

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BASKETBALL

INTEPRETAÇÕES OFICIAIS DE BASQUETEBOL 2017





ÍNDICE

Introdução
Art.5	Jogadores - Lesão
Art.7	Técnico: Deveres e poderes
Art. 8	Tempo de jogo, placar empatado e períodos extras
Art. 9	Início e final de um período ou do jogo
Art.10	Status da bola
Art.12	Bola ao alto e posse alternada
Art.14	Controle de bola
Art. 15	Jogador em ato de arremesso.....
Art.16	Cesta: Quando feita e seu valor.....
Art.17	Reposição
Art.18/19	Tempo debitado / Substituição
Art.23	Jogador fora da quadra de jogo e bola fora da quadra de jogo
Art.24	Drible
Art.25	Andar
Art.28	8 segundos
Art.29/50	24 segundos
Art.30	Bola retornada para a quadra de defesa
Art.31	Tendência de cesta e interferência
Art.33	Contato: Princípios Gerais
Art.35	Falta dupla
Art.36	Falta técnica
Art.37	Falta antidesportiva
Art.38	Falta desqualificante
Art.39	Briga
Art.42	Situações especiais
Art.44	Erros corrigíveis.....
Art.46	Árbitro: Deveres e poderes.....



TABELA DE DIAGRAMAS

- Diagrama 1 Uma cesta é feita
- Diagrama 2 Bola em contato com o aro
- Diagrama 3 Bola dentro da cesta
- Diagrama 4 Posição de um jogador dentro/frente da área de semicírculo sem carga

Através das Interpretações das Regras Oficiais de Basquetebol, todas as referências feitas a um jogador, treinador, oficial, etc., no sexo masculino, também se aplicam ao sexo feminino. É necessário entender que isto é feito apenas por razões práticas.

Introdução

As interpretações presentes neste documento são as Interpretações Oficiais – FIBA, das Regras Oficiais de Basquetebol – FIBA 2017 e estarão efetivas a partir de 01 de outubro de 2017. Este documento substitui todas as Interpretações Oficiais publicadas anteriormente.

As Regras Oficiais de Basquetebol – FIBA são aprovadas pelo Comitê Central – FIBA e são revisadas, periodicamente, pela Comissão Técnica – FIBA.

As regras são escritas o mais claro e abrangente possível, mas elas expressam princípios ao invés de situações de jogo. Elas não podem, entretanto, conter a rica variedade de casos específicos que poderiam acontecer durante um jogo de basquetebol.

O objetivo deste documento é converter os princípios e conceitos do livro de regras em situações práticas e específicas, que podem surgir durante um jogo normal de basquetebol.

As interpretações das diferentes situações podem estimular as mentes dos oficiais e complementarão um estudo inicial detalhado das regras, realizado pelos próprios oficiais.

As Regras Oficiais de Basquetebol – FIBA permanecerão como o principal documento que rege o basquetebol FIBA. Entretanto, os oficiais deverão ter o poder e a autoridade de tomar decisões sobre qualquer ponto não especificamente coberto nas



Regras Oficiais de Basquetebol – FIBA ou nas seguintes Interpretações Oficiais – FIBA.

Por uma questão de coerência desta Interpretação, “Equipe A” é a equipe ofensiva/atacante (inicial), e “Equipe B” é a equipe defensiva. A1 – A5, B1 – B5 são jogadores; A6 – A12; B6 – B12 são substitutos.

ART.5 JOGADORES – LESÃO

5.1 DETERMINAÇÃO:

Se um jogador está lesionado ou parece estar lesionado e, como consequência disso, o técnico, assistente técnico, substituto ou qualquer outro membro de equipe da mesma equipe entrar na quadra de jogo, considera-se que aquele jogador (lesionado) recebeu atendimento, independente se o tratamento for realmente administrado ou não.

5.2 EXEMPLO:

- A1 parece ter lesionado o tornozelo e a partida é paralisada.
- (a) O médico da equipe A entra na quadra de jogo e trata o tornozelo lesionado de A1.
 - (b) O médico da equipe A entra na quadra de jogo, mas A1 já está recuperado.
 - (c) O técnico da equipe A entra na quadra de jogo para avaliar a lesão de A1.
 - (d) O assistente técnico da equipe A, substituto de A ou um acompanhante da equipe A entra na quadra de jogo, mas não atendem A1.

INTERPRETAÇÃO:

Em todos os casos, A1 é considerado como tendo recebido atendimento e deverá ser substituído.

5.3 DETERMINAÇÃO:

Não há tempo limite para a remoção de um jogador seriamente lesionado da quadra de jogo se, de acordo com a opinião do médico, a remoção for perigosa para o jogador.

5.4 EXEMPLO:

A1 está seriamente lesionado e a partida está paralisada por cerca de 15 minutos, porque o médico estima que a remoção da quadra de jogo pode ser perigosa para o jogador.



INTERPRETAÇÃO:

A opinião do médico deverá determinar o tempo apropriado para a remoção do jogador lesionado da quadra de jogo. Após a substituição, a partida será reiniciada sem nenhuma sanção.

5.5 DETERMINAÇÃO:

Se um jogador está lesionado, sangrando ou tem uma ferida aberta, e não pode continuar jogando imediatamente (dentro de aproximadamente 15 segundos), ele deverá ser substituído. Se um tempo debitado for concedido para qualquer uma das equipes no mesmo período da fase de jogo (cronômetro parado), e aquele jogador se recuperar durante o tempo debitado, ele poderá continuar jogando somente se, o sinal do apontador tiver soado para um tempo debitado antes que um oficial tenha acenado para um substituto tornar-se um jogador.

5.6 EXEMPLO:

A1 está lesionado e o jogo está paralisado. Como A1 não é capaz de continuar jogando imediatamente, um oficial soa seu apito fazendo o sinal convencional para uma substituição. O técnico de A (ou técnico de B) solicita um tempo debitado:

- Antes de um substituto para A1 ter entrado na partida.
- Após um substituto para A1 ter entrado na partida.

Ao final do tempo debitado, A1 parece ter se recuperado e solicita continuar na partida.

INTERPRETAÇÃO:

- O tempo debitado é concedido e se A1 recuperar-se durante o tempo debitado, ele pode continuar jogando.
- O tempo debitado é concedido, mas um substituto para A1 já entrou na partida. Portanto, A1 não pode voltar a entrar (jogar) até que uma fase de jogo, com o cronômetro de jogo acionado, tenha ocorrido.

5.7 DETERMINAÇÃO:

Jogadores que foram designados pelo seu técnico para iniciar a partida, ou que receberam tratamento entre lances livres, podem ser substituídos no caso de uma lesão. Neste caso, os adversários também terão direito a substituir o mesmo número de jogadores, se eles assim desejarem.



5.8 EXEMPLO:

A1 sofreu falta de B1 e tem direito a 2 lances livres. Após o primeiro lance livre, os oficiais descobrem que A1 está sangrando e ele é substituído por A6, que realizará o segundo lance livre. A equipe B solicita substituir 2 jogadores.

INTERPRETAÇÃO:

A equipe B tem direito a substituir apenas 1 jogador.

5.9 EXEMPLO:

A1 sofreu falta de B1 e tem direito a 2 lances livres. Após o primeiro lance livre, os oficiais descobrem que B3 está sangrando. B3 é substituído por B6 e a equipe A solicita substituir 1 jogador.

INTERPRETAÇÃO:

A equipe A tem direito a substituir 1 jogador.

ART.7 TÉCNICOS: DEVERES E PODERES

7.1 DETERMINAÇÃO:

Pelo menos 40 minutos antes do horário marcado para o início da partida, cada técnico ou seu representante, entregará ao apontador a lista com os nomes e os números correspondentes dos membros de equipe tem condição de jogo para atuar na partida, bem como o nome do capitão da equipe, do técnico e do assistente técnico.

O técnico é pessoalmente responsável para que os números da lista correspondam aos números nas camisetas dos jogadores. Pelo menos 10 minutos antes do horário marcado para o início da partida, o técnico deverá confirmar sua concordância com os nomes e números correspondentes dos membros de sua equipe, os nomes do técnico, assistente técnico e capitão, para assinar a súmula de jogo.

7.2 EXEMPLO:

A equipe A apresenta em seu devido tempo a lista da equipe ao apontador. Os números de 2 jogadores não são os mesmos números que aparecem em suas



camisetas ou o nome de um jogador é omitido da súmula de jogo. Isto é descoberto:

- (a) Antes do início da partida.
- (b) Após o início da partida.

INTERPRETAÇÃO:

- (a) Os números errados são corrigidos ou o nome do jogador é adicionado na súmula de jogo sem nenhuma sanção.
- (b) O oficial interrompe a partida no momento conveniente, sem colocar nenhuma das equipes em desvantagem. Os números dos jogadores são corrigidos sem nenhuma sanção. Entretanto, o nome do jogador não pode ser adicionado na súmula de jogo.

7.3 DETERMINAÇÃO:

Pelo menos 10 minutos antes do horário marcado para o início da partida, cada técnico deverá indicar os 5 jogadores que irão iniciar a partida. Antes da partida começar, o apontador deverá conferir se há algum erro em relação a estes 5 jogadores e, se houver, deverá notificar o oficial mais próximo, tão logo quanto possível. Se isto for descoberto antes de iniciar a partida, os 5 jogadores iniciais serão corrigidos. Se isto for descoberto após iniciar a partida, isto será desprezado.

7.4 EXEMPLO:

Foi descoberto que 1 dos jogadores na quadra de jogo não é 1 dos 5 jogadores iniciais confirmados. Isto acontece:

- (a) Antes de iniciar a partida.
- (b) Após o início da partida.

INTERPRETAÇÃO:

- (a) O jogador deverá ser substituído, sem nenhuma sanção, por 1 dos 5 jogadores que iriam iniciar a partida.
- (b) O erro é desconsiderado e a partida continua sem nenhuma sanção.

7.5 EXEMPLO: O Técnico pede ao apontador para colocar um pequeno “x” no lugar reservado na súmula nos 5 jogadores que irão iniciar a partida



INTERPRETAÇÃO: É o técnico a pessoa que indicará os 5 jogadores que iniciarão a partida marcando um pequeno “x” ao lado do número do jogador na coluna “entrada do jogador” na súmula de jogo.

ART.8 TEMPO DE JOGO, PLACAR EMPATADO E PERÍODOS EXTRAS

8.1 DETERMINAÇÃO:

Um intervalo de jogo começa:

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

8.2 EXEMPLO:

A1 sofre falta no ato de arremesso de B1 simultaneamente quando o sinal do cronômetro de jogo soa para o final do período e são concedidos 2 lances livres.

INTERPRETAÇÃO:

O intervalo de jogo deverá começar após os lances livres terem sido completados.

ART.9 INÍCIO E FINAL DE UM PERÍODO

9.1 DETERMINAÇÃO:

Um jogo não deverá iniciar, a menos que cada equipe tenha o mínimo de 5 jogadores na quadra de jogo, com direito a jogar e prontos para jogar. Se menos que 5 jogadores estiverem na quadra de jogo no momento do início da partida, os oficiais devem ser flexíveis diante de qualquer situação inesperada que possa explicar o atraso. Se uma explicação razoável for apresentada pelo atraso, não se aplicará uma falta técnica. Se, contudo, nenhuma explicação for apresentada, isto poderá resultar em uma falta técnica até a chegada dos demais jogadores e/ou na perda do jogo por desistência.

9.2 EXEMPLO:

Quando a partida está programada para iniciar, a equipe B apresenta menos que 5 jogadores na quadra de jogo e prontos para jogar.



- (a) O representante da equipe B é capaz de providenciar uma explicação razoável e aceitável para o atraso na chegada dos jogadores da equipe B.
- (b) O representante da equipe B não é capaz de providenciar uma explicação razoável e aceitável para o atraso na chegada dos jogadores da equipe B.

INTERPRETAÇÃO:

O início da partida pode atrasar por um máximo de 15 minutos. Se os jogadores ausentes chegarem à quadra de jogo prontos para jogar, antes que os 15 minutos tenham passado,

- (a) *A partida terá início e nenhuma penalidade será aplicada.*
 - (b) *Uma falta técnica poderá ser sancionada contra o técnico da equipe B, registrada como*
- “B”. Será concedido 1 lance livre à equipe A e o jogo será iniciado com uma bola ao alto.*

Em ambos os casos, se os jogadores ausentes não chegarem à quadra de jogo prontos para jogar antes que os 15 minutos tenham passado, então o jogo poderá ser perdido por desistência para a equipe “A” e o placar registrado como 20:0. Em todos os casos, o árbitro(crew chief) deverá relatar no verso da súmula de jogo para o Comitê Organizador da Competição.

9.3 EXEMPLO:

No início da segunda metade do jogo, a equipe A não pode apresentar 5 jogadores com direito a jogar na quadra de jogo devido às lesões, desqualificações, etc.

INTERPRETAÇÃO:

A obrigação de apresentar o mínimo de 5 jogadores é válida somente para o início da partida. A equipe A deverá continuar jogando com menos de 5 jogadores.

9.4 EXEMPLO:

Próximo ao final da partida, A1 comete sua 5^a falta e deixa o jogo. A equipe A pode continuar a partida com somente 4 jogadores, pois eles não possuem mais substitutos disponíveis. Como a equipe B está vencendo por mais de 15 pontos, o técnico da equipe B demonstra *fair play*, quer retirar um de seus jogadores e continuar jogando também com 4 jogadores.

INTERPRETAÇÃO:



A solicitação do técnico da equipe B para jogar com menos de 5 jogadores deverá ser negada. Enquanto uma equipe possuir jogadores suficientes disponíveis, 5 jogadores deverão estar na quadra de jogo.

9.5 DETERMINAÇÃO:

O Art. 9 esclarece em qual cesta uma equipe é defensora e qual cesta ela é atacante. Se, por confusão, qualquer período iniciar com ambas as equipes atacando/defendendo as cestas erradas, a situação deverá ser corrigida assim que descoberta, sem colocar nenhuma das equipes em desvantagem. Quaisquer pontos convertidos, tempo transcorrido, faltas marcadas, etc., antes da interrupção da partida, permanecerão válidos.

9.6 EXEMPLO:

Após o início da partida, os oficiais descobrem que ambas as equipes estão jogando na direção errada.

INTERPRETAÇÃO:

A partida deverá ser interrompida assim que possível e sem colocar nenhuma equipe em desvantagem. As equipes deverão trocar as cestas. A partida será reiniciada do ponto espelho-oposto mais próximo ao local onde a partida foi interrompida.

ART.10 STATUS DA BOLA

10.1 DETERMINAÇÃO:

A bola não se torna morta e a cesta conta, se feita, quando um jogador comete uma falta sobre qualquer jogador adversário enquanto a bola está no controle dos adversários, que estão no ato de arremesso para uma cesta de campo e que terminam seu arremesso com um movimento contínuo que começou antes da falta ocorrer. Esta determinação é igualmente válida se qualquer jogador ou membro de equipe da equipe defensiva cometer uma falta técnica.

10.2 EXEMPLO: A1 está em ato de arremesso para uma cesta de campo quando B2 comete uma falta em A2. A1 termina seu arremesso com um movimento contínuo iniciado antes de B2 cometer a falta.

INTERPRETAÇÃO: *A cesta valerá se feita.*



10.3 EXEMPLO: A1 está em ato de arremesso para uma cesta de campo quando A2 comete uma falta em B2. A1 termina seu arremesso com um movimento contínuo iniciado antes de A2 cometer a falta.

INTERPRETAÇÃO: *A bola se torna morta quando A2 comete a falta. A cesta não valerá, se feita.*

ART.12 BOLA AO ALTO E POSSE ALTERNADA

12.1 DETERMINAÇÃO:

A equipe que não obteve o controle de uma bola viva na quadra de jogo após a situação de bola ao alto no início da partida, terá direito à bola para uma reposição no local mais próximo de onde ocorrer a próxima situação de bola ao alto.

12.2 EXEMPLO:

Um árbitro (crew chief) lança a bola para a uma situação de bola ao alto inicial. Imediatamente após a bola ser legalmente tapeada pelo saltador A1:

- Uma bola presa entre A2 e B2 é marcada.
- Uma falta dupla entre A2 e B2 é marcada.

INTERPRETAÇÃO:

Desde que o controle de uma bola viva na quadra de jogo ainda não tenha sido estabelecido, o oficial não pode utilizar a seta de posse alternada para conceder a posse. O árbitro (crew chief) deverá administrar outra bola ao alto no círculo central e A2 e B2 deverão saltar. Qualquer tempo transcorrido no cronômetro de jogo, após a bola ser legalmente tapeada e antes da situação de bola presa/falta dupla, permanecerá como transcorrido.

12.3 EXEMPLO:

O árbitro (crew chief) lança a bola para bola ao alto inicial. Imediatamente após a bola ser legalmente tapeada pelo saltador A1. A bola:

- Vai diretamente para fora da quadra de jogo.
- É segurada por A1 antes de ela ter tocado qualquer um dos não saltadores ou o piso.

INTERPRETAÇÃO:



Em ambos os casos será concedida uma reposição para a equipe B como resultado da violação de A1. Após a reposição, a equipe que não obteve o controle de bola viva na quadra de jogo, terá direito à primeira posse alternada no local mais próximo de onde a próxima situação de bola ao alto ocorrer.

12.4 EXEMPLO:

A equipe B terá direito a uma reposição pelo procedimento de posse alternada. Um oficial e/ou um apontador comete(m) um erro e a bola é erroneamente concedida para uma reposição pela equipe A.

INTERPRETAÇÃO:

Uma vez que a bola tocou ou foi legalmente tocada por um jogador na quadra de jogo, o erro não pode ser corrigido. Entretanto, a equipe B não deverá perder a oportunidade da reposição de posse alternada como consequência do erro e terá direito a próxima reposição de posse alternada.

12.5 EXEMPLO:

Simultaneamente com o sinal do cronômetro de jogo para o final do primeiro período, B1 comete falta antidesportiva em A1.

INTERPRETAÇÃO:

A1 deverá arremessar os 2 lances livres sem nenhum dos jogadores alinhados e sem tempo de jogo remanescente. Após os 2 minutos de intervalo de jogo, a partida deverá ser reiniciada com uma reposição pela equipe A no prolongamento da linha central, do lado oposto da mesa de controle. Nenhuma das equipes perderá seu direito a próxima reposição de posse alternada na próxima situação de bola ao alto.

12.6 EXEMPLO:

A1 salta com a bola e é legalmente bloqueado por B1. Ambos os jogadores retornam para a quadra de jogo e ambos têm uma ou as duas mãos firmemente sobre a bola.

INTERPRETAÇÃO:

Uma bola presa deverá ser marcada.



12.7 EXEMPLO:

A1 e B1, no ar, tem suas mãos firmemente sobre a bola. Após retornar para a quadra de jogo, A1 retorna ao piso com um pé sobre a linha lateral.

INTERPRETAÇÃO:

Uma bola presa deverá ser marcada.

12.8 EXEMPLO:

A1 salta com a bola de sua quadra de ataque e é legalmente bloqueado por B1. Ambos os jogadores retornam para a quadra de jogo e, ambos, têm uma ou as duas mãos, firmemente sobre a bola. A1 retorna ao piso com um pé em sua quadra de defesa.

INTERPRETAÇÃO:

Uma bola presa deverá ser marcada.

12.9 DETERMINAÇÃO: Sempre que uma bola viva se alojar entre o aro e a tabela, exceto entre lances livres, e a menos que uma posse de bola seja parte da penalidade de falta, é uma situação de bola ao alto que resulta em uma reposição por posse alternada. Como isto não resulta em uma situação de rebote, não é considerado como tendo a mesma influência na partida do que quando a bola simplesmente toca e ressalta do aro. Portanto, se a equipe que estava com o controle de bola antes dela se alojar entre o aro e a tabela tiver direito a reposição, ela terá somente o tempo restante do relógio de 24 segundos como qualquer outra situação de bola ao alto.

12.10 EXEMPLO: Em um arremesso para uma cesta de campo de A1, a bola se aloja entre o aro e a tabela. A equipe A tem o direito a uma reposição referente ao procedimento de posse alternada.

INTERPRETAÇÃO: *Após a reposição pela equipe A, ela terá somente o tempo restante do relógio de 24 segundos.*

12.11 EXEMPLO: Enquanto a bola está no ar em um arremesso de A1 para uma cesta de campo, o sinal do relógio de 24 segundos soa, em seguida a bola fica alojada entre o aro e a tabela. A equipe A tem o direito a uma reposição pelo procedimento de posse alternada.

INTERPRETAÇÃO:



Como a equipe A não tem mais tempo remanescente no relógio de 24 segundos, uma violação de 24 segundos ocorreu. A equipe B tem o direito a uma reposição. A equipe A não perderá seu direito à próxima reposição de posse alternada na próxima situação de bola ao alto.

12.12 EXEMPLO: A1 arremessa para uma cesta de campo de 2 pontos e sofre falta de B2. Os oficiais sancionam uma falta antidesportiva de B2. Durante o último lance livre:

- (a) A bola se aloja entre o aro e a tabela.
- (b) A1 pisa na linha de lance livre enquanto lança a bola.
- (c) A bola não toca o aro.

INTERPRETAÇÃO:

O lance livre deverá ser considerado malsucedido e a bola deverá ser concedida para a equipe A para uma reposição no prolongamento da linha central, do lado oposto da mesa de controle.

