REGULAMENTO SUPERCOPA 2026



CAPITULO I

DAS BASES LEGAIS

Art. 1 - Este regulamento é estruturado respeitando a seguinte base legal:

I. Lei geral do Esporte (lei 14597/2023)

II. Código Brasileiro de Justiça Desportiva (Resolução 29/09 do Conselho Nacional de Esporte)

III. Estatuto do Estrangeiro (Lei 6.815/80)

IV. Estatuto da Confederação Brasileira de Basketball (CBB)

V. Normas gerais da FIBA e da Confederação Brasileira de Basketball (CBB)

CAPÍTULO II

DOS PRINCÍPIOS DA COMPETIÇÃO

Seção 1 – Princípios Orientadores

Art. 2 - Os princípios orientadores do Campeonato Brasileiro de Basquete Adulto Masculino:

I. Ética desportiva

II. Equilíbrio técnico

III. Adequação comercial e de marketing

Seção 2 – Princípios de Conduta Desportiva

Art. 3 - A competição deve ser marcada pela preocupação de respeitar e tratar com dignidade e conforto o público aficionado do basquetebol.

Art. 4 - Entre as equipes e seus respectivos torcedores deve ser estimulada a rivalidade saudável, eliminadas todas as formas de incitação à violência, de discriminação de qualquer espécie e do emprego de fatores extra quadra como forma de pressão sobre dirigentes, árbitros, integrantes de comissões técnicas e atletas.

Art. 5 - O mandante dos jogos será institucional e integralmente responsável pela segurança e incolumidade física de dirigentes, árbitros, comissões técnicas e atletas das equipes participantes, desde a sua chegada até a saída em segurança das respectivas arenas de jogo, sem prejuízo da punição severa de qualquer pessoa que atue de forma provocadora de acontecimentos perigosos ou danosos.

Art. 6 - A Confederação Brasileira de Basketball cumpre rigorosamente a legislação brasileira no que diz respeito à apostas esportivas.

Art. 7 - As equipes participantes são obrigadas a cumprir todas as normas deste regulamento, do Estatuto da Confederação Brasileira de Basketball e outras normas complementares que forem adotadas pela Confederação Brasileira de Basketball e não podem, em momento algum, alegar desconhecimento dessas normas como justificativa para alguma ação que venha a infringi-las.

Art. 8 - Os casos omissos serão resolvidos pela Confederação Brasileira de Basketball.

Seção 3 – Princípios de Organização

Art. 9 – A Copa do Brasil e Supercopa do Brasil é um campeonato masculino de basquete sub 22 com limite de dois atletas acima da idade supra citada, organizado pela Confederação Brasileira de Basketball (CBB) em parceria com o CBC – Comitê Brasileiro de Clubes e LNB – Liga Nacional de Basquete.

Art. 10 – A Copa do Brasil e Supercopa do Brasil tem como princípios fundamentais:

a) A transparência administrativa e disciplinar.

b) A autogestão administrativa e comercial das equipes participantes na forma estatutária, respeitadas as regras desportivas e os calendários da Confederação Brasileiro de Basketball, CONSULBASKET, FIBA AMERICAS, FIBA.

c) O compromisso pessoal de cada uma das equipes com o aprimoramento da administração e com a boa imagem da competição.

d) A massificação do basquetebol no Brasil, como fonte de lazer da população e valioso instrumento de formação das crianças e adolescentes brasileiros.

Art. 11 - São pressupostos para o atendimento aos princípios fundamentais da Copa do Brasil e da Supercopa do Brasil

a) O respeito ao público e aos órgãos envolvidos com a competição.

b) O respeito recíproco entre as equipes.

c) A ética e a boa-fé nas relações desportivas e institucionais.

d) Pontualidade e seriedade no cumprimento das obrigações pessoais e institucionais.

e) A adoção prévia de toda e qualquer medida para assegurar o sucesso e o desenvolvimento regular da competição.

Art. 12 - Caberá à Confederação Brasileira de Basketball (CBB) organizar e dirigir a Copa do Brasil e Supercopa do Brasil junto as Federações Estaduais filiadas e seus respectivos clubes, mediante a confecção das tabelas, adoção de normas técnicas, divulgação dos resultados e da classificação, indicação e escala de seus árbitros e representantes.

Art. 13 - O atleta somente adquirirá condição de jogo para a Copa do Brasil e Supercopa do Brasil com o competente registro e a inscrição efetuados antecipadamente pela Confederação Brasileira de Basketball (CBB).

Art. 14 - A escala de árbitros será feita pelo Departamento de Arbitragem da CBB.

Art. 15 - A escala de oficiais de mesa, preferencialmente, será feita pelas respectivas federações estaduais, em caso de não indicação destes oficiais a nomeação ficará a cargo da Confederação Brasileira de Basketball.

Art. 16 - A escala de oficiais de estatística, operador de IRS e dos representantes será feita pela Confederação Brasileira de Basketball.

Art. 17 - A tabela de jogos será confeccionada pelo Departamento técnico-operacional da CBB e deverá ser rigorosamente cumprida, somente alterando-se datas de jogos em virtude de disputa de competições internacionais oficiais, para dar cumprimento ao contrato de transmissão com TV ou por motivo de força maior.

Art. 18 – Nenhuma sede pode alterar a tabela da competição, apenas solicitar a Confederação Brasileira de Basketball através de oficio, a prerrogativa de mudança cabe a Confederação Brasileira de Basketball.

a) A solicitação de mudança de data deverá ser pedido 60 dias antes da data do jogo a ser alterado, qualquer despesa ocasionada para equipe participante e staff da CBB a equipe sediante deverá pagar essas despesas. (passagem aérea, transporte terrestre, hospedagem, alimentação, combustível e etc)

Art. 19 - A Confederação Brasileira de basketball detém com exclusividade legal todos os direitos referentes à coleta de dados estatísticos dos jogos dos campeonatos que organiza, bem como de exclusividade outorgada das imagens desses jogos, partidas ou competições. Tais dados estatísticos são transmitidos exclusivamente pela própria CBB, em tempo real, em seu site oficial www.cbb.com.br

Art. 20 - É terminantemente proibida a coleta, transmissão, retransmissão e/ou divulgação de dados estatísticos, bem como de imagens dos espetáculos desportivos durante ou após os jogos, partidas ou competições da Copa do Brasil e Supercopa Brasil por qualquer meio ou processo e para qualquer finalidade que não tenha cunho exclusivamente jornalístico ou educacional na forma da lei.

Art. 21 - A coleta, transmissão e/ou utilização de dados estatísticos ou de imagens do espetáculo desportivo, no decorrer dos jogos da Copa do Brasil e da Supercopa do Brasil, por qualquer meio ou processo, sem anterior e expressa autorização da CBB, é ilegal e os envolvidos ou beneficiários, direta ou indiretamente dessas atividades serão responsabilizados civil e criminalmente.

Art. 22 - Caso a Confederação Brasileira de Basketball identifique atitudes informais de transmissão de dados e/ou reprodução ao vivo e ou por vídeos dos jogos da Copa do Brasil e Supercopa do Brasil para quaisquer fins, sem a devida autorização e credenciamento por parte da entidade, a Confederação Brasileira de Basketball se reserva no direito de retirar do ginásio os responsáveis pela infração, sem prejuízo das medidas judiciais cabíveis. As equipes receberão um caderno de mídia junto ao regulamento com as normas para transmissão da partida e produção de material de divulgação.

CAPÍTULO III

DA RESPONSABILIDADE CIVIL

Art. 23 - As equipes serão responsáveis por contratar plano de saúde dos seus atletas e pelo atestado médico de aptidão para a prática desportiva, emitido por médico do clube.

Art. 24 - Cabe às equipes participantes, providenciar seguros contra acidentes ocorridos com torcedores no âmbito da sua arena desportiva. Obrigatório o Seguro do Evento. As equipes deverão apresentar as apólices em caso de intercorrências.

Art. 25 - A Confederação Brasileira de Basketball não se responsabiliza pela omissão destas providências.

Art. 26 - As equipes participantes serão solidariamente responsáveis com a Confederação Brasileira de Basketball caso ela venha a ser responsabilizada pela omissão dessas providências.

CAPÍTULO IV

DAS EQUIPES PARTICIPANTES

Art. 27 - Participarão da Copa do Brasil e da Supercopa Brasil, temporada 2026, as Federações filiadas à Confederação Brasileira de Basketball (CBB) que estejam em conformidade com as normas do Estatuto da Entidade, deste Regulamento e da Lei de Regência do Desporto Brasileiro. As Federações Estaduais serão responsáveis pela indicação dos Clubes para a disputa da Copa do Brasil e da Supercopa do Brasil, os clubes indicados deverão ser vinculados ao CBC – Comitê Brasileiro de Clubes, além de apresentar documentação e pagamento da inscrição no valor de R$ 8.000,00 (oito mil reais). A ser depositado até 02/03/2026 conforme instruções enviadas por e-mail através do comunicado, publicado em 15/01/2026.

Na falta de qualquer cumprimento de documentação e pagamento da inscrição a equipe poderá ser suspensa da competição.

Art. 28 - Dentro destas normas inclui-se a adimplência de todas as obrigações pecuniárias e que também sejam cumpridas todas as condições e prazos estabelecidos pelo Conselho de Administração da Confederação Brasileira de Basketball, para a disputa da competição.

Art. 29 – As equipes indicadas pelas Federações para a disputa da Copa do Brasil e Supercopa Brasil, serão divididas nas respectivas Copas conforme descrito abaixo:

Copa Verde (2 vagas para Supercopa)

Pará, Amapá, Roraima, Amazonas, Maranhão, Acre, Rondônia

Copa Litoral (3 vagas para Supercopa)

Bahia, Ceará, Pernambuco, Paraíba, Alagoa, Sergipe, Piauí, Rio Grande do Norte, Espírito Santo

Copa Integração (3 vagas para Supercopa)

Minas Gerais, Rio de Janeiro, São Paulo

Copa Capital (2 vagas para Supercopa)

Distrito Federal, Goiás, Mato Grosso do Sul, Mato Grosso, Tocantins

Copa Araucária (2 vagas para Supercopa)

Paraná, Rio Grande do Sul, Santa Catarina

Para realização das Copas será necessário o mínimo de 6 equipes e máximo de 16 equipes.

CAPÍTULO V

DA FINALIDADE DA COMPETIÇÃO

Art. 30 – A Copa do Brasil e Supercopa do Brasil terá como objetivo congregar as equipes de basquetebol masculino sub 22 do Brasil, segundo o nível técnico mínimo exigido, dentre aquelas que estão associadas Confederação Brasileira de Basketball (CBB).

FORMA DE DISPUTA

Art. 31 – As equipes serão divididas em 5 copas, denominas **Copa Verde, Copa Litoral, Copa Integração, Copa Capital e Copa Araucária**. A forma de disputa dependerá do número de inscritos em cada Copa, considerando 6 equipes o mínimo e 16 equipes o máximo por copa. Após realização das copas as equipes classificadas irão participar da **Supercopa do Brasil.**

A Supercopa do Brasil terá a participação de 12 equipes, com as vagas divididas da seguinte forma:

Copa Verde (2 vagas para Supercopa), Copa Litoral (3 vagas para Supercopa), Copa Integração (3 vagas para Supercopa), Copa Capital (2 vagas para Supercopa), Copa Araucária (2 vagas para Supercopa)

A Supercopa do Brasil será em sede única, serão montados 3 grupos com 4 equipes cada, divididos da seguinte forma:

GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C
1º LUGAR – INTEGRAÇÃO	2º LUGAR – INTEGRAÇÃO	3º LUGAR - INTEGRAÇÃO
3º LUGAR – LITORAL	2º LUGAR – LITORAL	1º LUGAR – LITORAL
2º LUGAR – CAPITAL	1º LUGAR – ARAUCÁRIA	2º LUGAR – ARAUCÁRIA
2º LUGAR – VERDE	1º LUGAR – VERDE	1º LUGAR - CAPITAL

a) As equipes irão jogar dentro dos seus respectivos grupos na fase de classificação;
b) Após o término da fase de classificação, iremos montar um ranking de 1º ao 12º lugar:
c) Do 1º ao 4º lugar será composto pelas equipes campeãs de cada grupo mais o melhor 2º colocado;
d) As disputas de 5º ao 8º e 9º ao 12º lugar seguirão o mesmo critério;
e) Para definição da classificação geral, usaremos a seguinte ordem: número de vitórias, saldo e permanecendo empate entre as equipes os critérios adotados serão de acordo com o Art. 247.

Art. 32 – Na Copa do Brasil serão oferecidos troféus (1º, 2º e 3º lugar) e medalhas, Supercopa do Brasil troféus (1º, 2º e 3º lugar), medalhas e troféus de destaque individual.

Art. 33 Para receber premiação individual, o atleta deverá ter participado de, no mínimo, 50% dos jogos da Supercopa Brasil.

CAPÍTULO VI

DAS ARENAS DE JOGOS

Art. 34 – A sede da Copa do Brasil e Supercopa do Brasil, deverá atender os requisitos do caderno de encargos publicado pela Confederação Brasileira de Basketball. A sede deverá arcar com as despesas de hotel, hospedagem e alimentação do coordenador técnico designado pela CBB para realização da visita técnica, em caso de a nomeação ser de um pessoal local as despesas serão apenas do deslocamento interno.

Art. 35 – Após vistoria a CBB irá emitir o parecer técnico, importante que a sede providencie todos os equipamentos necessários para a simulação de funcionamento, para a inspeção e certificação.

Art. 36 - A obrigação por todas as providencias e ações necessárias para a manutenção dos ginásios e/ou reformas e reparos solicitados, é de inteira responsabilidade dos clubes que pleitearam o sediamento, independentemente de serem ou não proprietários do ginásio.

