

*Federação Portuguesa de Corfebol*

*Conselho de Arbitragem*



# Shot-Clock

Desde 1 de Julho de 2011

**Email:** [fpc.conselho.arbitragem@gmail.com](mailto:fpc.conselho.arbitragem@gmail.com)

# Noções Básicas

- Cada equipa atacante **dispõe** de **25 segundos** para tocar com a bola no cesto através de um lançamento ou para marcar cesto.
- O término do tempo limite é indicado pela **buzina do Shot-Clock**.
- Após uma violação do tempo limite o árbitro deve atribuir um **recomeço de jogo** para a equipa defensora.
- O recomeço do jogo é marcado no local onde o atacante tinha a posse de bola no momento em que a buzina soou ou no último local onde o atacante teve posse de bola antes de tocar a buzina.

# Regras Shot-Clock (1/3)

1. O **Shot-Clock** é colocado em **25 segundos** quando um atacante entra em posse da bola.
2. O **Shot-Clock** é novamente colocado em **25 segundos** quando a bola toca no cesto após um lançamento.
3. O **Shot-Clock** é parado e novamente colocado em **25 segundos** quando um defensor entra em posse da bola, quando há golo e quando a primeira e a segunda partes do jogo terminam.
4. O **Shot-Clock** é parado e novamente colocado em **25 segundos** quando o Árbitro apita para uma das seguintes situações:
  - Para uma infracção punida com um livre;
  - Um recomeço de jogo;
  - Uma penalidade;
  - Após uma interrupção de jogo devido a lesão de um defensor

# Regras Shot-Clock (2/3)

5. Após o **Árbitro** ter recomeçado o jogo através do apito, o **Shot-Clock** é reiniciado quando um atacante entrou em posse de bola após ter sido posta em jogo pelo marcador do livre, recomeço de jogo ou da penalidade.
6. O **Shot-Clock** é parado se o árbitro apitar para interromper o jogo por outras circunstâncias não listadas no ponto 4 (por exemplo: bola fora, bola ao ar, lesão dos atacantes, ...)
7. O **Shot-Clock** é reiniciado após um atacante ter a posse de bola seguido do apito do árbitro para reiniciar o jogo. Nestas circunstâncias o Shot-Clock deve ser reiniciado no tempo em que estava quando o relógio foi parado.
8. Quando um atacante joga a bola, directa ou indirectamente através de um defensor, para trás para um colega de equipa na zona da defesa, o **Shot-Clock** não deve ser parado e não deve ser recolocado em 25 segundos quando a bola regressar ao jogador na zona de ataque.

# Regras Shot-Clock (3/3)

9. O **Árbitro** considera um golo se, quando soar a campainha do **Shot-Clock**, a bola já tiver saído das mãos do lançador, for na direcção do cesto, estiver fora do alcance de qualquer outro jogador e se neste lançamento a bola passar dentro do cesto.

# Sinais do Árbitro (1/2)



## Sinal de Shot-Clock

O sinal de braço levantado com o punho fechado é utilizado para indicar ao operador do Shot-Clock, sempre que possa não ser visível, que a bola tocou no cesto dentro do tempo limite.

## Paragem do Tempo de Jogo

O Árbitro levanta o braço que tem o relógio e com a mão do outro braço indica que irá parar o tempo no seu relógio.



# Sinais do Árbitro (2/2)



## Recomeço de Jogo

O **Árbitro** aponta para o local onde o recomeço de jogo deve ser marcado e com o outro braço aponta a direcção.

## Livre

O **Árbitro** levanta o braço mostrando a palma da mão e aponta para a marca da penalidade.



## Penalidade

O **Árbitro** aponta para a marca de penalidade com o braço esticado enquanto apita.