12.13 DETERMINAÇÃO:

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 pode obter o controle da bola sem força desnecessária.

12.14 EXEMPLO:

A1, com a bola em suas mãos, está em movimento contínuo em direção a cesta a fim de marcar pontos. Neste momento, B1 coloca suas mãos firmemente sobre a bola e então, A1 realiza mais passos do que é permitido pela regra de andada.

INTERPRETAÇÃO:

Uma bola presa deverá ser marcada.

12.15 DETERMINAÇÃO:

Uma violação por uma equipe durante uma reposição de posse alternada faz com que a equipe perca a reposição de posse alternada.

12.16 EXEMPLO:

Em uma reposição de posse alternada:

- (a) A1, jogador que está fazendo a reposição, pisa dentro da quadra enquanto tem a bola em sua(s) mão(s).
- (b) A2 ultrapassa com suas mãos sobre a linha limítrofe antes da bola ter sido reposta através da linha limítrofe em uma reposição.



(c) A1, jogador que está fazendo a reposição, demora mais do que 5 segundos para lançar a bola.

INTERPRETAÇÃO:

Em todos os casos, a equipe que está fazendo a reposição cometeu uma violação. A bola deverá ser concedida aos adversários para uma reposição no ponto original desta reposição e a direção da seta de posse alternada deverá ser invertida imediatamente.

ART. 14 CONTROLE DE BOLA

14.1 DETERMINAÇÃO:

O controle da equipe começa quando um jogador desta equipe está com o controle de uma bola viva, segurando-a ou driblando-a.

14.2 EXEMPLO:

Durante uma reposição, independentemente se o cronômetro de jogo está parado ou não, ou durante um lance livre, no julgamento dos oficiais um jogador deliberadamente atrasa o processo de pegar a bola.

INTERPRETAÇÃO:

A bola se torna viva quando o oficial coloca a bola no piso, próximo ao local da reposição ou da linha de lance livre.

14.3 EXEMPLO:

A equipe A está com o controle de bola por 15 segundos. A1 tenta passar a bola para A2 e a bola passa através da linha limítrofe. B1 está tentando agarrar a bola e salta da quadra de jogo por cima da linha limítrofe. Enquanto B1 ainda está no ar, a bola:

- (a) É tapeada com uma mão por B1.
- (b) É agarrada por B1 com ambas as mãos ou vem a descansar em uma das mãos.

E a bola retorna para a quadra de jogo, onde é agarrada por A2.

INTERPRETAÇÃO:

- (a) A equipe A permanece no controle da bola. O tempo do relógio de 24 segundos continua.



(b) A equipe B obteve o controle da bola. O tempo do relógio de 24 segundos para a equipe A deverá ser reprogramado.

ART. 15 JOGADOR EM ATO DE ARREMESSO

15.1 DETERMINAÇÃO: Quando um jogador está em ato de arremesso e depois de receber uma falta ele passa a bola, ele não será mais considerado em ato de arremesso.

15.2 EXEMPLO: Durante seu ato de arremesso A1 tem a bola em ambas as mãos e sofre uma falta de B1. Depois da falta A1 passa a bola para A2.

INTERPRETAÇÃO: A1 não é mais considerado em ato de arremesso.

ART. 16 CESTA: QUANDO FEITA E SEU VALOR

16.1 DETERMINAÇÃO:

O valor de uma cesta de campo é definido pelo local no piso de onde o arremesso foi realizado. Uma cesta tentada da área de campo de 2 pontos vale 2 pontos, uma cesta tentada da área de campo de 3 pontos vale 3 pontos. Uma cesta é creditada para a equipe que está atacando a cesta dos adversários em que a bola entrou.

16.2 EXEMPLO:

A1 lança a bola em um arremesso da área de campo de 3 pontos. A bola, em sua trajetória ascendente, é legalmente tocada por qualquer jogador que está dentro da área de campo de 2 pontos da equipe A. A bola então, continua sua trajetória e entra na cesta.

INTERPRETAÇÃO:

Em ambos os casos, serão concedidos 3 pontos para a equipe A como resultado do arremesso de A1 ter sido lançado da área de campo de 3 pontos.



16.3 EXEMPLO:

A1 lança a bola em um arremesso da área de campo de 2 pontos. A bola, em sua trajetória ascendente, é legalmente tocada por B1 que saltou da área de campo de 3 pontos. A bola, então, continua sua trajetória e entra na cesta.

INTERPRETAÇÃO:

Serão concedidos 2 pontos para a equipe A como resultado do arremesso de A1 ter sido lançado da área de campo de 2 pontos.

16.4 DETERMINAÇÃO:

Se a bola entrar na cesta, o valor da cesta é definido se a bola:

- (a) Entra diretamente na cesta ou
- (b) Em um passe é tocada por qualquer jogador ou tocar o chão antes de entrar na cesta.

16.5 EXEMPLO:

A1 passa a bola da área de campo de 3 pontos e a bola entra diretamente na cesta.

INTERPRETAÇÃO:

Serão concedidos 3 pontos para a equipe A como resultado do passe de A1 ter sido realizado da área de campo de 3 pontos.

16.6 EXEMPLO:

A1 passa a bola da área de campo de 3 pontos e a bola é tocada por qualquer jogador ou a bola toca o chão

- (a) Na área de 2 pontos da equipe A
- (b) Na área de 3 pontos da equipe A

Antes de entrar na cesta.

INTERPRETAÇÃO:

Em ambos os casos serão concedidos 2 pontos para a equipe A como resultado da bola não entrar diretamente na cesta.

16.7 DETERMINAÇÃO:

Em uma situação de reposição ou de um rebote, após o último ou único lance livre, um período de tempo sempre transcorrerá a partir do momento em que o jogador toca a bola, dentro da quadra de jogo, até que ele realize um arremesso. É particularmente importante levar isto em consideração próximo ao final de um período. É necessário ter uma quantidade mínima de tempo



disponível para este arremesso antes do tempo expirar. Se 0:00.3 segundos forem mostrados no cronômetro de jogo, é dever dos oficiais determinar se o arremessador lançou a bola antes do sinal do cronômetro de jogo soar para o final do período. Se, entretanto, 0:00.2 ou 0:00.1 segundos forem mostrados no cronômetro de jogo, o único tipo de cesta de campo válida feita por um jogador que está em suspensão é tapeando ou enterrando diretamente a bola.

16.8 EXEMPLO:

Uma reposição é concedida para a equipe A com:

- (a) 0:00.3
- (b) 0:00.2 ou 0:00.1

Mostrados no cronômetro de jogo.

INTERPRETAÇÃO:

Em (a), se um arremesso para uma cesta de campo for tentado e o sinal do cronômetro de jogo para o final do período soar durante a tentativa, é responsabilidade dos oficiais determinar se a bola foi lançada antes do sinal do cronômetro de jogo ter soado para o final do período.

Em (b), a cesta pode ser concedida somente se a bola, enquanto estava no ar proveniente de um passe vindo da reposição, é tapeada ou enterrada diretamente na cesta.

16.9 . DETERMINAÇÃO: Uma cesta é feita quando uma bola viva entra na cesta por cima e permanece dentro ou passa pela cesta inteiramente. Quando:

- (a) Uma equipe defensiva solicita um tempo debitado em qualquer momento do jogo, após uma cesta tenha sido convertida contra ela.
- (b) O cronômetro de jogo mostra 2:00 minutos ou menos no 4 período ou em um período extra, o cronômetro de jogo será paralisado quando a bola tiver claramente passado a cesta como mostrado no Diagrama 1.



Parar o cronômetro de jogo



Diagrama 1 Uma cesta é feita

16.10 EXEMPLO: No início de um período, a equipe A está defendendo sua cesta quando B1, erroneamente, dribla até sua própria cesta e converte uma cesta de campo.

INTERPRETAÇÃO: Os 2 pontos deverão ser concedidos para o capitão da equipe A que está na quadra de jogo.

ART. 17 REPOSIÇÃO

17.1 DETERMINAÇÃO:

Antes do jogador que está fazendo uma reposição lançar a bola em uma reposição, é possível que no movimento para realizar a reposição, a(s) mão(s) do jogador com a bola ultrapasse(m) o plano sobre a linha limítrofe que separa a área da quadra de jogo da área de fora da quadra de jogo. Em tais situações, continua sendo responsabilidade do jogador defensor evitar interferir na reposição, não tocando na bola enquanto ela ainda estiver nas mãos do jogador que está fazendo a reposição.

17.2 EXEMPLO:

Uma reposição é concedida para A1. Enquanto segura a bola, a(s) mão(s) de A1 atravessa(m) o plano sobre a linha limítrofe de tal maneira que a bola está sobre a área da quadra de jogo. B1 agarra a bola que está na(s) mão(s) de A1 ou tapeia a bola para tirá-la da(s) mão(s) de A1 sem causar nenhum contato físico contra A1.

INTERPRETAÇÃO:

B1 interferiu na reposição, atrasando assim o reinício da partida. Uma advertência será dada para B1 e comunicada ao técnico da equipe B e esse aviso se aplicará para todos os jogadores da equipe B para o restante da partida. Qualquer repetição de uma ação semelhante, por qualquer jogador da equipe B, pode resultar em uma falta técnica.

17.3 DETERMINAÇÃO:

Em uma reposição, o jogador que está fazendo a reposição deverá passar a bola (não entregar a bola) para um companheiro de equipe na quadra de jogo.



17.4 EXEMPLO:

Em uma reposição, A1 entrega a bola nas mãos de A2 que está na quadra de jogo.

INTERPRETAÇÃO:

A1 cometeu uma violação de reposição. A bola deve deixar a(s) mão(s) do jogador para que a reposição seja considerada legal. A bola será concedida para a equipe B para uma reposição no local da reposição original.

17.5 DETERMINAÇÃO:

Durante a reposição, os outros jogadores não deverão ter nenhuma parte do seu corpo sobre a linha limítrofe antes da bola ter sido passada através da linha limítrofe.

17.6 EXEMPLO:

Após uma violação de saída de bola, A1 recebe a bola do oficial para a reposição. A1:

- Coloca a bola no piso e, após isso, A2 pega a bola.
- Entrega a bola para A2 fora da área da quadra de jogo.

INTERPRETAÇÃO:

Isto é uma violação de A2, em ambos os casos, já que ele move seu corpo sobre a linha limítrofe antes de A1 ter passado a bola através da linha limítrofe.

17.7 EXEMPLO:

Após a equipe A converter uma cesta de campo ou converter o único ou o último lance livre, um tempo debitado foi concedido para a equipe B. Após o tempo debitado, B1 recebe a bola do oficial para uma reposição na linha final.

B1:

- Coloca a bola no piso e após isso, B2 pega a bola.
- Entrega a bola para B2, que também está parado atrás da linha final.

INTERPRETAÇÃO:

Jogada legal. A única restrição para a equipe B repor a bola é que eles devem passar a bola para dentro da quadra de jogo dentro de 5 segundos.

17.8 DETERMINAÇÃO:



Se um tempo debitado for concedido para a equipe que tenha direito a posse de bola em sua quadra de defesa, quando o cronômetro de jogo mostrar 2:00 minutos ou menos no 4º período e em cada período extra, a reposição será administrada na linha de reposição na quadra de ataque da equipe, do lado oposto da mesa de controle. O jogador que está fazendo a reposição deve passar a bola para seu companheiro de equipe na quadra de ataque.

17.9 EXEMPLO:

No último minuto do jogo, A1 está driblando a bola em sua quadra de defesa quando o jogador da equipe B tapeia a bola para fora da quadra de jogo no prolongamento da linha de lance livre.

- (a) Um tempo debitado é concedido para a equipe B.
- (b) Um tempo debitado é concedido para a equipe A.
- (c) Um tempo debitado é concedido primeiro para a equipe B e, imediatamente após, para a equipe A (ou vice-versa).

INTERPRETAÇÃO:

Em (a), a equipe A reiniciará a partida com uma reposição no prolongamento da linha de lance livre na sua quadra de defesa.

Em (b) e (c), a equipe A reiniciará a partida com uma reposição na linha de reposição na quadra de ataque da equipe, do lado oposto da mesa de controle.

Em todos os casos, a equipe A terá apenas o tempo que restava no relógio de 24 segundos.

17.10 EXEMPLO:

Restando 0:57 para jogar no último período do jogo, A1 tenta 2 lances livres. Durante o 2º lance livre, A1 pisa na linha de lance livre enquanto arremessa e uma violação é marcada. A equipe B solicita um tempo debitado.

INTERPRETAÇÃO:

Após o tempo debitado, a equipe B reiniciará a partida com uma reposição na linha de reposição na quadra de ataque da equipe, do lado oposto da mesa de controle, e terá um novo período no relógio de 24 segundos.

17.11 EXEMPLO:

Restando 0:26 para jogar no último período da partida, A1 está driblando por 6 segundos na quadra de defesa da equipe A, quando:

- (a) B1 tapeia a bola para fora da quadra de jogo.
- (b) B1 comete a 3ª falta para a equipe B neste período.

E um tempo debitado é concedido para a equipe A.



INTERPRETAÇÃO:

Após o tempo debitado, a equipe A reiniciará a partida com uma reposição na linha de reposição na quadra de ataque da equipe, do lado oposto da mesa de controle. Em ambos os casos, a equipe A terá 18 segundos restantes no relógio de 24 segundos.

17.12 EXEMPLO:

Restando 1:24 para jogar no último período do jogo, A1 está driblando a bola em sua quadra de ataque quando B1 tapeia a bola para a quadra de defesa da equipe A, onde qualquer jogador da equipe A começa a driblar a bola novamente. Agora, B2 tapeia a bola para fora da quadra de defesa da equipe A com:

- (a) 6 segundos
- (b) 17 segundos

Restantes no relógio de 24 segundos. Foi concedido um tempo debitado para a equipe A.

INTERPRETAÇÃO:

Após o tempo debitado, a equipe A reiniciará a partida com uma reposição na linha de reposição na quadra de ataque da equipe, do lado oposto da mesa de controle. Em ambos os casos, a equipe A terá apenas o tempo que restava no relógio de 24 segundos.

17.13 EXEMPLO:

Com 0:48 segundos para jogar no último período do jogo, A1 está driblando a bola em sua quadra de ataque quando B1 tapeia a bola para a quadra de defesa da equipe A, onde qualquer jogador da equipe A começa a driblar a bola novamente. Agora, B2 comete a 3^a falta para a equipe B neste período na quadra de defesa da equipe A, com:

- (a) 6 segundos
- (b) 17 segundos

Restantes no relógio de 24 segundos. Foi concedido um tempo debitado para a equipe A. Após o tempo debitado, a equipe A reiniciará a partida com uma reposição na linha de reposição na quadra de ataque da equipe, do lado oposto da mesa de controle.



INTERPRETAÇÃO:

Quando o jogo reiniciar, a equipe A terá:

- (a) 14 segundos
- (b) 17 segundos

Restantes no relógio de 24 segundos.

17.14 EXEMPLO:

A equipe A tem o controle de bola em sua quadra de defesa por 5 segundos, quando A6 e B6 são desqualificados por entrarem na quadra de jogo em uma situação de briga. As penalidades das faltas se cancelam e uma reposição é concedida para a equipe A no prolongamento da linha central, do lado oposto da mesa de controle. Antes da reposição ser administrada, foi concedido um tempo debitado para o técnico da equipe A. Onde a reposição deverá ser administrada para reiniciar a partida?

INTERPRETAÇÃO:

Após um tempo debitado a reposição deverá ser administrada no prolongamento da linha central, do lado oposto da mesa de controle com o tempo restante do relógio de 24 segundos, neste caso com 19 segundos.

17.15 DETERMINAÇÃO:

Existem situações adicionais àquelas listadas no Art. 17.2.3, nas quais a reposição subsequente será administrada no prolongamento da linha central, do lado oposto da mesa de controle.

17.16 EXEMPLO:

- (a) O jogador que está fazendo a reposição no prolongamento da linha central, do lado oposto da mesa de controle, comete uma violação e a bola é concedida para os adversários para uma reposição no local da reposição original.
- (b) Se, durante uma situação de briga membros de ambas as equipes são desqualificados, não houver outras penalidades de faltas remanescentes para serem administradas, e no momento que a partida foi interrompida, uma das equipes tinha o controle de bola ou tinha direito a ela. Neste caso, a equipe que tem a reposição deverá ter apenas o tempo que restava no relógio de 24 segundos.

INTERPRETAÇÃO

Em todas as situações acima, o jogador que está fazendo a reposição pode passar a bola tanto para a quadra de ataque quanto para a quadra de defesa.



17.17 DETERMINAÇÃO:

Em uma reposição, as seguintes situações podem ocorrer:

- (a) A bola ser passada por cima da cesta e um jogador de qualquer uma das equipes alcança a bola através da cesta, por baixo e a toca.
- (b) A bola se alojar entre o aro e a tabela.
- (c) A bola ser lançada intencionalmente no aro, de modo que reprograme o tempo no relógio de 24 segundos.

17.18 EXEMPLO:

Em uma reposição, A1 passa a bola por cima da cesta quando um jogador de qualquer uma das equipes alcança a bola através da cesta, por baixo e a toca.

INTERPRETAÇÃO:

Isto é uma violação. A partida será reiniciada com uma reposição para os adversários no prolongamento da linha de lance livre. No caso da equipe defensora cometer a violação, a equipe atacante não poderá marcar nenhum ponto, já que a bola não foi proveniente da área de dentro da quadra de jogo.

17.19 EXEMPLO:

Em uma reposição, A1 passa a bola em direção à cesta e ela se aloja entre o aro e a tabela.

INTERPRETAÇÃO:

Isto é uma situação de bola ao alto. O jogo será reiniciado pela aplicação do procedimento de posse alternada. Se a equipe A tiver direito à reposição, o relógio de 24 segundos não será reprogramado.

17.20 EXEMPLO:

Com 5 segundos restantes no relógio de 24 segundos, durante a reposição, A1 passa a bola em direção à cesta e a bola toca o aro.

INTERPRETAÇÃO:

O operador de 24 segundos não deverá reprogramar seu relógio, já que o cronômetro de jogo ainda não foi acionado. O relógio de 24 segundos deverá ser acionado, simultaneamente, com o cronômetro de jogo quando o primeiro jogador na quadra de jogo tocar a bola.

17.21 DETERMINAÇÃO:



Após a bola ter sido colocada à disposição do jogador que está fazendo a reposição, ele não poderá fazer com que a bola toque a área de dentro da quadra de jogo e em seguida, volte a tocá-la antes que a bola toque ou seja tocada por qualquer outro jogador na quadra de jogo.

17.22 EXEMPLO:

É concedida uma reposição para A1. Então, A1 faz com que a bola ressalte no solo de modo que a mesma toque o solo:

- (a) Dentro da área da quadra de jogo.
- (b) Fora da área da quadra de jogo.

E, em seguida, agarra a bola novamente.

INTERPRETAÇÃO:

- (a) *A1 cometeu uma violação de reposição. Uma vez que a bola deixa a(s) mão(s) do jogador que está fazendo a reposição e toca a área dentro da quadra de jogo, ele não poderá tocar a bola antes dela tocar (ou ser tocada) por qualquer outro jogador dentro da quadra de jogo.*
- (b) *A ação é legal e a contagem dos 5 segundos deverá continuar.*

17.23 DETERMINAÇÃO:

O jogador que está fazendo a reposição não poderá fazer com que a bola toque a área fora da quadra de jogo, após ter realizado a reposição.

17.24 EXEMPLO:

Durante a reposição, A1 passa a bola para A2, mas a bola vai para fora da quadra de jogo sem tocar em qualquer jogador na quadra de jogo.

INTERPRETAÇÃO:

Isto é uma violação de A1. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B no local original da reposição.

17.25 EXEMPLO:

Durante uma reposição, A1 passa a bola para A2. A2 recebe a bola, mas com um dos pés, ele toca a linha limítrofe.

INTERPRETAÇÃO:

Isto é uma violação de A2. O jogo será reiniciado com uma reposição para a equipe B no local mais próximo à infração.



17.26 EXEMPLO:

É concedida para A1 uma reposição na linha lateral, próximo à linha central:

- (a) Em sua quadra de defesa, com direito a passar a bola para qualquer lugar dentro da quadra de jogo.
- (b) Em sua quadra de ataque, com direito a passar a bola somente para sua quadra de ataque.
- (c) No início do segundo período, no prolongamento da linha central, do lado oposto da mesa de controle, com direito a passar a bola para qualquer lugar dentro da quadra de jogo.

Após ter a bola à disposição, A1 dá um passo lateral normal, entretanto, ele troca sua posição em relação à quadra de ataque ou à quadra de defesa.

INTERPRETAÇÃO:

Em todos os casos, A1 mantém o direito já determinado para passar a bola para a quadra de ataque ou para a quadra de defesa, como ele tinha na posição inicial.

17.27 DETERMINAÇÃO:

Após lance(s) livre(s) resultante(s) de uma falta técnica, falta antidesportiva ou falta desqualificante, a reposição subsequente deverá ser administrada no prolongamento da linha central, do lado oposto da mesa de controle.

17.28 EXEMPLO:

Com 1:03 para jogar no último período do jogo, uma falta técnica foi sancionada contra B1. Qualquer jogador da equipe A poderá arremessar 1 lance livre e, após isso, um tempo debitado é concedido para a equipe A.

INTERPRETAÇÃO:

A partida será reiniciada com uma reposição no prolongamento da linha central, do lado oposto da mesa de controle.



