



# REGRAS OFICIAIS DE BASQUETEBOL





# **Regras Oficiais de Basquetebol 2010**

Como aprovado pelo

Comitê Central FIBA

San Juan, Porto Rico, 17 de Abril de 2010

Departamento de arbitragem CBB

VERSÃO OFICIAL EM PORTUGUES TRADUZIDA E REVISADA  
COORDENADOR GERAL DE ARBITRAGEM - Marcelo Gomes de Ávila  
SUPERVISOR GERAL DE ARBITRAGEM - José Augusto Piovesan  
E COLABORADORES

Válida a partir de 1º de Outubro de 2010

<b>REGRA UM – O JOGO</b> .....	5
Art. 1 Definições.....	5
<b>REGRA DOIS – QUADRA E EQUIPAMENTO</b> .....	5
Art. 2 Quadra.....	5
Art. 3 Equipamento.....	11
<b>REGRA TRÊS - EQUIPES</b> .....	11
Art. 4 Equipes: .....	11
Art. 5 Jogadores:Lesão.....	14
Art. 6 Capitão: Deveres e poderes.....	14
Art. 7 Técnicos: Deveres e poderes.....	15
<b>REGRA QUATRO – REGULAMENTOS DO JOGO</b> .....	16
Art. 8 Tempo de jogo, placar empatado e períodos extras.....	16
Art. 9 Início e final de um período ou do jogo.....	16
Art. 10 Status da bola.....	17
Art. 11 Localização de um jogador e de um oficial.....	18
Art. 12 Bola ao alto e posse alternada.....	18
Art. 13 Como a bola é jogada.....	20
Art. 14 Controle da bola.....	20
Art. 15 Jogador no ato do arremesso.....	21
Art. 16 Cesta: Quando é feita e seu valor.....	22
Art. 17 Reposição.....	22
Art. 18 Tempo debitado.....	24
Art. 19 Substituição.....	26
Art. 20 Jogo perdido por desistência.....	28
Art. 21 Jogo perdido por insuficiência.....	28
<b>REGRA CINCO - VIOLAÇÕES</b> .....	29
Art. 22 Violações.....	29
Art. 23 Jogador fora da quadra e bola fora da quadra.....	29
Art. 24 Drible.....	29
Art. 25 Andar.....	30
Art. 26 Três segundos.....	31
Art. 27 Jogador marcado de perto.....	32
Art. 28 Oito segundos.....	32
Art. 29 Vinte e quatro segundos.....	33
Art. 30 Volta de bola.....	34
Art. 31 Tendência de cesta e interferência.....	35
<b>REGRA SEIS - FALTAS</b> .....	36
Art. 32 Faltas.....	36
Art. 33 Contatos: Princípios Gerais.....	36

Art. 34 Falta pessoal.....	41
Art. 35 Falta dupla.....	42
Art. 36 Falta antidesportiva.....	43
Art. 37 Falta desqualificante.....	44
Art. 38 Falta técnica.....	44
Art. 39 Briga.....	47
<b>REGRA SETE - PROVISÕES GERAIS.....</b>	<b>48</b>
Art. 40 Cinco faltas de um jogador.....	48
Art. 41 Faltas de equipe: Penalidade.....	48
Art. 42 Situações especiais.....	48
Art. 43 Lances livres.....	49
Art. 44 Erros corrigíveis.....	52
<b>REGRA OITO - OFICIAIS, OFICIAIS DE MESA, COMISSÁRIO: DEVERES E PODERES .....</b>	<b>54</b>
Art. 45 Oficiais, oficiais de mesa e comissário.....	54
Art. 46 Árbitro: Deveres e poderes .....	54
Art. 47 Oficiais: Deveres e poderes.....	55
Art. 48 Apontador e assistente de apontador: Deveres e poderes.....	56
Art. 49 Cronometrista: Deveres.....	57
Art. 50 Operador de vinte e quatro (24) segundos: Deveres.....	58
A – SINAIS DOS OFICIAIS .....	60
B - A SÚMULA .....	66
C - PROCEDIMENTOS PARA PROTESTO .....	74
D – CLASSIFICAÇÃO DAS EQUIPES .....	75
E – TEMPOS DA TELEVISÃO (TV) .....	79
<b>TABELA DE DIAGRAMAS</b>	
Diagrama 1 Tamanho completo da quadra de jogo.....	8
<b>Diagrama 2</b> Área restritiva.....	9
Diagrama 3 Áreas da cesta de campo de Dois pontos/Três pontos.....	10
Diagrama 4 Mesa do apontador e cadeiras de substituição.....	10
Diagrama 5 Princípio do cilindro.....	37
Diagrama 6 Posição dos jogadores durante lances livres.....	51
Diagrama 7 Sinais dos Oficiais.....	65
Diagram 8 Súmula.....	66
Diagram 9 Cabeçalho da súmula.....	67
Diagram 10 Equipes na súmula.. ..	68
Diagram 11 Contagem progressiva.....	72
Diagram 12 Placar final.....	73
Diagram 13 Parte inferior da súmula.....	73

Ao longo das Regras Oficiais de Basquetebol, todas as referências feitas a jogadores, técnicos, oficiais, etc. no gênero masculino, também se aplicam ao gênero feminino. É necessário compreender que isto é feito apenas por motivos práticos.

---

## **REGRA UM – O JOGO**

---

### **Art. 1 Definições**

#### **1.1 O jogo de basquetebol**

O basquetebol é jogado por duas (2) equipes de cinco (5) jogadores cada. O objetivo de cada equipe é marcar pontos na cesta dos adversários e evitar que a outra equipe pontue.

O jogo é conduzido pelos oficiais, oficiais de mesa e um comissário, se presente.

#### **1.2 Cesta: dos adversários/própria**

A cesta que é atacado por uma equipe é a cesta dos adversários e a cesta que é defendida por uma equipe é a própria cesta da equipe.

#### **1.3 Vencedor de um jogo**

A equipe que marcou o maior número de pontos ao final do tempo de jogo será a vencedora.

---

## **REGRA DOIS – QUADRA E EQUIPAMENTO**

---

### **Art. 2 Quadra**

#### **2.1 Quadra de jogo**

A quadra de jogo terá uma superfície rígida, plana, livre de obstruções (Diagrama 1) com dimensões de vinte e oito (28) m de comprimento por quinze (15) m de largura, medidos desde a margem interna da linha limítrofe.

As Federações Nacionais tem autoridade para, aprovar quadras com medidas de vinte e seis (26) m. por quatorze (14)m.

#### **2.2 Quadra de defesa**

A quadra de defesa de uma equipe consiste na cesta da própria equipe, a parte interna da tabela e aquela parte da quadra de jogo limitada pela linha final atrás da sua própria cesta, as linhas laterais e a linha central.

#### **2.3 Quadra de ataque**

A quadra de ataque de uma equipe consiste da cesta dos adversários, a parte interna da tabela e aquela parte da quadra de jogo limitada pela linha final atrás da cesta dos adversários, as linhas laterais e a margem interna da linha central mais próxima da cesta dos adversários.

## 2.4 **Linhas**

Todas as linhas serão traçadas na cor branca, com cinco (5) cm de largura e claramente visíveis.

### 2.4.1 **Linha limítrofe**

A quadra de jogo será limitada pela linha limítrofe, consistindo de linhas finais e linhas laterais. Estas linhas não são parte da quadra de jogo.

Qualquer obstrução, incluindo o pessoal sentado no banco da equipe, deverá estar a no mínimo dois (2) m da quadra de jogo.

### 2.4.2 **Linha central, círculo central e semicírculo de lance livre**

A linha central será marcada paralela às linhas finais desde os pontos médios das linhas laterais. Ela se estenderá 0,15 m além de cada linha lateral. A linha central é parte da quadra de defesa.

O círculo central será marcado no centro da quadra de jogo e terá um raio de 1,80 m medido até a margem externa da circunferência. Se o interior do círculo central for pintado, ele tem de ser da mesma cor das áreas restritivas.

Os semicírculos de lance livre serão marcados na quadra de jogo com um raio de 1,80 m medidos até a margem externa da circunferência e com seus centros nos pontos médios das linhas de lances livres (Diagrama 2).

### 2.4.3 **Linhas de lance livre, áreas restritivas e lugares de rebote dos lances livres**

A linha de lance livre será traçada paralela a cada linha final. Ela terá sua margem mais distante a 5,80 m da margem interna da linha final e terá 3,60 m de extensão. Seu ponto médio estará na linha imaginária que une os pontos médios das duas (2) linhas finais.

As áreas restritivas serão as áreas retangulares marcadas na quadra de jogo limitadas pelas linhas finais, pelas linhas de lance livre estendida e pelas linhas que se originam das linhas finais, tendo suas margens externas a 2,45 m dos pontos médios das linhas finais e terminando nas margens externas das linhas de lance livre estendidas. Estas linhas, excluindo as linhas finais, são parte da área restritiva. O interior das áreas restritivas tem de ser pintado.

Espaços de rebote de lances livres ao longo das áreas restritivas, reservadas para jogadores durante lances livres, serão marcados como no Diagrama 2.

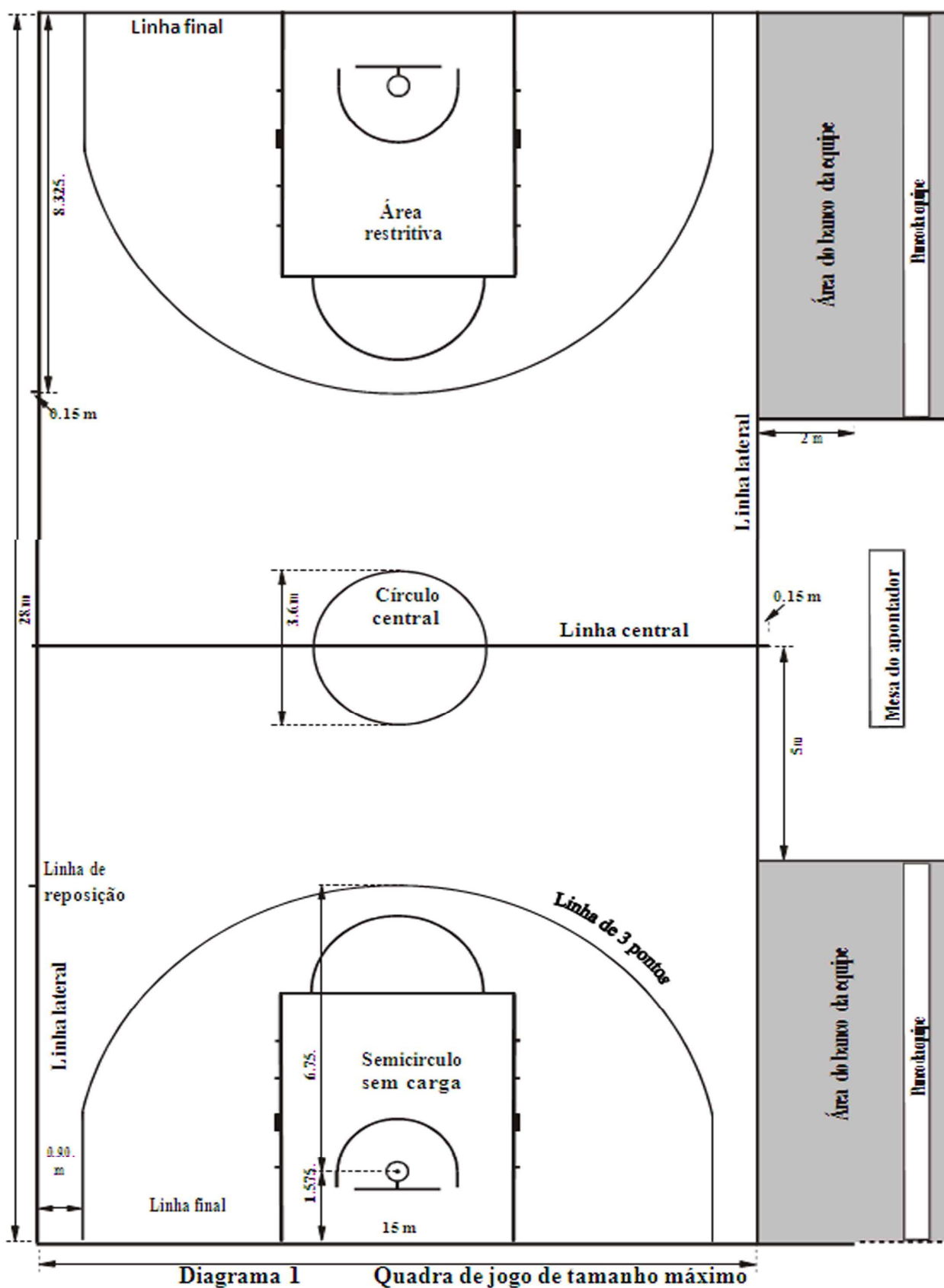
### 2.4.4 **Área da cesta de campo de três pontos**

A área da cesta de campo de três pontos da equipe (Diagrama 1 e Diagrama 3) será a

área inteira do piso da quadra de jogo, exceto a área próxima ao cesto dos oponentes, limitada por e incluindo:

- Duas (2) linhas paralelas estendidas desde e perpendiculares à linha final, com sua margem externa a 0,90 m da margem interna das linhas laterais.
- Um arco com raio de 6,75 m medido desde o ponto no solo abaixo exatamente do centro da cesta dos oponentes até a margem externa do arco. A distância do ponto no solo para a margem interna dos pontos médios da linha final é 1,575 m. O arco se une as linhas paralelas.

A linha de três pontos não é parte da área da cesta de campo de três pontos.





### 2.4.5 Áreas dos bancos das equipes

As áreas dos bancos das equipes serão marcadas fora da quadra de jogo, limitada por duas (2) linhas como mostrado no Diagrama 1.

Existirão catorze (14) assentos disponíveis na área de banco da equipe para os técnicos, os assistentes técnicos, os substitutos e acompanhantes de equipe. Quaisquer outras pessoas estarão pelo menos a dois metros atrás do banco da equipe.

### 2.4.6 Linhas de reposição

As duas (2) linhas de 0,15 m de comprimento serão marcadas fora da quadra de jogo, no lado oposto à mesa do apontador, com a margem externa das linhas a 8,325 m da margem interna da linha final mais próxima.

### 2.4.7 Áreas semicirculares sem carga

As linhas do semicírculo sem carga serão marcadas na quadra de jogo limitadas por:

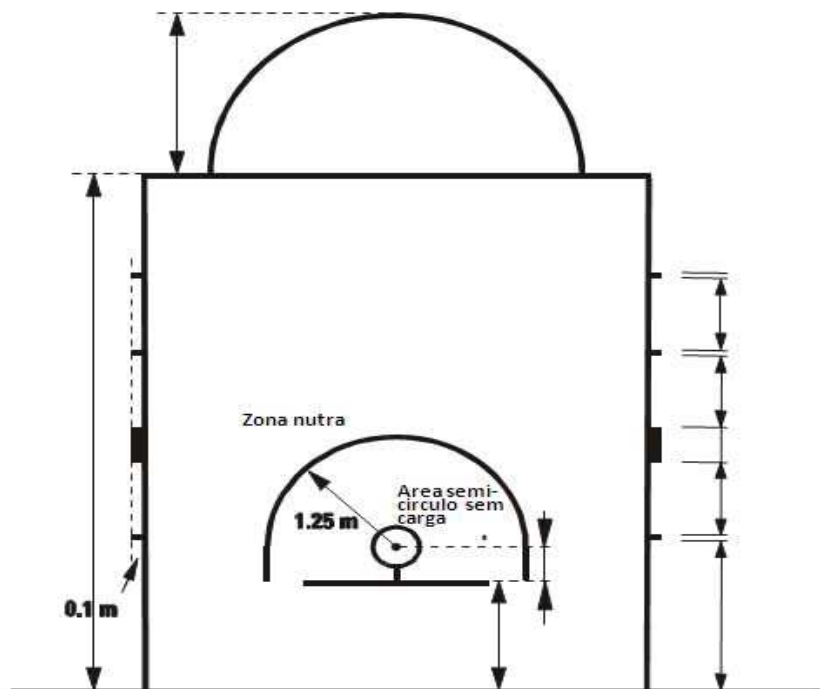
- Um semicírculo com raio de 1,25 m, medido do ponto no piso abaixo do centro exato da cesta até a margem interna do semicírculo. O semicírculo é unido a:
- Duas (2) linhas paralelas perpendiculares à linha final, com margem interna a 1,25 m do ponto no piso abaixo do centro exato da cesta, com 0,375 m de comprimento e terminando a 1,20 m da margem interna da linha final.

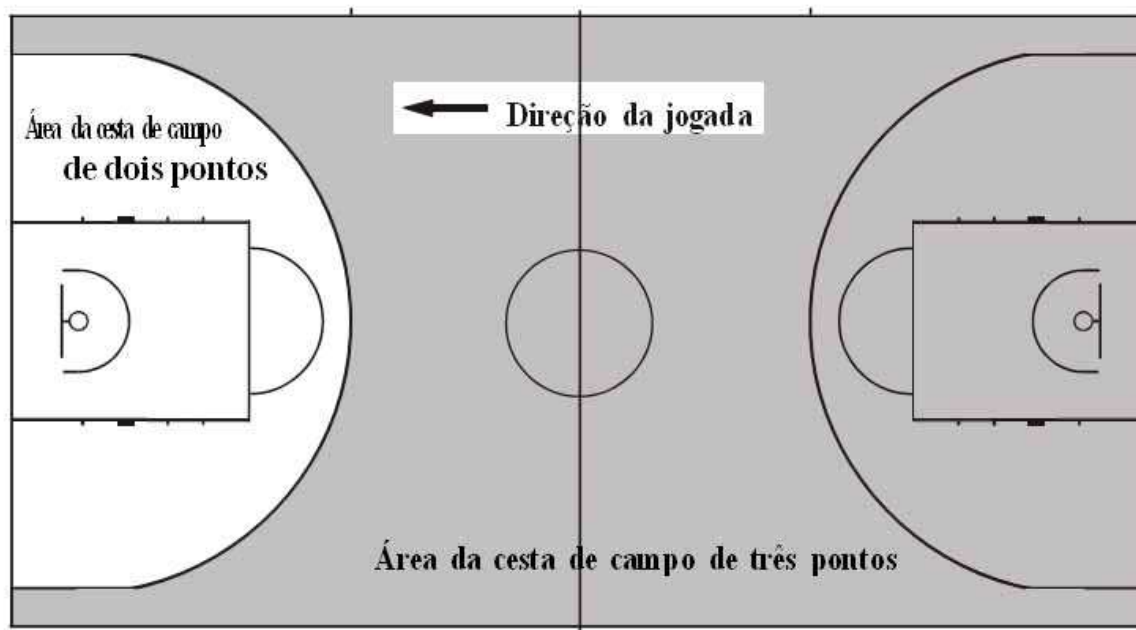
As áreas semicirculares sem carga são completadas por linhas imaginárias unindo os finais das linhas paralelas diretamente abaixo das margens frontais das tabelas.

As linhas dos semicírculos sem carga não são parte das áreas semicirculares sem carga.

### Diagrama 2

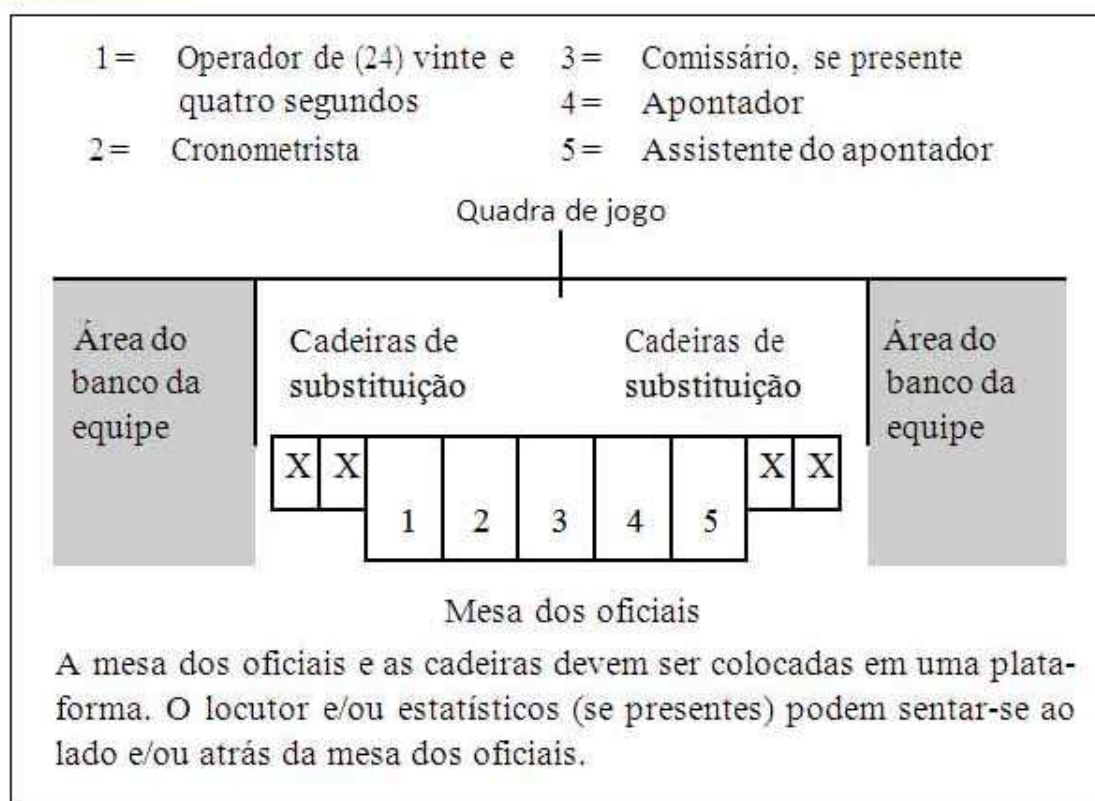
#### Área restritiva





**Diagrama 3** Área da cesta de campo de Dois pontos/Três pontos

**2.5 Posição da mesa do apontador e cadeiras de substituição**



**Diagrama 4** Mesa dos oficiais e cadeiras de substituição

### **Art. 3 Equipamento**

O equipamento a seguir será necessário:

- Unidades de suporte de tabelas, consistido de:
  - Tabelas
  - Cestas, compreendendo aro e rede (retrátil)
  - Estrutura de suporte de tabelas incluindo acolchoamento
- Bolas de basquetebol
- Cronômetro de tempo de jogo
- Placar
- Relógio (aparelho) de vinte e quatro (24) segundos
- Cronômetro ou dispositivo apropriado (visível) (não o de tempo jogo) para os tempos debitados
- Dois (2) sinais sonoros separados, distintos e altos
- Súmula
- Marcadores de faltas de jogador
- Marcadores de faltas coletivas
- Seta de posse alternada
- Piso de jogo
- Quadra de jogo
- Iluminação adequada

Para uma descrição mais detalhada do equipamento para basquetebol, veja o Apêndice em Equipamento para Basquetebol.

---

## **REGRA TRÊS - EQUIPES**

---

### **Art. 4 Equipes**

#### **4.1 Definição**

4.1.1 Um membro da equipe tem condições de jogo quando ele tenha sido autorizado a jogar por uma equipe de acordo com os regulamentos, incluindo os regulamentos que regem os limites de idade do comitê organizador da competição.

