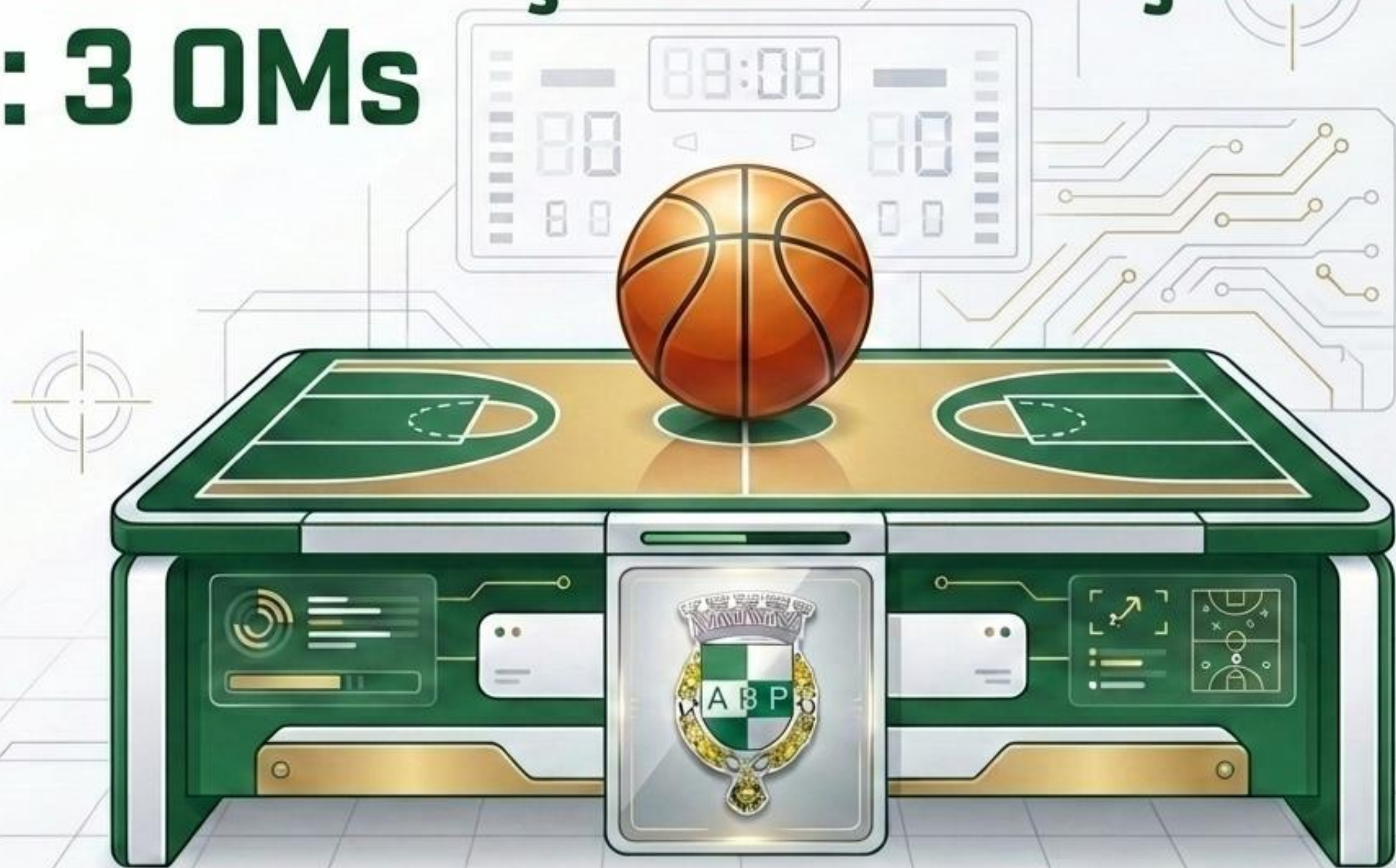


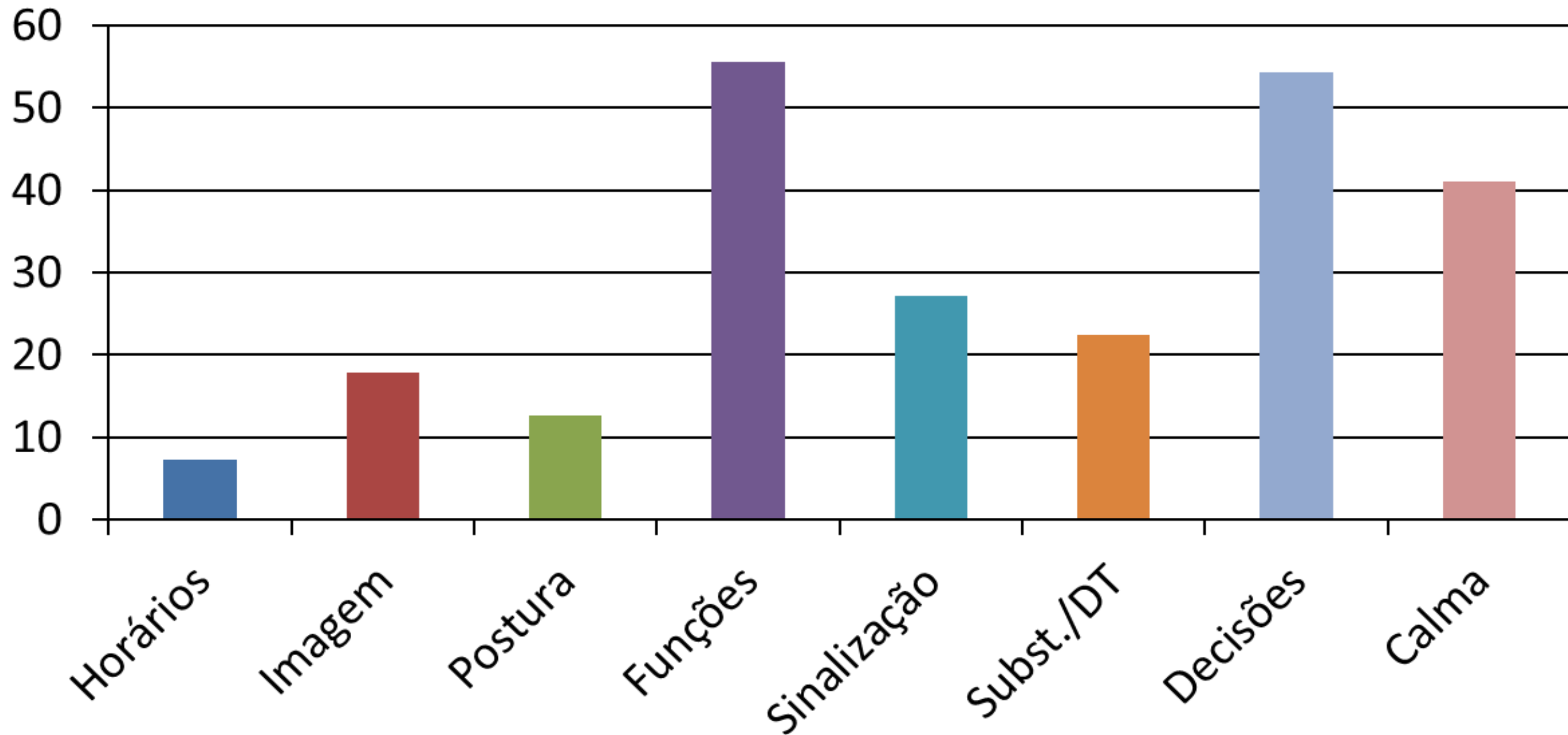
# Análise das Observações + Funções Específicas: 