



# BASQUETEBOLE

Entre os diferentes tipos de sùmula de basquetebol que existem atualmente, o adotado na E. E. F. E. parece ser o melhor. Entretanto, este tipo é ainda suscetível de modificações, capazes de torná-la ainda mais prática.

Essas modificações são as seguintes:

— Com relação ao desconto de tempo, a sùmula ora adotada, traz uma casa para irregularidades, outra para lances livres e três outras para pedidos de tempo dos capitães e dos juizes.

Ora, em primeiro lugar, ha motivos para descontos de tempo além dos lances livres que não são irregularidades, como por exemplo, as substituições, que são coisas normais num jogo; teríamos então, que enquadrar os descontos a elas referentes na casa das irregularidades, o que não expressa a verdade.

Por outro lado, os pedidos de tempo dos capitães também são coisas normais. A sùmula traz duas casas denominadas "Descontos de tempo pedidos pelos capitães dos quadros" com os números 1, 2, 3, etc., adiante. Se um capitão pede tempo ou se ha um débito contra ele (substituição com duração maior que 30 segundos, por exemplo), o apontador riscou o número correspondente (1 se for o primeiro pedido, 2 se for o segundo, etc.) Suponhamos que houve pedido e que o capitão desistiu do resto do tempo no fim de 45 segundos. Que aconteceu? O desconto durou apenas 45 segundos, e, pela sùmula, seríamos levados a creditar que ele tivesse durado 1 minuto, uma vez que o apontador anotou um pedido de tempo e este tem a duração normal de um minuto.

Como deveria proceder, então, o apontador?

Anotaria 1 débito de tempo na casa respectiva e incluiria o desconto na casa das irregularidades, o que, entretanto não seria certo, pela mesma razão acima.

Idêntico proceder deveria ter em casos de acidentes, se o jogador acidentado demorasse mais de 1 minuto, por exemplo, 1 minuto e 45 segundos para deixar o campo; ele debitaría um tempo e incluiria os 105 segundos na casa das irregularidades.

Como vemos, então, a expressão "desconto de tempo pedido pelo capitão do quadro" não é certa, não só, porque, anotamos aí os débitos de tempo e não os descontos, como também porque aí incluímos os débitos, que algumas vezes são marcados contra a própria vontade dos capitães, em vez de pedidos por eles.

Finalmente, a casa referente aos descontos de tempo pedidos pelos juizes, não tem razão de ser, primeiro porque incluímos nela débitos e não descontos (note-se que o pedido de tempo do juiz não tem limite de du-

## A Sùmula de Basquetebol

ração), segundo porque os juizes podem pedir tantos tempos quantos forem necessários.

Para solucionar essas irregularidades, teríamos as seguintes alternativas: ou colocaríamos na sùmula casas para todos os descontos, isto é, lances livres, substituições, pedidos dos capitães (inclusive acidentes), e ordenados pelos juizes (interrupções devido a bola presa nos suportes e nas arquibancadas, de mais em por a bola em jogo e outros motivos); ou nada colocaríamos na sùmula, que neste caso só poderia ser utilizada quando se trabalhasse com o cronômetro de trava (a não ser que se fizessem as adaptações necessárias), ou então, colocaríamos na sùmula somente casas para os totais dos descontos em cada tempo.

Esta última solução parece ser a mais lógica e prática, uma vez que permite o controle do trabalho de manejo do cronômetro e não enche muita a sùmula. O cronometrista teria, então, que anotar todos os descontos num papel a parte, preparado de ante-mão para cada meio tempo, contendo casas para os casos previstos acima e forneceria o total dos mesmos ao apontador depois de cada um deles.

Em solução ainda, denominaríamos de "Débitos de tempo contra o capitão do..." as casas denominadas "Descontos de tempo pedido pelo..." A casa referente aos juizes desapareceria.

Existe também, na sùmula uma casa referente às faltas pessoais, colocada um pouco a direita da mesma.

Ora, a colocação desta casa nesta posição (vem dificultar o preenchimento da sùmula, quando se trata do primeiro tempo de jogo. Seria mais prático colocá-la entre as casas de pontos referentes aos dois meios tempos, uma vez que interessa a ambos.

