

MANUAL DE “BOAS PRÁTICAS COMPORTAMENTAIS” DOS OFICIAIS DE ARBITRAGEM



**FEDERAÇÃO
MINEIRA
DE BASKETBALL**



FEDERAÇÃO
MINEIRA
DE BASKETBALL

1. Apresentação
2. A Arbitragem no Basquete Mineiro
3. Perfil do Oficial de Arbitragem
4. Direitos e Deveres dos Oficiais de Arbitragem
5. Funções na Arbitragem
 - 5.1. Árbitro Principal (Crew Chief)
 - 5.2. Árbitro Auxiliar MEC2 ou MEC3(2P e 3P)
 - 5.3. Representante
 - 5.4. Apontador
 - 5.5. Assistente de Apontador
 - 5.6. Cronometrista
 - 5.7. Operador do relógio de arremesso
 - 5.8. Comissário Técnico (em competições nacionais/internacionais)
6. Preparação Pré-Jogo
 - 6.1. Planejamento antecipado
 - 6.2. Pontualidade
 - 6.3. Uniforme e apresentação
 - 6.4. Reunião pré-partida
 - 6.5. Conferência da quadra e equipamentos
 - 6.6. Conferência de documentos
 - 6.7. Procedimento inicial dos jogos
 - 6.8. Aquecimento e preparação física
 - 6.9. Início da partida
7. Conduta Durante o Jogo
 - 7.1. Postura profissional
 - 7.2. Posicionamento e deslocamento
 - 7.3. Comunicação
 - 7.4. Relação com atletas e técnicos
 - 7.5. Conduta da mesa
 - 7.6. Controle do jogo
 - 7.7. Tomada de decisão
8. Comunicação e Trabalho em Equipe
 - 8.1. Comunicação entre árbitros
 - 8.2. Comunicação entre árbitros e mesa
 - 8.3. Trabalho em equipe na quadra
 - 8.4. Trabalho em equipe na mesa
 - 8.5. Princípios da boa comunicação
9. Conduta com Atletas, Técnicos e Torcida
 - 9.1. Relação com atletas
 - 9.2. Relação com técnicos
 - 9.3. Relação com a torcida
 - 9.4. Atitudes a evitar
 - 9.5. Atitudes recomendadas



FEDERAÇÃO
MINEIRA
DE BASKETBALL

10. Administração de Conflitos

10.1. Princípios da Administração de Conflitos

10.2. Situações comuns de conflito e como agir

10.3. Estratégias de arbitragem preventiva

10.4. Atitudes a evitar

11. Procedimentos Pós-Jogo

11.1. Encerramento da partida

11.2. Conferência de documentos

11.3. Relatório de ocorrências

11.4. Auto avaliação da equipe

11.5. Conduta fora da quadra

12. Procedimento de Protesto

12.1. Situações em que o protesto é cabível

12.2. Passos do protesto durante o jogo

12.3. Encerramento do jogo e registro

12.4. Papel da arbitragem

13. Aparência e Apresentação Pessoal

13.1. Uniforme da arbitragem

13.2. Aparência pessoal

13.3. Acessórios

13.4. Oficiais de mesa

13.5. Postura em quadra

14. Código de Ética e Postura Profissional

14.1. Princípios fundamentais

14.2. Conduta profissional

14.3. Relação com a Federação Mineira de Basketball

14.4. Condutas proibidas

14.5. Compromisso com a evolução

15. Carreira na Arbitragem: Oficial de quadra e oficial de mesa

15.1. Caminho do Árbitro (Estagiário, Primeira, Regional, Estadual, Nacional, Internacional)

15.2. Caminho do Oficial de Mesa (Apontador, Cronometrista, Operador de 24s, Comissário)

15.3. Requisitos de Formação, Cursos e Atualização Contínua

15.4. Requisitos para promoção

15.4.1 Árbitros

15.4.2 Oficiais de mesa

15.5 Indicações para Campeonatos

16. Anexos (Checklists, Relatórios,.....)

16.1. Checklist ao receber a escala

16.2. Checklist do dia da partida

16.3. Checklist pré jogo (no local)

16.4. Checklist durante o jogo

16.5. Checklist pós jogo

16.6. Modelo de relatório de ocorrência



FEDERAÇÃO
MINEIRA
DE BASKETBALL

1. Apresentação

A arbitragem é peça fundamental para o desenvolvimento do basquete em Minas Gerais. O presente manual tem como objetivo orientar os (as) oficiais de arbitragem da Federação Mineira de Basketball (FMB) sobre boas práticas, conduta profissional e procedimentos técnicos que devem ser seguidos em todas as competições oficiais e não oficiais, canceladas pela FMB.

Mais do que aplicar regras, o(a) árbitro(a) representa a seriedade, a ética e o respeito que sustentam a credibilidade do esporte. Este material deve servir como guia de referência, consulta e reflexão para todos os oficiais de arbitragem em atividade.

2.A Arbitragem no Basquete Mineiro

10.A FMB, como entidade responsável pela organização e regulamentação do basquete em Minas Gerais, valoriza seus oficiais de arbitragem como agentes que:

- Garantem a aplicação justa e uniforme das regras oficiais.
- Promovem o respeito ao espírito esportivo.
- Representam a instituição em cada competição.

A credibilidade do basquete mineiro passa pela conduta, preparação e profissionalismo de seus árbitros(as) e oficiais de mesa.

3. Perfil do Oficial de Arbitragem

O(a) oficial de arbitragem da Federação Mineira de Basketball representa não apenas a aplicação das regras, mas também a imagem da FMB dentro e fora das quadras. Seu comportamento deve refletir profissionalismo, ética e compromisso com o basquete.

Características essenciais do perfil esperado:

- **Imparcialidade:** julgar cada situação do jogo sem qualquer tipo de favorecimento ou preconceito.
- **Conhecimento técnico:** dominar as regras oficiais da FIBA, orientações da CBB e os regulamentos complementares da FMB.
- **Preparação física:** manter-se em bom condicionamento, capaz de acompanhar o ritmo do jogo, tendo uma qualidade na tomada de decisão, visto que a parte física colabora com a cognição e deixa o oficial mais preparado para tomada de decisão.
- **Postura profissional:** agir com equilíbrio, paciência e autoridade, transmitindo confiança.
- **Comunicação clara e efetiva:** utilizar sinais oficiais padronizados e expressar-se de forma objetiva com colegas e participantes.
- **Trabalho em equipe:** colaborar com árbitros e oficiais de mesa para garantir o bom andamento da partida.
- **Respeito:** tratar atletas, técnicos, dirigentes, colegas de arbitragem e torcedores de forma educada, cortês e firme.
- **Atualização contínua:** participar de cursos, palestras e treinamentos para evolução constante.



FEDERAÇÃO
MINEIRA
DE BASKETBALL

- **Autocontrole:** manter serenidade mesmo em situações de pressão, críticas ou protestos.
- **Orientação:** orientar os atletas em relação às condutas inadequadas às regras, buscando não apenas corrigi-los, mas também educá-los, de modo a promover um ambiente formador e respeitoso. Isso fortalece o fomento da modalidade em sua prática e faz com que o indivíduo queira continuar se dedicando.