3 OMs



Conselho de Arbitragem Distrital – Época 2025/2026.

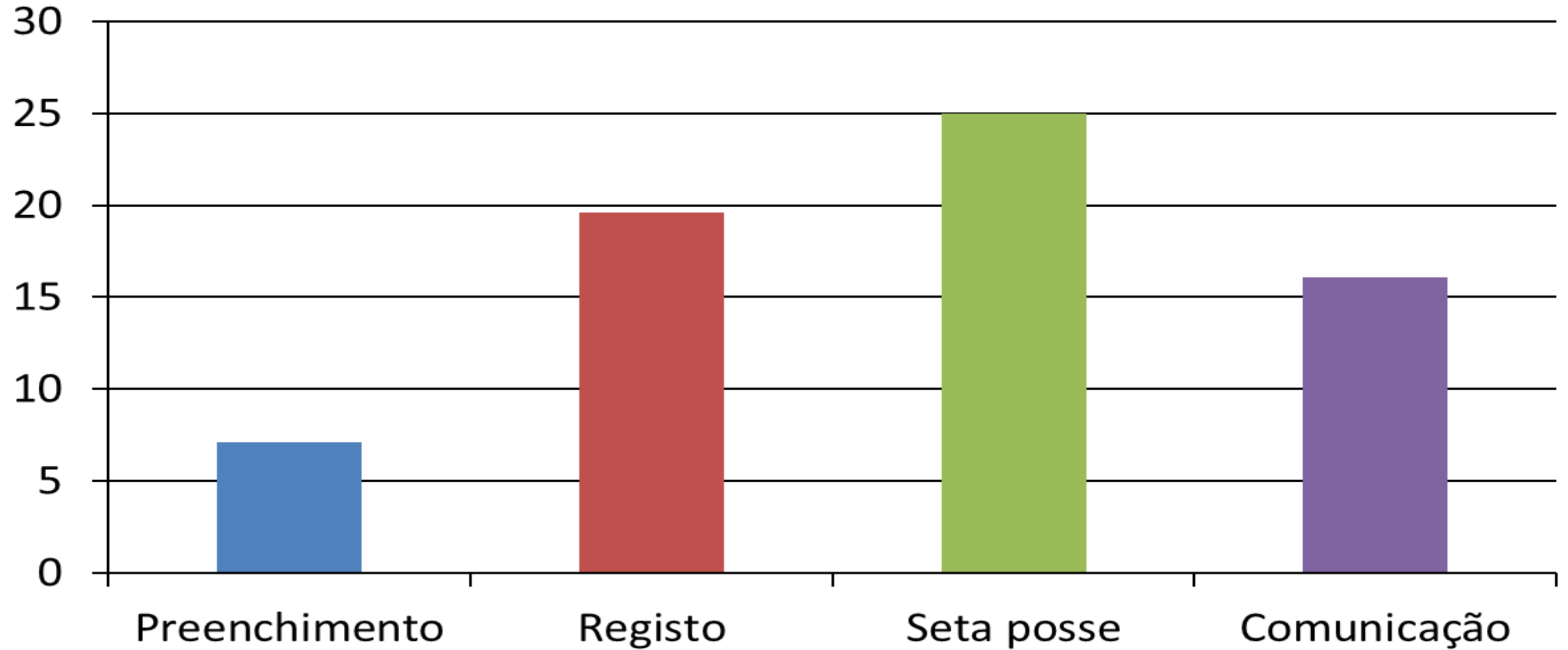
# Avaliação Geral (151)

