oficial administrando a reposição precisa entregar ou fazer um passe picado para o jogador que irá repor a bola (Diagrama 125).
5. A sequência de sinais para uma violação é:
  - a) Parar o cronômetro.
  - b) Tipo de violação.
  - c) Direção da jogada.



Diagrama 126

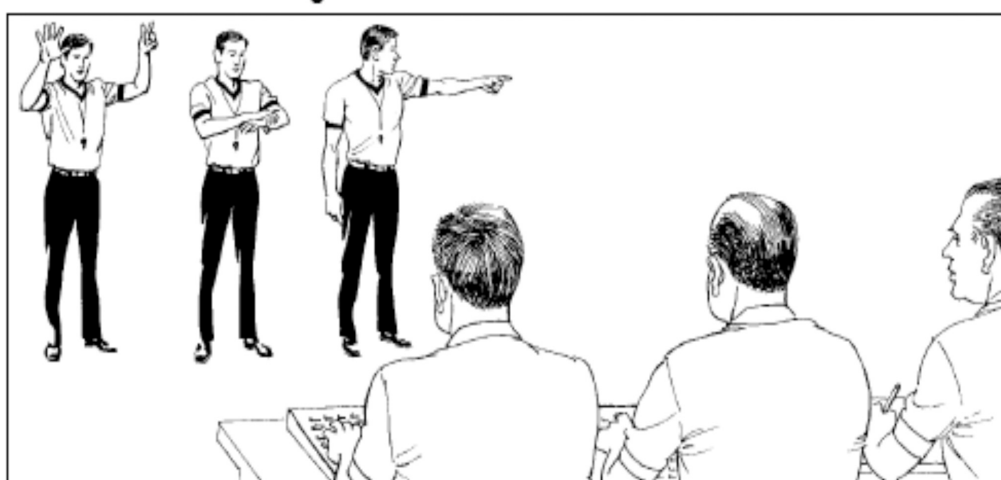


Diagrama 127

### 7.3 Faltas

Sempre que ocorre uma falta, o oficial responsável pela jogada **deve**:

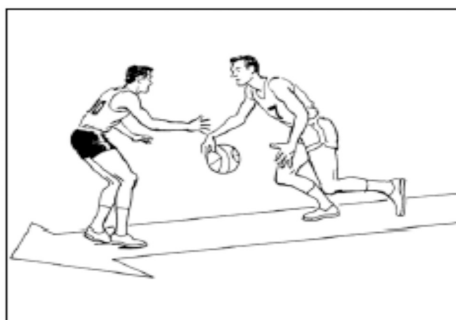
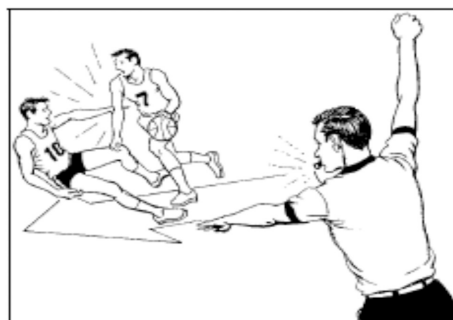
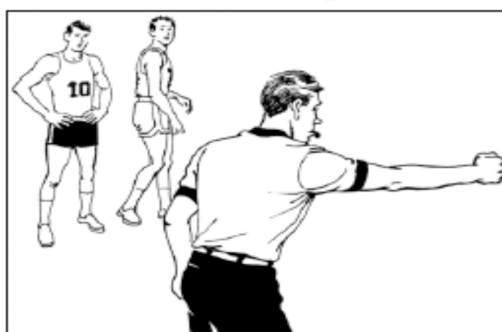
1. Soar seu apito uma vez e simultaneamente parar o cronômetro de jogo com seu braço erguido esticado (não uma ação de braço flexionado) e com o punho fechado (Diagrama 126).
2. Assegurar que o jogador que está sendo penalizado com uma falta saiba disso, apontando para sua cintura com o braço esticado, com a palma voltada para baixo. Em situações controversas onde lances livres serão concedidos, indicar quantos serão.
3. **Correr** para a mesa de controle e **parar**, em uma posição que o apontador consiga ver o oficial de forma clara e desobstruída, a aproximadamente seis (6) a oito (8) metros da mesa de controle.
4. Fazer todos os sinais parado. Sinalize de forma clara e calma o 'numero do jogador que cometeu a falta. É aconselhável 'segurar' o sinal por alguns segundos, pois é vital que o apontador anote o número correto.
5. Depois, indique o tipo da falta.
6. Complete o procedimento de sinalização indicando o número de lances livres ou a direção da jogada que vai seguir e **corra** para sua próxima posição.
7. Quando terminar a sinalização os dois (2) oficiais devem, a princípio, trocar de posições.

**7.4 Trocas depois das faltas**

Em circunstâncias normais, os oficiais devem trocar as posições depois de uma falta.

Mas, os oficiais **não trocarão** as posições quando:

- Uma falta da equipe de controle de bola é marcada pelo oficial líder i.e. depois de sinalizar a falta para a mesa de controle, ele vai se tornar o novo oficial seguidor e o oficial seguidor vai se tornar o novo oficial líder na linha final oposta.
- Uma falta da defesa marcada pelo oficial seguidor i.e. depois de sinalizar a falta para a mesa de controle, ele continuará como oficial seguidor e o oficial líder continuará como oficial líder na linha final.

**7.5 Falta da equipe com controle de bola****Diagrama 128****Diagrama 129****Diagrama 130**

O jogador de ataque que está driblando a bola faz uma carga contra o jogador de defesa que havia estabelecido uma posição legal de marcação (Diagramas 128 e 129).

O oficial responsável pela cobertura da jogada da bola soará seu apito e simultaneamente levantará seu punho para cima para parar o cronômetro de jogo.

Imediatamente depois do sinal de falta pessoal, o oficial mostra o sinal de falta da equipe com controle de bola, o punho cerrado apontando a direção da cesta da equipe que está cometendo a falta (Diagrama 130).



Diagrama131



Diagrama 132



Diagrama133

O oficial que marcou a falta vai correr para uma posição sem nenhum jogador, aproximadamente seis (6) a oito (8) metros da mesa de controle, para sinalizar a falta.

Ele indicará o número do jogador, neste caso o número 7 (Diagrama 131) e o sinal de carga com a bola (Diagrama 132).

A parte final da seqüência é mostrar a nova direção da jogada usando o sinal de falta da equipe com controle de bola (Diagrama 133).