4. Direitos e Deveres dos Oficiais de Arbitragem

A atuação dos oficiais de arbitragem se sustenta em uma relação de responsabilidades (deveres) e garantias (direitos), que asseguram tanto a qualidade do trabalho quanto a valorização do profissional.

Direitos

- Ser tratado com respeito e dignidade por atletas, técnicos, dirigentes e torcedores.
- Atuar em condições adequadas de trabalho, com segurança física e psicológica.
- Receber remuneração conforme normas da FMB, CBB, FIBA em competições organizadas ou canceladas por essas entidades, em que seja solicitado ao oficial que preste o serviço, entendendo antecipadamente o que cada uma oferece.
- Acesso a treinamentos, cursos de formação e atualização contínua.
- Ser escalado de forma justa, respeitando critérios técnicos, disciplinares e de desempenho.
- Solicitar apoio da organização em situações de risco ou ameaça à integridade.
- Ter direito à defesa em processos disciplinares ou administrativos.

Deveres

- Cumprir e aplicar corretamente as regras oficiais da FIBA, orientações da CBB e regulamentos da FMB junto a coordenação de arbitragem.
- Manter conduta ética, profissional, imparcial dentro e fora das quadras.
- Respeitar horários e compromissos das escalas de arbitragem.
- Zelar pela própria aparência, uniforme e apresentação pessoal.
- Tratar todos os participantes da partida com respeito e equilíbrio, buscando diálogos que possam resolver da melhor forma as situações e evitando discussões acaloradas e desnecessárias.
- Trabalhar em sintonia com árbitros, mesários e demais colegas de arbitragem.
- Manter confidencialidade sobre relatórios, ocorrências e situações internas.
- Proteger a imagem da arbitragem e da FMB em suas atitudes públicas e privadas.

5. Funções na Arbitragem

O sucesso de uma partida depende da atuação conjunta de árbitros(as) e oficiais de mesa. Cada função possui responsabilidades específicas que, quando bem executadas, garantem organização, fluidez e justiça no jogo.



FEDERAÇÃO
MINEIRA
DE BASKETBALL

5.1 Árbitro Principal (Crew chief)

- É o responsável maior pela condução da partida.
- Decide em situações de dúvida ou divergência entre os oficiais.
- Faz a bola ao alto no início do jogo.
- Tem autoridade para interpretar as regras e validar decisões finais.
- Deve zelar pela disciplina, postura e integridade da equipe de arbitragem.
- Cuidar do ambiente de jogo na ausência do representante/delegado.

5.2 Árbitros Auxiliares

- Trabalham em conjunto com o árbitro principal, compondo a equipe de arbitragem.
- Nas competições podem atuar em mecânica de 2 árbitros (2P) ou mecânica de 3 árbitros (3P):
- 2 árbitros (2P): mais comum em competições regionais, exige ampla cobertura da quadra com forte deslocamento físico.
- 3 árbitros (3P): adotado em competições nacionais e internacionais, permite melhor divisão de responsabilidades, ângulos de visão e tomada de decisão.
- Cada árbitro deve manter comunicação clara e sinais padronizados.
- Devem trabalhar em equipe, apoiando as decisões e evitando contradições.
- Auxiliar o arbitro principal, cuidando do ambiente de jogo na ausência do representante/delegado.

5.3 Representante

- Atua como representante da organização da competição.
- Confere documentação, fichas de inscrição e condições da quadra.
- Supervisiona o trabalho dos oficiais de mesa e auxilia a equipe de arbitragem.
- Intervém em situações administrativas, mas não interfere nas decisões técnicas da arbitragem.
- Auxilia o sediente na condução de problemas relacionados a torcida

5.4 Apontador

- Responsável pela súmula que é o documento oficial da partida.
- Registra pontos, faltas, tempos pedidos e substituições.
- Controla o número de faltas individuais e coletivas, informando aos árbitros sempre que necessário.
- Trabalha em coordenação direta com o cronometrista e operador do relógio de arremesso.

5.5 Assistente de Apontador

- Auxilia o apontador em competições oficiais (principalmente internacionais).
- Registra o placar em boletim paralelo, conferindo constantemente com a súmula oficial.
- Atua como dupla checagem para evitar erros de anotação.



FEDERAÇÃO
MINEIRA
DE BASKETBALL

5.6 Cronometrista

- Controla o tempo de jogo (relógio oficial da partida).
- Responsável também pelo tempo de intervalos e tempos pedidos.
- Opera a sinalização sonora (buzina), em coordenação com a arbitragem.
- Deve estar atento a cada instrução dos árbitros para reiniciar ou parar o cronômetro.

5.7 Operador do relógio de arremesso

- Controla o relógio de posse de bola (24 segundos).
- Reinicia ou ajusta o cronômetro de posse de acordo com as situações previstas nas regras (arremessos ao aro, faltas, reposições, etc.).
- Trabalha em constante sintonia com o cronometrista e árbitros.

5.8 Comissário

- Função presente em competições internacionais.
- Responsável pela supervisão geral da partida e pelo relatório final.
- Supervisiona a mesa e a equipe de arbitragem, garantindo o cumprimento de todos os procedimentos administrativos.
- Atua como elo entre a organização da competição e a equipe de arbitragem.
- Não interfere em decisões técnicas, mas pode relatar ocorrências à entidade organizadora.

6. Preparação Pré-Jogo

A preparação começa muito antes de entrar em quadra. Um oficial bem preparado transmite segurança e evita imprevistos.

6.1 Planejamento antecipado

- Ao receber a escala, registre o jogo em sua agenda e organize sua rotina para não se atrasar e evitar ser pego de surpresa com algum tipo de imprevisto, se tiver terá mais tempo de resolver. O bom oficial de arbitragem, antecipa as situações que possam gerar problemas.
- Verifique com antecedência seu uniforme e materiais (camisa oficial, calça preta, meia preta, tênis preto, blusa preta, apito, cronômetro, estojo, súmula, etc.).
- Planeje deslocamento: calcule rota, tempo de trajeto e alternativas em caso de imprevistos.
- Se necessário, organize carona com colegas (ofereça ou peça).
- Analise informações da partida: histórico recente dos times, súmulas de jogos anteriores e possíveis ocorrências, regulamentos e normas específicas.
- Verifique se você tem todos os materiais necessários, principalmente súmula!

6.2 Pontualidade

- Comparecer ao ginásio **com no mínimo 30 minutos de antecedência** (preferencialmente antes).



FEDERAÇÃO
MINEIRA
DE BASKETBALL

- Cumprir horários estabelecidos pela FMB ou organização da competição.
- Ao chegar, cumprimente cordialmente colegas, técnicos e funcionários.
- Se algum colega não tiver chegado em até 5 min após os 30min de antecedência do jogo, tente entrar em contato com ele. Em caso de não conseguir, entre em contato com a coordenação.
- Não espere o início do jogo (ou muito próximo ao horário de início do jogo) para comunicar a ausência de qualquer oficial na partida!

