

BASKET - BALL

Ligeiro comentário sobre as regras oficiais de Basket-Ball

REGRA I INSTALAÇÃO

O campo

Art. 1 — O campo deve ter a forma retangular, livre de qualquer obstáculo, devendo ter as dimensões máximas de 28ms.,65 de comprimento por 15ms.,24 de largura e as mínimas de 18ms.,288 de comprimento por 10ms.,668 de largura.

NOTA — a) A Federação Internacional de Basket Amador estabeleceu, como medida-padrão, uma quadra de 26ms. x 14 ms., dando como dimensões mínimas 24ms. x 13ms. e máxima de 28ms. x 15ms. (Jornal dos Esportes, de 23-7-1935); b) Os capitães, por acôrdo mútuo, poderão modificar as disposições deste artigo e bem assim a distância dos obstáculos exigida pelo art. 2º.

As seguintes dimensões são aconselhadas para os quadros cujos jogadores estejam dentro do limite de idade indicado para cada grupo:

1 — Idade de escola primária — 18ms.288 x 12ms.192.

2 — Idade de escola secundária — 22ms.860 x 14ms.630.

3 — Idade de escola superior — 25ms.603 x 14ms.630.

Estas dimensões são as relativas ao campo. Quando se tratar de construir ginásios, 3ms.048 pelo menos devem ser acrescentados em cada linha lateral e final.

Embora sejam variáveis as suas medidas, devem ser ao menos observadas certas proporções entre as dimensões, pois se tivermos um campo com o comprimento máximo e a largura mínima, ou vice-versa, embora esteja dentro das regras, em muito será prejudicado o desenvolvimento do jogo.

Distância dos obstáculos

Art. 2 — O campo deve ser marcado com linhas bem visíveis, as quais não podem ter menos de 0m.,05 de largura, devendo estar afastadas 0m.,915 no mínimo, de qualquer obstáculo. As linhas que limitam a parte mais curta do campo chama-se LINHAS FINAIS.

Chama-se LINHAS LATERAIS às que limitam o campo na sua maior extensão. Sempre que possível, a margem fora do limite do campo deve ser de 3ms.048.

É de grande importância a marcação bem "visível" destas linhas, pois havendo variedade de dimensões nos campos, essas linhas servem como ponto de reparo para a orientação dos jogadores. Assim, um jogador acostumado a um campo de largura máxima, ao se colocar, se afasta evidentemente do seu companheiro; habituado, como está, a guardar certa distância, e regulando-se por esta, muitas vezes, si as linhas limítrofes não estão bem visíveis, poderá estar fora do campo ou

sobre a sua linha, o que constitue impedimento. Outro tanto ocorre ao árbitro, que fica impossibilitado de julgar com precisão a "bola fora".

Quanto á distância mínima dos obstáculos, é dispensável qualquer comentário...

Círculo central

Art. 3 — No centro do campo deve ser marcado um círculo de 0m.,61 de raio, denominado CÍRCULO CENTRAL. Um diâmetro paralelo ás linhas finais será traçado nesse círculo. Este diâmetro deverá ser prolongado em ambas as direções, até se encontrar com as linhas laterais e é denominado LINHA CENTRAL. Esta linha deverá ter 0m.,05 de largura.

Em campos com menos de 18m.,822 de comprimento este prolongamento não será feito.

NOTA — As disposições sobre a LINHA CENTRAL são novas.

Áreas de penalidades

Art. 4 — As áreas de penalidades são os espaços compreendidos entre duas linhas perpendiculares á linha final numa distância de 0m.,915 de cada lado do centro da linha final, terminados por um arco de circunferência com 1m.,828 de raio, devendo o seu centro coincidir com o centro da linha de lance livre. É necessário marcar espaços de 1m.,52 para colocação dos jogadores durante o lance livre. Estes espaços devem ser assinalados com L para o quadro local e V para o visitante.

Linhas de lance livre

Art. 5 — Os lances livres serão tirados de uma linha traçada no centro dos círculos de que trata o art. 4º. Esta linha deve ter de largura 0m.,025 e deve correr paralela á linha final numa distância de 5ms.181 do limite interior da mesma.

Estes três últimos artigos da Regra I comportam os mesmos comentários do art. 2º, devendo entretanto ser lembrado que, embora haja variações quanto ás dimensões de limites dos campos, o círculo central e a área de penalidades são de medidas fixas, não variando em proporção aos tamanhos das quadras.

A Regra I e os seus cinco artigos, bem como a II, III e IV são mais da atenção dos clubes do que propriamente dos árbitros e dos jogadores, mas é sempre aconselhável que todos as conheçam, para qualquer dúvida futura ou reclamações.

REGRA II

Tábuas da cesta, dimensões e material

Art. 1 — As tábuas da cesta devem ter 1m.,828 de comprimento por 1m.,22

de largura. Devem ser pintadas de branco e feitas de vidro, madeira ou qualquer outro material inalterável, liso e rijo.

