



FIBA

We Are Basketball

FIBA MANUAL DO OFICIAL DE MESA

VERSÃO 3.2

De acordo com o manual de Oficiais de Mesa, todas as referências feitas a um jogador, técnico, oficial etc., no sexo masculino também se aplica ao gênero feminino. Deve-se entender que isso é feito apenas por razões práticas.

Maio 2020,
Todos os Direitos Reservados.

Esse documento foi oficialmente produzido pelo departamento de arbitragem da FIBA.

A tradução Oficial para português é de responsabilidade do Departamento de Arbitragem da Confederação Brasileira de Basketball – CBB.

Caso for encontrado alguma inconsistência ou erro nesse documento com relação a língua portuguesa, favor reportar para arbitragem@basquetebrazil.com.br

PREFÁCIO

A FIBA mantém seu compromisso de facilitar e supervisionar o desenvolvimento de todos os membros de sua família.

Juntamente com árbitros, instrutores de arbitragem e comissários, os oficiais de mesa são uma parte importante da família da equipe dos oficiais. O papel dos oficiais de mesa é crucial em todo o mundo para garantir o bom funcionamento dos jogos de basquete.

O basquete moderno está em constante evolução em todos os aspectos, dentro e fora do jogo. Naturalmente, todos os participantes precisam melhorar constantemente suas habilidades e conhecimentos para atender às mudanças constantes dos requisitos do basquete.

O objetivo da 3ª edição do manual dos oficiais de mesa da FIBA é aprimorar o trabalho prático das ferramentas para oficiais de mesa, com base nas novas regras e interpretações de basquete da FIBA. Além disso, o conteúdo desse manual foi editado, levando em consideração o feedback prático dos oficiais de mesa no mundo todo.

Da mesma forma que o anterior, este manual destina-se a servir as competições da FIBA e as competições de nível nacional, igualmente. Esperamos que seja útil e proveitoso em suas atividades diárias de basquete.

O departamento de arbitragem da FIBA gostaria de agradecer a todos por sua contribuição e gostaria de incentivar os oficiais de mesa a fornecerem feedbacks favoráveis no futuro. Para qualquer sugestão ou se você encontrar algum erro, envie seus comentários para refereeing@fiba.basketball.

Obrigado por sua contribuição na busca pela excelência nas competições mundiais de basquete.



A CBB gostaria de agradecer aos oficiais abaixo que nos apoiaram na tradução do documento:

Tradução:

Gabriela de Mello Colombo
Janine Buzzati
Chris Reynaud Castiglioni
João Carlos Marson
Enaldo Batista

Formatação:

Vinícius Simões da Silva

Revisão de textos:

Vander Lobosco Jr.
Julie Andréa Marques

ÍNDICE

PREFÁCIO

CAPÍTULO

1. INTRODUÇÃO	7
----------------------	----------

CAPÍTULO

2. ÁRBITROS, OFICIAIS DE MESA E COMISSÁRIOS	9
2.1 Definição	10
2.2 Atributos Pessoais	11
2.3 Comportamento - Código de Conduta	12

CAPÍTULO

3. OFICIAIS DE MESA - DEVERES COMUNS	13
3.1 Nomeação	14
3.2 Chegada ao Local	14
3.3 Código de Vestimenta	14
3.4 Reunião dos Oficiais de Mesa	15
3.5 Pré-Partida - Deveres	16
3.6 Deveres durante o Jogo	17
3.7 Pós-Partida - Deveres	18

CAPÍTULO

4. O APONTADOR	21
4.1 Deveres do Apontador	22
4.2 Equipamentos e Materiais necessários do Apontador	23
4.3 A Súmula Oficial	23
4.4 Registros - Antes do Jogo	24
4.5 Contagem Progressiva - Durante o Jogo	27
4.6 Tempos Debitados e Pedidos de Substituição	45
4.7 Ao Final do Jogo	56
4.8 Resumo das Cores de Caneta	58
4.9 Seta de Posse Alternada	59
4.10 Padrões de Mecânica e Desempenho	62

CAPÍTULO

5. O ASSISTENTE DE APONTADOR	65
5.1 Deveres do Assistente de Apontador	66
5.2 Placar Antes da Partida	66
5.3 Durante a Partida	67
5.4 Intervalo de Jogo	68
5.5 Final de Jogo e Pós-Partida	68

CAPÍTULO

6.	O CRONOMETRISTA	69
6.1	Deveres do Cronometrista	70
6.2	Equipamentos e Materiais Necessários	70
6.3	Antes do Jogo	70
6.4	Durante o Jogo	72
6.5	Pós-Partida	76

CAPÍTULO

7.	O OPERADOR DE 24 / 14 SEGUNDOS	77
7.1	Deveres do Operador de 24/14 Segundos	78
7.2	Equipamentos e Materiais Necessários	78
7.3	Antes do Jogo	78
7.4	A Regra	80
7.5	Durante o Jogo	95
7.6	Intervalo do Jogo e Pós-Partida	99

APÊNDICE A - SISTEMA DE TEMPO CONTROLADO PELO APITO	101
--	------------

APÊNDICE B - MANUAL DO USUÁRIO DA SÚMULA ELETRÔNICA/ DIGITAL	105
---	------------

APÊNDICE C - TERMINOLOGIA BÁSICA DOS OFICIAIS DE BASQUETE	117
--	------------



INTRODUÇÃO

CAPÍTULO 1

INTRODUÇÃO

O basquete é um esporte em constante evolução. Concebido pelo Sr. Naismith como uma atividade escolar interna, praticada durante o inverno, agora é praticada em 213 países. Em muitos desses países, o basquete é jogado em nível profissional.

O aumento do nível técnico das equipes / ligas precisa ser acompanhado por um aumento no nível técnico da equipe de arbitragem (árbitros e oficiais de mesa), para garantir o bom andamento de cada jogo.

Um aumento na presença da mídia eletrônica significa que o trabalho dos oficiais de mesa está constantemente à vista do público, por exemplo, mostrando a pontuação da partida, o tempo restante para jogar ou para uma tentativa de arremesso.

Este manual dos oficiais de mesa visa padronizar, unificar e preparar um oficial de mesa de alto nível.

O Manual é baseado em novas tecnologias e técnicas para ajudar iniciantes e oficiais de mesa experientes. O uso de vídeos proporcionará uma melhor compreensão desses conceitos. Ao mesmo tempo, este manual é tido como uma ferramenta para promover a unificação de critérios (método de trabalho, comunicação, padrões de desempenho, sinais etc.) para os oficiais de mesa mais experientes.

A globalização do basquete requer a criação deste documento para padronizar a dinâmica colaborativa da equipe de arbitragem da partida (oficiais de mesa e árbitros) e preparar oficiais de mesa de alto nível para os jogos modernos e competições. Este Manual promoverá uma metodologia para os oficiais de mesa em todos os países, minimizando assim qualquer confusão e maximizando a consistência.

É importante adotar os mesmos princípios que foram usados para criar outras filosofias de ensino da FIBA, por exemplo, a mecânica para árbitros. O objetivo é que todos tenham que “falar” a mesma língua do basquete e todos devam “atuar” da mesma maneira, independentemente do país.

A mecânica e a orientação no manual de oficiais de mesa devem ser entendidas e seguidas como princípios fundamentais para garantir alguns critérios uniformes e consistentes de ação, enquanto se adaptam à outros casos que não aparecem no manual. Além disso, o manual promove o trabalho em equipe entre os oficiais de mesa como sendo uma chave para o sucesso, exigindo, portanto, que todos os quatro oficiais de mesa trabalhem como uma equipe perfeita e eficaz.

UM JOGO - UM IDIOMA - UM MÉTODO - UMA FIBA



ÁRBITROS, OFICIAIS DE MESA E COMISSÁRIOS



CAPÍTULO 2

ÁRBITROS, OFICIAIS DE MESA E COMISSÁRIOS

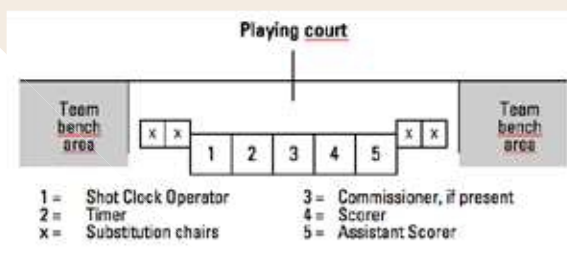
2.1 DEFINIÇÃO

Os árbitros devem ser um árbitro principal e 2 fiscais. Eles devem ser assistidos pelos oficiais de mesa e por um comissário, se presente.

Os oficiais de mesa devem ser o apontador, um assistente de apontador, um cronometrista e um operador de 24/14 segundos. Os oficiais de mesa devem sentar no centro da mesa, em um lado da quadra, entre os bancos das equipes. Eles são responsáveis por registrar as ações que ocorrerem durante o jogo e operar os diferentes dispositivos eletrônicos necessários para o gerenciamento adequado de um jogo de basquete.

O comissário deve sentar-se entre o apontador e o cronometrista. Seu dever principal durante o jogo é supervisionar o trabalho dos oficiais de mesa e auxiliar o árbitro principal e os fiscais no bom andamento do jogo.

- Nas competições internacionais da FIBA com quatro oficiais de mesa, eles estarão sentados como mostra a foto e o diagrama abaixo.



Os oficiais de mesa e seus principais deveres estão descritos abaixo.

Apontador: Registrar todas as ações que ocorrerem durante o jogo na súmula.

Cronometrista: Cronometrar o tempo de jogo, os tempos debitados e os intervalos.

Operador de 24/14 Segundos: Operar o relógio de 24/14 segundos e aplicar as regras corretas deste.

Assistente de apontador: Operar o placar visual e auxiliar o apontador.

No atual jogo de basquete, a responsabilidade do oficial de mesa adquiriu uma importância crescente na equipe de arbitragem. No entanto, deve-se lembrar que eles não têm poderes executivos e somente o árbitro principal tem o poder de tomar decisões finais, quando necessário. A ação de um oficial de mesa não deve colocar uma das equipes em desvantagem. Portanto, ele precisa:

- conhecer corretamente as regras oficiais da FIBA, interpretações e regulamentos da competição;
- ter um conhecimento técnico geral de arbitragem (mecânica dos árbitros na quadra, movimentos, sinalização etc.);
- saber exatamente o que fazer em cada uma das funções indicadas acima e em todos os momentos do jogo. Ele deve coordenar e ajudar os colegas de trabalho (ser decisivo ou não procrastinar) para que a equipe de oficiais de mesa possa agir de maneira rápida e eficiente;
- ser sempre um bom representante da FIBA.

2.2 ATRIBUTOS PESSOAIS

Existem outras qualidades que um excelente oficial de mesa deve ter se ele quiser evitar colocar qualquer uma das equipes em desvantagem. Essas qualidades também garantirão que os oficiais de mesa sejam uma parte da grande equipe de arbitragem em uma partida de basquete.

- **CONCENTRAÇÃO:** Para executar com êxito qualquer tarefa na vida, você deve estar focado e consciente do que está acontecendo. Oficiais de mesa requerem um alto grau de concentração que precisa ser mantido durante todo o jogo.
- **CALMA E AUTO-CONTROLE:** É a única maneira de racionalizar situações e resolver quaisquer problemas que possam acontecer. Um excelente oficial de mesa deve se esforçar para anular um efeito dominó, onde toda uma série de pensamentos negativos e irracionais levam a uma diminuição no desempenho, na concentração e, é claro, no prazer.
- **TRABALHO EM EQUIPE:** O basquete é um esporte coletivo. Somente trabalhando como um time, a equipe de arbitragem pode ter o melhor desempenho possível no jogo. Ninguém no jogo pode ser perfeito por si mesmos; nós vencemos e perdemos juntos como um time. Durante o jogo, ajudamos e apoiamos um ao outro. Se houver qualquer problema durante o jogo, trabalhamos juntos como uma equipe para resolvê-los, não apenas uma pessoa por conta própria. Nunca devemos dizer: “esse é o seu trabalho e este é meu”, porque a qualquer momento podemos precisar da ajuda dos nossos colegas de trabalho. Dois olhos não são suficientes para verificar o que está acontecendo na quadra. Precisamos usar o bom senso para tomar as decisões corretas no momento certo, trabalhando em equipe, para o bem do jogo.
- **RECONHECIMENTO:** Se o trabalho do árbitro é raramente reconhecido publicamente, o trabalho do oficial de mesa é ainda menos. A satisfação de um trabalho bem feito; os agradecimentos recebidos de nossos companheiros de equipe (outros árbitros e oficiais de mesa); a alegria de fazer um bom trabalho, sabendo que cada membro contribuiu para o gerenciamento bem-sucedido do jogo: isso deve ser suficiente. Além disso, fazer parte da família do basquete significa conhecermos novos colegas da arbitragem, aprendermos uns com os outros e desenvolvermos amizades duradouras em muitos países. Trabalhar na arbitragem do basquete é mais do que apenas participar de um jogo, fazer um trabalho e depois voltar para casa novamente.
- **MOTIVAÇÃO:** Os melhores oficiais estão motivados a fazer o melhor trabalho possível em cada jogo, para o benefício dos jogadores e daqueles que assistem ao jogo. Eles também são motivados por si mesmos, trabalhando continuamente para manter-se atualizado com as mudanças e aprender com seus parceiros de arbitragem.
- **ASSERTIVIDADE:** Assertividade é uma habilidade de comunicação que é definida como a capacidade



de reconhecer nossos próprios direitos, respeitando os direitos dos outros, sem ser manipulado ou manipular os outros, e sem nunca ser agressivo. A chave para uma abordagem amigável, mas altamente profissional, é frequentemente ouvir adequadamente e sorrir.

- **EMPATIA:** Empatia é a capacidade de se colocar no lugar de outra pessoa, emocionalmente falando; imaginar como eles devem estar se sentindo em um determinado momento e reagir de acordo. Um oficial de mesa deve ser capaz de demonstrar empatia e entender que, em algumas situações, outras pessoas podem reagir de uma maneira que é motivada por suas emoções. Não devemos levar as coisas para o lado pessoal e devemos ser profissionais o tempo todo.
- **HUMILDADE E RESPEITO:** A tarefa do oficial de mesa não é a mesma que a do árbitro. Não importa quantos anos temos, quanta experiência temos ou quão bem qualificados somos. Todos desempenhamos um papel igual na equipe de arbitragem. Nunca devemos nos considerar superiores ou inferiores aos nossos colegas de trabalho. Ao mesmo tempo, devemos ter o mesmo respeito por nossos parceiros e por todos aqueles que participam do jogo.

2.3 COMPORTAMENTO - CÓDIGO DE CONDUTA

Qualquer pessoa que desempenhe um papel dentro da equipe de arbitragem precisa ter uma habilidade de se relacionar com seus colegas de trabalho. Existem outros grupos de pessoas com os quais os oficiais de mesa também devem se relacionar. No contexto de um jogo de basquete, desde o momento em que os oficiais de mesa chegam ao ginásio até eles saírem após o jogo, eles se relacionam com pessoas diferentes da seguinte maneira:

- **FÃS E MEMBROS DE EQUIPE:** Devemos ser profissionais e neutros o tempo todo. Não devemos nos envolver em conversas excessivas, principalmente se alguém ou uma equipe manifestarem uma queixa. Não devemos mostrar, nem em nossas ações nem em nossas conversas, nenhum viés para um grupo em detrimento de outro. Isso inclui o uso de mídias sociais.
- **JOGADORES E TÉCNICOS:** Precisamos usar nossa empatia nessas situações. Técnicos e jogadores podem ser desagradáveis ou agressivos conosco, mas devemos nos comportar profissionalmente sobre isso. Não podemos ser agressivos ou ameaçadores ao responder à essas situações; devemos permanecer calmos e focados. Onde apropriado, e no momento certo, os oficiais de mesa devem conversar discretamente com o árbitro sobre qualquer comportamento que os preocupe.
- **SEUS COLEGAS DE TRABALHO:** Deve haver respeito mútuo, colaboração, senso de equipe e aceitação de cada função que foi designada. Se precisarmos chamar a atenção dos árbitros sobre algo que tenha ocorrido dentro ou fora da quadra, devemos fazer isso discretamente para evitar colocá-los em uma situação difícil.





DEVERES COMUNS AOS OFICIAIS DE MESA

CAPÍTULO 3

OFICIAIS DE MESA - DEVERES COMUNS

3.1 NOMEAÇÃO

A Pré-partida inicia quando o oficial de mesa recebe sua nomeação para o jogo. Nesse momento você deve iniciar sua preparação analisando suas opções de viagem para o ginásio e entendendo quem serão seus companheiros de equipe, importância do jogo (idade, categoria, fase de classificação ou play-off, etc.), verificar e garantir que você tenha todo o equipamento e uniformes necessários bem preparados antes do dia que você viaja.

3.2 CHEGADA AO LOCAL

É essencial que todos os Oficiais de Mesa façam sua organização de viagem para chegar ao seu destino em boa hora. A pontualidade é um aspecto essencial da equipe oficial.

- Nas competições da FIBA, todos os Oficiais necessariamente devem chegar no ginásio pelo menos 90 minutos antes do horário marcado para o início do jogo.
- Você deve planejar bem a viagem para o ginásio, antecipando situações como congestionamento de trânsito, más condições climáticas e assim por diante. Isto é especialmente importante se você não esteve anteriormente nesse ginásio.
- É importante trazer uma lista com os números de telefone de seus colegas, para notificá-los de qualquer atraso inesperado.
- Ao chegar ao local você deve informar aos organizadores e ao Comissário (se houver) a sua chegada. Você deve se reunir com o restante da equipe de oficiais.



3.3 CÓDIGO DE VESTIMENTA

A aparência pessoal é muito importante. Os Oficiais de Mesa devem cuidar de sua imagem, mantendo uma aparência profissional deles mesmos e do seu trabalho; assim irão obter o respeito de todos.

Lembre-se de que você, como os árbitros, é um representante na quadra, de suas ligas, federações e país.

Suas palavras, seu traje e seu comportamento serão observados com atenção por todos os participantes.



Os Oficiais de Mesa devem chegar ao local com trajes formais e estarem preparados para vestir seu uniforme de oficial de mesa. Os Oficiais de Mesa devem novamente trocar ao final do jogo os uniformes e deixar o ginásio em trajes formais. Não é aceitável ir aos ginásios vestindo roupas esportivas, bermudas e calçados esportivos. Você deve tomar cuidado com a sua aparência, garantindo que você esteja limpo e arrumado, incluindo cabelo e pêlos faciais.

O uniforme dos Oficiais de Mesa deve estar em boas condições, limpo e passado adequadamente.

3.4 REUNIÃO DOS OFICIAIS DE MESA

É importante que a equipe de Oficiais de Mesa converse e se prepare adequadamente para o jogo em uma reunião pré-partida.

Isso formará uma equipe forte. Deve ocorrer num local designado (vestiário) e longe de outras pessoas no ginásio.

Na reunião pré-partida, você deve discutir pelo menos os seguintes pontos:

- Hora de início do jogo confirmada.
- Mudanças recentes nas Regras e Interpretações.
- Contexto do jogo: nível de dificuldade, fatores externos e internos do jogo, situação na liga (fase de classificação, finais, play-offs, etc.). Isto significa trabalhar em todos os jogos com a mesma seriedade, independente do seu status.
- Coordenação dos procedimentos a serem seguidos em diferentes situações críticas: cestas marcadas, tempos debitados, substituições, final de quarto/jogo, mudança de equipe no controle da bola, faltas de equipe, procedimento de posse alternada, etc.
- Considerações especiais sobre esse ginásio: Localização do cronômetro de jogo e do relógio de 24/14 segundos, o que fazer em condições especiais ou mau funcionamento, bancos das equipes, quando fazer uma verificação completa de todos os dispositivos.



- Contato visual.
- Métodos de comunicação com os árbitros e com os outros Oficiais de Mesa, incluindo comunicação em situações inesperadas.
- Como resolver quaisquer problemas que possam surgir.
- Condições especiais para o jogo, como tempos debitados para a TV, minuto de silêncio, apresentações, tributos, etc.
- Procedimento durante o intervalo entre o segundo e o terceiro quarto – Os Oficiais de Mesa deixarão a mesa e retornarão ao vestiário ou não?

3.5 PRÉ-PARTIDA - DEVERES

- Identificar o Delegado Técnico, Comissário, ou responsável pelo Ginásio de Jogo (se houver).
- Verificar o equipamento de mesa e os dispositivos eletrônicos (cronômetro de jogo, relógio de 24/14 segundos, sinais sonoros e placar eletrônico) e compartilhar quaisquer recursos anormais com seus colegas de trabalho.
- Solicitar as listas das equipes: Cada equipe deve fornecer sua própria lista pelo menos 40 minutos antes do horário programado para o início do jogo.
- Notificar o Comissário (se presente) ou o Árbitro principal (Crew chief) sobre possíveis problemas nas listas das equipes ou qualquer outra documentação necessária para jogar a partida.
- Preparar a súmula de jogo de acordo com as regras. No caso de uma súmula digital FIBA, a súmula deve ser impressa pelo menos 20 minutos antes do horário programado para o início do jogo.
- Os Oficiais de Mesa devem estar na mesa de controle antes dos árbitros entrarem na quadra.
- Manter a bola do jogo em segurança.
- Cronometrar o intervalo de 20 minutos antes do início do jogo (com os árbitros presentes na quadra de jogo). No caso de apresentações das equipes, o cronômetro informará aos árbitros quando 7, 8 ou 9 minutos (o Comitê Organizador Local geralmente decidirá isso) restantes antes do início do jogo, dependendo se hinos nacionais devem ser executados. De qualquer forma, o cronômetro de jogo irá parar quando restarem 3 minutos para o início do jogo, caso a apresentação não tenha terminado. No caso de ser observado um minuto de silêncio, isso é feito pouco antes do início do jogo, com os jogadores iniciantes na quadra de jogo.



- Auxiliar na verificação da quantidade de pessoas que estão sentadas nas áreas de banco das equipes.
- O operador de 24/14 segundos acionará o relógio quando os árbitros estiverem presentes na quadra de jogo, para que eles possam ouvir o som do dispositivo quando um período de tempo termina.
- Solicitar ao Técnico de cada equipe a confirmação dos nomes e números correspondentes de membros da equipe, o nome do Técnico e do Assistente Técnico e os 5 jogadores iniciais e levá-lo a assinar a Súmula de jogo. Isso deve ser feito pelo menos 10 minutos antes do início do jogo. (Técnico da equipe A primeiro e depois o Técnico da equipe B). O Apontador compartilhará essas informações com os estatísticos e locutor (se houver).
- O cronometrista fará soar o sinal 3 minutos antes do horário do início do jogo e novamente 1,30 minutos antes do início do jogo. O árbitro indicará 3 minutos mostrando os tres dedos de maneira usual e então apitará quando retarem 1,30 minutos para indicar às equipes que elas devem ir para as áreas de banco da sua própria equipe.

3.6 DEVERES DURANTE O JOGO

- Manter altos níveis de concentração, principalmente nos finais de quartos e nos 2 minutos finais do jogo.
- Aplicar corretamente as regras.
- Colaborar com seus companheiros de mesa e árbitros.
- Falar profissionalmente com os membros de ambas as equipes.
- Os Oficiais de Mesa devem observar cuidadosamente o fluxo do jogo, antecipando possíveis solicitações de substituições e tempos debitados, prestando atenção especial aos pedidos de tempo debitados após cestas marcadas.
- Lembrar-se de que os Oficiais de Mesa devem ser discretos no uso dos sinais sonoros. Em casos excepcionais, o apito pode ser usado em determinadas situações para atrair a atenção dos árbitros.
- Nunca coloque os árbitros em uma situação de impasse. Deve-se sempre saber exatamente o que aconteceu antes de chamar o árbitro para a mesa de controle para relatar qualquer ação de pessoas nas áreas de banco das equipes.
- É estritamente proibido fazer qualquer sinal que possa comprometer as decisões dos árbitros.
- Fornecer informações e suporte a qualquer membro da equipe de oficiais que solicitar, mas de uma maneira discreta.
- Esclarecer o procedimento se uma solicitação dos árbitros for feita após uma situação pouco clara (final de um quarto, cesta convertida, etc.) Nunca use um gesto ou fale alto. Apenas deve-se dar informações se o árbitro solicitar e designar. Apenas um orador da equipe de Oficiais de Mesa.



- Registrar separadamente os minutos e os jogadores com faltas.
- Procedimentos durante uma briga e/ ou membros de equipe deixando a área de banco da equipe, os Oficiais de Mesa devem permanecer focados. O Assistente de Apontador deve observar o banco da equipe visitante e o cronometrista deve o banco da equipe local e o Apontador deve observar a quadra de jogo. Eles devem observar os eventos que se desenrolam na quadra de jogo e nas áreas de banco das equipes, registrando as ações dos jogadores, técnicos e membros acompanhantes das equipes, a fim de auxiliar os árbitros e o Comissário.
- Informar aos árbitros sobre qualquer mau funcionamento dos dispositivos sempre que as regras fornecerem oportunidade.

3.7 PÓS-PARTIDA - DEVERES

- Evite discussões ou comentários com qualquer não membro da equipe de oficiais.
- O apontador deve preencher a súmula conforme indicado nas regras e neste manual.
- Observe e registre qualquer incidente ocorrido após o final do jogo.
- Ajude o árbitro a escrever um relatório para o corpo organizador da competição, se ele precisar de assistência.
- Verifique (imprima no caso do DSS) a súmula e assine antes de dar a aprovação final e a assinatura do árbitro.
- Procedimento em caso de protesto. Se uma equipe decide registrar o protesto, eles devem seguir o procedimento descrito nas Regras Oficiais de Basquete da FIBA. As equipes, assim como os árbitros, o Delegado Técnico / Comissário e os Oficiais de Mesa devem cumprir os requisitos da linha do tempo relacionados ao procedimento de protesto. Imediatamente após o final do jogo, o apontador deve indicar na coluna "O jogo terminou às" a hora exata em que o jogo terminou. Os árbitros não devem se apressar para assinar a súmula. Em vez disso, o Árbitro principal, juntamente com o Delegado Técnico / Comissário, devem verificar se o apontador digitou o tempo na coluna "Jogo encerrado". Os árbitros devem ir ao seu vestiário e aguardar 15 minutos após o final do jogo.

Os Oficiais de Mesa e o Delegado Técnico / Comissário não devem deixar a mesa de controle durante os 15 minutos após o final do jogo. Uma vez que o capitão da equipe assine a súmula na coluna "Assinatura do capitão em caso de protesto", o apontador e o Delegado / Comissário Técnico da FIBA devem ir ao vestiário dos árbitros e apresentar a súmula ao árbitro principal. Após a verificação da súmula, o árbitro principal deve assiná-la, anotar o tempo de assinatura do capitão e o Delegado / Comissário Técnico da FIBA distribuirá as cópias da súmula às duas equipes.

A equipe protestante, no entanto, deve enviar por escrito as razões do protesto o mais tardar 1 hora após o final do jogo. O Delegado Técnico / Comissário da FIBA, os árbitros e os Oficiais de Mesa devem permanecer no ginásio por pelo menos 1 hora e sob nenhuma circunstância eles podem deixar o ginásio até que toda a papelada esteja finalizada e a confirmação do procedimento concluído tenha sido recebida no Escritório Regional da FIBA / FIBA. O Árbitro principal deve relatar por escrito o incidente que levou ao protesto e enviá-lo ao TD da FIBA e ao respectivo Escritório Regional da FIBA.

- Devolva às equipes uma cópia da súmula e todos os cartões de licença ou outros documentos.
- Peça permissão ao árbitro, ao Delegado Técnico ou ao Comissário (se presente) para deixar o ginásio.
- Use a pós-partida para perguntar sobre quaisquer situações no jogo em que ocorreu um mal-entendido ou onde ocorreram situações incomuns.

PROCEDIMENTO DE PROTESTO

1. Uma equipe pode registrar um protesto se seus interesses foram afetados adversamente por:
 - a. um erro no placar, no cronômetro ou no relógio de 24/14 segundos, que não foi corrigido pelos oficiais.
 - b. uma decisão de desistir, cancelar, adiar, não retomar ou não jogar o jogo.
 - c. uma violação das regras de elegibilidade aplicáveis.
2. Para ser admissível, um protesto deve seguir o seguinte procedimento:
 - a. O capitão (CAP) dessa equipe deve, o mais tardar 15 minutos após o final do jogo, informar ao árbitro principal que sua equipe está protestando contra o resultado do jogo e assinar a súmula na coluna 'assinatura do capitão em caso de protesto'.
 - b. A equipe deve enviar as razões do protesto por escrito o mais tardar 1 hora após o final do jogo.
 - c. Uma taxa de CHF 1.500 será aplicada a cada protesto e será paga caso o protesto seja rejeitado.
3. O árbitro principal deve, após o recebimento das razões do protesto, relatar o incidente que levou o protesto ao representante da FIBA ou ao órgão competente por escrito.
4. O órgão competente deve emitir as solicitações processuais que julgar apropriadas e deve decidir sobre o protesto o mais rápido possível e, em qualquer caso, o mais tardar 24 horas após o final do jogo. O organismo competente deve usar qualquer evidência confiável e pode tomar qualquer decisão apropriada, incluindo, sem limitação, repetição parcial ou total do jogo. O órgão competente não pode decidir alterar o resultado do jogo, a menos que haja evidências claras e conclusivas de que, se não fosse o erro que deu origem ao protesto, o novo resultado certamente teria se materializado.
5. A decisão do órgão competente também é considerada uma decisão da regra do jogo e não está sujeita a nova revisão ou apelação. Excepcionalmente, as decisões de elegibilidade podem ser apeladas conforme previsto nos regulamentos aplicáveis.
6. Regras especiais para competições da FIBA ou competições que não prevejam o contrário em seus regulamentos:
 - a. Caso a competição seja no formato de torneio, o órgão competente para todos os protestos será o Comitê Técnico (consulte o Regulamento Interno da FIBA, Livro 2).
 - b. No caso de jogos em casa e fora, o órgão competente para protestos relacionados a questões de elegibilidade será o Painel Disciplinar da FIBA. Para todas as outras questões que deram origem a um protesto, o órgão competente deve ser a FIBA, atuando através de uma ou mais pessoas com experiência na implementação e interpretação das Regras Oficiais de Basquete (consulte o Regulamento Interno da FIBA, Livro 2).

CHECK LIST DO PROCEDIMENTO DE PROTESTO

PARTICIPANTES ENVOLVIDOS NO JOGO

EQUIPE PROTESTANTE	EQUIPE OPONENTE	ÁRBITROS	DELEGADO TÉCNICO OU COMISSÁRIO	OFICIAIS DE MESA	ÓRGÃO COMPETENTE
→ PARTICIPANTES ENVOLVIDOS NO JOGO					
O capitão assina a súmula o mais tardar 15 minutos após o final do jogo.		Imediatamente após o final do jogo, o árbitro principal verifica se o apontador colocou a hora na coluna "Jogo encerrado". Arbitragem vai para o vestiário.	Delegado Técnico (TD) ou comissário (COM) verifica se o apontador colocou o tempo na coluna "Jogo encerrado". TD ou COM Permanece na mesa de controle.	O apontador coloca o tempo na coluna "Jogo encerrado". Os oficiais de mesa permanecem na mesa de controle até que o árbitro principal lhes dê permissão para sair.	
→ 15 MINUTOS APÓS O FIM DO JOGO					
O mais tardar 1 hora após o final do jogo, a equipe envia o motivo do protesto por escrito ao TD ou COM.	A equipe adversária recebe a cópia da súmula.	Árbitro principal verifica as assinaturas na súmula.	Após a assinatura do árbitro principal, o TD ou COM distribui as cópias da súmula para ambas as equipes.	O apontador leva a súmula ao vestiário dos árbitros para verificação e assinatura. Os oficiais de mesa ainda permanecem no ginásio até que o árbitro principal ou o TD / COM lhes dê permissão para sair.	
→ 1 HORA APÓS O FIM DO JOGO					
Se o relatório por escrito não for enviado dentro de uma hora após o final do jogo, o protesto será considerado retirado.	TD ou COM Informa a equipe se a equipe adversária envia o relatório por escrito ou se o protesto é retirado.	Após o recebimento dos motivos de protesto, o árbitro principal enviará o relatório por escrito ao órgão competente.	Após o recebimento dos motivos de protesto, o TD ou COM enviará o relatório por escrito ao órgão competente ou nota no placar e em seu relatório que o protesto foi considerado retirado.	O envolvimento dos oficiais de mesa no jogo termina.	Pode solicitar informações adicionais de todos os participantes do jogo: equipes, árbitros, TD ou COM, oficiais de mesa.
→ 24 HORAS APÓS O FIM DO JOGO					
A equipe é informada sobre a decisão do órgão competente.	A equipe é informada sobre a decisão do órgão competente.				Emite a decisão o mais tardar 24 horas após o final do jogo.

