CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BASKETBALL

REGRAS OFICIAIS DE BASQUETEBOL 2018

Aprovadas pelo Comitê Central da FIBA

Mies, Suíça 16 de Junho de 2018

Válida a partir de 1 de Outubro de 2018

REGRAS OFICIAIS DE BASQUETEBOL – FIBA 2018

Autor: Federação Internacional de Basketball (FIBA)

Tradução: Enaldo Batista de Souza – Supervisor de Arbitragem (CBB)

Revisão: Vander Lobosco Nunes Junior – Coordenador Geral de Arbitragem (CBB)

Guilherme Locatelli – Árbitro Internacional FIBA

Revisão Gráfica: Vinícius Simões da Silva – Árbitro Nacional

CBB – Confederação Brasileira de Basketball

01 de Outubro de 2018

* Tradução Oficial do Departamento de Arbitragem da Confederação Brasileira de Basketball – CBB com a autorização da FIBA para divulgação em território nacional Brasileiro.

REGRA UM – O JOGO

Art.1 Definições 5

REGRA DOIS – QUADRA DE JOGO E EQUIPAMENTOS

Art.2 Quadra de jogo 6

Art. 3 Equipamentos 10

REGRA TRÊS - EQUIPES

Art.4 Equipes 11

Art.5 Jogadores: Lesão 13

Art.6 Capitão: Deveres e poderes 13

Art.7 Técnico: Deveres e poderes 13

REGRA QUATRO – REGULAMENTOS DO JOGO

Art.8 Tempo de jogo, placar empatado e tempos extras (prorrogação) 15

Art.9 Início e final de um quarto ou do jogo 15

Art.10 Status da bola 16

Art.11 Localização de um jogador e um oficial 17

Art.12 Bola ao alto e posse alternada 17

Art.13 Como a bola é jogada 19

Art.14 Controle de bola 19

Art.15 Jogador em ato de arremesso 19

Art.16 Cesta: Quando é feita e seu valor 20

Art.17 Reposição 21

Art.18 Tempo debitado 22

Art.19 Substituição 24

Art.20 Jogo perdido por desistência 25

Art.21 Jogo perdido por número insuficiente de jogadores 26

REGRA CINCO – VIOLAÇÕES

Art.22 Violações 27

Art.23 Jogador fora da quadra e bola fora da quadra 27

Art.24 Drible 27

Art.25 Andar 27

Art.26 3 segundos 29

Art.27 Jogador marcado de perto 29

Art.28 8 segundos 29

Art.29 24 segundos 30

Art.30 Bola retornada para a quadra de defesa 32

Art.31 Tendência de cesta e interferência 33

REGRA SEIS – FALTAS

Art.32 Faltas 35

Art.33 Contato: Princípios gerais 35

Art.34 Falta pessoal 38

Art.35 Falta dupla 40

Art.36 Falta técnica 41

Art.37 Falta antidesportiva 42

Art.38 Falta desqualificante 43
Art.39 Briga 44

REGRA SETE – PROVISÕES GERAIS

Art.40 5 faltas de um jogador 46
Art.41 Faltas de equipe: Penalidade 46
Art.42 Situações especiais 46
Art.43 Lances livres 47
Art.44 Erros corrigíveis 49

REGRA OITO – OFICIAIS, OFICIAIS DE MESA, COMISSÁRIO: DEVERES E PODERES

Art.45 Oficiais, oficiais de mesa e comissário 51
Art.46 Árbitro Principal (Crew chief): Deveres e poderes 51
Art.47 Oficiais: Deveres e poderes 53
Art.48 Apontador e assistente de apontador 53
Art.49 Cronometrista: Deveres 54
Art.50 Operador de vinte e quatro: Deveres 55

A – SINAIS DOS OFICIAIS 57
B – A SÚMULA 66
C – PROCEDIMENTO DE PROTESTO 75
D – CLASSIFICAÇÃO DAS EQUIPES 76
E – TEMPOS DEBITADOS DA MÍDIA 83

TABELA DE DIAGRAMAS

Diagrama 1 Tamanho total de quadra de jogo 7
Diagrama 2 Área restritiva 9
Diagrama 3 Área de cesta de campo de 2 pontos/3 pontos 9
Diagrama 4 Mesa de controle e cadeiras de substituição 10
Diagrama 5 Princípio do cilindro 35
Diagrama 6 Posições dos jogadores durante lances livres 48
Diagrama 7 Sinais dos oficiais 57
Diagrama 8 Súmula 66
Diagrama 9 Topo da súmula 67
Diagrama 10 Equipes na súmula (antes da partida) 68
Diagrama 11 Equipes na súmula (depois da partida) 69
Diagrama 12 Contagem progressiva 73
Diagrama 13 Somatória 74
Diagrama 14 Parte inferior da súmula 74

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

Basquetebol é jogado por 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 atacada por uma equipe é a cesta dos adversários e a cesta que é defendida por uma equipe é sua própria cesta.

1.3 Vencedor de um jogo

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

REGRA DOIS: QUADRA DE JOGO E EQUIPAMENTO

Art. 2 Quadra de jogo

2.1 Quadra de jogo

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

2.2 Quadra de defesa

A quadra de defesa de uma equipe consiste na cesta da própria equipe, na parte interna da tabela e a 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 a 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 da mesma cor em branco ou outra cor que contraste, com 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 os assentos de técnicos, assistentes técnicos, substitutos, jogadores excluídos e membros acompanhantes de delegação deverão estar pelo menos 2 m da quadra de jogo.

2.4.2 Linha central, círculo central e semicírculo de lance livre

A linha central será marcada paralelamente às linhas finais desde o ponto médio 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 deve 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 no ponto médio das linhas de lance livre (Diagrama 2).

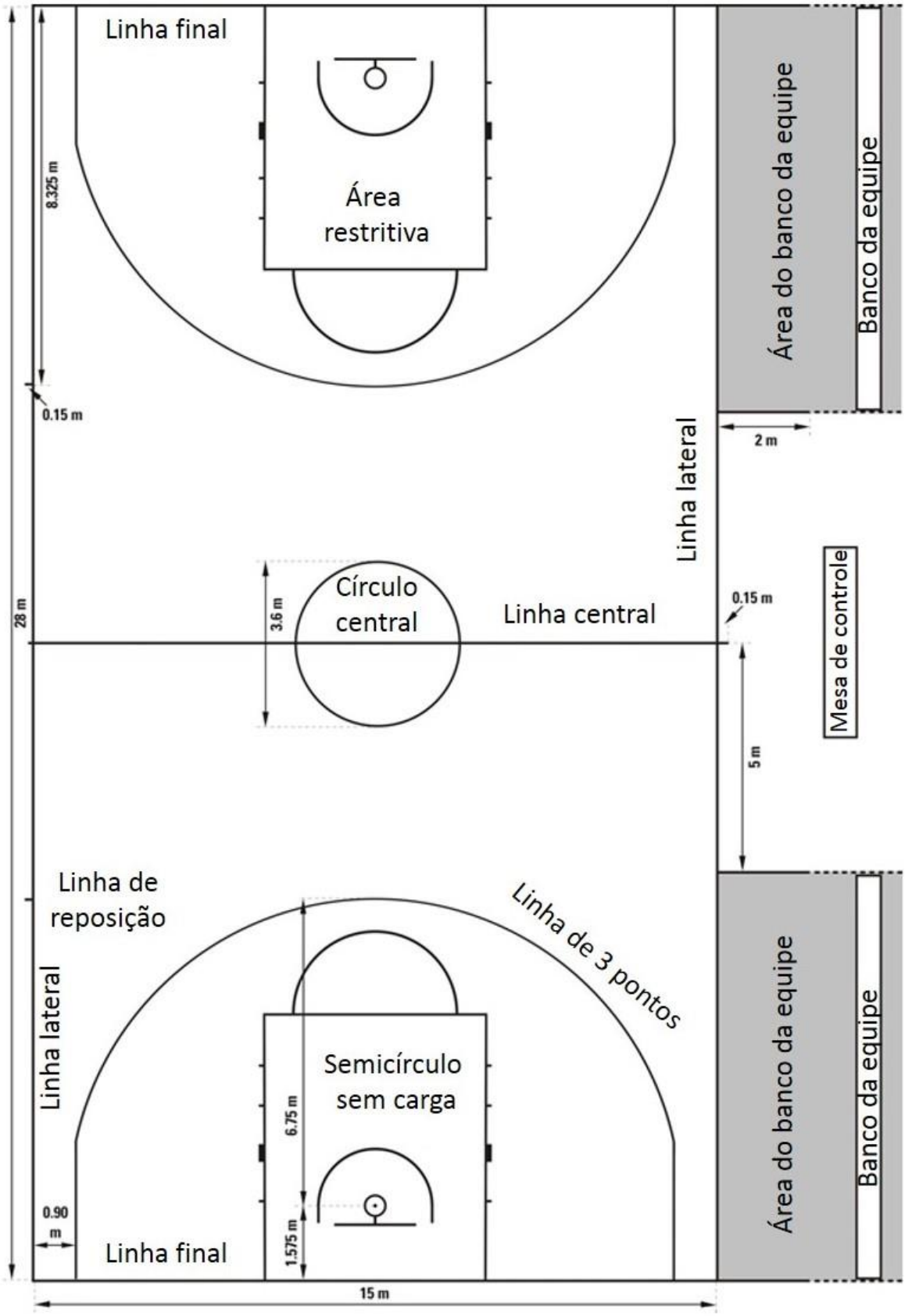


Diagrama 1 Tamanho total da quadra de jogo

2.4.3 Linhas de lance livre, áreas restritivas e espações de rebote do lance livre.

A linha de lance livre será traçada paralelamente a cada linha final. Ela deverá ter sua borda 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 o ponto médio das 2 linhas finais.

As áreas restritivas devem ser áreas retangulares marcadas na quadra de jogo, limitadas pelas linhas finais, extensão das linhas de lances livres e as linhas que se originam nas linhas finais, com suas bordas externas iniciando a 2,45 m do ponto médio das linhas finais e terminando na borda externa das linhas de lances livres. Essas linhas, excluindo as linhas finais, são partes da área restritiva.

Os espaços de rebotes do lance livre da área restritiva, reservados para os jogadores durante os lances livres, devem ser marcados como no Diagrama 2.

2.4.4 Área da cesta de campo de 3 pontos.

A área da cesta de campo de 3 pontos da equipe (Diagrama 1 e a Diagrama 3) será a área inteira do piso da quadra de jogo, exceto a área próxima à cesta dos adversários, limitada por e incluindo:

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

A linha de 3 pontos não é parte da área da cesta de 3 pontos

2.4.5 Áreas dos bancos das equipes

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

Em cada área de banco deverão estar disponíveis 16 assentos para os membros de equipe que consistem em técnico, assistentes técnicos, substitutos, jogadores excluídos e membros acompanhantes da delegação. Quaisquer outras pessoas deverão estar pelo menos atrás do banco da equipe.

2.4.6 Linhas de reposição

As 2 linhas de 0,15 m de comprimento serão marcadas fora da quadra de jogo, no lado oposto da mesa de controle, com a borda 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 por:
- As 2 linhas paralelas, perpendiculares à linha final, com margem interna a 1,25 m, medido 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 são parte das áreas semicirculares sem carga.

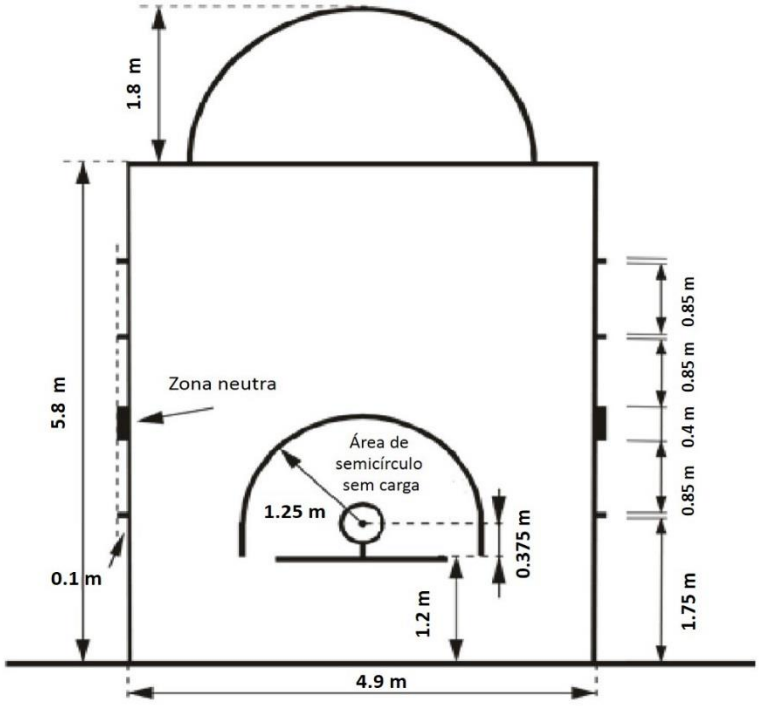


Diagrama 2 **Área restritiva**

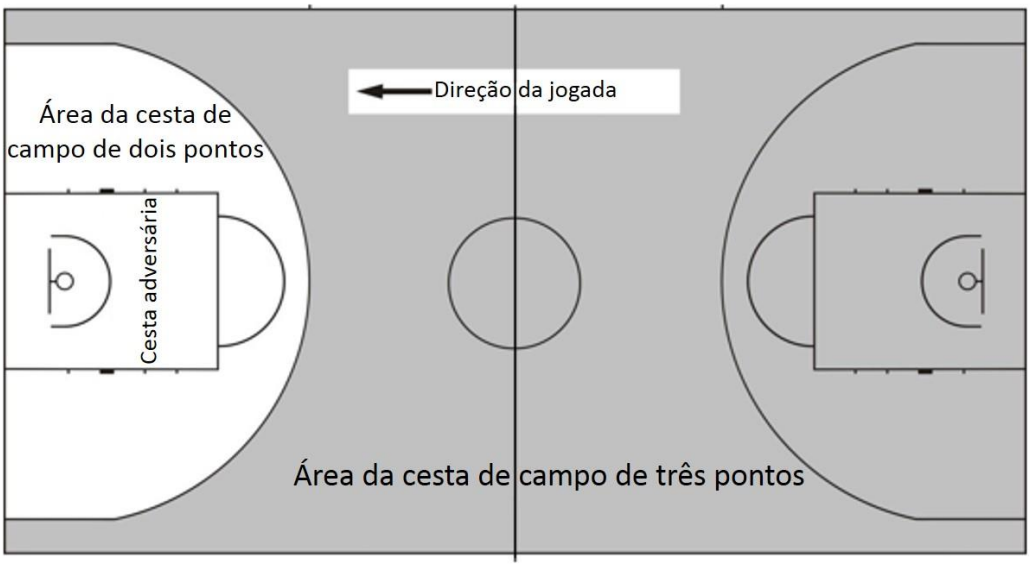


Diagrama 3 **Área de cesta de campo de dois pontos/três pontos**

2.5 Posição da mesa de controle e das cadeiras de substituição (Diagrama 4)

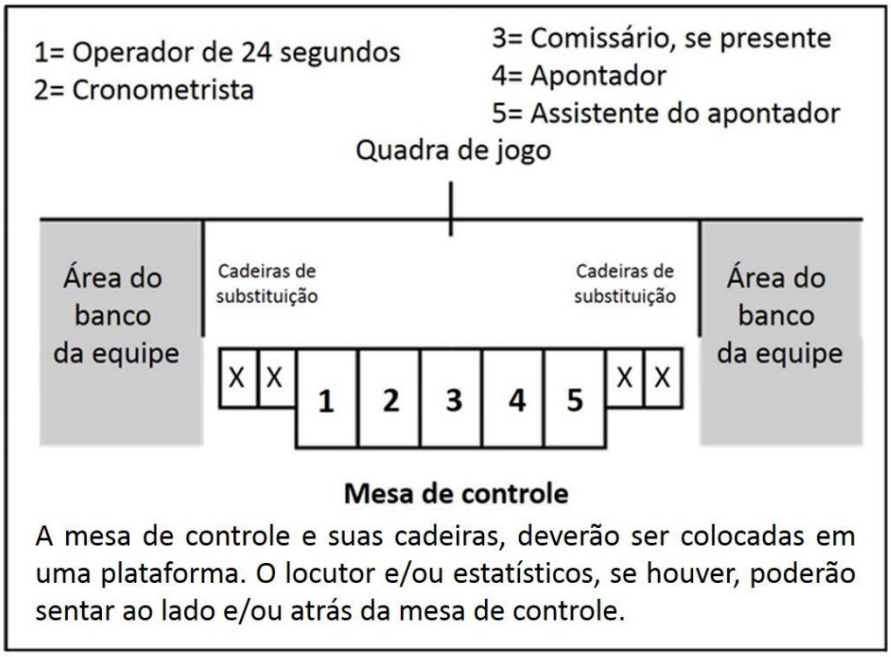


Diagrama 4 **Mesa de controle e cadeiras de substituição**

Art. 3 Equipamento

O seguinte equipamento será necessário:

- Tabelas e respectivos suportes, consistindo em:
  - Tabelas
  - Cestas compreendendo aros (com molas de compensação) e redes
  - Estrutura de suporte de tabelas incluindo acolchoamento
- Bolas de basquetebol
- Cronômetro de jogo
- Placar
- Relógio de 24 segundos
- Cronômetro ou dispositivo adequado (visível), e que não seja o cronômetro de jogo, para cronometrar os tempos debitados.
- 2 sinais sonoros independentes, altos e claramente distintos, um para cada:
  - Operador do relógio de 24 segundos
  - Apontador/Cronometrista
- Súmula de jogo
- Marcadores de faltas de jogadores
- Marcadores de faltas de equipe
- 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.

Art. 4 Equipes

4.1 Definição

4.1.1 Um membro de equipe tem condições de jogo quando ele tem autorização para 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 de equipe tem o direito de jogar quando seu nome estiver inscrito na súmula de jogo, antes do início da partida, contando que ele não tenha sido desqualificado, nem cometido 5 faltas.

4.1.3 Durante o tempo de jogo, um membro de 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 tem o direito de jogar.
- Um jogador excluído quando ele cometeu 5 faltas e não tem mais o direito de jogar.

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

4.2 Regra

4.2.1 Cada equipe consistirá de:
- Não mais que 12 membros de equipe com direito a jogar, incluindo o capitão.
- Um técnico e, se a equipe desejar, um assistente técnico.
- Um máximo de 7 membros acompanhantes de equipe que podem sentar no banco da equipe e tem funções especiais como, por exemplo: gerente, médico, fisioterapeuta, estatístico, intérprete, etc.

4.2.2 Durante o tempo de jogo, 5 membros de equipe deverão estar na quadra de jogo e podem ser substituídos.

4.2.3 Um substituto torna-se um jogador e um jogador torna-se um substituto quando:
- O oficial autoriza o substituto a 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 de todos os membros de equipe consistirá de:
- Camisetas da mesma cor predominante na frente e atrás. Se as camisas tiverem mangas, elas deverão terminar acima do cotovelo. Camisas de manga comprida não serão permitidas. Todos os jogadores deverão colocar suas camisetas para dentro dos calções de jogo. Uniformes inteiriços são permitidos.
- Camisetas com mangas, independente do estilo, não são permitidas por debaixo das camisetas de jogo.
- Calções da mesma cor predominante na frente e atrás como as camisetas. Os calções devem terminar acima do joelho.
- Meias da mesma cor predominante para todos os membros da equipe. As meias precisam ser visíveis.

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

Os números deverão ser claramente visíveis e:

- Os números das costas deverão ter pelo menos 20 cm de altura.
- Os números da frente deverão ter pelo menos 10 cm de altura.
- Os números deverão ter pelo menos 2 cm de largura.
- As equipes poderão somente usar números 0 e 00 e de 1 até 99.
- Jogadores da mesma equipe não poderão usar o mesmo número.
- Qualquer propaganda ou logo deverá estar distante pelo menos 5 cm dos números.

4.3.3 As equipes devem ter o mínimo de 2 jogos de camisetas e:

- A primeira equipe relacionada na tabela (equipe local) deverá vestir camisas claras (preferencialmente brancas).
- A segunda equipe relacionada na tabela (equipe visitante) vestirá camisas escuras.
- Entretanto, se as 2 equipes concordarem, elas poderão trocar as cores das camisas.

4.4 Outro equipamento

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

4.4.2 Os jogadores não deverão utilizar equipamentos (objetos) que possam lesionar os outros jogadores.

- Os seguintes equipamentos não são permitidos:
  - Proteção, gesso ou aparelhos para dedo, mão, punho, cotovelo ou antebraço, capacetes 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 devem estar bem curtas).
  - Protetores e acessórios para cabelo e joias.
- Os seguintes equipamentos são permitidos:
  - Equipamento de proteção para ombros, antebraços, coxa ou perna, se o material for suficientemente acolchoado.
  - Luvas de compressão para braço e perna.
  - Protetor de cabeça (Headgear) Ele não deve cobrir inteiramente, nem parcialmente qualquer parte da face (olhos, nariz, lábios, etc.) e não deve ser perigoso para o jogador que o estiver usando e/ou para outros jogadores. O protetor de cabeça não deve ter fecho de abrir/fechar ao redor da face e/ou do pescoço e não deverá ter nenhuma peça que saia de sua superfície
  - Joelheiras, se elas forem apropriadamente cobertas.
  - Protetor para nariz machucado, mesmo se feito de material duro.
  - Protetor bucal transparente.
  - Óculos, se não causarem risco aos outros jogadores.
  - Munhequeiras e tiaras, com uma largura máxima de 10 cm, feitas de material têxtil.
  - Esparadrapos (Knesio Tape) para braços, ombros, pernas, etc.
  - Tornozeleiras

Todos os jogadores da equipe devem ter todas as suas luvas de compressão para braços e pernas, protetor de cabeça, munhequeiras e tiaras e esparadrapos (knésio tape) de mesma cor sólida.

4.4.3 Tênis de qualquer combinação de cor, mas o tênis do pé esquerdo e do pé direito devem ser idênticos. Não são permitidos luzes intermitentes, material reflexivo ou outros adereços.

4.4.4 Durante a partida, um jogador não pode divulgar qualquer nome comercial, promocional ou de caridade, marca, logo ou outra identificação incluindo, mas não limitado a, seu corpo, seu cabelo ou de outro modo.

4.4.5 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 o 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 terá que ser substituído, a menos que a equipe fique reduzida a menos de 5 jogadores na quadra de jogo.

5.4 Técnicos, assistentes técnicos, substitutos, jogadores excluídos e membros acompanhantes de equipe podem entrar na quadra de jogo, somente com a permissão de um oficial, para atender o jogador lesionado antes que ele seja substituído.

5.5 Um médico pode entrar na quadra de jogo, sem a permissão de um oficial se, no julgamento dele, o jogador lesionado necessitar de tratamento médico imediato.