4.1.2 Um membro da equipe tem o direito de jogar quando seu nome tiver sido inscrito na súmula de jogo antes do início da partida e enquanto ele não tenha sido desqualificado nem cometido cinco (5) faltas.

4.1.3 Durante o tempo de jogo, um membro da equipe é:

- Um jogador, quando ele está na quadra de jogo e tem o direito de jogar.
- Um substituto, quando ele não está na quadra de jogo, mas ele tem o direito de jogar.
- Um jogador excluído quando ele cometeu cinco (5) faltas e não tem mais o direito de jogar.

4.1.4 Durante um intervalo de jogo, todos os membros da equipe com direito a jogar são considerados como jogadores.

## 4.2 **Regra**

4.2.1 Cada equipe consistirá de:

- Até doze (12) membros de equipe com direito a jogar, incluindo um capitão.
- Um técnico e, se a equipe desejar, um assistente técnico.
- Um máximo de cinco (5) acompanhantes de equipe que podem sentar no banco da equipe e têm funções especiais, por exemplo: gerente, médico, fisioterapeuta, estatístico, intérprete, etc.

4.2.2 Cinco (5) jogadores de cada equipe deverão estar na quadra durante o tempo de jogo e podem ser substituídos.

4.2.3 Um substituto se torna um jogador e um jogador se torna um substituto quando:

- O oficial autoriza ao substituto para entrar na quadra de jogo.
- Durante um tempo debitado ou um intervalo de jogo, um substituto solicita a substituição ao apontador.

## 4.3 **Uniformes**

4.3.1 O uniforme dos membros da equipe consistirá de:

- Camisetas da mesma cor dominante na frente e nas costas.  
Todos os jogadores deverão colocar suas camisetas para dentro dos calções de jogo. Uniformes inteiriços são permitidos.
- Calções da mesma cor dominante na frente e nas costas, mas não necessariamente da mesma cor que as camisetas.
- Meias da mesma cor dominante para todos os jogadores da equipe.

4.3.2 Cada membro da equipe deverá vestir uma camiseta numerada na frente e nas costas com números lisos, de uma cor sólida e contrastante com a cor da camiseta.

Os números deverão ser claramente visíveis e:

- Os das costas deverão ter pelo menos vinte (20) cm de altura.
- Os da frente deverão ter pelo menos dez (10) cm de altura.
- Os números deverão ter pelo menos dois (2) cm de largura.
- As equipes usarão números de quatro (4) a quinze (15). As Federações nacionais terão autoridade para aprovar, para suas competições, quaisquer outros números com um máximo de dois (2) dígitos.
- Jogadores da mesma equipe não usarão o mesmo número.
- Qualquer propaganda ou logo deverá estar distante dos números pelo menos cinco (5) cm.

4.3.3 As equipes têm que possuir um mínimo de dois jogos de uniformes e:

- A primeira equipe relacionada no programa (equipe da casa) vestirá camisas claras (preferencialmente brancas).
- A segunda equipe relacionada no programa (equipe visitante) vestirá camisas escuras.
- Contudo, se as duas (2) equipes concordarem, elas poderão trocar as cores das camisas.

#### 4.4 **Outro equipamento**

4.4.1 Todo o equipamento utilizado pelos jogadores tem que ser apropriado para o jogo. Qualquer equipamento projetado para aumentar a altura ou o alcance dos jogadores ou proporcionar de qualquer modo uma vantagem indevida, não é permitido.

4.4.2 Os jogadores não usarão equipamento (objetos) que possam lesionar os outros jogadores.

- O seguinte **não é** permitido:
  - Proteção, gesso ou aparelhos para dedo, mão, pulso, cotovelo ou antebraço feitos de couro, plástico, plástico flexível (macio), metal ou qualquer outra substância dura, mesmo se coberta por acolchoamento macio.
  - Objetos que possam cortar ou arranhar (unhas têm de estar bem curtas).
  - Protetores e acessórios para cabeça e jóias.
- O seguinte **é** permitido:
  - Equipamento de proteção para ombros, antebraços, coxa ou perna, se o material for suficientemente acolchoado.
  - Roupas de baixo que se estendam além dos calções, da mesma cor dominante dos calções.
  - Luvas de compressão para braço da mesma cor dominante da camiseta.
  - Meias de compressão da mesma cor dominante dos calções. Se for para a coxa deve acabar acima do joelho; se for para a perna deve acabar abaixo do joelho.
  - Joelheiras, se elas forem apropriadamente cobertas.
  - Protetor para nariz machucado, mesmo se feito de material duro.
  - Protetor bucal transparente.
  - Óculos, se eles não causarem risco aos outros jogadores.
  - Bandanas, com uma largura máxima de cinco (5) cm, feita de tecido não abrasivo de cor única, plástico flexível ou borracha.
  - Esparradrapos incolores transparentes para braços, ombros, pernas, etc.

4.4.3 Qualquer outro equipamento não mencionado especificamente neste artigo tem que ser aprovado pela Comissão Técnica da FIBA.

**Art. 5 Jogadores: Lesão**

- 5.1 No caso de lesão de jogador (es), os oficiais podem parar o jogo.
- 5.2 Se a bola estiver viva quando ocorrer uma lesão, o oficial não deverá apitar até que a equipe com o controle da bola arremesse para uma cesta de campo, perca o controle da bola, interrompa a jogada ou a bola se torne morta. Se for necessário para proteger um jogador lesionado, os oficiais podem interromper o jogo imediatamente.
- 5.3 Se o jogador lesionado não puder continuar a jogar imediatamente (dentro de aproximadamente 15 segundos) ou, se ele receber tratamento, ele tem que ser substituído, a menos que a equipe fique reduzida a menos de cinco (5) jogadores em quadra.
- 5.4 Técnicos, assistentes técnicos, substitutos, jogadores excluídos e acompanhantes de equipe podem entrar na quadra de jogo, com a permissão de um oficial, para atender um jogador lesionado, antes que ele seja substituído.
- 5.5 Um médico pode entrar na quadra de jogo sem permissão de um oficial se, no julgamento do médico, o jogador lesionado necessitar de tratamento médico imediato.
- 5.6 Durante o jogo, qualquer jogador que esteja sangrando ou tenha uma ferida aberta tem que ser substituído. Ele poderá retornar à quadra de jogo apenas após o sangramento ter parado e a área afetada ou a ferida estiver completa e seguramente coberta.
- Se o jogador lesionado ou qualquer jogador que estiver sangrando ou tiver uma ferida aberta recuperar-se durante um tempo debitado solicitado por qualquer das equipes antes do sinal do apontador para a substituição, este jogador pode continuar jogando.
- 5.7 Jogadores que tenham sido designados pelo técnico para iniciar o jogo podem ser substituídos no caso de uma lesão. Neste caso, os oponentes também terão o direito de substituir o mesmo número de jogadores, se eles assim o quiserem.

**Art. 6 Capitão: Deveres e poderes**

- 6.1 O capitão (CAP) é um jogador designado por seu técnico para representar a sua equipe na quadra de jogo. Ele pode comunicar-se, de uma maneira cortês, com os oficiais durante o jogo para obter informações, contudo, apenas quando a bola estiver morta e o cronômetro de jogo estiver parado.
- 6.2 O capitão deverá imediatamente ao final da partida, informar ao árbitro se sua equipe está protestando contra o resultado do jogo e assinar a súmula no espaço designado como “Assinatura do capitão em caso de protesto”.

**Art. 7      Técnicos: Deveres e poderes**

- 7.1      Pelo menos vinte (20) minutos antes do horário marcado para o início do jogo, cada técnico ou seu representante deverá entregar ao apontador uma lista com os nomes e os números correspondentes dos membros das equipes que estão aptos a jogar na partida, bem como o nome do capitão da equipe, o técnico e o assistente técnico. Todos os membros das equipes cujos nomes estejam inscritos na súmula têm o direito a jogar, mesmo se eles chegarem após o início do jogo.
- 7.2      Pelo menos dez (10) minutos antes do horário marcado para o início do jogo, cada técnico, deverá confirmar sua concordância com os nomes e números correspondentes dos membros de sua equipe e com os nomes dos técnicos, assinando a súmula. Neste momento eles deverão indicar os cinco (5) jogadores que começarão o jogo. O técnico da equipe 'A' será o primeiro a fornecer essa informação.
- 7.3      Os técnicos, assistentes técnicos, membros da equipe e acompanhantes da equipe são as únicas pessoas que têm permissão para sentar no banco da equipe e permanecer dentro da sua área de banco.
- 7.4      O técnico e o assistente técnico podem ir até a mesa de controle durante a partida para obter informações estatísticas apenas quando a bola estiver morta e o cronômetro de jogo parado.
- 7.5      Apenas o técnico está permitido a permanecer de pé durante o jogo. Ele pode se dirigir aos jogadores verbalmente durante o jogo desde que ele permaneça dentro da área de banco da sua equipe.
- 7.6      Se houver um assistente técnico, seu nome tem que ter sido inscrito na súmula antes do início da partida (sua assinatura não é necessária). Ele assumirá todos os deveres e poderes do técnico se, por qualquer razão, o técnico não puder continuar.
- 7.7      Quando o capitão deixar a quadra de jogo, o técnico deverá informar a um oficial o número do jogador que atuará como capitão na quadra de jogo.
- 7.8      O capitão poderá atuar como técnico se não houver técnico ou se o técnico não puder continuar e não houver assistente técnico inscrito na súmula de jogo (ou se posteriormente ele não puder continuar). Se o capitão tiver que deixar a quadra de jogo ele poderá continuar a atuar como técnico. Se ele tiver que sair devido a uma falta desqualificante ou se ele não puder continuar a atuar como técnico devido a uma lesão, seu substituto como capitão pode substituí-lo como técnico.
- 7.9      O técnico deverá designar o arremessador de lance livre de sua equipe em todos os casos onde o arremessador de lance livre não está determinado pelas regras

---

## REGRA QUATRO – REGULAMENTOS DO JOGO

---

### **Art. 8 Tempo de jogo, placar empatado e períodos extras.**

- 8.1 O jogo consistirá de quatro (4) períodos de dez (10) minutos.
- 8.2 Haverá um intervalo de jogo de vinte (20) minutos antes do horário marcado para a partida começar.
- 8.3 Existirão intervalos de jogo de dois (2) minutos entre o primeiro e o segundo período (primeira metade), entre o terceiro e o quarto período (segunda metade) e antes de cada período extra.
- 8.4 Haverá um intervalo de jogo, no meio tempo, de quinze (15) minutos.
- 8.5 Um intervalo de jogo começa:
- Vinte (20) minutos antes do horário marcado para a partida começar.
  - Quando o sinal do cronômetro de jogo soa para o fim de um período.
- 8.6 Um intervalo de jogo termina:
- No início do primeiro período quando a bola deixa a(s) mão(s) do árbitro na bola ao alto.
  - No início de todos os outros períodos, quando a bola está à disposição do jogador que efetuará a reposição.
- 8.7 Se o placar estiver empatado ao final do tempo de jogo do quarto período, o jogo continuará com tantos períodos extras de cinco (5) minutos quanto necessários para desfazer o empate.
- 8.8 Se uma falta é cometida no instante que, ou imediatamente antes do sinal do cronômetro da partida soar para o fim do tempo de jogo, qualquer lance(s) livre(s) eventual (is) será (ão) administrado(s) após o final do tempo de jogo.
- 8.9 Caso um período extra, seja necessário, como resultado deste(s) lance(s) livre(s), então todas as faltas que forem cometidas após o final do tempo de jogo serão consideradas como tendo ocorrido durante um intervalo de jogo e os lances livres serão administrados antes do início do período extra.

### **Art. 9 Início e final de um período ou do jogo**

- 9.1 O primeiro período começa quando a bola deixa a(s) mão(s) do árbitro na bola ao alto.



- 9.2 Todos os outros períodos começam quando a bola está à disposição do jogador que efetuará a reposição.
- 9.3 O jogo não pode começar se uma das equipes não estiver na quadra de jogo com cinco (5) jogadores prontos para jogar.
- 9.4 Para todos os jogos, a primeira equipe nomeada na programação (equipe local) deverá ter o banco da equipe e seu próprio cesto do lado esquerdo da mesa de controle, de frente para a quadra de jogo.  
Contudo, se as duas (2) equipes concordarem, eles podem trocar os bancos das equipes e/ou cestos.
- 9.5 Antes do primeiro e do terceiro períodos as equipes têm o direito de aquecer na metade da quadra de jogo onde o cesto dos oponentes está situado.
- 9.6 As equipes trocarão de cestas para a segunda metade.
- 9.7 Em todos os períodos extras as equipes continuarão a jogar em direção ao mesmo cesto como no quarto período.
- 9.8 Um período, período extra ou jogo terminará quando o sinal do cronômetro de jogo soar para o final do período.

#### **Art. 10 Status da bola**

- 10.1 A bola pode estar viva ou morta.
- 10.2 A bola se torna **viva** quando:
- Durante a bola ao alto, a bola deixa a(s) mão(s) do árbitro no lançamento.
  - Durante um lance livre, a bola está à disposição do arremessador do lance livre.
  - Durante uma reposição, a bola está à disposição do jogador que irá repor.
- 10.3 A bola se torna **morta** quando:
- Qualquer cesta de campo ou lance livre é convertido.
  - Um oficial apita enquanto a bola está viva.
  - Está claro que a bola não irá entrar no cesto em um lance livre que será seguido por:
    - Outro(s) lance(s) livre(s)
    - Outra penalidade (lance(s) livre(s) e/ou reposição).
  - O sinal do cronômetro de jogo soa para o fim do período.
  - O sinal do dispositivo de vinte e quatro (24) segundos soa enquanto uma equipe está com o controle da bola.
  - A bola, que está no ar em um arremesso para uma cesta de campo, é tocada por um jogador de qualquer das equipes após:
    - Um oficial apitar.
    - O sinal do cronômetro de jogo soar para o fim do período.
    - O sinal do dispositivo de vinte e quatro (24) segundos soar.

- 10.4 A bola **não** se torna **morta** e a cesta contará se convertida, quando:
- A bola está no ar em um arremesso para uma cesta de campo e:
    - Um oficial apita.
    - O sinal do cronômetro de jogo soar para o fim do período.
    - O sinal do dispositivo de vinte e quatro (24) segundos soar.
  - A bola está no ar em um lance livre quando um oficial apita por qualquer infração das regras, exceto a do arremessador do lance livre.
  - Um jogador comete uma falta em qualquer adversário enquanto a bola está no controle do oponente em ato de arremesso para uma cesta de campo, e que termina seu arremesso com um movimento contínuo iniciado antes da falta ter ocorrido.

Esta provisão não se aplica e a cesta, não contará se:

    - após um oficial apitar, um ato de arremesso inteiramente novo for feito.
    - durante o movimento contínuo do jogador no ato do arremesso o cronômetro de jogo soa para o fim de um período ou o sinal do relógio de vinte e quatro (24) segundos soar.

**Art. 11 Localização de um jogador e um oficial**

- 11.1 A localização de um **jogador** é determinada por onde ele está tocando o piso. Enquanto ele estiver no ar, ele mantém o mesmo status que ele tinha quando tocou o piso por último. Isso inclui a linha limítrofe, a linha central, a linha de três pontos, a linha de lance livre, as linhas que delimitam a área restritiva e as linhas que delimitam a área semicircular sem carga.
- 11.2 A localização de um **oficial** é determinada da mesma maneira que a de um jogador. Quando a bola toca um oficial, é o mesmo que tocar o piso onde o oficial está localizado.

**Art. 12 Bola ao alto e posse alternada**

**12.1 Definição de bola ao alto**

- 12.1.1 **Uma bola ao alto** ocorre quando um oficial lança a bola, no círculo central, entre dois (2) adversários quaisquer no início do primeiro período.
- 12.1.2 **Uma bola presa** ocorre quando um ou mais jogadores adversário têm uma ou ambas as mãos firmemente sobre a bola de modo que nenhum jogador possa obter o controle sem usar de violência.

**12.2 Procedimento na bola ao alto**

- 12.2.1 Cada saltador estará com ambos os pés dentro da metade do círculo central mais próxima da cesta da sua própria equipe, com um pé próximo à linha central.
- 12.2.2 Companheiros de equipe não podem ocupar posições adjacentes em volta do círculo se um oponente desejar ocupar uma destas posições.

- 12.2.3 O oficial então lançará a bola para cima verticalmente entre os dois (2) adversários, a uma altura maior que ambos possam alcançar saltando.
- 12.2.4 A bola tem de ser tapeada com a(s) mão(s) por pelo menos um dos saltadores **após** ter atingido seu ponto mais alto.
- 12.2.5 Nenhum saltador deixará sua posição até que a bola tenha sido legalmente tapeada.
- 12.2.6 Nenhum saltador poderá segurar a bola ou tapeá-la mais que duas vezes até que ela tenha tocado um dos que não saltaram ou o solo.
- 12.2.7 Se a bola não for tapeada por pelo menos um dos saltadores a bola ao alto deverá ser repetida.
- 12.2.8 Nenhuma parte do corpo dos que não irão saltar pode estar sobre ou em cima da linha do círculo (cilindro) antes que a bola tenha sido tapeada.

**Uma infração dos Art. 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6, e 12.2.8 são uma violação.**

### 12.3 **Situações de bola ao alto**

Uma situação de bola ao alto ocorre quando:

- Uma bola presa é marcada.
- A bola sai da quadra e os oficiais estão em dúvida ou discordam sobre qual dos adversários tocou a bola por último.
- Uma violação dupla do lance livre ocorre durante um último ou único lance livre não convertido.
- Uma bola viva se aloja entre o aro e a tabela (exceto entre lances livres).
- A bola se torna morta quando nenhuma das equipes tem o controle da bola nem tem o direito à bola.
- Após o cancelamento de penalidades iguais contra ambas as equipes, não existem outras penalidades restantes a serem administradas e nenhuma equipe tinha o controle da bola nem tinha o direito a bola antes da primeira falta ou violação.
- No início de todos os outros períodos, exceto o primeiro.

### 12.4 **Definição de posse alternada**

12.4.1 Posse alternada é um método de fazer a bola se tornar viva através de uma reposição ao invés de uma bola ao alto

12.4.2 Reposição da posse alternada:

- **Começa** quando a bola está à disposição do jogador que irá repor.
- **Termina** quando:
  - A bola toca ou é tocada por um jogador na quadra de jogo.
  - A equipe que está repondo comete uma violação.
  - Uma bola viva se aloja entre o aro e a tabela durante uma reposição.

### 12.5 **Procedimento na posse alternada**

12.5.1 Em todas as situações de bola ao alto as equipes alternarão a posse da bola para uma

reposição no ponto mais próximo onde a situação de bola ao alto ocorreu.

- 12.5.2 A equipe que não obteve o controle da bola viva na quadra de jogo após a bola ao alto começará a posse alternada.
- 12.5.3 A equipe com direito a próxima posse alternada no final de qualquer período iniciará o próximo período com uma reposição na linha central estendida, do lado oposto à mesa do apontador, a menos que exista outra penalidade com lance(s) livre(s) e posse de bola a ser administrada.
- 12.5.4 A equipe com direito à reposição da posse alternada será indicada pela seta de posse alternada na direção da cesta dos adversários. A direção da seta é invertida imediatamente quando a reposição da posse alternada termina.
- 12.5.5 Uma violação de uma equipe durante sua reposição da posse alternada faz com que aquela equipe perca a reposição da posse alternada. A seta da posse alternada será invertida imediatamente, indicando que os adversários da equipe que cometeu a violação terão o direito à reposição da posse alternada na próxima situação de bola ao alto. O jogo será então reiniciado concedendo-se a bola aos adversários da equipe que cometeu a violação para uma reposição no local da reposição original.
- 12.5.6 Uma falta de qualquer das equipes:
- Antes do início de outro período exceto o primeiro, ou
  - Durante a reposição da posse alternada, não faz com que a equipe com direito à reposição, perca a posse alternada.

## **Art. 13 Como a bola é jogada**

### **13.1 Definição**

Durante o jogo, a bola é jogada somente com a(s) mão(s) e pode ser passada, lançada, tapeada, rolada ou driblada em qualquer direção, sujeita às restrições destas regras.

### **13.2 Regra**

Um jogador não poderá correr com a bola, chutá-la ou bloqueá-la **deliberadamente** com qualquer parte da perna, ou golpeá-la com o punho.

Contudo, vir a ter contato ou tocar a bola com qualquer parte da perna acidentalmente não é uma violação.

**Uma infração do Art. 13.2 é uma violação.**

## **Art. 14 Controle da bola**

### **14.1 Definição**

- 14.1.1 O controle da bola por uma equipe **começa** quando um jogador daquela equipe está com o controle de uma bola viva por estar segurando ou driblando a bola, ou por ter uma bola viva à sua disposição.

14.1.2 O controle pela equipe **continua** quando:

- Um jogador desta equipe está com o controle de uma bola viva.
- A bola está sendo passada entre companheiros de equipe.

14.1.3 O controle pela equipe **termina** quando:

- Um adversário obtém o controle da bola.
- A bola se torna morta.
- A bola deixa a(s) mão(s) do arremessador em um arremesso para uma cesta de campo ou para um lance livre.

## Art. 15 Jogador em ato de arremesso

### 15.1 Definição

15.1.1 Um **arremesso** para uma cesta de campo ou um lance livre é quando a bola é segura na(s) mão(s) do jogador e então é lançada ao ar em direção à cesta dos adversários.

Um **tapa** é quando a bola é direcionada com a(s) mão(s) para a cesta dos adversários.

Uma **enterrada** é quando a bola é forçada para baixo na cesta dos adversários com uma ou ambas as mãos.

Um tapa e uma enterrada também são considerados como arremessos para uma cesta de campo.

### 15.1.2 O ato do arremesso:

- **Começa** quando o jogador inicia o movimento contínuo que normalmente precede a soltura da bola e, no julgamento do oficial, ele tenha iniciado uma tentativa de marcar pontos lançando, tapeando ou enterrando a bola na cesta dos adversários.
- **Termina** quando a bola deixa a(s) mão(s) do jogador e, no caso de um arremesso em suspensão, ambos os pés tenham retornado ao solo.

O jogador tentando marcar pontos pode ter o (s) braço (s) seguro por um adversário; impedindo assim que ele possa marcar pontos. Mesmo assim ele é considerado como tendo feito uma tentativa de marcar pontos. Nesse caso não é essencial que a bola deixe a(s) mão(s) do jogador.

Não existe relação entre o número legal de passadas dadas e o ato do arremesso.

### 15.1.3 Um **movimento contínuo** no ato do arremesso:

- Começa quando a bola tenha parado na(s) mão(s) do jogador e o movimento de arremesso, usualmente para cima, tenham começado.
- Pode incluir o movimento do(s) braço(s) e ou do corpo do jogador na sua tentativa de arremessar para uma cesta de campo.
- Termina quando a bola tenha deixado a(s) mão(s) do jogador, ou se um movimento inteiramente novo é feito.