LINHA DO TEMPO



O APONTADOR

CAPÍTULO 4

O APONTADOR

4.1 DEVERES DO APONTADOR

O apontador deve manter um registro:

- **Das equipes**, inserindo os nomes e números dos jogadores que devem iniciar a partida e de todos os substitutos que entrarem no jogo. Quando houver uma infração às regras relativas aos cinco jogadores que vão iniciar a partida, às substituições ou ao número de jogadores, ele deve notificar o árbitro mais próximo o quanto antes.
- **Do resumo progressivo dos pontos marcados**, inserindo as cestas de campo e os lances livres convertidos.
- **Das faltas sancionadas**. O apontador deve notificar um árbitro imediatamente quando cinco faltas forem registradas contra qualquer jogador. Ele deve registrar as faltas técnicas sancionadas contra cada técnico (2 'C' ou 2 'B'+ 'C') e precisa notificar o árbitro imediatamente quando um técnico deva ser desqualificado.
- Similarmente, ele precisa notificar um árbitro imediatamente quando um jogador tiver cometido 2 faltas antidesportivas ou técnicas ou 1 falta técnica e 1 falta antidesportiva (uma combinação) e deva ser desqualificado.
- **De tempos debitados**. Ele precisa notificar os árbitros de uma oportunidade de tempo debitado quando uma equipe tiver solicitado e notificar o técnico, através de um árbitro, quando ele não tiver mais tempos debitados na metade ou na prorrogação.
- **Da próxima posse alternada**, operando a seta de posse alternada. O apontador deve inverter a direção da seta de posse alternada imediatamente depois do final da primeira metade do jogo, uma vez que as equipes devem trocar de cestas para a segunda metade.



O apontador deve também:

- **Indicar o número de faltas cometidas por cada jogador** levantando, de maneira visível para ambos os técnicos, a placa com o número de faltas cometidas por aquele jogador.
- **Posicionar o marcador de faltas coletivas na mesa do apontador**, no final desta, mais próximo do banco da equipe que está na situação de penalidade por falta coletiva, quando a bola se tornar viva após a quarta falta coletiva no quarto.
- **Solicitar substituições**.
- **Soar seu sinal somente** quando a bola se torna morta e o cronômetro for parado, antes que a bola se torne viva novamente. O som deste sinal não deve parar o cronômetro ou o jogo, nem causar que a bola se torne morta.

4.2 EQUIPAMENTOS E MATERIAIS NECESSÁRIOS DO APONTADOR

Para o jogo, o apontador precisa ter o seguinte equipamento.

Da equipe local ou organização:

- Marcadores de faltas individuais
- Seta de posse alternada
- Marcadores de faltas coletivas

Além disso, ele precisa ter:

- Canetas escuras (azul ou preta) e canetas vermelhas
- Súmulas extras (independente do COL (Comitê Organizador Local) – deveres da equipe da casa)
- Papel de anotação para tomar nota de incidentes (pode ser útil, se necessário, para fazer um relatório para a instituição organizadora da competição), trocas na seta de posse alternada e jogadores na quadra
- Régua
- Clipes para anexar a súmula à uma prancheta, se necessário
- Um apito (para casos especiais)



Também é obrigatório que o apontador traga o livro de regras, interpretações e o manual do oficial de mesa em papel ou formato digital.

4.3 A SÚMULA OFICIAL

A súmula é o registro oficial da partida. A informação contida deve refletir as atividades do jogo.

A súmula mantém um registro das equipes, do resumo progressivo dos pontos marcados, das faltas sancionadas contra cada jogador e técnico, e tempos debitados concedidos.

Depois da partida, as equipes recebem uma cópia da original para que tenham um documento oficial que registre as ações importantes da partida.

O apontador é o oficial de mesa principal responsável por registrar as ações do jogo na súmula, de acordo com as regras. O apontador deve escrever de forma organizada e clara para garantir alta legibilidade do documento oficial.

Team A		Team B																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Competition	Date	Time	Crew chief																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
Game No.	Place	Umpire 1	Umpire 2																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
Team A Time-outs: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Team fouls: Quarter ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4 Quarter ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4 Overtimes: _____ Players: _____ Coach: _____ Assistant Coach: _____		RUNNING SCORE <table border="1"> <thead> <tr> <th>A</th><th>B</th><th>A</th><th>B</th><th>A</th><th>B</th><th>A</th><th>B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>1</td><td>41</td><td>41</td><td>81</td><td>81</td><td>121</td><td>121</td></tr> <tr><td>2</td><td>2</td><td>42</td><td>42</td><td>82</td><td>82</td><td>122</td><td>122</td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td><td>43</td><td>43</td><td>83</td><td>83</td><td>123</td><td>123</td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td><td>44</td><td>44</td><td>84</td><td>84</td><td>124</td><td>124</td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td><td>45</td><td>45</td><td>85</td><td>85</td><td>125</td><td>125</td></tr> <tr><td>6</td><td>6</td><td>46</td><td>46</td><td>86</td><td>86</td><td>126</td><td>126</td></tr> <tr><td>7</td><td>7</td><td>47</td><td>47</td><td>87</td><td>87</td><td>127</td><td>127</td></tr> <tr><td>8</td><td>8</td><td>48</td><td>48</td><td>88</td><td>88</td><td>128</td><td>128</td></tr> <tr><td>9</td><td>9</td><td>49</td><td>49</td><td>89</td><td>89</td><td>129</td><td>129</td></tr> <tr><td>10</td><td>10</td><td>50</td><td>50</td><td>90</td><td>90</td><td>130</td><td>130</td></tr> <tr><td>11</td><td>11</td><td>51</td><td>51</td><td>91</td><td>91</td><td>131</td><td>131</td></tr> <tr><td>12</td><td>12</td><td>52</td><td>52</td><td>92</td><td>92</td><td>132</td><td>132</td></tr> <tr><td>13</td><td>13</td><td>53</td><td>53</td><td>93</td><td>93</td><td>133</td><td>133</td></tr> <tr><td>14</td><td>14</td><td>54</td><td>54</td><td>94</td><td>94</td><td>134</td><td>134</td></tr> <tr><td>15</td><td>15</td><td>55</td><td>55</td><td>95</td><td>95</td><td>135</td><td>135</td></tr> <tr><td>16</td><td>16</td><td>56</td><td>56</td><td>96</td><td>96</td><td>136</td><td>136</td></tr> <tr><td>17</td><td>17</td><td>57</td><td>57</td><td>97</td><td>97</td><td>137</td><td>137</td></tr> <tr><td>18</td><td>18</td><td>58</td><td>58</td><td>98</td><td>98</td><td>138</td><td>138</td></tr> <tr><td>19</td><td>19</td><td>59</td><td>59</td><td>99</td><td>99</td><td>139</td><td>139</td></tr> <tr><td>20</td><td>20</td><td>60</td><td>60</td><td>100</td><td>100</td><td>140</td><td>140</td></tr> <tr><td>21</td><td>21</td><td>61</td><td>61</td><td>101</td><td>101</td><td>141</td><td>141</td></tr> <tr><td>22</td><td>22</td><td>62</td><td>62</td><td>102</td><td>102</td><td>142</td><td>142</td></tr> <tr><td>23</td><td>23</td><td>63</td><td>63</td><td>103</td><td>103</td><td>143</td><td>143</td></tr> <tr><td>24</td><td>24</td><td>64</td><td>64</td><td>104</td><td>104</td><td>144</td><td>144</td></tr> <tr><td>25</td><td>25</td><td>65</td><td>65</td><td>105</td><td>105</td><td>145</td><td>145</td></tr> <tr><td>26</td><td>26</td><td>66</td><td>66</td><td>106</td><td>106</td><td>146</td><td>146</td></tr> <tr><td>27</td><td>27</td><td>67</td><td>67</td><td>107</td><td>107</td><td>147</td><td>147</td></tr> <tr><td>28</td><td>28</td><td>68</td><td>68</td><td>108</td><td>108</td><td>148</td><td>148</td></tr> <tr><td>29</td><td>29</td><td>69</td><td>69</td><td>109</td><td>109</td><td>149</td><td>149</td></tr> <tr><td>30</td><td>30</td><td>70</td><td>70</td><td>110</td><td>110</td><td>150</td><td>150</td></tr> <tr><td>31</td><td>31</td><td>71</td><td>71</td><td>111</td><td>111</td><td>151</td><td>151</td></tr> <tr><td>32</td><td>32</td><td>72</td><td>72</td><td>112</td><td>112</td><td>152</td><td>152</td></tr> <tr><td>33</td><td>33</td><td>73</td><td>73</td><td>113</td><td>113</td><td>153</td><td>153</td></tr> <tr><td>34</td><td>34</td><td>74</td><td>74</td><td>114</td><td>114</td><td>154</td><td>154</td></tr> <tr><td>35</td><td>35</td><td>75</td><td>75</td><td>115</td><td>115</td><td>155</td><td>155</td></tr> <tr><td>36</td><td>36</td><td>76</td><td>76</td><td>116</td><td>116</td><td>156</td><td>156</td></tr> <tr><td>37</td><td>37</td><td>77</td><td>77</td><td>117</td><td>117</td><td>157</td><td>157</td></tr> <tr><td>38</td><td>38</td><td>78</td><td>78</td><td>118</td><td>118</td><td>158</td><td>158</td></tr> <tr><td>39</td><td>39</td><td>79</td><td>79</td><td>119</td><td>119</td><td>159</td><td>159</td></tr> <tr><td>40</td><td>40</td><td>80</td><td>80</td><td>120</td><td>120</td><td>160</td><td>160</td></tr> </tbody> </table>		A	B	A	B	A	B	A	B	1	1	41	41	81	81	121	121	2	2	42	42	82	82	122	122	3	3	43	43	83	83	123	123	4	4	44	44	84	84	124	124	5	5	45	45	85	85	125	125	6	6	46	46	86	86	126	126	7	7	47	47	87	87	127	127	8	8	48	48	88	88	128	128	9	9	49	49	89	89	129	129	10	10	50	50	90	90	130	130	11	11	51	51	91	91	131	131	12	12	52	52	92	92	132	132	13	13	53	53	93	93	133	133	14	14	54	54	94	94	134	134	15	15	55	55	95	95	135	135	16	16	56	56	96	96	136	136	17	17	57	57	97	97	137	137	18	18	58	58	98	98	138	138	19	19	59	59	99	99	139	139	20	20	60	60	100	100	140	140	21	21	61	61	101	101	141	141	22	22	62	62	102	102	142	142	23	23	63	63	103	103	143	143	24	24	64	64	104	104	144	144	25	25	65	65	105	105	145	145	26	26	66	66	106	106	146	146	27	27	67	67	107	107	147	147	28	28	68	68	108	108	148	148	29	29	69	69	109	109	149	149	30	30	70	70	110	110	150	150	31	31	71	71	111	111	151	151	32	32	72	72	112	112	152	152	33	33	73	73	113	113	153	153	34	34	74	74	114	114	154	154	35	35	75	75	115	115	155	155	36	36	76	76	116	116	156	156	37	37	77	77	117	117	157	157	38	38	78	78	118	118	158	158	39	39	79	79	119	119	159	159	40	40	80	80	120	120	160	160
A	B	A	B	A	B	A	B																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
1	1	41	41	81	81	121	121																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
2	2	42	42	82	82	122	122																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
3	3	43	43	83	83	123	123																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
4	4	44	44	84	84	124	124																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
5	5	45	45	85	85	125	125																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
6	6	46	46	86	86	126	126																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
7	7	47	47	87	87	127	127																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
8	8	48	48	88	88	128	128																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
9	9	49	49	89	89	129	129																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
10	10	50	50	90	90	130	130																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
11	11	51	51	91	91	131	131																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
12	12	52	52	92	92	132	132																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
13	13	53	53	93	93	133	133																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
14	14	54	54	94	94	134	134																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
15	15	55	55	95	95	135	135																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
16	16	56	56	96	96	136	136																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
17	17	57	57	97	97	137	137																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
18	18	58	58	98	98	138	138																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
19	19	59	59	99	99	139	139																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
20	20	60	60	100	100	140	140																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
21	21	61	61	101	101	141	141																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
22	22	62	62	102	102	142	142																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
23	23	63	63	103	103	143	143																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
24	24	64	64	104	104	144	144																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
25	25	65	65	105	105	145	145																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
26	26	66	66	106	106	146	146																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
27	27	67	67	107	107	147	147																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
28	28	68	68	108	108	148	148																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
29	29	69	69	109	109	149	149																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
30	30	70	70	110	110	150	150																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
31	31	71	71	111	111	151	151																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
32	32	72	72	112	112	152	152																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
33	33	73	73	113	113	153	153																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
34	34	74	74	114	114	154	154																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
35	35	75	75	115	115	155	155																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
36	36	76	76	116	116	156	156																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
37	37	77	77	117	117	157	157																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
38	38	78	78	118	118	158	158																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
39	39	79	79	119	119	159	159																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
40	40	80	80	120	120	160	160																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
Team B Time-outs: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Team fouls: Quarter ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4 Quarter ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4 Overtimes: _____ Players: _____ Coach: _____ Assistant Coach: _____		Scores: Quarter ① A _____ B _____ Quarter ② A _____ B _____ Quarter ③ A _____ B _____ Quarter ④ A _____ B _____ Overtimes A _____ B _____ Final Score Team A _____ Team B _____ Name of winning team _____ Game ended at (h:mm) _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Scorer _____ Assistant scorer _____ Timer _____ Shot clock operator _____ Crew Chief _____ Umpire 1 _____ Umpire 2 _____ Captain's signature in case of protest _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											

4.4 REGISTROS - ANTES DO JOGO

4.4.1 CABEÇALHO DA SÚMULA

Usando caneta de cor escura (preta/azul), o apontador deverá inserir em LETRAS MAIÚSCULAS:

- O nome das equipes. Primeiro a equipe "A" (o time da casa ou, no caso de torneios ou jogos em quadra de jogo neutra, o primeiro time nomeado na programação), e segundo a equipe "B". Se o nome das equipes contiverem patrocinadores ou apelidos, eles deverão ser incluídos.
- O nome da competição.
- O número do jogo.
- A data no formato correto (2 dígitos para o dia, 2 dígitos para o mês e 4 dígitos para o ano, por exemplo 02.05.2014)
- A hora oficial que a partida começar. Formato: relógio digital de 24 horas, sempre usando a hora local.
- O local da partida.
- O nome do árbitro principal e do(s) fiscal(ais). Formato: último nome na íntegra, seguido pela inicial do primeiro nome. Para competições internacionais, o código de três letras (Comitê Olímpico Internacional (COI), https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_IOC_country_codes) para o país do árbitro deve ser adicionado depois entre parênteses, por exemplo BARTOW, K. (SWE).

4.4.2 REGISTRANDO EQUIPES: JOGADORES E TÉCNICOS

O apontador deverá inserir os nomes dos membros de cada equipe, usando a lista de membros da equipe conforme fornecida pelo técnico ou seu representante, pelo menos 40 minutos antes do horário programado para a partida começar.

A equipe 'A' deve ocupar a parte superior da súmula e a equipe 'B' a parte inferior.

		FEDERATION INTERNATIONAL OF BASKETBALL INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION SCORESHEET						
Team A	<u>BCL INTERNATIONAL</u>	Team B	<u>BASKET GLOBAL</u>					
Competition	<u>BCL</u>	Date	<u>15.06.2018</u>	Time	<u>20:00</u>	Crew Chief	<u>BARTOW, K (SWE)</u>	
Game No.	<u>25</u>	Place	<u>GENEVA</u>		Umpire 1	<u>PEREZ, A (ARG)</u>	Umpire 2	<u>WONG, J (CHN)</u>

Na primeira coluna, o apontador deve inserir o número (últimos três dígitos) da licença de cada jogador. Para torneios, o número da licença do jogador deve ser indicado somente para a primeira partida disputada por sua equipe.

Na segunda coluna, o apontador deve inserir o nome e as iniciais de cada jogador, todos em LETRAS MAIÚSCULAS. O número da camisa de cada jogador deve ser escrito na terceira coluna. O capitão da equipe deve ser indicado inserindo (CAP) imediatamente depois do seu nome.

Licença do	Players	No.	Posição	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	fernandez, J	4						
002	YOTOVA, M	5						
003	MAYER, F	8						
004	JONG, N	10						
005	FRANK, L	12						
010	SANCHEZ, M	15						
011	MANOS, K	20						
012	SOCRATES, P	33						
013	KING, P	35						
014	ALONSO, J	41						
025	LOOK, M	80						
Coach				788 MENDOZA, A				
Assistant coach				555 PIMENTEL, J. A.				

Na parte inferior da seção de cada equipe, o apontador deve inserir (em LETRAS MAIÚSCULAS) os nomes do técnico e do assistente técnico da equipe, e o número das suas licenças. Para torneios, o número da licença do técnico deve ser indicado somente para o primeiro jogo disputado por sua equipe.

Para facilitar o registro de faltas, os nomes dos jogadores devem ser inseridos em ordem crescente do número da camisa (00, 0, 1, 2...99).



Se um time apresentar menos de doze jogadores, quando o jogo começar, o apontador deverá traçar uma linha ao longo da última entrada em branco. Se houver mais de uma entrada de jogador em branco, a linha horizontal precisa alcançar a primeira caixa de faltas dos jogadores e continuar diagonalmente até a última caixa (veja o exemplo acima). Tais linhas não devem ser traçadas até depois que o técnico tenha assinado.

4.4.3 OS CINCO TITULARES E AS ASSINATURAS DOS TÉCNICOS

Pelo menos dez minutos antes do horário programado para o jogo começar, ambos os técnicos devem confirmar a concordância com os nomes e os números correspondentes dos membros da sua equipe, e os nomes do técnico e do assistente técnico.

Coach	788 MENDOZA, A				
Assistant coach	555 PIMENTEL, J. A.				

Em seguida, o técnico deve indicar os cinco jogadores que iniciarão a partida marcando um pequeno 'x' ao lado do número dos jogadores, na coluna 'entrada de jogador', e, finalmente, ele assinará a súmula. O técnico da equipe 'A' deve ser o primeiro a fornecer as informações acima.

No início da partida, o apontador deve circular o pequeno 'x' dos 5 jogadores de cada equipe para iniciar o jogo (usando a caneta vermelha). Se houver qualquer discrepância, o apontador precisa notificar o árbitro imediatamente. Durante a partida, o apontador deve desenhar um pequeno 'x' (não circulado) na coluna 'entrada de jogador' quando um substituto entrar no jogo pela primeira vez como jogador.

Jogadores que foram designados pelo técnico para começar a partida podem ser substituídos em caso de lesão. Neste caso, os oponentes também tem o direito de substituir o mesmo número de jogadores, se assim desejarem.

Se alguém (técnicos, oficiais de mesa, árbitros, etc.) perceber um erro antes da partida, por exemplo, que o número de um jogador registrado na súmula não é o mesmo como mostrado na sua camisa, ou o nome de um jogador for omitido na súmula, o erro precisa ser imediatamente corrigido. Em particular, o número errado da camisa será corrigido ou o nome do jogador será adicionado à súmula sem qualquer sanção. Se esse tipo de erro for descoberto quando a partida já tiver começado, os oficiais de mesa devem notificar os árbitros e o árbitro deverá interromper a partida, em um momento conveniente, para não colocar nenhuma das equipes em desvantagem. O número errado da camisa será corrigido sem nenhuma sanção. Entretanto, o nome de qualquer jogador omitido na súmula não pode ser adicionado à sumula uma vez que o jogo tenha começado.

No caso de uma equipe que não tenha técnico, o capitão do time se torna responsável e deve assinar a súmula no espaço reservado para o técnico. Neste caso, o apontador também deve registrar o nome do capitão no espaço do técnico e depois escrever a palavra "CAP" (como mostrado).

Coach	566 SOCRATES, P (CAP)				
Assistant coach					

4.4.4 PROCEDIMENTO EM CASO DE JOGO PERDIDO POR DESISTÊNCIA

Jogo perdido por desistência

Lembre-se, uma equipe perderá o jogo por desistência se:

- O time não estiver presente ou não for capaz de apresentar em quadra 5 atletas prontos para jogar 15 minutos depois do horário programado para começar.
- Suas ações impedirem que a partida seja disputada.
- Ela se recusa jogar após ter sido instruída a fazê-lo pelo árbitro.

Se a equipe não estiver presente no local, o apontador deve preencher a súmula da maneira usual e, sobre o espaço de preenchimento dos nomes dos jogadores da equipe, escrever "AUSENTE", diagonalmente. Se ambas as equipes não estiverem presentes, este procedimento será repetido no espaço destinado à cada time. De qualquer forma, as explicações pertinentes devem ser escritas no verso da súmula.

Procedimento:

- O apontador precisa registrar pelo menos 5 jogadores da equipe que estejam presentes para a partida.
- O técnico que está presente, precisa passar os 5 jogadores titulares e assinar a súmula.
- Depois de esperar o tempo prescrito (15 minutos depois do horário programado para começar a partida), e depois de ser instruído pelo árbitro, o apontador precisa inabilitar os espaços onde os jogadores são registrados, escrevendo: "AUSENTE", como descrito acima, para a equipe que não está presente.
- Os árbitros e os oficiais de mesa também devem assinar a súmula.
- O árbitro principal precisa escrever um breve relatório no verso da súmula e precisa marcar 20-0 no placar final da partida, para a equipe presente.

Team A

Licence no.	Players	No.	Play er in	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	FERNANDEZ, J	4	(X)					
002	TOTOVA, M (CAP)	5						
003	MAYER, F	8						
004	JONS, N	10	(X)					
005	FRANK, L	12						
010	SANCHEZ, M	15						
011	MANOS, K	20	(X)					
012	SOCRATES, P	33						
013	KING, P	35	(X)					
014	ALONSO, J	41	(X)					
025	LOOKK, M	60						
Coach <i>788 MENDOZA, A</i>								
Assistant coach <i>555 PIMENTEL, J. A.</i>								

Team B

Licence no.	Players	No.	Play er in	Fouls				
				1	2	3	4	5
AUSENTE								
Coach								
Assistant coach								

Final Score	Team A	<u>20</u>	Team B	<u>0</u>
Name of winning team	<u>BC INTERNATIONAL</u>			

4.5 CONTAGEM PROGRESSIVA - DURANTE O JOGO

4.5.1 PONTUAÇÕES

O apontador deve manter um resumo progressivo cronológico dos pontos marcados, inserindo as cestas de campo e os lances livres feitos por cada equipe.

Existem quatro colunas na súmula destinadas à contagem progressiva. As duas à esquerda são para a equipe 'A' e as duas à direita para a equipe 'B'. As duas colunas centrais são para a contagem da pontuação (160 pontos) de cada time.

O apontador precisa usar caneta VERMELHA durante o 1º e o 3º quarto, e caneta ESCURA (azul ou preta) para o 2º e 4º quarto e todas as prorrogações (já que as prorrogações são consideradas uma extensão do 4º quarto).

Quando pontos são marcados por cestas de campo ou lances livres, o apontador deve registrar como mostrado abaixo.

	<p>Um ponto: um círculo preenchido (●) e ao lado dele escreva o número do jogador que marcou o lance livre.</p> <p>Nestes exemplos, A8 e B14 marcaram lances livres.</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>A</th> <th></th> <th>B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>6</td> <td>50</td> <td>50</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>51</td> <td>51</td> <td>14</td> </tr> <tr> <td></td> <td>52</td> <td>52</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>53</td> <td>53</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		A		B	6	50	50	4	8	51	51	14		52	52			53	53													
	A		B																															
6	50	50	4																															
8	51	51	14																															
	52	52																																
	53	53																																
	<p>Dois pontos: uma linha diagonal (/) para destros e (\) para canhotos, e ao lado dela, escreva o número do jogador que marcou a cesta de campo.</p> <p>Neste exemplo, A10 marcou uma cesta de campo de dois pontos.</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>A</th> <th></th> <th>B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>8</td> <td>51</td> <td>51</td> <td>14</td> </tr> <tr> <td></td> <td>52</td> <td>52</td> <td></td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>53</td> <td>53</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>A</th> <th></th> <th>B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>8</td> <td>51</td> <td>51</td> <td>14</td> </tr> <tr> <td></td> <td>52</td> <td>52</td> <td></td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>53</td> <td>53</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		A		B	8	51	51	14		52	52		10	53	53			A		B	8	51	51	14		52	52		10	53	53	
	A		B																															
8	51	51	14																															
	52	52																																
10	53	53																																
	A		B																															
8	51	51	14																															
	52	52																																
10	53	53																																
	<p>Três pontos: uma linha diagonal (/ ou \) e desenhando um círculo (○) ao redor do número do jogador.</p> <p>Neste exemplo, A8 marcou uma cesta de campo de três pontos.</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>A</th> <th></th> <th>B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>8</td> <td>55</td> <td>55</td> <td>14</td> </tr> <tr> <td></td> <td>56</td> <td>56</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>57</td> <td>57</td> <td></td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>58</td> <td>58</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		A		B	8	55	55	14		56	56			57	57		8	58	58													
	A		B																															
8	55	55	14																															
	56	56																																
	57	57																																
8	58	58																																

- Uma cesta de campo acidentalmente marcada por um jogador na cesta da sua própria equipe deve ser registrada tendo sido marcada pelo capitão da equipe adversária na quadra de jogo.

- Os pontos marcados quando a bola não entra na cesta (Art. 31 Tendência de cesta e Interferência) devem ser registrados como tendo sido marcados pelo jogador que tentou a cesta de campo.
- No início de cada quarto o apontador deve continuar a manter um resumo progressivo cronológico dos pontos marcados a partir do ponto de interrupção (mudando a cor da caneta). Todas as prorrogações devem ser escritas de cor ESCURA (azul ou preta).

Encerramentos: final do quarto

No final de cada quarto, o apontador deve desenhar, com a caneta usada no quarto, um círculo grosso (**O**) ao redor do último número de pontos marcados por cada time, seguido por uma linha horizontal grossa abaixo do número de cada jogador que marcou esses últimos pontos.

Além disso, o apontador deve inserir a pontuação daquele quarto na seção apropriada, na parte inferior da súmula (usando a cor usada no quarto).

Scores	Quarter ①	A	24	B	20
	Quarter ②	A	_____	B	_____
	Quarter ③	A	_____	B	_____
	Quarter ④	A	_____	B	_____
	Overtimes	A	_____	B	_____

O apontador deve checar sua contagem progressiva, a contagem de faltas e tempos debitados com o placar visual. Se houver uma discrepância, e sua pontuação estiver correta, ele deve imediatamente tomar medidas para que o placar visual seja corrigido. Em caso de dúvida, ou se uma das equipes levantar objeções à correção, o apontador deve informar ao árbitro o mais rápido possível, mas precisa esperar pela primeira bola morta, quando o cronômetro de jogo estiver parado, antes de soar seu sinal.

Prorrogação:

No caso de prorrogações o apontador deve desenhar, com a caneta ESCURA, um círculo grosso (**O**) ao redor do último número de pontos marcados por cada equipe, seguido por uma grossa linha horizontal abaixo desses pontos e de cada jogador que marcou esses últimos pontos.

Além disso, o apontador deve inserir a pontuação daquele quarto na seção apropriada, na parte inferior da súmula.

Scores	Quarter ①	A	24	B	20
	Quarter ②	A	20	B	37
	Quarter ③	A	19	B	19
	Quarter ④	A	37	B	24
	Overtimes	A	_____	B	_____

	A	B	
6	16	16	4
8	17	17	14
	18	18	
10	19	19	14
	20	20	4
8	21	21	
	22	22	14
	23	23	10
8	24	24	
	25	25	
6	26	26	6

	A	B	
	90	90	14
8	91	91	
	92	92	
	93	93	4
8	94	94	4
	95	95	

O fim da partida ou da prorrogação

Se ao final da prorrogação o placar estiver empatado, o apontador deverá circular o placar final daquela prorrogação e desenhar uma linha grossa abaixo desses pontos e do número de cada jogador que marcou esses últimos pontos.

O placar parcial não deve ser registrado na seção inferior da súmula. Este procedimento deve ser repetido para cada prorrogação jogada até que haja um vencedor.

Uma vez que a partida tenha terminado, o apontador deve circular a pontuação final da última prorrogação e desenhar duas linhas horizontais grossas abaixo da pontuação final marcada por cada equipe e o número dos jogadores que marcaram esses últimos pontos. Ele também deve desenhar uma linha diagonal até o fim da coluna para bloquear os números restantes (contagem progressiva) para cada equipe. Isso deve ser feito em caneta de cor ESCURA. O apontador deve então inserir o TOTAL de pontos marcados nas prorrogações na seção inferior da súmula.

No final da partida, o apontador deve inserir o placar final e o nome da equipe vencedora.

Scores	Quarter	①	A	24	B	20
	Quarter	②	A	20	B	31
	Quarter	③	A	19	B	19
	Quarter	④	A	31	B	24
	Overtimes		A	8	B	6

	A	B	
	93	93	4
⑧	94	94	4
	95	95	
	96	96	
⑧	97	97	⑤
	98	98	
	99	99	
⑧	100	100	⑤
	101	101	
12	102	102	
	103	103	
	104	104	
	105	105	
	106	106	
	107	107	
	108	108	
	109	109	

4.5.2 POSSÍVEIS ERROS E SOLUÇÕES

Erros podem ser corrigidos a qualquer momento antes que o árbitro principal assine a súmula no final do jogo, mesmo que essa correção influencie no resultado da partida. O árbitro principal precisa assinar perto do local da correção e relatar o erro aos organizadores da partida, registrando-o no verso da súmula.

Correções na súmula precisam ser feitas claramente para preservar sua legibilidade e usando o bom senso de acordo com a verdadeira sequência dos eventos.

Se um erro for descoberto pelo apontador:

- Durante o jogo, o apontador precisa esperar pela primeira bola morta quando o relógio do jogo estiver parado, antes de soar seu sinal e relatar o erro aos árbitros. É importante notar que o árbitro principal deve ser avisado antes de qualquer correção ocorrer. Quando a correção estiver concluída, o árbitro principal deve confirmá-la com uma pequena assinatura com caneta ESCURA como mostrado nos exemplos a seguir.

O apontador pode cometer os seguintes erros:

Caso 1: Menos pontos registrados

Cesta de três pontos (marcada por A8) registrada como dois pontos.

O apontador deve desenhar uma linha horizontal para cancelar o erro e depois registrar a pontuação correta da maneira usual.

	A		B	
6	50	50		4
8	51	51		14
	52	52		
	53	53		
	54	54		
	55	55		

Caso 2: Mais pontos registrados

Cesta de dois pontos (marcada por A8) registrada como três pontos.

O apontador deve registrar imediatamente a correta, pontuação, mas não deve desenhar uma linha horizontal para cancelar o erro. Ao lado da pontuação incorreta, ele deve desenhar um pequeno ponto (.) para lembrá-lo.

Se um lance livre for marcado em seguida pela equipe, isso poderá ser claramente indicado, como mostrado no diagrama.

	A		B	
6	50	50		4
8	51	51		14
	52	52		
	53	53		
	54	54		
	55	55		

Caso 3: Pontos registrados para a equipe incorreta.

Para o terceiro caso, devemos seguir o mesmo procedimento usado para pontos concedidos registrados incorretamente.

O apontador deve registrar imediatamente a pontuação correta, mas não desenhar uma linha horizontal para cancelar o erro. Ao lado da pontuação incorreta, ele deve desenhar um pequeno ponto (.) para lembrá-lo.

	A		B	
6	50	50		4
8	51	51		14
	52	52		
	53	53		
	54	54		
	55	55		

Caso 3: ...continuação

O apontador precisa continuar registrando os pontos marcados e usar os espaços em branco, se após a correção, A8 marcar um arremesso de campo, seguido de um lance livre.

Somente quando a pontuação errada for aprovada (2 e 2 ou 2 e 3 pontos), o apontador deve desenhar uma linha horizontal através dos campos incorretos.

No exemplo, depois da correção, A9 marca uma cesta de 2 pontos.

	A	B	
6	50	50	4
8	51	51	14
	52	52	
8	53	53	
8	54	54	8
	55	55	

	A	B	
6	50	50	4
8	51	51	14
	52	52	
8	53	53	
8	54	54	8
9	55	55	

Caso 4: Pontuação errada do quarto

Isso deve ser simplesmente corrigido como mostrado no diagrama.

Scores	Quarter	①	A	25	B	20
	Quarter	②	A	20	B	20
	Quarter	③	A		B	
	Quarter	④	A		B	
	Overtimes		A		B	

Se um erro for descoberto pelo apontador:

- **Ao final do tempo da partida** e antes que a súmula seja assinada pelo árbitro, o erro deve ser corrigido, mesmo que essa correção influencie o resultado do jogo. O árbitro precisa assinar próximo à correção e relatar o erro aos organizadores da partida, no verso da súmula.
- **Depois que o árbitro tenha assinado a súmula**, nenhum erro pode ser corrigido. O árbitro ou o comissário, se presente, precisa enviar um relatório detalhado para o comitê organizador da competição.

4.5.3 CLASSIFICAÇÃO DAS FALTAS

As faltas de jogadores podem ser pessoais, técnicas, antidesportivas ou desqualificantes e devem ser registradas contra o jogador.

Faltas cometidas pelo assistente técnico, substitutos, jogadores excluídos e membros acompanhantes da delegação podem ser técnicas ou desqualificantes e devem ser registradas contra o técnico. O apontador deve registrar faltas usando a cor da caneta usada no quarto.

Cada vez que uma nova falta for registrada, o apontador deve falar em voz alta a falta pessoal atingida pelo jogador e as faltas coletivas (da equipe que fez a falta e as faltas coletivas A-B), assim a equipe de oficiais de mesa fica atualizada sobre os registros na súmula (ex. 14B, 4ª falta pessoal – 3ª falta coletiva – 2-3 de faltas coletivas), e com a ajuda dos colegas de trabalho (assistente de apontador e/ou o cronometrista), podem conferir as faltas registradas no placar visual.