Posição das tábuas

Art. 2 — A posição das tábuas deve ser perpendicular ao chão e paralela á linha final, ficando sua borda inferior 2m.,743 acima do chão.

Os seus centros devem ficar em linha perpendicular a um ponto do campo, situado a 0m.,61 do centro da linha final. A face da tábua deve ficar a 4m.,572 do lado exterior da linha de penalidade.

Distância dos espectadores

Art. 3 — As tábuas da cesta devem estar separadas dos espectadores pela distância mínima de 0m.,915 em todas as direções.

Como já dissemos, estas primeiras regras devem ser principalmente observadas pelos clubes, pois claro, a eles cabem a instalação.

Seria de todo interesse que os dispositivos dos três artigos acima citados fossem revistos pelos encarregados das instalações, afim de evitar o que tem sido freqüentemente observado.

Quanto ás tábuas da cesta, há um ponto capital que é o da sua fixação.

Estas, além de rijas e lisas, devem ter todo o dispositivo capaz de evitar qualquer balanço, principalmente si os seus suportes estão ao alcance do público. Quanto á pintura, claro está que deve ser bem observada, pois é um ponto de reparo que o jogador tem ou "deve ter" em mente, para, num rápido golpe de vista, poder avaliar a distância em que se acha, ao fazer o lance.

REGRA III

Cestas, material, dimensões e posição

Art. 1 — As cestas devem ser feitas de malha de corda branca, suspensas por aros de metal preto, cujo diâmetro interno deve ser de 0m.,458. As redes devem ser afuniladas, de modo que a parte inferior retarde momentaneamente a passagem da bola.

Posição dos aros

Art. 2 — Os aros devem ser sólidamente ligados ás tábuas da cesta e colocados em plano horizontal a 3m.,048 do solo e equidistantes das bordas laterais da tábua. O ponto mais próximo da borda interior do aro deve estar 0m.,153 da face da tábua.

(Aros presos ás tábuas, sem uso de suportes laterais são considerados como mais convenientes e devem ser instalados quando os velhos tiverem de ser substituídos).

REGRA IV

Bola, material, dimensões e peso

Art. 1 — A bola deve ser esférica, composta de uma câmara de ar de borracha, coberta por um invólucro de couro, não devendo ter menos de 0m,762 a 0m,788 de circunferência; o peso não deve ser inferior a 567 grammas, nem superior a 624 grammas. A bola deverá ser cheia (é recomendada uma pressão de 13 libras, ou sejam 68 cms. Hg.). O quadro local é obrigado a fornecer uma bola nova ou duas bolas usadas, mas em bom estado, julgadas pelo árbitro satisfatórias. Si forem usadas, o quadro visitante escolherá a com que jogará, e tem direito de ensaiar com ela. Si a bola for nova, nenhum dos quadros deverá ensaiar com ela. Si a bola fornecida pelo quadro local for recusada pelo árbitro, fica ele com direito a autorizar que a partida seja jogada com a bola do quadro visitante, si esta estiver em melhores condições.

NOTA — Via de regra, todo este dispositivo é abandonado pelos árbitros e capitães, sem que haja razão para isso, pois claro está que o fim principal destas determinações é a uniformidade. Quanta vez o jogador reclama da bola estar "cheia de mais", ser "maior que a normal", etc.?

Infelizmente, essas "reclamações" só aparecem depois do jogo, e, principalmente... si o seu quadro perdeu. É natural que o quadro visitante, que joga tem que lutar com a diferença do campo, ao menos encontre um ponto de comum com os seus treinos, como seja a "uniformidade da bola". Sendo ela o ponto principal do jogo, devemos procurar uniformizá-la.

Quanto á apresentação do estado da bola, deve ser rigorosamente observada e não o que se dá comumente, do quadro só saber com que bola vai jogar, sendo, em via de regra, com bola usada.

REGRA V

JOGADORES E SUBSTITUTOS

Quadros

Art. 1 — Cada quadro consta de cinco jogadores, um dos quais será o capitão.

Pergunta — É permitido a um quadro jogar com menos de 5 jogadores?

Resposta — O quadro é obrigado a começar o jogo com 5 jogadores, mas si não tiver substituto para entrar em jogo quando qualquer jogador for obrigado a sair, pode continuar com menos de 5.

NOTA — Está entendido que os cinco jogadores são considerados em jogo, pois os substitutos ou reservas, isto é, aqueles que estão "guardados" para as ocasiões oportunas, são em número ilimitado. Apenas como designação, são chamados reservas, o que não quer dizer que sejam de capacidade inferior aos que estão jogando. O famoso quadro do Fluminense F. C. muitas vezes apresentava o quadro inicial com elementos inferiores aos da "reserva". Estes eram guardados para as substi-

tuções, quando se fizessem oportunas, tocando-lhes o papel importantíssimo de observarem de fora o decorrer do jogo, para apreciarem a tática, as chaves e os pontos fracos dos adversários.

