

DIREÇÃO DE SERVIÇOS DO DESPORTO ESCOLAR

DOCUMENTO DE APOIO AOS ÁRBITROS DE BASQUETEBOL DO DESPORTO ESCOLAR



2015/2016

Rua D. João n.º57, Quinta Olinda, 9054 - 510 Funchal

Email: dsde@madeira-edu.pt

Página : http://www02.madeira-edu.pt/dre/desporto_escolar.aspx

MARTA GOMES – Email : dsde.basquetebol@gmail.com

INDÍCE		INDÍCE	
1. REGULAMENTO ESPECÍFICO DE BASQUETEBOL	3	2.1.10. Interferência no Lançamento e Intervenção sobre a bola	18
1.1. Introdução	3	2.1.11. Jogador e Bola fora de campo	18
1.2. Identificação do Praticante	3	2.1.12. Pontapé Intencional na Bola	21
1.3. Constituição das Equipas	3	2.2. Faltas	22
1.4. Condições de Participação	5	2.2.1. Falta Pessoal	22
1.5. Sistema de Competição	6	2.2.2. Indicar uma Falta para a Mesa do Marcador	23
1.6. Classificação/Pontuação	6	2.2.3. Faltas de Equipa	24
1.7. Arbitragem	7	2.2.4. Cinco Faltas do Jogador	24
1.8. Regras Específicas para o Jogo de Basquetebol do Desporto Escolar	7	2.2.5. Falta Atacante	24
2. REGULAMENTO DO JOGO	10	2.2.6. Falta Dupla	25
2.1. Violações	10	2.2.7. Falta Técnica	25
2.1.1. Violação por Passos	10	2.2.8. Falta Antidesportiva	26
2.1.2. Regra dos 3 segundos	12	2.2.9. Falta Desqualificante	26
2.1.3. Regra dos 5 segundos	13	2.3. Outros Sinais	26
2.1.4. Regra dos 8 segundos	13	3. AÇÃO DOS ÁRBITROS/OFICIAIS DE MESA ANTES DO INÍCIO DO JOGO	28
2.1.5. Regra dos 24 segundos	14	4. AÇÃO DOS ÁRBITROS/OFICIAIS DE MESA NO FINAL DO JOGO	29
2.1.6. Violação por Dribles	14		
2.1.7. Toques Inseguros	15		
2.1.8. Bola ao Ar	16		
2.1.9. Violação por Retorno	16		

1. REGULAMENTO ESPECÍFICO DE BASQUETEBOL

1.1 INTRODUÇÃO

Art.º 1º - O presente regulamento específico aplica-se a todas as competições de basquetebol cuja organização seja da responsabilidade da Direção de Serviços do Desporto Escolar. As informações aqui transmitidas subordinam-se às orientações contidas no regulamento geral de provas e no programa do desporto escolar para o ano letivo de 2015/2016.

1.2 IDENTIFICAÇÃO DO PRATICANTE

Art.º 2º - A identificação do praticante desportivo escolar junto da mesa de jogo/árbitro deverá ser efetuada, dez (10) minutos antes da hora fixada para o início de cada jogo, através do comprovativo de inscrição na plataforma place 21, e por um documento oficial de identificação, original ou fotocópia legível, que tenha foto e data de nascimento do praticante (de preferência bilhete de identidade/ cartão de cidadão ou cartão do aluno). No caso de não ser o original, mas sim uma fotocópia, esta deverá ser autenticada pelo estabelecimento de ensino (carimbo), tal como descrito no art.º 9º do regulamento geral de provas, acompanhados, ainda, da ficha de constituição da equipa, que se encontra em anexo a este documento.

Segundo o art.º 7º do regulamento geral de provas, os praticantes desportivos escolares serão agrupados em escalões etários de acordo com o quadro abaixo indicado:

ESCALÕES ETÁRIOS (ambos os sexos)				
INFANTIS		INICIADOS	JUVENIS	JUN/SEN
1	2			
2005 e posteriores	2003 e 2004	2001 e 2002	1999 e 2000	98 e anteriores
10 ou menos anos	12 e 11 anos	14 e 13 anos	16 e 15 anos	17 ou mais anos

1.3 CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS

Art.º 3º – Conforme o estabelecido no art.º 5º do regulamento geral de provas, cada núcleo só poderá funcionar com um mínimo de 15 alunos inscritos, e a sua existência implica obrigatoriamente a inscrição e participação regular nos campeonatos escolares.

Art.º 4º – Uma equipa poderá ser constituída no máximo por 12 jogadores em todos os escalões. No entanto, no escalão de infantis e apenas nas concentrações, o número máximo de alunos por equipa é de 6. (Atenção que nos transportes facultados pelo DSDE apenas poderão vir 14 alunos por equipa, já incluindo o árbitro e o seccionista e deverão fazer-se acompanhar de um professor ou funcionário do seu estabelecimento de ensino)

Art.º 5º – Para que o jogo tenha início, é obrigatório a equipa apresentar 5 elementos nos infantis, iniciados, juvenis e juniores/seniores. Nos infantis: 3 efetivos e 2 suplente; nos iniciados, Juvenis e Juniores/Seniores: 4 efetivos e 1

suplente. Na FDE, no escalão de infantis, o mínimo são 8 elementos: 4 efetivos e 4 suplentes.

Caso isto não se verifique, e se houver um mínimo de 3 jogadores nos infantis nos campeonatos escolares e nos torneios abertos e 4 na FDE, e 4 jogadores nos iniciados, Juvenis e Juniores/seniores realizar-se-á o jogo, contudo será averbada derrota à equipa infratora e os pontos correspondentes à vitória serão averbadas à equipa que cumpriu o presente regulamento, mesmo que no decorrer do jogo a equipa infratora fique completa. O resultado do jogo será de 20-0. Se não se verificar a existência do número mínimo de alunos para que se realize jogo, será averbada falta de comparência à equipa infratora, com resultado 20-0.

Art.º 6º – O jogo deverá ser interrompido sempre que uma das equipas fique reduzida a 1 elemento nos infantis e 2 elementos nos iniciados, juvenis e juniores/seniores. Neste caso será averbada derrota à equipa em questão e o resultado do jogo será idêntico ao da falta de comparência (20-0).

Contudo, a não existência de competitividade indispensável à disputa de um jogo, o árbitro poderá dar o mesmo por terminado, atribuindo-se o resultado que se verificava na altura da interrupção.

Art.º 7º – Regras específicas para os escalões de Infantis e Iniciados:

7.1 - Nos campeonatos escolares em formato de concentração e nos torneios abertos:

No escalão de infantis é obrigatório que todos os jogadores inscritos no jogo realizem pelo menos uma parte completa do mesmo. Para tal, e de modo a facilitar o controlo desta regra por parte dos oficiais de mesa, todos os professores deverão assinalar na ficha de constituição da equipa os jogadores que irão jogar em cada uma das partes do jogo.

No escalão de iniciados é igualmente obrigatório que todos os jogadores inscritos no jogo participem no mesmo, no entanto não é imperativo que joguem uma parte completa do jogo.

7.2 - Na festa do desporto escolar:

No escalão de infantis, os jogadores que participam no 1º período serão substituídos no 2º período por outros jogadores que jogarão, por sua vez, todo o tempo deste período; todos os atletas têm de jogar obrigatoriamente 1 (um) período completo, até ao final do 3º período; todos os atletas têm de descansar obrigatoriamente 1 (um) período completo, até ao final do 3º período; no 3º e 4º período, o tempo de jogo de cada jogador(a) em campo estará de acordo com os critérios do professor, desde que todos os jogadores já tenham jogado 1 (um) período completo (no 3º e 4º período podem fazer substituições enquanto no 1º e 2º período estas não são permitidas)

Para tal, e de modo a facilitar o controlo desta regra por parte dos oficiais de mesa, todos os professores deverão assinalar na ficha de constituição da equipa qual das partes do jogo é que cada um dos seus jogadores irá jogar.

O incumprimento do presente artigo tem como penalização a atribuição de derrota (resultado: 20-0) à equipa infratora no jogo em questão.

1.4 CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

Art.º 8º – Sempre que uma escola apresente mais do que uma equipa na mesma competição, serão as mesmas designadas por letras, não podendo ultrapassar os seguintes limites por escalão/sexo/modalidade:

- a) **Festa do desporto escolar:** uma ou duas equipas (a decidir pela coordenadora de modalidade consoante o número de equipas inscritas);
- b) **Campeonatos escolares (em formato de concentração):** uma ou duas equipas, exceto no escalão de infantis que poderá apresentar duas ou três equipas (a decidir pela coordenadora de modalidade consoante o número de equipas inscritas);
- c) **Torneios Abertos (em formato de concentração)*:** uma ou duas equipas, exceto no escalão de infantis que poderá apresentar duas ou três equipas (a decidir pela coordenadora de modalidade consoante o número de equipas inscritas);

Nota: Se não existir número de alunos que permita a formação de uma equipa de infantis 1, existindo uma equipa de infantis 2, estes deverão ser integrados na mesma e nunca ao contrário.

Se não existirem equipas suficientes que justifiquem competições separadas para os níveis 1 e 2 do escalão de infantis, as equipas serão todas inseridas numa competição única.

***Torneios Abertos:**

Nos torneios abertos, a responsabilidade dos transportes é de cada uma das escolas participantes, razão pela qual a participação das equipas é voluntária e não obrigatória, ao contrário dos campeonatos escolares.