Todas as faltas serão registradas nos espaços dos jogadores e dos técnicos, como a seguir:

Team A		B. C. INTERNATIONAL														
Time-outs		Team fouls														
7		Quarter ①	XXXX	②	XXXX											
7	3 10	Quarter ③	XXXX	④	XXXX											
		Overtimes														
Score No.	Players	No.	Register	1	2	3	4	5								
001	FERNANDEZ, J	4	X	P	P ₂	P ₁	P ₂									
002	TOTOVA, M (CAP)	5	(X)	P	P											
003	MAYER, F	8														
004	JONS, N	10	X	P	T ₁	T ₁	GD									
005	FRANK, L	12	(X)	P	P ₂	D ₁										
010	SANCHEZ, M	15														
011	MANOS, K	20	X	P ₂	P ₁	P ₂	P ₂	P	D							
012	SOCRATES, P	33	X	U ₂	P ₂	P ₂										
013	KING, P	35	(X)	U ₂	P											
014	ALONSO, J	41	(X)	U ₁	T ₁	GD										
025	LOOK, M	60	(X)	P ₂	P ₂											
020	ADONAC, G	68	X	P ₁	P ₂											
027	BEETING, R	70	X	P ₂	P ₂											
Coach	788 MENDOZA, A								B ₂	C ₁	B ₂	GD				
Assistant coach	555 PIMENTEL, J.A.								D							

Classificação das faltas

P	FALTA PESSOAL
T	FALTA TÉCNICA
U	FALTA ANTIDESPORATIVA
D	FALTA DESQUALIFICANTE PARA JOGADOR, TÉCNICO, ASSISTENTE TÉCNICO, SUBSTITUTO, JOGADOR EXCLUÍDO E MEMBROS ACOMPANHANTES DA DELEGAÇÃO
F	FALTA DESQUALIFICANTE POR BRIGA - ART. 39
C	FALTA TÉCNICA CONTRA O TÉCNICO DEVIDO AO SEU COMPORTAMENTO PESSOAL
B	FALTA TÉCNICA CONTRA O TÉCNICO DEVIDO AO COMPORTAMENTO DO ASSISTENTE TÉCNICO E DOS MEMBROS ACOMPANHANTES DA DELEGAÇÃO
GD	DESQUALIFICAÇÃO PARA JOGADOR, TÉCNICO, ASSISTENTE TÉCNICO E MEMBROS ACOMPANHANTES DA DELEGAÇÃO POR COMBINAÇÃO DE FALTAS TÉCNICAS E/OU ANTIDESPORATIVAS

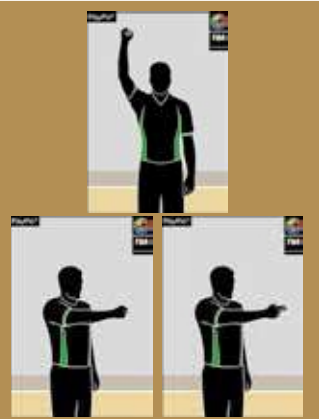
Registro e descrição das faltas

Faltas do jogador

FALTA PESSOAL, SEM LANCES LIVRES

P

A falta pessoal deve ser indicada inserindo um "P".



FALTAS PESSOAIS, COM 1, 2 OU 3 LANCES LIVRES

P₁ **P₂** **P₃**

Qualquer falta envolvendo lance(s) livre(s) deve ser indicada adicionando o correspondente número de lances livres (1, 2 ou 3) ao lado do "P".



FALTAS COM PENALIDADES CANCELADAS, DE ACORDO COM O ART. 42

Jogador Equipe A

P	P₂	D_c		
----------	----------------------	----------------------	--	--

Jogador Equipe B

P	U_c			
----------	----------------------	--	--	--

Todas as faltas contra ambas as equipes, envolvendo penalidades da mesma severidade e canceladas de acordo com o Art. 42 (situações especiais), devem ser indicadas adicionando um pequeno 'c' ao lado do 'P', 'T', 'C', 'B', 'U' ou 'D'.



FALTA DUPLA

Jogador Equipe A

P				
----------	--	--	--	--

Jogador Equipe B

U₂	P			
----------------------	----------	--	--	--

A falta dupla é uma situação na qual 2 oponentes cometem uma falta pessoal, antidesportiva ou desqualificante contra o outro aproximadamente ao mesmo tempo e ambas as faltas tem as mesmas penalidades.



FALTAS TÉCNICAS E COMBINAÇÕES

T₁	T₁	GD		
T₁	U₂	GD		
T₁	P	P	P₂	T₁ GD

Uma falta técnica contra um jogador deve ser indicada inserindo um T seguido do número correspondente de lance livre (1) ao lado do T.

Uma segunda falta técnica também deve ser indicada inserindo um 'T', seguido de um 'GD', para a desqualificação do jogo, no espaço seguinte.

Uma falta técnica contra um jogador com uma falta antidesportiva anterior ou uma falta antidesportiva contra um jogador com uma falta técnica anterior, também deve ser indicada inserindo um 'T' ou um 'U', seguido por um 'GD' no espaço seguinte.



FALTAS ANTIDESPORATIVAS E COMBINAÇÕES

U ₂	U ₂	GD		
T ₁	U ₂	GD		
U ₂	P	P	P ₂	U ₂ GD

Uma falta antidesportiva contra um jogador deve ser indicada inserindo um 'U'. Se envolver lances livres, eles devem ser indicados inserindo o número correspondente de lances livres (1, 2 ou 3) ao lado do 'U'.

Uma segunda falta antidesportiva também deve ser indicada inserindo um 'U', seguido por um 'GD' no espaço seguinte.

Uma falta antidesportiva contra um jogador com uma falta técnica anterior ou uma falta técnica contra um jogador com uma falta antidesportiva anterior, também deve ser indicada inserindo um 'U' ou um 'T', seguido por um 'GD' no espaço seguinte.



FALTA DESQUALIFICANTE

Jogador

D ₂				
----------------	--	--	--	--

Uma falta desqualificante deve ser indicada inserindo um 'D'. Se envolver lances livres, devem ser indicados adicionando o número correspondente de lances livres (1, 2 ou 3) ao lado do 'D'.



Faltas de substitutos e jogadores excluídos

FALTA TÉCNICA COMETIDA POR UM JOGADOR SUBSTITUTO OU JOGADOR EXCLUÍDO

Técnico	B ₁			
Técnico	C ₁	B ₁	B ₁	GD
Técnico	B ₁	B ₁	B ₁	GD

Uma falta técnica contra um substituto ou um jogador excluído por seu comportamento antidesportivo deve ser indicado inserindo 'B' no espaço do técnico, e adicionando 1 lance livre ao lado de 'B'.

Depois que uma combinação de (3) faltas técnicas tiverem sido sancionadas ao assistente técnico, substitutos, jogadores excluídos ou membro acompanhante da delegação, um 'GD' deve ser registrado contra o técnico.



FALTA DESQUALIFICANTE POR UM SUBSTITUTO

Substituto

D				
Técnico	B₂			

Uma falta desqualificante deve ser indicada inserindo um 'D' contra o jogador. Além disso, uma falta técnica de banco deve ser registrada para o técnico. Esta falta não conta para as faltas coletivas.



FALTA DESQUALIFICANTE POR UM JOGADOR EXCLUÍDO

Jogador excluído

P	P	P₂	P₂	P	D
Técnico	B₂				

Uma falta desqualificante deve ser indicada inserindo um 'D' contra o jogador. Além disso, uma falta técnica de banco deve ser registrada para o técnico. Esta falta não conta para as faltas coletivas.



FALTA DESQUALIFICANTE POR BRIGA - ART. 39 POR UM SUBSTITUTO OU UM JOGADOR EXCLUÍDO

Substituto

P	P	F	F	F
Técnico	B₂			

Jogador excluído

P	P	P₂	P₂	P	F
Técnico	B₂				

Se o substituto tiver menos de quatro faltas, então um 'F' deve ser inserido em todos os espaços vazios restantes. Se o jogador já tiver cinco faltas, então 'F' deve ser escrito imediatamente após o espaço da quinta falta pessoal (como mostrado acima).

Além disso, e independente do número de membros da equipe que deixarem a área de banco da equipe, somente uma falta técnica deverá ser sancionada ao técnico, registrada como B. Faltas técnicas ou desqualificantes, de acordo com o Art. 39, não devem contar como faltas coletivas.



FALTA DESQUALIFICANTE POR BRIGA - ART. 39 POR UM SUBSTITUTO OU UM JOGADOR EXCLUÍDO ATIVAMENTE ENVOLVIDO NA BRIGA

Substituto

P	D₂	F	F	F
Técnico	B₂			

Jogador excluído

P	P	P₂	P₂	P	D₂	F
Técnico		B₂				

Uma falta desqualificante deve ser indicada inserindo um 'D', contra o substituto ou jogador excluído, adicionando os 2 lances livres ao lado do 'D'.

Se o substituto tiver menos de quatro faltas, então um 'F' deve ser inserido em todos os espaços vazios restantes.

Se um jogador excluído estiver envolvido ativamente em uma briga, então um 'D' deve ser inserido, adicionando os 2 lances livres ao lado do 'D'. Além disso, um 'F' deve ser escrito imediatamente, abaixo e ao lado do espaço para a quinta falta pessoal (como mostrado acima).

Adicionalmente, uma falta técnica para o técnico 'B' deve ser inserida.



Faltas de técnico, assistente técnico e membros acompanhantes da delegação

(Todas as faltas sancionadas contra o técnico não contam como faltas coletivas)

FALTAS TÉCNICAS

Técnico	C₁		
---------	----------------------	--	--

Técnico	C₁	C₁	GD
---------	----------------------	----------------------	-----------

Uma falta técnica contra o técnico por seu comportamento antidesportivo pessoal deve ser indicada inserindo um 'C'. Uma segunda falta técnica similar também deve ser indicada inserindo um "C", seguido de um "GD" no espaço seguinte.

Faltas técnicas durante um intervalo da partida são consideradas como cometidas no próximo quarto, usando a cor da caneta do quarto que se segue, portanto, devem ser registradas como:

- B, se a falta foi cometida por um assistente técnico, substituto, jogador excluído ou um membro acompanhante da delegação.
- C, se a falta foi cometida pelo técnico.



FALTA TÉCNICA POR UM ASSISTENTE TÉCNICO, SUBSTITUTO, JOGADOR EXCLUÍDO OU MEMBRO ACOMPANHANTE DA DELEGAÇÃO

Técnico	B₁			
Técnico	C₁	B₁	B₁	GD
Técnico	B₁	B₁	B₁	GD

Uma falta técnica contra um assistente técnico, substituto, jogador excluído ou membro acompanhante da delegação, por seu comportamento antidesportivo, deve ser indicada inserindo um 'B' no espaço do técnico, e adicionando 1 lance livre ao lado do 'B'.

Depois que uma combinação de (3) faltas técnicas tiverem sido sancionadas ao assistente técnico ou membros acompanhantes da delegação, um 'GD' deve ser registrado contra o técnico.



FALTA DESQUALIFICANTE

Técnico	D₂			
---------	----------------------	--	--	--

Uma falta desqualificante contra o técnico por seu comportamento antidesportivo pessoal deve ser indicada inserindo um 'D'; adicionando os 2 lances livres ao lado de 'D'.



FALTA DESQUALIFICANTE POR UM ASSISTENTE TÉCNICO, SUBSTITUTO, JOGADOR EXCLUÍDO OU UM MEMBRO ACOMPANHANTE DA DELEGAÇÃO

Técnico	B₂		
Ass. Técnico	D		

Uma falta desqualificante contra um assistente técnico por seu comportamento antidesportivo pessoal deve ser indicada inserindo um 'D'. Além disso, uma falta técnica de banco registrada como 'B' e adicionando os 2 lances livres ao lado do 'B' deve ser inserida no espaço do técnico.

Técnico	B₂		
---------	----------------------	--	--

Uma falta desqualificante contra um membro acompanhante da delegação por seu comportamento antidesportivo pessoal deve ser indicada inserindo um 'B' e adicionando os 2 lances livres ao lado do 'B' no espaço do técnico.



FALTA DESQUALIFICANTE - ART. 39 - BRIGA

Se apenas o técnico for desqualificado

Técnico	D₂	F	F
---------	----------------------	----------	----------

Se apenas o assistente técnico for desqualificado

Técnico	B₂		
Ass. Técnico	D	F	F

Se o técnico e o assistente técnico forem desqualificados

Técnico	D₂	F	F
Ass. Técnico	D₂	F	F

Se um membro acompanhante da delegação for desqualificado

Técnico	B₂	B	
---------	----------------------	----------	--

Faltas desqualificantes contra técnicos, assistentes técnicos, substitutos, jogadores excluídos e membros acompanhantes da delegação, por deixarem a área de banco da equipe (Art. 39), devem ser registradas como mostrado acima. Em todos os espaços vazios restantes da pessoa desqualificada, um 'F' deve ser inserido.



FALTA DESQUALIFICANTE POR BRIGA (DF) - ART. 39 PELO ASSISTENTE TÉCNICO OU MEMBROS ACOMPANHANTES DA DELEGAÇÃO ENVOLVIDOS ATIVAMENTE NA BRIGA

Se apenas o técnico for desqualificado

Técnico	D₂	D₂	F
---------	----------------------	----------------------	----------

Se apenas o assistente técnico for desqualificado

Técnico	B₂		
Ass. Técnico	D₂	F	F

Uma falta desqualificante deve ser indicada inserindo um 'D', e adicionando os 2 lances livres ao lado do 'D', contra o assistente técnico, em seguida um 'F' deve ser inserido em todos os espaços de falta restantes.

Além disso, uma falta técnica de banco, registrada como 'B' e adicionando os 2 lances livres ao lado do 'B', deve ser inserida no espaço do técnico

Se o técnico e o assistente técnico forem desqualificados

Técnico	D₂	D₂	F
Ass. Técnico	D₂	F	F

Se o assistente técnico e um membro acompanhante de delegação forem desqualificados

Técnico	B₂	B₂	
Ass. Técnico	D₂	F	F

Se 2 membros acompanhantes da delegação for em desqualificados

Técnico	B₂	B₂	B₂
---------	----------------------	----------------------	----------------------

Uma falta desqualificante para o assistente técnico deve ser indicada inserindo um 'D', e adicionando os 2 lances livres ao lado do 'D', e o mesmo para cada pessoa desqualificada, em seguida um 'F' deve ser inserido em todos os espaços vazios restantes.

Cada desqualificação de um membro acompanhante da delegação deve ser sancionada contra o técnico, registrada como **B₂**, mas não deverá contar para as três faltas técnicas para sua desqualificação.



Faltas do jogador-técnico

(Todas as faltas sancionadas contra o técnico não contam como faltas coletivas)

FALTAS TÉCNICAS - FALTAS ANTIDESPORATIVAS E COMBINAÇÕES

Jogador

T₁	P	P		
Técnico		C₁	GD	

O jogador-técnico A1 cometeu uma falta técnica durante o 1º quarto por fingir uma falta como jogador. A falta técnica deve ser indicada contra ele como jogador, inserindo um 'T1'. No 4º quarto, ele foi sancionado com uma falta técnica por seu comportamento antidesportivo como técnico, registrado como 'C1', seguido de 'GD' no espaço seguinte.

Jogador

U₂	P			
Técnico		B₁	B₁	GD

O jogador-técnico A1 cometeu uma falta antidesportiva durante o 2º quarto em B1 como jogador. A falta antidesportiva deve ser indicada inserindo um 'U2'. No 3º quarto, ele foi sancionado com uma falta técnica como técnico pelo comportamento antidesportivo de seu fisioterapeuta, registrado como 'B1'. No 4º quarto, ele também foi sancionado com uma falta técnica por um comportamento antidesportivo do substituto A6, registrado como 'B1' contra o técnico, seguido por 'GD' no espaço seguinte.

Jogador

P	P	P	U₂	GD
Técnico		C₁		

O jogador-técnico A1 cometeu uma falta técnica durante o 2º quarto por seu comportamento antidesportivo como técnico, registrado como 'C1'. No 4º quarto, ele cometeu uma falta antidesportiva como jogador, contra B1. A falta antidesportiva deve ser indicada inserindo um 'U2', seguido de 'GD' no espaço seguinte.



É importante notar que:

- Durante um intervalo de jogo, todos os membros da equipe com direito a jogar são considerados como jogadores (Art. 4.1.4).
- Todas as faltas coletivas cometidas em um intervalo de jogo devem ser consideradas como cometidas no quarto seguinte ou na prorrogação (Art. 4.1.1.2).
- Todas as faltas coletivas cometidas em prorrogações devem ser consideradas como cometidas no 4º quarto (Art. 4.1.1.3).

O apontador, enquanto registra uma falta, deve mostrar o marcador de falta informando o número de faltas cometidas por esse jogador. O apontador deve seguir este processo de três etapas para garantir que o marcador esteja visível para:

1. ambos os bancos
2. espectadores, jogadores e oficiais
3. ambos bancos (novamente)

A razão para mostrar o marcador de falta do jogador para os bancos duas vezes é muito simples: é para garantir que o técnico esteja plenamente ciente, para que ele possa fazer uma substituição, se necessária.



1.



2.



3.

Quando um jogador atinge sua quinta falta, o apontador deve soar seu sinal e, ao mesmo tempo, mostrar o marcador de quinta falta pessoal. Nesse caso, é um processo de duas etapas:



Existem algumas situações especiais a serem consideradas:

- a. O mesmo jogador cometeu mais que uma falta (conjunto de faltas, no mesmo período de bola morta);
- b. Dois jogadores tenham cometido uma falta cada (por exemplo, falta dupla);

Caso a)

Na mesma mão o apontador deve mostrar os marcadores de falta do jogador que correspondem às faltas cometidas, como mostrado abaixo.



1.



2.



3.

Caso b)

Neste caso, o apontador deve levar na sua mão o marcador de falta que corresponde à falta cometida por cada jogador. É importante notar que, nos diagramas abaixo, a oficial da mesa está indicando que o jogador do time B cometeu sua primeira falta e o jogador do time A, sua terceira.



1.



2.



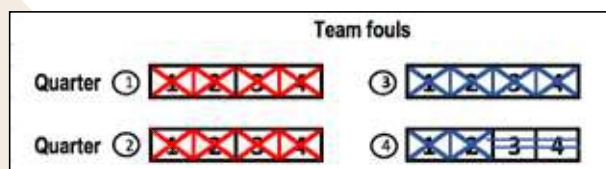
3.

4.5.4 FALTAS COLETIVAS

Para cada quarto, quatro espaços são fornecidos na súmula (imediatamente abaixo do nome da equipe e acima dos nomes dos jogadores) para inserir as faltas coletivas.

Sempre que um jogador cometer uma falta pessoal, técnica, antidesportiva ou desqualificante, o apontador deve registrar a falta contra a equipe desse jogador, marcando um grande 'X' nos espaços designados para isso.

No final de cada quarto, os espaços não marcados serão riscados com duas linhas, como mostrado abaixo.



Quando uma equipe atinge **sua quarta falta coletiva**, o marcador de falta coletiva deve ser posicionado na mesa do apontador.

Onde – no final, mais próximo do banco da equipe na situação de penalidade de falta coletiva.

Quando – a bola torna-se viva após a quarta falta coletiva em um quarto.

Quem – O marcador da equipe pode ser levantado pelo oficial de mesa mais próximo do banco da equipe na situação de penalidade de falta coletiva (por exemplo, assistente de apontador, cronometrista, operador de 24/14 segundos).

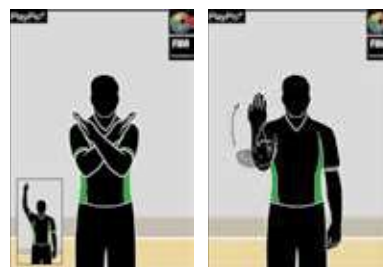
Porque – Se o apontador levantar o marcador da equipe e passá-lo à um colega de trabalho, isso pode distrair os árbitros com o jogo que está prestes a reiniciar. Isso pode significar que há menos oficiais de mesa olhando a quadra e pode resultar, por exemplo, no cronômetro da partida sendo iniciado erroneamente mais tarde do que deveria.

4.5.5 QUANDO OS SUBSTITUTOS ENTRAM NO JOGO PELA PRIMEIRA VEZ

Durante a partida, o apontador deve desenhar um pequeno 'x' (não circulado) na coluna 'Entrada de jogador', ao lado do número do jogador quando ele entra no jogo pela primeira vez.

O apontador deve usar a cor da caneta do quarto que está sendo jogado.

0 12	SOCRATES,	P	33	X	U ₂	P ₃	P ₂		
0 13	KING,	P	35	X	U ₂	P			
0 14	ALONSO	J	41	X	U _c	P ₂	P ₁		



4.5.6 TEMPOS DEBITADOS

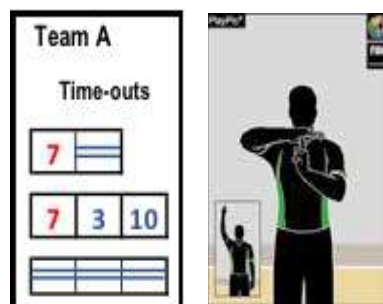
Para cada equipe é concedido:

- 2 tempos debitados durante a primeira metade,
- 3 tempos debitados durante a segunda metade, com um máximo de 2 desses tempos debitados nos últimos 2 minutos da segunda metade,
- 1 tempo debitado durante cada prorrogação.

Os tempos debitados concedidos devem ser registrados na súmula inserindo o minuto do tempo de jogo do quarto, ou prorrogação, nos espaços apropriados abaixo do nome da equipe. Por exemplo, se faltam 3:44 minutos para o final do primeiro quarto, o apontador deve registrar 7, porque $10 - 3 = 7$.

Os tempos debitados não utilizados não podem ser transferidos para a próxima metade ou para a prorrogação. No final de cada metade (1º e 2º quarto, 3º e 4º quarto), os tempos debitados não utilizados serão riscados com duas linhas horizontais, como mostrado acima.

Se não for concedida à equipe o seu primeiro tempo debitado antes dos últimos 2 minutos da segunda metade, o apontador deve marcar 2 linhas horizontais no primeiro espaço da equipe para a segunda metade.



4.5.7 FIM DO QUARTO OU INTERVALO DE JOGO

- Registrando as pontuações parciais, faltas e tempos debitados não utilizados.
- Com duas linhas paralelas horizontais (como descrito acima):
 - No final de cada quarto, espaços não marcados de faltas coletivas (página 43)
 - No final de cada metade, tempos debitados não utilizados (acima)



No final do 2º quarto (primeira metade), o apontador deve traçar uma linha grossa entre os espaços que foram usados e os que não foram usados dos espaços de falta pessoais dos jogadores e os espaços de faltas de técnicos. Essas linhas devem ser desenhadas de cor ESCURA (azul ou preto).

011	MANOS,	K	20	X	P ₂	P ₁	P ₂	P ₃	P	D
012	SOCRATES,	P	33	X	U ₂	P ₃	P ₂			
013	KING,	P	35	X	U ₂	P				
014	ALONSO	J	41	X	U _c	T ₁	GD			

A súmula deve ser disponibilizada ao comissário e ao árbitro sempre que eles solicitarem vê-la.

4.5.8 PROCEDIMENTO EM CASO DE JOGO PERDIDO POR INSUFICIÊNCIA DE JOGADORES

Jogo perdido por número insuficiente de jogadores

Uma equipe deve perder um jogo por número insuficiente de jogadores se, durante o jogo, tiver menos de dois jogadores na quadra de jogo prontos para jogar.

- Se a equipe a qual o jogo foi concedido estiver à frente, a pontuação final permanecerá como no momento em que a partida foi interrompida. Se a equipe a qual o jogo foi concedido não estiver à frente, a pontuação será registrada como 2 a 0 a seu favor.
- Os árbitros e os oficiais de mesa também devem assinar a súmula. O árbitro também deve fazer um registro no verso da súmula para o corpo organizador.
- O árbitro precisa escrever o relatório para a organização no verso da súmula e também escreverá o resultado atual da partida ou 2-0, dependendo de quem ficou sem jogadores para jogar.

4.6 TEMPOS DEBITADOS E PEDIDOS DE SUBSTITUIÇÃO



Os tempos debitados e as substituições são interrupções da partida solicitadas, respectivamente, pelo técnico e pelo substituto. Após uma solicitação, e quando houver uma oportunidade apropriada, o apontador precisa notificar o árbitro sobre eles. Para entender melhor as oportunidades disponíveis para tempos debitados e substituições, precisamos introduzir dois conceitos: bola viva e bola morta.

A bola se torna **viva** quando:

- Durante a bola ao alto, a bola deixa a(s) mão(s) do árbitro no lançamento.
- Durante um lance livre, a bola está à disposição do arremessador.
- Durante uma reposição, a bola está à disposição do jogador que a realiza.

A bola se torna **morta** quando:

- Qualquer cesta de campo ou lance livre é feito.
- Um árbitro apita enquanto a bola está viva.
- É evidente que a bola não entra na cesta em um lance livre que é seguido por:
 - Outro lance(s) livre(s).
 - Uma penalidade adicional (lance(s) livre(s) e / ou posse).

- O sinal do cronômetro de jogo soa para o final do quarto.
- O sinal do relógio de 24/14 segundos soa enquanto uma equipe está no controle da bola.
- A bola no ar em um arremesso para uma cesta de campo é tocada por um jogador de qualquer equipe após:
 - Um árbitro apita.
 - O sinal do cronômetro de jogo soa para o final do quarto.
 - O sinal do relógio de 24/14 segundos soa.

A bola não se torna morta e uma cesta conta ser for realizada quando:

- A bola está no ar em um arremesso para uma cesta de campo e:
 - Um árbitro apita.
 - O sinal do cronômetro de jogo soa para o final do quarto.
 - O sinal do relógio de 24/14 segundos soa.
- A bola está no ar em um lance livre e um árbitro apita por qualquer infração à regra que não seja pelo arremessador.
- Um jogador comete uma falta em qualquer oponente enquanto a bola está no controle do oponente no ato de arremesso para uma cesta de campo e que termina seu arremesso com um movimento contínuo iniciado antes da falta ter ocorrido. Esta disposição não se aplica e a cesta não deve ser contada se:
 - depois que um árbitro apita e um ato de arremesso totalmente novo é feito.
 - durante o movimento contínuo de um jogador no ato do arremesso, o sinal do cronômetro de jogo soa para o final do quarto ou o sinal do aparelho de 24/14 segundos soa.

4.6.1 PEDIDO DE TEMPO DEBITADO

Como mencionado acima, um tempo debitado é uma interrupção da partida solicitada pelo técnico ou assistente técnico. Cada tempo debitado deve durar um minuto.

Uma oportunidade de tempo debitado começa quando:

- Para ambas as equipes, a bola se torna morta, o cronômetro de jogo é interrompido e o árbitro encerra sua sinalização (em caso de violações) e/ou comunicação com os oficiais de mesa (em caso de falta).
- Para ambas as equipes, a bola se torna morta após um último ou único lance livre bem-sucedido.
- Para a equipe que não pontuou, uma cesta de campo é marcada.
- **Em qualquer caso que o SRI (Sistema de Revisão Instantânea) é usado, para ambas as equipes após a decisão final do SRI.**

Uma oportunidade de tempo debitado termina quando a bola está à disposição de um jogador para uma reposição ou para o primeiro ou único lance livre (bola viva).

- Um tempo debitado não pode ser concedido antes que o tempo de jogo de um quarto tenha começado ou depois que o tempo de jogo de um quarto tenha terminado.
- Se o pedido de tempo debitado for feito por qualquer equipe depois que a bola estiver à disposição do arremessador do lance livre para o primeiro ou único lance livre, o tempo debitado será concedido se:



1. O último ou único lance livre é bem sucedido.
 2. O último ou único lance livre é seguido por uma reposição da linha de reposição na quadra de ataque da equipe.
 3. Uma falta é marcada entre lances livres. Nesse caso, o(s) lance(s) deve(m) ser concluído(s) e o tempo debitado deve ser permitido antes que a nova penalidade de falta seja administrada, a menos que indicado de outra forma nas regras oficiais de basquetebol.
 4. Uma falta é marcada antes que a bola se torne viva após o último lance livre. Nesse caso, o tempo debitado deve ser permitido antes que a nova penalidade de falta seja administrada.
 5. Uma violação é marcada antes que a bola se torne viva após o último lance livre. Nesse caso, o tempo debitado deve ser permitido antes da reposição ser administrada.
- No caso de séries consecutivas de lances livres e/ou posse de bola resultante de mais de uma penalidade de falta, cada série deve ser tratada separadamente.
 - Um tempo debitado não será permitido à equipe que pontuar quando o cronômetro de jogo mostrar 2:00 minutos ou menos, no 4º quarto e em cada prorrogação, e depois de uma cesta de campo bem-sucedida, a menos que um árbitro interrompa a partida.
 - Quando o cronômetro de jogo mostra 2:00 minutos ou menos no 4º quarto e em cada prorrogação, após um tempo debitado pedido pela equipe que tem direito à posse da bola em sua quadra de defesa, o técnico tem o direito de decidir se o jogo deve ser retomado com uma reposição da linha de reposição na quadra de ataque da equipe ou da quadra de defesa da equipe, no local mais próximo de onde a partida foi interrompida.



A bola está à disposição de um jogador para o primeiro ou único lance livre.



A bola está à disposição de um jogador para uma reposição.

Se uma oportunidade de tempo debitado acabou de terminar e um técnico corre para a mesa do apontador, solicitando em voz alta um tempo debitado e o apontador reage e soa erroneamente o sinal, o árbitro apita e interrompe o jogo, o jogo será retomado imediatamente. O pedido foi feito tarde demais e o tempo debitado não será concedido.

Um tempo debitado é sancionado contra a equipe na qual o técnico fez primeiro uma solicitação, a menos que o tempo debitado seja concedido após uma cesta de campo marcada pelos adversários e sem que uma infração tenha sido marcada. Nesse caso, é necessário notificar os técnicos a quem o tempo debitado foi sancionado e perguntar ao outro técnico se o pedido de tempo debitado pendente ainda é válido. Isso é importante, especialmente nos últimos 2 minutos do jogo.

Procedimento:

Após uma solicitação de tempo debitado, durante a oportunidade de conceder, o apontador deve notificar os árbitros soando seu sinal e dando o sinal abaixo.

É um processo de sinalização em duas etapas: o apontador faz o sinal de tempo debitado e, em seguida, indica o banco da equipe que solicitou, mostrando a palma da mão aberta para maior visibilidade. Quando o árbitro confirmar o tempo debitado, o apontador deve registrá-lo na súmula, como descrito anteriormente.

<p>O técnico solicita um tempo debitado.</p>	
<p>O apontador soa seu sinal e faz o sinal de tempo debitado, quando houver uma oportunidade.</p>	
<p>O árbitro apita e faz o sinal. O tempo debitado começa.</p>	
<p>Os jogadores ficam na área do banco.</p>	
<p>O cronômetro soa seu sinal quando tiver decorrido 50" e 1 minuto do tempo debitado.</p>	

- Apenas um técnico ou assistente técnico tem o direito de solicitar um tempo debitado. Ele deve estabelecer contato visual com o apontador ou deve ir à mesa do apontador e pedir claramente um tempo debitado, fazendo o sinal convencional apropriado com as mãos. Para ganhar visibilidade, o técnico pode se aproximar da mesa. O apontador deve dar o tempo debitado na primeira oportunidade.
- Solicitações condicionais não são permitidas. Por exemplo, não é permitido um técnico dizer "Tempo debitado se eles fizerem a cesta".
- Uma solicitação de tempo debitado pode ser cancelada somente antes que o sinal do apontador soe para essa solicitação.

- O período de tempo debitado começa quando o árbitro apita e faz a sinalização. Ele termina quando o árbitro apita e chama as equipes de volta à quadra de jogo. Se, após uma solicitação de tempo debitado, uma falta for cometida por qualquer equipe, o tempo debitado não começará até que o árbitro tenha concluído toda a comunicação relacionada à essa falta com a mesa do apontador. No caso de uma quinta falta de um jogador, esta comunicação



- incluir o procedimento de substituição necessário. Uma vez completado, o período de tempo debitado começará quando um árbitro apitar e fizer a sinalização. As equipes devem ser permitidas a irem aos seus bancos se tiverem consciência de que um tempo debitado foi solicitado, mesmo que o período de tempo debitado ainda não tenha começado formalmente.
- Assim que uma oportunidade de tempo debitado começar, o apontador deve soar seu sinal para notificar os árbitros que uma solicitação de tempo debitado foi feita. Se uma cesta de campo for feita contra uma equipe que solicitou um tempo debitado, o cronometrista deve parar imediatamente o cronômetro de jogo e soar seu sinal.

RESUMO	CRONÔMETRO DE JOGO	STATUS DA BOLA	TEMPO DEBITADO PERMITIDO
JOGANDO	Correndo	Viva	NÃO
APITO DO ÁRBITRO	Parado	Morta	AMBOS OS TIMES
BOLA MORTA			
BOLA À DISPOSIÇÃO		Viva	NÃO

4.6.2 PEDIDOS DE SUBSTITUIÇÃO

Uma substituição é uma interrupção do jogo solicitada pelo substituto para se tornar um jogador. Uma equipe pode substituir mais de um jogador durante uma oportunidade de substituição.

Substituições não podem ser concedidas antes do início da partida (exceto no caso de uma lesão de um jogador titular durante o aquecimento).

Uma oportunidade de substituição começa quando:

- Para ambas as equipes, a bola se torna morta, o cronômetro de jogo é parado e o árbitro encerrou sua comunicação com a mesa do apontador.
- Para ambas as equipes, a bola se torna morta após um último ou único lance livre bem-sucedido.
- Para a equipe que não pontuou, uma cesta de campo é marcada quando o cronômetro de jogo mostra 2:00 minutos ou menos no 4º quarto e em cada prorrogação.



