CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BASKETBALL

REGRAS OFICIAIS DE BASQUETEBOL 2026

Aprovadas pelo Comitê Central da FIBA

Berlin, Alemanha 23 de abril de 2026

Válida a partir de 1 de outubro de 2026

REGRAS OFICIAIS DE BASQUETEBOL – FIBA 2026

Autor: **Federação Internacional de Basketball (FIBA)**

Tradução: **Enaldo Batista de Souza – Gerente Nacional de Arbitragem (CBB)**

CBB – Confederação Brasileira de Basketball

01 de outubro de 2026

* Tradução Oficial do Departamento de Arbitragem da Confederação Brasileira de Basketball – CBB com a autorização da FIBA para divulgação em território nacional Brasileiro.
Caso encontre qualquer discrepância entre as regras oficiais FIBA 2026 em inglês para essa tradução, favor entrar com contato através do e-mail arbitragem@basquetebrasil.org.br

REGRA UM – O JOGO

Art.1 Definições 5

REGRA DOIS – QUADRA DE JOGO E EQUIPAMENTOS

Art.2 Quadra de jogo 6

Art. 3 Equipamentos 12

REGRA TRÊS - EQUIPES

Art.4 Equipes 13

Art.5 Jogadores: Lesão e assistência 15

Art.6 Capitão: Deveres e poderes 15

Art.7 Técnico principal e Primeiro assistente técnico: Deveres e poderes 15

REGRA QUATRO – REGULAMENTOS DO JOGO

Art.8 Tempo de jogo, placar empatado e tempos extras (prorrogação) 17

Art.9 Início e final de um quarto ou do jogo 17

Art.10 Status da bola 18

Art.11 Localização de um jogador e um árbitro 19

Art.12 Bola ao alto e posse alternada 19

Art.13 Como a bola é jogada 21

Art.14 Controle de bola 21

Art.15 Jogador em ato de arremesso 21

Art.16 Cesta: Quando é feita e seu valor 22

Art.17 Reposição 23

Art.18 Tempo debitado 25

Art.19 Substituição 27

Art.20 Jogo perdido por desistência 28

Art.21 Jogo perdido por número insuficiente de jogadores 29

REGRA CINCO – VIOLAÇÕES

Art.22 Violações 30

Art.23 Jogador fora da quadra e bola fora da quadra 30

Art.24 Drible 30

Art.25 Andar 31

Art.26 3 segundos 32

Art.27 Jogador marcado de perto 33

Art.28 8 segundos 33

Art.29 Relógio de arremesso 33

Art.30 Bola retornada para a quadra de defesa 36

Art.31 Tendência de cesta e interferência de cesta 35

REGRA SEIS – FALTAS

Art.32 Faltas 38

Art.33 Contato: Princípios gerais 38

Art.34 Falta pessoal 43

Art.35 Falta dupla 44

Art.36 Falta técnica 45

Art.37 Falta disruptiva 47

Art. 38 Falta Flagrante 47

Art.39 Falta desqualificante 48
Art.40 Briga 50

REGRA SETE – PROVISÕES GERAIS

Art.41 5 faltas de um jogador 51
Art.42 Faltas de equipe: Penalidade 51
Art.43 Situações especiais 52
Art.44 Lances livres 52
Art.45 Erros corrigíveis 54

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

Art.46 Árbitros, oficiais de mesa e comissário 58
Art.47 Árbitro Principal (Crew chief): Deveres e poderes 58
Art.48 Árbitros: Deveres e poderes 59
Art.49 Apontador e assistente de apontador 60
Art.50 Cronometrista: Deveres 61
Art.51 Operador do relógio de arremesso: Deveres 62

A – SINAIS DOS ÁRBITROS 64
B – A SÚMULA 74
C – PROCEDIMENTO DE PROTESTO 86
D – CLASSIFICAÇÃO DAS EQUIPES 87
E – TEMPOS DEBITADOS DA MÍDIA 104
F – SISTEMA DE REPETIÇÃO INSTANTANEA 105

TABELA DE DIAGRAMAS

Diagrama 1 Tamanho total de quadra de jogo 8
Diagrama 2 Quadra de jogo e piso 9
Diagrama 3 Área restritiva 10
Diagrama 4 Área de cesta de campo de 2 pontos/3 pontos 11
Diagrama 5 Mesa de controle e cadeiras de substituição 11
Diagrama 6 Princípio do cilindro 39
Diagrama 7 Posições dos jogadores durante lances livres 53
Diagrama 8 Sinais dos árbitros 73
Diagrama 9 Súmula 74
Diagrama 10 Topo da súmula 75
Diagrama 11 Equipes na súmula (antes da partida) 76
Diagrama 12 Equipes na súmula (depois da partida) 77
Diagrama 13 Contagem progressiva 83
Diagrama 14 Somatória 84
Diagrama 15 Parte inferior da súmula 84

Ao longo das Regras Oficiais de Basquetebol, o texto aplica-se igualmente a todos os gêneros e deve ser interpretado de acordo.

REGRA UM – O JOGO

Art.1 Definições

1.1 O jogo de basquetebol

Basquetebol é jogado por 2 equipes de cinco 5 jogadores cada. O objetivo de cada equipe é marcar pontos na cesta dos oponentes e evitar que a outra equipe pontue.

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

Sempre que se fizer referência à função de "comissário", ela também se aplica à função de "delegado técnico".

1.2 Responsabilidade dos participantes

Todos os participantes do jogo, oficiais de mesa, delegados técnicos/comissários, se presente, todos os membros de equipes autorizados a jogar, o técnico principal e outros membros acompanhantes de equipes devem desempenhar um papel positivo no bom andamento do jogo e se espera que sempre demonstrem um comportamento ético. Caso tomem conhecimento da imprecisão (erro corrigível) na pontuação envolvendo o placar, faltas, tempos debitados, bem como as operações de cronometragem e relógio de arremesso, se espera que notifiquem os árbitros imediatamente para garantir e facilitar que o erro seja corrigido de acordo com as regras.

1.3 Cesta: dos oponentes/própria

A cesta que é atacada por uma equipe é a cesta dos oponentes e a cesta que é defendida por uma equipe é sua própria cesta.

1.4 Vencedor de um jogo

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

REGRA DOIS: QUADRA DE JOGO E EQUIPAMENTO

Art.2 Quadra de jogo

2.1 Quadra de jogo

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

2.2 Piso

O piso deverá incluir a área da quadra cercada por uma outra linha limítrofe livre de obstruções com um mínimo de 2 m (Diagrama 2). Portanto, o piso deverá ter dimensões mínimas de 32 m de comprimento por no mínimo 19 m de largura.

2.3 Quadra de defesa

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

2.4 Quadra de ataque

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

2.5 Linhas

Todas as linhas deverão ser de uma cor sólida, com 5 cm de largura, claramente visível e com alto contraste com a(s) cor(es) da quadra de jogo e da faixa de limite mais externa.

A cor das linhas limítrofes e das demais linhas demarcatórias da quadra ou as próprias linhas demarcatórias da quadra, podem diferir, no entanto, deve-se aplicar os seguintes princípios:

- Todas as linhas limítrofes, incluindo as linhas laterais, a linha de fundo, as linhas de reposição e as linhas da área de banco das equipes, devem ser de mesma cor.
- A cor de cada par das demais marcações da quadra devem ser igual em ambas as metades da quadra.
  Estes incluem:
  - As áreas restritivas, incluindo as linhas de lances livres e as posições de rebote para lances livres.
  - As linhas dos semicírculos dos lances livres.
  - Linhas de 3 pontos
  - A linha da área de semicírculo sem carga.

- A linha central e o círculo central podem ser de uma cor diferente das linhas limítrofes e de outras marcações da quadra de jogo. A linha central e o círculo central, entre si, podem ser da mesma cor ou de cores diferentes.

2.5.1 Linha limítrofe

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

Qualquer obstrução, incluindo os assentos de técnico principal, primeiro assistente técnico, substitutos, jogadores excluídos e membros acompanhantes de delegação deverão estar a pelo menos 2 m da quadra de jogo.

2.5.2 Linha central, círculo central e semicírculo de lance livre

A linha central será marcada paralelamente às linhas finais desde o ponto médio das linhas laterais. Ela se estenderá 0,15 m além de cada linha lateral. A linha central é parte da quadra de defesa.

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

Os semicírculos de lance livre serão marcados na quadra de jogo com um raio de 1,80 m medidos até a margem externa da circunferência e com seus centros no ponto médio das linhas de lance livre (Diagrama 3).

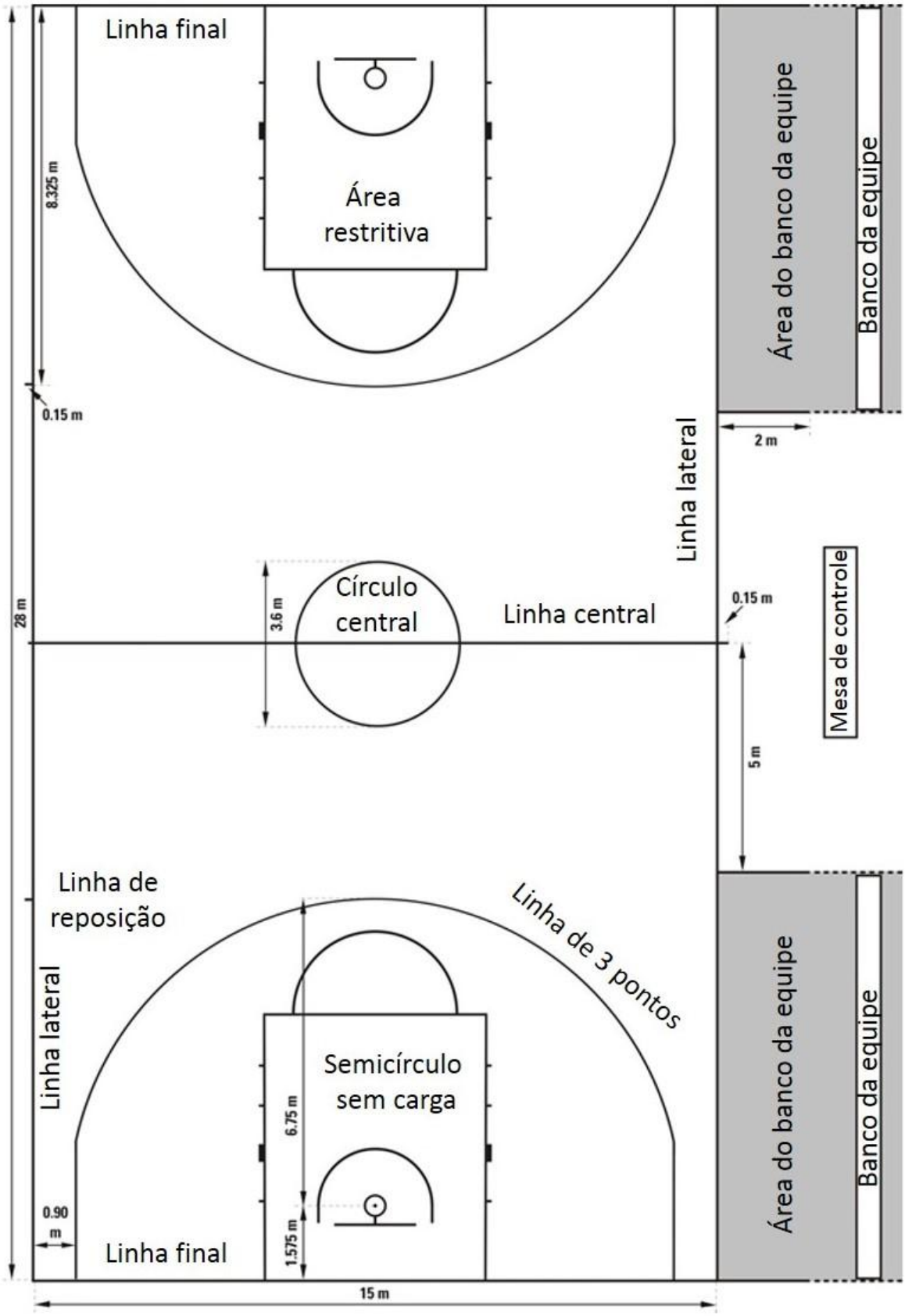


Diagrama 1 Tamanho total da quadra de jogo

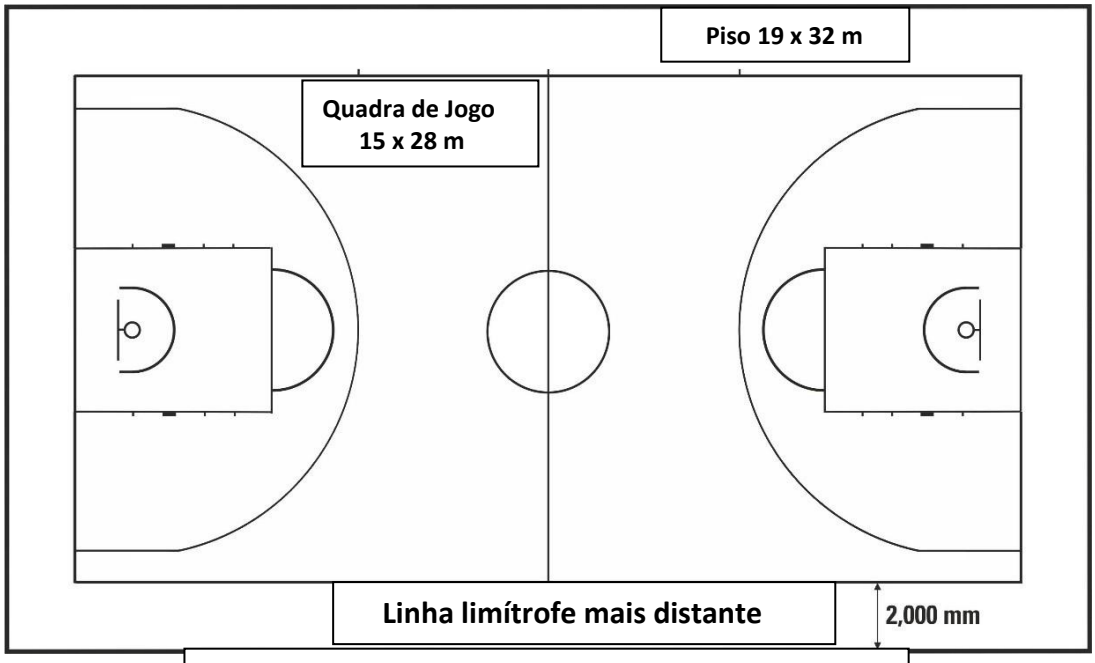


Diagrama 2 Quadra de Jogo e Piso

2.5.3 Linhas de lance livre, áreas restritivas e espaços de rebote do lance livre.

A linha de lance livre deverá ser traçada paralelamente a cada linha final. Ela deverá ter sua borda mais distante a 5,80 m da margem interna da linha final e terá 3,60 m de extensão. Seu ponto médio deverá estar na linha imaginária que une o ponto médio das 2 linhas finais.

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

Os espaços de rebotes do lance livre da área restritiva, reservados para os jogadores durante os lances livres, deverão ser marcados como no Diagrama 3.

2.5.4 Área da cesta de campo de 3 pontos.

A área da cesta de campo de 3 pontos da equipe (Diagrama 1 e a Diagrama 4) deverá ser área inteira do piso da quadra de jogo, exceto a área próxima à cesta dos oponentes, limitada por e incluindo:

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

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

2.5.5 Áreas dos bancos das equipes

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

Em cada área de banco deverão estar disponíveis 16 assentos para os membros de equipe que consistem em técnico principal, assistentes técnicos, substitutos, jogadores excluídos e membros acompanhantes da delegação. Quaisquer outras pessoas deverão estar pelo menos 2 metros atrás do banco da equipe.

2.5.6 Linhas de reposição

As 4 linhas de reposição, 2 delas em cada linha lateral, de 0,15 m de comprimento deverão ser marcadas fora da quadra de jogo, com a borda externa das linhas a 8,325 m da margem interna da linha final mais próxima.

2.5.7 Áreas semicirculares sem carga

As linhas do semicírculo sem carga deverão ser marcadas na quadra de jogo, limitadas por:

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

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

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

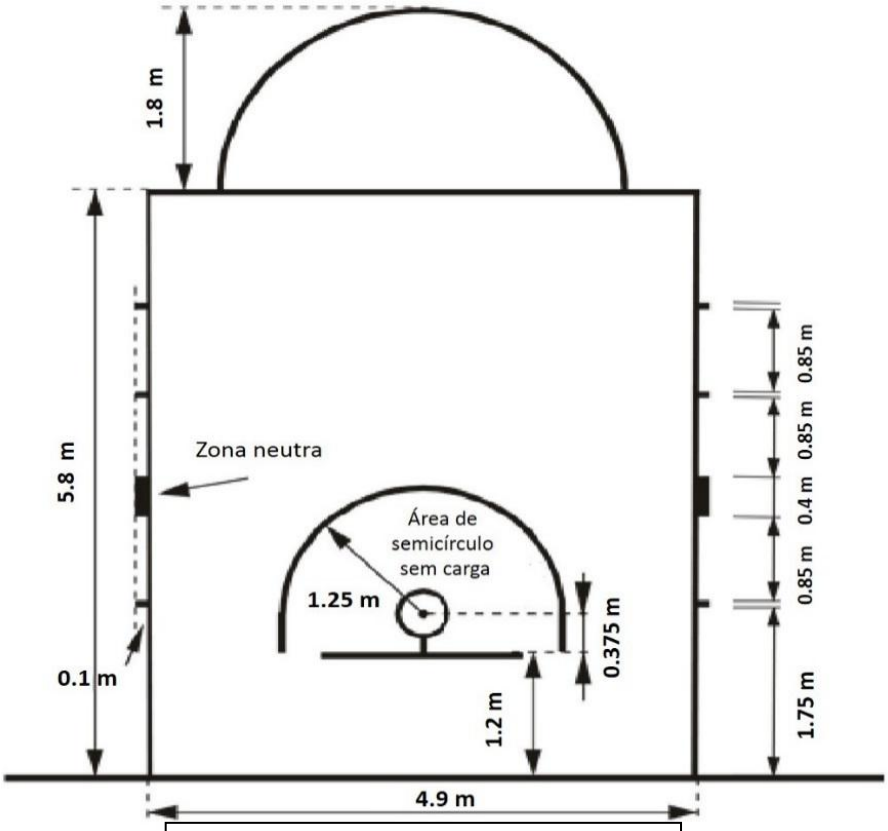


Diagrama 3 **Área restritiva**

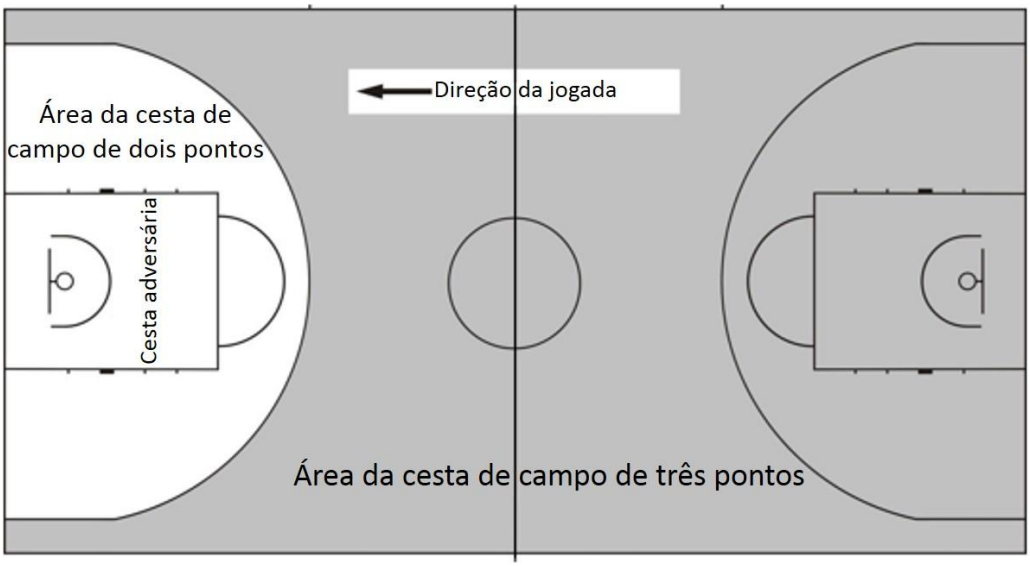


Diagrama 4 **Área de cesta de campo de 2/3 pontos**

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

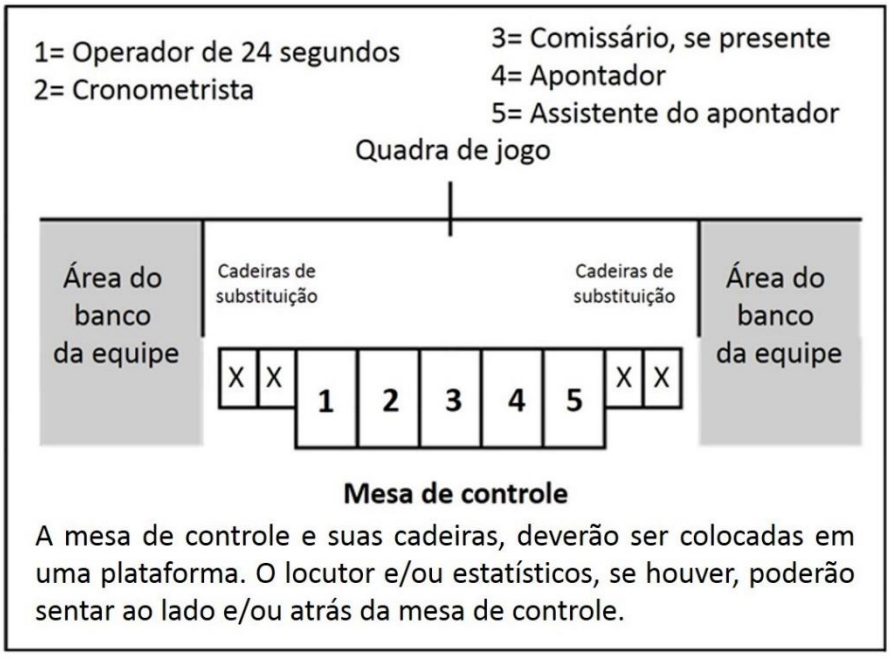


Diagrama 5 **Mesa de controle e cadeiras de substituição**

Art.3 Equipamento

O seguinte equipamento deverá ser necessário:

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

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

REGRA TRÊS: EQUIPES

Art.4 Equipes

4.1 Definição

4.1.1 Um membro de equipe tem condições de jogo quando ele tem autorização para jogar por uma equipe de acordo com os regulamentos, incluindo os regulamentos que regem os limites de idade do Comitê Organizador da Competição.