Diagrama134



Diagrama135

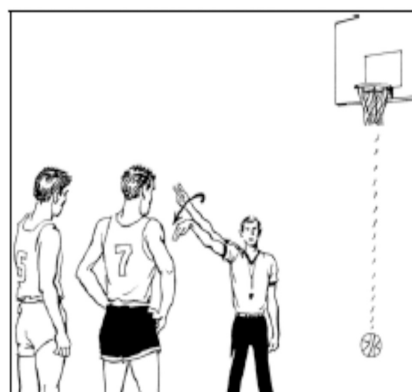


Diagrama136

## 7.6 Falta e cesta convertida

O jogador que recebe uma falta no ato do arremesso e faz a cesta (Diagrama 134).

O oficial líder soou seu apito e parou o cronômetro de jogo (Diagrama 135).

Depois ele deve indicar para todos que a tentativa de arremesso para a cesta é válida e que os pontos serão validados. Este sinal deve ser dado primeiro, para evitar pressão adicional dos espectadores, técnicos e jogadores (Diagrama 136).

Se o oficial que marcou a falta não tem certeza se a bola entrou na cesta ou não, ele deve verificar com seu companheiro usando o método estabelecido na reunião pré-partida.

A decisão final se a cesta é válida ou não, será do oficial que marcou a falta.



Diagrama137



Diagrama138



Diagrama139



Diagrama140

O oficial corre para uma posição livre de jogadores, aproximadamente seis (6) a oito (8) metros da mesa de controle e **para**.

**A partir desta posição estacionária, primeiro ele confirma que a cesta foi marcada.** No Diagrama 137, o oficial indica que dois (2) pontos devem ser marcados para a equipe que arremessou.

Depois disto, o oficial indica o número do jogador que cometeu a falta (Diagrama 138) e o tipo de falta (segurar) (Diagrama 139).

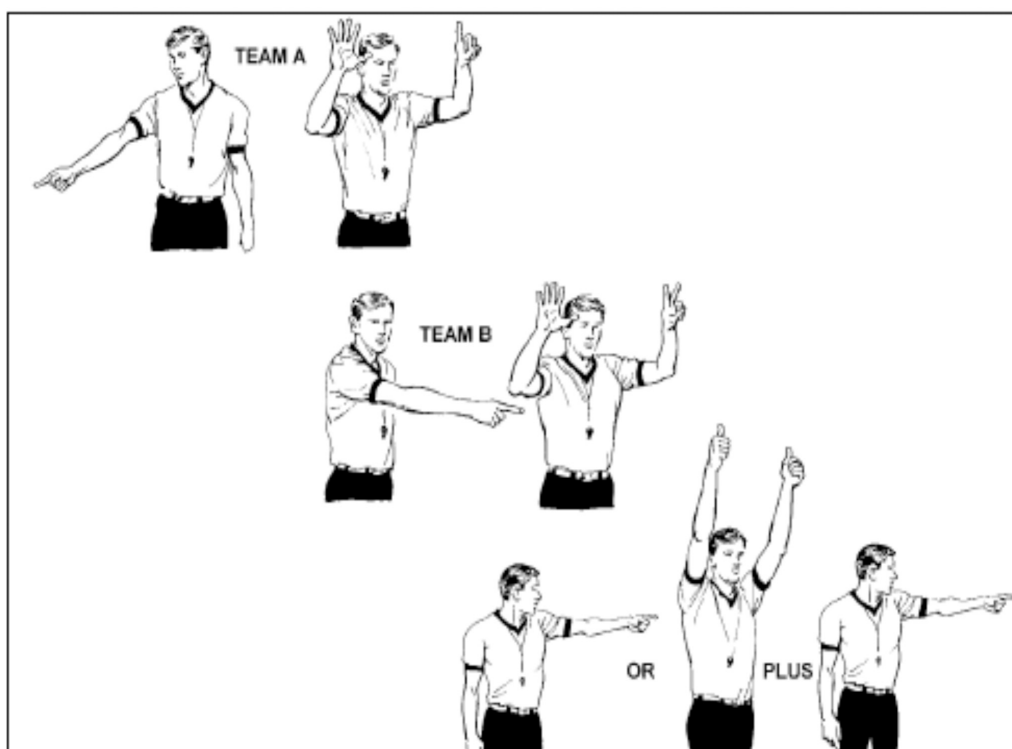
Para completar o procedimento de sinalização, o oficial indica que um lance livre será concedido (Diagrama 140).



Diagrama 141

**7.7 Falta dupla**

O oficial que marca a falta soa seu apito de simultaneamente faz o sinal de falta dupla (Diagrama 141).

**Diagrama 142**

O oficial corre para uma posição livre de jogadores, aproximadamente seis (6) a oito (8) metros da mesa de controle. Depois, ele claramente indica a primeira equipe apontando na direção do banco da equipe e sinaliza o número do jogador (6).

Nesta situação é absolutamente vital que o apontador anote o número do jogador corretamente.

Então ele indica a Segunda equipe apontando na direção do banco da equipe e sinaliza o número do jogador (7).

Finalmente, o oficial indica que uma situação de bola ao alto ocorreu, seguida do sinal de direção da jogada.



Diagrama 143

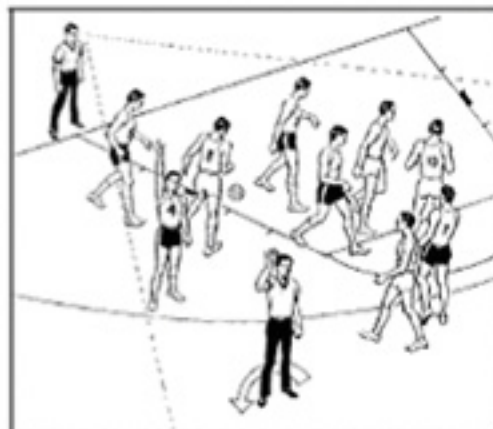


Diagrama 144

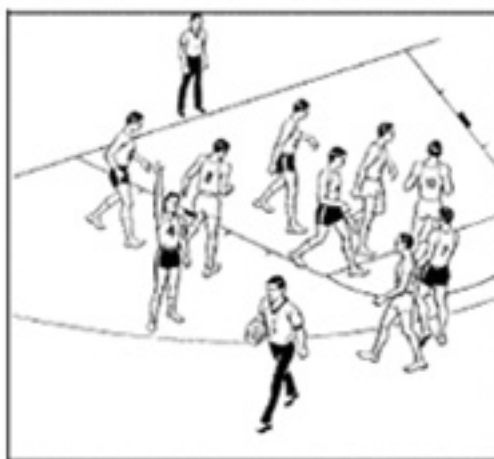


Diagrama 145

## 7.8 Posicionamento dos oficiais depois de uma falta

Uma falta é cometida por um jogador de defesa em um adversário que está passando a bola.

O oficial seguidor soa seu apito e faz o sinal de falta com o braço estendido e o punho cerrado (Diagrama 143).