5.6 Durante o jogo, qualquer jogador que esteja sangrando ou tenha uma ferida aberta deverá ser substituído. Ele pode retornar à quadra de jogo somente após o sangramento ter parado e a área afetada ou a ferida estiver completa e seguramente coberta.

5.7 Se o jogador lesionado ou qualquer outro jogador estiver sangrando ou tenha uma ferida aberta, recuperar-se durante uma solicitação de tempo debitado por qualquer uma das equipes, antes do apontador soar o sinal sonoro para a substituição, este jogador poderá continuar jogando.

5.8 Jogadores que tenham sido designados pelo técnico para iniciar o jogo ou que receberem tratamento entre lances livres podem ser substituídos no caso de uma lesão. Neste caso, os adversários também terão o direito de substituir o mesmo número de jogadores, se assim desejarem.

Art. 6 Capitão: Deveres e poderes

6.1 O capitão (CAP) é um jogador designado por seu técnico para representar sua equipe na quadra de jogo. Durante a partida ele pode se comunicar com os oficiais para obter informações, de maneira cortês, mas somente quando a bola estiver morta e o cronômetro estiver parado.

6.2 O capitão deverá informar ao árbitro principal (crew chief) em no máximo 15 minutos após o término da partida, se sua equipe está protestando contra o resultado do jogo e assinar a súmula no espaço designado "Assinatura do capitão em caso de protesto".

Art. 7 Técnicos: Deveres e poderes

7.1 Pelo menos 40 minutos antes do horário marcado para início do jogo, cada técnico ou seu representante, deverá entregar ao apontador a lista com nomes e os números correspondentes dos membros das equipes que tem condição de jogo para atuar na partida, bem como o nome do capitão da equipe, do técnico e do assistente técnico. Todos os membros das equipes cujos nomes estejam inscritos na súmula têm o direito de jogar, mesmo se eles chegarem após o início do jogo.

7.2 Pelo menos 10 minutos antes do horário marcado para início do jogo, cada técnico deverá confirmar sua concordância com os nomes e números correspondentes dos membros de sua equipe e os nomes dos técnicos, assinando a súmula. Neste momento, eles deverão indicar os 5 jogadores que iniciarão a partida. O técnico da equipe "A" será o primeiro a fornecer esta informação.

7.3 Técnicos, assistentes técnicos, substitutos, jogadores excluídos e membros acompanhantes de equipe são as únicas pessoas que tem permissão para sentar no banco da equipe e permanecer dentro se sua área de banco. Durante o tempo de jogo todos os substitutos, jogadores excluídos e membros acompanhantes de equipe deverão permanecer sentados.

7.4 O técnico ou assistente técnico pode ir até a mesa de controle durante o jogo para obter informações estatísticas somente quando a bola estiver morta e o cronômetro de jogo parado.

7.5 O técnico pode se comunicar com os oficiais para obter informações, de maneira cortês, mas somente quando a bola estiver morta e o cronômetro estiver parado.

7.6 É permitido a ambos, técnico ou assistente técnico, mas somente um deles de cada vez, permanecer em pé durante a partida. Eles podem se dirigir verbalmente aos jogadores durante a partida, desde que eles permaneçam dentro da área de banco de sua equipe. O assistente técnico não poderá se comunicar com os oficiais.

7.7 Se houver um assistente técnico, seu nome deve estar inscrito na súmula de jogo antes do início do jogo (sua assinatura não é necessária). Ele assumirá todos os deveres e poderes do técnico se, por qualquer razão, o técnico não puder continuar na partida.

7.8 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.

7.9 O capitão deverá atuar como jogador 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 pode continuar atuando como técnico. Se ele tiver que sair devido a uma falta desqualificante, ou se ele não puder continuar atuando como técnico devido a uma lesão, seu substituto como capitão poderá substituí-lo como técnico.

7.10 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.

Art. 8 Tempo de jogo, placar empatado e tempos extras (prorrogação)

8.1 O jogo consistirá de 4 quartos de 10 minutos cada.

8.2 Haverá um intervalo de jogo de 20 minutos antes do horário marcado para início da partida.

8.3 Haverá os intervalos de jogo de 2 minutos entre o primeiro e segundo quarto (primeira metade), entre o terceiro e quarto quarto (segunda metade) e antes de cada tempo extra (prorrogação).

8.4 Haverá no meio tempo da partida um intervalo de jogo de 15 minutos.

8.5 Um intervalo de jogo começa:

- 20 minutos antes do horário marcado para o início da partida.
- Quando soa o sinal do cronômetro de jogo para o fim do quarto.

8.6 Um intervalo de jogo termina:

- No início do primeiro quarto quando a bola deixa a(s) mão(s) do árbitro principal (crew chief) no lançamento da bola ao alto.
- No início dos outros quartos quando a bola estiver à disposição do jogador que realizará a reposição lateral.

8.7 Se o placar do jogo estiver empatado ao final do quarto quarto, o jogo continuará com quantos tempos extras(prorrogações) de 5 minutos de duração cada forem necessários para desfazer o empate.
Se a pontuação total de um sistema de competição de séries de partidas de ida e volta estiver empatada ao final da segunda partida, esta partida continuará com quantos tempos extras (prorrogações) de 5 minutos de duração cada forem necessários para desfazer o empate.

8.8 Se uma falta é cometida quando ou imediatamente antes de soar o sinal do cronômetro de jogo para o final do quarto ou tempo extra (prorrogação), todos os eventuais lances livres serão administrados após o final do quarto ou tempo extras (prorrogação).
Se um tempo(s) extra(s) for necessário como resultado deste(s) lance(s) livre(s), então todas as faltas que forem cometidas após o final do quarto ou tempo extras (prorrogação) serão consideradas como tendo ocorrido durante um intervalo de jogo e os lances livres serão administrados antes do início do tempo extra (prorrogação).

Art. 9 Início e final de um quarto, tempo extra (prorrogação) ou do jogo

9.1 O primeiro quarto de jogo inicia quando a bola deixa a(s) mão(s) do árbitro principal (crew chief) no lançamento da bola ao alto.

9.2 Todos os outros quartos ou tempos extras (prorrogações) começam quando a bola estiver à disposição do jogador que realizará a reposição lateral.

9.3 O jogo não pode começar iniciar se uma das equipes não estiver na quadra de jogo com 5 jogadores prontos para jogar.

9.4 Para todos os jogos, a primeira equipe nomeada na tabela (equipe local) deverá ter o banco de equipe e sua própria cesta do lado esquerdo da mesa de controle, de frente para a quadra de jogo.

Entretanto, se as 2 equipes concordarem, elas podem trocar os bancos das equipes e/ou as cestas.

9.5 Antes do primeiro e terceiro quartos, as equipes têm o direito de aquecer na metade na quadra de jogo onde está situada a cesta dos adversários.

9.6 As equipes trocarão de cestas para a segunda metade do jogo.

9.7 Em todos os tempos extras (prorrogações), as equipes continuarão a jogar em direção a mesma cesta, como no quarto quarto.

9.8 Um quarto, tempo extra (prorrogação) ou jogo terminará quando o sinal do cronômetro de jogo soar para o final da partida. Quando a tabela estiver equipada com a iluminação vermelha ao redor de seu perímetro, as luzes têm precedência sobre o sinal do cronômetro de jogo.

Art. 10 Status da bola

10.1 A bola pode estar viva ou morta.

10.2 A bola torna-se **viva** quando:

- Durante a bola ao alto, a bola deixa a(s) mão(s) do árbitro principal (crew chief) no lançamento.
- Durante o lance livre, a bola está à disposição do arremessador de lance livre.
- Durante a reposição lateral, a bola está à disposição do jogador que realizará a reposição.

10.3 A bola torna-se **morta** quando:

- Qualquer arremesso de campo ou lance livre é convertido.
- Um oficial soar seu apito enquanto a bola está viva.
- Está claro que a bola não vai entrar na cesta 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 soar para o final do quarto ou tempo extra (prorrogação).
- O sinal do relógio de 24 segundos soar enquanto uma equipe está com o controle da bola.
- A bola está no ar em um arremesso para a cesta de campo é tocada por um jogador de qualquer uma das equipes, após:
  - Um oficial soa seu apito.
  - O sinal do cronômetro de jogo soa para o final do quarto ou tempo extra (prorrogação).
  - O sinal do relógio de 24 segundos soa.

10.4 A bola **não** se torna **morta** e a cesta contará, se convertida quando:

- A bola está no ar em um arremesso para a cesta de campo e:
  - Um oficial soa seu apito.
  - O sinal do cronômetro de jogo soa para o final do quarto ou tempo extra (prorrogação).
  - O sinal do relógio de 24 segundos soa.
- A bola está no ar em um lance livre e um oficial soa seu apito por qualquer infração das regras, exceto a do arremessador de lance livre.
- A bola está em controle de um jogador em ato de arremesso para uma cesta de campo que finaliza seu arremesso com um movimento contínuo iniciado antes de uma falta ser marcada em qualquer jogador adversário ou em qualquer pessoa permitida a sentar no banco da equipe adversária.

  Esta provisão não se aplica e a cesta não contará se:
  - Após um oficial soar seu apito é realizado um ato de arremesso completamente novo.

- Durante o movimento contínuo do jogador no ato de arremesso, o sinal do cronômetro de jogo soa para o final do quarto ou soa o sinal do relógio de 24 segundos.

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 possuía quando tocou o piso por último. Isto inclui a linha limítrofe, a linha central, a linha de 3 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 que este oficial se encontra.

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 quaisquer 2 adversários para o início do primeiro quarto.

12.1.2 Uma bola presa ocorre quando um ou mais jogadores de equipes adversárias tem uma ou ambas as mãos firmemente sobre a bola, de modo que nenhum jogador possa obter o controle da bola sem força desnecessária.

12.2 Procedimentos de bola ao alto

12.2.1 Cada saltador deve estar com ambos os pés dentro da metade do círculo central mais próximo de sua própria cesta com um dos pés próximo à linha central.

12.2.2 Companheiros de equipe não podem ocupar posições adjacentes ao redor do círculo se, um oponente desejar ocupar uma destas posições. 12.2.3 O oficial, então, lançará a bola verticalmente para cima entre 2 adversários, a uma altura maior que qualquer um deles possam alcançar saltando.

12.2.4 A bola deve ser tapeada com a(s) mão(s) por pelo menos um dos saltadores após atingir seu ponto mais alto.

12.2.5 Nenhum dos saltadores poderá deixar sua posição até que a bola tenha sido legalmente tapeada.

12.2.6 Nenhum dos saltadores poderá segurar a bola ou tapeá-la mais que duas vezes até que ela tenha tocado um dos jogadores que não saltaram ou tocado o piso.

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 de um jogador que não irá saltar pode estar sobre ou em cima da linha do círculo (cilindro) antes que a bola tenha sido tapeada.

Uma infração aos Art. 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6 e 12.2.8 é 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 por último na bola.
- Uma violação dupla de lance livre ocorre durante o último lance livre não convertido.
- Uma bola viva se aloja entre o aro e a tabela ,exceto:
  - entre lances livres,
  - após o último lance livre seguido por uma reposição na linha de reposição na quadra de ataque da equipe
- A bola torna-se morta quando nenhuma equipe tinha o controle da bola nem o direito a ela.
- Após o cancelamento de penalidades iguais contra ambas as equipes, se não houver outras penalidades remanescentes a serem administradas, nenhuma equipe tem o controle da bola nem tinha o direito à bola antes da primeira falta ou violação.
- No início de todos os outros quartos e todos os tempos extras (prorrogações), exceto o primeiro quarto.

12.4 Definição de posse alternada

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

12.4.2 Reposição de posse alternada:

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

12.5 Procedimento de posse alternada

12.5.1 Em todas as situações de bola ao alto, as equipes deverão alternar a posse de bola para uma reposição no local mais próximo onde a situação de bola ao alto ocorreu.

12.5.2 A equipe que não obteve o controle de uma bola viva na quadra de jogo após a bola ao alto terá direito à primeira posse alternada.

12.5.3 A equipe com direito à próxima posse alternada no final de qualquer quarto ou tempo extra (prorrogação), deverá iniciar o próximo quarto ou tempo extra (prorrogação) com uma reposição na linha central estendida, do lado oposto da mesa de controle, a menos que exista outra penalidade com lance(s) livre(s) e posse de bola a ser administradas.

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 de posse alternada será invertida, imediatamente, quando a reposição da posse alternada for finalizada.

12.5.5 Uma violação de uma equipe durante sua reposição de posse alternada faz com que aquela equipe perca a reposição da posse alternada. A direção da seta de posse alternada será invertida, imediatamente, indicando que os adversários da equipe que cometeu a violação terão direito à reposição de posse alternada na próxima situação de bola ao alto. A partida deverá ser reiniciada, no local da reposição original, concedendo a bola aos adversários da equipe que cometeu a violação para uma reposição.

12.5.6 Uma falta de qualquer equipe:

- Antes do início de um quarto ou um tempo extra (prorrogação), exceto o primeiro quarto, ou
- Durante a reposição de posse alternada,

Não faz com que a equipe que tem direito à reposição, perca a posse alternada.

Art. 13 Como a bola é jogada

13.1 Definição

Durante a partida, 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, **deliberadamente** chutá-la ou bloqueá-la com qualquer parte das pernas ou golpeá-la com o punho.

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

14.1.2 O controle de bola de uma equipe **continua** quando:

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

14.1.3 O controle de bola de uma equipe **termina** quando:

- Um adversário obtém o controle da bola.
- A bola torna-se morta.
- A bola deixa a(s) mão(s) em um arremesso para a 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 retida na(s) mão(s) do jogador e é então lançada pelo ar em direção à cesta dos adversários.

Um tapa é quando a bola é direcionada com a(s) mão(s) em direção à 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 consideradas como arremessos para uma cesta de campo.

15.1.2 O **ato de arremesso:**

- **Começa** quando o jogador inicia o movimento contínuo que normalmente precede a soltura da bola e, no julgamento de um oficial, ele tenha iniciado uma tentativa de marcar pontos lançando, tapeando ou enterrando a bola para a 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 piso.

  Durante seu ato de arremesso o jogador pode ter seu(s) braço(s) segurado por um adversário, impedindo assim que ele marque pontos. Neste caso não é essencial que a bola deixe a(s) mão(s) do jogador.

  Quando um jogador está em ato de arremesso e depois de ter sofrido uma falta passa a bola, ele não será mais considerado como tendo estado em ato de arremesso.

  Não há relação entre o número legal de passos dados e o ato de arremesso.

15.1.3 **Um movimento contínuo** no ato de arremesso:

- Começa quando a bola tenha descansado na(s) mão(s) do jogador e o movimento, geralmente para cima, tenha começado.
- Pode incluir o(s) movimento(s) do(s) braço(s) e/ou do corpo na sua tentativa de arremesso para uma cesta de campo.
- Termina quando a bola deixa a(s) mão(s) do jogador, ou se um movimento inteiramente novo de arremesso é realizado.
- Quando um jogador está em ato de arremesso e depois sofre uma falta e passa a bola, já não se considera mais como estando em ato de arremesso.

Art. 16 Cesta: Quando feita e qual o seu valor

16.1 Definição

16.1.1 Uma cesta é feita quando uma bola viva entra na cesta por cima e, permanece ou atravessa através da cesta inteiramente.

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

16.2 Regra

16.2.1 Uma cesta é creditada para a equipe que está atacando a cesta dos adversários em que a bola entrou da seguinte maneira:

- Uma cesta de lance livre vale 1 ponto.
- Uma cesta da área de campo de 2 pontos vale 2 pontos.
- Uma cesta da área de campo de 3 pontos vale 3 pontos.
- Após a bola ter tocado o aro no último lance livre, e ser legalmente tocada por um jogador ofensivo ou defensivo antes de entrar na cesta, a cesta valerá 2 pontos.

16.2.2 Se um jogador marcar, **acidentalmente**, uma cesta de campo na cesta de sua própria equipe, a cesta contará 2 pontos e será registrada como tendo sido realizada 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 contará.

16.2.4 Se um jogador faz com que a bola passe inteiramente através da cesta, de baixo para cima, isto é uma violação.

16.2.5 O cronômetro de jogo deve indicar 0:00.3 (3 décimos de segundos) ou mais para que um jogador obtenha o controle da bola em uma reposição ou um rebote após o último lance livre, e possa realizar um arremesso para uma cesta de campo. Se o cronômetro indicar 0:00.2 ou 0:00.1, o único tipo de cesta de campo válida é o obtido através de um tapa ou diretamente enterrando a bola.

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 deve entregar ou colocar a bola à disposição do jogador que está fazendo a reposição. Ele pode também lançar a bola ou realizar um passe picado, desde que:

- O oficial não esteja a mais de 4 m do jogador que irá fazer a reposição.
- O jogador que irá fazer a reposição esteja no local correto, como designado pelo oficial.

17.2.2 O jogador deverá fazer a reposição no local mais próximo ao da infração ou onde o jogo foi interrompido por um oficial, exceto diretamente atrás da tabela.

17.2.3 Nas seguintes situações, a reposição subsequente deverá ser administrada na extensão da linha central, do lado oposto da mesa de controle.

- No início de todos os quartos ou de todos os tempos extras (prorrogações), exceto o primeiro quarto.
  O jogador que está fazendo a reposição deverá ter um pé em cada lado do prolongamento da linha central estendida, do lado oposto à mesa de controle, e terá o direito de passar a bola para um companheiro de equipe em qualquer lugar da quadra de jogo.
- Em seguida a lance(s) livre(s) resultante(s) de uma falta técnica, antidesportiva ou desqualificante.

17.2.4 Quando o cronômetro de jogo mostrar 2:00 minutos ou menos no quarto quarto e em cada tempo extra (prorrogação), depois de um tempo debitado, solicitado pela equipe que tem o direito a posse de bola em sua quadra de defesa, o técnico desta equipe tem o direito de decidir onde o jogo será reiniciado, com uma reposição na linha de reposição, na quadra de ataque da equipe ou na quadra de defesa da equipe no lugar mais perto onde o jogo foi paralisado.

17.2.5 Depois de uma falta pessoal cometida por um jogador da equipe que tem o controle de uma bola viva ou da equipe que tem o direito à bola, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição no lugar mais próximo da infração.

17.2.6 Depois de uma falta técnica, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição no lugar mais próximo onde a bola estava localizada quando a falta técnica foi marcada, a menos que esteja descrito de outra forma nestas regras.

17.2.7 Depois de uma falta antidesportiva ou desqualificante, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição na linha de reposição na quadra de ataque da equipe, a menos que esteja descrito de outra forma nestas regras.

17.2.8 Depois de uma situação de briga, o jogo deverá ser reiniciado como descrito no Art.39.

17.2.9 Sempre que a bola entrar na cesta, mas a cesta de campo ou o lance livre não forem válidos, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição no prolongamento da linha de lance livre.

17.2.10 Depois de uma cesta de campo convertida ou após um último lance livre convertido:

- Qualquer jogador da equipe que não pontuou deverá realizar a reposição de qualquer local atrás da sua linha final. Isto também se aplica após um oficial entregar ou colocar a bola à disposição do jogador que está fazendo a reposição após um tempo debitado, ou após qualquer interrupção do jogo em seguida a uma cesta de campo convertida ou um último lance livre convertido.

- O jogador que está fazendo a reposição 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 5 segundos começa quando a bola está à disposição do primeiro jogador fora da quadra de jogo.

17.3 Regra

17.3.1 O jogador que está fazendo a reposição não poderá:
- Levar mais que 5 segundos para soltar a bola.
- Pisar na quadra de jogo enquanto tiver a bola em sua(s) mão(s).
- Fazer com que a bola toque fora da quadra de jogo após ela ter sido lançada na reposição.
- Tocar a bola na quadra de jogo antes que ela tenha tocado outro jogador.
- Fazer a bola entrar na cesta diretamente.
- Mover-se do local designado para a reposição atrás da linha limítrofe, lateralmente em uma ou ambas as direções, excedendo a distância total de 1 m antes de soltar a bola.
- Entretanto, a ele é permitido mover-se diretamente para trás da linha limítrofe, tanto quando as circunstâncias permitirem.

17.3.2 Durante a reposição, os outros jogadores não poderão:
- Ter qualquer parte de seu corpo acima da linha limítrofe antes da bola ter sido lançada através da linha limítrofe.
- Estar mais próximo que 1 m do jogador que está fazendo a reposição quando o local tiver menos de 2 m de distância entre a linha limítrofe e qualquer outra obstrução fora da quadra de jogo.

17.3.3 Quando o cronômetro de jogo mostrar 2:00 minutos ou menos no quarto quarto e em cada tempo extra (prorrogação), em uma reposição O oficial usará um sinal preventivo de cruzamento ilegal da linha limítrofe como uma advertência enquanto administra a reposição. Se um jogador de defesa:
- Move qualquer parte do seu corpo acima da linha limítrofe para interferir com a reposição ou
- Está a menos de 1 m do jogador que fazendo a reposição quando o lugar de reposição tem menos de 2 m de distância

Isto é uma violação e conduzirá a uma falta técnica.

Uma infração ao 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 solicitado pelo técnico ou assistente técnico.

18.2 Regra

18.2.1 Cada tempo debitado deverá durar 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, a bola torna-se morta, o cronômetro de jogo está parado e o oficial tenha terminado sua comunicação com a mesa de controle.
- Para ambas as equipes, a bola torna-se morta depois de um último 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 do jogador para uma reposição ou para um primeiro lance livre.

18.2.5 A cada equipe pode ser concedido:

- 2 tempos debitados na primeira metade,
- 3 tempos debitados na segunda metade, com um máximo de 2 destes tempos debitados quando o cronometro de jogo mostra 2:00 minutos ou menos no quarto quarto.
- 1 tempo debitado em cada tempo extra(prorrogação).

18.2.6 Tempos debitados não utilizados não podem ser acumulados para a próxima metade do jogo ou tempo extra (prorrogação).

18.2.7 Um tempo debitado é registrado para a equipe cujo técnico foi o primeiro a solicitar, a menos que, o tempo debitado for concedido após uma cesta de campo convertida pelos adversários e sem que uma infração tenha sido sancionada.

18.2.8 Um tempo debitado não será permitido para a equipe que pontuou quando o cronômetro de jogo mostrar 2:00 minutos ou menos no quarto quarto e em cada tempo extra (prorrogação) e, depois de um arremesso de campo convertido, a menos que um oficial tenha interrompido o jogo.

18.3 Procedimento

18.3.1 Somente o técnico ou assistente técnico tem o direito de solicitar um tempo debitado. Ele deverá estabelecer contato visual com o apontador ou deverá ir até a mesa de controle e solicitar claramente um tempo debitado, fazendo o sinal convencional apropriado com suas mãos.