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

4.1.3 Durante o tempo de jogo, um membro de equipe é:
- Um jogador quando ele está na quadra de jogo e tem o direito de jogar.
- Um substituto quando ele não está na quadra de jogo, mas tem o direito de jogar.
- Um jogador excluído quando ele cometeu 5 faltas e não tem mais o direito de jogar.

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

4.2 Regra

4.2.1 Cada equipe deverá consistir de:
- Não mais que 12 membros de equipe com direito a jogar, incluindo o capitão.
- Um técnico principal.
- Um máximo de 8 membros acompanhantes de equipe que podem sentar no banco da equipe, incluindo um máximo de 2 assistentes técnicos, o primeiro assistente técnico deverá ser inscrito na súmula.

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

4.2.3 Um substituto torna-se um jogador e um jogador torna-se um substituto quando:
- O árbitro autoriza o substituto a entrar na quadra de jogo.
- Durante um tempo debitado ou um intervalo de jogo, um substituto solicita a substituição ao cronometrista.

4.3 Uniformes

4.3.1 O uniforme de todos os membros de equipe deverá consistir de:
- Camisetas da mesma cor predominante na frente e atrás. Se as camisas tiverem mangas, elas deverão terminar acima do cotovelo. Camisas de manga comprida não serão permitidas. Todos os jogadores deverão colocar suas camisetas para dentro dos calções de jogo. Uniformes inteiriços são permitidos.
- Calções da mesma cor predominante na frente e atrás como as camisetas. Os calções devem terminar acima do joelho.
- Meias da mesma cor predominante para todos os membros da equipe.

4.3.2 Cada membro da equipe deverá vestir uma camiseta numerada na frente e atrás com números lisos, de uma cor contrastante com a cor da camiseta.
Os números deverão ser claramente visíveis e:
- Os números das costas deverão ter pelo menos 16 cm de altura.
- Os números da frente deverão ter pelo menos 8 cm de altura.

- Os números deverão ter pelo menos 2 cm de largura.
- As equipes poderão somente usar números 0 e 00 e de 1 até 99.
- Jogadores da mesma equipe não poderão usar o mesmo número.
- Qualquer propaganda ou logo deverá estar distante pelo menos 4 cm dos números.

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

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

4.4 Outro equipamento

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

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

- Os seguintes equipamentos não são permitidos:
  - Proteção, gesso ou aparelhos para dedo, mão, punho, cotovelo ou antebraço, capacetes feitos de couro, plástico, plástico flexível (macio), metal ou qualquer outra substância dura, mesmo se coberta por acolchoamento macio.
  - Objetos que possam cortar ou arranhar (unhas devem estar bem curtas).
  - Protetores e acessórios para cabelo e joias.
- Os seguintes equipamentos são permitidos:
  - Equipamento de proteção para ombros, antebraços, coxa ou perna, se o material for suficientemente acolchoado.
  - Vestimentas de compressão para braço e perna, incluindo camisetas de baixo e shorts de baixo, feitos de material de compressão.
  - Protetor de cabeça (Headgear) ele não deve cobrir inteiramente, nem parcialmente qualquer parte da face (olhos, nariz, lábios, etc.) e não deve ser perigoso para o jogador que o estiver usando e/ou para outros jogadores. O protetor de cabeça não deve ter fecho de abrir/fechar ao redor da face e/ou do pescoço e não deverá ter nenhuma peça que saia de sua superfície
  - Joelheiras.
  - Protetor para nariz machucado, mesmo se feito de material duro.
  - Protetor bucal transparente.
  - Óculos, se não causarem risco aos outros jogadores.
  - Munhequeiras e tiaras, com uma largura máxima de 10 cm, feitas de material têxtil.
  - Esparadrapos (Knesio Tape) para braços, ombros, pernas, etc.
  - Tornozeleiras

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

4.4.3 Tênis de qualquer combinação de cor. Não são permitidas luzes intermitentes, material reflexivo ou outros adereços.

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

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

Art.5 Jogadores: Lesão e assistência

5.1 No caso de lesão de jogador (es), os árbitros podem parar o jogo.

5.2 Se a bola estiver viva quando ocorrer uma lesão, o árbitro não deverá apitar até que a equipe com o controle da bola arremesse para uma cesta de campo, perca o controle da bola, interrompa a jogada ou a bola se torne morta. Se for necessário para proteger o jogador lesionado, os árbitros podem interromper o jogo imediatamente.

5.3 Se o jogador lesionado não puder continuar a jogar, imediatamente (dentro de aproximadamente 15 segundos) ou, se ele receber um tratamento ou qualquer assistência feita pelo técnico principal, assistentes técnicos, substitutos, jogadores excluídos e/ou membros acompanhantes de equipe de sua equipe, aquele jogador deve ser substituído, a menos que a equipe fique reduzida a menos de 5 jogadores na quadra de jogo.

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

5.5 Quando a bola tenha se tornado morta, um médico pode entrar na quadra de jogo, sem a permissão de um árbitro se, no julgamento do médico, o jogador lesionado necessitar de tratamento médico imediato.

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

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

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

Art.6 Capitão: Deveres e poderes

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

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

Art.7 Técnico principal e primeiro assistente técnico: Deveres e poderes

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

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

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

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

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

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

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

7.8 Quando o capitão deixar a quadra de jogo, o técnico principal deverá informar a um árbitro o número do jogador que deverá atuar como capitão na quadra de jogo.

7.9 O capitão deverá atuar como jogador técnico se não houver técnico principal, ou se o técnico não puder continuar e não houver primeiro assistente técnico inscrito na súmula de jogo (ou se, posteriormente, ele não puder continuar). Se o capitão tiver que deixar a quadra de jogo, o capitão pode continuar atuando como técnico principal. Se o capitão tiver que sair devido a uma falta desqualificante, ou não puder continuar atuando como jogador técnico principal devido a uma lesão, seu substituto como capitão poderá substituí-lo como jogador técnico principal.

7.10 O técnico principal deverá designar o arremessador de lance livre de sua equipe em todos os casos onde o arremessador de lance livre não está determinado pelas regras.

REGRA QUATRO – REGULAMENTOS DE JOGO

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

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

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

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

8.4 Deverá no meio tempo de jogo um intervalo de jogo de 15 minutos.

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

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

8.7 Se o placar do jogo estiver empatado ao final do quarto quarto, o jogo deverá continuar com quantos tempos extras(prorrogações) de 5 minutos de duração cada forem necessários para desfazer o empate.

Se a pontuação total de um sistema de competição de séries de partidas de ida e volta estiver empatada ao final do segundo jogo, este jogo deverá continuar com quantos tempos extras (prorrogações) de 5 minutos de duração cada forem necessários para desfazer o empate.

8.8 Se uma falta é cometida próximo de um final de um quarto e prorrogação, o árbitro deverá determinar o tempo de jogo restante. Um mínimo de 0.1 segundo deverá ser mostrado no cronômetro de jogo.

8.9 Se uma falta técnica, flagrante ou desqualificante é cometida durante um intervalo de jogo, quaisquer eventuais lances livres deverão ser administrados antes do início do próximo quarto ou tempo extra (prorrogação).

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

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

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

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

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

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

aquecimento na metade da quadra para o primeiro tempo do jogo.

9.5 As equipes deverão trocar suas metades de quadra e cestas de aquecimento para o segundo tempo.

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

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

Art.10 Status da bola

10.1 A bola pode estar viva ou morta.

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

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

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

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

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

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

Esta provisão não se aplica, e a cesta não contará se após um árbitro soar seu apito é realizado um ato de arremesso completamente novo.

Art.11 Localização de um jogador e um árbitro

11.1 A localização de um jogador é determinada por onde ele está tocando o piso.

Enquanto ele estiver no ar, ele mantém o mesmo status que ele possuía quando tocou o piso por último. Isto inclui a linha limítrofe, a linha central, a linha de 3 pontos, a linha de lance livre, as linhas que delimitam a área restritiva e as linhas que delimitam a área semicircular sem carga.

11.2 A localização de um árbitro é determinada da mesma maneira que a de um jogador. Quando a bola toca um árbitro, é o mesmo que tocar o piso que este árbitro se encontra.

Art.12 Bola ao alto e posse alternada

12.1 Definição de bola ao alto

12.1.1 **Uma bola ao alto** ocorre quando um árbitro lança a bola, entre quaisquer 2 oponentes.

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

12.2 Procedimentos de bola ao alto

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

12.2.2 Companheiros de equipe não podem ocupar posições adjacentes ao redor do círculo se, um oponente desejar ocupar uma destas posições.

12.2.3 O árbitro, então, deverá lançar a bola verticalmente para cima entre 2 oponentes, a uma altura maior que qualquer um deles possam alcançar saltando.

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

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

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

12.2.7 Se a bola não for tapeada por pelo menos um dos saltadores, a bola ao alto deverá ser repetida.

12.2.8 Nenhuma parte do corpo de um jogador que não irá saltar pode estar sobre ou em cima da linha do círculo (cilindro) antes que a bola tenha sido tapeada.
Uma infração aos Art. 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6 e 12.2.8 é uma violação.

12.3 Penalidade

A bola deverá ser concedida para os oponentes para uma reposição no local mais próximo da infração, exceto diretamente atrás da tabela.

12.4 Situações de bola ao alto

Uma situação de bola ao alto ocorre quando:

- Uma bola presa é marcada.
- A bola sai da quadra e os árbitros estão em dúvida ou discordam sobre qual dos oponentes

tocou por último na bola.

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

12.5 Definição de posse alternada

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

12.6 Procedimento de posse alternada

12.6.1 Em todas as situações de bola ao alto, as equipes deverão alternar a posse de bola para uma reposição no local mais próximo onde a situação de bola ao alto ocorreu, exceto diretamente atrás da tabela.

12.6.2 A equipe que não obteve o primeiro controle de uma bola viva após a bola ao alto deverá ter o direito à primeira reposição de posse alternada.

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

12.6.4 A equipe com direito à reposição da posse alternada deverá ser indicada pela seta de posse alternada na direção da cesta dos oponentes. A direção da seta de posse alternada deverá ser invertida, imediatamente, quando a reposição da posse alternada for finalizada.

12.6.5 Uma violação de uma equipe durante sua reposição de posse alternada faz com que aquela equipe perca a reposição da posse alternada. A direção da seta de posse alternada deverá ser invertida, imediatamente, indicando que os oponentes da equipe que cometeu a violação deverão ter direito à reposição de posse alternada na próxima situação de bola ao alto. O jogo deverá ser reiniciado, no local da reposição original, concedendo a bola aos oponentes da equipe que cometeu a violação para uma reposição.

12.6.6 Uma falta de qualquer equipe:

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

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

Art.13 Como a bola é jogada

13.1 Definição

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

13.2 Regra

Um jogador não poderá correr com a bola, deliberadamente chutá-la ou bloqueá-la com qualquer parte das pernas ou golpeá-la com o punho.
Entretanto, ter contato ou tocar a bola com qualquer parte da perna, acidentalmente, não é uma violação.
Uma infração do Art. 13.2 é uma violação.

13.3 Penalidade

A bola deverá ser concedida para os oponentes para uma reposição no local mais próximo da infração, exceto diretamente atrás da tabela.

Art.14 Controle da bola

14.1 Definição

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

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

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

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

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

Art.15 Jogador em ato de arremesso

15.1 Definição

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

Um tapa para uma cesta de campo ocorre quando a bola é direcionada com a(s) mão(s) em direção à cesta dos oponentes.

Uma enterrada para uma cesta de campo ocorre quando a bola é forçada para baixo na cesta dos oponentes com uma ou ambas as mãos.

15.1.2 O ato de arremesso em suspensão ou outros arremessos em movimento**:**

- Começa quando o jogador começa a mover os ombros e a bola para cima em direção da cesta dos oponentes.
- Termina quando a bola deixa a(s) mão(s) do jogador, ou um ato de arremesso completamente novo é feito e, no caso de um arremesso em suspensão, ambos os pés tenham retornado ao piso.

15.1.3 O ato de arremesso durante um movimento contínuo na penetração para a cesta:

- Começa quando a bola tenha controlado a bola e esta tenha descansado na(s) mão(s) do jogador, depois de terminar o drible ou segurá-la no ar e o jogador continua com o movimento de arremesso antes do lançamento da bola para uma cesta de campo
- Termina quando a bola deixa a(s) mão(s) do jogador, ou um ato de arremesso completamente novo é feito e, no caso de um arremesso em suspensão, ambos os pés tenham retornado ao piso.

Um movimento contínuo em um ato de arremesso em uma penetração para cesta é uma ação de um jogador na quadra de ataque da sua equipe, que normalmente começa entre a linha de 3 pontos e a cesta, em que o jogador controla a bola após finalizar um drible ou recebe a bola em progressão, e então continua o movimento de arremesso para a cesta, geralmente para cima.

15.1.4 Para que um jogador esteja em ato de arremesso, deve encontrar-se na quadra de ataque.

A exceção, que permite ao jogador lançar a bola de qualquer lugar da quadra de jogo, só se aplica na última ação antes:

- De que finalize o tempo no cronômetro de jogo no final de um quarto ou prorrogação, ou
- Antes que finalize o tempo no relógio de arremesso em qualquer momento do jogo

Nestes casos, o ato de arremesso começa quando o jogador tenha controlado a bola e esta tenha descansado na mão(s) do jogador.

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

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

15.1.7 Quando um jogador está em ato de arremesso, em um arremesso em suspensão ou em outros movimentos de arremessos e depois de ter sofrido uma falta:

- Passa a bola; ou
- Move a bola para cima em uma direção distante da cesta; ou
- O jogador não está de frente para a cesta quando a bola move se para cima, este jogador já não se considera em um ato de arremesso.

15.1.8 Quando um jogador está em ato de arremesso em penetração para a cesta e, depois de receber uma falta, passa a bola, este jogador não é mais considerado como tendo estado em um ato de arremesso.

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

16.1 Definição

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

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

16.2 Regra

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

- Uma cesta de lance livre vale 1 ponto.

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

16.2.2 Se um jogador marcar, **acidentalmente**, uma cesta de campo na cesta de sua própria equipe, a cesta contará 2 pontos e deverá ser registrada na súmula como tendo sido realizada pelo capitão da equipe adversária na quadra de jogo.

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

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

16.2.5 O cronômetro de jogo ou relógio de arremesso deve mostrar 0.3 (3 décimos de segundos) ou mais para que um jogador obtenha o controle da bola em uma reposição ou um rebote após o último lance livre, e possa realizar um arremesso para uma cesta de campo. Se o cronômetro de jogo ou relógio de arremesso mostrar 0.2 ou 0.1, o único tipo de cesta de campo válida é o obtido através de um tapa ou diretamente enterrando a bola, desde que a(s) mão(s) do jogador não esteja(m) mais tocando a bola quando o cronômetro de jogo ou o relógio de arremesso mostre 0.0.

Art.17 Reposição

17.1 Definição

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

17.1.2 Uma reposição:

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

17.2 Procedimento

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

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

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

17.2.3 No início de todos os quartos ou de todos os tempos extras (prorrogações), exceto o primeiro quarto, a reposição deverá ser administrada na extensão da linha central, do lado oposto da mesa de controle.

O jogador que está fazendo a reposição deverá ter um pé em cada lado do prolongamento da linha central estendida, do lado oposto à mesa de controle, e terá o direito de passar a bola para um companheiro de equipe em qualquer lugar da quadra de jogo.

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

Se o técnico principal decide reiniciar o jogo com uma reposição na quadra de ataque e a reposição original é na quadra de defesa da

- Linha final após uma cesta de campo convertida ou um último lance livre convertido, o técnico principal deverá decidir se a reposição deverá ser realizada a partir da linha de reposição do lado da mesa de controle ou do lado oposto da mesa de controle.

- Linha lateral ou linha final após uma falta ou violação (incluindo a violação de bola que sai da quadra) a reposição deverá ser realizada na quadra de ataque na linha de reposição no mesmo lado da quadra (lado da mesa de controle ou lado oposto da mesa de controle) como a reposição original.

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

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

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

17.2.8 Depois de uma situação de briga, o jogo deverá ser reiniciado como descrito no Art.40.

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

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

- Qualquer jogador da equipe que não pontuou deverá realizar a reposição de qualquer local atrás da sua linha final. Isto também se aplica após um árbitro entregar ou colocar a bola à disposição do jogador que está fazendo a reposição após um tempo debitado, ou após qualquer interrupção do jogo em seguida a uma cesta de campo convertida ou um último lance livre convertido.
- O jogador que está atrás da linha final fazendo a reposição pode mover-se lateralmente e/ou para trás e a bola pode ser passada entre companheiros de equipe atrás da linha final, mas a contagem dos 5 segundos começa quando a bola está à disposição do primeiro jogador fora da quadra de jogo.

17.3 Regra

17.3.1 O jogador que está fazendo a reposição não poderá:

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

as circunstâncias permitirem.

17.3.2 Durante a reposição, os outros jogadores não poderão:

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

17.3.3 Quando o cronômetro de jogo mostrar 2:00 minutos ou menos no quarto quarto e em cada tempo extra (prorrogação), em uma reposição, o árbitro usará um sinal preventivo de cruzamento ilegal da linha limítrofe como uma advertência enquanto administra a reposição.

Se um jogador de defesa:

- Move qualquer parte do seu corpo acima da linha limítrofe para interferir com a reposição ou
- Está a menos de 1 m do jogador que está fazendo a reposição quando o lugar de reposição tem menos de 2 m de distância

Isto é uma violação e deverá conduzir a uma falta técnica.

Uma infração ao Art. 17.3 é uma violação.

17.4 Penalidade
A bola é concedida aos oponentes para uma reposição no local da reposição original.

Art.18 Tempo debitado

18.1 Definição

Um tempo debitado é uma interrupção do jogo solicitado pelo técnico principal ou primeiro assistente técnico.

18.2 Regra

18.2.1 Cada tempo debitado deverá durar 1 minuto.

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

18.2.3 Uma oportunidade de tempo debitado começa quando:

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

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

18.2.5 A cada equipe pode ser concedido:

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

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

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

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

18.3 Procedimento

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

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

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

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

Se uma cesta é convertida contra a equipe que solicitou um tempo debitado, o cronometrista deverá imediatamente parar o cronômetro de jogo e soar o sinal.

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

18.3.6 Se uma solicitação para um tempo debitado for feita por qualquer uma das equipes após a bola estar à disposição do arremessador de lance livre para o primeiro ou único lance livre, o tempo debitado deverá ser concedido se:
- O último lance livre é convertido.
- O último lance livre caso não convertido será seguido por uma reposição.
- Uma falta for sancionada entre lances livres. Neste caso, o(s) lance(s) livre(s) será (ão) completado(s) e o tempo debitado será concedido antes da nova penalidade ser administrada, salvo indicação em contrário nestas regras.
- Uma falta for sancionada antes da bola tornar-se viva, após o último lance livre. Neste caso, o tempo debitado será concedido antes da nova penalidade de falta ser administrada.
- Uma violação for sancionada antes da bola tornar-se viva, após o último ou único lance livre. Neste caso, o tempo debitado deverá ser concedido antes da reposição ser administrada.
  No caso de séries consecutivas de lances livres e/ou posse de bola, resultante de mais de uma penalidade de falta, cada série será tratada separadamente.

Art.19 Substituição

19.1 Definição

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

19.2 Regra

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

19.2.2 Uma oportunidade de substituição começa quando:

- Para ambas as equipes, quando a bola se torna morta, o cronômetro de jogo estiver parado e o árbitro tenha finalizado sua comunicação com a mesa de controle.
- Para ambas as equipes, quando a bola se torna morta depois de um último lance livre.
- Para a equipe que sofreu a cesta, quando uma cesta de campo é convertida com o cronômetro de jogo mostrando 2:00 minutos ou menos no quarto quarto ou em cada tempo extra (prorrogação).