## Dificuldades (%)



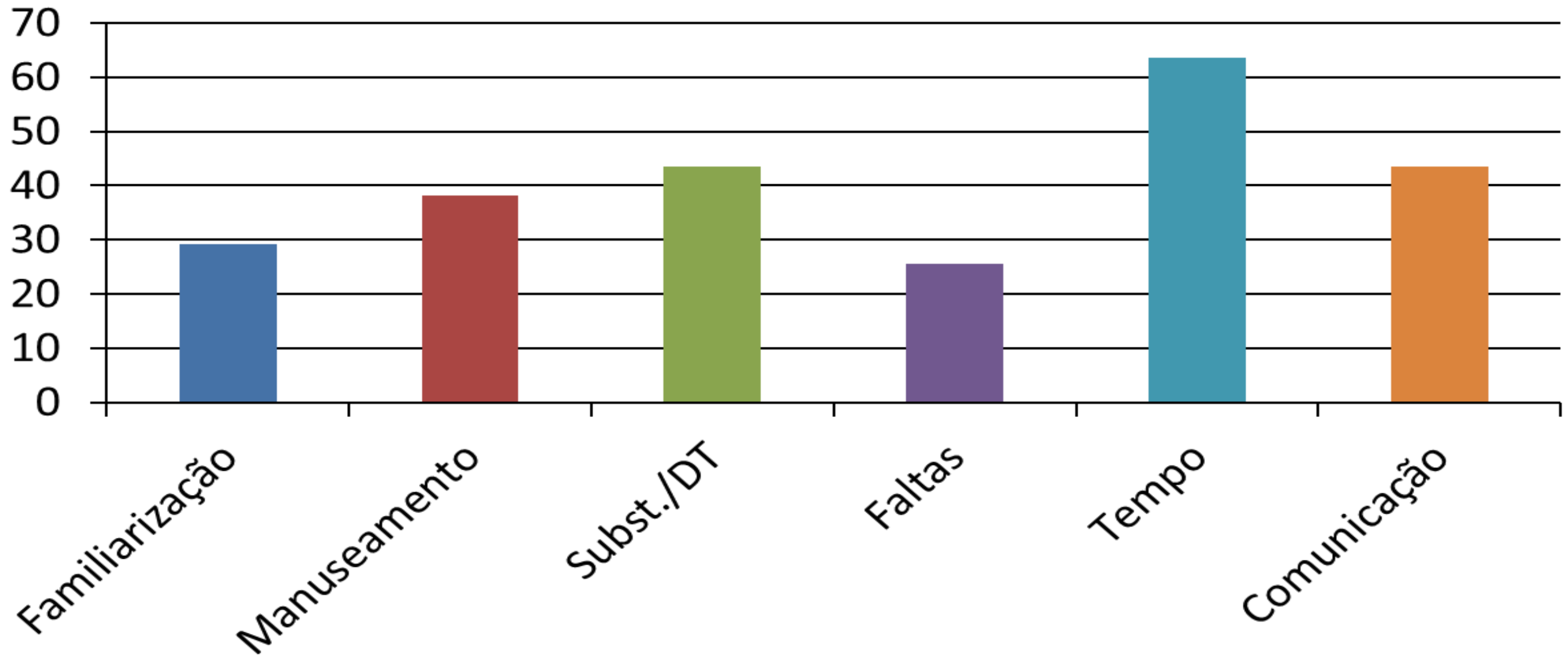
# Boletim de Jogo (56)

