

Minibásquete » arbitragem

Câmara Municipal Lisboa - Desporto » Federação Portuguesa Basquetebol



Minibásquete » arbitragem

Câmara Municipal Lisboa - Desporto » Federação Portuguesa Basquetebol

Índice

PREÂMBULO AO MANUAL DE ARBITRAGEM DO MINIBÁSQUETE	5
MANUAL DE ARBITRAGEM DE MINIBÁSQUETE	7
PREPARAÇÃO PARA A ARBITRAGEM	
PRIMEIRA SESSÃO	8
SEGUNDA SESSÃO	13
POSICIONAMENTO E RESPONSABILIDADES DOS ÁRBITROS	14
BOLETIM DE JOGO - preenchido	16
MARCADOR	17
SINAIS OFICIAIS	18
TERCEIRA SESSÃO	19
BOLETIM DE JOGO - por preencher	24
PREENCHIMENTO DO BOLETIM DE JOGO	25
TESTES DE REGRAS	27
TESTES DE REGRAS - respostas	30
BOLETIM DE AVALIAÇÃO PRÁTICA	32
INDICAÇÕES PARA OS ÁRBITROS	33

PREÂMBULO AO MANUAL DE ARBITRAGEM DO MINIBÁSQUETE

“Diga Minibásquete e não Minibásquetebol.

Minibásquete quer significar precisamente que este jogo é uma coisa e o basquetebol é outra”.

Mário Lemos

O minibásquete tem de ser entendido como um espaço de aprendizagem para todos os jovens. A existência de uma actividade, que possibilite aos jovens aprender a jogar, orientar, organizar e arbitrar é uma das preocupações essenciais do Comité Nacional de Minibásquete. Nesta perspectiva, a tradução do “Manual de Arbitragem da FIBA Minibasketball”, é um documento que facilita o ensino da arbitragem. Os “árbitros” e os “oficiais de mesa” devem ser encarados como amigos que se dispõem a colaborar em tarefas fundamentais à realização do jogo.

O reconhecimento que arbitrar minibásquete não é a mesma coisa, que arbitrar basquetebol implica que esta actividade jogada por crianças, dirigida por jovens, e enquadrada pelo adulto não seja uma mera cópia do jogo de basquetebol. Arbitrar minibásquete não é apenas saber interpretar regras; é, acima de tudo, compreender as dificuldades motoras da criança.

Finalmente, queremos terminar com a ideia de que o minibásquete, só tem verdadeiramente sentido, face às idades em causa, se for encarado como um jogo que proporcione satisfação e prazer às crianças, e possibilite aos jovens um amplo espaço de aprendizagem.

António San Payo Araújo

MANUAL DE ARBITRAGEM DE MINIBÁSQUETE

GUIA PARA PROFESSORES E MONITORES

- é importante que a leitura deste manual seja acompanhada pelo livro de Regras do Minibásquete

INTRODUÇÃO

O jogo de minibásquete é especialmente concebido para crianças e está muito longe de ser apenas uma versão infantil do jogo de basquetebol, é um jogo importante com entidade própria. É um jogo para crianças que pode e deve ser arbitrado por jovens. É nesta perspectiva que introduzimos o “Manual de arbitragem do minibásquete”.

As crianças, desde muito cedo (Minis B), devem ser encorajadas a arbitrar, durante a aprendizagem do jogo, inclusivamente nos jogos efectuados durante os treinos, tomando deste modo, consciência desta importante faceta do jogo.

Contudo, não devemos apressá-las a arbitrar antes de terem apreendido aspectos elementares do jogo. Algumas aquisições mínimas tem de ser assimiladas e as crianças não devem arbitrar, sem terem pelo menos seis meses de prática do jogo.

A partir desse momento é necessário proporcionar-lhes um conjunto de instruções e informações que visem as seguintes aprendizagens:

Cada grupo de aprendizes deve ter então as seguintes aulas:

- . duas sessões de arbitragem, com uma hora de duração cada;
- . uma sessão para aprenderem a cronometrar e preencher o boletim;
- . um jogo no qual eles intervêm como árbitro, marcador e cronometrista.

Mais tarde, quando o professor ou monitor sentir que o jovem está apto, deve participar:

- (i) num jogo para testar os seus conhecimentos:
 - (a) Jogo onde deve demonstrar, uma boa compreensão do que é arbitrar, usando os conhecimentos e perícias adquiridas durante a aprendizagem;
 - (b) Num teste oral ou escrito sobre as “Regras do Minibásquete”.
- (ii) num teste para cronometrista e marcador.

PREPARAÇÃO PARA A ARBITRAGEM

PRIMEIRA SESSÃO

- uma hora

A. EXPLICAR:

1. O que é um árbitro?

O árbitro é um amigo, que se dispõe a colaborar, e explicar, quando ocorrem violações ou faltas, qual foi o erro. O árbitro administra as penalizações.

2. O que são regras?

As regras são linhas orientadoras que permitem que o jogo seja justo

- todos os jogos tem regras.

3. Existem quatro oficiais de jogo

(a) Dois árbitros – um árbitro e um árbitro auxiliar;

(b) Dois oficiais de mesa – um marcador e um cronometrista.

B. DESCREVER OS DEVERES DOS ÁRBITROS:

* COMUNICAR

Os árbitros comunicam com os jogadores, oficiais de mesa e espectadores de três modos:

(i) com o apito

– que deve ser mantido na boca. apitar de uma forma modelada, no intuito de mostrar a gravidade da violação, deve ser um apito firme e breve;

(ii) com a voz

– para explicar as violações;

(iii) com sinais

– que devem ser efectuados de uma forma calma, segura, clara.

Arbitrar pode parecer simples, mas correr de costas ou lateralmente com um apito na boca, enquanto se concentra no jogo, pronto para o parar e dizer ao jogador que infringiu uma regra, nem sempre é fácil.

Dividam as sessões práticas, em curtas experiências positivas, para que os jovens se sintam mais confiantes. A confiança é indubitavelmente uma componente fundamental da arbitragem.

* APITAR

Ensinar a apitar pode ser um exercício divertido.

Ponham o grupo a apitar ritmos reconhecíveis, tais como músicas e canções conhecidas, para que os jovens se habituem a apitar no jogo de forma breve ou forte quando necessário. Certifiquem-se que os árbitros têm sempre um apito pendurado ao pescoço com um cordão, de modo a que as mãos fiquem livres para efectuar os sinais.

