

FESTIVAL DE MINI-BASQUETE

2ª Copa Sérgio Ney Palmeiro

O mini-basquete é um jogo para crianças de até 12 anos (nascidos a partir de 1993). Foi desenvolvido como uma forma divertida de se descobrir o basquete.

É uma atividade recreativa e, com sua riqueza em atividade física, desenvolvimento social e espírito de equipe, estimula as crianças a trilhar uma vida esportiva saudável.

REGULAMENTO

REGRA 1

O JOGO

Art. 1 Mini-Basquete

O mini-basquete é um jogo baseado no basquete e indicado para meninos e meninas com 12 anos ou menos (nascidos a partir de 1993), aferidos no início de cada jogo.

Art. 2 Definição

O propósito de cada equipe é o colocar a bola na cesta do oponente e evitar que o oponente marque pontos, seguindo as regras do jogo.

REGRA 2

DIMENSÕES E EQUIPAMENTOS

Art. 3 Dimensões da Quadra

A quadra de jogo deve ser retangular e de superfície lisa, dura e sem obstáculos. Sua dimensão deve ser de 28m de comprimento e 15m de largura. Outras dimensões podem ser usadas, desde que se conserve a mesma proporção, como por exemplo: 26 x 14 m, 24 x 13 m, 22 x 12 m e 20 x 11 m.

Art. 4 Linhas

As linhas da quadra de basquete são desenhadas de acordo com as mesmas desenhadas nas quadras de basquete normal.

Art. 5 Tabelas

Cada uma das tabelas deve ter a superfície lisa de madeira maciça ou de material transparente adequado. As dimensões devem ser de 1,20m horizontalmente e de 0,90m verticalmente, e montada na forma que mostra o diagrama.

Art. 6 Cestas

As cestas devem englobar os aros e as redes. Cada uma das cestas deve estar a 2,60m acima do chão.