Art. 37 - As arenas de jogos devem observar as regras mínimas de segurança estipuladas pela Confederação Brasileira de basketball, pelo Corpo de Bombeiros, pela Polícia Militar e outros órgãos administrativos competentes.

Art. 38 - Da mesma forma, o clube é responsável pela apresentação de toda a documentação exigida por lei referente aos ginásios que foram indicados para atuar como sede de todas as fases da competição, inclusive o seguro do evento. A documentação deverá estar disponível para análise da CBB no dia da visita técnica.

Art. 39 - Iniciada a competição, qualquer solicitação de troca de sede (art.38), só será possível com a aprovação do Conselho de Administração da Confederação Brasileira de Basketball e o clube sede deverá arcar com todas as despesas de estrutura da nova sede.

Art. 40 – Para qualquer mudança de ginásio já determinados (art. 35), dependerá da aprovação da CBB e avaliação dos seguintes itens:

a) O Ginásio deverá ser aprovado na vistoria promovida pelo Departamento Técnico Operacional CBB, que poderá ser através de fotos e filmagem do local enviado pelo administrador do clube sede.

b) Todo o gasto decorrente da mudança, seja com a equipe visitante, árbitros e staff, ou da coordenação da CBB para o jogo, deverá ser de responsabilidade do clube sede.

Art. 41 - Caso o Clube sede indique um outro ginásio na sua cidade sede, esta indicação deve ser efetuada através de um ofício 60 dias antes da data prevista para a realização da Copa do Brasil e/ou Supercopa do Brasil

e contendo a autorização da associação, clube ou entidade que disponibilizará as suas instalações para a equipe requisitante. O Ginásio deverá ser aprovado na vistoria promovida pelo Departamento Técnico Operacional da CBB, e todas as despesas que envolve estrutura do ginásio e despesa com pessoal será de responsabilidade da sede.

Art. 42 - As arenas deverão ter capacidade mínima para 200 (duzentos) pessoas sentadas para fase de classificação e 1.000 (um mil) pessoas sentadas para a Supercopa do Brasil salvo por determinação do Conselho de Administração, em situações que julgar pertinente.

Art. 43 - As arenas devem contar com facilitações para entrada e saída de torcedores, de forma a evitar aglomerações, sendo maiores os cuidados com gestantes, crianças e idosos, além de adaptações que facilitem o acesso de pessoas com deficiência, como rampas e reservados para a assistirem aos jogos.

Art. 44 - As arenas deverão contar com áreas de escape para o caso de tumultos durante os Jogos. A presença de público deverá ser liberada (ou não) seguindo orientação da vigilância sanitária do município, ou através de decretos do município, estado ou governo federal.

a) Em caso de alguma medida tomada pela vigilância sanitária através do governo Federal, Estadual e Municipal que crie algum protocolo de prevenção de qualquer doença, a CBB irá acatar e criar ferramenta para aplicação e preservação da continuidade ou não da competição.

Art. 45 - As arenas deverão contar com banheiros públicos masculinos e femininos em ótimas condições de higiene e funcionamento, além de adaptações a crianças e pessoas com deficiência, com a devida aprovação das autoridades sanitária.

Art. 46 - É obrigatória a sinalização interna e externa, indicando entradas e saídas, sanitários e saídas de emergência, iremos usar apenas 1 entrada e saída do ginásio para o staff do evento, clubes, árbitros, mesários, estatísticos e pessoas autorizadas para participarem do evento.

Art. 47 – Os Ginásios poderão comercializar alimentos e bebidas (copo descartáveis) desde que esteja de acordo com as normas e leis existentes no âmbito nacional, estadual e municipal.

Art. 48 - Qualquer anteparo ou objeto situado no fundo da quadra deve estar revestido com espuma ou outro material que evite contusões provocadas por choques dos atletas.

Art. 49 - A arena deverá ter iluminação artificial da quadra de jogo dentro das especificações mínimas de 500 “lux” atestados por laudo técnico, bem como as que forem estabelecidas por emissoras de TV para transmissão e gravação de jogos. A equipe deverá apresentar laudo de empresa especializada atestando o lux da iluminação

no ginásio. Em decorrência da transmissão através de televisão (fechada ou aberta) a locação de transformador.

Art. 50 - As arenas deverão possuir vestiários que contemplem as seguintes orientações.

I. Vestiário da equipe visitante:

a) 04 (quatro) chuveiros com água quente e fria em pleno funcionamento;
b) Piso em bom estado de conservação e que seja de fácil higienização, como por exemplo, porcelanato e pisos laminados;
c) Pintura das paredes em excelente estado, não podendo apresentar rachaduras, infiltrações, mofos e áreas descascando;
d) Todas as portas em pleno funcionamento e excelente estado, inclusive maçanetas, trincos e chaves;
e) Mínimo de 02 (dois) vasos sanitários com assentos completos e em bom estado;
f) Iluminação adequada;
g) Mínimo de 16 assentos para os atletas e comissão técnica;

II. Vestiários da equipe de arbitragem:

a) 02 (dois) chuveiros com água quente e fria em pleno funcionamento;
b) Piso em bom estado de conservação e que seja de fácil higienização, como por exemplo, porcelanato e pisos laminados;
c) Pintura das paredes em excelente estado, não podendo apresentar rachaduras, infiltrações, mofos e áreas descascando;
d) Todas as portas em pleno funcionamento e excelente estado, inclusive maçanetas, trincos e chaves;
e) Mínimo de 01 (um) vaso sanitário com assento completo e em bom estado;

f) Mínimo de 04 (quatro) assentos disponíveis para equipe de arbitragem.

g) O vestiário da arbitragem e da equipe visitante não deverá ser utilizado por funcionários dos clubes, tampouco podendo conter armários de armazenamento de objetos pessoais de funcionários ou sócios do clube. No momento em que a equipe visitante e os árbitros receberem as chaves ninguém além dos mesmos poderão utilizar o vestiário, ficando expressamente proibido a entrada de pessoas do clube.

h) Na porta do vestiário da arbitragem deverá conter um aviso em folha de papel ofício A4 ou outra identificação visual com os seguintes dizeres: “Autorizado somente a entrada dos 3 ou 4 árbitros da partida, dos oficiais de mesa escalados na partida, dos 2 oficiais de mesa escalados na partida, do representante do jogo, da coordenação de arbitragem e técnica da CBB.

Art. 51 - Todos os itens a seguir: chuveiros, piso, pintura, portas, vasos com assentos e iluminação, tanto no vestiário da equipe visitante como no vestiário da equipe de arbitragem, **deverão ter padrão igual ou superior aos utilizados no vestiário da equipe mandante**.

Art. 52 – A CBB através do seu representante do jogo irá exigir os seguintes itens para realização dos jogos:

CONDIÇÃO GERAL DA ARENA
A QUADRA DE JOGO E EQUIPAMENTOS ESTAVAM EM BOAS CONDIÇÕES CONFORME DETERMINADO PELO REGULAMENTO?
A LUZ DE LED (AMBAS AS TELAS) É ACIONADA NO TÉRMINO DO 24/14 SEGUNDOS E NOS TÉRMINOS DOS PERÍODOS?
OS RELÓGIOS DE 24/14 SEGUNDOS ESTÃO FIXADOS ACIMA DA TABELA?
APRESENTOU REGUA COM 3.05 METROS PARA MEDIÇÃO DA ALTURA DO ARO?
OS AROS ESTAVAM PINTADOS E NÃO APRESENTAVAM DESGASTE?
A QUADRA DE JOGO ESTAVA LIBERADA 01 (UMA) HORA ANTES DO INÍCIO DA PARTIDA?
AS ÁREAS DE BANCO DEVEM TER 16 CADEIRAS (14 PRESAS DE DUAS EM DUAS E 2 SOLTAS)
OS VESTIÁRIOS ESTAVAM LIMPOS E A DISPOSIÇÃO DAS EQUIPES E DA ARBITRAGEM COM 1 HORA DE ANTECEDÊNCIA?
AS DETERMINAÇÕES RELATIVAS À IMPRENSA ESTAVAM DE ACORDO COM O PREVISTO NO REGULAMENTO?

SEGURANÇA / POLICIAMENTO
NÚMERO DE SEGURANÇAS COMPATÍVEL COM A CAPACIDADE DO GINÁSIO E COM O PÚBLICO PRESENTE? (MIN. 05)
NÚMERO DE POLICIAIS MILITARES COMPATÍVEIS COM A CAPACIDADE DO GINÁSIO E COM PÚBLICO PRESENTE? (MIN. 2)
CASO NÃO TENHA POLICIAMENTO PRESENTE, FOI ENTREGUE O OFÍCIO DA SOLICITAÇÃO?
HOUVE ISOLAMENTO DA ÁREA RESERVADA ÀS EQUIPES VISITANTES E À MESA DE CONTROLE? (3 METROS)
TORCIDA ORGANIZADA / UNIFORMIZADA OBEDECEU À INDICAÇÃO DO LOCAL ESTABELECIDO NO GINÁSIO?

DE ACORDO COM O REGULAMENTO HAVIA NO LOCAL DE JOGO		
AMBULANCIA	HORARIO DE CHEGADA:	
MEDICO	NOME DO RESPONSAVEL:	CRM:
ENFERMEIRO	NOME DO RESPONSAVEL:	COREN:
DESFIBRILADOR	OBSERVAÇÃO SOBRE O DESFIBRILADOR:	

QUADRO FUNCIONAL LOCAL	
ELETRICISTA	NOME DO RESPONSÁVEL:
GINASIO	NOME DO RESPONSÁVEL:
MANUTENÇÃO	NOME DO RESPONSÁVEL:
LOCUTOR	NOME DO RESPONSÁVEL:

a) **Esses itens constam no caderno de encargos em anexo.**

CAPÍTULO VII

DA REGULARIZAÇÃO DE ATLETAS E STAFF DAS EQUIPES

Art. 53 - Os clubes inscritos na Copa do Brasil devem apresentar à CBB, em formulário próprio, encaminhado por endereço eletrônico e postal, dados cadastrais: razão social completa e nome desportivo do clube, relação de representantes: diretores, gerentes e supervisores (com telefones e e-mail), um ou dois ginásios indicados para utilização no campeonato, com endereço, telefones e capacidade de público dos mesmos, bem como das pessoas responsáveis por cada um deles e dados referente a seus patrocinadores e seus investimentos.

Art. 54 - Somente poderão participar da Copa do Brasil, os atletas regularmente inscritos em suas Federações, e registradas na Confederação Brasileira de Basketball.

Art. 55 - Os clubes que participarão do Campeonato devem preencher integralmente e apresentar até dia **01/06/2026** independente da Copa a qual pertence, em formulário da Confederação Brasileira de Basketball, a Ficha de Inscrição de Atletas contendo até 18 (dezoito atletas) atletas com os respectivos números de camisas para a inscrição, observando a seguinte determinação: atletas sub 22 (nascidos em 2004 ou com idade inferior desde que tenha limite de 16 anos completos) pode constar nesta lista dois atletas acima de 22 anos.

Art. 56 – Será permitida a realização de até 6 (seis) transferências externas, sejam elas de âmbito nacional ou internacional, durante o período de vigência estabelecido neste regulamento.

a) Para fins de contagem do limite previsto no caput, o total de transferências externas compreenderá tanto as transferências nacionais quanto as internacionais, sendo permitido o máximo de 2 (duas) transferências internacionais, incluídas no limite total de 6 (seis) transferências.

Art. 57 - O atleta nacionalizado, que por definição é aquele jogador estrangeiro com nacionalidade brasileira e que tenha documento nacional de identidade será considerado brasileiro. Será permitido inscrição de 2 atletas estrangeiros (sem dupla nacionalidade), desde que sejam naturais dos países do bloco da América do Sul.

a) **Nos casos de atletas com dupla nacionalidade e estrangeiros, será obrigatória a comprovação de inscrição e regularidade no sistema FIBA MAP (LOC), observadas as normas e regulamentos da FIBA e da Confederação Brasileira de Basketball.**

Art. 58 - Os clubes que não se utilizarem do limite máximo de inscrições (Art. 55) poderão completar sua lista de atletas até dia 22/07/2026. Seguindo as orientações do Art. 56 e letra a.

Art. 59 - Os atletas constantes da lista, tem que estarem devidamente regularizados dois dias uteis, sem contar o dia do jogo, respeitando a data de início das Copas.

Art. 60 - Estarão regularizados, apenas e tão somente, aqueles atletas constantes da "Ficha de Inscrição de Atletas", com condição de jogo aprovada e publicada em Nota Oficial da CBB.

Art. 61 - Qualquer atleta poderá ser substituído até 24 horas antes do prazo de 22/07/2026, respeitando-se o caput do artigo 55. Não será permitida novas inscrições de atletas para as equipes que irão disputar a Supercopa do Brasil.

Art. 62 – A CBB irá enviar para o representante da partida relação com todos os jogadores aptos para a partida, as equipes deverão entregar uma relação com os atletas e comissão técnica que irão participar do jogo com as cédulas de identidade 1 hora antes do jogo para o representante.

Art. 63 - Qualquer substituição, complemento da relação Nominal dos atletas ou regularização da situação de um atleta, só dará condições ao mesmo se a solicitação, com todos os documentos válidos, chegar à Confederação Brasileira de Basketball com um mínimo de dois dias **úteis**, sem contar o dia da partida. Conforme.

Art. 64 - Formato dos prazos: para os jogos da quinta-feira todos os documentos válidos devem chegar à CBB até as 18h da segunda-feira anterior, jogos aos sábados, domingos e segundas-feiras o prazo será quarta-feira às 18h e assim sucessivamente.