Uma oportunidade de substituição termina quando:

A bola está à disposição de um jogador para o primeiro ou único lance livre.



A bola está à disposição de um jogador para uma reposição.



Jogadores que foram designados pelo técnico para iniciar a partida podem ser substituídos em caso de lesão. Nesse caso, os oponentes também têm o direito de substituir o mesmo número de jogadores, se assim o desejarem.

Da mesma forma, nos lances livres, se o árbitro perceber, após o primeiro lance livre, que o arremessador está sangrando, ele precisa ser substituído e os oponentes podem fazer uma substituição, se assim o desejarem.

Se uma oportunidade de substituição acabou e um jogador corre para a mesa do apontador, solicitando uma substituição em voz alta e o apontador reage e soa erroneamente o sinal, o árbitro apita e interrompe a partida, o jogo será retomado imediatamente. O pedido foi feito tarde demais e a substituição não será concedida.

Um jogador que se tornou um substituto e um substituto que se tornou um jogador não podem, respectivamente, entrar ou sair novamente na partida até que a bola se torne morta novamente, depois de uma fase de funcionamento do cronômetro de jogo, a menos que:

- A equipe é reduzida à menos de cinco jogadores na quadra de jogo.
- O jogador com direito aos lances livres como resultado da correção de um erro está no banco da equipe após ter sido legalmente substituído.



Procedimento:

- Apenas um substituto tem o direito de solicitar uma substituição. Ele (não o técnico ou o assistente técnico) deve ir à mesa do apontador e pedir claramente uma substituição, fazendo o sinal convencional apropriado com as mãos ou sentando-se na cadeira de substituição. Ele deve estar pronto para jogar imediatamente.

- Uma solicitação de substituição pode ser cancelada apenas antes do sinal do apontador soar para tal solicitação.
- Assim que uma oportunidade de substituição começa, o apontador soará seu sinal para notificar os árbitros de que uma solicitação de substituição foi feita usando os seguintes sinais:
 1. O sinal convencional para uma substituição.
 2. Aponta na direção do banco da equipe que solicitou a substituição.



Se jogadores de ambas as equipes solicitarem substituições, o apontador deve indicar isso como mostrado no diagrama.



- O substituto deve permanecer fora da linha limítrofe até o árbitro apitar, fazer o sinal de substituição e pedir que ele entre na quadra de jogo.

O jogador que está sendo substituído tem permissão para ir diretamente ao banco da equipe, sem relatar ao apontador ou ao árbitro.



- As substituições devem ser concluídas o mais rápido possível. Um jogador que tenha cometido sua quinta falta ou foi desqualificado deve ser substituído imediatamente (em aproximadamente 30 segundos, cronometrado pelo cronometrista em um cronômetro manual, se necessário).
- Se uma substituição for solicitada durante um tempo debitado ou um intervalo de jogo, o apontador deve notificar o árbitro fazendo o sinal abaixo quando o cronômetro indicar que restam apenas 10 segundos para o final do tempo debitado ou 30 segundos restantes do intervalo. Como mostrado anteriormente, o apontador também deve indicar a equipe que solicitou a substituição.



- Se o pedido de substituição for feito por qualquer equipe após a bola estar à disposição do arremessador de lance livre para o primeiro ou único lance livre, a substituição será concedida se:
 - O último ou único lance livre é bem sucedido.
 - O último ou único lance livre, se não for bem-sucedido, é seguido por uma reposição da linha de reposição na quadra de ataque da equipe.
 - Uma falta é marcada entre lances livres. Nesse caso, os lances livres serão concluídos e a substituição será permitida antes da nova penalidade de falta ser administrada.
 - Uma falta é marcada antes que a bola se torne viva após o último lance livre. Nesse caso, a substituição será permitida antes da nova penalidade de falta ser administrada.
 - Uma violação é marcada antes que a bola se torne viva após o último lance livre. Nesse caso, a substituição deve ser permitida antes da reposição ser administrada.

No caso de séries consecutivas de lances livres resultantes de mais de uma penalidade de falta, cada série deve ser tratada separadamente.

- Se o arremessador de lance livre precisar ser substituído porque ele:
 - Está ferido.
 - Tenha cometido cinco (5) faltas.
 - Tenha sido desqualificado.

O(s) lance(s) livre(s) deve(m) ser tentado(s) pelo seu substituto, que não poderá ser substituído novamente até que ele jogue na próxima fase que o cronômetro de jogo correr.



- Um substituto se torna um jogador e um jogador se torna um substituto quando:
 - O árbitro chama o substituto para entrar na quadra de jogo.
 - Durante um tempo debitado ou um intervalo de jogo, um substituto solicita a substituição ao apontador.
- Uma solicitação de substituição pode ser cancelada apenas antes do sinal do apontador soar para tal solicitação.
- Quando um jogador comete sua quarta falta, os oficiais da mesa devem antecipar uma possível substituição e estar alertas aos pedidos de última hora.

Os oficiais de mesa podem chamar uma substituição para ambas as equipes apenas quando três condições ocorrerem:

- Bola morta
- Cronômetro de jogo parado
- O árbitro terminou de sinalizar

Quando o cronômetro de jogo mostra 2.00 minutos ou menos no 4º quarto e em cada prorrogação, os oficiais de mesa podem chamar uma oportunidade de substituição para a equipe que não pontuou (chamada pelo cronometrista) quando ocorrerem 2 condições:

- Bola morta
- O cronômetro de jogo parou.

No caso de uma solicitação de substituição e uma solicitação de tempo debitado, é muito importante respeitar a ordem das solicitações.

- Primeiro uma substituição e depois o tempo debitado.
- Primeiro um tempo debitado e depois a substituição.

RESUMO	CRONÔMETRO DE JOGO	STATUS DA BOLA	OPORTUNIDADE DE SUBSTITUIÇÃO
DURANTE O JOGO (EXCETO 2:00 OU MENOS DO 4º PERÍODO OU PERÍODO EXTRA)			
JOGANDO	Correndo	Viva	NÃO
CESTA É CONVERTIDA		Morta	NÃO
BOLA MORTA		Morta	NÃO
BOLA ESTÁ A DISPOSIÇÃO DO JOGADOR PARA A REPOSIÇÃO		Viva	NÃO

RESUMO	CRONÔMETRO DE JOGO	STATUS DA BOLA	OPORTUNIDADE DE SUBSTITUIÇÃO
O CRONÔMETRO DE JOGO MOSTRA 2:00 OU MENOS DO 4º PERÍODO E EM CADA PERÍODO EXTRA			
JOGANDO COM 2:00 PARA ACABAR O ÚLTIMO QUARTO OU PRORROGAÇÃO	Correndo	Viva	NÃO
CESTA É CONVERTIDA	Parado	Morta	PARA A EQUIPE QUE NÃO PONTUOU
BOLA MORTA			
BOLA ESTÁ A DISPOSIÇÃO DO JOGADOR PARA A REPOSIÇÃO		Viva	NÃO

RESUMO	CRONÔMETRO DE JOGO	STATUS DA BOLA	OPORTUNIDADE DE SUBSTITUIÇÃO
DURANTE LANCES LIVRES			
JOGADOR ESTÁ ARREMESSANDO O LANCE LIVRE	Parado	Viva	NÃO
ÚLTIMO LANCE LIVRE É CONVERTIDO		Morta	PARA AMBAS AS EQUIPES
A BOLA CONTINUA MORTA		Morta	PARA AMBAS AS EQUIPES
A BOLA ESTÁ À DISPOSIÇÃO DO JOGADOR PARA A REPOSIÇÃO		Viva	NÃO

Se os árbitros descobrirem que mais de cinco jogadores do mesmo time estão em quadra simultaneamente, o erro deve ser corrigido o mais rápido possível, sem colocar os adversários em desvantagem.

Supondo que os árbitros e os oficiais de mesa estejam fazendo seu trabalho corretamente, um jogador precisa ter entrado novamente ou permanecido na quadra de jogo ilegalmente. Os árbitros devem, portanto, ordenar que um jogador saia da quadra imediatamente e sancionar uma falta técnica contra o técnico daquele time, registrado como 'B'. O técnico é responsável por garantir que uma substituição seja aplicada corretamente e que o jogador substituído saia da quadra imediatamente após a substituição.

4.7 AO FINAL DO JOGO

4.7.1 MARCANDO O PLACAR FINAL

Ao final o jogo (4º quarto ou última prorrogação), o apontador deve traçar duas linhas horizontais grossas abaixo do número final de pontos convertidos por cada equipe e os números dos jogadores que converteram estes últimos pontos, como mostrado.

Ele deve traçar, também, uma linha diagonal até o final da coluna para cancelar os números remanescentes (pontos corridos) para cada equipe, como mostrado.

Ele deve marcar o placar parcial daquele quarto, o placar final e o nome da equipe vencedora (inclusive qualquer nome de patrocinadores).

Ele deve marcar o horário oficial que o jogo terminou. Formato: 24 horas, relógio digital, sempre usando o horário local.

Scores	Quarter ①	A	<u>24</u>	B	<u>20</u>
	Quarter ②	A	<u>20</u>	B	<u>31</u>
	Quarter ③	A	<u>19</u>	B	<u>19</u>
	Quarter ④	A	<u>37</u>	B	<u>24</u>
	Overtimes	A	<u>8</u>	B	<u>6</u>

Final Score	Team A	<u>102</u>	Team B	<u>100</u>
Name of winning team	<u>BC INTERNATIONAL</u>			
Game ended at (hh:mm)	<u>21:45</u>			

	A	B	
8	86	86	4
8	87	87	14
	88	88	14
10	89	89	
	90	90	14
8	91	91	
	92	92	
	93	93	4
⑧	94	94	⑨
	95	95	
	96	96	
⑧	97	97	⑤
	98	98	
	99	99	
⑧	100	100	⑤
	101	101	
12	102	102	
	103	103	
	104	104	
	105	105	
	106	106	
	107	107	
	108	108	
	109	109	

4.7.2 FINALIZAR O RODAPÉ E ASSINATURA DA EQUIPE

Ao final do jogo, o apontador vai revisar a súmula e traçar uma linha através das caixas não utilizadas de cada equipe, como mostrado.

LINEUP NO.	Players			No.	Player ID	Fouls				
						1	2	3	4	5
001	FERNANDEZ,	J		4	X	P	P ₂	P ₁	P ₃	
002	TOTOVA,	M	(CAP)	5	X	P	P			
003	MAYER,	F		8						
004	JONES,	N		10	X	P	T ₁	T ₁	GD	
005	FRANK,	L		12	X	P	P ₂	D ₂		
010	SANCHEZ,	M		15						
011	MANOS,	K		20	X	P ₂	P ₁	P ₂	P ₂	P D
012	SOCRATES,	P		33	X	U ₂	P ₃	P ₂		
013	KING,	P		35	X	U ₂	P			
014	ALONSO	J		41	X	U ₂	T ₁	GD		
025	LOORK,	M		60	X	P ₂	P ₂			
028	ADONJIC,	G		69	X	P ₁	P ₂			
027	SEETING,	R		70	X	P ₂	P ₂			
Coach	788 MENDOZA, A								B ₂	C ₁ B ₂ GD
Assistant coach	555 PIMENTEL, J.A.								D	



O apontador deve, então, escrever seu sobrenome em letras maiúsculas na súmula e assiná-la. Depois disso, o assistente de apontador, o cronometrista e o operador de 24/14 segundos devem escrever seus dados, como mostrado. O apontador deve traçar uma linha horizontal através de cada espaço de "Assinatura do capitão em caso de protesto".

Uma vez assinada pelo(s) Fiscal(is), o Chefe de Equipe deve ser o último a aprovar e assinar a súmula.

A assinatura do Chefe de Equipe conclui a administração e conexão dos oficiais com a partida, exceto se um dos capitães tenha assinado a súmula protestando (usando o espaço marcado como "Assinatura do capitão em caso de protesto"). Se isto ocorrer, os Oficiais de Mesa e Fiscal(is) devem permanecer à disposição do árbitro e do Comissário (se presente) até que o Chefe de Equipe dê a eles permissão para partir.

Scorer	ISOLA P
Assistant scorer	ONNA M
Timer	PATTON M
Shot clock operator	FERNANDEZ P

4.8 RESUMO DAS CORES DE CANETA

Duas cores serão usadas para preencher a súmula: ESCURA - azul / preto e vermelho.

Cor Azul ou Preto

Cabeçalho da Súmula

- Nome completo das equipes.
- Competição.
- Data (dia.mês.ano: dd.mm.aaaa, por exemplo 24.08.2007)
- Horário do início do jogo.
- Número do jogo.
- Local da partida.
- Sobrenome dos árbitros, iniciais dos seus nomes e os seus países de origem.

Equipes

- Nome das equipes.
- Sobrenome dos jogadores e técnicos e as iniciais de seus nomes.
- Números das camisas dos jogadores.
- Últimos três dígitos dos números de registro dos jogadores e dos técnicos.
- O xis ("X") correspondendo aos cinco jogadores iniciais de cada equipe.
- As assinaturas dos técnicos, confirmando estarem de acordo com os nomes e números correspondentes dos seus membros de equipe e nome dos técnicos.
- A linha traçada através dos espaços para número de registro, nome, número, etc., quando uma equipe apresente menos de doze jogadores (linha traçada após a partida ter iniciado).
- Faltas cometidas por jogadores no 2º e 4º quartos (e prorrogações).
- Tempos debitados no 2º e 4º quartos (e prorrogações).
- Faltas coletivas do 2º e 4º quartos (e prorrogações).
- Jogadores que entram na quadra para jogar pela primeira vez no 2º e 4º quartos (e prorrogações).
- A linha grossa traçada ao final do 2º quarto entre os espaços de falta que foram utilizados e os que não foram utilizados.
- A linha diagonal grossa ao final da partida anulando os espaços remanescentes.

Rodapé da súmula

- A pontuação do 2º e 4º quartos.
- O placar final da partida.
- O nome da equipe vencedora.
- A assinatura do capitão em caso de protesto ou a linha grossa traçada se este espaço não foi utilizado.
- Sobrenomes dos Oficiais de Mesa, iniciais dos seus nomes e seus números de registro.

- Assinatura dos membros da equipe de oficiais (árbitros e Oficiais de Mesa)

Pontos corridos

- Os pontos corridos convertidos durante o 2º e 4º quartos.
- Os pontos corridos convertidos durante a(s) prorrogação(ões).

Cor Vermelha

Equipes

- Tempos debitados do 1º e 3º quartos.
- Faltas cometidas pelos jogadores no 1º e 3º quartos.
- Faltas coletivas do 1º e 3º quartos.
- Jogadores que entraram em quadra para jogar pela primeira vez no 1º e 3º quartos.
- O círculo ao redor do xis dos cinco jogadores iniciais de ambas as equipes quando eles entram em quadra para iniciar a partida.

Pontos corridos

- Os pontos corridos convertidos no 1º e 3º quartos.

Rodapé da súmula

- A pontuação do 1º e 3º quartos.

4.9 SETA DE POSSE ALTERNADA

Posse alternada é um método de tornar a bola viva com uma reposição e não com um bola ao alto. Em todas as situações de bola ao alto (exceto o início da partida) as equipes irão alternar as posses de bola para realizar uma reposição no local mais próximo de onde a situação de bola ao alto ocorreu.

4.9.1 POSICIONANDO A SETA DE POSSE ALTERNADA

A equipe que não obtém controle da bola viva na quadra de jogo após o bola ao alto será intitulada para a primeira posse alternada. Por exemplo, se a equipe A obtém a posse de bola do bola ao alto inicial, a ponta da seta será direcionada para a cesta que a equipe B irá atacar.

A equipe intitulada para a próxima posse alternada ao final de qualquer quarto deverá iniciar o próximo quarto com uma reposição na linha central estendida, oposta à mesa de controle, a não ser que essa reposição seja após lances livres e haja uma penalidade de posse a ser administrada.

Se **o controle de uma bola viva na quadra de jogo** ainda não tenha sido estabelecido, o oficial de mesa não poderá usar a seta de posse alternada para determinar posse.

Isso significa que se no bola ao alto inicial a bola é legalmente tapeada pelo saltador A1 e então uma bola presa ou uma falta dupla entre A2 e B2 é marcada, o árbitro deverá administrar outro bola ao alto no círculo central e A2 e B2 deverão saltar. Seja o tempo que for que tenha passado no cronômetro de jogo após a bola ter sido legalmente tapeada e antes da situação de bola presa/falta dupla, este tempo deverá ser considerado consumido. Similarmente, se a bola tapeada no início do jogo for diretamente para fora da quadra, então o apontador deve esperar até que uma das equipes obtenha a posse de bola **dentro de quadra** após a reposição antes de posicionar a seta de posse alternada.

A equipe intitulada para a reposição de posse alternada deve ser indicada pela seta de posse alternada na direção da cesta da equipe adversária.

Isso significa que, após o bola ao alto, se um jogador/equipe obtém o controle da bola na quadra de jogo, a seta de posse alternada deve apontar para a cesta na direção oposta à jogada. Por exemplo, se a equipe A obtém controle e sua direção de ataque é para a cesta da direita, então a seta de posse alternada deve apontar para a cesta da esquerda.

Se o árbitro lança a bola para o bola ao alto inicial e, imediatamente após a bola ser tapeada legalmente por um saltador, a bola sai diretamente da quadra de jogo, ou é agarrada por um dos saltadores antes de ter sido tocada por outro jogador ou a quadra, isso é uma violação.

Em ambos os casos, concede-se à equipe adversária uma reposição como resultado da violação.

Após a reposição, a equipe que não obtém a posse da bola viva na quadra de jogo será intitulada para a primeira posse alternada no local mais próximo de onde a situação de bola ao alto ocorreu.

4.9.2 OPERANDO A SETA DE POSSE ALTERNADA

A direção da seta de posse alternada é invertida imediatamente quando a reposição de posse alternada termina.

Posse alternada:

- **Inicia** quando a bola está à disposição do jogador que irá fazer a reposição.
- **Termina** quando:
 - A bola toca ou é legalmente tocada por qualquer jogador na quadra de jogo.
 - A equipe fazendo a reposição comete uma violação.
 - Uma bola viva se aloja entre o aro e a tabela durante uma reposição.

Uma violação cometida pela equipe durante sua reposição pela posse alternada faz com que a equipe perca a reposição pela posse alternada.

A direção da seta de posse alternada será invertida imediatamente, indicando que a equipe adversária à equipe que cometeu a violação será intitulada para a reposição pela posse alternada na próxima situação de bola ao alto. O jogo deve então ser reiniciado, concedendo à equipe adversária à equipe que cometeu a violação uma reposição no local da reposição inicial.

Uma falta por qualquer equipe:

- Antes do início de um quarto que não o primeiro, ou
- durante a reposição pela posse alternada,

não faz com que a equipe intitulada para a reposição perca essa posse alternada.

Se tal falta ocorrer durante a reposição inicial para começar um quarto, após a bola ter sido colocada à disposição do jogador que efetuará a reposição, mas antes da bola ser tocada legalmente por um jogador na quadra de jogo, o procedimento de posse alternada não encerrou, então a seta permanece apontando na mesma direção.

Se uma bola presa é marcada pelo árbitro e o apontador comete um erro e a bola é equivocadamente concedida para uma equipe realizar a reposição, uma vez que a bola tocar ou ser legalmente tocada por um jogador na quadra de jogo, o erro não pode mais ser corrigido. No entanto, a equipe em desvantagem não deve perder o seu direito à reposição pela posse alternada como resultado do erro e será intitulada para a próxima reposição por posse alternada.

A situação mais comum para a seta de posse alternada é o bola ao alto inicial.



Bola ao alto inicial



Equipe branca obtém o controle em quadra.
Seta de posse alternada para equipe vermelha.

Quando o apontador deve mudar a direção da seta de posse alternada?

O apontador deve mudar a direção toda vez que a bola tocar ou for legalmente tocada por um jogador na quadra de jogo, após uma reposição, após uma situação de bola ao alto.



Situação de bola ao alto



Bola legalmente tocada em quadra



Mudança

O apontador deve, também, mudar a direção da seta de posse alternada quando, após uma situação de bola ao alto, a equipe que faria a reposição comete uma violação durante o procedimento.



Situação de bola ao alto



Violação de reposição



Mudança

O apontador deve trocar a direção da seta de posse alternada imediatamente no início do intervalo da metade do jogo, e os árbitros (e o Comissário, se presente) devem ser avisados desta ação.

Quando o apontador não deve mudar a direção da seta de posse alternada?

Uma falta por qualquer equipe:

- antes do início de um quarto que não o primeiro, ou
- durante a reposição pela posse alternada,

não faz com que a equipe intitulada para realizar a reposição perca a posse alternada.

Neste caso, independentemente da penalidade, a seta de posse alternada não será invertida.



Situação de bola ao alto



Falta antes da bola ser legalmente tocada em quadra



Sem mudança

Quando a seta de posse alternada é um dispositivo eletrônico, ele deve:

- Ter uma seta de, no mínimo, 100 mm de comprimento e 100 mm de altura.
- Mostrar uma seta na frente, iluminada por cor vermelha brilhante quando estiver ligada, mostrando a direção da posse alternada.
- Mostrar na parte posterior um LED que indique a posição esquerda/direita/neutra para verificar a posição correta.
- Estar posicionada no centro da mesa de controle e deve ser claramente visível por todos envolvidos na partida, inclusive os espectadores.



4.10 PADRÕES DE MECÂNICA E DESEMPENHO

Para realizar sua tarefa específica, o apontador deve:

- Preencher a súmula de acordo com as regras e com o Manual do Oficial de Mesa.
- Conhecer a sinalização e mecânica dos árbitros para se comunicar com eles efetivamente.
- Indicar o número de faltas cometidas por cada jogador levantando, de uma maneira visível para ambos os técnicos, jogadores e oficiais, a placa com o número de faltas cometidas por cada jogador. Isso também deve ser confirmado verbalmente com os outros Oficiais de Mesa e com o Comissário, se presente.
- Tomar nota do número de jogadores buscando cestas de campo, ou aqueles que podem estar envolvidos em situações de briga. Durante situações de briga, o apontador deve observar cuidadosamente o que está acontecendo na quadra de jogo, juntamente com o cronometrista e o Comissário (se presente).

- Prestar atenção à sinalização dos árbitros durante tentativas de três pontos. É o árbitro que tomará a decisão em arremessos feitos próximos à linha de três pontos.
- Cada vez que pontos forem marcados, indicar em voz alta todas as informações relevantes (ex. 11A, 2 pontos), e confirmar ao mesmo tempo a pontuação alcançada (66 – 56, sempre na ordem A-B); para ajudar a conferir se o placar visível está correto. Se não há diferenças entre a súmula e o placar, o assistente de apontador irá confirmar verbalmente.
- Se existir alguma discrepância, e seu placar estiver correto, o apontador deve imediatamente tomar medidas para que o placar seja corrigido. Se houver dúvida, ou se uma das equipes manifesta objeção quanto à correção, o apontador deve informar o árbitro tão logo a bola se torne morta e o cronômetro de jogo pare.
- Cada vez que uma falta for marcada, o apontador deve indicar em voz alta todas as informações relevantes (ex. 26A, falta pessoal, 2 lances livres), como informado pelo árbitro. Ele deve, então, anotar a informação na súmula e então mostrar a placa de faltas, falando o número de faltas e o número de faltas coletivas (ex. 26A, 2ª falta pessoal, 4ª falta coletiva, 4-1 em coletivas). O assistente de apontador irá confirmar verbalmente e atualizar o placar visível.
- Informar rapidamente aos outros Oficiais de Mesa quando um jogador marcar sua quinta falta, ou quando um jogador deve ser desqualificado como consequência da soma de faltas técnicas e/ou antidesportivas.
- No caso de substituições ou tempos debitados, o apontador deve soar seu sinal somente quando a bola se tornar morta (cronômetro de jogo parado), e após o final da sinalização do árbitro (se houver) e antes da bola se tornar viva novamente. O som do seu sinal não para o cronômetro de jogo ou o jogo, nem faz com que a bola se torne morta.
- É uma boa prática repetir em voz alta o número do jogador e faltas coletivas em situações que se conduzem a possíveis substituições (3ª ou 4ª faltas), 5ª falta ou arremessos extras, com o intuito de os oficiais de mesa se manterem atentos para substituições, tempos debitados ou precisar colocar a sinalização de faltas coletivas na mesa.
- Deve escutar cuidadosamente os comentários dos seus colegas sobre tempos debitados e pedidos de substituição.
- Uma vez que a equipe tenha usado todos os seus tempos debitados durante uma metade do jogo (ou durante uma prorrogação), informar o oficial mais próximo claramente sobre a situação, assim o técnico interessado pode ser informado.
- Organizar para que a sinalização de faltas coletivas seja posicionada na mesa de controle, na extremidade mais próxima ao banco da equipe em situação de penalidade por falta coletiva, quando a bola se tornar viva após a quarta falta coletiva no quarto.
- Ajudar o operador de 24/14 segundos durante os últimos segundos de posse, falando “cinco, quatro, ..., um, zero”.
- Conhecer a regra de posse alternada e, quando necessário, mudar a direção da seta eficientemente.
- Manter contato visual com os oficiais.



O ASSISTENTE DE APONTADOR



CAPÍTULO 5

O ASSISTENTE DE APONTADOR

5.1 DEVERES DO ASSISTENTE DE APONTADOR

O assistente de apontador deve operar o placar do jogo e auxiliar constantemente o apontador. No caso de qualquer discrepância entre o placar e a súmula que não possa ser resolvida, a súmula deve ter prioridade e o placar deve ser corrigido de acordo com ela.



5.2 PLACAR ANTES DA PARTIDA

Placar

O placar deve ser claramente visível para todos envolvidos na partida, inclusive os espectadores. No caso de televisões ou dispositivos de vídeo serem usados, deve-se assegurar que a informação completa necessária esteja visível a qualquer momento durante o jogo. A legibilidade das informações exibidas deve ser idêntica a de um placar digital.



O placar deve incluir e/ou indicar:

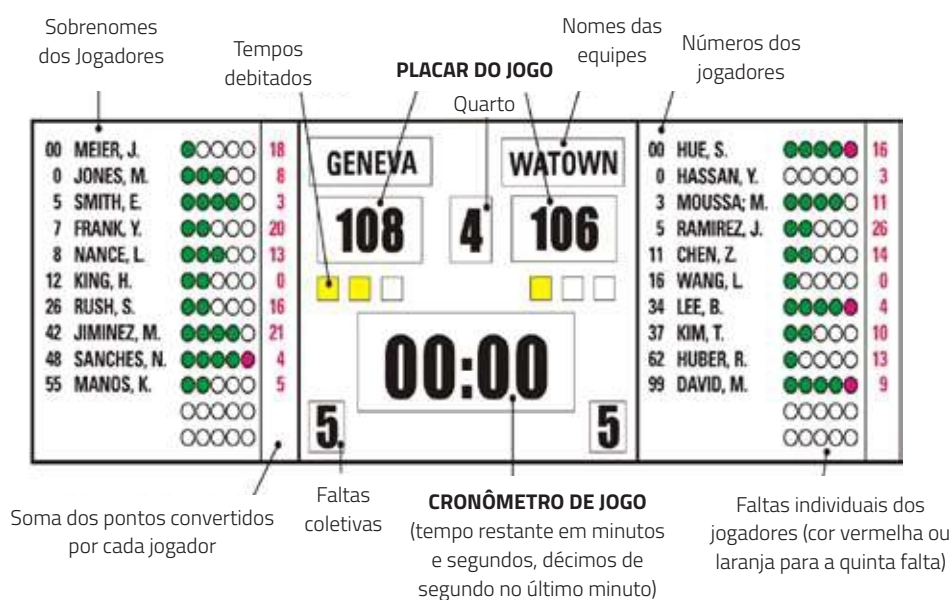
- O relógio digital regressivo e ter capacidade de indicar o tempo restante em minutos e segundos, bem como em décimos (1/10) de segundo apenas durante o último minuto do quarto.
- Os pontos convertidos por cada equipe.
- Os nomes das equipes.
- O número de faltas coletivas de 1 a 5, parando em 5 (se possível).
- O número do quarto de 1 a 4, e E para prorrogações.
- O número de tempos debitados por metade de jogo de 0 a 3.
- Para jogos de nível FIBA, o sobrenome e número de cada jogador (pelo menos doze espaços devem estar disponíveis para exibir todos os jogadores) e a soma dos pontos convertidos e faltas de cada jogador.
- Um relógio de exibição para cronometrar os pedidos de tempo (opcional). O cronômetro de jogo não deve ser utilizado para este propósito.

O assistente do apontador deve conferir seu equipamento para verificar se está funcionando corretamente. Em particular, ele deve verificar se todos os LEDs ou caracteres do placar estão funcionando corretamente. Se houver um mau funcionamento com qualquer um dos LEDs ou caracteres no placar, ele deve notificar o Chefe de Equipe e/ou o Comissário (se presente).

O assistente de apontador deve verificar o que segue:

- Se o cronômetro de jogo é eletronicamente conectado ao relógio de 24/14 segundos ou não.
- Verificar os LEDs ou caracteres do placar – configurando-os para exibir 888 (se possível).

- Verificar se as faltas coletivas podem parar em 5.
- Se o número dos quartos podem ser alterados manualmente.
- Se o número de tempos debitados podem ser alterados manualmente.
- Como redefinir faltas e tempos debitados durante intervalos (se não for feito automaticamente).
- Como corrigir os pontos dos jogadores em caso de erro (ex. adicionar ou excluir pontos).
- Como corrigir faltas em caso de erro.
- Como o tempo no cronômetro de jogo pode ser corrigido (adicionar ou excluir segundos e/ou décimos de segundo (no último minuto)).
- Se há um botão no console que soe um sinal audível.



5.3 DURANTE DA PARTIDA

Como atualizar o placar

- Registros no placar devem ser os mesmos que na súmula. Faltas coletivas devem ser interrompidas quando atingem a quinta falta (se possível).

Como colaborar com o apontador

- O assistente de apontador deve reportar em ordem o número do jogador, a equipe e os pontos convertidos (ex. 14B, 2 pontos);
- O apontador afirma os pontos corridos na seguinte ordem: a equipe que acaba de pontuar e, então, o placar do jogo no formato A-B (ex. 40; 57-40);
- O assistente de apontador repete o placar para confirmar se o placar estiver correto.
- É importante que essa comunicação seja alta o suficiente para que o Comissário (se presente) também ouça e verifique.

É importante notar que o assistente de apontador deve esperar até que o apontador confirme a nova pontuação antes de atualizar o placar, pois a súmula deve ter preferência ao placar, e não o contrário.

Registrando Faltas

- O assistente de apontador deve reportar o número do jogador, a equipe, o tipo de falta e a penalidade (ex. 14B, pessoal, dois lances livres).
- Ao mesmo tempo em que o apontador registra na súmula, ele confirma a falta pessoal, o número de faltas coletivas da equipe do jogador que cometeu a falta e a situação de faltas coletivas de ambas as equipes no formato A-B (ex. primeira pessoal, terceira coletiva, 2-3 faltas coletivas);
- O assistente de apontador responde 'OK' ou 'sim' se o placar estiver correto.

Desta maneira, os Oficiais de Mesa estão avisados da situação de faltas de ambas as equipes e dos jogadores. Isso irá ajudar a equipe de Oficiais de Mesa a antecipar situações como possíveis substituições (ex. 3ª falta do jogador na primeira metade ou 4ª falta do jogador no início do jogo).

Outros deveres

- O assistente de apontador também deve verificar se os jogadores que solicitaram substituições são elegíveis para jogar. Para isso, é essencial uma boa comunicação do cronometrista e operador de 24/14 segundos sobre as substituições das equipes.
- O assistente de apontador pode solicitar um tempo debitado ou uma substituição, se o apontador estiver ocupado.
- O assistente de apontador tem a responsabilidade pela área de banco da equipe à direita da mesa em situações de briga ou de saída do banco. Também deve auxiliar o cronometrista e o operador de 24/14 segundos nessas situações.



5.4 INTERVALO DE JOGO

Realizar um cruzamento das informações importantes com o apontador a respeito de pontos, faltas e tempos debitados. Observar os jogadores e pessoal do banco e informar aos oficiais em caso de incidentes.

5.5 FINAL DE JOGO E PÓS-PARTIDA

Auxiliar seus colegas a:

- Conferir se o placar está correto.
- Auxiliar o apontador a completar a súmula, se solicitado.
- Assinar a súmula.
- Observar os jogadores e pessoal do banco em caso de qualquer incidente ao final do jogo.
- Entregar uma cópia da súmula para cada equipe.



O CRONOMETRISTA

CAPÍTULO 6

O CRONOMETRISTA

6.1 DEVERES DO CRONOMETRISTA

O cronometrista deve:

- Cronometrar o tempo de jogo, tempos debitados e intervalos de jogo.
- Garantir que o sinal do cronômetro de jogo soe bastante alto e automaticamente ao final do tempo de jogo em um quarto.
- Soar seu apito simultaneamente com o sinal do cronômetro de jogo, ou usar outros meios possíveis, para notificar os árbitros imediatamente se o sinal falhar ou não for ouvido.
- Notificar as equipes e os oficiais pelo menos 3 minutos antes do terceiro quarto iniciar.
- Notificar as equipes e os oficiais quando um tempo debitado ou intervalo de jogo estão se aproximando do fim.
- Se uma cesta de campo é convertida contra a equipe que solicitou um tempo debitado, o cronometrista deve parar imediatamente o cronômetro de jogo e soar seu sinal.