Capitão: direitos e deveres

Art. 2 — O Capitão é o representante do seu quadro em campo, de cujo jogo cuidará e dirigirá. Deve fornecer aos apontadores, antes do começo do jogo, os nomes, números e posições dos jogadores. Si o jogador mudar o seu número durante o jogo, deverá avisar aos apontadores e ao juiz. Pode interpelar qualquer oficial em materia de interpretação, ou para obter qualquer informação essencial, quando necessário, si for feita de maneira cortês. A nenhum outro jogador é lícito dirigir-se aos oficiais, salvas as exceções dos arts. 3º e 5º desta regra.

NOTA — Os direitos e deveres do capitão, outorgados por este artigo, chamam logo a atenção da grande responsabilidade que sobre o mesmo cai, no decorrer de uma partida. Sendo ele o único homem em campo que tem autoridade para se entender com todos os oficiais, e, no caso de qualquer entendimento, terá que o fazer de maneira cortês, claro está que é preciso

ser um indivíduo de fibra, de grande controle sobre si, para evitar de, em muitos casos, traduzir na sua interpeção os sentimentos de que frequentemente se possuem aqueles que não sabem perder.

A boa ou má conduta de um quadro depende do espírito do seu capitão.

No caso de uma interpelação, é preciso ter em mente que ele apenas deve querer saber a significação do modo de atuar dos oficiais, não lhe cabendo o direito de crítica, no decorrer da partida.

E sua missão também se estende fora do campo, dando aos assistentes a impressão nítida da sua conduta.

A ele mesmo cabe o direito e o dever de se impor aos oficiais, á assistência e aos seus companheiros, para que, uma vez necessitada a sua interfeência, esta tenha o seu real valor.

A nenhum outro jogador é lícito dirigir-se aos oficiais, exceto quando se tratar dos artigos 3º e 5º.

Substituições de jogadores

Art. 3 — Antes de entrar em campo, deve o substituto apresentar-se aos apontadores, dando-lhes o nome, número e posição. Os apontadores apitarão logo que a bola estiver morta. Apresentar-se-á então ao árbitro e não poderá ser retirado, sinão depois que o jogo tenha sido reiniciado.

NOTA — No caso de ausência do técnico (coach) ou outra pessoa autorizada para fazer substituições, o árbitro obterá a aprovação do capitão para cada substituição.

Pergunta — Quando entra o substituto em jogo?

Resposta — Depois de se apresentar aos apontadores e ser reconhecido pelo árbitro.

Pergunta — Quantos substitutos se podem usar em um jogo?

Resposta — Não há limite.

NOTA — O processo de substituição dos jogadores está claríssimo neste artigo e deverá ser observado para quantos, como substituto. A substituição poderá ser de um ou mais jogadores, ao mesmo tempo; porém, todos procederão do mesmo modo. É comum um jogador entrar em campo depois de assinar a súmula e se dirigir ao seu companheiro, a quem vai substituir, para depois ir avisar ao árbitro. Este processo incorre em uma falta técnica, como veremos quando comentá-la. Uma vez classificado pelos apontadores, deverá esperar que o árbitro ordene a parada do jogo, em bola morta, para então se apresentar ao árbitro, declarando (mais ou menos nestes termos): "substituto o número tal".

Aí, então, o árbitro avisará diretamente ao que vai ser substituído, permitindo-lhe a saída de campo. Uma vez reconhecido pelo árbitro, o novo jogador não poderá se comunicar com nenhum dos seus companheiros (sem que incorra em falta técnica) e só poderá ser retirado de campo depois de reiniciada a partida.

Si, por ventura, uma vez feita a substituição, for verificada (pelos interessados) a sua inconveniência, este jogador só poderá ser retirado de campo depois de reiniciada a partida, procedendo-se a substituição de acordo com o artigo que estamos comentando.

Pode voltar uma vez

Art. 4 — O jogador que saiu do jogo, exceto por ter sido desqualificado por faltas pessoais ou qualquer outra falta desqualificante, poderá voltar ao jogo uma vez.

Saída do campo

Art. 5 — O jogador não pode deixar o campo sem licença do árbitro ou fiscal, antes do fim do meio tempo.

Pergunta — No caso de desqualificação ou substituição, deverá o jogador que se retira pedir permissão para deixar o campo?

Resposta — Não; mas o jogador deverá ser avisado pelo árbitro da substituição ou desqualificação, porque, si sair sem ordem do árbitro, será marcada uma falta técnica.

NOTA — Como foi visto no art. 1º, esta é uma das exceções de permissão, de outro jogador que não o capitão, poder se dirigir ao juiz ou ao fiscal. Uma vez que, por qualquer motivo do ordem técnica ou física, o jogador tenha que sair do campo, é obrigado a pedir permissão, sob pena de ser punido o seu quadro com uma falta técnica.

