

# A Escrituração da Súmula de Basketball

A. CARLOS CARNEIRO DA SILVA  
Cap Inst. Chefe da Cad. de D.T.C.

Um dos aparentes mistérios do Basketball é a escrituração da súmula oficial do jogo.

Na realidade, não apresenta mistério algum.

O elemento encarregado de sua escrituração é o apontador, que necessita para isto de uma grande atenção e uma efetiva colaboração do cronometrista. Deve estar capacitado para exercer a sua função, pois ela é fator de grande importância no sucesso de uma arbitragem.

A súmula oficial é apresentada em 4 folhas com o seguinte destino: a original (1ª via), em papel branco, des-

tina-se aos arquivos da Federação Internacional de Basketball Amador; a primeira cópia, em papel azul, destina-se à entidade organizadora do jogo ou do campeonato; a segunda cópia, em papel cor de rosa, para a equipe vencedora e a última cópia, em papel amarelo, para a equipe perdedora.

Recomenda-se ainda, se possível, extrair uma cópia extra que será entregue no "bureaux" de imprensa.

Para facilidade de compreensão, apresentamos aqui uma súmula oficial escriturada, onde acompanharemos as diversas fases da mesma.

## ESCOLA DE EDUCAÇÃO FÍSICA DO EXÉRCITO

DIVISÃO BLINDADA contra GRUPAMENTO DE UNIDADES ESCOLAS

Jogo Nº <u>9</u>	Local <u>ESCOLA DE EDUCAÇÃO FÍSICA DO EXÉRCITO</u>	Arbitro <u>JOÃO MENEZES</u>
Data <u>15/Nov/1963</u>	Hora <u>10.30</u>	Fiscal <u>MARIO PEREIRA</u>

  

Equipe A: <u>DIVISÃO BLINDADA</u>	Tempo Debitado <u>11 - 9 17</u>
Equipe B: <u>G. U. Es</u>	Tempo Debitado <u>6 14 12 10</u>

  

Número de jogadores	Nome dos jogadores	Número de jogos	E	FALTAS	CONTAGEM PROGRESSIVA											
					PRIMEIRO MEIO TEMPO				SEGUNDO MEIO TEMPO				PERÍODOS EXTRAS			
					B	M	A	B	M	A	A	M	B	A	M	B
4	MARCOS A RAMOS	X		1 3	14	4				10	29	15	39			
5	JOSÉ FERREIRA							10	28			15	35			
6	ISMAEL B FREIRE (CAP)	/		4 12 20			12	3	12	30			4	10	36	12 64
7	JOSÉ ANTONIO SANTOS	X		6 7 9 20			4	15	32	30			39	15	61	15 66
8	ARLINDO PEREIRA				14	-	6				12	37			12	63
9	AVERTON R ORTIGA				5			33			6	39				4 68
10	LUÍZ CARLOS ALVES	X		6 10 20			4	-		12	31			8	39	8 -
11	PEDRO LUÍZ CARVALHO	/									12	40	5			69
12	SEGUNDO P SILVA	/		12 20 19	15	6	5				41					12 70
13	EVARISTO TONSECA	X		15	15								12	41		71
14	BENEDITO A FREITAS				6	7				15	-					15 -
15	ABDON ALMEIDA	/		9 19	8					12						-
8	JOSÉ NOGUEIRA SANTOS			8 9 10			10	13	5				7	13	43	8 72
							12	10	7				12	45		73
					5	10							9	12	46	6 67
					5	12								8	49	
					13	11								9	51	
					15	16							12	15	52	
							10	9								-
							13	11								8 54
					8	18										
					3	20					15	48				
											6	50				
											15	4	56			
											12	52				
														8	58	
					10	22					15	53	10			
											54					
											17	13	25			8 60
														9	62	
					9	24					6	56				
					5	26					11	58				

  

Resultado do primeiro meio tempo	A. <u>31</u>	B. <u>33</u>	Resultado Final	A. <u>67</u>	B. <u>73</u>
Resultado do segundo meio tempo	A. <u>36</u>	B. <u>40</u>	Equipe Vencedora	<u>G. U. Es</u>	
Resultado dos períodos extras	A. <u>-</u>	B. <u>-</u>			

  

Apontador <u>Carlos Carneiro da Silva</u>	Arbitro <u>João Menezes</u>	Capitão <u>A. Ismael B. Freire</u>
Cronometrista <u>Benedito A. Freitas</u>	Fiscal <u>Mário Pereira</u>	Capitão <u>B. Deolindo Fagundes</u>

A primeira preocupação do apontador é preencher o cabeçalho da súmula, colocando qual o jogo, o número do mesmo (de acordo com a tabela), local, data, hora e nomes do árbitro e fiscal.