18.3.2 Um tempo debitado solicitado pode ser cancelado somente antes de soar o sinal do apontador para esta solicitação.

18.3.3 Pedido de tempo debitado:

- Começa quando o oficial soa seu apito e faz o sinal de tempo debitado.
- Termina quando o oficial soa seu apito e sinaliza para as equipes retornarem para a quadra de jogo.

18.3.4 Logo que uma oportunidade de tempo debitado comece, o apontador deverá soar seu sinal para notificar os oficiais que uma equipe solicitou um tempo debitado.

18.3.5 Durante um tempo debitado e intervalo de jogo, antes do início do segundo e quarto quarto ou cada tempo extra (prorrogação), os jogadores devem deixar a quadra de jogo e sentar no banco de reserva e qualquer pessoa com permissão de sentar no banco de reservas da equipe pode entrar na quadra de jogo, desde que eles permaneçam nas proximidades de sua área de banco.

18.3.6 Se uma solicitação para um tempo debitado for feita por qualquer uma das equipes após a bola estar à disposição do arremessador de lance livre para o primeiro ou único lance livre, o tempo debitado deverá ser concedido se:

- O último lance livre é convertido.
- O último lance livre caso não convertido será seguido por uma reposição.
- Uma falta é sancionada entre lances livres. Neste caso, o(s) lance(s) livre(s) será (ão) completado(s) e o tempo debitado será concedido antes da nova penalidade ser administrada, salvo indicação em contrário nestas regras.
- Uma falta é sancionada antes da bola tornar-se viva, após o último lance livre. Neste caso, o tempo debitado será concedido antes da nova penalidade de falta ser administrada.
- Uma violação for sancionada antes da bola tornar-se viva, após o último ou único lance livre.

Neste caso, o tempo debitado será concedido antes da reposição ser administrada.
No caso de séries consecutivas de lances livres e/ou posse de bola, resultante de mais de uma 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 tornar-se morta, o cronômetro de jogo estiver parado e o oficial tenha finalizado sua comunicação com a mesa de controle.
- Para ambas as equipes, quando a bola tornar-se morta depois de um último lance livre.
- Para a equipe que sofreu a cesta, quando uma cesta de campo é convertida com o cronômetro de jogo mostrando 2:00 minutos ou menos no quarto quarto ou em cada tempo extra (prorrogação).

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

19.2.4 Um jogador que tenha se tornado um substituto e um substituto que tenha se tornado um jogador, não podem retornar ou deixar a partida, respectivamente, até que a bola esteja morta novamente após uma fase de jogo com o cronômetro ligado, a não ser que:

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

19.2.5 Uma substituição não será permitida para a equipe que pontuou quando o cronômetro de jogo estiver parado, depois de um arremesso de campo convertido, quando o cronômetro de jogo mostra 2:00 minutos ou menos no quarto quarto ou em cada tempo extra (prorrogação), a menos que, um oficial tenha interrompido a partida.

19.3 Procedimento

19.3.1 Somente um substituto tem o direito a solicitar uma substituição. Ele (não o técnico ou assistente técnico) deverá ir até a mesa de controle e pedir, claramente, por uma substituição, fazendo o sinal apropriado convencional com suas mãos ou sentar na cadeira de substituição. Ele deve estar pronto para entrar, imediatamente.

19.3.2 Uma solicitação de substituição poderá ser cancelada somente antes do apontador soar o sinal para esta solicitação.

19.3.3 Logo que uma oportunidade de substituição comece, o apontador deverá soar seu sinal para notificar os oficiais que foi solicitada uma substituição.

19.3.4 O substituto deverá permanecer do lado de fora da linha limítrofe até que o oficial soe seu apito, fazendo o sinal de substituição e acene para ele entrar na quadra de jogo.

19.3.5 O jogador que está sendo substituído tem autorização para ir, diretamente, para seu banco de equipe sem ter que se apresentar ao apontador ou ao oficial.

19.3.6 Substituições deverão ser completadas tão logo quanto possível. Um jogador que tenha cometido suas 5 faltas ou tenha sido desqualificado, deverá ser substituído imediatamente (levando não mais do que 30 segundos). Se, no julgamento de um oficial, houver um atraso no jogo, um tempo debitado será registrado contra a equipe infratora. Se a equipe não tem mais tempos debitados restantes, uma falta técnica por atrasar a partida será sancionada contra o técnico, registrada como "B".

19.3.7 Se uma substituição é solicitada durante um tempo debitado ou durante um intervalo de jogo, exceto o intervalo da metade do jogo, o substituto deve se apresentar ao apontador antes de entrar na partida.

19.3.8 Se o arremessador de lance livre tiver que ser substituído, devido a:

- Estar lesionado, ou
- Ter cometido 5 faltas, ou
- Ter sido desqualificado.

O(s) lance(s) livre(s) será (ão) tentado(s) por seu substituto que, não poderá ser substituído novamente, a menos que tenha jogado a próxima fase de jogo com o cronômetro ligado.

19.3.9 Se a solicitação para uma substituição for feita, por qualquer das equipes, após a bola estar à disposição do arremessador de lance livre para o primeiro lance livre, a substituição será concedida se:

- O último lance livre for convertido.
- O último lance livre caso não convertido, é seguido por uma reposição.
- Uma falta é sancionada entre lances livres. Neste caso, o(s) lance(s) livre(s) será(ão) completado(s) e a substituição será concedida antes da nova penalidade ser administrada, salvo indicação em contrário nestas regras.
- Uma falta for sancionada antes que a bola esteja viva, após o último ou único lance livre. Neste caso, a substituição será concedida antes da nova penalidade de falta ser administrada.
- Uma violação for sancionada antes que a bola esteja viva, após o último ou único lance livre. Neste caso, a substituição será autorizada antes da reposição ser administrada.

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

Art. 20 Jogo perdido por desistência

20.1 Regra

Uma equipe perderá um jogo por desistência se:

- A equipe não estiver presente ou não for capaz de apresentar 5 jogadores prontos para jogar após 15 minutos do horário marcado para início da partida.
- Suas ações impedirem que a partida seja disputada.
- Recusar-se a jogar após ter sido instruído pelo árbitro principal (crew chief) a fazê-lo.

20.2 Penalidade

20.2.1 O jogo é concedido aos adversários e o placar será de 20 x 0. Além disso, a equipe desistente receberá 0 pontos na classificação.

20.2.2 Para uma série de 2 jogos (casa e fora) com os placares somados e para Play-offs (melhor de 3), a equipe que desistir no primeiro, segundo ou terceiro jogo perderá a série ou os Play-offs por "desistência". Isto não se aplica para Play-offs (melhor de 5 e melhor de 7).

20.2.3 Se, em uma competição, a equipe desistir pela segunda vez, ela deverá ser desqualificada desta competição e os resultados de todas as partidas disputadas por esta equipe serão anulados.

Art. 21 Jogo perdido por número insuficiente de jogadores

21.1 Regra

Uma equipe perde um jogo por número insuficiente de jogadores se durante a partida a equipe ficar com menos que 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 deverá permanecer como no momento em que a partida foi interrompida. Se a equipe para a qual a vitória for concedida não estiver vencendo, o placar deverá ser registrado como 2 a 0 em seu favor. A equipe que perder o jogo por número insuficiente de jogadores receberá 1 ponto na classificação.

21.2.2 Para uma série de 2 jogos (casa e fora) com os placares somados, a equipe que perder o jogo por número insuficiente de jogadores em seu primeiro ou segundo jogo, perderá a série por "número insuficiente de jogadores".

REGRA CINCO – VIOLAÇÕES

Art. 22 Violações

22.1 Definição

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

22.2 Penalidade

A bola será concedida aos adversários para uma reposição no local mais próximo à infração, exceto diretamente atrás da tabela, a menos que esteja indicado de outra maneira 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 piso, ou qualquer outro objeto que não seja um jogador em cima, sobre ou fora da linha limítrofe.

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 outro objeto em cima, sobre ou fora da linha limítrofe.
- O suporte 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 que toca ou é tocado pela bola, antes dela sair da quadra, mesmo que a bola, em seguida, saia da quadra por tocar algo que não seja um jogador.

23.2.2 Se a bola sai da quadra de jogo por tocar ou ser tocada por um jogador que está sobre ou fora da linha limítrofe, este jogador é o responsável pela saída da bola.

23.2.3 Se o(s) 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 provocado por um jogador que controla esta bola e lança, tapeia, rola ou quica a bola no piso.

24.1.2 **Um drible começa** quando um jogador que obteve o controle de uma bola viva na quadra de jogo, lança, tapeia, rola, quica a bola no piso e toca-a novamente antes que ela toque qualquer outro jogador.

Um drible termina quando o jogador toca a bola simultaneamente com ambas as mãos ou permite que a bola pare em uma ou ambas as mãos.
Não há limite para o 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 de jogo, é considerado como tendo cometido um "*fumble"* com a bola.

24.1.4 Não são considerados dribles:

- Arremessos sucessivos para uma cesta de campo.
- Cometer um "*fumble*" no início ou final de um drible.
- Tentativas de obter o controle da bola, tapeando-a para afastar de outros jogadores.
- Tapear a bola para tirá-la do controle de outro jogador.
- Desviar um passe e obter o controle da bola.
- Lançar a bola de uma mão para a outra e segurá-la com uma ou ambas as mãos antes que ela toque o solo, desde que não cometa uma violação de andar.
- Lançar a bola contra a tabela e recuperar o controle de bola.

24.2 Regra

Um jogador não deverá driblar pela segunda vez, após seu primeiro drible ter terminado, a menos que entre os 2 dribles, ele tenha perdido o controle de uma bola viva na quadra de jogo, devido a:

- Um arremesso para uma cesta de campo.
- Um toque na bola por um adversário.
- 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 na quadra de jogo, além dos limites definidos neste artigo.

25.1.2 Um **pivô** é o movimento legal em que um jogador que está segurando uma bola viva na quadra de jogo, dá um ou mais passos 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 piso.

25.2 Regra

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

- Um jogador que segura a bola enquanto está parado com ambos os pés no piso:
  - No momento que um pé é levantado, o outro pé se torna 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 a bola para uma cesta de campo, o jogador pode saltar do pé de pivô, mas nenhum pé pode ser retornado ao piso antes da bola sair da(s) mão(s).
- Um jogador que segura a bola enquanto está em progressão ou finaliza um drible poderá dar 2 passos para parar, passar ou arremessar a bola:
  - Se, depois de receber a bola, um jogador deve soltá-la para iniciar seu drible antes do seu segundo passo.
  - O primeiro passo ocorre quando um ou ambos os pés tocam o piso depois de obter o controle da bola.
  - O segundo passo ocorre depois do primeiro passo quando o outro pé toca o piso ou ambos os pés tocam o piso simultaneamente
  - Se o jogador que para no seu primeiro passo tem ambos os pés no piso ou eles tocam simultaneamente o piso, ele pode usar qualquer um dos pés como seu pé de pivô. Se ele então saltar com ambos os pés, nenhum pé poderá retornar ao piso antes da bola deixar a(s) mão(s).
  - Se um jogador retornar ao piso com um pé, somente este pé se torna o pé de pivô.

- Se um jogador salta de um pé no seu primeiro passo ele pode retornar ao piso com ambos os pés simultaneamente para o seu segundo passo. Nesta situação nenhum pé é o pé de pivô. Após isso, um ou ambos os pés podem ser levantados do piso, mas nenhum dos pés pode retornar ao piso antes que a bola tenha saído da(s) mão(s).
- Se ambos os pés estiverem fora do piso e o jogador retorna simultaneamente com ambos os pés, no momento em que um pé é levantado o outro se torna o pé de pivô.
- Um jogador não pode tocar o piso consecutivamente com o mesmo pé ou ambos os pés depois de ter finalizado seu drible ou obtido o controle da bola.

25.2.2 Um jogador caído, deitado ou sentado no piso:

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

Art.26 3 segundos

26.1 Regra

26.1.1 Um jogador **não** deverá permanecer na área restritiva dos adversários por mais de 3 segundos consecutivos, 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 devem ser feitas para o jogador que:

- Faz uma tentativa de sair da área restritiva.
- Está na área restritiva quando ele ou seu companheiro de equipe está no ato de arremesso e a bola está deixando ou já deixou a(s) mão(s) do jogador em um 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 consecutivos.

26.1.3 Para ser considerado fora da área restritiva, o jogador deve ter 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 é marcado de perto quando um adversário está em uma posição legal de defesa ativa, a uma distância não superior a 1 m.

27.2 Regra

Um jogador marcado de perto deve passar, arremessar ou driblar a bola dentro de 5 segundos.

Art. 28 8 segundos

28.1 Regra

28.1.1 Sempre que:

- Um jogador ganha o controle de uma **bola viva** na **quadra de defesa**, ou
- Em uma reposição, a bola toca ou é legalmente tocada por qualquer jogador na quadra de defesa, e a equipe do jogador que está fazendo a reposição permanece com o controle da bola na sua quadra de defesa,

  Esta equipe deve fazer a bola ir para a sua quadra de ataque dentro de 8 segundos.

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

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

28.1.3 O período de 8 segundos continuará com qualquer tempo restante quando uma reposição na quadra de defesa é concedida para a mesma equipe que tinha, previamente, o controle da bola, como resultado de:

- Uma bola ter saído da quadra.
- Um jogador da mesma equipe tenha se lesionado.
- Uma falta técnica for cometida por essa equipe.
- Uma situação de bola ao alto.
- Uma falta dupla.
- Um cancelamento de penalidades iguais contra ambas as equipes.

Art. 29 24 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 deste jogador que está fazendo a reposição, permanece com o controle da bola,

Esta equipe deve tentar um arremesso para uma cesta de campo dentro de 24 segundos.

Para ser considerado um arremesso para uma cesta de campo dentro de 24 segundos:

- A bola tem que deixar a(s) mão(s) do jogador antes de soar o sinal do relógio de 24 segundos e,
- Após a bola ter deixado a(s) mão(s) do jogador, a bola tem que tocar o aro ou entrar na cesta.

29.1.2 Quando **um arremesso para uma cesta de campo é tentado, próximo ao final do período de 24 segundos**, e o sinal do relógio de 24 segundos soar enquanto a bola estiver no ar:

- Se a bola entrar na cesta, nenhuma violação ocorreu, o sinal deverá ser desconsiderado e a cesta deverá contar.
- Se a bola tocar o aro, mas não entra na cesta, nenhuma violação ocorreu, o sinal deverá ser desconsiderado e o jogo deverá continuar.
- Se a bola não tocar o aro, uma violação ocorreu. Entretanto, se os adversários obtém o controle da bola claro e imediato, o sinal deverá ser desconsiderado e o jogo deverá continuar.

Quando a tabela estiver equipada acima com iluminação amarela ao longo do perímetro, a luz terá prioridade sobre o som do sinal do relógio de 24 segundos.

Todas as restrições relacionadas à tendência de cesta e interferência deverão ser **aplicadas**.

29.2 Procedimento

29.2.1 O relógio de 24 deverá ser restabelecido sempre que o jogo for parado por um oficial.

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

Nestas situações, a posse de bola deverá ser concedida para a mesma equipe que tinha, previamente, o controle da bola. Se a reposição é então administrada para esta equipe na:

- Quadra de defesa, o relógio de 24 segundos deverá ser reprogramado com 24 segundos.
- Quadra de ataque, o relógio de 24 segundos será reprogramado como segue:
  - Se 14 segundos ou mais são mostrados no relógio de 24 segundos no momento em que o jogo foi paralisado, o relógio de 24 segundos não deverá ser reprogramado, mas deverá continuar do tempo que foi paralisado.
  - Se 13 segundos ou menos são mostrados no relógio de 24 segundos no momento em que o jogo foi paralisado, o relógio de 24 segundos deverá ser reprogramado para 14 segundos.

Entretanto, se o jogo for paralisado por um oficial por qualquer razão válida que não esteja relacionada com nenhuma das equipes e, no julgamento de um oficial, reprogramar o relógio de 24 segundos colocaria os adversários em desvantagem, o relógio de 24 segundos deverá continuar do tempo em que foi paralisado.

29.2.2 O relógio de 24 segundos deverá ser reprogramado para 24 segundos sempre que uma reposição for concedida para a equipe adversária, após o jogo ser paralisado por um oficial, por uma falta ou violação (incluindo a bola ter saído da quadra de jogo) que foi cometida pela equipe que tem o controle da bola.

O relógio de 24 segundos também será reajustado se para nova equipe ofensiva é concedida uma reposição de acordo com o processo de posse alternada.

Se a reposição é então administrada para esta equipe na:

- Quadra de defesa, o relógio de 24 segundos deverá ser reprogramado para novos 24 segundos.
- Quadra de ataque, o relógio de 24 segundos deverá ser reprogramado para 14 segundos.

29.2.3 Sempre que o jogo for paralisado por um oficial por uma falta técnica cometida pela equipe que tinha o controle de bola, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição no lugar mais próximo onde o jogo foi paralisado. O relógio de 24 segundos não deverá ser reiniciado, mas sim deverá continuar com o tempo de quando foi paralisado.

29.2.4 Quando o cronômetro de jogo mostrar 2:00 minutos ou menos no quarto quarto e em cada tempo extra (prorrogação), depois de um tempo debitado, solicitado pela equipe que tem o direito a posse de bola em sua quadra de defesa, o técnico desta equipe tem o direito de decidir onde o jogo será reiniciado, com uma reposição na linha de reposição, na quadra de ataque da equipe ou na quadra de defesa da equipe no lugar mais perto onde o jogo foi paralisado.

Depois do tempo debitado, a reposição será administrada da seguinte forma:

- Se como resultado da bola ter saído quadra e se está:
  - Na quadra de defesa da equipe, o relógio de 24 segundos deverá continuar do tempo em que foi paralisado.

- Na quadra de ataque da equipe: Se o relógio de 24 segundos mostra 13 segundos ou menos ele deverá continuar do tempo que foi paralisado. Se o relógio de 24 segundos mostrar 14 segundos ou mais ele deverá ser reprogramado para 14 segundos.

- Se como resultado de uma falta ou violação (não pela bola ter saído da quadra) e se está:
  - Na quadra de defesa da equipe, o relógio de 24 segundos deverá ser reprogramado para 24 segundos.
  - Na quadra de ataque da equipe, o relógio de 24 segundos deverá ser reprogramado para 14 segundos.
- Se o tempo debitado é concedido para a equipe que tem um novo controle de bola e se está:
  - Na quadra de defesa da equipe, o relógio de 24 segundos deverá ser reprogramado para 24 segundos.
  - Na quadra de ataque da equipe, o relógio de 24 segundos deverá ser reprogramado para 14 segundos.

29.2.5 Quando para uma equipe é concedida uma reposição na linha de reposição em sua quadra de ataque como parte de uma penalidade de falta antidesportiva ou desqualificante o relógio de 24 segundos será redefinido para 14 segundos.

29.2.6 Após a bola tocar o aro da cesta dos adversários, o relógio de 24 segundos deverá ser reprogramado para:

- 24 segundos, se a equipe adversária obtiver o controle da bola.
- 14 segundos, se a equipe que recupera o controle da bola for a mesma equipe que tinha o controle da bola antes dela tocar o aro.

29.2.7 Se o sinal do relógio se 24 segundos **soar por erro** enquanto uma equipe ou nenhuma das equipes tem o controle da bola, o sinal deverá ser desconsiderado e o jogo deverá continuar. Entretanto, se no julgamento de um oficial, a equipe com o controle da bola for colocada em desvantagem, o jogo será paralisado, o relógio de 24 segundos será corrigido e a posse da bola será concedida para aquela equipe.

Art. 30 Bola retornada para a quadra de defesa

30.1 Definição

30.1.1 Uma equipe está com o controle de uma bola viva em sua quadra de ataque quando:

- Um jogador daquela equipe está tocando sua quadra de ataque, com ambos os pés, enquanto segura, agarra ou dribla a bola em sua quadra de ataque, ou
- A bola é passada entre jogadores daquela equipe em sua quadra de ataque.

30.1.2 Uma equipe com controle de uma bola viva na quadra de ataque, faz com que a bola retorne ilegalmente para sua quadra de defesa, se um jogador desta equipe for o último a tocar na bola em sua quadra de ataque e então um jogador desta mesma equipe é o primeiro a tocar na bola:

- Que tem parte de seu corpo em contato com a quadra de defesa ou
- Após a bola ter tocado a quadra de defesa daquela equipe.

Esta restrição se aplica a todas as situações da equipe em sua quadra de ataque, incluindo reposições. Entretanto, não se aplica a um jogador que salta de sua quadra de ataque, estabelece um novo controle de equipe enquanto está no ar e, então, retorna ao piso com a bola em sua quadra de defesa.

30.2 Regra

Uma equipe que tem o controle de uma bola viva em sua quadra de ataque não pode fazer com que a bola retorne ilegalmente para sua quadra de defesa.

30.3 Penalidade

A bola deverá ser concedida para os adversários para uma reposição em sua quadra de ataque, no local mais próximo à infração, exceto diretamente atrás da tabela.

Art. 31 Tendência de cesta e interferência

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

31.2 Regra

31.2.1 **Tendência de cesta** ocorre durante um **arremesso para a cesta de campo**, quando um jogador toca a bola, enquanto 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 **Tendência de cesta** ocorre durante um **arremesso para um lance livre** 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 de tendência de cesta se aplicam até que:

- A bola não tenha mais possibilidade de entrar na cesta.
- A bola tenha tocado o aro.

31.2.4 **Interferência** ocorre quando:

- Após um arremesso para uma cesta de campo ou do último 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(is), um jogador toca a bola, a cesta ou a tabela, enquanto houver a possibilidade daquela bola entrar na cesta.
- Um jogador alcança a bola através da cesta, por baixo, e toca a bola.
- Um jogador defensor toca a bola ou a cesta enquanto a bola está dentro da cesta, impedindo assim que a bola passe através da cesta.
- Um jogador faz com que a cesta vibre ou agarra a cesta de maneira que, no julgamento de um oficial, a bola seja impedida de entrar na cesta ou faça com que a bola entre na cesta.
- Um jogador agarra a cesta e joga a bola.

31.2.5 Quando:

- Um oficial soa seu apito enquanto:
  - A bola estava nas mãos de um jogador no ato de arremesso, ou
  - A bola estava em sua trajetória para um arremesso de campo ou o último lance livre.
  - O sinal do cronômetro de jogo soa para o final do quarto ou tempo extra (prorrogação).

    Nenhum jogador tocará a bola depois dela ter tocado o aro e ainda tem possibilidade de entrar na cesta.

Todas as restrições relacionadas com tendência de cesta e interferência serão **aplicadas.**

31.3 Penalidade

31.3.1 Se a violação for cometida por um **jogador atacante**, nenhum ponto pode ser concedido. A bola deverá ser concedida aos adversários para uma reposição no prolongamento da linha de lance livre, a menos que esteja determinado de outro modo nestas regras.

31.3.2 Se uma violação for cometida por um **jogador defensor**, à equipe atacante será concedida:

- 1 ponto, se a bola foi arremessada em um lance livre.
- 2 pontos, se a bola foi arremessada de área de campo de 2 pontos
- 3 pontos, se a bola foi arremessada da área de campo de 3 pontos.