**O oficial líder (que não marcou a falta) deve ficar parado momentaneamente e concentrar sua atenção nos jogadores na quadra.**

Ele é o único oficial neste momento que estará observando os jogadores, já que o oficial que marcou a falta está sinalizando a falta para o apontador (Diagrama 144).

Os oficiais não deverão trocar as posições (Diagrama 145).



Diagrama 143

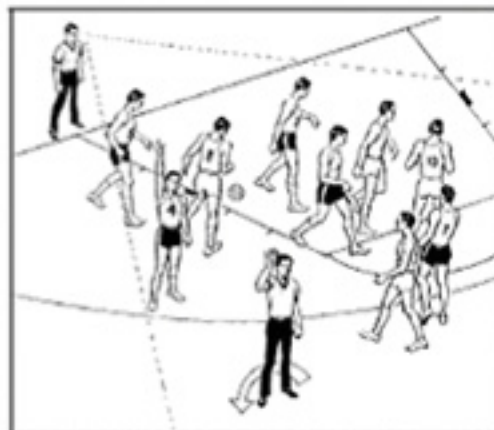


Diagrama 144

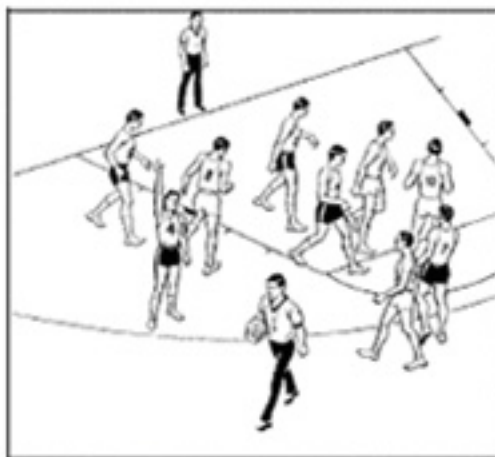
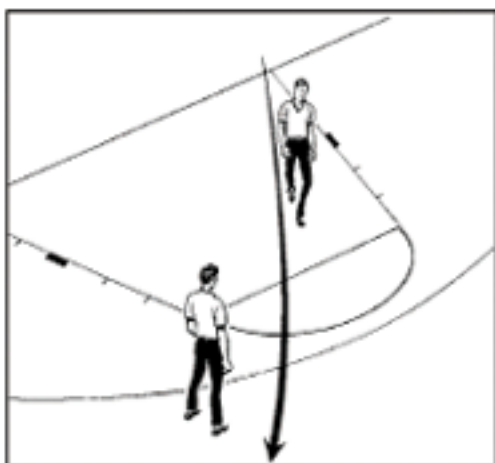


Diagrama 145

Uma falta é cometida por um jogador de defesa em um adversário no ato do arremesso. A cesta não é convertida (Diagramas 146 e 147).


**Diagrama 146**

**Diagrama 147**

**Diagrama 148**

**Diagrama 149**

O oficial líder que é o responsável pela jogada em volta da bola soa seu apito para uma falta da defesa.

**O oficial seguidor (que não marcou a falta) deve ficar parado momentaneamente e concentrar sua atenção nos jogadores na quadra.** (Diagramas 147 e 148).

Assim que seu parceiro começar a sinalizar a falta, o oficial seguidor irá se mover para o local a partir de onde o jogo será reiniciado, neste caso, a linha de lance livre, mantendo seus olhos nos jogadores (Diagrama 149). O oficial líder se tornará o novo oficial seguidor.

O novo oficial líder é responsável pela administração de todos os lances livres.

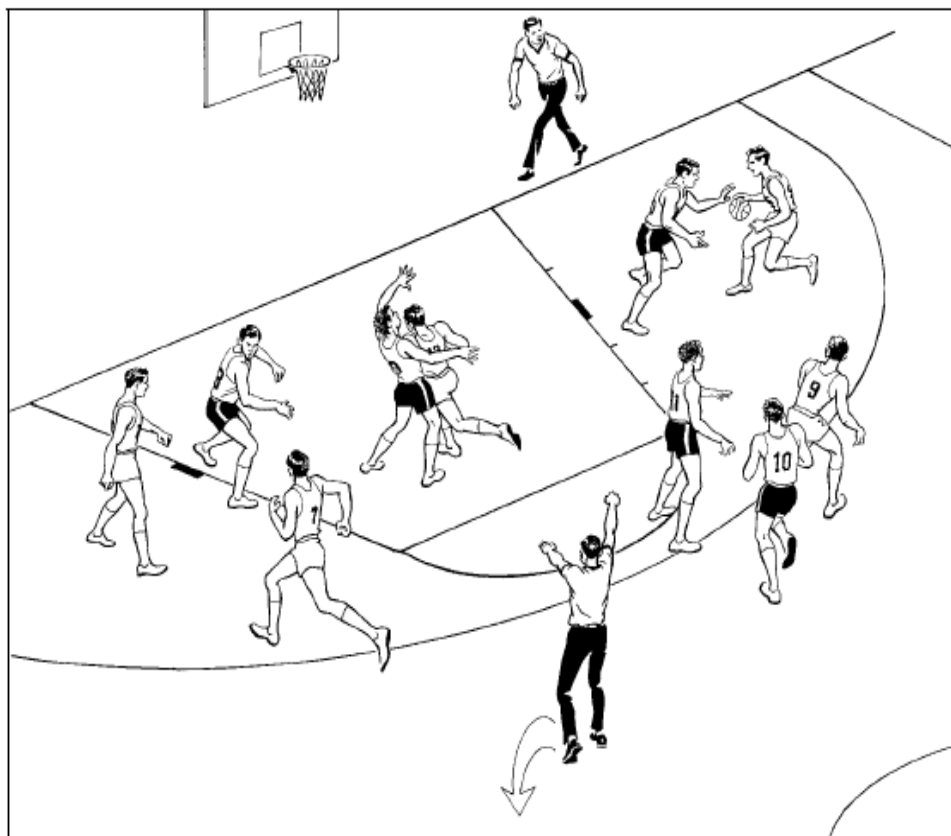
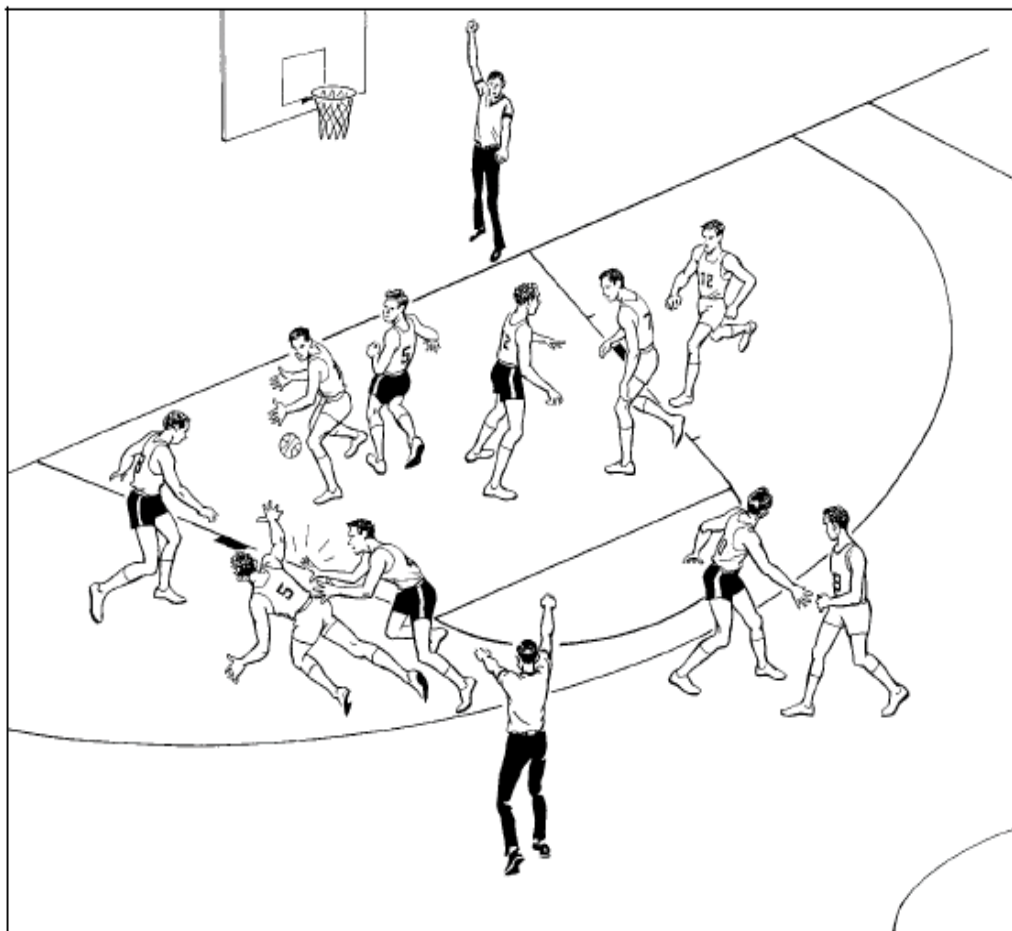