6.3 Uniforme e Apresentação

- Utilizar o uniforme oficial de arbitragem, limpo e bem passado.
- Cuide da aparência (barba feita, cabelo arrumado, higiene pessoal em ordem).
- Prepare materiais e, se precisar de medicação ou alimentação, leve consigo.
- Usar tênis adequados, em bom estado e devidamente limpos.
- Troque de roupa em local adequado (vestiário ou banheiro, nunca atrás da mesa).
- Manter postura profissional desde a chegada ao ginásio (lembrando que o árbitro já é observado).

6.4 Reunião Pré-partida

- Árbitros e oficiais de mesa devem se reunir em local reservado antes da partida ou na própria mesa de controle
- Guardar o celular desligado ou silencioso na mochila. Evite ao máximo seu uso durante a atuação.
- Estabelecer um plano de ação, colocando em evidência os fatores que cada jogo trás, mediante informações que cada oficial escalado tem, lembrando que todo jogo é uma oportunidade de crescimento e temos que usar isso para tornar nosso trabalho mais fácil e estarmos preparados para situações que podem acontecer em cada jogo.
- Definir:
 - 1.Como será a condução da arbitragem no jogo. (contato físico, faltas técnicas, antidesportivas, etc.). Qual a melhor estratégia seguir ?
 - 2.Comunicação não verbal e sinais padronizados.
 - 3.Procedimentos específicos (ex: briga, situações de protesto ou incidentes).
 - 4.Se houver qualquer problema, tente resolver ou comunique com a coordenação antes do início. Avisar em cima da hora resulta em atrasos.

6.5 Conferência da Quadra e Equipamentos

- Inspeção quadra, tabelas, redes, marcações e bancos de reservas; não inicie o jogo sem condições seguras.
- Conferir equipamentos: bola oficial da competição, cronômetro, placar, cronômetro de 24 segundos.
- Testar sinalizações sonoras (buzina da mesa e do relógio de 24s).
- Checar materiais da mesa: súmula, canetas, régua, seta, placas de falta, bandeirinhas
- Usar canetas permanentes



FEDERAÇÃO
MINEIRA
DE BASKETBALL

6.6 Conferência de Documentos

- Recolha e confira toda documentação das equipes com 20 minutos de antecedência, sem exceções (inclusive da comissão técnica).
- Documentos oficiais aceitos para identificação dos atletas e membros de comissão técnica são:

1.RG (Carteira de Identidade).

2.Passaporte.

3.Carteira Nacional de Habilitação (CNH).

4.Carteira profissional com foto (ex.: CREF)

5.Carteirinha oficial de registro da Federação/CBB/FIBA (quando emitida).

6.Documento digital oficial: e-Título (quando contém foto), CNH Digital, RG Digital, Gov.br

7.Cópia autenticada em cartório de documento oficial.

- ⚠ Não são aceitos:

1.Crachás de clube/escola/empresa.

2.Carteirinhas de plano de saúde ou academia.

3.Cópias simples, xerox sem autenticação ou fotos de documento no celular (exceto quando for do aplicativo oficial [Gov.br](https://www.gov.br)).

4.Sem documentação oficial válida, o atleta ou membro de comissão técnica não poderá participar da partida – sem exceções

6.7 – Procedimento inicial dos jogos:

- Garanta assinatura dos técnicos, definição do capitão e titulares até 10 minutos antes do jogo.
- Confira quem são os integrantes da comissão técnica e reforce que os que chegarem depois só entram na partida mediante apresentação de documento e se estiver inscrito na pré-súmula previamente. Caso não esteja, solicite que se retire. Garanta que só esteja na quadra quem está devidamente identificado na pré súmula. Saber quem está fazendo cada função em sua equipe.
- Conferir uniformes das equipes, garantindo contraste adequado entre si e em relação à arbitragem.
- Fiscalizar equipamentos de jogadores (acessórios, proteção, uniforme em conformidade com regras).

6.8 Aquecimento e Preparação Física

- Árbitros devem realizar aquecimento físico leve antes do jogo.
- Alongamento e corrida leve auxiliam no desempenho e previnem lesões.
- Evitar postura de desatenção ou dispersão durante o aquecimento dos atletas (o árbitro já é observado).

6.9 Início da Partida

- Equipe de mesa posicionada corretamente e atenta desde o aquecimento.



FEDERAÇÃO
MINEIRA
DE BASKETBALL

- Árbitros entram juntos na quadra com postura firme e profissional.
- Cumprimentar atletas, técnicos e oficiais de mesa de forma respeitosa e cordial.
- Checar se tudo está pronto para o jogo ao alto.

⚡ **Resumo de ouro - Preparação pré-jogo:**

- ✓ Chegar com pelo menos 30 min de antecedência
- ✓ Vestir uniforme oficial limpo e adequado
- ✓ Reunião pré-jogo (mecânica, critérios, comunicação)
- ✓ Conferir quadra e equipamentos
- ✓ Conferir documentos e uniformes das equipes
- ✓ Aquecer e se preparar fisicamente
- ✓ Postura profissional desde a chegada até o início do jogo

7. Conduta Durante o Jogo

A atuação durante a partida deve ser marcada por concentração, disciplina, cooperação e profissionalismo. Os oficiais de arbitragem, seja quadra ou mesa são responsáveis por garantir o cumprimento das regras e pela condução equilibrada do espetáculo esportivo.

7.1 Postura profissional

- Levar o jogo a sério: evite brincadeiras, gestos desnecessários ou intimidade excessiva com atletas e técnicos
- Não tocar em nenhum membro de equipe, seja comissão técnica ou jogadores.
- Mantenha concentração total na sua função. O erro de um pode comprometer toda a equipe.
- Evite conversas paralelas longas; comunicação deve ser clara, objetiva e sempre focada no jogo.
- Não usar celular em quadra nem na mesa. Se necessário, apenas em intervalos e fora do ambiente de trabalho.
- Não se alimentar na mesa; se precisar, faça nos intervalos e longe dos atletas.
- Manter sempre linguagem corporal firme, neutra e segura.
- Evitar gestos bruscos, discussões ou expressões faciais de ironia/desaprovação.
- Estar atento ao jogo durante todo o tempo, inclusive em momentos de bola morta.
- Nunca virar as costas para o lance em andamento.
- Demonstrar serenidade e equilíbrio mesmo sob pressão (da torcida, atletas ou técnicos).

7.2 Posicionamento e Deslocamento

- Respeitar a mecânica definida (2 ou 3 árbitros).
- Estar constantemente ajustando o ângulo de visão para ver o espaço entre jogador e adversário ("jogar entre a bola e o contato").



FEDERAÇÃO
MINEIRA
DE BASKETBALL

- Evitar correr “atrás da jogada” – o árbitro deve estar sempre adiantado ou em paralelo ao lance.
- Trabalhar em sintonia com os colegas para evitar que tenha áreas sem cobertura.

7.3 Comunicação

- Utilizar sinais oficiais padronizados da FIBA de forma clara e visível.
- Comunicar decisões de maneira objetiva, sem justificativas desnecessárias.
- Entre árbitros, usar contato visual e sinais discretos para alinhar decisões.
- Com oficiais de mesa, utilizar gestos claros para pontos, faltas, substituições e tempos debitados.