Numeração dos jogadores

Art. 6 — Todos os jogadores devem ser numerados com algarismos de

0m,15 de altura feitos de pano com 0m,25 de largura, fortemente presos às costas e frente das respectivas camisas. Os jogadores do mesmo quadro não poderão usar o mesmo número, em duplicata.

NOTA — Para conveniência dos oficiais, as equipes não deverão usar os números 1 e 2 ou qualquer combinação que traga confusão aos mesmos.

Pergunta — Devem-se numerar os jogadores de acordo com as suas posições?

Resposta — Não é preciso.

Pergunta — Podem ser usadas letras em vez de números?

Resposta — Não.

NOTA — No caso dos quadros disputantes se apresentarem com camisas da mesma cor, o quadro local deverá mudar de uniforme. E si a partida for em campo neutro, caberá ao árbitro decidir, após consulta aos dirigentes.

NOTA — O fim principal da numeração dos jogadores é para facilitar aos oficiais a marcação das faltas, mórmente pessoais, e para as substituições. Sendo o jogo extraordinariamente movimentado, é na impossibilidade dos oficiais reconhecerem todos os jogadores, diminui-se-lhe muito a tarefa, com a boa visibilidade dos números. A razão de não ser permitida a dois jogadores do mesmo quadro, o uso do mesmo número, é para que, sendo assinalada uma falta ou uma substituição "do número tal", saiba-se a quem marcá-la, visto que as faltas e as substituições são limitadas.

REGRA VI

Oficiais e seus deveres

Art. 1 — São os seguintes os oficiais: um árbitro, um fiscal, dois apontadores e dois cronometristas.

Oficiais

NOTA — Nunca será de mais insistir em que, tanto o árbitro, como o fiscal, devem ser pessoas reconhecidamente competentes e imparciais, devendo não pertencer a qualquer das organizações representadas. O árbitro e o fiscal deverão usar uniformes distintos do de qualquer quadro. Os oficiais não têm autoridade para acordarem mudanças nas regras, exceto as constantes da Regra I, art. 1º (Nota) e art. 2 e Regra VIII, art. 1º.

NOTA — A nota acima é tão clara e quasi que pleonástica, que dispensará qualquer comentário. Apenas no ponto referente ao árbitro e fiscal não pertencerem aos quadros disputantes, podia ser incluído um "salvo acordo por parte dos capitães".

Bastará apenas lembrar a responsabilidade que toca a cada um, para que se veja que, embora se trate de indivíduos sérios, honestos e corretos, há necessidade capital de ser "competentes" no conhecimento e aplicação das Regras.

Deveres do árbitro

Art. 2 — O árbitro deve pôr a bola em jogo, decidir quando a mesma está em jogo ou morta, a quem pertence e quando a cesta é válida. Deve marcar todas as faltas e violações, impor as respectivas penalidades, reco-

nhecer os substitutos e ordenar desconto de tempo quando necessário. Deve anunciar cada cesta feita, cujo valor indicará com os dedos. Deve proclamar o resultado no fim de cada meio tempo, cessando depois do último a sua intervenção na partida.

Pergunta — Si houver desacôrdo entre o árbitro e o fiscal sobre a marcação de um ponto, quem decidirá?

Resposta — O árbitro, devendo todavia consultar o fiscal.

NOTA — A simples indicação dos deveres do árbitro mostra o grau de sua responsabilidade numa partida e, tendo em conta o quanto lhe compete, é de extrema necessidade a compreensão, por parte dos disputantes e assistentes, da absoluta obediência em suas decisões. Sendo, como é, um jogo movimentadíssimo, tendo um bom árbitro de acompanhar os mínimos detalhes do seu desenrolar, mister se faz que a sua atenção não seja desviada para apartes e reclamações descabidas, como geralmente acontece. Aliás, os organizadores destas Regras adotaram penalidades que oportunamente falaremos, para os transgressores das suas decisões.

Não há espírito humano que, atordado, possa dar um bom desempenho às suas funções.

O árbitro desqualifica

Art. 3 — O árbitro é obrigado a excluir da partida qualquer jogador que tenha cometido quatro faltas pessoais ou uma desqualificante.

NOTA — A parte mais importante deste artigo é o julgamento da falta desqualificante, pois que o seu grau não se submete a um padrão, variando de acordo com o critério do árbitro. Para uns, uma falta será dada como "desqualificante", e para outros, esta mesma não passará de "pessoal"... Embora ela seja definida como "excesso de violência de jogo", fica sempre dependente do critério de se saber até onde é "permitido" e quando é considerada como "excesso"...

Uma vez desqualificado por quatro faltas ou uma desqualificante, o jogador fica impedido de voltar ao jogo, podendo, entretanto, em qualquer dos casos, ser substituído por outro companheiro ainda não desqualificado.