Diagrama 150

Falta da equipe de controle que ocorre longe da bola.

O oficial seguidor que é responsável pela jogada soa seu apito para a falta de ataque e sinaliza a falta para a mesa de controle.

O oficial líder para momentaneamente e observa os jogadores. Depois que seu parceiro tenha terminado de sinalizar a falta, eles trocarão de posições.


**Diagrama 151**

### **7.9 Ambos os oficiais marcando (apito duplo)**

Haverão ocasiões que ambos os oficiais soarão de apito aproximadamente ao mesmo tempo (apito duplo). Sempre que isto ocorrer, os dois (2) oficiais deverão imediatamente estabelecer contato visual com o companheiro para examinar a marcação. Cooperação entre os dois (2) oficiais é absolutamente essencial.

Neste caso ambos estão soando seu apito para uma falta de defesa.

O oficial mais próximo da jogada deve assumir a marcação para evitar decisões conflitantes entre os dois (2) oficiais.

Como esta falta ocorreu mais próximo do oficial seguidor, é ele que sinalizará a falta.

O oficial líder irá observar todos os jogadores enquanto o oficial seguidor está sinalizando a falta para a mesa de controle, eles não vão trocar as posições.

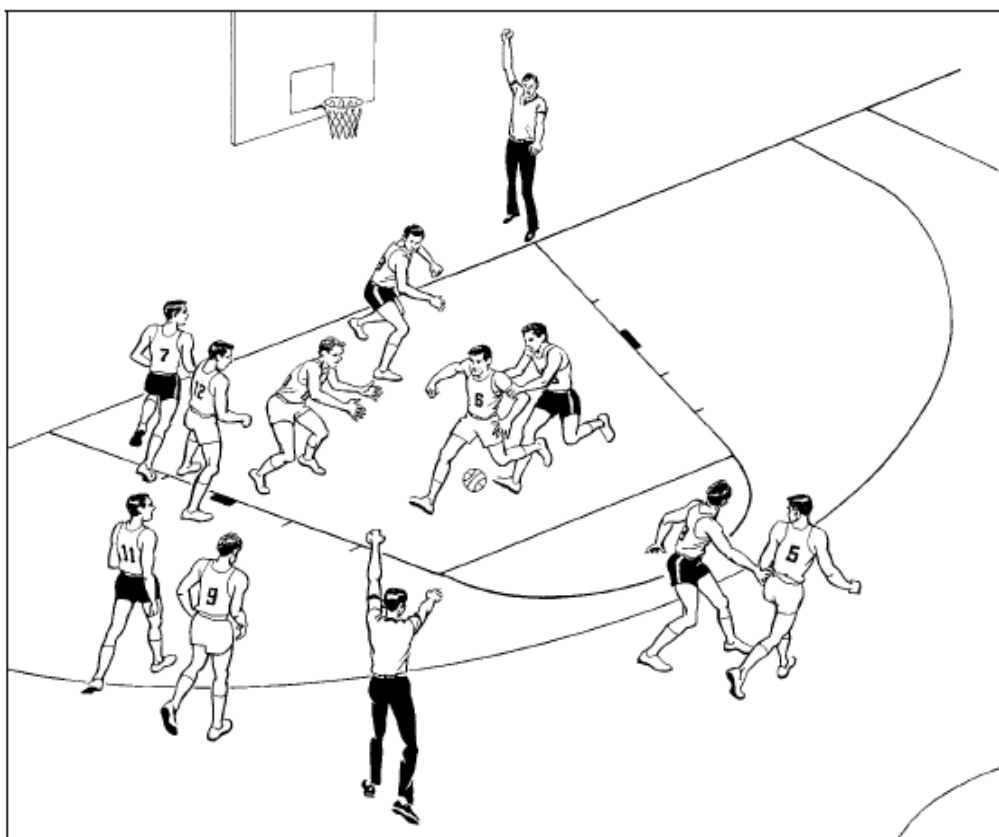


Diagrama 152

Os dois (2) oficiais soam seus apitos marcando faltas de defesa aproximadamente ao mesmo tempo. Não está claro qual oficial está mais próximo à situação.

**É o oficial para qual a jogada está seguindo que assumirá a marcação** a menos que o outro oficial tenha notado alguma outra falta ou violação antes do apito duplo.