7.4 Relação com Atletas e Técnicos

- Tratar todos com respeito e firmeza, sem perder a autoridade.
- Escutar quando necessário, mas evitar diálogos prolongados.
- Repreender condutas inadequadas de forma imediata, sem confrontos pessoais.
- Aplicar advertências e penalidades (faltas técnicas, antidesportivas, desqualificantes) de acordo com as regras, nunca por emoção ou pressão externa.
- Evitar qualquer proximidade que possa parecer favorecimento ou intimidade.

7.5 Conduta da Mesa

- Manter atenção total durante todo o jogo – ninguém na mesa deve se distrair.
- Comunicação discreta e clara com os árbitros, sem gestos exagerados ou conversas paralelas.
- Trabalhar em silêncio e harmonia entre os membros da mesa.
- Anotar e registrar imediatamente todas as ocorrências (pontos, faltas, substituições, tempos).
- Conferência constante entre os oficiais de mesa.

7.6 Controle do Jogo

- O árbitro deve ser proativo no controle da partida, prevenindo situações de conflito.
- Coibir atitudes antidesportivas logo no início, para evitar escalonamento.
- Administrar o jogo com equilíbrio: nem excesso de rigor, nem permissividade extrema.
- Garantir fluidez do jogo, evitando interrupções desnecessárias.

7.7 Tomada de Decisão

- Decidir com convicção, mesmo em situações difíceis.
- Admitir correções quando necessário (em equipe, sem demonstrar insegurança).
- Priorizar sempre o espírito do jogo e a justiça esportiva.

⚡ Resumo de Ouro – Conduta Durante o Jogo:

- ✓ Postura firme, imparcial e serena.
- ✓ Posicionamento correto (2P ou 3P).



FEDERAÇÃO
MINEIRA
DE BASKETBALL

- ✓ Comunicação clara com sinais oficiais.
- ✓ Respeito e firmeza com atletas e técnicos.
- ✓ Atenção total da mesa.
- ✓ Controle do jogo sem autoritarismo nem permissividade.
- ✓ Decisões rápidas, claras e justas.

8. Comunicação e Trabalho em Equipe

A arbitragem é coletiva. Mesmo quando decisões individuais precisam ser tomadas, o funcionamento harmonioso da **equipe de arbitragem** (árbitros e oficiais de mesa) é o que garante credibilidade, segurança e fluidez à partida.

8.1 Comunicação Entre Árbitros

- **Contato visual constante:** olhar para o colega em situações de dúvida, bola morta ou paralisações.
- **Sinais discretos:** pequenos gestos combinados ajudam na correção de posicionamento ou confirmação de marcações.
- **Apoio mútuo:** nunca desautorizar um colega em público. Divergências devem ser resolvidas em conversas rápidas e reservadas.
- **Unidade nas decisões:** uma vez comunicada a decisão ao público, todos devem sustentá-la.

8.2 Comunicação Entre Árbitros e Mesa

- Usar sempre os **sinais oficiais da FIBA**, executados de forma clara, objetiva e bem visível.
- O árbitro deve se aproximar da mesa para **relatar oficialmente** pontos, faltas, substituições e tempos.
- O apontador deve confirmar ao árbitro qualquer dúvida sobre faltas individuais, coletivas ou número de pontos.
- Cronometrista e operador do relógio de arremesso devem estar sempre **atentos ao apito**, reagindo rapidamente às instruções.
- O diálogo deve ser **curto, respeitoso e funcional**, sem conversas paralelas.
- Lembre-se: a arbitragem é **uma equipe**. Apoie colegas e mantenha critério unificado.
- Respeite colegas, mesmo que não haja afinidade pessoal.

8.3 Trabalho em Equipe na Quadra

- Divisão de responsabilidades bem definida (2P ou 3P).
- Ajustes de posicionamento constantes para cobrir todos os ângulos de jogo.
- Um árbitro observa a jogada da bola, outro fiscaliza ações fora da bola.
- Em jogadas decisivas, buscar o melhor ângulo, não apenas proximidade.
- Manter consistência nas marcações seja em contatos, violações ou até mesmo conceito de vantagem e desvantagem entre todos os árbitros.



FEDERAÇÃO
MINEIRA
DE BASKETBALL

8.4 Trabalho em Equipe na Mesa

- O apontador deve checar regularmente com o assistente (quando houver).
- O cronometrista deve sincronizar-se com o operador do relógio de arremesso para evitar conflitos de tempo.
- Priorize cumprir corretamente sua responsabilidade antes de ajudar colegas.
- Todos devem ter ciência do **procedimento de comunicação** com a arbitragem (usar a buzina, levantar a mão, etc.).
- Nunca discutir ou corrigir erros da mesa de forma aberta – sempre comunicar ao árbitro, que resolverá.
- Se surgir dúvida ou divergência, consulte os colegas antes de registrar algo. A decisão final será sempre dos **árbitros**. Mesmo que não concorde ou que esteja certa, faça o que eles decidirem sem discutir.
- Saber qual função irá exercer, pois assim terá condições de ajudar o outro, caso seja necessário.

8.5 Princípios da Boa Comunicação

1. **Escuta** – Saber ouvir, é essencial para se comunicar e ter um princípio de entendimento para a resposta.
2. **Clareza** – sinais padronizados e informações objetivas.
3. **Rapidez** – comunicação imediata, sem atrasar o jogo.
4. **Discrição** – sem gestos teatrais ou excesso de fala.
5. **Respeito** – manter sempre tom cordial entre colegas.
6. **Unidade** – a equipe deve transmitir imagem de harmonia e autoridade.

⚡ **Resumo de Ouro – Comunicação e Trabalho em Equipe**

- ✓ Contato visual + sinais claros.
- ✓ Nunca desautorizar colega em público.
- ✓ Comunicação árbitros ↔ mesa: objetiva e respeitosa.
- ✓ Critérios de marcação consistentes.
- ✓ Mesa sempre atenta e discreta.
- ✓ A equipe deve agir como um só corpo, transmitindo confiança e credibilidade.

9. Conduta com Atletas, Técnicos e Torcida

A forma como árbitros e oficiais de mesa se relacionam com os participantes e o público influencia diretamente o clima da partida. O objetivo é manter o controle do jogo, preservar o espírito esportivo e garantir a imagem de neutralidade e profissionalismo da arbitragem.

9.1 Relação com Atletas

- Tratar todos os jogadores de forma igualitária e imparcial.
- Manter distância adequada, evitando proximidade excessiva que possa gerar interpretações equivocadas.



FEDERAÇÃO
MINEIRA
DE BASKETBALL

- Escutar solicitações ou questionamentos curtos e objetivos, mas não permitir debates prolongados.
- Reagir a provocações ou reclamações com calma e firmeza, sem elevar o tom de voz.
- Advertir condutas antidesportivas de forma imediata e aplicar penalidades conforme a regra (técnica, antidesportiva, desqualificante).
- Evitar posturas que demonstrem arrogância, ironia ou impaciência.
- Evitar tratá-los por apelido.
- Saber lidar com jovens/crianças, principalmente os mais novos que são mais sensíveis.