O limite de inscrição para os torneios abertos é de até 5 dias úteis antes da atividade através do email dsde.basquetebol@gmail.com.

Equipas federadas podem também se inscrever nos torneios abertos, contudo a competição rege-se pelas regras do desporto escolar e a sua participação apenas poderá ser da seguinte forma:

Mini 10 – participa no escalão de Infantis 1

Mini 12 (a começar) – participa no escalão de Infantis 2

Mini 12 – Participa no escalão de Iniciados

Sub 14 – Participa no escalão de Juvenis e juniores/seniores

1.5 SISTEMA DE COMPETIÇÃO

O desenvolvimento do quadro competitivo processa-se da seguinte forma:

➤ Campeonatos escolares	➤ Festa do desporto escolar*	➤ Torneios Abertos*
Infantis 3X3	Infantis 3X3 ou 4X4	Infantis 3X3
Iniciados 4X4	Iniciados 4X4	Iniciados 4X4
Juvenis 4X4	Juvenis 4X4	Juvenis 4X4
	Jun/Seniores 4X4	Jun/Seniores 4X4

*Varia consoante o recinto onde decorrerá a competição.

Art.º 9º - A competição, ao longo do ano letivo, far-se-á através de campeonatos escolares em formato de concentração. Nos escalões de iniciados masculinos e femininos, e juvenis masculinos e femininos, a equipa vencedora do campeonato escolar será aquela que obtiver melhores classificações no total das concentrações. Nos escalões de infantis masculinos e femininos, as equipas vencedoras serão apuradas através de uma concentração final (onde serão apurados para a concentração final os dois primeiros classificados da zona funchal/Este e da zona oeste, por escalão/sexo).

1.6 CLASSIFICAÇÃO/PONTUAÇÃO

Art.º 10º - A classificação final das várias competições é ordenada pela soma das pontuações atribuídas aos resultados dos jogos, classificando-se em 1º lugar a equipa com maior n.º de pontos:

- Vitória..... 3 Pontos
- Derrota..... 1 Ponto
- Falta de comparência..... 0 Pontos (Resultado: 20-0)

10.1 - Sempre que duas ou mais equipas se encontrarem empatadas a pontos no final da competição, o apuramento do vencedor far-se-á segundo a segundo a seguinte ordem:

10.1.1 - Ganha a equipa que nos jogos entre as equipas empatadas obtenha maior número de pontos na tabela classificativa (confrontação direta);

10.1.2 - Ganha a equipa que nos jogos entre as equipas empatadas obtenha maior diferença entre pontos/cestos marcados e sofridos;

10.1.3 - Ganha a equipa que nos jogos entre as equipas empatadas obtenha maior número de pontos/cestos marcados;

10.1.4 - Ganha a equipa que na totalidade dos jogos disputados obtenha maior diferença de pontos/cestos marcados e sofridos;

10.1.5 - Ganha a equipa que na totalidade dos jogos disputados obtenha maior número de pontos/cestos marcados;

10.1.6 – Lançamento de uma moeda ao ar (cara ou coroa). Esta situação só se aplica se não houver a possibilidade de desempate entre as equipas empatadas

através de três lançamentos livres para cada equipa (procedimento igual ao desempate de jogos nos campeonatos em formato de concentrações).

1.7 ARBITRAGEM

Art.º 11º - Segundo o art.º 21º do regulamento geral de provas, é obrigatório por cada equipa inscrita, a inscrição de uma equipa de arbitragem da respetiva escola, que será nomeada pela organização para dirigir ou dar apoio à direção dos jogos.

11.1 - Cada equipa terá obrigatoriamente de fazer-se acompanhar de um árbitro, devidamente identificado e inscrito na plataforma do place 21, que realizará o jogo com o árbitro da equipa contrária, devendo o seu nome constar no boletim de jogo.

11.2 - Cada equipa que apresente um árbitro, terá a bonificação de (1) um ponto, a somar aos pontos obtidos no jogo. Contudo, esse (s) árbitro (s) deverá (ão) frequentar as ações de formação que serão organizadas pela DSDE na modalidade de basquetebol.

11.3 - A uma equipa que não apresente o número mínimo de jogadores para dar início ao jogo não será averbada a bonificação do árbitro, mesmo que se faça acompanhar do mesmo para a competição.

11.4 - No caso de não haver uma equipa de arbitragem para o jogo, por qualquer motivo, tal facto não poderá servir de pretexto para que o mesmo não se realize. Cabe aos responsáveis pelas duas equipas encontrar uma

solução segundo os critérios definidos no art.º 21º, alínea 21.3 do regulamento geral de provas.

1.8 REGRAS ESPECÍFICAS PARA O JOGO DE BASQUETEBOL DO DESPORTO ESCOLAR

Art.º 12º – Tempo de jogo: O jogo é constituído por:

ESCALÃO	Campeonato Escolar (em formato de Concentração)	Torneios Abertos (em formato de Concentração)	Festa do Desporto Escolar
INFANTIS	2 Períodos e 1 intervalo 8x (2) x8 16 minutos de jogo	2 Períodos e 1 intervalo 8x (2) x8 16 minutos de jogo	4 Períodos e intervalos 08x(1)x08x(5)x08x(1)x08 32 minutos de jogo
INICIADOS	2 Períodos e 1 intervalo 10x (2) x10 20 minutos de jogo	2 Períodos e 1 intervalo 10x (2) x10 20 minutos de jogo	4 Períodos e intervalos 10x(1)x10x(5)x10x(1)x10 40 minutos de jogo
JUVENIS	2 Períodos e 1 intervalo 10x (2) x10 20 minutos de jogo	2 Períodos e 1 intervalo 10x (2) x10 20 minutos de jogo	4 Períodos e intervalos 10x(1)x10x(5)x10x(1)x10 40 minutos de jogo
JUNIORES/ SENIORES		2 Períodos e 1 intervalo 10x (2) x10 20 minutos de jogo	4 Períodos e intervalos 10x(1)x10x(5)x10x(1)x10 40 minutos de jogo

Não há paragem de cronómetro, exceto nos últimos dois (2) minutos do último período se e só se, por razões em que o árbitro verifique “queima” de tempo de jogo quando o resultado do mesmo está equilibrado.

Art.º 13º - Se após terminado o tempo regulamentar de jogo, este se encontrar empatado deverá se proceder ao desempate da seguinte forma:

13.1 – Nos campeonatos escolares em formato de concentração e nos Torneios Abertos o desempate far-se-á através de uma sequência de 3 lançamentos livres para cada equipa, executados por jogadores diferentes que estejam inscritos no boletim de jogo. Se mesmo assim o jogo continuar empatado, proceder-se-á à conversão de um lançamento livre suplementar por cada equipa, marcado por jogadores diferentes e inscritos no boletim de jogo, perdendo a equipa que não converta em igualdade de oportunidades. Só após todos os jogadores inscritos no boletim de jogo que não tenham sido expulsos nem se encontrem lesionados, tenham executado um lançamento, é que o mesmo jogador poderá repeti-lo. Se uma equipa, nestas condições, tem maior número de jogadores disponíveis que a outra, poderá reduzi-los até ficar em igualdade, devendo comunicar ao árbitro os jogadores excluídos deste processo.

13.2 – Na Festa do desporto escolar realizar-se-ão no máximo dois (2) prolongamentos de cinco (5) minutos. Caso o jogo continue empatado, realizar-se-á um desempate nos mesmos moldes que nos campeonatos escolares em formato de concentração.

Art.º 14º – Tamanho da bola – A bola a utilizar nos jogos, deverá respeitar, sempre que possível, os seguintes tamanhos:

ESCALÕES	TAMANHO DA BOLA
INFANTIS	N.º 5
INICIADOS	N.º 6
JUVENIS	Fem. N.º 6 / Masc. N.º 7
JUNIORES/SENIORES	Fem. N.º 6 / Masc. N.º 7

Art.º 15º – Início e reinício do jogo - O início do jogo, 1º período, será efetuado por bola ao ar. O 2º e eventuais períodos suplementares terão o reinício pelo processo de posse alternada.

Art.º 16º – Posse alternada - Em situações de bola ao ar, que não a do 1º período, as equipas irão repor alternadamente a bola em jogo, pela linha limite mais próxima de onde ocorre a situação de bola ao ar.

A equipa que não obtém a posse da bola na sequência da bola ao ar de início do 1º período, começará o processo de posse alternada. A equipa a quem deve ser concedida a bola para a reposição da posse alternada, deve ser indicada pela seta, na direção do cesto que a respetiva equipa ataca.

O 2º e eventuais períodos suplementares iniciam-se, concedendo a bola, à equipa com direito à posse alternada após o final de cada período, para reposição pelo ponto médio da linha lateral oposta á mesa dos oficiais. O jogador deverá ter

um pé de cada lado do prolongamento da linha central, podendo passar a bola para qualquer ponto do campo.

Art.º 17º - Desconto de tempo - Um desconto de tempo de um minuto, por equipa, apenas no último período do jogo.

Art.º 18º – Substituições – Nos campeonatos escolares em formato de concentração e nos torneios abertos, apenas no escalão de infantis, as substituições não são permitidas, exceto no caso de lesão ou exclusão de um jogador. Na Festa do Desporto Escolar estas são autorizadas, em todos os escalões, durante todo o jogo, exceto nos infantis que apenas podem acontecer no 3º e 4º período, sem paragem do tempo de jogo, desde que o jogador só entre em campo após o colega ter saído do mesmo junto à mesa, e com conhecimento dos oficiais de mesa.