Neste caos, o oficial seguidor assumirá a responsabilidade por sinalizar a falta.

**Outra vez o contato visual entre os oficiais é essencial.** Cooperação é uma qualidade que todos os oficiais devem perseguir, especialmente quando houver dois apitos na mesma jogada.

O oficial líder olha os jogadores enquanto seu parceiro inicia a sinalização da falta.

Os oficiais não vão trocar de posições.

## 8 Situações de lances livres



Diagrama 153

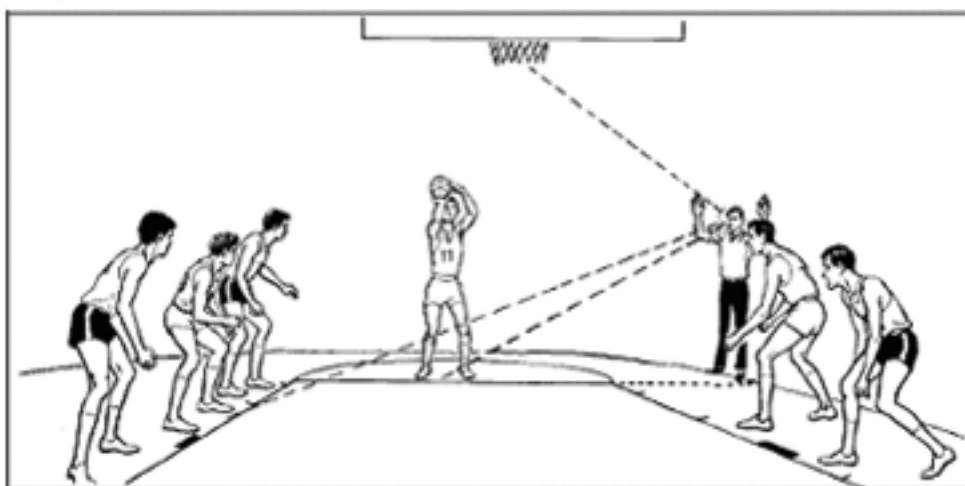


Diagrama 154

### 8.1 Oficial seguidor

No Diagrama 153 uma falta foi marcada com lances livres como penalidade. O **novo oficial seguidor** move-se para a posição onde a linha de lance livre estendida cruza a linha de três pontos, a esquerda do arremessador de lances livres.

Uma vez que o oficial líder tenha terminado de sinalizar para os jogadores o número de lances livres a serem tentados, ele se tornará o novo oficial seguidor e sinalizará o número de lances livres levantando seu(s) braço(s) (Diagrama 154).

Ele é responsável por:

1. Observar o arremessador.
2. Observar os jogadores que estão do lado **oposto** da área restritiva.
3. Contar cinco (5) segundos.
4. Olhar a trajetória da bola e a bola no aro.
5. Confirmar se o lance livre foi válido ou não.

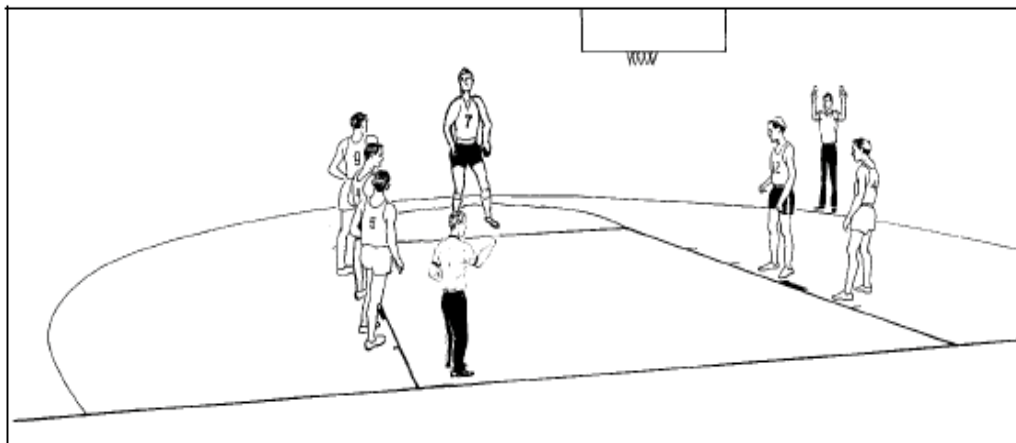


Diagrama 155

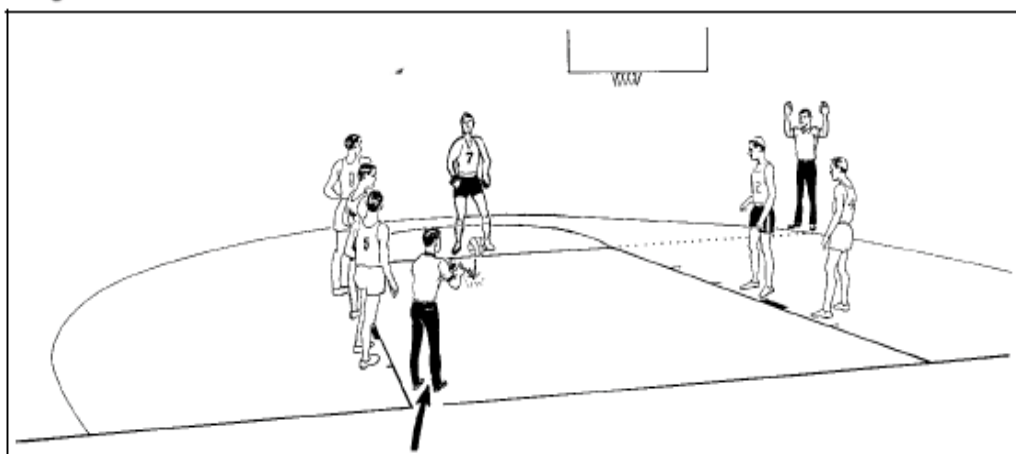


Diagrama 156

### 8.2 Oficial líder

O oficial líder **assume uma posição** embaixo da cesta com a bola em suas mãos e administra os lances livres daquela posição.

Quando os jogadores estiverem posicionados corretamente, o oficial líder olha para a mesa de controle antes de entrar na área restritiva para ver se uma substituição ou tempo debitado foi pedido no último instante possível. Ele então entra na área restritiva e sinaliza para os jogadores o número de lances livres a serem tentados (Diagrama 155). Ele faz um passe picado para o arremessador de lances livres (Diagrama 156). Ele é responsável por pegar a bola depois de cada lance livre. Depois de cada lance livre, ele assume uma posição longe da cesta com um pé de cada lado da linha da área restritiva estendida e atrás da linha de fundo.