9.2 Relação com Técnicos e Comissão Técnica

- Reconhecer o papel do treinador como líder da equipe, permitindo manifestações respeitadas.
- Tolerar questionamentos breves, desde que feitos de forma respeitosa.
- Encerrar discussões prolongadas de forma objetiva: “Assunto encerrado, vamos continuar o jogo”.
- Aplicar advertências ou penalidades quando houver excessos (protestos exagerados, invasão da quadra, linguagem ofensiva).
- Tratar assistentes e outros membros da comissão técnica com o mesmo padrão de respeito e firmeza. Tendo ciência e conhecimento da regra em que somente o Técnico pode se comunicar com a arbitragem de maneira cortês e em momentos oportunos de bola morta.

9.3 Relação com a Torcida

- O árbitro não interage diretamente com torcedores.
- Qualquer manifestação de torcida (positiva ou negativa) deve ser ignorada.
- Em casos de comportamento que comprometa a segurança ou andamento da partida (objetos arremessados, invasão de quadra, agressões verbais), cabe à equipe de arbitragem solicitar intervenção do Representante da FMB ou Responsável do clube em que está sediando a partida.
- O árbitro deve transmitir serenidade, sem reagir a vaias, aplausos irônicos ou provocações.

9.4 Atitudes a Evitar

- Responder de forma ríspida ou irônica a atletas e técnicos.
- Criar diálogos prolongados em quadra, que podem gerar desgaste e atrasar o jogo.
- Demonstrar nervosismo, impaciência ou “entrar no clima da torcida”.
- Repreender um atleta de forma pessoalizada (o foco deve ser na conduta, não na pessoa).

9.5 Atitudes Recomendadas

- Manter postura calma, firme e respeitosa em toda situação.



FEDERAÇÃO
MINEIRA
DE BASKETBALL

- Escutar rapidamente, responder de forma objetiva e seguir o jogo.
- Mostrar coerência nas decisões, o que naturalmente aumenta o respeito da equipe e torcida.
- Usar linguagem corporal de autoridade, mas sem arrogância.
- Demonstrar que a equipe de arbitragem está em controle absoluto da situação.

⚡ **Resumo de Ouro – Conduta com Participantes e Torcida**

- ✓ **Atletas:** ouvir, mas não debater; agir com firmeza e respeito.
- ✓ **Técnicos:** permitir questionamentos curtos; não tolerar excessos.
- ✓ **Torcida:** ignorar manifestações; acionar a organização em caso de risco.
- ✓ **Sempre:** serenidade, imparcialidade e foco no jogo.

10. Administração de Conflitos

O basquete é um esporte intenso, dinâmico e emocional. Cabe à arbitragem administrar situações de tensão com equilíbrio, firmeza e serenidade, garantindo que o jogo siga dentro do espírito esportivo.

10.1 Princípios da Administração de Conflitos

- **Prevenção:** agir cedo para evitar que pequenas atitudes se transformem em grandes problemas.
- **Controle emocional:** o árbitro nunca pode reagir com nervosismo, arrogância ou ironia.
- **Neutralidade:** não tomar partido ou transmitir impressão de favorecimento.
- **Firmeza + serenidade:** aplicar as regras de forma justa, sem perder o tom de respeito.
- **Autoridade compartilhada:** a equipe de arbitragem deve se apoiar para transmitir segurança.

10.2 Situações Comuns de Conflito e Como Agir

a) Reclamações Excessivas de Atletas

- Escutar brevemente, responder de forma objetiva e seguir o jogo.
- Evitar discussões.
- Se persistirem, aplicar **falta técnica** sem hesitação.

b) Reclamações Excessivas de Técnicos

- Permitir manifestações rápidas, pois fazem parte do jogo.
- Não tolerar protestos prolongados, gestos exagerados ou invasão da quadra.
- Advertir verbalmente quando possível; se persistir, aplicar falta técnica.

c) Condutas Antidesportivas

- Contatos violentos, provocações ou gestos ofensivos devem ser punidos de imediato.
- Avaliar se a falta é antidesportiva ou desqualificante, conforme regra e critérios estabelecidos pela FIBA.
- Demonstrar controle, explicando rapidamente a decisão com sinais oficiais.

d) Conflitos Entre Atletas

- Interromper o jogo imediatamente.



FEDERAÇÃO
MINEIRA
DE BASKETBALL

- Posicionar-se de forma a separar as equipes com calma e firmeza.
- Evitar contato físico direto com os jogadores, sempre que possível.
- Aplicar penalidades previstas na regra, mantendo o jogo sob controle.

e) Interferência da Torcida

- Não interagir diretamente com torcedores.
- Solicitar apoio do Representante da FMB ou Representante do clube se diante para conter excessos.
- Em casos graves (arremesso de objetos, invasão de quadra), interromper o jogo até que a situação seja resolvida.

10.3 Estratégias de Arbitragem Preventiva

- Comunicação visual com atletas e técnicos: um olhar firme já evita muitas situações.
- Advertência verbal precoce: um aviso calmo e claro pode impedir um conflito maior.
- Critério consistente: aplicar as regras da mesma forma para todos gera respeito.
- Trabalho em equipe: apoiar o colega árbitro e a mesa, mostrando unidade.

10.4 Atitudes a Evitar

- Gritar ou reagir de forma emocional.
- Mostrar ironia, sarcasmo ou provocação.
- “Bater boca” com atleta, técnico ou torcida.
- Demorar a agir em situações de desrespeito (passar insegurança).

⚡ Resumo de Ouro – Administração de Conflitos

- ✓Prevenir antes de punir.
- ✓Firmeza com serenidade.
- ✓Não discutir, aplicar a regra.
- ✓Não reagir à torcida.
- ✓Unidade da equipe = autoridade reforçada.

11. Procedimentos Pós-Jogo

A responsabilidade da equipe de arbitragem não termina com o apito final. O período pós-jogo é fundamental para consolidar a credibilidade do trabalho, registrar corretamente as informações oficiais e refletir sobre a atuação.

11.1 Encerramento da Partida

- Após o apito final, árbitros e mesa devem manter postura profissional, evitando comemorações, discussões ou gestos desnecessários.
- Cumprimentar os colegas de equipe, jogadores e técnicos de forma respeitosa e discreta.
- Permanecer atentos até a saída da quadra, pois incidentes podem ocorrer após o término.



FEDERAÇÃO
MINEIRA
DE BASKETBALL

11.2 Conferência de Documentos

- O apontador deve finalizar a súmula oficial com todos os registros (placar final, pontos, faltas, tempos).
- Árbitro principal deve revisar e validar a súmula antes de assinar.
- Assistente de apontador (quando houver) deve confirmar os números e registros paralelos.
- Relatar na súmula qualquer ocorrência especial (faltas desqualificantes, expulsões, protestos).
- Conferir a súmula minuciosamente antes de assinar.
- Ter ciência de que a súmula é documento oficial: ao assinar, você valida todas as informações registradas.
- Pequenos erros podem ser aceitos com ciência do árbitro; erros graves exigem refazer a súmula.
- Em caso de ocorrências especiais (faltas desqualificantes, situações de briga, protestos, invasões), registrar em relatório separado.