A concessão de pontos é considerada como se a bola tivesse entrado na cesta.

31.3.3 Se uma violação de tendência de cesta for cometida por um jogador defensor durante o último lance livre, 1 ponto será concedido à equipe atacante, seguido de uma falta técnica marcada contra o jogador defensor.

Art. 32 Faltas

32.1 Definição

32.1.1 Uma falta é uma infração às regras, referente ao contato pessoal ilegal com um adversário e/ou comportamento antidesportivo.

32.1.2 Qualquer número de faltas pode ser sancionado contra uma equipe. Independente da penalidade, cada falta deverá ser sancionada, registrada na súmula de jogo contra o ofensor e penalizada de acordo com estas regras.

Art.33 Contato: Princípios gerais

33.1 Princípio do cilindro

O princípio do cilindro é definido como o espaço em que um cilindro imaginário é ocupado por um jogador no piso. Isto inclui o espaço acima do jogador, e é limitado:

- À **frente** pelas palmas das mãos,
- **Atrás** pelas nádegas, e
- Nas **laterais** pela parte externa dos braços e pernas.

As mãos e os braços podem ser estendidos à frente do tronco, mas não além da posição dos pés, com os cotovelos flexionados, de modo que os antebraços e as mãos estejam elevados. A distância entre seus pés irá variar de acordo com a altura do jogador.

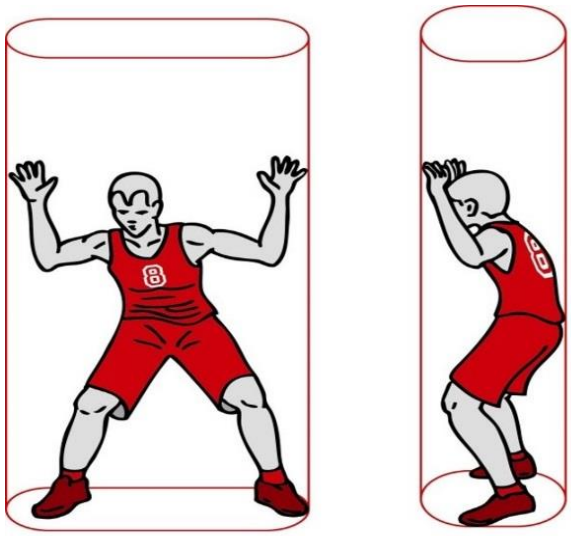


Diagrama 5 Princípio do cilindro

33.2 Princípio da verticalidade

Durante a partida, cada jogador tem o direito de ocupar qualquer posição (cilindro) na quadra de jogo, ainda não ocupada por um adversário.

Este princípio protege o espaço no piso que ele ocupa e o espaço acima dele quando ele salta, verticalmente, dentro deste espaço.

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

O jogador defensor não deve ser penalizado por deixar o piso, verticalmente (dentro de seu cilindro) ou ter suas mãos e braços estendidos acima dele, dentro de seu próprio cilindro.

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

- Usar seus braços para criar mais espaço para ele mesmo (empurrando).
- Estender suas pernas ou braços para causar contato durante ou, imediatamente, após um arremesso para uma cesta de campo.

33.3 Posição legal de defesa

Um jogador defensor estabelece uma posição legal de defesa inicial, quando:

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

A posição legal de defesa se prolonga verticalmente acima dele (cilindro) do piso ao teto. Ele pode levantar seus braços e mãos acima de sua cabeça ou saltar verticalmente, mas ele deve mantê-los em uma posição vertical, dentro do cilindro imaginário.

33.4 Marcando um jogador que controla a bola

Quando se marca um jogador um jogador que controla (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 adversário tomar uma posição legal de defesa inicial à sua frente, ainda que isso seja feito em uma fração de segundo.

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

Uma vez que o jogador defensor tenha estabelecido uma posição legal de defesa inicial, ele pode mover-se para defender seu adversário, mas ele não pode estender seus braços, ombros, quadris ou pernas para impedir o driblador de passar por ele.

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

- O jogador defensor deve estabelecer uma posição legal de defesa inicial, estando de frente para o jogador com a bola e tendo ambos os pés no piso.
- O jogador defensor pode permanecer parado, saltar verticalmente, mover-se lateralmente ou para trás, de maneira a manter a posição legal de defesa inicial.
- Quando se move para manter a posição legal de defesa inicial, um pé ou ambos os pés pode(m) estar fora do piso por um instante, contanto que o movimento seja lateral ou para trás, mas **não em direção** ao jogador com a bola.
- O contato deve ocorrer no tronco, neste caso, será considerado que o jogador defensor chegou primeiro ao local do contato.
- Tendo estabelecido uma posição legal de defesa, o jogador defensor pode girar **dentro** de seu cilindro para evitar uma lesão.

Em qualquer das situações acima, o contato deverá ser 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 mover-se livremente na quadra de jogo e tomar qualquer posição que ainda não foi ocupada por outro jogador.

Quando se marca um jogador que não controle da bola, os **elementos de tempo de distância se aplicam.** Um jogador defensor não pode tomar uma posição tão próxima e/ou

tão rapidamente no caminho de um adversário em movimento, de forma que este último não tenha tempo ou distância suficiente para parar nem para mudar sua direção.

A distância é diretamente proporcional à velocidade do adversário, mas nunca menos de 1 passo normal.

Se um jogador defensor não respeita os elementos de tempo e distância, ao assumir sua posição legal de defesa inicial e um contato com o adversário ocorre, ele é responsável pelo contato.

Uma vez que o jogador defensor tenha estabelecido uma posição legal de defesa inicial, ele pode mover-se para marcar seu adversário. Ele não pode impedi-lo de passar estendendo seus braços, ombros, quadris ou pernas em seu caminho. Ele pode girar dentro de seu cilindro para evitar lesão.

33.6 Um jogador que está no ar

Um jogador que tenha saltado de um lugar na quadra de jogo e está no ar, tem o direito de retornar, novamente, no mesmo lugar.

Ele tem o direito de aterrissar em outro lugar da quadra de jogo, desde que a trajetória e o lugar que ele irá retornar ainda não foi ocupado por um(ns) adversário(s) no momento do salto.

Se um jogador saltou e retornou ao piso, mas sua inércia fez com que ele provoque contato com um adversário assumiu uma posição legal de defesa, além deste lugar de retorno ao piso, o saltador é responsável pelo contato.

Um adversário não pode mover-se para a trajetória de um jogador depois que este jogador tenha saltado.

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

33.7 Corta-luz: Legal e Ilegal

Corta-luz é uma tentativa de retardar ou impedir um adversário sem a bola de alcançar uma posição desejada na quadra de jogo.

Corta-luz **legal** é quando o jogador que está bloqueando um adversário:

- **Estava parado** (dentro de seu cilindro) quando o contato ocorre.
- Têm ambos os pés no piso quando o contato ocorre.

Corta-luz **ilegal** é quando o jogador que está bloqueando um adversário:

- **Estava se movendo** quando o contato ocorreu.
- Não deu distância suficiente ao posicionar o bloqueio fora do campo de visão de um adversário **parado** quando o contato ocorreu.
- Não respeitou os elementos de tempo e distância de um adversário **em movimento**, quando o contato ocorreu.

Se um corta-luz for feito **dentro** do campo de visão de um adversário parado (frontal ou lateral), o jogador que está bloqueando pode posicionar o corta-luz tão perto quanto desejar, desde que não tenha contato.

Se o corta-luz for feito **fora** do campo de visão de um adversário parado, o jogador que está fazendo o corta-luz deve permitir ao adversário dar 1 passo normal em direção ao corta-luz, sem fazer contato.

Se um adversário está em movimento, os elementos de tempo e distância serão aplicados. O jogador que está fazendo o corta-luz deve deixar espaço suficiente para que, o jogador que está sendo bloqueado possa evitar o corta-luz, parando ou mudando de direção.

A distância requerida é, nunca menos que 1 e nunca mais que 2 passos normais.

Um jogador que está legalmente sendo bloqueado é responsável por qualquer contato com o jogador que fez o corta-luz.

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 um corta-luz está cometendo uma falta de bloqueio, se o contato ocorrer quando ele está se movendo e seu adversário está parado ou se afastando dele.

Se um jogador despreza a bola, encara o adversário e altera sua posição quando este também a muda, 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" refere-se a, deliberadamente, empurrar, fazer carga ou segurar o jogador que está sendo bloqueado.

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 devem ser movidos dentro de seu cilindro, quando um adversário tentar passar. Se o(s) braço(s) ou cotovelo(s) estão fora de seu cilindro e o contato ocorre, ele está bloqueando ou segurando.

33.10 Áreas de semicírculo sem carga

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

Em qualquer situação de jogada de penetração na direção da área de semicírculo sem carga, qualquer contato por um jogador atacante em suspensão com um jogador defensor dentro do semicírculo sem carga, não deverá ser sancionado como uma falta de ataque, a menos que o jogador atacante esteja usando ilegalmente suas mãos, braços, pernas ou corpo.

Esta regra se aplica quando:

- O jogador atacante está com o controle da bola enquanto está em suspensão e,
- Ele tenta um arremesso para uma cesta de campo ou passa a bola e,
- O jogador defensor **está com um ou ambos os pés em contato** com a área semicircular sem carga.

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

O toque um adversário com a(s) mão(s) não é, necessariamente, uma falta.

Os oficiais irão decidir se o jogador que causou o contato obteve uma vantagem. Se o contato causado por um jogador, de alguma forma, restringe a liberdade de movimento de um adversário, este contato é uma falta.

O uso ilegal da(s) mão(s) ou braço(s) estendido(s) ocorre o jogador defensor está em posição de defesa e coloca sua(s) mão(s) ou braço(s) sobre um adversário, com ou sem bola, e permanece em contato com ele para impedir seu progresso.
Tocar ou "cutucar", repetidamente, um adversário **com ou sem a bola** é uma falta, pois pode levar a um jogo duro.

É uma falta de um **jogador atacante com a bola**:

- "Enganchar" ou envolver um braço ou cotovelo ao redor de um jogador defensor, a fim de obter uma vantagem.
- "Empurrar" para impedir o jogador defensor de jogar ou tentar jogar a bola, ou para criar mais espaço para si mesmo.
- Usar o antebraço estendido ou mão enquanto dribla, para impedir um adversário 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 mesmo.

33.12 Jogada de 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, devem respeitar, cada um, o direito do outro a uma posição vertical (cilindro).

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

33.13 Defesa ilegal por trás

Defesa ilegal por trás é o contato pessoal com um adversário feito por um jogador defensor por trás. O fato do jogador defensor estar tentando jogar a bola não justifica seu contato com um adversário por trás.

33.14 Segurar

Segurar é o contato pessoal ilegal com um adversário que interfere com 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, onde um jogador, forçosamente, move ou tenta mover um adversário com ou sem bola.

33.16 Simular uma falta (FAKE)

Simular (FAKE) é qualquer ação de um jogador para fazer acreditar que tenha recebido uma falta ou realizar movimentos teatrais exagerados para gerar opinião de que tenha recebido uma falta e com isso obter uma vantagem.

Art. 34 Falta pessoal

34.1 Definição

34.1.1 Uma falta pessoal é um contato ilegal com um adversário, se a bola estiver viva ou morta.

Um jogador não deve segurar, bloquear, empurrar, fazer carga, calçar ou impedir o progresso de um adversário, estendendo sua mão, braço, cotovelo, ombro, quadril, perna, joelho ou pé, nem inclinar seu corpo em uma posição "anormal" (fora de seu cilindro), nem

deverá provocar qualquer jogada dura ou violenta.

34.2 Penalidade

Uma falta pessoal será sancionada contra o infrator.

34.2.1 Se a falta for cometida em um jogador que não está no ato de arremesso:

- O jogo será reiniciado com uma reposição pela equipe não infratora, no local mais próximo da infração.
- Se a equipe infratora não está em uma situação de penalidade de falta de equipe, então o Art. 41 será aplicado.

34.2.2 Se uma falta for cometida em um jogador que está no ato de arremesso, a este jogador deverá ser concedido um número de lances livres como segue:

- Se o arremesso lançado da área de cesta de campo for convertido, a cesta deverá contar e, em acréscimo, mais 1 lance livre.
- Se o arremesso lançado da área de campo de 2 pontos não for convertido, 2 lances livres.
- Se o arremesso lançado da área de campo de 3 pontos não for convertido, 3 lances livres.
- Se o jogador sofre a falta no momento, ou logo antes, do sinal do cronômetro de jogo soar para o final do quarto ou tempo extra (prorrogação), ou no momento, ou logo antes, do sinal do relógio de 24 segundos soar, enquanto a bola ainda está na(s) mão(s) do jogador e a cesta de campo é convertida, a cesta não deverá contar e 2 ou 3 lances livres serão concedidos.

Art. 35 Falta dupla

35.1 Definição

35.1.1 Uma falta dupla é uma situação em que 2 adversários cometem faltas pessoais, um contra o outro, aproximadamente ao mesmo tempo.

35.1.2. Para considerar 2 faltas como uma falta dupla, as seguintes condições serão necessárias:

- Ambas as faltas são faltas de jogador.
- Ambas as faltas envolvem contato físico.
- Ambas as faltas são entre adversários, cometidas um contra o outro.
- Ambas as faltas tem a mesma penalidade.

35.2 Penalidade

Uma falta pessoal será sancionada contra cada infrator. Não serão concedidos lances livres e o jogo deverá reiniciar como segue:

Se aproximadamente ao mesmo tempo em que acontece a falta dupla,

- Uma cesta de campo válida, ou um único lance livre é convertido, a bola será concedida para a equipe que não pontuou e a reposição será em qualquer lugar atrás da linha final.
- Uma equipe tinha o controle de bola ou tinha o direito à bola, a bola será concedida para esta equipe para uma reposição no local mais próximo à infração.
- Nenhuma equipe tinha o controle de uma bola viva, nem tinha direito à bola, uma situação de bola ao alto ocorre.

Art. 36 Falta técnica

36.1 Regras de conduta

36.1.1 A conduta apropriada do jogo exige a completa e leal cooperação dos jogadores, técnicos, assistentes técnicos, substitutos, jogadores excluídos e membros acompanhantes da delegação com os oficiais, oficiais de mesa e comissário, se presente.

36.1.2 Cada equipe deverá fazer o seu melhor para assegurar a vitória, mas isto tem que ser feito dentro do espírito de esportividade e jogo limpo. *(fair play)*

36.1.3 Qualquer falta de cooperação ou não concordância deliberada ou repetidamente com o espírito e intenção desta regra deve ser considerada como uma falta técnica.

36.1.4 O oficial pode prevenir faltas técnicas, advertindo ou até mesmo desprezando infrações menores que são, obviamente, sem intenção e não tem efeito direto sobre o jogo, a menos que, haja repetição da mesma infração após a advertência.

36.1.5 Se uma infração é descoberta após a bola tornar-se viva, o jogo deverá ser paralisado e uma falta técnica sancionada. A penalidade deverá ser administrada como se uma falta técnica tivesse ocorrido no momento em que foi sancionada. Qualquer ocorrência durante o intervalo entre a infração e o jogo ser interrompido, permanecerá válida.

36.2 Definição

36.2.1 Uma falta técnica é uma falta de jogador que não envolve contato e de natureza comportamental incluindo, mas não limitada a:

- Desprezar advertências dadas pelos oficiais.
- Lidar e /ou comunicar-se desrespeitosamente com os oficiais, o comissário, os oficiais de mesa, os adversários ou as pessoas permitidas a sentar no banco da equipe.
- Usar linguagem ou gestos que possam ofender ou incitar os espectadores.
- Molestar e provocar um adversário.
- Obstruir a visão de um adversário acenando a(s)mão(s) próxima aos seus olhos.
- Balançar excessivamente os cotovelos.
- Retardar o jogo por tocar a bola deliberadamente, após ela passar através da cesta ou para impedir que uma reposição seja feita prontamente.
- Cair para simular uma falta. (*FAKE)*
- Pendurar no aro de forma que o peso do jogador seja suportado pelo mesmo, a menos que, um jogador agarre o aro, momentaneamente, após uma enterrada ou, no julgamento de um oficial, está tentando se prevenir ou prevenir de causar a outro jogador uma lesão.
- Interferência de cesta durante o último lance livre através de um jogador defensor. À equipe atacante será concedida 1 ponto, seguido por uma falta técnica marcada contra o jogador defensor.

36.2.2 Uma falta técnica de qualquer pessoa permitida a sentar no banco da equipe é uma falta por tocar ou comunicar desrespeitosamente com os oficiais, o comissário, os oficiais de mesa ou os adversários, ou uma infração de natureza administrativa ou de procedimento.

36.2.3 Um jogador deverá ser desqualificado pelo restante do jogo quando ele for sancionado com 2 faltas técnicas, ou 2 faltas antidesportivas, ou 1 falta antidesportiva e 1 falta técnica.

36.2.4 Um técnico deverá ser desqualificado pelo restante do jogo quando:

- Ele for penalizado com 2 faltas técnicas ("C") em consequência de seu próprio comportamento antidesportivo.
- Ele for penalizado com 3 faltas técnicas, todas elas ("B") ou uma delas ("C"), em consequência antidesportivo de outras pessoas permitidas de sentar no banco da equipe.

36.2.5 Se um jogador ou técnico for desqualificado pelos Art. 36.2.3 ou Art. 36.2.4, esta falta

técnica será a única falta a ser penalizada e nenhuma outra penalidade adicional pela desqualificação será administrada.

36.3 Penalidade

36.3.1 Se uma falta técnica for cometida:

- Por um jogador, uma falta técnica será marcada contra ele como uma falta de jogador e deverá contar como uma das faltas de equipe.
- Por qualquer pessoa permitida de sentar no banco da equipe, uma falta técnica será marcada contra o técnico e não deverá contar como uma das faltas de equipe.

36.3.2 Aos adversários será concedido 1 lance livre. O jogo será reiniciado como segue:

- O lance livre será administrado imediatamente. Depois do lance livre, a reposição será administrada pela equipe que tinha o controle da bola ou direito a bola quando a falta técnica foi sancionada, no lugar mais próximo onde a bola estava localizada quando o jogo foi paralisado.
- O lance livre também será administrado imediatamente, independentemente se a ordem de quaisquer outras possíveis penalidades por quaisquer outras faltas tenham sido determinadas ou se a administração das penalidades tenha sido iniciada. Após o lance livre da falta técnica, o jogo será reiniciado pela equipe que tinha o controle da bola ou tinha o direito a bola quando a falta técnica foi sancionada, no lugar onde o jogo tenha sido interrompido pela penalidade de falta técnica.
- Se uma cesta de campo válida, ou um último lance livre é convertido, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição de qualquer lugar atrás da linha final.
- Se nenhuma equipe tinha o controle da bola nem o direito a ela, uma situação de bola ao alto ocorre.
- Com uma bola ao alto no circulo central para iniciar o primeiro quarto.

Art. 37 Falta antidesportiva

37.1 Definição

37.1.1 Uma falta antidesportiva é uma falta com contato de um jogador que, é no julgamento de um oficial:

- Nenhuma tentativa legítima de jogar, diretamente, a bola dentro do espírito e intenção das regras.
- O contato excessivo, causado por um jogador em um esforço para jogar a bola ou um adversário.
- O contato desnecessário causado por jogador defensor para parar a progressão da equipe atacante na transição. Isto apenas se aplica até que o jogador atacante inicie seu ato de arremesso.
- O contato de um jogador defensor, por trás ou lateralmente, em um adversário na tentativa de parar o contra-ataque e não há nenhum jogador defensor entre o atacante e a cesta do adversário.
  Isto apenas se aplica até que o jogador atacante inicie seu ato de arremesso.
- O contato de um jogador defensor em um adversário na quadra de jogo, quando o cronometro de jogo mostra 2 minutos ou menos no quarto quarto ou em cada tempo extra(prorrogação), quando a bola está fora da quadra, para uma reposição e ainda está nas mãos do oficial ou à disposição do jogador que está fazendo a reposição.

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

37.2 Penalidade

37.2.1 Uma falta antidesportiva deverá ser marcada contra o infrator.

37.2.2 Lance(s) livre(s) serão concedidos ao jogador que sofreu a falta, seguido por:

- Uma reposição na linha de reposição da quadra de ataque da equipe
- Uma bola ao alto no círculo central para iniciar o primeiro quarto.

O número de lances livres será concedido, como segue:

- Se a falta for cometida em um jogador que não está no ato de arremesso: 2 lances livres.
- Se a falta for cometida em um jogador no ato de arremesso: a cesta, se convertida, contará e, em acréscimo, 1 lance livre.
- Se a falta for cometida em um jogador no ato de arremesso e a cesta não for convertida, 2 ou 3 lances livres.

37.2.3 Um jogador deverá ser desqualificado pelo restante do jogo quando ele for sancionado com 2 faltas técnicas, ou 2 faltas antidesportivas, ou 1 falta antidesportiva e 1 falta técnica.

37.2.4 Se um jogador for desqualificado pelo Art. 37.2.3, a falta antidesportiva será a única falta a ser penalizada e nenhuma outra penalidade adicional pela desqualificação será administrada.

Art. 38 Falta desqualificante

38.1 Definição

38.1.1 Uma falta desqualificante é qualquer ação antidesportiva flagrante por um jogador, substitutos, técnicos, assistentes técnicos, jogadores excluídos ou membros acompanhantes de equipe.

38.1.2 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 de jogo, ele deverá ser substituído pelo capitão (CAP).

38.2 Violência

38.2.1 Atos de violência podem ocorrer durante o jogo, contrários ao espírito esportivo e jogo limpo *(fair play)*. Isto deverá ser coibido, imediatamente, pelos oficiais e, se necessário, pelos agentes da segurança pública.

38.2.2 Sempre que atos de violência ocorrerem envolvendo jogadores na quadra de jogo, ou nas proximidades, os oficiais deverão tomar providências necessárias para paralisá-los.

38.2.3 Quaisquer das pessoas mencionadas anteriormente que sejam responsabilizadas por atos flagrantes de agressão contra adversários ou oficiais, serão desqualificados. O árbitro principal (crew chief) deverá reportar o incidente ao Comitê Organizador da Competição.

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

38.2.5 Todas as outras áreas além da quadra de jogo e sua vizinhança, incluindo entradas, saídas, corredores, vestiários, etc., ficam sob a jurisdição do Comitê Organizador da Competição e dos agentes da segurança pública.

38.2.6 Ações físicas de jogadores ou quaisquer pessoas permitidas a sentar no banco da equipe que possam causar danos ao equipamento, não devem ser permitidas pelos oficiais.
Quando um comportamento desta natureza for observado pelos oficiais, o técnico da equipe infratora será advertido.
Caso esta(s) ação(ões) se repita(m), uma falta técnica ou até uma falta desqualificante será imediatamente, marcada contra a(s) pessoa(s) envolvida(s).

