

O Desconto De Tempo No Basquetebol

O belo e útil esporte do basquetebol, de técnica e regras de certa complexidade, apresenta questões que ainda são interpretadas de modos diferentes pelos seus inúmeros aficionados.

Entre estas questões, está a que diz respeito ao desconto de tempo, e, as dúvidas parecem oriundas dos diversos significados que tem a palavra "debitar" nas Regras Oficiais da Federação (hoje Confederação Brasileira de Basquetebol).

No caso da letra "a" do art. 1.º da Regra IX, lê-se que o desconto de tempo será "debitado" nas substituições que durarem mais de 30 segundos. O termo "debitar" refere-se aqui ao trabalho de apontar e significa que este deve "debitar um desconto de tempo" contra o capitão do quadro como se este o tivesse pedido.

Já no caso da letra "b" do mesmo artigo, lê-se que se o capitão do quadro pedir tempo, este deve ser debitado por período de um minuto ou fração. Assim, o termo "debitar" refere-se ao trabalho do cronometrista e significa que este deve descontar o tempo em que o jogo esteve parado. Deste modo, este caso, não apresenta dúvida, e compreende-se que além do tempo ser descontado pelo cronometrista, o apontador deve debitar um pedido de tempo contra o capitão do quadro que o pediu.

O primeiro, entretanto, é que é interpretado de modos diferentes, achando uns que só deve ser feito desconto de tempo pelo cronometrista no caso da substituição durar mais de 30 segundos, contrariamente ao que expusemos.

Ora, se assim fosse, quando um quadro estivesse vencendo por pequena margem de pontos no fim de um jogo, poderia fazer escoar o resto do tempo por meio de substituições sucessivas e demoradas (até 30 segundos cada uma).

Pela mesma razão, em caso de acidente (letra "c" dos artigos e regra citados), um cronometrista só deveria descontar o tempo se o jogador acidentado demorasse mais de 1 minuto para deixar o campo.

Que poderia acontecer?

Um quadro na mesma situação que supusemos acima, quando faltassem, por exemplo, 50 segundos para terminar o jogo (informação que o capitão poderia obter do árbitro), um jogador simularia um acidente e o resto do tempo passaria sem ser jogado.

Conclui-se, pois, que por menor que seja o tempo de duração da substituição

Pelo Cap. Fernando Beichior

(Instrutor do E.E.F.B.)

ou do acidente, ele deve ser sempre descontado pelo cronometrista; o apontador, porém, só debita o desconto de tempo, caso a substituição demore mais de 30 segundos ou caso o jogador acidentado demore mais de 1 minuto para deixar o campo.

Encarada a questão dessa maneira, e examinando os diferentes casos previstos nas regras, podemos resumir os trabalhos do cronometrista e do apontador referentes ao "débito" de tempo, do seguinte modo:

Casos em que o cronometrista desconta o tempo:

- a) — nas substituições;
- b) — nos lances livres.

Nota — Nos casos acima, a regra manda que os juizes ordenem o desconto. Entretanto, não há necessidade disso, porquanto o cronometrista já sabe que deve descontar o tempo, muito embora a ordem não seja dada.

- c) — nos demais casos, mediante ordem expressa dos juizes, isto é:
 - 1 — nos acidentes;
 - 2 — a pedido dos capitães dos quadros;
 - 3 — nas interrupções (bola presa nos suportes, nas arquibancadas, demora em por a bola em jogo) e demais casos a critério dos juizes.

Notas: —

I — Cada pedido de tempo do capitão de um quadro tem a duração máxima de 1 minuto. Entretanto, ele pode desistir do resto do mesmo se assim desejar, e o desconto será feito por período de um minuto ou fração, conforme o caso.

Nos casos de acidentes, o pedido de tempo poderá ter a duração máxima de 2 minutos, sendo concedidos mais 30 segundos para substituição de jogador machucado, se este não pudor continuar em jogo.

Para a substituição normal de um jogador, o quadro tem direito a 30 segundos, pois, do contrário, será punido em um pedido de tempo debitado contra ele.

II — No caso de bola fora de campo, presa nas arquibancadas, etc., o desconto de tempo só deve ser ordenado caso o jogo não possa ser reiniciado dentro de 5 segundos.

III — Embora não seja necessário descontar os descontos de tempo, quando se trabalha com o cronômetro de trava, o cronometrista deve fazê-lo num papel à parte, não só para fornecê-los ao apontador, caso o modelo da súmula o exija, como para controlar seu próprio trabalho de manejo dos cronômetros.