Ponham os alunos a correr para a frente, para trás e em corrida lateral, em todo o campo com o apito na boca e prontos a apitar quando for momento apropriado.

* SINAIS

Introduzam os sinais separadamente e encorajem a executá-los de um modo seguro e confiante. Estudem na página 18, "Sinais da Arbitragem".

Executem todos os sinais mostrados na página dos "Sinais da Arbitragem". Pode ser divertido demonstrar as mensagens que a "linguagem gestual" pode conter.

C. DEMONSTRAR E DEIXAR AS CRIANÇAS PRATICAREM OS PROCEDIMENTOS A REALIZAR QUANDO OCORRE UMA VIOLAÇÃO

Façam um jogo com um número reduzido de jogadores i.e. 3 para 3.



- (i) Ponham o aluno a apitar e simultaneamente a levantar a mão para parar o jogo. Este sinal com a mão é feito com o braço levantado, a palma da mão aberta e dedos unidos;
- (ii) O árbitro tem de indicar claramente a natureza da violação:
 - a) bola fora
 - b) passos - demonstrem como se executa a rotação sobre o pé eixo
 - c) dois dribles, drible ilegal
 - d) 3 segundos
 - e) bola ao ar
 - f) regresso da bola à zona de defesa
 - g) regra dos 5 segundos
- (iii) Assegurem-se que a reposição da bola no jogo é efectuada no local correcto;
- (iv) Então recomeçam o jogo quando todos estiverem prontos. Indiquem claramente, usando apenas um braço, em que direcção segue o jogo, apontando para o lado do cesto para o qual a equipa que vai efectuar a reposição está a lançar.

Estas actividades podem ser praticadas por todos os alunos, contudo é sempre desejável, que cada criança tenha um apito.

Ponham os alunos/árbitros na linha central a correr até ao fundo do campo, depois quando há a exemplificação de uma violação os alunos APITAM - ASSINALAM - INDICAM A REPOSIÇÃO DE BOLA EM JOGO. Depois correm novamente até à linha central e um sinal de arbitragem do professor APITAM - ASSINALAM - INDICAM A REPOSIÇÃO DE BOLA EM JOGO.

Esta actividade resulta em pleno com o professor no meio do campo, com a bola, exemplificando as violações, enquanto os alunos trabalham em grupos deslocando-se ao longo das linhas laterais.

A lista das violações pode então ser introduzida gradualmente.

Este é um excelente momento para introduzir a movimentação dos árbitros.

Olhem para as POSIÇÕES NO CAMPO, assunto que abordamos seguidamente para adquirirem informação segura.

* POSICIONAMENTO NO CAMPO

Os árbitros movimentam-se em lados opostos do campo e tentam “ensanduichar” a bola entre ambos, para conseguirem ver todas as acções: um deles está sempre à frente do jogo (árbitro avançado), o outro está sempre na retaguarda do jogo (árbitro recuado).

O árbitro recuado é o que assinala sempre os cestos convertidos.

Os árbitros trocam sempre de posição antes dos lances livres, bolas ao ar e no início do 2º, 3º e 4º período. Sempre que há uma falta um árbitro sinaliza e o outro agarra a bola.

* POSICIONAMENTO BÁSICO

- Árbitro avançado - vai à frente dos jogadores e posiciona-se na linha final da zona ofensiva
- Árbitro recuado - vai nas costas dos jogadores sobre o lado esquerdo da zona ofensiva
- Árbitro activo - é o árbitro que executa as bolas ao ar, dá a bola aos jogadores para reposição ou para execução de lances livres
- Árbitro livre - observa os jogadores durante a bola ao ar, reposições de bola e lances livres
- Árbitro principal - verifica o equipamento antes do jogo e o boletim no final de cada período e no fim do jogo, decide no caso de desacordo
- Árbitro auxiliar - no campo exerce as mesmas funções do árbitro principal

* PARA ONDE É QUE OS ÁRBITROS TÊM DE OLHAR?

O árbitro avançado olha apenas para a jogada quando a bola está nas áreas sombreadas. Quando a bola não está nas zonas sombreadas o árbitro avançado não deve olhar para a bola, excepto quando esta está no canto do campo mais afastado da sua posição; nesse momento ele concentra-se nas outras áreas.

* O JOGO COMEÇA E RECOMEÇA COM BOLA AO AR

A situação de bola ao ar é um bom modo de envolver grupos de crianças a praticar o início do jogo e passarem à situação de árbitro avançado ou árbitro recuado, já anteriormente mencionadas.

Podem formar-se grupos de 4 ou mais jogadores com 2 árbitros. Dois jogadores estão no círculo e os restantes jogadores à volta do círculo. Para treino desta situação podem utilizar-se os 3 círculos do campo.

* BOLA AO AR



- (i) o árbitro principal, que está voltado para os oficiais da mesa, atira a bola ao ar.
- (ii) o árbitro que lança a bola ao ar não deve ter o apito na boca e diz "PRONTO", para avisar os dois saltadores que o jogo vai começar.
- (iii) a bola é lançada na vertical pelo árbitro que se posiciona entre os dois jogadores que vão saltar, atira a bola ligeiramente mais alto do que o que estes conseguem saltar

- (iv) depois de lançar a bola, o árbitro deve permanecer durante um momento quieto para que os saltadores saiam do círculo para então se posicionar no campo.
- (v) o outro árbitro está afastado e no lado contrário ao árbitro que lança a bola ao ar para observar as faltas e violações, pronto a movimentar-se rapidamente.

* SESSÃO PRÁTICA

Montem um jogo de minibásquete, dêem ênfase às formas de deslocação, apitar a sinais (principalmente ao sinal de paragem de jogo, levantar a mão acima da cabeça):

APITO - breve e intenso

VOZ - calma

SINAL - claro

Agora introduza o sinal “DOIS PONTOS” na situação de jogo. Lembrem-se, não se pode apitar.

* MOVIMENTO DOS ÁRBITROS

Durante o jogo dêem aos árbitros ênfase sobre os seguintes movimentos:

- (i) sigam a progressão de jogo
 - ÁRBITRO AVANÇADO E RECUADO
- (ii) procurem ajustamentos para alcançar a melhor visão
 - “ENSANDUICHAR A BOLA”
- (iii) ajudem nas movimentações o outro árbitro, expliquem as trocas de posição nas bolas ao ar, um árbitro lança e o outro observa os jogadores.