Art.º 19º – Marcação defensiva H x H - É obrigatório a marcação defensiva H x H, em campo inteiro, apenas nos escalões de infantis e iniciados. No escalão de juvenis e juniores/seniores o sistema defensivo a utilizar é opcional.

Art.º 20º – No caso de incumprimento do artigo anterior, o árbitro deverá atuar da seguinte forma:

- a) Interromper o jogo e advertir os jogadores em falta e o responsável pela equipa.

- b) Em reincidência excluir definitivamente o jogador faltoso, o qual pode ser substituído.

Art.º 21º - No escalão de infantis serão averbados 2 pontos a todos os lançamentos convertidos, independentemente da zona do campo em que sejam efetuados, com exceção para os lançamentos livres em que será averbado apenas 1 ponto por cada lançamento convertido.

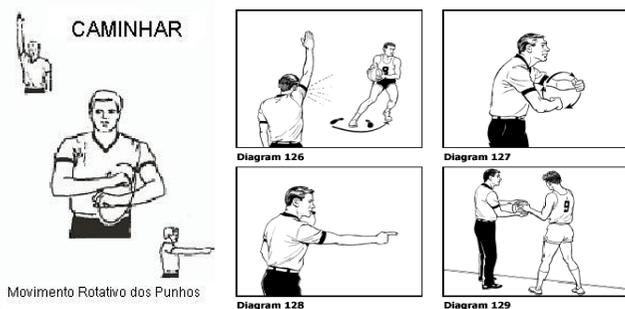
2. REGULAMENTO DO JOGO

2.1. VIOLAÇÕES

Uma Violação é uma infração às regras, cuja penalidade é conceder ao adversário a posse de bola para que este a reponha em jogo de fora do campo, no local mais próximo de onde ocorreu a infração.

No Desporto Escolar não há paragem do tempo, por isso devem deslocar-se logo para o lugar para recomeçar o jogo. Não há registo no Boletim.

2.1.1. VIOLAÇÃO POR PASSOS



Se um jogador dá três passos com a bola nas mãos obviamente que comete violação por “Passos” porque, após o segundo passo, o pé eixo foi levantado regressando de seguida ao solo (Figura 4.2).

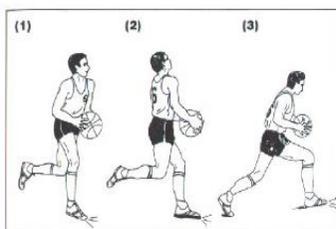


Figura 4.2

É legal quando um jogador que segura a bola cai no solo, desliza, ou enquanto deitado ou sentado no solo ganha a posse de bola (Figura 4.1).

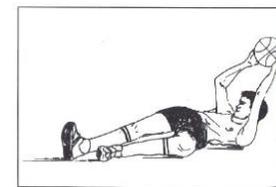


Figura 4.1

É uma violação se, em seguida, rola ou tenta levantar-se enquanto segura a bola.

Um jogador tenta receber um passe em arco. Consegue fazê-lo e parar, mas com o objetivo de ganhar equilíbrio, desloca, uma ou várias vezes, o último pé que tocou o solo (Figura 4.3) sem que cometa qualquer violação.

No entanto, se movimenta o outro pé (Pé eixo) então comete uma violação por “Passos” (Figura 4.4).

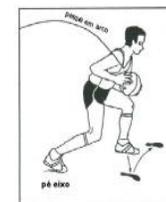


Figura 4.3

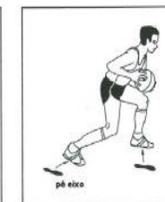


Figura 4.4

Comete violação um jogador que estando estreitamente marcado, inicia um drible e levanta o pé eixo antes de a bola ter deixado a (s) sua (s) mão (s) (Figura 4.5).

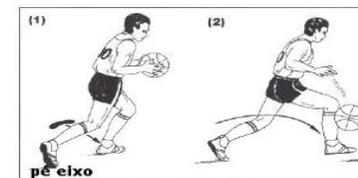
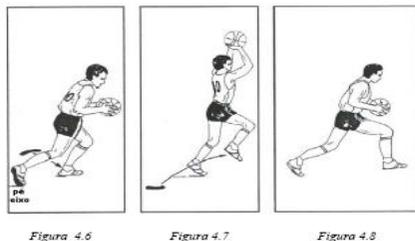
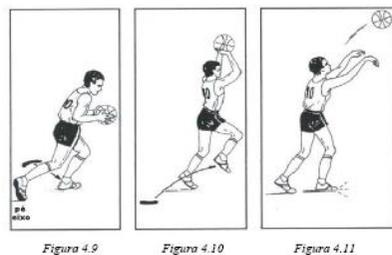


Figura 4.5

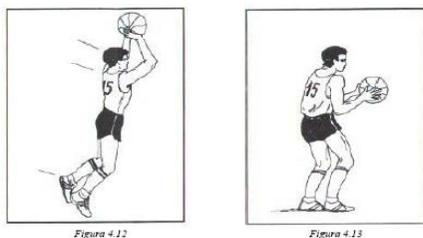
Após ter definido o pé eixo (*Figura 4.6*), um jogador levanta-se com o objetivo de lançar ao cesto ou de efetuar um passe (*Figura 4.7*). Antes de a bola deixar as suas mãos, o pé eixo regressa ao solo (*Figura 4.8*), cometendo violação por “Passos”.



No entanto, não comete violação por “Passos” se largar a bola antes que o pé eixo regressa ao solo (*Figura 4.11*).

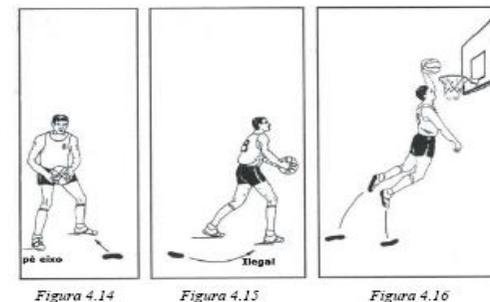


Comete violação por “Passos”, um jogador que salta para lançar ao cesto ou para efetuar um passe (*Figura 4.12*) e regressa ao solo antes de largar a bola (*Figura 4.13*).

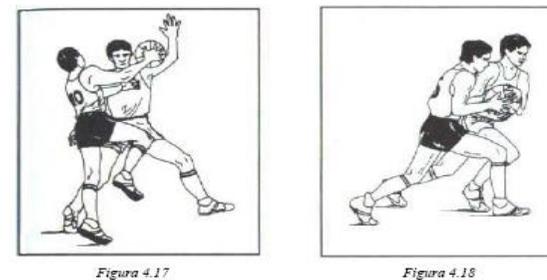


Por vezes acontece que o jogador poste pára, por instantes, a rotação sobre o seu pé eixo (*Figura 4.14*) e de seguida usa o outro pé como pé eixo (*Figura 4.15*) antes de lançar ao cesto (*Figura 4.16*).

Esta troca de pé eixo é uma violação por “Passos”.



Quando um jogador entra para o cesto para efetuar um lançamento (*Figura 4.17*) e um defensor coloca firmemente as mãos sobre a bola, regressando ambos ao solo com a bola agarrada (*Figura 4.18*), estamos perante a ocorrência de uma situação de bola ao ar (posse alternada).



Um jogador salta para efetuar um lançamento ao cesto. O jogador defensor coloca uma ou ambas as mãos sobre a bola com o objetivo de impedir o lançamento (*Figura 4.19*). O lançador regressa ao solo com a bola nas mãos cometendo uma violação por “Passos” (*Figura 4.20*).

Nesta situação não é importante se o defensor ainda toca ou não a bola quando o lançador regressa ao solo.

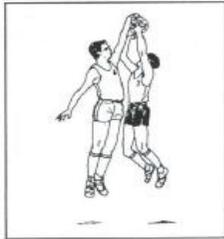


Figura 4.19

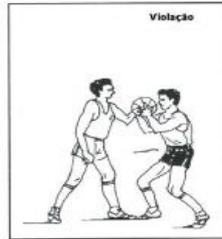


Figura 4.20

Um jogador efetua um lançamento ao cesto. O jogador defensor interceta o lançamento (Figura 4.21) e o lançador, ainda no ar, recupera a posse de bola (Figura 4.22) regressando ao solo com ela nas mãos (Figura 4.23).

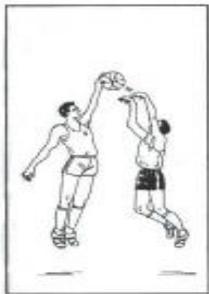


Figura 4.21



Figura 4.22

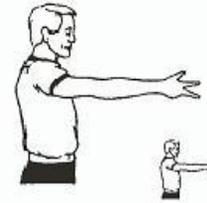
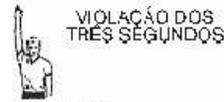


Figura 4.23

Nesta situação nenhuma violação foi cometida porque a bola deixou as mãos do lançador (terminou a posse de bola) antes de este regressar ao solo.

Se desejar pode iniciar um drible.

2.1.2. REGRA DOS TRÊS SEGUNDOS (Aplica-se sempre no Desporto Escolar)

Braço estendido
mostrar 3 dedos

A aplicação desta regra deverá ser semelhante ao seu objetivo.