Inspecção do material

Art. 4 — O árbitro deve inspecionar e aprovar todo o aparelhamento, inclusive o campo, cestas, bolas, tábuas da cesta, apitos dos cronometristas e apontadores, etc. O árbitro não permitirá ao jogador o uso de qualquer objeto que, na sua opinião, seja capaz de machucar os outros jogadores.

NOTA — É de todo interesse a inspecção antes de ser iniciada uma partida, afim de evitar qualquer acidente no decorrer de um jogo, que poderia deixar de se registrar, si tal exame fosse anteriormente feito.

Casos omissos

Art. 5 — O árbitro tem poderes para resolver todos os casos omissos nestas regras.

NOTA — A primeira vista, parecerá fácil o teor deste artigo, mas sendo examinado com cuidado, veremos quanto é amplo e talvez complexo.

Só este artigo chama bem a atenção do árbitro para o conhecimento completo das Regras, afim de evitar que considere como "um caso omisso" um caso previsto... porém, que ele ignore...

Serão raríssimas, estou certo, as omissões, pois a observação demonstra que a quasi totalidade dos fatos estão regulamentados nestas Regras.

Desconto de tempo por acidente

Art. 6 — O árbitro ordenará "desconto de tempo" em caso de machucar-se qualquer jogador. O fiscal, em caso de acidente que o árbitro não tenha visto, poderá fazer parar o jogo, mas "desconto de tempo" só ao árbitro cumpre ordenar. Si a bola estiver em jogo quando machucar-se qualquer jogador, o árbitro e o fiscal não apitarão, esperando até que a combinação iniciada seja completada — quer dizer que o quadro com quem estiver a bola faça um lance à cesta, perca a posse da bola, faça bola presa, bola fora, ou mantenha a bola fora de jogo.

Pergunta — Que se entende por "manter a bola fora de jogo" como consta deste artigo?

Resposta — Um jogador "mantém a bola fora de jogo" quando não se esforça para tentar a obtenção da cesta ou para passar a bola a uma posição mais favorável a essa obtenção.

Pergunta — Um jogador do quadro A está de posse da bola, quando um jogador do quadro B machuca-se. O jogador de posse da bola deseja, por cortezia, facilitar ao adversário pedir imediatamente "desconto de tempo", como lhe será possível assim proceder?

Resposta — Pode "manter a bola fora de jogo, permitindo ao árbitro apitar para consultar o Capitão do quadro B si deseja desconto de tempo. Si o Capitão do quadro B não concordar, o jogo será recommçado imediatamente; no caso afirmativo, o "desconto de tempo" será debitado contra o seu quadro. Em ambos os casos, será recommçado pelo quadro A — bola lateral — de acôrdo com a Regra XI, art. 3.º.

NOTA — Este artigo, que é claríssimo, quasi nunca é respeitado, pois

tenho visto freqüentemente um árbitro ou fiscal interromper o jogo, sem respeitar a parte relativa à combinação. Mesmo que o jogador machucado pertença ao quadro que estiver de posse da bola, em início de combinação, os juizes são obrigados a esperar que o quadro faça o lance, ou que a bola se torne morta ou em poder do adversário. O desconto de tempo ordenado para a reparação do acidente será pedido ao árbitro e só termina quando for reiniciado o jogo.

Há necessidade absoluta de não interromper a combinação iniciada, afim de evitar mistificação por parte de qualquer jogador, pois, no caso contrário, ao ser formado um ataque, um "jogador" simularia um acidente que viria a prejudicar o adversário.

Árbitro e fiscal marcam faltas por conduta anti-esportiva

Art. 7 — O árbitro e o fiscal têm poderes para punir conduta desleal por parte dos jogadores e espectadores. O jogador que tiver uma conduta anti-esportiva pôde ser desqualificado pelo árbitro ou fiscal.

Pergunta — Quem é responsável pelo comportamento da assistência?

Resposta — O quadro local ou os realizadores do jogo, tanto quanto razoavelmente possa ser esperado. O árbitro ou o fiscal podem marcar faltas contra um dos quadros disputantes, si os seus partidários se conduzirem de modo a prejudicar o bom andamento do jogo. A máxima ponderação deve ser usada na aplicação desta penalidade, afim de que um quadro não seja injustamente punido.

Art. 8 — O árbitro não tem autoridade para contrariar ou questionar sobre as decisões tomadas dentro da sua jurisdição pelo fiscal e vice-versa.

Se o árbitro e o fiscal apitam simultaneamente, punindo faltas diferentes contra o mesmo quadro, prevalecerá a mais grave, mas isto não previne o caso de falta dupla definida no art. 16 da Regra VII.

Pergunta — Na marcação de uma falta, é a decisão do fiscal subalterna à do árbitro?

Resposta — Não.

Pergunta — O árbitro pune um jogador por violação — correr com a bola — e simultaneamente, o fiscal pune o mesmo jogador com uma falta — segurar o adversário; qual a penalidade que prevalece?