## Dificuldades (%)



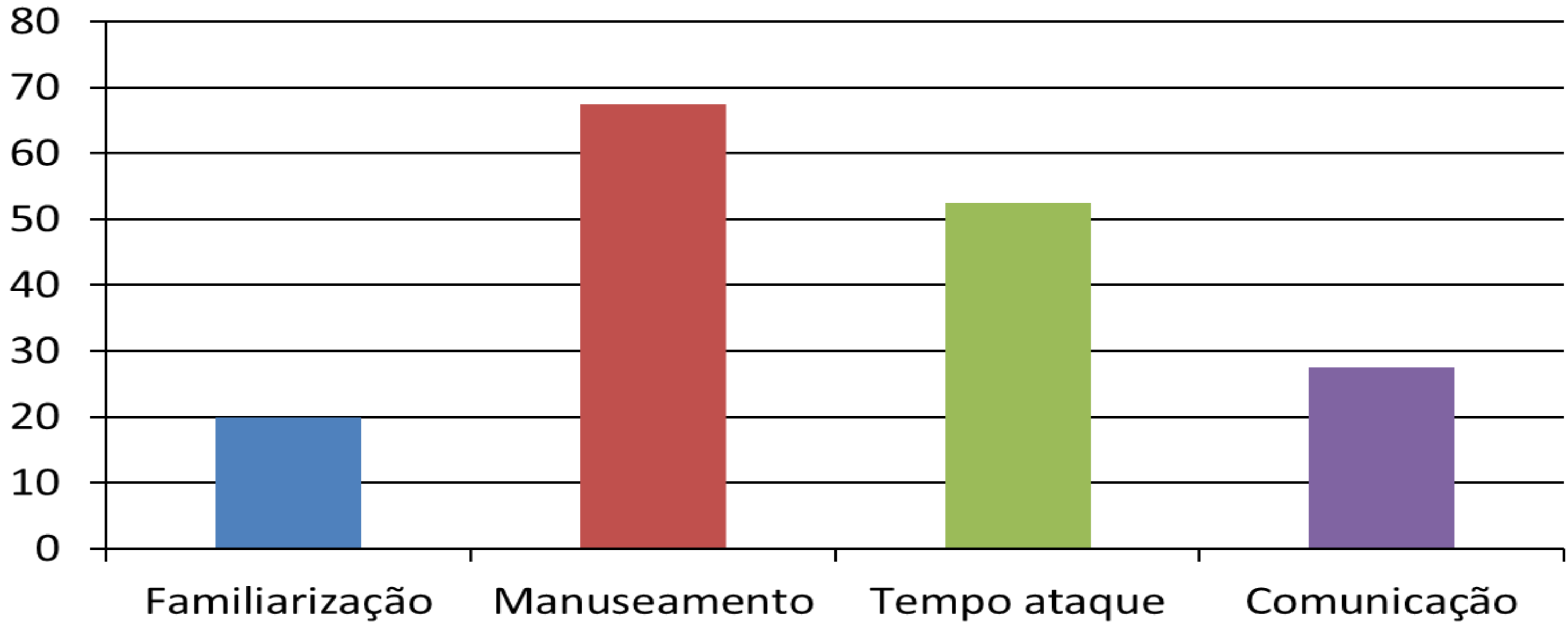
# Cronometrista (55)

## Dificuldades (%)



# Operador 24s (40)

## Dificuldades (%)



# OS 5 PILARES DE UM OFICIAL DE MESA

## STATUS DO OFICIAL

- ✓ OPERACIONAL: 100%
- ✓ NÍVEL DE PRONTIDÃO: MÁXIMO



## CONHECIMENTO PROFUNDO

- Domínio absoluto das regras, protocolos e constante atualização.



## HUMILDADE E RESPEITO

Postura profissional para com todos os intervenientes.



## PROATIVIDADE E BOM SENSO

(O superpoder oculto para gerir o inesperado)



## CONCENTRAÇÃO TOTAL

- Olhos sempre no jogo. Foco em todas as ações.



## CALMA E AUTOCONTROLO

Manter a serenidade e empatia sob pressão.



## TRABALHO EM EQUIPA

O sucesso na mesa nunca é individual.



### OFICIAL PADRÃO



### OFICIAL DE ELITE



# A LINHA DO TEMPO DA EXCELÊNCIA (O PRÉ-JOGO)

## A LINHA DO TEMPO (CRONOGRAMA TÁTICO)



## DIAGNÓSTICO DE IMAGEM (VALIDAÇÃO BINÁRIA)

### A Primeira Impressão Dita a Autoridade

#### VALIDADO



Uniforme oficial da ABP em boas condições, postura profissional.



#### REPROVADO



Fatos de treino, calças de ganga rotas, calçado desadequado, uso de chapéus.