Ao contrário do que se passa no federado, se um atacante não ganha uma vantagem por permanecer mais de três segundos na área restritiva, então não é necessário assinalar a violação.

Não pode ser assinalada violação de três segundos quando a bola está no ar devido a um lançamento ao cesto ou numa situação de ressalto, porque nenhuma das equipas tem posse de bola (Figura 5.1).

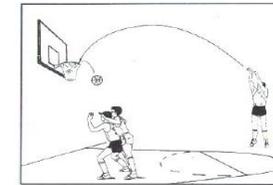


Figura 5.1

Se um jogador com bola está na área restritiva, há menos de três segundos, e dribla para lançar ao cesto, não é violação mesmo que decorram mais do que três segundos (Figura 5.2).

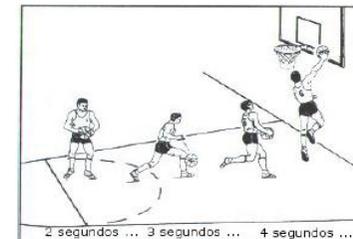


Figura 5.2

2.1.3. REGRA DOS CINCO SEGUNDOS (Aplica-se sempre, com exceção dos Infantis e Iniciados em que apenas se aplica na reposição da bola em jogo e em situações de caso exagerado.)



Um jogador está estritamente marcado quando segura uma bola viva, no campo de jogo, e tem à sua frente um adversário, em posição de defesa ativa, que se encontra a uma distância não superior a um metro, a marcá-lo.

Nesta situação o jogador deverá passar, lançar ao cesto ou driblar a bola dentro de cinco (5) segundos.

Mostrar 5 dedos

Nenhuma violação deve ser assinalada a um jogador que não esteja estritamente marcado. O defensor deve efetuar tentativas para ganhar a posse de bola em cinco segundos.

Assumir uma posição defensiva estática não chega para que seja assinalada violação (Figura 6.1).

Se o jogador inicia um drible (Figura 6.2) ou a bola é batida para fora das suas mãos (Figura 6.3), a contagem dos cinco segundos deverá ser parada.

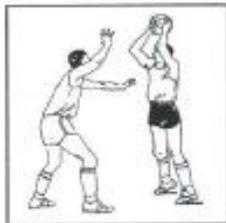


Figura 6.1

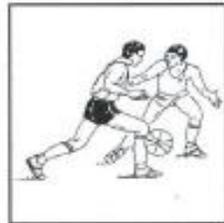


Figura 6.2

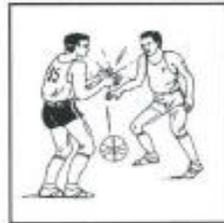


Figura 6.3

2.1.4. REGRA DOS OITO SEGUNDOS (Aplica-se sempre, com exceção do escalão de Infantis e Iniciados em que só se aplica em caso de abuso/exagero na retenção da bola.)



Sempre que um jogador obtenha a posse de uma bola viva na sua zona de defesa, a sua equipa deve, dentro de oito (8) segundos, fazer com que a bola passe para a sua zona de ataque. Caso isto não se verifique, está a violar a regra dos oito segundos.

Mostrar 8 dedos

A Zona de Defesa de uma equipa compreende a parte do campo limitada pela linha final atrás do seu cesto, linhas laterais e central.

A Zona de Ataque de uma equipa compreende a parte do campo limitada pela linha final atrás do cesto adversário, linhas laterais e bordo da linha central mais próximo do cesto adversário.

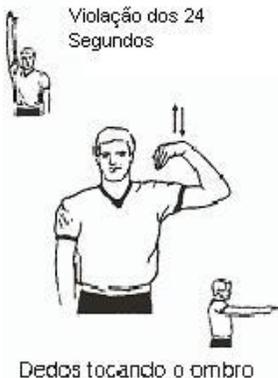
A contagem dos oito segundos inicia-se quando um jogador tem a posse de bola no interior do campo, na sua zona de defesa.

A contagem de oito segundos termina quando a bola e o jogador ultrapassam completamente a linha de meio campo.

Caso ocorra alguma falta, há uma nova contagem dos oito segundos.

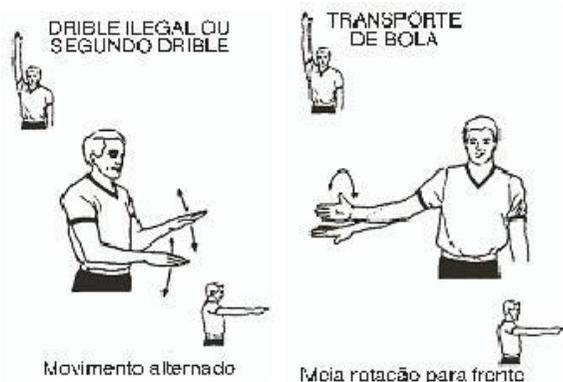
2.1.5. REGRA DOS VINTE E QUATRO SEGUNDOS

(Não se aplica linearmente. Só se aplica quando há nítida intenção de provocar jogo passivo.)



Sempre que um jogador ganha a posse de bola viva no campo de jogo, a sua equipa tem de efetuar uma tentativa de lançamento ao cesto dentro de vinte e quatro (24) segundos.

2.1.6. VIOLAÇÃO POR DRIBLES



Um drible começa quando um jogador, tendo ganho a posse de uma bola viva no campo de jogo, a bate, a rola ou a dribla no solo e a toca, novamente, antes que ela toque em qualquer outro jogador.

Um drible termina quando:

- O jogador toca a bola, simultaneamente, com as duas mãos ou
- Permite que a bola fique parada numa ou em ambas as mãos.

Um jogador não pode driblar uma segunda vez depois de ter terminado o primeiro drible exceto se perdeu a posse de uma bola viva em consequência de:

- Um lançamento;
- Um batimento de bola por um adversário;
- Um passe ou toque inseguro com a bola a tocar ou a ser tocada por outro jogador.

Não são considerados dribles:

- Tentativas sucessivas para obter um cesto de campo;
- Perda acidental da bola (toque inseguro) no início ou no final de um drible;
- Tentativas para ganhar a posse de bola, tocando-a para a afastar do alcance dos outros jogadores que a disputam;
- Tocar a bola para tirar da posse de outro jogador;
- Interceção de um passe e recuperação da bola;
- Passar a bola de mão para mão permitindo que ela se imobilize antes de tocar o solo desde que não seja cometida a violação por “passos”.

No entanto, um jogador não pode driblar e lançar à tabela deliberadamente e voltar a agarrar a bola, pois é considerada violação.

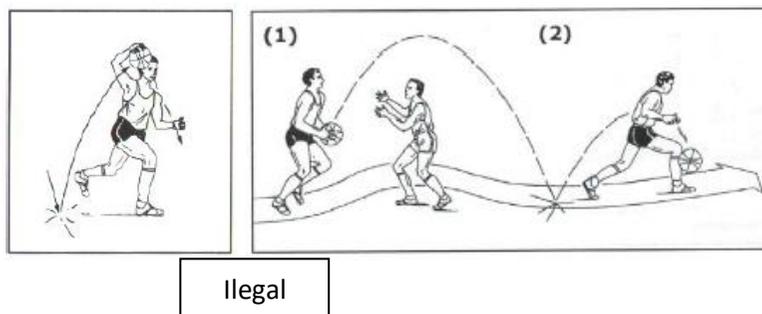
Após um drible a bola é batida para fora das mãos de um jogador. Quando ele recupera a bola inicia legalmente um drible (*Figura 3.5*).



Figura 3.5



Figura 3.6



2.1.7. TOQUES INSEGUROS

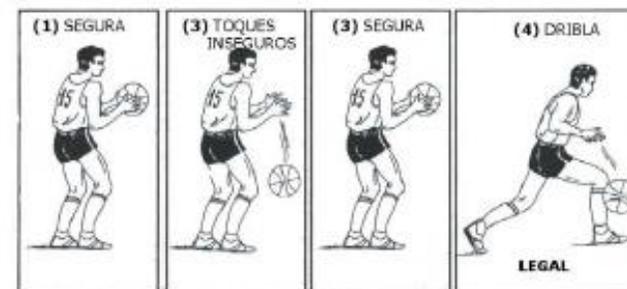
A situação de toques inseguros provoca muitos problemas. É importante referir que toques inseguros não são dribles.

Um jogador pode dar toques inseguros antes ou depois do drible sem que cometa violação. No entanto, se após um drible o jogador dá um toque inseguro ele pode recuperar a bola, mas não pode driblar outra vez. Por outras palavras, é legal se um jogador dá um toque inseguro, dribla e dá outro toque inseguro, mas é ilegal se ele dribla, dá toques inseguros e dribla de novo.

Durante toques inseguros não é importante se a bola toca ou não o solo.



Figura 3.7



2.1.8. BOLA AO AR

BOLA AO AR



Polegares para cima

Tudo o que seja:

Bola Presa Tabela/aro

Bola Agarrada por 2 Jogadores Adversários

Indecisão nas Bolas Fora

Falta Dupla (se e só se não houver posse de bola)

(...)

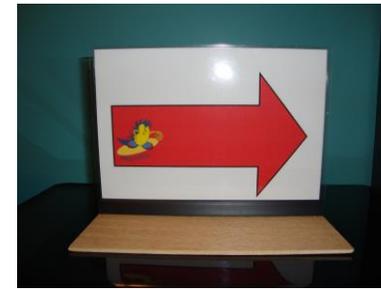
Dá direito a Posse Alternada.