Art. 65 - Durante a competição, caso haja necessidade de alteração na composição da comissão técnica, qualquer modificação deverá ser comunicada a Confederação Brasileira de Basketball, por escrito, com um prazo mínimo de 24 (vinte e quatro) horas antes sem contar o dia do jogo.

Art. 66 - Não terá condição de jogo o atleta que estiver cumprindo punição, ou que não constar na relação de inscrição oficial (lista de 21 atletas), ou que não apresentar, antes da partida, documento de identidade ou carteira da Federação a qual pertence a equipe, ambos os documentos tem que, constar foto e no caso da carteira da Federação, além da foto se faz necessário número da identidade na carteirinha, expedido por órgão oficial. Este documento também pode ser uma cópia autenticada em cartório, desde que esteja legível.

Art. 67 - A condição de jogo do atleta inscrito, não será concedida para os jogos alterados para data posterior. Leva-se em consideração a data inicial presente na tabela do campeonato.

CAPÍTULO VIII

DOS TREINAMENTOS

Art. 68 - A equipe sediante da Copa do Brasil deverá garantir o ginásio em condições de treino e jogo 2dia antes da data prevista para realização da Copa do Brasil **na arena onde o jogo será realizado**, na Supercopa do Brasil o ginásio deverá estar liberado 3 dias antes do início da supercopa.

Art. 69 - A equipe mandante deverá providenciar durante os treinos os seguintes itens:

a) A quadra deve estar limpa;
b) Água (mínimo de 20 litros);
c) 10 kg de gelo;
d) Calibrador de bola;
e) 12 bolas oficiais da competição, em boas condições, incluindo-se as que serão utilizadas no jogo;
f) 01 funcionário responsável para receber a equipe visitante e oferecer todo o suporte necessário.
g) Tempo de Treino já inserido na programação de cada Copa do Brasil e da Supercopa do Brasil e enviada aos clubes participantes;

CAPÍTULO IX

DA ORGANIZAÇÃO DOS JOGOS

Seção 1 – Representante da CBB

Art. 70 - A CBB designará um representante para cada jogo do campeonato com poderes para tomar todas as decisões relacionadas com a realização do respectivo jogo.

Art. 71 - O representante da CBB deverá chegar ao ginásio de jogo pelo menos 02 (duas) horas antes do horário previsto para o início da partida, a fim de zelar pelo cumprimento dos seguintes itens:

a) Seguir qualquer determinação adicional publicada em Nota Oficial pela CBB, e medidas que possam ser tomadas pelo governo federal, estadual e municipal para entrada no ginásio;

b) Verificar se foram atendidas as condições mínimas de segurança para o jogo, isto é, se está presente policiamento oficial e segurança civil, uniformizada, proporcional à capacidade de público no ginásio, mas,

em hipótese alguma, em número inferior a 02 (dois) policiais e/ou guardas municipais e 05 (cinco) seguranças uniformizados para a fase de classificação e 10 (dez) seguranças uniformizados para a fase final.

c) Verificar a conformidade da composição da área de competição com o previsto nas Regras Oficiais de Basquete e com as previsões deste regulamento;

d) Inspecionar as instalações destinadas às equipes, árbitros, jornalistas, dirigentes.

e) Verificar o atendimento às condições técnicas exigidas pelas emissoras de televisão para a transmissão dos jogos tendo em vista a obrigação do clube sede;

f) Averiguar a presença da lixeira de coleta seletiva em local de grande fluxo de torcedores (mesmo não havendo público) e tirar e posteriormente enviar à CBB algumas fotos atestando a utilização da mesma;

g) Verificar, nos locais de jogos, a existência de desfibrilador, ambulância, colar cervical e maca ou veículo específico para transporte urgente de acidentados;

h) Fazer cumprir o plano de merchandising de quadra e demais normas de publicidade previstas neste regulamento e/ou no manual de normatização enviado aos clubes, observando o posicionamento das propagandas dos patrocinadores (placas de quadra, protetores de tabela e afins), relatando qualquer anormalidade;

i) Providenciar o controle de acesso de pessoas às áreas reservadas aos VIPS, à imprensa e principalmente à área de jogo. As pessoas não credenciadas e que não cumprirem o protocolo do coronavírus não podem acessar tais áreas. A CBB irá publicar relação das pessoas autorizadas a entrarem no ginásio;

j) Não permitir a presença de pessoas mesmo que credenciados ficarem junto à grade que separa a arquibancada da quadra, tomando as providências necessárias para prevenir qualquer tipo de invasão da área de jogo;

k) Não permitir a presença de pessoas mesmo que credenciados s a ficarem nos setores atrás das linhas finais da quadra, salvo se houver arquibancada ou assentos previamente instalados, aprovados na vistoria do ginásio, ou nas condições previstas nesse regulamento;

l) Os profissionais de imprensa presentes mesmo que credenciados a ficarem ou circularem dentro da área de jogo, a assessoria de imprensa da CBB será responsável em repassar as informações aos profissionais de imprensa, entrevistas só poderão ser realizadas pela assessoria de imprensa da CBB ou produtora contratada pela CBB;

m) Preparar para todos os jogos, um dos vestiários para a realização da coleta para o exame antidoping nas condições previstas neste regulamento;

n) Conferir se o profissional que está realizando a gravação do jogo para registro da partida é o credenciado pela CBB;

o) Conferir a relação nominal das equipes, confrontando-a com a lista oficial da CBB, conferir os respectivos documentos de identidade originais ou autenticados, e autorizar a participar somente os jogadores e membros da comissão técnica, regularmente inscritos e legalmente identificados;

p) Acompanhar "in loco" todas as ocorrências nas áreas técnica e administrativa, antes, durante e após a realização do jogo, e efetuar o pagamento das equipes de arbitragem e estatística;

q) Providenciar junto ao clube com mando de jogo ou ao policiamento, se for o caso, para que pessoas com atitudes inconvenientes para a realização da partida sejam retiradas do local;

r) Entregar para o locutor oficial do ginásio, os dados oficiais de da partida e informações pertinentes ao CBA 2023. Qualquer informação durante a partida só será permitida entre o intervalo do 1º tempo e 2º tempo autorizadas pelo representante da partida;

s) Coordenar junto ao representante da equipe mandante, a realização de entrevistas coletivas de técnicos e atletas após a realização do jogo, se necessário;

t) Receber o relatório do árbitro, quando este o fizer, e o borderô geral da renda, entregue pelo clube;

u) Relatar em formulário próprio, qualquer ocorrência de caráter técnico, disciplinar ou administrativo antes, durante e após o jogo, por menor importância que aparente ter, para subsidiar a análise das mesmas pela CBB em até 12 horas após o final da partida;

v) Representante deverá postar na nuvem da CBB até as 18:00 do dia seguinte ao jogo, o seu relatório o recibo da partida e o borderô geral da renda, entregue pelo clube;

w) Conforme o formato da competição existirá uma comissão no local da partida para análise de qualquer documentação ou ocorrência;

x) Receber da equipe mandante na fase final denominada Supercopa do Brasil o valor da arbitragem, podendo ser antes da partida e/ou no intervalo.

y) Na Copa do Brasil os árbitros, mesários, estatísticos e representante irão receber um fixo para participação da Copa.

Seção 2 – Arbitragem

Art. 72 - Quando atuarem, os árbitros e oficiais de mesa deverão estar uniformizados com o uniforme fornecido ou determinado pela Confederação Brasileira de Basketball e tênis de cor preta.

Art. 73 - Os árbitros e mesários receberão as taxas de arbitragem de acordo com a tabela e normas estabelecidas pela CBB, detalhada abaixo:

CATEGORIAS	TAXAS
ÁRBITRO INTERNACIONAL	R$ 600,00
ÁRBITRO NACIONAL	R$ 450,00
ÁRBITRO REGIONAL	R$ 300,00
OFICIAL DE MESA CREDENCIADO FIBA	R$ 250,00
OFICIAL DE MESA NACIONAL	R$ 200,00
OFICIAL DE MESA REGIONAL	R$ 150,00
ESTATÍSTICO CREDENCIADO FIBA	R$ 200,00
ESTATÍTICO NACIONAL	R$ 150,00
OPERADOR DO SRI	R$ 150,00
REPRESENTANTE	R$ 450,00
OPERACIONAL (MÍDIA E TÉCNICA)	R$ 450,00

Não haverá ajuda de custo de deslocamento, uma vez que, a competição terá subsídios de passagem aérea do CBC e a sede ficará responsável pela alimentação, hospedagem e transfer interno, o quadro acima é referente aos valores que serão praticados na Supercopa do Brasil e pagos pelos os clubes.

Art. 74 - Na competição poderá ser adotada a utilização de vídeo (IRS) durante os jogos para repetição e eventual correção de lances de arbitragem, desde que esse recurso seja utilizado em todos os jogos das Copas estendendo o recurso para a Supercopa do Brasil.

Art. 75 - Caso seja adotado o procedimento citado no artigo anterior, o protocolo utilizado seguirá a normativa da FIBA.

a) A normativa de uso do IRS, consultar a Regra Oficial https://cbb.com.br/regras-interpretacoes

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).

Seção 3 – Responsabilidades da equipe sede

Art. 76 - A equipe sede é responsável por atender e cumprir todas as despesas que constam no regulamento e exigências de seus anexos e nota oficial expedida pela CBB.

Art. 77 - A equipe sede deverá ser responsável pelos itens abaixo:

a) Para a supercopa o pagamento da taxa de arbitragem será dividido entre as duas equipes, as taxas de arbitragem, do representante, dos oficiais de mesa, de estatística e Operador de IRS. Em caso de WO a equipe vencedora DEVERÁ pagar a sua parte da taxa de Arbitragem. Os Árbitros, Oficiais de Mesa, Oficiais de Estatística e Representantes receberão o valor de 50% referente a metade do pagamento do valor total, pago pela equipe declarada vencedora. Em caso de WO duplo a CBB será responsável por uma ajuda de custo no valor de 150,00 para cada integrante da equipe de Arbitragem e o representante.
b) Na disputa da Supercopa do Brasil as equipes irão dividir o pagamento da arbitragem, a equipe sede irá pagar todas as despesas em caso de adiamento e/ou cancelamento do jogo por conta de problema estrutural em seu ginásio e/ou problema em sua cidade que impossibilite a realização no jogo no dia previsto ou cancelamento do mesmo, consideramos as despesas com hospedagem (equipe e staff da CBB), alimentação (equipe e staff da CBB), transporte (equipe e staff da CBB) aéreo e terrestre e todas as despesas da partida.

Art. 78 - Os pagamentos de ressarcimento de despesas de viagem e de transporte (ônibus e carro) em espécie no dia da partida, quando necessário, será de responsabilidade da equipe mandante. Entende-se como ressarcimento de despesas de viagem e de transporte o valor destinado ao árbitro, representante, oficiais de mesa e de estatística (quando necessário) no deslocamento aéreo e/ou rodoviário até o local do jogo da equipe mandante, além de pagamento aeroporto ou rodoviária/hotel e Hotel/Ginásio. Os pagamentos de ajuda de custo e alimentação referem-se as despesas locais.

Art. 79 - As despesas com transporte interestadual (aéreo) dos árbitros e representantes e hospedagem, serão suportadas pela parceria da CBB com o CBC.

Art. 80 - A equipe mandante deverá providenciar confecção das lonas de ilhós (medindo 3,30m x 0,70 cm) ou tecido (medindo 3,40m x 0,80cm) dependendo da estrutura que usar em seu ginásio, as medidas para as estruturas para fixação de lonas publicitárias são:

Para lona com ilhós – estrutura de ferro medindo 3.40 x 0.80 com pés de 12cm.

Para tecido – estrutura de espuma medindo 1.70 x 80 x 30 portanto para colocar o tecido são necessárias duas estruturas de espumas.

A CBB irá fornecer as lonas dos seus apoiadores, que será divulgado em até dia 01/03/2024, podendo ser no máximo de 7 lonas, os demais espaços serão destinados a equipe mandante que deverá reservar um espaço para a equipe visitante

Art. 81 - As lonas de publicidade deverão estar a, pelo menos, 2m (dois metros) das linhas demarcatórias da quadra de jogo. Nas linhas laterais poderá haver alguma tolerância em relação a essa distância, desde que autorizada pela CBB.

Art. 82 - As placas deverão estar posicionadas de acordo com o mapa de quadra relativo ao mandante do jogo. As despesas com a produção das lonas e/ou adesivos é de responsabilidade do clube.

Art. 83 - Fazer cumprir o plano de merchandising de quadra e demais normas de publicidade previstas neste regulamento, observando o posicionamento das propagandas dos patrocinadores (placas de quadra, protetores de tabela e afins).

Art. 84 - Providenciar 03 (três) notebooks, ambos com mouse, sendo 01 (um) para a coleta de dados estatísticos e o outro para a súmula eletrônica e conexão banda larga com a Internet com cabeamento diretamente conectado no notebook da estatística, estando à disposição 02 (duas) horas antes do jogo e até 01 (uma) hora depois do jogo, terceiros notebooks para o IRS esse poderá ser substituído por um computador desktop com uma tela de 20 polegadas.

a) Configuração RECOMENDADA dos notebooks: Processador i5 Dual Core, memória RAM de 4GB e pelo menos 1GB livre no HD para instalação do sistema.

b) Configuração MÍNIMA dos notebooks: Processador i3 Dual Core, memória RAM de 2GB e pelo menos 1GB livre no HD para instalação do sistema.

Art. 85 - Disponibilizar, também 02 (duas) horas antes da partida, um 4G em pleno funcionamento para os oficiais de estatísticas possam utilizá-lo caso a internet cabeada apresente problemas, ou seja, dedicada ao sistema transmissão.