Passará em seguida ao nome e número dos jogadores e seu número de registro na entidade organizadora, bem como o nome dos técnicos das equipes.

Normalmente, em campeonatos de maior expressão, toda esta parte já vem escriturada a máquina, o que muito facilitará o trabalho do apontador.

Para melhor ordem na sua tarefa, os jogadores devem ser anotados na ordem numérica crescente do número de suas camisas. O trabalho seguinte será na coluna E, onde são anotadas as entradas e saídas dos jogadores na quadra. Fará um traço oblíquo no quadro referente aos jogadores que iniciam o jogo. Este traço deverá ser pequeno e feito no canto superior esquerdo do quadrado.

O apontador deverá anotar na súmula o capitão das duas equipes, colocando à direita do seu nome as letras cap entre parênteses.

Passará em seguida a trabalhar nas colunas, sobre a **CONTAGEM PROGRESSIVA**, relativamente ao primeiro meio tempo do jogo.

O árbitro da partida fornecerá ao apontador a metade da quadra em que cada equipe atuará. De acordo com esta informação, o apontador colocará à esquerda da coluna M (minuto) a letra correspondente à equipe que atuará para a esquerda, em relação a mesa de controle. Em consequência, colocará à direita do M a letra correspondente à outra equipe.

No exemplo dado, a equipe B, do GUEs, atacará para a esquerda do apontador e a equipe A, da Divisão Blindada, atacará para a direita.

Uma medida prática, para facilitar o trabalho do apontador, consiste em escrever à esquerda da súmula e na vertical a cor dominante da camisa das duas equipes. Realizado este trabalho, o apontador notificará ao árbitro que a mesa de controle está pronta para o início do jogo, fazendo soar o seu apito. Todas as incidências da partida serão anotadas na súmula, de acordo com o que se segue:

#### A — Contagem (cestas de campo e de lance-livre)

Na coluna M (sombreada) serão anotados os minutos de jogo em que houver uma cesta de campo ou lance-livre. Os minutos serão completos e começando em 1 vai até 20. O minuto de jogo somente é registrado quando houver real necessidade de fazê-lo.

Quando houver uma cesta de campo ou lance-livre o apontador colocará o minuto em que tal sucedeu, fornecido pelo cronometrista.

Nos casos de cesta de campo, colocará na quadricula da esquerda, correspondente a letra de sua equipe, o número do jogador que consignou a cesta; na quadricula da direita, a contagem progressiva de sua equipe. Caso haja nova cesta naquele mesmo minuto, colocará somente o número do jogador e o total de pontos da equipe. (Vide exemplo no 2º minuto do primeiro meio tempo, referente aos jogadores nºs 8 e 14, da equipe B).

As anotações de cesta de campo ou lance-livre nunca serão escrituradas na mesma linha para as duas equipes.

Os casos de lance-livre têm o mesmo tratamento das cestas de campo, observando-se ainda:

— Dois lances livres convertidos (vide exemplo no 5º minuto do primeiro meio tempo, referente ao jogador nº 12 da equipe A).

— Dois lances livres, um perdido e um convertido, (vide exemplo no 6º minuto do primeiro meio tempo, relativo ao jogador nº 14 da equipe B).

— Dois lances livres perdidos (vide exemplo no 7º minuto do primeiro meio tempo, correspondente ao jogador nº 4 da equipe A).

— Um lance livre convertido (vide exemplo nº 8 minuto do primeiro meio tempo, referente ao jogador nº 15 da equipe B).

— Um lance livre perdido (vide exemplo no 9º minuto do primeiro meio tempo, relativo ao jogador nº 15 da equipe B).

#### B — Registro das faltas

— Falta pessoal sem lance livre — no quadrado correspondente ao jogador faltoso será colocado o minuto em que a mesma foi cometida. (Ex: jogador nº 4 da equipe A — primeiro minuto).

— Falta pessoal com lance livre — idêntico procedimento ao item anterior colocando-se um apóstrofo no minuto correspondente a falta. (Ex: jogador nº 7 da equipe A, no 6º e 7º minutos e jogador nº 8 da equipe B, no 5º minuto).

— Falta técnica de jogador — no quadrado correspondente ao jogador faltoso coloca-se o número do minuto em que a falta foi cometida inscrito num círculo. Se à falta corresponder cobrança de lances-livres, coloca-se o apóstrofo sobre o nº do minuto. (Ex: jogador nº 7 da equipe A, 9º minuto).