O processo de posse alternada aplica-se a todas as situações de bola ao ar, ou seja, deixa de existir a “bola ao ar”, excepto no início do 1º período.

A equipa que não obtém a posse de bola no início do 1º período, irá iniciar o processo de posse alternada, repondo a bola em jogo pela linha limite mais próxima da infração. A indicação é feita pela seta, na direção do cesto que a respetiva equipa ataca.

O 2º e eventuais períodos suplementares iniciam-se, concedendo a bola, à equipa com direito à posse alternada após o final de cada período, para reposição pelo ponto médio da linha lateral oposta á mesa dos oficiais. O jogador deverá ter um pé de cada lado do prolongamento da linha central, podendo passar a bola para qualquer ponto do campo.

No processo de posse alternada a equipa a quem será concedida a bola para reposição deve ser indicada por uma **seta** que deve apontar o cesto do adversário.



A **direção da seta** é invertida quando a reposição de posse alternada termina.

Não esquecer de virar a seta no intervalo do jogo.

2.1.9. VIOLAÇÃO POR RETORNO

(Aplica-se sempre com exceção dos Infantis e Iniciados em que só é punido nas situações de “queima de tempo” e de exagero.)



O Retorno consiste no regresso da bola à zona de defesa.

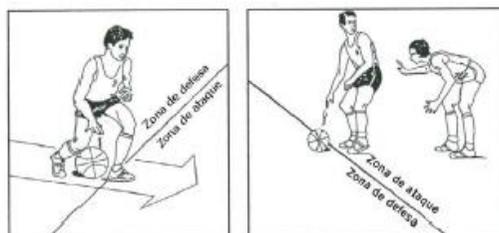


Figura 9.1

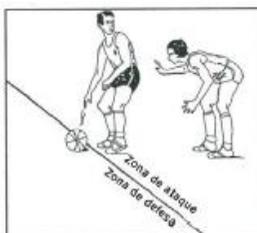


Figura 9.2



Figura 9.3

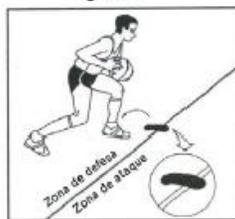


Figura 9.4

Na *Figura 9.5* o jogador atacante que saltou da zona de defesa apanha a bola quando ainda se encontra no ar. Como o passe foi efetuado da zona de ataque ocorreu violação por regresso da bola à zona de defesa.



Figura 9.5

Na *Figura 9.6* não há violação por regresso da bola à zona de defesa desde que a bola não toque o solo ou um jogador na zona de defesa.

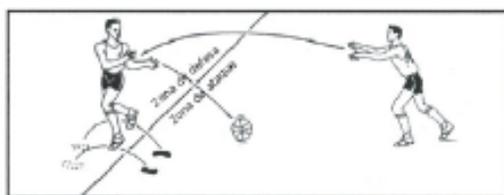


Figura 9.6

Como podemos constatar na *Figura 9.7* há violação por regresso da bola à zona de defesa já que o jogador atacante salta da zona de ataque, agarra a bola quando se encontra ainda no ar e cai na zona de defesa.

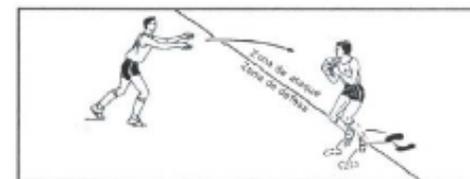


Figura 9.7

Em contrapartida na *Figura 9.8* não há violação por regresso da bola à zona de defesa porque o jogador atacante recebe a bola após ter caído na zona de defesa.

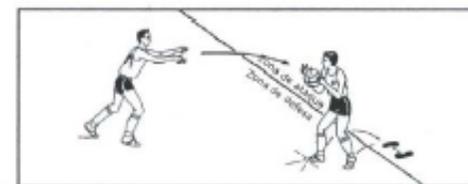


Figura 9.8

Um jogador que tem o seu pé esquerdo em contacto com a zona de ataque e o seu pé direito em contacto com a zona de defesa (*Figura 9.9*), não comete violação por regresso da bola à zona de defesa ao levantar o pé esquerdo (*Figura 9.10*) mesmo que fique somente em contacto com a zona de defesa. Um jogador para se considerar que está na zona ofensiva tem de transpor completamente a linha de meio campo (ele e a bola).

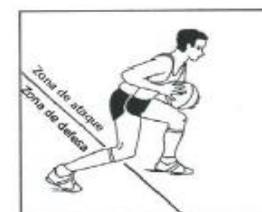


Figura 9.9

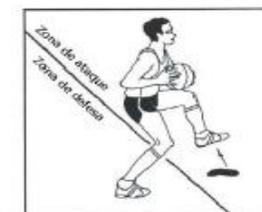


Figura 9.10

2.1.10. INTERFERÊNCIA NO LANÇAMENTO E INTERVENÇÃO SOBRE A BOLA

A interferência ocorre durante um lançamento quando:

- Um jogador toca a bola no seu percurso descendente e completamente acima do nível do aro;
- Um jogador toca a bola quando esta após ter tocado a tabela está completamente acima do nível do aro.

Na *Figura 10.1* o atacante efetua uma tentativa de lançamento curto (que não chega ao cesto). O defensor toca a bola no seu percurso descendente e acima do nível do aro, não sendo violação já que é evidente que a bola não toca no aro.



Figura 10.1



Figura 10.2

Na *Figura 10.2*, ocorre violação e o cesto conta já que foi efetuado um lançamento, a bola tocou a tabela, acima do aro e o defensor tocou a bola no seu percurso ascendente e também acima do nível do aro.

No diagrama 114 são averbados dois pontos, porque a equipa defensora comete interferência no lançamento.

No diagrama 115 é averbada Violação porque um jogador da equipa atacante faz interferência no lançamento. (Assim sendo a posse de bola é atribuída à equipa adversária sendo esta repostada pela linha lateral)

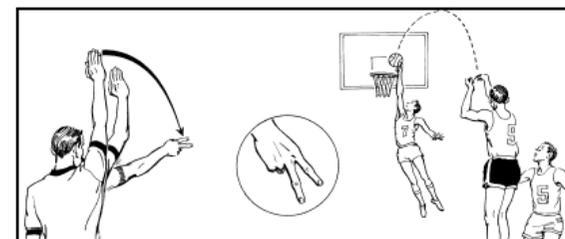


Diagram 114

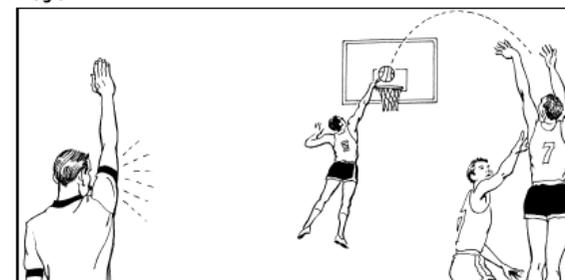
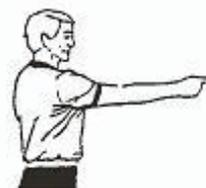


Diagram 115

2.1.11. JOGADOR E BOLA FORA DE CAMPO



Bola Fora e/ou
Direcção do Jogo



Apontar paralelo
às linhas laterais

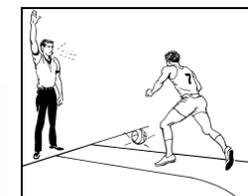


Diagram 86

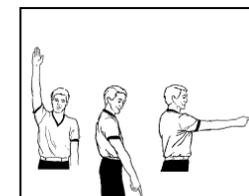


Diagram 87

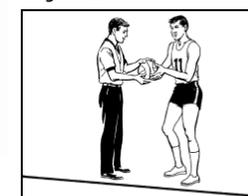


Diagram 88

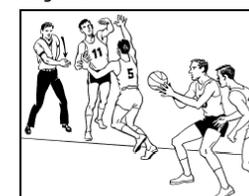
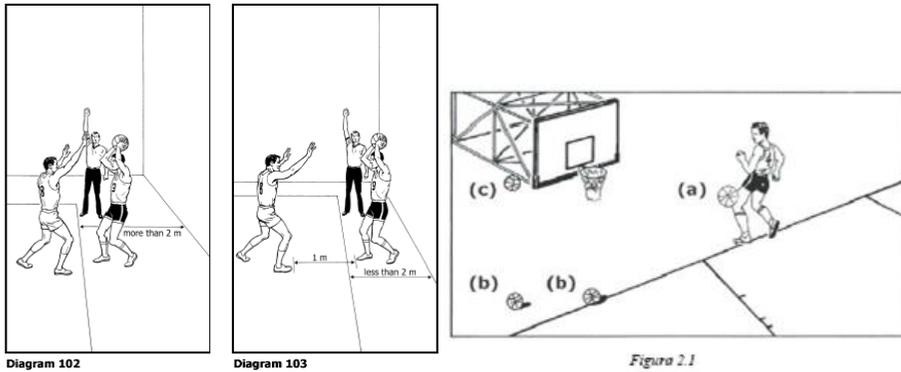


Diagram 89



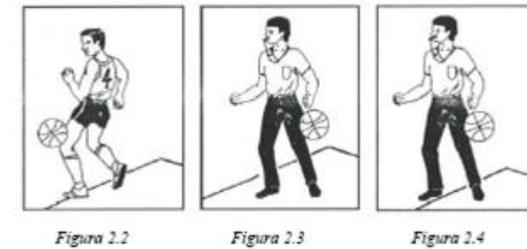
A bola está fora do campo (Figura 2.1) quando toca:

- Um jogador ou qualquer outra pessoa que se encontre fora do campo;
- O solo ou qualquer objeto que se encontre sobre ou para além das linhas limite;
- Os suportes da tabela ou a sua parte de trás ou qualquer objeto colocado acima e/ou por detrás da tabela.