Casos em que o apontador debita o desconto de tempo:

- a) — nas substituições que durarem mais de 30 segundos;
- b) — nos acidentes, salvo se o jogador deixar o campo dentro de 1 minuto (tempo contado a partir do momento em que o juiz tenha mandado paralisar o jogo). Neste caso, será concedido um desconto adicional de 30 segundos para substituição.

Nota — O apontador, nos casos acima, deve comunicar ao árbitro para que este avise ao capitão do quadro interessado, de que foi debitado um tempo contra ele.

- c) — a pedido dos capitães dos quadros, desde que os juizes o concedam;
- d) — contra os próprios juizes e por sua ordem.

Nota — Cada quadro tem direito a três pedidos de tempo. Os juizes, entretanto, podem, em caso de força maior, conceder outros descontos, a pedido dos capitães, contra a marcação de faltas técnicas, que devem ser marcadas mesmo que o tempo não seja concedido.

Como o cronometrista recomeça a contagem do tempo após o desconto

A) — Nas substituições e nas interrupções diversas (acidentes, pedidos de tempo dos capitães dos quadros, incidentes, etc.), logo que o árbitro apite mandando recomeçar o jogo.

B) — Nos lances livres, do seguinte modo:

- a) — depois de falta técnica ou falta dupla, quando a bola for reposta em jogo no centro do campo;
- b) — depois de falta pessoal que der origem a um único lance livre:
 - 1 — se a cesta for feita, no momento que a bola transpuser a linha final, quando for reposta em jogo;
 - 2 — se a cesta falhar e a bola bater na mesma ou na tabela, no momento que a mesma tocar numa destas partes;
 - 3 — se a cesta falhar e a bola não tocar numa daquelas partes, quando tocar o chão dentro do campo; e, se não bater no chão e sair pela linha de fundo, quando for reposta em jogo por esta linha;
- c) — quando for marcada uma falta técnica e uma pessoal, primeiro tira-se a técnica e o cronômetro continua parado até que seja tirada a pessoal, aplicando-se a esta que foi dito acima;
- d) — se a falta pessoal der origem a mais de um lance, o tempo só será contado novamente após o último lance, conforme foi exposto acima;
- e) — se, no lance livre (último, se mais de um for concedido), o

juiz marcar uma violação, teremos os seguintes casos:

- 1 — se a violação for do quadro que está fazendo o lance (do próprio jogador que o tira ou de um seu companheiro), o cronometrista recomençará a contagem do tempo, no momento em que a bola for repostada em jogo no centro do campo, na linha de fundo, ou na linha lateral, conforme o caso;
- 2 — se a violação for do adversário, a cesta, se feita, será contada e o cronometrista recomençará a contagem do tempo quando a bola for repostada em jogo na linha de fundo, caso contrário, novo lance será concedido e o cronômetro continuará parado até que seja decidido;
- 3 — se ambos os quadros cometerem violação, a cesta se feita, não será contada, e feita ou não, o

cronometrista recomençará a contagem do tempo quando for dada bola ao alto no centro do campo.

C) — Se, antes de tirar o lance ou lances livres, o quadro cometer falta pessoal, considera-se como falta dupla e o cronometrista só recomençará a contagem do tempo, quando for dada bola ao alto no centro do campo; se cometer falta técnica, será o caso da letra "C", sub-caso "c".

D) — Finalmente, o art. 2.º da regra IX, prevê que, em caso de desqualificação ou outro qualquer motivo, exceto acidente, o jogador deverá fazer o lance ou lances a que tiver direito, antes de deixar o campo.

No caso de um só lance, se a bola entrar, se for marcada nova falta ou uma violação do quadro que faz o lance, o cronômetro deverá continuar parado até que o jogo seja recommençado após a substituição, com a reposição da bola em jogo ou a execução do novo lance.

Entretanto, se a bola não entrar, como se deve proceder, uma vez que ela deve continuar em jogo?

Parece mais lógico, que, neste caso, o juiz deve apitar no momento em que perceber que a bola falhou à cesta, mandando que o cronômetro continue parado até que o jogo seja recommençado após a substituição.

De que maneira, porém, deve recommençá-lo?

Parece também mais lógico, recommençá-lo com bola ao alto na linha de penalidade mais próxima.

Nota — Quando mais de um lance for concedido, ou, quando a violação for do quadro adversário e der origem a novo lance, o raciocínio acima aplica-se ao último ou ao novo lance.

Eis, em detalhes, como se deve proceder o trabalho de desconto de tempo no basquetebol.