Além disso, sua inclusão aí facultaria a exclusão da casa referente ao transporte dos números dos jogadores, casa esta que traz alguma confusão no momento de somar os totais dos pontos de cada jogador feitos em cada meio tempo.

Finalmente a casa referente às faltas técnicas poderia preencher um outro local da sùmula, uma vez que elas são marcadas contra o capitão do quadro; sobraria um espaço à direita da mesma para ser utilizado como veremos adiante.

Feitas essas considerações chegaríamos, então, ao modelo de sùmula anexa a este trabalho.

### MODO DE ENCHER A SÙMULA

Com o fim de facilitar o trabalho daqueles que se interessam pelo basquetebol na caserna, vamos expor o modo pelo qual se enche uma sùmula, utilizando as convenções até agora mais empregadas.

Antes de começar o jogo, o apontador enche as casas referentes ao local, data e divisão (riscou esta última palavra e escreve: "Oficiais, Sub-Ten., Sgts., etc." confor o caso); do mesmo modo escreve em cima os nomes dos quadros que vão jogar (7.º R. A. D. C. x 10.º R. A. M., por exemplo).

A seguir coloca ainda os nomes dos quadros adiante das palavras "Quadro do.....", escrevedo em seguida a cor predominante na camisa de cada um, (entre parênteses), de acordo com a ordem recebida do árbitro. Ex.: Quadro do 7.º R. A. D. C. (azul).

A cor pode também ser escrita à esquerda das palavras "Quadro em jogo".

Escreve ainda os nomes dos quadros ou as cores das camisas adiante das palavras "Débitos de tempo contra o capitão do....." em baixo da sùmula.

Em seguida chama os jogadores dos dois quadros para assinarem a sùmula. Estes colocarão seus números e nomes nas linhas referentes à parte relativa à "Quadro em jogo", em qualquer ordem, devendo os capitães escreverem à direita de seus nomes a palavra capitão, entre parênteses, ou então, "(cap.)". Se o capitão for substituído, o novo capitão faz a mesma coisa riscando o apontador a outra palavra. Ex.: no quadro do 7.º R. A. D. C. o número 5 que era o capitão, saiu, ficando em seu lugar o número 8; no quadro do 10.º R. A. M., o capitão também saiu e ficou em seu lugar o substituto número 6.

Para facilitar seu trabalho, o apontador dobra a sùmula de modo que desapareçam as partes referentes ao segundo tempo e ao total geral de pontos.

Ao iniciar o jogo escreve a hora adiante da palavra "Inicio", correspondente ao primeiro tempo.

Iniciado o jogo, o apontador irá enchendo a parte relativa ao primeiro tempo do seguinte modo:

#### Cestas de campo.

Se um jogador faz uma cesta de campo, o apontador escreve na sua linha um X e corta em baixo o número correspondente, ex.: o n.º 5 do 7.º R. A. D. C. fez a primeira cesta do seu quadro, o apontador escreveu um X na sua linha e riscou o n.º 2 em baixo (o número 1 ficou sem ser riscado). Se nova cesta fosse feita, ele

DECLARAÇÕES DO ARBITRO

1) Resultado do Jogo — *Vencedor o quadro do Selmo Regimento de Artilharia da Divisão de Cavalaria, por trinta e oito a trinta (38 x 30)*

2) Irregularidades: *Não houve*

MOVIMENTO DA SÚMULA NA

N.º do Protocolo .....



RESULTADO DO JOGO

Vencedor..... Pontos.....

Vencido.....

A súmula entrou ..... do prazo legal.

Rio de Janeiro, ..... de ..... de 194 .....

O encarregado :

PROPOSTA DO DIRETOR TÉCNICO

Quanto ao jogo :

Quanto aos amadores :

Quanto ao Árbitro, Fiscal, Cronometrista e Apontadores :

Quanto aos clubes e outras propostas :

Assinatura ..... Data : ..... de ..... de 194 .....

RESOLUÇÃO

TERMO DE INDICAÇÃO DO ARBITRO EM SUBSTITUIÇÃO AO ESCALADO

Não tendo comparecido o árbitro indicado pela Liga, foi na forma da lei, escolhido para arbitrar o jogo, o Sr. ....

Rio de Janeiro, ..... de ..... de 194 .....

O Capitão do ..... Rio de Janeiro, ..... de ..... de 194 .....