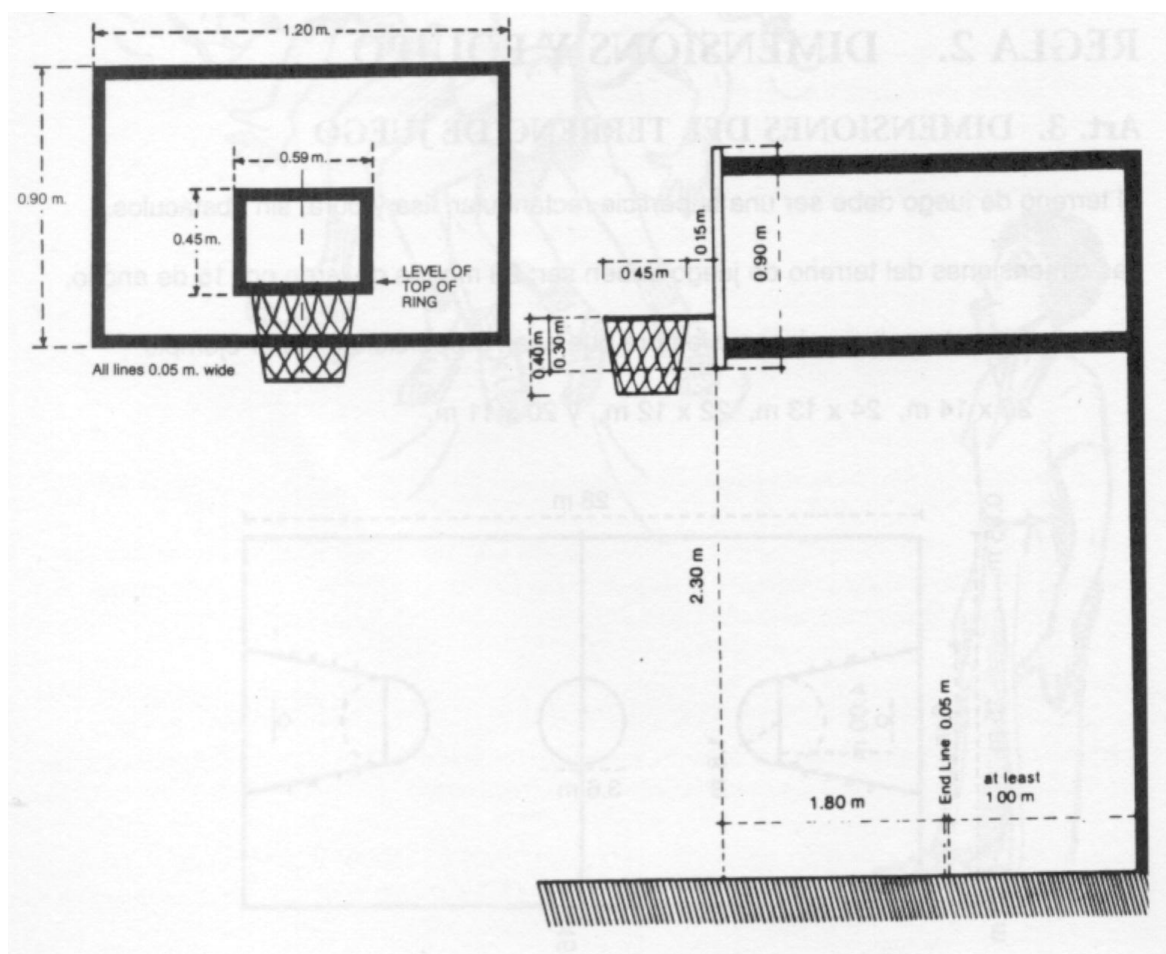


Figura 1: Croquis da Tabela

Art. 7 Bola

A bola deve ser esférica, com a superfície exterior de couro, borracha ou de outro material sintético. Para os jogos do masculino serão usadas bolas Penalty 5.6, e para os jogos do feminino bolas Penalty 6.4.

Art. 8 Equipamento Técnico

O seguinte material técnico deve ser providenciado :

- Cronômetro do jogo
- Súmula oficial de jogo (uma via);
- Marcadores numerados de 1 a 5, para indicar o número de faltas pessoais cometidas por jogador;
- Um mecanismo sonoro de aviso.

Art. 9 Os Árbitros

Dois árbitros devem dirigir o jogo de acordo com as regras. Ambos são responsáveis por marcar faltas e violações, por validar ou cancelar cestas e lances livres e também por administrar penalidades de acordo com as regras.

Art. 10 O Anotador

O anotador é responsável pela súmula. Ele mantém um registro com as cestas e lances livres convertidos. Também anotará as faltas cometidas, conforme sinalização do árbitro e levantará os marcadores para mostrar o número de faltas cometidas por cada jogador.

Art. 11 O Cronometrista

O cronometrista é responsável pelo controle do tempo de jogo e pela indicação do final de cada um dos períodos.

Art. 12 Equipes

Cada equipe deve ter o mínimo de 08 jogadores: 5 jogadores na quadra e 3 substitutos. Podendo esse número chegar ao máximo de 12 jogadores: 5 na quadra e 7 substitutos.

Um membro da equipe é considerado um jogador quando ele está na quadra e está autorizado a jogar. De outra forma, ele é considerado um substituto.

Art. 13 Técnicos

O técnico é o líder da equipe. Ele orienta os jogadores de fora da quadra, de forma calma e amistosa, e é responsável pela substituição dos jogadores.

Ele é auxiliado pelo capitão da equipe, que deve ser um dos jogadores.

Art. 14 Uniformes

Todos os jogadores de uma equipe devem vestir uniformes iguais e com numeração na frente e atrás da camisa.

As equipes só podem usar números de 4 a 99.

Art. 15 Tempo de Jogo

O jogo consiste em três períodos de 5 minutos cada, sem intervalo. O cronometrista controla o tempo de jogo, parando o relógio apenas nas seguintes situações:

- Em uma falta;
- Ao final de um período;
- Para uma bola morta;
- Quando um jogador comete 5 faltas pessoais ou é desqualificado;
- Quando um jogador está machucado;
- Quando o árbitro o instrui;

Após o relógio ter sido parado, o cronometrista deve reiniciá-lo assim que a bola for tocada, dentro da quadra.

O último minuto do jogo terá cronometragem igual a uma partida oficial.

Art. 16 Início de Jogo

O primeiro período começa com a bola ao alto no círculo central. O árbitro deve efetuar o lançamento da bola entre dois oponentes. O relógio é iniciado quando a bola é tocada por um dos jogadores.