**Art. 16 Cesta: Quando feita e seu valor**

**16.1 Definição**

16.1.1 Uma cesta é feita quando uma bola viva entra na cesta por cima e permanece dentro ou atravessa a cesta.

16.1.2 A bola é considerada como dentro da cesta quando, uma mínima parte da bola está dentro e abaixo do nível do aro.

**16.2 Regra**

16.2.1 Uma cesta é creditada para a equipe atacando a cesta dos adversários na qual a bola entrou, como a seguir:

- Uma cesta de lance livre vale um (1) ponto.
- Uma cesta da área da cesta de campo de dois pontos vale dois (2) pontos.
- Uma cesta da área de campo de três pontos vale três (3) pontos.
- Após a bola ter tocado o aro no último ou único lance livre e ser legalmente tocada por um jogador atacante ou defensor antes dela entrar na cesta, a cesta valerá dois (2) pontos.

16.2.2 Se um jogador marcar, **acidentalmente**, uma cesta de campo na **cesta da sua própria equipe**, a cesta valerá dois (2) pontos e será registrada como tendo sido marcada pelo capitão da equipe adversária na quadra de jogo.

16.2.3 Se um jogador marcar **deliberadamente** uma cesta de campo na **cesta de sua própria equipe**, isto é uma violação e a cesta não valerá.

16.2.4 Se um jogador fizer com que a bola passe inteira através da cesta por baixo, isto é uma violação.

16.2.5 O cronômetro de jogo tem de indicar 0:00.3 (três décimos de segundo) ou mais para que um jogador consiga a posse de bola em uma reposição ou em um rebote após o último ou único lance livre e tente um arremesso para uma cesta de campo. Se o cronômetro de jogo indicar 0:00.2 ou 00:00.1 o único tipo de arremesso para cesta de campo válido é dando um tapa ou enterrando a bola diretamente

**Art. 17 Reposição**

**17.1 Definição**

17.1.1 Uma reposição ocorre quando a bola é passada para dentro da quadra de jogo por um jogador que está fora da quadra efetuando a reposição.

**17.2 Procedimento**

17.2.1 Um oficial tem que entregar ou colocar a bola à disposição do jogador que irá fazer a reposição. Ele poderá também lançar a bola ou dar um passe picado desde que:

- O oficial não esteja a mais de quatro (4) metros do jogador que irá repor.
- O jogador que irá repor esteja no local correto, como designado pelo oficial.

17.2.2 O jogador fará a reposição no local mais próximo a infração, como designado pelo oficial, ou onde o jogo tiver sido paralisado, exceto diretamente atrás da tabela.

17.2.3 Nas seguintes situações a reposição subsequente será feita na extensão da linha central, no lado oposto da mesa do apontador:

- No início de todos os outros períodos, exceto o primeiro período.
- Em seguida a lance(s) livre(s) resultante(s) de falta técnica, antidesportiva ou desqualificante.

O jogador que irá repor deverá ter um pé em cada lado do prolongamento da linha central, no lado oposto à mesa do apontador, e terá o direito de passar a bola para um companheiro de equipe em qualquer lugar na quadra de jogo.

17.2.4 Durante os dois (2) últimos minutos do quarto (4º) período e durante os dois (2) últimos minutos de cada período extra, em depois de um tempo debitado, solicitado pela equipe que tem o direito a posse de bola na sua quadra de defesa, a reposição será feita na linha de reposição, no lado oposto à mesa do apontador, na quadra de ataque da equipe.

17.2.5 Após uma falta pessoal cometida por um jogador da equipe com o controle de uma bola viva, ou da equipe com o direito a bola, a reposição subsequente será feita no local mais próximo da infração.

17.2.6 Sempre que a bola entrar na cesta, mas a cesta de campo ou o lance livre não forem válidos, a reposição subsequente será feita no prolongamento da linha de lance livre.

17.2.7 Após uma cesta de campo convertida ou após um último ou único lance livre convertido:

- Qualquer jogador da equipe que não pontuou fará a reposição de qualquer local atrás da linha final daquela equipe. Isto também se aplica após um oficial entregar ou colocar a bola à disposição do jogador que fará a reposição após um tempo debitado, ou após qualquer interrupção do jogo em seguida a uma cesta de campo convertida ou um último ou único lance livre convertido.
- O jogador que irá repor pode mover-se lateralmente e/ou para trás e a bola pode ser passada entre companheiros de equipe atrás da linha final, mas a contagem dos cinco (5) segundos começará quando a bola estiver à disposição do primeiro jogador fora da quadra.

### 17.3 **Regra**

17.3.1 O jogador que está repondo **não** poderá:

- Gastar mais de cinco (5) segundos para soltar a bola.
- Pisar na quadra de jogo enquanto tiver a bola na(s) sua(s) mão(s)
- Fazer com que a bola toque fora da quadra após ela ter sido solta na reposição.
- Tocar a bola na quadra de jogo antes que ela tenha tocado outro jogador.
- Fazer com que a bola entre diretamente na cesta.

- Deslocar-se do local designado para a reposição atrás da linha limítrofe, com exceção da linha final da sua equipe após uma cesta de campo convertida ou último ou único lance livre convertido, lateralmente, em um (1) ou ambos os sentidos dentro da distância total de um (1) metro antes de soltar a bola.

17.3.2 Durante a reposição, outro(s) jogador (es) **não** pode(m):

- Ter qualquer parte de seu corpo sobre a linha limítrofe antes que a bola tenha sido lançada através da linha limítrofe.
- Estar mais próximo que um (1) m do jogador que está repondo quando o local da reposição tiver menos de dois (2) metros entre a linha limítrofe e qualquer obstrução fora da quadra.

**Uma infração do Art. 17.3 é uma violação.**

#### 17.4 **Penalidade**

A bola é concedida aos adversários para uma reposição no local da reposição original.

### **Art. 18 Tempo debitado**

#### 18.1 **Definição**

Um tempo debitado é; uma interrupção do jogo solicitada pelo técnico ou assistente técnico.

#### 18.2 **Regra**

18.2.1 Cada tempo debitado deverá durar um (1) minuto.

18.2.2 Um tempo debitado pode ser concedido durante uma oportunidade de tempo debitado.

18.2.3 Uma oportunidade de tempo debitado começa quando:

- Para ambas as equipes, quando a bola se torna morta, o cronômetro de jogo está parado e o oficial tenha terminado sua comunicação com a mesa do apontador.
- Para ambas as equipes, a bola se tornar morta após um último ou único lance livre convertido.
- Para a equipe que não pontuou, quando uma cesta de campo é convertida.

18.2.4 Uma oportunidade de tempo debitado termina quando a bola está à disposição de um jogador para uma reposição ou para um primeiro ou único lance livre.

18.2.5 Dois (2) tempos debitados podem ser concedidos para cada equipe a qualquer momento durante a primeira metade do jogo; três (3) a qualquer momento durante a segunda metade do jogo e um (1) durante cada período extra.

18.2.6 Tempos debitados não utilizados não podem ser acumulados para a próxima metade do jogo ou período extra.

18.2.7 Um tempo debitado é marcado para a equipe cujo técnico solicitou primeiro, a



menos que o tempo debitado seja concedido após uma cesta de campo marcada pelos oponentes e sem que uma infração tenha sido marcada.

- 18.2.8 Um tempo debitado não será permitido para a equipe que pontuou quando o cronômetro de jogo está parado em seguida a uma cesta de campo convertida nos dois (2) últimos minutos do quarto período ou nos dois (2) últimos minutos de cada período extra, a menos que um oficial tenha paralisado o jogo.

### 18.3 **Procedimento**

- 18.3.1 Apenas o técnico ou assistente técnico tem o direito de solicitar um tempo debitado. Ele deverá estabelecer contato visual com o apontador ou deverá dirigir-se até a mesa de controle e pedir claramente por um tempo debitado fazendo o sinal convencional apropriado com suas mãos.

- 18.3.2 Uma solicitação de tempo debitado pode ser cancelada somente antes do sinal do apontador ter soado para a referida solicitação.

- 18.3.3 O período do tempo debitado:

- Começa quando um oficial apita e faz o sinal de tempo debitado.
- Termina quando o oficial apita e sinaliza para as equipes retornarem à quadra de jogo.

- 18.3.4 Tão logo uma oportunidade de tempo debitado comece, o apontador soará seu sinal para avisar aos oficiais que uma solicitação para um tempo debitado foi feita.

Se uma cesta de campo é marcada contra uma equipe que tenha solicitado um tempo debitado, o cronometrista deverá parar imediatamente o cronômetro de jogo e soar seu sinal.

- 18.3.5 Durante um tempo debitado e durante um intervalo de jogo antes do início do segundo (2<sup>o</sup>), quarto (4<sup>o</sup>) ou cada período extra, os jogadores podem deixar a quadra de jogo e sentar no banco da equipe e as pessoas que têm permissão para estar na área do banco da equipe podem entrar na quadra de jogo, desde que os membros da equipe permaneçam nas proximidades da área de banco da sua equipe.

- 18.3.6 Se a solicitação para um tempo debitado é feita por qualquer equipe após a bola estar à disposição do arremessador do lance livre para o primeiro ou único lance livre, o tempo debitado será concedido se:

- O último ou único lance livre é convertido.
- O último ou único lance livre é seguido por uma reposição no prolongamento da linha central, no lado oposto à mesa de controle.
- Uma falta é marcada entre os lances livres. Neste caso o(s) lance(s) livre(s) será (ão) completado(s) e o tempo debitado será permitido antes da nova penalidade de falta ser administrada.
- Uma falta é marcada antes que a bola torne-se viva após o último ou único lance livre. Neste caso o tempo debitado será permitido antes da nova penalidade de falta ser administrada.
- Uma violação é marcada antes que a bola torne-se viva após o último ou único

lance livre. Neste caso o tempo debitado será permitido antes da reposição ser administrada.

No caso de séries consecutivas de lances livres e/ou posse de bola resultantes de mais de uma (1) penalidade de falta, cada série será tratada separadamente.

## **Art. 19 Substituição**

### **19.1 Definição**

Uma substituição é uma interrupção do jogo solicitada pelo substituto para se tornar um jogador.

### **19.2 Regra**

19.2.1 Uma equipe pode substituir jogador (es) durante uma oportunidade de substituição.

19.2.2 Uma oportunidade de substituição começa quando:

- Para ambas as equipes, quando a bola se torna morta, o cronômetro de jogo está parado e o oficial tenha terminado sua comunicação com a mesa do apontador.
- Para ambas as equipes, quando a bola se tornar morta após um último ou único lance livre convertido.
- Para a equipe que sofreu a cesta, quando uma cesta de campo é convertida nos dois (2) últimos minutos do quarto período ou nos dois (2) últimos minutos de cada período extra.

19.2.3 Uma oportunidade de substituição termina quando a bola está à disposição de um jogador para uma reposição ou para um primeiro ou único lance livre.

19.2.4 Um jogador que tenha se tornado um substituto e um substituto que tenha se tornado jogador não podem, respectivamente, retornar ou sair do jogo até que a bola se torne morta novamente, após uma fase do jogo com o cronômetro ligado, a menos que:

- A equipe esteja reduzida a menos de cinco (5) jogadores na quadra de jogo.
- O jogador que tem direito a lances livres como resultado da correção de um erro está no banco da equipe após ter sido legalmente substituído.

19.2.5 Uma substituição não será permitida, para a equipe que marcou os pontos, quando o cronômetro de jogo estiver parado após uma cesta de campo convertida durante os últimos dois (2) minutos do quarto período ou os últimos dois (2) minutos de cada período extra, a menos que um oficial tenha interrompido o jogo.

### **19.3 Procedimento**

19.3.1 Apenas um substituto tem o direito de solicitar uma substituição. Ele (não o técnico ou o assistente técnico) deverá ir até a mesa do apontador e pedir claramente por uma substituição ou sentar na cadeira de substituição. Ele tem que estar pronto para jogar imediatamente.

19.3.2 Uma solicitação de substituição pode ser cancelada somente antes do sinal do apontador ter soado para a referida substituição.

19.3.3 Tão logo uma oportunidade de substituição comece, o apontador deverá soar o seu sinal para notificar aos oficiais que uma solicitação para uma substituição foi feita.

19.3.4 O substituto deve permanecer fora das linhas limítrofes até que o oficial apite, faça o sinal de substituição e acene para ele entrar na quadra de jogo.

19.3.5 O jogador que está sendo substituído está autorizado a ir diretamente para o banco de sua equipe sem ter de se apresentar ao apontador ou ao oficial.

19.3.6 Substituições serão completadas tão logo quanto possível. Um jogador que cometeu sua quinta (5ª) falta ou tenha sido desqualificado tem de ser substituído imediatamente (dentro de aproximadamente 30 segundos). Se no julgamento de um oficial houver um atraso desnecessário do jogo, um tempo debitado será marcado contra a equipe infratora. Se a equipe não possuir mais tempos debitados restando, uma falta técnica por atrasar o jogo será marcada contra o técnico, registrada como 'B'.

19.3.7 Se uma substituição é solicitada durante um tempo debitado ou durante um intervalo do jogo, exceto o intervalo da metade do jogo, o substituto tem que se apresentar ao apontador antes de entrar no jogo.

19.3.8 Se o arremessador do lance livre tiver que ser substituído porque ele:

- Está lesionado.
- Cometeu sua quinta falta.
- Foi desqualificado.

O(s) lance(s) livre(s) tem que ser tentados por seu substituto, que não poderá ser substituído novamente até que ele tenha jogado na próxima fase de jogo com o cronômetro acionado.

19.3.9 Se a solicitação para uma substituição é feita por qualquer equipe após a bola estar à disposição do arremessador do lance livre para o primeiro ou único lance livre, a substituição será concedida se:

- O último ou único lance livre é convertido.
- O último ou único lance livre é seguido por uma reposição no prolongamento da linha central, no lado oposto à mesa do apontador.
- Uma falta é marcada entre lances livres. Nesse caso o(s) lance(s) livre(s) será (ão) completado(s) e a substituição será permitida antes da nova penalidade de falta ser administrada.
- Uma falta é marcada antes da bola se tornar viva após o último ou único lance livre. Nesse caso a substituição será permitida antes da nova penalidade de falta ser administrada.
- Uma violação é marcada antes que a bola se torne viva após o último ou único lance livre. Nesse caso a substituição será permitida antes da reposição ser administrada.

No caso de séries consecutivas de lances livres resultantes de mais de uma (1) penalidade de falta, cada série será tratada separadamente.

**Art. 20 Jogo perdido por desistência**

**20.1 Regra**

Uma equipe perderá o jogo por desistência se:

- Quinze (15) minutos após o horário marcado para o início do jogo a equipe não está presente ou não é capaz de apresentar cinco (5) jogadores prontos para jogar.
- Suas ações impedirem que o jogo de seja disputado.
- Recusar-se a jogar após ter sido instruída, pelo Árbitro, a fazê-lo.

**20.2 Penalidade**

20.2.1 A partida é concedida aos oponentes e o placar será de vinte a zero (20 a 0). Além disso, o time desistente receberá zero (0) ponto na classificação.

20.2.2 Para uma série total de dois jogos (em casa e fora) e para Playoffs (melhor de três), a equipe que desistir no primeiro, segundo ou terceiro jogo perderá a série ou Playoffs por “desistência”. Isto não se aplica para os Playoffs (melhor de cinco).

20.2.3 Se, em um torneio, a equipe desistir pela segunda vez, a equipe será desqualificada do torneio e os resultados de todos os jogos disputados por essa equipe serão anulados.

**Art. 21 Jogo perdido por número insuficiente de jogadores**

**21.1 regras**

Uma equipe perderá o jogo por número insuficiente de jogadores se, durante o jogo, a equipe tiver menos que dois (2) jogadores na quadra de jogo prontos para jogar.

**21.2 Penalidade**

21.2.1 Se a equipe para qual a vitória será concedida estiver vencendo, o placar permanecerá como no momento em que o jogo foi interrompido. Se a equipe para qual a vitória será concedida não estiver vencendo, o placar será registrado como dois a zero (2 x 0) a seu favor. A equipe que perder o jogo por número insuficiente de jogadores receberá um (1) ponto na classificação.

21.2.2 Para uma série total de dois jogos (em casa e fora), a equipe que perder por número insuficiente de jogadores no primeiro ou no segundo jogo perderá a série por “número insuficiente de jogadores”.

---

## REGRA CINCO - VIOLAÇÕES

---

### Art. 22 Violações

#### 22.1 Definição

Uma **violação** é uma infração das regras.

#### 22.2 Penalidade

A bola será concedida aos adversários para uma reposição no local mais próximo da infração, exceto diretamente atrás da tabela, a menos que esteja determinado de outra forma nestas regras.

### Art. 23 Jogador fora da quadra e bola fora da quadra

#### 23.1 Definição

23.1.1 Um **jogador** está fora da quadra quando qualquer parte do seu corpo está em contato com o solo ou com qualquer objeto, exceto um jogador, na, acima ou fora das linhas limítrofes.

23.1.2 A **bola** está fora da quadra quando ela toca:

- Um jogador ou qualquer outra pessoa que está fora da quadra
- O piso ou qualquer objeto na, acima ou fora das linhas limítrofes.
- Os suportes da tabela, a parte posterior da tabela ou qualquer objeto acima da quadra de jogo.

#### 23.2 Regra

23.2.1 Quem causa a saída da bola da quadra é o último jogador a tocá-la ou ser tocado por ela antes dela sair da quadra, mesmo que a bola saia da quadra por tocar algo diferente de um jogador.

23.2.2 Se a bola sair da quadra por tocar ou for tocada por um jogador que está na ou fora das linhas limítrofes, esse jogador é o responsável pela saída da bola.

23.2.3 Se um jogador (es) se move(m) para fora da quadra ou para sua quadra de defesa **durante** uma bola presa, uma situação de bola ao alto ocorre.

### Art. 24 Drible

#### 24.1 Definição

24.1.1 Um drible é o movimento de uma bola viva feito por um jogador com o controle dentro da quadra, que a lança, dá tapas ou rola a bola no piso ou a lança deliberadamente contra a tabela.

24.1.2 Um **drible começa** quando um jogador que obteve o controle de uma bola viva na quadra de jogo, lança, dá tapas, rola, dribla a bola no piso ou deliberadamente a lança contra a tabela e a toca novamente antes que ela toque outro jogador.

**Um drible termina** quando o jogador toca a bola com ambas as mãos simultaneamente ou permite que a bola pare em uma ou ambas as mãos.

Durante um drible a bola pode ser lançada ao ar desde que a bola toque o solo ou outro jogador antes que o jogador que a lançou a toque novamente com sua mão.

Não existe limite de número de passos que um jogador pode dar quando a bola não está em contato com sua mão.

24.1.3 Um jogador que acidentalmente perde e recupera o controle de uma bola viva na quadra é considerado como tendo cometido um “fumble” com a bola.

24.1.4 Os seguintes não são dribles:

- Arremessos sucessivos para uma cesta de campo.
- Cometer um “fumble” no início ou no final de um drible.
- Tentativas de obter o controle da bola dando tapas para afastá-la da proximidade dos outros jogadores.
- Dar tapas na bola para tirá-la do controle de outro jogador.
- Desviar um passe e obter o controle da bola.
- Lançar a bola de mão para mão e segurá-la em uma ou ambas as mãos antes que ela toque o solo, desde que não cometa uma violação de andar.

24.2 **Regra**

Um jogador não deverá driblar uma segunda vez após seu primeiro drible haver terminado, a menos que entre os dois (2) dribles ele tenha perdido o controle de uma bola viva na quadra de jogo por causa de:

- Um arremesso para uma cesta de campo.
- Um toque na bola por um oponente.
- Um passe ou “fumble” que tenha tocado ou sido tocado por outro jogador.

**Art. 25 Andar**

25.1 **Definição**

25.1.1 **Andar** é o movimento ilegal de um ou ambos os pés, em qualquer direção, enquanto estiver segurando uma bola viva dentro da quadra de jogo, além dos limites definidos nesse artigo.

25.1.2 Um **pivô** é o movimento legal no qual um jogador que está segurando uma bola viva na quadra de jogo dá um ou mais de um passo em qualquer direção com o mesmo pé, enquanto o outro pé, chamado de pé de pivô, é mantido no mesmo ponto de contato com o solo.

25.2 **Regra**

25.2.1 **Estabelecendo um pé de pivô para um jogador que segura uma bola viva na quadra de jogo:**

- Enquanto está com ambos os pés no piso:
  - No momento que um pé é levantado, o outro pé se torna o pé de pivô.

- Enquanto se move:
  - Se um pé estiver tocando o piso, este pé se torna o pé de pivô.
  - Se ambos os pés estão fora do piso e o jogador cai com ambos os pés simultaneamente, no momento que um pé é erguido, o outro pé se torna o pé de pivô.
  - Se ambos os pés estão fora do piso e o jogador cai com um pé, então aquele pé se torna o pé de pivô. Se um jogador salta com aquele pé e para, caindo com ambos os pés simultaneamente, então nenhum pé é o pé de pivô.

**25.2.2 Progressão com a bola por um jogador que estabeleceu um pé de pivô enquanto tem o controle de uma bola viva na quadra de jogo:**

- Enquanto está com ambos os pés no piso.
  - Para iniciar um drible, o pé de pivô não pode ser levantado antes que a bola saia da(s) mão(s).
  - Para passar ou arremessar para uma cesta de campo, o jogador pode saltar do pé de pivô, mas nenhum pé pode retornar ao piso antes que a bola saia da(s) mão(s).
- Enquanto se move:
  - Para passar ou arremessar para uma cesta de campo, o jogador pode saltar do pé de pivô e cair em um pé ou ambos os pés simultaneamente. Após isso, um pé ou ambos os pés pode(m) ser levantado(s) do piso, mas nenhum deles pode retornar ao piso antes que a bola tenha saído da(s) mão(s).
  - Para iniciar um drible, o pé de pivô não pode ser levantado antes que a bola saia da(s) mão(s).
- Quando para e quando nenhum pé é o pé de pivô:
  - Para iniciar um drible, o pé de pivô não pode ser levantado antes que a bola saia da(s) mão(s).
  - Para passar ou arremessar para uma cesta de campo, um pé ou ambos os pés pode(m) ser levantado(s), mas nenhum deles pode retornar ao piso antes que a bola tenha saído da(s) mão(s).

**25.2.3 Jogador caindo, deitado ou sentado no piso:**

- É **legal** quando um jogador cai e desliza no solo enquanto está segurando a bola ou obtém o controle da bola enquanto está deitado ou sentado no piso.
- É uma **violação** se o jogador então, rolar ou tentar levantar-se enquanto segura a bola.

**Art. 26 Três segundos**

**26.1 Regra**

26.1.1 Um jogador **não** poderá permanecer por mais de três (3) segundos consecutivos na área restritiva dos oponentes enquanto sua equipe está com o controle de uma bola viva na quadra de ataque e o cronômetro de jogo está ligado.

26.1.2 Concessões têm de ser feitas para um jogador que:

- Faz uma tentativa de sair da área restritiva.
- Está na área restritiva quando ele ou seu companheiro de equipe está em ato de

arremesso e a bola está deixando ou acabou de deixar a(s) mão(s) do jogador no arremesso para a cesta de campo.

- Dribla na área restritiva para arremessar para uma cesta de campo após ter estado lá por menos de (3) segundos.