Depois que a bola deixa as mãos do arremessador de lance livres para o último ou único lance livre, ele deve dar um passo para a **direita** para ter uma visão melhor da ação de rebote.

Ele é responsável por:

1. Olhar os jogadores que estão do lado oposto da área restritiva.
2. Olhar por situações de contato e possíveis violações das regras de lance livre pelos jogadores entrando na área restritiva antes que a bola deixe as mãos do arremessador de lance livre.

**Nota:** Uma vez que a bola esteja a disposição do jogador para o primeiro ou único lance livre, as substituições ou tempos debitados não podem ser concedidos.



Diagrama 157

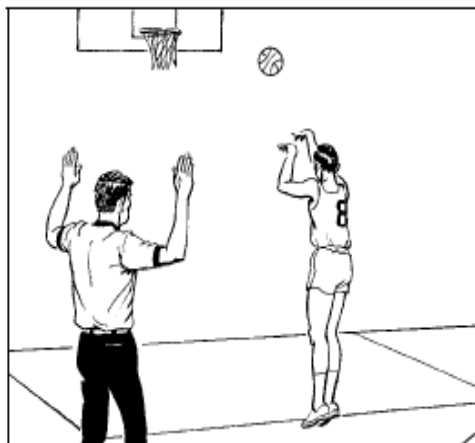


Diagrama 158



Diagrama 159

### 8.3 Lances livres sem o alinhamento de jogadores

Para todas as faltas técnicas (Diagrama 157) antidesportivas ou desqualificantes, a penalidade são dois (2) lances livres e a posse da bola para uma reposição na extensão da linha central, do lado oposto da mesa de controle.

Como não há possibilidade de rebote quando os lances livres forem completados, os jogadores não deverão alinhar na área restritiva (Diagrama 158).



O oficial que não marcou a falta é o responsável por administrar os lances livres.

O oficial que marcou a falta fica próximo da linha central estendida, do lado oposto da mesa de controle, pronto para administrar a reposição assim que os lances livres tenham sido completados. O jogador que vai fazer a reposição deve ter um pé de cada lado da linha central estendida e pode passar a bola para um companheiro de equipe em qualquer lugar da quadra de jogo (Diagrama 159).

## 9 Tempos debitados e substituições

Sempre que uma equipe requisitar um tempo debitado, **o apontador indicará para os oficiais soando seu sinal quando a bola estiver morta, o cronômetro de jogo parado, e o oficial sinalizando a falta tenha finalizado sua comunicação com a mesa de controle.**

O oficial mais próximo à mesa de controle soa seu apito e faz o sinal de tempo debitado.

Os oficiais então se movem para suas posições respectivas (Diagrama 161) para observar os jogadores, substitutos e técnicos das equipes e para ter contato visual com a mesa de controle.

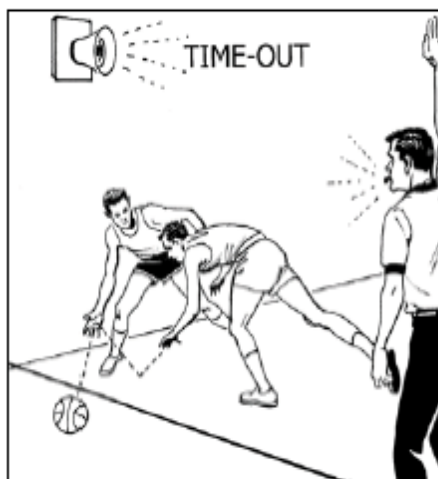
Quando 50 segundos do tempo debitado tiverem passado, o cronometrista soará seu sinal e o árbitro soará seu apito para chamará as equipes para voltarem para a quadra imediatamente para reiniciar a partida.

Os jogadores não podem retornar a quadra antes destes sinais.

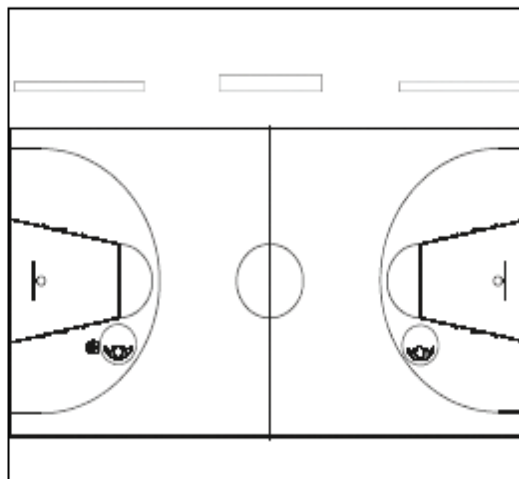
O tempo debitado não é uma oportunidade para os dois (2) oficiais para conversarem.

Qualquer assunto necessário deverá ser o mais breve possível.

Se for o último tempo debitado permitido para a equipe naquele meio tempo, o árbitro deverá, depois de completado, informar ao técnico que aquele foi se último tempo debitado.



**Diagrama 160**



**Diagrama 161**



**Diagrama 162**

## 9.1 Administração do tempo debitado

A bola sai da quadra na linha lateral do lado oposto da mesa de controle e é marcada pelo oficial seguidor (Diagrama 160).

O oficial líder está mais próximo da mesa de controle e, portanto é que deverá administrar o tempo debitado.

Então ele vai para a posição a esquerda (de frente para a mesa de controle) para observar a mesa de controle e a equipe a sua frente (Diagrama 161).

O outro oficial, com a bola a sua disposição, vai para a posição da direita para observar a mesa de controle e a equipe a sua frente, com a bola no chão ou em suas mãos (Diagrama 161).

Uma vez que o tempo debitado tenha terminado, os oficiais devem retornar para suas posições originais.

Novamente, a cooperação entre os oficiais é necessária.

Quando todos estiverem prontos, a bola é entregue ao jogador que fará a reposição. O oficial que administra a reposição faz o sinal para ligar o cronômetro quando a bola toca o primeiro jogador na quadra (Diagrama 162).