38.3 Penalidade

38.3.1 Uma falta desqualificante será registrada contra o infrator.

38.3.2 Sempre que o infrator for desqualificado de acordo com os respectivos artigos destas regras, ele deverá se dirigir para e permanecer no vestiário de sua equipe, enquanto durar o jogo ou, se assim desejar, poderá deixar o ginásio.

38.3.3 Lance(s) livre(s) será(ão) concedido(s):
- A qualquer adversário, como designado pelo seu técnico, no caso de uma falta sem contato.
- Ao jogador que sofreu a falta, no caso de uma falta com contato.

Seguido por:
- Uma reposição na linha de reposição na quadra de ataque da equipe.
- Uma bola ao alto no círculo central para iniciar o primeiro quarto.

38.3.4 O número de lances livres será concedido, como segue:
- Se a falta for sem contato: 2 lances livres.
- Se a falta for cometida em um jogador que não está em ato de arremesso: 2 lances livres.
- Se a falta for cometida em um jogador que está no ato de arremesso: a cesta, se convertida, deverá contar e, em acréscimo, 1 lance livre.
- Se a falta for cometida em um jogador em ato de arremesso e a cesta não for convertida: 2 ou 3 lances livres.
- Se a falta for uma desqualificação de um técnico: 2 lances livres.
- Se a falta for uma desqualificação de um assistente técnico, substituto, jogador excluído ou um membro acompanhante de equipe, esta falta é marcada contra o técnico como uma falta técnica: 2 lances livres.

  Em adição, se uma desqualificação de um assistente técnico, substituto, jogador excluído ou um membro acompanhante de equipe depois de deixar a área de banco para participar ativamente durante qualquer situação de briga.
  - Para cada falta desqualificante de um assistente técnico, substituto, jogador excluído: 2 lances livres. Todas as faltas desqualificantes serão marcadas contra cada infrator.
  - Para cada falta desqualificante de qualquer membro acompanhante de equipe: 2 lances livres. Todas as faltas desqualificantes serão marcadas contra o técnico. Todas as penalidades de lances livres serão executadas, a menos que existam penalidades iguais contra os adversários para serem canceladas.

Art.39 Briga

39.1 Definição

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

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

39.2 Regra

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

39.2.2 Somente o técnico e/ou assistente técnico tem a permissão de deixar a área de banco da equipe durante uma briga, ou qualquer outra situação que possa levar a uma briga, para auxiliar os oficiais a manter ou restabelecer a ordem. Nesta situação, eles não deverão ser desqualificados.

39.2.3 Se um técnico e/ou assistente técnico deixa(m) a área de banco da equipe e não auxiliar(em) ou tentar(em) auxiliar a manter ou restabelecer a ordem, ele(s) deverá(ão) ser desqualificado(s).

39.3 Penalidade

39.3.1 Independentemente do número de pessoas desqualificadas por deixarem a área de banco, uma única falta técnica ("B") será registrada contra o técnico.

39.3.2 Se pessoas de ambas as equipe forem desqualificadas sob este artigo e não existirem outras penalidades de faltas restantes para administrar, o jogo deverá continuar como segue:
Se, aproximadamente, ao mesmo tempo em que a partida foi paralisada por cauda da briga:

- Uma cesta de campo válida ou um último lance livre é convertido, a bola deverá ser concedida à equipe que não marcou os pontos para uma reposição em qualquer lugar atrás da linha final da equipe.
- Uma equipe tinha o controle da bola ou tinha o direito à ela, a bola deverá ser concedida para esta equipe para uma reposição na linha de reposição na quadra de ataque da equipe.
- Nenhuma das equipes tinha o controle da bola, nem tinha o direito à ela, uma situação de bola ao alto ocorre.

39.3.3 Todas as faltas desqualificantes deverão ser registradas como descrito em B.8.3 e não deverão contar como faltas de equipe.

39.3.4 Todas as possíveis penalidades de faltas contra jogadores na quadra de jogo, envolvidos em uma briga ou em qualquer situação que leve a uma briga, deverão ser tratadas de acordo com o Art. 42.

39.3.5 Todas as possíveis penalidades de falta desqualificante contra, assistentes técnicos, jogadores excluídos ou membros acompanhantes de equipe envolvidos ativamente em uma briga ou qualquer situação que possa levar a uma briga, será penalizada de acordo com Art. 38.3.4, item 6.

Art. 40 5 faltas de um jogador

40.1 Um jogador que tenha cometido 5 faltas será informado por um oficial e deverá deixar a partida imediatamente. Ele será substituído dentro de 30 segundos.

40.2 Uma falta de um jogador que anteriormente já havia cometido 5 faltas, é considerada como uma 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 falta de equipe é uma falta pessoal, técnica, antidesportiva ou desqualificante cometida por um jogador. Uma equipe está em situação de penalidade de falta de equipe depois que tiver cometido 4 faltas de equipe em um quarto.

41.1.2 Todas as faltas de equipe cometidas no intervalo do jogo deverão ser considerada como sendo cometidos no próximo quarto ou tempo extra (prorrogação).

41.1.3 Todas as faltas cometidas em cada tempo extra (prorrogação) deverão ser consideradas como sendo cometidas no quarto quarto.

41.2 Regra

41.2.1 Quando uma equipe está em situação de penalidade de faltas de equipe, todas as seguintes faltas pessoais, cometidas em um jogador que não está em ato de arremesso, deverão ser penalizadas com 2 lances livres, ao invés de uma reposição. O jogador que sofreu a falta deverá tentar o(s) lance(s) livre(s).

41.2.2 Se uma falta pessoal for cometida por um jogador da equipe com o controle de uma bola viva, ou da equipe com direito à bola, esta falta deverá ser penalizada por uma reposição pelos adversários.

Art. 42 Situações especiais

42.1 Definição

No mesmo período do cronômetro de jogo parado que segue uma infração, situações especiais podem surgir, quando infrações adicionais são cometidas.

42.2 Procedimento

42.2.1 Todas as faltas deverão ser marcadas e todas as penalidades identificadas.

42.2.2 Deverá ser determinada a ordem em que todas as infrações ocorreram.

42.2.3 Todas as penalidades iguais contra as equipes e todas as penalidades de faltas duplas deverão ser canceladas na ordem em que foram sancionadas. Uma vez que todas as penalidades tenham sido registradas e canceladas, elas são consideradas como se nunca tivessem ocorrido.

42.2.4 Se uma falta técnica for sancionada, esta penalidade será administrada primeiro, independentemente se a ordem de quaisquer outras possíveis penalidades por quaisquer outras faltas tenham sido determinadas ou se a administração das penalidades tenha sido

iniciada.

42.2.5 O direto à posse de bola como parte da última penalidade a ser administrada deverá cancelar quaisquer direitos anteriores sobre a posse de bola.

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

42.2.7 Todas as penalidades restantes deverão ser administradas na ordem em que elas foram sancionadas.

42.2.8 Se, após o cancelamento de penalidades iguais contra ambas às equipes, não houver outras penalidades restantes para serem administradas, o jogo deverá ser reiniciado, como segue:
Se, aproximadamente, ao mesmo tempo em que ocorre a primeira infração:

- Uma cesta de campo válida ou um último lance livre é convertido, a bola deverá ser concedida à equipe que não marcou os pontos para uma reposição de qualquer lugar atrás da linha final.
- Uma equipe tinha o controle da bola ou tinha direito à ela, a bola deverá ser concedida a esta equipe para uma reposição do local mais próximo à primeira infração.
- Nenhuma equipe tem o controle da bola, nem direito à bola, uma situação de bola ao alto ocorre.

Art. 43 Lances livres

43.1 Definição

43.1.1 Um lance livre é uma oportunidade concedida a um jogador para fazer 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 uma possível subsequente posse de bola resultante de uma única penalidade de falta.

43.2 Regra

43.2.1 Quando uma falta pessoal, uma falta antidesportiva ou uma falta desqualificante com contato for sancionada, o(s) lance(s) livre(s) serão concedidos, como segue:

- O jogador que sofreu a falta deverá tentar o(s) lance(s) livre(s).
- Se houver uma solicitação para que ele seja substituído, ele deverá tentar o(s) lance(s) livre(s) antes de deixar a partida.
- Se ele tiver que deixar o jogo devido a uma lesão, tendo cometido 5 faltas ou ter sido desqualificado, seu substituto tentará o(s) lance(s) livre(s). Se nenhum substituto estiver apto, qualquer companheiro de equipe designado por seu técnico tentará o(s) lance(s) livre(s).

43.2.2 Quando uma falta técnica ou uma falta desqualificante sem contato for sancionada qualquer membro da equipe adversária pode ser designado pelo seu técnico para tentar os lances livres.

43.2.3 O arremessador de lance livre deverá:

- Tomar uma posição atrás da linha de lance livre e dentro do semicírculo.
- Utilizar qualquer método para arremessar o lance livre, de modo que a bola entre na cesta por cima ou toque o aro
- Arremessar a bola dentro de 5 segundos após ser colocada à sua disposição por um oficial.
- Não tocar a linha de lance livre ou entrar na área restritiva até que a bola tenha entrado na cesta ou tenha tocado o aro.
- Não simular um lance livre.

43.2.4 Os jogadores situados nos espaços de rebote de lance livre têm direito a ocupar posições alternadas, os quais são considerados como tendo 1 m de profundidade (Diagrama 6).

Durante os lances livres, estes jogadores não podem:

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

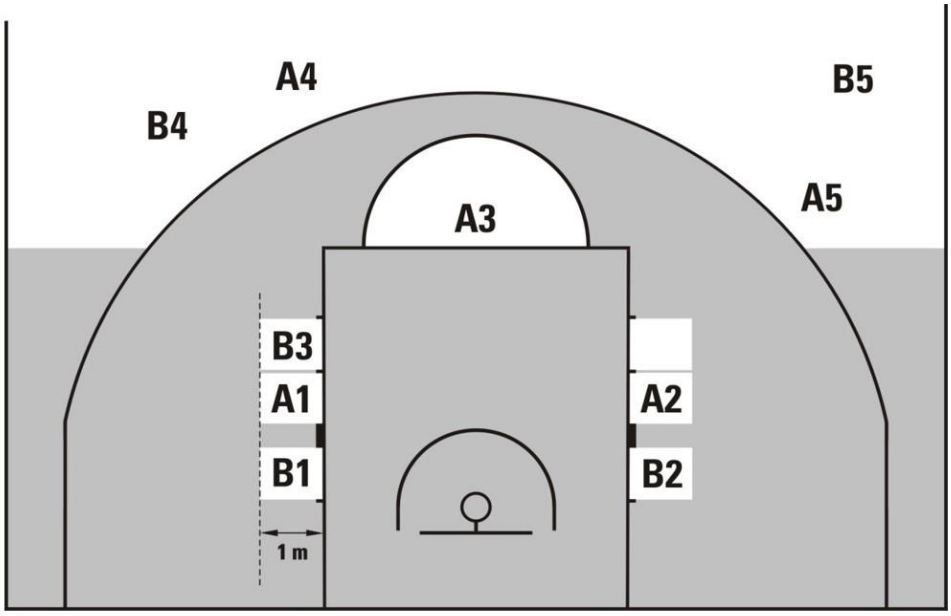


Diagrama 6 Posição dos jogadores durante lances livres

43.2.5 Os jogadores que não estão estiverem nos espaços de rebote de lance livre, deverão permanecer atrás do prolongamento da linha de lance livre e atrás da linha de cesta de campo de 3 pontos até que o lance livre termine.

43.2.6 Durante o(s) lance(s) livre(s) que será(ão) seguido(s) por outra(s) série(s) de lance(s) livre(s) ou por uma reposição, todos os jogadores deverão permanecer atrás do prolongamento da linha de lance livre e atrás da linha da cesta de campo de 3 pontos.

Uma infração aos Art. 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 e 43.2.6 é uma violação.

43.3 Penalidade

43.3.1 Se um **lance livre for convertido** e a(s) violação(ões) for(em) cometida(s) pelo arremessador de lance livre, o ponto, não valerá.

A bola será concedida aos adversários para uma reposição no prolongamento da linha de lance livre, a menos que exista outra penalidade de lance(s) livre(s) ou posse de bola para ser administrada.

43.3.2 Se **um lance livre for convertido** e a violação for cometida por qualquer outro jogador, exceto o arremessador de lance livre:

- O ponto valerá.
- A(s) violação(ões) deverá(ão) ser desconsiderada(s)

No caso do último lance livre, a bola será concedida aos adversários para uma reposição em qualquer lugar atrás da linha final da equipe.

43.3.3 Se **um lance livre não for convertido** e uma violação for cometida por:

- **Um arremessador de lance livre** ou **seu companheiro de equipe** no último lance livre, a bola deverá ser concedida aos adversários para uma reposição no prolongamento da linha de lance livre, a menos que a equipe (do arremessador) tenha direito a uma posse de bola posterior.
- Um **adversário** do arremessador de lance livre, um novo lance livre deverá ser concedido ao arremessador de lance livre.
- **Ambas as equipes no último lance livre,** ocorre uma situação de bola ao alto.

Art. 44 Erros corrigíveis

44.1 Definição

Os oficiais podem corrigir um erro se a regra for, inadvertidamente desconsiderada, somente nas seguintes situações:

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

44.2 Procedimento geral

44.2.1 Para que os erros mencionados acima sejam corrigíveis, eles deverão ser reconhecidos pelos árbitros, comissário se presente), ou oficiais de mesa antes da bola tornar-se viva depois da primeira bola morta, após o cronômetro de jogo ter sido acionado, em seguida do erro.

44.2.2 Um oficial pode paralisar a partida, imediatamente, ao descobrir um erro corrigível, desde que nenhuma equipe seja colocada em desvantagem.

44.2.3 Qualquer falta cometida, pontos concedidos, tempo transcorrido e atividades adicionais que possam ter ocorrido após o erro e antes dele ser descoberto permanecerão válidos.

44.2.4 Após a correção do erro, a partida deverá ser reiniciada do ponto em que foi paralisada para corrigir o mesmo, a menos que seja determinado de outro modo nestas regras. A bola deverá ser concedida para a equipe que tinha direito a ela no momento em que a partida foi paralisada para a correção do erro.

44.2.5 Uma vez que o erro que ainda seja corrigível tenha sido descoberto, e:

- O jogador envolvido na correção do erro está no banco de equipe após ter sido legalmente substituído, ele deverá retornar a quadra de jogo, para participar da correção do erro, neste momento ele torna-se um jogador.
  Após a conclusão da correção do erro, ele poderá permanecer na partida, a menos que uma substituição legal tenha sido solicitada novamente, neste caso, o jogador poderá deixar a quadra de jogo.
- Se um jogador for substituído devido a uma lesão, por ter cometido suas 5 faltas ou ter sido desqualificado, seu substituto deverá participar da correção do erro.

44.2.6 Os erros corrigíveis não podem ser corrigidos após o árbitro principal (crew chief) ter assinado a súmula.

44.2.7 Um erro na súmula de jogo, cronômetro de jogo ou operações no relógio de 24 segundos envolvendo pontuação, número de faltas, número de tempos debitados, tempo consumido ou omitido do cronômetro de jogo e relógio de 24 segundos, podem ser corrigidos pelos oficiais a qualquer momento antes que o árbitro principal (crew chief) tenha assinado a súmula.

44.3 Procedimento especial

44.3.1 Concessão de lance(s) livre(s) não merecido(s).

O(s) lance(s) livre(s) tentado(s) como resultado do erro deverá (ão) ser cancelado(s) e a partida deverá continuar como segue:

- Se o cronômetro de jogo não for acionado, a bola deverá ser concedida para uma reposição para a equipe que teve o(s) lance(s) livre(s) cancelado(s), no prolongamento da linha de lance livre.
- Se o cronômetro de jogo foi acionado e:
  - A equipe com o controle da bola ou que tem direto a bola no momento em que o erro foi descoberto é a mesma equipe que estava com o controle da bola no momento em que o erro ocorreu, ou
  - Nenhuma equipe tinha o controle da bola no momento em que o erro foi descoberto,

A bola deverá ser concedida para a equipe com o direito à ela no momento do erro.

- Se o cronômetro for acionado e, no momento em que o erro foi descoberto, a equipe com o controle da bola ou com direito à ela for o adversário da equipe que estava com o controle da bola no momento do erro, uma situação de bola ao alto ocorre.
- Se o cronômetro de jogo for acionado e, no momento em que o erro foi descoberto, uma penalidade de falta envolvendo lance(s) livre(s) tenha(m) sido concedido(s), o(s) lance(s) livre(s) deverá(ão) ser administrado(s) e a bola deverá ser concedida para uma reposição para a equipe que estava com o controle da bola no momento em que o erro ocorreu.

44.3.2 Não conceder lance(s) livre(s) merecido(s).

- Se não houve mudança na posse da bola desde que o erro ocorreu, a partida deverá ser reiniciada após a correção do erro, como após qualquer lance livre normal.
- Se a mesma equipe pontuar após erroneamente ter sido concedida a posse de bola para uma reposição, o erro deverá ser desconsiderado.

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, se parte da penalidade, deverá(ão) ser cancelado(s) e a bola deverá ser concedida para os adversários para uma reposição no prolongamento da linha de lance livre, a menos que haja penalidades por outras infrações para serem administradas.

Art. 45 Oficiais, oficiais de mesa e comissário.

45.1 Os **oficiais** serão um árbitro principal (crew chief) e 1 ou 2 fiscais. Eles serão auxiliados pelos oficiais de mesa e por um comissário, se presente.

45.2 Os **oficiais de mesa** serão um apontador, um assistente de apontador, um cronometrista e um operador de 24 segundos.

45.3 O **comissário** deverá sentar entre o apontador e o cronometrista. Sua função principal durante o jogo é supervisionar o trabalho dos oficiais de mesa, e auxiliar o árbitro principal (crew chief) e o(s) fiscal(is) no bom andamento da partida.

45.4 Os oficiais de uma determinada partida não devem ter qualquer tipo de ligação com nenhuma das equipes na quadra de jogo.

45.5 **Os oficiais, os oficiais de mesa e o comissário deverão conduzir a partida de acordo com estas regras e não tem autoridade para mudá-las.**

45.6 O uniforme dos oficiais consistirá de camisetas de oficiais, calças compridas pretas, meias pretas e tênis preto de basquetebol.

45.7 Os oficiais e os oficiais de mesa deverão estar uniformemente vestidos.

Art. 46 Árbitro Principal (crew chief): Deveres e poderes

O árbitro Principal (crew chief) deverá:

46.1 Inspecionar e aprovar todos os equipamentos usados durante a partida.

46.2 Designar o placar oficial do jogo, o relógio de 24 segundos, o cronômetro de jogo e identificar os oficiais de mesa.

46.3 Selecionar uma bola para o jogo de pelo menos 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 qualquer jogador de usar objetos que possam causar lesões aos outros jogadores.

46.5 Administrar uma bola ao alto para iniciar o primeiro quarto e uma reposição de posse alternada para iniciar todos os outros quartos e tempos extras (prorrogações).

46.6 Ter o poder de parar a partida 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 de jogo ao final do tempo de jogo ou a qualquer momento que ele sinta que é necessário.

46.9 Aprovar e assinar a súmula de jogo ao final do tempo de jogo, **encerrando** a administração e a **conexão** dos oficiais com a partida. Os **poderes** dos oficiais **começam** quando eles chegam à quadra de jogo 20 minutos antes do horário marcado para início da partida e terminam quando o sinal do cronômetro de jogo soa para o final do tempo de jogo como

aprovado pelos oficiais.

46.10 Registrar no verso da súmula de jogo, no vestiário antes de assiná-la.

- Qualquer desistência ou falta desqualificante.
- Qualquer comportamento antidesportivo de membros de equipe, técnicos, assistentes técnicos ou membros acompanhantes de equipe que ocorra antes dos 20 minutos que antecedem o horário marcado para o início da partida, ou entre o final do tempo de jogo e a aprovação e assinatura da súmula de jogo.

  Neste caso, o árbitro principal (crew chief) (comissário, se presente) deverá enviar o relatório detalhado ao Comitê Organizador da Competição.

46.11 Tomar a decisão final sempre que necessário ou quando os oficiais discordarem. Para tomar uma decisão final, ele pode consultar o(s) fiscal(is), o comissário, se presente, e/ou os oficiais de mesa.

46.12 Estar autorizado para aprovar antes do jogo e utilizar, se disponível, um **Sistema de Repetição Instantânea (SRI)** para decidir antes de assinar a súmula de jogo:

- No final do quarto ou tempo extra (prorrogação)
  - ➢ Se um arremesso para uma cesta de campo convertido foi realizado antes do sinal do cronômetro de jogo ter soado para o final do quarto ou tempo extra (prorrogação).
  - ➢ Se e quanto tempo será exibido no cronômetro de jogo, se:
  - Uma violação de bola fora da quadra pelo arremessador ocorreu.
  - Uma violação de 24 segundos ocorreu.
  - Uma violação de 8 segundos ocorreu.
  - Uma falta foi sancionada antes do final do quarto ou tempo extra (prorrogação)
- Quando o cronometro de jogo mostra 2 minutos ou menos no quarto quarto ou em cada tempo extra (prorrogação).
  - ➢ Se um arremesso para uma cesta de campo convertido foi realizado antes do sinal do relógio de 24 segundos ter soado.
  - ➢ Se um arremesso para uma cesta de campo foi realizado antes de qualquer falta ter sido sancionada.
  - ➢ Se uma violação de tendência de cesta ou interferência for marcada corretamente.
  - ➢ Para identificar o jogador que fez com que a bola saísse da quadra de jogo.
- Durante qualquer tempo do jogo
  - ➢ Se uma cesta de campo convertida deverá contar 2 ou 3 pontos.
  - ➢ Se 2 ou 3 lances livres serão concedidos, após uma falta que foi marcada em um arremessador que não converteu uma cesta de campo.
  - ➢ Se uma falta pessoal, antidesportiva ou desqualificante vai de encontro ao critério para tal falta ou deverá ser aumentada ou diminuída ou deverá ser considerada como uma falta técnica.
  - ➢ Após um mau funcionamento do cronômetro de jogo ou do relógio de 24 segundos ocorrer, em quanto tempo o cronômetro e o relógio de 24 segundos deverão ser corrigidos.
  - ➢ Para identificar o arremessador correto de lance livre.
  - ➢ Para identificar o envolvimento de membros de equipe, técnicos, assistentes técnicos e membros acompanhantes de equipe durante quaisquer atos de violência.

46.13 Após ser informado pelo cronometrista soará seu apito antes do primeiro e do terceiro quarto quando 3 minutos e 1minuto e 30 segundos estiverem restando antes do início do quarto.

O árbitro (crew chief) também soará seu apito antes do segundo e quarto quarto e cada tempo extra (prorrogação) quando estiverem restando 30 segundos para o início do quarto e do tempo extra (prorrogação).