Se dois jogadores infringem as regras, ao mesmo tempo, será penalizada a falta mais grave, isto é, se um árbitro vê um jogador da equipa A infringir a regra dos passos e o outro árbitro vê um jogador da equipa B a cometer uma falta, ambos apitam.

É anotada a falta no boletim de jogo ao jogador da equipa B e o jogo continua com posse de bola para a equipa A, ignorando-se a situação de passos.

SEGUNDA SESSÃO

- uma hora

Agora vamos concentrarmo-nos em situações em que é necessário o número dos jogadores no equipamento.

- (i) após cesto convertido - o árbitro recuado assinala "2 pontos" e o número do jogador;
- (ii) quando a falta é cometida:
 - primeiro explicar e demonstrar
 - (a) uma falta pessoal sem ser em acto de lançamento;
 - (b) uma falta pessoal em acto de lançamento;
 - (c) uma falta dupla.

(as situações de 1x1 são mais fáceis para identificar e demonstrar as faltas e as acções que os árbitros tem de executar)

Quando ocorre uma falta, o árbitro responsável por apitar essa falta deve:

- (i) apitar, simultaneamente pára o jogo, levanta o braço esticado com o punho fechado e apontando com a outra mão para o jogador que cometeu a falta como nas duas primeiras ilustrações do lado;
- (ii) dirigir-se de imediato à mesa, tomando uma posição na qual o marcador tenha uma visão clara e desobstruída;
- (iii) assinalar devagar e muito claramente o número do jogador que cometeu a falta. E aconselhável 'congelar' o sinal durante uns segundos, porque é fundamental que o marcador registe o número correctamente;
- (iv) indicar a natureza da falta utilizando os sinais da arbitragem;
- (v) certificar que o jogador percebeu que foi penalizado com uma falta e qual a sua natureza. O jogador deve levantar a mão para dar conhecimento desse facto;
- (vi) completar o procedimento de sinais, indicando a penalização e a forma como segue o jogo: reposição de bola ou lances livres.



O outro árbitro deve segurar a bola.
Após os sinais os dois árbitros trocam de posição.

POSICIONAMENTO E RESPONSABILIDADES DOS ÁRBITROS

*** TÉCNICA DE ARBITRAGEM**

Os olhos dos árbitros devem estar em constante movimento, tentando cobrir o campo inteiro, sabendo sempre onde estão localizados os 10 jogadores.

Dependendo da posição da bola, o árbitro deve observar de perto as acções, tendo a noção onde está a bola. É importante lembrar aos árbitros que saber localizar a bola não é a mesma coisa que ver a bola.

Quando os dois árbitros apitam simultaneamente, aquele que está mais próximo da jogada será aquele que deverá tomar a decisão. Devem estabelecer contacto com olhar. Este facto vai evitar que tomem decisões diferentes.

Não há diferença entre o árbitro principal e o segundo árbitro na tomada de decisões sobre violações e faltas. Os árbitros mais jovens e com menos experiência têm a mesma autoridade para tomar decisões, que os seus colegas mais experientes.

A cooperação e o trabalho de equipa são vitais. Um árbitro deve assumir a sua responsabilidade.

*** ENERGIA**

- . Movimentem-se sempre nos melhores ângulos, para seguirem a jogada.
- . Não arbitrem parados num só local.

*** FALTAS COM ACTO DE LANCES LIVRES**

Quando um jogador sofre falta em acto de lançamento não convertido tem direito a dois lances livres.

Esta é outra situação em que grupos de jogadores e árbitros podem praticar facilmente os procedimentos e as rotinas exigidas.

*** LANCES LIVRES**

Para administrar lances livres:

- os árbitros trocam de posição;
- um árbitro vai para a linha final, fora do campo e de um dos lados da tabela. Este árbitro passa a ser o árbitro avançado. O árbitro avançado fica nesta posição para verificar se o jogadores não entram cedo demais na área restritiva, para disputa do ressalto, após o segundo lance livre;
- o outro árbitro verifica a posição do lançador mostra com os dedos usando o sinal correcto quantos lances livres vão ser executados, ve-

- tifica violações e confirma ou não as conversões dos lances livres. se o jogadores estão posicionados correctamente;
- (iv) os árbitros mostram com os braços quantos lances livres vão ser executados.



Nota: no minibásquete, não há lance livre adicional quando há uma falta e o cesto é convertido. O jogo prossegue com reposição pela linha final pela equipa que sofreu os pontos e depois de ter sido registada pelo marcador a falta pessoal.

* INDICAÇÕES GERAIS

Embora uma atitude de “stress” seja IMPORTANTE:

- . diverte-te
- . arbitra porque gostas do minibásquete

* MOVIMENTO DOS ÁRBITROS

Preparem um jogo de minibásquete e dêem ênfase às aprendizagens da sessão anterior

- (i) quando é apitada uma FALTA:
- . um árbitro faz os sinais. O outro pega na bola. Trocam de posições.
 - . antes de começar esperem que o marcador mostre a placa com o número das faltas.
- (ii) para administrar lances livres:
- . um árbitro dá a bola ao lançador indicando para o marcador o número de lances.
 - . durante os lances livres os dois árbitros sinalizam o número de lances a efectuar.

Troquem as funções - um jogador a executar os lances livres, cinco alinham na área restritiva e dois árbitros.



Federação Portuguesa de Basquetebol

Comité Nacional de Minibasket

Boletim de Jogo

JOGO

Equipa A Os escarvintos

Equipa B Os Afacintas

PROVA

Encontro nº 1

Data 12 de Março de 2000

Hora 09.00

Campo Pav. Casal Vistoso

ÁRBITROS

Árbitro Manuel Pimenta

Árbitro auxiliar José Chaves

Equipa A: <u>Os escarvintos</u>										MARCHA DO RESULTADO											
Cor: <u>Pinto</u>										A				B				A			
Entradas	Nome do jogador			Nº	Faltas					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	2	3	4		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
X	X	X	X	X	4	P	P	P		3	3										
X	X	X	X	X	5	P	P	P		7	1	1	1	1							
X	X	X	X	X	6	P	P	P		5	5										
X	X	X	X	X	7	P	P	P		9	8	8									
X	X	X	X	X	8	P	P	P	P	11	6	7									
X	X	X	X	X	9	P				8	1	1									
X	X	X	X	X	10	P				5	1	1									
X	X	X	X	X	11	P	P	P	P	10	10	14									
X	X	X	X	X	12	P	P	P		6	1	1									
X	X	X	X	X	13	P				12	12										
										14	14										
										16	15	14									
										16	16										
										17	17										
										18	18										
										19	19										
										20	20										
										21	21										
										22	22										
										23	23										
										24	24										
										25	25										
										26	26										
										27	27										
										28	28										
										29	29										
										30	30										
										31	31										
										32	32										
										33	33										
										34	34										
										35	35										
										36	36										