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

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

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

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

19.2.6 Se o jogador receber uma assistência, ele deve ser substituído a menos que sua equipe fique reduzida a menos de 5 jogadores na quadra de jogo.

19.3 Procedimento

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Art.20 Jogo perdido por desistência

20.1 Regra

Uma equipe deverá perder o jogo por desistência se:

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

20.2 Penalidade

20.2.1 O jogo deverá ser concedido aos oponentes e o placar deverá ser de 20 x 0. Além disso, a equipe desistente deverá receber 0 pontos na classificação.

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

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

Art.21 Jogo perdido por número insuficiente de jogadores

21.1 Regra

Uma equipe deverá perder um jogo por número insuficiente de jogadores se durante jogo a equipe ficar com menos que 2 jogadores na quadra de jogo, prontos para jogar.

21.2 Penalidade

21.2.1 Se a equipe para qual a vitória for concedida estiver vencendo, o placar deverá permanecer como no momento em que o jogo foi paralisado. Se a equipe para a qual a vitória for concedida não estiver vencendo, o placar deverá ser registrado como 2 a 0 em seu favor. A equipe que perder o jogo por número insuficiente de jogadores deverá receber 1 ponto na classificação.

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

REGRA CINCO – VIOLAÇÕES

Art.22 Violações

22.1 Definição

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

22.2 Penalidade

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

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

23.1 Definição

23.1.1 Um **jogador** está fora da quadra quando qualquer parte do seu corpo está em contato com o piso, ou qualquer outro objeto que não seja um jogador em cima, sobre ou fora da linha limítrofe.

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

- Um jogador ou qualquer outra pessoa que está fora da quadra.
- O piso ou qualquer outro objeto em cima, sobre ou fora da linha limítrofe.
- O suporte da tabela, a parte posterior da tabela ou qualquer objeto acima da quadra de jogo.

23.2 Regra

23.2.1 Quem causa a saída da bola da quadra, é o último jogador que toca ou é tocado pela bola, antes dela sair da quadra, mesmo que a bola, em seguida, saia da quadra por tocar algo que não seja um jogador.

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

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

Art.24 Drible

24.1 Definição

24.1.1 Um drible é o movimento de uma bola viva provocado por um jogador que controla esta bola e lança, tapeia, rola ou quica a bola no piso.

24.1.2 **Um drible começa** quando um jogador que obteve o controle de uma bola viva na quadra de jogo, lança, tapeia, rola, quica a bola no piso e toca-a novamente antes que ela toque qualquer outro jogador.
Durante um drible o jogador não pode colocar nenhuma parte da sua mão sob a bola e carregá-la de um ponto ao outro ou parar a bola e continuar a driblar.
Durante um drible, a bola pode ser lançada ao ar desde que a bola toque o piso da quadra ou outro jogador antes que o jogador que a lançou a toque novamente com a mão.

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

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

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

24.1.4 Não são considerados dribles:

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

24.2 Regra

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

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

Art.25 Andar

25.1 Definição

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

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

25.2 Regra

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

- Um jogador que segura a bola enquanto está parado com ambos os pés no piso:
  - No momento que um pé é levantado, o outro pé se torna o pé de pivô.
  - Para iniciar um drible, o pé de pivô não pode ser levantado antes que a bola saia da(s) mão(s).
  - Para passar ou arremessar a bola para uma cesta de campo, o jogador pode saltar do pé de pivô, mas nenhum pé pode ser retornado ao piso antes da bola sair da(s) mão(s).

- Um jogador que segura a bola enquanto está em progressão ou finaliza um drible poderá dar 2 passos para parar, passar ou arremessar a bola:
  - Se, depois de receber a bola, um jogador deve soltá-la para iniciar seu drible antes do seu segundo passo.
  - O primeiro passo ocorre quando um ou ambos os pés tocam o piso depois de obter o controle da bola.
  - O segundo passo ocorre depois do primeiro passo quando o outro pé toca o piso ou ambos os pés tocam o piso simultaneamente

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

25.2.2 Um jogador caído, deitado ou sentado no piso:

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

Art.26 3 segundos

26.1 Regra

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

26.1.2 Concessões devem ser feitas para o jogador que:

- Faz uma tentativa de sair da área restritiva.
- Está na área restritiva quando ele ou seu companheiro de equipe está no ato de arremesso e a bola está deixando ou já deixou a(s) mão(s) do jogador em um arremesso para a cesta de campo.
- Dribla na área restritiva para arremessar para uma cesta de campo, após ter estado lá por menos de 3 segundos consecutivos.

26.1.3 Para ser considerado fora da área restritiva, o jogador deve ter ambos os pés no piso fora da área restritiva.

Art.27 Jogador marcado de perto

27.1 Definição

Um jogador que está segurando uma bola viva na quadra de jogo é marcado de perto quando um oponente está em uma posição legal de defesa ativa, a uma distância não superior a 1 m.

27.2 Regra

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

Art.28 8 segundos

28.1 Regra

28.1.1 Sempre que:

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

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

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

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

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

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

Art.29 Relógio de arremesso

29.1 Regra

29.1.1 Sempre que:

- Um jogador obtém o controle de uma bola viva na quadra de jogo,
- Em uma reposição, a bola toca ou é legalmente tocada por qualquer jogador na quadra de jogo e a equipe deste jogador que está fazendo a reposição, permanece com o controle da bola, esta equipe deve tentar um arremesso para uma cesta de campo dentro de 24 segundos.

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

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

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

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

Quando a tabela estiver equipada com iluminação amarela ao longo da sua borda superior, a luz terá prioridade sobre o som do sinal do relógio de arremesso.

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

29.2 Procedimento

29.2.1 Após uma bola ao alto ou após uma reposição da linha central no início de um quarto que não seja o primeiro quarto ou prorrogação, se um jogador ganhar o controle de uma bola viva na quadra de jogo, independentemente de estar na quadra de defesa ou quadra de ataque, o relógio de arremesso deverá ser iniciado com 24 segundos.

29.2.2 O relógio de arremesso deverá ser restabelecido sempre que o jogo for parado por um árbitro.

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

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

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

Entretanto, se o jogo for paralisado por um árbitro por qualquer razão válida que não esteja relacionada com nenhuma das equipes ou reprogramar o relógio de arremesso colocaria os oponentes em desvantagem, o relógio de arremesso deverá continuar do tempo em que foi paralisado.

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

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

Se a reposição é então administrada para esta equipe na:

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

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

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

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

- Se como resultado da bola ter saído da quadra e se está:
  - Na quadra de defesa da equipe, o relógio de arremesso deverá continuar do tempo em que foi paralisado.
  - Na quadra de ataque da equipe: Se o relógio de arremesso mostra 13 segundos ou menos ele deverá continuar do tempo que foi paralisado. Se o relógio de arremesso mostrar 14 segundos ou mais ele deverá ser reprogramado para 14 segundos.

- Se como resultado de uma falta ou violação (não pela bola ter saído da quadra) e se está:
  - Na quadra de defesa da equipe, o relógio de arremesso deverá ser reprogramado para 24 segundos.
  - Na quadra de ataque da equipe, o relógio de arremesso deverá ser reprogramado para 14 segundos.

- Se o tempo debitado é concedido para a equipe que tem um novo controle de bola e se está:
  - Na quadra de defesa da equipe, o relógio de arremesso deverá ser reprogramado para 24 segundos.
  - Na quadra de ataque da equipe, o relógio de arremesso deverá ser reprogramado para 14 segundos.

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

29.2.7 Após a bola tocar o aro da cesta dos oponentes, o relógio de arremesso deverá ser reprogramado para:

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

29.2.8 Se o sinal do relógio se 24 segundos soar por erro enquanto uma equipe ou nenhuma das equipes tem o controle da bola, o sinal deverá ser desconsiderado e o jogo deverá continuar.

Entretanto, se no julgamento de um árbitro, a equipe com o controle da bola for colocada em desvantagem, o jogo será paralisado, o relógio de arremesso será corrigido e a posse da bola será concedida para aquela equipe.

Art.30 Bola retornada para a quadra de defesa

30.1 Definição

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

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

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

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

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

30.2 Regra

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

30.3 Penalidade

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

Art.31 Tendência de cesta e interferência de cesta

31.1 Definição

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

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

31.2 Regra

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

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

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

31.2.3 As restrições de tendência de cesta se aplicam até que a bola
- Não tenha mais possibilidade de entrar na cesta.
- Tenha tocado o aro.

31.2.4 **Interferência de cesta** ocorre quando:
- Após um arremesso para uma cesta de campo ou do último lance livre, um jogador toca a cesta ou a tabela enquanto a bola está em contato com o aro.
- Após um lance livre que será seguido por lance(s) livre(s) adicional(is), um jogador toca a bola, a cesta ou a tabela, enquanto houver a possibilidade daquela bola entrar na cesta.
- Um jogador alcança a bola através da cesta, por baixo, e toca a bola.
- Um jogador defensor toca a bola ou a cesta enquanto a bola está dentro da cesta, impedindo assim que a bola passe através da cesta.
- Um jogador faz com que a cesta vibre ou agarra a cesta (aro e/ou rede) de maneira que cause que a bola dê um salto não natural ou mude de direção, fazendo com que a bola entre ou seja impedida de entrar na cesta.
- Um jogador agarra a cesta e joga a bola.

31.2.5 Quando:
- Um árbitro soa seu apito enquanto:
  - A bola estava nas mãos de um jogador no ato de arremesso, ou
  - A bola estava em sua trajetória para um arremesso de campo ou o último lance livre.
- O sinal do cronômetro de jogo soa para o final do quarto ou tempo extra (prorrogação).
  Nenhum jogador tocará a bola depois dela ter tocado o aro e ainda tem possibilidade de entrar na cesta.

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

31.3 Penalidade

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

31.3.2 Se uma violação for cometida por um **jogador defensor**, à equipe atacante será concedida:
- 1 ponto, se a bola foi arremessada em um lance livre.
- 2 pontos, se a bola foi arremessada de área de campo de 2 pontos
- 3 pontos, se a bola foi arremessada da área de campo de 3 pontos.

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

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

REGRA 6 – FALTAS

Art.32 Faltas

32.1 Definição

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

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

32.1.3 Se uma falta é cometida depois que a bola já estiver morta quando

- O sinal do cronômetro de jogo soar para o final do quarto ou de cada prorrogação,
- Uma infração é cometida.
  Ela deverá ser desprezada a menos que ela seja uma falta técnica, flagrante ou desqualificante.

Art.33 Contato: Princípios gerais

33.1 Princípio do cilindro

O princípio do cilindro é definido como o espaço em que um cilindro imaginário é ocupado por um jogador no piso. Estas dimensões e a distância entre seus pés deverão variar de acordo com a altura e o tamanho do jogador, isto inclui o espaço acima do jogador, e é limitado pelos limites do cilindro do jogador atacante sem a bola, que são:

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

As mãos e os braços podem ser estendidos à frente do tronco, mas não além da posição dos pés e joelhos, com os cotovelos flexionados, de modo que os antebraços e as mãos estejam elevados em uma posição de defesa legal.

O jogador defensivo não pode entrar no cilindro do jogador atacante com a bola e causar um contato ilegal quando o jogador atacante está tentando uma ação normal de basquetebol dentro do seu cilindro. Os limites do cilindro do jogador atacante com a bola são:

- Á frente pelos pés, joelhos e braços flexionados, segurando a bola acima dos quadris.
- Atrás pelas nádegas, e
- Nas laterais pela borda externa dos cotovelos e pernas.

O jogador atacante com a bola deve ter espaço suficiente para uma jogada normal de basquetebol dentro do seu cilindro. Uma jogada normal de basquetebol inclui iniciar um drible, pivotear, arremessar para a cesta e passar a bola.

O jogador atacante não pode estender suas pernas ou braços fora do seu cilindro e causar um contato ilegal em um jogador defensivo para obter um espaço adicional.

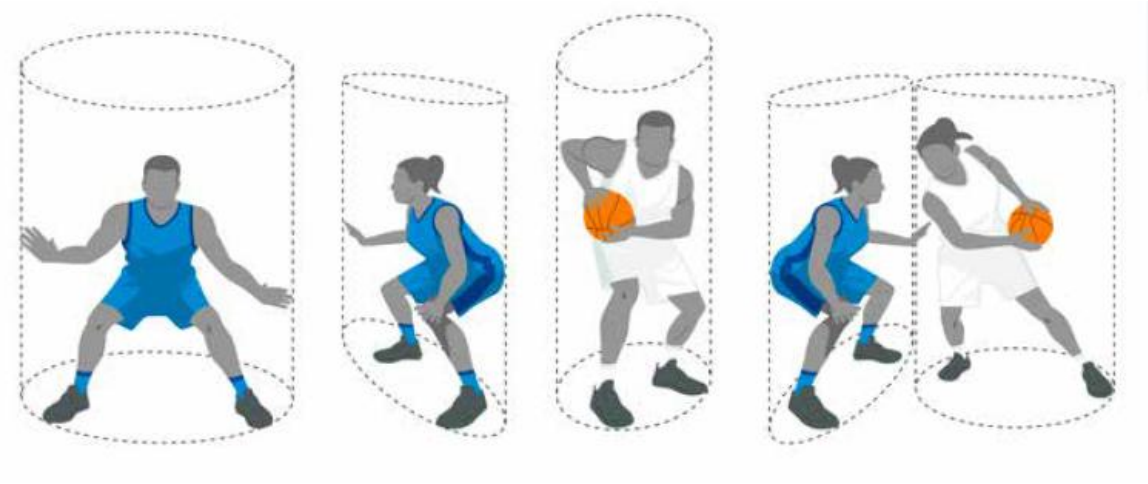


DIAGRAMA 6 PRINCÍPIO DO CILINDRO

33.2 Princípio da verticalidade

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

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

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

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

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

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

33.3 Posição legal de defesa

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

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

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

33.4 Marcando um jogador que controla a bola

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

O jogador com a bola deve esperar ser marcado e tem de estar preparado para parar ou mudar sua direção, sempre que, um oponente tomar uma posição legal de defesa inicial à sua frente, ainda que isso seja feito em uma fração de segundo.

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

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

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

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

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

33.5 Marcando um jogador que não tem o controle da bola

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

Quando se marca um jogador que não controle da bola, os elementos de tempo de distância se aplicam. Um jogador defensor não pode tomar uma posição tão próxima e/ou tão rapidamente no caminho de um oponente em movimento, de forma que este último não tenha tempo ou distância suficiente para parar nem para mudar sua direção.

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

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

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

33.6 Um jogador que está no ar

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

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

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

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

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

33.7 Corta-luz: Legal e Ilegal

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

33.8 Carga

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

33.9 Bloqueio

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

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

Se um jogador despreza a bola, encara o oponente e altera sua posição quando este também a muda, ele é o principal responsável por qualquer contato que ocorra, a menos que outros fatores estejam envolvidos.

A expressão "a menos que outros fatores estejam envolvidos" refere-se a, deliberadamente, empurrar, fazer carga ou segurar o jogador que está sendo bloqueado.

É legal para um jogador estender seu(s) braço(s) ou cotovelo(s) fora do seu cilindro, ao tomar uma posição no piso, mas eles devem ser movidos dentro de seu cilindro, quando um oponente

tentar passar. Se o(s) braço(s) ou cotovelo(s) estão fora de seu cilindro e o contato ocorre, ele está bloqueando ou segurando.

33.10 Áreas de semicírculo sem carga

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

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

Esta regra se aplica quando:

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

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

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

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

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

É uma falta de um jogador atacante com a bola:

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

É uma falta de um jogador atacante sem a bola "empurrar" para:

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

33.12 Jogada de pivô

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

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

É uma falta de um jogador atacante ou defensor em posição de pivô, usar os ombros ou quadris

para deslocar seu oponente fora da posição ou interferir com a liberdade de movimento de seu oponente, utilizando os braços estendidos, ombros, quadris, pernas ou outras partes do corpo.

33.13 Defesa ilegal por trás

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

33.14 Segurar

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

33.15 Empurrar

Empurrar é o contato pessoal ilegal com qualquer parte do corpo, onde um jogador, forçosamente, move ou tenta mover um oponente com ou sem bola.

33.16 Simular uma falta (FAKE)

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

Art.34 Falta pessoal

34.1 Definição

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

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

34.1.2 Uma falta de reposição é uma falta pessoal cometida quando o cronômetro de jogo mostra 2:00 ou menos no quarto quarto e em cada prorrogação, por um jogador de defesa em um oponente na quadra de jogo quando a bola está fora da quadra de jogo para uma reposição e ainda nas mãos do árbitro ou à disposição do jogador que fará a reposição.

34.2 Penalidade
Uma falta pessoal será sancionada contra o infrator.

34.2.1 Se a falta for cometida em um jogador que não está no ato de arremesso:
- O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição pela equipe não infratora, no local mais próximo da infração.
- Se a equipe infratora não está em uma situação de penalidade de falta de equipe, então o Art. 43 deverá ser aplicado.

34.2.2 Se a falta for cometida em um arremessador que está no ato de arremesso, a este jogador deverá ser concedido um número de lances livres como segue:
- Se o arremesso lançado da área de cesta de campo for convertido, a cesta deverá contar e, em acréscimo, mais 1 lance livre.
- Se o arremesso lançado da área de campo de 2 pontos não for convertido, 2 lances livres.
- Se o arremesso lançado da área de campo de 3 pontos não for convertido, 3 lances livres.

34.2.3 Se a falta é cometida como uma falta de reposição:
- Ao jogador que sofreu a falta deverá ser concedido apenas 1 lance livre independentemente de a equipe infratora já estar na situação de penalidade de falta de equipe. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe não infratora no local mais próximo da infração.

Art.35 Falta dupla

35.1 Definição

35.1.1 Uma falta dupla é uma situação em que 2 oponentes cometem faltas pessoais ou faltas disruptivas/ desqualificantes, um contra o outro, aproximadamente ao mesmo tempo.

35.1.2. Para considerar 2 faltas como uma falta dupla, as seguintes condições serão necessárias:
- Ambas as faltas são faltas de jogador.
- Ambas as faltas envolvem contato físico.
- Ambas as faltas são entre oponentes, cometidas um contra o outro.
- Ambas as faltas são 2 pessoais ou quaisquer combinações de faltas disruptivas e desqualificantes.

35.2 Penalidade
Uma falta pessoal ou falta disruptiva, flagrante ou desqualificante deverá ser sancionada contra cada infrator. Não deverão ser concedidos lances livres e o jogo deverá reiniciar como segue:

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

Art.36 Falta técnica

36.1 Regras de conduta

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

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

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

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

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

36.2 Definição

36.2.1 As faltas técnicas se dividem em duas categorias, segundo sua natureza e nível de gravidade. Uma falta técnica de categoria 1 deverá contar para a desqualificação do jogo, uma falta técnica de categoria 2 não deverá contar para a desqualificação do jogo.

Categoria 1. Uma falta técnica é uma falta de jogador sem contato ou com contato e que é de caráter de conduta, que incluem, mas não se limita a:

- Lidar e /ou comunicar-se desrespeitosamente com os árbitros, o comissário, os oficiais de mesa, os oponentes ou as pessoas permitidas a sentar no banco da equipe.
- Usar linguagem ou gestos que possam ofender ou incitar os espectadores.
- Provocar, zombar ou incitar um oponente, incluindo um contato com as mãos, braços, corpo ou a bola, que não alcance o nível de uma falta flagrante ou desqualificante.
- Obstruir a visão de um oponente acenando ou colocando a(s)mão(s) próxima aos seus olhos.
- Balançar excessivamente os cotovelos, sem que se produza um contato.
- Cair para simular uma falta. (*FAKE)*

Categoria 2. Uma falta técnica é uma falta de jogador sem contato, de comportamento ou administrativa, que incluem, mas não se limita a:

- Retardar o jogo por tocar a bola deliberadamente, após ela passar através da cesta ou para impedir que uma reposição seja feita prontamente ou entrar em quadra atrasado para iniciar o jogo ou o segundo tempo.
- Pendurar no aro de forma que o peso do jogador seja suportado pelo mesmo, a menos que, um jogador agarre o aro, momentaneamente, após uma enterrada ou está tentando se prevenir ou prevenir de causar a outro jogador uma lesão.
- Tendência de cesta durante o último lance livre através de um jogador defensor. À equipe atacante deverá ser concedido 1 ponto, seguido por uma falta técnica marcada contra o jogador defensor.

36.2.2 Uma falta técnica de qualquer pessoa permitida a sentar no banco da equipe é uma falta de categoria 1, por tocar ou comunicar desrespeitosamente com os árbitros, o comissário, os oficiais de mesa ou os oponentes, ou uma infração de natureza administrativa ou de procedimento.

36.2.3 Um jogador deverá ser desqualificado pelo restante do jogo quando ele for sancionado com:
- 2 faltas técnicas de categoria 1 ou
- 2 faltas flagrantes ou
- 1 falta técnica de categoria 1 e 1 falta flagrante.