— Falta técnica do "banco" (técnico, médico, diretores, massagista, roupeiro, reservas etc.) é debitada ao técnico da equipe, como responsável pela disciplina no mesmo. (Ex: Faltas cometidas pelo "banco" da equipe A, nos 8º e 9º minuto do primeiro meio tempo).

Obs.: Poderá haver o caso em que haja falta técnica entre os dois bancos simultaneamente, não sendo necessário o apóstrofo no minuto de , o em que a falta foi cometida.

(Ex.: Falta técnica registrada contra os dois técnicos no 10º minuto do primeiro meio tempo).

— Falta desclassificante — quando um jogador for desclassificado da partida por um dos juizes, além do minuto da falta, será acrescentado a letra "D" (maiúscula) à direita do minuto.

(Ex.: Jogador nº 6 da equipe B, no 10º minuto do primeiro meio tempo).

#### C — Tempo debitado

Quando uma equipe pedir, e for concedido, um tempo debitado (tempo para descanso), o apontador deverá anotá-lo no quadrado apropriado, registrando-o em minutos completos.

Há dois quadrados para cada meio tempo e três para os possíveis períodos extras.

(Ex.: Tempo pedido concedido à equipe B, no 6º minuto do primeiro meio tempo).

#### D — Substituição de jogador

Quando um jogador sai da quadra e é substituído por outro, o apontador fará a anotação devida. Na frente do jogador que sai e na coluna "E", fará um traço oblíquo contrário ao que foi colocado quando o mesmo entrou.

(Ex.: Jogador nº 6 da equipe B e 7 da equipe A).

#### E — Término do primeiro meio tempo

Ao terminar o primeiro meio tempo, o apontador fará o encerramento da contagem progressiva, conforme mostra o modelo anexo.

Colocará, em seguida, o resultado dêste meio tempo na parte de baixo da sùmula e fará a inversão das letras A e B, referentes às duas equipes. Se alguma equipe não tiver usado todos os tempos debitados a que tem direito, o apontador inutilizará os espaços reservados para isto.

(Ex.: A equipe A não utilizou o segundo pedido de tempo, no primeiro meio tempo).

Fará a separação, na coluna das faltas, entre as cometidas no 1º e 2º meio tempo, colocando um traço vertical à direita da falta cometida no 1º meio tempo do jôgo. É necessária a colocação dêsses traços, mesmo que o jogador não tenha cometido nenhuma falta.

#### **F — Término do segundo meio tempo**

- 1 — Imediatamente após o jôgo, chamar os capitães das equipes para assinarem a sùmula
- 2 — Encerrar a contagem progressiva igual ao primeiro meio tempo.
- 3 — Colocar no lugar apropriado o resultado do 2º meio tempo, o resultado final e o vencedor da partida.
- 4 — Assinará a sùmula e passará então para as outras autoridades fazerem o mesmo.
- 5 — Se, no final do segundo meio tempo, o jôgo terminar empatado, haverá um ou mais períodos extras para decidir a partida.

Prestar atenção, porque antes do primeiro período extra haverá novo sorteio para escolha da metade da quadra, pelas duas equipes.

Colocar as letras A e B nas colunas destinadas aos períodos extras, como foi feito no tempo normal e de acôrdo com o novo sorteio.

O procedimento na contagem progressiva é idêntico ao seguido até aqui.

Não esquecer de separar as faltas entre o 2º meio tempo e os períodos extras, conforme foi feito entre os dois meios tempos normais de jôgo.

---

#### **RELAÇÃO DAS PUBLICAÇÕES A VENDA NA REVISTA DA ESCOLA, COM SEUS RESPECTIVOS PREÇOS**

	Cr\$
VOLEIBOL (1962) .....	400,00
VOLEIBOL (1963) .....	500,00
ARREMESSOS .....	300,00
GINÁSTICA OLÍMPICA .....	300,00
FUTEBOL .....	500,00
ESGRIMA .....	150,00
LUTAS .....	145,00
ORGANIZAÇÃO DESPORTIVA .....	400,00
INSTALAÇÃO DE MATERIAL .....	200,00
TREINAMENTO ESPECIALIZADO .....	200,00
MANUAL TÉCNICO DE JOGOS MILITARES ..	100,00
REGULAMENTO DO PENTATLO MILITAR ..	200,00
PERCURSO DE PATRULHA .....	100,00
BASQUETEBOL .....	400,00
MASSAGISTA DO EXÉRCITO .....	500,00
INTERVAL-TRAINING .....	100,00

OBS.: — A aquisição poderá ser feita na Escola ou por intermédio do Reembólso Postal.