Resposta — A falta é punida e a violação desprezada.

NOTA — A dificuldade da aplicação deste artigo está no modo de compreender o que seja "conduta anti-esportiva"... Desde que não é possível "padronar" um procedimento, temos que cair no antipático processo do "critério pessoal"; mas como não há remédio, esperemos que todos os "bons árbitros e fiscais" pensem sempre do mesmo modo. O jogador desqualificado por conduta anti-esportiva, não poderá voltar ao campo. Quanto aos assistentes, cabe ao clube local a fiscalização. As penalidades, veremos oportunamente.

Quando são válidas as decisões

Art. 9 — O árbitro e o fiscal têm poderes para punir violações das regras, dentro ou fora dos limites de campo, desde o início até o fim do jogo, incluindo-se as interrupções momentâneas.

As faltas podem ser marcadas contra qualquer número de jogadores ao mesmo tempo.

NOTA — Ao lançar a bola ao alto entre dois jogadores, devem o árbitro e o fiscal evitar que os outros jogadores ocupem posições que possam prejudicar aos que vão pular.

NOTA — Si dois ou mais jogadores cometerem ao mesmo tempo faltas pessoais ou técnicas, serão marcadas todas as faltas contra eles, sejam em que número forem, e ainda contra os jogadores de um ou dos dois quadros. Um jogador poderá, ao mesmo tempo que fizer uma falta pessoal, cometer uma técnica, sendo todas elas anotadas. No caso, por exemplo, de dois jogadores, A e B pularem em bola ao alto e B cometer falta pessoal e ainda C e D, seus companheiros, segurarem ou empurrarem (cometerem falta), serão marcadas as faltas de B, C e D. O jogador A discute ao mesmo tempo com o juiz: este marcará falta técnica con-

tra A. Assim, ao mesmo tempo, teríamos: B, falta pessoal, um lance; C idem, idem.; D. idem, idem; A, falta técnica: um lance.

E assim por diante.

Designação das faltas

Art. 10 — O árbitro ou o fiscal, quando marcarem uma falta, devem designar quem a cometeu. Si fór uma falta pessoal, devem indicar aos apontadores, com os dedos, o número de lances a serem tirados e também indicar o jogador que deverá tirar o lance ou lances livres.

NOTA — Uma vez apitada uma falta pelo árbitro ou pelo fiscal, os seus papéis devem ser distintos; assim, para maior correção, enquanto um fiscaliza a execução da penalidade, o outro dará as instruções á mesa, cabendo, via de regra, ao fiscal, as informações aos apontadores, e ao árbitro a outra parte. Não quer isto dizer que o fiscal não possa acompanhar a execução da penalidade, si o árbitro foi, por ventura, dar instruções á mesa, o que aliás é aconselhado, para evitar a perda de tempo, muito embora o árbitro deva ordenar desconto de tempo, quando marcar dupla falta pessoal, falta com dois lances e falta técnica, o que entre nós não é observado, não sei porque, como veremos na Regra XI.

Deveres do fiscal

Art. 11 — O fiscal tem autoridade para marcar faltas ou violações em qualquer parte do campo, decidir nos casos de "fora de campo", "bola presa" e jogar "bola ao alto", quando acontecer "bola presa", perto do lugar onde se encontrar. O fiscal informará sempre aos apontadores das decisões tomadas por si ou pelo árbitro.

NOTA — Os deveres do fiscal acima outorgados legalizam o chamado "sistema de dupla arbitragem". Considera-se que a partida possa ser mais eficientemente marcada com a divisão do campo, ficando cada official encarregado de marcar as violações ou faltas praticadas dentro do limite de uma linha lateral e uma linha final, sendo, portanto, deste modo, possível haver um official próximo á bola em todas as ocasiões.

NOTA — As funções do fiscal são quasi identicas ás do árbitro, devendo entretanto ser mais da sua competência. O JÓGO ENTRE OS HOMENS, deixando O JÓGO DA BOLA para o árbitro. Num caso, por exemplo, da "bola ao alto", em que o árbitro, naturalmente, ao lançar a bola, acompanha a sua trajetória, o fiscal examinará si houve ou não contacto pessoal, si um terceiro impediu o adversário que pulava, ou, em suma, si houve qualquer irregularidade, que ao árbitro era impossível verificar, por estar com o olhar voltado para outro ponto.

Uma vez tomada qualquer decisão pelo árbitro, este dará as determinações necessárias em alta voz, competindo ao fiscal repeti-las aos apontadores para orientação da mesa.

Da boa conduta de um fiscal, depende muito a atuação do árbitro.

Deveres dos apontadores

Art. 12 — Os apontadores devem anotar as cestas feitas e as faltas co-

metidas, fazendo a distinção entre "pessoais" e "técnicas", devendo avisar o árbitro, logo que a quarta falta pessoal seja cometida pelo mesmo jogador. Suas anotações constituem o resultado official do jόgo. Devem comparar os respectivos apontamentos depois da cada cesta e cada falta, e qualquer diferença que encontrarem será imediatamente comunicada ao árbitro. Si deixarem de a comunicar imediatamente ao árbitro, este decidirá a favor do que tenha marcado a menos, salvo si esteja habilitado a decidir de modo contrário.