COMO PREENCHER O BOLETIM DE JOGO

- Escrever o nome, primeiro o nome de família e depois o nome próprio jogador. Em seguida escrever o nº do equipamento.
- No início de cada período escrever um "X" na coluna Entradas correspondente ao jogador que vai entrar.
- As faltas pessoais registam-se pondo um "P" (falta pessoal) e um "U" (falta antidesportiva).
- Existem 4 colunas para a Marcha do resultado. Há 2 para a equipa A e 2 para a B. Seguindo o resultado primeiro corta-se a coluna dos pontos, no local correcto, correspondendo à marcha do resultado com um traço diagonal / para um cesto e um ponto, para cada 1. livre convertido. Depois escreve o nº do jogador que converteu o cesto na casa adjacente.
- Quando termina cada período faz um círculo à volta do número total dos pontos marcados por cada equipa e escreve na parte inferior o resultado de cada período.
- No final os árbitros, o marcador e o cronometrista assinam.

RESULTADO POR PERÍODOS

1º Período A 7 B 8

2º Período A 9 B 7

3º Período A 11 B 6

4º Período A 3 B 8

RESULTADO FINAL

A 29 B 29

Equipa vencedora
EMPATE

ASSINATURAS

Marcador Marcelo Oliveira

Cronometrista Paulo Rodrigues

Árbitro : auxiliar Manuel Pimenta

Árbitro José Chaves

MARCADOR

As letras que se seguem são indicações para o Boletim de Jogo da página anterior:

A - Antes de começar o jogo completa as casas assinaladas com A na parte de cima do Boletim de Jogo.

B - Antes de começar o jogo completa os dados da equipa, cor, nome e número de cada jogador. (Os jogadores devem entrar por ordem numérica, do número mais baixo para o mais elevado).

C - No início de cada período assinalar com um X, na coluna entradas os cinco nomes que vão jogar. Repetir este procedimento no início de cada período na coluna correspondente.

D - Quando se obtêm um cesto, primeiro traça os pontos na Marcha do Resultado na coluna correspondente (coluna A para a equipa A) mediante uma diagonal / e depois escreve o número do jogador na casa adjacente.

E - Quando se converte um lance livre marca o número do ponto conseguido com um o e escreve o número do jogador na casa adjacente.

F - Quando for cometida uma falta pessoal por um jogador, escreve um 'P' no número de falta pessoal correspondente ao número do jogador.

G - Quando for cometida uma falta pessoal que dê lugar a 2 lances livres, escreve um 'P2' na casa correspondente.

H - Quando for cometida uma falta antidesportiva, escreve 'U2' na casa correspondente.

I - No final de cada período, assinala com um círculo o resultado total conseguido por cada equipa, faz um traço horizontal debaixo e escreve o resultado do período na respectiva casa.

No final do jogo completam-se as casas **Resultado Final e Assinaturas** (J e L).

SINAIS OFICIAIS

dois pontos



1 dedo um ponto
*Flexão do punho
para baixo*

cesto anulado



*movimento do braços
em tesoura*

parar
cronómetro



*mão aberta com os
dedos juntos*

caminhar



*movimento rotativo
dos punhos*

drible ilegal



movimento alternado

violação
dos 3 segundos



*braço estendido
mostrando 3 dedos*

falta pessoal



punho fechado

designação do
nº do jogador



*mostrar o nº do
jogador*

empurrar



imitação de empurrar

uso ilegal
das mãos



bater no punho

agarrar



agarrar o punho

obstrução



duas mãos na anca

passar a bola à
zona de defesa



dedo estendido

falta anti-
desportiva



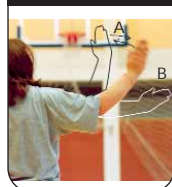
*agarrar o punho
com os braços
levantados*

falta dupla



*tesoura dos braços
com os punhos
fechados*

bola fora



*A. sinal de violação
B. direcção do jogo*

carregar



*punho fechado
contra a palma
da mão*

1 lance livre



indicador para cima

2 lances livres



dedos unidos

bola ao ar



polegares para cima

TERCEIRA SESSÃO

Preparem uma série de jogos curtos nos quais os árbitros praticam as suas funções.

SESSÃO PARA OS OFICIAIS DE MESA

- uma hora

INTRODUÇÃO

Expliquem a importância dos oficiais de mesa. Eles colaboram com os árbitros e ajudam os jogadores a usufruir o jogo de minibásquete nomeadamente:

- a) controlando o tempo dos períodos de jogo (4x10');;
- b) registando os pontos e as faltas cometidas;
- c) assegurando que todos os jogadores jogam dois períodos;

Expliquem que o marcador e o cronometrista trabalham em conjunto.

Vai haver momentos, em que o marcador está a escrever e não consegue ver o que se está a passar no campo. Por este motivo o cronometrista tem de ver o jogo a tempo inteiro para informar o marcador e terem a certeza de que não se esqueceram de nada.

Introduzam o equipamento que eles vão usar:

- . CRONÓMETRO - usado pelo cronometrista para marcar os períodos;
- . APARELHO DE SINALIZAÇÃO SONORA - usado pelo cronometrista para assinalar o fim dos períodos;
- . PLACAS DAS FALTAS - usado pelo marcador para indicar o número de faltas de cada jogador;
- . BOLETIM DE JOGO - usado pelo marcador para registar todos os pormenores do jogo;

* OS DEVERES DO CRONOMETRISTA

A responsabilidade do cronometrista é de controlar correctamente o tempo de jogo de cada período.

O cronometrista acciona o cronómetro assim que um ou ambos os saltadores, no início dos períodos toquem a bola, após esta ter atingido o seu ponto mais alto.

O cronometrista pára o cronómetro:

- a) no fim de cada período
 - 10 minutos, altura em que deve fazer soar o sinal sonoro;
- b) quando é marcada uma falta
 - o cronómetro é posto a funcionar depois do segundo lance livre quando a bola toca num jogador dentro de campo;

c) nas situações de bola presa

- o cronómetro é posto a funcionar quando um dos saltadores da bola ao ar toca na bola;

d) quando o árbitro indica para parar o cronómetro

- o cronómetro é posto a funcionar quando a bola depois de passada toca num jogador dentro do campo;

O cronometrista controla igualmente o tempo entre os períodos, 2 minutos entre o 1º e o 2º períodos e entre o 3º e o 4º períodos e 5 minutos entre o 2º e o 3º períodos. Nestes intervalos o cronometrista deve avisar o árbitro quando recomeça o jogo.

