



CRITÉRIOS E PONTOS DE ÊNFASE 2011/2012 (PARTE 1)

Boletim Técnico n.º 1

Lisboa, 13 de Outubro de 2011

Aos Clubes,

Aos Digníssimos Treinadores,

Estamos a iniciar mais uma época desportiva, como tal pensamos ser importante explicitar quais as linhas orientadoras que irão nortear a arbitragem ao longo da presente época.

Para tal, entendemos que devemos seguir as linhas gerais daquilo que se aplica ao mais alto nível europeu, permitindo assim estarmos na linha da frente relativamente ao critério utilizado pelas principais competições.

No basquetebol moderno pretende-se privilegiar o respeito por todos os intervenientes e proteger os jogadores que melhores atributos técnicos têm, de forma a melhorar os espectáculos e promover o jogo limpo.

Pretendem a FIBA, assim como as principais ligas europeias (Euroliga, ACB e outras), que exista um clima de verdadeiro desportivismo, grande competitividade e sã convivência dentro do recinto desportivo entre todos os intervenientes.

Se queremos um jogo apelativo, emocionante e com *fair-play*, onde os melhores executantes possam colocar todo o seu reportório técnico ao serviço do colectivo, temos de defender o jogo e o espectáculo.

Nesse sentido pretendemos, com este documento, dar a conhecer a todos os intervenientes os primeiros pontos de ênfase e principais orientações técnicas e disciplinares que os árbitros irão seguir ao longo da presente época.

1 – Comportamento / Critério Disciplinar

Durante um jogo de basquetebol, existem decisões por parte de todos os intervenientes (árbitros incluídos) passíveis de alguma discordância ou mesmo de alguma ambiguidade. Esta é e será sempre a essência de ajuizar.

As mesmas devem ser encaradas com compreensão, respeito e serem aceites, acreditando que os árbitros naquele momento, naquela posição e naquele contexto, entenderam que foi a sua melhor decisão.

Como tal, existem situações de discordância que devem ser esclarecidas:

PRINCÍPIOS GERAIS

- ☐ Comunicação desrespeitosa para com os árbitros não é permitida em basquetebol;
- ☐ Apenas ao treinador é permitido ficar de pé durante o decorrer do jogo.

SITUAÇÕES QUE PODEM SER TOLERADAS (SEM FALTA TÉCNICA)

- ☐ Mostrar o desacordo com a decisão tomada, sem contudo desrespeitar o árbitro e sem qualquer gesto de desagrado;
- ☐ Exaltação de um jogador dada a tensão e nervosismo existente, devido a um momento crucial do jogo e em que clara e inequivocamente houve um erro do árbitro. Não sendo, no entanto, um protesto direto para um dos árbitros;
- ☐ Exaltação de um jogador devido a um acontecimento no jogo (por ex. atirar a bola contra o suporte da tabela), mas em que não é claro ser uma reação contra a arbitragem.

SITUAÇÕES PASSÍVEIS DE AVISO DE FALTA TÉCNICA AO JOGADOR E TREINADOR (advertências extensíveis a toda a equipa)

- ☐ Jogador ou treinador abrir os braços, mostrando desacordo com a decisão tomada;
- ☐ *Flops* (simulações);
- ☐ Retardar o reinício de jogo;

- ☐ **Comentários sistemáticos sobre o desenrolar do jogo por parte de jogadores e treinadores, tentando interferir nas decisões dos árbitros.**

SITUAÇÕES PASSÍVEIS DE FALTA TÉCNICA IMEDIATA

- ☐ **Jogador ou treinador colocar as mãos na cabeça, mostrando desacordo com a decisão tomada;**
- ☐ **Levantar ou abrir os braços de forma agressiva, mostrando desagrado pela decisão, por parte de treinadores e jogadores, perante a assistência ao jogo;**
- ☐ **Protesto cara a cara com o árbitro ou aproximar-se de árbitro em clara atitude de desagrado;**
- ☐ **Gestos desrespeitosos para com a equipa de arbitragem;**
- ☐ **Treinador ultrapassar a zona de banco de equipa ou entrar dentro de campo a contestar/protestar a decisão tomada;**
- ☐ **Restringir o movimento dos árbitros;**
- ☐ **Protesto generalizado no banco de equipa.**

2 – Handchecking

PRINCÍPIOS ESSENCIAIS

- ☐ **Um jogador defensor pode, momentaneamente, tocar o seu adversário, desde que não afete o movimento desse jogador (velocidade, rapidez, equilíbrio, ritmo);**
- ☐ **Um jogador defensor não pode colocar a sua mão/antebraço no seu adversário, com a intenção de segurar ou empurrar (redirecionar) esse jogador;**
- ☐ **Em nenhuma circunstância pode um jogador defensor colocar as duas (2) mãos no seu adversário direto;**
- ☐ **Um jogador defensor, de frente para o seu adversário direto, não tem qualquer razão, de acordo com as regras oficiais, para colocar a sua mão/antebraço nesse seu adversário, uma vez que a defesa é efetuada com os pés;**

- Um jogador defensor, em defesa a um jogador poste com bola, pode colocar o antebraço (dentro do seu cilindro) nas costas do seu adversário;

- A um jogador atacante, driblando a bola, não é permitido usar a mão/antebraço para evitar que o seu defensor de uma forma legal lhe “roube” a bola;
- Devem ter-se em atenção as situações de “*hooking*” (usar o braço para envolver o defensor que se encontra por detrás) que têm de ser penalizadas;
- Se as situações de uso ilegal das mãos não são penalizadas, os jogadores irão reagir de forma agressiva e, dessa forma, provocar a perda do controlo de jogo, mesmo que momentaneamente.

3 – Faltas Antidesportivas

PRINCÍPIOS ESSENCIAIS

- Uma falta antidesportiva é um contacto faltoso que, no julgamento do árbitro, não é uma tentativa legítima de jogar diretamente a bola, dentro do espírito e intenção das regras oficiais;
- O árbitro tem que interpretar as faltas antidesportivas de forma consistente, ao longo de todo o jogo e julgar apenas a ação, nunca a intenção;
- Para julgar se uma falta é antidesportiva, os árbitros têm que aplicar os seguintes princípios:
 - Se um jogador não faz qualquer esforço para jogar a bola e o contacto ocorre, é uma falta antidesportiva;
 - Se um jogador, num esforço para jogar a bola, causa contacto excessivo (falta dura), é uma falta antidesportiva;
 - Se um jogador defensor provoca um contacto com um adversário por trás ou lateralmente, numa tentativa de parar um contra ataque e não existe nenhum outro adversário entre o atacante e o cesto, é uma falta antidesportiva;

- **Contactos duros, severos, perigosos e flagrantes não devem ser tolerados em qualquer momento do jogo.**

INTERPRETAÇÕES FIBA

- 1. Durante os 2 últimos minutos do jogo ou de eventual período suplementar, a bola está fora de campo para reposição e ainda se encontra nas mãos do árbitro ou já está à disposição do jogador que a vai repor. Se, neste momento, um jogador defensor, dentro de campo, provoca o contacto com um jogador atacante, igualmente dentro de campo e é assinalada falta, então esta falta tem que ser antidesportiva.**
- 2. Também, se durante os 2 últimos minutos do jogo ou de eventual período suplementar, a bola já saiu das mãos do jogador que se encontra a repor, e numa área diferente do campo para onde o jogador passou a bola, um jogador defensor comete uma falta, então uma falta antidesportiva tem que ser assinalada.**