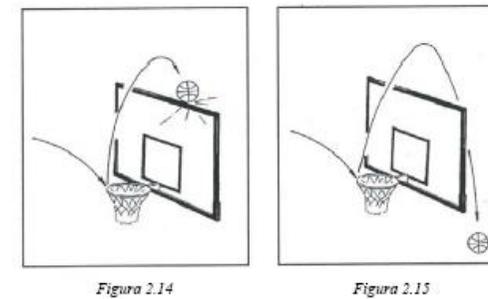
Na Figura 2.2, o jogador está fora do campo e a bola também, porque esta toca o jogador que está em contacto com a linha limite.

Se a bola toca o árbitro que está dentro do campo e permanece dentro deste, não existe violação e o jogo deve prosseguir (Figura 2.3).

Na Figura 2.4 a bola toca no árbitro que está em contacto com o solo fora do campo. Nesta situação, a bola está fora do campo e é uma violação cometida pelo último jogador que tocou a bola antes de esta tocar o árbitro.

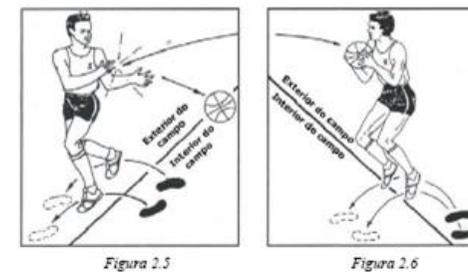


A bola não está fora do campo quando toca a parte superior da tabela (Figura 2.14) ou passa por detrás desta sem tocar o seu suporte ou a sua face posterior (Figura 2.15).



Não comete violação o jogador que, salta de dentro do campo, apanha a bola no ar e a passa antes de cair fora do campo (Figura 2.5).

Comete violação o jogador que ao saltar de fora para dentro do campo, recebe a bola no ar antes de tocar o solo dentro do campo (Figura 2.6).



Um jogador não está fora do campo quando toca ou é tocado por um jogador que está fora do campo (*Figura 2.10*).

Um jogador está fora do campo quando toca uma pessoa (que não seja jogador) ou um objeto que está fora do campo (*Figura 2.11*).



Figura 2.10



Figura 2.11

Um jogador devido ao seu ímpeto, quando tenta ganhar a posse de bola (*Figura 2.7*), sai do campo (*Figura 2.8*) tendo sido o último a tocá-la. Em seguida, regressa ao campo e agarra de novo a bola (*Figura 2.9*) sem que cometa qualquer violação.

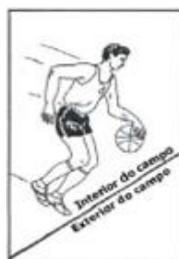


Figura 2.7



Figura 2.8

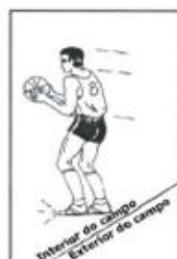


Figura 2.9

Reposição e Linhas limite

As linhas limite não fazem parte do campo de jogo. A reposição da bola em jogo da *Figura 10.1* é legal e da *Figura 10.2* é ilegal.

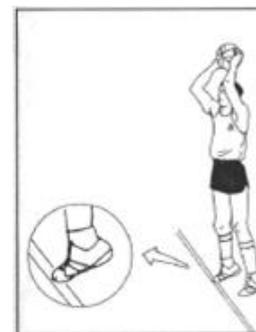


Figura 10.1

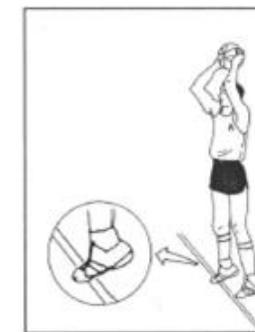


Figura 10.2

Tentativa de cesto de dois pontos

Um defensor que salta da área de dois pontos toca a bola que foi lançada da área de três pontos. Se a bola entra no cesto, é um cesto de campo de dois pontos (*Figura 9.5*).

Na *Figura 9.6*, o lançador salta da área de dois pontos e a bola, no seu sentido ascendente, é legalmente tocada por um jogador que salta da área de três pontos. Se a bola entra no cesto conta três pontos.

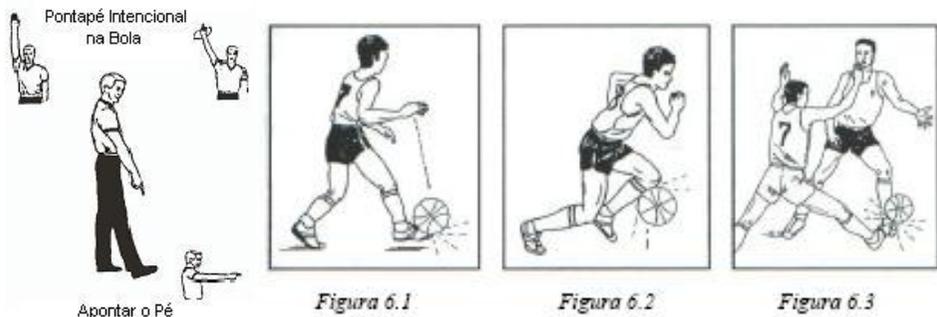


Figura 9.5



Figura 9.6

2.1.12. PONTAPÉ INTENCIONAL NA BOLA



Podemos observar na *Figura 6.1* um jogador que durante um drible faz com que a bola role após ter sido tocada com o pé. Nada há a assinalar sendo, por isso, o jogo legal.

Na *Figura 6.2* a bola é acidentalmente pontapeada por um jogador que se encontra em corrida. Esta ação é legal.

Na *Figura 6.3*, o jogador defensor estende a perna no caminho da bola com o objetivo de impedir o passe. Nesta situação, o jogador comete violação.

Socar a bola



Figura 6.4

Um jogador não pode jogar a bola com o punho fechado, pois coloca a integridade física dos outros jogadores em risco (*Figura 6.4*).

IV. VIOLAÇÕES

<p>14</p> <p>Caminhar</p> <p>Movimento Rotativo dos Punhos</p>	<p>15</p> <p>Drible ilegal ou 2 Dribles</p> <p>Movimento Alternado</p>	<p>16</p> <p>Transporte de Bola</p> <p>Meia Rotação para a Frente</p>	<p>17</p> <p>Violação dos 3 segundos</p> <p>Braço Estendido, mostrando 3 dedos</p>
<p>18</p> <p>Violação dos 5 segundos</p> <p>Mostrar 5 dedos</p>	<p>19</p> <p>Violação dos 8 segundos</p> <p>Mostrar 8 dedos</p>	<p>20</p> <p>Violação dos 24 segundos</p> <p>Dedos tocando o ombro</p>	<p>21</p> <p>Passagem da Bola para a Zona de Defesa</p> <p>Dedo Estendido</p>
<p>22</p> <p>Pontapé Intencional na Bola</p> <p>Apontar o Pé</p>	<p>23</p> <p>Bola Fora e/ou Direcção do Jogo</p> <p>Apontar paralelo às Linhas Laterais</p>	<p>24</p> <p>Bola ao Ar</p> <p>Polegares para cima</p>	

2.2. FALTAS

Uma falta é uma infração às regras que envolve contacto pessoal com um adversário e/ou comportamento antidesportivo.

Uma falta é averbada ao jogador que a provoca e consequentemente, averbada falta de equipa, de acordo com as regras.

Contacto pessoal (Aplica-se sempre, exceto nos Infantis e Iniciados em que:)

Só será marcada falta ao infrator sempre que este consiga tirar proveito/vantagem do contacto pessoal. Por exemplo, no caso de defesa obstruir o drible do adversário através do contacto pessoal, mas não interferindo no efeito da ação do atacante, o jogo não é interrompido nem é marcada falta ao infrator. Roubo de bola não é permitido nos Infantis.

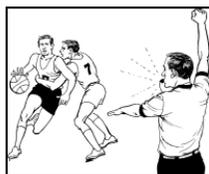


Diagram 130



Diagram 131

2.2.1. FALTA PESSOAL

É uma falta de um jogador que envolve contacto ilegal com um adversário, quer a bola esteja viva ou morta.

Um jogador não pode agarrar, obstruir, empurrar, carregar, rasteirar, impedir a progressão de um adversário estendendo a mão, o braço, o cotovelo, o ombro, o

quadril, a perna, o joelho ou o pé nem inclinando o seu corpo para outra posição que não seja a posição normal, nem pode usar quaisquer violências.

Penalidade: Em todos os casos, será averbada uma falta pessoal ao infrator.