O cronometrista também auxilia o marcador dando informações sobre quem marcou pontos e sobre quem efectuou faltas.

* OS DEVERES DO MARCADOR

A responsabilidade do marcador é registar todos os dados no boletim de jogo, principalmente os pontos e as faltas cometidas.

* PREENCHIMENTO DO BOLETIM

Mantenham a caneta sempre na mão durante os períodos do jogo.

Quando um cesto é convertido, o marcador após a sinalização do árbitro, assinala primeiro o resultado e depois o número do jogador que converteu o cesto.

Quando uma falta é cometida: esperem que o árbitro indique quem cometeu a falta; depois registem com o sinal correcto no boletim e a seguir levistem a placa com o número de faltas para mostrar ao árbitro que pode recomeçar o jogo.

Utilizem um exemplar de boletim igual ao da página 24 e usem as notas explicativas para ensinar os diversos elementos de registo. Os exemplos desta página podem ser fotocopiados e distribuídos pelos jovens.

EXPLIQUEM

Existem três secções no boletim de jogo:

A) As secções que são preenchidas antes do jogo ou antes do início de cada período:

- (i) três caixas na parte de cima do boletim,
- (ii) nomes e cores das equipas,
- (iv) nomes dos treinadores,
- (v) jogadores que vão jogar em cada período;

B) As secções preenchidas durante o jogo:

- (i) o registo do resultado e dos jogadores,
- (ii) o registo das faltas;

C) As secções preenchidas no fim de cada período ou no fim do jogo:

- (i) o registo do fim de cada período ou do fim do jogo,
- (ii) o nome da equipa vencedora,
- (iii) as assinaturas;

Um bom auxiliar para a aprendizagem desta tarefa é a utilização de um retroprojector com um acetato ou com um boletim em branco para demonstrar o preenchimento (o instrutor pode preencher o acetato enquanto as crianças copiam e preenchem um boletim).

Fotocópias do boletim e deste livro auxiliam a aprendizagem desta tarefa.

RECAPITULANDO

Têm de dominar os sinais principais utilizados entre os árbitros e os oficiais de mesa.

Permitam que as crianças pratiquem o preenchimento dos boletins enquanto o instrutor fornece os sinais apropriados dos árbitros. Encorajem-nos a reproduzirem os sinais, usem gestos claros e nítidos, incluam cestos de campo, faltas e lances livres.

AVALIAÇÃO DO PROCESSO NA ARBITRAGEM

As páginas seguintes contêm três testes que podem ser utilizados de um modo mais formal, que possibilite a atribuição de um certificado de arbitragem para o minibásquete, ou de um modo mais informal como forma de testar os conhecimentos das crianças e o seu progresso. Contudo se tenciona utilizar os testes deve levar em consideração as seguintes indicações:

- Nós queremos que as crianças sejam bem sucedidas, e para que isto aconteça elas tem de se sentir descontraídas e confiantes.
- Se no grupo existem crianças com dificuldades de aprendizagem, podemos evitar o seu embaraço falando com elas em particular antes dos testes.
- Tentem perceber que tipo de ajuda elas precisam, e se necessário arranjam alguém que se sente com elas para as auxiliar.

Lembrem-se que estão a testar os seus conhecimentos das regras de minibásquete e não a sua capacidade de ler e escrever, e para que elas se sintam bem têm de se sentir confiantes e não embaraçadas.

O boletim existente neste livro pode ser fotocopiado, para praticar o preenchimento de boletins e para efectuar testes.

*** PREENCHIMENTO DO BOLETIM**

Como previamente sugerido a melhor forma de ensinar o preenchimento dos boletins é utilizando os sinais da arbitragem mais relevantes para reforçar as instruções orais: Encorajem as crianças a reagir e a corresponder aos sinais, e a levantar a cabeça logo que tenham preenchido um item. Pode haver crianças que tenham dificuldades com a leitura e a escrita, deste modo verifiquem antes do teste, se alguém precisa de ajuda.

Existe um boletim de jogo completamente escrito na página 16, que serve de guia de preenchimento.

*** SISTEMA DE VALORIZAÇÃO DE PREENCHIMENTO DO BOLETIM**

Recomenda-se que a valorização do preenchimento do boletim tenha 50 pontos que, duplicados, nos indicam a valorização percentual. Os pontos são atribuídos do seguinte modo:

- (a) Preparação e preenchimento final do boletim:
 - Menos um ponto por cada erro ou omissão 5;
- (b) Informação das equipas:
 - Menos um ponto por cada erro ou omissão 10;
- (c) Entradas dos jogadores:
 - Menos um ponto por cada erro ou omissão 10;

(d) Marcha do resultado:

- Menos um ponto por cada cesto em falta, outros erros só devem ser penalizados uma vez, por exemplo, se todos os lances livres estão marcados com um traço em vez de um ponto menos um valor 10;

(e) Resultado final e equipa vencedora:

- Este é claramente o item mais importante e não devem ser atribuídos pontos se o resultado final está incorrecto.

* TESTE DE REGRAS

O teste das regras foi impresso em duas páginas para permitir que se tirem fotocópias para ser completado pelas crianças. As respostas correctas encontram-se na página 30.

* TESTE DOS SINAIS DE ARBITRAGEM

Uma vez mais, por favor fotocopiem as perguntas e respostas a usar no teste. As respostas correctas encontram-se na página 31.

* O PREENCHIMENTO DO BOLETIM

Providenciem a informação do jogo ou através duma projecção ou dêem uma fotocópia destas páginas às crianças - o nome dos jogadores deve ser abreviado.

Ditem o teste e sempre que possível usem o apito e os sinais da arbitragem para simular um jogo real. Encorajem as crianças a reagir e responder aos sinais como numa situação de jogo e a olharem para cima sempre que estejam prontas a continuar.