26.1.3 Para se estabelecer fora da área restritiva, o jogador tem que colocar ambos os pés no piso fora da área restritiva.

## **Art. 27 Jogador marcado de perto**

### **27.1 Definição**

Um jogador que está segurando uma bola viva na quadra de jogo está marcado de perto quando um oponente está em uma posição ativa de marcação a uma distância de não mais de um (1) m.

### **27.2 Regra**

Um jogador marcado de perto tem de passar, arremessar ou driblar a bola dentro de cinco (5) segundos.

## **Art. 28 Oito segundos**

### **28.1 Regra**

#### **28.1.1 Sempre que:**

- Um jogador obtém o controle de uma bola **viva** na sua **quadra de defesa**,
- Em uma reposição, a bola toca ou é legalmente tocada por qualquer jogador na quadra de defesa, e a equipe do jogador que repôs permanece com o controle da bola na sua quadra de defesa, esta equipe tem que fazer a bola ir para a quadra de ataque dentro de oito (8) segundos.

#### **28.1.2 Uma equipe faz com que a bola vá para a sua quadra de ataque sempre que:**

- A bola, que não está no controle de qualquer jogador, toca a quadra de ataque,
- A bola toca ou é legalmente tocada por um atacante que tem ambos os pés em contato com sua quadra de ataque,
- A bola toca ou é legalmente tocada por um defensor que tem parte do seu corpo em contato com sua quadra de defesa,
- A bola toca um oficial que tem parte do seu corpo na quadra de ataque da equipe com controle da bola.
- Durante um drible desde a quadra de defesa para a quadra de ataque, ambos os pés do driblador e a bola estão em contato com a quadra de ataque.
- E a bola está em contato com a quadra de ataque.

28.1.3 O período de oito (8) segundos continuará com qualquer tempo que reste quando a bola for concedida para uma reposição na quadra de defesa para a equipe que tinha previamente o controle da bola, como resultado de:

- A bola ter saído da quadra.
- Um jogador da mesma equipe tenha se lesionado.
- Uma situação de bola ao alto.



- Uma falta dupla.
- Um cancelamento de penalidades iguais contra ambas as equipes.

**Art. 29 Vinte e quatro segundos**

**29.1 Regra**

**29.1.1** Sempre que:

- Um jogador obtém o controle de uma bola **viva na quadra de jogo**,
- Em uma reposição, a bola toca ou é legalmente tocada por qualquer jogador na quadra de jogo, e a equipe do jogador que repôs permanece com o controle da bola,

Essa equipe tem que tentar um arremesso para uma cesta de campo dentro de vinte e quatro (24) segundos.

Para ser considerado um arremesso para uma cesta de campo dentro de vinte e quatro (24) segundos:

- A bola tem de deixar a(s) mão(s) do jogador antes que o sinal do relógio de vinte e quatro (24) segundos soe, e
- Após a bola ter deixado a(s) mão(s) do jogador, a bola tem que tocar no aro ou entrar no cesto.

**29.1.2** Quando um **arremesso para uma cesta de campo é tentado próximo ao final do período de vinte e quatro (24) segundos** e o sinal dos vinte e quatro (24) segundos soa enquanto a bola ainda está no ar:

- Se a bola entrar no cesta nenhuma violação ocorreu, o sinal deverá ser desconsiderado e a cesta deverá contar.
- Se a bola tocar o aro, mas não entrar no cesta, nenhuma violação ocorreu, o sinal deverá ser desconsiderado e o jogo deverá continuar.
- Se a bola não tocar o aro, uma violação ocorreu. Porém, se os oponentes tiverem obtido o controle da bola imediata e claramente, o sinal será desconsiderado e o jogo deverá continuar.

**Todas as restrições** relacionadas à interferência da trajetória e interferência com a bola serão **aplicadas**.

**29.2 Procedimento**

**29.2.1** Se o jogo é **paralisado** por um oficial:

- Devido uma falta ou violação (não pela bola ter saído de quadra) pela equipe que não está com o controle da bola,
- Por qualquer razão válida da equipe que não está com o controle da bola,
- Por qualquer razão válida não relacionada com nenhuma das equipes,

A posse da bola será concedida para a mesma equipe que tinha o controle da bola anteriormente.

Se a reposição é administrada na quadra de defesa, o relógio de vinte e quatro (24) segundos será programado para vinte e quatro (24) segundos.

Se a reposição é administrada na quadra de ataque, o relógio de vinte e quatro (24) segundos será reprogramado como a seguir:

- Se catorze (14) segundos ou mais são mostrados no relógio de vinte e quatro (24) segundos no momento que o jogo foi paralisado, o relógio de vinte e quatro (24) segundos não será reprogramado e deverá continuar do tempo em que foi paralisado.
- Se treze (13) segundos ou menos são mostrados no relógio de vinte e quatro (24) segundos no momento que o jogo foi paralisado, o relógio de vinte e quatro (24) segundos será reprogramado para catorze (14) segundos.

Contudo, se no julgamento de um oficial os oponentes foram colocados em desvantagem, o relógio de vinte e quatro (24) segundos continuará com o tempo em que foi paralisado.

29.2.2 Se o sinal do relógio de vinte e quatro (24) segundos **soar por erro** enquanto uma equipe tem o controle da bola ou nenhuma equipe tem o controle da bola, o sinal será desconsiderado e o jogo continuará.

Contudo, se no julgamento de um oficial a equipe com o controle da bola foi colocada em desvantagem, a partida será paralisada, o relógio de vinte e quatro (24) segundos corrigido e a bola será concedida a essa equipe.

## **Art. 30 Volta de bola**

### **30.1 Definição**

30.1.1 A bola **vai para a quadra de defesa** de uma equipe quando:

- Ela toca a quadra de defesa.
- Ela toca ou é legalmente tocada por um jogador atacante que tem parte do seu corpo em contato com a quadra de defesa.
- Ela toca um oficial que tem parte do seu corpo em contato com a quadra de defesa.

30.1.2 A bola volta ilegalmente à quadra de defesa quando um jogador da equipe com o controle de uma bola viva é o último a tocar na bola na sua quadra de ataque e após isso esse jogador ou um companheiro de equipe é o primeiro a tocar na bola na quadra de defesa.

Esta restrição se aplica a todas as situações na quadra de ataque de uma equipe, incluindo reposições. Contudo, isto não se aplica a um jogador que salta da sua quadra de ataque, estabelece um novo controle de bola da equipe enquanto está no ar e então cai na quadra de defesa da sua equipe.

### **30.2 Regra**

Um jogador cuja equipe está com o controle de uma bola viva não pode fazer com que a bola volte ilegalmente à sua quadra de defesa.

### **30.3 Penalidade**

A bola será concedida aos adversários para uma reposição na sua quadra de ataque, no local mais próximo a infração, exceto diretamente atrás da tabela.

**Art. 31 Intercepção e Interferência com o cesto.**

**31.1 Definição**

**31.1.1 Um arremesso para uma cesta de campo ou um lance livre:**

- **Começa** quando a bola deixa a(s) mão(s) de um jogador no ato do arremesso.
- **Termina** quando a bola:
  - Entra na cesta diretamente por cima, permanece dentro ou passa através da cesta.
  - Não tem mais a possibilidade de entrar na cesta.
  - Toca o aro.
  - Toca o piso.
  - Torna-se morta.

**31.2 Regra**

**31.2.1 Intercepção** ocorre durante um **arremesso para uma cesta de campo**, quando um jogador toca a bola quando ela está completamente acima do nível do aro e:

- Ela está na sua trajetória descendente para a cesta, ou
- Após ela ter tocado a tabela.

**31.2.2 Intercepção** durante um **arremesso para um lance livre** ocorre quando, um jogador toca a bola enquanto ela está em sua trajetória para a cesta e antes que ela toque o aro.

**31.2.3** As restrições sobre intercepção aplicam-se até:

- A bola não tem mais possibilidade de entrar no cesto.
- A bola tenha tocado o aro.

**31.2.4 Interferência com o cesto**, acontece quando:

- Após um arremesso para uma cesta de campo ou do último ou único lance livre, um jogador toca a cesta ou a tabela enquanto a bola está em contato com o aro.
- Após um lance livre que será seguido por lance(s) livre(s) adicional (ais), um jogador toca a bola, a cesta ou a tabela enquanto existir uma possibilidade da bola entrar na cesta.
- Um jogador passa a mão por dentro e por baixo da cesta e toca a bola.
- Um defensor toca a bola ou a cesta enquanto a bola está dentro da cesta e isso impede que a bola passe através dela.
- Um jogador, faz com que a cesta vibre ou o agarra de uma maneira que, no julgamento de um oficial, impeça a bola de entrar na cesta ou cause sua entrada nele.
- Um jogador agarra o aro para jogar a bola.

**31.2.5** Quando

- Um oficial apita enquanto a bola está na(s) mão(s) de um jogador em ato de arremesso, ou a bola está em sua trajetória em um arremesso para uma cesta de campo,
- O sinal do cronômetro de jogo soa para o final de um período enquanto a bola está em sua trajetória em um arremesso para uma cesta de campo,

Nenhum jogador poderá tocar na bola após ela ter tocado o aro enquanto ela ainda

tem a possibilidade de entrar no cesto.

**Todas as restrições** relacionadas à interceptação e interferência serão **aplicadas**.

### 31.3 **Penalidade**

31.3.1 Se a violação é cometida por um **atacante**, não serão concedidos pontos. A bola será concedida aos oponentes para uma reposição desde o prolongamento da linha de lance livre, a menos que esteja determinado de outro modo nestas regras.

31.3.2 Se a violação é cometida por um **defensor**, ao time atacante será (ão) concedido(s):

- Um (1) ponto se a bola foi arremessada em um lance livre.
- Dois (2) pontos quando a bola foi arremessada da área da cesta de campo de dois pontos.
- Três (3) pontos quando a bola foi arremessada da área da cesta de campo de três pontos. A concessão dos pontos será como se a bola tivesse entrado no cesto.

31.3.3 Se a violação é cometida por um **defensor** durante um último ou único lance livre, um (1) ponto será concedido à equipe atacante seguido de uma falta técnica marcada contra o defensor.

---

## REGRA SEIS - FALTAS

---

### Art. 32 **Faltas**

#### 32.1 **Definição**

32.1.1 Uma falta é uma infração das regras envolvendo contato pessoal, ilegal, com um adversário e ou comportamento antidesportivo.

32.1.2 Qualquer número de faltas pode ser marcado contra uma equipe. Independentemente da penalidade, cada falta deverá ser marcada, registrada na súmula contra o ofensor e penalizada de acordo.

### Art. 33 **Contatos: Princípios gerais**

#### 33.1 **Princípio do cilindro**

O princípio do cilindro é definido como o espaço dentro de um cilindro imaginário ocupado por um jogador no piso. Ele inclui o espaço sobre o jogador e é limitado por:

- Na **frente** pelas palmas das mãos,
- **Atrás** pelas nádegas, e
- Nos **lados** pela parte externa dos braços e pernas.

Os braços e as mãos podem ser estendidos na frente do tronco não mais do que a

posição dos pés, com os braços flexionados nos cotovelos de modo que os antebraços e mãos estejam erguidos. A distância entre seus pés irá variar de acordo com sua altura.

**Diagrama 5**

**Princípio do cilindro**



**33.2 Princípio da verticalidade**

Durante o jogo, cada jogador tem o direito de ocupar uma posição (cilindro) na quadra de jogo ainda não ocupada por um oponente.

Este princípio protege o espaço no piso que ele ocupa e o espaço sobre ele quando ele salta verticalmente dentro deste espaço. Assim que o

jogador deixa sua posição vertical (cilindro) e ocorre um contato corporal com um oponente que já havia estabelecido sua própria posição vertical (cilindro), o jogador que deixou sua posição vertical (cilindro) é responsável pelo contato.

O defensor não deve ser penalizado por deixar o piso verticalmente (dentro do seu cilindro) ou por ter suas mãos e braços estendidos sobre si dentro do seu próprio cilindro.

O atacante, seja no piso ou no ar, não deverá causar contato com o defensor em uma posição de defesa legal, por:

- Usar seus braços para criar espaço adicional para si (empurrando).
- Esticar suas pernas ou braços para causar contato durante, ou imediatamente após um arremesso para uma cesta de campo.

**33.3 Posição defensiva legal**

Um defensor estabelece uma posição defensiva inicial legal quando:

- Ele está de frente para seu adversário e
- Ele tem ambos os pés no piso.

A posição legal de defesa se estende verticalmente sobre ele (cilindro) do solo ao teto. Ele pode levantar seus braços e mãos sobre a sua cabeça ou saltar verticalmente, mas ele tem que mantê-los em uma posição vertical dentro do cilindro imaginário.

**33.4 Marcando um jogador que controla a bola**

Quando se marca um jogador que controla (está segurando ou driblando) a bola, **os elementos de tempo e distância não se aplicam.**

O jogador com a bola deve esperar ser marcado e tem de estar preparado para parar

ou mudar sua direção sempre que um oponente tomar uma posição defensiva inicial legal a sua frente, ainda que isto seja feito dentro de uma fração de segundo.

O jogador que está marcando (defensor) deve estabelecer uma posição defensiva inicial legal sem causar contato antes de tomar sua posição.

Uma vez que o defensor tenha estabelecido uma posição defensiva inicial legal, ele pode se mover para marcar seu oponente, mas ele não pode estender seus braços, ombros, cintura ou pernas para impedir que o driblador passe por ele.

Quando julgar uma situação de bloqueio ou carga envolvendo um jogador com a bola, um oficial deverá usar os seguintes princípios:

- O jogador defensor deve estabelecer uma posição defensiva inicial legal, estando de frente para o jogador com a bola e tendo ambos os pés no solo.
- O jogador defensor pode permanecer parado, saltar verticalmente, mover-se lateralmente ou para trás de maneira a manter a posição defensiva inicial legal.
- Quando se move para manter a posição defensiva inicial legal, um ou ambos os pés podem estar fora do piso por um instante, enquanto o movimento for lateral ou para trás, mas **não em direção** ao jogador com a bola.
- O contato tem que ocorrer no torso, neste caso o jogador defensor será considerado como tendo chegado ao local do contato primeiro.
- Tendo estabelecido uma posição defensiva legal, o jogador defensor pode se virar **dentro** do seu cilindro para evitar uma lesão.

Em qualquer das situações acima, o contato será considerado como tendo sido causado pelo jogador com a bola.

### 33.5 **Marcando um jogador que não tem o controle da bola**

Um jogador que não tem o controle da bola tem o direito de se mover livremente na quadra de jogo e tomar qualquer posição ainda não ocupada por outro jogador.

Quando se marca um jogador que não tem o controle da bola, **os elementos de tempo e distância serão aplicados**. Um defensor não pode tomar uma posição tão próxima/ou tão rapidamente no caminho de um adversário em movimento que este último não tenha tempo e ou distância suficientes para parar ou mudar de direção.

A distância é diretamente proporcional a velocidade do adversário, nunca menos de (1) e nunca mais de dois (2) passos normais.

Se um jogador defensor não respeita os elementos de tempo e distância ao tomar sua posição defensiva inicial legal e ocorrer um contato com um oponente, ele é responsável pelo contato.

Uma vez que um defensor tenha estabelecido uma posição defensiva inicial legal, ele pode se mover para marcar seu adversário. Ele não pode impedi-lo de passar estendendo seus braços, ombros, cintura ou pernas em seu caminho. Ele pode virar-se dentro do seu cilindro para evitar uma lesão.

### 33.6 Um jogador que está no ar

Um jogador que tenha saltado de um lugar na quadra de jogo tem o direito de cair novamente neste mesmo lugar.

Ele tem o direito de cair em outro lugar na quadra de jogo desde que o lugar da queda e o caminho direto entre o local do salto e da queda já não esteja ocupado por um (ns) adversário(s) no momento do salto.

Se um jogador saltou e caiu, mas seu movimento faz com que ele tenha contato com um oponente que tinha uma posição defensiva legal além do local da queda, o saltador é responsável pelo contato.

Um adversário não pode se mover no caminho de um jogador após aquele jogador ter saltado para o ar.

Mover-se para baixo de um jogador que está no ar e causar contato é geralmente uma falta antidesportiva, e em certas circunstâncias pode ser uma falta desqualificante.

### 33.7 Cortina: Legal e ilegal

Cortina é uma tentativa de atrasar ou impedir um oponente sem a bola de alcançar uma posição desejada na quadra de jogo.

Cortina **legal** é quando o jogador que está “cortinando” um adversário:

- **Estava parado** (dentro do seu cilindro) quando o contato ocorre.
- Tinha os dois pés no piso quando o contato ocorre.

Cortina **ilegal** é quando o jogador que está “cortinando” um adversário:

- Estava se **movendo** quando o contato ocorreu.
- Não deixou distância suficiente, quando posicionou a cortina fora do campo de visão de um oponente parado quando o contato ocorreu.
- Não respeitou os elementos de tempo e distância de um adversário **em movimento** quando o contato ocorreu.

Se a cortina é feita **dentro** do campo de visão de um adversário parado (frente ou lateral), o jogador que está cortinando pode estabelecer a cortina, tão perto quanto desejar desde que não cause contato.

Se a cortina é feita **fora** do campo de visão de um adversário parado, o jogador que está cortinando tem que permitir que o adversário possa dar um (1) passo normal em direção à cortina sem causar contato.

Se o adversário está **em movimento**, os elementos de tempo e distância se aplicarão. O jogador que está cortinando tem que deixar espaço suficiente para que aquele jogador que está sendo “cortinado” seja capaz de evitar a cortina parando ou mudando de direção.

A distância requerida é nunca menos que um (1) e nunca mais que dois (2) passos normais.

Um jogador que está sendo legalmente cortinado é o responsável por qualquer

contato com o jogador que está fazendo a cortina.

### 33.8 **Carga**

Carga é o contato pessoal ilegal, com ou sem a bola, por empurrar ou mover-se contra o tronco de um adversário.

### 33.9 **Bloqueio**

Bloqueio é o contato pessoal ilegal que impede a progressão de um adversário com ou sem a bola.

Um jogador que está tentando fazer uma cortina está cometendo uma falta de bloqueio se o contato ocorrer quando ele está se movendo e seu oponente está parado ou se afastando dele.

Se um jogador ignorar a bola, ficar de frente para um adversário e mudar sua posição, conforme o adversário se move, ele é o principal responsável por qualquer contato que ocorra, a menos que outros fatores estejam envolvidos.

A expressão ‘a menos que outros fatores estejam envolvidos’ se refere ao jogador que está sendo cortinado empurrar deliberadamente, fazer carga ou segurar.

É legal para um jogador estender seu(s) braço(s) ou cotovelo(s) fora do seu cilindro ao tomar uma posição no piso, mas eles têm que ser movidos para dentro do seu cilindro quando um adversário tentar passar. Se o(s) braço(s) ou cotovelo(s) estão fora do seu cilindro e o contato ocorrer isto é bloquear ou segurar.

### 33.10 **Áreas semicirculares sem carga**

As áreas semicirculares sem carga são desenhadas na quadra de jogo com o propósito de designar uma área específica para interpretação de carga ou bloqueio embaixo da cesta.

Em qualquer situação de jogada de penetração na área semicircular sem carga, um contato causado por um atacante com um defensor dentro da área semicircular sem carga não será marcada como falta ofensiva, a menos que o jogador atacante esteja usando ilegalmente suas mãos, braços, pernas ou corpo, quando

- o atacante está com o controle da bola enquanto está no ar, e
- ele tenta um arremesso ou passa, e
- O defensor tem ambos **os pés dentro** da área semicircular sem carga.

### 33.11 **Fazendo contato com um adversário com a(s) mão(s) e/ou braço(s)**

Tocar um adversário com a(s) mão(s) não é necessariamente, em si, uma falta.

Os oficiais deverão decidir se o jogador que causou o contato obteve uma vantagem. Se o contato causado por um jogador, restringe, de qualquer modo, a liberdade de movimentos de um adversário, este contato é uma falta.



O uso ilegal, da(s) mão (s) ou braço, (s) estendido, ocorre quando o defensor está em posição de marcação e sua(s) mão(s) ou braço(s) estão colocados no adversário e permanecem em contato com um oponente **com** ou **sem** a bola para impedir sua progressão.

Tocar repetidamente ou ‘cutucar’ um oponente com ou sem a bola é uma falta, porque pode levar a um jogo rude.

É uma falta do **jogador atacante com a bola**:

- ‘Enganchar’ ou envolver um braço ou cotovelo em volta de um defensor de maneira a obter uma vantagem.
- ‘Empurrar’ para impedir o jogador defensor de jogar ou tentar jogar a bola, ou para criar mais espaço para si.
- Usar um antebraço ou mão estendidos, enquanto dribla, para impedir um oponente de obter o controle da bola.

É uma falta de **um jogador atacante sem a bola** ‘empurrar’ para:

- Ficar livre para receber a bola.
- Impedir o jogador defensor de jogar ou tentar jogar a bola.
- Criar mais espaço para si.

### 33.12 **Pivô**

O princípio da verticalidade (princípio do cilindro) se aplica à jogada de pivô.

O jogador atacante na posição de pivô e o jogador defensor que o está marcando, terá que respeitar cada um, o direito do outro à posição vertical (cilindro).

É uma falta de um jogador atacante ou defensor na posição de pivô usar os ombros ou quadris para deslocar seu adversário para fora da sua posição ou interferir com a liberdade de movimentos do seu adversário usando braços estendidos, ombros, quadris, pernas ou outras partes do corpo.

### 33.13 **Marcando ilegalmente por trás**

Marcação ilegal por trás é o contato pessoal de um jogador defensor com um oponente, por trás. O fato de que o jogador defensor esteja tentando jogar a bola não justifica seu contato com um adversário por trás.

### 33.14 **Segurar**

Segurar é o contato pessoal ilegal com um oponente que interfere com a sua liberdade de movimento. Este contato (segurar) pode ocorrer com qualquer parte do corpo.

### 33.15 **Empurrar**

Empurrar é o contato pessoal ilegal com qualquer parte do corpo no qual um jogador força mover ou tenta mover um adversário com ou sem o controle da bola.

## Art. 34 **Falta pessoal**

### 34.1 **Definição**

34.1.1 Uma falta pessoal é uma falta de contato de um jogador com um adversário, quer a bola esteja viva ou morta.

Um jogador não deve: segurar, bloquear, empurrar, carregar, calçar ou impedir a progressão de um adversário estendendo sua mão, braço, cotovelo, ombro, quadril, perna, joelho ou pé, nem inclinar seu corpo em uma posição ‘anormal’ (fora do seu cilindro), nem deverá realizar qualquer jogada bruta ou violenta.

#### 34.2 **Penalidade**

Uma falta pessoal será marcada contra o infrator.

34.2.1 Se a falta é cometida sobre um jogador que não está no ato do arremesso.

- O jogo será reiniciado com uma reposição pela equipe não infratora no local mais próximo da infração.
- Se a equipe infratora estiver na situação de penalidade de faltas por equipe, então o Art. 41 (Faltas de equipe: Penalidade) será aplicado.