E ainda:

Se a falta for cometida sobre um jogador que não está em ato de lançamento:

- O jogo tem de ser reiniciado com uma reposição de bola fora do campo pela equipa do jogador que sofreu a falta, no local mais próximo onde esta ocorreu.
- Se a equipa que cometeu a falta já estiver em situação de penalidade de faltas de equipa, aplica-se então 2 lances livres em vez de uma reposição de bola fora de campo.

Se a falta for cometida sobre um jogador que está em ato de lançamento:

- E o cesto de campo é obtido, conta e tem de ser concedido um (1) lance livre.
- E o lançamento de campo da área de dois pontos não é convertido, têm de ser concedidos dois (2) lances livres.
- E o lançamento de campo da área de três pontos não é convertido, têm de ser concedidos três (3) lances livres.

2.2.2. INDICAR UMA FALTA PARA A MESA DO MARCADOR (3 PASSOS)

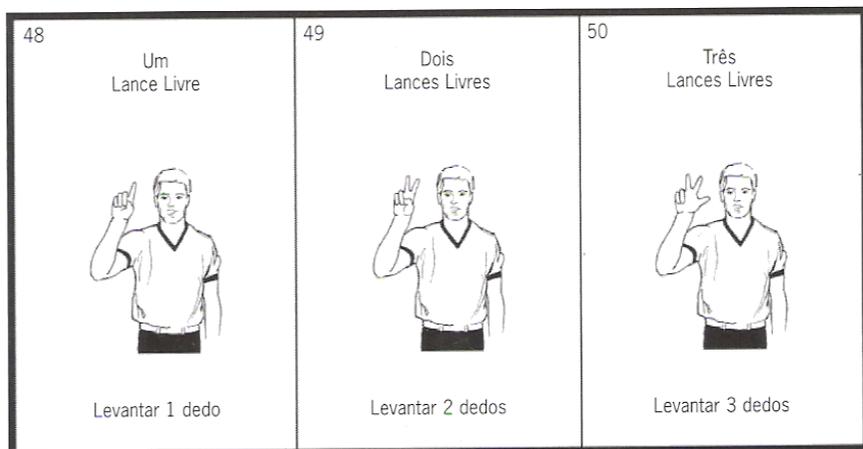
1.º passo - Número do Jogador

25 Nº 4 	26 Nº 5 	27 Nº 6 	28 Nº 7 
29 Nº 8 	30 Nº 9 	31 Nº 10 	32 Nº 11 
33 Nº 12 	34 Nº 13 	35 Nº 14 	36 Nº 15 

2.º passo - Tipo de falta

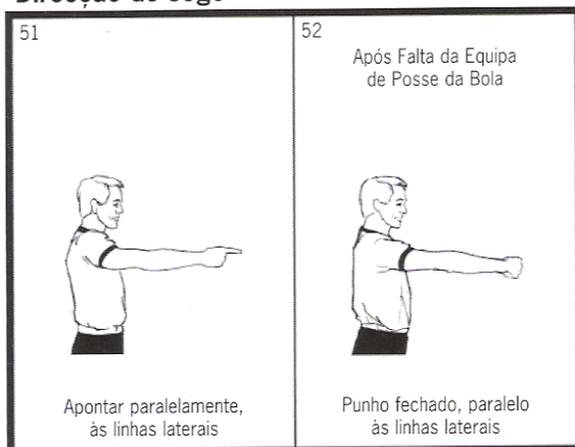
37 Uso Ilegal das Mãos   Bater no punho	38 Obstrução (ataque ou defesa)   Duas mãos nas ancas	39 Uso Irregular dos Cotovelos   Movimento do cotovelo para trás	40 Agarrar   Agarrar o punho
41 Empurrar ou Carregar sem Bola   Imitação de empurrar	42 Carregar com Bola   Punho fechado contra a palma	43 Falta da Equipa na Posse de Bola   Punho fechado, dirigido ao cesto da equipa faltosa	44 Falta Dupla   Tesoura dos braços com os punhos fechados
45 Falta Técnica  Formar um T com as mãos	46 Falta Antidesportiva  Agarrar o punho	47 Falta Desqualificante  Punhos fechados	

3.º passo - Número de Lance(s) Livre(s) concedido(s)



ou

Direcção do Jogo



2.2.3. FALTAS DE EQUIPA

Uma equipa que já cometeu quatro (4) faltas encontra-se em situação de penalidade, isto é, todas as faltas pessoais seguintes dos jogadores têm de ser penalizadas com dois (2) lances livres, em vez de posse de bola pela linha lateral.

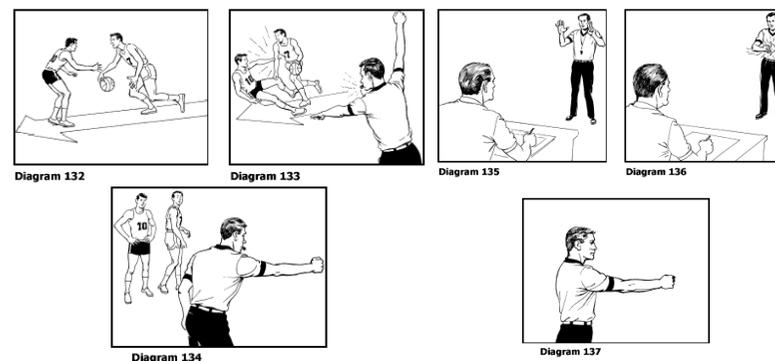
2.2.4. CINCO FALTAS DO JOGADOR

Um jogador que cometeu cinco (5) faltas, quer sejam pessoais e/ou técnicas, tem de abandonar o recinto de jogo de imediato. Tem de ser substituído dentro de 30 segundos.

2.2.5. FALTA ATACANTE



Equipa que faça falta atacante quando está na posse de bola, se tiver 4 faltas de equipa não é penalizada com a atribuição de lances livres à equipa adversária.



2.2.6. FALTA DUPLA

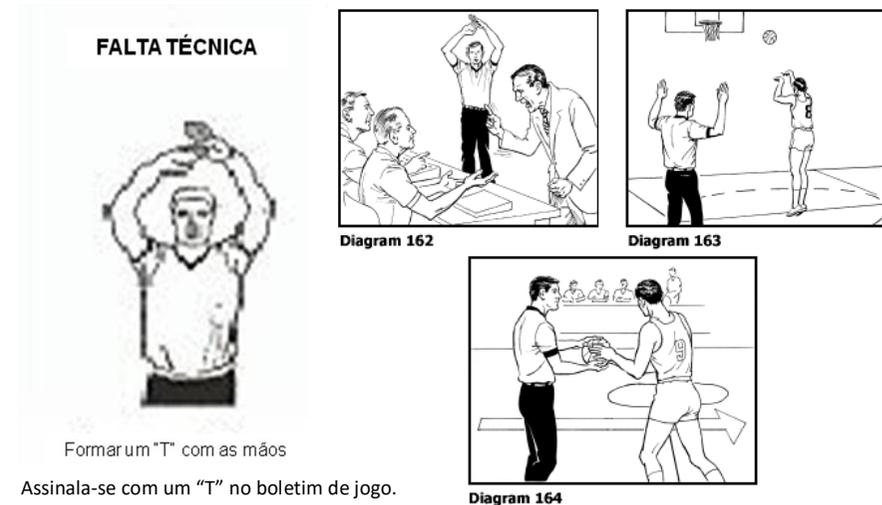


Uma falta dupla é uma situação na qual dois adversários cometem falta um sobre o outro, aproximadamente ao mesmo tempo.

Penalidade: Será averbada uma falta pessoal a cada jogador

- O jogo recomeça por posse alternada (se nenhuma das equipas tinha a posse da bola aquando da ocorrência da falta)
- Se uma das equipas tinha a posse de bola, esta tem de ser colocada à sua disposição para uma reposição fora de campo, no local mais próximo.

2.2.7. FALTA TÉCNICA



São faltas que não envolvem contacto com um adversário.

É uma falta técnica quando o jogador/treinador despreza as advertências feitas pelo árbitro ou tem atitudes tais como:

- Dirigir-se desrespeitosamente ou tocar nos árbitros, nos oficiais de mesa ou nos adversários.
- Usar linguagem ou gestos que possam ofender.
- Perturbar um adversário ou obstruir a sua visão agitando as mãos perto dos olhos.

Penalidade: Tem de ser averbada uma falta técnica ao infrator.

Tem de ser concedido dois (2) lances livres à equipa adversária, seguido de posse de bola no ponto médio da linha lateral.

2.2.8. FALTA ANTIDESPORATIVA

FALTA ANTIDESPORATIVA

Assinala-se com um "U" no boletim de jogo.



Agarrar o punho

Uma falta antidesportiva é uma falta pessoal que, no entender do árbitro, não é uma tentativa de jogar a bola dentro do espírito e intenção das regras. A falta antidesportiva tem de ser interpretada de uma forma consistente ao longo de todo o jogo.

Penalidade: Uma falta antidesportiva é averbado contra o infrator. Será (ão) concedido (s) lance (s) livre (s) à equipa que não cometeu a falta, seguido (s) de posse da bola no ponto médio da linha lateral.

2.2.9. FALTA DESQUALIFICANTE

FALTA DESQUALIFICANTE

Assinala-se com um "D" no boletim de jogo.



Punhos fechados

Qualquer conduta antidesportiva flagrante por parte de um jogador, substituto, treinador é uma falta desqualificante.