6.2 EQUIPAMENTO E MATERIAIS NECESSÁRIOS

Para a partida, o cronometrista deve ter os seguintes materiais e equipamentos (fornecidos pela equipe local ou organização):

- Relógio de jogo
- Cronômetro

Também, ele deve ter:

- Canetas (preta ou azul, e vermelha)
- Papel para anotação em caso de incidentes (em caso de um relatório potencial para o corpo organizador da competição), mudanças da seta de posse alternada e jogadores em quadra.
- Um apito ou outro dispositivo de som que seja diferente dos sons audíveis do cronômetro de jogo e do relógio de 24/14 segundos.

6.3 ANTES DO JOGO

6.3.1 CONFERINDO O DISPOSITIVO, SOM E MONITORES

Para realizar sua tarefa específica, na presença dos oficiais, o cronometrista deve:

- Conferir se o cronômetro de jogo funciona corretamente (anda/para, soa o sinal, LEDs/caracteres do monitor, luz ao redor do perímetro da tabela, etc.) e se é visível para os Oficiais de Mesa, bancos das equipes e espectadores. O cronometrista deve também conferir se seu console na mesa fica em branco ou mostra o mesmo tempo como no cronômetro de jogo.
- Se familiarizar com o funcionamento do cronômetro de jogo, inclusive como ajustar o tempo quando o relógio está parado, se necessário (em caso de erro).
- Verificar se seu cronômetro funciona corretamente.

- Saber como programar o cronômetro de jogo.
- Garantir que ele conseguirá enxergar o cronômetro de jogo claramente em todos os momentos durante a partida.
- Checar se o equipamento do sistema de tempo controlado pelo apito funciona corretamente (se houver).

6.3.2 CRONÔMETRO DE JOGO

Um cronômetro eletrônico deve ser utilizado para cronometrar o tempo de jogo e os intervalos, e deve estar localizado de maneira que seja claramente visível para todos envolvidos na partida, inclusive espectadores.



Cada cronômetro de jogo duplicado (se houver) deve exibir o placar e o tempo de jogo restante durante a partida ou de um intervalo de jogo.

Tempos debitados devem ser cronometrados em um relógio separado ao cronômetro de jogo. Isto é para garantir que o cronômetro de jogo esteja visível para todos os participantes e espectadores durante cada tempo debitado. O cronometrista pode utilizar seu cronômetro se não há um relógio visível de tempos debitados independente para esta função.

6.3.3 SINAIS SONOROS

Deve haver pelo menos dois sinais sonoros independentes, com sons diferentes e bastante altos:

- O primeiro sinal deve soar automaticamente e sincronizadamente com as luzes vermelhas da tabela, para indicar o fim do tempo de jogo de um quarto.
- O segundo sinal, independente e com um som diferente do descrito acima, deve ser ativado manualmente quando for apropriado atrair a atenção dos oficiais (ex. próximo ao fim dos intervalos de jogo ou tempos debitados).
- Ambos devem ser suficientemente potentes para serem facilmente ouvidos acima das mais adversas ou barulhentas condições. O volume do som deve ser capaz de ser ajustado de acordo com o tamanho do ginásio e o barulho dos espectadores. Uma conexão ao sistema de informação ao público é altamente recomendada.

6.3.4 CRONÔMETRO PRÉ-JOGO

O cronometrista irá iniciar o cronômetro 60 minutos antes do horário programado para o jogo.

7, 8 ou 9 minutos (ou o tempo indicado pelo Comitê Organizador Local) antes do início do jogo, o Chefe de Equipe deve soar seu apito e garantir que todos os jogadores interrompam seu aquecimento e retornem imediatamente para suas respectivas áreas de banco, neste momento a apresentação das equipes inicia. Segue-se a rotina pré-jogo definida pelo Comitê.

Como exemplo, o quadro à direita lista os elementos que são obrigatórios para todos os jogos das Classificatórias para Copa do Mundo de Basquetebol FIBA 2019 e devem ser integradas sem nenhuma modificação no programa de apresentação desportiva e da rotina pré-jogo.

Tempo Restante	Descrição da atividade	Música / Entretenimento
-30:00	Entrada oficial das equipes e aquecimento	Hino da FIBA (100")
-11:00	Sessão de fotos das equipes	
-09:00	Equipes em seus bancos/ preparação para suas apresentações	Hino da FIBA (60")
-08:00	Apresentação EQUIPE B (VISITANTE)	
-07:00	Apresentação EQUIPE A (LOCAL)	
-06:00	Hino Nacional EQUIPE B (VISITANTE)	
-04:45	Hino Nacional EQUIPE A (LOCAL)	País anfitrião sempre o último
-03:30	Troca de presentes	
-03:00	Aquecimento final	
-01:30	Jogadores retornam ao banco	Hino da FIBA (6")
00:00	INÍCIO DA PARTIDA	

Se a apresentação for muito longa, o cronometrista irá parar o cronômetro quando este exibir 3:00 minutos. Tão logo todos os jogadores, técnicos e oficiais tenham sido apresentados aos espectadores, o cronometrista irá notificar os oficiais antes do primeiro quarto, assim como no terceiro quarto, quando restarem 3 minutos para o início do quarto e o árbitro sinalizará que restam três (3) minutos para o início do jogo, usando o sinal convencional.

O cronometrista deve notificar os oficiais quando 1:30 minuto restarem para o início da partida e o árbitro irá garantir que as equipes vão para suas áreas de banco.



6.4 DURANTE O JOGO

O jogo deve consistir de quatro quartos de 10 minutos. Deve haver um intervalo de jogo de 20 minutos antes do horário programado para o jogo iniciar. Deve haver intervalos de jogo de 2 minutos entre o primeiro e segundo quartos (primeira metade), entre o terceiro e quarto quartos (segunda metade), e antes de cada prorrogação. Deve haver um intervalo na metade do jogo de 15 minutos.

INTERVALO	1ª Metade			DESCANSO	2ª Metade			INTERVALO	Prorrogações		
	1 P	INT	2 P		3 P	INT	4 P		E.P.	INT	...
20'	10'	2'	10'	15'	10'	2'	10'	2'	5'		
	2 Tempos debitados				3 Tempos debitados				1 TD	2'	...

Um intervalo de jogo inicia:

- Vinte minutos antes do horário programado para a partida iniciar.
- Quando o sinal do cronômetro de jogo soa para o fim de um quarto, exceto se o árbitro marca uma falta ao mesmo tempo em que o quarto acaba. Neste caso, o intervalo de jogo iniciará quando a administração relacionada à falta tenha sido realizada, inclusive lances livres.



Um intervalo de jogo acaba:

- No início do primeiro quarto, quando a bola deixa as mãos do árbitro no bola ao alto.
- No início de todos os outros quartos, quando a bola está a disposição do jogador que fará a reposição na linha central estendida oposta à mesa de controle.



6.4.1 TEMPO DE JOGO

Para ser exato, o cronometrista deve sempre ter sua mão sobre as teclas de operação do cronômetro de jogo (ex. botões inicia/para).

O cronometrista deve cronometrar o tempo de jogo como segue:

Iniciar o cronômetro de jogo quando

- **Durante o bola ao alto**, a bola é legalmente tapeada por um saltador.
- Após um último ou único **lance livre** não convertido e a bola continua viva, a bola toca ou é tocada por um jogador na quadra de jogo.
- **Durante uma reposição**, a bola toca ou é legalmente tocada por um jogador na quadra de jogo. Durante uma reposição, é possível que o cronometrista não consiga ver o toque legal na bola. Neste caso, o cronometrista deve observar o sinal manual do árbitro que está administrando a reposição e iniciar o cronômetro quando o oficial fizer o sinal convencional para iniciar o relógio.

Parar o cronômetro de jogo quando

- O tempo expira ao final do tempo de jogo de um quarto, se não parar automaticamente pelo cronômetro de jogo.
- Um oficial soar seu apito enquanto a bola está viva. Em partidas barulhentas, é difícil ouvir quando um oficial apita, então o cronometrista deve estar constantemente buscando por oficiais sinalizando o sinal convencional de parada de relógio.
- Uma cesta de campo é convertida contra uma equipe que solicitou um tempo debitado.
- Uma cesta de campo é convertida quando o cronômetro de jogo mostra 2:00 minutos ou menos no quarto quarto e em cada prorrogação.
- O sinal do relógio de 24/14 segundos soar enquanto a equipe está com controle da bola (violação de 24/14 segundos), se sinalizado pelos oficiais.
- Um tempo debitado é concedido à equipe cujo técnico solicitou primeiro, a não ser que este tempo debitado seja após uma cesta de campo convertida pela equipe adversária e sem que violações tenham sido marcadas.



Procedimentos:

		
O técnico solicita um tempo debitado	O apontador soa seu sinal e faz o sinal de tempo debitado quando há uma oportunidade	O oficial soa seu apito e sinaliza. O tempo debitado inicia e o cronometrista aciona seu cronômetro
		
Os jogadores ficam em sua área de banco	O cronometrista soa seu sinal quando 50" e 1 minuto deste tempo debitado tenham passado	

O cronometrista deve cronometrar o tempo debitado como segue:

- Iniciando o cronômetro imediatamente quando o oficial soa seu apito e faz o sinal de tempo debitado.
- Soando seu sinal quando 50 segundos do tempo debitado tenham decorrido e exibindo o sinal apropriado de que dez (10) segundos restam até o final do tempo debitado.
- Soando seu sinal quando o tempo debitado tenha acabado.

Se, durante um tempo debitado, uma substituição for solicitada, o apontador faz o sinal convencional de substituição quando o cronometrista realiza seu sinal (10 segundos restantes). Depois de fazer o sinal convencional de substituição, o apontador também indica a equipe ou as equipes que requisitaram a substituição.

- Em caso de falha em seu dispositivo, o cronometrista deve (se o relógio de jogo não inicia):
 - Iniciar o cronômetro (usualmente utilizado para cronometrar tempos debitados).
 - Informar o Comissário, se presente.
 - Se não, ficar em pé para se tornar mais visível (assim, os oficiais podem notar que há um problema).
 - Quando a bola se tornar morta, parar seu relógio e informar o árbitro que o cronômetro de jogo estava parado, por exemplo, por 5 segundos.

Quando o assistente de apontador não estiver presente, é o cronometrista quem atualiza o placar. Durante a partida, iniciar e parar o cronômetro de jogo corretamente é mais importante que atualizar o placar. Por essa razão, durante a partida, o cronometrista deve estar atento para pedidos de tempo debitado quando uma cesta de campo é convertida e, especialmente nos últimos 2 minutos da partida, o cronometrista deve parar o cronômetro de jogo quando uma cesta for convertida, e somente quando o cronômetro de jogo for iniciado (de acordo com a regra), deve atualizar o placar.

Simultaneamente com o fim do quarto, o cronometrista deve soar seu apito se o sinal/som do cronômetro de jogo falhar, ou os oficiais não conseguirem ouvi-lo, assim, os árbitros poderão ser avisados do final do quarto.

Auxiliar seus colegas durante a partida

- Repetir periodicamente e em voz alta quando tempo resta no cronômetro, assim, toda a equipe dos Oficiais de Mesa saberá o tempo restante de jogo, mesmo no caso de falha no relógio do cronômetro de jogo. Isso deve ser acordado durante a reunião de pré-jogo com toda equipe de Oficiais de Mesa.
- Fazer a contagem regressiva em voz alta dos 5 segundos finais de cada ataque de 24 segundos – uma vez que o operador de 24/14 segundos avisou os “dez segundos”, significando que há dez segundos remanescentes no relógio de 24/14 segundos.
- Quando o sistema de tempo controlado pelo apito é usado, pode ocorrer que o dispositivo de tempo no cinto do oficial não funcione corretamente (em função de interferências do WIFI). O cronometrista deve verificar constantemente se o sistema de tempo controlado pelo apito está trabalhando corretamente e avisar os oficiais se não estiver.
- Falar em voz alta para o apontador os pedidos de substituição e tempo debitado do banco à esquerda da mesa de controle e informar ao apontador novas entradas.
- Auxiliar o apontador posicionando a sinalização de faltas coletivas no local correto do lado esquerdo da mesa. O assistente de apontador fará o mesmo para a equipe do lado direito da mesa.
- Observar a quadra de jogo e anotar detalhes de quaisquer incidentes em caso de briga ou saídas do banco.



6.4.2 INTERVALOS DE JOGO

O cronometrista deve seguir os seguintes passos durante intervalos de jogo:

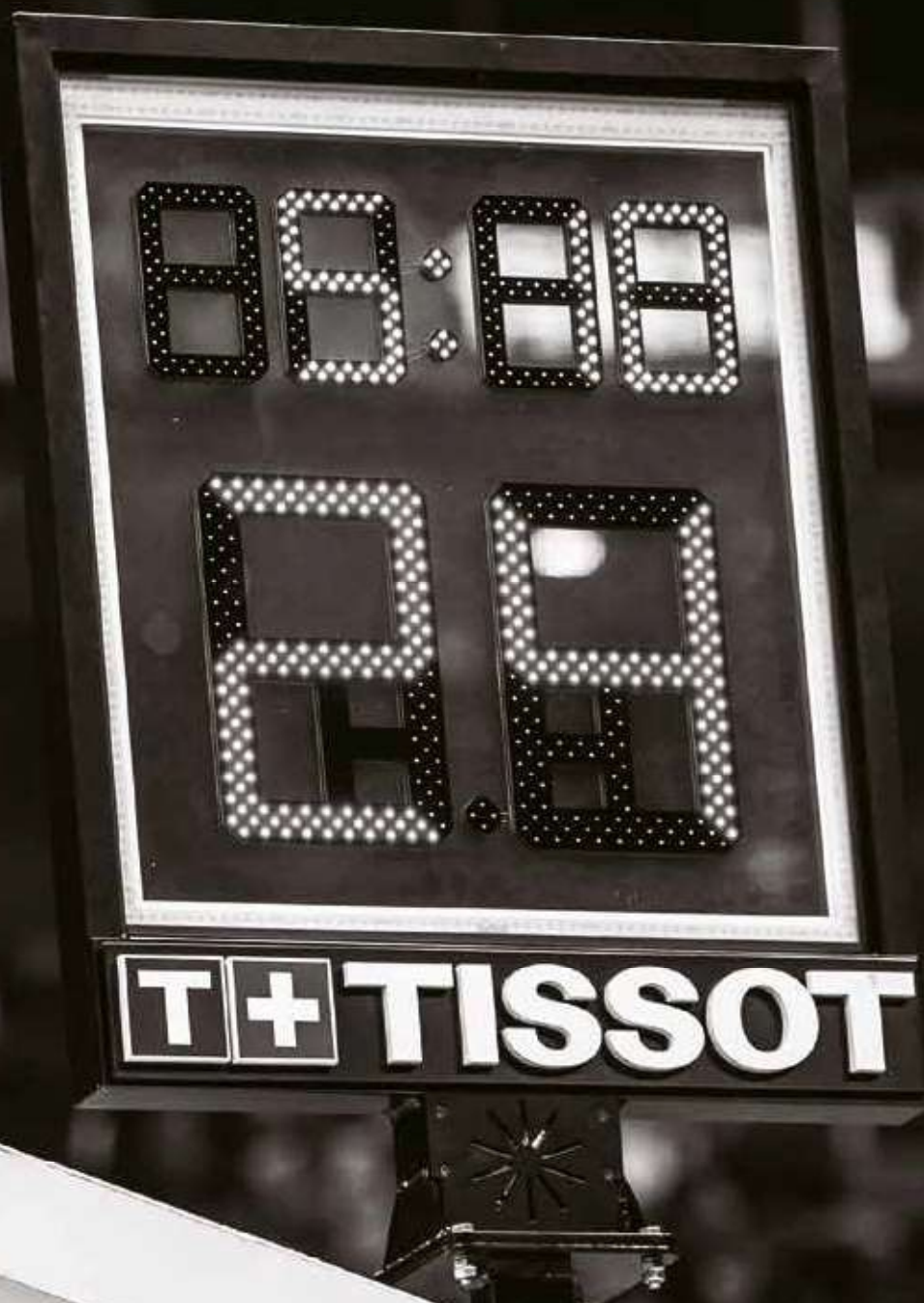
- Garantir que a contagem regressiva pré-jogo está funcionando quando faltam 20 minutos para o início da partida.
- Garantir que os oficiais estejam na quadra no momento de iniciar o 1º e 3º quartos. Se necessário, o comissário, se presente, deve ir para o vestiário dos árbitros para lembrá-los.
- Nos intervalos entre os quartos 1 e 2 e entre os quartos 3 e 4, iniciar o cronômetro com 2 minutos.
- Observar os jogadores e pessoal de banco das equipes e informar aos oficiais se houver qualquer incidente durante o intervalo de jogo.

- O cronometrista notifica os oficiais antes dos quartos 1 e 3 quando restarem três minutos e um minuto e trinta segundos antes do início do quarto.
- O cronometrista notifica os oficiais 30 segundos antes do início do 2º e 4º quartos (e cada prorrogação).
- Iniciar a contagem regressiva do intervalo de jogo quando os oficiais indicarem que o quarto de jogo acabou.
- Ao final do intervalo, redefinir o cronômetro de jogo visível para iniciar um novo quarto de 10 minutos (ou 5 minutos para prorrogações).
- Soar seu sinal e simultaneamente redefinir o cronômetro de jogo imediatamente quando o intervalo de jogo tenha terminado.

6.5 PÓS-PARTIDA

- Auxiliar o apontador a completar a súmula, se solicitado.
- Assinar a súmula.





**O OPERADOR DE
24/14 SEGUNDOS**

CAPÍTULO 7

O OPERADOR DE 24/14 SEGUNDOS

7.1 DEVERES DO OPERADOR DE 24/14 SEGUNDOS

Toda vez que uma equipe obtém controle de uma bola viva na quadra de jogo, essa equipe deve tentar um arremesso para uma cesta de campo dentro de 24 segundos. O dever principal do operador de 24/14 segundos é cronometrar este tempo.

7.2 EQUIPAMENTOS E MATERIAIS NECESSÁRIOS

Para a partida, o operador de 24/14 segundos deve ter o seguinte equipamento.

Da equipe local ou organização:

- Dispositivo do relógio de 24/14 segundos

Adicionalmente, ele deve ter

- Canetas.
- Papel para anotações sobre quaisquer incidentes (que podem ser usadas para um possível informe ao corpo organizacional da competição), mudanças na seta de posse alternada, jogadores na quadra e assim por diante.
- Um cronômetro.
- Um apito.

7.3 ANTES DO JOGO

7.3.1 O DISPOSITIVO DO RELÓGIO DE 24/14 SEGUNDOS

Existem diversos modelos de dispositivos do relógio de 24/14 segundos e cada um tem uma mecânica operacional diferente. No geral, o dispositivo deve:

- Ter um botão ou alavanca inicia/para.
- Ter dois botões/alavancas independentes para redefinir para 24 e 14 segundos.
- Exibir a contagem regressiva em segundos.
- Não exibir quaisquer dígitos (ficar em branco) quando nenhuma equipe obtém o controle da bola ou quando há menos de 24/14 segundos restantes para jogar em cada quarto ou prorrogação (a posição em branco deve estar conectada aos botões de redefinição).
- Redefinir para 24 ou 14 segundos sempre que requerido.
- O sinal sonoro deve ser interrompido quando um novo período de 24/14 segundos é estabelecido.

Para Competições de Níveis 1 e 2, o dispositivo do relógio de 24/14 segundos, juntamente com uma duplicata do cronômetro de jogo e uma luz vermelha, deve:

- Estar posicionado em cada estrutura do suporte da tabela ou pendurada no teto.



- Ter cores diferentes para os números do relógio de 24/14 segundos e para a exibição da duplicata do cronômetro de jogo.
- Exibir a contagem regressiva em segundos e os últimos 5 segundos de ataque em décimos de segundo também.

Para o Nível 1, deve haver três (3) ou quatro (4) superfícies de exibição por dispositivo (recomendado para Níveis 2 e 3) que devem ser claramente visíveis para todos envolvidos no jogo, inclusive espectadores.

7.3.2 VERIFICANDO O DISPOSITIVO, SINAL SONORO E VISOR

Tanto o operador de 24/14 segundos quanto o cronometrista são responsáveis pelo manuseio de dispositivos eletrônicos. A alta performance destes dispositivos é essencial para permitir que cada um desses Oficiais de Mesa cumpram suas funções com o mais alto padrão.

Em geral, o dispositivo deve:

- Ter uma unidade de controle separada para o operador de 24/14 segundos, com um sinal automático bastante alto para indicar o fim do período do relógio de 24/14 segundos quando o monitor exibe zero (0).
- Ter uma unidade de dispositivo com uma contagem regressiva digital, indicando o tempo somente em segundos.
- Iniciar em 24/14 segundos.
- Ser parado com o monitor exibindo o tempo restante.
- Ser reiniciado a partir do tempo em que foi parado.
- Não exibir nada, se necessário.



Para níveis 1 e 2, a unidade do dispositivo do relógio de 24/14 segundos, juntamente com uma duplicata do relógio de jogo, deve:

- Ter um sinal sonoro para o final do período do relógio de 24/14 segundos quando o monitor exibe zero (0.0).
- Indicar o tempo restante em segundos; e décimos (1/10) de segundo nos últimos 5 segundos do período de 24/14 segundos.
- Estar no mínimo posicionado em cada estrutura de suporte da tabela ou pendurado no teto.
- Ter os números do relógio de 24/14 segundos em vermelho e os números da duplicata do relógio de jogo de cor amarela.
- Ter os números do monitor de relógio de 24/14 segundos com no mínimo 230 mm de altura e ser mais largo que os números da duplicata do relógio de jogo.
- Ter compatibilidade eletromagnética em concordância com os requisitos legais de cada país.



O fato de existirem diferentes tipos de consoles significa que é muito importante reservar um tempo antes do início da partida (durante a checagem dos dispositivos e durante o intervalo pré-jogo), para se familiarizar com a operacionalização do console. Isso garantirá que o operador de 24/14 segundos seja capaz de realizar qualquer função rápida e eficientemente. Durante as verificações pré-jogo, o operador de 24/14 segundos deve checar o que segue:

- **Verificar se a contagem do relógio de 24/14 segundos está eletronicamente ligada ao cronômetro de jogo.** Isso significa que se o operador de 24/14 segundos precisa saber se o relógio de 24/14 segundos funcionará independentemente do cronômetro de jogo. O relógio de 24/14 segundos deve ser capaz de ser iniciado separadamente do cronômetro de jogo.
- **Momentos de início e parada.**
- **Segundo cheio / segundo vazio e sinal sonoro.** De acordo com as regras, o sinal sonoro deve ser diferente do sinal do cronômetro de jogo. Para verificar o volume do sinal sonoro, o operador de 24/14 segundos deve deixar o tempo correr até zero, quando os oficiais estiverem presentes na quadra no intervalo de jogo de 20 minutos antes do jogo iniciar. Isso também permite aos oficiais e Oficiais de Mesa conhecerem o som da campainha quando o monitor alcança o zero (segundo vazio), ou se soa após transcorrido um segundo completo.
- **Se é possível desligar a tela para que o relógio de 24/14 segundos fique em branco (não mostrando dígitos).**
- **Em branco – redefinido para 24/14 segundos – procedimento de INICIAR (quando a bola toca o aro).**
- **Os monitores dos dispositivos devem ter o ponto vermelho como mostrado na imagem. Esse ponto só deve ser visível quando o cronômetro de jogo estiver parado. Essa é uma maneira rápida de detectar se o cronômetro não está funcionando corretamente (especialmente quando o sistema de tempo controlado pelo apito é utilizado).**
- **Verificar se o sinal sonoro do relógio de 24/14 segundos pode ser interrompido quando é redefinido (24/14) e se é possível reiniciá-lo imediatamente após a campainha ter soado.**
- **Se o relógio de 24/14 segundos pode ser redefinido para 14 quando menos de 24 segundos mas mais de 14 restam em um ataque.**
- **Verificar se o dispositivo pode ser desligado quando menos de 24 segundos ou 14 segundos restam em um quarto.**
- **Se é possível corrigir o monitor do relógio de 24/14 segundos em caso de erro, e, se sim, qual procedimento deve ser usado.**

7.4 A REGRA

7.4.1 O RELÓGIO DE 24/14 SEGUNDOS

A aplicação da regra dos 24 segundos é uma tarefa extremamente complexa que requer um conhecimento profundo das regras e interpretações, um alto grau de concentração e habilidade de avaliar cada situação em décimos de segundos, centenas de vezes em uma partida.

Para executar essa tarefa propriamente, é essencial ter um conhecimento perfeito de quando o controle de uma equipe começa e termina.

7.4.2 O RELÓGIO DE 24/14 SEGUNDOS

O controle da equipe inicia quando um jogador desta equipe está com controle de uma bola viva segurando-a ou driblando-a, ou tem uma bola viva a sua disposição.

O controle de uma equipe continua quando:

- Um jogador dessa equipe tem o controle de uma bola viva.
- A bola está sendo passada entre companheiros de equipe.

O controle de uma equipe termina quando:

- Um adversário obtém o controle.
- A bola se torna morta.
- A bola deixa a(s) mão(s) do jogador em um arremesso para uma cesta de campo ou lance livre.

7.4.3 A CONTAGEM DO RELÓGIO DE 24/14 SEGUNDOS

7.4.3.1 A CONTAGEM DO RELÓGIO DE 24/14 SEGUNDOS SE INICIA OU SE REDEFINE QUANDO:

- Um jogador obtém o controle de uma bola viva na quadra de jogo. O mero toque na bola por um adversário não inicia um novo período de relógio de 24/14 segundos se a mesma equipe permanece com o controle da bola.



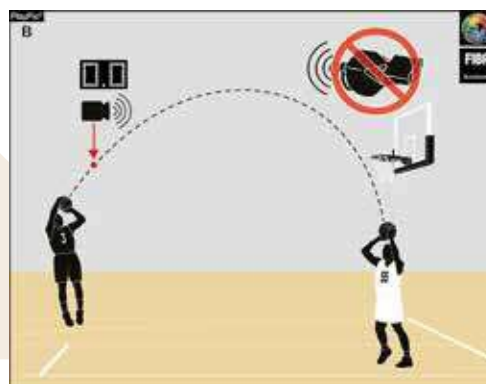
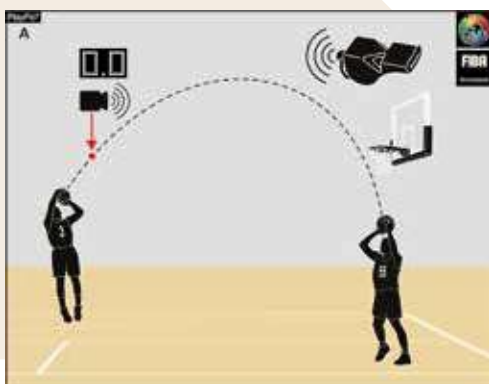
- Em uma reposição, a bola toca ou é legalmente tocada por qualquer jogador na quadra de jogo.



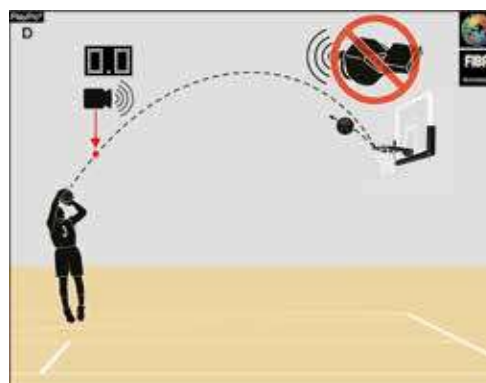
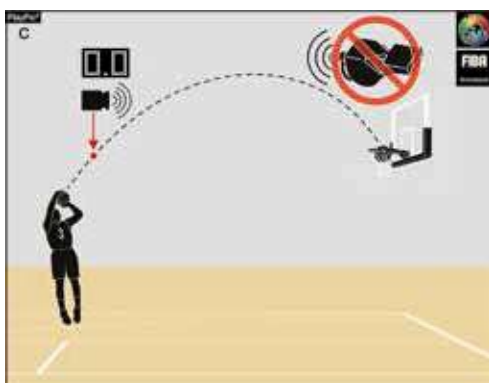
Uma equipe deve tentar um arremesso para uma cesta de campo em 24 segundos. Para que se constitua um arremesso para uma cesta de campo em 24 segundos:

- a bola deve deixar a(s) mão(s) do jogador antes do sinal do relógio de 24/14 segundos soar, e
- após a bola ter deixado a(s) mão(s) do jogador, a bola deve tocar o aro ou entrar na cesta.

Quando um arremesso para uma cesta de campo é efetuado próximo ao final do período de 24 segundos e o sinal do relógio de 24/14 segundos soa enquanto a bola está no ar:



A) Se a bola não toca o aro, uma violação ocorre. No entanto, se o adversário obtém controle da bola clara e imediatamente (B), o sinal deve ser desconsiderado e a partida deve continuar.



C) Se a bola entra na cesta, não ocorre violação, o sinal deve ser desconsiderado e a cesta deve ser validada.

D) Se a bola toca o aro mas não entra na cesta, não ocorre violação, o sinal deve ser desconsiderado e o jogo deve continuar.

Quando a tabela é equipada com luz amarela ao longo de seu perímetro na parte superior, a luz tem preferência ao sinal sonoro do relógio de 24/14 segundos.

7.4.3.2. A CONTAGEM DO RELÓGIO DE 24/14 SEGUNDOS DEVE SER PARADA, MAS NÃO REDEFINIDA:

Com o tempo remanescente visível, quando a mesma equipe que tinha o controle da bola fará uma reposição, como resultado de:

- Uma bola ter saído da quadra.
- Um jogador da mesma equipe tenha se machucado.
- Uma falta técnica é cometida por essa equipe.
- Uma situação de bola ao alto.
- Uma falta dupla.
- Um cancelamento de penalidades iguais contra ambas as equipes.

Parado, mas também não redefinido, com o tempo remanescente visível, quando a mesma equipe que tinha o controle da bola fará uma reposição na quadra de ataque com 14 segundos ou mais exibidos no relógio de 24/14 segundos, como resultado de uma falta ou violação.

11	11	11	11	11
A partida ser interrompida por causa de uma ação relacionada à equipe com controle da bola.	A partida ser interrompida por causa de uma ação não relacionada com as equipes. A não ser que os adversários sejam colocados em desvantagem.	A equipe com controle da bola faz a reposição após a bola ter saído da quadra.	Tempo debitado nos últimos 2 minutos Escolha do técnico: realizar a reposição na sua quadra de ataque com 13 segundos ou menos de posse.	Uma falta técnica é cometida pela equipe que obtém controle da bola.

7.4.3.3. DEVE SER PARADA E REDEFINIDA PARA 24 SEGUNDOS:

sem exibição visível, quando:


- A bola entra legalmente na cesta.
- A bola toca o aro da cesta do adversário e é controlada pela equipe que não tinha o controle da bola antes dela ter tocado o aro.
- A equipe fará uma reposição na sua quadra de defesa:
 - Como resultado de uma falta ou violação (não pela bola ter saído da quadra)
 - Como resultado de uma situação de bola ao alto e a bola irá para a equipe que não tinha o controle da bola
 - A partida é interrompida por causa de uma ação não relacionada com a equipe que tinha o controle da bola
 - A partida é interrompida por causa de uma ação não relacionada com as equipes, a não ser que os adversários sejam colocados em desvantagem.
- A equipe está executando lance(s) livre(s).

24	24	24
Uma nova equipe obtém controle de uma bola viva na quadra de jogo.	Realizar uma reposição após uma cesta.	Realizar uma reposição na sua quadra de defesa após uma falta ou violação da equipe adversária.

7.4.3.4. DEVE SER PARADA E REDEFINIDA PARA 14 SEGUNDOS:

exibindo 14, quando:

- A mesma equipe que tinha o controle da bola fará uma reposição na sua quadra de ataque e 13 segundos ou menos são exibidos no relógio de 24/14 segundos:
 - Como resultado de uma falta ou violação (não pela bola ter saído da quadra).
 - A partida ter sido interrompida por causa de uma ação não relacionada com a equipe com o controle da bola.
 - A partida ter sido interrompida por causa de uma ação não relacionada as equipes, a não ser que coloque os adversários em desvantagem.
- A equipe que não tinha o controle da bola fará uma reposição na sua quadra de ataque como resultado de:
 - Falta pessoal ou violação (inclusive pela bola ter saído da quadra),
 - Situação de bola ao alto
- Uma equipe fará uma reposição na linha de reposição na sua quadra de ataque como resultado de uma falta antidesportiva ou desqualificante.
- Após a bola tocar o aro em um arremesso para uma cesta de campo não sucedido, um último lance livre ou um passe, se a equipe que adquire o controle da bola é a mesma que tinha o controle da bola antes dela tocar o aro.
- O cronômetro de jogo exibe 2:00 minutos ou menos no quarto quarto ou cada prorrogação, seguido de um tempo debitado para a equipe que terá a posse de bola na sua quadra de defesa e o técnico decide que a partida deve ser retomada com uma reposição para sua equipe, na linha de reposição da quadra de ataque da equipe, e 14 segundos ou mais são exibidos no relógio de 24/14 segundos no momento em que o cronômetro de jogo foi parado.

				
A mesma equipe recupera o controle da bola após um arremesso para a cesta de campo não sucedido (bola toca o aro). Rebote ofensivo.	Realizar a reposição na sua quadra de ataque (equipe atacante) após uma falta ou violação (inclusive a bola ter saído da quadra) cometida pela equipe adversária se o tempo restante de posse é de 13 segundos ou menos.	Realizar a reposição na sua quadra de ataque (equipe defensora) após uma falta ou violação cometida pela equipe com controle da bola.	Realizar a reposição na linha de reposição da quadra de ataque da equipe devido à penalidade de uma falta antidesportiva ou desqualificante.	Uma falta técnica é cometida pela equipe com controle da bola.