36.2.4 Um técnico deverá ser desqualificado pelo restante do jogo quando:
- Ele for penalizado com 2 faltas técnicas ("C") de categoria 1, em consequência de seu próprio comportamento antidesportivo.
- Ele for penalizado com 3 faltas técnicas de categoria 1, todas elas ("B") ou ("BD") ou uma delas ("C"), em consequência do comportamento antidesportivo de outras pessoas permitidas de sentar no banco da equipe.

36.2.5 Se um jogador ou técnico for desqualificado pelos Art. 36.2.3 ou Art. 36.2.4, esta falta técnica será a única falta a ser penalizada e nenhuma outra penalidade adicional pela desqualificação será administrada.

36.3 Penalidade

36.3.1 Se uma falta técnica for cometida:
- Por um jogador, uma falta técnica será marcada contra ele, independente da categoria como uma falta de jogador e deverá contar como uma das faltas de equipe.
- Por qualquer pessoa permitida de sentar no banco da equipe, uma falta técnica deverá ser marcada, como categoria 1, contra o técnico principal e não deverá contar como uma das faltas de equipe.

36.3.2 Aos oponentes será concedido 1 lance livre. O jogo deverá ser reiniciado como segue:
- O lance livre deverá ser administrado imediatamente. Depois do lance livre, a reposição deverá ser administrada pela equipe que tinha o controle da bola ou direito a bola quando a falta técnica foi sancionada, no lugar mais próximo onde a bola estava localizada quando o jogo foi paralisado.
- O lance livre também deverá ser administrado imediatamente, independentemente se a ordem de quaisquer outras possíveis penalidades por quaisquer outras faltas tenha sido determinada ou se a administração das penalidades tenha sido iniciada. Após o lance livre da falta técnica, o jogo deverá ser reiniciado pela equipe que tinha o controle da bola ou tinha o direito a bola quando a falta técnica foi sancionada, no lugar onde o jogo tenha sido interrompido pela penalidade de falta técnica.
- Se uma cesta de campo válida, ou um último lance livre é convertido, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição de qualquer lugar atrás da linha final.
- Se nenhuma equipe tinha o controle da bola nem o direito a ela, uma situação de bola ao alto ocorre.
- Com uma bola ao alto no círculo central para iniciar o primeiro quarto.

Art.37 Falta disruptiva

37.1 Definição

37.1.1 Uma falta disruptiva é um contato ilegal de um jogador sobre um oponente que não alcança o nível de uma falta flagrante, mas que interrompe o ritmo normal do jogo e coloca o oponente em uma situação de desvantagem. Os critérios para considerar uma falta disruptiva são os seguintes:

- Um contato desnecessário causado por jogador defensor, sem tentar de maneira legítima jogar diretamente a bola, com a finalidade de deter o progresso da equipe atacante na transição. Este critério se aplica até que o jogador atacante inicie seu ato de arremesso.
- Um contato desnecessário provocado por um jogador defensor em qualquer lugar da quadra de jogo, sem realizar uma tentativa legítima de jogar diretamente a bola, com a finalidade de deter o cronômetro de jogo e/ou relógio de arremesso no final de um quarto ou de uma prorrogação.
- Um contato ilegal causado por um jogador, por trás ou lateralmente, em um oponente que está progredindo na direção da cesta de seus oponentes e não há nenhum outro oponente entre o jogador que está progredindo e a cesta, e
  - O jogador em progressão está com a bola, ou
  - O jogador em progressão está tentando obter o controle da bola, ou
  - A bola foi lançada em um passe para um jogador em progressão.

  Isto apenas se aplica até que o jogador atacante inicie seu ato de arremesso.

37.1.2 O árbitro deve interpretar as faltas disruptivas, consistentemente, durante todo o jogo e julgar apenas a ação.

37.2 Penalidade

37.2.1 Uma falta disruptiva deverá ser marcada contra o infrator e deverá contar como uma das faltas de equipe.

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

- Uma reposição na linha de reposição da quadra de ataque da equipe

O número de lances livres será concedido, como segue:

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

Art.38 Falta flagrante

38.1 Definição

38.1.1 Uma falta flagrante é um contato ilegal de um jogador sobre um oponente que viola o espírito de desportividade e jogo limpo e que, por sua natureza e/ou por seu nível de gravidade, excede os limites de uma falta pessoal ou de uma falta disruptiva. Os critérios para considerar uma falta como flagrante são os seguintes:

- Uma ação contra um oponente, com ou sem a bola, que não constitua uma ação legítima de basquetebol.
- Um ato temerário, violento ou perigoso que cause ou possa causar uma lesão a um oponente.
- Um contato excessivo ou duro na tentativa de jogar a bola ou atingir um oponente.

38.1.2 O árbitro deve interpretar as faltas flagrantes, consistentemente, durante todo o jogo e julgar apenas a ação.

38.2 Penalidade

38.2.1 Uma falta flagrante deverá ser marcada contra o infrator e deverá contar como uma das faltas de equipe.

38.2.2 Lance(s) livre(s) deverão ser concedidos ao jogador que sofreu a falta, seguido por:

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

O número de lances livres deverá ser concedido da seguinte forma:

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

38.2.3 Um jogador deverá ser desqualificado pelo restante do jogo (game disqualification – GD) quando for sancionado com:

- 2 faltas flagrantes, ou
- 2 faltas técnicas de categoria 1, ou
- 1 falta técnica de categoria 1 e 1 falta flagrante.

38.2.4 Se um jogador for desqualificado pelo Art. 38.2.3, a falta flagrante deverá ser a única falta a ser penalizada e nenhuma outra penalidade adicional pela desqualificação deverá ser administrada.

Art.39 Falta desqualificante

39.1 Definição

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

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

39.2 Violência

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

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

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

39.2.4 Os agentes da segurança pública podem entrar na quadra de jogo somente quando solicitados a fazê-lo pelos árbitros. Entretanto, se espectadores entrarem na quadra de jogo com a intenção óbvia de cometer atos de violência, os agentes da segurança pública devem intervir

imediatamente para proteger as equipes e árbitros.

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

39.2.6 Ações físicas de jogadores ou quaisquer pessoas permitidas a sentar no banco da equipe que possam causar danos ao equipamento, não devem ser permitidas pelos árbitros.

Quando um comportamento desta natureza for observado pelos árbitros, o técnico da equipe infratora será advertido.

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

39.3 Penalidade

39.3.1 Uma falta desqualificante deverá registrada contra o infrator.

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

39.3.3 Lance(s) livre(s) deverá(o) ser concedido(s):

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

Seguido por:

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

39.3.4 O número de lances livres deverá ser concedido da seguinte forma:

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

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

Art.40 Briga

40.1 Definição

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

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

40.2 Regra

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

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

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

40.3 Penalidade

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

40.3.2 Se pessoas de ambas as equipes forem desqualificadas sob este artigo e não existirem outras penalidades de faltas restantes para administrar, o jogo deverá continuar como segue:
Se, aproximadamente, ao mesmo tempo em que o jogo foi paralisado por causa da briga:

- Uma cesta de campo válida ou um último lance livre é convertido, a bola deverá ser concedida à equipe que não marcou os pontos para uma reposição em qualquer lugar atrás da linha final da equipe.
- Uma equipe tinha o controle da bola ou tinha o direito a ela, a bola deverá ser concedida para esta equipe para uma reposição no lugar mais próximo onde a bola estava localizada quando a briga tenha começado.
- Nenhuma das equipes tinha o controle da bola, nem tinha o direito à ela, uma situação de bola ao alto ocorre.

40.3.3 Todas as faltas desqualificantes deverão ser registradas na súmula como descrito no Apêndice B.8.6 e não deverão contar como faltas de equipe.

40.3.4 Todas as possíveis penalidades de faltas contra jogadores na quadra de jogo, envolvidos em uma briga ou em qualquer situação que leve a uma briga, deverão ser tratadas de acordo com o Art. 43.

40.3.5 Todas as possíveis penalidades de falta desqualificante contra primeiro assistente técnico, substitutos, jogadores excluídos ou membros acompanhantes de equipe envolvidos ativamente em uma briga ou qualquer situação que possa levar a uma briga, será penalizada de acordo com Art. 39.3.4, item 6.

REGRA SETE – PROVISÕES GERAIS

Art. 41 Limites de falta de um jogador e desqualificações do jogo (GD)

41.1 Um jogador que tenha cometido 5 faltas deverá ser informado por um árbitro e deverá deixar o jogo imediatamente.

41.2 Um jogador técnico principal que cometeu 5 faltas como um jogador é um jogador excluído, mas pode continuar como um técnico principal.

41.3 Uma falta de um jogador que anteriormente já havia cometido 5 faltas, é considerada como uma falta de jogador excluído e é marcada e registrada na súmula contra o técnico principal ("B").

41.4 Um jogador que cometeu 2 faltas técnicas ou 2 faltas disruptivas ou 1 falta disruptiva e 1 falta técnica deverá ser informado da desqualificação do jogo (GD) pelo cronometrista que deverá levantar o marcador de desqualificação do jogo (GD).

41.5 Um técnico principal que cometeu 2 faltas técnicas (C) por motivo de comportamento pessoal antidesportivo ou 3 faltas técnicas, todas elas (B) ou uma delas (C) deverá ser informado da desqualificação do jogo (GD) pelo cronometrista que deverá levantar o marcador de desqualificação do jogo (GD).

41.6 Qualquer jogador, substituto, técnico principal, assistente técnico, jogador excluído ou membros acompanhantes de equipe, desqualificados, deve deixar o jogo imediatamente (não levando mais do que 30 segundos) e deverá se dirigir para e permanecer no vestiário de sua equipe, enquanto durar o jogo ou, se assim desejar, deverá deixar o ginásio.

Art.42 Faltas de equipe: Penalidade

42.1 Definição

42.1.1 Uma falta de equipe é uma falta pessoal, técnica, disruptiva, flagrante ou desqualificante cometida por um jogador. Uma equipe está em situação de penalidade de falta de equipe depois que tiver cometido 4 faltas de equipe em um quarto.

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

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

42.2 Regra

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

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

Art.43 Situações especiais

43.1 Definição

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

43.2 Procedimento

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

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

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

43.2.4 Se uma falta técnica for sancionada, esta penalidade será administrada primeiro, independentemente se a ordem de quaisquer outras possíveis penalidades por quaisquer outras faltas tenha sido determinada ou se a administração das penalidades tenha sido iniciada. Se a falta técnica é marcada contra o técnico principal por uma desqualificação do primeiro assistente técnico, substituto, jogador excluído e membro acompanhante da delegação, esta penalidade não deverá ser administrada primeiro. Ela deverá ser administrada na ordem em que todas as faltas e violações ocorreram, a não ser que elas sejam canceladas.

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

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

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

43.2.8 Se, após o cancelamento de penalidades iguais contra ambas às equipes, não houver outras penalidades restantes para serem administradas, o jogo deverá ser reiniciado, como segue:

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

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

Art.44 Lances livres

44.1 Definição

44.1.1 Um lance livre é uma oportunidade concedida a um jogador para fazer 1 ponto, sem marcação, de uma posição atrás da linha de lance livre e dentro do semicírculo.

44.1.2 Uma série de lances livres é definida como todos os lances livres e uma possível subsequente posse de bola resultante de uma única penalidade de falta.

44.2 Regra

44.2.1 Quando uma falta pessoal, uma falta disruptiva ou uma falta desqualificante com contato for sancionada, o(s) lance(s) livre(s) deverão ser concedidos, como segue:

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

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

44.2.3 O arremessador de lance livre deverá:

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

44.2.4 Os jogadores situados nos espaços de rebote de lance livre têm direito a ocupar posições alternadas, os quais são considerados como tendo 1 m de profundidade (Diagrama 7).

Durante os lances livres, estes jogadores não deverão:

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

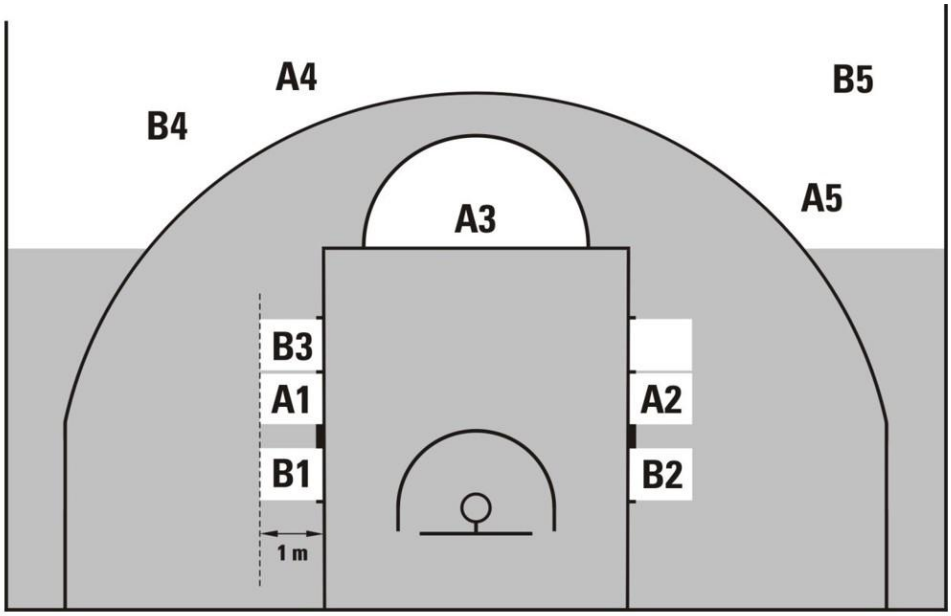


Diagrama 7 Posição dos jogadores durante lances livres

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

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

Uma infração aos Art. 44.2.3, 44.2.4, 44.2.5 e 44.2.6 é uma violação.

44.3 Penalidade

44.3.1 Se um lance livre for convertido e a(s) violação(ões) for(em) cometida(s) pelo arremessador de lance livre, o ponto, não deverá contar.

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

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

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

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

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

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

Art.45 Erros corrigíveis

44.1 Erros corrigíveis – Procedimentos gerais

45.1.1 Um árbitro pode parar o jogo imediatamente após a identificação de um erro corrigível, a menos que qualquer uma das equipes seja colocada em desvantagem.

45.1.2 Qualquer falta cometida, tempo utilizado e atividade adicional que possa ter ocorrido após o erro ter ocorrido e antes ser reconhecido deverá permanecer válido.

45.1.3 Após a correção do erro, o jogo deverá ser reiniciado no lugar mais próximo onde foi paralisado para corrigir o erro. A bola deverá ser concedida para a equipe com direito à bola no momento em que o jogo foi paralisado para a correção do erro.

45.2 Erros corrigíveis Categoria 1 – Definição

Os erros de categoria 1 abaixo podem ser corrigidos pelos árbitros se uma regra for aplicada incorretamente.

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

- Não conceder lance(s) livre(s) merecido(s).
- Permitir que o jogador errado tente o(s) lance(s) livre(s).
- Direcionar o jogador errado para tentar o(s) lance(s) livre(s).
- Conceder ou cancelar pontos, erroneamente.
- Relatar uma falta ao jogador, técnico ou equipe errada.
- Erros de pontuação, incluindo:
    - Deixar de registrar ou registrar pontos erroneamente.
    - Deixar de registrar ou registrar uma falta sobre um jogador, técnico ou equipe errada.
    - Deixar de registrar ou registrar um tempo debitado para a equipe errada.
- Erros no cronômetro de jogo, incluindo mau funcionamento ou erros ao iniciar ou parar o cronômetro de jogo corretamente ou em definir o tempo correto no relógio de arremesso

45.3 Erros corrigíveis Categoria 1 – Procedimentos gerais

45.3.1 Para ser corrigível. Os erros devem ser identificados pelos árbitros, comissário, se presente, ou oficiais de mesa como segue:

- Se o erro ocorre antes do cronômetro de jogo mostrar 2:00 minutos ou menos no quarto quarto, o erro deve ser corrigido antes que 2:00 minutos ou menos estejam restando no cronômetro de jogo.
- Se o erro ocorre antes do cronômetro de jogo mostrar 2:00 minutos ou menos no quarto quarto, mas os árbitros param o jogo pela primeira vez com menos de 2:00 minutos restando no cronômetro de jogo, o erro deve ser corrigido antes da bola se tornar viva novamente.
- Se o erro ocorre após o cronômetro de jogo mostrar 2:00 minutos ou menos no quarto quarto ou em uma prorrogação, o erro deve ser corrigido antes da bola se tornar viva após a primeira vez que os árbitros tenham paralisado o jogo por qualquer razão depois do erro.

45.3.2 Esses erros não são mais corrigíveis após a bola se tornar morta quando o cronômetro de jogo para o final do jogo a menos que o erro ocorra após a última vez que os árbitros paralisaram o jogo por qualquer razão antes do sinal do cronômetro de jogo soar para o final do jogo. Nesse caso, o erro deve ser corrigido imediatamente após o final do jogo e as equipes devem permanecer na quadra de jogo ou em suas áreas de banco das equipes.

45.3.3 Uma vez identificado um erro que ainda é corrigível, e:

- O membro da equipe envolvido na correção do erro está no banco da equipe após ser legalmente substituído, este membro da equipe deve reentrar na quadra de jogo para participar da correção do erro, ponto em que determinado membro da equipe se torna um jogador.
- Após a conclusão da correção, o jogador pode permanecer no jogo, a menos que uma substituição legal foi solicitada novamente, nesse caso o jogador pode deixar a quadra de jogo.
- Se o membro da equipe foi excluído, desqualificado, incapaz de jogar devido a lesão ou não pode ser identificado, o técnico principal deverá designar o membro da equipe para participar da correção do erro.

45.4 Erros corrigíveis Categoria 1 – Procedimentos especiais

45.4.1 Conceder lance(s) livre(s) não merecidos

O(s) lance(s) livre(s) tentado(s) por causa de um erro deverá ser cancelado e o jogo deverá ser reiniciado com segue:

- Se o cronômetro de jogo não iniciou após o erro, a bola deverá ser concedida para uma reposição na linha de lance livre estendida para a equipe cujo o(s) lance(s) livre(s) foram cancelados.
- Se o cronômetro de jogo já iniciou após o erro, o jogo deverá ser reiniciado no lugar mais próximo onde ele foi paralisado para corrigir o erro.

45.4.2 Não conceder lance(s) livre(s) merecidos

- Se não houve uma mudança de posse de bola depois que o erro ocorreu, o jogo deverá ser reiniciado após a correção do erro como após qualquer último lance livre.
- Se a mesma equipe converte uma cesta de campo após ter recebido erroneamente a posse de bola para uma reposição, o erro deverá ser desprezado.
- Se o cronômetro de jogo já iniciou, e houve uma mudança de posse após a correção do erro, o jogo deverá ser reiniciado no lugar mais próximo onde ele foi paralisado para corrigir o erro.

45.4.3 Permitir que o jogador errado tente o(s) lance(s) livre(s):

O(s) lance(s) livre(s) tentado(s), e a posse de bola se fizer parte da penalidade deverá ser cancelada. A bola deverá ser concedida para os oponentes para uma reposição na linha de lance livre estendida, a menos que o jogo tenha continuado e foi paralisado para a correção do erro, nesse caso o jogo deverá ser reiniciado no lugar mais próximo onde ele foi paralisado para corrigir o erro.

45.4.4 Direcionar o jogador errado para tentar o(s) lance(s) livre(s):

O(s) lance(s) livre(s) tentado(s) deverão ser cancelados e o jogador correto deverá tentar um lance(s) livre(s) substituto(s). O jogo deverá continuar como após qualquer último lance livre, a menos que o jogo tenha continuado e foi paralisado para a correção do erro, nesse caso o jogo deverá ser reiniciado no lugar mais próximo onde ele foi paralisado para corrigir o erro.

45.4.5 Conceder ou cancelar ponto(s) erroneamente:

O(s) ponto(s) deverá(ão) ser concedido(s) ou cancelado(s). A súmula de jogo deverá ser corrigida.

O jogo deverá ser reiniciado no lugar mais próximo onde ele foi paralisado para corrigir o erro.

45.4.6 Relatar uma falta ao jogador, técnico ou equipe errada:

A súmula de jogo deverá ser corrigida. Qualquer jogador ou técnico principal excluído ou desqualificado erroneamente deverá reentrar no jogo. Qualquer jogador ou técnico principal que deveria ter sido excluído ou desqualificado deverá ser excluído ou desqualificado.

45.4.7 Erros de anotação de placar ou falha no registro ou registro incorreto:

- Pontos
- Uma falta contra um jogador, técnico principal ou equipe errada.
- Um tempo debitado para a equipe errada.

A súmula de jogo deverá ser corrigida e qualquer ação resultante, como a exclusão ou a reentrada no jogo, deverá ser aplicada.

45.4.8 Erros no cronômetro de jogo, incluindo mau funcionamento ou erros ao iniciar ou parar o cronômetro de jogo corretamente ou em definir o tempo correto no cronômetro de jogo.

O cronômetro de jogo deverá ser corrigido com o tempo adicionado ou reduzido conforme necessário para corrigir o erro.

45.5 Erros corrigíveis Categoria 2 – Definição

O erro de categoria 2 abaixo pode ser corrigido pelos árbitros se uma regra é incorretamente aplicada:

Erros no relógio de arremesso, incluindo mau funcionamento ou erros ao iniciar ou parar o cronômetro de jogo corretamente ou em definir o tempo correto no relógio de arremesso.