O Capitão do ..... O Presidente : .....

O árbitro escolhido : ..... Resolução publicada em nota oficial, n.º ..... de ..... de 194 .....

(Formato 33cm x 32cm) (Frente)

riscaria o número 4 e deixaria também o número 3 sem ser riscado.

Nota: a razão de se proceder desta maneira é para que se possa ter uma idéia da marcha do "score".

Faltas pessoais e técnicas.

— Se uma falta pessoal der origem a um único lance, o apontador escreve o número correspondente à falta na linha do faltoso e na casa correspondente às faltas pessoais; escreve também um 0 na linha do que sofreu a falta, o qual será riscado ou ficará como está, conforme a bola entre ou não. Ex.: o n.º 9 branco cometeu a primeira falta no n.º 5 azul; o apontador escreveu o n.º 1 na coluna de falta pessoais e na linha correspondente ao seu nome e colocou um 0 na linha do n.º 5 azul (a bola não entrou). Por outro lado, o n.º 4 branco cometeu a sua segunda falta no n.º 6 azul e a falta tirada por este entrou. Neste caso, supondo que o quadro azul estivesse com 4 pontos nesta ocasião o apontador riscaria o n.º 5, em baixo; se novo lance fosse feito ele riscaria o n.º 6.

Nota: o apontador deve apitar avisando o árbitro logo que o jogador cometa a quarta falta pessoal.

Se a falta der origem a dois lances livres, o apontador coloca na linha do que sofreu a penalidade dois zeros ligados por um traço em baixo

isto é, 00; o lance que entrar será riscado. Ex.: o n.º 15 azul tirou uma falta nestas condições, o primeiro lance não entrou e o segundo entrou.

Se for o caso de múltiplice lance livre (caso em que um jogador sofre falta de dois adversários ao mesmo tempo, por exemplo), os zeros podem ser ligados por um traço na parte superior. Ex.: o n.º 6 branco tirou uma penalidade nestas condições mas nenhum dos lances entrou.

Se a falta for dupla, coloca-se o 0 nas linhas de ambos os faltosos e os números das faltas nas colunas das faltas pessoais. Ex.: o número 3 azul e o número 8 branco cometeram falta dupla; o apontador escreveu 4 na linha do n.º 3 e na coluna das faltas pessoais e em seguida avisou o árbitro supondo que ele já tivesse 3 faltas pessoais). Em seguida escreveu o n.º 1 na linha do jogador 8 branco (supondo a 1.ª falta deste). O lance do n.º 3 entrou e o apontador riscou o 0 que escrevera na sua linha e o do n.º 8 não entrou e o 0 correspondente não foi riscado.

NOTA — O número 9 voltou para o lugar de 3 que saiu de campo e o jogo foi reenciado com bola ao alto no centro do mesmo.

Se houver falta técnica, o apontador riscará o n.º correspondente na casa das faltas técnicas (1 se for a 1.ª, 2 se for a 2.ª, etc.) e colocará o 0 na linha do adversário que for tirar

o lance, riscando ou não conforme o caso. Ex.: O quadro branco cometeu uma falta técnica.

Pedidos de tempo

Se o capitão de um quadro pedir tempo, o apontador faz o débito na linha respectiva, riscando o n.º correspondente (1 se for o 1.º, 2 se for o 2.º, etc.) Ex. O quadro azul pediu 3 tempos e o branco pediu 4, daí a marcação da falta técnica contra ele, como vimos anteriormente.

NOTA — Se o capitão pedir mais de 3 tempos, o apontador deve avisar o árbitro para que este resolva se deve ou não concedê-lo e, em qualquer caso, marcar a falta técnica.

Substituições e Acidentes.

Se uma substituição durar mais de 30 segundos ou, se em caso de acidente, o jogador deixar o campo com mais de 1 minuto após o árbitro ter concedido o tempo (informações que o cronometrista dá ao apontador), este debita um tempo como se tivesse sido pedido pelo capitão respectivo.

NOTAS — 1) Nos casos acima, o apontador deve avisar o árbitro para que este comunique o capitão do quadro interessado de que o tempo foi debitado contra ele;

II) em ambos os casos, se o qua-

dro já tiver 3 pedidos de tempo debitados contra ele, o apontador deve também avisar o árbitro para que este marque a falta técnica;

III) nos casos de acidente, embora o desconto dure mais de um minuto, o apontador só debita um tempo.