#### OFICIAL PADRÃO



#### OFICIAL DE ELITE



# Contagem Decrescente para o Jogo

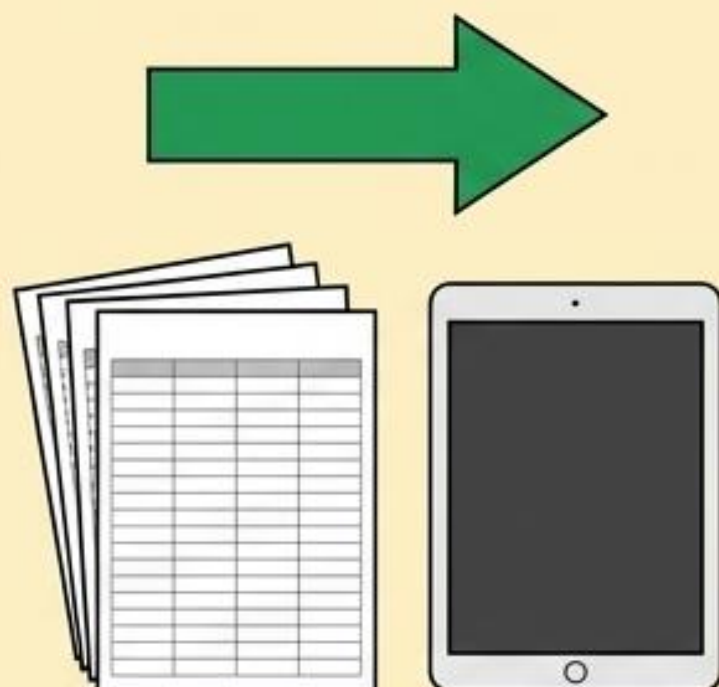


# O Setup Perfeito da Mesa

Posição Esquerda:  
Cronometrista



Posição Central:  
Marcador



Posição Direita:  
Operador 14"/24"



*“O primeiro passo do controlo é a organização do espaço de trabalho.”*

## Pro-Tips

Foco Ref: Não baixar os olhos até o árbitro terminar a sinalização da falta.

## Pro-Tips

**PBA & TO:** Seta e Desconto de Tempo na mesma paragem? Marcar a seta ativamente!



BOLETIM SCORE SHEET

Form for recording game statistics, including columns for player names, minutes played, and various performance metrics.

Nº	Playerr	Mia
1	Namasn Ilimos	12
2	Caroc Devin	10
3	Kenra Budgon	12
4	Math Wamanz	24
5	Platrurc Ono	20
6	Hame Cossa	18
7	Joan Slivera	10
8	Kyna Skiwns	18
10	Michael Worans	12
11	Seren Filmos	16
12	Catmissi Hamert	12
13	Jelfa Datas	9
14	Jonson Romas	2

# Marcador

## Antes do jogo:

- ✓ Verificar a lista das equipas (jogadores, capitão, treinadores e enquadramento humano)
- ✓ Preencher o boletim/InGame;
- ✓ Pedir o 5 inicial e assinatura do treinador

## Durante o Jogo

- ✓ Registrar todas as ações do jogo com rigor;
- ✓ Manusear a seta de posse de bola alternada (importante atenção em desconto de tempo e no intervalo do jogo);
- ✓ Avisar os árbitros quando uma equipa esgota os descontos de tempo.



**Alerta Importante:** nunca baixar os olhos para o boletim antes do árbitro terminar a sinalização

# PRE-FLIGHT CHECK: AUDITORIA OBRIGATÓRIA AO EQUIPAMENTO

**MARCADOR ELETRÔNICO**  
(CRONOMETRISTA)

- Testar **arrancar e parar cronómetro**.
- Testar **soma e remoção de pontos e faltas**.
- Testar **signal sonoro** (audibilidade com e sem árbitros em campo).

**APARELHO DE 14/24 SEGUNDOS**  
(OPERADOR)

- Testar **reação** à passagem de 24 para **14 segundos**.
- Identificar se o **signal de violação** soa aos 15 ou 16 segundos.
- Simular **correção de tempo** e **extinção do mostrador**.



**Equivalências dos números de jogador**

# Raio-X do Cronometrista

ABP Forest Green

## Cronometrista

### Antes do jogo:

- Testar o aparelho (colocar e retirar pontos e faltas)
- Testar paragem e arranque do cronometro
- Colocar e retirar tempo de jogo
- Verificar tempo dos intervalos de jogo
- Verificar sinais sonoros
- Verificar luzes
- Fazer as equivalências dos jogadores
- Avisar o árbitro quando falta 3' e 1.30' para o início do jogo

### Durante o jogo:

- apitar quando falta 30" para iniciar o 2º e o 4º quarto de jogo

### Ações Prioritárias:

1. Paragem e arranque assertivo do cronometro
2. Registrar faltas individuais, pontos, faltas de equipa e descontos de tempo no marcador eletrónico
3. Levantar as placas de faltas individuais
4. Colocar o indicador de 4 faltas de equipa (ocultar até que o árbitro entregue a bola - DTs)
5. Registrar tempo de paragem de jogo
6. Dar substituições e DTs
7. Controlar o 5 em campo do seu lado
8. Registrar posse de bola alternada

### Ações complementares:

- Registrar jogador lançador
- Registrar tempo de início de cada ataque

**REGRA DE OURO: MÃOS SEMPRE NO APARELHO! Ter apito e cronómetro manual de emergência sempre à mão**

# Execução Perfeita: Substituições e Descontos de Tempo



## Protocolo 1: Substituições

- Registo da substituição e indicação visual com os braços cruzados de forma firme e visível.