46.15 **Ter o poder para tomar decisões sobre qualquer ponto não mencionado, especificamente, por estas regras.**

Art.47 Oficiais: Deveres e poderes

47.1 Os oficiais terão o poder para tomar decisões sobre infrações das regras cometidas tanto dentro como fora das linhas limítrofes, incluindo a mesa de controle, os bancos das equipes e as áreas, imediatamente atrás das linhas.

47.2 Os oficiais deverão soar seu apito quando uma infração das regras ocorrer, um quarto ou tempo extra (prorrogação) terminar ou os oficiais acharem necessário para parar a partida. Os oficiais não deverão soar seu apito após uma cesta de campo convertida, um lance livre convertido ou quando a bola tornar-se viva.

47.3 Ao decidir 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 procurar não interromper desnecessariamente a fluidez do jogo penalizando um contato pessoal acidental que não proporcione uma vantagem ao jogador responsável nem coloque seu adversário em desvantagem.
- Consistência na aplicação do senso comum para cada partida, tendo em mente as habilidades dos jogadores envolvidos, e suas atitudes e condutas durante a partida.
- Consistência na manutenção do equilíbrio entre o controle e o fluxo do jogo, tendo "*feeling*" para o que os participantes estão tentando fazer e sancionar o que é certo para a partida.

47.4 Caso um protesto seja apresentado por uma das equipes, o árbitro principal (crew chief) (comissário, se presente) deverá, após o recebimento das razões do protesto informar por escrito o incidente ocorrido para o Comitê Organizador da Competição depois de ter recebido as razões do protesto.

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

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

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

47.8 **A execução e interpretação das Regras Oficiais de Basketball por parte dos árbitros, independentemente de que tenha sido tomada ou não uma decisão explícita, é definitiva e não podem ser contestadas ou descartadas, exceto nos casos em que se permita um protesto (ver Anexo C).**

Art. 48 Apontador e assistente de apontador: Deveres

48.1 Será disponibilizada ao **apontador** uma súmula de jogo em que ele manterá o registro de:

- Equipes, inscrevendo os nomes e números dos jogadores que irão iniciar a partida e de todos os substitutos que entrarem na partida. Quando houver uma infração das regras, relacionadas aos 5 jogadores que iniciarão o jogo, substituições ou número de jogadores, ele notificará ao oficial mais próximo, assim que possível.
- Sumário corrente dos pontos marcados, anotando as cestas de campo e os lances livres

convertidos.

- Faltas marcadas contra cada jogador. O apontador deverá notificar um oficial, imediatamente, quando 5 faltas forem marcadas contra qualquer jogador. Ele registrará as faltas marcadas contra cada técnico e deve notificar um oficial, imediatamente, quando um técnico for desqualificado. Igualmente, ele deverá notificar um oficial, imediatamente, que um jogador deverá ser desqualificado, se ele tiver cometido 2 faltas técnicas, 2 faltas antidesportivas ou 1 falta técnica e 1 falta antidesportiva.
- Tempos debitados. Ele deverá notificar os oficiais de uma oportunidade de tempo debitado quando uma equipe tiver solicitado um tempo debitado, e notificar o técnico, através de um oficial, quando o técnico não tiver mais tempo(s) debitado(s) no meio tempo ou tempo extra (prorrogação).
- A próxima posse alternada, manuseando a seta de posse alternada. O apontador deverá inverter a direção da seta de posse alternada, imediatamente, após o final da primeira metade do jogo, já que as equipes deverão trocar de cestas para a segunda metade do jogo.

48.2 O **apontador** deverá também:

- Indicar o número de faltas cometidas por cada jogador, elevando, de maneira visível a ambos os técnicos, a placa com o número de faltas cometidas daquele jogador.
- Posicionar o marcador das faltas de equipe na mesa de controle, no canto mais próximo ao banco da equipe em situação de penalidade de faltas de equipe, quando a bola tornar-se viva depois quarta falta de equipe de um quarto.
- Efetuar substituições.
- Soar seu apito **somente** quando a bola tornar-se morta e antes da bola tornar-se viva novamente. O som deste sinal **não** para o cronômetro de jogo ou a partida ,mas faz com que a bola torne-se morta.

48.3 O **assistente do apontador** irá operar o placar e auxiliar o apontador. No caso de qualquer divergência entre o placar de jogo e a súmula de jogo que não possa ser solucionada, a súmula de jogo prevalecerá e o placar de jogo será corrigido de acordo.

48.4 Se um erro na contagem de pontos for descoberto na súmula de jogo:

- Durante a partida, o apontador deverá esperar a primeira bola morta antes de soar seu sinal.
- Após o final do tempo de jogo e antes da súmula de jogo ter sido assinada pelo árbitro principal (crew chief), o erro deverá ser corrigido, ainda que esta correção influencie no resultado final da partida.
- Após a súmula ter sido assinada pelo árbitro principal (crew chief), o erro não poderá mais ser corrigido. O árbitro principal (crew chief) ou o comissário, se presente, deverá enviar um relatório detalhado ao comitê organizador da competição.

Art.49 Cronometrista: Deveres

49.1 Serão disponibilizados ao cronometrista um placar e um cronômetro de jogo e ele deverá:

- Cronometrar o tempo de jogo, tempos debitados e intervalos de jogo.
- Assegurar que o sinal do relógio de jogo soa muito alto e automaticamente ao final do tempo de jogo em um quarto ou tempo extra (prorrogação).
- Usar todos os meios possíveis para notificar os oficiais, imediatamente, se seu sinal falhar ou não for ouvido.
- Notificar as equipes e os oficiais, pelo menos 3 minutos antes do início do terceiro quarto

49.2 O cronometrista marcará o **tempo de jogo**, como segue:

- Acionando o cronômetro de jogo quando:
  - Durante uma bola ao alto, a bola é legalmente tapeada por um saltador.
  - Após um 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 cronômetro quando:
  - O tempo expirar ao final do tempo de um quarto ou tempo extra (prorrogação), se o cronômetro não parar, automaticamente.
  - Um oficial soa seu apito enquanto a bola está viva.
  - Uma cesta de campo é convertida contra a equipe que solicitou um tempo debitado.
  - Uma cesta de campo é convertida quando o cronômetro mostrar 2:00 minutos ou menos no quarto quarto ou em cada tempo extra (prorrogação).
  - O sinal do relógio de 24 segundos soa enquanto a equipe está com o controle da bola.

49.3 O cronometrista marcará um **tempo debitado**, como segue:

- Acionando o cronômetro de jogo, imediatamente, quando o oficial soar seu apito e fizer o sinal de tempo debitado.
- Soando seu sinal quando 50 segundos do tempo debitado tenham transcorrido.
- Soando seu sinal quando o tempo debitado tiver terminado.

49.4 O cronometrista marcará um **intervalo de jogo**, como segue:

- Acionando o cronômetro, imediatamente, quando o quarto ou tempo extra (prorrogação) anterior tiver terminado.
- Notificando os Oficiais antes do primeiro e terceiro quarto, quando restarem 3 minutos e 1,5 minutos para o início do quarto.
- Soando seu sinal antes do segundo e quarto quarto e cada tempo extra (prorrogação), quando restarem 30 segundos para o início do quarto.
- Soando seu sinal e, simultaneamente, parando o cronômetro, imediatamente, quando um intervalo de jogo tiver terminado.

Art.50 Operador de 24 segundos: Deveres

Será disponibilizado ao operador do relógio de 24 segundos um relógio de 24 segundos o qual deverá ser:

50.1 **Ligado ou reprogramado** quando:

- Na quadra de jogo, uma equipe obtém o controle da bola viva. Depois disso, o simples toque na bola por um adversário não inicia um novo período de 24 segundos, se a mesma equipe permanecer com o controle da bola.
- Em uma reposição, a bola toca ou é legalmente tocada por qualquer jogador na quadra de jogo.

50.2 **Parado, mas não reajustado, com o tempo restante visível no dispositivo,** quando uma reposição for concedida a mesma equipe que, previamente, tinha o controle da bola, como resultado de:

- Uma bola ter saído da quadra de jogo.
- Um jogador da mesma equipe ter se lesionado.
- Uma falta técnica for cometida por esta equipe.
- Uma situação de bola ao alto.
- Uma falta dupla.
- Um cancelamento de penalidades iguais contra ambas as equipes.

Parado, mas não reprogramado, com o tempo restante visível, quando que para a mesma equipe que previamente tinha o controle da bola é concedida uma reposição na quadra de ataque e 14 segundos ou mais é exibido no relógio de 24 segundos como resultado de uma falta ou violação.

50.3 **Parado e reprogramado para 24 segundos,** sem nada visível no dispositivo, quando:

- A bola, legalmente, entrar na cesta.
- A bola tocar o aro da cesta dos adversários e for controlada pela equipe que não estava com o controle da bola, antes dela ter tocado o aro.

- For concedida à equipe uma reposição na quadra de defesa:
  - Como resultado de uma falta ou violação (não pela bola ter saído da quadra).
  - Como resultado de uma situação de bola ao alto para a equipe que não tinha previamente o controle de bola.
  - Quando jogo é interrompido por causa de uma ação não relacionada com a equipe com o controle da bola.
  - Quando jogo é interrompido por causa de uma ação não relacionada com nenhuma das equipes, a menos que, os adversários sejam colocados em desvantagem.
- Seja(m) concedido(s) lance(s) livre(s) à equipe.

50.4 **Parado e reprogramado para 14 segundos**, com 14 segundos visíveis, quando:

- A mesma equipe que, previamente, tinha o controle da bola, for concedida uma reposição na quadra de ataque, e **13** segundos ou menos são mostrados no relógio de 24 segundos:
  - Como resultado de uma falta ou violação (não pela bola ter saído da quadra). .
  - Quando o jogo for interrompido por causa de uma ação não relacionada com a equipe com o controle da bola.
  - Quando o jogo for interrompido por causa de uma ação não relacionada com nenhuma das equipes, a menos que, os adversários sejam colocados em desvantagem.

- A equipe que previamente não tinha o controle da bola será concedida uma reposição na quadra de ataque como resultado de uma:
  - Falta pessoal ou violação (incluindo a bola ter saído da quadra),
  - Uma situação de bola ao alto.
  - Uma equipe deverá ser concedida uma reposição na linha de reposição na quadra de ataque como resultado de uma falta antidesportiva ou desqualificante.

- Após a bola ter tocado o aro em um arremesso para a cesta de campo não convertido, em um último lance livre, ou em um passe, se a equipe que recupera o controle da bola for a mesma equipe que tinha o controle da bola antes da bola ter tocado o aro.
- O cronometro de jogo mostra 2:00 minutos ou menos no quarto quarto ou em cada tempo extra (prorrogação) seguindo um tempo debitado solicitado pela equipe que tem o direito a posse de bola em sua quadra de defesa e o técnico decide que o jogo se reiniciará com uma reposição para sua equipe na linha de reposição da quadra de ataque de sua equipe e 14 segundos ou mais são mostrados no relógio de 24 segundos quando o cronometro de jogo foi paralisado.

50.5 **Desligará o dispositivo**, após a bola tornar-se morta e o cronômetro de jogo ter sido parado em qualquer quarto ou tempo extra (prorrogação), quando houver um novo controle da bola para qualquer uma das equipes e tiver menos de 14 segundos no cronômetro de jogo.

O sinal do relógio de 24 segundos não para o cronômetro de jogo ou a partida, nem faz com que a bola se torne morta a menos que, uma equipe está com o controle da bola.

A – SINAIS DOS OFICIAIS

A.1 Os sinais manuais ilustrados nestas regras são os únicos sinais oficiais válidos

A.2 Ao reporta-se à mesa de controle, é altamente recomendável o auxílio verbal à comunicação (em jogos internacionais no idioma Inglês).

A.3 É importante que os oficiais de mesa estejam familiarizados com estes sinais.

SINAIS RELACIONADOS AO CRONÔMETRO DE JOGO

PARAR O RELÓGIO

Palma da mão aberta

PARAR O RELÓGIO PARA FALTA

Punho cerrado

ACIONAR O RELÓGIO

Cutilada com a mão

PONTUAÇÃO

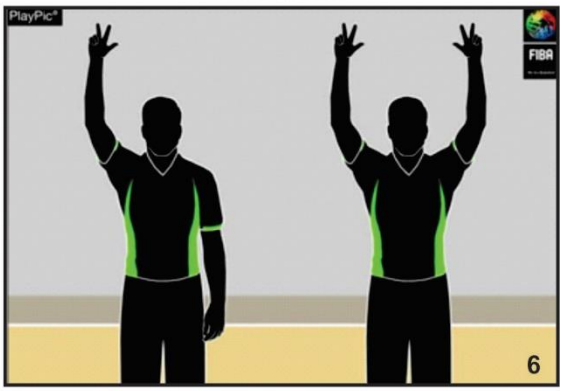
1 PONTO

Um dedo, flexão do pulso

2 PONTOS

Dois dedos, flexão do pulso

3 PONTOS



Três dedos estendidos
Um braço: Tentativa de cesta
Dois braços: Cesta convertida

SUBSTITUIÇÃO E TEMPO DEBITADO

SUBSTITUIÇÃO

Com as palmas das mãos abertas, cruzar os antebraços na frente do peito

PERMISSÃO DE ENTRADA

Com a palma da mão aberta, acenar em direção ao corpo

TEMPO DEBITADO

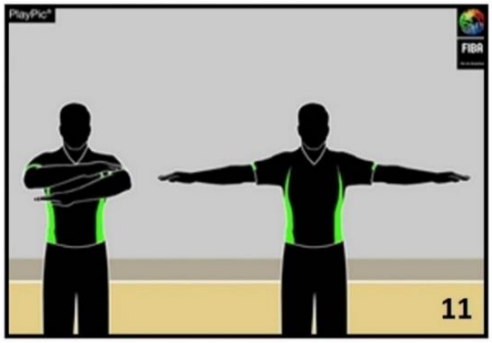
Formar um "T" com o dedo indicador

TEMPO DEBITADO DA IMPRENSA

Abrir os braços com os punhos cerrados

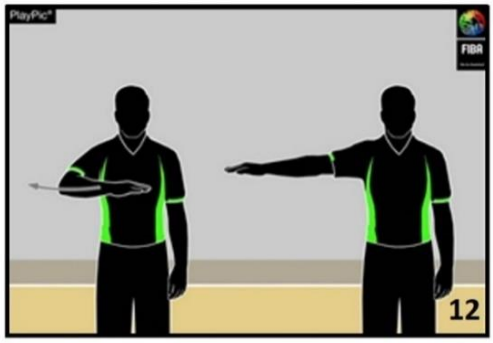
INFORMATIVOS

CESTA ANULADA OU JOGADA ANULADA



Fazer o movimento de tesoura, uma vez, na frente do peito

CONTAGEM VISÍVEL

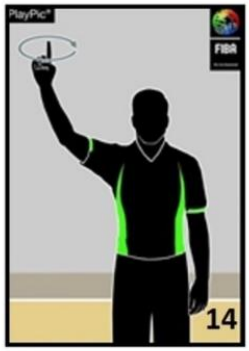


Fazer a contagem enquanto move a mão lateralmente

COMUNICAÇÃO

Polegar para cima

REPROGRAMAR O TEMPO DE 24 OU 14 SEGUNDOS



Girar a mão com o dedo indicador estendido

DIREÇÃO DA JOGADA E/OU SAÍDA DE BOLA

Com os braços paralelos às linhas laterais, apontar na direção da jogada

BOLA PRESA/SITUAÇÃO DE BOLA AO ALTO

Polegar para cima e, sem seguida, apontar o sentido do jogo, utilizando a seta de posse alternada

VIOLAÇÕES

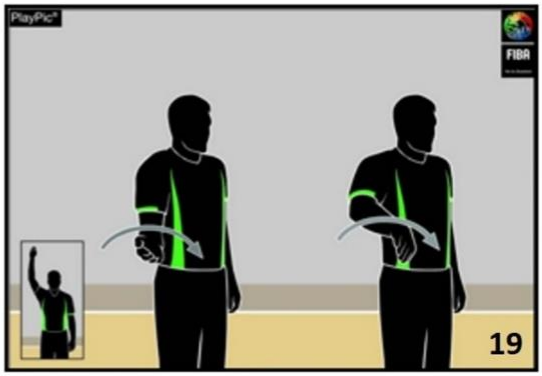
ANDADA

Rotação dos punhos cerrados

DRIBLE ILEGAL: DUPLO DRIBLE

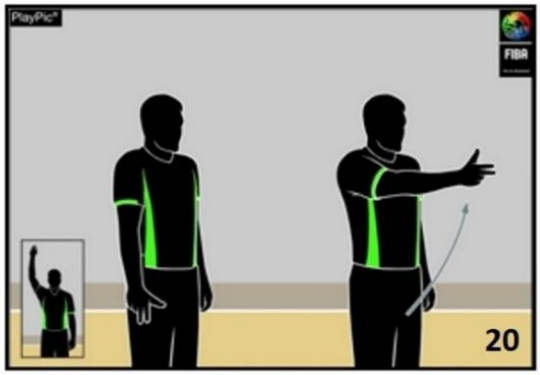
Movimentar, alternadamente, os braços com as palmas das mãos viradas para baixo

DRIBLE ILEGAL: CARREGAR A BOLA



Fazer uma meia rotação com a mão

3 SEGUNDOS



Com os braços estendidos à frente do corpo, mostrar 3 dedos

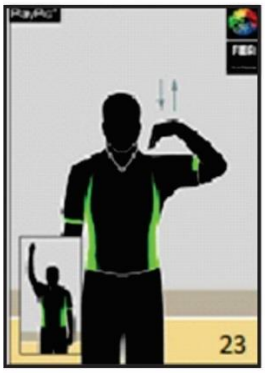
5 SEGUNDOS

Mostrar 5 dedos

8 SEGUNDOS

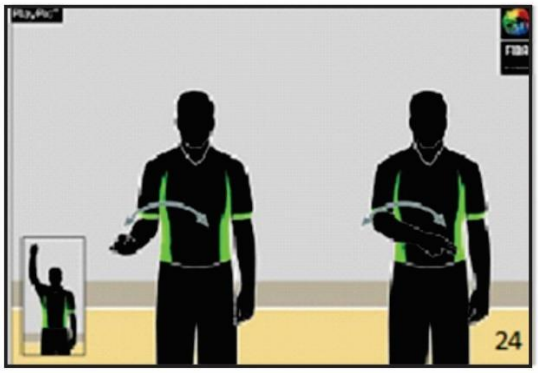
Mostrar 8 dedos

24 SEGUNDOS



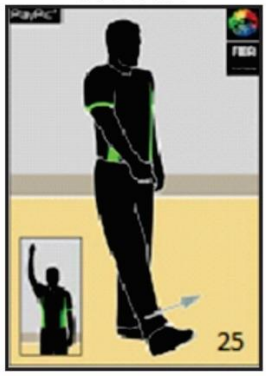
Tocar o ombro com os dedos

VOLTA DE BOLA PARA QUADRA DE DEFESA



Ondular o braço na frente do corpo

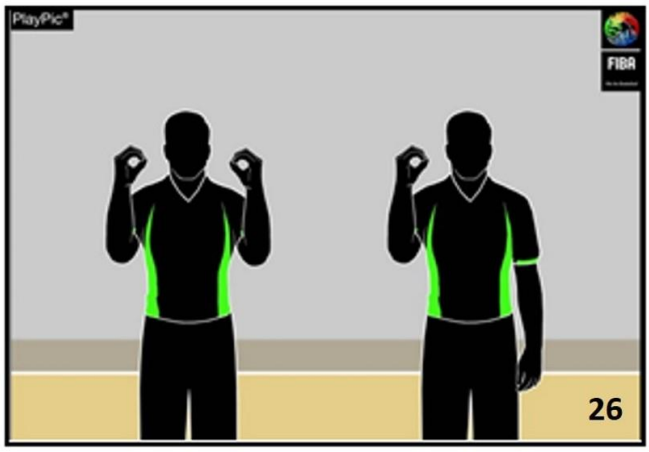
CHUTAR OU BLOQUEAR DELIBERADAMENTE A BOLA



Apontar para o pé

NÚMERO DOS JOGADORES

No. 00 e 0



Sinalizar, com as duas mãos, o número 0

Sinalizar, com a mão direita o número 0

No. 1 - 5

Mostrar, com a mão direita (palma da mão virada para frente), os números de 1 ao 5

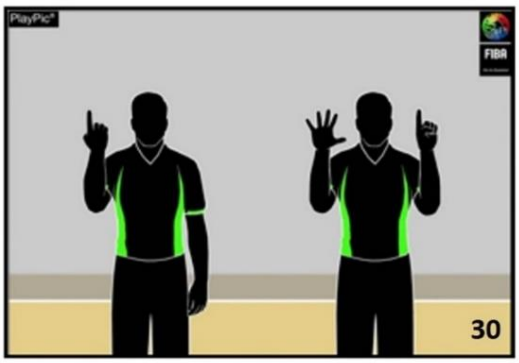
No. 6 - 10

Mostrar, com a mão direita, o número 5 e a esquerda os números de 1 ao 5, ambas com as palmas das mãos viradas para frente

No. 11 - 15

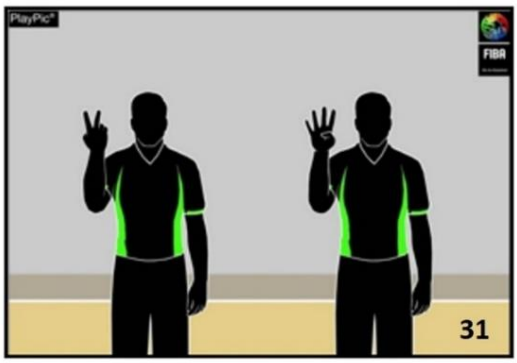
Mostrar com a mão direita um punho cerrado, e a esquerda sinalizar (palma da mão virada para frente) os números de 1 ao 5

No. 16



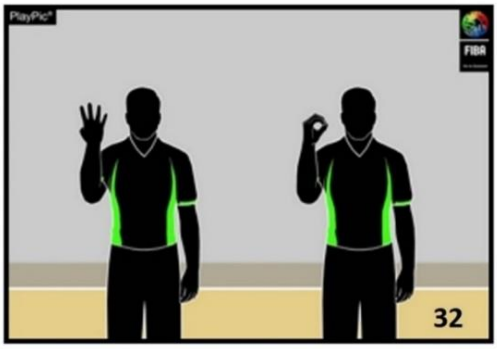
Primeiro, mostrar com o dorso da mão direita o número 1 para indicar a dezena. Depois, com as mãos abertas (palma da mão para frente), indicar a unidade sinalizando o número 6