O 1.º substituto que entra em jogo, escreve-se o n.º e nome na 1.ª linha superior da parte reservada aos substitutos, o 2.º na segunda, etc. O apontador colocará o n.º do substituto imediatamente à esquerda do n.º do substituído na parte correspondente à "Quadro em jogo". Ex.: No quadro do 7.º R. A. D. C., o n.º 7 foi o primeiro substituto e entrou no lugar de 6 (1.ª substituição deste); o n.º 15 foi o 2.º substituto e entrou no lugar de 9; o n.º 9 voltou depois para o lugar de 3 (não assinou a súmula novamente porque já o tinha feito antes); o n.º 3 voltou mais tarde para o lugar de 15 (a 2.ª substituição de 9); o n.º 15 por sua vez voltou mais tarde para o lugar de 5; o n.º 7 deu o lugar ao 16 que assinou a súmula nesta ocasião como 3.º substituto (2.ª substituição de 6); mais tarde o n.º 7 voltou para o lugar de 15 (este, finalmente, para o lugar de 16 (3.ª substituição do n.º 6)).

NOTAS — I) As alterações (cestas, faltas, etc.) do substituto, são feitas na linha em que ele assinou o seu nome e não na do substituído. Ex.: O n.º 8 branco, que substituiu o 5, tirou um lance no primeiro tempo que não entrou e 2 no segundo em dos quais converteu em ponto; cometeu, por sua vez, uma falta pessoal;

II) durante o jogo, o apontador deve conferir constantemente a súmula, comparando o número riscado com o número de pontos feitos pelos jogadores; qualquer diferença deve ser comunicada ao árbitro logo que o jogo seja interrompido. Deve proceder do mesmo modo com relação ao marcador. O árbitro decide sempre pela súmula, salvo se estiver habilitado a resolver ao contrário.

Terminado o 1.º tempo, o apontador soma os pontos de cada jogador e escreve os totais na coluna correspondente ao total de pontos desse tempo. Ex.: o n.º 5 azul fez 2 pontos e o n.º 8 fez 7.

Soma depois os números dessa coluna e coloca o resultado em baixo, adiante da expressão "Total de pontos no 1.º tempo". Ex.: o quadro azul fez 20 pontos.

Depois, dá um traço em diagonal como vemos na súmula e escreve o total de pontos em baixo e em números maiores.

Feito isto para cada quadro, obtém do cronometrista a soma dos descontos e a hora em que terminou o tempo e os escreve nos locais respectivos, tendo em mente o seguinte: hora do início + 20 minutos + a soma dos descontos = hora do fim do 1.º tempo.

Antes de iniciar o segundo tempo, o apontador dobra a súmula de modo que a parte relativa ao 1.º tempo fique escondida e que os nomes dos jogadores fiquem próximos da coluna das faltas pessoais.

Ao iniciar esse tempo, escreve no

local correspondente a hora respectiva, tendo em mente que: hora do fim do primeiro tempo + 10 minutos = hora do início do segundo tempo.

Durante o segundo tempo procede da mesma maneira que no primeiro.

Terminado o jogo, soma os pontos, escreve o total dos descontos, etc. relativos ao 2.º tempo, tudo como no primeiro.

A seguir, soma os totais de pontos de cada jogador feito em cada meio tempo e coloca os resultados na coluna "Total geral de pontos" que se acha a direita da súmula; soma depois os números desta coluna e coloca o total em baixo. Esse total pode ser escrito em números grandes à direita da súmula. Exemplos: o número 5 azul fez dois pontos no primeiro tempo e 4 no segundo, total 6; o número 7 branco fez 3 + 4 = 7. O quadro azul fez 38 pontos.

Nota: Para o trabalho de somar os pontos de cada jogador, o apontador pode dobrar a súmula de modo que as três colunas referentes aos totais dos mesmos fiquem juntas.

Feito isso, enche o verso da súmula escrevendo na parte correspondente à "Resultado do jogo", por extenso, o nome do vencedor e o "score", bem como este, em números, entre parênteses (ver súmula). Obtém as assinaturas do fiscal e do cronometrista e a assina por sua vez.