7.4.3.5. DEVE SER PARADA E DESLIGADO:



após a bola se tornar morta e o cronômetro de jogo ter sido parado em qualquer quarto ou prorrogação quando há um novo controle de bola para qualquer equipe e há menos de 14 segundos no cronômetro de jogo.

O sinal do relógio de 24/14 segundos não para o cronômetro de jogo ou a partida, nem faz com que a bola se torne morta, a não ser que uma equipe esteja com o controle da bola.

7.4.4 A CONTAGEM DO RELÓGIO DE 24/14 SEGUNDOS

RELÓGIO DE 24/14 SEGUNDOS APÓS BOLA ALOJADA ENTRE O ARO E A TABELA

- 24 SEGUNDOS se a bola é para a Equipe que não controlava a bola.
- 14 SEGUNDOS se a bola é para a Equipe que controlava a bola.



RELÓGIO DE 24/14 SEGUNDOS APÓS FALTAS Antidesp. /Desqualif. / Briga (Art.39).

Todas as reposições como parte de penalidades de faltas Antidesportiva, Desqualificante ou Briga deverão ser administradas na linha de reposição de ataque. Em todos os casos a equipe deve ter 14 SEGUNDOS no relógio de 24/14 segundos.



RELÓGIO DE 24/14 SEGUNDOS APÓS FALTA COM CONTROLE/ VIOLAÇÃO OU CESTA NA QUADRA DE ATAQUE PELA EQUIPE OFENSIVA

Bola para Equipe B, em sua quadra de defesa. RESETAR para 24 SEGUNDOS.



RELÓGIO DE 24/14 SEGUNDOS APÓS FALTA COM CONTROLE / VIOLAÇÃO OU BOLA PARA FORA DA QUADRA EM QUADRA DE DEFESA PELA EQUIPE OFENSIVA

Bola para Equipe B na quadra de ataque. RESETAR para 14 SEGUNDOS.



RELÓGIO DE 24/14 SEGUNDOS APÓS FALTA DEFENSIVA / VIOLAÇÃO NA QUADRA DE ATAQUE

Se 14 segundos ou mais são mostrados no relógio de 24/14 segundos no momento em que jogo é parado, o relógio de 24/14 segundos não deve ser resetado, mas deve continuar do momento em que foi parado.



RELÓGIO DE 24/14 SEGUNDOS APÓS FALTA DEFENSIVA / VIOLAÇÃO NA QUADRA DE ATAQUE

(exceto quando bola para fora da quadra) Se 13 segundos ou menos são mostrados no relógio de 24/14 segundos no momento em que o jogo é parado, o relógio de 24/14 segundos deve ser resetado para 14 segundos.



RELÓGIO DE 24/14 SEGUNDOS APÓS O JOGO SER PARADO PELO ÁRBITRO

Por qualquer motivo não relacionado por ambas equipes e, no julgamento de um árbitro, uma nova contagem e resetar colocaria os adversários em desvantagem, o relógio de 24/14 segundos deve continuar do momento em que o jogo foi parado.



RELÓGIO DE 24/14 SEGUNDOS APÓS FALTA TÉCNICA PELA EQUIPE COM CONTROLE DA BOLA

Reposição na Quadra de Defesa

NÃO RESETAR, o tempo do relógio de 24/14 segundos deve continuar do momento em que foi parado.

Reposição na Quadra de Ataque

NÃO RESETAR, o relógio de 24/14 segundos deve continuar do momento em que foi parado.



RELÓGIO DE 24/14 SEGUNDOS APÓS FALTA TÉCNICA PELA EQUIPE QUE NÃO ESTÁ COM O CONTROLE DA BOLA

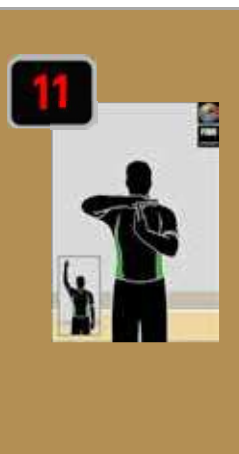
Reposição na Quadra de Defesa

24 SEGUNDOS

Reposição na Quadra de Ataque

▪ NÃO RESETAR se o relógio de 24/14 segundos mostrar 14 segundos ou mais.

▪ 14 SEGUNDOS se o relógio de 24/14 segundos mostrar 13 segundos ou menos.



RELÓGIO DE 24/14 SEGUNDOS APÓS FALTA TÉCNICA NENHUMA EQUIPE ESTÁ COM O CONTROLE DA BOLA / SITUAÇÃO DE ARREMESSO

Reposição na Quadra de Defesa

24 SEGUNDOS

Reposição na Quadra de Ataque

14 SEGUNDOS



RELÓGIO DE 24/14 SEGUNDOS APÓS BOLA FORA DE QUADRA NENHUMA EQUIPE ESTÁ COM O CONTROLE DA BOLA SITUAÇÃO DE BOLA PRESA

Reposição na Quadra de Defesa

24 SEGUNDOS

Reposição na Quadra de Ataque

14 SEGUNDOS



RELÓGIO DE 24/14 SEGUNDOS APÓS BOLA FORA DE QUADRA NO CONTROLE DE EQUIPE A, OFENSIVA, CAUSADA PELA EQUIPE OFENSIVA COM REPOSIÇÃO PARA EQUIPE B

Reposição em Quadra de Defesa

24 SEGUNDOS

Reposição na Quadra de Ataque

14 SEGUNDOS



CRONÔMETRO DE JOGO APÓS BOLA FORA DE QUADRA COM EQUIPE A COM CONTROLE DE BOLA, OFENSIVA, E EQUIPE B CAUSA A SAÍDA DA BOLA. REPOSIÇÃO PARA EQUIPE A

Reposição na Quadra de Defesa

ou

Reposição na Quadra de Ataque

NÃO RESETAR, o relógio de 24/14 segundos deve continuar do momento em que foi parado.



RELÓGIO DE POSSE APÓS TEMPO DEBITADO EM ÚLTIMOS DOIS MINUTOS

Reposição na Quadra de Defesa

▪ Bola fora de quadra:

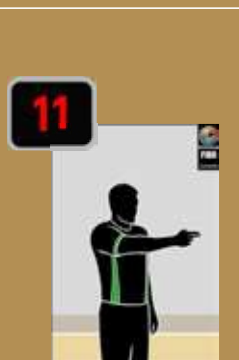
NÃO RESETAR, o relógio de 24/14 segundos deve continuar do momento em que foi parado.

▪ Cesta, Faltas e Outras violações, o relógio de 24/14 segundos deve RESETAR para 24 segundos

Reposição na Quadra de Ataque

▪ 14 segundos se o relógio de 24/14 segundos mostrar 14 ou mais

▪ NÃO RESETAR se o relógio de 24/14 segundos mostrar 13 segundos ou menos.



RELÓGIO DE 24/14 SEGUNDOS APÓS SITUAÇÃO DE BOLA PRESA NENHUMA EQUIPE ESTÁ COM O CONTROLE DE BOLA

Reposição na Quadra de Defesa

24 SEGUNDOS

Reposição na Quadra de Ataque

14 SEGUNDOS



RELÓGIO DE 24/14 SEGUNDOS APÓS SITUAÇÃO DE BOLA PRESA EQUIPE A COM O CONTROLE DE BOLA

REPOSIÇÃO PARA A EQUIPE "A"

NÃO RESETAR, o relógio de 24/14 segundos deve continuar do momento em que foi parado.

Reposição para EQUIPE B na Quadra de Defesa

24 SEGUNDOS

Reposição para EQUIPE B na Quadra de Ataque

14 SEGUNDOS



7.4.5 EXEMPLO DE 24/14 SEGUNDOS QUANDO O RELÓGIO DE 24/14 SEGUNDOS SOAR

SITUAÇÕES QUANDO SOA O SINAL DO APARELHO						
	Bola nas mãos	Sinal soa em erro	Bola no ar			
			↓	↓	↓	↓
			Entra na cesta (cesta válida)	Toca o aro e rebote	Não toca o aro	Não toca o aro e a defesa obtém um controle imediato
O que o árbitro faz?	Apita 	Não apita 	Não apita 	Não apita 	Apita 	Não apita 
Decisão						

RELÓGIO DE 24/14 SEGUNDOS - SITUAÇÕES COM ARREMESSO À CESTA			
ARREMESSO PARA UMA CESTA DE CAMPO	1	Equipe A arremessa. A bola entra na cesta - visor apagado.	Cesta válida. Bola para a equipe B, reposição linha final, novos 24 segundos.
	2	Equipe A arremessa. A bola toca o aro mas não entra na cesta - visor apagado.	Rebote para a Equipe B, novos 24 segundos. Rebote para a Equipe A, novos 14 segundos
	3	Equipe A arremessa. A bola não toca o aro. Equipe A permanece com o controle da bola.	Relógio de 24/14 segundos continua.
	4	Equipe A arremessa. A bola não toca o aro. Equipe B obtém o controle da bola.	Novo período de 24 segundos, para a Equipe B.
	5	Bola sendo passada entre jogadores da Equipe A ou bola desviada por qualquer equipe. A bola toca o aro - visor apagado	Equipe B obtém o controle, novos 24 segundos. Equipe A permanece com o controle, novos 14 segundos.

SINAL SOA ENQUANTO A BOLA ESTÁ NO AR PARA UM ARREMESSO

6	Equipe A arremessa. A bola toca o aro com mais de 14 segundos no relógio de 24/14 segundos - visor apagado. Equipe A obtém o rebote.	O relógio de 24/14 segundos deve ser resetado para 14 segundos quando a Equipe A obtiver o rebote.
7	Equipe A arremessa. Soa o sinal do aparelho. A bola entra na cesta - visor apagado.	Cesta válida. Reposição na linha final para Equipe B, novos 24 segundos.
8	Equipe A arremessa. Soa o sinal do aparelho. A bola toca a tabela. A bola entra na cesta - visor apagado.	Cesta válida. Reposição na linha final para Equipe B, novos 24 segundos.
9	Equipe A arremessa. Soa o sinal do aparelho. A bola toca o aro - visor apagado. A bola entra na cesta.	Cesta válida. Reposição na linha final para a Equipe B, novos 24 segundos.
10	Equipe A arremessa. Soa o sinal do aparelho. A bola toca o aro - visor apagado. A bola não entra na cesta.	Equipe B obtém o controle, novos 24 segundos. Equipe A obtém o controle, novos 14 segundos.
11	Equipe A arremessa. Soa o sinal do aparelho. A bola não toca o aro. Rebote para a Equipe A.	Violação de 24/14 segundos. Reposição para Equipe B, novos 24 segundos.
12	Equipe A arremessa. Soa o sinal do aparelho. A bola não toca o aro. As duas equipes disputam o rebote.	Violação de 24/14 segundos. Reposição para Equipe B, novos 24 segundos.
13	Equipe A arremessa. Soa o sinal do aparelho. A bola não toca o aro. Rebote e imediato controle pela Equipe B.	Não houve violação de 24/14 segundos. Equipe B tem novos 24 segundos.
14	Equipe A arremessa. Soa o sinal do aparelho. A bola toca o aro - visor apagado. Então é tocada por Equipe A / Equipe B antes de sair da quadra.	Reposição para Equipe B, novos 24 segundos. Reposição para Equipe A, novos 14 segundos.

ARREMESSO PARA UMA CESTA DE CAMPO, A BOLA TOCA O ARO E O RELÓGIO DE 24/14 SEGUNDOS SOA	15	Equipe A arremessa. A bola entra na cesta. Soa o sinal do aparelho.	O sinal soou erroneamente. O sinal é ignorado e a cesta é válida. Reposição para Equipe B, novos 24 segundos.
	16	Equipe A arremessa. A bola toca o aro. Equipe A / B obtém o controle da bola. Soa o sinal do aparelho.	O sinal soou erroneamente. O sinal é ignorado e o jogo continua.
	17	Equipe A arremessa. A bola toca o aro. Soa o sinal do aparelho. O árbitro apita, por engano.	O jogo é parado por um oficial. Nenhuma equipe tem o controle da bola. Situação de bola presa - usar o processo de seta: se Equipe A = 14 segundos; se Equipe B = 24 segundos.
ARREMESSO PARA UMA CESTA DE CAMPO, SINAL DE 24 /14 SEGUNDOS SOA E OCORRE UM BLOQUEIO	18	Equipe A arremessa. Soa o sinal do aparelho. A bola está em sua trajetória ascendente para a cesta e então é tocada por Equipe A ou B e não toca o aro.	Violação de 24/14 segundos. Reposição para Equipe B no local mais próximo da bola na violação, novos 24 segundos.
	19	Equipe A arremessa. Soa o sinal do aparelho. A bola está em sua trajetória descendente para a cesta e então é tocada por Equipe A.	Violação de Interferência pela Equipe A - visor apagado. Reposição para Equipe B na linha de reposição estendida, novos 24 segundos.
	20	Equipe A arremessa. Soa o sinal do aparelho. A bola está em sua trajetória descendente para a cesta e então é tocada por Equipe B.	Violação de Interferência, cesta válida - visor apagado. Reposição para Equipe B, na linha final, novos 24 segundos.

ARREMESSO PARA UMA CESTA DE CAMPO, O RELÓGIO DE 24/14 SEGUNDOS SOA E OCORRE UMA INTERFERÊNCIA OU TOCO

21	Equipe A arremessa. A bola é legalmente bloqueada pela Equipe B. Soa o sinal do aparelho. A bola entra na cesta.	Cesta válida. Reposição para Equipe B na linha final, novos 24 segundos.
22	Equipe A arremessa. Soa o sinal do aparelho. A bola está em sua trajetória descendente para a cesta e então é tocada por Equipe B.	Violação de 24/14 segundos. Reposição para Equipe B, na linha final com novos 24 segundos, a menos que a Equipe B obtenha claramente e imediatamente o controle da bola.
23	Equipe A arremessa. A bola é legalmente bloqueada pela Equipe B. Soa o sinal do aparelho. A bola sai da quadra.	Violação de 24/14 segundos. Reposição para Equipe B, na linha final com novos 24 segundos.
24	Equipe A arremessa. A bola é legalmente bloqueada pela Equipe B. Equipe B obtém o controle da bola. Soa o sinal do aparelho.	O sinal soou erroneamente. O sinal é ignorado e o jogo continua. Novos 24 segundos para a Equipe B.
25	Equipe A arremessa. A bola é legalmente bloqueada pela Equipe B. B1 comete falta no arremessador. Soa o sinal do aparelho.	O sinal soou erroneamente. Lances-livres para o arremessador de Equipe A. Visor apagado.
26	Equipe A arremessa. A bola é legalmente bloqueada pela Equipe B. Soa o sinal do aparelho. B1 comete falta no arremessador.	Violação de 24/14 segundos. A falta deve ser desconsiderada, a menos que seja falta técnica, antidesportiva ou desqualificante. Reposição para Equipe B, no local mais próximo da infração, novos 24 segundos.

ERRO DO RELÓGIO DE 24/14 SEGUNDOS E OUTRAS SITUAÇÕES	27	Equipe A arremessa. A bola toca o aro e então Equipe B obtém o controle da bola e inicia um drible. O sinal soa erroneamente e o árbitro apita.	O árbitro apitou erroneamente. Reposição para Equipe B no local mais próximo da bola no momento do apito com o tempo de posse restante no relógio de 24/14 segundos pela posse da Equipe B.
	28	A4 tentativa de enterrada. A bola toca o aro e vai para a quadra de defesa da Equipe A. Antes que um jogador de qualquer equipe obtenha o controle da bola, soa o sinal do aparelho. O árbitro não apita.	O sinal soou erroneamente e deve ser ignorado. O aparelho deve ser resetado para 14 segundos, se a Equipe A obtém a posse, ou 24 segundos, se a Equipe B obtém a posse.
	29	Equipe A tem o controle da bola por 20 segundos, quando uma falta técnica é cometida por A1, seguida por outra falta técnica de B1.	Este é um caso de faltas em situação especial. Ambas as penalidades de faltas devem ser compensadas. Reposição para Equipe A no local mais próximo da bola no momento do apito com apenas 4 segundos restantes de posse para Equipe A.
	30	Equipe A controla a bola por 15 segundos e o árbitro interrompe o jogo: <ul style="list-style-type: none"> • para limpar o piso • porque o cronômetro não está funcionando corretamente • porque um espectador entrou na quadra. 	Em todos os casos o jogo continua com uma reposição para a Equipe A com 24 segundos, se na quadra de defesa da Equipe A, 14 segundos, se na quadra de ataque de Equipe A, a menos que o adversário seja colocado em desvantagem.
RELÓGIO DE 24/14 SEGUNDOS E BOLA PRESA	31	Equipe A arremessa. Soa o sinal do aparelho. A bola não toca o aro, logo após e imediatamente, é marcado bola presa.	Violação de 24/14 segundos. Reposição para Equipe B no local mais próximo da infração, novos 24 segundos.
	32	Equipe A arremessa. A bola toca o aro - visor apagado, imediatamente é marcado bola presa.	Se Equipe A tem direito no processo de posse alternada, reposição com 14 segundos. Se Equipe B tem direito no processo de posse alternada, reposição com 24 segundos.
	33	Equipe A arremessa. A bola toca o aro - visor apagado. Então, Equipe A obtém o controle e uma bola presa é imediatamente marcada.	Se Equipe A tem direito no processo de posse alternada, reposição permanecendo com o tempo restante, menos de 14 segundos. Se Equipe B tem direito no processo de posse alternada, reposição com 24 segundos.
	34	Equipe A arremessa. A bola toca o aro - visor apagado. Então, Equipe B obtém o controle e uma bola presa é imediatamente marcada.	Se Equipe A tem direito no processo de posse alternada, reposição com novos 24 segundos. Se Equipe B tem direito no processo de posse alternada, reposição permanecendo com o tempo restante, menos de 24 segundos.

FALTAS DE DEFESA	35	A1 arremessa à cesta. A bola está no ar tendo 15 segundos restantes no relógio de 24/14 segundos, B2 comete falta em A2. Esta é segunda falta coletiva da Equipe B. A bola não entra na cesta.	Reposição para Equipe A no local mais próximo da infração, permanecendo com 15 segundos restantes no aparelho.
	36	A1 arremessa à cesta. A bola está no ar tendo 10 segundos restantes no relógio de 24/14 segundos, B2 comete falta em A2. Esta é segunda falta coletiva da Equipe B. A bola não entra na cesta.	Reposição para Equipe A no local mais próximo da infração, com novos 14 segundos no aparelho.
	37	A1 arremessa à cesta. A bola está no ar tendo 10 segundos restantes no relógio de 24/14 segundos, B2 comete falta em A2. Esta é segunda falta coletiva da Equipe B. A bola entra na cesta/ toca o aro.	Se a bola entra na cesta, a cesta é válida. Reposição para Equipe A no local mais próximo da infração, com novos 14 segundos.
RELÓGIO DE 24/14 SEGUNDOS E VIOLAÇÕES	38	Equipe A está com o controle da bola em sua quadra de ataque. Uma violação de drible ilegal ou andada é sancionada.	Reposição para Equipe B no local mais próximo da infração, com novos 24 segundos.
	39	Equipe A está com o controle da bola em sua quadra de defesa. Uma violação de drible ilegal ou andada é sancionada.	Reposição para Equipe B no local mais próximo da infração, com novos 14 segundos.
	40	Reposição para Equipe A na quadra de ataque. Uma violação de cinco segundos é sancionada contra a Equipe A.	Reposição para Equipe B no local mais próximo da infração, com novos 24 segundos.
	41	Reposição para Equipe A na quadra de defesa. Uma violação de cinco segundos é sancionada contra a Equipe A.	Reposição para Equipe B no local mais próximo da infração, com novos 14 segundos.
	42	Reposição para Equipe A na quadra de ataque com 16 segundos no aparelho. B1 em sua quadra de defesa deliberadamente chuta a bola com seu pé ou soca a bola com seu punho ou coloca os braços sobre as linhas limítrofes bloqueando o passe de A1.	Violação de B1. Reposição para Equipe A no local mais próximo da infração, na quadra de ataque, com 16 segundos restantes no aparelho.

RELÓGIO DE 24/14 SEGUNDOS E VIOLAÇÕES	43	Reposição para Equipe A na quadra de ataque com 12 segundos no aparelho. B1 em sua quadra de defesa deliberadamente chuta a bola com seu pé ou soca a bola com seu punho ou coloca os braços sobre as linhas limítrofes bloqueando o passe de A1.	Violação de B1. Reposição para Equipe A no local da infração, na sua quadra de ataque, com 14 segundos, resetados no aparelho.
	44	Reposição para Equipe A na quadra de defesa com 19 segundos no aparelho. B1 em sua quadra de defesa deliberadamente chuta a bola com seu pé ou soca a bola com seu punho ou coloca os braços sobre as linhas limítrofes bloqueando o passe de A1.	Violação de B1. Reposição para Equipe A no local da infração, na sua quadra de defesa, com novos 24 segundos.

7.5 DURANTE O JOGO

7.5.1 24" / 14" ORIENTAÇÕES

Mudança de Controle de bola

Para que o controle de bola de equipe mude um jogador defensor deve estabelecer o controle de bola. Isto acontece quando ele segura a bola (com uma ou ambas as mãos), dribla a bola ou tem ao seu dispor uma bola viva. Portanto, um simples toque na bola por um jogador defensivo não é considerado para uma mudança de controle de equipe.

O operador de 24/14 segundos deve ter certeza de que o controle de bola mudou antes de redefinir o aparelho.

Se um jogador defensivo pega a bola com as duas mãos isso é sempre uma mudança no controle de equipe, mesmo em uma situação sem olhar para a bola, como mostra a figura.



O controle de equipe começa quando um jogador dessa equipe está com o controle de uma bola viva segurando ou driblando a bola ou tem uma bola viva à sua disposição.

O operador de 24/14 segundos deve ter certeza de que o controle de equipe mudou antes redefinir o relógio de 24/14 segundos.

Se um jogador defensivo pegar a bola com as duas mãos (Figura B) ou a bola descansa em uma mão (C) isso é sempre um controle de equipe e o relógio de 24/14 segundos deve ser redefinido. (OBRI 14-3 b). O controle não muda se a bola é apenas tocada por uma mão de um jogador defensivo. Relógio de 24/14 segundos continua (OBRI 14-3 a).



(A) Não Controle da Bola



(B) Controle de Bola



(C) Controle de Bola

Devido à sua posição fixa na quadra, os Oficiais de Mesa nem sempre tem uma visão clara do que ocorre e acontece. Portanto, é da maior importância que eles (todos os Oficiais, não apenas o operador de 24/14 segundos) estejam prontos para ver e comunicar claramente todos os sinais dos oficiais.

Sinais e seus significados

- Figura 3. Durante uma reposição, o cronometrista e operador de 24/14 segundos para iniciarem seus relógios.
- Figura 13. Ok, bom trabalho.
- Figura 14. Pode significar, por exemplo, que o controle foi alterado ou que a bola tenha tocado o aro.

3 INICIAR O RELÓGIO



Cutilada com a mão

13 COMUNICAÇÃO



Polegar para cima

14 REDEFINIR O RELÓGIO DE 24/14 SEGUNDOS



Girar a mão com o dedo indicador estendido

Faltas e violações, exceto nos últimos dois minutos de jogo.

Sempre que soa um apito, é importante que operador de 24/14 segundos não mude o relógio de 24/14 segundos imediatamente. Ele deveria esperar até que toda a comunicação dos árbitros seja concluída antes de fazer qualquer alteração. Prevenindo isso, evitará cometer erros.

- PARAR o relógio de 24/14 segundos – quando uma falta ou um violação é marcada por um árbitro.
- RESETAR (se necessário, e apagar o visor se necessário) – quando o árbitro termina a sinalização e comunicação com os Oficiais de Mesa.

O operador de 24/14 segundos deve prestar atenção e memorizar ou anotar quantos segundos são exibidos no visor antes de qualquer redefinição (resetar conscientemente), para que ele possa prontamente recordar, se necessário.

No caso de violações, a redefinição (se pedido pelas regras) tem que ser feita ao final da sinalização dos árbitros para os oficiais de mesa.

Nos dois últimos minutos ou menos no quarto quarto ou prorrogações (L2M).

O operador de 24/14 segundos precisa aguardar a definição do técnico após um tempo debitado, para ver se ele deseja a reposição em sua quadra de ataque ou em sua quadra de defesa. Isto implicará em mudar e ajustar o relógio de 24/14 segundos de acordo com as regras.

Após o tempo debitado, a reposição deve ser administrada como a seguir:

Quadra de Defesa

- Após cesta: 24 segundos no relógio de 24/14 segundos.
- Após falta ou violação: 24 segundos no relógio de 24/14 segundos.
- Após bola fora de quadra: se para mesma equipe com controle de bola, o operador deve continuar do momento em que o jogo foi parado.
- Após bola fora de quadra, se para novo controle de bola de equipe ofensiva, o operador deve redefinir para novos 24 segundos no relógio de 24/14 segundos.

Quadra de Ataque

- Após cesta: 14 segundos no relógio de 24/14 segundos.
- Após falta ou violação: 14 segundos no relógio de 24/14 segundos.
- Após bola fora de quadra, 13 segundos ou menos no cronômetro de jogo: se para mesma equipe com controle de bola, o jogo deve continuar do momento em que o jogo foi parado.
- Após bola fora de quadra, 14 segundos ou mais, ou para mesma equipe com controle de bola, 14 segundos no relógio de 24/14 segundos.

Situações de Instant Replay (IRS)

Quando houver um processo de Instant Replay (IRS), o operador de 24/14 segundos não deve redefinir o relógio de 24/14 segundos até que o árbitro principal tome a sua decisão.

Operações - Pontuação

Jogadores frequentemente nos surpreendem com inesperadas ações de arremessos (ganchos, tapinhas ou enterradas, outros). Estar preparado para qualquer possibilidade, como uma bola não tocar o aro, ou somente tocar a rede. Além disso, estar ciente que a bola pode ficar presa entre o aro e a tabela (esta é uma situação de bola presa).

Quando a bola toca o aro, as regras indicam que o relógio de 24/14 segundos deve ser apagado até que uma das equipes obtenha o controle de bola. Muitos dispositivos não permitem apagar, e em alguns dispositivos esta ação é muito lenta.

Se o visor puder ser apagado o operador de 24/14 segundos deve aplicar totalmente a regra:

- Apagado, quando a bola toca o aro.
- Redefinir para 24 segundos e então iniciar quando a equipe de defesa obtém o controle de bola.
- Redefinir para 14 segundos e então iniciar o tempo de posse quando novo controle de bola é obtido pela mesma equipe.

Se o visor não puder ser apagado, o operador deve usar como a seguir:

- Resetar o relógio de 24/14 segundos para 24 segundos quando a bola toca o aro.
- Iniciar a contagem de tempo quando o controle é obtido pela equipe de defesa.
- Resetar para 14 segundos e então iniciar a contagem do relógio de 24/14 segundos quando novo controle de bola é obtido pela mesma equipe.

É importante notar que alguns relógios de 24/14 segundos não param a contagem quando o visor é apagado. É crucial que o operador descubra se é esse o caso, como parte de teste e verificação do aparelho antes do jogo. Assim, vai evitar situações como, por exemplo, soar o sinal do relógio durante cobranças de lances livres (quando o relógio de 24/14 segundos deve estar apagado).

Se o aparelho apagado por muito tempo causar um atraso na aplicação da regra, então o relógio de 24/14 segundos não deve ser apagado. Neste caso, o método de trabalho anterior deve ser seguido, o qual é usado quando o relógio de 24/14 segundos não puder ser apagado.

7.5.2 ÍNDICE MECÂNICO

Os deveres do operador de 24/14 segundos requerem uma concentração contínua na bola, especialmente quando a bola está perto de ser lançada para um arremesso e quando está prestes a tocar o aro. Por essa razão é muito importante não ter medo de soar o relógio de 24/14 segundos nessas situações extremas.

De acordo com as regras da FIBA, o som do relógio de 24/14 segundos não deve parar o cronômetro do jogo.

- **Cheque o dispositivo cuidadosamente** durante suas verificações pré-jogo.
- **Familiarize-se com o seu funcionamento** nas verificações antes do jogo e no intervalo de jogo antes da partida.
- **Você deve sempre ter as mãos no console do dispositivo**, próximo aos botões operacionais/alavancas, e não sobre a mesa. Isso é necessário porque décimos de segundos podem significar a diferença entre uma cesta marcada ou não, assim como um jogo ganho ou perdido.
- **Toda a equipe de oficiais de mesa devem ter uma boa visão do relógio de 24/14 segundos.**
- **Antes de cada redefinição, memorize quantos segundos restam, especialmente no L2M e no IRS**, para recuperar imediatamente o tempo, se necessário.
- **Mantenha o foco na bola**, especialmente durante as tentativas de arremesso.
- **O excelente operador de 24/14 segundos** é a pessoa que pode encontrar o equilíbrio certo entre a capacidade de reagir rapidamente e o autocontrole, para garantir a precisão e a pontualidade da aplicação da regra.
- **Para evitar erros, é melhor manter a exibição do relógio de 24/14 segundos antes de uma mudança de controle de uma equipe.** Para evitar confusão, primeiro pressione o botão parar sempre que a bola sair de campo ou os árbitros pararem o jogo para proteger um jogador lesionado.
- **Informe os companheiros de mesa sobre** quantos segundos restam antes de cada reposição (por exemplo, 6 segundos para o arremesso).
- **Informe seus companheiros de mesa, chamando em voz alta, quando restarem 10 segundos para o fim dos 24 segundos.** O cronometrista contará os últimos 5 segundos em voz alta (5, 4, 3... zero).
- **Informe ao apontador, chamando em voz alta, quando solicitações de substituições ou tempos debitados forem solicitadas** pela equipe à esquerda da mesa, por exemplo, "Tempo, Equipe A / vermelho"; "Substituição, Equipe A / vermelho".

- **O cronômetro deve soar alto quando os últimos 24 segundos e os últimos 14 segundos de cada quarto forem atingidos**
- No final de cada quarto, quando o relógio de 24/14 segundos for desligado, o operador de 24/14 segundos informará aos seus companheiros quando houver 10 segundos faltando em cada quarto, e ele então contará os últimos 5 segundos em voz (5, 4, 3, 2, 1, 0 segundos).
- O apontador e o operador de 24/14 segundos devem trabalhar juntos no posicionamento da seta de posse alternada no início do jogo, ambos estando focados no primeiro controle legal na quadra.
- Quando houverem 24 (ou 14) e alguns décimos de segundos faltando para o final da partida, se o cronômetro e o relógio de 24/14 segundos estiverem vinculados para que possam iniciar simultaneamente, o operador de 24/14 segundos poderá configurar seu aparelho na posição inicial para que, quando o primeiro toque legal acontecer, o cronômetro inicie o seu dispositivo e o relógio de 24/14 segundos.

7.5.3 ERRO DE 24/14 SEGUNDOS

A primeira coisa a ficar clara é que os oficiais de mesa somente podem para o jogo em situações específicas da regra. Um erro na aplicação da regra do 24/14 segundos não é uma dessas situações, a menos que o uso do IRS (Sistema de Replay Instantâneo) seja permitido.

Esse é o protocolo a ser seguido assim que um erro aconteça, por exemplo, uma redefinição com erro.

- **Desligue o visor do relógio de 24/14 segundos (deixar em branco) ou reinicie o visor para 24 segundos e impeça o relógio de 24/14 segundos de operar e inicie o cronômetro.** Isso significa que, na maioria dos casos, os oficiais notarão, pararão o jogo e virão até a mesa.
- Será importante lembrar do tempo que estava no relógio do jogo quando o erro aconteceu. Anote isso em suas anotações e comece o cronômetro normalmente usado para medir os tempos debitados.
- Se os oficiais não pararem o jogo rapidamente, aguarde até que a próxima bola morta aconteça e então atraia a atenção deles.
- Se não houve interrupção do jogo, o visor deverá permanecer apagado até o próximo controle de bola (exemplo, depois de uma tentativa de arremesso, quando a bola toca o aro e o controle é obtido por uma equipe) e então a operação do dispositivo de tempo deve continuar normalmente.
- **Se o sinal do dispositivo de tempo soar com erro**, enquanto uma ou nenhuma equipe tem o controle da bola, o sinal deverá ser desconsiderado e o jogo deverá continuar. No entanto, se no entendimento do oficial a equipe que tem o controle da bola acabar em desvantagem, o jogo deverá parar, o relógio de 24/14 segundos deverá ser corrigido e a posse da bola deverá ser dada aquela equipe.

7.6 INTERVALO DE JOGO E PÓS-PARTIDA

7.6.1 AJUDA AOS COMPANHEIROS

- Ajude o apontador a completar a súmula de jogo, se necessário.
- Observe os jogadores e a equipe de banco e reporte quaisquer incidente aos oficiais.
- Assine a súmula de jogo.





**APÊNDICE A -
SISTEMA DE TEMPO
CONTROLADO PELO APITO**

APÊNDICE A

SISTEMA DE TEMPO CONTROLADO PELO APITO



O sistema de tempo controlado pelo apito funciona via um transmissor de rádio situado no cinto utilizado pelos oficiais. Anexado ao cinto está um microfone omnidirecional, que encaixa no adaptador de microfone na corda logo abaixo do apito.