JOGO

Equipa A

Equipa B

Encontro nº _____
Data _____
Hora _____
Campo _____

Árbitro _____

Árbitro auxiliar _____

[illegible]

A		B		A		B			
1	1			37	37			73	73
2	2			38	38			74	74
3	3			39	39			75	75
4	4			40	40			76	76
5	5			41	41			77	77
6	6			42	42			78	78
7	7			43	43			79	79
8	8			44	44			80	80
9	9			45	45			81	81
10	10			46	46			82	82
11	11			47	47			83	83
12	12			48	48			84	84
13	13			49	49			85	85
14	14			50	50			86	86
16	15			51	51			87	87
16	16			52	52			88	88
17	17			53	53			89	89
18	18			54	54			90	90
19	19			55	55			91	91
20	20			56	56			92	92
21	21			57	57			93	93
22	22			58	58			94	94
23	23			59	59			95	95
24	24			60	60			96	96
25	25			61	61			97	97
26	26			62	62			98	98
27	27			63	63			99	99
28	28			64	64			100	100
29	29			65	65			101	101
30	30			66	66			102	102
31	31			67	67			103	103
32	32			68	68			104	104
33	33			69	69			105	105
34	34			70	70			106	106
35	35			71	71			107	107
36	36			72	72			108	108

1. Escrever o nome, primeiro o nome de família e depois o nome próprio jogador. Em seguida escrever o nº do equipamento.
2. No início de cada período escrever um "X" na coluna Entradas correspondente ao jogador que vai entrar.
3. As faltas pessoais registam-se pondo um "P" (falta pessoal) e um "U" (falta antidesportiva).
4. Existem 4 colunas para a Marcha do resultado. Há 2 para a equipa A e 2 para a B. Seguindo o resultado primeiro corta-se a coluna dos pontos, no local correcto, correspondendo à marcha do resultado com um traço diagonal / para um cesto e um ponto, para cada 1 livre convertido. Depois escreve o nº do jogador que converteu o cesto na casa adjacente.
5. Quando termina cada período faz um círculo à volta do número total dos pontos marcados por cada equipa e escreve na parte inferior o resultado de cada período.
6. No final os árbitros, o marcador e o cronometrista assinam.

[illegible]

1º Período A _____ B _____
2º Período A _____ B _____
3º Período A _____ B _____
4º Período A _____ B _____

A _____ B _____

Equipa vencedora

Marcador _____
Cronometrista _____
Árbitro : auxiliar _____
Árbitro _____

PREENCHIMENTO DO BOLETIM DE JOGO

- um teste em forma de ditado para os marcadores

Encontro nº 1

Equipa A - "Os Corvinhos" / Equipa B - "Os Alfacinhas"

Campo - Pav. Casal Vistoso Data: 12/3/2000, às 9h00

Árbitros - Manuel Pimenta e José Pereira

Jogadores dos "Corvinhos" - equipamento preto:

- | | | |
|---------------------------|------------------|------------------|
| 4. Filipe Ribeiro | 5. Duarte Mendes | 6. Joana Cardoso |
| 7. Laura Lima | 8. Diogo Filipe | 9. Duarte Filipe |
| 10. Rita Araújo (capitão) | 11. José Pereira | 12. Marta Silva |
| 13. Jonas Lima | | |

Treinador: Jorge Ferreira

Treinador adjunto: Bruno Mendes

Jogadores dos "Alfacinhas" - equipamento verde:

- | | | |
|----------------------|----------------------|-------------------------|
| 4. João Cardoso | 6. Francisco Valério | 7. Inês Sousa (capitão) |
| 8. Francisco Saraiva | 10. Diogo Correia | 11. Clara Fonseca |
| 12. Maria Rodrigues | 3. Sara Matos | 14. Sofia Costa |
| 15. Manuel Araújo | | |

Treinador: Ernesto Tavares

Treinador adjunto: Alberto Pires

Antes do jogo começar informa-se que vão entrar de início:

pelos "Corvinhos" 4, 7, 9, 11 e 13

pelos "Alfacinhas" 4, 8, 10, 13 e 15

Na descrição do jogo quando se diz A7 referimo-nos ao jogador nº 7 dos "Corvinhos" e quando dizemos B 15 estamos a falar do nº 15 dos "Alfacinhas".

PARA CADA PERÍODO DO JOGO

Ler a Coluna de Cima para Baixo e da Esquerda para a Direita

PRIMEIRO PERÍODO

Equipa A 4, 7, 9, 11 e 13 / Equipa B 4, 8, 10, 13 e 15

A4 encesta	B8 encesta	B8 faz falta e A11
B4 faz falta	A11 faz falta	executa 2 lances
A7 encesta	A9 encesta	falha o primeiro
A7 faz falta	B10 encesta	marca o segundo
B13 encesta	B4 encesta	A11 faz falta

SEGUNDO PERÍODO

Equipa A 5, 6, 8, 10, e 12 / Equipa B 6, 7, 11, 12 e 14

A5 faz falta	A5 faz falta	A12 faz falta e B14
A5 encesta	A8 faz falta	executa 2 lances
A6 encesta	A8 faz falta	converte os dois
B7 faz falta e A10	A12 faz falta e	A6 faz falta
executa 2 lances	B6 executa 2 lances	A6 encesta
converte os dois	falha o primeiro	B6 encesta
A8 faz falta	marca o segundo	B11 encesta

TERCEIRO PERÍODO

Equipa A 6, 8, 10, 12 e 13 / Equipa B 6, 8, 10, 12 e 14

B6 faz falta	B8 faz falta	B14 faz falta
		antidesportiva
A6 encesta	B12 faz falta	A10 executa 2 lances
B10 faz falta e	B6 encesta	falha o primeiro
A8 executa 2 lances	B12 encesta	marca o segundo
converte os dois	A13 faz falta	A13 encesta
A8 faz falta	B8 encesta	A10 encesta
	A6 faz falta	A10 encesta

QUARTO PERÍODO

Equipa A 4, 5, 7, 9 e 11 / Equipa B 4, 7, 11, 13 e 15

B7 faz falta	B7 encesta	A9 encesta
A4 faz falta e	B7 faz falta	B7 faz falta
B4 executa 2 lances	B11 faz falta e	B11 encesta
converte os dois	A11 executa 2 lances	A7 faz falta
B4 encesta	falha o primeiro	A11 faz falta (5ª falta)
A11 faz falta	marca o segundo	é substituído por A13
A11 faz falta	A4 faz falta	B15 faz falta
		A9 faz falta

TESTE DE REGRAS

Nome _____

Clube _____

1. Quantos minutos tem cada meio tempo?

2. Por cada equipa quantos jogadores estão em campo?

3. Qual é o tempo de intervalo entre o 1º e o 2º períodos

4. Quantos pontos vale um cesto de campo?

5. Um jogador pode ficar sem jogar?

6. Um jogador estritamente marcado quanto tempo pode ficar com a bola na mão antes de passar, driblar ou lançar?

7. Quantos pontos vale um lance livre concretizado?

8. Onde é que se efectua a bola ao ar no início do jogo?

9. Quantos jogadores há em cada equipa?

10. Quanto tempo pode um jogador permanecer na área restritiva da equipa adversária , enquanto a sua equipa tem posse de bola?