34.2.2 Se a falta é cometida em um jogador que está no ato de arremesso, a esse jogador será concedido um número de lance(s) livre(s) como a seguir:

- Se o arremesso da área da cesta de campo for convertido, a cesta contará e terá um (1) lance livre adicional.
- Se o arremesso da área da cesta de campo de dois pontos não é convertido, dois (2) lances livres.
- Se o arremesso da área da cesta de campo de três pontos não é convertido, três (3) lances livres.
- Se o jogador sofre a falta no momento, ou logo antes, que o sinal do cronômetro de jogo soe para o final do período, ou no momento, ou logo antes, que o sinal do dispositivo de vinte e quatro (24) segundos soe enquanto a bola ainda está na(s) mão(s) do jogador e o arremesso são convertidos, a cesta não valerá e dois (2) ou três (3) lances livres serão concedidos.

### **Art. 35 Falta dupla**

#### 35.1 **Definição**

35.1.1 Uma falta dupla é uma situação na qual; dois (2) adversários cometem faltas pessoais, um contra o outro, aproximadamente ao mesmo tempo.

#### 35.2 **Penalidade**

Uma falta será marcada contra cada infrator. Não serão concedidos lances livres e o jogo será reiniciado como a seguir:

Se aproximadamente ao mesmo tempo da falta dupla

- Uma cesta de campo válida, ou um último ou único lance livre é convertido, a bola será concedida para a equipe que não pontuou para uma reposição em qualquer lugar na linha final.
- Uma equipe tinha o controle da bola ou o direito à bola, a bola será concedida para essa equipe para uma reposição no ponto mais próximo da infração.

- Nenhuma equipe tinha o controle da bola nem tinha o direito à bola, ocorre uma situação de bola ao alto.

## **Art. 36 Falta antidesportiva**

### **36.1 Definição**

36.1.1 Uma falta antidesportiva é uma falta com contato de um jogador que, no julgamento de um oficial, não é uma tentativa legítima de jogar a bola diretamente dentro do espírito e intenção das regras.

36.1.2 O oficial deve interpretar as faltas antidesportivas consistentemente durante a partida e julgar apenas a ação.

36.1.3 Para julgar se uma falta é antidesportiva, os oficiais deverão aplicar os seguintes princípios:

- Se um jogador não está fazendo um esforço para jogar a bola e ocorre o contato, esta é uma falta antidesportiva.
- Se um jogador, em um esforço para jogar a bola, causa um contato excessivo (falta dura), esta é uma falta antidesportiva.
- Se um jogador defensor, numa tentativa de parar um contra ataque, causa um contato com um oponente por trás ou lateralmente e não há nenhum defensor entre o jogador atacante e a cesta oponente, esta é uma falta antidesportiva.
- Se um jogador comete uma falta enquanto faz um esforço legítimo para jogar a bola (jogada normal), esta não é uma falta antidesportiva.

### **36.2 Penalidade**

36.2.1 Uma falta antidesportiva será marcada contra o infrator.

36.2.2 Lance(s) livre(s) será (ão) concedido(s) ao jogador que sofreu a falta, seguido(s) por:

- Uma reposição na linha central estendida, no lado oposto à mesa do apontador.
- Uma bola ao alto no círculo central para iniciar o primeiro período.

O número de lances livres será concedido como a seguir:

- Se a falta é cometida em um jogador que não está no ato do arremesso: dois (2) lances livres.
- Se a falta é cometida em um jogador em ato de arremesso: a cesta, se feita, valerá e, em adição, um (1) lance livre.
- Se a falta é cometida em um jogador em ato de arremesso e a cesta não é convertida: dois (2) ou três (3) lances livres.

36.2.3 Um jogador será desqualificado quando ele for penalizado com duas (2) faltas antidesportivas.

36.2.4 Se um jogador é desqualificado pelo art. 36.2.3, esta falta antidesportiva será a única falta a ser penalizada e nenhuma penalidade adicional pela desqualificação será administrada.

**Art. 37 Falta desqualificante**

**37.1 Definição**

37.1.1 Uma falta desqualificante é qualquer ação antidesportiva flagrante de um jogador, substituto, jogador excluído, técnico, assistente técnico ou acompanhante de equipe.

37.1.2 Um técnico que tenha recebido uma falta desqualificante deverá ser substituído pelo assistente técnico inscrito na súmula. Se não houver assistente técnico inscrito na súmula, ele deverá ser substituído pelo capitão (CAP).

**37.2 Penalidade**

37.2.1 Uma falta desqualificante será marcada contra o infrator.

37.2.2 Sempre que o infrator é desqualificado de acordo com estes respectivos artigos das regras, ele deverá dirigir-se e permanecer no vestiário da sua equipe enquanto durar o jogo ou, se ele preferir, ele deverá deixar o ginásio.

37.2.3 Lance(s) livre(s) será (ão) concedido(s):

- A qualquer adversário, designado pelo seu técnico, no caso de uma falta sem contato.
- Ao jogador que sofreu a falta, no caso de uma falta de contato.

Seguido(s) por:

- Uma reposição na linha central estendida, no lado oposto à mesa do apontador.
- Uma bola ao alto no círculo central para iniciar o primeiro período.

37.2.4 O número de lances livres será concedido como a seguir:

- Se a falta é cometida em um jogador que não está no ato do arremesso: dois (2) lances livres.
- Se a falta é cometida em um jogador em ato de arremesso: a cesta, se feita, valerá e, em adição, um (1) lance livre.
- Se a falta é cometida em um jogador em ato de arremesso e a cesta não é convertida: dois (2) ou três (3) lances livres.

**Art. 38 Falta técnica**

**38.1 Regras de conduta**

38.1.1 A conduta apropriada do jogo exige a completa e leal cooperação dos membros de ambas as equipes (jogadores, substitutos, técnicos, assistentes técnicos, jogadores excluídos e acompanhantes de equipe) com os oficiais, oficiais de mesa e comissário, se presente.

38.1.2 Cada equipe fará o seu melhor para assegurar a vitória, mas isto tem que ser feito dentro do espírito de esportividade e jogo limpo.

38.1.3 Qualquer ato deliberado e repetido de falta de cooperação ou não conformidade com o espírito e intenção desta regra será considerado uma falta técnica.

38.1.4 O oficial pode prevenir faltas técnicas advertindo ou até mesmo desprezando

infrações menores que são, obviamente, sem intenção e não tem efeito direto sobre a partida, a menos que haja repetição da mesma infração após a advertência.

- 38.1.5 Se uma infração é descoberta após a bola estar viva, a partida será paralisada e uma falta técnica marcada. A penalidade será administrada como se a falta técnica tivesse ocorrido no momento em que foi marcada. Tudo o que tiver ocorrido durante o intervalo entre a infração e a paralisação da partida será válido.

### 38.2 **Violência**

- 38.2.1 Atos de violência podem ocorrer durante o jogo, contrários ao espírito de esportividade e jogo limpo. Isto deverá ser coibido imediatamente pelos oficiais e, se necessário, pelos agentes encarregados da ordem pública.

- 38.2.2 Sempre que atos de violência ocorrer, entre jogadores, substitutos, jogadores excluídos, técnicos, assistentes técnicos ou acompanhantes de equipe, na quadra de jogo ou em suas imediações, os oficiais deverão tomar as devidas providências para pará-los.

- 38.2.3 Qualquer das pessoas acima que for culpada de atos flagrantes de agressão contra oponentes ou oficiais deverá ser desqualificada. O árbitro tem que relatar o incidente para o comitê organizador da competição.

- 38.2.4 Os agentes da ordem pública podem entrar na quadra de jogo, somente quando solicitados a fazê-lo pelos oficiais. Contudo, caso espectadores entrem na quadra de jogo com a intenção óbvia de cometer atos de violência, os agentes da ordem pública devem intervir imediatamente para proteger as equipes e os oficiais.

- 38.2.5 Todas as outras áreas, incluindo entradas, saídas, corredores, vestiários, etc., ficam sob a jurisdição do comitê organizador da competição e dos agentes de ordem pública.

- 38.2.6 Ações físicas de jogadores, substitutos, jogadores excluídos, técnicos, assistentes técnicos e acompanhantes de equipe que possam causar danos ao equipamento de jogo não serão permitidas pelos oficiais.

Quando um comportamento desta natureza é observado pelos oficiais, uma advertência deverá ser dada ao técnico da equipe infratora.

Caso esta(s) ação (ões) se repita(m), uma falta técnica deverá ser marcada imediatamente contra a(s) pessoa(s) envolvida(s).

### 38.3 **Definição**

- 38.3.1 Uma falta técnica é uma falta de jogador sem contato, de natureza comportamental, incluindo, mas não limitado a:

- Desprezar advertências dos oficiais.
- Tocar, desrespeitosamente, nos oficiais, no comissário, nos oficiais de mesa ou no pessoal do banco de equipe.
- Comunicar-se, desrespeitosamente, com os oficiais, o comissário, os oficiais de

mesa, ou os adversários.

- Usar linguagem ou gestos que possam ofender ou incitar os espectadores.
- Provocar um adversário ou obstruir sua visão acenando as mãos próximas aos seus olhos.
- Balaçar excessivamente os cotovelos.
- Retardar o jogo tocando na bola deliberadamente após ela passar através da cesta ou impedindo que uma reposição seja feita prontamente.
- Cair para simular uma falta.
- Segurar no aro de maneira que o peso do jogador seja suportado pelo mesmo, a menos que o jogador agarre o aro momentaneamente após uma enterrada, ou, no julgamento de um oficial, esteja tentando impedir uma lesão em si mesmo ou a outro jogador.
- Intercepção, por um jogador defensor, durante um último ou único lance livre. Um (1) ponto será concedido à equipe atacante, seguido pela penalidade da falta técnica marcada contra o jogador defensor.

38.3.2 Uma falta técnica de um técnico, assistente técnico, substituto, jogador excluído ou acompanhante de equipe é uma falta por comunicar-se ou tocar desrespeitosamente os oficiais, o comissário, os oficiais de mesa ou os adversários, ou uma infração de natureza administrativa ou de procedimentos.

38.3.3 Um técnico será desqualificado quando:

- Ele é punido com duas (2) faltas técnicas ('C') resultantes do seu comportamento antidesportivo pessoal.
- Ele é punido com três (3) faltas técnicas, sejam todas elas ('B') ou uma delas ('C'), resultantes de comportamento antidesportivo do banco da equipe (assistente técnico, substituto, jogador excluído ou acompanhante de equipe).

38.3.4 Se um técnico é desqualificado pelo art. 38.3.3, esta falta técnica será a única falta a ser penalizada e nenhuma penalidade adicional pela desqualificação será administrada.

#### 38.4 **Penalidade**

38.4.1 Se uma falta técnica é cometida:

- Por um jogador, uma falta técnica será marcada contra ele como uma falta de jogador e contará como uma das faltas da equipe.
- Por um técnico ('C'), assistente técnico ('B'), substituto ('B'), jogador excluído (B) ou acompanhante de equipe ('B'), uma falta técnica será marcada contra o técnico e não contará como uma das faltas da equipe.

38.4.2 Dois (2) lances livres serão concedidos aos oponentes, seguido por:

- Uma reposição na linha central estendida, no lado oposto à mesa do apontador.
- Uma bola ao alto no círculo central para iniciar o primeiro período.

**Art. 39 Briga**

**39.1 Definição**

Briga é uma interação física entre dois (2) ou mais adversários (jogadores, substitutos, jogadores excluídos, técnicos, assistentes técnicos e acompanhantes de equipe).

Este artigo se aplica apenas a técnicos, assistentes técnicos, substitutos, jogadores excluídos e acompanhantes de equipe que deixam os limites da área de banco da equipe durante uma briga ou durante qualquer situação que possa levar a uma briga.

**39.2 Regra**

39.2.1 Substitutos, jogadores excluídos ou acompanhantes de equipe que deixem a área do banco da equipe durante uma briga, ou durante qualquer situação que possa levar a uma briga, devem ser desqualificados.

39.2.2 Apenas ao técnico e ou assistente técnico é permitido deixar a área do banco da equipe durante uma briga, ou durante qualquer situação que possa levar a uma briga, para auxiliar os oficiais a manter ou restaurar a ordem. Nesta situação ele não deverá ser desqualificado.

39.2.3 Se um técnico e/ou assistente técnico deixa a área do banco da equipe e não auxilia nem tenta auxiliar aos oficiais a manter ou restaurar a ordem, ele deverá ser, desqualificado.

**39.3 Penalidade**

39.3.1 Independentemente do número de técnicos, assistentes técnicos, substitutos, jogadores excluídos ou acompanhantes de equipe desqualificados por deixar a área do banco, uma única falta técnica ('B') será marcada contra o técnico.

39.3.2 Se membros de ambas as equipes são desqualificados por esse artigo e não restam outras penalidades de falta para administrar, o jogo será reiniciado como a seguir.

Se aproximadamente ao mesmo tempo, que a partida foi paralisada devido à briga:

- Uma cesta de campo válida é marcada, a bola será concedida para a equipe que sofreu a cesta para uma reposição em qualquer ponto da linha final.
- Uma equipe tinha o controle da bola ou tinha o direito a bola, a bola será concedida para essa equipe para uma reposição na linha central estendida, no lado oposto à mesa do apontador.
- Nenhuma equipe tinha o controle da bola nem tinha o direito à bola, uma situação de bola ao alto ocorre.

39.3.3 Todas as faltas desqualificantes serão registradas como está descrito em B.8.3 e não contarão como faltas da equipe.

39.3.4 Todas as possíveis penalidades de falta contra jogadores na quadra envolvidos na briga ou em qualquer situação que leve a uma briga, serão resolvidas de acordo com o Art. 42 (Situações especiais).

---

## REGRA SETE - PROVISÕES GERAIS

---

### **Art. 40 Cinco faltas de um jogador**

40.1 Um jogador que tenha cometido cinco (5) faltas, pessoais e ou técnicas deverá ser informado deste fato por um oficial e tem que deixar a partida imediatamente. Ele tem que ser substituído dentro de trinta (30) segundos.

40.2 Uma falta de um jogador que já tenha cometido sua quinta falta é considerada como falta de jogador excluído e é marcada e registrada na súmula contra o técnico ('B').

### **Art. 41 Faltas de equipe: Penalidade**

#### **41.1 Definição**

41.1.1 Uma equipe está na situação de penalidade por faltas de equipe quando tenha cometido quatro (4) faltas de equipe no período.

41.1.2 Todas as faltas de equipe cometidas em um intervalo de jogo serão consideradas com tendo sido cometidas no período ou período extra, seguinte.

41.1.3 Todas as faltas de equipe, cometidas em um período extra, serão consideradas como tendo sido cometidas no quarto período.

#### **41.2 Regra**

41.2.1 Quando uma equipe está na situação de penalidade por faltas de equipe, todas as faltas pessoais subsequentes de jogador, cometidas em um jogador que não está em ato de arremesso, serão penalizadas com dois (2) lances livres, ao invés de uma reposição.

41.2.2 Se uma falta pessoal é cometida por um jogador da equipe com o controle de uma bola viva, ou da equipe com o direito à bola, esta falta será penalizada com uma reposição para os oponentes.

### **Art. 42 Situações especiais**

#### **42.1 Definição**

Quando o cronômetro está parado, depois de uma infração, situações especiais podem surgir, quando falta(s) adicional (is) é (são) cometida(s).

#### **42.2 Procedimento**

42.2.1 Todas as faltas serão marcadas e todas as penalidades identificadas.

42.2.2 A ordem, na qual todas as infrações ocorreram, deverá ser determinada.

42.2.3 Todas as penalidades iguais contra as equipes e todas as penalidades de falta dupla serão canceladas na ordem em que foram marcadas. Uma vez que as penalidades tenham sido canceladas, elas serão consideradas como se nunca tivessem ocorrido.



42.2.4 O direito a posse de bola como parte da última penalidade cancelará quaisquer direitos anteriores a posse de bola.

42.2.5 Uma vez que a bola tenha se tornado viva no primeiro ou único lance livre ou em uma penalidade de reposição, esta penalidade não poderá mais ser usada para cancelar qualquer penalidade restante.

42.2.6 Todas as penalidades restantes serão administradas na ordem em que foram marcadas.

42.2.7 Se após o cancelamento de penalidades iguais contra as equipes não restarem outras penalidades para serem administradas, a partida será reiniciada como a seguir.

Se, aproximadamente ao mesmo tempo em que a primeira infração:

- Uma cesta de campo válida é marcada, a bola será concedida para a equipe que sofreu a cesta para uma reposição em qualquer lugar na linha final.
- Uma equipe tinha o controle da bola ou tinha o direito a bola, a bola será concedida para essa equipe para uma reposição no local mais próximo à primeira infração.
- Nenhuma equipe tinha o controle da bola nem tinha o direito a bola, uma situação de bola ao alto acontece.

## **Art. 43 Lances livres**

### **43.1 Definição**

43.1.1 Um lance livre é uma oportunidade dada a um jogador para marcar um (1) ponto, sem marcação, de uma posição atrás da linha de lance livre e dentro do semicírculo.

43.1.2 Uma série de lances livres é definida como todos os lances livres e ou a posse de bola subsequente resultantes de uma única penalidade de falta.

### **43.2 Regra**

43.2.1 Quando uma falta pessoal é marcada, o(s) lance(s) livres será (ão) concedido(s) como a seguir:

- O jogador contra o qual a falta foi cometida tentará o(s) lance(s) livre(s).
- Se há uma solicitação para que ele seja substituído, ele terá que tentar o(s) lance(s) livre(s) antes de deixar o jogo.
- Se ele tiver que deixar o jogo devido uma lesão, por ter cometido sua quinta falta ou por ter sido desqualificado, seu substituto tentará o(s) lance(s) livre(s). Se não houver substituto disponível, qualquer companheiro de equipe designado por seu técnico tentará o(s) lance(s) livre(s).

43.2.2 Quando uma falta técnica é marcada, qualquer membro da equipe oponente designado por seu técnico tentará os lances livres.

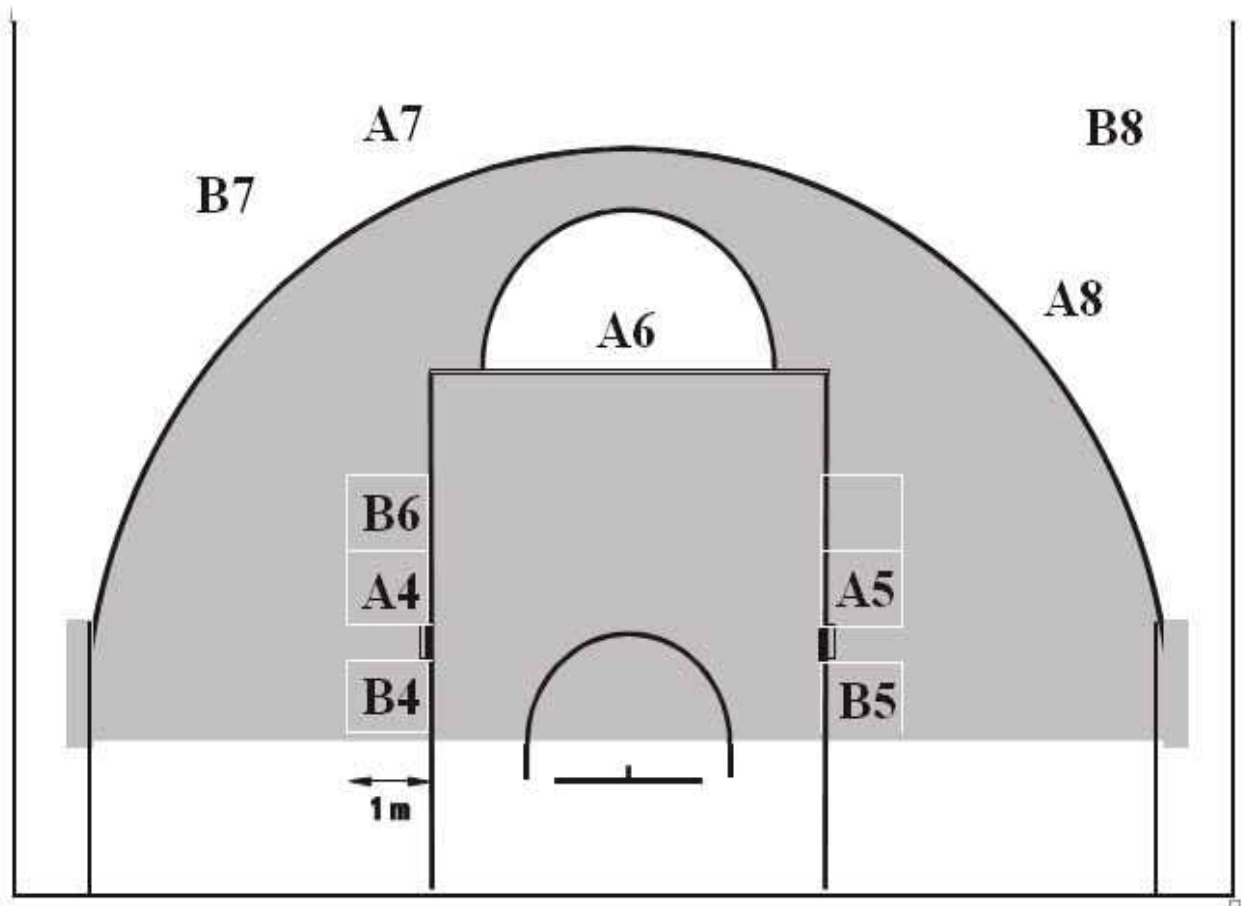
43.2.3 O arremessador do lance livre:

- Tomará uma posição atrás da linha de lance livre e dentro do semicírculo.
- Usará qualquer método para arremessar um lance livre de maneira que a bola entre no cesto por cima ou a bola toque o aro.
- Arremessará a bola dentro de cinco (5) segundos a partir de quando ela seja posta a sua disposição pelo oficial.
- Não tocará a linha de lance livre ou entrará na área restritiva até que a bola tenha entrado na cesta ou tocado o aro.
- Não simulará um lance livre.

43.2.4 Os jogadores nos espaços para rebote de lance livre tem o direito de ocupar posições alternadas nesses espaços, os quais são considerados como tendo um (1) m de profundidade (Diagrama 6).

Durante os lances livres esses jogadores não podem:

- Ocupar os espaços de rebote de lance livre que não tem direito.
- Entrar na área restritiva, na zona neutra ou deixar seus lugares de rebote até a bola ter deixado a(s) mão(s) do arremessador do lance livre.
- Distrair o arremessador do lance livre com suas ações.



**Diagrama 6** Posição dos jogadores durante lances livres

43.2.5 Os jogadores que não estão nos espaços de rebote de lance livre devem permanecer atrás da linha de lance livre estendida e atrás da linha da cesta de campo de três pontos até que o lance livre termine.

43.2.6 Durante lance(s) livre(s) que será (ão) seguido(s) por outra(s) série(s) de lances livres ou por uma reposição, todos os jogadores deverão permanecer atrás da linha de lance livre estendida e atrás da linha da cesta de campo de três pontos.

**Uma infração dos Art. 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 e 43.2.6 são uma violação.**

43.3 **Penalidade**

43.3.1 Se **um lance livre é convertido** e a(s) violação (ões) é (são) cometida (s) pelo arremessador do lance livre, o ponto não valerá.