ART. 18/19 TEMPO DEBITADO / SUBSTITUIÇÃO

18/19.1 DETERMINAÇÃO:

Um tempo debitado não pode ser concedido antes de ter iniciado o tempo de jogo de um período ou após ter encerrado o tempo de jogo de um período.

Uma substituição não pode ser concedida antes de ter iniciado o tempo de jogo do primeiro período ou após ter encerrado o tempo de jogo da partida. Qualquer substituição pode ser concedida durante os intervalos de jogo.

18/19.2 EXEMPLO:

Após a bola deixar as mãos do árbitro (crew chief) na bola ao alto mas, antes da bola ser legalmente tapeada, o saltador A2 comete uma violação e a bola é concedida para a equipe B para uma reposição. Neste momento, qualquer um dos técnicos solicita um tempo debitado ou uma substituição.

INTERPRETAÇÃO:

Apesar da partida já ter iniciado de fato, o tempo debitado ou a substituição não poderá ser concedida porque o cronômetro de jogo ainda não foi acionado.

18/19.3 EXEMPLO:

Aproximadamente ao mesmo tempo em que o sinal do cronômetro de jogo soa para o final de um período ou período extra, B1 comete uma falta contra A1, que tem direito a 2 lances livres. Qualquer equipe solicita:

- (a) Um tempo debitado.
- (b) Uma substituição.

INTERPRETAÇÃO:

- (a) *Um tempo debitado não pode ser concedido porque o tempo de jogo de um período ou período extra já encerrou.*
- (b) *Uma substituição pode ser concedida somente após a tentativa dos lances livres serem completadas e, o intervalo de jogo para o próximo período ou período extra tenha começado.*

18/19.4 DETERMINAÇÃO:

Se o sinal do relógio de 24 segundos soar enquanto a bola estiver no ar durante um arremesso para uma cesta de campo, isto não é uma violação e o cronômetro de jogo não será paralisado. Se um arremesso para uma cesta de



campo for convertido, sob certas condições, isto é uma oportunidade de tempo debitado e substituição para ambas as equipes.

18/19.5 EXEMPLO:

Em um arremesso para uma cesta de campo, a bola está no ar quando soa o sinal do relógio de 24 segundos. A bola entra na cesta. Neste momento, qualquer equipe ou ambas as equipes solicitam:

- (a) Tempo debitado.
- (b) Substituição.

INTERPRETAÇÃO:

- (a) *Esta é uma oportunidade de tempo debitado somente para a equipe que não pontuou. Se for concedido um tempo debitado para a equipe que não pontuou, também poderá ser concedido um tempo debitado aos adversários, e para ambas as equipes será concedida uma substituição, se a solicitarem.*
- (b) *Esta é uma oportunidade de substituição somente para a equipe que não pontuou e somente quando o cronômetro de jogo mostrar 2:00 minutos ou menos no 4º período e em cada período extra.*

Se for concedida uma oportunidade de substituição para a equipe que não pontuou, os adversários também terão direito a realizar uma substituição e para ambas as equipes será concedido um tempo debitado, se o solicitarem.

18/19.6 DETERMINAÇÃO:

Se uma solicitação de tempo debitado ou substituição (por qualquer jogador, incluindo o arremessador de lance livre) for realizado após a bola estar à disposição do arremessador de lance livre para o primeiro ou único lance livre, o tempo debitado ou substituição será concedido para ambas as equipes, se:

- (a) O último ou único lance livre for convertido ou,
- (b) O último ou único lance livre for seguido de uma reposição no prolongamento da linha central, do lado oposto da mesa de controle, ou por qualquer razão válida a bola permanecer morta após o último ou único lance livre.
- (c) Por qualquer razão válida a bola permanecerá morta depois do último ou único lance livre.



18/19.7 EXEMPLO:

São concedidos 2 lances livres para A1. Equipe A ou equipe B solicita um tempo debitado ou substituição:

- (a) Antes da bola estar à disposição do arremessador de lance livre A1.
- (b) Após o primeiro lance livre tentado.
- (c) Após o segundo lance livre convertido, mas antes da bola estar à disposição do jogador que irá fazer a reposição.
- (d) Após o segundo lance livre convertido, mas após a bola estar à disposição do jogador que está fazendo a reposição.

INTERPRETAÇÃO:

- (a) O tempo debitado ou substituição é concedido imediatamente, antes da primeira tentativa de lance livre.
- (b) O tempo debitado ou substituição não é concedido após o primeiro lance livre, se convertido.
- (c) O tempo debitado ou substituição é concedido imediatamente antes da reposição.
- (d) O tempo debitado ou substituição não será concedido.

18/19.8 EXEMPLO:

São concedidos 2 lances livres para A1. Após o primeiro lance livre tentado, a equipe A ou equipe B solicita um tempo debitado ou substituição. Durante a tentativa do último lance livre:

- (a) A bola toca o aro e o jogo continua.
- (b) O lance livre é convertido.
- (c) A bola não toca o aro ou não entra na cesta.
- (d) A1 pisa na linha de lance livre enquanto arremessa e uma violação é marcada.
- (e) B1 pisa dentro da área restritiva antes da bola deixar as mãos de A1. Uma violação de B1 é marcada e A1 erra o lance livre.

INTERPRETAÇÃO:

- (a) O tempo debitado ou substituição não é concedido.
- (b), (c) e (d) O tempo debitado ou substituição é concedido imediatamente.
- (e) Um novo lance livre é tentado por A1 e, se convertido, o tempo debitado ou substituição é concedido imediatamente.



18/19.9 DETERMINAÇÃO:

Se, após a solicitação de um tempo debitado, uma falta for cometida por qualquer uma das equipes, o tempo debitado não iniciará até que o oficial tenha completado toda a sua comunicação de relato da falta com a mesa de controle. No caso da 5^a falta de um jogador, esta comunicação inclui o procedimento necessário da substituição. Uma vez concluído, o período de tempo debitado deverá começar quando um oficial soa seu apito e faz o sinal de tempo debitado.

18/19.10 EXEMPLO:

O técnico da equipe A solicita um tempo debitado depois que B1 comete sua 5^a falta.

INTERPRETAÇÃO:

A oportunidade de tempo debitado não deverá começar até que toda a comunicação, relativa àquela falta, com a mesa de controle tenha se completado e um substituto para B1 tenha se tornado jogador.

18/19.11 EXEMPLO:

O técnico da equipe A solicita um tempo debitado depois que qualquer jogador comete uma falta.

INTERPRETAÇÃO:

As equipes serão autorizadas a irem para os seus bancos se eles estiverem cientes que um tempo debitado foi solicitado, mesmo que o período de tempo debitado não tenha formalmente iniciado.

18/19.12 DETERMINAÇÃO:

Os Art. 18 e 19 esclarecem quando uma substituição ou oportunidade de tempo debitado inicia e finaliza. Técnicos solicitando um tempo debitado ou uma substituição devem estar cientes destas limitações, caso contrário, o tempo debitado ou a substituição não será concedido imediatamente.



18/19.13 EXEMPLO:

Uma substituição ou oportunidade de tempo debitado já finalizou quando o técnico da equipe A corre até a mesa de controle, solicitando em voz alta uma substituição ou tempo debitado. O apontador reage e erroneamente faz soar seu sinal. O oficial soa seu apito e interrompe a partida.

INTERPRETAÇÃO:

Devido à interrupção da partida pelo oficial, a bola está morta e o cronômetro de jogo paralisado resultando no que seria, normalmente, uma substituição ou oportunidade de tempo debitado. Entretanto, por causa da solicitação feita tardeamente, a substituição ou tempo debitado não será concedido. A partida será reiniciada imediatamente.

18/19.14 EXEMPLO:

Uma violação de tendência de cesta ou uma violação de interferência de cesta ocorre em qualquer momento durante a partida. Substitutos de qualquer equipe ou ambas as equipes estão esperando na mesa de controle para entrar na partida ou um tempo debitado tenha sido solicitado por qualquer equipe.

INTERPRETAÇÃO:

A violação faz com que o cronômetro de jogo seja paralisado e a bola torna-se morta. As substituições ou o tempo debitado serão concedidos.

18/19.15 DETERMINAÇÃO:

Cada tempo debitado deve durar 1 minuto. As equipes devem retornar prontamente à quadra de jogo após o oficial soar seu apito e solicitar que as equipes retornem para a quadra de jogo. Algumas vezes, uma equipe estende o tempo debitado além do 1 minuto estipulado, obtendo uma vantagem por prolongar o tempo debitado e causar também, um atraso na partida. Uma advertência será aplicada àquela equipe pelo oficial. Se aquela equipe não atender à advertência, um tempo debitado adicional será marcado contra a equipe infratora. Se a equipe não tiver mais tempos debitados restantes, uma falta técnica por atrasar a partida deverá ser marcada contra o técnico, registrada com a letra “B”.



18/19.16 EXEMPLO:

O tempo debitado finaliza e o oficial solicita que a equipe A retorne para a quadra de jogo. O técnico da equipe A continua instruindo sua equipe que ainda permanece na área de banco da equipe. O oficial solicita novamente que a equipe A retorne para a quadra de jogo, e:

- (a) A equipe A finalmente entra na quadra de jogo.
- (b) A equipe A continua permanecendo na área de banco da equipe.

INTERPRETAÇÃO:

- (a) *Depois da equipe iniciar o retorno para a quadra de jogo, o oficial fará uma advertência ao técnico que se o mesmo comportamento se repetir, um tempo debitado adicional será marcado contra a equipe A.*
- (b) *Um tempo debitado, sem advertência, será marcada contra a equipe A. Se a equipe A não possuir mais tempos debitados restantes, uma falta técnica por atrasar a partida será marcada contra o técnico da equipe A, registrada com a letra “B”.*

18/19.17 DETERMINAÇÃO:

Se não foi concedido um tempo debitado para uma equipe na 2^a metade do jogo até o cronômetro de jogo mostrar 2:00 no 4^º período, o apontador deverá marcar 2 linhas horizontais na súmula de jogo, no primeiro quadrado da segunda metade do jogo da equipe. O placar deverá mostrar o primeiro tempo debitado como se tivesse sido solicitado.

18/19.18 EXEMPLO:

Com 2:00 no cronômetro de jogo no 4^º período, ambas as equipes não tiveram um tempo debitado na segunda metade do jogo.

INTERPRETAÇÃO:

O apontador deverá marcar 2 linhas horizontais na súmula de jogo, no primeiro quadrado, de ambas as equipes, da segunda metade do jogo. O placar deverá mostrar o primeiro tempo debitado como se tivesse sido solicitado.

18/19.19 EXEMPLO:

Com 2:09 no cronômetro de jogo no 4^º período, o técnico da equipe A solicita seu 1^º tempo debitado na segunda metade do jogo, enquanto a partida está em andamento. Com 1:58 no cronômetro de jogo, a bola vai para fora da quadra de jogo e o cronômetro de jogo é paralisado. O tempo debitado para a equipe A é concedido agora.



INTERPRETAÇÃO:

O apontador deverá marcar 2 linhas horizontais na súmula de jogo, no primeiro quadrado da equipe A, visto que o tempo debitado foi concedido com 1:58 no 4º período. O tempo debitado será marcado no segundo quadrado e a equipe A terá somente mais um tempo debitado restante. O placar deverá mostrar os dois tempos debitados como se tivessem sido solicitados.

ART. 23 JOGADOR FORA DA QUADRA DE JOGO E BOLA FORA DA QUADRA DE JOGO

23. DETERMINAÇÃO: É uma violação quando um jogador deixa a quadra de jogo pela linha final para evitar uma violação de 3 segundos.

23.2 EXEMPLO: A1 na área restritiva por menos de 3 segundos se move para fora da quadra de jogo pela linha final com o intuito de não cometer uma violação de 3 segundos e então entra novamente na área restritiva.

INTERPRETAÇÃO: A1 comete uma violação de 3 segundos.

ART. 24 DRIBLE

24.1 DETERMINAÇÃO:

Se um jogador deliberadamente lança a bola contra a tabela (nenhuma tentativa legítima de arremesso para uma cesta de campo), isto é considerado como se o jogador tivesse driblado a bola no piso. Se o jogador então toca a bola novamente antes dela tocar (ou ser tocada por) qualquer outro jogador, isto é considerado como um drible.

24.2 EXEMPLO:

A1 ainda não driblou quando A1 lança a bola contra a tabela e a segura novamente antes que qualquer outro jogador tenha tocado a bola.

INTERPRETAÇÃO:

Após pegar a bola, A1 pode arremessar ou passar, mas não pode iniciar um novo drible.



24.3 EXEMPLO:

Após finalizar um drible, em movimento contínuo ou parado, A1 lança a bola contra a tabela e agarra ou toca a bola novamente antes dela tocar qualquer outro jogador.

INTERPRETAÇÃO:

A1 cometeu uma violação de duplo drible.

24.4 EXEMPLO:

A1 dribla a bola e então, começa a parar.

- (a) A1 perde seu equilíbrio e sem mover seu pé de pivô, toca o piso com a bola, uma ou duas vezes enquanto segura a bola com suas mãos.
- (b) A1 lança a bola de uma mão para a outra mão sem mover seu pé de pivô.

INTERPRETAÇÃO:

Ação legal em ambos os casos, pois A1 não move seu pé de pivô.

24.5 EXEMPLO:

A1 inicia seu drible por:

- (a) Lançar a bola sobre seu adversário.
- (b) Lançar a bola a poucos metros de distância dele.

A bola toca a quadra de jogo, depois que A1 continua seu drible.

INTERPRETAÇÃO:

Ação legal em ambos os casos, pois a bola tocou a quadra de jogo antes que A1 tenha tocado a bola novamente em seu drible.



ART.25 ANDAR

25.1 DETERMINAÇÃO:

É legal se um jogador que está deitado no piso obtém o controle de bola. É legal se um jogador que está segurando a bola cai no piso. É legal também se o jogador, após cair no piso **com a bola** deslizar brevemente. Ocorre uma violação se, contudo, o jogador rolar ou tentar levantar enquanto segura a bola.

25.2 EXEMPLO:

Enquanto segura a bola, A1 perde o equilíbrio e cai no piso.

INTERPRETAÇÃO:

A ação de A1 de cair involuntariamente no piso é legal.

25.3 EXEMPLO:

Enquanto deitado no piso, A1 obtém o controle de bola. A1, então:

- (a) Passa a bola para A2.
- (b) Inicia um drible enquanto ainda está deitado no piso.
- (c) Tenta levantar enquanto está driblando bola.
- (d) Tenta levantar enquanto ainda está segurando a bola.

INTERPRETAÇÃO:

Em (a) , (b) e (c) a ação de A1 é legal.

Em (d), uma violação de andar ocorreu.

25.4 EXEMPLO:

Enquanto segura a bola, A1 cai no piso e seu movimento faz com ele deslize.

INTERPRETAÇÃO:

A ação de deslizar involuntariamente de A1 não constitui uma violação.

Entretanto, se A1 agora, rolar ou tentar levantar enquanto segura a bola, uma violação de andar ocorre.

25.5 DETERMINAÇÃO:

Se um jogador sofre uma falta enquanto estiver no ato de arremesso, e depois ele pontuar enquanto cometer uma violação de andar, a cesta não contará e lances livres deverão ser concedidos.

25.6 EXEMPLO



A1 inicia seu ato de arremesso por uma penetração em direção à cesta, com a bola em ambas as mãos. Em seu movimento contínuo, ele sofre falta de B1, depois A1 comete uma violação de andar e a bola entra na cesta.

INTERPRETAÇÃO:

A cesta não contará. Serão concedidos 2 ou 3 lances livres para A1.

ART.28 8 SEGUNDOS

28.1 DETERMINAÇÃO: A contagem no relógio de 24 segundos é interrompida devido a uma situação de bola ao alto na quadra de defesa. Se o resultado da posse alternada for concedido para a equipe que tinha o controle de bola, esta equipe terá somente o tempo restante do período de 8 segundos.

28.2 EXEMPLO: A equipe A estava com o controle de bola por 5 segundos em sua quadra de defesa quando uma bola presa ocorreu. A equipe A tem o direito à próxima reposição de posse alternada.

INTERPRETAÇÃO:

A equipe A terá somente 3 segundos para fazer com que a bola passe para a sua quadra de ataque.

28.3 DETERMINAÇÃO: Durante um drible da quadra de defesa para a quadra de ataque, a bola entra na quadra de ataque de uma equipe quando ambos os pés do driblador estão completamente em contato com a quadra de ataque.

28.4 EXEMPLO:

A1 tem um pé de cada lado da linha central. Ele recebe a bola de A2 que está na quadra de defesa. Então, A1 passa a bola de volta para A2 que ainda está na quadra de defesa da equipe A.

INTERPRETAÇÃO:

Jogada legal. A1 não tem ambos os pés completamente em contato com a quadra de ataque e, portanto, tem o direito de passar a bola para a quadra de defesa. A contagem de 8 segundos continuará.

28.5 EXEMPLO:



A1 está driblando a bola de sua quadra de defesa e finaliza seu drible segurando a bola enquanto tem um pé de cada lado da linha central. Então, A1 passa a bola para A2 que também tem um pé de cada lado da linha central.

INTERPRETAÇÃO:

Jogada legal. A1 não tinha ambos os pés completamente em contato com a sua quadra de ataque e, portanto, tem o direito de passar a bola para A2 que também não está em sua quadra de ataque. A contagem de 8 segundos continuará.

28.6 EXEMPLO:

A1 está driblando a bola em sua quadra de defesa e tem um pé (mas não ambos os pés) já na quadra de ataque. Depois disso, A1 passa a bola para A2, que tem um pé de cada lado da linha central. Então, A2 inicia o drible da bola em sua quadra de defesa.

INTERPRETAÇÃO:

Jogada legal. A1 não tinha ambos os pés completamente em contato com sua quadra de ataque e, portanto, tem o direito de passar a bola para A2 que também não está em sua quadra de ataque. A2 tem o direito de driblar a bola na quadra de defesa. A contagem de 8 segundos continuará.

28.7 EXEMPLO:

A1 está driblando de sua quadra de defesa e interrompe seu movimento para a frente, ainda driblando, enquanto:

- (a) Tem um pé de cada lado da linha central.
- (b) Ambos os pés estão na quadra de ataque, mas a bola está sendo driblada na quadra de defesa.
- (c) Ambos os pés estão na quadra de defesa, mas a bola está sendo driblada na quadra de ataque.
- (d) Ambos os pés estão na quadra de ataque enquanto a bola está sendo driblada na quadra de defesa, depois que A1 retorna ambos os pés para sua quadra de defesa.

INTERPRETAÇÃO:

Em todos os casos, o driblador A1 continua estando na sua quadra de defesa até que ambos os pés, bem como a bola, estejam completamente em contato



com a quadra de ataque. A contagem dos 8 segundos continuará em cada uma das situações.

28.8 DETERMINAÇÃO:

A contagem do período de 8 segundos continua com qualquer tempo restante quando é concedida uma reposição, tanto no prolongamento da linha central do lado oposto da mesa de controle, quanto na quadra de defesa, para a equipe que tinha previamente o controle de bola. O oficial, segurando a bola para o jogador que está fazendo a reposição, deverá informá-lo quanto tempo resta para o período de 8 segundos.

28.9 EXEMPLO:

A1 está driblando a bola por 4 segundos em sua quadra de defesa quando uma briga começa. Os substitutos A7 e B9 são desqualificados por entrar na quadra de jogo. As penalidades iguais serão canceladas e a partida será reiniciada com uma reposição por A2 no prolongamento da linha central, do lado oposto da mesa de controle. A2 passa a bola para A3 em sua quadra de defesa.

INTERPRETAÇÃO:

A equipe A tem 4 segundos para fazer com que a bola passe para a sua quadra de ataque.

28.10 EXEMPLO:

A equipe A tem o controle de bola em sua quadra de defesa. Com 6 segundos utilizados do período de 8 segundos, uma falta dupla é apitada, que ocorre:

- (a) Na quadra de defesa.
- (b) Na quadra de ataque.

INTERPRETAÇÃO:

- (a) *O jogo será reiniciado com uma reposição da equipe A em sua quadra de defesa, no local mais próximo da infração, com 2 segundos para fazer com que a bola passe para a quadra de ataque da equipe A.*
- (b) *O jogo será reiniciado com uma reposição da equipe A em sua quadra de ataque, no local mais próximo da infração.*

28.11 EXEMPLO:



A1 dribla a bola por 4 segundos em sua quadra de defesa quando B1 tapeia a bola para fora da quadra de jogo.

INTERPRETAÇÃO:

O jogo será reiniciado com uma reposição da equipe A em sua quadra de defesa, com 4 segundos para fazer com que a bola passe para a sua quadra de ataque.

28.12 DETERMINAÇÃO:

Se o jogo é interrompido por um oficial por qualquer razão válida não relacionada com nenhuma das equipes e, no julgamento dos oficiais, os adversários seriam colocados em desvantagem, a contagem dos 8 segundos continuará do momento em que foi interrompida.

28.13 EXEMPLO:

Com 0:25 segundos para jogar no último período do jogo e com o placar de A: 72 x B: 72, a equipe A obtém o controle da bola. A1 está driblando a bola por 4 segundos em sua quadra de defesa quando o jogo foi interrompido pelos oficiais devido a:

- (a) Falha na execução ou no início do cronômetro de jogo ou do relógio de 24 segundos.
- (b) Uma garrafa ter sido atirada na quadra de jogo.
- (c) Reprogramação errônea do relógio de 24 segundos.