45.6 Erros corrigíveis Categoria 2 – Procedimentos gerais

45.6.1 Para ser corrigível, o erro deve ser identificado pelos árbitros, comissário, se presente, ou oficiais de mesa

- Quando a bola está viva imediatamente após o erro e os árbitros param o jogo para corrigir o erro, ou

- Quando os árbitros paralisaram o jogo pela primeira vez por qualquer razão, e a equipe, com o controle ou com o direito á posse da bola no momento do erro, deverá manter o controle da bola ou permanecer direito a posse de bola.
  O relógio de arremesso deverá ser corrigido para o tempo correto.

45.6.2 Erros no relógio de arremesso não são mais corrigíveis após:

- Uma mudança de posse de uma bola viva após o erro.
- A equipe com o controle de bola converte uma cesta válida
- A bola se torna morta quando o cronômetro de jogo soa para o final do jogo.

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

Art.46 Árbitros, oficiais de mesa e comissário.

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

46.2 Os oficiais de mesa serão um apontador, um assistente de apontador, um cronometrista e um operador do relógio de arremesso.

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

46.4 Os árbitros de um determinado jogo não devem ter qualquer tipo de ligação com nenhuma das equipes na quadra de jogo.

46.5 Os árbitros, os oficiais de mesa e o comissário deverão conduzir o jogo de acordo com estas regras e não tem autoridade para mudá-las.

46.6 O uniforme dos árbitros deverá consistir de camisetas de árbitros, calças compridas pretas, meias pretas e tênis preto de basquetebol.

46.7 Os árbitros e os oficiais de mesa deverão estar uniformemente vestidos.

Art.47 Árbitro Principal (crew chief): Deveres e poderes

O árbitro Principal (crew chief) deverá:

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

47.2 Designar o placar oficial do jogo, o relógio de arremesso, o cronômetro de jogo e identificar os oficiais de mesa.

47.3 Selecionar uma bola para o jogo de pelo menos 2 bolas usadas fornecidas pela equipe local. Caso nenhuma destas bolas seja adequada para ser a bola do jogo, ele pode escolher a bola disponível com melhor qualidade.

47.4 Não permitir qualquer jogador de usar objetos que possam causar lesões aos outros jogadores.

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

47.6 Ter o poder de parar jogo quando as condições o justificarem.

47.7 Ter o poder de determinar que uma equipe perca o jogo por desistência.

47.8 Examinar, cuidadosamente, a súmula de jogo ao final do tempo de jogo ou a qualquer momento que ele sinta que é necessário.

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

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

- Qualquer desistência ou falta desqualificante.
- Qualquer comportamento antidesportivo de membros de equipe, técnicos, assistentes técnicos ou membros acompanhantes de equipe que ocorra antes dos 20 minutos que antecedem o horário marcado para o início da partida, ou entre o final do tempo de jogo e a aprovação e assinatura da súmula de jogo.
  Neste caso, o árbitro principal (crew chief) (ou o comissário, se presente) deve enviar o relatório detalhado ao Comitê Organizador da Competição.

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

47.12 Para os jogos em que o Sistema de Repetição Instantânea é utilizado por favor observar o Apêndice F.

47.13 Após ser informado pelo cronometrista soará seu apito antes do primeiro e do terceiro quarto quando 3 minutos e 1minuto e 30 segundos estiverem restando antes do início do quarto.
O árbitro (crew chief) também soará seu apito antes do segundo e quarto quarto e cada tempo extra (prorrogação) quando estiverem restando 30 segundos para o início do quarto e do tempo extra (prorrogação).

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

Art.48 Árbitros: Deveres e poderes

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

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

48.3 Ao decidir sobre um contato pessoal ou violação, os árbitros deverão, em cada caso, considerar e avaliar os seguintes princípios fundamentais:

- O espírito e intenção das regras e a necessidade de assegurar a integridade do jogo.
- Consistência na aplicação do conceito de "vantagem/desvantagem". Os árbitros devem procurar não interromper desnecessariamente a fluidez do jogo penalizando um contato pessoal acidental que não proporcione uma vantagem ao jogador responsável nem coloque seu oponente em desvantagem.
- Consistência na aplicação do senso comum para cada partida, tendo em mente as habilidades dos jogadores envolvidos, e suas atitudes e condutas durante a partida.
- Consistência na manutenção do equilíbrio entre o controle e o fluxo do jogo, tendo "*feeling*" para o que os participantes estão tentando fazer e sancionar o que é certo para a partida.

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

48.5 Se um árbitro está lesionado ou por qualquer outra razão, não puder continuar a desempenhar os seus deveres dentro de 5 minutos do incidente, o jogo será reiniciado. O(s) árbitro(s) remanescente(s), atuará(ão) sozinho(s) até o final da partida, a menos que exista a

possibilidade de substituir o árbitro lesionado por um árbitro substituto qualificado. Após consultar o comissário, se presente, o(s) árbitro(s) remanescente(s) decidirá(ão) sobre a possível substituição.

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

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

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

Art.49 Apontador e assistente de apontador: Deveres

49.1 Deverá ser disponibilizada ao apontador uma súmula de jogo em que ele deverá manter o registro de:

- Equipes, inscrevendo os nomes e números dos jogadores que irão iniciar o jogo e de todos os substitutos que entrarem na partida. Quando houver uma infração das regras, relacionadas aos 5 jogadores que iniciarão o jogo, substituições ou número de jogadores, o árbitro mais próximo deverá ser notificado imediatamente.
- Sumário corrente dos pontos marcados, anotando as cestas de campo e os lances livres convertidos.
- Faltas marcadas contra cada jogador. O apontador deverá registrar as faltas marcadas contra cada técnico principal e deve notificar um árbitro, imediatamente, quando um técnico deve ser desqualificado. Igualmente, o apontador deverá notificar um árbitro, imediatamente, que um jogador deverá ser desqualificado, após ter cometido 2 faltas técnicas de categoria 1, ou 2 faltas flagrantes ou 1 falta técnica de categoria 1 e 1 falta flagrante.
- Tempos debitados. O apontador deverá notificar o técnico principal, através de um árbitro, quando o técnico principal não tiver mais tempo(s) debitado(s) no meio tempo ou tempo extra (prorrogação).
- A próxima posse alternada, manuseando a seta de posse alternada. O apontador deverá inverter a direção da seta de posse alternada, imediatamente, após o final da primeira metade do jogo, já que as equipes deverão trocar de cestas para a segunda metade do jogo.
- Para cada equipe o desafio do técnico principal concedido. O apontador deve notificar o árbitro mais próximo imediatamente quando um técnico solicita erroneamente um segundo desafio.

49.2 assistentes do apontador deverão operar o placar e auxiliar o cronometrista. No caso de qualquer divergência entre o placar de jogo e a súmula de jogo que não possa ser solucionada, a súmula de jogo prevalecerá e o placar de jogo será corrigido de acordo.

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

- Durante a partida, o cronometrista deverá esperar a primeira bola morta antes de soar o sinal.
- O apontador deverá consultar o árbitro principal e corrigir erros na súmula de jogo quando o erro é identificado dentro dos limites definidos no Artigo 45 (Erros Corrigíveis)
- Se o erro não é identificado dentro dos limites definidos no Artigo 45 (Erros Corrigíveis), o erro não pode mais ser corrigido. O árbitro principal ou o Comissário, se presente, deverá enviar um relatório detalhado para o comitê organizador da competição.

Art.50 Cronometrista: Deveres

50.1 Deverão ser disponibilizados ao cronometrista um placar e um cronômetro de jogo e ele deverá:

- Cronometrar o tempo de jogo, tempos debitados e intervalos de jogo.
- Assegurar que o sinal do relógio de jogo soa muito alto e automaticamente ao final do tempo de jogo em um quarto ou tempo extra (prorrogação).
- Usar quaisquer meios possíveis para notificar os árbitros, imediatamente, se seu sinal falhar ou não for ouvido.
- Indicar o número de faltas cometidas por cada jogador, levantando o marcador de faltas de jogador de maneira visível a ambos os técnicos principais.
- Indicar que o jogador ou o técnico principal foi desqualificado do jogo (GD), levantando o marcador GD.
- Notificar um árbitro imediatamente quando 5 faltas forem marcadas contra qualquer jogador.
- Posicionar o marcador das faltas de equipe, cada um posicionado em cada lado da mesa de controle mais próximo do banco da equipe. O marcador de faltas de equipe deverá mostrar o corrente número das faltas de equipe e deverá ser totalmente vermelho sem nenhum número visível, após a bola tornar-se viva novamente depois quarta falta de equipe de um quarto.
- Efetuar substituições.
- Efetuar tempos debitados. O cronometrista deve notificar os árbitros sobre as oportunidades de tempo debitado quando uma equipe tenha solicitado um tempo debitado.
- Soar o sinal somente quando a bola se tornar morta e antes da bola fique viva novamente. O som do sinal do cronometrista não para o cronômetro de jogo ou o jogo, nem faz com que a bola fique morta.

50.2 O cronometrista marcará o tempo de jogo, como segue:

- Acionando o cronômetro de jogo quando:
  - Durante uma bola ao alto, a bola é legalmente tapeada por um saltador.
  - Após um último lance livre não convertido e a bola continuar viva, a bola toca ou é tocada por qualquer jogador na quadra de jogo.
  - Durante uma reposição, a bola toca ou é legalmente tocada por qualquer jogador na quadra de jogo.
- Parando o cronômetro quando:
  - O tempo expirar ao final do tempo de um quarto ou tempo extra (prorrogação), se o cronômetro não parar, automaticamente.
  - Um árbitro soa seu apito enquanto a bola está viva.
  - Uma cesta de campo é convertida contra a equipe que solicitou um tempo debitado.
  - Uma cesta de campo é convertida quando o cronômetro mostrar 2:00 minutos ou menos no quarto quarto ou em cada tempo extra (prorrogação).
  - O sinal do relógio de arremesso soa enquanto a equipe está com o controle da bola.

50.3 O cronometrista deverá marcar um tempo debitado, como segue:

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

50.4 O cronometrista marcará um intervalo de jogo, como segue:

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

Art.51 Operador do relógio de arremesso: Deveres

Deverá ser disponibilizado ao operador do relógio de arremesso um relógio de arremesso o qual deverá ser:

51.1 Ligado ou reprogramado quando:

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

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

- Uma bola ter saído da quadra de jogo.
- Um jogador da mesma equipe ter se lesionado.
- Uma falta técnica for cometida por esta equipe.
- Uma situação de bola ao alto. (não quando a bola se aloja entre o aro e a tabela)
- Uma falta dupla.
- Um cancelamento de penalidades iguais contra ambas as equipes.

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

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

- A bola, legalmente, entrar na cesta.
- A bola tocar o aro da cesta dos oponentes e for controlada pela equipe que não estava com o controle da bola, antes dela ter tocado o aro.
- For concedida à equipe uma reposição na quadra de defesa:
  - Como resultado de uma falta ou violação (não pela bola ter saído da quadra).
  - Como resultado de uma situação de bola ao alto para a equipe que não tinha previamente o controle de bola.
  - Quando jogo é interrompido por causa de uma ação não relacionada com a equipe com o controle da bola.
  - Quando jogo é interrompido por causa de uma ação não relacionada com nenhuma das equipes, a menos que, os oponentes sejam colocados em desvantagem.
- Seja(m) concedido(s) lance(s) livre(s) à equipe.

51.4 Parado e reprogramado para 14 segundos, com 14 segundos visíveis, quando:

- A mesma equipe que, previamente, tinha o controle da bola, for concedida uma reposição na quadra de ataque, e 13 segundos ou menos são mostrados no relógio de arremesso:
  - Como resultado de uma falta ou violação (não pela bola ter saído da quadra).
  - Quando o jogo for interrompido por causa de uma ação não relacionada com a equipe com o controle da bola.
  - Quando o jogo for interrompido por causa de uma ação não relacionada com nenhuma das equipes, a menos que, os oponentes sejam colocados em desvantagem.
- A equipe que previamente não tinha o controle da bola será concedida uma reposição na quadra de ataque como resultado de uma:
  - Falta pessoal ou violação (incluindo a bola ter saído da quadra),
  - Uma situação de bola ao alto.
  - Uma equipe deverá ser concedida uma reposição na linha de reposição na quadra de ataque como resultado de uma falta disruptiva, flagrante ou desqualificante.
- Após a bola ter tocado o aro em um arremesso para a cesta de campo não convertido, (incluindo quando a bola se aloja entre o aro e a tabela) em um último lance livre, ou em um passe, se a equipe que recupera o controle da bola for a mesma equipe que tinha o controle

da bola antes da bola ter tocado o aro.

- O cronômetro de jogo mostra 2:00 minutos ou menos no quarto quarto ou em cada tempo extra (prorrogação) seguindo um tempo debitado solicitado pela equipe que tem o direito a posse de bola em sua quadra de defesa e o técnico decide que o jogo se reiniciará com uma reposição para sua equipe na linha de reposição da quadra de ataque de sua equipe e 14 segundos ou mais são mostrados no relógio de arremesso quando o cronômetro de jogo foi paralisado.

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

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

A – SINAIS DOS ÁRBITROS

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

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

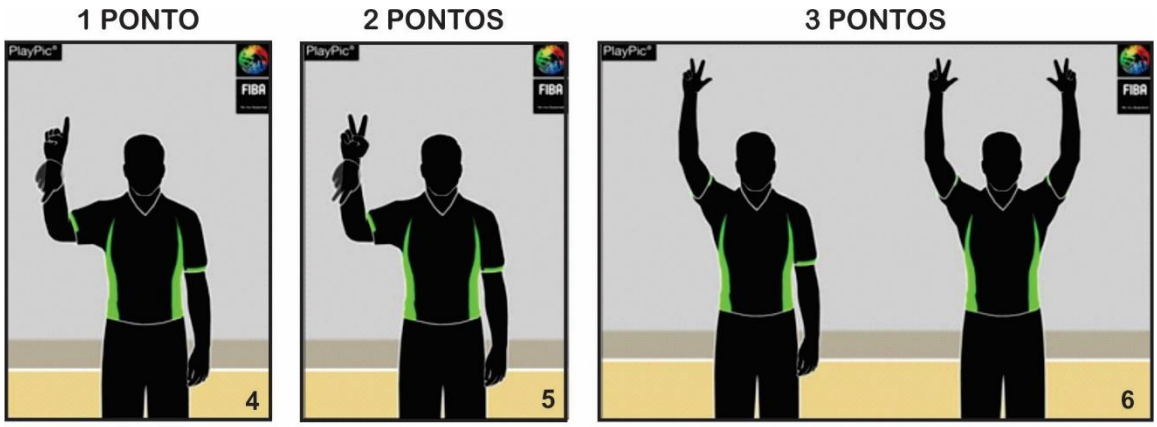
A.3 É importante que os oficiais de mesa estejam familiarizados com estes sinais.

SINAIS RELACIONADOS AO CRONÔMETRO DE JOGO



Palma da mão aberta | Punho cerrado | Cutilada com a mão

PONTUAÇÃO



Um dedo, flexão do pulso | Dois dedos, flexão do pulso | Três dedos estendidos
Um braço: Tentativa de cesta
Dois braços: Cesta convertida

SUBSTITUIÇÃO E TEMPO DEBITADO

SUBSTITUIÇÃO



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

PERMISSÃO DE ENTRADA



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

TEMPO DEBITADO



Formar um "T" com o dedo indicador

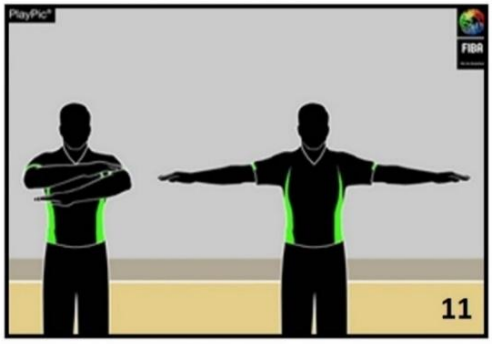
TEMPO DEBITADO DA IMPRENSA



Abrir os braços com os punhos cerrados

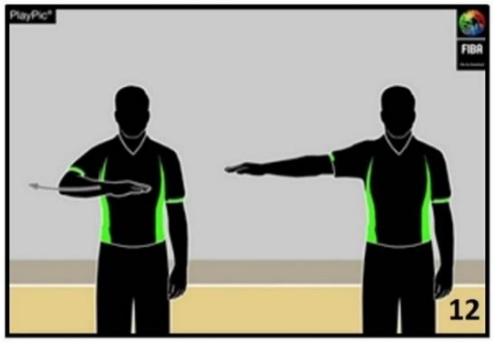
INFORMATIVOS

CESTA ANULADA OU JOGADA ANULADA



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

CONTAGEM VISÍVEL



Fazer a contagem enquanto move a mão lateralmente

COMUNICAÇÃO



Polegar para cima

REPROGRAMAR O TEMPO DE 24 OU 14 SEGUNDOS



Girar a mão com o dedo indicador estendido

DIREÇÃO DA JOGADA E/OU SAÍDA DE BOLA



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

BOLA PRESA/SITUAÇÃO DE BOLA AO ALTO



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

VIOLAÇÕES

ANDADA



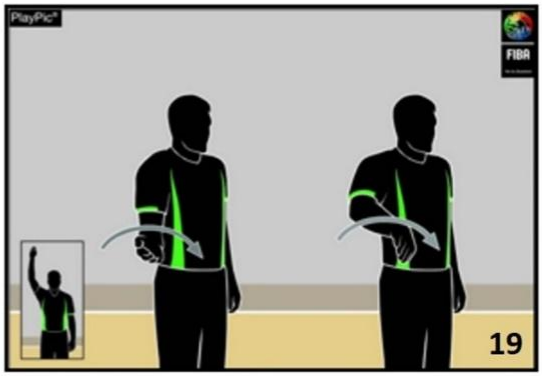
Rotação dos punhos cerrados

DRIBLE ILEGAL: DUPLO DRIBLE



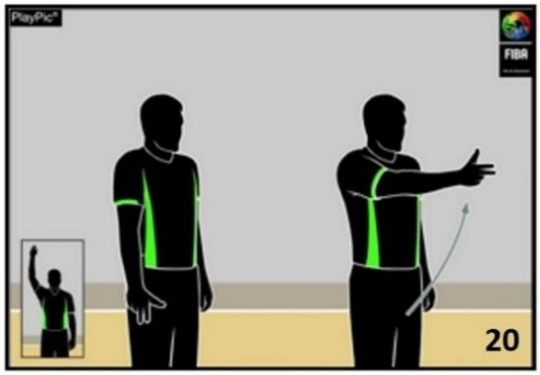
Movimentar, alternadamente, os braços com as palmas das mãos viradas para baixo

DRIBLE ILEGAL: CARREGAR A BOLA



Fazer uma meia rotação com a mão

3 SEGUNDOS



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

5 SEGUNDOS



Mostrar 5 dedos

8 SEGUNDOS



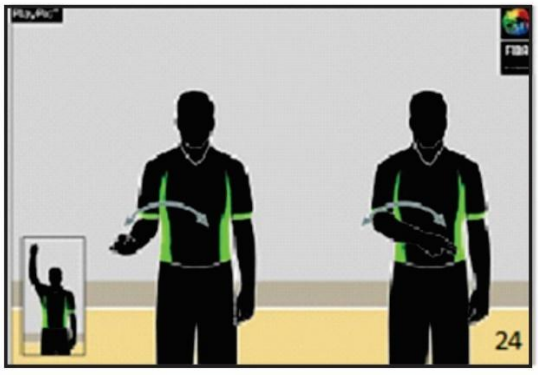
Mostrar 8 dedos

24 SEGUNDOS



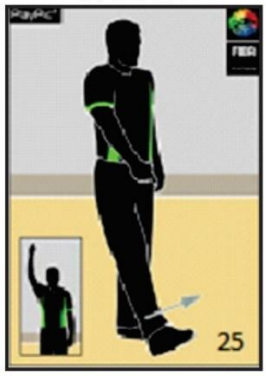
Tocar o ombro com os dedos

VOLTA DE BOLA PARA QUADRA DE DEFESA



Ondular o braço na frente do corpo

CHUTAR OU BLOQUEAR DELIBERADAMENTE A BOLA



Apontar para o pé



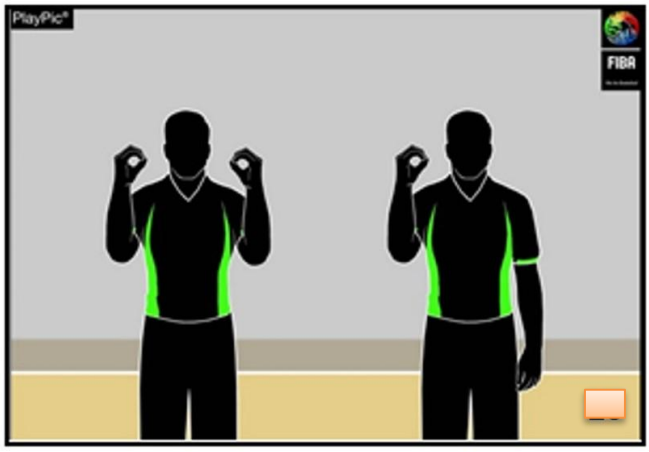
TENDÊNCIA DE CESTA/INTERFERÊNCIA

Girar o dedo, estender o dedo indicador sobre a outra mão com um círculo

26

NÚMERO DOS JOGADORES

No. 00 e 0



Sinalizar, com as duas mãos, o número 0

Sinalizar, com a mão direita o número 0

No. 1 - 5



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

No. 6 - 10



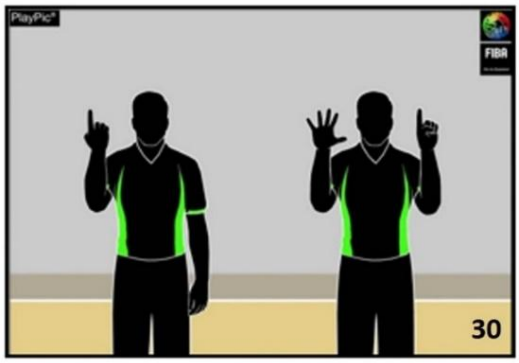
Mostrar, com a mão direita, o número 5 e a esquerda os números de 1 ao 5, ambas com as palmas das mãos viradas para frente