A bola será concedida aos oponentes para uma reposição na linha de lance livre estendida a menos que exista outra penalidade de lance(s) livre(s) ou posse para ser administrada.

- 43.3.2 Se um **lance livre é convertido** e a(s) violação (ões) é (são) cometida(s) por qualquer jogador (es), exceto o arremessador de lance livre:
- Ponto(s), contará (ão).
  - Violação (ões) será (ão) desprezada(s).

No caso do último ou único lance livre, a bola será concedida aos oponentes para uma reposição em qualquer lugar da linha final.

- 43.3.3 Se um **lance livre não é convertido** e a violação é cometida por:
- Um **companheiro** do arremessador de lance livre no último ou único lance livre, a bola será concedida aos oponentes para uma reposição na linha de lance livre estendida, a menos que a equipe (do arremessador) tenha direito a outra posse.
  - Um **oponente** do arremessador de lance livre, um lance livre em substituição será concedido ao arremessador de lance livre.
  - **Ambas as equipes** no último ou único lance livre, ocorre uma situação de bola ao alto.

## Art. 44 Erros corrigíveis

### 44.1 Definição

Os oficiais podem corrigir um erro se uma regra for inadvertidamente desprezada, apenas nas seguintes situações:

- Concessão de lance(s) livre(s) não merecido(s).
- Não conceder lance(s) livre(s) merecido(s).
- Conceder ou cancelar ponto(s) equivocadamente.
- Permitir que o jogador errado tente o(s) lance (s) livre(s).

### 44.2 Procedimento geral

- 44.2.1 Para serem corrigíveis, os erros acima mencionados tem que ser descobertos pelos oficiais, comissário, se presente, ou oficiais de mesa antes da bola se tornar viva em seguida à primeira bola morta, após o cronômetro de jogo ter sido acionado depois do erro.
- 44.2.2 Um oficial pode parar o jogo imediatamente após a descoberta de um erro corrigível, desde que nenhuma equipe seja posta em desvantagem.
- 44.2.3 Quaisquer faltas cometidas, pontos marcados, tempo consumidos, atividade adicional que possam ocorrer após o erro ter acontecido e antes da sua descoberta, permanecem válidos.
- 44.2.4 Após a correção do erro o jogo será reiniciado do ponto em que foi paralisado para

corrigir o erro, a menos que as regras determinem outro modo. A bola será concedida para a equipe que tinha o direito a bola no momento que a partida foi paralisada para a correção.

44.2.5 Uma vez que um erro que ainda é corrigível tenha sido reconhecido, e:

- Se o jogador envolvido na correção do erro está no banco da equipe após ter sido legalmente substituído (não por ter cometido sua quinta falta ou sido desqualificado), ele tem que voltar à quadra de jogo, a menos que esteja lesionado, para participar da correção do erro (neste momento ele se torna um jogador).

Após a correção ser completada, ele pode permanecer no jogo a menos que uma substituição legal tenha sido solicitada novamente, neste caso o jogador pode deixar a quadra de jogo.

- Se o jogador foi substituído devido a uma lesão, por ter cometido sua quinta falta ou ter sido desqualificado, seu substituto tem que participar da correção do erro.

44.2.6 Erros corrigíveis não podem ser corrigidos após o árbitro ter assinado a súmula.

44.2.7 Quaisquer erros na contagem dos pontos pelo apontador ou no tempo pelo cronometrista, envolvendo o placar, número de faltas, número de tempos debitados ou tempo consumidos ou suprimidos podem ser corrigidos pelos oficiais a qualquer momento antes que o árbitro assine a súmula.

### 44.3 **Procedimento especial**

44.3.1 Conceder lance(s) livre(s) não merecido(s).

O(s) lance(s) livre(s) tentado(s), como resultado do erro, serão cancelados e o jogo será reiniciado como a seguir:

- Se o cronômetro de jogo não tiver sido acionado, a bola será concedida para uma reposição desde a linha de lance livre estendida pela equipe que teve o(s) lance(s) livre(s) cancelado(s),
- Se o cronômetro de jogo foi acionado e:
  - A equipe com o controle da bola ou com o direito à bola no momento em que o erro é descoberto é a mesma equipe que estava com o controle da bola no momento que o erro ocorreu, ou
  - Nenhuma equipe estava com o controle da bola no momento que o erro é descoberto, a bola será concedida para a equipe com o direito a bola no momento do erro.
- Se o cronômetro de jogo foi acionado e, no momento que o erro é descoberto, a equipe com o controle da bola ou com direito à bola é a adversária da equipe que tinha o controle da bola no momento do erro, ocorre uma situação de bola ao alto.
- Se o cronômetro de jogo foi acionado e, no momento que o erro é descoberto, uma penalidade de falta envolvendo lance(s) livre(s) será concedida. O(s) lance(s) livre(s) será (ão) administrado(s) e a bola será concedida para uma reposição pela equipe que tinha o controle de bola no momento que o erro ocorreu.

- 44.3.2 Falhar em conceder lance(s) livre(s) merecido(s).
- Se não tiver havido mudança na posse da bola desde que o erro ocorreu, o jogo será reiniciado após a correção do erro como após qualquer lance livre normal.
  - Se a mesma equipe converter uma cesta após ter recebido erradamente a concessão da bola para uma reposição, o erro será desprezado.
- 44.3.3 Permitir que o jogador errado tente o(s) lance(s) livre(s).  
O(s) lance(s) livre(s) tentado(s), e a posse de bola que forem parte da penalidade, serão cancelados e a bola será concedida para os adversários para uma reposição desde a linha de lance livre estendida, a menos que existam penalidades de outras infrações a serem administradas.

---

## **REGRA OITO - ARBITROS, MESARIOS E COMISSÁRIO: DEVERES E PODERES.**

---

### **Art. 45 Árbitros, Mesários e Comissário.**

- 45.1 Os **árbitros** serão: um árbitro e um (1) ou dois (2) fiscal (is). Eles serão auxiliados pelos oficiais de mesa e por um comissário, se presente.
- 45.2 Os **mesários** serão um apontador, um assistente de apontador, um cronometrista e um operador do cronômetro de vinte e quatro (24) segundos.
- 45.3 O **comissário** sentará entre o apontador e o cronometrista. Sua tarefa principal durante o jogo é supervisionar o trabalho dos oficiais de mesa e auxiliar o árbitro e o(s) fiscal (is) no bom funcionamento do jogo.
- 45.4 Os oficiais de um determinado jogo não devem estar ligados, de forma alguma, com qualquer das equipes na quadra de jogo.
- 45.5 **Os oficiais, os oficiais de mesa e o comissário conduzirão o jogo de acordo com estas regras e não têm autoridade para mudá-las.**
- 45.6 O uniforme dos oficiais consistirá de camisas de oficiais, calças compridas pretas, meias pretas e sapatos pretos de basquetebol.
- 45.7 Os oficiais e oficiais de mesa deverão estar vestidos uniformemente.

### **Art. 46 Árbitro: Deveres e poderes**

O Árbitro deverá:

- 46.1 Inspecionar e aprovar todo o equipamento a ser usado durante o jogo.
- 46.2 Designar o cronômetro oficial do jogo, o cronômetro de vinte e quatro (24) segundos, o cronômetro e reconhecer os oficiais de mesa.
- 46.3 Selecionar uma bola do jogo de pelo menos duas (2) bolas usadas fornecidas pela equipe local. Caso nenhuma destas bolas seja adequada para ser a bola do jogo, ele pode escolher a bola disponível com melhor qualidade.
- 46.4 Não permitir que qualquer jogador use objetos que possam causar lesões aos outros jogadores.
- 46.5 Administrar uma bola ao alto para iniciar o primeiro período e uma reposição para

- iniciar todos os outros períodos.
- 46.6 Ter o poder de paralisar um jogo quando as condições o justificarem.
- 46.7 Ter o poder de determinar que uma equipe perca o jogo por desistência.
- 46.8 Examinar cuidadosamente a súmula ao final do tempo de jogo ou a qualquer momento que ele sinta que é necessário.
- 46.9 Aprovar e assinar a súmula ao final do tempo de jogo, **encerrando** a administração e a **conexão** dos oficiais com o jogo. Os **poderes** dos oficiais **começam** quando eles chegam à quadra de jogo vinte (20) minutos antes do horário marcado para o início do jogo e terminam quando o sinal do cronômetro de jogo soa para o final do tempo de jogo, aprovado pelos oficiais.
- 46.10 Registrar no verso da súmula, antes de assiná-la:
- Qualquer desistência ou falta desqualificante,
  - Qualquer comportamento antidesportivo de jogadores, técnicos, assistentes técnicos ou acompanhantes de equipe que ocorrerem antes dos vinte (20) minutos que antecedem ao horário marcado para o início do jogo, ou entre o final do tempo de jogo e a aprovação e assinatura da súmula.
- Neste caso, o árbitro (comissário, se presente) tem que enviar um relatório detalhado para o comitê organizador da competição.
- 46.11 Tomar a decisão final sempre que necessário ou quando os oficiais discordarem. Para tomar a decisão final ele pode consultar o(s) fiscal (is), o comissário, se presente, e ou os oficiais de mesa.
- 46.12 Está autorizado a aprovar e usar o equipamento técnico, se disponível, para decidir, antes de assinar a súmula, se o último arremesso para a cesta no final de cada período ou qualquer período extra aconteceu durante o tempo de jogo e/ou se o arremesso vale dois (2) ou três (3) pontos.
- 46.13 **Ter o poder para tomar decisões sobre qualquer ponto não coberto especificamente por essas regras.**

**Art. 47 Os árbitros: Deveres e poderes**

- 47.1 Os oficiais terão o poder para tomar decisões sobre infrações das regras cometidas tanto dentro quanto fora das linhas limítrofes, incluindo a mesa do apontador, os bancos das equipes e as áreas imediatamente atrás das linhas.
- 47.2 Os oficiais devem apitar quando uma infração das regras ocorrer, um período terminar ou os oficiais acharem necessário para interromper o jogo. Os oficiais não devem apitar após uma cesta de campo convertida, um lance livre convertido ou quando a bola se tornar viva.
- 47.3 Quando decidirem sobre um contato pessoal ou violação, os oficiais deverão, em cada caso, considerar e avaliar os seguintes princípios fundamentais:
- O espírito e intenção das regras e a necessidade de assegurar a integridade do jogo.
  - Consistência na aplicação do conceito de ‘vantagem/desvantagem’. Os oficiais

devem buscar não interromper o fluxo do jogo desnecessariamente de maneira a penalizar um contato pessoal casual que, não dá ao jogador responsável uma vantagem, nem coloca seu oponente em desvantagem.

- Consistência na aplicação do bom senso para cada jogo, tendo em mente as habilidades dos jogadores envolvidos e suas atitudes e condutas durante o jogo.
- Consistência na manutenção do equilíbrio entre o controle do jogo e o fluxo do jogo, tendo um ‘feeling’ para o que os participantes estão tentando fazer e apitando o que é certo para o jogo.

47.4 Caso um protesto seja apresentado por uma das equipes, o Árbitro (comissário, se presente) deverá, dentro de uma (1) hora em seguida ao final do tempo de jogo, relatar o protesto ao comitê organizador da competição.

47.5 Se um oficial está lesionado ou por qualquer outra razão não puder continuar a desempenhar os seus deveres dentro de cinco (5) minutos do incidente, o jogo será reiniciado. O(s) oficial (ais) remanescente(s) atuará (ão) sozinho(s) até o final do jogo, a menos que exista a possibilidade de substituir o oficial lesionado por um oficial substituto qualificado. Após consulta com o comissário, se presente, o outro oficial decidirá sobre a possível substituição.

47.6 Para todos os jogos internacionais, se for necessária comunicação verbal para esclarecer uma decisão, ela deverá ser conduzida no idioma inglês.

47.7 **Cada árbitro tem o poder para tomar decisões dentro dos limites dos seus deveres, mas não tem autoridade para desprezar ou questionar decisões tomadas por outro(s) árbitro (s).**

47.8 **As decisões tomadas pelos árbitros são finais e não podem ser contestadas ou desprezadas.**

#### **Art. 48 Apontador e assistente de apontador: Deveres**

48.1 Ao **apontador** será providenciado uma súmula onde ele manterá o registro das:

- Equipes, inscrevendo os nomes e números dos jogadores que iniciarão o jogo e de todos os substitutos que entrarem no jogo. Quando existir uma infração das regras relacionada aos cinco (5) jogadores que iniciarão o jogo, substituições ou números de jogadores, eles notificarão ao oficial mais próximo tão logo quanto possível.
- Sumário corrente dos pontos marcados, anotando as cestas de campo e os lances livres feitos.
- Faltas marcadas contra cada jogador. O apontador tem que notificar um oficial imediatamente quando a quinta falta é marcada contra qualquer jogador. Ele registrará as faltas marcadas contra cada técnico e tem que notificar um oficial imediatamente quando um técnico deva ser desqualificado. Igualmente, ele tem que notificar um oficial imediatamente quando um jogador tiver cometido duas (2) faltas antidesportivas e deva ser desqualificado.
- Tempos debitados. Ele tem que notificar os oficiais da oportunidade de tempo debitado quando uma equipe tiver solicitado um tempo debitado e notificar o



técnico, através de um oficial, quando o técnico não tem mais tempo(s) debitado(s) restante(s) no meio-tempo ou período extra.

- A próxima posse alternada, operando a seta de posse alternada. O apontador ajustará a direção da seta de posse alternada imediatamente após o final da primeira metade enquanto as equipes trocam de cestas para a segunda metade.

48.2 O **apontador** deverá também:

- Indicar o número de faltas cometidas por cada jogador erguendo, de maneira visível a ambos os técnicos, a placa com o número de faltas cometidas por aquele jogador.
- Posicionar a marca das faltas da equipe na mesa do apontador, no canto mais próximo ao banco da equipe em situação de penalidade por faltas coletivas, quando a bola se tornar viva em seguida à quarta falta coletiva em um período.
- Efetuar substituições.
- Soar seu sinal **apenas** quando a bola está morta e antes da bola tornar-se viva novamente. O soar do seu sinal **não** pára o cronômetro de jogo ou o jogo, nem faz com que a bola torne-se morta.

48.3 O **assistente de apontador** operará o placar e auxiliará o apontador. No caso de qualquer discrepância entre o placar e a súmula que não possa ser solucionada, a súmula terá precedência e o placar será corrigido de acordo.

48.4 Se um erro do apontador é descoberto:

- Durante o jogo, o apontador deve esperar pela primeira bola morta antes de soar seu sinal.
- Após o final do tempo de jogo e antes da súmula ter sido assinada pelo árbitro, o erro será corrigido ainda que esta correção influencie o resultado final do jogo.
- Após a súmula ter sido assinada pelo árbitro, o erro não poderá mais ser corrigido. O árbitro ou o comissário, se presente, tem que enviar um relatório detalhado para o comitê organizador da competição.

#### **Art. 49 Cronometrista: Deveres**

49.1 Ao cronometrista será providenciado um relógio de jogo e um cronômetro, e ele deverá

49.2

- Cronometrar o tempo de jogo, tempos debitados e intervalos de jogo.
- Certificar-se que o sinal do relógio de jogo soa bem alto e automaticamente no final do tempo de jogo em um período.
- Usar todos os meios possíveis para notificar os oficiais imediatamente se o seu sinal não soar ou não for ouvido.
- Notificar as equipes e os oficiais pelo menos três (3) minutos antes do início do terceiro período.

- 49.2 O cronometrista marcará o **tempo de jogo** como a seguir:
- Acionando o relógio de jogo quando:
    - Durante uma bola ao alto, a bola é legalmente tapeada por um saltador.
    - Após um único ou último lance livre não convertido e a bola continuar viva, a bola toca ou é tocada por um jogador na quadra de jogo.
    - Durante uma reposição, a bola toca ou é legalmente tocada por um jogador na quadra de jogo.
  - Parando o relógio de jogo quando:
    - O tempo expirar ao final do tempo de jogo, se o relógio de jogo não parar automaticamente por si próprio.
    - Um oficial apitar enquanto a bola está viva.
    - Uma cesta de campo é marcada contra uma equipe que solicitou um tempo debitado.
    - Uma cesta de campo é marcada nos dois (2) últimos minutos do quarto período e nos dois (2) últimos minutos de cada período extra.
    - O sinal do relógio de vinte e quatro (24) segundos soar enquanto uma equipe está com o controle da bola.
- 49.3 O cronometrista marcará um **tempo debitado** como a seguir:
- Acionando o cronômetro imediatamente quando o oficial apitar e fizer o sinal de tempo debitado.
  - Soando seu sinal quando cinquenta (50) segundos do tempo debitado tenham transcorrido.
  - Soando seu sinal quando o tempo debitado tenha terminado.
- 49.4 O cronometrista marcará um **intervalo de jogo** como a seguir:
- Acionando o cronômetro imediatamente quando o período anterior termina.
  - Soando seu sinal antes do primeiro e terceiro períodos quando faltarem três (3) minutos, e um (1) minuto e trinta (30) segundos para o início do período.
  - Soando seu sinal antes do segundo, quarto e cada período extra quando faltarem trinta (30) segundos para o início do período.
  - Soando seu sinal e simultaneamente parando o cronômetro imediatamente quando um intervalo de jogo tenha terminado.

**Art. 50 Operador de vinte e quatro (24) segundos: Deveres**

O operador de vinte e quatro (24) segundos deverá estar munido com um relógio de vinte e quatro (24) segundos que será:

**50.1 Ligado ou religado quando:**

- Uma equipe obtém o controle de uma bola viva na quadra de jogo.
- Em uma reposição, a bola **toca** ou é legalmente tocada por qualquer jogador na quadra de jogo.

O simples toque na bola por um oponente não inicia um novo período de vinte e quatro (24) segundos se a mesma equipe permanece com o controle da bola.

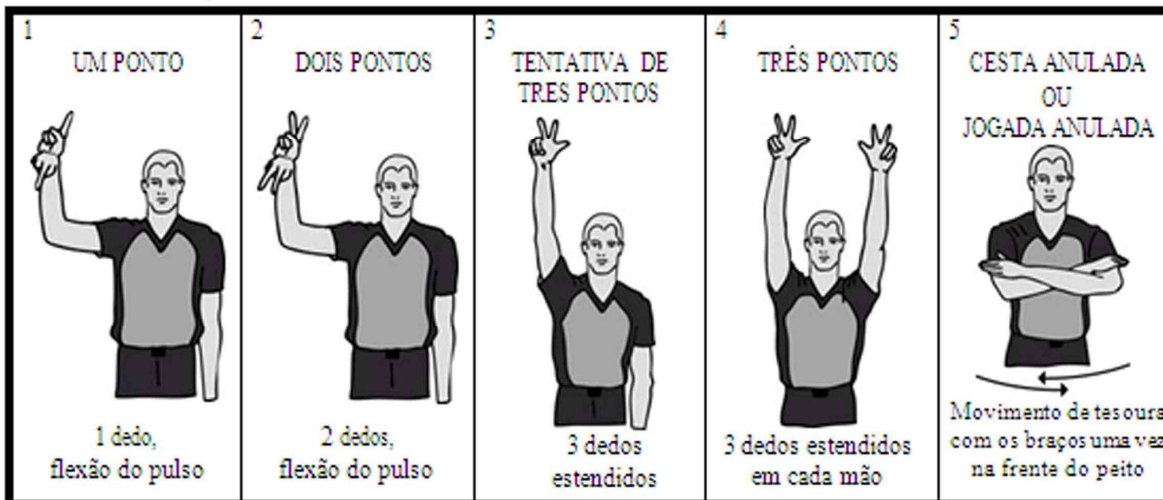
- 50.2 Todas as vezes que um oficial apita devido:
- Uma falta ou violação (menos quando, a bola, foi posta para fora da quadra pela equipe que não tinha o controle da mesma),
  - O jogo ter sido paralisado devido uma ação não relacionada com a equipe com o controle da bola,
  - O jogo ter sido paralisado devido uma ação não relacionada a nenhuma das equipes, a menos que os oponentes sejam colocados em desvantagem, o relógio de vinte e quatro (24) segundos será:
1. **Parado e reajustado para vinte e quatro (24) segundos**, sem nada visível no mostrador, quando:
    - A bola entrar no cesto legalmente.
    - A bola tocar o aro dos oponentes (a menos que a bola se aloje entre o aro e a tabela).
    - Uma reposição na quadra de defesa ou lance(s) livre(s) são concedido(s) a equipe.
    - Uma infração das regras é cometida pela equipe com o controle da bola.
  2. **Parado, mas não reajustado** para vinte e quatro (24) segundos quando uma reposição na quadra de ataque é concedida para a mesma equipe que tinha o controle da bola previamente e catorze (14) segundos ou mais são mostrados no relógio de vinte e quatro (24) segundos.
  3. **Parado e reajustado para catorze (14) segundos** quando uma reposição na quadra de ataque é concedida para a mesma equipe que tinha o controle da bola e treze (13) segundos ou menos são mostrados no relógio de vinte e quatro (24) segundos.
- 50.3 **Parado, mas não reajustado**, quando uma reposição é concedida para a equipe que tinha o controle da bola previamente, devido a:
- A bola ter saído da quadra.
  - Um jogador, da mesma equipe, ter se machucado.
  - Uma situação de bola ao alto.
  - Uma falta dupla.
  - Cancelamento de penalidades iguais contra as equipes.
- 50.4 **Desligado**, após a bola se tornar morta e o relógio de jogo ter sido paralisado, quando existem menos de vinte e quatro (24) ou catorze (14) segundos restando no relógio de jogo em qualquer período.

O sinal do relógio de vinte e quatro (24) segundos não para o relógio de jogo ou o jogo, nem faz com que a bola se torne morta, a menos que uma equipe esteja com o controle da bola.

## A – SINAIS DOS OFICIAIS

A.1 Os sinais manuais ilustrados nestas regras são os únicos sinais oficiais. Eles têm de ser usados por todos os oficiais em todos os jogos.

### I. PONTUAÇÃO



### II. RELACIONADOS AO CRONÔMETRO



A.2 É importante que os oficiais de mesa estejam familiarizados com estes sinais.