INTERPRETAÇÃO:

Em todos os casos, o jogo será reiniciado com uma reposição para a equipe A em sua quadra de defesa com 4 segundos restantes na contagem de 8 segundos. A equipe B será colocada em desvantagem se o jogo for reiniciado com uma nova contagem de 8 segundos.

28.14 DETERMINAÇÃO:

Após uma violação do período de 8 segundos, o local da reposição é determinado pela localização da bola onde a violação ocorreu.

28.15 EXEMPLO:

O período de 8 segundos da equipe A expira e a violação é apitada quando:

- (a) A equipe A está controlando a bola em sua quadra de defesa.



- (b) A bola está no ar em um passe de A1 de sua quadra de defesa em direção à sua quadra de ataque.

INTERPRETAÇÃO:

A reposição da equipe B deverá ser administrada em sua quadra de ataque, no ponto mais próximo a:

- (a) Localização da bola onde a violação tenha ocorrido, exceto diretamente atrás da tabela.*
(b) Linha central

ART.29/50 24 SEGUNDOS

29/50.1 DETERMINAÇÃO:

Um arremesso para uma cesta de campo é tentado próximo ao final do período do relógio de 24 segundos e o sinal do relógio de 24 segundos soa enquanto a bola está no ar. Se a bola não tocar o aro, uma violação ocorreu, a menos que os adversários tenham obtido o controle claro e imediato da bola. A bola será concedida aos adversários para uma reposição no local mais próximo de onde a partida foi interrompida pelo oficial, exceto, diretamente atrás da tabela.

29/50.2 EXEMPLO:

O arremesso de A1 para uma cesta de campo está no ar quando soa o sinal do relógio de 24 segundos. A bola toca a tabela e, então rola no piso quando é tocada por B1, depois por A2 e é finalmente controlada por B2.

INTERPRETAÇÃO:

Isto é uma violação de 24 segundos, porque a bola não tocou o aro e não houve controle claro e imediato da bola, pelos adversários.

29/50.3 EXEMPLO:

Durante um arremesso para uma cesta de campo de A1, a bola toca a tabela, mas não toca o aro. No rebote, a bola é tocada, mas não controlada por B1, e em seguida, A2 obtém o controle da bola. Ao mesmo tempo, o relógio de 24 segundos soa.



INTERPRETAÇÃO:

Uma violação de 24 segundos ocorreu. O relógio de 24 segundos continua em funcionamento incluindo quando a bola é novamente controlada por um jogador da equipe A.

29/50.4 EXEMPLO:

A1 arremessa para uma cesta de campo ao final do período de 24 segundos. A bola é legalmente bloqueada por B1 e, então soa o sinal do relógio de 24 segundos. Após soar o sinal, B1 comete falta em A1.

INTERPRETAÇÃO:

Uma violação do relógio de 24 segundos ocorreu. A falta de B1 deverá ser desprezada, a menos que seja uma falta técnica, falta antidesportiva ou falta desqualificante.

29/50.5 EXEMPLO:

O arremesso de A1 para uma cesta de campo está no ar quando soa o sinal do relógio de 24 segundos. A bola não toca o aro, e em seguida, uma bola presa entre A2 e B2 é imediatamente sancionada.

INTERPRETAÇÃO:

Uma violação do relógio de 24 segundos ocorreu. A equipe B não obteve o controle claro e imediato da bola.

29/50.6 EXEMPLO:

A1 realiza um arremesso para uma cesta de campo. Enquanto a bola está no ar, soa o sinal do relógio de 24 segundos. A bola não toca o aro e, então é tocada por B1, fazendo com que a bola saia para fora da quadra de jogo.

INTERPRETAÇÃO:

Uma violação do relógio de 24 segundos ocorreu porque a equipe B não obteve o controle claro da bola.

29/50.7 DETERMINAÇÃO:

Se o relógio de 24 segundos soar em uma situação que, no julgamento dos oficiais, os adversários obtiveram o controle claro e imediato da bola, o sinal deverá ser desconsiderado e a partida continuará.



29/50.8 EXEMPLO:

Próximo ao final do período de 24 segundos, um passe de A1 não é alcançado por A2 (ambos os jogadores estão em sua quadra de ataque) e a bola rola para a quadra de defesa da equipe A. Antes de B1 obter o controle de bola com o caminho livre para a cesta, soa o sinal do relógio de 24 segundos.

INTERPRETAÇÃO:

Se B1 obtiver o controle claro e imediato da bola, o sinal deverá ser desprezado e a partida continuará.

29/50.9 DETERMINAÇÃO:

Se é concedida uma reposição de posse alternada para uma equipe que estava com o controle de bola, esta equipe deverá ter somente o tempo que restava no relógio de 24 segundos no momento em que a situação de bola ao alto ocorreu.

29/50.10 EXEMPLO:

A equipe A está com controle de bola com 10 segundos restantes no relógio de 24 segundos quando uma bola presa ocorre. Uma reposição de posse alternada é concedida para:

- (a) Equipe A.
- (b) Equipe B.

INTERPRETAÇÃO:

- (a) A equipe A terá somente os 10 segundos restantes no relógio de 24 segundos.
- (b) A equipe B terá um novo período de 24 segundos.

29/50.11 EXEMPLO:

A equipe A está com o controle de bola com 10 segundos restantes no relógio de 24 segundos quando a bola vai para fora da quadra de jogo. Os oficiais discordam se foi A1 ou B1 quem tocou por último a bola, antes dela ir para fora da quadra de jogo. Uma situação de bola ao alto é sancionada e uma reposição de posse alternada foi concedida para:

- (a) Equipe A.
- (b) Equipe B.



INTERPRETAÇÃO:

- (a) A equipe A terá somente os 10 segundos restantes no relógio de 24 segundos.
- (b) A equipe B terá um novo período de 24 segundos.

29/50.12 DETERMINAÇÃO:

Se a partida é interrompida por um oficial para uma falta ou violação (não pela bola ter saído da quadra de jogo), cometida pela equipe que não está com o controle de bola e a posse de bola é concedida para a mesma equipe que tinha previamente o controle de bola na quadra de ataque, o relógio de 24 segundos será reprogramado como segue:

- Se 14 segundos ou mais são mostrados no visor do relógio de 24 segundos no momento em que a partida foi interrompida, o relógio de 24 segundos não será reprogramado, mas deverá continuar do tempo que ele foi paralisado.
- Se 13 segundos ou menos são mostrados no visor do relógio de 24 segundos no momento em que a partida foi interrompida, o relógio de 24 segundos será reprogramado para 14 segundos.

29/50.13 EXEMPLO:

B1 causa uma violação de saída de bola na quadra de ataque da equipe A. O relógio de 24 segundos mostra 8 segundos.

INTERPRETAÇÃO:

A equipe A terá somente 8 segundos restantes no relógio de 24 segundos.

29/50.14 EXEMPLO:

A1 dribla a bola em sua quadra de ataque e sofre falta de B1. Esta é a segunda falta contra a equipe B neste período. O relógio de 24 segundos mostra 3 segundos.

INTERPRETAÇÃO:

A equipe A terá 14 segundos restantes no relógio de 24 segundos.



29/50.15 EXEMPLO:

Com 4 segundos restantes no relógio de 24 segundos, a equipe A está com o controle de bola na quadra de ataque, quando:

- (a) A1
- (b) B1

Está lesionado e os oficiais interrompem a partida.

INTERPRETAÇÃO:

A equipe A terá:

- (a) 4 segundos
- (b) 14 segundos

Restantes no relógio de 24 segundos.

29/50.16 EXEMPLO:

A1 realiza um arremesso para uma cesta de campo. Enquanto a bola está no ar, uma falta dupla é marcada contra A2 e B2, com 6 segundos restantes no relógio de 24 segundos. A bola não entra na cesta. A seta de posse alternada indica a próxima posse para a equipe A.

INTERPRETAÇÃO:

A equipe A terá 6 segundos restantes no relógio de 24 segundos.

29/50.17 EXEMPLO:

Com 5 segundos restantes no relógio de 24 segundos, A1 dribla a bola quando uma falta técnica é sancionada contra B1, seguido por uma falta técnica contra o técnico da equipe A.

INTERPRETAÇÃO:

Após o cancelamento das penalidades iguais, a partida será reiniciada com uma reposição para a equipe A, com os 5 segundos restantes no relógio de 24 segundos.

29/50.18 EXEMPLO:

Com:

- (a) 16 segundos
- (b) 12 segundos

Restantes no relógio de 24 segundos, B1 em sua quadra de defesa deliberadamente chuta a bola com seu pé ou golpeia a bola com seu punho.



INTERPRETAÇÃO:

Violação da equipe B. Após a reposição da equipe A em sua quadra de ataque, ela terá:

- (a) 16 segundos
- (b) 14 segundos

Restantes no relógio de 24 segundos.

29/50.19 EXEMPLO:

Durante a reposição de A1, B1 em sua quadra de defesa, coloca seus braços sobre a linha limítrofe e bloqueia o passe de A1, com:

- (a) 19 segundos
- (b) 11 segundos

Restantes no relógio de 24 segundos.

INTERPRETAÇÃO:

Violação de B1. Após a reposição em sua quadra de ataque, a equipe A terá:

- (a) 19 segundos
- (b) 14 segundos

Restantes no relógio de 24 segundos.

29/50.20 EXEMPLO:

A1 dribla a bola em sua quadra de ataque quando B2 comete uma falta antidesportiva em A2, com 6 segundos restantes no relógio de 24 segundos.

INTERPRETAÇÃO:

Independentemente se os lances livres forem convertidos ou perdidos, será concedida uma reposição para a equipe A, no prolongamento da linha central, do lado oposto da mesa de controle. A equipe A terá um novo período de 24 segundos.

A mesma interpretação é válida para uma falta técnica e falta desqualificante.

29/50.21 DETERMINAÇÃO:

Se a partida for interrompida por um oficial por qualquer razão válida, não relacionada a nenhuma das equipes e, no julgamento dos oficiais, os adversários forem colocados em desvantagem, o relógio de 24 segundos deverá continuar do tempo em que foi paralisado.



29/50.22 EXEMPLO:

Com 0:25 para jogar no último período do jogo e com o placar de A: 72 x B: 72, a equipe A obtém o controle de bola. A1 está driblando a bola por 20 segundos, quando a partida é interrompida pelos oficiais, devido a:

- (a) Falha na execução ou no início do cronômetro de jogo ou do relógio de 24 segundos.
- (b) Uma garrafa ter sido atirada na quadra de jogo.
- (c) Reprogramação errônea do relógio de 24 segundos.

INTERPRETAÇÃO:

Em todos os casos, a partida será reiniciada com uma reposição para a equipe A com 4 segundos restantes no relógio de 24 segundos. A equipe B será colocada em desvantagem se a partida for reiniciada com um novo período de 24 segundos.

29/50.23 EXEMPLO:

Depois que A1 arremessa para uma cesta de campo, a bola toca o aro e, então é controlada por A2. Após 9 segundos, o relógio de 24 segundos soa erroneamente. Os oficiais interrompem a partida.

INTERPRETAÇÃO:

A equipe A, com o controle de bola, será colocada em desvantagem se houver uma violação do relógio de 24 segundos. Após consultar o comissário, se presente, e o operador do relógio de 24 segundos, os oficiais reiniciam a partida com uma reposição para a equipe A com os 5 segundos restantes no relógio de 24 segundos.

29/50.24 EXEMPLO:

Com 4 segundos restantes no relógio de 24 segundos, A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo. A bola não toca o aro, mas o operador do relógio de 24 segundos reprograma o relógio erroneamente. A2 pega o rebote e após certo tempo, A3 marca uma cesta de campo. Neste momento, os oficiais tomam ciência da situação.

INTERPRETAÇÃO:

Os oficiais (após consultar o comissário, se presente) confirmarão que a bola não tocou o aro no arremesso para a cesta de campo de A1. Então, eles devem decidir se a bola deixou a(s) mão(s) de A3 antes do relógio de 24



segundos ter soado, caso a reprogramação não tivesse ocorrido. Se assim for, a cesta será válida; se não, uma violação de 24 segundos ocorreu e a cesta feita por A3 não contará.

29/50.25 DETERMINAÇÃO:

Uma reposição resultante da penalidade de uma falta técnica, uma falta antidesportiva ou uma falta desqualificante será administrada no prolongamento da linha central, do lado oposto da mesa de controle e o relógio de 24 segundos deverá ser reprogramado para um novo período de 24 segundos. Isto também será aplicado quando o cronômetro de jogo mostrar 2:00 minutos ou menos no 4º período e em cada período extra, independentemente se um tempo debitado foi concedido ou não para a equipe atacante.

29/50.26 EXEMPLO:

Com 1:12 restante para jogar no último período do jogo, A1 dribla a bola na quadra de ataque com 6 segundos restantes no relógio de 24 segundos, quando:

- (a) B1 comete uma falta antidesportiva.
- (b) O técnico da equipe B comete uma falta técnica.

Um tempo debitado é agora concedido para o técnico da equipe A ou para o técnico da equipe B.

INTERPRETAÇÃO:

Independentemente dos lances livres terem sido convertidos ou perdidos e, qual o técnico que solicitou o tempo debitado, a bola será concedida para a equipe A para uma reposição no prolongamento da linha central, do lado oposto da mesa de controle. A equipe A também terá um novo período no relógio de 24 segundos.

29/50.27 DETERMINAÇÃO:

Quando um arremesso para uma cesta de campo for realizado e, então uma falta defensiva for sancionada, o relógio de 24 segundos será reprogramado como segue:



- Se 14 segundos ou mais são mostrados no visor do relógio de 24 segundos no momento em que a partida foi interrompida, o relógio de 24 segundos não deverá ser reprogramado, mas continuará do tempo que ele foi paralisado.
- Se 13 segundos ou menos são mostrados no visor do relógio de 24 segundos no momento em que a partida foi interrompida, o relógio de 24 segundos deverá ser reprogramado para 14 segundos.
-

29/50.28 EXEMPLO:

Com 17 segundos restantes no relógio de 24 segundos, A1 realiza um arremesso para uma cesta de campo. Enquanto a bola está no ar, B2 comete uma falta contra A2. Esta é a 2^a falta da equipe B no período. A bola:

- (a) Entra na cesta.
- (b) Toca o aro, mas não entra na cesta.
- (c) Não toca o aro.

INTERPRETAÇÃO:

- (a) *A cesta de A1 é válida e a bola será concedida para a equipe A para uma reposição no local mais próximo da infração, com 14 segundos restantes no relógio de 24 segundos.*
- (b) *E (c) A bola será concedida para a equipe A para uma reposição no local mais próximo da infração, com 17 segundos restantes no relógio de 24 segundos.*

29/50.29 EXEMPLO:

Com 10 segundos restantes no relógio de 24 segundos, A1 realiza um arremesso para uma cesta de campo. Enquanto a bola está no ar, B2 comete uma falta em A2. Esta é a 2^a falta da equipe B neste período. A bola:

- (a) Entra na cesta.
- (b) Toca o aro, mas não entra na cesta.
- (c) Não toca o aro.

INTERPRETAÇÃO:

- (a) *A cesta de A1 é válida.*

Em todos os 3 casos a bola será concedida para a equipe A para uma reposição no local mais próximo da infração, com 14 segundos restantes no relógio de 24 segundos.

29/50.30 EXEMPLO:



A1 realiza um arremesso para uma cesta de campo. Enquanto a bola está no ar, soa o sinal de 24 segundos e, então B2 comete uma falta em A2. Esta é a 2^a falta da equipe B no período. A bola:

- (a) Entra na cesta.
- (b) Toca o aro, mas não entra na cesta.
- (c) Não toca o aro.

INTERPRETAÇÃO:

- (a) A cesta de A1 é válida.

Em todos os 3 casos não ocorreu uma violação de 24 segundos e bola deverá ser concedida para a equipe A para uma reposição no local mais próximo da infração, com 14 segundos restantes no relógio de 24 segundos.

29/50.31 EXEMPLO:

Com 10 segundos restantes no relógio de 24 segundos, A1 realiza um arremesso para uma cesta de campo. Enquanto a bola está no ar, B2 comete uma falta em A2. Esta é a 5^a falta da equipe B no período. A bola:

- (a) Entra na cesta.
- (b) Toca o aro, mas não entra na cesta.
- (c) Não toca o aro.

INTERPRETAÇÃO:

- (a) A cesta de A1 é válida.

Em todos os 3 casos são concedidos 2 lances livres para A2.

29/50.32 EXEMPLO:

A1 realiza um arremesso para uma cesta de campo. Enquanto a bola está no ar, o relógio de 24 segundos soa e, então B2 comete uma falta em A2. Esta é a 5^a falta da equipe B no período. A bola:

- (a) Entra na cesta.
- (b) Toca o aro mas não entra na cesta.
- (c) Não toca o aro.

INTERPRETAÇÃO:

- (a) A cesta de A1 é válida.

Em todos os 3 casos não ocorreu violação de 24 segundos e são concedidos 2 lances livres para A2.



29/50.33 DETERMINAÇÃO:

Após a bola ter tocado o aro da cesta dos adversários por qualquer razão, o relógio de 24 segundos deverá ser reprogramado para 14 segundos se a equipe que obteve novamente o controle de bola for a mesma equipe que estava com o controle de bola antes dela ter tocado o aro.

29/50.34 EXEMPLO:

Em um passe de A1 para A2, a bola toca B2 depois que a bola toca o aro. A3 obtém o controle de bola.

INTERPRETAÇÃO:

O relógio de 24 segundos será reprogramado para 14 segundos, assim que A3 obtenha o controle de bola.

29/50.35 EXEMPLO:

A1 arremessa para uma cesta de campo com:

- (a) 4 segundos
- (b) 20 segundos

Restantes no relógio de 24 segundos. A bola toca o aro, gera um rebote e A2 obtém o controle de bola.

INTERPRETAÇÃO:

Em ambos os casos, o relógio de 24 segundos será reprogramado para 14 segundos, independente se, A2 obteve o controle de bola na quadra de ataque ou na quadra de defesa.

29/50.36 EXEMPLO:

A1 arremessa para uma cesta de campo. A bola toca o aro. B1 toca a bola e, então A2 obtém o controle de bola.

INTERPRETAÇÃO:

O relógio de 24 segundos será reprogramado para 14 segundos, assim que A2 obtenha o controle de bola.

29/50.37 EXEMPLO:



A1 arremessa para uma cesta de campo. A bola toca o aro. B1 toca a bola para fora da quadra de jogo.

INTERPRETAÇÃO:

Reposição para a equipe A no local mais próximo da violação. O relógio de 24 segundos será reprogramado para 14 segundos, independentemente se a reposição for na quadra de ataque ou na quadra de defesa.

29/50.38 EXEMPLO:

Com 4 segundos restando no relógio de 24 segundos, A1 lança a bola em direção ao aro, a fim de reprogramar o relógio de 24 segundos. A bola toca o aro. B1 toca a bola que então vai para fora da quadra de jogo na quadra de defesa da equipe A.

INTERPRETAÇÃO:

Reposição para a equipe A em sua quadra de defesa. O relógio de 24 segundos será reprogramado para 14 segundos.

29/50.39 EXEMPLO:

A1 arremessa para uma cesta de campo. A bola toca o aro. A2 tapeia a bola e, então A3 obtém o controle de bola.

INTERPRETAÇÃO:

O relógio de 24 segundos será reprogramado para 14 segundos, assim que A3 obtém o controle de bola em qualquer lugar na quadra de jogo.

29/50.40 EXEMPLO:

A1 arremessa para uma cesta de campo. A bola toca o aro e no rebote, B2 comete falta em A2. Esta é a 3^a falta da equipe B no período.

INTERPRETAÇÃO:

Reposição para a equipe A no local mais próximo da infração. O relógio de 24 segundos será reprogramado para 14 segundos.

29/50.41 EXEMPLO:

A1 arremessa para uma cesta de campo. A bola entra na cesta e, agora B2 comete falta em A2. Esta é a 3^a falta da equipe B no período.



INTERPRETAÇÃO:

Reposição para a equipe A no local mais próximo da infração. O relógio de 24 segundos será reprogramado para 14 segundos.

29/50.42 EXEMPLO:

A1 arremessa para uma cesta de campo. A bola toca o aro e no rebote, uma bola presa entre A2 e B2 é sancionada. A seta de posse alternada está direcionada para a equipe A.

INTERPRETAÇÃO:

Reposição para a equipe A no local mais próximo de onde a situação de bola presa ocorreu. O relógio de 24 segundos será reprogramado para 14 segundos.

29/50.43 EXEMPLO:

A1 arremessa para uma cesta de campo. A bola se aloja entre o aro e a tabela. A seta de posse alternada está direcionada para a equipe A. O relógio de 24 segundos mostra 8 segundos.

INTERPRETAÇÃO:

Reposição para a equipe A na linha final, próximo à tabela. O relógio de 24 segundos continuará com 8 segundos.

29/50.44 EXEMPLO:

A1 em sua quadra de ataque passa a bola para uma ponte-aérea de A2. A2 perde a bola e depois que a bola toca o aro A3 obtém o controle de bola.

INTERPRETAÇÃO:

O relógio de 24 segundos será reprogramado para 14 segundos, assim que A3 obtém o controle de bola. Se A3 tocar a bola em sua quadra de defesa, isto será uma violação de volta de bola.