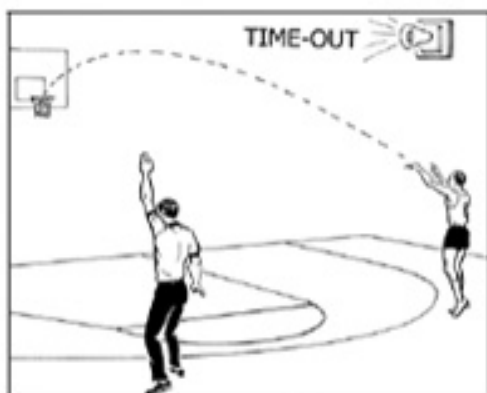


Diagrama 163

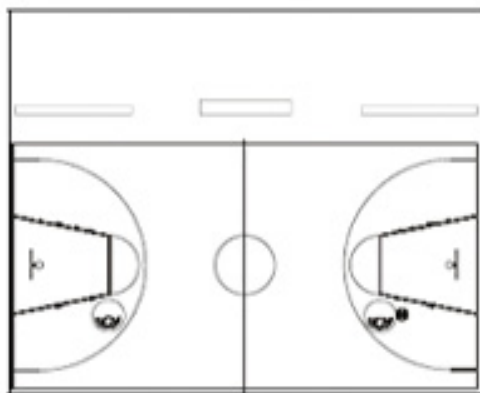


Diagrama 164



Diagrama 165

### 9.2 Tempo debitado depois de uma cesta de campo

Um técnico pode ter um tempo debitado, se depois que pedir, seus adversários marquem uma cesta e o pedido tenha sido feito antes que a bola esteja a disposição para um jogador para a reposição (Diagrama 163).

O cronometrista para o jogo e o apontador indica para os oficiais que um tempo debitado foi requisitado.

O oficial seguidor soa seu apito e faz o sinal de tempo debitado. Ele vai para posição da esquerda (de frente para a mesa de controle) para observar os oficiais de mesa e a equipe a sua frente.

O oficial líder vai para a posição da direita para observar os oficiais de mesa e a equipe a sua frente (Diagrama 164).

Quando todos os jogadores de ambas as equipes voltarem para a quadra e depois que os oficiais tenham feito contato visual, o novo oficial seguidor vai entregar a bola para o jogador que irá fazer a reposição na linha de fundo (Diagrama 165).

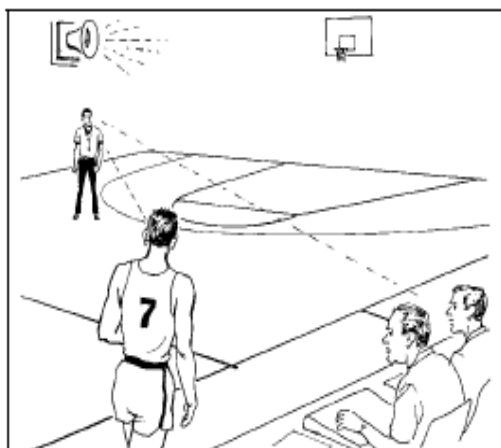


Diagrama 166



Diagrama 167



Diagrama 168

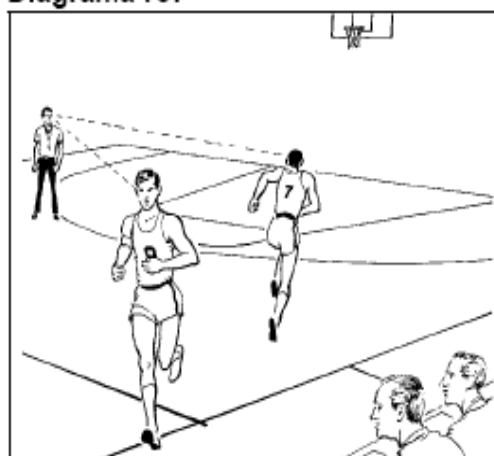


Diagrama 169

## 9.3 Administração da substituição

Quando uma oportunidade de substituição começa, o apontador sinaliza para os oficiais que uma substituição foi pedida. O oficial mais próximo da mesa de controle soa seu apito, fazendo o sinal de substituição assumindo a administração daquela substituição (Diagrama 167) e autoriza a entrada do(s) novo(s) jogador(es) na quadra. Um simples abano de mão do oficial é suficiente (Diagrama 168), pois é importante não retardar o jogo.

O oficial administrando a substituição não deve controlar a substituição como um 'policia'.

A responsabilidade primária em garantir que cinco jogadores estejam na quadra depois da substituição é do técnico, **não** dos oficiais.

Os jogadores que estão saindo da quadra não tem que se apresentar ao apontador e podem ir diretamente para seu banco de equipe (Diagrama 169).

Os oficiais devem sempre lembrar que a partida precisa ser reiniciada o mais rápido possível.

O jogo deve manter sua velocidade e, portanto:

- Sob nenhuma circunstância deve haver atrasos na partida por causa de movimentação desleixada ou imprópria dos oficiais na quadra, especialmente depois que o cronômetro de jogo tenha sido parado e a bola está morta.

- Sob nenhuma circunstância deve haver uma situação onde os jogadores estão prontos para reiniciar a partida (reposições e lances livres) e os oficiais ainda não estão no local correto para reiniciar a partida.
- Em todas as situações em que o cronômetro de jogo é parado e a bola está morta, se os oficiais precisarem se movimentar, eles devem fazê-lo de forma rápida.

## 10 Final do tempo de jogo

### 10.1 Conferindo a súmula

Quando o cronômetro de jogo soar para o final do tempo de jogo, a menos que as circunstâncias indiquem outra coisa, os dois (2) oficiais devem ir em direção a mesa de controle.

Depois que o apontador tenha completado a súmula, o apontador deve se certificar que o assistente de apontador, o cronometrista e o operador de 24-segundos tenham preenchido seus nomes em letra de forma.

Depois que o apontador tenha registrado seu nome, a súmula deve ser apresentada para o árbitro para a conferência.

Uma vez que o árbitro esteja satisfeito, ela é assinada primeiro pelo fiscal e depois pelo árbitro.

Esta aprovação e assinatura da súmula terminam a conexão administrativa dos oficiais com o jogo.



Diagrama 170



Diagrama 171



Diagrama 172



Diagrama 173



Diagrama 174



Diagrama 175



Diagrama 176

É costume agradecer os oficiais de mesa e o comissário por seu trabalho, pois eles também são parte da equipe. Um aperto de mão é a prática normal.

Ambos os oficiais devem sair juntos.

**Se o placar do jogo for apertado no final do tempo de jogo, pode haver ocasiões que seja mais prudente vistoriar e assinar a súmula no vestiário dos oficiais.**

Em tais circunstâncias é imperativo que os oficiais tomem conta um do outro ao final da partida e tentem, onde for possível, sair da quadra juntos, indo diretamente ao vestiário.

Se tal ação for necessária, os oficiais devem evitar qualquer discussão subsequente com técnicos, jogadores e espectadores. Em todas as circunstâncias, os oficiais devem ser educados e corteses.

Os oficiais trabalharam duro. Eles deram o seu melhor juntos:

"Eu não fui o árbitro;

Você não foi o fiscal;

Nós fomos uma equipe."



## 11 Comentários Finais

### A reunião pré-partida é absolutamente necessária.

1. Conheça suas áreas de responsabilidade na quadra e evite ter ambos os oficiais olhando a bola e os jogadores imediatamente envolta da bola.
2. Olha a jogada longe da bola quando esta for sua responsabilidade primária.
3. Em apitos duplos, estabeleça contato visual com seu parceiro antes de sinalizar.