No. 11 - 15



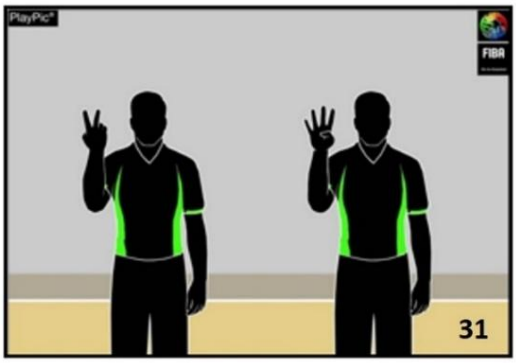
Mostrar com a mão direita um punho cerrado, e a esquerda sinalizar (palma da mão virada para frente) os números de 1 ao 5

No. 16



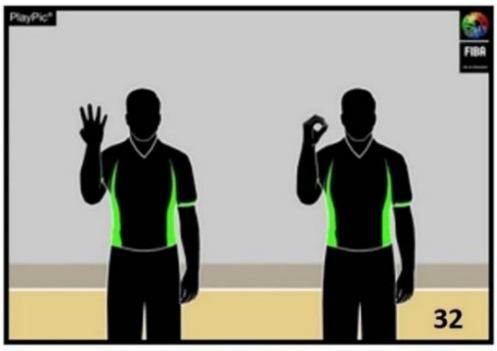
Primeiro, mostrar com o dorso da mão direita o número 1 para indicar a dezena. Depois, com as mãos abertas (palma da mão para frente), indicar a unidade sinalizando o número 6

No. 24



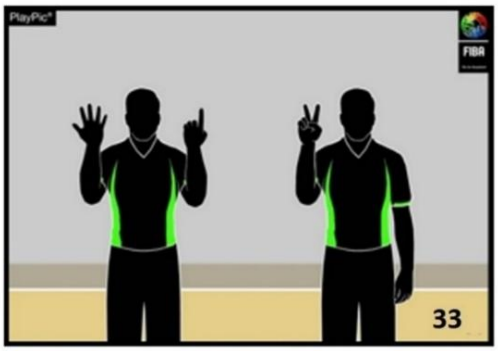
Primeiro, mostrar com o dorso da mão direita o número 2 para indicar a dezena. Depois, com a mesma mão (palma da mão para frente), indicar a unidade sinalizando o número 4

No. 40



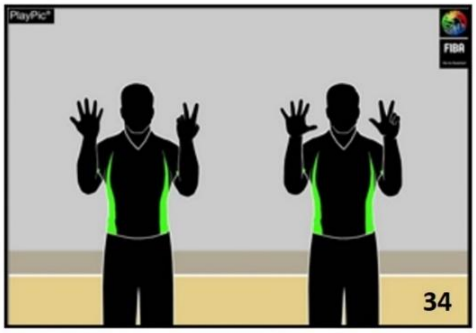
Primeiro, mostrar com o dorso da mão direita o número 4 para indicar a dezena. Depois, com a mesma mão, indicar a unidade sinalizando o número 0

No. 62



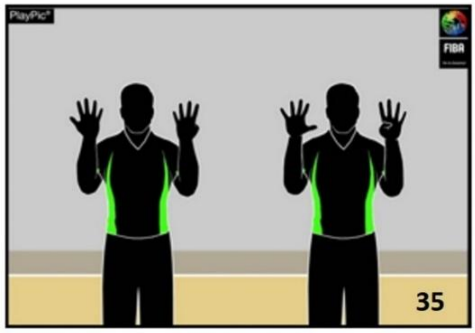
Primeiro, mostrar com o dorso das mãos o número 6 para indicar a dezena. Depois, com a mão direita (palma da mão para frente), indicar a unidade sinalizando o número 2

No. 78



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

No. 99



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

TIPOS DE FALTAS

SEGURAR



Segurar, na descendente, o punho cerrado

BLOQUEIO (DEFENSOR) CORTA-LUZ (ATACANTE)



Colocar ambas as mãos no quadril

EMPURRAR OU CARREGAR SEM A BOLA



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

HANDCHECKING



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

USO ILEGAL DAS MÃOS



Golpear um punho no outro (ambos cerrados)

CARGA COM A BOLA



Com o punho cerrado, golpear a palma da mão aberta

CONTATO ILEGAL COM AS MÃOS



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

ENGANCHAR



Mover o braço para baixo



CILINDRO ILEGAL

Mover ambos os braços com a palma da mão aberta para baixo e para cima

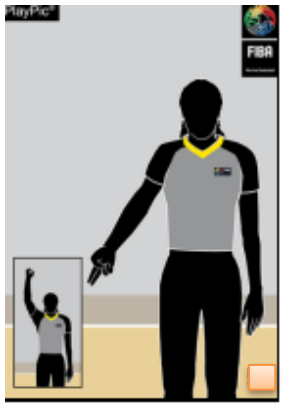


FALTA NO ATO DE ARREMESSO



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

FALTA FORA DO ATO DE ARREMESSO



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

PASSE APÓS FALTA



Mover ambos os braços com a palma da mão aberta para o lado

FALTAS ESPECIAIS

FALTA DUPLA



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

FALTA TÉCNICA



Formar um "T" com a palma da mão aberta

FALTA DISRUPTIVA



Um braço com o punho cerrado, seguido de mostrar 2 ao nível do rosto

FALTA FLAGRANTE



Segurar o punho para cima

FALTA DESQUALIFICANTE



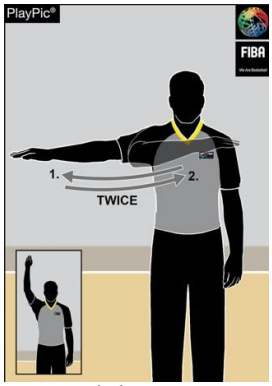
Levantar os dois braços com os punhos cerrados

SIMULAR FALTA (FAKE)



Levantar o antebraço duas vezes

ATRASO DE JOGO



Ondular o antebraço Horizon-talmente duas vezes

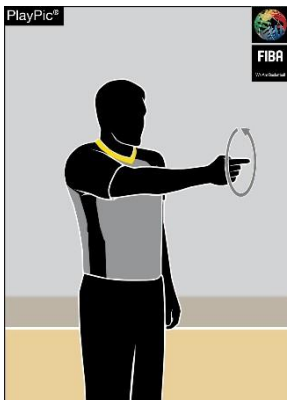
CRUZAMENTO ILEGAL DA LINHA LIMÍTROFRE EM UMA REPOSIÇÃO



Acenar o braço paralelo a linha limítrofe

SISTEMA DE REPETIÇÃO INSTANTÂNEA

REVISÃO SRI



Girar a mão com o dedo indicador Estendido na horizontal

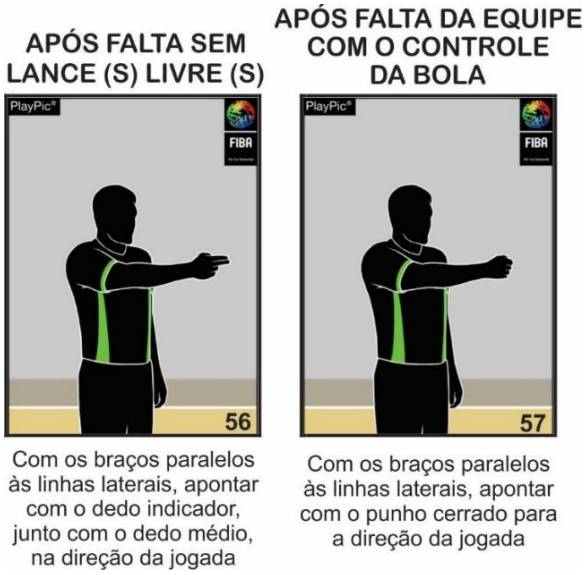
DESAFIO DO TÉCNICO PRINCIPAL

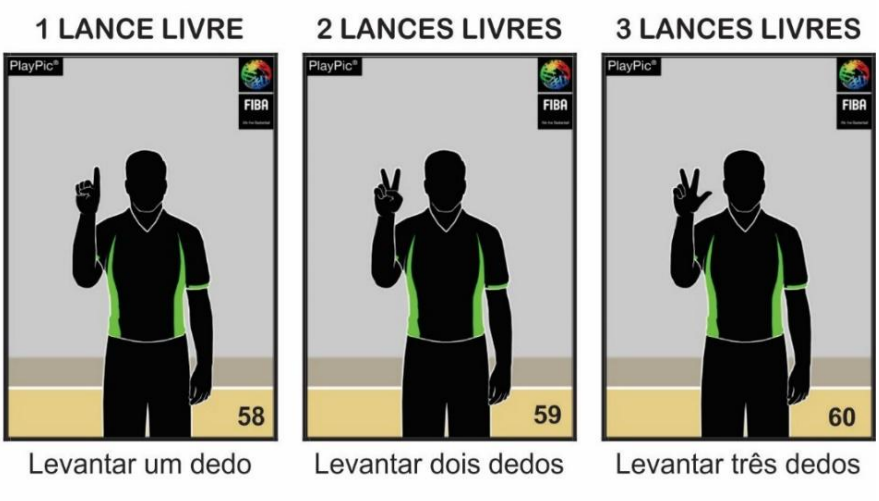


Árbitro confirma a solicitação do desafio do técnico principal

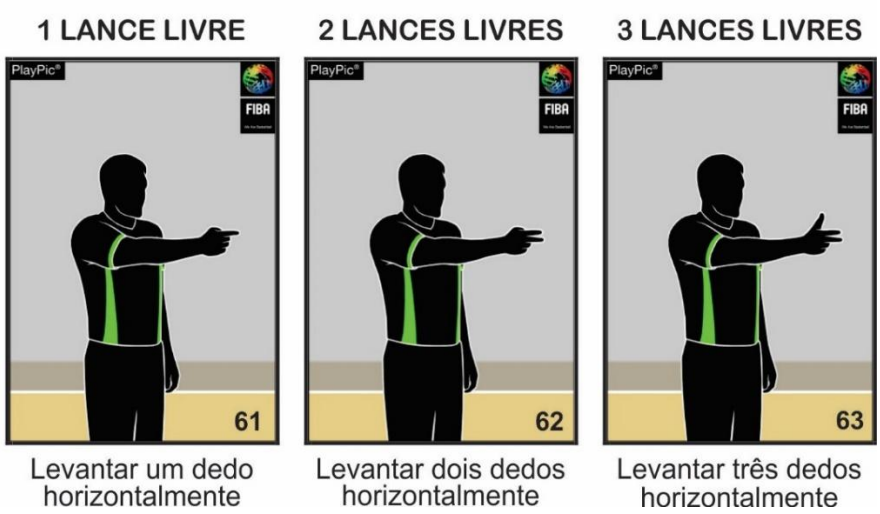
ADMINISTRAÇÃO DE PENALIDADES DE FALTAS

REPORTANDO À MESA DE CONTROLE





ADMINISTRAÇÃO DE LANCES LIVRES – ÁRBITRO ATIVO (LÍDER)



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

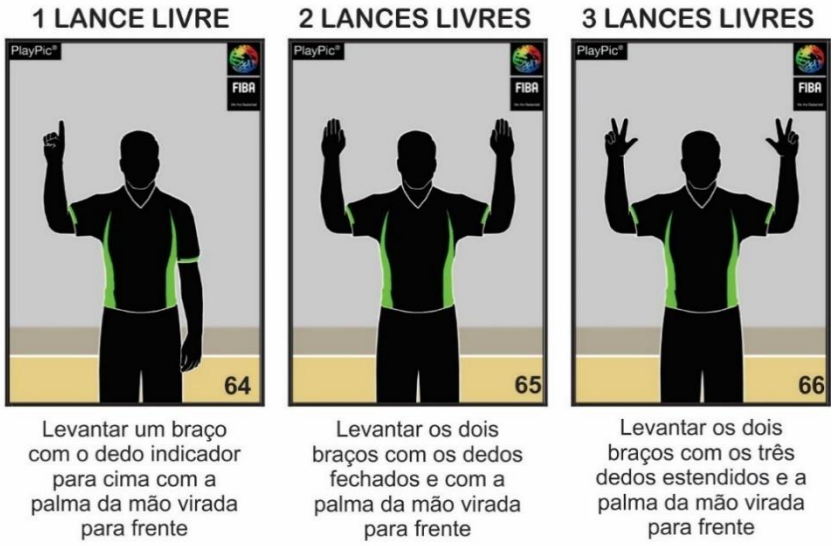


DIAGRAMA 8 SINAIS DOS ÁRBITROS

B - A SÚMULA

FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION

SCORESHEET

Team A _____ Team B _____

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

Team A _____

Time-outs: H1 | H2 | OT
Team fouls: Q1 1 2 3 4 Q2 1 2 3 4 Q3 1 2 3 4 Q4 1 2 3 4 HCC

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls 1 2 3 4 5
Head coach				
First assistant coach				

Team B _____

Time-outs: H1 | H2 | OT
Team fouls: Q1 1 2 3 4 Q2 1 2 3 4 Q3 1 2 3 4 Q4 1 2 3 4 HCC

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls 1 2 3 4 5
Head coach				
First assistant coach				

RUNNING SCORE

A	B	A	B	A	B	A	B
1	1	41	41	81	81	121	121
2	2	42	42	82	82	122	122
3	3	43	43	83	83	123	123
4	4	44	44	84	84	124	124
5	5	45	45	85	85	125	125
6	6	46	46	86	86	126	126
7	7	47	47	87	87	127	127
8	8	48	48	88	88	128	128
9	9	49	49	89	89	129	129
10	10	50	50	90	90	130	130
11	11	51	51	91	91	131	131
12	12	52	52	92	92	132	132
13	13	53	53	93	93	133	133
14	14	54	54	94	94	134	134
15	15	55	55	95	95	135	135
16	16	56	56	96	96	136	136
17	17	57	57	97	97	137	137
18	18	58	58	98	98	138	138
19	19	59	59	99	99	139	139
20	20	60	60	100	100	140	140
21	21	61	61	101	101	141	141
22	22	62	62	102	102	142	142
23	23	63	63	103	103	143	143
24	24	64	64	104	104	144	144
25	25	65	65	105	105	145	145
26	26	66	66	106	106	146	146
27	27	67	67	107	107	147	147
28	28	68	68	108	108	148	148
29	29	69	69	109	109	149	149
30	30	70	70	110	110	150	150
31	31	71	71	111	111	151	151
32	32	72	72	112	112	152	152
33	33	73	73	113	113	153	153
34	34	74	74	114	114	154	154
35	35	75	75	115	115	155	155
36	36	76	76	116	116	156	156
37	37	77	77	117	117	157	157
38	38	78	78	118	118	158	158
39	39	79	79	119	119	159	159
40	40	80	80	120	120	160	160

Scorer _____
Assistant scorer _____
Timer _____
Shot clock operator _____

Scores
Quarter ① A ____ B ____
Quarter ② A ____ B ____
Quarter ③ A ____ B ____
Quarter ④ A ____ B ____
Overtimes A ____ B ____

Crew Chief _____
Umpire 1 _____ Umpire 2 _____

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

Captain's signature in case of protest _____

Game ended at (hh:mm) _____

Diagrama 9 Súmula

B.1 A súmula de jogo mostrada no Diagrama 9 é a única aprovada pela Comissão Técnica da FIBA.

B.2 Ela consiste de 1 via original e 3 cópias, cada uma com diferentes cores de papel. A original, em papel branco, é para a FIBA. A primeira cópia, em papel azul, é para o Comitê Organizador da Competição, a segunda cópia, em papel rosa, é para a equipe vencedora, e a última cópia, em papel amarelo, é para a equipe perdedora.

Nota: 1. O apontador deverá usar 2 cores diferentes de caneta, VERMELHA para o primeiro e terceiro quarto e AZUL OU PRETA para o segundo e quarto quartos. Para todos os tempos extras (prorrogações), todas as anotações devem ser feitas com AZUL OU PRETA (a mesma cor do segundo e quarto quarto)

2. A súmula pode ser preparada e completada eletronicamente.

B.3 **Pelo menos 40 minutos antes do horário marcado para o início do jogo**, o apontador deverá preparar a súmula de jogo da seguinte maneira:

B.3.1 Ele deverá anotar os nomes das 2 equipes no espaço do topo da súmula. A **equipe "A"** deverá sempre ser a equipe local (casa) ou para competições ou jogos em quadra neutra, a equipe mencionada em primeiro lugar na tabela. A outra equipe será a **equipe "B".**

B.3.2 Ele então anotará:

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


FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE BASQUETEBOL
SÚMULA
Equipe A HOOPERS
Equipe B POINTERS
Competição WCM Data 20. 11. 2014 Hora 20:00 Árbitro WALTON, M.
Jogo N° 5 Local GENEVA Fiscal 1 CHANG, Y. Fiscal 2 BARTOK, K.

Diagrama 10 **Topo da súmula**

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

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

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

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

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

Diagrama 11 Equipes na súmula (antes da partida)

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

B.3.5 Na parte inferior da súmula, o apontador deverá anotar (em LETRAS MAIÚSCULAS) o seu próprio nome, o nome do assistente do apontador, do cronometrista e do operador do relógio de arremesso.

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

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

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

Técnico	***KING, H. (CAP)***			
Primeiro assistente técnico				

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

B.4.4 Assinar a súmula de jogo.
O técnico da equipe "A" será o primeiro a fornecer a informação acima.

B.5 **No início do jogo**, o apontador deverá circular o pequeno "x" dos 5 jogadores em cada equipe para iniciar o jogo.

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

B.7 Tempos-debitados

B.7.1 Tempos debitados concedidos deverão ser registrados na súmula de jogo abaixo do nome das equipes anotando-se o minuto do tempo de jogo do quarto, ou do tempo extra (prorrogação), nos espaços apropriados ao lado de H1 para o primeiro tempo, próximo a H2 para o segundo tempo e próximo a OT para até 3 tempos extras (prorrogações).

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

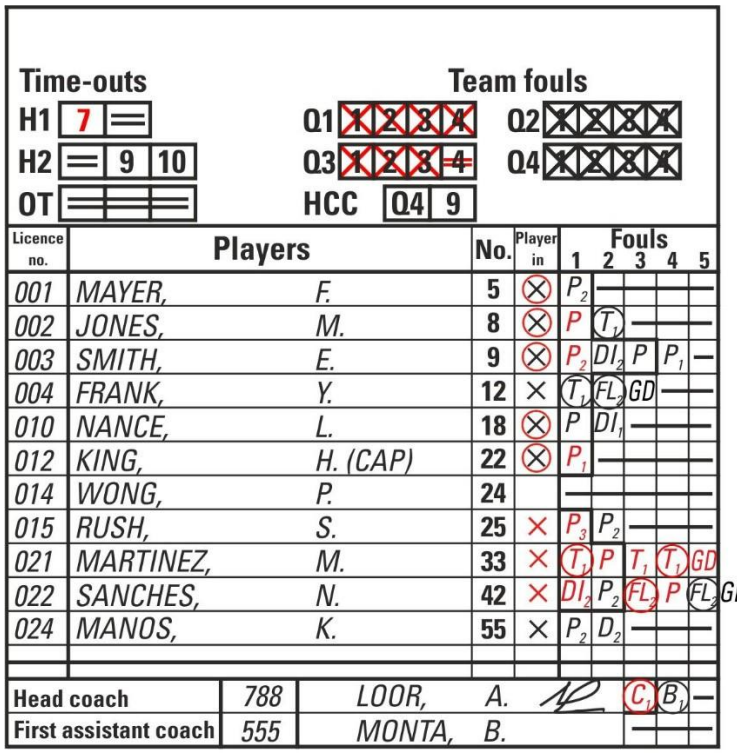


Diagrama 12 Equipes na súmula (depois da partida)

B.8 Faltas

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

B.8.2 Faltas cometidas pelo técnico principal, primeiro assistente técnico, substitutos, jogadores excluídos e membros acompanhantes de equipe, podem ser técnicas ou desqualificantes e deverão ser registradas contra o técnico. Em adição, faltas desqualificantes cometidas por pessoas inscritas na súmula em um a briga, deverão ser registradas contra essas pessoas.