Parágrafo único: A internet que será usada na transmissão de jogos deverá ser cabeada e ter no mínimo 50 mega de upload. A internet terá que ser dedicada e com exclusividade de uso da transmissão dos jogos pela produtora contratada pela CBB, não podendo ser utilizada para outra transmissão.

Art. 86 - 01 (uma) impressora rápida e de boa qualidade, com os respectivos cartuchos e papel suficiente para impressão para equipes e profissionais da imprensa presentes ao ginásio.

Art. 87 - Se responsabilizar pela entrega das estatísticas ao pessoal da imprensa presente no ginásio, após o término de cada um dos períodos do jogo.

Art. 88 - Um eletricista deverá ficar de plantão durante o período de realização dos jogos, e deverá chegar 1 antes do início do primeiro jogo;

Art. 89 - A equipe sede deverá colocar à disposição da arbitragem no mínimo duas e no máximo quatro pessoas, maiores de 18 anos e/ou menores com idade mínima de 14 anos completos, que possuam uma autorização de seu responsável legal, uniformizadas com a função de secar e limpar a quadra durante os jogos. (protocolo coronavírus anexado ao regulamento);

Art. 90 - A equipe sede deverá disponibilizar um local destinado ao pessoal da imprensa e comunicação, com uma mesa que comporte no mínimo 5 (cinco) profissionais. Nesse local deve haver ponto de energia.

Art. 91 - Em todos os jogos o mandante deverá providenciar mesa de controle que comporte no mínimo 6 cadeiras. Nesse local deve haver pelo menos 4 pontos de energia.

Art. 92 - A equipe sede deve providenciar 01 (uma) régua de medição, de modo que possa ser realizado o procedimento de averiguação da altura oficial do aro antes do início da partida e quantas vezes se fizer necessária uma nova medição. Essa régua medirá a altura de 3,05 metros do aro até a superfície do piso da quadra.

Art. 93 - Para a temporada 2026, a Confederação Brasileira de Basketball fornecerá 15 bolas para todas as equipes participantes do Campeonato Brasileiro de Basquete Adulto Masculino. As bolas serão da marca **Molten BG 4500 tamanho 7.**

Art. 94 - A utilização exclusivamente das bolas fornecidas, da marca **Molten BG 4500**, é obrigatória nos jogos, e sua calibragem deve estar exatamente no ponto médio de pressão indicado pelo fabricante.

Art. 95 - O carrinho de guardar as bolas poderá conter exposição de marca desde que não tenha conflito com os fornecedores da CBB ou parceiro da CBB.

Art. 96 - A equipe sede providenciar um calibrador de bola para garantir que a bola esteja **sempre calibrada respeitando-se o nível intermediário especificado pelo fabricante**. Essa especificação deverá ser respeitada tanto para os jogos como para os treinamentos.

Art. 97 - **É proibido escrever nas bolas.**

Art. 98 – As ações no intervalo dos jogos deverão ser aprovadas pelo representante da partida.

Art. 99 - Em todos os jogos a sede deverá providenciar que pelo menos uma ambulância, um desfibrilador, uma maca e um colar cervical estejam disponíveis entre uma hora antes e uma hora após os jogos, além de um médico e dois enfermeiros com nível superior.

Art. 100 - Em todos os jogos do campeonato, o clube sede deverá estar preparado para atender à solicitação de realização do exame antidoping. Nesse caso, deverá ser disponibilizado um vestiário exclusivo, com chave, em todos os jogos da competição contendo os seguintes itens para a coleta de material:

a) 02 (duas) mesas de tamanho médio ou 04 (quatro) mesas de tamanho pequeno;

b) 08 (oito) cadeiras;

c) 20 (Vinte) garrafas de 500ml de água lacradas, preferencialmente de vidro (não pode ser garrafa maior, água de galão, nem copinho);

d) Banheiro limpo com iluminação;

e) Sabonete líquido;

f) Papel higiênico;

g) 02 (duas) pranchetas;

h) 01 (Uma) tesoura;

i) 02 (Dois) rolos de papel toalha (de cozinha);

j) 01 (Um) cesto de lixo tamanho médio;

k) 01 (Um) segurança na porta;

Art. 101 - Caso o clube sede não disponibilize um local apropriado, ele **obrigatoriamente** deverá ceder o seu próprio vestiário para a comissão antidoping, inclusive retirando todos os pertences pessoais e fazendo a limpeza do local, imediatamente após o intervalo da partida. Nesse caso, a chave do vestiário do mandante será entregue para a comissão antidoping e somente pessoas autorizadas pela mesma terão acesso ao local.

Art. 102 - **Após a entrega da chave do vestiário, a equipe mandante não terá mais acesso ao mesmo, até que a comissão antidoping dê por encerrado seu trabalho e providencie a devolução da chave.**

Art. 103 - É proibida a **venda e consumo** de bebidas alcoólicas de qualquer espécie no recinto interno da arena conforme Lei Federal de número 12.299, de 27 de julho de 2010.

Art. 104 - É proibida a venda e manuseio, no recinto interno da arena, de produtos em garrafas, latas ou recipientes de vidro, sendo liberado o consumo em copos descartáveis.

Art. 105 - O clube sede deverá manter no ginásio um sistema de som, dotado de microfones e caixas acústicas, com alcance pleno internamente e um locutor para a apresentação das equipes e informações ao público.

Art. 106 - Não poderá haver caixas de som atrás ou direcionadas para a área técnica da equipe visitante. O volume do som utilizado durante os pedidos de tempo técnico deve ser moderado e não poderá atrapalhar a comunicação entre técnicos e atletas e, principalmente, quando houver transmissão de TV ou WEB em que os narradores estejam no ginásio. Caberá ao representante da CBB escalado para o jogo, definir se a altura do som está adequada ou não.

Art. 107 - A área de banco das equipes deve estar fora da área de jogo, delimitada por duas linhas conforme estipulado nas regras da FIBA.

Art. 108 - A equipe sede pode definir, de acordo com seu interesse, o lado do banco que irão jogar durante toda a temporada nos jogos em que for mandante. Essa definição deve ser formalizada ao Departamento Técnico da CBB antes do início da temporada e valerá até o término da mesma.

Art. 109 - O banco de reservas de ambas as equipes devem ser iguais e possuir 16 assentos. Os critérios abaixo são obrigatórios e deverão ser rigorosamente seguidos:

a) Não serão aceitos bancos inteiriços/coletivos (tipo “banco sueco”) que não possuam espaços individuais delimitados, a disposição das cadeiras irá seguir o protocolo do coronavírus;

b) As cadeiras utilizadas pelos oficiais de mesa e oficiais de estatística deverão seguir as mesmas normas, porém, sem acoplamento;

c) Não será permitida torcida organizada atrás dos bancos de reserva ou atrás da mesa de arbitragem, a torcida organizada deverá ficar do lado oposto, caso o ginásio possua apenas um lado de arquibancada e a mesa de arbitragem estiver posicionada a frente da arquibancada, a torcida da equipe mandante deverá ficar no final da arquibancada e atrás de sua equipe.

Seção 4 – Segurança Pública

Art. 110 - O clube sede é responsável por garantir a segurança pública em sua arena, tomando previamente as

medidas necessárias junto às autoridades responsáveis, sob pena de sofrer as punições cabíveis.

Art. 111 - Deverão estar presentes na arena, no mínimo 02 (dois) policiais e/ou guardas municipais, 05 (cinco) seguranças uniformizados, na fase de classificação, para os play-offs e quadrangular final a quantidade deverá ser o dobro da fase de classificação.

Art. 112 - Caso seja comprovado formalmente que os policiais e/ou guardas municipais não têm permissão para fazer a segurança dentro da arena, deverá ser contratada pela equipe sede segurança privada adicional na mesma quantidade prevista no artigo anterior em substituição aos policiais/guardas municipais.

Art. 113 - Para facilitar a identificação, toda a equipe de segurança deverá utilizar o mesmo traje e esse uniforme deverá diferenciar a equipe de segurança dos torcedores presentes ao local. Caso seja adotado o uso de credencial a equipe deverá produzir modelo de acordo com o Manual de comunicação da Confederação Brasileira de Basketball.

Portanto, não serão aceitos uniformes nos seguranças que utilizem as cores, escudo ou qualquer outro elemento característico da equipe sede.

Art.114 - O uniforme utilizado pelos seguranças deverá seguir ao menos uma das seguintes recomendações: terno e gravata ou camisa/colete com a palavra "SEGURANÇA" escrita em destaque na mesma, de cores diferentes das cores e/ou escudo característicos do clube mandante.

Art. 115 - A equipe de segurança contratada deve chegar no ginásio com no mínimo 60 minutos antes do horário previsto para início da partida. Nos jogos televisionados e/ou Supercopa do Brasil este tempo será ampliado para 90 minutos.

Art. 116 - O chefe da segurança contratada, assim que chegar ao ginásio, deverá se apresentar ao representante da partida.

Art. 117 - A equipe de segurança contratada deverá permanecer no ginásio até que todos os torcedores tenham deixado o local.

Art. 118 - Além disso, deverá ser mantido um número de segurança suficiente para garantir a tranquilidade da equipe visitante até que a mesma deixe o local.

Art. 119 - A CBB, sempre que julgar necessário, poderá solicitar medidas adicionais de segurança em caráter excepcional. As medidas solicitadas deverão ser providenciadas pela equipe sede e o não cumprimento das medidas estará sujeito à multa e outras punições cabíveis.

Seção 5 – Piso, Placar Eletrônico e Tabela

Art. 120 - A quadra, as tabelas, os aros, as redinhas, o placar eletrônico, o relógio de 24 segundos, bem como quaisquer outros equipamentos a serem utilizados devem ter as dimensões e qualidades exigidas pelas regras

oficiais da FIBA;

Art. 121 - As quadras de jogo deverão apresentar piso de madeira, sem qualquer saliência que possa representar perigo à incolumidade física dos atletas, como pontas de pregos, farpas de madeira, buracos ou ondulações.

Art. 122 - O piso da quadra não pode ter cor escura e todas as linhas demarcatórias devem ter a mesma cor, preferencialmente branca ou de outra cor facilmente visível, respeitadas todas as especificações da FIBA.

Art. 123 - O relógio de 24/14 segundos deve ser do tipo digital, fixado acima da tabela, e com o cronômetro de jogo de fácil visualização incluso.

Art. 124 - A estrutura das tabelas deverá obedecer a um mínimo de 2m de recuo da linha de fundo da quadra. Não serão aceitas estruturas de tabelas fixadas no teto ou nas paredes do ginásio, salvo por determinação do Conselho de Administração, em situações que julgar pertinente.

Art. 125 - As tabelas deverão contar com aros retráteis e redinhas, dentro das especificações da FIBA.

Art. 126 - A tabela deverá possuir acolchoamento em suas bases e proteção de segurança na parte de vidro em bom estado de conservação;

Art. 127 - As tabelas de jogo deverão contar com sinal luminoso indicador do término dos quartos de jogo. Esse sinal luminoso deverá ser de LED, na cor vermelha, nas características pré-determinadas pela CBB. As tabelas também deverão ter outro sinal luminoso indicador do término do tempo do relógio de 24/14 segundos. Esse sinal luminoso deverá ser de LED, na cor amarela. Ele deverá estar encostado atrás de cada uma das tabelas de jogo, próximo às bordas superiores, inferiores e laterais da tabela. Este sinal luminoso deve estar perfeitamente sincronizado com a contagem regressiva do placar eletrônico.

Seção 6 – Ingressos

Art. 128 – O mandante do jogo é responsável pelos valores fixados para venda de ingresso, o mandante deverá respeitar os valores cobrados e observar o estatuto do torcedor. Também deverá reservar a cota de 10% de ingressos reservado para o visitante.

Seção 7 – Torcedores

Art. 129 – A entrada de torcedores será autorizada se não houver decretos que proíbam o ingresso dos mesmos no ginásio, importante ressaltar que poderá acontecer um protocolo para entrada de públicos;

DAS OBRIGAÇÕES DOS CLUBES RELACIONADAS AO RECEBIMENTO DE TORCIDA NOS GINÁSIO

DO CLUBE VISITANTE

Art. 130 - Oficializar, enviando documento ao clube sediante, com cópia à CBB, até 72 (setenta e duas) horas antes do horário determinado para o início do jogo, a reserva de ingressos para acomodação de até 10% (dez por cento) da capacidade do ginásio para sua torcida. Deverá informar ao sediante o plano de viagem com horários de chegada ao local do jogo. A garantia da reserva deste espaço não será administrada pela CBB.

§1º O clube sediante não será responsável pela reserva de lugares para torcida e nem para demais integrantes do clube visitante se este não informar até 72 (setenta e duas) horas antes do horário determinado para o início do jogo.
§2º A torcida visitante deverá chegar ao ginásio de jogo com 1 (uma) hora de antecedência para o início da partida, a fim de assegurar o direito ao espaço reservado. O clube sediante não será responsável pela reserva do espaço, após o prazo estabelecido neste item.

Art. 131- Garantir a conduta disciplinar impecável de sua equipe nos locais de hospedagem, refeições, e meios de transporte para os ginásios.

Art. 132 - Acompanhar junto ao sediante e ao delegado as providências logísticas para recepção e acomodação da sua torcida (caso haja) e da sua participação no evento.

§1º Os seguranças constituir-se-ão em força auxiliar, ajudando no acesso e saída e formando cordão protetor de isolamento da torcida local.

DO CLUBE SEDIANTE

Art. 133 - Providenciar que as instalações do ginásio, tais como vestiários das equipes e dos árbitros, banheiros, sala para exame de controle de doping, arquibancadas, área de jogo, camarotes ou tribunas, área de filmagem, estejam limpos e em boas condições de uso.