29/50.45 EXEMPLO:

Depois de um rebote defensivo de A1, B1 tapeia a bola para fora das mãos de A1. Então, a bola bate no aro e é agarrada por B2.

INTERPRETAÇÃO:



Como a bola não foi controlada pela mesma equipe que estava com o controle de bola antes da bola tocar o aro, um novo período no relógio de 24 segundos será reprogramado para a equipe B.

29/50.46 EXEMPLO: Com 6 segundos restando no relógio de 24 segundos, A1 arremessa para uma cesta de campo. A bola toca o aro e no rebote A2 ganha o controle da bola em sua quadra de defesa. Então B1 comete falta em A2. Esta é a 3 falta de equipe no período.

INTERPRETAÇÃO: O jogo será reiniciado com uma reposição para A em sua quadra de defesa com um novo período de 24 segundos.

29/50.47 DETERMINAÇÃO:

Sempre que uma equipe obtém a posse de uma bola viva, tanto na quadra de ataque quanto na quadra de defesa, e 14 segundos ou menos restam no cronômetro de jogo, o relógio de 24 segundos deverá ser desligado.

29/50.48 EXEMPLO:

Foi concedida uma nova posse de bola para a equipe A com 12 segundos restantes no cronômetro de jogo.

INTERPRETAÇÃO:

O relógio de 24 segundos deverá ser desligado.

29/50.49 EXEMPLO:

Com 18 segundos no cronômetro de jogo e 3 segundos no relógio de 24 segundos, o jogador B1, em sua quadra de defesa, chuta a bola deliberadamente.

INTERPRETAÇÃO:

A partida deverá ser reiniciada com uma reposição para a equipe A em sua quadra de ataque com 18 segundos no cronômetro de jogo e 14 segundos no relógio de 24 segundos.



29/50.50 EXEMPLO:

Com 7 segundos no cronômetro de jogo e 3 segundos no relógio de 24 segundos, o jogador B1, em sua quadra de defesa, chuta a bola deliberadamente.

INTERPRETAÇÃO:

A partida será reiniciada com uma reposição para a equipe A em sua quadra de ataque, com 7 segundos no cronômetro de jogo e o relógio de 24 segundos deverá ser desligado.

29/50.51 EXEMPLO:

Com 23 segundos no cronômetro de jogo, a equipe A obtém um novo controle de bola. Com 19 segundos no cronômetro de jogo, A1 arremessa para uma cesta de campo. A bola toca o aro e A2 pega o rebote.

INTERPRETAÇÃO:

O relógio de 24 segundos não será reiniciado quando a equipe A, originalmente, obtém o controle de bola. Entretanto, ele será reprogramado para 14 segundos, assim que A2 obtém o controle de bola, mesmo que ainda restem mais que 14 segundos no cronômetro de jogo.

29/50.52 EXEMPLO:

Com 58 segundos restantes no cronômetro de jogo no 4º período, A1 sofre falta de B1 em sua quadra de defesa. A equipe A tem 19 segundos restantes no relógio de 24 segundos. Esta é a 3ª falta da equipe B no período. É concedido um tempo debitado para a equipe A.

INTERPRETAÇÃO:

A partida será reiniciada com uma reposição para a equipe A, na linha de reposição no ataque, do lado oposto da mesa de controle, com 19 segundos no relógio de 24 segundos.

29/50.53 EXEMPLO:

Com 58 segundos restantes no cronômetro de jogo no 4º período, A1 sofre falta de B1 em sua quadra de defesa. A equipe A tem 19 segundos restantes no relógio de 24 segundos. Esta é a 3ª falta da equipe B no período. É concedido um tempo debitado para a equipe B.

INTERPRETAÇÃO:



A partida deverá ser reiniciada com uma reposição para a equipe A, em sua quadra de defesa, com um novo período no relógio de 24 segundos.

29/50.54 EXEMPLO:

Com 30 segundos restantes no cronômetro de jogo no 4º período, A1 dribla a bola em sua quadra de ataque. B1 tapeia a bola para a quadra de defesa da equipe A, onde agora, A2 controla a bola. B2 comete falta em A2, com 8 segundos restantes no relógio de 24 segundos. Esta é a 3ª falta da equipe B no período. É concedido um tempo debitado para a equipe A.

INTERPRETAÇÃO:

A partida será reiniciada com uma reposição para a equipe A, na linha de reposição no ataque, do lado oposto da mesa de controle, com 14 segundos no relógio de 24 segundos.

29/50.55 EXEMPLO:

Com 25,2 segundos restantes no cronômetro de jogo no 2 período A equipe A obtém o controle de bola. Restando 1 segundo no relógio de 24 segundos, A1 arremessa para uma cesta de campo. Enquanto a bola está no ar, soa o sinal do relógio de 24 segundos. A bola não toca o aro e depois de outros 1,2 segundos o sinal do cronômetro de jogo soa para o final do período.

INTERPRETAÇÃO:

Isto não é uma violação de 24 segundos. O oficial não sancionou a violação enquanto esperava se a equipe B ganharia o claro controle da bola. O período terminou.

29/50.56 EXEMPLO:

Com 25,2 segundos restantes no cronômetro de jogo no 2 período A equipe A obtém o controle de bola. Restando 1 segundo no relógio de 24 segundos, A1 arremessa para uma cesta de campo. Enquanto a bola está no ar, soa o sinal do relógio de 24 segundos. A bola não toca o aro e o oficial sanciona a violação de 24 segundos com o cronômetro de jogo mostrando 0,8 segundos.

INTERPRETAÇÃO:



Violação de 24 segundos. A bola deve ser concedida para a equipe B fazer uma reposição com 0,8 segundos restantes no cronômetro de jogo.

29/50.57 EXEMPLO:

Com 25,2 segundos restantes no cronômetro de jogo no 2 período A equipe A obtém o controle de bola. Restando 1,2 segundo no relógio de 24 segundos e com A1 tendo a bola em sua(s) mão(s) soa o sinal do relógio de 24 segundos. O oficial sanciona a violação de 24 segundos com o cronômetro de jogo mostrando 0,8 segundos.

INTERPRETAÇÃO:

Violação de 24 segundos. A bola deve ser concedida para a equipe B fazer uma reposição com 1,2 segundos restantes no cronômetro de jogo.

ART. 30 BOLA RETORNADA PARA A QUADRA DE DEFESA

30.1 DETERMINAÇÃO:

Enquanto está em suspensão, um jogador preserva o mesmo status em relação ao piso, como onde ele estava tocando o piso por último, antes de saltar no ar. Entretanto, quando um jogador em suspensão salta de sua quadra de ataque e obtém o controle de bola enquanto ainda está em suspensão, ele é o primeiro jogador de sua equipe a estabelecer um novo controle de bola da equipe.

Se seu impulso, então, o retorna à sua quadra de defesa, é inevitável que ele retorne também com a bola para sua quadra de defesa. Portanto, se um jogador que está em suspensão estabelece um novo controle de bola da equipe, a posição relativa daquele jogador na quadra de ataque/defesa não será determinada, até que ele tenha retornado com ambos os pés ao piso.

30.2 EXEMPLO:

A1 em sua quadra de defesa, tenta em um contra ataque, passar a bola para A2 na quadra de ataque. B1 salta da quadra de ataque da equipe B, agarra a bola enquanto está em suspensão e retorna ao piso:

(a) Com ambos os pés em sua quadra de defesa.



- (b) Com um pé de cada lado da linha central.
- (c) Com um pé de cada lado da linha central e então, dribla ou passa a bola para sua quadra de defesa.

INTERPRETAÇÃO:

Não ocorreu violação. B1 estabeleceu o primeiro controle de bola da equipe B enquanto estava em suspensão e sua posição relativa à quadra de ataque/defesa não foi determinado até que ambos os seus pés retornassem ao piso. Em todos os casos, B1 está legalmente em sua quadra de defesa.

30.3 EXEMPLO:

Em uma bola ao alto entre A1 e B1 para iniciar o primeiro período, a bola é legalmente tapeada quando, A2 salta de sua quadra de ataque, agarra a bola enquanto está em suspensão e retorna ao piso:

- (a) Com ambos os pés em sua quadra de defesa.
- (b) Com um pé de cada lado da linha central.
- (c) Com um pé de cada lado da linha central e então, dribla ou passa a bola para sua quadra de defesa.

INTERPRETAÇÃO:

Não ocorreu violação. A2 estabeleceu o primeiro controle de bola da equipe A enquanto estava em suspensão. Em todos os casos, A2 está legalmente em sua quadra de defesa.

30.4 EXEMPLO:

A1, fazendo uma reposição em sua quadra de ataque tenta um passe para A2. A2 salta de sua quadra de ataque, agarra a bola enquanto está em suspensão e retorna ao piso:

- (a) Com ambos os pés em sua quadra de defesa.
- (b) Com um pé de cada lado da linha central.
- (c) Com um pé de cada lado da linha central e então, dribla ou passa a bola para sua quadra de defesa.

INTERPRETAÇÃO:

Violão da equipe A. A1 estabeleceu o controle de bola da equipe A na quadra de ataque antes de A2 pegar a bola enquanto estava em suspensão e retornou ao piso em sua quadra de defesa. Em todos os casos, A2 retornou a bola ilegalmente para a quadra de defesa.



30.5 EXEMPLO:

A1 está com um pé de cada lado da linha central para iniciar o 2º período e passa a bola para A2. A2 salta de sua quadra de ataque, segura a bola enquanto está em suspensão e

retorna ao piso:

- (a) Com ambos os pés em sua quadra de defesa.
- (b) Com um pé de cada lado da linha central.
- (c) Com um pé de cada lado da linha central e então, dribla ou passa a bola para sua quadra de defesa.

INTERPRETAÇÃO:

Violação da equipe A. A1 estabeleceu o controle de bola da equipe A. A2, saltando de sua quadra de ataque e pegando a bola enquanto estava em suspensão, estabeleceu o controle de bola da equipe A na quadra de ataque. Em todos os casos por retornar ao piso em sua quadra de defesa, A2 causou o retorno ilegal da bola para sua quadra de defesa.

30.6 EXEMPLO:

Fazendo a reposição em sua quadra de defesa, A1 tenta um passe para A2 em sua quadra de ataque. B1 salta de sua quadra de ataque, pega a bola enquanto está em suspensão e, antes que ele retorne ao piso em sua quadra de defesa, ele passa a bola para B2 em sua quadra de defesa.

INTERPRETAÇÃO:

Violação da equipe B por retornar a bola ilegalmente para a quadra de defesa.

30.7 DETERMINAÇÃO:

Uma bola viva retorna ilegalmente para a quadra de defesa quando um jogador da equipe A, que está completamente na quadra de ataque, faz com que a bola toque a quadra de defesa, depois que um jogador da equipe A, que está tanto na quadra de ataque ou na quadra de defesa, é o primeiro a tocar a bola. Entretanto, é legal quando o jogador da equipe A, na quadra de defesa, faz a bola tocar na quadra de ataque, depois que o jogador da equipe A que está tanto na quadra de ataque ou na quadra de defesa, é o primeiro a tocar a bola.

30.8 EXEMPLO:



A1 está completamente parado com ambos os pés na quadra de ataque, próximo à linha central, quando A1 tenta um passe picado para A2 que também está parado com ambos os pés na quadra de ataque, próximo à linha central. Durante o passe, a bola toca a quadra de defesa antes de tocar A2.

INTERPRETAÇÃO:

Violação por retornar a bola ilegalmente para a quadra de defesa.

30.9 EXEMPLO:

A1 está parado com ambos os pés na quadra de defesa, próximo à linha central, quando A1 tenta um passe picado para A2 que também está parado com ambos os pés na quadra de defesa, próximo à linha central. Durante o passe, a bola toca a quadra de ataque antes de tocar A2.

INTERPRETAÇÃO:

Jogada legal. Não é uma violação de volta de bola, porque nenhum jogador da equipe A que controlou a bola estava na quadra de ataque. Entretanto, como a bola foi para a quadra de ataque, a contagem dos 8 segundos é paralisada no momento que a bola toca a quadra de ataque. Uma nova contagem de 8 segundos será iniciada assim que A2 tocar a bola.

30.10 EXEMPLO:

A1, em sua quadra de defesa passa a bola em direção à sua quadra de ataque. A bola é desviada em um oficial que está parado na quadra de jogo com ambos os pés, um de cada lado da linha central e depois a bola é tocada por A2 que está em sua quadra de defesa.

INTERPRETAÇÃO:

Jogada legal. Não é uma violação de volta de bola, porque nenhum jogador da equipe A controlou a bola na quadra de ataque. Entretanto, como a bola foi para a quadra de ataque, a contagem de 8 segundos é paralisada no momento que a bola toca o oficial. Uma nova contagem de 8 segundos será iniciada, assim que, A2 tocar a bola.

30.11 EXEMPLO:

A equipe A está controlando a bola em sua quadra de ataque, quando a bola é simultaneamente tocada por A1 e B1 e então, vai para a quadra de defesa da equipe A, onde A2 é o primeiro a tocar a bola.



INTERPRETAÇÃO:

A equipe A fez com que a bola retornasse ilegalmente para sua quadra de defesa.

30.12 EXEMPLO:

A1 dribla a bola da sua quadra de defesa para quadra de ataque, tendo ambos os pés na sua quadra de ataque, porém continua driblando a bola em sua quadra de defesa, quando a bola toca sua perna e salta para sua quadra de defesa quando A2 inicia um drible.

INTERPRETAÇÃO:

Jogada legal, pois A1 ainda não tinha estabelecido um controle de bola em sua quadra de ataque.

30.13 EXEMPLO:

A1 em sua quadra de defesa passa a bola para A2 que está em sua quadra de ataque. A2 toca a bola e ela retorna para A1 que ainda está em sua quadra de defesa.

INTERPRETAÇÃO:

Jogada legal, pois A2 ainda não tinha estabelecido um controle de bola em sua quadra de ataque.

30.14 EXEMPLO:

Em uma reposição do prolongamento da linha central, após uma falta antidesportiva, A1 passa a bola para A2. A2 salta sobre a linha central, e com seu pé esquerdo em sua quadra de ataque e com o pé direito ainda no ar ele agarra a bola. Em seguida, ele coloca seu pé direito em sua quadra de defesa.

INTERPRETAÇÃO:

Jogada legal. Somente após tocar a quadra de ataque com ambos os pés, A2 estabelece o controle de bola da equipe em sua quadra de ataque.

30.15 EXEMPLO:

Em uma reposição em sua quadra de ataque, A1 passa a bola para A2. A2 salta sobre a linha central, e com seu pé esquerdo em sua quadra de ataque e com o pé direito ainda no ar, ele agarra a bola. Em seguida, ele coloca seu pé direito em sua quadra de defesa.



INTERPRETAÇÃO:

A2 fez com que a bola fosse retornada ilegalmente para sua quadra de defesa, porque A1, jogador que estava fazendo a reposição, já tinha estabelecido o controle de bola da equipe na quadra de ataque da equipe A.

30.16 EXEMPLO: A1 dribla em sua quadra de ataque perto da linha central quando B1 dá um tapa na bola que vai para quadra de defesa da equipe A. A1 com ambos os pés ainda na sua quadra de ataque continua a driblar a bola que saltou em sua quadra de defesa.

INTERPRETAÇÃO:

Jogada legal, A equipe A não foi a última a tocar a bola em sua quadra de ataque. Com isso A1 poderia continuar seu drible completamente em sua quadra de defesa, com um novo período de 8 segundos.

30.17 EXEMPLO: A1 em sua quadra de defesa passa a bola para A2. A2 salta de sua quadra de ataque, agarra a bola enquanto está no ar e retorna ao piso:

- (a) *Com ambos os pés em sua quadra de defesa*
- (b) *Tocando a linha central*
- (c) *Com um pé de cada lado da linha central e então passa ou dribla a bola para sua quadra de defesa.*

INTERPRETAÇÃO:

Violação da equipe A por retornar ilegalmente a bola para sua quadra de defesa. A2 tinha estabelecido o controle de bola na sua quadra de ataque quando agarrou a bola enquanto estava no ar.

ART.31 TENDÊNCIA DE CESTA E INTERFERÊNCIA

31.1 DETERMINAÇÃO:

Quando a bola está acima do aro durante um arremesso para uma cesta de campo ou uma tentativa de lance livre, é uma interferência se um jogador alcança a bola através da cesta, por baixo e a toca.

31.2 EXEMPLO:

No último ou único lance livre de A1,

- (a) Antes da bola tocar o aro,
- (b) Após a bola tocar o aro e ainda ter a possibilidade de entrar na cesta, B1 alcança a bola através da cesta, por baixo e a toca.



INTERPRETAÇÃO:

Violação de B1 por tocar a bola ilegalmente.

- (a) *Será concedido 1 ponto para A1 e uma falta técnica será sancionada contra B1.*
- (b) *Será concedido 1 ponto para A1 mas não será sancionada nenhuma falta técnica contra B1.*

31.3 DETERMINAÇÃO:

Quando a bola está acima do aro durante um passe ou após ela tocar o aro, é uma interferência se um jogador alcança a bola através da cesta, por baixo e a tocar.

31.4 EXEMPLO:

A bola está acima do aro como resultado de um passe de A1 quando B1 alcança a bola através da cesta, por baixo e a toca.

INTERPRETAÇÃO:

Violação de interferência de B1. Serão concedidos 2 ou 3 pontos para a equipe A.

31.5 DETERMINAÇÃO:

Em seguida ao último ou único lance livre e após a bola tocar o aro, a tentativa de lance livre tem seu status alterado e torna-se um arremesso de campo de 2 pontos, se a bola for legalmente tocada por qualquer jogador, antes dela entrar na cesta.

31.6 EXEMPLO:

O último ou único lance livre de A1 toca o aro e está ressaltando sobre ele. B1 tenta tapear a bola para longe, mas a bola entra na cesta.

INTERPRETAÇÃO:

A bola foi legalmente tocada. A tentativa de lance livre alterou seu status e serão concedidos 2 pontos para a equipe A.

31.7 DETERMINAÇÃO:



Depois de a bola ter tocado o aro numa tentativa de cesta de campo, último ou único lance livre ou depois do sinal do cronômetro de jogo ter soado para o final do período e a bola ainda tem condições de entrar na cesta, uma falta é marcada. É uma violação se qualquer jogador então tocar a bola.

31.8 EXEMPLO: O último ou único lance livre de A1 toca o aro e está ressaltando sobre ele quando no rebote B2 comete uma falta em A2 (3 falta de equipe). A bola ainda tem condições de entrar na cesta e é tocada por:

- (a) A3
- (b) B3

INTERPRETAÇÃO: *Isto é uma violação de interferência.*

- (a) *Nenhum ponto será concedido. Ambas as penalidades de reposição serão canceladas entre elas. O jogo será reiniciado com uma reposição de posse alternada.*
- (b) *1 ponto será concedido para A1. O jogo será reiniciado com uma reposição para equipe A na linha final no lugar mais próximo de onde ocorreu a falta, exceto diretamente embaixo da tabela.*

31.9 EXEMPLO: O último ou único lance livre de A1 toca o aro e está ressaltando sobre ele quando no rebote B2 comete uma falta em A2 (5 falta de equipe). A bola ainda tem condições de entrar na cesta e é tocada por:

- (c) A3
- (d) B3

INTERPRETAÇÃO: *Isto é uma violação de interferência.*

- (a) *Nenhum ponto será concedido. Serão concedidos 2 lances livres para A2 sem jogadores posicionados para rebote. O jogo será reiniciado com uma reposição para a equipe B no prolongamento da linha de lances livres estendida.*
- (b) *1 ponto será concedido para A1. Serão concedidos 2 lances livres para A2. O jogo será reiniciado como depois de qualquer lance(s)livre(s) normal.*

31.10 EXEMPLO: A1 arremessa para uma cesta de campo, toca o aro e está ressaltando sobre ele quando e ainda tem condições de entrar na cesta quando soa o sinal do cronômetro de jogo. A bola é tocada por:

- (a) A2
- (b) B2



INTERPRETAÇÃO: *Isto é uma violação de interferência.*

- (a) *Nenhum ponto será concedido.*
- (b) *2 ou 3 pontos serão concedidos para A1*

31.11 DETERMINAÇÃO:

Se durante uma tentativa de cesta de campo, um jogador toca a bola em sua trajetória ascendente, todas as restrições relativas à tendência de cesta e interferência serão aplicadas.

31.12 EXEMPLO:

A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo e a bola, em sua trajetória ascendente, é tocada por A2 ou B2. Em sua trajetória descendente para a cesta, a bola é tocada por:

- (a) A3.
- (b) B3.

INTERPRETAÇÃO:

O contato por A2 ou B2 com a bola em sua trajetória ascendente é legal e não altera o status de um arremesso para uma cesta de campo. Entretanto, o contato subsequente com a bola em sua trajetória descendente por A3 ou B3 é uma violação.

- (a) *A bola será concedida para uma reposição pela equipe B no prolongamento da linha de lance livre.*
- (b) *2 ou 3 pontos serão concedidos para a equipe A.*

31.13 DETERMINAÇÃO:

É uma violação de interferência se um jogador causar uma vibração da tabela ou do aro, de tal maneira que a bola, no julgamento de um oficial, seja impedida de entrar na cesta, ou seja a causa para a bola entrar na cesta.

31.14 EXEMPLO:

A1 tenta um arremesso de campo de 3 pontos próximo ao final da partida. Enquanto a bola está no ar, o sinal do cronômetro de jogo soa para o final da partida. Após o sinal, B1 faz com que a tabela ou o aro vibre e, devido a isso, no julgamento do oficial a bola foi impedida de entrar na cesta.