B.8.3 Quaisquer faltas que contem para a desqualificação do jogo (GD) deverão ser registradas com um círculo.

B.8.4 Quaisquer faltas que envolvam lance(s) livre(s) deverão ser registradas com a adição do número correspondente de lances livres (1,2 ou 3) ao lado de "P", "T", "C", "B", "BD", "DI", "FL" ou "D".

B.8.5 Todas as penalidades iguais de acordo com o Artigo 43 deverão ser canceladas e registradas com um pequeno "c" adicionado ao lado de "P", "T", "C", "B", "BD", "DI", "FL" ou "D".

B.8.6 Todas as faltas devem ser registradas com segue:

B.8.6.1 Uma falta pessoal deverá ser registrada com um "P".

B.8.6.2 Uma falta técnica de categoria 1 contra um jogador deverá ser registrada com um (T).

B.8.6.3 Uma falta técnica de categoria 2 contra um jogador deverá ser registrada com um "T".

B.8.6.4 Uma segunda falta técnica de categoria 1 deverá também ser registrada com um (T) seguido de um "GD" pela desqualificação do jogo no espaço seguinte.

B.8.6.5 Uma falta técnica de categoria 1 contra um técnico principal pelo seu comportamento pessoal antidesportivo deverá ser registrado com um (C). Uma similar falta técnica deverá também ser registrada com um (C) seguido de um "GD" no espaço seguinte.

B.8.6.6 Uma falta técnica de categoria 1 contra o técnico principal por qualquer outra razão deverá ser registrada com um (B) ou (BD). Uma terceira falta técnica de categoria 1 (uma delas pode ser uma (C) deverá ser registrada como um ou outro (B), (BD) ou (C) seguido de um "GD" no espaço seguinte.

B.8.6.7 Uma falta disruptiva contra um jogador deverá ser registrada com um "DI".

B.8.6.8 Uma falta flagrante contra um jogador deverá ser registrada com um (FL).

B.8.6.9 Uma segunda falta flagrante deverá também ser registrada com um (FL) seguido de um "GD", no próximo espaço seguinte.

B.8.6.10 Uma falta técnica de categoria 1 contra um jogador que já havia cometido uma falta flagrante ou uma falta flagrante contra um jogador que já havia cometido uma falta técnica de categoria 1 deverá também ser registrada com um (FL) ou (T) seguido de um "GD" no próximo espaço seguinte.

B.8.6.11 Um jogador técnico principal deverá ser desqualificado quando cometer:

- Uma falta técnica como um técnico, registrada com (C) e uma falta flagrante ou uma falta técnica de categoria 1 como um jogador, ou
- Uma falta técnica como um técnico, registrada com um (B) ou um (BD), uma falta técnica como um técnico, registrada com um (C) e uma falta flagrante ou uma falta técnica de categoria 1 como um jogador, ou
- Duas faltas técnicas como um técnico, como uma (B) ou como uma (BD) e um falta flagrante ou uma falta técnica de categoria 1 como um jogador.

  Após a última falta técnica ou uma falta flagrante ter sido registrada, ela deverá ser seguida por um "GD" no espaço seguinte.

B.8.6.12 Uma falta desqualificante deverá ser registrada com um "D".

B.8.6.13 Uma falta desqualificante contra um primeiro assistente técnico, substituto ou jogador excluído deverá ser registrada como uma falta técnica contra o técnico principal com um (B).

B.8.6.14 Uma falta desqualificante contra um membro acompanhante de equipe deverá ser registrada como uma falta técnica contra o técnico principal com um (BD).

B.8.6.15 Uma falta desqualificante contra um primeiro assistente técnico, substituto ou jogador excluído por deixar a área de banco da equipe em uma briga, deverá ser registrada como uma falta técnica contra o técnico principal com um (B).

B.8.6.16 Uma falta desqualificante contra um membro acompanhante de equipe por deixar a área de banco da equipe em uma briga, deverá ser registrada como uma falta técnica contra o técnico principal com um (B) seguido de um BD. O "BD" não deverá ser contabilizado como 3 faltas técnicas para a desqualificação do jogo do técnico principal.

B.8.6.17 Uma falta desqualificante contra um membro acompanhante de equipe envolvimento ativo em uma briga, deverá ser registrada como uma falta técnica contra o técnico principal com um (B) seguido de um BD. O "BD" não deverá ser contabilizado como 3 faltas técnicas para a desqualificação do jogo do técnico principal.

B.8.6.18 Um "F" deverá ser registrado, após o "D_2" ou "D", em todos os espaços restantes do técnico principal, primeiro assistente técnico, substituto ou jogador excluído desqualificados em uma briga.

B.8.6.19 **Exemplos de faltas desqualificantes em um técnico principal, primeiro assistente técnico, substituto, jogador excluído ou membro acompanhante de equipe:**

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

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

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

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

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

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

e

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

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

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

e

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

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

Técnico	788	LOOR, A	(BD_2)		
Assistente técnico	555	MONTA, B			

B.8.6.20 **Exemplos para faltas desqualificantes no técnico, primeiro assistente técnico, substituto, jogador excluído ou um membro acompanhante de equipe por deixar a área de banco da equipe numa briga**

Independentemente do número de pessoas desqualificadas por deixar a área de banco da equipe, uma única falta técnica "B_2" ou "D_2" deverá ser sancionada no técnico.

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

Se somente o técnico é desqualificado:

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

Se somente o primeiro assistente técnico for desqualificado:

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

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

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

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

Se o substituto tem menos de 4 faltas, então um "D" deverá ser registrado, seguido por "F" em todos os espaços restantes:

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

e

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

Se for a quinta falta do substituto, então um "D" deverá ser registrado, seguido por "F" na coluna atrás do último espaço de falta:

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

e

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

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

Como um jogador excluído não tem mais espaços de falta, então um "D" deverá ser registrado, seguido por um "F", ambos na coluna atrás do último espaço de falta:

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

e

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

Uma falta desqualificante contra um **membro acompanhante de equipe** deverá ser sancionada no técnico principal e registrada como segue:

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

Cada desqualificação de um membro acompanhante de equipe deverá ser sancionada no técnico, registrada como (B), mas não deverá contar para as 3 faltas técnicas para sua desqualificação do jogo (GD)

B.8.6.21 **Exemplos para faltas desqualificantes no técnico, primeiro assistente técnico, substituto, jogador excluído ou um membro acompanhante de equipe por seu envolvimento ativo em uma briga.**

Independentemente do número de pessoas desqualificadas por deixa a área de banco da equipe, uma única falta técnica "B_2" ou "D_2" deverá ser sancionada no técnico.

Se o técnico está envolvido ativamente na briga, ele deverá ser sancionado com somente um D, registrado como "D_2."

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

Se somente o técnico é desqualificado:

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

Se somente o primeiro assistente técnico é desqualificado:

Técnico	788	LOOR, A	(B_2)		
Assistente técnico	555	MONTA, B	D_2	F	F

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

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

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

Se o substituto tem menos de 4 faltas, então um "D_2" deverá ser registrado, seguido por "F" em todos os espaços restantes:

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

e

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

Se for a quinta falta do substituto, então um "D_2" deverá ser registrado, seguido por "F" na coluna atrás do último espaço de falta:

002	*JONES, M.*	**8**	(X)	T_1	P_3	P_1	P_2	D_2	F

e

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

Uma falta desqualificante contra um **jogador excluído** deverá ser registrada como segue: Como um jogador excluído não tem mais espaços de falta, então um "D2" deverá ser registrado, seguido por um "F", ambos na coluna atrás do último espaço de falta:

015	*RUSH, S.*	**25**	X	T_1	P_3	P_2	P_1	P_2	D2 F

e

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

Uma falta desqualificante contra um **membro acompanhante de equipe** deverá ser sancionada no técnico principal e registrada como segue:

Técnico	788	LOOR, A	B_2	BD_2	
Assistente técnico	555	MONTA, B			

Uma falta desqualificante contra dois **membros acompanhantes de equipe** deverá ser sancionada no técnico principal e registrada como segue:

Técnico	788	LOOR, A	B_2	BD_2	BD_2
Assistente técnico	555	MONTA, B			

Nota: Faltas técnicas ou desqualificantes de acordo com o Art. 40 não deverão contar como faltas de equipe.

B.8.7 No final do segundo quarto e no final do jogo, o apontador deverá traçar uma linha grossa entre os espaços que foram utilizados e os que não foram utilizados. No final do jogo o apontador deverá sublinhar os espaços restantes com uma linha horizontal grossa.

B.9 Faltas de equipe

B.9.1 Para cada quarto (Q1, Q2, Q3 e Q4), 4 espaços são destinados na súmula (imediatamente abaixo do nome da equipe e acima do nome dos jogadores) para anotar faltas de equipe.

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

B.9.3 No final de cada quarto, o apontador deverá fechar os espaços remanescentes com 2 linhas horizontais paralelas.

B.10 A contagem progressiva

B.10.1 O apontador deverá manter um sumário cronológico corrente dos pontos marcados por cada equipe

B.10.2 Existem 4 colunas na súmula para contagem progressiva.

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

O apontador deverá:

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

B.11 A contagem progressiva: Instruções adicionais

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

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

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

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

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

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



DIAGRAMA 13 CONTAGEM DOS PONTOS

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

B.12 A contagem progressiva: Somatória

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

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

B.12.3 Ao final do jogo, o apontador irá traçar 2 linhas horizontais grossas, sob o número final de pontos marcados por cada equipe, e dos números dos jogadores que marcaram estes últimos pontos. Ele também fará uma linha diagonal até a parte inferior da coluna de maneira a inutilizar os números restantes (contagem progressiva) de cada equipe.

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

B.12.5 Todos os oficiais de mesa deverão assinar a súmula ao lado dos seus nomes.

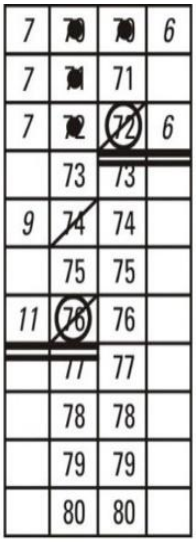


Diagrama 14
Somatória

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

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

Scorer	MAIER, N.		Scores	Quarter ①	A 15 B 18
Assistant scorer	SABAY, O.			Quarter ②	A 19 B 10
Timer	LEBLANC, R.			Quarter ③	A 26 B 19
Shot clock operator	AUSTIN, K.			Quarter ④	A 16 B 25
				Overtimes	A / B /
Crew chief	M. Walton		Final Score	Team A 76	Team B 72
Umpire 1	Y. Chang	Umpire 2 K. Bartok	Name of winning team	HOOPERS	
Captain's signature in case of protest			Game ended at (hh:mm)	21:50	

DIAGRAMA 15 – PARTE INFERIOR DA SUMULA

B.13 Desafio do técnico principal

B.13.1 Para os jogos em que o Sistema de Repetição Instantânea (SRI)(IRS) é usado, para cada equipe pode ser concedido 1 Desafio do Técnico Principal (DTP)(HCC). Se concedido, o DTP deverá ser registrado na súmula de jogo abaixo do nome da equipe nas caixas ao lado do (DTP)(HCC). Na primeira caixa o apontador deverá inserir o quarto ou tempo extra (prorrogação) (Q1, Q2, Q3, Q4 ou OT) e na segunda caixa o minuto do tempo de jogo do quarto ou do tempo extra (prorrogação)

B.13.2 Ao final do jogo, o apontador deverá eliminar com dois traços paralelos os quadrados não utilizados para o DTP (Desafio do técnico principal)

C - PROCEDIMENTO DE PROTESTO

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

a) Um erro na súmula, cronometragem ou do relógio de arremesso, que os árbitros estavam autorizados a corrigir conforme previsto nestas regras e tiveram acesso a provas verificáveis disponíveis no momento da decisão de corrigir o erro nos termos do artigo 45 (Erros Corrigíveis), mas não o fizeram.
b) Uma decisão de desistência, cancelamento, atraso, no reinício ou não começar a partida.
c) Uma violação das regras aplicáveis de elegibilidade.

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

a) O capitão (CAP) da equipe em questão, em no máximo 15 minutos depois do final da partida, deverá informar ao árbitro principal (crew chief) que sua equipe protesta contra o resultado do jogo e deverá assinar a súmula no espaço marcado como "Assinatura do capitão em caso de protesto".
b) A equipe deverá apresentar as razões do protesto para o árbitro principal (crew chief) por escrito em no máximo uma hora depois do final da partida.
c) Se aplicará uma taxa de 1.500 CHF e se pagará em caso do protesto seja rejeitado.

C.3 O árbitro principal (crew chief) ou o comissário deverão depois de receber as razões do protesto, informar por escrito sobre o incidente que motivou o protesto ao representante da FIBA ou ao organismo competente. Ao receber o documento dos motivos do protesto, o árbitro principal ou comissário deverá registrar no documento a hora em que o protesto foi recebido.

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

C.5 A decisão do organismo competente também é considerada uma decisão relativa a uma "regra de jogo" e não está sujeita a revisão ou recurso adicional. Excepcionalmente, as decisões sobre elegibilidade podem ser apeladas segundo estipulado nas regulamentações aplicáveis.

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

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

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

D – CLASSIFICAÇÃO DAS EQUIPES

D.1 Procedimento

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

D.1.2 O procedimento deverá ser usado para todas as competições no sistema de rodízio.

D.1.3 Se 2 ou mais equipes tem o mesmo registro de vitórias-derrotas em todos os jogos do grupo, o(s) jogo(s) entre estas 2 ou mais equipes deverão decidir sobre a classificação. Se estas 2 ou mais equipes tem o mesmo registro de vitórias-derrotas entre eles, critérios deverão ser aplicados, na seguinte ordem:

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

Se após a aplicação destes critérios, não for possível chegar a uma decisão finalna conclusão da fase de grupos, o relevante ranking da FIBA deverá determinar a classificação final nas competições de seleções nacionais. Em todas as outras competições onde exista o ranking da FIBA, a classificação final deverá ser determinada por sorteio.

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

D.2 Exemplos

D.2.1 Exemplo 1

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

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

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

4º) D

D.2.2 Exemplo 2

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

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

Portanto: 1º) A

Classificação dos jogos entre B, C, D:

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

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

D.2.3 Exemplo 3

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

Equipe	Jogos realizados	Vitórias	Derrotas	Pontos na classificação	Pontos de jogo	Diferença de pontos de

						jogo
A	3	0	3	3	215: 310	- 95
B	3	2	1	5	265: 265	0
C	3	2	1	5	260: 210	+ 50
D	3	2	1	5	260: 215	+ 45

Portanto: 4º) A

Classificação dos jogos entre B, C, D:

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

Classificação: 1º) C 2º) D 3º) B

D.2.4 Exemplo 4

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

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

Portanto: 4º) A

Classificação dos jogos entre B, C, D:

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

Portanto: 1º) B 2º) C 3º) D

D.2.5 Exemplo 5

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

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

Portanto: 5º) E 6º) F

Classificação dos jogos entre A, B, C, D

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

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

D.2.6 Exemplo 6

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

B x C	88 x 87	D x F	65 x 60
B x D	80 x 75	E x F	80 x 75
B x E	75 x 76		

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

Portanto: 6º) F

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

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

Portanto: 1º) C 2º) A

Classificação dos jogos entre B, D, E:

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

Portanto: 3º) B 4º) E 5º) D

D.2.7 Exemplo 7

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

B x C	88 x 87	D x F	80 x 75
B x D	80 x 79	E x F	80 x 75
B x E	79 x 80		

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

Portanto: 6º) F

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

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

Portanto: 1º) C 5º) A

Classificação dos jogos entre B, D, E:

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

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

D.3 Desistência

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

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

D.3.3 Se uma equipe perde por desistência num segundo jogo numa competição realizada em grupos, e a melhor equipe (s) colocada de cada grupo deverá qualificar para

próxima rodada da competição, os resultados de todos os jogos jogados pela última equipe colocada no cruzamento dos grupos deverão também serem anulados.

Exemplo

Equipe 4A do grupo A perde duas vezes, portanto todos os seus jogos serão anulados.
Posição final

Grupo A	Vitórias	Derrotas	Pontos na classificação
Equipe 1 A	4	0	8
Equipe 2 A	2	2	6
Equipe 3 A	0	4	4
Equipe 4 A			

Grupo B	Vitórias	Derrotas	Pontos na classificação
Equipe 1 A	6	0	12
Equipe 2 A	4	2	10
Equipe 3 A	1	5	7
Equipe 4 A	1	5	7

Resultado dos jogos jogados entre equipe 3B e 4B

3B – 4B 88 - 71
4B – 3B 76 – 75

Portanto 3º 3B 4º 4B

Classificação final revisada do grupo B

Grupo B	Vitórias	Derrotas	Pontos na classificação
Equipe 1 B	4	0	8
Equipe 2 B	2	2	6
Equipe 3 B	0	4	4

D.4 Classificações de grupos cruzados

D.4.1 Para classificar as equipes entre os grupos (por exemplo para determinar os melhores segundos ou terceiros colocados), o seguinte critério deverá ser utilizado.
Se todas as equipes em todos os grupos jogaram o mesmo número de jogos, as equipes na mesma posição em cada grupo deverão ser colocadas em um grupo e os seguintes critérios deverão ser usados na seguinte ordem.

- Melhor registro de vitórias e derrotas de todos os jogos disputados na classificação final revisada.
- Maior diferença de pontos de jogo de todos os jogos em sua classificação final revisada do grupo.
- Maior número de pontos de jogo marcados em todos os jogos em sua classificação final revisada do grupo.
- Se estes critérios ainda não puderem decidir, a relevante classificação FIBA deverá decidir sobre a classificação final

Grupo A	Vitórias	Derrotas	Pontos na classificação

Equipe 1A	8	0	16
Equipe 2A	6	2	14
Equipe 3A	4	4	12
Equipe 4A	2	6	10
Equipe 5A	8	8	8

Grupo B	Vitórias	Derrotas	Pontos na classificação
Equipe 1B	8	0	16
Equipe 2B	6	2	14
Equipe 3B	4	4	12
Equipe 4B	2	6	10
Equipe 5B	0	8	8

Grupo C	Vitórias	Derrotas	Pontos na classificação
Equipe 1C	8	0	16
Equipe 2C	6	2	14
Equipe 3C	3	5	11
Equipe 4C	3	5	11
Equipe 5C	0	8	8

Grupo D	Vitórias	Derrotas	Pontos na classificação
Equipe 1 D	7	1	15
Equipe 2 D	7	1	15
Equipe 3 D	4	4	12
Equipe 4 D	2	6	10
Equipe 5 D	0	8	8

Para determinar a segunda equipe melhor colocada

Grupo X	Vitórias	Derrotas	Cestas	Pontos na classificação	Diferença de pontos de jogo
Equipe 2D	7	1	628 - 521	15	
Equipe 2B	6	2	551 – 488	14	+63
Equipe 2A	6	2	531 – 506	14	+25
Equipe 2C	6	2	525 - 500	14	+25

D.4.2 Se após agrupar as equipes com a mesma colocação em cada grupo, estas equipes jogaram um diferente número de jogos em seus respectivos grupos, então os jogos da última equipe colocada no grupo ou grupos de equipes com mais jogos deverão ser anulados. Este processo deverá ser repetido em todos os grupos até que o número de jogos seja o mesmo em todos os grupos. Os seguintes critérios deverão ser aplicados:

- Melhor registro de vitórias e derrotas de todos os jogos disputados na classificação final revisada.
- Maior diferença de pontos de jogo de todos os jogos em sua classificação final revisada do grupo.
- Maior número de pontos de jogo marcados em todos os jogos em sua classificação final revisada do grupo.
- Se estes critérios ainda não puderem decidir, a relevante classificação FIBA deverá decidir sobre a classificação final.

Nota:
Para que não restem dúvidas, a anulação dos jogos acima referidos, para efeitos de classificação entre grupos, não pode ocorrer após a classificação inicial das equipes de um determinado grupo.

Grupo A	Vitórias	Derrotas	Pontos na classificação
Equipe 1A	5	0	10
Equipe 2A	4	1	9
Equipe 3A	3	2	8
Equipe 4A	2	3	7
Equipe 5A	1	4	6
Equipe 6A	0	5	5

Grupo B	Vitórias	Derrotas	Pontos na classificação
Equipe 1B	4	1	9
Equipe 2B	4	1	9
Equipe 3B	4	1	9
Equipe 4B	2	3	7
Equipe 5B	1	4	6
Equipe 6B	0	5	5

Grupo C	Vitórias	Derrotas	Pontos na classificação
Equipe 1C	4	0	8
Equipe 2C	3	1	7
Equipe 3C	2	2	6
Equipe 4C	1	3	5
Equipe 5C	0	4	4

Grupo D	Vitórias	Derrotas	Pontos na classificação
Equipe 1D	3	1	7
Equipe 2D	3	1	7
Equipe 3D	2	2	6
Equipe 4D	2	2	6
Equipe 5D	0	4	4

Grupo X	Vitórias	Derrotas	Pontos na classificação
Equipe 3B	4	1	9
Equipe 3A	3	2	8
Equipe 3D	2	2	6
Equipe 3C	2	2	6

Entretanto, as equipes 3B e 3ª jogaram cinco jogos enquanto as equipes 3D e 3C jogaram quatro.