§1º - Qualquer prejuízo à equipe visitante, em função de condições inadequadas no ginásio de jogo, será de responsabilidade da equipe sediante.
§2º - Reservar até 10% (dez por cento) da lotação do ginásio para a equipe visitante. Este reservado deverá ter banheiros próximos e de boa visão da área de jogo, não sendo obrigatório o posicionamento dela de frente para as câmeras da televisão. Este procedimento somente será adotado se a presença de público no ginásio for liberada pelas autoridades locais.
I. A equipe visitante deverá comunicar ao sediante com, pelo menos, 72 (setenta e duas) horas de antecedência do jogo o interesse na reserva da área para sua torcida. Caso esta solicitação não seja realizada, o clube sediante não terá nenhuma responsabilidade por este público/torcedores.
II. O clube sediante deverá reservar ou oferecer até 6 lugares, para integrantes da equipe visitante que acompanham o clube. Ex. presidente, diretor, gerente, supervisor etc. Estas pessoas deverão ficar em lugar com boa visão da quadra e nunca no meio da torcida da equipe sediante.

III. A equipe sediante deverá destinar seguranças para a área da torcida visitante com a finalidade de garantir a integridade física de todos os presentes.
IV. A área deverá estar disponível aos torcedores visitantes até 1 (uma) hora antes do horário do início do jogo. Caso este prazo não seja respeitado fica a critério da equipe local disponibilizar ou não a área do reservado para a torcida local.

Art. 134 - Proibir no seu ginásio a entrada dos itens relacionados abaixo:
• Apitos
• Artefatos que produzam fogo, faísca ou fumaça;
• Armas de qualquer espécie e explosivos;
• Bandeiras com mastro, de qualquer tamanho;
• Câmeras de vídeo para uso comercial;
• Drogas ou substâncias ilegais;
• Garrafas de vidro ou plástico;
• Objetos que possam ser usados para incomodar, tais como canetas-laser;
• Latas de alumínio;
• Qualquer placa promocional e itens promocionais/merchandising com o objetivo de mostrar, vender ou distribuir algo, sem autorização da CBB.

§1º Será permitida a permanência de instrumento de percussão no ginásio de jogo para apresentação antes e nos intervalos de tempos e quartos da partida, desde que seja incluída como ação promocional do clube e autorizada pela CBB.
§2º Não será permitido a entrada e permanência de instrumentos, de sopro, buzinas, cornetas ou qualquer outro instrumento sonoro no ginásio de jogo, obedecendo e respeitando todas as legislações locais vigentes referentes a este item, salvo comum acordo.

Seção 8 – Uniformes

Art. 135 - Na relação de inscrição dos atletas constarão as cores de 02 (dois) uniformes de jogo (camisa e calção), uma de cor clara e uma de cor escura.

Art. 136- Cada equipe pode definir, de acordo com seu interesse, a cor do uniforme que irá jogar durante toda a temporada nos jogos em que atuar como mandante.

Art. 137 - Essa definição deve ser formalizada ao Departamento Técnico Operacional da CBB pelo menos 15 (quinze) dias antes do início da temporada e valerá até o término da mesma.

Art. 138 - Caso não se manifeste até prazo limite em relação à cor de preferência para os jogos nos quais atuar como mandante, a referida equipe usará sempre o uniforme de cor clara nos jogos com mando de quadra, cabendo ao visitante usar o uniforme de cor escura.

Art. 139 - Se ambas as equipes concordarem, elas podem trocar as cores de suas camisas. As equipes deverão colocar um "PATCH" da logo da CBB (medindo 0,40mm x 0,50mm), "PATCH" da federação a qual pertence e "PATCH" do CBC – Comitê Brasileiro de Clubes (medindo 0,85mm x 0,85mm) para aplicação em todos os uniformes de jogos. É obrigatória a utilização por todas as equipes.

Art. 140 - Sobre o uso de uniformes e outros equipamentos de jogo, serão respeitadas as Regras Oficiais de Basketball – 2025. Conforme Normatização sobre Uniforme e Outros Equipamentos de jogo, enviados pela Confederação Brasileira de Basketball e/ou publicadas nesse regulamento.

Art. 141 - As camisas deverão ter a mesma cor predominante na parte anterior e na parte posterior.

Art. 142 - O short também deverá ter a mesma cor predominante na parte anterior e na parte posterior, mas não necessariamente da mesma cor da camisa. Eles deverão terminar acima do joelho.

Art. 143 - A camisa do uniforme de cada atleta deverá estar numerada tanto na parte anterior como na parte posterior e o número deverá ter uma cor sólida e contrastante com a cor da camisa.

Art. 144 - O número nas costas deverá ter pelo menos 20cm de altura e o número na parte da frente da camisa deverá ter pelo menos 10cm de altura. Cada número deve ter no mínimo 2cm de largura.

Art. 145 - Qualquer logo ou nome de patrocinador deve estar, no mínimo, a 5cm de distância dos números da camisa,
tanto na parte anterior como posterior da mesma.

Art. 146 - O número de camisa de cada atleta deve ser diferente e será informado quando da apresentação da lista de inscrição, após o que não poderá sofrer qualquer alteração.

Art. 147 - Os atletas posteriormente inscritos deverão utilizar-se de números diferentes daqueles já destinados aos seus companheiros de equipe, mesmo que estes não tenham ainda atuado.

Art. 148 - A numeração dos atletas poderá ser 0, 00 e de 1 (um) a 99 (noventa e nove). Números de 1 até 9 não devem estar acompanhados de 0 (zero) à esquerda.

Art. 149 - Os números nas camisas dos atletas não poderão sofrer alteração, para não comprometer o serviço de estatísticas e da súmula eletrônica (se utilizada).

Art. 150 - É obrigatória a colocação do nome do atleta na parte posterior da camisa, na porção superior, acima do número, sem prejudicar a visualização deste último. O nome do atleta deverá ter a altura máxima de 05 cm (cinco centímetros) e a extensão não poderá exceder a 25 cm (vinte e cinco centímetros).

Art. 151 - O nome do patrocinador poderá ser colocado na parte posterior da camisa, abaixo do número e deverá ter a altura máxima de 05 cm (cinco centímetros) e a extensão não poderá exceder a 30 cm (trinta centímetros).

Art. 152 - O nome do patrocinador, na parte frontal da camisa, não poderá exceder a 08 cm (oito centímetros) de altura por 40 cm (quarenta centímetros) de comprimento ou 320 cm2 (trezentos e vinte centímetros quadrados).

Art. 153 - O logotipo do fornecedor do uniforme poderá ser colocado na parte frontal da camisa e não poderá exceder à área de 12 cm² (doze centímetros quadrados).

Art. 154 - O logotipo do fornecedor do uniforme, ou de um patrocinador do clube, poderá ser colocado na parte frontal do calção, à esquerda, e não poderá exceder a 04 cm (quatro centímetros) de altura por 10 cm (dez centímetros) de largura, ou uma área de 40cm2 (quarenta centímetros quadrados).

Art. 155 - O número do atleta também poderá ser colocado na parte frontal do calção, à direita, mas cada algarismo não poderá exceder a 06 cm (seis centímetros) de altura por 03 cm (três centímetros) de largura.

Art. 156 - Todas os atletas da equipe deverão usar meias da mesma cor predominante.

Art. 157 - Toda exposição de marca deverá respeitar o manual de normatização de arena distribuído antes do início da competição, que trata dos uniformes, placas de publicidade e base das tabelas.

Art. 158 - Jogadores e membros da comissão técnica estão proibidos de utilizar qualquer adereço com publicidade de cunho comercial, religioso, político ou protesto sem o consentimento da CBB.

Art. 159 - Não será permitida a utilização de bandanas, testeira/faixas na cabeça, armbands, tatuagem temporária, bonés, protetor bucal etc, que exponham marcas que não sejam a do fabricante.

Art. 160 - Não é permitido o uso de sapatos abertos e chinelos, calção, short ou bermuda pelos membros da Comissão Técnica. Toda Comissão Técnica deverá estar trajada de forma idêntica. A camisa deverá ser polo ou social e a calça pode ser de sarja, social ou jeans escuro sem apresentar detalhes, rasgos ou manchas. Exceto em casos excepcionais e autorizados previamente pela CBB.

Art. 161 - Se um atleta tiver seu uniforme rasgado ou com manchas de sangue, ele só poderá participar ou continuar participando de uma partida se trocar, obrigatoriamente, o uniforme. Essa troca de uniforme deverá ser feita por um outro uniforme exatamente igual (cor e número do jogador). Por essa razão, aconselhamos à cada equipe levar 2 jogos de uniforme exatamente iguais para cada jogo.

Art. 162 - A responsabilidade de decidir se o atleta tem ou não que trocar o seu uniforme, nos casos acima, fica a critério do árbitro da partida. Podendo ser comunicado também pelo representante do jogo, porém a palavra final é a do árbitro principal.

Seção 9 – Protocolo dos Jogos

Art. 163 - A quadra de jogo deverá estar liberada, limpa, em bom estado de uso e organizada com no mínimo 90 minutos antes do horário previsto para a partida, em caso de mais de um jogo em sequência serão obedecidos 30 minutos entre um jogo e outro.

Art. 164 - Nos jogos com transmissão de TV ou WEB esse prazo passa a ser de 120 minutos antes do início da partida.

Art. 165 - Os vestiários da equipe visitante e da equipe de arbitragem deverão estar limpos e disponíveis no mínimo 90 minutos antes do início previsto para a partida.

Art. 166 - Os clubes participantes do jogo deverão entregar ao representante designado pela CBB, com 1 (uma) hora de antecedência ao horário oficial do jogo, a relação de suas equipes, com as seguintes informações: nome completo de não mais que 12 (doze) atletas aptos a jogar incluindo, o capitão, nome desportivo, número da camisa, posição que atua, data de nascimento, peso, altura, média de idade e altura da equipe.

Art. 167 - Além dos atletas que participarão da partida, na relação deverá constar o nome de 01 (um) técnico + 7 comissões técnica.

Art. 168 – A entrega do troféu de MVP do jogo será entregue ao final da partida ao atleta de melhor eficiência, em caso de 1 ou mais atleta empatados usaremos o item cestinha para desempate, após apuração do cestinha ainda permaneça o empate, adotaremos o rebote.

Art. 169 - A relação será confeccionada em duas vias e uma delas, juntamente com os documentos de identificação, deverá ser entregue aos oficiais de mesa.

Art. 170- As equipes deverão apresentar-se uniformizadas para o jogo, impreterivelmente, 30 (trinta) minutos antes da hora marcada para seu início. Os atletas devem apresentar-se vestidas por igual, isto é, vestidas com a mesma camisa, calção, meias e agasalho.

Art. 171 – Atletas relacionados para partida sem condições de jogo não poderão ficar no banco de reservas;

Art. 172 - As equipes deverão identificar-se perante a arbitragem, munida da relação de atletas igual à que foi entregue ao representante, indicando aquelas que iniciarão a partida, até 20 (vinte) minutos antes da hora marcada para o início do jogo.

Art. 173 - Da relação de atletas, deverão constar atletas sub 22 e em caso de optar pelos jogares acima de 22 anos conforme permite o regulamento os mesmos deverão ser sinalizados na relação.

Art. 174 - A apresentação oficial das equipes, com chamada nominal, será realizada 15 (quinze) minutos antes do início do jogo – as equipes, por determinação do árbitro, interromperão suas atividades e, a partir do respectivo banco de reservas, à medida que forem chamadas, os atletas entram na quadra enfileirando-se de costas para as respectivas tabelas para execução do Hino Nacional.

Art. 175 - Os árbitros da partida serão apresentados, mesmo que não haja transmissão das partidas.

Art. 176 - Em todos os jogos da Copa do Brasil e Supercopa do Brasil deverá ser executado o Hino Nacional em versão reduzida.

Art. 177 - Faltando 1’30” para o início da partida as equipes encerram o bate bola e dirigem-se aos bancos de reserva.

Art. 178 - Faltando 30” para o início da partida os jogadores titulares entram na quadra para início do jogo.

Art. 179 - O intervalo entre o 2º (segundo) e o 3º (terceiro) quartos terá a duração de 15 (quinze) minutos conforme previsto nas regras da FIBA. O intervalo poderá ser de 10 (dez) minutos se for solicitado pela televisão.

Art. 180 - Durante o intervalo principal da partida poderão ocorrer ações desde que sejam aprovadas pelo representante da partida;

Art. 181 - Nos jogos transmitidos pela TV e/ou pela WEB, durante os pedidos de tempo técnico é **obrigatória** a permissão da utilização do microfone por parte da emissora que detém dos direitos de transmissão. No entanto, durante o jogo inteiro, cada equipe terá direito a uma única recusa da colocação do microfone no tempo técnico. Essa recusa deverá ser feita através de um sinal claro do técnico da equipe para o pessoal da emissora que detém os direitos de transmissão.

Seção 10 – Locução nos Jogos

Art. 182 - A narração dos lances do jogo, executada pelo locutor da equipe mandante, será permitida desde que siga as orientações estipuladas pela CBB. Tal profissional poderá narrar os seguintes lances:

a) Cestas de 2 pontos (mais assistência): O MC poderá anunciar o autor da cesta e o autor da assistência;

b) Cesta de 3 pontos (mais assistência): O MC poderá anunciar o autor da cesta e o autor da assistência;

c) Lances Livres: O MC poderá anunciar o nome do atleta que sofreu a falta resultando em lance livre além de anunciá-lo ao converter algum deles;

d) Faltas: O MC poderá anunciar o autor da falta e dizer quantas faltas o mesmo possui;

e) Pedidos de tempos técnicos: O MC poderá anunciar qual equipe pediu o tempo técnico. Neste momento, o MC poderá anunciar o tempo restante para o término do jogo.