No. 24



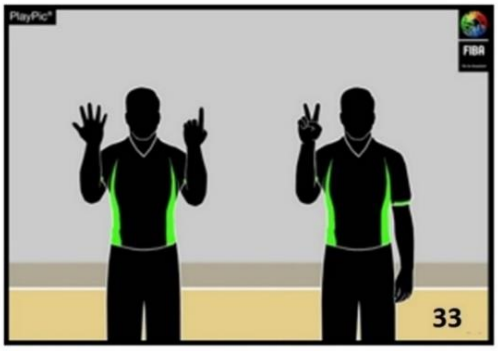
Primeiro, mostrar com o dorso da mão direita o número 2 para indicar a dezena. Depois, com a mesma mão (palma da mão para frente), indicar a unidade sinalizando o número 4

No. 40



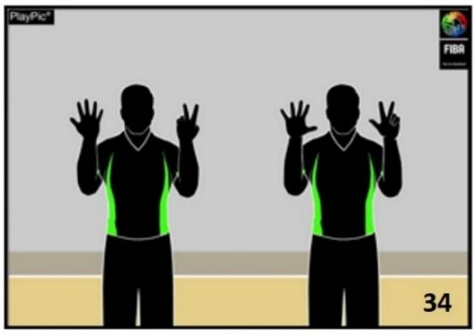
Primeiro, mostrar com o dorso da mão direita o número 4 para indicar a dezena. Depois, com a mesma mão, indicar a unidade sinalizando o número 0

No. 62



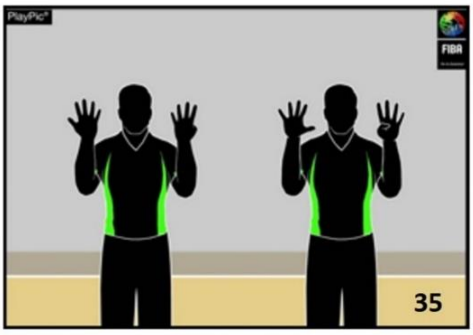
Primeiro, mostrar com o dorso das mãos o número 6 para indicar a dezena. Depois, com a mão direita (palma da mão para frente), indicar a unidade sinalizando o número 2

No. 78



Primeiro, mostrar com o dorso das mãos o número 7 para indicar a dezena. Depois, com as palmas das mãos voltadas para frente, indicar a unidade sinalizando o número 8

No. 99



Primeiro, mostrar com o dorso das mãos o número 9 para indicar a dezena. Depois, com as palmas das mãos voltadas para frente, indicar a unidade sinalizando o número 9

TIPOS DE FALTAS

SEGURAR

Segurar, na descendente, o punho cerrado

BLOQUEIO (DEFENSOR)
CORTA-LUZ (ATACANTE)

Colocar ambas as mãos no quadril

EMPURRAR OU CARREGAR SEM A BOLA

Fazer o movimento de empurrar com as palmas das mãos voltadas para frente

HANDCHECKING

Primeiro, segurar o punho com a palma da mão aberta e voltada para frente e, depois, fazer o movimento de empurrar para frente

USO ILEGAL DAS MÃOS

Golpear um punho no outro (ambos cerrados)

CARGA COM A BOLA

Com o punho cerrado, golpear a palma da mão aberta

CONTATO ILEGAL COM AS MÃOS

Levantar um punho cerrado para cima (90º) e golpear, com a outra mão (palma da mão para baixo) este punho

ENGANCHAR

Mover o braço para baixo

USO EXCESSIVO DO COTOVELO

Movimentar o cotovelo elevado para trás

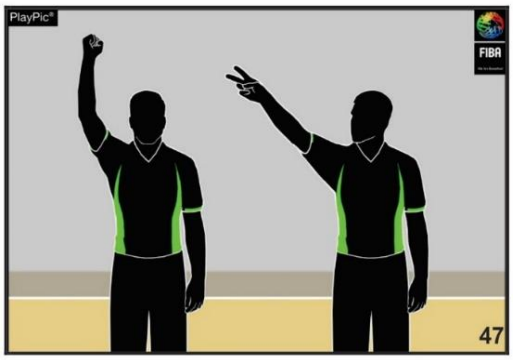
CONTATO ILEGAL NA CABEÇA

Imitar o contato na cabeça

FALTA DA EQUIPE COM O CONTROLE DA BOLA

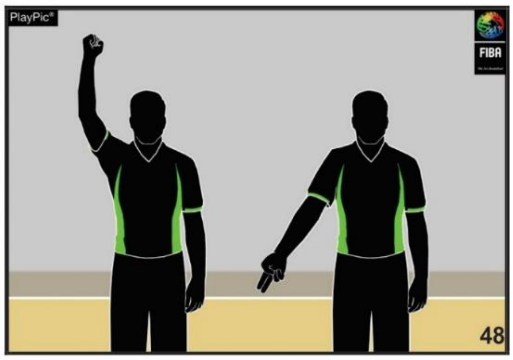
Apontar, com o punho cerrado, para a direção da cesta da equipe infratora

FALTA NO ATO DE ARREMESSO



Primeiro, levantar um braço com o punho cerrado e, em seguida, com o mesmo braço, indicar o número de lance (s) livre (s) que o jogador terá direito de arremessar

FALTA FORA DO ATO DE ARREMESSO



Primeiro, levantar um braço com o punho cerrado e, em seguida, com o mesmo braço, apontar para o chão

FALTAS ESPECIAIS

FALTA DUPLA

Com os dois punhos cerrados, fazer o movimento de cruzar acima da cabeça

FALTA TÉCNICA

Formar um "T" com a palma da mão aberta

FALTA ANTIDESPORTIVA

Segurar o punho cerrado acima da cabeça

FALTA DESQUALIFICANTE

Levantar os dois braços com os punhos cerrados

SIMULAR FALTA (FAKE)

Levantar o antebraço duas vezes

CRUZAMENTO ILEGAL DA LINHA LIMÍTROFRE EM UMA REPOSIÇÃO

Acenar o braço paralelo a linha limítrofe

REVISÃO DE IRS

Rodar a mão com o dedo indicador estendido

ADMINISTRAÇÃO DE PENALIDADES DE FALTAS

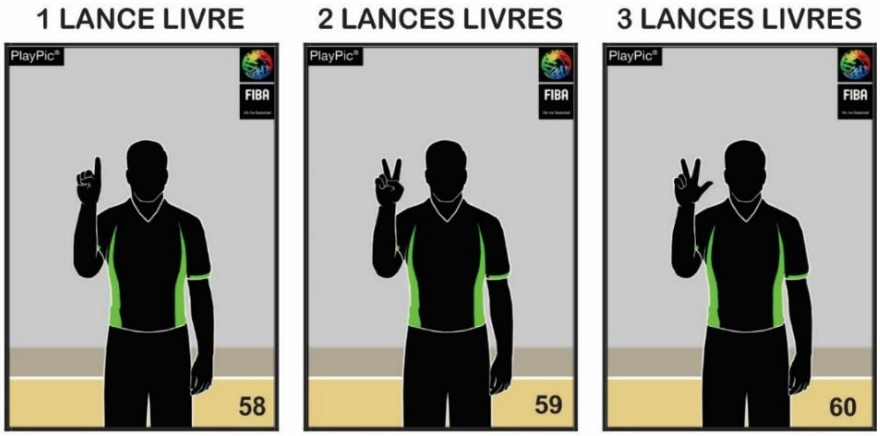
REPORTANDO À MESA DE CONTROLE

APÓS FALTA SEM LANCE (S) LIVRE (S)

Com os braços paralelos às linhas laterais, apontar com o dedo indicador, junto com o dedo médio, na direção da jogada

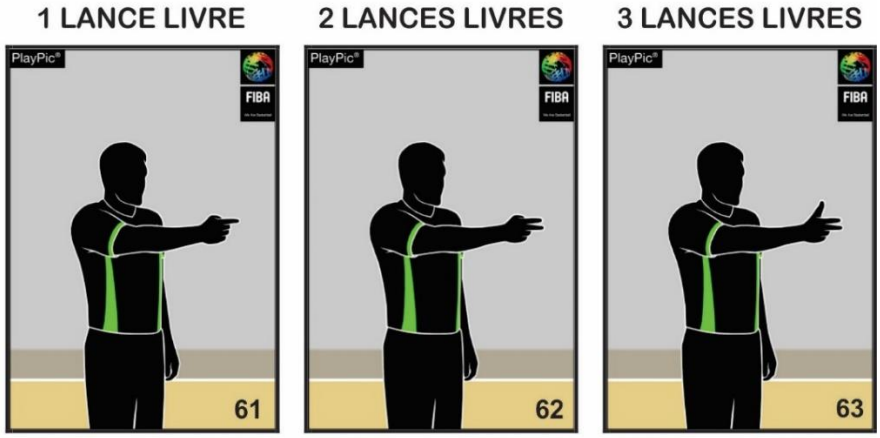
APÓS FALTA DA EQUIPE COM O CONTROLE DA BOLA

Com os braços paralelos às linhas laterais, apontar com o punho cerrado para a direção da jogada



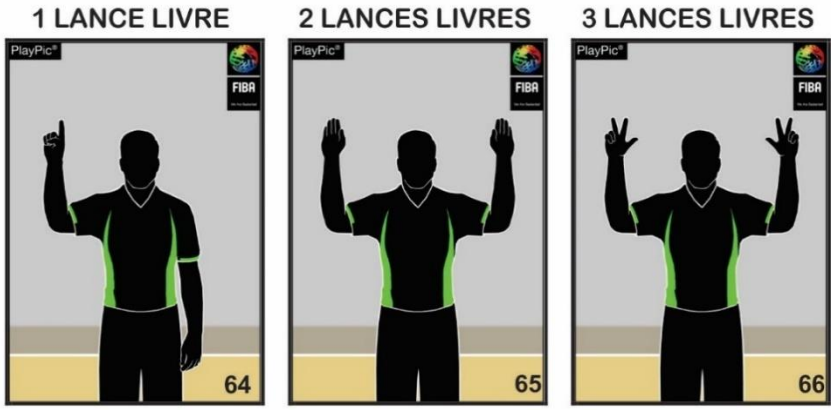
Levantar um dedo | Levantar dois dedos | Levantar três dedos

ADMINISTRAÇÃO DE LANCES LIVRES – OFICIAL ATIVO (LÍDER)



Levantar um dedo horizontalmente | Levantar dois dedos horizontalmente | Levantar três dedos horizontalmente

ADMINISTRAÇÃO DE LANCES LIVRES – OFICIAL PASSIVO (SEGUIDOR E CENTRAL)



Levantar um braço com o dedo indicador para cima com a palma da mão virada para frente | Levantar os dois braços com os dedos fechados e com a palma da mão virada para frente | Levantar os dois braços com os três dedos estendidos e a palma da mão virada para frente

Diagrama 7 **Sinais dos Oficiais de quadra**

B - A SÚMULA

FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION

SCORESHEET

Team A _____ Team B _____

Competition _____ Date _____ Time _____ Crew chief _____
Game No. _____ Place _____ Umpire 1 _____ Umpire 2 _____

Team A _____

Time-outs

Team fouls

Period ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4
Period ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4
Extra periods

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls 1	2	3	4	5
Coach								
Assistant Coach								

Team B _____

Time-outs

Team fouls

Period ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4
Period ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4
Extra periods

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls 1	2	3	4	5
Coach								
Assistant Coach								

RUNNING SCORE

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

Scorer _____
Assistant scorer _____
Timer _____
Shot clock operator _____

Scores Period ① A ____ B ____
Period ② A ____ B ____
Period ③ A ____ B ____
Period ④ A ____ B ____
Extra periods A ____ B ____

Crew Chief _____
Umpire 1 _____ Umpire 2 _____

Final Score Team A ____ Team B ____
Name of winning team _____

Captain's signature in case of protest _____

Game ended at (hh:mm) _____

Diagrama 8 Súmula

B.1 A súmula de jogo mostrada no Diagrama 8 é a única aprovada pela Comissão Técnica da FIBA.

B.2 Ela consiste de 1 via original e 3 cópias, cada uma com diferentes cores 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. O apontador deverá usar 2 cores diferentes de caneta, VERMELHA para o primeiro e terceiro quartos e AZUL OU PRETA para o segundo e quarto quartos. Para todos os tempos extras (prorrogações), todas as anotações devem ser feitas com AZUL OU PRETA (a mesma cor do segundo e quarto quarto)

2. A súmula pode ser preparada e completada eletronicamente.

B.3 Pelo menos 40 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 deverá anotar os nomes das 2 equipes no espaço do topo da súmula. A **equipe "A"** será sempre a equipe local (casa) ou para competições ou jogos em quadra neutra, a equipe mencionada em primeiro lugar na tabela. A outra equipe será a **equipe "B".**

B.3.2 Ele então anotará:

- O nome da competição.
- O número do jogo.
- A data, a equipe e o local do jogo.
- Os nomes do árbitro principal (crew chief) e fiscal(is) e suas nacionalidades (IOC code)

FIBA
We Are Basketball

FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE BASQUETEBOL
SÚMULA

Equipe A HOOPERS Equipe B POINTERS

Competição WCM Data 20. 11. 2014 Hora 20:00 Árbitro WALTON, M.
Jogo N° 5 Local GENEVA Fiscal 1 CHANG, Y. Fiscal 2 BARTOK, K.

Diagrama 9 Topo da súmula

B.3.3 A equipe "A" deverá ocupar a parte superior da súmula, e a equipe "B" a parte inferior.

B.3.3.1 Na primeira coluna, o apontador deverá anotar o número (3 últimos dígitos) da licença de cada jogador, técnico e assistente técnico. Para competições, o número da licença do jogador deverá ser indicado apenas para o primeiro jogo disputado pelas equipes.

B.3.3.2 Na segunda coluna, o apontador deverá anotar o nome e as iniciais na ordem dos números das camisetas, todas em letras MAIÚSCULAS, usando a lista de membros da equipe conforme fornecido pelo técnico ou seu representante. O capitão da equipe será indicado escrevendo (CAP), imediatamente, após seu nome.

B.3.3.3 Se a equipe apresentar menos que 12 jogadores, o apontador deverá traçar uma linha através dos espaços para o número de licença de jogador, nome, número, entrada, na linha abaixo do último jogador inscrito. Se tiver menos de 11 jogadores, se desenhará uma linha horizontal até chegar a seção de faltas de jogador e continuará diagonalmente para baixo até chegar a base.

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls 1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	5						
002	JONES, M.	8						
003	SMITH, E.	9						
004	FRANK, Y.	12						
010	NANCE, L.	18						
012	KING, H. (CAP)	22						
014	WONG, P.	24						
015	RUSH, S.	25						
021	MARTINEZ, M.	33						
022	SANCHES, N.	42						
Coach	LOOR, A.							
Assistant Coach	MONTA, B.							

Diagrama 10 Equipes na súmula (antes da partida)

B.3.4 Na parte inferior da seção de cada equipe, o apontador deverá anotar (em letras MAIÚSCULAS) os nomes do técnico e assistente técnico da equipe.

B.4 **Pelo menos 10 minutos antes do horário marcado para o início do jogo**, cada técnico deverá:

B.4.1 Confirmar sua concordância com os nomes e os números correspondentes dos membros de sua equipe.

B.4.2 Confirmar os nomes do técnico e assistente técnico. Caso não tenha técnico e nem assistente técnico, o capitão atuará como técnico e deverá ser inscrito colocando (CAP) depois de seu nome.

Técnico	***KING,H. (CAP)***			
Assistente Técnico				

B.4.3 Indicar os 5 jogadores para iniciar a partida marcando um pequeno "x" ao lado dos números dos jogadores na coluna "Entrada".

B.4.4 Assinar a súmula de jogo.
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 5 jogadores em cada equipe para iniciar o jogo.

B.6 **Durante o jogo,** o apontador deverá marcar um pequeno "x" (não circulado) na coluna "Entrada" quando o substituto entrar no jogo pela primeira vez como um jogador.

B.7 **Tempos-debitados**

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

B.7.2 Ao final de cada metade (do jogo) e tempo extra (prorrogação), os espaços não utilizados serão marcados com 2 linhas horizontais paralelas. Caso não seja concedido à equipe o seu primeiro tempo debitado antes dos 2 últimos minutos no quarto quarto, o apontador deverá marcar 2 linhas horizontais paralelas, no primeiro espaço da segunda metade do jogo da equipe.

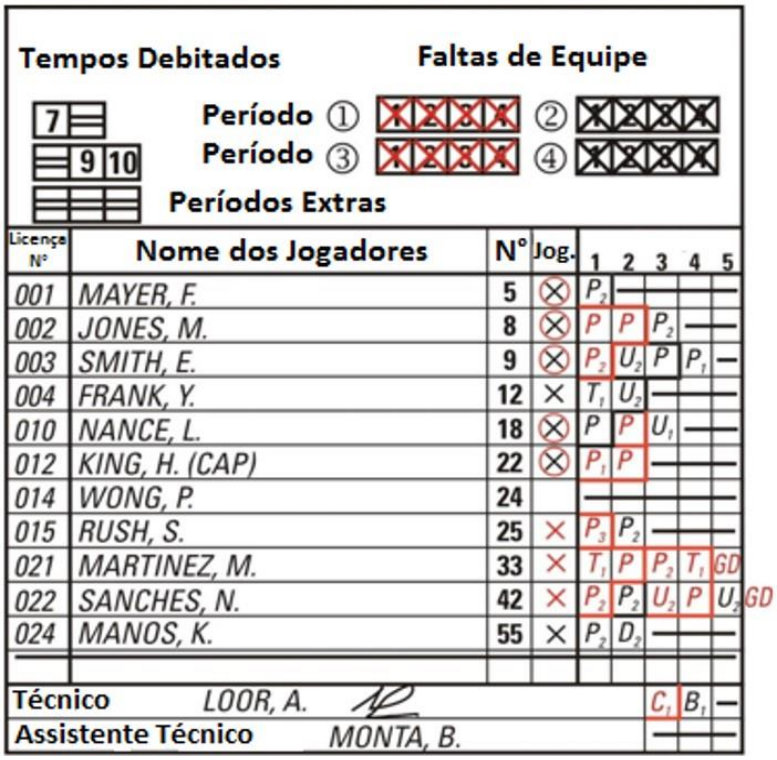


Diagrama 11 Equipes na súmula (depois da partida)

B.8 Faltas

B.8.1 A falta de jogador pode ser pessoal, técnica, antidesportiva ou desqualificante e deverá ser registrada contra o jogador.

B.8.2 Faltas cometidas por técnicos, assistentes técnicos, substitutos, jogadores excluídos e membros acompanhantes de equipe) podem ser técnicas ou desqualificantes e serão registradas contra o técnico.

B.8.3 Todas as faltas serão registradas, como segue:

B.8.3.1 Uma falta pessoal será indicada pela letra "P".

B.8.3.2 Uma falta técnica contra o jogador será indicada pela letra "T". Uma segunda falta técnica também será indicada pela letra "T", seguido por um "GD" (*game disqualification* = desqualificação do jogo) para a desqualificação do jogo no espaço seguinte.

B.8.3.3 Uma falta técnica contra o técnico por seu comportamento antidesportivo pessoal deverá ser indicada pela letra "C". Uma segunda falta técnica similar também será indicada pela letra "C", seguido por um "GD" (*game disqualification* = desqualificação do jogo) para desqualificação do jogo no espaço seguinte.

B.8.3.4 Uma falta técnica contra o técnico por qualquer outra razão deverá ser indicada pela letra "B". Uma terceira falta técnica (uma delas podendo ser um "C") deverá ser indicada pela letra "B" ou "C", seguido por um "GD" (*game disqualification* = desqualificação do jogo) para desqualificação do jogo no espaço seguinte.

B.8.3.5 Uma falta antidesportiva contra um jogador deverá ser indicada pela letra "U". Uma segunda falta antidesportiva também será indicada registrando-se a letra "U", seguido por um "GD" (*game disqualification* = desqualificação do jogo) no espaço seguinte imediato.

B.8.3.6 Uma falta técnica contra um jogador que tenha sido sancionado anteriormente com uma falta antidesportiva ou uma falta antidesportiva contra um jogador que tenha sido sancionado anteriormente com uma falta técnica também deverá ser indicado por uma letra "U" ou "T", seguido por um "GD" (game disqualification=desqualificação do jogo) para desqualificação do jogo no espaço seguinte.

B.8.3.7 Uma falta desqualificante deverá ser indicada pela letra "D".

B.8.3.8 Qualquer falta envolvendo lance(s) livre(s) deverá ser indicada por adicionar o número correspondente de lances livres (1, 2 ou 3) ao lado das letras "P", "T", "C", "B", "U" ou "D".

B.8.3.9 Todas as faltas contra ambas as equipes envolvendo penalidades da mesma severidade e canceladas de acordo com o Art. 42 deverão ser indicadas adicionando-se um pequeno "c" ao lado das letras "P", "T", "C", "B", "U" ou "D".

B.8.3.10 Uma falta técnica contra um assistente técnico, substituto, jogador excluído ou um membro acompanhante de equipe, incluindo por deixar o banco numa situação de briga, deverá ser indicada como uma falta técnica contra o técnico registrada como "B2"

B.8.3.11 Ao final do segundo quarto e ao final da partida, o apontador deverá traçar uma linha grossa entre os espaços que foram utilizados e aqueles que não foram utilizados.

Ao final da partida, o apontador deverá inutilizar os espaços remanescentes com uma linha horizontal grossa.

B.8.3.12 **Exemplos para faltas desqualificantes em assistente técnico, substituto, jogador excluído ou um membro acompanhante de equipe:**

Uma falta desqualificante contra um assistente técnico deverá ser registrada como segue:

Técnico	788	LOOR, A	B_2		
Assistente técnico	555	MONTA, B	D		

Uma falta desqualificante contra um substituto será registrada, como segue:

001	*MAYER, F.*	**5**	X	D				

E

Técnico	788	LOOR, A	B_2		
Assistente técnico	555	MONTA, B			

Uma falta desqualificante contra um jogador excluído após sua quinta falta deverá ser registrada como segue:

015	*RUSH, S.*	**25**	X	T_1	P_3	P_2	P_1	P_2	D

E

Técnico	788	LOOR, A	B_2		
Assistente técnico	555	MONTA, B			

Uma falta desqualificante contra um membro acompanhante de equipe deverá ser registrada como segue:

Técnico	788	LOOR, A	B_2		
Assistente técnico	555	MONTA, B			

B.8.3.13 Exemplos para faltas desqualificantes (Briga) no técnico, assistente técnico, substituto, jogador excluído ou membros acompanhantes de equipe:

Independente do número de pessoas desqualificadas por deixar a área de banco da equipe, uma única falta ("B") deverá ser registrada contra o técnico como segue:

Técnico	788	LOOR, A	B_2		
Assistente técnico	555	MONTA, B			

Uma falta desqualificante contra um **técnico** e um **assistente técnico** deverá ser registrada como segue:

Se somente o técnico é desqualificado:

Técnico	788	LOOR, A	D_2	F	F
Assistente técnico	555	MONTA, B			

Se somente o assistente técnico é desqualificado:

Técnico	788	LOOR, A	B_2		
Assistente técnico	555	MONTA, B	F	F	F

Se ambos, técnico e assistente técnico são desqualificados:

Técnico	788	LOOR, A	D_2	F	F
Assistente técnico	555	MONTA, B	F	F	F

Em todos os espaços de faltas restantes da pessoa desqualificada um "F" deverá ser registrado.