Quando um oficial apita, o transmissor reconhece a frequência do apito e envia um sinal de rádio para o receptor da estação base que está conectada ao controlador do placar, parando o cronômetro na velocidade da luz. O cronometrista também pode parar o cronômetro de jogo manualmente pressionando o botão de pare no console do sistema de tempo controlado pelo apito.

O sistema de tempo controlado pelo apito não somente para o cronômetro; dá ao cronometrista (e ao árbitro) a habilidade de reiniciar o cronômetro manualmente. Cada sistema nos cintos tem um botão de reiniciar, assim, o cronômetro pode ser reiniciado da quadra, se necessário.

Desta maneira, a administração efetiva do cronômetro de jogo é compartilhada entre os árbitros e o cronometrista. Cronometrar tempos debitados e intervalos de jogo permanecem deveres exclusivos do cronometrista.

Procedimento quando o sistema de tempo controlado pelo apito é utilizado:

Quem inicia o cronômetro de jogo?

- **Início de cada quarto.** No início de cada quarto, o cronômetro de jogo é iniciado pelo árbitro e pelo cronometrista. O cronometrista deve pressionar o botão verde de início no console para iniciar o cronômetro de jogo.
- **Reposição.** O oficial que administra a reposição deve pressionar o botão de início no seu cinto e o cronometrista deve pressionar o botão verde de início no console.
- **Lances livres.** O árbitro pressiona o botão de início no seu cinto e o cronometrista deve pressionar o botão verde de início no console.
- **Últimos dois minutos.** Nos últimos dois (2) minutos do quarto quarto e nos últimos dois (2) minutos de cada prorrogação, o oficial que administra a reposição deve pressionar o botão de início no seu cinto e o cronometrista deve pressionar o botão verde de início no console.

Quem para o cronômetro de jogo?

- **Durante a partida:** Cada apito de um oficial para automaticamente o cronômetro de jogo. Quando o cronômetro de jogo é parado, uma luz de LED vermelha no console se acende. O cronometrista deve pressionar o botão vermelho de parada no console ao mesmo tempo que o oficial soa seu apito (para garantir que o cronômetro de jogo seja parado corretamente).
- **Violação do relógio de 24/14 segundos:** Se uma violação de 24/14 segundos ocorre quando uma equipe está com o controle da bola, o cronometrista deve pressionar o botão vermelho de parada no console quando o sinal do relógio de 24/14 segundos soar.

- **Últimos dois minutos:** Nos últimos dois (2) minutos do quarto quarto e nos últimos dois (2) minutos de cada prorrogação, o cronometrista deve pressionar o botão vermelho de parada no console se uma cesta de campo é convertida. (Isso se dá porque os oficiais não apitam quando uma cesta de campo é convertida).
- **Cesta de campo seguida por tempo debitado:** Se uma cesta de campo é convertida contra uma equipe que solicitou um tempo debitado, o cronometrista deve pressionar o botão vermelho de parada no console.



Redefinição do console

A cada 4-5 vezes que o oficial apita, o cronometrista deve redefinir o console. Ele deve fazer isso quando o cronômetro de jogo estiver parado (luz vermelha ligada). Para fazer isso, o cronometrista deve pressionar o botão vermelho de parada no console.

É importante notar que se o cronômetro de jogo não iniciar por algum motivo (erro/atraso e/ou mau funcionamento), o cronometrista deve pressionar o botão verde de início no console.

Da mesma maneira, se o cronômetro de jogo não parar por algum motivo, o cronometrista deve pressionar o botão vermelho de parada no console.

Também é importante que o cronometrista preste atenção ao piscar dos LEDs do transmissor. Se os LEDs do transmissor estão piscando, significa que o transmissor no cinto dos oficiais não está funcionando propriamente, ou está prestes a parar de funcionar. É importante avisar ao árbitro correspondente o mais rápido possível, durante a próxima oportunidade de bola morta, para que o transmissor possa ser trocado.



APÊNDICE B - MANUAL DO USUÁRIO DA SÚMULA ELETRÔNICA/DIGITAL



APÊNDICE B

MANUAL DO USUÁRIO DA SÚMULA ELETRÔNICA/ DIGITAL

1.1 REQUISITOS

Para executar somente o aplicativo da súmula, sem nenhum recurso de vídeo, apenas alguns requisitos básicos de hardware/software devem ser atendidos:

- Computador portátil, preferencialmente com monitor de pelo menos 14" e um mínimo de resolução de tela de 1280x1024
- Windows 7, 8, 8.1 ou 10
- Impressora a laser ou jato de tinta (preferencialmente impressora colorida)
- O computador deve estar configurado para usar as Configurações Regionais = "Inglês (EUA)"
- Também é recomendado providenciar um monitor adicional para o Comissário como segunda tela (duplicata da tela do computador portátil)

Nota: você precisará de acesso de administrador no computador portátil que você usará para executar o software.

1.2 INSTALAÇÃO DO SOFTWARE

Um assistente de instalação irá guiar você através da instalação – o software pode ser instalado com todas as opções padrão.

Nota: durante a instalação do software em computadores executando o Windows 8, uma mensagem "Windows SmartScreen prevented an unrecognized app from starting" ("Windows SmartScreen impediu a inicialização de um aplicativo não reconhecido") pode aparecer. Neste caso, basta selecionar "More info" ("Mais informações"), e, depois, "Run anyway" ("Executar mesmo assim").

Você também irá precisar digitar uma chave para ativar o software – a chave de ativação será fornecida pela FIBA separadamente. Depois, clique em "Auto Activate" ("Ativar Automaticamente"). Cada chave de ativação pode ser usada em, no máximo, 2 computadores portáteis. Também é possível liberar uma chave de um computador para utilizá-la em outro – para isso, simplesmente selecione "Configuration - Deactivate License" ("Configuração – Desativar Licença").

Quando o software é iniciado pela primeira vez, a seguinte mensagem é exibida: "Application folder is empty! Please chose application folder first!" ("A pasta do aplicativo está vazia! Por favor, escolha a pasta do aplicativo primeiro!"). Você precisará simplesmente selecionar a pasta em que todos os dados da súmula estão armazenados. A opção "Share Folder" ("Compartilhar Pasta") não é necessária para seus propósitos, mantenha a caixa de seleção desabilitada (veja a tela ao lado).



1.3 INICIANDO UM JOGO NOVO

- Novo jogo: todas as informações da partida e dos jogadores deverão ser inseridas manualmente
- Jogo importado: se uma partida foi criada em um computador diferente, um arquivo xml pode ser importado
- **Baixar partida: para todos os jogos em competições FIBA, todos os dados (partidas e jogadores) podem ser baixados dos servidores da FIBA. Esta é a maneira que o software será usado em todas as competições FIBA**
- O usuário e senha serão fornecidos pela FIBA separadamente

Novo Jogo

Nota: como mencionado acima, "New Game" ("Novo Jogo") é apenas para testes ou para trabalhar em jogos amistosos. Para todos os jogos oficiais FIBA, o procedimento "Download Game" ("Baixar partida") deve ser seguido.

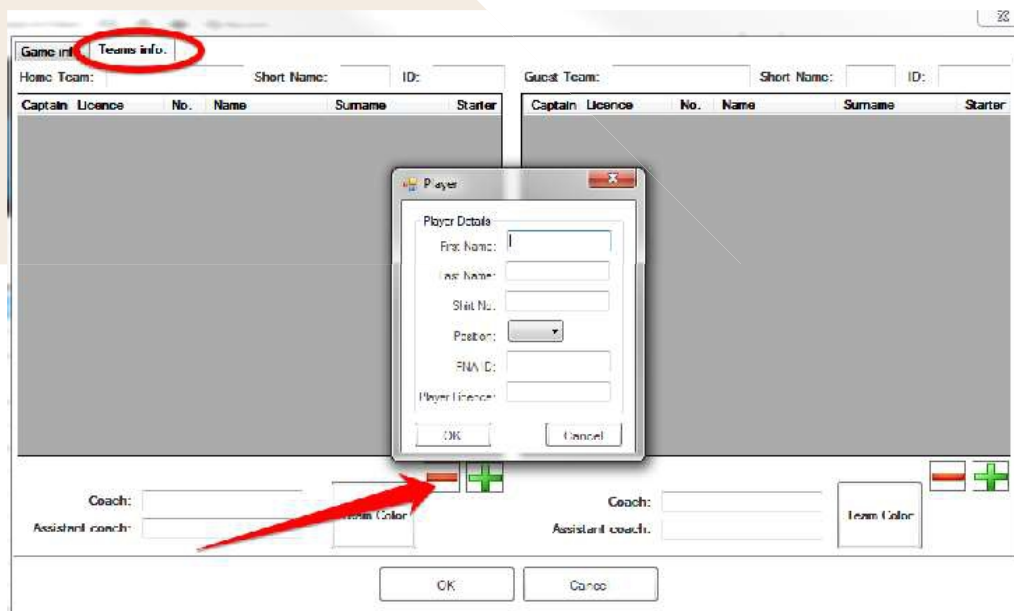
Simplesmente insira todas as informações manualmente (nota: número do jogo sempre é necessário e deve ser único).

The screenshot shows a software window titled "New Game" with two tabs: "Game info." and "Teams info.". The "Game info." tab is selected and contains the following fields:

- Game Number: 12345
- Competition: Test
- Name: [empty]
- Field: [empty]
- Referee 1: [empty]
- Umpire 1: [empty]
- Umpire 2: [empty]
- Commissioner: [empty]
- Date: 11/26/2015
- Time: 11:22
- Score: [empty]
- Ass. Scorer: [empty]
- Time Keeper: [empty]
- 74" Operator: [empty]

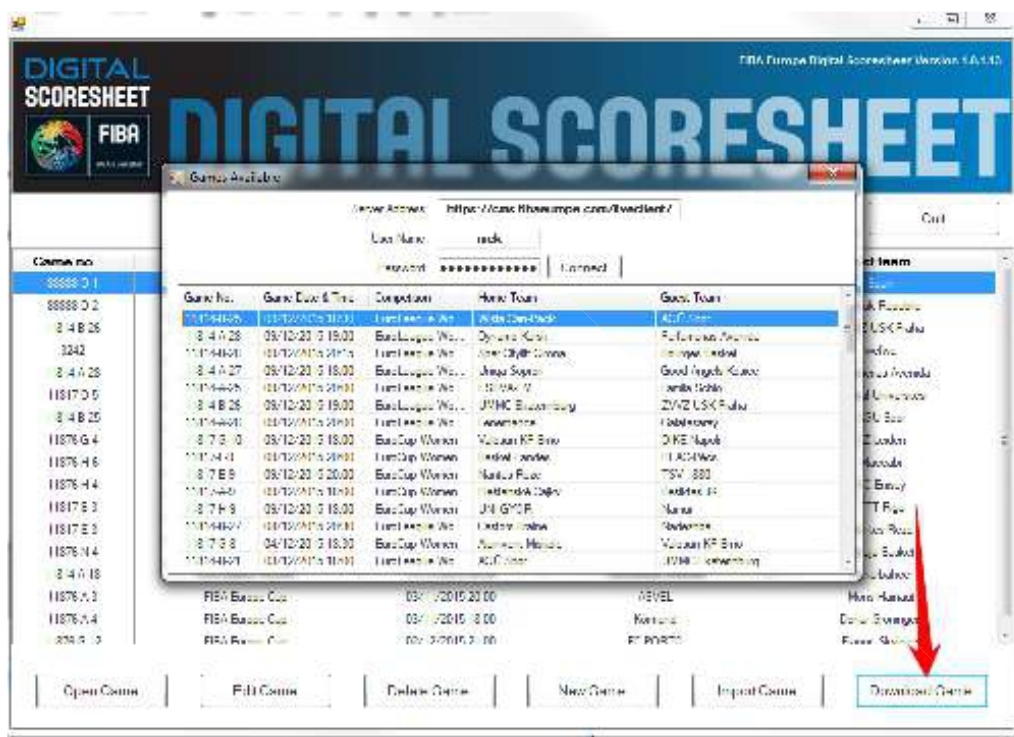
At the bottom of the window, there are "OK" and "Cancel" buttons.

Para inserir nomes das equipes e dos jogadores, selecione a janela "Teams Info" ("Informações das Equipes"). Jogadores são adicionados ou excluídos clicando nos ícones + e -.



Baixar Partida

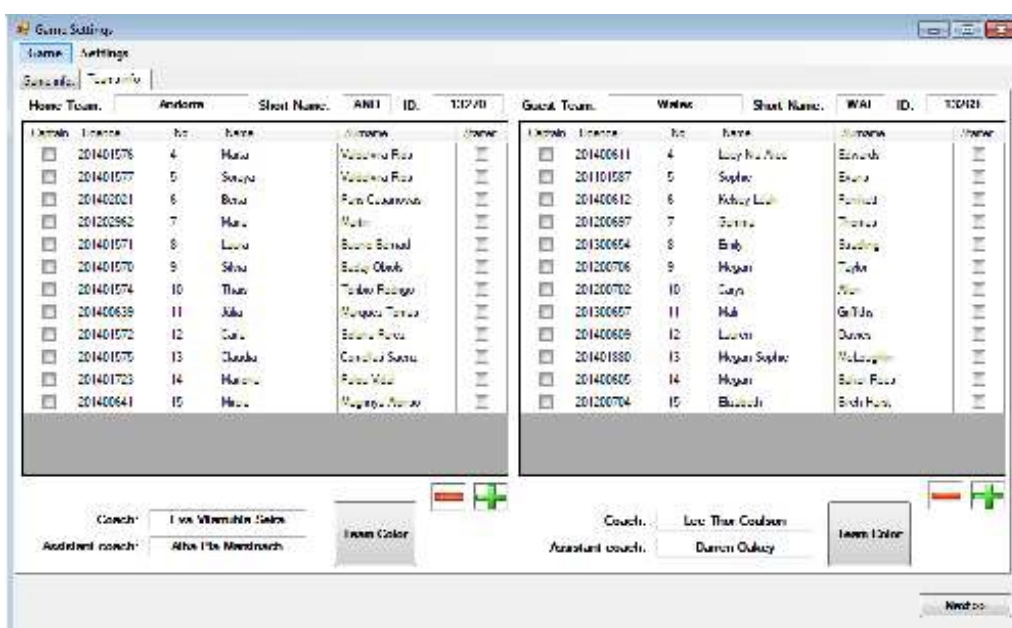
Após selecionar "Download Game" ("Baixar partida") na tela inicial, você precisará simplesmente iniciar sessão no FIBA Europe CMS e selecionar um jogo da lista clicando duas vezes sobre ele.



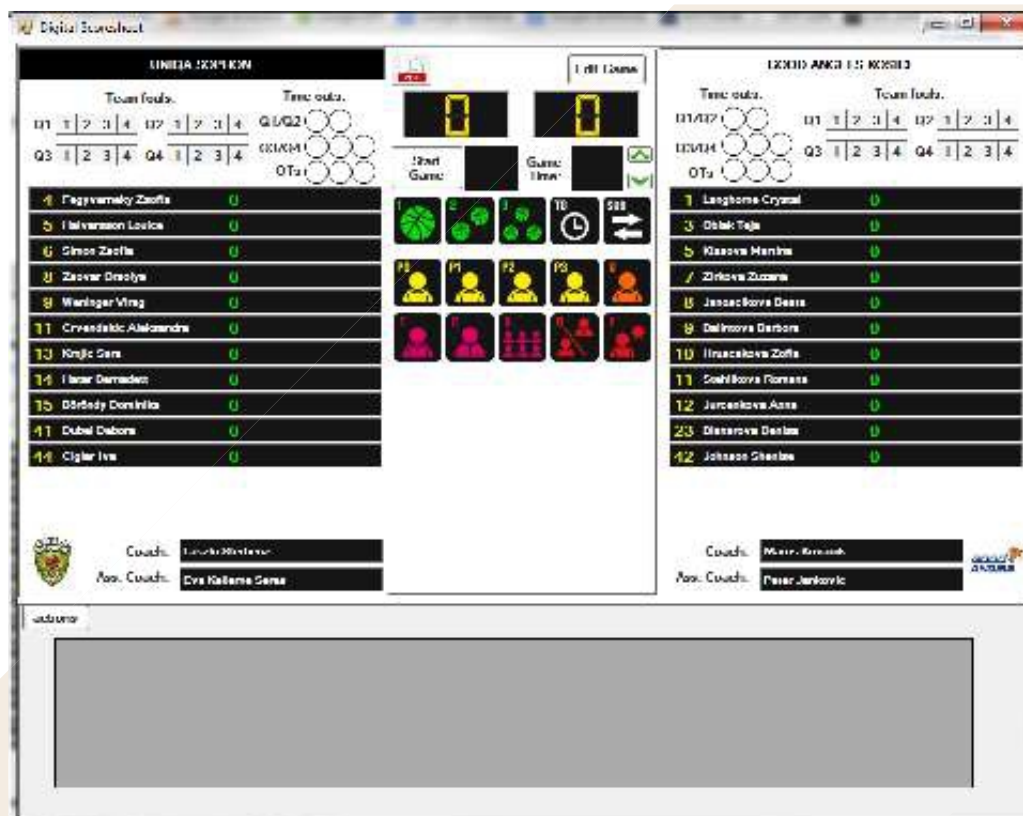
A partida está agora adicionada e todas as informações da partida e dos jogadores estão disponíveis automaticamente. Se mudanças forem necessárias (por exemplo, jogadores precisam ser adicionados ou removidos), isso pode ser feito como descrito acima, usando os ícones +/- . Detalhes dos jogadores podem ser editados clicando duas vezes no nome do jogador.

A cor do uniforme das equipes pode ser editada selecionando o respectivo botão "Team Color" ("Cor da Equipe").

Nota: a informação/lista de jogadores também é acessível pela janela principal do software no ícone "SUB" (substituição).



1.4 A JANELA PRINCIPAL



Botões de ação:

- Botões verdes (1, 2, 3): 1, 2, 3 pontos convertidos
- Botões brancos: TO = Tempo debitado; SUB = substituição (o botão SUB também é usado antes do jogo para inserir os 5 iniciais e marcar os capitães das equipes)
- Botões amarelos (P0, P1, P2, P3): Faltas pessoais com 0/1/2/3 lances livres
- Botão laranja "U": Falta antidesportiva
- Botões rosas: Faltas técnicas. T = jogador; C = técnico; B = banco
- Botões vermelhos: Faltas desqualificantes. D = jogador ou técnico; F = jogador desqualificado por deixar a área de banco durante uma briga.

O novo tipo de falta (temporada 2017/18), "GD" (desqualificação da partida), será adicionada automaticamente caso um jogador ou técnico tenha alcançado o número máximo de faltas técnicas/antidesportivas.

Caso os nomes dos técnicos não estejam totalmente visíveis, o espaço para a listagem da equipe pode ser aumentada, arrastando-se a barra entre as equipes e ações (veja abaixo).

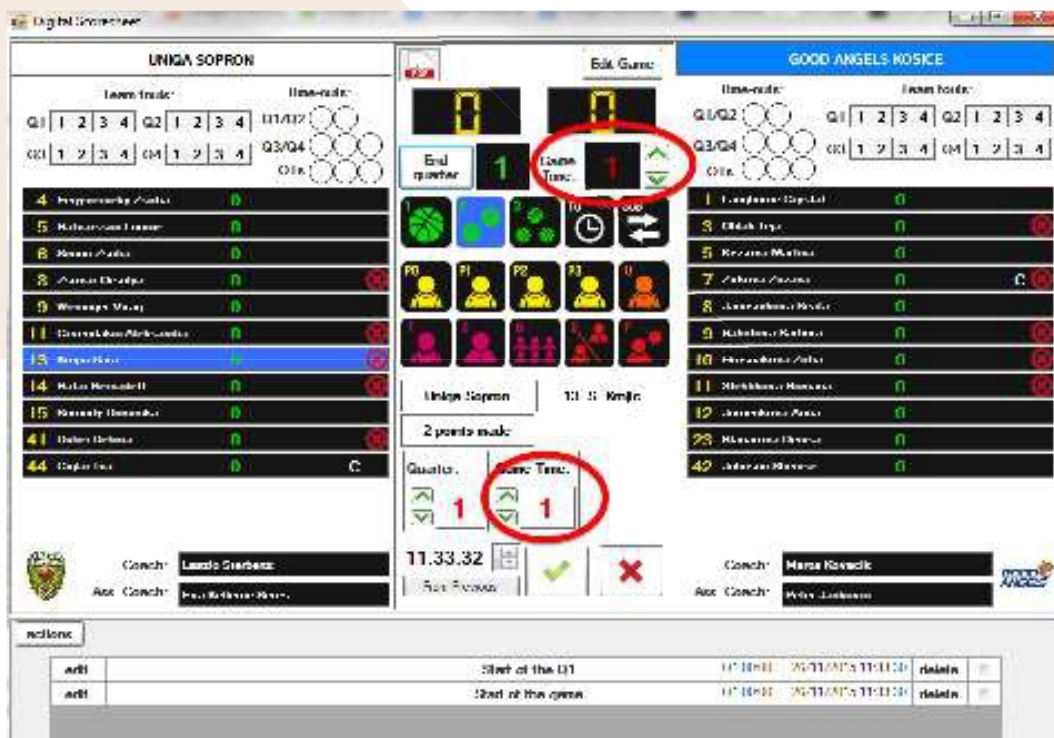


Arraste para cima ou para baixo para aumentar o espaço da listagem das equipes/técnicos ou do painel de ação

Inserindo Ações

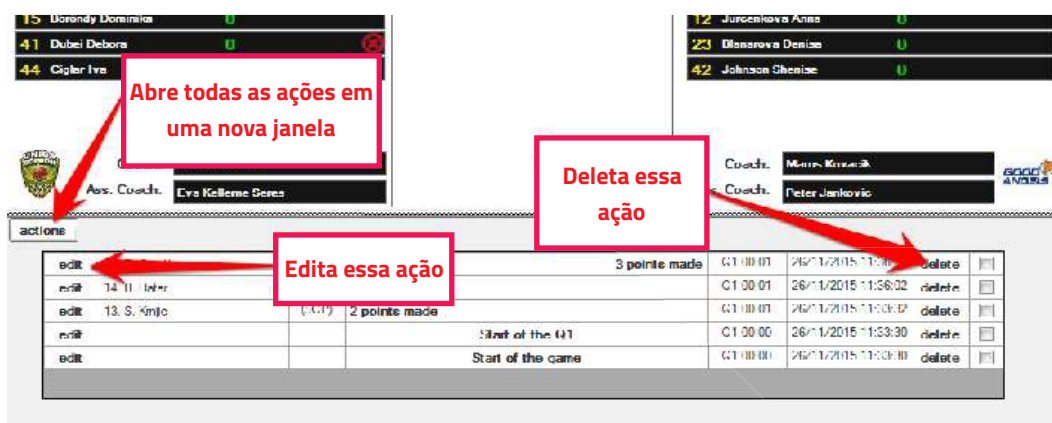
Em princípio, todas as ações são inseridas simplesmente selecionando um jogador/técnico e, depois, a ação (ou a ordem inversa). Você precisará também checar o cronômetro do jogo (os minutos, como apareceriam na súmula de papel) e para faltas, o número de lances livres e se a falta conta como falta coletiva. O cronômetro também pode ser controlado na janela principal – se for ajustado para uma nova ação, também vai ser atualizado o tempo corrente na janela principal.

Nota: o tempo inserido é o tempo que irá aparecer na súmula impressa, ex. contagem progressiva. Por exemplo, algo que ocorre com 8:13 no placar será inserido com tempo de jogo de 2 (minutos).



Editando/Excluindo Ações

Todas as ações podem ser editadas (por exemplo, mudar o jogador que cometeu a falta ou mudar um arremesso de 2 pontos para um arremesso de 3 pontos) ou excluídas do painel de ações na parte de baixo da janela principal. Clicando no botão "Actions" ("Ações"), abre uma nova janela com mais opções de pesquisa e filtros.



1.5 IMPRESSÃO/ PROCESSO PARA ASSINAR A SÚMULA

Embora os fluxos de trabalho para uso de assinaturas digitais estejam sendo investigados, na versão atual do software e para todas as competições oficiais FIBA, é preciso ter cópias assinadas da súmula em papel.

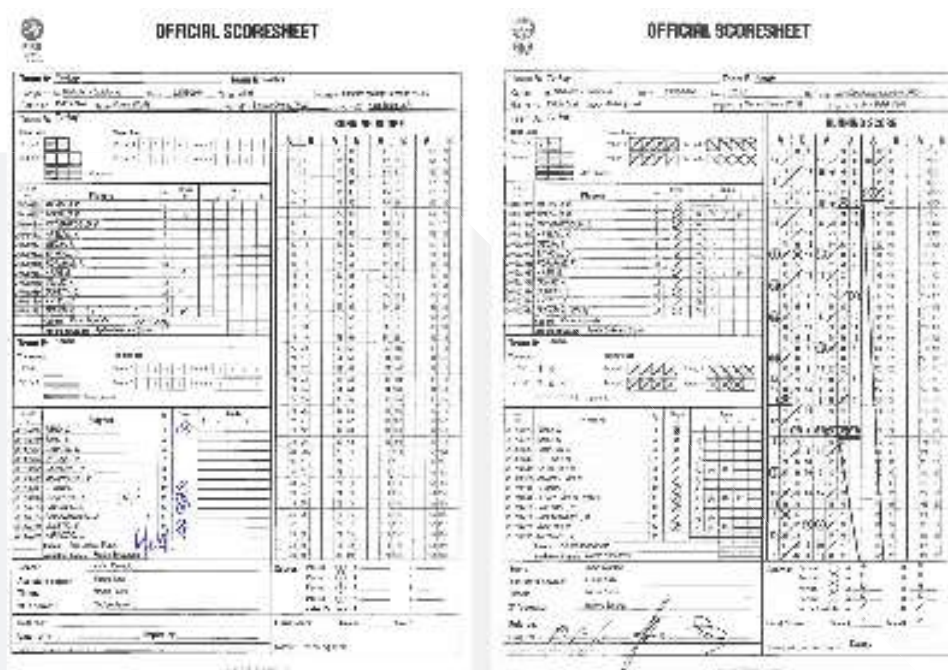
Em detalhe:

- Antes da partida: uma súmula em branco com somente as informações da partida e nomes dos jogadores/técnicos é impressa (somente uma cópia) e deve ser assinada por ambos os técnicos, como sempre, 10 minutos antes do início. Esta cópia é mantida pelo Comissário
- Após a partida: 4 cópias da súmula são impressas e todas são assinadas pelos árbitros, Oficiais de Mesa e, em caso de protesto, pelo capitão da respectiva equipe. Estas cópias são distribuídas da mesma maneira que a súmula "tradicional" (1 cópia para a FIBA, para o organizador da partida e para ambas as equipes)

Para imprimir a súmula, clique no ícone de PDF na parte superior na janela principal.



Exemplo de súmula impressa:



Exemplo de janela principal de uma partida finalizada



1.6 PERGUNTAS MAIS FREQUENTES

P: Estive usando um computador portátil somente para testes e não consigo usar a chave de acesso para uma nova instalação – o que posso fazer?

R: Simplesmente selecione “Configuration - Desactivate license” (“Configuração – Desativar licença”). Após, a chave de acesso poderá ser usada em outro computador.

P: Meu computador anterior quebrou ou se perdeu e eu já usei todas as chaves de acesso disponíveis. Como eu posso instalar e ativar a Súmula Eletrônica no meu novo computador?

R: Você precisará de uma nova chave de acesso; por favor, contate a FIBA.

P: Tentei baixar uma partida, mas depois de acessar eu recebo a mensagem “There are currently no games available” (“Atualmente não há partidas disponíveis”). Por quê?

R: A partida só estará disponível para você alguns dias antes do dia da partida.

P: Eu baixei uma partida e a usei para alguns testes. Como posso remover os dados dos testes para iniciar um jogo “limpo”?

R: Selecione a partida na tela principal e clique em “Delete Game” (“Excluir Partida”). Alternativamente, quando baixar a mesma partida novamente, você será perguntado, “File already exists! Overwrite existing file?” (“Documento já existe! Substituir arquivo existente?”). Se você selecionar “Yes” (“Sim”), todos os dados armazenados localmente para esta partida serão apagados.

P: Eu tenho um jogo amistoso com mais de 12 jogadores em uma equipe – isto é um problema?

R: A princípio, você pode ter quantos jogadores quiser e todos serão exibidos na interface do usuário. No entanto, na súmula impressa, não aparecerão mais de 12 jogadores por equipe.

P: Após iniciar a Súmula Eletrônica, uma mensagem é exibida indicando que uma atualização do software está disponível – o que devo fazer?

R: Garanta a instalação dessa atualização.

P: Duas faltas foram marcadas, e devem ser marcadas com um “C” (compensadas) na súmula de papel. Como fazer a inserção?

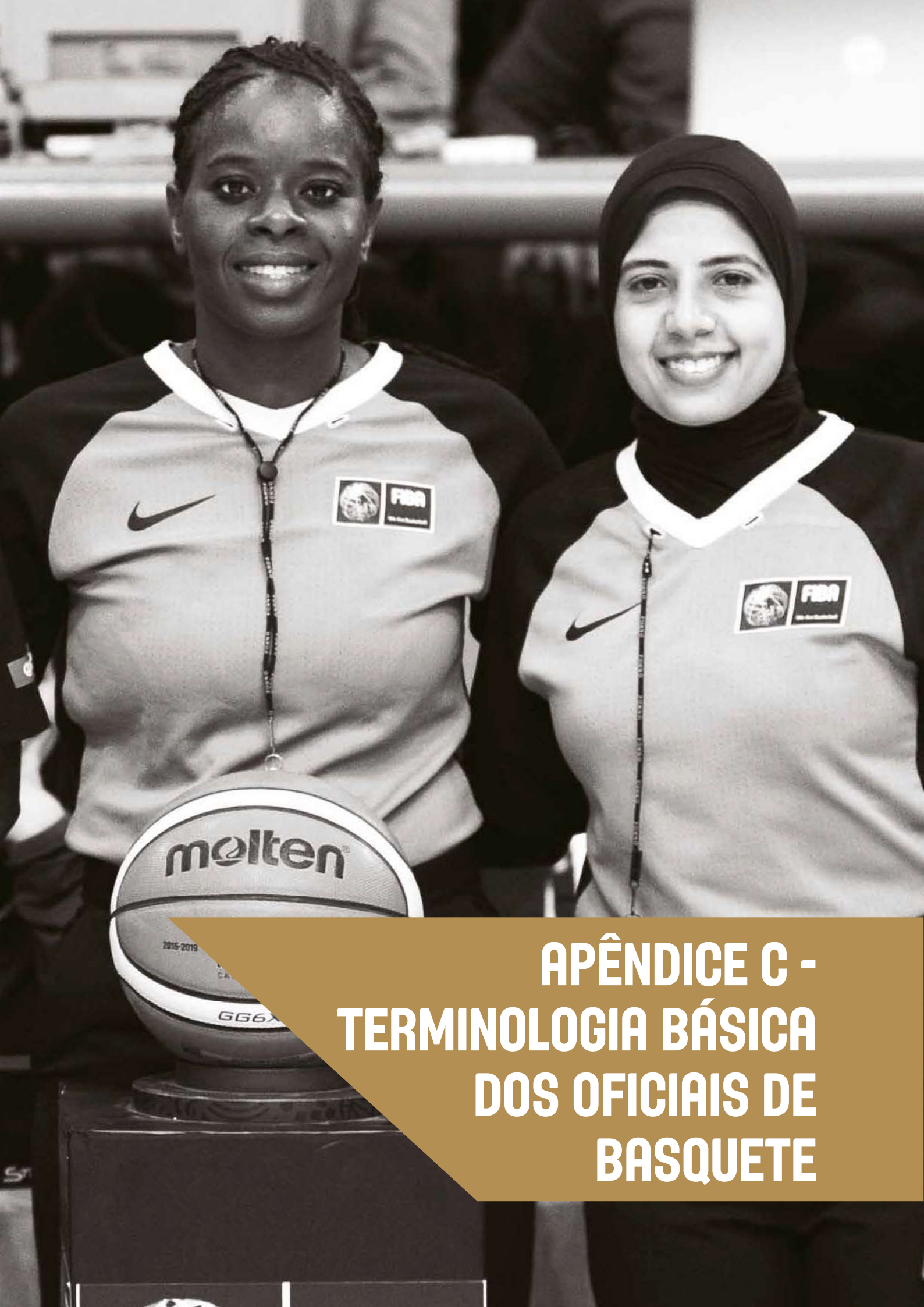
R: Insira cada falta normalmente (P0). No campo de número de lances livres, selecionando a seta para baixo mais uma vez, o valor do número de lances livres irá mudar de 0 para C (veja abaixo).