NOTA — O sinal dos apontadores não interromperá o jόgo. Devem, entretanto, ter cuidado de apitar somente quando a bola estiver morta, excepto no caso especificado em aditamento a esta Nota. E' conveniente que os apontadores distingam as faltas "pessoais" das "técnicas", designando aquelas por P. 1, P. 2, P. 3, P. 4, e as técnicas, por T.

Pergunta — Os apontadores não avisam o árbitro de que um jogador tem quatro faltas pessoais e este continua jogando? Que se deve fazer?

Resposta — Tanto o tempo em que o jogador, jogou ilegalmente, como os pontos feitos durante este tempo, serão contados, mas a substituição por outro jogador deve ser feita assim que o árbitro fique ciente do fato.

Pergunta — Os apontadores devem avisar ao jogador após 3 faltas pessoais?

Resposta — Não, mas o capitão poderá pedir ao árbitro que o informe, pergunta esta que só poderá ser feita de maneira a não prejudicar o bom andamento do jόgo.

NOTA — A simples enunciação deste artigo define bem os deveres dos apontadores e, para aferir o grau das suas responsabilidades, basta vermos que as suas anotações constituem o resultado official.

O sinal dado pelos apitos dos apontadores não intervirá no jόgo, sem que o árbitro apite para suspendê-lo, o que este fará quando for solicitado.

Deveres dos cronometristas

Art. 13 — Os cronometristas devem anotar a hora em que começar o jόgo, deduzir o tempo gasto durante o jόgo por suspensões autorizadas pelas Regras, anunciar, por meio de timpano, tiro ou apito, a expiração do prazo de cada meio ou quarto de tempo.

Ao iniciar o meio tempo ou quarto de tempo, ou quando o jόgo é reiniciado com "bola ao alto", depois do "desconto de tempo", os cronometristas apertarão os seus cronômetros no instante em que o árbitro apitar, lançando a "bola ao alto". O sinal dos cronometristas dará término ao tempo regulamentar de cada meio tempo ou quarto de tempo. Si o apito do cronometrista falhar, ou não for ouvido, o cronometrista irá imediatamente ao campo para avisar ao árbitro. Si, durante este tempo, for obtida uma cesta, o árbitro consultará aos cronometristas para saber si o tempo estava expirado antes da bola estar no ar. Em caso afirmativo, o árbitro decidirá que a cesta não é válida. Si, porém, os cronometristas estiverem em desacôrdo, o árbitro contará a cesta, salvo si tiver conhecimento de fatos que possam alterar sua decisão.

Pergunta — Poderão os cronometristas avisar os jogadores ou técnicos (coaches) do tempo jogado?

Resposta — Quando o jόgo estiver parado o árbitro poderá obter esta informação a pedido do capitão ou do técnico (coach) e fornecê-la a ambos os quadros.

Pergunta — Qual dos cronometristas maneará o cronômetro?

Resposta — Em caso de divergência, o árbitro decidirá.

NOTA — E' conveniente que os cronometristas usem um mesmo cronômetro, colocado numa mesa, diante deles, ou onde ambos possam vê-lo.

E' conveniente que os cronometristas façam as anotações dos tempos e descontos, escrevendo-as, pois, num caso de dúvida, terão onde encontrar a base do possível erro.

Embora o apito dos cronometristas termine o jόgo, os jogadores têm que aguardar o sinal do árbitro, para abandonarem o campo, finda a partida.

Quando se deve apitar

Art. 14 — Os officiais devem apitar sempre que tiverem de tomar qualquer decisão.

NOTA — E' necessário que o apito ou sinal dos cronometristas, bem como o dos apontadores, sejam diferentes do de qualquer outro official.

NOTA — Toda vez que houver uma dúvida e que esta venha ou possa vir a influir na partida, deve o official apitar, para, suspenso o tempo, esclarecer a incerteza, o que será imediatamente comunicado, a quem de direito.

Vale mais prevenir que remediar...

REGRA VII DEFINIÇÃO DOS TERMOS Cesta

Art. 1 — Faz-se uma cesta, quando a bola entra por cima e fica dentro da cesta ou passa através da mesma.

Pergunta — Si a bola entrar na cesta por baixo, atravessá-la e tornar a cair por dentro, valerá a cesta?

Resposta — Não.

Pergunta — Um jogador é levantado no ar por um companheiro ou trepa nos ombros de um outro, recebe um passe e encesta. Esta cesta é válida?

Resposta — Não. E o árbitro deve marcar uma falta por conduta desleal.