Para terminar, entrega a súmula ao árbitro, para que este encha as casas das irregularidades e a assine nos locais respectivos.

Observações: 1) Se houver mais de três substituições de um mesmo jogador (caso do número 6 do quadro azul se voltasse um outro jogador para o lugar do número 15), como a súmula só apresenta casa para três, o apontador terá que fazer a necessária adaptação;

2) se houver período ou períodos extras, o apontador aproveitará a coluna em branco da direita, escrevendo nela os títulos necessários e os pontos de cada jogador; a soma destes será incluída no total geral dos pontos. Fará também adaptação para os novos descontos e para a hora do fim do jogo.

3) Finalmente, a súmula apresenta uma parte para o caso de falta do árbitro escalado e outras que interessam mais à Liga ou à Direção do Torneio, todas muito fácil de serem preenchidas.

## 104 Região Militar

### BASQUETE-BOL: 7.º R.A.D.C. x 10.º R.A.M. DIVISÃO

LOCAL: Ginásio de 10.º R.A.M. JOGO REALIZADO: Em 20 de Agosto de 1942

Cabeceiros

Soldados

QUADRO EM JOGO	7.º R.A.D.C. (Azul)		1.º TEMPO		2.º TEMPO		TOTAL		
	RUBRICA DOS JOGADORES	PONTOS	FALTAS PESSOAIS	PONTOS	FALTAS PESSOAIS	PONTOS			
7	15	5	José Silva (cap.)	x 0	2	12	0 x x	46	
8			Pedro Oliveira	0 x x x	7		0	18	
15	16	7	Antonio Silveira	x 0	3	1	x 0 0	25	
9	3		João Cardoso	0 x 0	3	1	3 4	x 0	25
3	15	9	Silvia Batista	x 0	2	1	2	x	24
7			Miguel Costa	x	2	1		x 0	35
15			Ronaldo Dutra	0 0	1			x x	45
16			Pedro Dias						58
				20		18			

Faltas Técnicas: 1/2/3/4/5	Total de pontos no 1.º Tempo: 20	Total de pontos no 2.º Tempo: 48	TOTAL: 68
1 3 5 7 9 11 13 15 17 19 21 23 25 27 29 31	2 4 6 8 10 12 14 16 18 20 22 24 26 28 30 32	1 3 5 7 9 11 13 15 17 19 21 23 25 27 29 31	2 4 6 8 10 12 14 16 18 20 22 24 26 28 30 32

QUADRO EM JOGO	10.º R.A.M. (Branco)		1.º TEMPO		2.º TEMPO		TOTAL		
	RUBRICA DOS JOGADORES	PONTOS	FALTAS PESSOAIS	PONTOS	FALTAS PESSOAIS	PONTOS			
7			Manoel Sobrinho	0 x	3	1	x x	47	
16	15	6	Carlo Carvalho	x	2	1	2 3 4	0	13
6	9		Jorge da Silva	x x	4	1		0	15
9	8	5	Paulo Oliveira	x 0	3	1		x	25
4			Alberto Sousa	0	1	2		x x	45
6			Fernando Nunes (cap.)	x 5 0	2	1		x 0	24
8			Milton Carvalhido	0	0	1		0 0	15
14			Roberto Martins						30
				15		15			

Faltas Técnicas: 1/2/3/4/5	Total de pontos no 1.º Tempo: 15	Total de pontos no 2.º Tempo: 15	TOTAL: 30
1 3 5 7 9 11 13 15 17 19 21 23 25 27 29 31	2 4 6 8 10 12 14 16 18 20 22 24 26 28 30 32	1 3 5 7 9 11 13 15 17 19 21 23 25 27 29 31	2 4 6 8 10 12 14 16 18 20 22 24 26 28 30 32

1.º Tempo: Início 20h41. Desc. Tempo 5m. Fim 20h45m. Debita de tempo: (contra o eq. do 7.º R.A.D.C. 2/3/4/5)  
 2.º Tempo: Início 20h53m. Desc. Tempo 5m. Fim 20h58m. Debita de tempo: (contra o eq. do 10.º R.A.M. 1/3/4/5)  
 Assin. Árbitro: [assinatura] Fiscal: [assinatura] Apontador: [assinatura] Cronom.: [assinatura]

(Formato 33cm x 32cm)

(Verso)