INTERPRETAÇÃO:

Mesmo depois que o sinal do cronômetro de jogo soa para o final da partida, a bola permanece viva e, devido a isso, uma violação de interferência ocorreu. Serão concedidos 3 pontos para a equipe A.

31.15 DETERMINAÇÃO:

Uma interferência é cometida por um jogador defensivo ou ofensivo, durante um arremesso para uma cesta de campo, quando um jogador toca a cesta ou a tabela enquanto a bola está em contato com o aro e ainda tem uma possibilidade de entrar na cesta.



Diagrama 2 Bola em contato com o aro

31.16 EXEMPLO:

Após um arremesso para uma cesta de campo de A1, a bola ressalta no aro e, então novamente pousa no aro. B1 toca a cesta ou a tabela enquanto a bola está em contato com o aro.

INTERPRETAÇÃO:

Violão de B1. Aplicam-se as restrições de interferência, enquanto a bola tiver possibilidade de entrar na cesta.

31.17 DETERMINAÇÃO:

Sempre que houver decisões contraditórias dos oficiais ou infrações das regras ocorrerem aproximadamente ao mesmo tempo, e uma das sanções for



cancelar uma cesta convertida, a sanção prevalece e nenhum ponto deverá ser concedido.



31.18 EXEMPLO:

Um arremesso para uma cesta de campo de A1, em sua trajetória descendente e completamente acima do nível do aro é, simultaneamente, tocada por A2 e B2. A bola, então:

- (a) Entra na cesta.
- (b) Não entra na cesta.

INTERPRETAÇÃO:

Em ambos os casos, não serão concedidos pontos. Esta é uma situação de bola ao alto.

31.19 DETERMINAÇÃO:

É uma violação de interferência se um jogador segura a cesta para jogar a bola.

31.20 EXEMPLO:

A1 tenta um arremesso para cesta de campo de 3 pontos. A bola ressalta da cesta quando:

- (a) A2 segura a cesta e dá um tapa na bola para cesta.
- (b) B1 segura a cesta e dá um tapa na bola para longe da cesta.

INTERPRETAÇÃO: *Violão de interferência foi cometida por ambos A2 e B1.*

- (a) *Nenhum ponto será concedido. O jogo será reiniciado com uma reposição para a equipe B no prolongamento da linha de lance livre estendida.*
- (b) *Serão concedidos 3 pontos para A1*

31.21 DETERMINAÇÃO:

É uma violação de interferência se um jogador defensivo toca a bola enquanto a bola está dentro da cesta.



Diagrama 3 Bola está dentro da cesta

31.22 EXEMPLO:

Numa tentativa de arremesso de A1 para uma cesta de campo. Enquanto a bola está em contato com o aro e uma pequena parte está dentro ou abaixo do nível do aro, B1 toca a bola.

INTERPRETAÇÃO: Uma violação de interferência foi cometida por B1 pois a bola está dentro da cesta e uma pequena parte da bola está dentro ou abaixo do nível do aro.

ART.33 CONTATO: PRINCÍPIOS GERAIS

33.10 ÁREAS DE SEMICÍRCULO SEM CARGA

33.1 DETERMINAÇÃO:

O objetivo da regra do semicírculo sem carga é o de não premiar um jogador da defesa que tomou uma posição abaixo de sua própria cesta, a fim de sofrer uma falta de carga de um jogador ofensivo que está com o controle de bola e penetrando em direção à cesta.

Para a regra do semicírculo sem carga será aplicado:

- (a) O jogador defensor deverá ter um pé ou ambos os pés em contato com a área do semicírculo (ver Diagrama 1). A linha do semicírculo faz parte da área do semicírculo.
- (b) O jogador ofensivo deverá dirigir-se para a cesta através da linha do semicírculo e tentar um arremesso para uma cesta de campo ou passar a bola enquanto estiver em suspensão.

A regra do semicírculo sem carga não será aplicada e qualquer contato será julgado de acordo com as regras normais, isto é, princípio do cilindro, princípios de carga/bloqueio:

- (a) Em todas as situações ocorridas fora da área de semicírculo sem carga e também as que se desenvolvam na área compreendida entre o semicírculo e a linha final.
- (b) Em todas as situações de rebote quando, após um arremesso para uma cesta de campo, a bola ressalta e uma situação de contato ocorre.
- (c) Em qualquer uso ilegal das mãos, braços, pernas ou corpo por qualquer jogador ofensivo ou defensivo.



33.2 EXEMPLO:

A1 tenta um arremesso em suspensão que inicia fora da área de semicírculo e faz uma carga em B1 que está em contato com a área de semicírculo.

INTERPRETAÇÃO:

A ação de A1 é legal, pois se aplica a regra do semicírculo sem carga.

33.3 EXEMPLO:

A1 dribla ao longo da linha final e, após atingir a área atrás da tabela, salta na diagonal ou para trás e faz uma carga em B1 que está em uma posição legal de defesa, em contato com a área de semicírculo.

INTERPRETAÇÃO:

Falta de carga de A1. A regra do semicírculo sem carga não será aplicada, pois A1 entrou na área de semicírculo sem carga da quadra de jogo diretamente atrás da tabela e do prolongamento da linha imaginária.

33.4 EXEMPLO:

O arremesso de A1 para uma cesta de campo toca o aro e uma situação de rebote ocorre. A2 salta, pega a bola no ar e então, faz uma carga em B1 que está em uma posição legal de defesa em contato com a área de semicírculo.

INTERPRETAÇÃO:

Falta de carga de A2. A regra do semicírculo sem carga não será aplicada.

33.5 EXEMPLO:

A1 penetra em direção a cesta e está em ato de arremesso. Ao invés de completar o arremesso para uma cesta de campo, A1 passa a bola para A2 que está seguindo ele diretamente. Então, A1 faz uma carga em B1 que está em contato com a área de semicírculo sem carga. Aproximadamente ao mesmo tempo, A2 com a bola em suas mãos penetra diretamente para a cesta numa tentativa de pontuar.

INTERPRETAÇÃO:

Falta de carga de A1. A regra do semicírculo sem carga não será aplicada, pois A1 utiliza ilegalmente seu corpo para limpar o caminho da cesta para A2.



33.6 EXEMPLO:

A1 penetra em direção a cesta e está em ato de arremesso. Ao invés de completar o arremesso para uma cesta de campo, A1 passa a bola para A2 que está parado no canto da quadra de jogo. A1 então faz carga em B1 que está em contato com a área de semicírculo sem carga.

INTERPRETAÇÃO:

Ação legal de A1. A regra do semicírculo sem carga será aplicada.

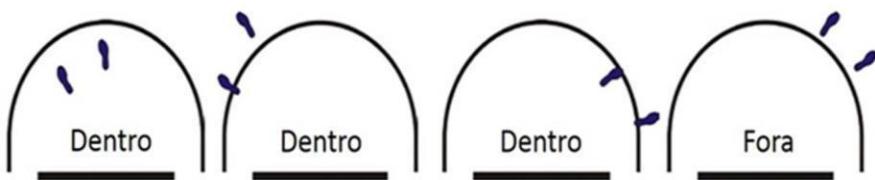


Diagrama 4 Posição de um jogador dentro/fora da área de semicírculo sem carga

ART. 35 FALTA DUPLA

35.1 DETERMINAÇÃO:

Sempre que houver decisões contraditórias dos oficiais ou infrações das regras ocorrerem aproximadamente ao mesmo tempo, e uma das sanções for cancelar uma cesta convertida, a sanção prevalece e nenhum ponto deverá ser concedido.

35.2 EXEMPLO:

Enquanto A1 está em ato de arremesso, há um contato físico entre o arremessador A1 e B1. A bola entra na cesta. O árbitro líder sanciona uma falta de ataque contra A1 e, devido a isso, a cesta não contará. O árbitro seguidor sanciona uma falta defensiva contra B1 e, por isso, a cesta contará.

INTERPRETAÇÃO:

Como os oficiais concordam com uma falta dupla, a cesta não contará. A partida deverá reiniciada com uma reposição para a equipe A, no prolongamento da linha de lance livre. A equipe A deverá ter somente o tempo que restava no relógio de 24 segundos, no momento em que a falta ocorreu.



35.3 DETERMINAÇÃO:

As seguintes condições são necessárias para que as 2 faltas sejam consideradas como uma falta dupla.

- (a) Ambas as faltas são faltas de jogadores.
- (b) Ambas as faltas envolvem contato físico.
- (c) Ambas as faltas são entre dois adversários, um contra o outro.

Ambas as faltas são cometidas aproximadamente ao mesmo tempo.

35.4 EXEMPLO:

- (a) Na disputa por uma posição, A1 e B1 estão empurrando um ao outro.
- (b) Em um rebote, A1 e B1 estão empurrando um ao outro.
- (c) Ao receber um passe de A2, A1 e B1 estão empurrando um ao outro.

INTERPRETAÇÃO:

Uma falta dupla deverá ser sancionada em todas as 3 situações. Em uma reposição, a equipe A terá somente o tempo que restava no relógio de 24 segundos no momento em que a falta dupla ocorreu.

ART. 36 FALTA TÉCNICA

36.1 DETERMINAÇÃO:

A advertência de um oficial é dada a um jogador por uma ação ou comportamento que, se repetido, poderá levar a uma falta técnica. Esta advertência também deverá ser comunicada ao técnico desta equipe e se aplicará a qualquer membro desta equipe por quaisquer ações similares pelo restante da partida. A advertência de um oficial deverá ser feita somente quando a bola estiver morta e o cronômetro de jogo parado.

36.2 EXEMPLO:

Um membro da equipe A recebe uma advertência por:

- (a) Interferir em uma reposição.
- (b) Seu comportamento.



- (c) Qualquer outra ação que, se repetida, poderá ser penalizado com uma falta técnica.

INTERPRETAÇÃO:

A advertência deverá ser comunicada também ao técnico da equipe A e se aplicará a todos os membros da equipe A por ações similares, pelo restante da partida.

36.3 DETERMINAÇÃO:

Enquanto um jogador está em ato de arremesso, não é permitido aos adversários desconcentrar o jogador por ações como agitar a(s) mão(s) para obstruir o campo de visão do arremessador, gritar, pisar com força no piso ou bater palmas próximo ao arremessador. Se o arremessador tiver desvantagem pela ação, tais ações podem resultar em uma falta técnica ou uma advertência deverá ser aplicada se o arremessador não for colocado em desvantagem.

36.4 EXEMPLO:

A1 está em ato de arremesso para uma cesta de campo quando B1 tenta distrair A1 por gritar ou pisar com força no piso. O arremesso para a cesta de campo é:

- (a) Convertido.
(b) Não convertido.

INTERPRETAÇÃO:

- (a) Deverá ser aplicada uma advertência em B1, que deverá também ser comunicada ao técnico da equipe B. Se a equipe B já tiver sido advertida por comportamento semelhante, então deverá ser sancionada uma falta técnica contra B1.
(b) B1 deverá ser penalizado com uma falta técnica.

36.5 DETERMINAÇÃO:

Se os oficiais descobrem que mais que 5 jogadores, de uma mesma equipe, estão participando na quadra de jogo simultaneamente, o erro deverá ser corrigido o mais rápido possível, sem colocar os adversários em desvantagem.

Assumindo que os oficiais e os oficiais de mesa estão fazendo seu trabalho corretamente, um jogador deve ter voltado a jogar ou permanecido na quadra de jogo ilegalmente. Os oficiais devem, portanto, solicitar que um jogador deixe a quadra de jogo imediatamente, e sancionar uma falta técnica contra o técnico



desta equipe, registrada como “B”. O técnico é responsável por garantir que a substituição seja aplicada corretamente e aquele jogador que foi substituído deixe a quadra de jogo imediatamente após a substituição.

36.6 EXEMPLO:

Enquanto a partida está sendo jogada, é descoberto que a equipe A tem mais que 5 jogadores na quadra de jogo.

(a) No momento da descoberta, a equipe B (com 5 jogadores) está com o controle de bola.

(b) No momento da descoberta, a equipe A (com mais que 5 jogadores) está com o controle de bola.

INTERPRETAÇÃO:

(a) *A partida será interrompida imediatamente, a menos que a equipe B seja colocada em desvantagem.*

(b) *A partida será interrompida imediatamente.*

Em ambos os casos, o jogador que voltou a jogar (ou permaneceu) na partida ilegalmente, deverá ser retirado da partida e uma falta técnica deverá ser marcada contra o técnico da equipe A, registrada como “B”.

36.7 DETERMINAÇÃO:

Após descobrir que uma equipe está participando com mais que 5 jogadores, foi também descoberto que pontos foram marcados ou faltas foram cometidas pelo jogador desta equipe, enquanto participava ilegalmente. Todos os pontos permanecerão válidos e qualquer falta cometida por (ou contra) aquele jogador deverá ser considerada como falta de jogador.

36.8 EXEMPLO:

Os oficiais descobrem que A2 é um dos 6 jogadores da equipe A na quadra de jogo e interrompem a partida após:

(a) A2 cometer uma falta de ataque.

(b) A2 converter uma cesta de campo.

(c) B2 cometer falta em A2 durante seu arremesso para uma cesta de campo não convertido.

INTERPRETAÇÃO:

(a) *A falta de A2 é uma falta de jogador.*

(b) *A cesta de campo de A2 contará.*



- (c) Qualquer jogador da equipe A na quadra de jogo, no momento que a falta foi sancionada, deverá tentar os lances livres conforme designado por seu técnico.

36.9 DETERMINAÇÃO:

Após ter sido notificado de não ter mais direito a participar devido à 5ª falta, o jogador volta a entrar na partida. A participação ilegal deverá ser penalizada imediatamente assim que descoberta, sem colocar os adversários em desvantagem.

36.10 EXEMPLO:

Após cometer a 5ª falta, B1 é notificado que não tem mais direito de jogar. Mais tarde, B1 volta a entrar na partida como substituto. A participação ilegal de B1 é descoberta antes:

- (a) Da bola tornar-se viva para o reinício da partida.

Ou após:

- (b) A bola torna-se viva novamente, enquanto a equipe A está com o controle de bola.
(c) A bola torna-se viva novamente, enquanto a equipe B está com o controle de bola.
(d) A bola torna-se morta novamente, depois que B1 voltou a entrar na partida.

INTERPRETAÇÃO:

- (a) B1 será retirado da partida imediatamente.
(b) A partida deverá ser interrompida imediatamente, a menos que a equipe A seja colocada em desvantagem. B1 deverá ser retirado da partida.
(c), (d) A partida será interrompida imediatamente. B1 será retirado da partida.
Em todos os casos, uma falta técnica deverá ser sancionada contra o técnico da equipe B, registrada como “B”.

36.11 DETERMINAÇÃO:

Após ter sido notificado de não ter mais direito de jogar devido à 5ª falta, um jogador volta a entrar na partida e marca uma cesta de campo ou comete uma falta ou sofre uma falta de um adversário antes da participação ilegal ser descoberta.

36.12 EXEMPLO:



Após cometer a 5^a falta, B1 é notificado de não ter mais direito de jogar. Mais tarde, B1 volta a entrar na partida como um substituto. A participação ilegal de B1 é descoberta após:

- (a) B1 marcar uma cesta de campo.
- (b) B1 cometer uma falta.
- (c) B1 sofrer uma falta de A1 quando está driblando (5^a falta de equipe).

INTERPRETAÇÃO:

- (a) *A cesta de B1 contará.*
- (b) *A falta de B1 é uma falta de jogador e deverá ser registrada na súmula de jogo no espaço à frente de sua 5^a falta.*
- (c) *Os 2 lances livres concedidos para B1, deverão ser tentados pelo seu substituto.*

Em todos os casos, uma falta técnica deverá ser sancionada contra o técnico da equipe B, registrada como “B”.

36.13 DETERMINAÇÃO:

Após não ter sido notificado de não ter mais direito de jogar devido à 5^a falta, um jogador permanece ou volta a entrar na partida. Este jogador deverá ser retirado da partida logo que o erro for descoberto, sem colocar os adversários em desvantagem. Nenhuma penalidade deverá ser aplicada pela participação ilegal do jogador. Se este jogador marcar uma cesta de campo, cometer uma falta ou sofrer falta de um adversário, a cesta de campo contará e a falta deverá ser considerada como uma falta de jogador.

36.14 EXEMPLO:

A6 solicita uma substituição no lugar de A1. A bola torna-se morta como resultado de uma falta de A1 e A6 entra na partida. Os oficiais falham ao não notificar A1 que é a sua 5^a falta. Mais tarde, A1 volta a entrar na partida como um substituto. A participação ilegal de A1 é descoberta após:

- (a) O cronômetro de jogo ter sido acionado enquanto A1 está participando como um jogador.
- (b) A1 ter marcado uma cesta de campo.
- (c) A1 ter cometido falta em B1.
- (d) B1 ter cometido falta em A1 durante um arremesso para uma cesta de campo não convertida.



INTERPRETAÇÃO:

Nenhuma penalidade deverá ser aplicada pela participação ilegal do jogador.

- (a) *A partida deverá ser interrompida sem colocar a equipe B em desvantagem. A1 deverá ser retirado do jogo imediatamente e substituído.*
- (b) *A cesta de campo de A1 contará.*
- (c) *A falta de A1 é uma falta de jogador e será penalizada de acordo. Ela será registrada na súmula de jogo no espaço à frente da sua 5ª falta.*
- (d) *Falta de B1. Serão concedidos 2 ou 3 lances livres para o substituto de A1.*

36.15 EXEMPLO:

10 minutos antes do início da partida, uma falta técnica é sancionada para A1. Antes do início da partida, o técnico da equipe B designa B1 para tentar 1 lance livre, entretanto B1 não é um dos 5 jogadores que irão iniciar a partida.

INTERPRETAÇÃO:

Um dos jogadores designados como os 5 jogadores que irão iniciar a partida deverá tentar o lance livre. Nenhuma substituição pode ser concedida antes do tempo de jogo ter iniciado.

36.16 DETERMINAÇÃO: Sempre que um jogador simular uma falta (FAKE), os seguintes procedimentos devem ser aplicados:

- Sem interromper a partida, o oficial deverá fazer o sinal de simulação (FAKE) fazer o gesto de levantar com uma das mãos, duas vezes.
- Logo que o jogo for paralisado, uma advertência deverá ser comunicada ao jogador e ao técnico dessa equipe. Ambas as equipes terão direito a uma advertência.
- A próxima vez que um jogador dessa equipe simular uma falta (FAKE) uma falta técnica deverá ser sancionada. Isto também se aplica caso a partida não tenha sido paralisada para comunicar a simulação(FAKE) ao jogador ou ao técnico.
- Em casos excepcionais, que não tenham contato, poderá ser aplicada uma falta técnica direta ao jogador que simular, sem nenhum aviso anterior.



36.17 EXEMPLO: B1 marca A1 que está driblando, A1 faz um movimento repentino com sua cabeça dando a impressão que sofreu uma falta de B1. Mais tarde no jogo, A1 cai no piso dando a impressão que foi empurrado por B1.

INTERPRETAÇÃO: *O oficial faz uma advertência a A1 por sua simulação (FAKE) com a cabeça fazendo o gesto de levantar com uma das mãos, duas vezes. A1 deverá ser sancionado com uma falta técnica por sua simulação (FAKE) de cair no piso, como esta foi sua segunda simulação (FAKE) e não ocorreu uma interrupção do jogo para comunicar a advertência para A1 pela sua primeira simulação (FAKE)*

36.18 EXEMPLO: B1 marca A1 que está driblando, A1 faz um movimento repentino com sua cabeça dando a impressão que sofreu uma falta de B1. Mais tarde no jogo, B2 cai no piso dando a impressão que foi empurrado por A2.

INTERPRETAÇÃO: *O oficial faz uma advertência a A1 e B2 por suas simulações (FAKE) fazendo o gesto de levantar com uma das mãos, duas vezes. Durante o próximo intervalo do jogo as advertências deverão ser comunicadas para A1, B2 e ambos os técnicos.*

36.19 DETERMINAÇÃO: Quando um jogador cai no piso simulando uma falta (FAKE) a fim de conseguir uma vantagem por ter uma falta marcada injustamente em um adversário ou criar uma atmosfera antidesportiva entre os espectadores e os oficiais, tais comportamentos devem ser considerados como antidesportivos.

36.20 EXEMPLO:

A1 está penetrando em direção à cesta quando B1 cai para trás no piso, sem nenhum contato ocorrer entre estes jogadores ou após um contato desprezível, seguido de uma exibição teatral de B1. Uma advertência para tal ação já foi comunicada aos jogadores da equipe B, através do técnico da equipe B.

INTERPRETAÇÃO:

Este comportamento é obviamente antidesportivo e atrapalha o bom andamento da partida. Uma falta técnica deverá ser sancionada contra B1.



36.21 DETERMINAÇÃO:

Sérias lesões podem ocorrer pelo balanço excessivo dos cotovelos, especialmente nas situações de rebote e de jogador marcado de perto. Se tal ação resultar em contato, então uma falta pessoal pode ser sancionada. Se a ação não resultar em contato, uma falta técnica pode ser sancionada.

36.22 EXEMPLO:

A1 obtém o controle de bola em um rebote e retorna ao piso. A1 é imediatamente marcado de perto por B1. Sem contato com B1, A1 balança os cotovelos excessivamente em uma tentativa de intimidar B1 ou de abrir espaço suficiente para girar, passar ou driblar.