Fora de campo

Art. 2 — O jogador está fora de campo, quando qualquer parte do seu corpo toca a linha de limite ou chão, fora da mesma.

Bola fora de campo

A bola está fora de campo, quando toca a linha limítrofe, o chão ou qualquer objeto fora da mesma, suportes ou parte posterior das tábuas ou quando é tocada por um jogador que está fora de campo. Si a bola toca a borda da tábua ou rola ao longo da borda superior da mesma, sem tocar nos suportes, voltando ao campo, está em jόgo.

NOTA — Para que a bola esteja fora, há necessidade de tocar ou ser tocada "fora de campo". Si, por ventura, um jogador se achar junto á linha limítrofe e com a bola nas mãos, levá-la de modo a que ela passe considera que os jogadores tenham a linha, para fora, mas sem tocar o chão, embora a bola esteja além do limite do campo, a bola não safu.

Si, no caso inverso, um jogador estiver fora de campo e tocar a bola, mesmo dentro do campo, é considerada como bola fora.

Em basketball é diferente de football, pois neste, desde que a bola passe além de um plano vertical imaginário sobre as linhas limítrofes, é considerada como bola fora.

Ainda, si um jogador cair, segurando a bola, e ao se levantar tocar com a mão, o pé ou qualquer parte do corpo a linha limítrofe, é considerada bola fora, por ter tocado "um jogador fora de campo".

Quem põe a bola fora do campo?

Considera-se ter pôsto a bola fora do campo, o último jogador por ela tocado antes dela atravessar a linha.

Pergunta — Um jogador de posse da bola toca a parede atrás da tábua da cesta. Está fora do campo?

Resposta — Sim, e a bola, portanto, está também fora do campo.

Pergunta — A bola bate na face da tábua e atravessa a linha limítrofe, mas antes de tocar o chão ou qualquer outro objeto fora do campo, é apanhada por um jogador que está dentro do campo. Está a bola dentro ou fora do campo?

Resposta — Dentro.

Pergunta — Si a bola toca os aparelhos ou teto sobre o campo, que acontece?

Resposta — A bola continua em jogo, salvo acôrdo prévio em contrário.

Pergunta — Nos campos onde as tábuas da cesta estão pregadas na pa-

rede, é permitido correr e subir na parede para enestar?

Resposta — Os quadros que jogam em campos marcados em desacôrdo com estas regras devem ter suas regras especiais para estes casos. Recomenda-se, porém, que não seja permitido subir nas paredes, como também sempre que for possível, os campos sejam demarcados de acôrdo com estas Regras.

Pergunta — O jogador A, em cima da linha limítrofe ou fora do campo, recebe a bola do jogador B, seu adversário, antes ou depois dela atravessar a linha, a quem pertence a bola?

Resposta — Ao jogador A. Embora a bola tenha sido apanhada por A, antes de atravessar a linha, B será considerado o causador da bola fora do campo; porém, si a bola ficar no chão dentro do campo e o jogador A tocá-la, estando colocado fora do campo, ficou estabelecido pela Comissão que o jogador A será considerado como causador de bola fora.

NOTA — Si, ao atravessar a linha limítrofe, a bola ainda for tocada por um jogador, que por ventura esteja fora de campo, foi este último quem a pôs fora.

Bola presa

Art. 3 — Considera-se presa a bola, quando dois jogadores adversários têm uma ou ambas as mãos firmemente sobre a bola, ou quando um jogador bem marcado a retém em prejuízo da continuação do jogo.

Pergunta — Com relação á definição de "bola presa", quando é que se

uma ou ambas as mãos firmemente sobre a bola?

Resposta — Quando, a critério do árbitro, nenhum dos jogadores possa se apoderar da bola sem violência.

Pergunta — Si o jogador, marcado por outro que procura lhe tirar a bola, segurá-la no chão, em vez de passá-la, cometerá alguma falta?

Resposta — Não, marcar-se-á a bola presa.

Pergunta — Depois de completado um dribble, quanto tempo pode o jogador segurar a bola antes de passá-la ou arremessá-la á cesta?

Resposta — Quanto tempo quiser, desde que não esteja bem marcado.

NOTA — E' preciso considerar bola presa, quando realmente a bola está presa de modo a que seja impossível desenvolver um passe, dribble ou lance. Comumente, vemos os árbitros darem como presa, mal a bola foi tocada por dois jogadores, tendo-a entre eles. Há necessidade de ver que realmente haja impossibilidade para ambos, afim de contê-la como "presa". Não confundir bola presa quando um jogador bem marcado está impedido de passá-la, embora somente ele a tenha em mãos, com situação em que fica o jogador, tendo a bola em mão, retém-na para fazer escoar o tempo. Neste último caso, não há penalidade alguma, pois depende da vontade ou disposição do adversário, para que a bola volte a jogo.

Bola ao alto

Art. 4 — Dá-se bola ao alto, quando o árbitro põe a bola em jogo, entre dois jogadores adversários.