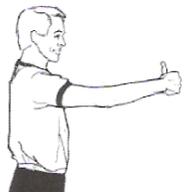
Por exemplo: Uma agressão a um jogador.

No entanto um jogador também é desqualificado quando atinge 2 faltas antidesportivas.

Penalidade: É averbada uma falta contra o infrator, e este tem de abandonar o pavilhão. A equipa que sofreu a falta tem direito aos lances livres correspondentes e à posse de bola no ponto médio da linha lateral.

2.3. OUTROS SINAIS

III. ADMINISTRAÇÃO

10 Substituição  Antebraços Cruzados	11 Entrada em Campo  Movimento da Mão em direcção ao corpo	12 Desconto de Tempo Anotado  Forma em T com o dedo e a mão aberta	13 Comunicação Entre Árbitros e Oficiais de Mesa  Polegar para cima
--	--	--	---

I. PONTOS MARCADOS

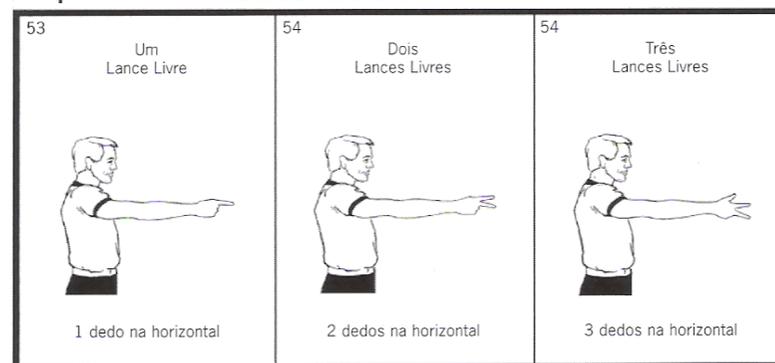


II. CRONOMETRAGEM

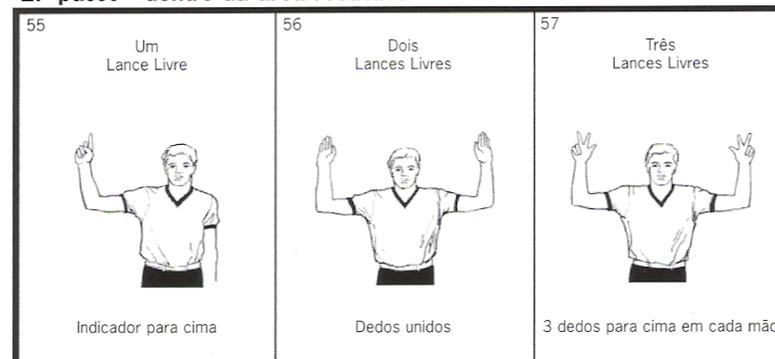


VI. ADMINISTRAÇÃO DOS LANCES LIVRES (2 PASSOS)

1.º passo - dentro da área restritiva

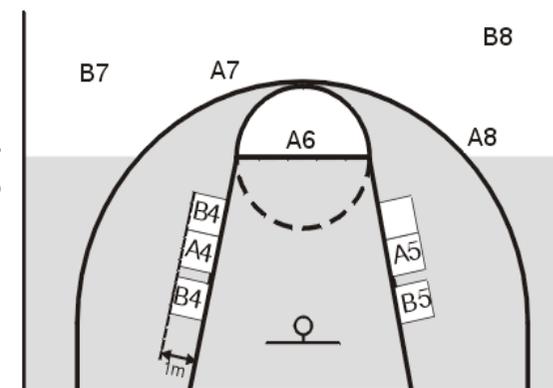


2.º passo - dentro da área restritiva



3.

Posicionamento dos jogadores na situação de lançamento livre.



3. AÇÃO DOS ÁRBITROS/OFICIAIS DE MESA ANTES DO INÍCIO DO JOGO

Antes do início de cada jogo os árbitros devem:

- Verificar o recinto de jogo;
- Escolher a bola de jogo;
- Averiguar se nenhum jogador está a usar brincos, relógio ou outros objetos que coloquem a integridade física deles próprios e dos outros jogadores em risco.

Enquanto isso os oficiais de mesa preenchem o boletim de jogo.

De seguida devem perguntar à mesa se está tudo pronto para o início do jogo.



Diagram 15

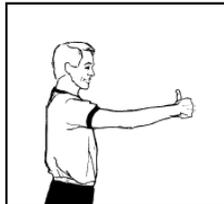


Diagram 18



Diagram 19



Diagram 16



Diagram 17



Diagram 20

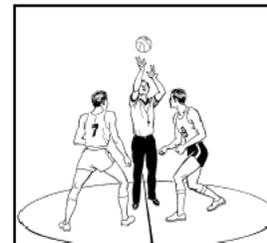


Diagram 21



Diagram 22



Diagram 23



Diagram 24

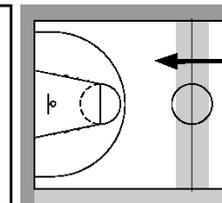


Diagram 83

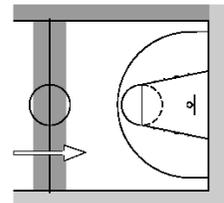


Diagram 84

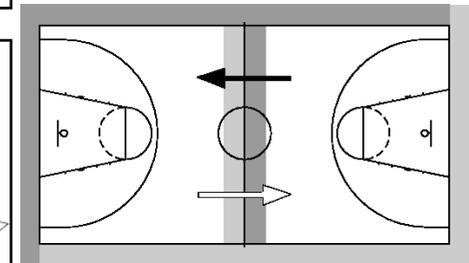


Diagram 85

Na situação de lançamento da bola ao ar no círculo central, o árbitro responsável pelo lançamento da bola ao ar deve ter o cuidado de não ter o apito na boca, enquanto o outro apita dando o início ao jogo.

De seguida o árbitro junto à mesa é responsável por se deslocar na direção do jogo passando a árbitro avançado, responsável pela linha de fundo e linha lateral à sua esquerda, enquanto o outro fica responsável pela linha de meio campo e linha lateral também à sua esquerda, como árbitro recuado.

4. AÇÃO DOS ÁRBITROS/OFCIAIS DE MESA NO FINAL DO JOGO

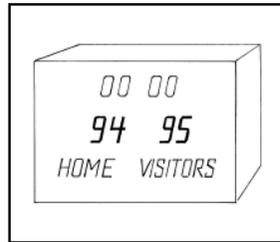


Diagram 176



Diagram 177



Diagram 178



Diagram 179

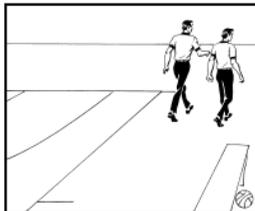


Diagram 180

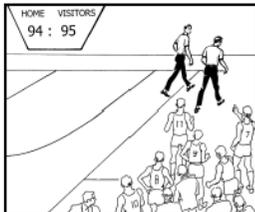


Diagram 181



Diagram 182

No final do jogo os árbitros devem cumprimentar os professores e alunos das equipas e conferir e assinar o boletim de jogo, com letra legível, enquanto os oficiais de mesa ficam responsáveis por chamar os professores para assinar o boletim de jogo e trancar o mesmo.

CAMPO _____

DIREÇÃO DE SERVIÇOS DO DESPORTO ESCOLAR
BOLETIM DE JOGO DE BASQUETEBOL



JOGO N.º _____ FASE _____ SÉRIE _____ ESCALÃO _____ M F LOCAL: _____
 PROVA: _____ DATA: _____ HORA: _____

Equipa A: _____

Desconto de Tempo: Faltas da Equipa: Período 1 2 3 4 2 1 2 3 4 3 1 2 3 4 4 1 2 3 4

Períodos Suplementares: _____

B.I. n.º	Nome do Jogador	Faltas				
		1	2	3	4	5
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
Professor						
Secionista						
Capitão						

Equipa B: _____

Desconto de Tempo: Faltas da Equipa: Período 1 2 3 4 2 1 2 3 4 3 1 2 3 4 4 1 2 3 4

Períodos Suplementares: _____

B.I. n.º	Nome do Jogador	Faltas				
		1	2	3	4	5
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
Professor						
Secionista						
Capitão						

MARCHA DO RESULTADO					
		A	B	A	B
1	1			41	41
2	2			42	42
3	3			43	43
4	4			44	44
5	5			45	45
6	6			46	46
7	7			47	47
8	8			48	48
9	9			49	49
10	10			50	50
11	11			51	51
12	12			52	52
13	13			53	53
14	14			54	54
15	15			55	55
16	16			56	56
17	17			57	57
18	18			58	58
19	19			59	59
20	20			60	60
21	21			61	61
22	22			62	62
23	23			63	63
24	24			64	64
25	25			65	65
26	26			66	66
27	27			67	67
28	28			68	68
29	29			69	69
30	30			70	70
31	31			71	71
32	32			72	72
33	33			73	73
34	34			74	74
35	35			75	75
36	36			76	76
37	37			77	77
38	38			78	78
39	39			79	79
40	40			80	80

Resultado Final: Equipa A Equipa B

Equipa Vencedora: _____

Resultados: Período 1 A B 2 A B 3 A B 4 A B

Períodos Suplementares: A B

Arbitro Equipa A: _____
Arbitro Equipa B: _____

Marcador: _____
Cronometrista: _____
Marcador Auxiliar: _____

Se necessário escrever relatório no verso