11.3 Relatório de Ocorrências

- Em caso de situações anormais (agressões, invasão, protestos, atrasos), o árbitro principal deve elaborar um relatório escrito detalhando os fatos.
- O relatório deve ser objetivo, sem juízo de valor, apenas descrevendo o ocorrido.
- Deve ser entregue à FMB ou à organização da competição em até 24h do ocorrido.

11.4 Autoavaliação da Equipe

- Após cada jogo, a equipe de arbitragem deve conversar rapidamente sobre a atuação:
 - O que funcionou bem?
 - Quais pontos podem melhorar?
 - Houve consistência nas marcações?
- Esse momento de feedback interno é essencial para evolução constante.

11.5 Conduta Fora da Quadra

- Após deixar a quadra, os árbitros continuam sendo representantes da FMB.
- Evitar discussões com torcedores, técnicos ou dirigentes fora do ambiente de jogo.
- Manter postura discreta, principalmente em redes sociais, evitando comentários públicos sobre partidas ou equipes.

⚡ **Resumo de Ouro – Pós-Jogo**

- ✓ Postura profissional até a saída da quadra.
 - ✓ Conferência minuciosa da súmula.
 - ✓ Relatório objetivo em caso de ocorrências.
 - ✓ Autoavaliação da equipe para aprendizado.
 - ✓ Conduta ética mesmo após o apito final.
-



FEDERAÇÃO
MINEIRA
DE BASKETBALL

12. Procedimento de Protesto

O protesto é o instrumento oficial que uma equipe pode utilizar quando considera que houve erro de aplicação ou interpretação das regras, que tenha influenciado diretamente no resultado da partida.

Não se aplica a erros de julgamento (ex.: se a falta existiu ou não), apenas a erros técnicos ou administrativos.

12.1 Situações em que o Protesto é Cabível

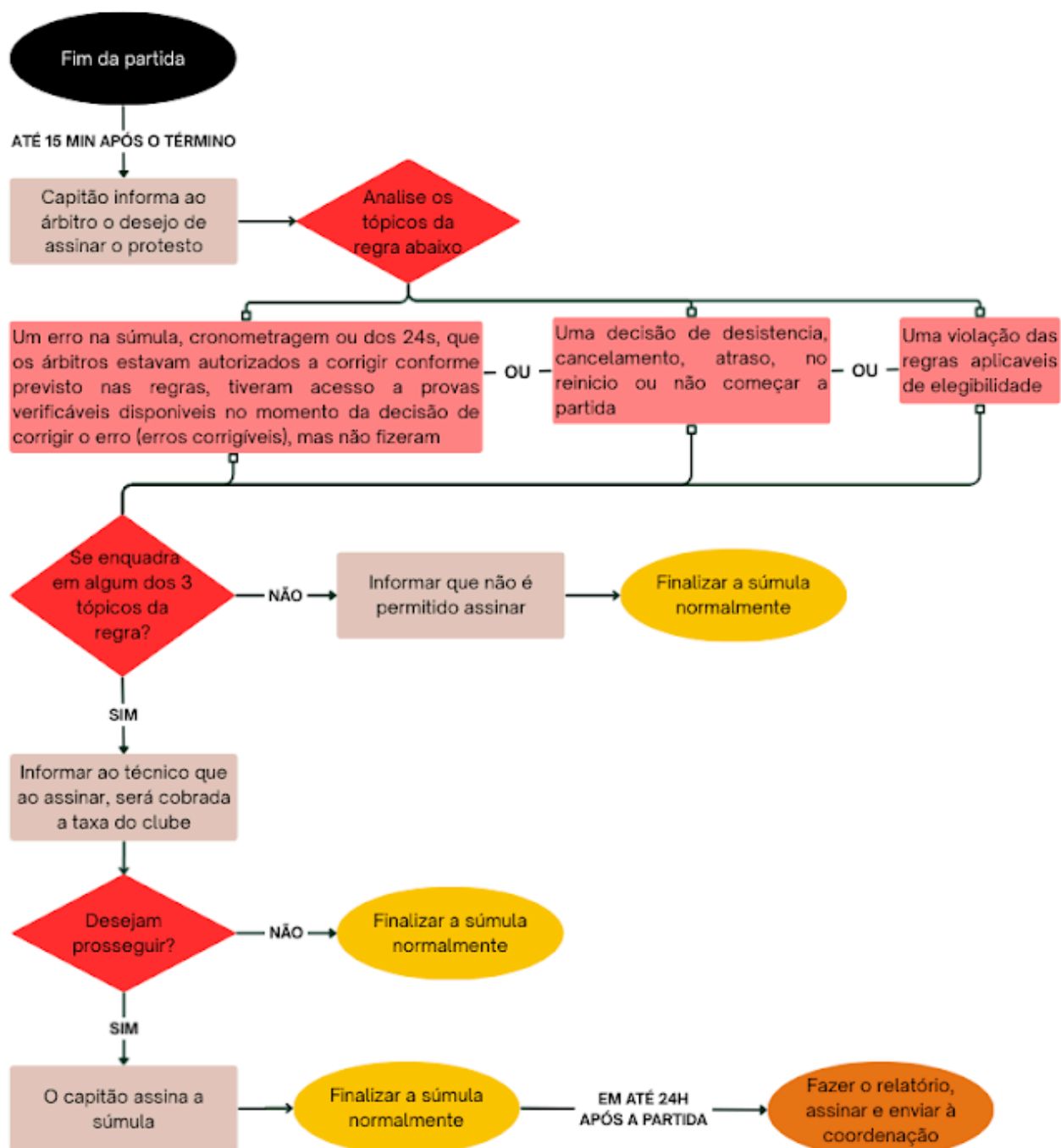
- Erro de aplicação das regras oficiais da FIBA.
- Erro administrativo da mesa (pontuação, tempo, número de faltas).
- Decisão equivocada quanto a procedimento técnico (ex.: posse de bola, substituições, reinício de jogo incorreto).

12.2 Passos do Protesto Durante o Jogo

1. O capitão da equipe deve informar ao árbitro principal, em até 15min após o jogo, que sua equipe jogará "sob protesto".
2. Os árbitros devem perguntar qual o motivo da solicitação.
3. Verifique se o motivo informado se enquadra entre os 3 tópicos da regra.
4. Se não, informar que não é permitido assinar e finalize os procedimentos de jogo.
5. Se sim, informe ao técnico que ao assinar, será cobrada a taxa do clube automaticamente.
6. Se ele não quiser prosseguir, finalize os procedimentos de jogo.
7. Se ele quiser prosseguir, o capitão assina a súmula e finalize os procedimentos de jogo.
8. O apontador deve registrar na súmula que terá relatório
9. Os árbitros devem fazer o relatório, assinar e enviar à coordenação em até 24h do horário da partida.



Procedimento de protesto





FEDERAÇÃO
MINEIRA
DE BASKETBALL

12.3 Encerramento do Jogo e Registro

- O capitão deve assinar a súmula imediatamente após o término da partida, confirmando o protesto.
- O árbitro principal deve descrever em relatório os fatos relacionados à ocorrência.