Armenia		10. I. MANUCHARYAN	
Personal foul		Team foul <input checked="" type="checkbox"/>	
Quarter:	Game Time:	Shots	
1	1	C	
11:15:26			
From Previous	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	

- 10 ABELA J
- 11 HILI Nicc
- 12 VELLA N
- 13 AL TUMI
- 14 CARUAN
- 15 CARUAN

Coach:
Ass. Coach:





**APÊNDICE C -
TERMINOLOGIA BÁSICA
DOS OFICIAIS DE
BASQUETE**

APÊNDICE C



TERMO	ABREV.	EXPLICAÇÃO
Ato de Arremesso	AOS	Um lançamento para cesta ou um lance livre é quando a bola está na (s) mão (s) do jogador e então é lançada no ar em direção a cesta do oponente. Um toque e uma enterrada também são considerados lançamentos para cesta.
Área de Ação	AA	A área de ação pode envolver jogadores com o sem a bola. Conhecimento em várias situações de jogo (Pick & Roll, corta-luz, poste baixo, rebote) ajudará os oficiais a identificarem as áreas de ação em seu movimento primário ou quando estendendo ou expandindo a cobertura.
Mentalidade Ativa	AMI	Arbitragem nada mais é do que estar pronto. Bons árbitros constantemente analisam os movimentos e ações dos jogadores para que estejam em posição de ver algo ilegal. Procuram situações ilegais.
Árbitro Ativo	AR	O árbitro que entrega a bola para um jogador ou arremessador de lance livre, ou administra o bola ao alto no início do jogo.
Posse Alternada	AP	Posse alternada é um método que faz com que a bola se torne viva com um passe ao invés de uma bola ao alto.
Seta de Posse Alternada	APA	A equipe com direito a reposição de posse alternada, deve ser indicada pela seta de posse alternada na direção da cesta do adversário. A direção da seta de posse alternada será revertida imediatamente quando a reposição terminar.
Assistente de Apontador	ASC	O assistente de apontador deve operar o placar e auxiliar o apontador. No caso de qualquer discrepância entre o placar e a súmula que não possa ser resolvida, a súmula deve preceder e o placar deve ser corrigido de acordo.
Bola a Disposição	BATD	Quando um árbitro entrega a bola a um jogador que faz uma reposição ou arremessa um lance livre ou o árbitro coloca a bola a disposição do jogador.
Sinais Autorizados	N/A	Sinais autorizados: Aqueles sinais que são feitos pelo árbitro para uma comunicação oficial com os jogadores ou com o banco de acordo com as regras da FIBA:
Tabela	BB	A madeira ou o vidro em retângulo no qual o aro é suspenso. O tamanho oficial é de 1.8m de largura com 1.05m de altura. O aro é centralizado no Quadro a 15cm da base.
Quadra de Defesa	BC	A quadra de defesa de uma equipe consiste na cesta da própria equipe, na parte interna da tabela e na parte da quadra de jogo limitada pela linha final atrás da própria cesta, as linhas laterais e a linha central.

TERMO	ABREV.	EXPLICAÇÃO
Violação da Quadra de Defesa	BCV	Onde um jogador ofensivo com a bola em sua quadra de ataque, faz com que a bola vá até a quadra de defesa onde é tocada por ele ou pelos jogadores da mesma equipe. Também chamado de violação de “volta de bola”.
Lado da Bola	BS	É referente a posição da bola. Quando a quadra é dividida por uma linha imaginária estendida de cesta a cesta, o lado da quadra no qual a bola está localizada é chamado de “lado da bola”.
Linha Final	N/A	As linhas de limite acabam com a área de jogo. Considera-se a linha como fora do limite. No basquetebol americano é usado o termo “linha de base”
Interferência de Cesta	BI	Interferência de cesta acontece quando: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Após um arremesso para cesta ou o último ou único lance livre, um jogador toca o aro ou a tabela enquanto a bola está em contato com o aro. ▪ Após um lance livre seguido de um lance livre adicional, um jogador toca a bola, o aro ou a tabela quanto ainda há uma possibilidade da bola entrar na cesta. ▪ Um jogador toca a bola por baixo do aro. ▪ Um jogador defensivo toca a bola ou o aro enquanto a bola está dentro da cesta, impedindo a bola de passar pela cesta. ▪ Um jogador causa uma vibração na cesta de maneira que, pelo julgamento do oficial, a bola seja impedida de entrar na cesta ou então cause a entrada da bola na cesta. ▪ Um jogador agarre a cesta para jogar a bola.
Bônus	N/A	Quando dois lances livres são dados a um jogador que sofreu falta e o time oponente chegou ao limite de quatro faltas em um quarto.
Linhas Limitantes	N/A	A quadra de jogo deve ser limitada por linhas limitantes, consistindo de linhas finais e linhas laterais. Essas linhas não são parte da quadra de jogo.
Campainha	N/A	Sinal da mesa de controle usado para indicar substituições, tempos debitados, desqualificações e final de um quarto ou pode ser usado pelos oficiais de mesa para convocar um árbitro a conferir no caso de incompreensão de regras.
Cancelamento de Pontuação (cesta)	N/A	Um árbitro sinaliza que uma cesta que foi feita deve ser desconsiderada, ou seja, quando um jogador cobra enquanto arremessa com o contato que ocorre antes que a bola deixe a sua mão – o árbitro cancela a pontuação indicando pra mesa que a cesta não conta.
Capitão	CAP	O capitão (CAP) é o jogador designado pelo treinador para representar sua equipe na quadra de jogo. Ele pode se comunicar de maneira formal com os oficiais durante o jogo para obter informações, de qualquer maneira, somente quando a bola está morta ou o cronômetro está parado.
Linha Central	N/A	A linha designada para marcar o meio da quadra.
Comissário	COM	O comissário deve se sentar entre o apontador e o cronometrista. Seu dever principal durante o jogo é supervisionar o trabalho da mesa de controle e ajudar o chefe de equipe (crew chief) e árbitro para que o jogo aconteça de modo tranquilo.
Controle de Bola	COB	É dito que uma equipe tem o controle da bola quando um jogador daquela equipe tem a bola em seu poder dentro da quadra ou quando a bola é colocada a disposição para uma reposição. É estendido até o tempo ou uma reposição serem feitas, quando há um apito, ou um jogador adversário ganha o controle. Um jogador está com o controle da bola quando a segura em suas mãos ou driblam, ou então quando a bola está a sua disposição para uma reposição ou um arremesso livre.

TERMO	ABREV.	EXPLICAÇÃO
Erros Corrigíveis	CE	Oficiais podem corrigir um erro se uma regra for inadvertidamente ignorada somente nas seguintes situações: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Conceder arremessos livre indevidamente. ▪ Não conceder arremessos livres devidos. ▪ Conceder ou cancelar ponto (s) erroneamente. ▪ Permitir que um jogador errado tente lance(s) livre(s).
Chefe de Equipe	CC	O chefe de equipe é, geralmente o mais velho ou mais experiente dentre os dois ou três oficiais. Os deveres do chefe de equipe são os mesmos dos outros árbitros, exceto pelo fato de o chefe de equipe: <ol style="list-style-type: none"> 1. Iniciar o jogo e cada um dos quartos. 2. Inspecionar e aprovar todos os equipamentos que serão usados durante o jogo. 3. Tem o poder de tomar a decisão final em qualquer ponto que, não esteja entre as regras.
Bola Morta	DB	A bola se torna morta quando: 1) Qualquer cesta ou lance livre é convertido. 2) Um oficial apita enquanto a bola está viva. 3) É aparente que a bola não entrará na cesta em um lance livre no qual é seguido por: 3.1. Outro(s) lance(s) livre(s). 3.2. Uma penalidade adicional (Lance(s) livre(s)e/ou posse). 4) O cronômetro do jogo soa para o final do quarto. 5) O relógio de 24/14 segundos soa enquanto um time está com o controle da bola.
Árbitro de Bola Morta	DBO	Refere-se a quaisquer ações que ocorram após o árbitro fazer a marcação e a bola tornar-se viva novamente. O árbitro da bola morta é primariamente proativo e exige que os outros (dois) árbitros passivos se tornem ativos durante o período de bola morta.
Desqualificação	DQ	Uma falta desqualificante é qualquer ação antidesportiva flagrante de um jogador ou do banco da equipe.
Duplo Drible	DD	Um drible ilegal é quando um jogador descontinua seu drible, permitindo que a bola toque ambas as mãos em um drible ou quando permite que a bola descanse em uma das mãos e torne a driblar.
Falta Dupla	DOF	Uma falta dupla é uma situação na qual dois oponentes cometem faltas um contra o outro quase que no mesmo tempo.
Duplo Apito	DW	Quando dois árbitros apitam simultaneamente.
Drible	DR	Um drible é um movimento de uma bola viva causada por um jogador com o controle da bola que arremessa, toca ou rola a bola no chão.
Violação de Oito (8) Segundos	8S	Quando uma equipe ganha uma nova posse de bola em sua quadra de defesa, ela tem oito segundos para passar a bola da linha central.
Final de Jogo	EOG	Final de jogo.
Final do Quarto	EOQ	Final do quarto.
Falso	N/A	Normalmente uma manobra ofensiva quando um jogador ofensivo finge fazer um movimento em uma direção para que o jogador defensivo vá para aquele lado e então tenta passar pela defesa em outra direção.
Pausa Rápida	FB	Uma rápida mudança de direção da bola enquanto a equipe defensiva ganha a posse de bola através de um roubo, rebote, violação ou que tenha feito um ataque rápido para o outro lado da quadra esperando ganhar vantagem posicional ou numérica sobre o outra equipe e então resulta em um arremesso de porcentagem alta.
Briga	FGT	Briga é qualquer interação física entre dois ou mais oponentes (jogadores e/ou equipe de banco).

TERMO	ABREV.	EXPLICAÇÃO
Cinco (5) Faltas	5F	Um jogador que cometeu 5 faltas deve ser informado por um oficial e deve deixar o jogo imediatamente. Ele deve ser substituído em 30 segundos.
Violação de Cinco (5) segundos	5S	Assim que um jogador tem a bola a sua disposição pra uma reposição ou lance livre, ele tem cinco segundos para soltar a bola. Também, quando um jogador tem o controle da bola e está sendo marcado, ele tem cinco segundos para passar, lançar ou driblar – Não fazer qualquer um desses é uma violação. Um jogador que está sendo marcado mas está driblando, não é sujeito a contagem dos cinco segundos.
Falta Flagrante	FF	Pode ser uma falta pessoal ou técnica. É sempre antidesportiva e pode ou não ser intencional. Se for pessoal, envolve contato violento ou selvagem, como golpear com o punho ou cotovelo, chutar, dar joelhada ou correr sob o jogador que está no ar ou agachado, de maneira que cause severo machucado ao adversário. Se não é uma falta de contato, envolve conduta extrema e as vezes abusiva.
Flop	FL	Qualquer ação falsa, pretenciosa ou exagerada feita por um jogador com ou sem a bola – exemplo: cair para trás, cair no chão, jogar a cabeça etc. – Simular contato por um oponente de uma maneira não natural sem sequer ser tocado ou ter contato de maneira marginal.
Violação de Pé	FVI	Um jogador não deve correr com a bola, deliberadamente chutar ou bloquear com qualquer parte da perna ou atacar com o punho. De qualquer maneira, entrar em contato acidentalmente com a bola, ou toca-la com qualquer parte da perna, não é uma violação.
Falta	N/A	Uma falta é uma infração de regras causada por contato pessoal com um adversário e/ou atitude antidesportiva.
Falta fora do ato de Arremesso	FNA OS	Quando um jogador é ilegalmente tocado pela defesa mas não está em ato de arremesso.
Falta no ato de Arremesso	FAOS	Quando um jogador é ilegalmente tocado pela defesa enquanto tenta o arremesso ou durante um movimento contínuo.
Linha estendida de Lance Livre	FTEX	Essa linha imaginária representa a extensão de uma linha de lance livre em toda largura da quadra. A maioria dos técnicos a usam para estabelecer orientações de técnicas defensivas. Quando a bola está acima da linha estendida de lance livre, uma certa orientação é aplicada. Quando a bola está abaixo dela, outra orientação é aplicada. É também usada como referência para alinhamento do jogadores ofensivos. FTEX também configura posição (básica) para o centro da quadra.
Lance Livre	N/A	Um lance livre é uma oportunidade dada a um jogador para marcar 1 ponto, incontestado, de uma posição atrás da linha do lance livre e dentro do semi-círculo.
Quadra de Ataque	FC	A quadra de ataque de uma equipe consiste na cesta do oponente, a parte interna da tabela e a parte da quadra limitada pela linha final atrás da cesta do oponente, as linhas laterais e a borda interna da linha central mais próxima da cesta do oponente.
Controle de Jogo	GC	Diz-se que um árbitro está no controle de um jogo quando o jogo está operando sem problemas, de acordo com as regras pretendidas e, assim como as regras do espírito esportivo, sendo aplicadas de maneira rígida, mas justa. Isso é diferente do gerenciamento de jogos.
Cesta	FG	Uma cesta é feita quando uma bola viva entra na cesta de cima e permanece dentro ou passa através da cesta. A bola é considerada dentro da cesta quando a menor parte da bola estiver dentro e abaixo do nível do aro.

TERMO	ABREV.	EXPLICAÇÃO
Tendência de Cesta	GT	A tendência de cesta ocorre durante um arremesso para uma cesta de campo quando um jogador toca a bola enquanto ela está completamente acima do nível do aro e: <ul style="list-style-type: none"> ■ Está na descendente para a cesta, ou ■ Depois de tocar na tabela
Bola Presa	HB	Uma bola presa ocorre quando um ou mais jogadores de equipes adversárias têm uma ou ambas as mãos firmemente na bola, de modo que nenhum jogador possa obter controle sem aspereza indevida.
Infração	N/A	Literalmente qualquer infração é uma contravenção de regras. Exemplo: Faltas (técnicas e de contato) e violações. De qualquer maneira, normalmente infrações referem-se a apenas violações. (como as de três segundos, caminhada, etc.)
Sistema de Replay Instantâneo	IRS	Refere-se ao sistema de replay em vídeo no qual é possível usar em algumas situações do jogo. A revisão do IRS será conduzida pelos oficiais. Se a marcação e a decisão dos oficiais são sujeitas da revisão do IRS, a decisão inicial deve ser mostrada pelos oficiais na quadra. Seguindo a revisão do IRS, a decisão inicial do(s) oficial(is) pode(m) ser corrigidas somente se a revisão do IRS provar, aos oficiais, evidências claras e conclusivas para a correção.
Interpretação das Regras	N/A	Boa arbitragem requer que um oficial não aplique as regras literalmente (como: 'contato não é permitido'), mas sim, que julgue cada situação levando em consideração seu efeito no jogo, e interpretar regras por seu espírito e intenção.
Intervalo de Jogo	IOP	Deve haver um intervalo de jogo de 20 minutos antes do horário do jogo começar. Deve haver um intervalo de jogo de 2 minutos entre o primeiro e segundo quartos (primeira metade), entre o terceiro e quarto quartos (segunda metade) e antes de cada prorrogação. Deve haver um intervalo de meio tempo de jogo de 15 minutos. Durante um intervalo de jogo, todos os membros do time escalados para jogar são considerados jogadores.
Julgamento	N/A	A habilidade de um árbitro olhar para cada situação que aparece e fazer uma decisão baseada no efeito ou não-efeito no jogo e então agir de acordo.
Bola ao Alto	JB	O Bola ao Alto ocorre quando um oficial joga a bola no círculo central entre dois oponentes no início do primeiro quarto. Também pode ser chamado de "Pulo bola".
Último Lance	LS	Refere-se ao jogo quando a equipe tem um novo controle de bola e o cronômetro de jogo mostra 24.0 segundos ou menos, significa que é possível que o quarto termine com a posse daquela equipe.
Últimos 2 minutos de Jogo	L2M	Refere-se aos 2 últimos minutos do quarto quarto e da prorrogação.
Líder (Árbitro)	L	O líder (2PO/3PO) é o árbitro que lidera a partida na quadra e a quem a responsabilidade inclui cobertura ao longo da linha final de ataque da quadra.
Bola Viva	LB	A bola se torna viva quando: 1) Durante o bola ao alto, a bola deixa a mão do árbitro na jogada. 2) Durante um lance livre, a bola está à disposição jogador. 3) Durante uma reposição, a bola está à disposição do jogador que está fazendo a reposição.
Bola Solta	LOB	Quando uma bola viva não está em posse de um jogador, mas está rolando ou quicando no chão enquanto os jogadores de ambos os lados procuram ganhar controle ou estão em uma situação de rebote. Controle da equipe não muda até a oposição ganhar o controle, isso significa, por exemplo, que uma violação de 24/14 segundos pode ocorrer enquanto a bola está solta.

TERMO	ABREV.	EXPLICAÇÃO
Manufaturado	MS	Qualquer momento que um jogador que não está em um ato de arremesso quando ocorre um contato ilegal, mas depois que o contato ocorre, inicia um movimento de arremesso na esperança de receber lances livres.
Contato Marginal	MC	Mesmo que o basquetebol seja um esporte sem contato, é realmente impossível que os jogadores se movam pela quadra sem encostarem uns nos outros. Se o contato parece afetar o jogo, então uma falta deve ser marcada. Outro contato, que não tem efeito no jogo, é considerado marginal e pode ser ignorada.
Mecânica	MEC	Os aspectos técnicos de arbitragem, bem como movimentos dos árbitros, cobertura, sinais, administração de lances livres, situação de bola ao alto, reposição etc.
Tempo esgotado da Mídia	MTO	O corpo organizador da competição deve decidir se o tempo esgotado da mídia deve ser aplicado e, se sim, com qual duração (exemplo, 60, 75, 90, ou 100 segundos).
Sem marcação	NC	Uma das melhores decisões de um árbitro deve envolver não soar o apito, quando ele julgar uma falta ou violação em potencial que não contravenha o espírito ou intenção de regras.
Jogadas óbvias	OP	Jogadas que, claramente, são visíveis para a maioria dos participantes no jogo, incluindo árbitros, técnicos, jogadores e espectadores. Árbitros devem corrigir esse tipo de situação 100% das vezes, sem espaço para erros.
Fora da bola	OFB	É ligado a todos os aspectos de um jogo não diretamente envolvendo o jogador com a bola e jogadores que estão adjacentes a eles.
Final ofensivo	N/A	O final da quadra na qual um time ataca e tenta fazer uma cesta. (Sua quadra de ataque)
Interpretações Oficiais das Regras de Basquetebol	OBRI	Um documento que a FIBA publica, na qual inclui todas as interpretações oficiais definidas pela FIBA.
Oficial (is)	N/A	Os oficiais devem ser um chefe de equipe e 1 ou 2 árbitros. Eles devem ser assistidos pelos oficiais de mesa e pelos comissários, se presentes.
Sinais dos oficiais	N/A	Os sinais de mão que os oficiais usam para comunicar suas decisões e reportarem faltas à mesa de controle. Enquanto reportam à mesa de controle, os árbitros irão verbalizar a comunicação (em jogos internacionais, no inglês).
Lado oposto	OPS	Isso se refere ao lado da quadra na qual é mais distante da mesa de controle.
Além dos limites	OOB	Aquela área fora da quadra de jogo – irradiando e incluindo a linha limítrofe da quadra.
Tapeando	PLM	Veja: Carregando a bola.
Passe	N/A	Um método de mover a bola jogando-a de um jogador ofensivo a outro.
Árbitro passivo	PAR	O árbitro que não administra lances livres ou reposições, ou não lança a bola durante o bola ao alto, no começo do jogo
Passe off	POFF	Uma situação onde um jogador começou sua AOS (Ato de arremesso) e uma falta é marcada, mas ele descontinua seu movimento de arremesso e termina passando para seu colega de time. Isso é considerado uma falta pessoal e não uma falta AOS.
Visão Periférica	PV	Ver amplamente ambos os lados enquanto olha para frente.
Falta Pessoal	PF	Uma falta pessoal é um contato ilegal do jogador com um oponente, quando a bola está viva ou morta.

TERMO	ABREV.	EXPLICAÇÃO
Marcação Fantasma	FAC	Descreve a situação quando um árbitro faz uma marcação de falta e na verdade nem ao menos teve um contato na jogada (problema com disciplina / 'Não vejo, não marco'). Isso é diferente do Contato Marginal, que é, incorretamente, chamado de falta (problema com critério).
Pé de Pivô	PF	Quando um jogador está com a posse da bola e não está driblando, ele pode girar em torno de um pé, desde que ele permaneça no mesmo local no chão – pé de pivô.
Jogador	N/A	Durante uma partida, o membro do time é um jogador quando ele está jogando na quadra e foi escalado a jogar.
Pré-partida	PGC	Antes do início de uma disputa importante, é necessário que os árbitros se encontrem para se familiarizarem uns com os outros e conversarem sobre suas mecânicas de trabalho e preparações para o jogo.
Rotinas pré-jogo	N/A	A rotina que os árbitros passam antes do real início do jogo. Isso inclui verificar as súmulas, se assegurar que o cronometrista entende as regulações de contagem daquela disputa em particular etc.
Arbitragem preventiva PRO		Refere-se a ações de oficiais que previnem problemas se comunicando com os jogadores e/ou técnicos. Pode acontecer durante bolas vivas (após jogos de perímetro) bem como durante bolas mortas.
Rebotes	RB	Em um arremesso perdido, a disputa resultante entre os dois times para ganhar posse de bola é conhecida como rebote (a bola faz o rebote no aro ou na tabela). Além disso, fazer um rebote, significa segurar a bola após um arremesso perdido.
Retângulo	RC	Refere-se à quadra de ataque, a qual foi dividida em 6 partes com o propósito de definir áreas de responsabilidade.
Ref	N/A	Diminutivo de árbitro.
Árbitro	REF	Geralmente, o termo usado para dois/três oficiais que trabalham em um jogo.
Instrutor de arbitragem	RI	O instrutor de arbitragem é uma pessoa que tem bom conhecimento em ensinar e aprender basquetebol e arbitragem. A FIBA certificou e treinou instrutores de árbitros.
Aro	N/A	A circunferência de metal da cesta ou argola que a bola deve passar para que seja marcado o ponto.
Pontuação	FG	Fazer uma cesta ou um lance livre. Também pode pontuar para ambas equipes – como se a pontuação do jogo fosse 50 a 47..
Apontador	SR	O apontador deve manter um registro da súmula de acordo com as regras do basquete..
Súmula	SS	A marcação oficial dos detalhes do jogo, na qual é mantida durante o jogo. A súmula faz o registro das equipes além da pontuação individual e faltas.
Bloqueio	SC	O bloqueio é uma tentativa de atrasar ou impedir que um oponente sem a bola chegue a posição desejada na quadra.
Auto Avaliação	SEF	O processo de avaliar a performance de uma pessoa.
Arremesso	N/A	Uma tentativa de cesta.
Operador de 24/14 Segundos	SCO	O operador de 24/14 segundos deve controlar o tempo de acordo com as regras do basquetebol.

TERMO	ABREV.	EXPLICAÇÃO
Violação de 24/ 14 segundos	SCV	Assim que um time ganha a posse da bola viva na quadra, é exigida tentativa de arremesso com 24/14 segundos. Não fazer é uma violação.
Linhas Paralelas	N/A	Linhas limitatórias ao lado da quadra.
Sinais	N/A	As comunicações oficiais são descritas no livro de regras no qual o árbitro explica suas decisões aos jogadores e à mesa de controle.
Comunicação entre a equipe	N/A	Gestos sutis feitos por um oficial ao outro para ajudar com a manutenção do jogo e do trabalho em equipe – como pedir aos outros oficiais se eles viram quem tocou por último na bola antes de sair pelas linhas. Cada membro da equipe pode ter seu próprio tipo de comunicação interna.
Situações Especiais	SPS	No mesmo momento de cronômetro parado que segue uma infração, situações especiais podem surgir quando faltas adicionais são cometidas.
Espírito e intenção das regras	N/A	As regras não foram escritas para serem interpretadas literalmente, mas sim, para deter os jogadores de obterem vantagem usando métodos ilegais. Além disso, nem todo contato é uma falta – somente contato no qual cause desvantagem ao jogador pelo iniciante daquele contato. Além disso, cada incidente precisa ser julgado pelo efeito que tem no jogo e não em um caso isolado. Uma interpretação flexível das regras é o que é necessário; chamar o jogo pelo 'espírito e intenção' das regras.
Cinco Iniciantes	SF	O técnico deve indicar, pelo menos 10 minutos antes do jogo os 5 jogadores que deverão começar o jogo.
Oportunidade de substituição	SUBO	Uma oportunidade de substituição começa quando <ul style="list-style-type: none"> ■ Para ambos os times, a bola se torna morta, o relógio do jogo é parado e o oficial finalizou sua comunicação com a mesa de controle. ■ Para ambos os times, a bola se torna morta seguindo um último e/ou único lance livre. ■ Para o time que não marcou, uma cesta é marcada quando o relógio do jogo mostra 2:00 minutos ou menos no quarto quarto ou em cada prorrogação. Uma oportunidade de substituição termina quando a bola está à disposição de um jogador para uma reposição ou um primeiro ou único lance livre.
Substituição/ Substituto	SUB	Durante o jogo, um membro do time é um substituto quando ele não está jogando na quadra, mas está escalado para jogar.
Troca de árbitros	SW	Refere-se à troca de posições de Líder, Seguidor, e Central, após comunicar a falta à mesa de controle. A troca normalmente envolve o oficial da marcação que se move para uma nova posição na quadra.
Oficiais de mesa	TBO	Os oficiais de mesa devem ser um apontador, um assistente de apontador, um cronometrista, e um operador de 24/14 segundos.
Toque	N/A	Um toque é quando a bola é direcionada com uma mão em direção à cesta do oponente.
Equipe/ Membros de equipe	TM	Cada equipe deve consistir de: <ul style="list-style-type: none"> ■ Não mais do que 12 membros escalados para jogar, incluindo o capitão. ■ Um técnico e, se o time desejar, um assistente técnico. ■ Um máximo de 7 membros da delegação que podem se sentar no banco e ter responsabilidades especiais, como diretor, médico, fisioterapeuta, estatístico, intérprete, etc.

TERMO	ABREV.	EXPLICAÇÃO
Área de banco das equipes	TBA	A área de banco das equipes deve ser marcada fora da quadra, limitado por duas linhas. Deve haver 16 assentos na área de banco das equipes, com os membros de equipe, que consiste de técnico, assistente técnico, substitutos, os jogadores excluídos e a delegação da equipe. Quaisquer outras pessoas devem estar, pelo menos, 2 metros atrás da equipe no banco.
Equipe com controle (bola)	TC	Controle da equipe começa quando um jogador daquela equipe está com controle de uma bola viva enquanto a segura ou dribla ou tem a bola viva à sua disposição. Controle da Equipe continua quando: 1) Um jogador daquela equipe está com o controle de uma bola viva. 2) A bola está sendo passada entre colegas da equipe. O controle da equipe termina quando: 1) Um oponente ganha controle. 2) A bola se torna morta. 3) A bola deixou as mãos do jogador em um arremesso para a cesta ou em um lance livre.
Falta com Controle	TCF	Uma falta ofensiva. Uma falta feita por um jogador no qual o time está em controle da bola a tempo.
Faltas da equipe	TFO	Uma falta de equipe é uma falta pessoal, técnica, antidesportiva ou desqualificante cometida por um jogador. Uma equipe está na situação de penalidade de falta da equipe quando cometeu 4 faltas em um quarto.
Trabalho em equipe	N/A	O funcionamento suave de um time de árbitros providencia cobertura apropriada e controle do jogo.
Falta Técnica	TF	Uma falta marcada em um jogador, técnico, ou um substituto, ou membros de equipe no banco por conduta antidesportiva que não envolve contato (Também conhecido como "T").
Tempo	N/A	A velocidade na qual o jogo é jogado: equipes correndo pela quadra, de maneira rápida, e cometendo vários erros; ou equipes que jogam de maneira deliberada para fazer completo uso da bola e do relógio de 24/14 segundos, etc.
Equipe de três (3) pessoas	3PO	Um conceito de equipe onde três oficiais trabalham no jogo. Os termos para os 3 oficiais são Chefe de Equipe (CC), Árbitro 1 (U1) e Árbitro 2 (U2), e todos os oficiais trabalham durante o jogo em posições de Líder, Seguidor e Central.
Três (3) segundos	3S	Um jogador não deve permanecer na área restrita do oponente por mais de três segundos consecutivos enquanto sua equipe está com o controle de uma bola viva na quadra de ataque e enquanto o cronômetro está correndo.
Reposição	T-IN	Uma reposição ocorre quando a bola é passada para a quadra de jogo pelo jogador que está fora da quadra.
Tempo e distância (basquetebol)	T&D	Ao proteger um jogador que não controla a bola, os elementos de tempo e distância serão aplicados. Um jogador defensivo não pode se posicionar tão perto e/ou tão rapidamente no caminho de um oponente em movimento que este não tenha tempo ou distância suficientes para parar ou mudar de direção. A distância é diretamente proporcional à velocidade do oponente, mas nunca menos que 1 passo normal.
Pedido de tempo	TO	Um pedido de tempo da equipe é um intervalo de um minuto no jogo onde o técnico pode falar com sua equipe. Equipes podem pedir dois pedidos de tempo em qualquer momento na primeira metade, três durante a segunda metade e 1 para cada prorrogação.

TERMO	ABREV.	EXPLICAÇÃO
Oportunidade de pedido de tempo	TOO	Uma oportunidade de pedido de tempo começa quando: <ul style="list-style-type: none"> ■ Para ambos os times, a bola se torna morta, o cronômetro é parado e o oficial terminou sua comunicação com a mesa de controle. ■ Para ambos os times, a bola se torna morta seguido de um último ou único lance livre de sucesso ■ Para o time que não marcou, uma cesta é marcada. ■ Uma oportunidade de pedido de tempo acaba quando a bola está à disposição do jogador para uma reposição ou pelo primeiro ou único lance livre.
Cronometrista	TR	O cronometrista deve marcar o tempo de jogo, os tempos debitados e o intervalo de jogo de acordo com as Regras do Basquetebol.
Seguidor	T	Sob o sistema de dois árbitros, um oficial sempre lidera a jogada até o final da quadra, e o outro oficial permanece próximo do jogo, a fim de manter o princípio sanduíche. É sempre responsabilidade do seguidor detectar a interferência na cesta e observar se um arremesso foi feito ou não.
Violação de andada	TV	Quando um jogador com a bola levanta ou move o pé de pivô do chão antes de soltar a bola das mãos para driblar, ou dá muitos passos depois de pegar a bola ao parar, passar ou chutar. Não é possível andar enquanto dribla a bola. Durante um drible, não há limite para o número de passos que um jogador pode dar quando a bola não está em contato com as mãos.
Apito Triplo	3W	Quando três árbitros apitam simultaneamente na mesma jogada.
Turnover	TOR	Quando o time ofensivo perde a posse da bola a não ser por um arremesso pedido ou feito; bem como, uma interseção, violação ou falta ofensiva.
Equipe de duas (2) pessoas	2PO	Um conceito de equipe onde dois oficiais trabalham no jogo. Os oficiais são o Chefe de Equipe e um árbitro, e eles trabalham durante o jogo em posições de Líder e Seguidor.
Árbitro	U1 U2 U3	Sob 2PO, um oficial é designado como chefe de equipe e outro, árbitro. O árbitro é normalmente o mais jovem e/ou menos experiente dentre os dois oficiais. O dever e prerrogativas do árbitro são os mesmos que os do chefe de equipe, com exceção dos notados sob o termo de chefe de equipe neste glossário. Sob 3PO, há um Chefe de Equipe, e dois árbitros (U1 & U2).
Conduta antidesportiva	UC	Ser antidesportivo é agir de maneira injusta e não-ética. Consiste de ações de fraude como: desrespeito, como depreciar ou criticar o que um oficial ou um oponente fala; vulgaridade – como o uso de profanidades mesmo que não direcionadas a alguém. A penalidade para conduta antidesportiva conduzida por um jogador, técnico ou membro da equipe na quadra, é uma falta técnica.

TERMO	ABREV.	EXPLICAÇÃO
Falta Antidesportiva	UF	<p>Um contato ilegal que inclui qualquer dos critérios abaixo, deve ser marcado como Falta Antidesportiva.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Não é uma tentativa legítima para diretamente jogar a bola com o espírito e intenção de regras (C1). ▪ Contato pesado ou excessivo causado por um jogador na tentativa de jogar a bola ou mexer com o oponente (C2). ▪ Um contato desnecessário causado pelo jogador defensivo para parar o progresso do time ofensivo em transição. Isso se aplica até o jogador ofensivo começar seu arremesso (C3). ▪ Contato feito pelo jogador defensivo por trás ou pelo lado em um oponente em uma tentativa de parar bruscamente e não há um jogador defensivo entre o jogador ofensivo e a cesta oponente. Isso se aplica até que o jogador ofensivo comece o arremesso (C4) ▪ Contato feito pelo jogador defensivo em um oponente na quadra durante os últimos 2 minutos do quarto quarto e em cada período extra, quando a bola está fora dos limites e ainda nas mãos do oficial ou à disposição do jogador que fará a reposição (C5).
Operador de Vídeo	VO	O operador de vídeo anota as marcações dos árbitros nas competições da FIBA. Sua função principal é capturar dados para por marcações feitas pelos árbitros, com o apoio de um computador e outros aparelhos, para uma análise subsequente de imagens e dados estatísticos de ações marcadas pelos árbitros.
Violação	N/A	<p>Uma violação é uma infração das regras.</p> <p>Penalidade: A bola será concedida aos oponentes para uma reposição no local mais próximo da infração, exceto diretamente atrás da tabela, a menos que seja estabelecido de outra forma nas regras.</p>
Aviso	WAR	Refere-se a qualquer situação quando o oficial determinar que o técnico principal ou um jogador deva prestar atenção para condutas incorretas: normalmente por comportamento impróprio, atraso de jogo, fingimento.
Limpando a Cesta	N/A	Cancelar a pontuação (normalmente usada na América do Norte).
Área de trabalho	WA	Área na qual um árbitro, em qualquer posição, normalmente opera.

ANOTAÇÕES



5, route Suisse - P.O. Box 29
1295 Mies
Switzerland
Tel.: +41 22 545 00 00
Fax: +41 22 545 00 99