VERDADEIRO/FALSO

11. A bola está fora quando toca na linha lateral ou final. ☐ V ☐ F
12. Se a bola toca acidentalmente o pé de um jogador o árbitro tem que apitar. ☐ V ☐ F
13. Quando há uma bola ao ar cada saltador pode tocar duas vezes na bola. ☐ V ☐ F
14. Um jogador pode passar ou driblar para trás ultrapassando a linha de meio campo. ☐ V ☐ F
15. Quando dois jogadores oponentes se tocam em simultâneo é falta dupla. ☐ V ☐ F
16. Um jogador pode rodar sobre os dois pés. ☐ V ☐ F
17. Um jogador não pode voltar a jogar quando já tem 5 faltas. ☐ V ☐ F
18. Um jogo de mini não pode terminar empatado. ☐ V ☐ F
19. Após receber a bola do árbitro um jogador tem 5 segundos para efectuar um lance livre. ☐ V ☐ F
20. Para reposição de bola, quando esta vai fora,o árbitro tem que tocar na bola. ☐ V ☐ F

21. Escreve duas situações em que há bola ao ar:

- 1) _____
- 2) _____

22. Escreve dois motivos para marcar falta pessoal.

- 1) _____
- 2) _____

23. Quais são as duas coisas que o marcador tem de fazer após um cesto de campo?

- 1) _____
- 2) _____

24. Escreve quatro objectos necessários para os oficiais de mesa realizarem um jogo .

- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____
- 4) _____

25. Qual é a penalização para uma falta antidesportiva?

26. Escreve o numero do sinal na foto correspondente da pagina 29.

SINAIS DE ARBITRAGEM

1. FALTA ANTIDESPORATIVA
2. CARREGAR
3. AGARRAR
4. EMPURRAR
5. BOLA AO AR
6. CAMINHAR
7. UM LANCE LIVRE
8. VIOLAÇÃO DOS 3 SEGUNDOS
9. OBSTRUÇÃO
10. VIOLAÇÃO BOLA FORA
11. DOIS LANCES LIVRES
12. DOIS PONTOS
13. PASSAGEM DA BOLA PARA A ZONA DA DEFESA
14. JOGADOR QUE MARCOU OU FEZ FALTA
15. FALTA PESSOAL
16. DRIBLE ILEGAL
17. CESTO ANULADO
18. USO ILEGAL DAS MÃOS
19. PARAR O CRONÓMETRO
20. FALTA DUPLA

SINAIS OFICIAIS

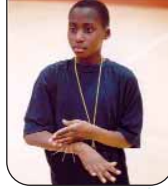
numero:



numero:



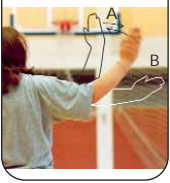
numero:



numero:



numero:



numero:



numero:



numero:



numero: 12



numero:



numero:



numero:



numero:



numero:



numero:



numero:



numero:



numero:



numero:



numero:



Põe o numero do sinal de arbitragem na figura correcta.
O que já está preenchido é o sinal de "DOIS PONTOS" que é o nº 12

RESPOSTAS AO TESTE DE REGRAS

Nome _____

Clube _____

1. Quantos minutos tem cada meio tempo?

20 minutos

2. Por cada equipa quantos jogadores estão em campo?

5 jogadores

3. Qual é o tempo de intervalo entre o 1º e o 2º períodos

2

4. Quantos pontos vale um cesto de campo?

2 pontos

5. Um jogador pode ficar sem jogar?

Não

6. Um jogador estritamente marcado quanto tempo pode ficar com a bola na mão antes de passar, driblar ou lançar?

5

7. Quantos pontos vale um lance livre concretizado?

1 ponto

8. Onde é que se efectua a bola ao ar no início do jogo?

No círculo central

9. Quantos jogadores há em cada equipa?

10 jogadores

10. Quanto tempo pode um jogador permanecer na área restritiva da equipa adversária , enquanto a sua equipa tem posse de bola?

3 segundos

VERDADEIRO/FALSO

11. A bola está fora quando toca na linha lateral ou final.

☒ V ☐ F

12. Se a bola toca acidentalmente o pé de um jogador o árbitro tem que apitar.

☒ V ☐ F

13. Quando há uma bola ao ar cada saltador pode tocar duas vezes na bola.

☒ V ☐ F

14. Um jogador pode passar ou driblar para trás ultrapassando a linha de meio campo.

☒ V ☐ F

15. Quando dois jogadores oponentes se tocam em simultâneo é falta dupla.

☒ V ☐ F

16. Um jogador pode rodar sobre os dois pés.

☒ V ☐ F

17. Um jogador não pode voltar a jogar quando já tem 5 faltas.

☒ V ☐ F

18. Um jogo de mini não pode terminar empatado.

☒ V ☐ F

19. Após receber a bola do árbitro um jogador tem 5 segundos para efectuar um lance livre.

☒ V ☐ F

20. Para reposição de bola, quando esta vai fora, o árbitro tem que tocar na bola.

☒ V ☐ F

21. Escreve duas situações em que há bola ao ar:

- 1) No início de cada período. Situação de bola presa
- 2) Quando há dúvidas sobre a bola fora