12.4 Papel da Arbitragem

- O árbitro não julga o protesto; apenas registra e encaminha corretamente a ocorrência.
- É responsabilidade do árbitro principal garantir que o protesto esteja formalmente assinalado na súmula.
- O julgamento do protesto cabe exclusivamente à Comissão de Arbitragem ou ao Tribunal de Justiça Desportiva (TJD), conforme regulamento da FMB e da competição.

⚡ Resumo de Ouro – Procedimento de Protestos

- ✓ Só valem para erros de aplicação de regra, não de julgamento.
- ✓ Capitão deve declarar protesto em quadra → mesa registra → capitão assina a súmula.
- ✓ Arbitragem relata, mas não julga.
- ✓ Equipe formaliza por escrito dentro do prazo e com taxa.

13. Aparência e Apresentação Pessoal

A imagem do árbitro e do oficial de mesa reflete diretamente a credibilidade da arbitragem e da Federação Mineira de Basquete (FMB). A boa apresentação transmite respeito, autoridade e confiança para atletas, técnicos, dirigentes e público.

13.1 Uniforme de Arbitragem

- Utilizar camisa oficial da arbitragem (padrão definido pela FMB, CBB ou pela FIBA).
- Calça preta social (geralmente de oxford, mas não existe restrição de material)
- Tênis totalmente preto ou predominantemente preto, limpos e em bom estado.
- Meias pretas, sem logos ou cores chamativas.
- Blusa de frio preta (quando necessário).
- O uniforme deve estar sempre limpo e em condições adequadas.

13.2 Aparência Pessoal

- Barba: devem estar bem aparados e cuidados. Barba por fazer transmite descuido.
 - Na FMB: o uso de barba é permitido, desde que seja bem aparada, limpa e com aparência profissional.
 - Na CBB: não é permitido o uso de barba, exigindo-se rosto liso/raspado em competições oficiais nacionais.
- Cabelo: deve estar limpo, penteado e de aparência organizada. Para cabelos compridos, não pode usar acessórios (como grampos grandes, joias ou presilhas duras). Penteados que mantêm o cabelo afastado do rosto e seguro durante a atividade são preferidos.
- Unhas: devem estar limpas e bem cuidadas.
- Higiene pessoal: imprescindível, já que o árbitro interage de perto com atletas e técnicos.



FEDERAÇÃO
MINEIRA
DE BASKETBALL

13.3 Acessórios

- Evitar relógios, pulseiras, correntes ou quaisquer adornos durante o jogo.
- Brincos, piercings ou adereços chamativos não devem ser usados em quadra.

13.4 Oficiais de Mesa

- Devem seguir padrão de vestimenta definido pela FMB.
- Postura organizada, sem adereços exagerados.
- Sempre manter a mesa limpa e organizada, reforçando profissionalismo.

13.5 Postura em Quadra

- Estar ereto, firme e confiante.
- Evitar gestos desnecessários ou atitudes que passem desleixo.
- A apresentação deve transmitir neutralidade e autoridade.

⚡ **Resumo de Ouro – Aparência e apresentação pessoal**

- ✓ Uniforme oficial, limpo e em bom estado.
- ✓ Barba, cabelo e higiene sempre impecáveis.
- ✓ Sem acessórios chamativos.
- ✓ Postura confiante, simples e profissional.

14. Código de Ética e Postura Profissional

A arbitragem é mais do que aplicar regras: é representar a justiça, a imparcialidade e o espírito esportivo. O árbitro e os oficiais de mesa são exemplos dentro e fora da quadra, e sua conduta fortalece a credibilidade do basquete mineiro.

14.1 Princípios Fundamentais

- Imparcialidade: tratar todas as equipes de forma igual, sem favorecimentos.
- Integridade: agir sempre com honestidade e transparência.
- Respeito: manter postura respeitosa com atletas, técnicos, colegas, dirigentes e torcedores.
- Responsabilidade: cumprir horários, prazos e compromissos assumidos.
- Sigilo: não comentar publicamente decisões, relatórios ou questões internas da arbitragem.

14.2 Conduta Profissional

- Chegar ao local da partida com antecedência mínima definida pela FMB.
- Estar sempre preparado física e mentalmente.
- Respeitar as decisões dos colegas árbitros e da mesa, mesmo que haja discordância; divergências devem ser discutidas apenas fora da quadra.
- Não discutir ou rebater provocações de atletas, técnicos ou torcida.
- Evitar envolvimento em situações que comprometam a imagem da arbitragem (polêmicas públicas, discussões em redes sociais, participação em apostas esportivas).



FEDERAÇÃO
MINEIRA
DE BASKETBALL

14.3 Relação com a Federação Mineira de Basketball

- Cumprir regulamentos, escalas e designações com profissionalismo.
- Cumprir com a disponibilidade dada, é de responsabilidade do oficial cuidar e ter o controle de sua disponibilidade.
- Comunicar previamente, com justificativa, a impossibilidade de comparecer a uma designação.
- Participar de cursos, treinamentos e reciclagens promovidos pela FMB.
- Colaborar com colegas mais jovens, contribuindo para o crescimento coletivo da arbitragem mineira.
- Sempre que convocado para competições oficiais, comunicar à coordenação, desde o primeiro contato
- Se for trabalhar em competições paralelas, avisar à coordenação.
- Manter os dados pessoais sempre atualizados.

14.4 Condutas Proibidas

- Receber vantagens ou benefícios de qualquer equipe, atleta ou dirigente.
- Usar uniforme, símbolos ou materiais não autorizados pela FMB em competições oficiais.
- Adotar comportamentos ofensivos, discriminatórios ou preconceituosos em qualquer circunstância.
- Exigir satisfação da coordenação, questionar escalas e critérios ou qualquer tipo de comunicação que extrapole a conduta ética e o respeito.

14.5 Compromisso com a Evolução

- O árbitro e o oficial de mesa devem buscar constante atualização técnica e física.
- A evolução individual fortalece o coletivo e eleva o nível do basquete mineiro.
- A carreira deve ser construída com paciência, dedicação e estudo contínuo.

⚡ **Resumo de Ouro – Ética e Postura**

- ✓ Seja imparcial, íntegro e respeitoso.
- ✓ Dentro e fora da quadra, você representa a FMB.
- ✓ Não existe bom árbitro sem boa postura.
- ✓ Ética é o pilar da arbitragem.

15. Carreira na Arbitragem: Oficial de quadra e Oficial de Mesa

Oficial de quadra e mesa oferecem caminhos de progressão que valorizam dedicação, estudo e evolução contínua.

O crescimento ocorre de forma gradual, respeitando tempo de atuação, capacitação técnica e postura profissional.

15.1 Caminho do Árbitro

- Estagiário → primeira experiência em jogos de base ou em competições de menor porte.
- Primeira Categoria → árbitros em início de carreira oficial, aptos a jogos municipais.