Uma falta desqualificante contra um **substituto** deverá ser registrada como segue:

003	*SMITH, E.*	**9**	X	P_2	P_2	F	F	F

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

002	*JONES, M.*	**8**	X	T_1	P_3	P_1	P_2	F

Uma falta desqualificante contra um **jogador excluído** deverá ser registrado como segue:

Como um jogador excluído não tem mais espaços de faltas, então um "F" deverá ser inserido na coluna depois da última falta:

015	*RUSH, S.*	**25**	X	T_1	P_3	P_2	P_1	P_2	F

Uma falta desqualificante contra um **substituto** por seu **envolvimento ativo** numa briga deverá ser registrada como segue:

001	*MAYER, F.*	**5**	X	P_2	P_2	D_2	F	F

Uma falta desqualificante contra um **jogador excluído** por seu **envolvimento ativo** numa briga deverá ser registrado como segue:

015	*RUSH, S.*	**25**	X	T_1	P_3	P_2	P_1	P_2	D_2 F

Uma falta desqualificante contra um **membro acompanhante de equipe** por seu **envolvimento ativo** numa briga deverá ser indicada contra o técnico e registrada como segue:

Técnico	788	LOOR, A	B_2	B_2	
Assistente técnico	555	MONTA, B			

Cada desqualificação de um membro acompanhante de equipe deverá ser marcada contra o técnico, registrada como B_2 mas não deverá contar como as três faltas técnicas para sua desqualificação;

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

B.9 Faltas de equipe

B.9.1 Para cada quarto, 4 espaços são destinados na súmula (imediatamente abaixo do nome da equipe e acima do nome dos jogadores) para anotar faltas de 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.

B.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 4 colunas na súmula para contagem progressiva.

B.10.3 Cada coluna é dividida novamente em 4 colunas. As 2 à esquerda são para a equipe "A" e as 2 à direita são para a equipe "B". As colunas centrais são para contagem progressiva (160 pontos) para cada equipe.
O apontador deverá:

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

B.11 A contagem progressiva: Instruções adicionais

B.11.1 Uma cesta de campo de 3 pontos convertida por um jogador deverá ser anotada desenhando um círculo ao redor do número do jogador.

B.11.2 Uma cesta de campo acidentalmente convertida por um jogador em sua própria cesta, deverá ser anotada como tendo sido marcada pelo capitão em quadra da equipe adversária.

B.11.3 Pontos marcados quando a bola não entra na cesta (Art.31) deverão ser registrados como tendo sido marcados pelo jogador que tentou o arremesso.

B.11.4 Ao final de cada quarto ou tempos extras (prorrogações), o apontador deverá traçar um círculo grosso (**O**) ao redor do último número total de pontos marcado para cada equipe, seguido por uma linha horizontal grossa abaixo desses pontos e abaixo do número de cada jogador que marcou estes pontos.

B.11.5 No início de cada quarto ou tempos extras (prorrogações), o apontador continuará mantendo um sumário cronológico corrente dos pontos marcados a partir do ponto de interrupção.

B.11.6 Sempre que possível, o apontador deverá conferir sua contagem progressiva com o placar visual do jogo. Se houver uma diferença e sua contagem estiver correta, ele deverá imediatamente tomar providências para corrigir o placar de jogo. Se houver dúvida ou se uma das equipes fizer uma objeção à correção, ele informará ao árbitro principal (crew chief) assim que a bola se tornar morta e o cronômetro de jogo estiver parado.

B.11.7 Os árbitros podem corrigir qualquer erro de anotação relacionado com a pontuação, número de faltas, número de tempos debitados sob as previsões das regras. O árbitro principal (crew chief) assinará as correções. As demais correções serão documentadas no verso da súmula.

Diagrama 12 Contagem de Pontos

B.12 A contagem progressiva: Somatória

B.12.1 Ao final de cada quarto e do último tempo extra (prorrogação), o apontador anotará os pontos de cada quarto e todos os tempos extras (prorrogações) na seção apropriada na parte inferior da súmula de jogo.

B.12.2 Imediatamente ao final do jogo, o apontador anotará o horário na coluna de "Partida finalizada às (hh:mm).

B.12.3 Ao final de cada quarto, o apontador irá traçar 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 a parte inferior da coluna de maneira a inutilizar os números restantes (contagem progressiva) de cada equipe.

B.12.4 Ao final do jogo, o apontador anotará o placar final e o nome da equipe vencedora.

B.12.5 O apontador anotará, então, seu sobrenome, em letras maiúsculas, na súmula, depois que o assistente de apontador, o cronometrista e o operador de 24 segundos o tenham feito. Depois todos os oficiais de mesa deverão assinar próximos de seus nomes.

7	70	70	6
7	71	71	
7	72	72	6
	73	73	
9	74	74	
	75	75	
11	76	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

Diagrama 13
Somatória

B.12.6 Uma vez assinada a súmula de jogo pelo(s) oficial(ais), o árbitro principal (crew chief) deverá ser o último a assiná-la. Este ato encerra a administração e a comunicação dos oficiais com o jogo.

Nota: Caso o Capitão (CAP) assine a súmula de jogo sob protesto (utilizando o espaço destinado "Assinatura do Capitão em caso de protesto"), os oficiais de mesa e o(s) oficial (ais) permanecerão á disposição do árbitro principal (crew chief) até que ele lhes permita ir embora.

Scorer	N. MAIER	Scores	Period ①	A 15	B 18
Assistant scorer	O. SABAY		Period ②	A 19	B 10
Timer	R. LEBLANC		Period ③	A 26	B 19
Shot clock operator	K. AUSTIN		Period ④	A 16	B 25
			Extra periods	A /	B /
Referee	M. Walton	Final Score	Team A 76	Team B 72	
Umpire 1	Y. Chang	Umpire 2	K. Bartok		
Captain's signature in case of protest		Name of winning team	HOOPERS		

DIAGRAMA 14 – PARTE INFERIOR DA SÚMULA

C - PROCEDIMENTO DE PROTESTO

C.1 Uma equipe pode apresentar um protesto se seus interesses tenham sido afetados negativamente por:

a) Um erro na súmula, nas operações do cronômetro de jogo ou do relógio de 24 segundos que não foram corrigidos pelos árbitros.

b) Uma decisão de desistência, cancelamento, atraso, no reinício ou não começar a partida.

c) Uma violação das regras aplicáveis de elegibilidade.

C.2 Para que seja admitido, o protesto deverá cumprir com o seguinte procedimento:

a) O capitão (CAP) da equipe em questão, em no máximo 15 minutos depois do final da partida, deverá informar ao árbitro principal (crew chief) que sua equipe protesta contra o resultado da partida e deverá assinar a súmula no espaço marcado como "Assinatura do capitão em caso de protesto".

b) A equipe deverá apresentar as razões do protesto para o árbitro principal (crew chief) por escrito em no máximo uma hora depois do final da partida.

c) Se aplicará uma taxa de 1.500 CHF e se pagará em caso do protesto seja rejeitado.

C.3 O árbitro principal (crew chief) depois de receber as razões do protesto, deverá informar por escrito sobre o incidente que motivou o protesto ao representante da FIBA ou ao organismo competente.

C.4 O organismo competente emitirá todas as solicitações de procedimento que considere oportunas e decidirá sobre o protesto o mais rápido possível e em qualquer caso, o mais tardar em 24 horas depois do final da partida. O organismo competente utilizará de qualquer prova confiável e poderá tomar qualquer pertinente, incluso sem limitações, a repetição parcial ou total da partida. O organismo competente não poderá decidir mudar o resultado da partida a menos que exista uma prova clara e conclusiva de que, de não haver sido pelo erro que deu lugar ao protesto, o novo resultado haveria se materializado sem dúvida.

C.5 A decisão do organismo competente também se considera uma decisão sobre a regra no terreno de jogo e não está sujeita a um novo exame ou apelação. Excepcionalmente, as decisões sobre elegibilidade podem ser apeladas segundo estipulado nas regulamentações aplicáveis.

C.6 Regras especiais para as competições da FIBA ou competições que não disponham o contrário em seus regulamentos:

a) Em caso da competição se em formato de torneio, o organismo competente para todas os protestos será o Comitê Técnico (ver Regulamento Interno FIBA, Livro 2).

b) Em caso de partidas de ida e volta, o organismo competente para os protestos relacionados com as questões de elegibilidade será o Painel Disciplinar da FIBA. Para todas as demais questões que dêem lugar a um protesto, o organismo competente será FIBA, atuando através de uma ou mais pessoas com experiência na implementação e interpretação das Regras Oficiais de Basketball (ver FIBA Regulamento Interno, Livro 2).

D – CLASSIFICAÇÃO DAS EQUIPES

D.1 Procedimento

D.1.1 As equipes serão classificadas de acordo com seu registro de vitórias-derrotas, ou seja, 2 pontos na classificação para cada vitória, 1 ponto na classificação para cada derrota (incluindo jogo por número insuficiente de jogadores) e 0 pontos para jogo perdido por desistência.

D.1.2 O procedimento deve ser aplicado para cada equipe que tenha disputado somente 1 jogo contra cada adversário do grupo (torneio simples), bem como para cada equipe ter jogado 2 ou mais jogos contra cada adversário (liga com jogos em formato de ida e volta ou outras competições.

D.1.3 Se 2 ou mais equipes tem o mesmo número de vitórias-derrotas em todos os jogos do grupo, o(s) jogo(s) entre estas 2 ou mais equipes serão decididas pela classificação. Se as 2 ou mais equipes tem o mesmo número de vitórias-derrotas entre eles, outros critérios deverão ser aplicados, na seguinte ordem:

- Maior diferença de pontos nos jogos disputados entre eles.
- Maior número de pontos feitos nos jogos entre eles.
- Maior diferença de pontos em todos os jogos do grupo.
- Maio número de pontos feitos em todos os jogos do grupo.

Se estes critérios seguirem sem decidir a classificação final, esta será decidida mediante um sorteio.

D.1.4 Se, em qualquer nível destes critérios, uma ou mais equipes puderem ser classificadas, o procedimento de D.1.3 deverá ser repetido desde o início para todas as equipes restantes ainda não classificadas.

D.2 Exemplos

D.2.1 **Exemplo 1**

A x B	100 x 55	B x C	100 x 95
A x C	90 x 85	B x D	80 x 75
A x D	75 x 80	C x D	60 x 55

Equipe	Jogos realizados	Vitórias	Derrotas	Pontos na classificação	Cestas	Diferença de cestas
A	3	2	1	5	265 : 220	+ 45
B	3	2	1	5	235 : 270	- 35
C	3	1	2	4	240 : 245	- 5
D	3	1	2	4	210 : 215	- 5

Classificação:
1º) A – vencedor contra B
2º) B
3º) C – vendedor contra D
4º) D

D.2.2 **Exemplo 2**

A x B	100 x 55	B x C	100 x 85
A x C	90 x 85	B x D	75 x 80
A x D	120 x 75	C x D	65 x 55

Equipe	Jogos realizados	Vitórias	Derrotas	Pontos na classificação	Cestas	Diferença de cestas
A	3	3	0	6	310 : 215	+ 95
B	3	1	2	4	230 : 265	- 35
C	3	1	2	4	235 : 245	- 10
D	3	1	2	4	210 : 260	- 50

Classificação: 1º) A

Classificação dos jogos entre B, C, D:

Equipe	Jogos realizados	Vitórias	Derrotas	Pontos na classificação	Cestas	Diferença de cestas
B	2	1	1	3	175 : 165	+ 10
C	2	1	1	3	150 : 155	- 5
D	2	1	1	3	135 : 140	- 5

Classificação: 2º) B
3º) C – vencedor contra D
4º) D

D.2.3 **Exemplo 3**

A x B	85 x 90	B x C	100 x 95
A x C	55 x 100	B x D	75 x 85
A x D	75 x 120	C x D	65 x 55

Equipe	Jogos realizados	Vitórias	Derrotas	Pontos na classificação	Cestas	Diferença de cestas
A	3	0	3	3	215 : 310	- 95
B	3	2	1	5	265 : 265	0
C	3	2	1	5	260 : 210	+ 50
D	3	2	1	5	260 : 215	+ 45

Classificação: 4º) A

Classificação dos jogos entre B, C, D:

Equipe	Jogos realizados	Vitórias	Derrotas	Pontos na classificação	Cestas	Diferença de cestas
B	2	1	1	3	175 : 180	- 5
C	2	1	1	3	160 : 155	+ 5
D	2	1	1	3	140 : 140	0

Classificação: 1º) C
2º) D
3º) B

D.2.4 **Exemplo 4**

A x B	85 x 90	B x C	100 x 90
A x C	55 x 100	B x D	75 x 85
A x D	75 x 120	C x D	65 x 55

Equipe	Jogos realizados	Vitórias	Derrotas	Pontos na classificação	Cestas	Diferença de cestas
A	3	0	3	3	215 : 310	- 95
B	3	2	1	5	265 : 260	+ 5
C	3	2	1	5	255 : 210	+ 45
D	3	2	1	5	260 : 215	+ 45

Classificação: 4º) A

Classificação dos jogos entre B, C, D:

Equipe	Jogos realizados	Vitórias	Derrotas	Pontos na classificação	Cestas	Diferença de cestas
B	2	1	1	3	175 : 175	0
C	2	1	1	3	155 : 155	0
D	2	1	1	3	140 : 140	0

Classificação: 1º) B
2º) C
3º) D

D.2.5 **Exemplo 5**

A x B	100 x 55	B x F	110 x 90
A x C	85 x 90	C x D	55 x 60
A x D	120 x 75	C x E	90 x 75
A x E	80 x 100	C x F	105 x 75
A x F	85 x 80	D x E	70 x 45
B x C	100 x 95	D x F	65 x 60
B x D	80 x 75	E x F	75 x 80
B x E	75 x 80		

Equipe	Jogos realizados	Vitórias	Derrotas	Pontos na classificação	Cestas	Diferença de cestas
A	5	3	2	8	470 : 400	+ 70
B	5	3	2	8	420 : 440	- 20
C	5	3	2	8	435 : 395	+ 40
D	5	3	2	8	345 : 360	- 15
E	5	2	3	7	375 : 395	- 20
F	5	1	4	6	385 : 440	- 55

Classificação: 5º) E
6º) F

Classificação dos jogos entre A, B, C, D

Equipe	Jogos realizados	Vitórias	Derrotas	Pontos na classificação	Cestas	Diferença de cestas
A	3	2	1	5	305 : 220	+ 85
B	3	2	1	5	235 : 270	- 35
C	3	1	2	4	240 : 245	- 5
D	3	1	2	4	210 : 255	- 45

Classificação: 1º) A – vencedor contra B
2º) B
3º) D – vencedor contra C
4º) C

D.2.6 **Exemplo 6**

A x B	71 x 65	B x F	95 x 90
A x C	85 x 86	C x D	95 x 100
A x D	77 x 75	C x E	82 x 75
A x E	80 x 86	C x F	105 x 75
A x F	85 x 86	D x E	68 x 67
B x C	88 x 87	D x F	65 x 60
B x D	80 x 75	E x F	80 x 75
B x E	75 x 76		

Equipe	Jogos realizados	Vitórias	Derrotas	Pontos na classificação	Cestas	Diferença de cestas
A	5	3	2	8	398 : 392	+ 6
B	5	3	2	8	403 : 399	+ 4
C	5	3	2	8	455 : 423	+ 32
D	5	3	2	8	383 : 379	+ 4
E	5	3	2	8	384 : 380	+ 4
F	5	0	5	5	380 : 430	- 50

Classificação: 6º) F

Classificação dos jogos entre A, B, C, D, E:

Equipe	Jogos realizados	Vitórias	Derrotas	Pontos na classificação	Cestas	Diferença de cestas
A	4	2	2	6	313 : 312	+ 1
B	4	2	2	6	308 : 309	- 1
C	4	2	2	6	350 : 348	+ 2
D	4	2	2	6	318 : 319	- 1
E	4	2	2	6	304 : 305	- 1

Classificação: 1º) C
2º) A

Classificação dos jogos entre B, D, E:

Equipe	Jogos realizados	Vitórias	Derrotas	Pontos na classificação	Cestas	Diferença de cestas
B	2	1	1	3	155 : 151	+ 4
D	2	1	1	3	143 : 147	- 4
E	2	1	1	3	143 : 143	0

Classificação: 3º) B
4º) E
5º) D

D.2.7 **Exemplo 7**

A x B	73 x 71	B x F	95 x 90
A x C	85 x 86	C x D	95 x 96
A x D	77 x 75	C x E	82 x 75
A x E	90 x 96	C x F	105 x 75
A x F	85 x 80	D x E	68 x 67
B x C	88 x 87	D x F	80 x 75
B x D	80 x 79	E x F	80 x 75
B x E	79 x 80		

Equipe	Jogos realizados	Vitórias	Derrotas	Pontos na classificação	Cestas	Diferença de cestas
A	5	3	2	8	410 : 408	+ 2
B	5	3	2	8	413 : 409	+ 4
C	5	3	2	8	455 : 419	+ 36
D	5	3	2	8	398 : 394	+ 4
E	5	3	2	8	398 : 394	+ 4
F	5	0	5	5	395 : 445	- 50

Classificação: 6º) F

Classificação dos jogos entre A, B, C, D, E:

Equipe	Jogos realizados	Vitórias	Derrotas	Pontos na classificação	Cestas	Diferença de cestas
A	4	2	2	6	325 : 328	- 3
B	4	2	2	6	318 : 319	- 1
C	4	2	2	6	350 : 344	+ 6
D	4	2	2	6	318 : 314	- 1
E	4	2	2	6	318 : 319	- 1

Classificação: 1º) C
5º) A

Classificação dos jogos entre B, D, E:

Equipe	Jogos realizados	Vitórias	Derrotas	Pontos na classificação	Cestas	Diferença de cestas
B	2	1	1	3	159 : 159	0
D	2	1	1	3	147 : 147	0
E	2	1	1	3	147 : 147	0

Classificação: 2º) B
3º) D – vencedor contra E
4º) E

D.3 Desistência

D.3.1 Uma equipe que sem uma razão justificada, não se apresenta pronta para jogar uma partida programada ou que se retira da quadra de jogo antes do final da partida, deverá perder a partida por desistência e receberá zero (0) pontos na classificação.

D.3.2 Se uma equipe perde por desistência numa segunda partida, deverão ser anulados todos os resultados de suas partidas.

D.3.3 Se uma equipe perde por desistência numa segunda partida numa competição realizada em grupos, e a melhor equipe (s) colocada de cada grupo deverá qualificar para próxima rodada da competição, os resultados de todos os jogos jogados pela última equipe colocada no cruzamento dos grupos deverão também serem anulados.

D.4 Partidas de ida e volta (pontuação total)

D.4.1 Para um sistema de competição de séries de 2 partidas de ida e volta de pontos totais (pontuação total), as duas partidas se considerarão como 1 partida de 80 minutos de duração.

D.4.2 Se o placar está empatado ao final da primeira partida, não se jogará nenhum tempo extra prorrogação).

D.4.3 Se a pontuação total de ambas as partidas está empatada, a segunda partida continuará com tantos tempos extras(prorrogação) de 5 minutos sejam necessários para desfazer o empate.

D.4.4 O vencedor das séries será a equipe que:

- É o vencedor de ambas as partidas.
- Tenha anotado o maior número de pontos na pontuação total da segunda partida, se cada equipe tenha vencido uma partida.

D.5 Exemplos

D.5.1 Exemplo 1

A - B 80 - 75
B - A 72 - 73

A equipe A é a vencedora das séries (vencedora de ambas as partidas).

D.5.2 Exemplo 2

A - B 80 - 75
B - A 73 - 72

A equipe A é a vencedora das séries (pontuação total A 152 – B 148)

D.5.3 Exemplo 3

A - B 80 - 80
B - A 92 - 75

A equipe B é a vencedora das séries (pontuação total A 165 - B 172) Não se joga tempo extra (prorrogação) na primeira partida.

D.5.4 Exemplo 4

A - B 80 - 85
B - A 75 - 75

A equipe B é a vencedora das séries (pontuação total A 155 - B 160) Não se joga tempo extra (prorrogação) na segunda partida.

D.5.5 Exemplo 5

A - B 83 - 81
B - A 79 - 77

Pontuação total A 160 – B 160. Depois do tempo extra (prorrogação) da segunda partida:

B - A 95 - 88

A equipe B é a vencedora das séries (pontuação total A 171 - B 176).

E – TEMPOS DEBITADOS DA MÍDIA

E.1 Definição

O comitê organizador da competição deve decidir por si mesmo se os tempos debitados da Mídia (meios de comunicação) deverão ser aplicados e, caso sejam, qual a duração (60, 75, 90 ou 100 segundos).

E.2 Regra

E.2.1 É permitido conceder um tempo debitado para os meios de comunicação em cada quarto, além dos tempos debitados normais. Não são permitidos tempos debitados para a Mídia nos tempos extras (prorrogações).

E.2.2 O primeiro tempo debitado em cada quarto (equipe ou Mídia) terão 60, 75, 90 ou 100 segundos de duração.

E.2.3 A duração de todos os outros tempos debitados no quarto será de 60 segundos.

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

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

- 60, 75, 90 ou 100 segundos, se considerado como um tempo debitado da Mídia, ou seja, o primeiro do quarto.
- 60 segundos, se não for considerado um tempo debitado da Mídia, ou seja, solicitado por qualquer equipe, após o tempo debitado da Mídia ter sido concedido.

E.3 Procedimentos

E.3.1 O ideal seria que o tempo debitados da Mídia fosse concedido quando restarem 5 minutos no quarto. Entretanto, não há garantias que este será o caso.

E.3.2 Se nenhuma das equipes solicitou um tempo debitado antes dos últimos 5 minutos restantes no quarto, então, um tempo debitado da Mídia será concedido na primeira oportunidade quando a bola tornar-se morta e o relógio de jogo estiver parado. Este tempo debitado não será marcado contra nenhuma das equipes.

E.3.3 Se qualquer equipe tiver um tempo debitado concedido antes dos últimos 5 minutos no quarto, este tempo debitado será usado como tempo debitado da Mídia. Este tempo debitado deverá contar como ambos, um tempo debitado da Mídia e um tempo debitado para a equipe que o solicitou.

E.3.4 De acordo com este procedimento, poderão existir, um mínimo de 1 tempo debitado em cada quarto, e um máximo de 6 tempos debitados na primeira metade, e um máximo de 8 tempos debitados na segunda metade.

FIM DAS REGRAS E PROCEDIMENTOS DE JOGO