STATUS: ATIVO

## Mecânicas Dinâmicas: Substituições

### Fluxo a 3 OMs

Marcador verbaliza  
(dita) quem entra e sai.

Crono regista do  
seu lado

Operador 14/24  
regista do seu lado



## 🕒 Protocolo 2: Descontos de Tempo

TECHNICA ALERT



### ⚠️ O Protocolo dos 50 Segundos

- Disparo do cronómetro de 60 segundos.
- Aos 50 segundos exatos, fazer **soar a buzina** e dar a indicação visual de **10 segundos** restantes aos árbitros.



1. Bancos ->



2. Árbitros ->



3. Bancos



# Raio-X do Operador de 14"/24"

## Antes do jogo



- Testar aparelho (extinção, passagem de 14 para 24 e vice versa, se a violação é aos 15" ou aos 16", correção de tempo)



## Durante o jogo



- Paragem e arranque rigoroso do aparelho, operando de acordo com as regras.



- Foco na bola (saber exatamente onde estava a bola no momento do apito).




- Na dúvida manter, nunca pousar e extinção.



- Controlar o 5 em campo do seu lado.

**A Regra de Ouro: Saber sempre onde está a bola no momento do apito.**

# Matriz de Operações em Jogo

	 <b>Marcador</b>	 <b>Cronometrista</b>	 <b>Operador 14/24</b>
<b>Gestão Dinâmica (Tempo e Ritmo)</b>	(Focado no registo contínuo)	Paragem e arranque do cronómetro.	Paragem e arranque do aparelho; Manusear de acordo com as regras.
<b>Registos e Ferramentas (Scoresheet e Placar)</b>	Registo das ações de jogo; Manuseamento da seta de posse de bola alternada (no intervalo mudar na presença dos árbitros).	Colocar pontos, faltas individuais e de equipa, e DTs no aparelho. Responsável pelo indicador das faltas de equipa e por levantar a placa individual de faltas.	(Focado no display de posse)
<b>Controlo de Jogo (Substituições e Gestão de Lado)</b>	Avisar os árbitros que uma equipa esgota os descontos de tempo.	Dar substituições e DTs; Dar sempre a indicação de arranque dizendo 'jogo'. Controlar as substituições / 5 Inicial do seu lado.	Controlar as substituições / 5 Inicial do seu lado.

Registo das paragens de jogo e do início do tempo de ataque

9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	B-A	A-B	A-B	B-A	B-A	
39a 29 → 24(19) → 17a	55 → 47a 27 → 10a	56 → 37a 30 → 24a 09 →	50a 40a 30 → 12a	55 → 41a 29 → 17a	56 → 50a 29 → 23a 04 →	46 DIA 37a 26 → 05(12) →	57a 44 → 23a 08 →	59a 47 → 35a 12 → 08(14) →	53.9 38.1 22a 6.8	3 15 18 25 44	9 13 15 24 42	3 9 15 25 44	35 24 44 39 5		
48(12) → 31a 08a 05 →	50 → 35a 16 →	58a 39 → 30 → 20a	57a 50a 40 → 18	57 → 41a 36 → 33 → 16a	55 → 30a 20 → 00a	53 → 45 → 31a 26 → 13a	52 → 43 DIA 19 → 13a	50 → 39a 36 35a 31 → 24a 14 →	53.2 45.3(15) 28.6 26.1 22.3a 5 →	30 18a 9a 19B 44a 15a 19B	11B 2B 11B 8a 18B 19B 25a	8/47 6/50 6/17 1/10 18/53.9 22.2 6.8	30 45a 45a 6B 8a	23B 6B 11B 9a 19B	3/13 2/43 2/13 1/36 22"3
38a 13 → 00a	44 → 34(13) → 26a 06 →	44 → 34 → 29a 21 → 02a	48 → 32a 18a 05 DIA 0	44a 32 → 24a 07 → 01	56a 35 → 18a	55 → 42a 29a 19 → 04a 01 →	57a 41 → 27a 11a 04a	59 → 42(7) → 38a 32 → 21a 05 →	50.4 (4.9) 48.6a 33 → 14.1 9.2 (1.3)	15a 00B 3a 9a 13a 00B 00B 11B	8/16 2/20 6/20 5/33 5/16 4/55 4/00 13/3/45	18a 3a 0B 8a 23B 2B 3a 9a	23B 80B 0B 8a 23B 15a 35a 23B 15a 5a 12B	4/35 2/11 1/09 0/5 7/33 1/01 0/02 1/29 2/41	
40a 13 →	53a 20 → 14a	53a 38 → 19a 12a	59a 51 → 32a 13a	53 → 33a 13 →	51a 27 → 11a	57a 54 → 29a 04 →	58a 42 → 24a 08 →	59a 40a 33(31) → 24.8	58.6 20a 24.8	13a 14B	23B 8a	3/31 3/26	15a 5a 12B	9/4B 9a	2/41

Página 2

Criado por SAVIA em 10-Jan-2026 23:53

# A Teia de Segurança

## Síntese de Equipa

Cronometrista avisa aos 24s e 14s do fim do periodo; Operador 14/24 faz a contagem dos últimos 10s.