FEDERAÇÃO
MINEIRA
DE BASKETBALL

- Estadual → habilitado a atuar em competições estaduais da FMB.
- Nacional → habilitado pela CBB, podendo atuar em campeonatos brasileiros e competições de nível nacional.
- Internacional → árbitros licenciados pela FIBA, aptos a atuar em competições internacionais oficiais.

15.2 Caminho do Oficial de Mesa

- Representante → auxiliar em jogos de base, aprendendo funções básicas.
- Estagiário → início de atuação formal, supervisionado por oficiais experientes.
- Primeira Categoria → apto a atuar em competições municipais e regionais.
- Estadual → habilitado pela FMB para competições estaduais.
- Especial → oficiais de mesa de destaque, capacitados a atuar em jogos nacionais e sob supervisão da CBB.

15.3 Requisitos de Formação, Cursos e Atualização

- Teste físico anual (aplicado aos árbitros, conforme protocolos da CBB e FIBA). Aplicado aos árbitros.
- Prova teórica anual de atualização das regras oficiais (mínimo de 70% de aproveitamento).
- Participação em cursos, clínicas e workshops promovidos pela FMB, CBB ou FIBA.
- Avaliação prática em jogos, considerando postura, aplicação de regras e espírito de equipe.

15.4 Requisitos para Promoção

15.4.1 Oficiais de arbitragem

- Tempo mínimo de atuação na categoria: 2 anos por nível
- Quantidade mínima de jogos apitados na temporada: 50 jogos.
- Aprovação em prova teórica (mínimo 70%) e teste físico.
- Boas avaliações em postura, comunicação e critério técnico nos jogos.
- Histórico disciplinar sem ocorrências graves ou repetitivas.
- Indicação da coordenação de arbitragem da FMB, considerando empenho e evolução.

15.4.2 Oficiais de Mesa

- Tempo mínimo na categoria: 2 anos por nível
- Quantidade mínima de jogos anotados em cada função (apontador, cronometrista, operador do relógio de arremesso): 20 jogos por função
- Aprovação em prova teórica de regras e procedimentos (mínimo 70%).
- Avaliação da postura, precisão dos registros e trabalho em equipe.
- Histórico sem falhas graves ou repetitivas.
- Indicação da coordenação de arbitragem da FMB.



FEDERAÇÃO
MINEIRA
DE BASKETBALL

15.5 Indicações para Campeonatos

- As indicações para competições estaduais, nacionais e internacionais não são automáticas;
- Exigem bom desempenho em jogos locais;
- Demonstração de empenho em evoluir e estudar as regras;
- Participação constante em cursos e treinamentos;
- Postura ética, respeito e disciplina dentro e fora de quadra;
- Reconhecimento da coordenação e, em níveis superiores, indicação da CBB ou FIBA.

16. Anexos

16.1 Checklist ao Receber a Escala

- ✓ Anotar o jogo na agenda (dia, horário e local).
- ✓ Verificar se uniforme (camisa oficial, calça, meia e tênis pretos) está limpo e em bom estado.
- ✓ Planejar deslocamento: verificar local, calcular tempo de trajeto e considerar imprevistos.
- ✓ Avaliar se precisará de carona ou se pode oferecer carona a colegas.
- ✓ Revisar condições físicas e de saúde (medicação, alimentação, descanso).
- ✓ Revisar materiais: apito, cronômetro, súmula, estojo, etc.
- ✓ Em caso de impossibilidade ou imprevisto, avisar imediatamente colegas e coordenação.

16.2 Checklist do Dia da Partida

- ✓ Separar uniforme completo (camisa oficial, calça preta, meia preta, tênis preto, blusa preta de frio se necessário).
- ✓ Conferir aparência pessoal (barba, cabelo, higiene).
- ✓ Preparar materiais e conferir se algo precisa ser providenciado com antecedência.
- ✓ Levar alimentação ou lanche, se necessário, para intervalo ou pós-jogo.
- ✓ Revisar escala e identificar colegas de arbitragem.
- ✓ Analisar equipes e últimos jogos (resultados, súmulas, ocorrências, suspensões).
- ✓ Se necessário, entrar em contato com colegas que atuaram em partidas anteriores.
- ✓ Estabelecer contato com os colegas da escala para alinhar caronas, chegada e eventuais observações.
- ✓ Chegar ao local com no mínimo 30 minutos de antecedência.
- ✓ Antes de sair de casa, verificar se todos os materiais estão na bolsa/mochila.

16.3 Checklist Pré-Jogo (No Local)

- ✓ Trocar uniforme em local adequado (vestiário ou banheiro, nunca na mesa).
- ✓ Cumprimentar funcionários, colegas, técnicos e pessoas da equipe de trabalho.
- ✓ Inspecionar quadra, tabelas, redes, marcações e bancos. Não iniciar jogo sem segurança.
- ✓ Testar equipamentos: placar, cronômetro, 24 segundos, buzinas.



FEDERAÇÃO
MINEIRA
DE BASKETBALL

- ✓ Conferir plaquinhas, seta de posse e bandeirinhas.
- ✓ Conferir bolas de aquecimento.
- ✓ Guardar celular desligado ou silencioso, longe da mesa (apenas em caso de urgência).
- ✓ Realizar reunião pré-jogo com colegas (critérios, pontos de atenção, divisão de responsabilidades).
- ✓ Árbitros: aquecimento físico leve (alongamento dinâmico, deslocamentos, corrida leve).
- ✓ Conferir presença de colegas (caso alguém não chegue com 30min de antecedência, ligar imediatamente).
- ✓ Solicitar pré-súmulas e documentos das equipes com 20 minutos de antecedência.
- ✓ Conferir documentação oficial dos atletas e comissão técnica (RG, CNH, passaporte, carteirinha FMB, Gov.br, cópia autenticada).
- ✓ Solicitar assinatura dos técnicos na súmula e indicação de capitão e 5 titulares até 10 minutos antes do jogo.
- ✓ Garantir que apenas pessoas relacionadas possam permanecer na quadra/banco.

16.5 Checklist Pós-Jogo

- ✓ Conferir a súmula minuciosamente.
- ✓ Assinar a súmula apenas quando estiver de acordo com os registros.
- ✓ Pequenos erros podem ser aceitos com ciência do árbitro; erros graves exigem refazer a súmula.
- ✓ Registrar ocorrências especiais em relatório, quando necessário.
- ✓ Recolher materiais da mesa e organizá-la após o encerramento da partida.
- ✓ Manter postura profissional até a saída do ginásio.
- ✓ Se possível, realizar breve autoavaliação da atuação da equipe de arbitragem.

16.6 Modelo de Relatório de Ocorrência

Competição: Camp. Mineiro 2025 – Reg. Metrop.

Categoria: Sub-13

Data: 12/09/2025

Local: Ginásio X – Belo Horizonte

Jogo: Equipe A x Equipe B

Descrição do Fato:

Aos 3:22 do último quarto, após a marcação de falta antidesportiva contra o atleta nº 9 da Equipe B, houve invasão de quadra por parte de dois integrantes do banco da equipe. Ambos foram contidos pela arbitragem e retirados pelo fiscal da partida. O jogo foi reiniciado sem maiores incidentes.

Árbitro relatante:(nome e assinatura)