Art. 183 - O uso de trilhas sonoras durante os jogos é permitido, seguindo as seguintes premissas:

a) No ataque da equipe mandante;

b) Bolas paradas somente enquanto a bola estiver nas mãos dos árbitros. Assim que o atleta receber a bola para colocá-la em jogo ou arremessar um lance livre, o som deve ser interrompido imediatamente;

c) Na defesa da equipe visitante quando a posse estiver com a mesma. No momento que a bola ultrapassar a linha central da quadra, o som deve ser interrompido imediatamente.

Art. 184 - Em todas as situações, tanto o MC quanto as trilhas sonoras, não poderão em hipótese alguma ofender, constranger ou atrapalhar os atletas, uma vez que tais práticas têm como objetivo o maior entendimento do jogo bem como enriquecer o espetáculo.

Art. 185 - Os locutores deverão acatar integralmente as solicitações de divulgação por parte da CBB no que diz respeito ao cumprimento de cláusulas contratuais com patrocinadores da entidade, campanhas organizadas pela CBB ou outras de interesse da competição.

Seção 11 – Acesso à Quadra

Art. 186 - Durante os jogos, as únicas pessoas autorizadas a permanecer na área dos bancos de reservas são: até 12 (doze) atletas uniformizadas e até 1 técnico + 7 membros de CT (conforme **Art**. **162**)

Art. 187 – Somente pessoas devidamente identificadas e autorizadas pelo representante do jogo.

Art. 188 – Atletas inscritos, porém sem condições de saúde para jogar, deverão ficar na arquibancada em local reservados para as equipes.

Art. 189 – Caberá do departamento de comunicação da CBB credenciar o efetivo da imprensa para que tenham acesso a quadra.

Art. 190 - Os atletas e/ou profissionais das equipes que não estiverem relacionados para a partida, independentemente da função que exerçam, deverão se sentar em local reservado na arquibancada do ginásio.

Art. 191 – Não será permitido sentar atrás do banco de reservas da equipe.

Art. 192 - Caso esse item não seja respeitado os profissionais deverão se retirar desse local.

Art. 193 – As equipes são responsáveis por informar os integrantes da sua delegação, em uma lista de forma nominal e com documentos que possuem fotos.

Art. 194 - Além dos integrantes das equipes, autorizados conforme critérios acima poderão estar na quadra:

a) 03 oficiais de mesa;

b) 02 oficiais de estatística;

c) 01 ou 02 Representante (s) da CBB;

d) 01 Representante do clube ou ginásio responsável pela manutenção;

e) Médicos, paramédicos ou enfermeiros que ficarão próximos ao banco da equipe da casa, antes do início das placas de publicidade, ou local fora da quadra identificado com sinalização adequada e fácil acesso à mesma;

f) De 02 a 04 enxugadores de quadra devidamente uniformizados;

g) Fotógrafos credenciados pela CBB, desde que estejam com credencial fornecido pela sede e portando sua câmera fotográfica;

h) Repórteres da emissora que detém os direitos de transmissão que estejam trabalhando no jogo;

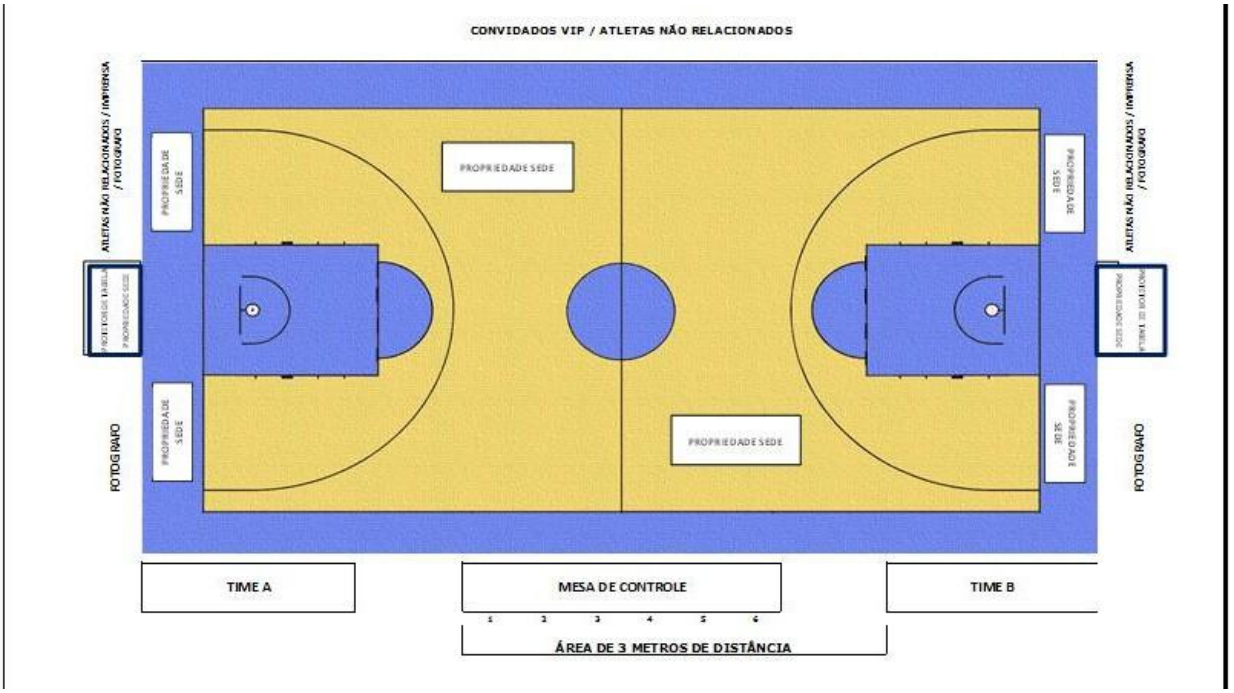
i) Representantes da CBB portadores de credencial que identifique acesso à quadra.

J) todas as pessoas que irão ingressar no ginásio passarão por inspeção conforme protocolo coronavírus;

Art. 195 - Após o término da partida 1 jogador de cada partida poderá ser convocado para entrevista, 1 jogador da equipe vencedora recebera o troféu MVP da partida o mesmo deverá conceder entrevista no Backdrop oficial da competição.

Art. 196 - A autorização por parte da emissora que detém os direitos de transmissão será feita pelo produtor que estiver no jogo, que notificará o representante. O representante é a única pessoa autorizada a efetuar tal procedimento, inclusive orientando os seguranças quanto ao protocolo.

Seção 12 – Mapa de Permissões de Acesso à Quadra



Seção 13 – Rádio, WEB e Televisão

Art. 197 - Os jogos televisionados serão definidos pela emissora que detém os direitos de transmissão a ser definida pela CBB, em comum acordo com o Departamento Técnico-Operacional da CBB, levando-se em consideração os aspectos técnicos das equipes, condições estruturais do ginásio de jogo, visual da quadra e o empenho do clube mandante em divulgar os jogos, mantendo uma média alta de público em seu ginásio.

Art. 198 - Os direitos de transmissão e reprodução de TV, por cessão do direito pelos clubes participantes, pertencem à CBB, que poderá negociá-los, sem exclusividade, com emissoras de TV, a quem serão garantidos o direito de entrevista com os atletas, dirigentes, técnicos e representantes da CBB, que estejam envolvidos na partida disputada, no início, intervalo e encerramento de cada partida.

Art. 199 - Será obrigação exclusiva dos clubes participantes a responsabilidade pelo pagamento de todo e qualquer direito porventura devido em razão da legislação em vigor, que seja dos atletas, árbitros ou aos demais participantes do evento, sejam eles “direitos de imagem e/ou arena” ou de qualquer outra espécie, eximindo a Confederação Brasileira de Basketball, desde já, de qualquer responsabilidade neste sentido.

Art. 200 - Para os locutores de rádio deverá ser destinada, pelo clube mandante, uma área apropriada para a realização de seus trabalhos.

Art. 201 - Os repórteres de quadra deverão fazer seu trabalho de reportagem somente no final da partida;

Art. 202 – As entrevistas só serão concedidas no final de cada jogo.

Art. 203 – A CBB poderá definir um local para realização de entrevista coletiva.

Art. 204 - Durante o jogo zelar pela imagem produzida pela emissora que detém os direitos de transmissão. Em um pedido de tempo pela equipe requisitante ou visitante, não poderá haver microfone para captar o pedido de tempo.

Art. 205 - Caso essas solicitações não sejam atendidas o repórter deverá ser convidado a se retirar da quadra e o veículo não receberá mais autorização para fazer suas transmissões da quadra.

Art. 206 - Os locutores de rádio, jornalistas, fotógrafos e operadores de câmeras de TV deverão se posicionar no fundo da quadra realizar seu trabalho e voltar para local seguro e destinado a eles.

Art. 207 - Nos jogos com transmissão de televisão e/ou WEB deverão ser atendidos os itens abaixo:

a) A fixação dos adesivos da Copa do Brasil e Supercopa do Brasil é de responsabilidade da equipe sede. Ambos arquivos serão disponibilizados pela CBB. Os adesivos devem ser fixados conforme mapa de quadra confeccionado pela CBB;
b) As demais emissoras de TV só poderão fazer cobertura jornalística. Qualquer tipo de transmissão ou reprodução deverá ser previamente aprovada pela assessoria de imprensa da CBB e pela emissora que detenha os direitos de transmissão;
c) A presença de equipes de TV e rádio na quadra só será permitida antes no final da partida em local preparado pela equipe mandante.

d) A equipe sede deve providenciar, em seus respectivos ginásios, local reservado para as equipes de TV da emissora que detém os direitos de transmissão (cabines específicas ou praticável medindo 3m x 3m, com 02 mesas e 04 cadeiras), providenciando ainda o acesso de equipamentos e demais facilidades necessárias à instalação dos mesmos.

Seção 14 – Controle Antidoping

Art. 208 - O aumento do uso de substâncias ou métodos proibidos, destinados a melhorar artificialmente o desempenho esportivo, motiva uma ação de combate intensa por parte de autoridades nacionais e internacionais. O objetivo é evitar uma vantagem desleal de um competidor sobre os demais, além de preservar os aspectos éticos e morais do desporto e, acima de tudo, a saúde do atleta. Aqueles que, de alguma forma, participam ativamente do desporto de alto rendimento, como atletas, treinadores e médicos especializados, devem buscar a atualização constante para evitar o uso acidental de medicações que possam ocasionar uma infração da regra antidoping.

Art. 209 - Todas as competições organizadas pela CBB estão sujeitas ao controle de dopagem, a ser realizado por uma Comissão Antidoping legalmente nomeada pela entidade. A CBB, isoladamente ou em conjunto com a CBB, poderá realizar exames antidoping em todos os jogos da competição.

Art. 210 - É terminantemente proibida a utilização por atletas de qualquer substância, método ou qualquer outro meio proibido, com o objetivo de obter modificação artificial de rendimento mental ou físico de um atleta, que agrida a saúde ou o espírito de jogo.

Art. 211 - A dopagem é punível quando praticada pelo próprio atleta ou por intermédio de outra pessoa, devidamente configurada mediante processo regular de análise, observadas as normas nacionais e internacionais.

Art. 212 - Cada equipe é responsável pela verificação da lista de substâncias ou métodos proibidos e pela prévia informação à CBB de qualquer evento ou procedimento que possa ser confundido com esta prática.

Art. 213 - O regulamento a ser seguido será norteado pela WADA (World Anti-Doping Agency), reconhecida pela FIBA e pelo COI e também pelas autoridades nacionais.

Art. 214 - A lista de substâncias e métodos proibidos encontra-se disponível no endereço: https://www.wada-ama.org/

Art. 215 - As equipes e os atletas não poderão alegar a ignorância das normas antidoping.

Art. 216 - Em todos os jogos deverá ser disponibilizado um vestiário apropriado ou adaptado, com chave, exclusivo para o controle antidoping e com a estrutura descrita anteriormente neste regulamento.

Art. 217 - A definição dos atletas que serão submetidas ao teste poderá ser feita mediante sorteio ou por escolha. A Autoridade Brasileira de Controle do Dopagem (ABCD) poderá escolher 1 ou mais atletas para realização do exame.

Art. 218 - O sorteio, quando houver, será realizado no intervalo entre o 2º e o 3º período do jogo, e contará com a presença de 1 (um) representante de cada equipe, 1 representante da CBB, além do oficial do controle de dopagem que realizará o sorteio.

Art. 219 - O representante da CBB deverá entregar ao oficial do controle de dopagem o documento de identidade dos atletas sorteadas/escolhidas que foi utilizado para identificação dos mesmos antes da partida.

Art. 220 - Só poderão ter acesso à sala de controle, a equipe da comissão antidoping designada para esse fim, os atletas sorteados/escolhidos, 1 (um) acompanhante por equipe devidamente identificado (médico, fisioterapeuta, preparador físico ou outro), além de um representante da CBB. Caso haja a presença de algum representante da ABCD (Autoridade Brasileira de Controle de Doping), da FIBA ou da WADA, também poderá ser autorizado seu acesso à sala de controle.

Art. 221 - Em nenhuma hipótese será permitida a presença de membros da imprensa ou qualquer outro profissional não relacionado acima na sala de controle.

Art. 222 - É terminantemente proibido o uso de celulares e/ou qualquer outro dispositivo eletrônico para registro de fotos ou vídeos dentro da sala de controle.