### III. ADMINISTRATIVO



**IV. TIPOS DE VIOLAÇÕES**

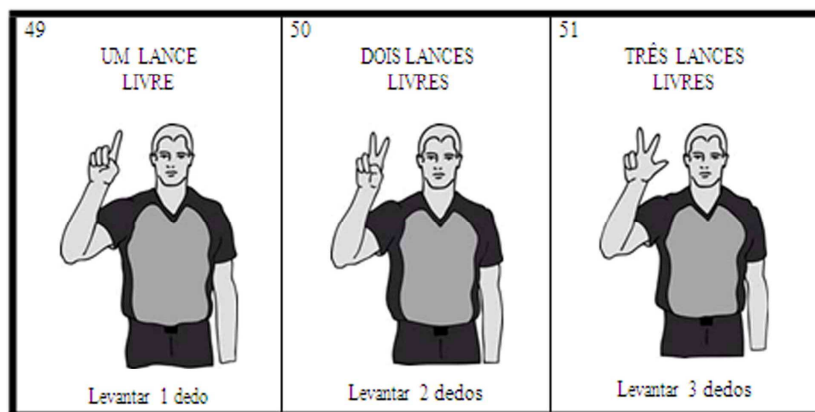
<p>15</p> <p><b>ANDAR</b></p> <p>Rotação dos punhos</p>	<p>16</p> <p><b>DRIBLE ILEGAL: DUPLO DRIBLE</b></p> <p>Movimento alternado</p>	<p>17</p> <p><b>DRIBLE ILEGAL: CARREGAR A BOLA</b></p> <p>Meia rotação para a frente</p>	<p>18</p> <p><b>TRÊS SEGUNDOS</b></p> <p>Braço estendido mostrando 3 dedos</p>
<p>19</p> <p><b>CINCO SEGUNDOS</b></p> <p>Mostrar 5 dedos</p>	<p>20</p> <p><b>OITO SEGUNDOS</b></p> <p>Mostrar 8 fingers</p>	<p>21</p> <p><b>VINTE E QUATRO SEGUNDOS</b></p> <p>Dedos tocando o ombro</p>	<p>22</p> <p><b>VOLTA DE BOLA PARA A QUADRA DE DEFESA</b></p> <p>Mover o braço, dedo indicador apontando</p>
<p>23</p> <p><b>PÉ NA BOLA INTENCIONAL</b></p> <p>Dedo apontado para o pé</p>	<p>24</p> <p><b>SAÍDA DE BOLA E/OU DIREÇÃO DA JOGADA</b></p> <p>Apontar o dedo paralelamente às linhas laterais</p>	<p>25</p> <p><b>BOLA PRESA/SITUAÇÃO DE BOLA AO ALTO</b></p> <p>Polegares erguidos seguidos pelo dedo apontando na direção da seta de posse alternada</p>	

PASSO 1 – NÚMERO DO JOGADOR

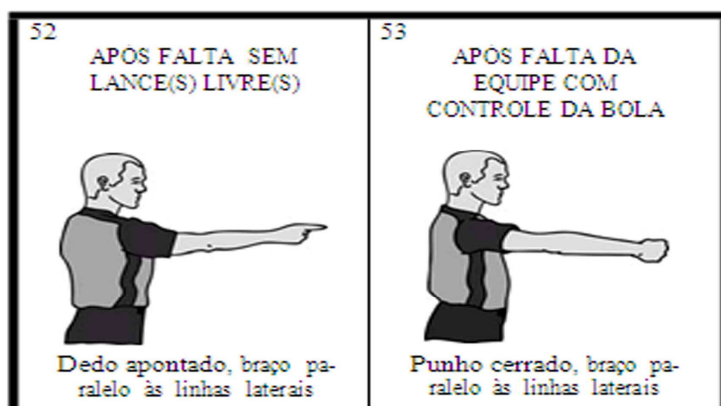
26 No. 4 	27 No. 5 	28 No. 6 	29 No. 7 
30 No. 8 	31 No. 9 	32 No. 10 	33 No. 11 
34 No. 12 	35 No. 13 	36 No. 14 	37 No. 15 

V. RELATANDO UMA FALTA A MESA DO APONTADOR (3 Passos)

PASSO 3 - NÚMERO DE LANCE(S) LIVRE(S) CONCEDIDO(S)



OU  
- DIREÇÃO DA JOGADA



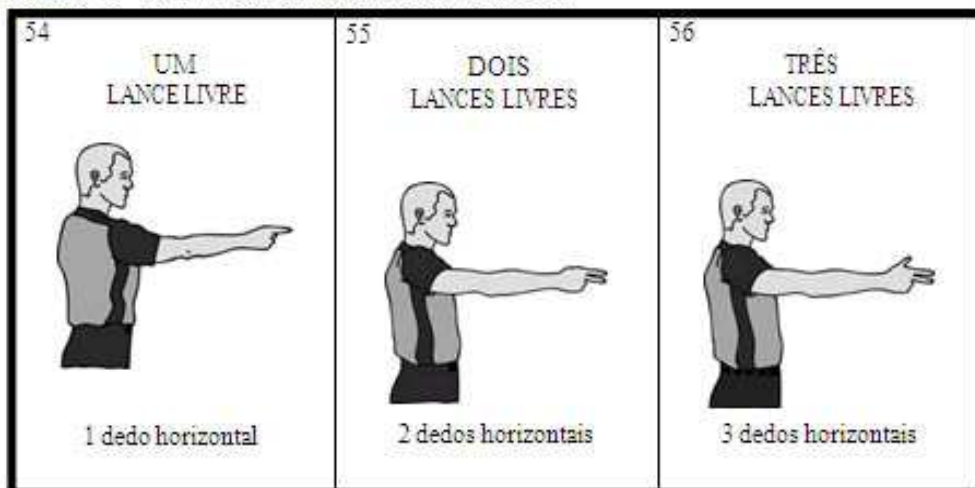
PASSO 2 - TIPO DA FALTA

<p>38</p> <p>USO ILEGAL DAS MÃOS</p> <p>Golpear o pulso</p>	<p>39</p> <p>BLOQUEIO (ataque ou defesa)</p> <p>Ambas as mãos nos quadris</p>	<p>40</p> <p>USO EXCESSIVO DOS COTOVELOS</p> <p>Movimento do cotovelo para trás</p>	<p>41</p> <p>SEGURAR</p> <p>Agarrar o pulso</p>
<p>42</p> <p>EMPURRAR OU CARREGAR SEM A BOLA</p> <p>Imitar empurrar</p>	<p>43</p> <p>CARGA COM A BOLA</p> <p>Punho cerrado, golpeando palma aberta</p>	<p>44 e/</p> <p>CONTROLE DA BOLA</p> <p>Apontar o punho cerrado na direção da cesta da equipe infratora</p>	<p>45</p> <p>DUPLA</p> <p>Balançar os punhos cerrados em ambas as mãos</p>
<p>46</p> <p>TÉCNICA</p> <p>Formar um T, mostrando a palma</p>	<p>47</p> <p>ANTIDESPORTIVA</p> <p>Agarrar o punho em cima</p>	<p>48</p> <p>DESQUALIFICANTE</p> <p>Punhos cerrados em ambas as mãos</p>	



VI. ADMINISTRAÇÃO DE LANCE LIVRE (2 Passos)

PASSO 1 – DENTRO DA ÁREA RESTRITIVA



PASSO 2 – FORA DA ÁREA RESTRITIVA



Diagrama 7 Sinais dos oficiais



# AS REGRAS OFICIAIS DE BASQUETEBOL 2010



## B- A SÚMULA



### FEDERACION INTERNACIONALE DE BASKETBALL SÚMULA

Team A \_\_\_\_\_ Team B \_\_\_\_\_

Final Score Team A \_\_\_\_\_ Team B \_\_\_\_\_

Name of winning team \_\_\_\_\_

### Diagrama 8 SÚmula

Competition _____ Date _____ Time _____ Referee _____		Game No. _____ Place _____ Umpire 1 _____ Umpire 2 _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
<b>Team A</b> Time-outs <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Team fouls Period ① <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> ② <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Period ③ <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> ④ <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Extra periods _____		<b>RUNNING SCORE</b> <table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th colspan="2">A</th> <th colspan="2">B</th> <th colspan="2">A</th> <th colspan="2">B</th> <th colspan="2">A</th> <th colspan="2">B</th> <th colspan="2">A</th> <th colspan="2">B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>1</td><td></td><td></td><td>41</td><td>41</td><td></td><td></td><td>81</td><td>81</td><td></td><td></td><td>121</td><td>121</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td>2</td><td></td><td></td><td>42</td><td>42</td><td></td><td></td><td>82</td><td>82</td><td></td><td></td><td>122</td><td>122</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td><td></td><td></td><td>43</td><td>43</td><td></td><td></td><td>83</td><td>83</td><td></td><td></td><td>123</td><td>123</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td><td></td><td></td><td>44</td><td>44</td><td></td><td></td><td>84</td><td>84</td><td></td><td></td><td>124</td><td>124</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td><td></td><td></td><td>45</td><td>45</td><td></td><td></td><td>85</td><td>85</td><td></td><td></td><td>125</td><td>125</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>6</td><td>6</td><td></td><td></td><td>46</td><td>46</td><td></td><td></td><td>86</td><td>86</td><td></td><td></td><td>126</td><td>126</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>7</td><td>7</td><td></td><td></td><td>47</td><td>47</td><td></td><td></td><td>87</td><td>87</td><td></td><td></td><td>127</td><td>127</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>8</td><td>8</td><td></td><td></td><td>48</td><td>48</td><td></td><td></td><td>88</td><td>88</td><td></td><td></td><td>128</td><td>128</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>9</td><td>9</td><td></td><td></td><td>49</td><td>49</td><td></td><td></td><td>89</td><td>89</td><td></td><td></td><td>129</td><td>129</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>10</td><td>10</td><td></td><td></td><td>50</td><td>50</td><td></td><td></td><td>90</td><td>90</td><td></td><td></td><td>130</td><td>130</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>11</td><td>11</td><td></td><td></td><td>51</td><td>51</td><td></td><td></td><td>91</td><td>91</td><td></td><td></td><td>131</td><td>131</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>12</td><td>12</td><td></td><td></td><td>52</td><td>52</td><td></td><td></td><td>92</td><td>92</td><td></td><td></td><td>132</td><td>132</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>13</td><td>13</td><td></td><td></td><td>53</td><td>53</td><td></td><td></td><td>93</td><td>93</td><td></td><td></td><td>133</td><td>133</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>14</td><td>14</td><td></td><td></td><td>54</td><td>54</td><td></td><td></td><td>94</td><td>94</td><td></td><td></td><td>134</td><td>134</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>15</td><td>15</td><td></td><td></td><td>55</td><td>55</td><td></td><td></td><td>95</td><td>95</td><td></td><td></td><td>135</td><td>135</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>16</td><td>16</td><td></td><td></td><td>56</td><td>56</td><td></td><td></td><td>96</td><td>96</td><td></td><td></td><td>136</td><td>136</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>17</td><td>17</td><td></td><td></td><td>57</td><td>57</td><td></td><td></td><td>97</td><td>97</td><td></td><td></td><td>137</td><td>137</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>18</td><td>18</td><td></td><td></td><td>58</td><td>58</td><td></td><td></td><td>98</td><td>98</td><td></td><td></td><td>138</td><td>138</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>19</td><td>19</td><td></td><td></td><td>59</td><td>59</td><td></td><td></td><td>99</td><td>99</td><td></td><td></td><td>139</td><td>139</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>20</td><td>20</td><td></td><td></td><td>60</td><td>60</td><td></td><td></td><td>100</td><td>100</td><td></td><td></td><td>140</td><td>140</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>21</td><td>21</td><td></td><td></td><td>61</td><td>61</td><td></td><td></td><td>101</td><td>101</td><td></td><td></td><td>141</td><td>141</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>22</td><td>22</td><td></td><td></td><td>62</td><td>62</td><td></td><td></td><td>102</td><td>102</td><td></td><td></td><td>142</td><td>142</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>23</td><td>23</td><td></td><td></td><td>63</td><td>63</td><td></td><td></td><td>103</td><td>103</td><td></td><td></td><td>143</td><td>143</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>24</td><td>24</td><td></td><td></td><td>64</td><td>64</td><td></td><td></td><td>104</td><td>104</td><td></td><td></td><td>144</td><td>144</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>25</td><td>25</td><td></td><td></td><td>65</td><td>65</td><td></td><td></td><td>105</td><td>105</td><td></td><td></td><td>145</td><td>145</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>26</td><td>26</td><td></td><td></td><td>66</td><td>66</td><td></td><td></td><td>106</td><td>106</td><td></td><td></td><td>146</td><td>146</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>27</td><td>27</td><td></td><td></td><td>67</td><td>67</td><td></td><td></td><td>107</td><td>107</td><td></td><td></td><td>147</td><td>147</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>28</td><td>28</td><td></td><td></td><td>68</td><td>68</td><td></td><td></td><td>108</td><td>108</td><td></td><td></td><td>148</td><td>148</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>29</td><td>29</td><td></td><td></td><td>69</td><td>69</td><td></td><td></td><td>109</td><td>109</td><td></td><td></td><td>149</td><td>149</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>30</td><td>30</td><td></td><td></td><td>70</td><td>70</td><td></td><td></td><td>110</td><td>110</td><td></td><td></td><td>150</td><td>150</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>31</td><td>31</td><td></td><td></td><td>71</td><td>71</td><td></td><td></td><td>111</td><td>111</td><td></td><td></td><td>151</td><td>151</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>32</td><td>32</td><td></td><td></td><td>72</td><td>72</td><td></td><td></td><td>112</td><td>112</td><td></td><td></td><td>152</td><td>152</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>33</td><td>33</td><td></td><td></td><td>73</td><td>73</td><td></td><td></td><td>113</td><td>113</td><td></td><td></td><td>153</td><td>153</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>34</td><td>34</td><td></td><td></td><td>74</td><td>74</td><td></td><td></td><td>114</td><td>114</td><td></td><td></td><td>154</td><td>154</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>35</td><td>35</td><td></td><td></td><td>75</td><td>75</td><td></td><td></td><td>115</td><td>115</td><td></td><td></td><td>155</td><td>155</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>36</td><td>36</td><td></td><td></td><td>76</td><td>76</td><td></td><td></td><td>116</td><td>116</td><td></td><td></td><td>156</td><td>156</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>37</td><td>37</td><td></td><td></td><td>77</td><td>77</td><td></td><td></td><td>117</td><td>117</td><td></td><td></td><td>157</td><td>157</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>38</td><td>38</td><td></td><td></td><td>78</td><td>78</td><td></td><td></td><td>118</td><td>118</td><td></td><td></td><td>158</td><td>158</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>39</td><td>39</td><td></td><td></td><td>79</td><td>79</td><td></td><td></td><td>119</td><td>119</td><td></td><td></td><td>159</td><td>159</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>40</td><td>40</td><td></td><td></td><td>80</td><td>80</td><td></td><td></td><td>120</td><td>120</td><td></td><td></td><td>160</td><td>160</td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>		A		B		A		B		A		B		A		B		1	1			41	41			81	81			121	121			2	2			42	42			82	82			122	122			3	3			43	43			83	83			123	123			4	4			44	44			84	84			124	124			5	5			45	45			85	85			125	125			6	6			46	46			86	86			126	126			7	7			47	47			87	87			127	127			8	8			48	48			88	88			128	128			9	9			49	49			89	89			129	129			10	10			50	50			90	90			130	130			11	11			51	51			91	91			131	131			12	12			52	52			92	92			132	132			13	13			53	53			93	93			133	133			14	14			54	54			94	94			134	134			15	15			55	55			95	95			135	135			16	16			56	56			96	96			136	136			17	17			57	57			97	97			137	137			18	18			58	58			98	98			138	138			19	19			59	59			99	99			139	139			20	20			60	60			100	100			140	140			21	21			61	61			101	101			141	141			22	22			62	62			102	102			142	142			23	23			63	63			103	103			143	143			24	24			64	64			104	104			144	144			25	25			65	65			105	105			145	145			26	26			66	66			106	106			146	146			27	27			67	67			107	107			147	147			28	28			68	68			108	108			148	148			29	29			69	69			109	109			149	149			30	30			70	70			110	110			150	150			31	31			71	71			111	111			151	151			32	32			72	72			112	112			152	152			33	33			73	73			113	113			153	153			34	34			74	74			114	114			154	154			35	35			75	75			115	115			155	155			36	36			76	76			116	116			156	156			37	37			77	77			117	117			157	157			38	38			78	78			118	118			158	158			39	39			79	79			119	119			159	159			40	40			80	80			120	120			160	160		
A				B		A		B		A		B		A		B																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
1	1					41	41			81	81			121	121																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
2	2					42	42			82	82			122	122																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
3	3					43	43			83	83			123	123																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
4	4					44	44			84	84			124	124																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
5	5					45	45			85	85			125	125																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
6	6					46	46			86	86			126	126																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
7	7					47	47			87	87			127	127																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
8	8					48	48			88	88			128	128																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
9	9					49	49			89	89			129	129																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
10	10					50	50			90	90			130	130																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
11	11					51	51			91	91			131	131																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
12	12					52	52			92	92			132	132																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
13	13					53	53			93	93			133	133																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
14	14			54	54			94	94			134	134																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
15	15			55	55			95	95			135	135																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
16	16			56	56			96	96			136	136																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
17	17			57	57			97	97			137	137																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
18	18			58	58			98	98			138	138																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
19	19			59	59			99	99			139	139																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
20	20			60	60			100	100			140	140																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
21	21			61	61			101	101			141	141																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
22	22			62	62			102	102			142	142																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
23	23			63	63			103	103			143	143																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
24	24			64	64			104	104			144	144																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
25	25			65	65			105	105			145	145																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
26	26			66	66			106	106			146	146																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
27	27			67	67			107	107			147	147																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
28	28			68	68			108	108			148	148																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
29	29			69	69			109	109			149	149																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
30	30			70	70			110	110			150	150																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
31	31			71	71			111	111			151	151																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
32	32			72	72			112	112			152	152																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
33	33			73	73			113	113			153	153																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
34	34			74	74			114	114			154	154																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
35	35			75	75			115	115			155	155																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
36	36			76	76			116	116			156	156																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
37	37			77	77			117	117			157	157																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
38	38			78	78			118	118			158	158																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
39	39			79	79			119	119			159	159																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
40	40			80	80			120	120			160	160																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
License no. _____ Players _____ No. _____ Fouls _____ 4 _____ 5 _____ 6 _____ 7 _____ 8 _____ 9 _____ 10 _____ 11 _____ 12 _____ 13 _____ 14 _____ 15 _____ Coach _____ Assistant Coach _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
<b>Team B</b> Time-outs <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Team fouls Period ① <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> ② <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Period ③ <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> ④ <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Extra periods _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
License no. _____ Players _____ No. _____ Fouls _____ 4 _____ 5 _____ 6 _____ 7 _____ 8 _____ 9 _____ 10 _____ 11 _____ 12 _____ 13 _____ 14 _____ 15 _____ Coach _____ Assistant Coach _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
Scorer _____ Assistant scorer _____ Timer _____ 24" operator _____		Scores Period ① A _____ B _____ Period ② A _____ B _____ Period ③ A _____ B _____ Period ④ A _____ B _____ Extra periods A _____ B _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
Referee _____ Umpire 1 _____ Umpire 2 _____ Captain's signature in case of protest _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			

- B.1 A súmula mostrada no Diagrama 8 é a única aprovada pela Comissão Técnica da FIBA.
- B.2 Ela consiste de uma via (1) original e três (3) cópias, cada com uma diferente cor de papel. A original, em papel branco, é para a FIBA. A primeira cópia, em papel azul, é para o comitê organizador da competição, a segunda cópia, em papel rosa, é para a equipe vencedora, e a última cópia, em papel amarelo, é para a equipe perdedora.
- Nota: 1. É recomendado que o apontador use duas (2) cores diferentes de caneta, uma para o primeiro e terceiro períodos e uma para o segundo e quarto períodos.
2. A súmula pode ser preparada e completada eletronicamente.
- B.3 **Pelo menos vinte (20) minutos antes do horário marcado para o início do jogo**, o apontador deverá preparar a súmula de jogo da seguinte maneira:
- B.3.1 Ele anotará os nomes das duas (2) equipes no espaço no topo da súmula. A **equipe ‘A’** será sempre a equipe local (casa) ou para torneios ou jogos em quadra neutra, a equipe mencionada em primeiro lugar na programação. A outra equipe será a **equipe ‘B’**.
- B.3.2 Ele então anotará:
- O nome da competição.
  - O número do jogo.
  - A data, a hora e o local do jogo.
  - Os nomes dos árbitros e suas funções na partida.



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL  
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION  
**SCORESHEET**

Team A HOOPERS

Team B POINTERS

Competition	<u>WCM</u>	Date	<u>20. 11. 2004</u>	Time	<u>20:00</u>	Referee	<u>WALTON, M.</u>
Game No.	<u>5</u>	Place	<u>GENEVA</u>	Umpire 1	<u>CHANG, Y.</u>	Umpire 2	<u>BARTOK, K.</u>

**Diagrama 9 Topo da súmula**

- B.3.3 Ele deverá então anotar os nomes dos membros de cada equipe, usando a lista dos membros das equipes fornecida pelo técnico ou seu representante. A equipe ‘A’ ocupará a parte superior da súmula, e a equipe ‘B’ a parte inferior.
- B.3.3.1 Na primeira coluna, o apontador anotará o número (três (3) últimos dígitos)

- de cada licença de jogador. Em torneios, o número da licença do jogador será indicado apenas para o primeiro jogo disputado por sua equipe.
- B.3.3.2 Na segunda coluna, o apontador anotará o nome e as iniciais de cada jogador, tudo em letras MAIÚSCULAS, ao lado do número correspondente ao número do uniforme de cada jogador. O capitão da equipe será indicado escrevendo (CAP) imediatamente após seu nome.
- B.3.3.3 Se uma equipe apresentar menos de doze (12) jogadores, o apontador deverá traçar uma linha através dos espaços do número da licença, nome, número, etc. na linha correspondente ao número do jogador.
- B.3.4 Na parte de baixo da seção de cada equipe, o apontador anotará (em letras MAIÚSCULAS) os nomes do técnico e assistente técnico da equipe.
- B.4 Pelo menos dez (10) minutos antes do horário marcados para o início do jogo ambos os técnicos deverão:**
- B.4.1 Confirmar sua concordância com os nomes e números correspondentes dos membros das suas equipes.
- B.4.2 Confirmar os nomes do técnico e assistente técnico.
- B.4.3 Indicar os cinco (5) jogadores que iniciarão o jogo marcando um pequeno 'x' ao lado dos números dos jogadores na coluna 'entrada'.
- B.4.4 Assinar a súmula.
- O técnico da equipe 'A' será o primeiro a fornecer a informação acima.
- B.5 **No início do jogo**, o apontador deverá circular o pequeno 'x' dos cinco (5) jogadores de cada equipe que começam jogando.
- B.6 **Durante o jogo**, o apontador marcará um pequeno 'x' (não circulado) na coluna 'Entrada' quando o substituto entrar no jogo pela primeira vez como jogador.

Tempos debitados		Faltas da equipe						
7	8 4 10	Periodo ①	Periodo ②					
8 4 10	8 4 10	Periodo ③	Periodo ④					
8 4 10	8 4 10	Periodos extras						
Licença no.	Jogadores	No.	Entrada	Faltas				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	4	⊗	P <sub>1</sub>				
002	JONES, M.	5	⊗	P	P	P	P	
003	SMITH, E.	6	⊗	P <sub>2</sub>	U <sub>2</sub>	P	P <sub>1</sub>	
004	FRANK, Y.	7	×	T <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>			
010	NANCE, L.	8	⊗	P	P	U <sub>1</sub>		
012	KING, H. (CAP)	9	⊗	P <sub>1</sub>	P			
014	WONG, P.	10						
015	RUSH, S.	11	×	P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>			
		12						
021	MARTINEZ, M.	13	×	P <sub>1</sub>	P	P <sub>2</sub>	T <sub>c</sub>	
022	SANCHES, N.	14	×	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	P	U <sub>2</sub>
024	MANOS, K.	15	×	P <sub>2</sub>	D <sub>2</sub>			
Técnico		LOOR, A.				C <sub>2</sub>	B <sub>2</sub>	
Assistente Técnico		MONTA, B.						