Os jogos da última equipe colocada nos grupos A e B devem ser anulados para nivelar todos os terceiros colocados para quatro jogos, e formular uma nova tabela.

Os jogos do grupo A e B resultaram da seguinte forma:

Grupo A

Casa \ Fora	2A	3A	4A	5A	6A
1A	71 – 65	86 – 85	77 – 75	86 – 80	~~85 – 80~~
2A		80 – 75	90 – 84	98 – 79	~~87 – 85~~
3A			87 – 67	101 – 76	~~86 – 74~~
4A				78 – 54	~~87 – 81~~
5A					~~84 – 65~~

Grupo B

Casa \ Fora	2B	3B	4B	5B	6B
1B	81 – 76	85 – 86	77 – 75	90 – 80	~~85 – 69~~
2B		90 – 85	96 – 79	81 – 73	~~87 – 85~~
3B			87 – 67	101 – 76	~~86 – 74~~
4B				78 – 54	~~87 – 81~~
5B					~~84 – 65~~

Mediante a anulação dos jogos das equipes 6A e 6B, a classificação revisada do grupo para determinar a melhor terceira equipe é a seguinte:

Grupo X	Vitórias	Derrotas	Pontos de jogo	Pontos na classificação	Diferença de pontos de jogo
Equipe 3B	3	1	359 - 323	7	

Equipe 3A	2	2	348 -309	6	+39
Equipe 3D	2	2	363 – 359	6	+4
Equipe 3C	2	2	302 - 298	6	+4

D.5 Classificações de equipes em um Torneio de Fases

D.5.1 Em um torneio em que os resultados dos jogos em um grupo são transferidos de uma fase para outra, mas uma equipe é retirada do torneio ou perde por desistência pela segunda vez um jogo por qualquer motivo, os resultados de todos os jogos disputados pela equipe desistente ou perdedora deverão ser anulados de todas as fase relevantes. Os seguintes critérios deverão ser aplicados:

- Melhor registro de vitórias e derrotas de todos os jogos disputados na classificação final revisada.
- Maior diferença de pontos de jogo de todos os jogos em sua classificação final revisada do grupo.
- Maior número de pontos de jogo marcados em todos os jogos em sua classificação final revisada do grupo.
- Se estes critérios ainda não puderem decidir, a relevante classificação FIBA deverá decidir sobre a classificação final.

Exemplo

Rodada 1

Dois grupos de quatro equipes cada, jogando em casa e fora, com a seguinte classificação:

Grupo A	Vitórias	Derrotas	Pontos na classificação
Equipe 1A	6	0	12
Equipe 2A	4	2	10
Equipe 3A	2	4	8
Equipe 4A	0	6	6

Grupo B	Vitórias	Derrotas	Pontos na classificação
Equipe 1B	5	1	11
Equipe 2B	4	2	10
Equipe 3B	2	4	8
Equipe 4B	1	5	7

Grupo A

Casa \ Fora	1A	2A	3A	4A
1A		71 – 65	86 – 85	101 – 76
2A	80 – 86		80 – 75	90 – 84
3A	80 – 85	79 – 98		87 – 67
4A	75 – 77	85 – 87	74 – 86	

Grupo B

Casa \ Fora	1B	2B	3B	4B
1B		71 – 65	86 – 85	101 – 76
2B	80 – 86		80 – 75	90 – 84
3B	80 – 85	79 – 98		87 – 67
4B	75 – 77	85 – 87	74 – 86	

Rodada 2

As três melhores equipes dos grupos A e B vão para o grupo C, levando adiante resultados e pontos de classificação. A classificação inicial deverá ser a seguinte:

Grupo C	Vitórias	Derrotas	Pontos de jogo	Pontos na classificação	Diferença de pontos de jogo
Equipe 1A	6	0	506 – 461	12	+45
Equipe 1B	5	1	503 - 462	11	+41
Equipe 2A	4	2	500 – 480	10	+20
Equipe 2B	4	2	495 – 489	10	+6
Equipe 3A	2	4	492 – 490	8	+2
Equipe 3B	2	4	490 - 490	8	0

Se as equipes jogarem em casa e fora contra equipes que não estavam anteriormente em seu grupo com os seguintes resultados:

Fora / Casa	1A	1B	2A	2B	3A	3B
1A		77 – 98		100 – 89		95 – 74
1B	87 – 83		87 – 75		99 – 92	
2A		71 – 96		87 – 86		88 – 84
2B	65 – 76		DESISTÊNCIA		DESISTÊNCIA	
3A		87 – 97		69 – 73		83 – 81
3B	68 – 96		82 – 81		74 – 67	

Como a equipe 2B perdeu duas vezes por desistência, os resultados de todos os jogos envolvendo a equipe 2B (em ambas as rodadas) deverão ser anulados, como segue:

Resultados revisados da Rodada 1:

Away / Home	1B	2B	3B	4B
1B		~~71 – 65~~	86 – 85	101 – 76
2B	~~81 – 76~~		~~80 – 75~~	~~90 – 84~~
3B	80 – 92	~~98 – 79~~		87 – 67
4B	75 – 77	~~85 – 100~~	86 – 65	

Resultados revisados da Rodada 2:

Away / Home	1A	1B	2A	2B	3A	3B
1A		77 – 98		~~100 – 89~~		95 – 74
1B	87 – 83		87 – 75		99 – 92	
2A		71 – 96		~~87 – 86~~		88 – 84
2B	~~65 – 76~~		~~DESISTÊNCIA~~		~~DESISTÊNCIA~~	
3A		87 – 97		~~69 – 73~~		83 – 81
3B	68 – 96		82 – 81		74 – 67	

Classificações Finais:

Grupo C	Vitórias	Derrotas	Pontos de jogo	Pontos na classificação	Diferença de pontos de jogo
Equipe 1B	10	0	916 - 801	20	+115
Equipe 1A	8	2	857 – 788	18	+69
Equipe 2A	5	5	815 – 785	15	+30
Equipe 3A	4	6	825 - 837	14	-12
Equipe 3B	3	7	780 - 841	13	-61

D.5.2 Para classificar equipes eliminadas em um torneio após a fase de grupos, e a qualificação para as Quartas de final e/ou Quartas de final, as 4 equipes eliminadas em cada respectiva fase de eliminação deverão ser colocadas em um grupo. Os critérios a seguir deverão ser aplicados na ordem listada abaixo:

- Mais alta classificação no grupo após a disputa de todos os jogos da fase de grupos.
- Melhor retrospecto de vitórias e derrotas em todos os jogos disputados na fase de grupos.
- Maior saldo de pontos de todos os jogos disputados na fase de grupos.
- Maior número de pontos marcados em todas os jogos disputados na fase de grupos.

Se este critério ainda não puder decidir, o ranking da FIBA pertinente deverá determinar a classificação.

Exemplo

A classificação final das 16 equipes, divididas em 4 grupos de 4 equipes para a fase de grupos, é a seguinte:

Grupo A	Vitórias	Derrotas	Pontos na classificação	Pontos de jogo	Diferença de pontos de jogo
Equipe A1	3	0	6	300-223	+77
Equipe A2	2	1	5	255-266	-11
Equipe A3	1	2	4	250-270	-20
Equipe A4	0	3	3	245-291	-46

Grupo B	Vitórias	Derrotas	Pontos na classificação	Pontos de jogo	Diferença de pontos de jogo
Equipe B1	3	0	6	237-165	+72
Equipe B2	2	1	5	271-209	+62
Equipe B3	1	2	4	197-252	-55
Equipe B4	0	3	3	184-263	-79

Grupo C	Vitórias	Derrotas	Pontos na classificação	Pontos de jogo	Diferença de pontos de jogo
Equipe C1	3	0	6	283-225	+58
Equipe C2	2	1	5	249-225	+24
Equipe C3	1	2	4	232-251	-19
Equipe C4	0	3	3	212=275	-63

Grupo D	Vitórias	Derrotas	Pontos na classificação	Pontos de jogo	Diferença de pontos de jogo
Equipe D1	3	0	6	312-242	+70
Equipe D2	2	1	5	260-265	-5
Equipe D3	1	2	4	239-246	-7
Equipe D4	0	3	3	195-253	-58

Classificação final de 4 equipes (13°- 16°) eliminadas após a fase de grupos.

As equipes que terminaram em 1° em cada grupo da fase de grupos classificam-se diretamente para as quartas de final. As equipes que terminaram em 4° em cada grupo da fase de grupos são eliminadas.
A tabela de classificação final das equipes é a seguinte:

Classificação Final	Pontos na Classificação	Pontos de jogo	Diferença de pontos de jogo
13° Equipe A4	3	245-291	-46
14° Equipe D4	3	195-253	-58
15° Equipe C4	3	212-275	-63
16° Equipe B4	3	184-263	-79

Classificação final de 4 equipes (9°- 12°) eliminadas após classificação para as quartas de final.

As equipes que terminaram em 2° e 3° em cada grupo da fase de grupos deverão jogar um jogo eliminatório como segue: A2 X B3, B2 X A3, C2 X D3, D2 X C3. As equipes vencedoras (exemplo: A2, A3, C2 D2) estão classificadas para as Quartas de final. As equipes perdedoras (exemplo: B3, B2, C2, C3) estão eliminadas.
A tabela de classificação final das equipes é a seguinte:

Classificação Final	Pontos na Classificação	Pontos de jogo	Diferença de pontos de jogo
9° Equipe B2	5	271-209	+62
10° Equipe C2	5	249-225	+24
11° Equipe C3	4	232-251	-19
12° Equipe B3	4	197-252	-55

Classificação final de 4 equipes (5°- 8°) eliminadas após as quartas de final.

As 4 equipes vencedoras da fase eliminatória para as quartas de final deverão disputar um jogo eliminatório para as Semi finais como segue: A1 X D3, B1 X D2, C1 X A2, D1 X A3. As equipes vencedoras (exemplo: A1, B1, C1, D1) estão classificadas para as Semi finais. As equipes perdedoras (exemplo: D3, D2, A2, A3) estão eliminadas.
A tabela de classificação final das equipes é a seguinte:

Classificação Final	Pontos na Classificação	Pontos de jogo	Diferença de pontos de jogo
5° Equipe D2	5	260-265	-5
6° Equipe A2	5	255-266	-11
7° Equipe D3	4	239-246	-7
8° Equipe A3	4	250-270	-20

D.6 Partidas de ida e volta (pontuação total)

D.6.1 Para um sistema de competição de séries de 2 partidas de ida e volta de pontos totais (pontuação total), as duas partidas se considerarão como 1 jogo de 80 minutos de duração.

D.6.2 Se o placar está empatado ao final da primeira partida, não se jogará nenhum tempo extra prorrogação).

D.6.3 Se a pontuação total de ambas as partidas está empatada, a segundo jogo continuará com tantos tempos extras(prorrogação) de 5 minutos sejam necessários para desfazer o empate.

D.6.4 O vencedor das séries será a equipe que:

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

D.7 Exemplos

D.7.1 Exemplo 1

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

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

D.7.2 Exemplo 2

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

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

D.7.3 Exemplo 3

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

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

D.7.4 Exemplo 4

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

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

D.7.5 Exemplo 5

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

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

B X A 95 - 88

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

D.7.6 Exemplo 6

A X B 76 - 76
B X A 84 - 84

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

B X A 94 - 91

A equipe B é a vencedora das séries (pontuação total A 167 - B 170).

E – TEMPOS DEBITADOS DA MÍDIA

E.1 Definição

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

E.2 Regra

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

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

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

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

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

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

E.3 Procedimentos

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

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

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

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

F – SISTEMA DE REPETIÇÃO INSTÂNTANEA

F.1 DEFINIÇÃO

A revisão do Sistema de Repetição Instantânea (SRI) é o método de trabalho usado pelos árbitros para verificar suas decisões observando as situações do jogo na tela da tecnologia de vídeo aprovada.

F.2 Procedimento

F.2.1 Os árbitros estão autorizados a usar o SRI até assinarem a súmula após o jogo, dentro dos limites fornecidos por esse Apêndice.

F.2.2 A revisão deverá ter lugar quando os árbitros tiverem paralisado o jogo, por qualquer razão, após a situação para a revisão ter ocorrido, salvo disposição em contrário no Artigo 45 (Erros corrigíveis)

F.2.3 Para o uso do SRI os seguintes procedimentos deverão ser aplicados:

- O árbitro principal deverá aprovar o equipamento de SRI antes do jogo, se estiver disponível.
- O árbitro principal toma a decisão se a revisão do SRI deverá ser utilizada ou não.
- Se uma decisão dos árbitros está sujeita a revisão do SRI, a decisão inicial deve ser mostrada na quadra de jogo.
- Depois de reunir todas as informações de outros árbitros, dos oficiais de mesa, comissário, a revisão deve começar o mais rápido possível.
- O árbitro principal e no mínimo um árbitro (que apitou a jogada) devem participar da revisão. Se a marcação foi feita pelo árbitro principal, ele deve escolher um dos árbitros para acompanhá-lo para a revisão.
- Durante a revisão do SRI, o árbitro principal deve garantir que nenhuma pessoa não autorizada tenha acesso ao monitor do SRI.
- A revisão deverá ocorrer antes que os tempos debitados e substituições sejam administrados, um intervalo de jogo iniciado ou o jogo seja reiniciado.
- Se um tempo debitado tenha iniciado ou uma substituição tenha ocorrido quando os árbitros identificam a necessidade de uma revisão, o tempo debitado e qualquer substituição deverá ser cancelada até a decisão final ser comunicada.
- Depois que a decisão final é comunicada, qualquer treinador principal pode solicitar um tempo debitado ou pode cancelá-lo, ou qualquer jogador pode solicitar uma substituição.
- Após a revisão o árbitro que apitou a jogada deverá comunicar a decisão final e o jogo deverá ser reiniciado como corresponde.

- A decisão inicial do árbitro pode ser corrigida somente se a revisão do SRI fornecer aos árbitros evidências visuais claras e conclusivas para a correção.

F.3 Regra

As seguintes situações de jogo podem ser revisadas:

F.3.1 No final do quarto ou tempo extra (prorrogação)

- Se um arremesso para uma cesta de campo convertido foi realizado antes do sinal do cronômetro de jogo ter soado para o final do quarto ou tempo extra (prorrogação).
- Se e quanto tempo deverá ser exibido no cronômetro de jogo, se:
- Uma violação de bola fora da quadra pelo arremessador ocorreu.
- Uma violação de 24 segundos ocorreu.
- Uma violação de 8 segundos ocorreu.
- Uma falta foi sancionada

  antes do final do quarto ou tempo extra (prorrogação)

F.3.2 Quando o cronômetro de jogo mostra 2 minutos ou menos no quarto quarto ou em cada tempo extra (prorrogação).

- Se um arremesso para uma cesta de campo convertido foi realizado antes do sinal do relógio de arremesso ter soado.
  - Os árbitros estão autorizados a parar o jogo imediatamente para revisar se uma cesta de campo convertida foi realizada antes do sinal do relógio de arremesso ter soado.
  - Os árbitros devem identificar a necessidade da revisão que deve ocorrer após a cesta de campo quando os árbitros tenham paralisado o jogo pela primeira vez por qualquer razão.
- Se uma falta fora da situação de arremesso foi cometida, nesse caso:
  - Se o tempo do cronometro de jogo ou do relógio de arremesso tenha expirado.
  - Se o ato de arremesso tenha iniciado.
  - Se a bola ainda estava na(s) mão(s) do arremessador.
- Se a bola ainda estava na(s) mão(s), ou a disposição de um jogador que fará a reposição, quando uma falta foi cometida por uma equipe defensiva durante a situação de reposição.
- Se uma violação de tendência de cesta ou interferência for marcada corretamente.

  Quando a revisão determina que uma violação de tendência de cesta ou interferência não foi marcada corretamente o jogo deverá ser reiniciado como segue, se após a marcação:
  - A bola entrou legalmente na cesta, a cesta de campo deverá contar e para a equipe defensiva deverá ser concedida uma reposição da linha final.
  - Um jogador de qualquer das equipes tenha obtido um controle imediato e claro da bola, para essa equipe deverá ser concedida uma reposição no lugar mais próximo onde a bola estava localizada quando

a marcação foi feita.
- Nenhuma das equipes tenha obtido um controle imediato e claro da bola, uma situação de bola ao alto ocorre.

➢ Para identificar o jogador que fez com que a bola saísse da quadra de jogo.

F.3.3 Durante qualquer tempo do jogo

➢ Se uma cesta de campo convertida deverá contar 2 ou 3 pontos.
- Os árbitros estão autorizados a parar o jogo imediatamente para revisar se uma cesta de campo convertida foi realizada da área de cesta de campo de 2 ou 3 pontos.
- A revisão deve ocorrer quando os árbitros pararam o jogo pela primeira vez por qualquer motivo após a cesta de campo.

➢ Se 2 ou 3 lances livres serão concedidos, após uma falta que foi marcada em um arremessador que não converteu uma cesta de campo.

➢ Se uma violação de tendência de cesta ou interferência ocorreu após uma falta ser cometida e se tal violação foi marcada corretamente.

➢ Se uma falta pessoal, uma falta disruptiva ou uma falta desqualificante atende aos critérios para tal falta ou deverá ser aumentada ou diminuída ou deverá ser considerada como uma falta técnica.

➢ Se uma falta técnica deverá ser considerada como uma falta disruptiva ou uma falta desqualificante.

➢ Se um dos erros corrigíveis de categoria 1 ocorreu e ainda é corrigível dentro dos limites definidos no artigo 44 (Erros Corrigíveis), se for assim
- Os árbitros estão autorizados a parar imediatamente o jogo para revisar se o erro corrigível de categoria 1 ocorreu.
- O erro só pode ser corrigido conforme definido no artigo 44 (Erros Corrigíveis).

➢ Se um dos erros corrigíveis de categoria 2 ocorreu e ainda é corrigível dentro dos limites definidos no artigo 44 (Erros Corrigíveis). Se for assim, o erro só pode ser corrigido conforme definido no artigo 44 (Erros Corrigíveis).

➢ Após um mau funcionamento do cronômetro de jogo ou do relógio de arremesso ocorrer, em quanto tempo o cronômetro e o relógio de arremesso deverão ser corrigidos.

➢ Para identificar o arremessador correto de lance livre.

➢ Para identificar o envolvimento de membros de equipe, técnicos, primeiro assistente técnico e membros acompanhantes de equipe durante quaisquer atos de violência.
- Os árbitros estão autorizados a parar o jogo imediatamente para revisar qualquer ato de violência ou potencial ato de violência.
- A revisão deve ocorrer antes da bola se tornar viva após os árbitros pararem o jogo pela primeira vez por qualquer motivo, após o ato de violência ou potencial ato de violência.

F.4 Desafio do técnico principal

F.4.1 Em todos os jogos onde o Sistema de Repetição Instantânea (SRI) é utilizado o técnico principal pode solicitar um desafio do técnico principal (DTP), ou seja, pedir ao árbitro mais próximo para verificar a decisão dos árbitros usando o SRI para a revisão da situação de jogo.

F.4.2 Para o DTP os seguintes procedimentos devem ser aplicados:

- Deverá ser garantido para o técnico principal somente um DTP por jogo, independentemente de o desafio ter sucesso ou não.
- Somente as situações de jogo como no Apêndice F.3 podem ser desafiadas.
- As restrições de tempo no Apêndice F.3.2 e 3.3 não se aplicam. O DTP pode ser solicitado em qualquer momento do jogo.
- O técnico principal solicitando um desafio do técnico principal deve estabelecer contato visual com o árbitro mais próximo e pedir claramente DTP. O técnico principal deverá dizer em voz alta "Desafio" e ao mesmo tempo mostrar o sinal do DTP (desenhando um retângulo com as mãos). A solicitação deverá ser final e irreversível.
- A solicitação do técnico principal para o DTP pode ser cancelada até o árbitro conceda a solicitação com o sinal de DTP.
- O técnico principal deve solicitar o DTP e a revisão deve ocorrer o mais tardar quando os árbitros tenham paralisado o jogo pela primeira vez após a decisão. Salvo indicações em contrário nessas regras.
- Se o jogo continuou sem interrupção, os árbitros estão autorizados a paralisar o jogo imediatamente quando eles identificarem o DTP, a menos que alguma equipe seja colocada em desvantagem.
- O técnico principal deverá notificar o árbitro mais próximo a situação do jogo para ser revisada.
- O árbitro deverá notificar ao apontador, usando o sinal número 59 que o DTP foi concedido.
- Durante a revisão os jogadores deverão permanecer na quadra de jogo.
- Se a revisão determina que a decisão desafiada é a favor da equipe solicitante a decisão inicial deverá ser modificada.
- Se a revisão determina que a decisão desafiada não é a favor da equipe solicitante a decisão inicial deverá ser mantida.
- Os árbitros deverão usar o mesmo procedimento que na regra da revisão.
- Após o árbitro ter comunicado a decisão final da revisão, o jogo deverá ser reiniciado como após qualquer revisão.

FIM DAS REGRAS E PROCEDIMENTOS DE JOGO