Art. 223 - Em caso de resultado analítico adverso (exame positivo para doping), será aberto um prazo para a realização da contraprova, se for desejo do atleta. Neste caso, TODAS AS DESPESAS PARA A REALIZAÇÃO DA ANÁLISE DA AMOSTRA B SERÃO DE TOTAL RESPONSABILIDADE DO ATLETA OU DA ENTIDADE A QUAL REPRESENTA. A CBB não se responsabiliza por nenhum custo extra que advenha deste evento.

Art. 224 - Todos os casos de resultado analítico adverso (exame positivo para doping) serão avaliados e julgados pela Comissão Disciplinar da CBB, que tomará as providências cabíveis, podendo os membros da Comissão de Controle de Dopagem, quando requisitados, estarem presentes. Os casos serão julgados individualmente, dentro dos preceitos legais, com amplo direito de defesa do atleta.

Seção 15 – Suspensão e Interrupção de Jogos

Art. 225 - O árbitro, desde que entra na quadra, é a única autoridade competente para determinar, por motivo relevante, a interrupção ou a suspensão definitiva do jogo. Quando ocorrerem interrupções prolongadas, por motivos relevantes, o árbitro deve decidir as medidas a serem tomadas a fim de restabelecer as condições normais para o prosseguimento do jogo.

Art. 226 - A critério da arbitragem são motivos relevantes para a interrupção de um jogo os seguintes fatos:

a) Mau estado da quadra que torne a partida impraticável ou perigosa;

b) Iluminação inadequada;

c) Falta de garantia momentânea à integridade física e psicológica das pessoas envolvidas no jogo;

d) Conflitos ou distúrbios momentâneos na quadra, tais como invasão de quadra, arremesso de objetos etc.

Art. 227 - O jogo interrompido pelos motivos citados nas letras “a” e “b” do artigo 226 será obrigatoriamente realizado no dia seguinte, em horário estabelecido de comum acordo entre os respectivos clubes. Ocorrendo um impasse, a definição ficará a cargo da CBB.

Art. 228 - Quando do prosseguimento da partida serão mantidos o placar e o tempo restante.

Art. 229 - A critério da arbitragem são motivos relevantes para a suspensão definitiva de um jogo os seguintes:
a) Falta de garantia irremediável à integridade física e psicológica das pessoas envolvidas no jogo;

b) Conflitos ou distúrbios graves na quadra, decorrentes de invasão de quadra, arremesso de objetos etc.

Art. 230 - Se, em um dos jogos, ocorrer avaria, ou quebra de tabela ou aro que impossibilite o andamento do jogo, o clube terá um prazo de até uma hora para providenciar a troca, reposição ou reparo. Caso o local de jogo não tenha tabela, aro e redinha para reposição, o jogo será suspenso/encerrado e a equipe mandante perderá os pontos.

Art. 231 - Após o problema solucionado dentro do período estipulado, o jogo segue normalmente, após aprovação do representante e do árbitro da partida. Caso na mesma partida aconteça novamente a quebra do mesmo material recém-trocado, o jogo poderá ser remarcado para o dia seguinte em horário estabelecido pela CBB, respeitando a programação de viagem da equipe visitante.

Art. 232 - A equipe sede deverá providenciar para que o local do jogo esteja em perfeitas condições de uso. Quando o jogo não puder ser iniciado, por qualquer que seja o motivo, o mesmo será obrigatoriamente realizado no dia seguinte, em horário estabelecido de comum acordo entre os respectivos clubes. Ocorrendo um impasse, a definição do horário ficará a cargo da CBB.

Art. 233 - Quando a não realização do jogo for motivada por falta de segurança, quadra impraticável por causa de chuva ou outro problema, funcionamento defeituoso dos equipamentos eletrônicos, instalações danificadas, tabela quebrada, piso escorregadio, iluminação inadequada, etc., o clube sede será responsável pelas despesas provocadas por sua transferência.

Art. 234 - Quando a não realização do jogo for motivada, comprovadamente, por força maior ou calamidade pública, o mesmo será realizado em data e horário estabelecido de comum acordo entre os respectivos clubes. Ocorrendo um impasse, a definição da data e do horário ficará a cargo da CBB.

Seção 16 – Procedimento em Caso de Protesto

Art. 235 - Se, durante uma partida oficial da CBB, uma equipe acredita que seus interesses foram prejudicados pela decisão de um dos árbitros ou por qualquer evento que tenha ocorrido durante o jogo, ele poderá protestar formalmente, desde que cumpra todos os procedimentos descritos abaixo.

Art. 236 - O capitão da equipe deverá, em até 15 minutos após o jogo, informar o árbitro principal da partida que sua equipe está protestando contra o resultado da partida e deverá assinar a súmula no espaço destinado à “assinatura do capitão em caso de protesto”.

Art. 237 - Para que esse protesto se torne válido, é necessário que algum dirigente da equipe confirme por escrito o protesto no prazo máximo de 15 (quinze) minutos após o término da partida. Nesse primeiro documento, que deverá ser entregue ao representante da CBB, não são necessárias explicações mais detalhadas. Basta escrever que "a equipe "X" protesta contra o resultado da partida entre a equipe "Y" e a equipe "X".

Art. 238 - No prazo máximo de 01 (uma) hora após o término da partida, o clube deverá entregar ao representante da CBB outro documento assinado, detalhando todas as razões que sustentam o protesto.

Parágrafo Único: A FIBA tem em suas regras oficiais os únicos motivos que permitem que uma equipe entre com o recurso de protesto após uma partida:

a) Um erro na súmula, nas operações de cronômetro de jogo ou de relógio de 24 segundos que não foram corrigidos pelos árbitros;
b) Uma decisão de desistência, cancelamento, atraso, no reinicio ou não começar a partida;
c) Uma violação das regras aplicáveis de elegibilidade;

Art. 239 - Juntamente com esse documento detalhado, a equipe deverá pagar à CBB a importância de R$ 3.000,00 em espécie ou através de pix da CBB – CNPJ 34.265.884/0001-28 entregue ao Representante da CBB no jogo como garantia do protesto.

Art. 240 - Caso a decisão do STJD seja favorável à equipe que protestou, o valor dado como garantia será devolvido à mesma.

Art. 241 - Caso o STJD não considere o protesto pertinente, a importância dada como garantia não será devolvida à equipe.

Art. 242- O árbitro principal da partida terá o prazo máximo de até as 10:00 da manhã do dia seguinte ao jogo para enviar seu relatório via e-mail para o departamento técnico da CBB, através do documento oficial de relatórios, detalhando as ocorrências que motivaram o protesto. Caso seja viável o relatório também poderá ser entregue ao representante antes de finalizar suas responsabilidades com o jogo e cópia para o departamento técnico da CBB.

Art. 243 - Vídeos, fotos ou qualquer equipamento visual, eletrônico ou digital, pode ser utilizado para determinar as responsabilidades no corrido somente após o encerramento a partida.

CAPÍTULO X
TELEVISÃO / WxO / CRITÉRIO DESEMPATE

Art. 244 – Os direitos de transmissão são de propriedade da CBB, toda e qualquer negociação será feita pela CBB juntos as transmissoras de TV, stream e outros veículos de comunicação.

Art. 245 - A CBB, de acordo com os interesses da TV, alterar programação de dia e horário em qualquer fase da competição.

Art. 246 - A pontuação para classificação será de 02 (dois) pontos por vitória, 01 (um) ponto por derrota, 01 (um) ponto por derrota por número insuficiente de atletas e 00 (zero) ponto por derrota por desistência.

Art. 247 - No caso de derrota por número insuficiente de atletas, se no momento do encerramento do jogo por tal motivo a equipe com o efetivo reduzido estiver à frente no marcador, o resultado será de 20 x 00 (vinte x zero) para a equipe adversária. Se tal equipe estiver atrás no marcador, entretanto, o placar será mantido.

Art. 248 - No caso de derrota por desistência, o placar será de 20 x 00 (vinte x zero) para a equipe adversária.

Art. 249 - Caso uma equipe não compareça até o prazo determinado pelas regras oficiais, a equipe presente será declarada vencedora pela contagem de 20 x 00 (vinte x zero). A outra equipe não terá nenhum ponto computado.

Art. 250 - Caso o não comparecimento seja das duas equipes não serão computados pontos para nenhuma delas.

Art. 251 – Nos casos de WO serão pagas 50% das despesas paga pela equipe que não compareceu, mesmo no caso de contágio do coronavírus;

Art. 252 - Critérios de desempate (para ambas conferências): Havendo empate na contagem de pontos entre **duas equipes ou mais equipes,** na fase de classificação, proceder-se-á ao desempate utilizando o seguinte critério:

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 ainda estiver empatado antes de todos os jogos terem sido disputados no grupo, as equipes empatadas deverão compartilhar a mesma classificação. Se estes critériosainda não puderem decidir ao final da fase de grupo, a relevante classificação FIBA deverá decidir sobre a classificação final.

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	Diferençade 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 D4º) 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	Diferençade 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 pontosde 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 D4º) 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	Diferençade 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 pontosde 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 pontosde 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 pontosde 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	Diferençade 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	Diferençade 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	Diferençade 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:

quipe	Jogos realizados	Vitórias	Derrotas	Pontos na classificação	Pontos de jogo	Diferençade 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	Diferençade 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**	**Diferençade 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 pontosde 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 1A	6	0	12
Equipe 2A	4	2	10
Equipe 3A	1	5	7
Equipe 4A	1	5	7

Resultado dos jogos jogados entre equipe 3B e 4B3B – 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 osseguintes 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	Vit órias	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 últimaequipe 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

Fora / Casa	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

Fora / Casa	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.
- aior 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

Fora / Casa	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

Fora / Casa	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 epontos 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 seugrupo 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:
Classificações Finais:

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	

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

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

D.7.2 Exemplo 2

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

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

D.7.3 Exemplo 3

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

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

D.7.4 Exemplo 4

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

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

D.7.5 Exemplo 5

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

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

B - A 95 - 88

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

D.7.6 Exemplo 6

A - B 76 - 76
B - A 84 - 84

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

B - A 94 - 91

A equipe B é a vencedora das séries (pontuação total A 167 - B 170).

CAPÍTULO XII

DO REGIMENTO DISCIPLINAR

Art. 253 - As pessoas físicas e jurídicas direta ou indiretamente participantes do campeonato reconhecem a Justiça Desportiva como única e definitiva instância para resolver as questões que surjam entre elas e a CBB/CBB, desistindo ou renunciando expressamente de recorrer à Justiça Comum para esses fins.

Art. 254 - A equipe participante do campeonato está comprometida em acatar o sistema de disputa proposto neste Regulamento, desistindo e renunciando a qualquer ação junto ao Poder Judiciário para postular qualquer alteração em sua classificação final. A impugnação de partida ou de seu resultado será processada perante a Justiça Desportiva, na forma das disposições do CBJD e o procedimento objetivando a anulação da partida ou do seu resultado, seja o de impugnação, ou outro qualquer, será dirigido ao órgão competente da Justiça Desportiva, uma vez efetuado o pagamento dos emolumentos observando-se o disposto no CBJD – Código Brasileiro de Justiça Desportiva.

Art. 255 - A equipe participante do campeonato que recorrer à Justiça Comum será responsabilizada por infração ao art. 231 do CBJD.

Art. 256 - O processo e o julgamento de infrações disciplinares do Campeonato Brasileiro Adulto Masculino terão como base o Código Brasileiro de Justiça Desportiva - CBJD.

Art. 257- Independentemente das sanções de natureza regulamentar, expressamente estabelecidas neste regulamento, as infrações disciplinares serão processadas e julgadas na forma estabelecida pelo Código Brasileiro de Justiça Desportiva (CBJD).

Art. 258 - As infrações disciplinares e ocorrências cometidas no transcorrer do campeonato serão encaminhadas para serem analisadas e julgadas na forma estabelecida pelo Código Brasileiro de Justiça Desportiva - CBJD, em primeira instância, pela Comissão Disciplinar do STJD, com base nas súmulas dos jogos e Relatórios dos Delegados e Árbitros.

Art. 259 - Os atletas, técnicos/treinadores e demais integrantes da equipe deverão cumprir uma partida de suspensão automática quando cometerem falta desqualificante, sem prejuízo de outras sanções aplicadas, após julgamento, pela Comissão Disciplinar / STJD. Se o julgamento ocorrer após o cumprimento da suspensão automática, sendo o infrator suspenso, deduzir-se-á da pena imposta a partida não disputada em consequência da suspensão automática.

Art. 260 - Não se aplica a suspensão automática no caso de exclusão do atleta por duas faltas antidesportivas ou por duas faltas técnicas, ou no caso do técnico/treinador por simples faltas técnicas ("C" e "B"), não são interpretadas como faltas desqualificantes diretas. São interpretadas como "GD" Game Desqualification.

Art. 261 - Também são consideradas faltas técnicas do banco os atos impróprios da respectiva torcida, que atrapalhem o andamento normal da partida, como, por exemplo, o arremesso de qualquer objeto na quadra, a tentativa ou consumação de invasão, a explosão de fogos de artifício e a utilização de instrumentos sonoros que prejudiquem a arbitragem, além das sanções previstas no CBJD ao clube mandante. No caso de objetos atirados na quadra pela torcida identificada, mas que não atrapalhem o andamento da partida, o árbitro e/ou representante/comissário de arbitragem deverão relatar a ocorrência anexo à súmula para aplicação de multa relativa.

Art. 262 - Qualquer pessoa, mesmo não relacionada em súmula, quando citada em Relatório do Árbitro ou delegado por cometimento de infração, poderá ser punida de acordo com impedimento automático previsto no parágrafo anterior e terão seus processos encaminhados à Comissão Disciplinar do STJD para as providências cabíveis.