INTERPRETAÇÃO:

A ação de A1 não está de acordo com o espírito e intenção das regras. Uma falta técnica pode ser sancionada contra A1.

36.23 DETERMINAÇÃO:

Um jogador deverá ser desqualificado quando forem sancionadas 2 faltas técnicas contra ele.

36.24 EXEMPLO:

A1 cometeu sua 1^a falta técnica durante a 1^a metade do jogo por se pendurar no aro. Uma 2^a falta técnica é sancionada contra ele durante a 2^a metade do jogo por comportamento antidesportivo.

INTERPRETAÇÃO:

A1 deverá ser automaticamente desqualificado e deverá ir e permanecer no vestiário da equipe por toda a duração da partida ou, se assim desejar, ele deverá deixar o ginásio. Esta é a 2^a falta técnica e somente esta será penalizada e nenhuma penalidade adicional pela desqualificação deverá ser administrada. É o apontador que deverá notificar imediatamente um oficial quando um jogador tiver cometido 2 faltas técnicas e deverá ser desqualificado.

36.25 DETERMINAÇÃO:

Um jogador após ter cometido sua 5 falta se torna um jogador excluído. Depois de ter cometido sua 5 falta quaisquer faltas técnicas sancionadas contra ele serão marcadas contra seu técnico e registradas na súmula de jogo como “B” Isto também é



válido caso uma das 5 faltas tenha sido uma falta técnica ou antidesportiva. Ele não está desqualificado e pode permanecer no banco de sua equipe.

36.26 EXEMPLO:

B1 cometeu uma falta técnica durante o 1 período de jogo. No 4 período de jogo B1 cometeu sua 5 falta. No caminho para o banco de sua equipe B1 é sancionado com uma falta técnica.

INTERPRETAÇÃO:

Com sua 5 falta B1 se tornou um jogador excluído. Quaisquer faltas técnicas marcadas contra ele serão registradas contra o técnico de sua equipe. B1 não está desqualificado.

36.27 EXEMPLO:

B1 cometeu uma falta antidesportiva durante o 3 período de jogo. No 4 período de jogo B1 cometeu sua 5 falta. No caminho para o banco de sua equipe B1 é sancionado com uma falta técnica.

INTERPRETAÇÃO:

Com sua 5 falta B1 se tornou um jogador excluído. Quaisquer faltas técnicas marcadas contra ele serão registradas contra o técnico de sua equipe. B1 não está desqualificado.

36.28 DETERMINAÇÃO:

Um jogador será desqualificado quando ele é sancionado com uma falta técnica e uma falta desqualificante.

36.29 EXEMPLO:

A1 cometeu uma falta técnica durante a 1 metade do jogo por atrasar o jogo. Na segunda metade do jogo é sancionada uma falta antidesportiva contra A1 por uma falta dura contra B1.

INTERPRETAÇÃO:



A1 será automaticamente desqualificado e deverá ir e permanecer no vestiário da equipe por toda a duração da partida ou, se assim desejar, ele deverá deixar o ginásio. A falta antidesportiva é a única a ser penalizada e nenhuma penalidade adicional pela desqualificação será administrada. O apontador deve notificar imediatamente um oficial quando 1 jogador tenha cometido 1 falta técnica e uma falta antidesportiva e deverá ser desqualificado.

36.30 EXEMPLO:

A1 cometeu uma falta antidesportiva durante a 2 metade do jogo por parar com um contato desnecessário o progresso da equipe ofensiva na transição. Na segunda metade do jogo é sancionada uma falta técnica contra A1 por uma falta simulação de falta (FAKE)

INTERPRETAÇÃO:

A1 será automaticamente desqualificado e deverá ir e permanecer no vestiário da equipe por toda a duração da partida ou, se assim desejar, ele deverá deixar o ginásio. A falta técnica é a única a ser penalizada e nenhuma penalidade adicional pela desqualificação será administrada. O apontador deve notificar imediatamente um oficial quando 1 jogador tenha cometido 1 falta técnica e uma falta antidesportiva e deverá ser desqualificado.

36.31 DETERMINAÇÃO: *Um jogador técnico será desqualificado caso ele seja sancionado com as seguintes faltas:*

- *2 faltas técnicas como jogador.*
- *2 faltas antidesportivas como jogador.*
- *1 falta antidesportiva e 1 falta técnica como jogador.*
- *1 falta técnica como técnico, registrada como “C” e 1 falta antidesportiva ou falta técnica como jogador.*
- *2 faltas técnicas com técnico, registrada como “B” e 1 falta antidesportiva ou técnica como jogador.*
- *2 faltas técnicas como técnico, registradas como “C”.*
- *1 falta técnica como técnico, registrada como “C” e 2 faltas técnicas como técnico, registradas como “B”.*
- *3 faltas técnicas como técnico, registradas como “B”.*



36.32 EXEMPLO:

Jogador técnico A1 cometeu uma falta técnica como jogador durante o 1 período de jogo por simular uma falta (FAKE). No 4 período A1 foi sancionado com uma falta técnica como técnico por seu pessoal comportamento antidesportivo, registrado como “C”.

INTERPRETAÇÃO:

O jogador técnico A1 será automaticamente desqualificado e deverá ir e permanecer no vestiário da equipe por toda a duração da partida ou, se assim desejar, ele deverá deixar o ginásio. A segunda falta técnica é a única a ser penalizada e nenhuma penalidade adicional pela desqualificação será administrada. O apontador deve notificar imediatamente um oficial quando 1 jogador técnico tenha cometido 1 falta técnica como jogador e uma falta técnica como técnico e deverá ser desqualificado.

36.33 EXEMPLO:

Jogador técnico A1 cometeu uma falta antidesportiva em B1 como jogador durante o 2 período de jogo por simular uma falta (FAKE). No 2 período A1 foi sancionado com uma falta técnica como técnico por comportamento antidesportivo do fisioterapeuta de sua equipe, registrado como “B” e no 4 período foi sancionado com uma falta técnica para o substituto A6, registrada como “B” como técnico.

INTERPRETAÇÃO:

O jogador técnico A1 será automaticamente desqualificado e deverá ir e permanecer no vestiário da equipe por toda a duração da partida ou, se assim desejar, ele deverá deixar o ginásio. A segunda falta técnica é a única a ser penalizada e nenhuma penalidade adicional pela desqualificação será administrada. O apontador deve notificar imediatamente um oficial quando 1 jogador técnico tenha cometido 1 falta antidesportiva como jogador e 2 faltas técnicas em seu banco de equipe como técnico e deverá ser desqualificado.



36.34 EXEMPLO:

Jogador técnico A1 cometeu uma falta técnica como técnico por seu pessoal comportamento antidesportivo durante o 2 período de jogo, registrada como “C”. No 4 período A1 cometeu como jogador uma falta antidesportiva em B1.

INTERPRETAÇÃO:

O jogador técnico A1 será automaticamente desqualificado e deverá ir e permanecer no vestiário da equipe por toda a duração da partida ou, se assim desejar, ele deverá deixar o ginásio. A falta antidesportiva é a única a ser penalizada e nenhuma penalidade adicional pela desqualificação será administrada. O apontador deve notificar imediatamente um oficial quando 1 jogador técnico tenha cometido 1 falta técnica pessoal como técnico e 1 falta antidesportiva como jogador e deverá ser desqualificado.

ART. 37 FALTA ANTIDESPORTIVA

37.1 DETERMINAÇÃO:

O cronômetro de jogo mostra 2:00 ou menos no 4º período e em cada período extra, e a bola está fora da quadra de jogo para uma reposição e ainda nas mãos do oficial ou já está à disposição do jogador que irá fazer a reposição. Se neste momento um jogador defensor na quadra de jogo, causar contato com um jogador da equipe atacante na quadra de jogo e uma falta for sancionada, é uma falta antidesportiva.



37.2 EXEMPLO:

Com 0:53 para jogar no último período da partida, A1 tem a bola em suas mãos ou à sua disposição para uma reposição, quando B2 causa um contato com A2 na quadra de jogo e uma falta é sancionada contra B2.

INTERPRETAÇÃO:

Obviamente B2 não fez qualquer esforço para jogar a bola e obteve uma vantagem, não permitindo que o cronômetro de jogo fosse acionado. Uma falta antidesportiva deve ser sancionada sem que uma advertência tenha sido feita.

37.3 EXEMPLO:

Com 0:53 para jogar no último período da partida, A1 em uma reposição, tem a bola em suas mãos ou à sua disposição quando A2 faz um contato com B2 na quadra de jogo e uma falta é sancionada contra A2.

INTERPRETAÇÃO:

A2 não obteve uma vantagem por cometer a falta. Uma falta pessoal é sancionada contra A2, a menos que haja um contato forte que deverá ser sancionado como uma falta antidesportiva. A bola será concedida para a equipe B para uma reposição no local mais próximo da infração.

37.4 DETERMINAÇÃO:

Quando o cronômetro de jogo mostra 2:00 ou menos no 4º período e em cada período extra, e depois que a bola tenha deixado as mãos do jogador que está fazendo a reposição, um jogador defensor com o intuito de parar ou não deixar reiniciar o cronômetro de jogo, causa contato com um jogador ofensivo que está prestes a receber ou recebeu a bola na quadra de jogo. Tal contato deverá ser sancionado imediatamente como uma falta pessoal, a menos que haja um contato duro, no qual uma falta antidesportiva ou falta desqualificante deverá ser sancionada. O princípio de vantagem/desvantagem não deverá ser aplicado.

37.5 EXEMPLO:

Com 1:02 para jogar no último período da partida e com o placar A: 83 x B: 80, em uma reposição a bola deixa as mãos de A1 quando B2 faz um contato na quadra de jogo com A2 que está prestes a receber a bola. Uma falta é sancionada contra B2.



INTERPRETAÇÃO:

Uma falta pessoal deverá ser sancionada contra B2 imediatamente, a menos que os oficiais julguem que a gravidade do contato de B2 requer que uma falta antidesportiva ou uma falta desqualificante seja sancionada.

37.6 EXEMPLO:

Com 1:02 para jogar no último período da partida e com o placar A: 83 x B: 80, em uma reposição a bola deixa as mãos de A1 quando A2 faz um contato em B2 na quadra de jogo. Uma falta é sancionada contra A2.

INTERPRETAÇÃO:

A2 não obteve uma vantagem por cometer a falta. Uma falta pessoal deverá ser marcada contra A2 imediatamente, a menos que haja um contato duro. A bola será concedida para a equipe B para uma reposição no local mais próximo da infração.

37.7 EXEMPLO:

Com 1:02 para jogar no último período da partida e com o placar de A: 83 x B: 80, em uma reposição a bola deixa as mãos de A1 quando B2 faz um contato com A2 em uma área da quadra de jogo diferente de onde a reposição foi administrada. Uma falta é sancionada contra B2.

INTERPRETAÇÃO:

Obviamente B2 não está fazendo nenhum esforço para jogar a bola e obteve uma vantagem, não permitindo que o cronômetro de jogo fosse reiniciado. Uma falta antidesportiva deve ser sancionada sem que uma advertência tenha sido feita.

37.8 DETERMINAÇÃO: Contatos cometidos pelo jogador defensor por trás ou lateralmente em um adversário na tentativa de parar o contra ataque e sem nenhum jogador defensor entre o atacante e a cesta do adversário, deverá ser penalizado com uma falta antidesportiva somente até o jogador atacante iniciar o seu ato de arremesso. Entretanto, uma tentativa não legítima de diretamente de jogar a bola ou qualquer contato duro (excesso de força) poderá ser penalizado com uma falta antidesportiva a qualquer momento do jogo.



37.9 EXEMPLO: Enquanto A1 está driblando em direção a cesta do adversário em um contra ataque e não tem outro jogador defensivo entre o jogador A1 e a cesta do adversário, B1 faz um contato ilegal por trás e uma falta é marcada.

INTERPRETAÇÃO: *esta falta deve ser penalizada como antidesportiva.*

37.10 EXEMPLO: Finalizando seu contra ataque A1 começa seu ato de arremesso quando B1 comete um contato no braço de A1 por trás:

- (a) Tentando bloquear a bola.
- (b) Com um contato duro (excessivo uso de força)

INTERPRETAÇÃO: *O contato deve ser penalizado como:*

- (a) *Uma falta normal.*
- (b) *Uma falta antidesportiva.*

ART. 38 FALTA DESQUALIFICANTE

38.1 DETERMINAÇÃO:

Com uma desqualificação, uma pessoa não é mais um membro de equipe ou pessoal do banco da equipe. Portanto, ele não poderá mais ser penalizado por um comportamento antidesportivo adicional.

38.2 EXEMPLO:

A1 é desqualificado por um comportamento antidesportivo flagrante. Ele deixa a quadra de jogo e insulta verbalmente um oficial.

INTERPRETAÇÃO:

A1 já está desqualificado e não pode mais ser penalizado. O oficial ou o comissário, se presente, deverá enviar um relatório descrevendo o incidente ao Comitê Organizador da Competição.



38.3 DETERMINAÇÃO:

Quando um jogador é desqualificado por uma ação antidesportiva flagrante sem contato, a penalidade é a mesma como por uma falta desqualificante com contato.

38.4 EXEMPLO:

Uma violação de andar foi marcada contra A1. Frustrado, ele insulta verbalmente o oficial. A1 é sancionado com uma falta desqualificante.

INTERPRETAÇÃO:

A penalidade são 2 lances livres e posse de bola para a equipe B.

38.5 DETERMINAÇÃO:

Quando um assistente técnico, um substituto, jogador excluído ou acompanhante de equipe for desqualificado, sanciona-se uma falta técnica para o técnico, registrada como “B”, e esta deverá ser penalizada como qualquer outra falta desqualificante.

38.6 EXEMPLO:

A1 foi sancionado com sua 5^a falta pessoal. Frustrado, ele insulta verbalmente o oficial. A1 é sancionado com uma falta desqualificante.

INTERPRETAÇÃO:

A falta é marcada para o técnico da equipe A e registrada como “B”. A penalidade é 1 lance livre e posse de bola para a equipe B.

ART. 39 BRIGA

39.1 DETERMINAÇÃO:

Uma reposição é concedida para uma equipe, porque esta equipe estava com o controle de bola no momento em que acontece uma briga ou ameaça acontecer um briga. Esta equipe terá somente o tempo que restava no relógio de 24 segundos quando a partida reiniciar.

39.2 EXEMPLO:



A equipe A está com o controle de bola por 20 segundos quando acontece uma situação que pode levar a uma briga. Os oficiais desqualificam membros de ambas as equipes por deixarem suas áreas de banco da equipe.

INTERPRETAÇÃO:

Será concedida uma reposição para a equipe A, que controlava a bola antes da situação de briga iniciar, para uma reposição no prolongamento da linha central, do lado oposto da mesa de controle, com somente 4 segundos restantes no relógio de 24 segundos.

39.3 DETERMINAÇÃO:

Quando um assistente técnico, substituto, jogador excluído ou membro de equipe é desqualificado numa situação de briga, o técnico é sancionado com uma falta técnica, registrada como B, a penalidade será a mesma como qualquer outra falta desqualificante.

39.4 EXEMPLO:

Em uma situação de briga, A6 entrou na quadra de jogo e por isso foi desqualificado.

INTERPRETAÇÃO:

A falta é sancionada para o técnico e registrada como “B-2”, Isto é uma falta desqualificante de A6, a penalidade serão 2 lances livres e posse de bola para a equipe B.

39.5 EXEMPLO:

A1 e B1 iniciam uma briga na quadra de jogo. Nesse momento A6 e B6 entram na quadra de jogo, mas não se envolvem na briga. A7 também entra na quadra de jogo e dá um soco com o punho no rosto de B1. A1 e B1 serão desqualificados, registrado na súmula de jogo como “D-2”. Os técnicos de ambas as equipes serão sancionados com uma falta técnica cada um registrada como “B-2” por A6, A7 e B6 entrarem na quadra de jogo durante a briga. Os restantes espaços de faltas de A6, A7 e B6 na súmula de jogo serão preenchidos com “F”. Ambas as faltas, desqualificante e técnica serão canceladas uma com a outra.



ART. 42 SITUAÇÕES ESPECIAIS

42.1 DETERMINAÇÃO:

Em situações especiais, com uma série de penalidades para serem administradas durante o mesmo período de cronômetro de jogo parado, os oficiais devem prestar especial atenção na ordem em que as violações ou faltas ocorreram, determinando quais penalidades serão administradas e quais serão canceladas.

42.2 EXEMPLO:

A1 tenta um arremesso em suspensão para uma cesta de campo. Enquanto a bola está no ar, soa o sinal do relógio de 24 segundos. Após o sinal, com A1 ainda no ar, B1 comete uma falta antidesportiva em A1 e:

- (a) A bola não toca o aro.
- (b) A bola toca somente o aro, mas não entra na cesta.
- (c) A bola entra na cesta.

INTERPRETAÇÃO:

Em todos os casos, a falta antidesportiva de B1 não poderá ser desconsiderada.

- (a) *A1 sofreu uma falta de B1 enquanto A1 estava em ato de arremesso. A violação do relógio de 24 segundos pela equipe A deverá ser desconsiderada como tendo ocorrido após a falta antidesportiva. 2 ou 3 lances livres deverão ser concedidos para A1, seguido por uma reposição para a equipe A no prolongamento da linha central, do lado oposto da mesa de controle.*
- (b) *Não ocorreu uma violação do relógio de 24 segundos. 2 ou 3 lances livres deverão ser concedidos para A1, seguido por uma reposição para a equipe A no prolongamento da linha central, do lado oposto da mesa de controle.*
- (c) *2 ou 3 pontos e 1 lance livre adicional serão concedidos para A1, seguido por uma reposição para a equipe A no prolongamento da linha central, do lado oposto da mesa de controle.*

42.3 EXEMPLO:

A1, em seu ato de arremesso para uma cesta de campo, sofre falta de B2. Depois, enquanto A1 ainda está em ato de arremesso, ele sofre falta de B1.



INTERPRETAÇÃO:

A falta de B1 deverá ser desconsiderada, a menos que esta seja uma falta antidesportiva ou falta desqualificante.

42.4 EXEMPLO:

B1 comete uma falta antidesportiva contra A1. Após a falta, faltas técnicas foram cometidas pelo técnico da equipe A e pelo técnico da equipe B.

INTERPRETAÇÃO:

Somente as penalidades iguais deverão ser canceladas na ordem em que ocorreram. Portanto, as sanções das faltas técnicas dos técnicos deverão ser canceladas. A partida deverá ser reiniciada com 2 lances livres para A1 e a posse de bola para a equipe A.

42.5 EXEMPLO:

Em uma cesta de campo convertida, B1 comete uma falta antidesportiva contra A1. Então, A1 comete uma falta técnica.

INTERPRETAÇÃO:

A cesta de A1 contará. As penalidades da falta antidesportiva e da falta técnica (1 lance livre mais a posse de bola para ambas as equipes) se cancelam e a partida deverá ser reiniciada com uma reposição em qualquer local da linha final, como após qualquer cesta de campo convertida.

42.6 EXEMPLO:

Ao tentar obter uma posição livre, B1 empurra A1, e é sancionado com uma falta pessoal. Esta é a 3^a falta de equipe da equipe B. Mais tarde (não aproximadamente ao mesmo tempo), A1 golpeia B1 com seu cotovelo, sancionado como uma falta antidesportiva.

INTERPRETAÇÃO:

Isto não é uma falta dupla, pois as faltas de B1 e A1 não ocorreram aproximadamente ao mesmo tempo. A partida deverá ser reiniciada com 2 lances livres para B1 e posse de bola para a equipe B.

42.7 EXEMPLO:



B1 comete falta pessoal no driblador A1, esta é a 3 falta da equipe B no período. Depois disso A1 arremessa a bola contra o corpo de B1 (mãos, pernas, peito, etc)

INTERPRETAÇÃO:

A1 é sancionado com uma falta técnica. Para qualquer jogador da equipe B é concedido 1 lance livre seguido de uma reposição para a equipe B na linha central estendida do lado oposto da mesa de controle.

42.8 EXEMPLO:

B1 comete falta pessoal no driblador A1, esta é a 5 falta da equipe B no período. Depois disso A1 arremessa a bola de uma pequena distância diretamente no rosto de B1 (cabeça).

INTERPRETAÇÃO:

A1 é sancionado com uma falta desqualificante e deverá se dirigir para o vestiário de sua equipe e permanecer enquanto durar a partida ou, se assim desejar, poderá deixar o ginásio. Ao substituto de A1 são concedido 2 lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote. Depois disso, para qualquer jogador da equipe B serão concedidos 2 lances livres seguido de uma reposição para a equipe B na linha central estendida do lado oposto da mesa de controle.

42.9 EXEMPLO:

B1 comete falta pessoal no driblador A1, esta é a 3 falta da equipe B no período. Depois disso A1 arremessa a bola de uma pequena distância diretamente no rosto de B1 (cabeça).

INTERPRETAÇÃO:

A1 é sancionado com uma falta desqualificante e deverá se dirigir para o vestiário de sua equipe e permanecer enquanto durar a partida ou, se assim desejar, poderá deixar o ginásio. Para qualquer jogador da equipe B serão concedidos 2 lances livres seguido de uma reposição para a equipe B na linha central estendida do lado oposto da mesa de controle.