22. Escreve dois motivos para marcar falta pessoal.

- 1) Empurrar; uso ilegal das mãos; agarrar
- 2) Obstrução; carregar

23. Quais são as duas coisas que o marcador tem de fazer após um cesto de campo?

- 1) Registar os dois pontos
- 2) Registar o número do jogador que encestou

24. Escreve quatro objectos necessários para os oficiais de mesa realizarem um jogo.

- 1) Boletim de jogo
- 2) Caneta
- 3) Cronómetro
- 4) Aparelho sonoro

25. Qual é a penalização para uma falta antidesportiva?

Concessão de 2 lances livres e reposição de bola no ponto médio da linha lateral

SOLUÇÃO AO TESTE DOS SINAIS DE ARBITRAGEM

5. BOLA AO AR
8. VIOLAÇÃO DOS 3 SEGUNDOS
18. USO ILEGAL DAS MÃOS
13. PASSAGEM DA BOLA PARA A ZONA DA DEFESA
10. VIOLAÇÃO BOLA FORA
7. UM LANCE LIVRE
6. CAMINHAR
2. CARREGAR
12. DOIS PONTOS
4. EMPURRAR
16. DRIBLE ILEGAL
3. AGARRAR
11. DOIS LANCES LIVRES
20. FALTA DUPLA
15. FALTA PESSOAL
14. JOGADOR QUE MARCOU OU FEZ FALTA
17. CESTO ANULADO
1. FALTA ANTIDESPORATIVA
9. OBSTRUÇÃO
19. PARA O CRONÓMETRO

APÊNDICE

BOLETIM DE AVALIAÇÃO PRÁTICA

Nome _____

Escola/Clube _____

Examinador _____ Data / /

Pormenores do jogo

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	*
Bom 4											
Suficiente 3											
Insuficiente 2											
Soma											
Coeficiente											
Total (soma x coeficiente)											

Total (de 100)

Graus: 100/90 - Excelente; 89/80 - Muito Bom; 79/70 - Bom; 69/60 - Suficiente; 59 ou menos - Insuficiente

- * 1. Decisões confiantes e claras
 2. Uso do apito (controlo do jogo)
 3. Sinais
 4. Posição árbitro avançado
 5. Posição árbitro recuado
 6. Violações (caminhar etc)
 7. Julgamentos faltas na defesa
 8. Julgamentos faltas no ataque
 9. Cooperação com os oficiais de mesa
 10. Situações específicas (bola ao ar, etc)

INDICAÇÕES PARA OS ÁRBITROS

* BOLA FORA

MEDIDAS A TOMAR

- Paragem do jogo
- Apontar o local de reposição
- Apontar a direcção do jogo

RECOMEÇO

- No local onde a bola saiu

* CAMINHAR

MEDIDAS A TOMAR

- Paragem do jogo
- Sinal de caminhar
- Apontar a direcção do jogo

RECOMEÇO

- Fora do campo no local mais próximo onde ocorreu a violação

* DRIBLE ILEGAL

MEDIDAS A TOMAR

- Paragem do jogo
- Sinal de drible ilegal
- Apontar a direcção do jogo

RECOMEÇO

- Fora do campo no local mais próximo onde ocorreu a violação

* TRÊS SEGUNDOS

MEDIDAS A TOMAR

- Paragem do jogo
- Sinal de 3 segundos
- Apontar a direcção do jogo

RECOMEÇO

- Fora do campo no local mais próximo onde ocorreu a violação

* REGRAS DOS 5 SEGUNDOS

MEDIDAS A TOMAR

- Paragem do jogo
- Sinal de 5 segundos
- Apontar a direcção do jogo

RECOMEÇO

- Fora do campo no local mais próximo onde ocorreu a violação

* FALTA PESSOAL SEM SER EM CASO DE LANÇAMENTO

MEDIDAS A TOMAR

- Paragem do jogo com o sinal de falta pessoal
- Indicar ao jogador a natureza da falta
- Indicar ao marcador o nº do jogador que fez falta

Troca de posições dos árbitros

RECOMEÇO

Fora do campo no local mais próximo onde ocorreu a falta

* BOLA PRESA

MEDIDAS A TOMAR

Paragem do jogo

Indicar os jogadores que saltam

Troca de posições dos árbitros

RECOMEÇO

Bola ao ar entre os jogadores certos no círculo mais próximo

* PASSAGEM DA BOLA PARA ZONA DE DEFESA

MEDIDAS A TOMAR

Paragem do jogo

Apontar para a linha de meio campo

Apontar a direcção do jogo

RECOMEÇO

Fora do campo no local mais próximo onde ocorreu a violação e sempre na zona de ataque

* FALTA PESSOAL ACTO DE LANÇAMENTO NÃO CONVERTIDO

MEDIDAS A TOMAR

Paragem do jogo com o sinal de falta pessoal

Indicar ao jogador a natureza da falta

Indicar ao marcador o nº do jogador que fez falta

Indicar a concessão de 2 lances livres

Troca de posições dos árbitros

RECOMEÇO

Dois lances livres para o jogador que sofreu a falta

* FALTA PESSOAL ACTO DE LANÇAMENTO CONVERTIDO

MEDIDAS A TOMAR

Paragem do jogo com o sinal de falta pessoal

Indicar ao jogador a natureza da falta

Indicar os 2 pontos para o jogador que encestou

Troca de posições dos árbitros

RECOMEÇO

Fora do campo em qualquer ponto da linha final

* CESTO CONVERTIDO

MEDIDAS A TOMAR

Árbitro recuado assinala os 2 pontos

Não se apita a não ser que tenha ocorrido uma falta

RECOMEÇO

Fora de campo em qualquer ponto da linha final

* FALTA DUPLA

MEDIDAS A TOMAR

- Paragem do jogo com o sinal de falta dupla
- Indicar aos dois jogadores a natureza da falta
- Indicar ao marcador os números dos jogadores
- Troca de posições dos árbitros

RECOMEÇO

- Bola ao ar no círculo mais próximo

* ERRO DE UM JOGADOR OU DOS OFICIAIS DE MESA

MEDIDAS A TOMAR

- Paragem do jogo
- Usar o sinal de anulação dos pontos ou jogada
- Indicar o recomeço

RECOMEÇO

- A decisão que o árbitro tomar

* FALTA ANTI DESPORTIVA

MEDIDAS A TOMAR

- Paragem do jogo com o sinal de falta antidesportiva
- Indicar ao jogador a natureza da falta
- Informar ao marcador o nº do jogador que fez falta

RECOMEÇO

- Dois lances livres para o jogador que sofreu a falta

* CONDUTA ANTI DESPORTIVA

MEDIDAS A TOMAR

- Paragem do jogo com o sinal de falta pessoal
- Avisar o jogador em causa
- Se a situação surgir de novo o jogador deverá ser desqualificado
- Informar o marcador da decisão

RECOMEÇO

- Quando há desqualificação o jogo segue com dois lances livres e reposição da bola no ponto médio da linha lateral

* ERRO DO ÁRBITRO

MEDIDAS A TOMAR

- Devolução da bola à equipa que tinha a sua posse

RECOMEÇO

- Fora do campo, no local mais próximo onde ocorreu o erro