Art. 263 - O Atleta, membro de Comissão Técnica, Dirigente ou qualquer outra pessoa devidamente credenciada, relacionada em súmula, citada em Relatório do Delegado e/ou Árbitros, que tenha sido expulso ou excluído por falta desqualificante, deverá se dirigir ao vestiário e ficar fora da área de jogo, sob pena de ser retirado do ginásio sendo ainda acrescidas no Relatório de Ocorrências todas as atitudes, ações e palavras proferidas, pós-desqualificação, sendo considerado como invasão, na forma do art.274 do CBJDD.

Art. 264 - Nenhum Atleta, Técnico/treinador, Assistente, Dirigente, Diretor, Supervisor e qualquer outra pessoa devidamente credenciada não poderá participar, se PUNIDA, de uma partida oficial até o cumprimento integral da sua pena.

Art. 265 - Atletas eventualmente punidos após julgamento pela Comissão Disciplinar ou STJD, ou mesmo cumprindo suspensão automática, poderão acompanhar jogos oficiais durante o período de punição, desde que ocupe espaços dentro do ginásio que sejam reservados ao público. Em hipótese nenhuma, atletas cumprindo punição poderão sentar no banco de reservas da equipe, nem mesmo ocupando uma das duas vagas reservadas aos atletas não relacionados em súmula conforme previsto no artigo 6.2 deste regulamento.

Art. 266 - Membros da comissão técnica e dirigentes eventualmente punidos após julgamento pela Comissão Disciplinar ou STJD, ou mesmo cumprindo suspensão automática, não poderão entrar no ginásio para acompanhar jogos oficiais durante o período de punição. A proibição de acesso ao ginásio vale a partir de 01 (uma) hora antes do início do jogo até o término do mesmo, independentemente se a partida for disputada pela equipe como mandante ou como visitante.

Art. 267 - Contra as decisões da Comissão Disciplinar caberá recurso para o Superior Tribunal de Justiça Desportiva, na forma e prazos previstos pelo CBJD.

Art. 268- A interposição de recurso para o Superior Tribunal de Justiça Desportiva ficará condicionada ao pagamento de taxas recursais e emolumentos como exigidos pelo STJD e constantes do regimento de custas do STJD.

Art. 269 - A equipe será responsável pelo pagamento da pena de multa aplicada aos seus atletas profissionais, se houver, sub-rogando-se no direito de ser ressarcida por ele.

Art. 270 - A equipe punida com a perda de mando de campo fica obrigada a disputar suas partidas em local e data designado pela CBB.

CAPÍTULO XIII

DAS MULTAS

Art. 271 - Com o objetivo de prevenir e reprimir alguns problemas relativos às infrações "administrativas" das equipes, a CBB está implantando um sistema de aplicação direta de multas e sanções como segue. Na hipótese de se verificar que a infração praticada é de natureza eminentemente disciplinar, a CBB encaminhará o competente relatório à Comissão Disciplinar, que encaminhará ao Procurador do STJD, tudo nos termos do CBJD, para as devidas providências.

Art. 272 - As multas, por se tratarem de medidas administrativas, o Clube eventualmente punido poderá encaminhar recurso ao **Conselho de Administração** que se manifestará sobre sua aplicabilidade ou não.

Art. 273 - Caso a multa tenha sido aplicada pelo próprio Conselho de Administração, o punido poderá encaminhar recurso à Secretaria Geral da Confederação Brasileira de Basketball.

Art. 274 - Toda multa aplicada pela CBB poderá ser descontada de eventuais pagamentos que a CBB tenha que fazer ao Clube apenado.

Art. 275 - Não havendo crédito a ser concedido ao Clube durante a temporada, o mesmo terá até 10 (dez) dias úteis para saldar seu débito junto à CBB.

Art. 276 - Caso a CBB julgue e decida que, além da multa, pela gravidade do fato, a equipe ou envolvido tenha que ser notificado à Comissão Disciplinar e está por sua vez à Procuradoria para eventual denúncia perante os órgãos competentes, a mesma o fará independentemente da aplicação da referida multa.

Art. 277 - As multas serão classificadas em 05 (cinco) categorias, conforme a gravidade da ocorrência: LEVE, MÉDIA, GRAVE, GRAVÍSSIMA e ESPECIAL.

Art. 278 - **As multas da categoria LEVE serão aplicadas conforme abaixo:**

a. Primeira infração deste item: multa de R$ 200,00 (duzentos reais).
b. Segunda Infração deste item: multa de R$ 400,00 (quatrocentos reais).
c. Terceira infração deste item: multa de R$ 1.000,00 (mil reais) a cada ocorrência.

Art. 279 - **São consideradas ocorrências sujeitas às multas da categoria LEVE:**

A) Não providenciar que os aros e as redinhas estejam em perfeitas condições de uso.

B) Equipe que tiver algum atleta não obedecendo à determinação em relação à Normatização de Uso dos Uniformes e Outros Equipamentos de Jogo, mesmo se o fato for identificado posteriormente. Os valores acima serão aplicados, levando-se em conta cada atleta com irregularidade constatada em uma mesma partida.

Art. 280 - **As multas da categoria MÉDIA serão aplicadas conforme abaixo:**

a. Primeira infração deste item: multa de R$ 500,00 (quinhentos reais).
b. Segunda Infração deste item: multa de R$ 1.000,00 (mil reais).
c. Terceira infração deste item: multa de R$ 2.500,00 (dois mil e quinhentos reais) a cada ocorrência.

Art. 281 - São consideradas ocorrências sujeitas às multas da categoria MÉDIA:

a. Não respeitar a exigência de distância mínima de 3 metros para oferecer segurança ao banco de reservas da equipe adversária e da mesa dos oficiais de mesa.

b. Não comparecimento às convocações oficiais da CBB para reuniões técnicas ou administrativas da CBB ou eventos oficiais. Nesse caso, os valores acima serão aplicados levando-se em conta cada atleta, membro da comissão técnica ou dirigente da equipe que faltar à alguma convocação oficial.

c. Não providenciar vestiários adequados dentro do horário estipulado para cada uma das equipes e para a equipe de arbitragem conforme o Regulamento.

d. Não utilizar as bolas oficiais da CBB e escrever nas mesmas.

e. Permitir a utilização de instrumentos de sopro ou percussão, focos de laser, fogos de artifícios ou similares, bem como qualquer outro tipo de instrumento que possa ser prejudicial ao correto desempenho da arbitragem, permitindo-se, no entanto, sua utilização em apresentações ou shows, desde que previamente aprovados pela CBB.

f. Não providenciar conexão de internet com cabeamento para a estatística e súmula eletrônica (quando utilizada). Impressora compatível para imprimir as estatísticas na quadra, com pelo menos uma hora antes do início do jogo.

g. Não atender às especificações da regra relativas aos materiais de jogo como tabelas, relógios e placares: placar eletrônico digital com sirene de alcance pleno, ter a tabela com o acolchoamento em suas bases, luz de aviso do estouro dos 24" e no término dos períodos, proteção de segurança na parte de vidro e relógio de 24 segundos principal que não seja do tipo digital e fixado acima da tabela; Nesse caso, ao se cometer a terceira infração, além da multa haverá a interdição do ginásio até que a situação seja resolvida.

h. Não obedecer ao protocolo dos jogos.

i. Não obedecer à indicação do local estabelecido, dentro do ginásio, para a torcida organizada, estando ela uniformizada ou não.

j. Ter os aros com desgaste na pintura em jogos com transmissão de TV ou transmissão online.

l. Arremesso de objeto na quadra por torcida identificada que não atrapalhe o andamento da partida e seja relatado pelo árbitro e/ou representante/comissário de arbitragem.

m. a equipe sede deverá ter uma filmagem em forma de backup caso o equipamento da Synergy Sports não funcione, a gravação deverá ser entregue a cada equipe e a coordenação de arbitragem.

Art. 282 - **As multas da categoria GRAVE serão aplicadas conforme abaixo:**

a. Primeira infração deste item: multa de R$ 1.000,00 (mil reais).

b. Segunda Infração deste item: multa de R$ 2.500,00 (dois mil e quinhentos reais).

c. Terceira infração deste item: multa de R$ 3.500,00 (três mil e quinhentos reais) a cada ocorrência.

Art. 283 - **São consideradas ocorrências sujeitas às multas da categoria GRAVE:**

a. O equipamento da Synergy Sports não funcionar de forma adequada por falta de estrutura e internet compatível para o equipamento.

b. As arenas que não apresentarem condições para atendimento emergencial aos torcedores ou jogadores e Comissões técnicas, com maca e equipamentos de primeiros-socorros e não providenciar, em todos os jogos que pelo menos uma ambulância e um desfibrilador estejam disponíveis entre 30 minutos antes e 01 (uma) hora após os jogos, além de um médico e dois enfermeiros com nível superior.

c. Toda equipe terá que ter um médico acompanhando a equipe, a multa será diária até que a mesma providencie.

d. Permitir a presença de pessoas não autorizadas na quadra de jogo, mesmo nos intervalos ou após o término da partida até que os árbitros e equipe adversária tenham deixado, em segurança, a quadra.

e. Não ter a segurança conforme item específico do Regulamento.

f. Não obedecer à determinação de que a equipe com mando de jogo usará sempre o uniforme de cor clara, cabendo ao visitante usar o uniforme de cor escura. Mas, se ambas as equipes concordarem, elas podem trocar as cores de suas camisas.

g. Não ter a quadra de jogo liberada, limpa, em bom estado de uso e organizada com no mínimo 60 minutos antes do horário previsto para a primeira partida; bem como nos jogos com transmissão de TV ou WEB não ter a quadra de jogo liberada, limpa, em bom estado de uso e organizada com no mínimo 120 minutos antes do horário previsto para a partida.

h. Não pagar as taxas de arbitragem, oficiais de mesa, oficiais de estatística e/ou representante **em espécie e antes do término da partida.**

j. Não pagar o ressarcimento de despesas de viagem e/ou de transporte para membros da equipe de arbitragem, oficiais de mesa, oficiais de estatística e/ou representante **em espécie e antes do término da partida.**

Art. 284 - **As multas da categoria GRAVÍSSIMA serão aplicadas conforme abaixo:**

a. Infração em jogos da Fase de Classificação sem transmissão de TV: multa de R$ 2.500,00 (dois mil e quinhentos reais).

b. Infração em jogos da Fase de Classificação com transmissão de TV ou em qualquer jogo na Fase de Playoffs: multa de R$ 5.000,00 (cinco mil reais).

Art. 285 - **São consideradas ocorrências sujeitas às multas da categoria GRAVÍSSIMA:**

a. Durante a partida, a comissão técnica não permitir a colocação de microfone durante o pedido de tempo técnico por mais de uma vez.

b. Falta de Placar eletrônico principal ou equipamento de 24 segundos ou que estes apresentem mau funcionamento no momento da inspeção do representante/comissário de arbitragem antes da partida;

c. Clube sede não disponibilizar sala ou vestiário para exame antidoping nas condições estipuladas nesse regulamento.

Art. 286 - **As multas da categoria ESPECIAL serão aplicadas conforme abaixo:**

a. Para cada falta técnica aplicada a qualquer membro da equipe, jogador ou comissão técnica, a mesma deverá pagar uma multa de R$ 120,00 (cento e vinte reais).

b. Quando houver desqualificação de qualquer atleta ou membro da comissão técnica.

Multa: R$ 350,00 (trezentos e cinquenta reais) por atleta e/ou membro da comissão técnica que seja punido.

c. Não obedecer ao layout das placas e adesivos de piso e à parte do Manual de Marcas relativo à comunicação visual dos ginásios enviados pela CBB ou não obedecer às diretrizes do Manual de Normatização e realizar ações de marketing de emboscada.

Primeira infração deste item: multa de R$ 5.000,00 (cinco mil reais)

Segunda Infração deste item: multa de R$ 10.000,00 (dez mil reais) mais a interdição do ginásio por um mínimo de uma partida e até que a situação seja resolvida.

d. Se durante o Campeonato qualquer Associado da CBB através dos seus Dirigentes, membros de Comissão Técnica, funcionários ou colaboradores, atletas e até mesmo torcedores, provocarem atos que sejam considerados pelo Conselho de Administração da CBB prejudiciais à imagem da CBB ou do Campeonato Brasileiro de Basquete Adulto Masculino, poderá este Conselho aplicar sanções a este filiado que poderão ir de simples advertência à multa de até R$ 100.000,00 (cem mil reais).

Obs.: As penas aplicadas pelo Conselho de Administração não impedem que o infrator seja submetido ainda a julgamento pela Comissão Disciplinar, caso o ato seja desta competência, ou mesmo sofrer outras sanções previstas no Estatuto da CBB.

Art. 287 – Fazem parte do Regulamento, Manuais, Ofícios, Notas e demais documentos publicados pela Confederação Brasileira de Basketball devidamente assinados pelo presidente e/ou seus diretores relativos à competição, protocolo coronavírus (medidas e prevenções), documento de orientação de prevenção do coronavírus em ambiente externo.

Art. 288 – É de total responsabilidade das equipes as medidas protetivas para evitar o contágio do coronavírus no ambiente externo, hospedagem, traslado, restaurantes, passeios em locais públicos, cinema, bares, teatro e locais que põe em risco a saúde de todos.

Art. 289 - Todas as propriedades da cometição pertence a Confederação Brasileira de Basketball, os clubes reconhecem a Confederação Brasileira de Baskteball a única que detém a titularidade de todas as propriedades sejam elas quais forem.

Art. 290 - As reclamações, críticas e sugestões aos dispositivos deste Regulamento devem ser endereçadas à ouvidoria da CBB pelo e-mail ouvidoria@basquetebrasil.org.br e do CBC pelo site http://cbclubes.org.br/fale-com-o-cbc/fale- com-o-cbc