**Lembre: O oficial mais próximo da jogada ou na direção de quem a jogada está indo terá a responsabilidade primária.**

4. Ajude sempre que for necessário em situações de bola fora da quadra, mas somente quando for pedido pelo seu parceiro. Tenha por hábito o estabelecimento de contato visual.
5. Tente saber a toda hora, não somente onde está a bola e os jogadores, mas também a localização de seu parceiro.
6. Em situações de contra ataque, especialmente onde os jogadores de ataque estiverem em maior número que os de defesa, deixe o oficial mais próximo tomar a decisão de marcar ou não a falta. Evite a tentação de marcar a falta quando você estiver a dez (10) metros ou mais de distância da ação.
7. **Soe seu apito para uma falta somente quando ela tiver algum efeito na ação.** Contato accidental deve ser ignorado. Procure por jogadas que realmente precisam ser marcadas.
8. Uso excessivo das mãos **não deve** ser permitido. Um mero troque não é uma falta, mas qualquer impedimento ilegal de movimentação de um jogador na quadra para obter uma posição é uma falta.
9. **Estabeleça seus padrões logo no jogo.** O jogo vai se tornar mais fácil de controlar. Jogadas duras e muito agressivas devem ser sempre penalizadas. Os jogadores irão sempre se ajustar à maneira como você os deixa jogar.
10. Esteja vigilante em situações de rebote. Se um jogador estiver em uma posição desfavorável e ganhar uma vantagem ilegal, isto é uma falta. **Contato, quando não é intencional e não afeta o jogo, deve ser ignorado.**
11. Esteja em movimento quando a jogada vem em sua direção para manter a melhor posição possível e um campo de visão mais amplo entre os jogadores de ataque e de defesa. Esteja em cima da jogada quando você marcar algo.
12. Tenha certeza de saber onde a bola está quando você marcar três (3) segundos e **tenha certeza de ter contado três (3) segundos depois de ter visto o jogador de ataque dentro da área restritiva.**
13. **Não pare o jogo somente para dar um aviso a um jogador ou técnico** por conta de sua conduta. Se um aviso é necessário, faça-o quando o cronômetro de jogo estiver parado e a bola morta. **Se for necessário parar o jogo, uma falta técnica** deve ser marcada.
14. Os técnicos não podem se tornar o centro das atenções com gestos teatrais e reclamações constantes. Este comportamento não deve ser tolerado. Os oficiais devem fazer parar este comportamento bem cedo. Não tenha medo de marcar uma falta técnica quando um técnico tentar intimidá-lo ou desrespeita-lo.
15. Quando você sinaliza uma falta e o marcador de faltas está funcionando, confirme com o apontador se é a quarta ou quinta falta da equipe, antes de indicar a penalidade.
16. Retarde sua sinalização para o apontador, especialmente quando estiver mostrando o número do jogador.
17. Trabalhe em equipe com seu parceiro. Faça o melhor para cooperar. **Faça contato visual com seu parceiro antes de entregar a bola para um jogador para uma reposição.**
18. Vocês entram na quadra juntos. Portanto, sempre que possível, tentem sair da quadra juntos.
19. **Nunca para de se mover. Ajuste sua posição sempre que a bola se mover. Você também é um atleta.**

## 12 Conclusão

É entregue aos oficiais a responsabilidade de fazer que a partida seja jogada dentro dos limites e das linhas gerais das Regras. Eles têm que tomar decisões instantâneas.

Inevitavelmente qualquer decisão tomada rapidamente, as vezes, falta racionalidade e ocasionalmente podem até estar erradas.

‘Nenhum oficial é perfeito’. Nunca haverá um jogo que o oficial, ao final, poderá olhar para trás e dizer, ‘Eu não errei’. Atividades humanas necessitam de julgamentos humanos.

Basketball é competitivo. É um jogo carregado de emoções, onde a emoção e o humor podem ser levados às alturas, especialmente quando o placar estiver próximo. Os oficiais **devem** sempre ter a partida sob controle. Isto quer dizer que o oficial deve ser firme e decisivo.

Os oficiais devem entender algumas coisas sobre jogadores e técnicos e estarem cientes sobre o que faz eles se motivarem e como eles atuam. Nenhum oficial pode ter um jogo excelente sem uma quantidade razoável de cooperação dos jogadores e técnicos.

Os oficiais precisam conhecer o jogo, uma olhada para os objetivos e metas das manobras táticas dos jogadores e dos técnicos, assim como o conhecimento das pressões e frustrações de jogar e dirigir uma equipe. Os jogadores, os técnicos e os oficiais pertencem todos juntos; eles não são membros de facções diferentes.

A concentração é vital para os oficiais. Normalmente ela é aprendida do jeito mais difícil. Enquanto o jogador tem a oportunidade de relaxar um pouco quando não está diretamente envolvido na jogada com a bola, o oficial só pode relaxar momentaneamente quando tempos debitados e substituições são feitas. A concentração diminui com a presença do cansaço, quando a partida progride para seus estágios finais.

**A preparação física e psicologia tornam-se muito importantes.** Você não pode antecipar o que vai acontecer; melhor é estar preparado para as eventualidades que poderão ocorrer. Expressando de maneira simples, é saber a melhor posição possível para olhar a jogada e chegar naquela posição.

**Arbitrar é estar no lugar certo, na hora certa para tomar a decisão certa. Posicionamento é o fator chave.**

**Há uma forte correlação entre a localização do oficial e precisão de suas decisões.**

Arbitrar não é uma tarefa fácil. Os jogadores são grandes e rápidos, o ritmo do jogo, intenso. É difícil controlar ou mesmo ver tudo o que acontece. Bons oficiais tentam seguir a jogada fora da bola, mas claro, como todos os outros, sempre há a tendência de procurar olhar as jogadas espetaculares que ocorrem.

Uma grande virtude do oficial é a consistência. É importante tentar marcar jogadas iguais da mesma maneira, independente da fase do jogo e das pressões.

Os melhores oficiais são pouco autoritários, respeitados por jogadores e técnicos, tem a habilidade para ficarem calmos e tranquilos na presença das circunstâncias mais complicadas, um bom entendedor do jogo e tem grandes poderes de observação. Eles são pessoas inteligentes em condições físicas excelentes.

Basketball é um jogo de paixão, de envolvimento e comprometimento, que precisa de oficiais com um **‘feeling’ para o jogo.**

Quando você se torna um oficial, você nunca mais vai ver o jogo como um mero espectador. Mas, ainda é somente um jogo e deve ser aproveitado por todas.

## Os árbitros podem sorrir.