42.10 EXEMPLO:

B1 comete falta pessoal no driblador A1, esta é a 5 falta da equipe B no período. Depois disso A1 arremessa a bola contra o corpo de B1 (mãos, pernas, peito, etc)

INTERPRETAÇÃO:



A1 é sancionado com uma falta técnica. Para A1 são concedidos 2 lances livres sem nenhum jogador posicionado para rebote. Depois disso, para qualquer jogador da equipe B será concedido 1 lance livre seguido de uma reposição para a equipe B na linha central estendida do lado oposto da mesa de controle.

42.11 DETERMINAÇÃO:

Se faltas duplas ou faltas com penalidades iguais são cometidas durante situações de lance livre, as faltas serão sancionadas, mas as penalidades não serão administradas.

42.12 EXEMPLO:

São concedidos 2 lances livres para A1. Após o primeiro lance livre:

- (a) A2 e B2 cometem uma falta dupla.
- (b) A2 e B2 cometem faltas técnicas.

INTERPRETAÇÃO:

As faltas deverão ser sancionadas contra A2 e B2 e após isso, A1 tentará o segundo lance livre. A partida será reiniciada normalmente como após qualquer último ou único lance livre.

42.13 EXEMPLO:

São concedidos 2 lances livres para A1. Ambos os lances livres são convertidos. Após o último lance livre, mas antes da bola se tornar viva:

- (a) A2 e B2 cometem uma falta dupla.
- (b) A2 e B2 cometem faltas técnicas.

INTERPRETAÇÃO:

Em ambos os casos, as faltas deverão ser sancionadas contra os jogadores envolvidos, depois a partida será reiniciada com uma reposição na linha final, como após qualquer último ou único lance livre convertido.

42.14 DETERMINAÇÃO:

No caso de faltas duplas e após o cancelamento de penalidades iguais contra ambas as equipes, se não houver outras penalidades restantes para



administração, a partida deverá ser reiniciada com uma reposição pela equipe que tinha o controle de bola ou que tinha o direito à bola antes da primeira infração.

No caso de nenhuma equipe ter o controle de bola ou ter direito à bola antes da primeira infração, esta é uma situação de bola ao alto. A partida deverá ser reiniciada com uma reposição de posse alternada.

42.15 EXEMPLO:

Durante o intervalo de jogo, entre o primeiro e o segundo período, os jogadores A1 e B1 cometem faltas desqualificantes ou o técnico da equipe A e da equipe B cometem faltas técnicas.

A seta de posse alternada aponta para a:

- (a) Equipe A.
- (b) Equipe B.

INTERPRETAÇÃO:

- (a) *A partida deverá ser reiniciada com uma reposição para a equipe A no prolongamento da linha central, do lado oposto da mesa de controle. No momento em que a bola toca ou é legalmente tocada por um jogador na quadra de jogo, a direção da seta de posse alternada deverá ser invertida em direção à equipe B.*
- (b) *O mesmo procedimento é seguido, começando com uma reposição para a equipe B.*

ART. 44 ERROS CORRIGÍVEIS

44.1 DETERMINAÇÃO:

Para ser corrigível, o erro deve ser reconhecido pelos oficiais, oficiais de mesa ou comissário, se presente, antes que a bola se torne viva, depois da primeira bola morta, após o cronômetro de jogo ter sido acionado logo que o erro ocorreu. Isto é:

Erro ocorre durante uma bola morta	O erro é corrigível
Bola viva	O erro é corrigível
Cronômetro de jogo é acionado ou continua ligado	O erro é corrigível
Bola morta	O erro é corrigível



Bola viva
corrigível

O erro já não é mais

Após a correção do erro, a partida deverá ser reiniciada e a bola deverá ser concedida para a equipe com direito à bola no momento em que a partida foi interrompida para corrigir o erro.

44.2 EXEMPLO:

B1 comete falta em A1 e esta é a 4^a falta de equipe da equipe B. O oficial comete um erro por conceder 2 lances livres para A1. Após o último lance livre convertido, a partida continua e o cronômetro de jogo é acionado. B2 recebe a bola, dribla e faz uma cesta.

O erro é descoberto:

- (a) Antes
- (b) Após

A bola estará à disposição do jogador da equipe A para uma reposição na linha final.

INTERPRETAÇÃO:

A cesta de B2 contará.

Em (a), qualquer lance livre convertido será cancelado. O erro ainda é corrigível e a bola deverá ser concedida para a equipe A para uma reposição na linha final, onde a partida foi interrompida para corrigir o erro.

Em (b), o erro não é mais corrigível e a partida continua.

44.3 DETERMINAÇÃO:

Se o erro constitui do jogador errado tentar lance(s) livre(s), o(s) lances(s) livres(s) deverá(ão) ser cancelado(s). A bola deverá ser concedida para os adversários para uma reposição no prolongamento da linha de lance livre, a menos que a partida já tenha iniciado, e neste caso, a bola deverá ser concedida para uma reposição no local mais próximo de onde a partida foi interrompida, a menos que penalidades de outras infrações tenham que ser administradas. Se os oficiais descobrirem antes da bola ter saído das mãos do arremessador de lance livre para o primeiro ou único arremesso, que um jogador errado tem a intenção de tentar o(s) lance(s) livre(s), ele deverá ser imediatamente substituído pelo arremessador correto de lance livre, sem nenhuma sanção.



44.4 EXEMPLO:

B1 comete falta em A1 e esta é a 6^a falta de equipe da equipe B. São concedidos 2 lances livres para A1. Ao invés de A1, é A2 que tenta os 2 lances livres. O erro é descoberto:

- (a) Antes da bola ter deixado as mãos de A2 para o primeiro lance livre.
- (b) Após a bola ter deixado as mãos de A2 para o primeiro lance livre.
- (c) Após converter o segundo lance livre.

INTERPRETAÇÃO:

Em (a), o erro é imediatamente corrigido e A1 tentará os 2 lances livres, sem nenhuma sanção para a equipe A.

Em (b) e (c), os 2 lances livres são cancelados e a partida deverá ser reiniciada com uma reposição para a equipe B, no prolongamento da linha de lance livre.

O mesmo procedimento será aplicado se a falta de B1 for uma falta antidesportiva. Neste caso, o direito à posse de bola também é parte da penalidade e será cancelada, e a partida deverá ser reiniciada com uma reposição para a equipe B, no prolongamento da linha central, do lado oposto da mesa de controle.

44.5 EXEMPLO:

B1 comete falta em A1 no ato de arremesso, em seguida, uma falta técnica foi cometida pelo técnico da equipe B. Ao invés de A1 tentar os 2 lances livres pela falta cometida por

B1, é A2 que tenta todos os 3 lances livres. O erro é descoberto antes da bola ter deixado as mãos de A3, que está fazendo a reposição resultante da falta técnica do técnico da equipe B.

INTERPRETAÇÃO:

Os 2 lances livres que foram tentados por A2 ao invés de A1 deverão ser cancelados. O lance livre da penalidade de falta técnica foi legalmente feito por A2 e, portanto, o jogo deve ser reiniciado com uma reposição para a equipe A, no prolongamento da linha central, do lado oposto da mesa de controle.

44.6 DETERMINAÇÃO:



Após o erro ser corrigido, a partida deverá ser reiniciada a partir do ponto de interrupção para corrigir o erro, a menos que a correção envolva conceder lances livres merecidos e:

- (a) Se não houver mudança de posse de bola da equipe após o erro ser cometido, a partida será reiniciada como após qualquer situação normal de lance(s) livre(s).
- (b) Se não houver mudança de posse de bola da equipe após o erro ser cometido, e a mesma equipe marcar uma cesta, o erro deverá ser desconsiderado e a partida será reiniciada como após qualquer situação normal de cesta de campo.

44.7 EXEMPLO:

B1 comete falta em A1 e esta é a 5^a falta de equipe da equipe B. Erroneamente, foi concedida uma reposição para A1, ao invés de 2 lances livres. A2 dribla a bola na quadra de jogo quando B2 tapeia a bola para fora da quadra de jogo. O técnico da equipe A solicita um tempo debitado. Durante o tempo debitado, os oficiais reconhecem o erro ou são avisados que 2 lances livres deveriam ter sido concedidos para A1.

INTERPRETAÇÃO:

São concedidos 2 lances livres para A1 e a partida será reiniciada como após qualquer situação normal de lance(s) livre(s).

44.8 EXEMPLO:

B1 comete falta em A1 e esta é a 5^a falta de equipe da equipe B. Erroneamente, é concedida uma reposição para A1, ao invés de 2 lances livres. Após a reposição, A2 sofre falta de B1 em sua tentativa para uma cesta de campo não convertida e são concedidos 2 lances livres. É concedido um tempo debitado para o técnico da equipe A. Durante o tempo debitado, os oficiais reconhecem o erro ou são avisados que 2 lances livres deveriam ter sido concedidos para A1.

INTERPRETAÇÃO:

Serão concedidos 2 lances livres para A1 sem nenhum jogador ocupando as posições de rebote de lance livre. Então, A2 tentará 2 lances livres e a partida será reiniciada como após qualquer situação normal de lance(s) livre(s).

44.9 EXEMPLO:



B1 comete falta em A1 e esta é a 5^a falta de equipe da equipe B. Erroneamente, foi concedida uma reposição para A1, ao invés de 2 lances livres. Após a reposição, A2 marca uma cesta de campo. Antes da bola se tornar viva, os oficiais reconhecem o erro.

INTERPRETAÇÃO:

O erro é desconsiderado e a partida continuará como após qualquer situação normal de cesta de campo.

ART. 46 ÁRBITRO (CREW CHIEF): DEVERES E PODERES

46.1 DETERMINAÇÃO: Procedimentos para a aplicação da revisão pelo Sistema de Repetição Instantânea (SRI).

1. A revisão do SRI será conduzida pelos oficiais.
2. Se a marcação e a decisão dos oficiais estiverem sujeitas à revisão pelo SRI, os oficiais deverão indicar esta decisão inicial na quadra de jogo.
3. Antes da revisão pelo SRI, os oficiais devem reunir o máximo de informações possíveis dos oficiais de mesa e do comissário, se presente.
4. O árbitro(crew chief) decide se a revisão pelo SRI será utilizada ou não. Se não for utilizado, a decisão inicial do oficial continuará válida.
5. Após a revisão pelo SRI, a decisão inicial do(s) oficial(is) pode ser corrigida somente se, a revisão pelo SRI fornecer aos oficiais uma evidência visual clara e conclusiva para a correção.
6. Se a revisão pelo SRI for utilizada, ela deverá ser utilizada o mais tardar, antes do início do próximo período ou antes do árbitro(crew chief) ter assinado a súmula de jogo, a menos que seja indicado o contrário.
7. Os oficiais devem manter ambas as equipes na quadra de jogo ao final do 2º período se uma revisão pelo SRI for utilizada para decidir se antes do final do 2º período ocorreu uma falta, uma violação do arremessador por sair da quadra de jogo, uma violação de 24 segundos ou uma violação de 8 segundos ou se algum tempo deverá ser adicionado no cronômetro de jogo.
8. Os oficiais devem manter ambas as equipes na quadra de jogo sempre que a revisão pelo SRI for utilizada no final do 4º período e em cada período extra.
9. Uma revisão pelo SRI deve ser realizada o mais rápido possível. Os oficiais podem prolongar a duração da análise da revisão pelo SRI, se surgirem problemas técnicos com o SRI.



10. Se o SRI não funcionar e não houver nenhum equipamento disponível aprovado para a substituição, o SRI não poderá ser utilizado.
11. Durante a revisão pelo SRI, os oficiais devem assegurar que pessoas não autorizadas tenham acesso ao monitor do SRI.
12. Após o término da revisão pelo SRI, a decisão final deve ser claramente relatada pelo árbitro(crew chief) em frente à mesa de controle e, se necessário, comunicada aos técnicos de ambas as equipes.

46.2 EXEMPLO:

A1 converte um arremesso para uma cesta de campo quando o sinal do cronômetro de jogo soa para o final do período de jogo. Os 2 ou 3 pontos são concedidos pelos oficiais. Os oficiais têm dúvida se o arremesso de A1 foi realizado após o término do tempo de jogo.

INTERPRETAÇÃO:

Se a revisão pelo SRI fornecer evidência visual, clara e conclusiva de que a bola foi lançada após o término do tempo de jogo do período ou da partida, a cesta é cancelada. Se a revisão pelo SRI verificar que a bola foi lançada antes do final do tempo de jogo do período ou da partida, o árbitro confirma os 2 ou 3 pontos para a equipe A.

46.3 EXEMPLO:

A equipe B está vencendo por 2 pontos. O sinal do cronômetro de jogo soa para o final do período ou da partida, quando A1 arremessa para uma cesta de campo e 2 pontos são concedidos pelos oficiais. Os oficiais têm dúvida se o arremesso de A1 deveria valer 3 pontos.

INTERPRETAÇÃO:

A revisão pelo SRI pode ser utilizada a qualquer momento para decidir se um arremesso para uma cesta de campo convertido contará 2 ou 3 pontos.

46.4 EXEMPLO:

A1 arremessa para uma cesta de campo de 3 pontos e converte, e aproximadamente ao mesmo tempo o sinal do cronômetro de jogo soa para o final do período. Os oficiais têm dúvida se A1 tocou a linha limítrofe durante o seu arremesso.



INTERPRETAÇÃO:

A revisão pelo SRI pode ser utilizada no final do período, para decidir se um arremesso convertido para uma cesta de campo foi realizado antes do sinal do cronômetro de jogo soar para o final do período. Se assim for, a revisão pelo SRI pode ser utilizada ainda, para decidir se houve uma violação de bola fora da quadra de jogo pelo arremessador, e se caso afirmativo, quanto tempo deverá ser exibido no cronômetro de jogo.

46.5 EXEMPLO:

A1 arremessa para uma cesta de campo e, aproximadamente ao mesmo tempo o sinal do cronômetro de jogo soa para o final do período. Os oficiais têm dúvida se uma violação de arremesso ocorreu.

INTERPRETAÇÃO:

A revisão pelo SRI pode ser utilizada para decidir se um arremesso para uma cesta de campo convertido foi lançado antes de soar o sinal do cronômetro de jogo para o final do período. A revisão pelo SRI pode ser utilizada ainda para decidir se e quanto tempo, em caso afirmativo, será exibido no cronômetro de jogo, se uma violação de 24 segundos ocorreu.

46.6 EXEMPLO:

A1 arremessa para uma cesta de campo e, aproximadamente ao mesmo tempo o sinal do cronômetro de jogo soa para o final do período. Os oficiais têm dúvida se a equipe A violou a regra de 8 segundos.

INTERPRETAÇÃO:

A revisão pelo SRI pode ser utilizada para decidir no final do período se um arremesso para uma cesta de campo foi realizado antes do sinal do cronômetro de jogo ter soado para o final do período. Se assim for, a revisão do SRI pode ser utilizada ainda, para decidir se, e quanto tempo deverá ser exibido no cronômetro de jogo caso uma violação de 8 segundos ocorreu.

46.7 EXEMPLO:

A equipe B está vencendo por 2 pontos. O cronômetro de jogo soa para o final do período ou da partida, quando B1 comete uma falta pessoal contra o driblador A1. Esta é a 5^a falta pessoal do jogador da equipe B.



INTERPRETAÇÃO:

A revisão pelo SRI pode ser utilizada para decidir se a falta ocorreu antes do final do tempo de jogo. Se assim for, 2 lances livres deverão ser concedidos para A1 e o cronômetro de jogo deverá ser reprogramado para o tempo de jogo restante.

46.8 EXEMPLO:

A1 arremessa para uma cesta de campo e sofre falta de B1. Aproximadamente ao mesmo tempo, o sinal do cronômetro de jogo soa para o final do período. O arremesso para cesta de campo não é convertido.

INTERPRETAÇÃO:

A revisão do SRI pode ser utilizada para decidir se a falta de B1 ocorreu antes do sinal do cronômetro de jogo ter soado.

Se a revisão pelo SRI mostrar que aquela falta ocorreu antes do final do período, o cronômetro de jogo deverá ser reprogramado com o tempo de jogo restante e os lances livres deverão ser administrados.

Se a revisão pelo SRI mostrar que aquela falta ocorreu após o final do período, a falta de B1 deverá ser ignorada e nenhum lance livre deverá ser concedido para A1, a menos que a falta de B1 seja sancionada como falta antidesportiva ou falta desqualificante e houver um período seguinte.

46.9 EXEMPLO:

Com 5:53 para jogar no 1º período, a bola rola na quadra de jogo próximo à linha lateral quando ambos, A1 e B1 tentam pegar o controle de bola. A bola vai para fora da quadra de jogo e é concedida para uma reposição para equipe A. Os oficiais têm dúvida do jogador

que fez com que a bola saísse da quadra de jogo.

INTERPRETAÇÃO:

Os oficiais não podem utilizar a revisão pelo SRI neste momento. A identificação do jogador que fez com que a bola saísse da quadra de jogo através da revisão pelo SRI somente pode ser utilizada quando o cronômetro de jogo mostra 2:00 minutos ou menos no 4º período e em cada período extra.



46.10 EXEMPLO:

A1 arremessa para uma cesta de campo, a bola entra na cesta e os oficiais concedem 3 pontos. Os oficiais têm dúvida se o arremesso foi realizado da área de campo de 3 pontos.

INTERPRETAÇÃO:

A revisão pelo SRI pode ser utilizada em qualquer momento durante a partida, para decidir se uma cesta de campo convertida contará 2 ou 3 pontos. A revisão pelo SRI na situação descrita deve ser realizada na primeira oportunidade, quando o cronômetro de jogo for paralisado e a bola estiver morta.

46.11 EXEMPLO:

A1 sofre falta de B1 e recebe 2 lances livres. Os oficiais têm dúvida sobre o arremessador correto de lance livre.

INTERPRETAÇÃO:

A revisão pelo SRI pode ser utilizada a qualquer momento durante a partida para identificar o arremessador correto de lance livre, antes da bola estar à disposição do arremessador de lance livre para sua 1ª tentativa. No entanto, a revisão pelo SRI ainda pode ser utilizada após a bola estar à disposição do arremessador de lance livre mas, se a revisão pelo SRI mostrar que o arremessador de lance livre estava errado, um erro corrigível ocorre por permitir que o jogador errado tentasse o lance livre. Os lances livres tentados e a posse de bola, se for parte da penalidade, deverão ser cancelados e a bola deverá ser concedida aos adversários para uma reposição no prolongamento da linha de lance livre.

46.12 EXEMPLO:

A1 e B1 começam a dar socos um no outro, e depois outros jogadores se envolvem em uma briga. Após alguns minutos, os oficiais restabelecem a ordem na quadra de jogo.

INTERPRETAÇÃO:

Uma vez restabelecida a ordem, os oficiais podem utilizar a revisão pelo SRI para identificar jogadores e membros de equipe (acompanhantes de equipe) que entraram na quadra de



jogo durante a briga. Após reunirem provas claras e conclusivas sobre a situação de briga, a decisão final deve ser claramente relatada pelo árbitro em frente à mesa de controle e comunicada a ambos os técnicos.

46.13 EXEMPLO:

Com 1:45 para jogar no período extra, A1 próximo à linha lateral passa a bola para A2. Durante o passe, B1 tapeia a bola para fora da quadra de jogo. Os oficiais têm dúvida se, quando A1 passou a bola, ele já estava fora da quadra de jogo.

INTERPRETAÇÃO:

A revisão do SRI não pode ser utilizada para decidir se o jogador ou a bola saíram da quadra de jogo.

46.14 EXEMPLO:

Com 1:37 para jogar no 4º período, a bola vai para fora da quadra de jogo. A bola é concedida para a equipe A para uma reposição e é concedido um tempo debitado para a equipe A. Os oficiais têm dúvida de qual jogador fez com que a bola saísse para fora da quadra de jogo.

INTERPRETAÇÃO:

A revisão do SRI pode ser utilizada para identificar qual o jogador que fez com que a bola saísse para fora da quadra de jogo. O período de tempo debitado de 1 minuto terá início somente quando a revisão pelo SRI tenha terminado.

46.15 DETERMINAÇÃO:

Antes do jogo, o árbitro(crew chief) aprova o SRI e informa aos 2 técnicos sobre sua disponibilidade. Somente o SRI aprovado pelo árbitro(crew chief) pode ser utilizado para uma revisão por repetição (replay).

46.16 EXEMPLO:

A1 arremessa para uma cesta de campo, quando o sinal do cronômetro de jogo soa para o final da partida. O arremesso é convertido. Não existe um SRI aprovado na quadra de jogo, mas o diretor da equipe B afirma que a partida foi filmada pela equipe de vídeo a partir de uma posição elevada e apresenta o material aos oficiais para uma revisão.



INTERPRETAÇÃO:

A revisão será negada.

46.17 DETERMINAÇÃO: Depois de ocorreu um mal funcionamento do cronômetro de jogo, o árbitro (crew chief) está autorizado a usar o SRI para decidir quanto tempo o relógio deve ser corrigido.

46.18 EXEMPLO: Restando 42.2 segundos no cronômetro de jogo no 2 período, a equipe A dribla a bola para sua quadra de ataque. Nesse momento os oficiais notam que o cronômetro de jogo e o relógio de 24 segundos estão desligados e nada é visível nos mostradores.

INTERPRETAÇÃO: *O jogo deverá ser paralisado imediatamente. O SRI poderá ser usado para decidir quanto tempo deverá ser colocado em ambos os relógios. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no lugar mais próximo de quando o jogo foi interrompido.*