**B.7 Tempos debitados**

B.7.1 Tempos debitados concedidos serão registrados na súmula anotando-se o minuto do tempo de jogo do período ou período extra nos espaços apropriados abaixo do nome da equipe.

B.7.2 Ao final de cada metade e período extra, os espaços não utilizados serão marcados com duas (2) linhas horizontais paralelas.

**B.8 Faltas**

B.8.1 As faltas de jogador podem ser pessoais, técnicas, antidesportivas ou desqualificantes e serão registradas contra o jogador.

B.8.2 As faltas do técnico, assistente técnico, substituto e acompanhante de equipe podem ser técnicas ou desqualificantes e serão registradas contra o técnico.

B.8.3 Todas as faltas serão registradas como a seguir:

B.8.3.1 Uma falta pessoal será indicada anotando-se um 'P'.

B.8.3.2 Uma falta técnica contra um jogador será indicada anotando-se um 'T'.

B.8.3.3 Uma falta técnica contra o técnico por seu comportamento antidesportivo pessoal será indicada anotando-se um 'C'. Uma segunda falta técnica similar também será indicada anotando-se um 'C', seguido por um 'D' no espaço restante.

B.8.3.4 Uma falta técnica contra o técnico por qualquer outra razão será indicada anotando-se um 'B'.

B.8.3.5 Uma falta antidesportiva contra um jogador será indicada anotando-se um 'U'. Uma segunda falta antidesportiva também será indicada anotando-se um 'U', seguido por um 'D' nos espaços restantes.

B.8.3.6 Uma falta desqualificante será indicada anotando-se um 'D'.

B.8.3.7 Qualquer falta envolvendo lance(s) livre(s) será indicada adicionando-se o número de lances livres correspondentes (1, 2 ou 3) ao lado do 'P', 'T', 'C', 'B', 'U' ou 'D'.

B.8.3.8 Todas as faltas contra ambas às equipes envolvendo penalidades da mesma severidade e canceladas de acordo com o Art. 42 (Situações especiais) serão indicadas adicionando-se um pequeno 'c' ao lado do 'P', 'T', 'C', 'B', 'U' ou 'D'.

B.8.3.9 Ao final de cada período, o apontador deverá traçar uma linha grossa entre os espaços que foram usados e aqueles que não foram usados.

Ao final do tempo de jogo, o apontador deverá inutilizar os espaços restantes com uma linha horizontal grossa.

**B.8.3.10 Exemplos para faltas desqualificantes:**

Faltas desqualificantes contra técnicos, assistentes técnicos, substitutos, jogadores excluídos e acompanhantes de equipe por deixar a área do banco da equipe (Art. 39) serão registradas como mostrado abaixo. Em todos os espaços restantes da pessoa desqualificada um 'F' será anotado.

Se apenas o técnico é desqualificado:

Técnico	<i>LOOR, A.</i>	<i>D</i>	<i>F</i>	<i>F</i>
Assistente Técnico	<i>MONTA, B.</i>			

Se apenas o assistente técnico é desqualificado:

Técnico	<i>LOOR, A.</i>	<i>B</i>		
Assistente Técnico	<i>MONTA, B.</i>	<i>F</i>	<i>F</i>	<i>F</i>

Se ambos, o técnico e o assistente técnico são desqualificados:

Técnico	<i>LOOR, A.</i>	<i>D</i>	<i>F</i>	<i>F</i>
Assistente Técnico	<i>MONTA, B.</i>	<i>F</i>	<i>F</i>	<i>F</i>

Se o substituto tem menos de quatro faltas, então um 'F' será anotado em todos os espaços de falta restantes:

<i>003</i>	<i>SMITH, E.</i>	<i>6</i>	<del><i>⊗</i></del>	<i>P<sub>2</sub></i>	<i>P<sub>2</sub></i>	<i>F</i>	<i>F</i>	<i>F</i>
------------	------------------	----------	---------------------	----------------------	----------------------	----------	----------	----------

Se for a quinta falta do substituto, então um 'F' será anotado dentro do último espaço de falta:

<i>002</i>	<i>JONES, M.</i>	<i>5</i>	<del><i>⊗</i></del>	<i>T<sub>2</sub></i>	<i>P<sub>3</sub></i>	<i>P<sub>1</sub></i>	<i>P<sub>2</sub></i>	<i>F</i>
------------	------------------	----------	---------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------

Se o jogador excluído já havia cometido cinco faltas (desclassificado), então um 'F' será anotado na coluna após a última falta:

<i>015</i>	<i>RUSH, S.</i>	<i>11</i>	<del><i>⊗</i></del>	<i>T<sub>2</sub></i>	<i>P<sub>3</sub></i>	<i>P<sub>2</sub></i>	<i>P<sub>1</sub></i>	<i>P<sub>2</sub></i>	<i>F</i>
------------	-----------------	-----------	---------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------

Em adição aos exemplos acima dos jogadores Smith, Jones e Rush, ou se um acompanhante de equipe é desqualificado, uma falta técnica será anotada:

Técnico	<i>LOOR, A.</i>	<i>B<sub>2</sub></i>		
Assistente Técnico	<i>MONTA, B.</i>			

**Nota:**

Faltas técnicas ou desqualificantes de acordo com o Art. 39 não contarão como faltas de equipe.

B.8.3.11 Uma falta desqualificante contra um substituto (não incluindo o Art. 39) será registrada como a seguir:

<i>001</i>	<i>MAYER, F.</i>	<i>4</i>	<del><i>X</i></del>	<i>D</i>				
------------	------------------	----------	---------------------	----------	--	--	--	--

E

Técnico	<i>LOOR, A.</i>	<i>B<sub>2</sub></i>		
Assistente Técnico	<i>MONTA, B.</i>			

B.8.3.12 Uma falta desqualificante contra um assistente técnico (não incluindo o Art. 39) será registrada como a seguir:

Técnico	<i>LOOR, A.</i>	<i>B<sub>2</sub></i>		
Assistente Técnico	<i>MONTA, B.</i>	<i>D</i>		

B.8.3.13 Uma falta desqualificante contra um jogador excluído após sua quinta falta (não incluindo o Art. 39) será registrada como a seguir:

<i>015</i>	<i>RUSH, S.</i>	<i>11</i>	<del><i>X</i></del>	<i>T<sub>2</sub></i>	<i>P<sub>3</sub></i>	<i>P<sub>2</sub></i>	<i>P<sub>1</sub></i>	<i>P<sub>2</sub></i>	<i>D</i>
------------	-----------------	-----------	---------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------

E

Técnico	<i>LOOR, A.</i>	<i>B<sub>2</sub></i>		
Assistente Técnico	<i>MONTA, B.</i>			

**B.9 Faltas de equipe**

B.9.1 Para cada período, quatro espaços são destinados na súmula (imediatamente abaixo do nome da equipe e acima dos nomes dos jogadores) para anotar as

faltas da equipe.

- B.9.2 Sempre que um jogador cometer uma falta pessoal, técnica, antidesportiva ou desqualificante, o apontador deverá registrar a falta contra a equipe daquele jogador marcando um grande 'X' no espaço designado.

.10 **A contagem progressiva**

- B.10.1 O apontador deverá manter um sumário cronológico corrente dos pontos marcados por cada equipe.
- B.10.2 Existem quatro (4) colunas na súmula para a contagem progressiva.
- B.10.3 Cada coluna é dividida novamente em quatro colunas. As duas (2) a esquerda são para a equipe 'A' e as duas (2) à direita para a equipe B. As colunas centrais são para a contagem progressiva (160 pontos) para cada equipe.

O apontador deverá:

- **Primeiro**, traçar uma linha diagonal (/) para qualquer cesta de campo válida marcada e um círculo cheio (●) para qualquer lance livre marcado válido, sobre o número do **novo total** de pontos acumulados pela equipe que acabou de pontuar.
- **Então**, no espaço em branco, no mesmo lado do novo total do número de pontos (ao lado do novo / ou ●), anotar o número do jogador que marcou a cesta de campo ou o lance livre.

B.11 **A contagem progressiva: Instruções adicionais**

- B.11.1 Uma cesta de três pontos feita por um jogador será anotada desenhando um círculo em volta do número do jogador.
- B.11.2 Uma cesta marcada acidentalmente por um jogador na cesta da sua própria equipe será registrada como tendo sido marcada pelo capitão da equipe oponente em quadra.
- B.11.3 Pontos marcados quando a bola não entra na cesta (Art.31, Intercepção e Interferência) são registrados como se fossem marcados pelo jogador que fez o arremesso.
- B.11.4 Ao final de cada período, o apontador traçará um círculo grosso (○) em volta da última pontuação marcada por cada equipe, seguida por uma linha horizontal grossa abaixo destes pontos e abaixo do número de cada jogador que marcou estes pontos.
- B.11.5 No início de cada período o apontador continuará a manter um sumário cronológico corrente dos pontos marcados a partir do ponto de interrupção.
- B.11.6 Sempre que possível, o apontador conferirá sua contagem

	A		B	
	1	●	6	
	2	●	6	
6	3	/	3	
	4		4	
11	5	/	5	5
11	6	●	6	5
	7		7	
10	8	/	8	
	9	●	9	10
	10		10	
10	11	/	11	
	12	/	12	7
4	13	/	13	7
5	14		14	
5	15	/	15	6
	16		16	
5	17	/	17	
	18	/	18	6
6	19	/	19	
	20	/	20	9
	21		21	
11	22	/	22	9
	23	●	23	9
11	24	/	24	
	25	/	25	7
	26	●	26	7
5	27	/	27	
	28	○	28	6
10	29	/	29	
	30	/	30	8
4	31	/	31	
	32	/	32	5
4	33	●	33	5
4	34	○	34	
	35	/	35	10
10	36	/	36	
	37	/	37	12
	38		38	
10	39	/	39	12
10	40	●	40	12

Diagrama 11  
Contagem progressiva



progressiva com o placar visual. Se houver uma diferença, e sua contagem estiver correta, ele tomará providências imediatamente para corrigir o placar. Se houver dúvida ou se uma das equipes fizer uma objeção à correção, ele informará ao árbitro tão logo a bola se torne morta e o relógio de jogo estiver parado.

**B.12 A contagem progressiva: Somatória**

- B.12.1 Ao final de cada período, o apontador anotará o placar daquele período na seção apropriada na parte inferior da súmula.
- B.12.2 Ao final do jogo, o apontador traçará duas (2) linhas horizontais grossas sob o número final de pontos marcados por cada equipe e dos números dos jogadores que marcaram estes últimos pontos. Ele também fará uma linha diagonal até o fim da coluna de maneira a inutilizar os números restantes (contagem progressiva) de cada equipe.
- B.12.3 Ao final do jogo, o apontador colocará o placar final e o nome da equipe vencedora.
- B.12.4 O apontador colocará então seu sobrenome, em letras maiúsculas, na súmula, depois que o assistente de apontador, o cronometrista e o operador de vinte e quatro (24) segundos o tenham feito.
- B.12.5 Depois de assinada pelo(s) fiscal (ais), o árbitro será o último a aprovar e assinar a súmula. Este ato encerra a administração e a comunicação dos oficiais com o jogo.

**Nota:** Caso um dos capitães (CAP) assine a súmula sob protesto (usando o espaço marcado ‘Assinatura do capitão em caso de protesto’), os oficiais de mesa e o(s) fiscal (ais) permanecerão à disposição do árbitro até que ele os dê permissão para ir embora.

7	<del>70</del>	<del>70</del>	6
7	<del>71</del>	71	
7	<del>72</del>	<del>72</del>	6
	73	<del>73</del>	
9	<del>74</del>	74	
	75	75	
11	<del>76</del>	76	
	<del>77</del>	77	
	78	78	
	<del>79</del>	79	
	80	80	

**Diagrama 12**  
**Somatória**

Scorer	<u>N. MAIER</u>	Scores	Period ①	A <u>15</u>	B <u>18</u>
Assistant scorer	<u>O. SABAY</u>		Period ②	A <u>19</u>	B <u>10</u>
Timer	<u>R. LEBLANC</u>		Period ③	A <u>26</u>	B <u>19</u>
24" operator	<u>K. AUSTIN</u>		Period ④	A <u>16</u>	B <u>25</u>
			Extra periods	A <u>/</u>	B <u>/</u>
Referee	<u>M. Walter</u>	Final Score	Team A	<u>76</u>	Team B
Umpire 1	<u>F. Myg</u>			<u>76</u>	<u>72</u>
Umpire 2	<u>K. Parth</u>	Name of winning team	<u>HOOPERS</u>		
Captain's signature in case of protest					

**Diagrama 13** Parte inferior da súmula

---

## C – PROCEDIMENTO DE PROTESTO

---

Se, durante uma competição oficial da FIBA, uma equipe acreditar que seus interesses foram afetados adversamente, por uma decisão de um árbitro ou por qualquer evento que aconteceu durante o jogo, deve proceder da seguinte maneira:

- C.1 O capitão (CAP) desta equipe deverá, imediatamente ao final do jogo, informar ao árbitro que sua equipe está protestando contra o resultado do jogo e assinar a súmula no espaço marcado ‘Assinatura do capitão em caso de protesto’.

Para validar este protesto, é necessário que o representante oficial da federação nacional ou do clube confirme o protesto por escrito. Isto tem de ser feito dentro de vinte (20) minutos após o final do jogo.

Explicações detalhadas não são necessárias. É suficiente escrever: ‘A federação nacional (ou clube) X protesta contra o resultado do jogo entre as equipes X e Y’. Então ele deverá depositar com o representante da FIBA ou com o Presidente do Comitê Técnico, uma soma equivalente a US\$ 250,00, como caução.

A federação nacional daquela equipe ou o clube em questão tem de submeter ao representante da FIBA ou ao Presidente do Comitê Técnico o texto do seu protesto dentro de uma (1) hora após o final do jogo.

Se o protesto é aceito, a caução será devolvida.

- C.2 O Árbitro deverá, dentro de uma (1) hora após o final do jogo, relatar o incidente que levou ao protesto ao representante da FIBA ou ao Presidente do Comitê Técnico.

- C.3 Caso a federação nacional da equipe ou o clube em questão, ou os oponentes desta equipe ou clube, não concordem com a decisão do Comitê Técnico, eles podem enviar um apelação ao Júri de Apelação.

Para tornar essa apelação válida, ela deve ser feita por escrito dentro de vinte (20) minutos após a entrega da decisão do Comitê Técnico e estar acompanhada por um depósito equivalente a US\$ 500,00, como caução.

O Júri de Apelação julgará a apelação em última instância, e sua decisão será final.

- C.4 Vídeos, filmes, fotografias ou qualquer equipamento visual, eletrônico, digital ou de outra forma, podem ser usados apenas para:

- Decidir se um último arremesso para uma cesta de campo ao final de cada período ou qualquer período extra foi solto durante o tempo de jogo e ou se este arremesso para uma cesta de campo vale dois (2) ou três (3) pontos.

- Determinar responsabilidades em assuntos disciplinares ou para propósitos educacionais (treinamento) após o jogo ter terminado.

## D – CLASSIFICAÇÃO DAS EQUIPES

### D.1 Procedimento

As equipes serão classificadas de acordo com o seu registro de vitórias-derrotas, sendo dados dois (2) pontos por cada vitória, um (1) ponto por cada derrota (inclusive por número insuficiente de jogadores) e zero (0) ponto por jogo perdido por desistência.

- D.1.1 Se existirem duas (2) equipes empatadas na classificação, o(s) resultado(s) do(s) jogo(s) entre as duas (2) equipes envolvidas será usado para determinar a colocação.
- D.1.2 Se os pontos e a cesta average nos jogos entre as duas (2) equipes ainda é igual, a classificação será determinada pela cesta average de todos os jogos disputados por cada equipe no grupo.
- D.1.3 Se existirem mais de duas (2) equipes empatadas na classificação, uma segunda classificação será estabelecida levando-se em conta apenas os resultados dos jogos realizados entre as equipes envolvidas.
- D.1.4 Se em qualquer estágio desse procedimento o número de equipes empatadas for reduzido a apenas duas (2) equipes, o procedimento de D.1.1 e D.1.2 acima será aplicado.
- D.1.5 Se na segunda classificação ainda existirem equipes empatadas, a cesta average será usada para determinar a classificação, levando-se em conta apenas os resultados dos jogos entre as equipes envolvidas.
- D.1.6 Se ainda existirem mais de duas (2) equipes com a mesma cesta average, a colocação será determinada usando a cesta average dos resultados de todas os jogos disputados no grupo.
- D.1.7 Se em qualquer estágio desse procedimento o número de equipes empatadas é reduzido a um empate ainda envolvendo mais de duas (2) equipes, o procedimento, começando com D.1.3 acima, é repetido.
- D.1.8 A cesta average será sempre calculada por divisão.

### D.2 Exceção:

Se apenas três (3) equipes participam numa competição e a situação não pode ser resolvida seguindo os passos mostrados acima (a cesta average por divisão é idêntica), então os pontos marcados determinarão a classificação.

### Exemplo:

Resultados entre A, B, C:	A vs. B	82 - 75
	A vs. C	64 - 71
	B vs. C	91 - 84

Equipe	Jogos	Vitória	Derrota	Pontos	Diferença de cestas	Cesta average
A	2	1	1	3	146 : 146	1.000
B	2	1	1	3	166 : 166	1.000
C	2	1	1	3	155 : 155	1.000

Portanto:

1 <sup>st</sup>	B - 166 pontos marcados
2 <sup>nd</sup>	C - 155 pontos marcados
3 <sup>rd</sup>	A - 146 pontos marcados

Se as equipes ainda estão empatadas após os passos acima terem sido seguidos será usado um sorteio para a classificação final. O método do sorteio será determinado pelo Comissário ou pela autoridade local competente.

**D.3 Outros exemplos da regra de classificação:**

D.3.1 Duas (2) equipes – igual número de pontos e apenas um jogo disputado entre elas.

Equipe	Jogos	Vitórias	Derrotas	Pontos
A	5	4	1	9
B	5	4	1	9
C	5	3	2	8
D	5	2	3	7
E	5	2	3	7
F	5	0	5	5

Resultados entre A, B:

D.3.2.1 A vence ambos os jogos:

Portanto

1 <sup>st</sup>	A
2 <sup>nd</sup>	B

D.3.2.2 Cada equipe vence um jogo:

A vs. B 90 - 82

B vs. A 69 - 62

Diferença de cestas:

A 152 - 151

B 151 - 152

Cesta average:

A 1.0066

B 0.9934

Portanto

1<sup>st</sup> A

2<sup>nd</sup> B

D.3.2.3 Cada equipe vence um jogo:

A vs. B	90 - 82
B vs. A	70 - 62

As duas (2) equipes têm a mesma diferença de cestas (152 – 152) e a mesma cesta average por divisão (1.000).

A colocação será determinada usando a cesta average dos resultados de todos os jogos deles disputados no grupo.

D.3.3 Mais de duas (2) equipes – pontuação igual:

Equipe	Jogos	Vitórias	Derrotas	Pontos
A	5	4	1	9
B	5	4	1	9
C	5	4	1	9
D	5	2	3	7
E	5	1	4	6
F	5	0	5	5

Resultados entre A, B, C:

A vs. B	82 - 75
A vs. C	77 - 80
B vs. C	88 - 77

Equipe	Jogos	Vitórias	Derrotas	Pontos	Diferença de cestas	Cesta average
A	2	1	1	3	159 - 155	1.0258
B	2	1	1	3	163 - 159	1.0251
C	2	1	1	3	157 - 165	0.9515

Portanto

1 <sup>st</sup>	A
2 <sup>nd</sup>	B
3 <sup>rd</sup>	C

Se a cesta average é a mesma para três (3) equipes, a colocação final será determinada pelo resultado de todos os jogos deles disputados dentro do grupo.

D.3.4 Mais de duas (2) equipes – pontuação igual:

Equipe	Jogos	Vitórias	Derrotas	Pontos
A	5	3	2	8
B	5	3	2	8
C	5	3	2	8
D	5	3	2	8
E	5	2	3	7
F	5	1	4	6

A segunda classificação será estabelecida levando-se em conta apenas os resultados dos jogos entre as equipes que estão empatadas.

Existem duas (2) possibilidades:

Equipe	I.		II.	
	Vitórias	Derrotas	Vitórias	Derrotas
A	3	0	2	1
B	1	2	2	1
C	1	2	1	2
D	1	2	1	2

No caso I: 1<sup>st</sup> A  
B, C, D será determinado como no exemplo D.3.3 acima.

No caso II: A classificação de A e B e C e D será determinada como no exemplo D.3.2 acima.

Uma equipe que, sem razão válida, não comparecer a um jogo marcado ou abandonar a quadra de jogo antes do final do jogo, perderá o jogo por desistência e receberá zero (0) ponto na classificação.

Se a equipe desistir pela segunda vez, os resultados de todos os jogos disputados por essa equipe serão anulados.

---

## E – TEMPOS DEBITADOS DA TELEVISÃO (TV)

---

### E. 1 **Definição**

O comitê organizador da competição deve decidir por si se os tempos debitados da TV serão aplicados e, caso sejam, de qual duração (60, 75, 90 ou 100 segundos).

### E. 2 **Regra**

E. 2.1 Um (1) tempo da TV é permitido em cada período além dos tempos debitados normais.

Não são permitidos tempos da TV nos períodos extras.

E. 2.2 O primeiro tempo debitado de cada período (equipe ou TV) terá 60, 75, 90 ou 100 segundos de duração.

E. 2.3 A duração de todos os outros tempos debitados no período será de sessenta (60) segundos.

E. 2.4 Ambas as equipes terão direito a dois (2) tempos debitados durante a primeira metade e três (3) tempos debitados durante a segunda metade.

Estes tempos debitados podem ser solicitados a qualquer momento durante o jogo e sua duração pode ser de:

- 60, 75, 90 ou 100 segundos, se considerado como um tempo debitado da TV, i.e. O primeiro no período, ou
- Sessenta (60) segundos, se não for considerado como um tempo debitado da TV, i.e. Solicitado por qualquer equipe após o tempo debitado da TV já ter sido concedido.

### E. 3 **Procedimento**

E. 3.1 O ideal é que o tempo debitado da TV seja dado quando restam cinco (5) minutos no período. Contudo, não há garantias de que este será o caso.

E. 3.2 Se nenhuma das equipes solicitou um tempo debitado antes dos últimos cinco (5) minutos restantes no período, então um tempo debitado da TV será concedido na primeira oportunidade quando a bola se tornar morta e o relógio de jogo for parado. Este tempo debitado não será marcado para nenhuma equipe.

- E. 3.3 Se qualquer equipe tiver um tempo debitado concedido antes que restem cinco (5) minutos no período, este tempo debitado será usado como tempo debitado da TV.

Este tempo debitado contará como ambos, um tempo debitado da TV e um tempo debitado para a equipe que o solicitou.

- E. 3.4 De acordo com este procedimento poderão existir; um mínimo de um (1) tempo debitado em cada período e um máximo de seis (6) tempos debitados na primeira metade e um máximo de oito (8) tempos debitados na segunda metade.





**FIM DAS REGRAS  
E  
PROCEDIMENTOS DE JOGO**