Operador 14/24 avisa aos 7s de ataque; Marcador apoia a contagem.

Nas substituições, Cronometrista (esquerda) e Operador 14/24 (direita) vigiam em simultâneo quem sai e quem entra na paragem.



## Cenário de Ponto

**Cronometrista**  
14B faz 2 pontos.  
19:25:00 ✓ Sent

**Marcador**  
14B faz 40 pontos no jogo.  
O resultado está 37-40.  
12:25:00 ✓ Read

**Cronometrista**  
Confirmo.  
15:25:48 ✓ Sent

## Cenário de Falta

**Cronometrista**  
Falta do 14B sobre o 7A.  
Tem 2 lances livres.  
11:23:23 ✓ Sent

**Marcador**  
1ª falta do jogador 14B.  
É a 3ª falta de equipa.  
O resultado está 1-3.  
15:35:02 ✓ Read

**Cronometrista**  
Confirmo.  
18:21:32 ✓ Sent

## Gestão do Fim do Tempo

**Operador 14/24**  
Atenção: Últimos 7 segundos de ataque.  
17:25:22 ✓ Sent

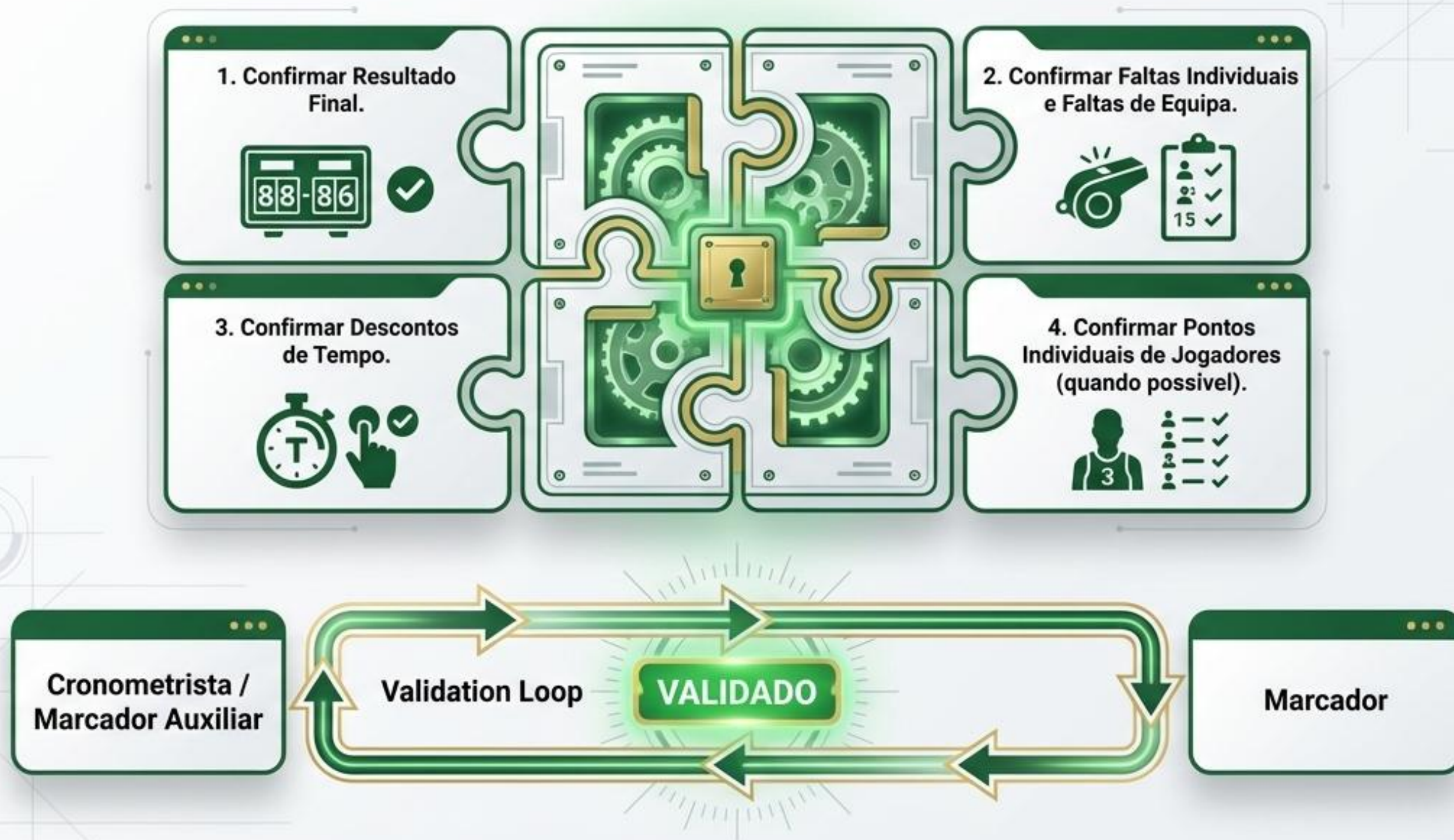
**Marcador**  
Inicia contagem decrescente verbal em voz alta.  
18:25:33 ✓ Read

