

JUIZES de Basquetebol



(Extraído de um trabalho organizado pelo Sr. Oswaldo Magalhães, di; lomado pelo Instituto Técnico da A. C. M. de Montevidéo).

MISCELANIA

1. Que deve fazer um substituto, antes de entrar em campo?

Apresentar-se aos apontadores, dando-lhes o número e o nome, caso ainda não o tenha feito, antes de começar o jogo.

2. Que devem fazer os apontadores?

Devem apitar, anunciando substituição, quando a bola estiver morta.

3. Que deve fazer, então, o substituto?

Apresentar-se ao juiz.

4. Quantas vezes poderá voltar ao jogo, um elemento substituído?

Sómente uma vez. Não poderá voltar, tendo sido substituído por haver cometido quatro faltas pessoais, ou falta desqualificante.

5. Qual deve ser o uniforme do juiz e do fiscal?

De preferência, botinas de sola de borracha, calças compridas, brancas e sweater de cores bem distintas das dos jogadores.

6. Têm os oficiais e jogadores, o direito de modificarem as regras?

Não.

7. Quais os oficiais que podem ordenar "desconto de tempo"?

Sómente o juiz.

8. Havendo um acidente, quando deverá o juiz parar o jogo?

Se a bola estiver em jogo, só deve apitar, depois de terminada a jogada em execução.

9. Qual a solução, se o juiz e o árbitro apitarem, simultaneamente, punindo faltas diferentes?

Prevalecerá a punição da falta mais grave.

10. Qual o principal papel do fiscal?

Observar o jogo e a atuação dos jogadores sem bola; atuar ativamente, se vir que o juiz não se encontra em boa posição para controlar o jogo; cooperar de todos os modos, com o juiz, tornando-lhe a tarefa mais suave e eficiente.

11. Que deve fazer o anotador, quando qualquer jogador tiver quatro faltas pessoais?

Deverá avisar imediatamente o juiz.

12. Como deve ser o apito do apontador?

Deve ter som completamente diferente dos apitos dos outros oficiais, de modo que possa chamar a atenção do juiz, sem interromper o jogo.

13. Um jogador com a bola, mudando um dos pés, e conservando o outro no mesmo lugar, quantas vezes poderá mudar aquele pé?

Quantas vezes quiser.

14. Um jogador pôde driblar, usando a mão esquerda e direita alternadamente?

Pôde.

15. Quando cessa o dribble?

Quando a bola parar, em uma ou ambas as mãos, ou for tocada com ambas as mãos, simultaneamente.

16. Pôde o jogador "girar" depois de um dribble?

Pôde.

17. Pôde um jogador com a bola dentro do campo ficar parado sem passar?

Pôde, todo o tempo que puder e quiser.

18. Num campo neutro, qual o procedimento para escolha de cesta?

A escolha deve ser feita por sorte.

19. Em "bola ao alto", quando deve o juiz apitar? Quando a bola alcançar a altura máxima.

20. A que altura deve o juiz arremessar a bola, em "bola ao alto"?

A 1,50 ms. (um metro e meio) acima da cabeça do mais alto.

21. Um dos jogadores, que salta, pôde segurar a bola, ao saltar?

Não; deve primeiramente tocá-la, para depois ter o direito de segurá-la.

22. O jogo começa e termina com o sinal do juiz?

Começa com o sinal do juiz e termina com o sinal do cronometrista.

23. Será punida uma falta cometida no momento em que termina o tempo?

Será punida, apesar da terminação do tempo.

24. Num período extra, os quadros mudarão de lado?

Não, mesmo havendo outros períodos extra.

25. Ha descanso entre os períodos extra?

Sim, de um minuto. E no início de cada período extra, a bola será posta em jogo no centro.

26. Dois jogadores saltam e batem simultaneamente na bola, atirando-a fóra do campo. Em que ponto deve ser dada a bola ao alto?

No lugar em que os jogadores saltaram.

27. No caso de bola "fóra", pôde o jogador pô-la em jogo, fóra de qualquer das duas linhas laterais?

Não; deve ser posta em jogo no lugar mais próximo do local em que foi cometida a violação.

28. Se o capitão de um quadro pedir "desconto de tempo" e antes de completar 30 segundos, desistir do desconto?

Ser-lhe-á cobrado ou anotado um desconto, apesar de não ter aproveitado os dois minutos a que tinha direito.

29. Quando poderá ser contado "desconto de tempo"?

Quando solicitado pelo capitão; quando uma substituição, exeeto por acidente ou desclassificação, consumir mais de 30 segundos; quando, em caso de acidente ou desclassificação, a substituição levar mais de dois minutos.

30. Se o quadro não tiver mais direito a desconto de tempo, e lhe for atribuído um desconto obrigatório?

O juiz deverá solucionar a questão o mais depressa possível, e antes de reiniciar o jogo, punir o capitão, com uma falta técnica.

31. Num desconto de tempo, podem os jogadores sair de campo ou atirar á cesta?

Não lhes é permitido.