**Cronometrista**  
Atenção: Últimos 24 e 14 de jogo.  
18:25:12 ✓ Sent

**Operador 14/24**  
Inicia a contagem em voz alta dos últimos 10 segundos do tempo de jogo.  
18:25:22 ✓ Read

# O Protocolo de Interrupção

## Sempre que o jogo para, a mesa sincroniza.



# Prontidão Instantânea



**A Regra:** **Mãos SEMPRE** em cima do aparelho.

**O Motivo:** Não há margem para procurar botões no momento de uma violação rápida. O tempo de reação deve ser **zero**.

# RadarLayout Visual



**A Regra:** **Olhos SEMPRE** na bola. **Não baixar** a cabeça prematuramente.

**O Teste Crítico:**  
 Todo o oficial de mesa tem de saber responder à **pergunta fatal**:

Onde estava exatamente a bola no momento exato em que soou o apito?

# Gestão de Crise: Lutas e Conflitos Físicos

X X 1 2 3 4 5 X X

 **Radares Laterais:**  
Cronometrista e  
Operador 14/24 

- Foco fixo nos bancos de suplentes.
- Missão: Ignorar o que se passa no campo. Registrar em exclusivo os nomes e números de todos os jogadores ou elementos do staff que abandonem a área técnica.

 **Radares Laterais:**  
Cronometrista e  
Operador 14/24 

- Foco fixo nos bancos de suplentes.
- Missão: Ignorar o que se passa no campo. Registrar em exclusivo os nomes e números de todos os jogadores ou elementos do staff que abandonem a área técnica.

 **Radar Central:**  
O Marcador

- Foco fixo e exclusivo no interior do campo.
- Missão: Identificar e memorizar com exatidão quem iniciou o conflito e quem participou ativamente dentro das quatro linhas.

# Diagnóstico e Validação: Protocolo de Erros



**Princípio Base:** Nunca tentar compensar um erro com outro erro (O perigo do Efeito Bola de Neve).

Erro Oculto ou Menor

■ Ação: Corrigir em comunicação interna imediata sem interromper a dinâmica.

Erro Grave ou Estrutural  
(Ex: Desajuste no marcador)

PARAR  
O JOGO

🚨 **na primeira oportunidade legal** (bola morta ou dúvida). Perguntar e esclarecer obrigatoriamente com os árbitros antes do recomeço.

## A Auditoria Rápida Constante

- 🕒 Aproveitar cada Desconto de Tempo ou paragem longa.
- 🔍 Cruzar toda a informação acumulada (Resultado Final, Faltas Individuais/Equipa, Descontos de Tempo) entre o Marcador e o Cronometrista.

# Guia Completo: Tarefas dos Oficiais de Mesa no Basquetebol

## FASE DE PREPARAÇÃO (ANTES DO JOGO)



### Marcador: Validação e Registo Inicial

Verificar listas de equipas, preencher o boletim e confirmar os 5 iniciais com os capitães.



### Cronometrista: Teste de Sistemas e Alertas

Validar o cronómetro digital, sinais sonoros e avisar os árbitros aos 3' e 1:30".



### Operador 14/24: Verificação Técnica

Testar o aparelho e verificar as regras de violação aos 15" ou 16".

### DETALHES TÉCNICOS (Cronometrista e Operador)

- **Cronometrista:** Garantir equivalências dos jogadores e funcionamento das luzes.
- **Operador 14/24:** Verificar a transição correta entre os 14 e os 24 segundos.

- **Cronometrista:** Apitar obrigatoriamente aos 30 segundos antes do início.

## FASE DE OPERAÇÃO (DURANTE O JOGO)



### Marcador: Gestão do Fluxo de Jogo

Registrar ações, manusear a seta de posse e alertar sobre descontos de tempo esgotados.



### Cronometrista: Controlo de Tempo e Penalidades

Operar o cronómetro, atualizar faltas/pontos e gerir substituições e podidos de tempo.



### Operador 14/24: Ciclo de Ataque e Vigilância

Controlar o tempo de ataque.

Controlar o tempo de ataque, monitorizar a localização da bola e comunicar com a mesa.



### REGISTO/AVISO ESSENCIAL

**Marcador:** Manusear seta de posse no intervalo na presença dos árbitros.



**Cronometrista:** Registrar jogador lançador, paragens de jogo e início de ataque.



**Operador 14/24:** Controlar substituições e o 5 Inicial do seu lado do campo.

# A Engenharia do Esforço Coletivo

O **sucesso** na **mesa** não é **individual**.

O **jogo perfeito** não é aquele em que a **mesa de oficiais brilha**, mas aquele em que **não é notada**.



A **confiança** mútua, a **comunicação ininterrupta** e a **precisão técnica** permitn que a partida decorra na perfeição, **protegendo a integridade do desporto**.

**Teamwork Makes the Dream Work.**

Bons Jogos! | Associação de Basquetebol do Porto