Nos dois períodos que seguem a posse de bola é dada de acordo com a seta indicativa de posse de bola.

No terceiro período, as equipes devem trocar de cestas.

Art. 17 Bola ao Alto

Ocorre a bola ao alto quando o árbitro lança a bola verticalmente para o alto entre dois oponentes no círculo central para dar início ao jogo.

A bola só pode ser tocada por um ou por ambos os jogadores depois de alcançar o ponto mais alto de sua trajetória.

Todos os outros jogadores devem se manter fora do círculo até que a bola seja tocada por um dos jogadores saltantes. Se houver uma violação, a posse de bola será dada ao oponente, que cobrará um lateral. Se ambos os time forem responsáveis pela violação, será feita outra bola ao alto.

Art. 18 Cesta – Quando é convertida e o seu valor

Uma cesta é marcada quando uma bola viva entra na cesta por cima e passa por dentro dela. Uma cesta de campo da área de 3 pontos vale 3 pontos, uma cesta de campo da área de 2 pontos vale 2 pontos e uma cesta de lance livre vale 1 ponto.

Art. 19 Empate

Se o placar estiver empatado ao final do terceiro período, este será o resultado final, não devendo-se jogar nenhuma prorrogação.

Art. 20 Final de Jogo

O jogo termina com o soar do sinal sonoro do cronometrista ou do placar, indicando o término do tempo de jogo.

REGRA 6

REGULAMENTAÇÕES DE JOGO

Art. 21 Substituições

Cada jogador substituto deverá permanecer sentado no banco de reservas durante o tempo em que não estiver em quadra, exceto quando for substituir a outro jogador.

Nos 2 (dois) primeiros períodos da partida haverá participação mínima de 8 (oito) atletas diferentes por equipe, desta forma, para o segundo período do jogo cada equipe deverá proceder 3 (três) alterações. Estes jogadores só poderão ser substituídos neste período por desqualificação, pelo cometimento de 5 (cinco) faltas pessoais, por lesão, ou ainda por outro jogador que não tenha atuado no primeiro período.

Art. 22 Como a Bola é jogada

No mini-basquete a bola é jogada com as mãos. Pode ser passada, arremessada ou lançada em qualquer direção dentro dos limites das regras do jogo.

É uma violação correr com a bola, chutá-la intencionalmente ou bater nela com os punhos.

Tocar acidentalmente na bola com a perna ou pés **não é uma violação.**

REGRA 7

VIOLAÇÕES

Art. 23 Violações

Uma violação é uma infração as regras, em virtude da qual o árbitro deve parar o jogo imediatamente e conceder a posse de bola ao oponente, mediante a administração de um arremesso lateral.

Art. 24 Reposição de bola

O jogador deve repor a bola de fora da quadra no local indicado pelo árbitro, que será o mais próximo do local da infração (falta ou violação).

A partir do momento em que a bola está à disposição do jogador, ele tem 5 segundos para passá-la para um jogador que esteja dentro da quadra.

Quando a reposição estiver acontecendo, nenhum outro jogador pode ter uma parte do seu corpo sobre ou além das linhas laterais ou de fundo, caso em que a reposição deverá ser feita novamente.

O árbitro deverá entregar nas mãos do jogador a bola, quando ela tiver que ser repostada desde as linhas laterais ou de fundo.

Art. 25 Localização do Jogador

A localização do jogador é determinada pelo local onde ele toca o solo. Quando ele está no ar, considera-se que ele esteja no local de onde saiu ao efetuar o salto.

Art. 26 Jogador fora da quadra

Um jogador está fora da quadra quando ele toca o chão sobre ou após as linhas que delimitam a quadra.

A bola está fora da quadra quando ela toca um jogador, o solo, ou qualquer objeto após a linha do limite da quadra, incluindo o suporte das tabelas.

Jogar a bola para fora da quadra é uma violação, punida com a cobrança de lateral pela equipe adversária.

Se o árbitro tem dúvidas sobre qual jogador tocou por último a bola, será administrada uma bola ao alto, sendo a posse concedida de acordo com a seta indicativa de posse de bola.

Art. 27 Pivô



Um jogador que recebe a bola quando está parado ou parando e receber a bola está autorizado a fazer a jogada de pivô.

A jogada de pivô ocorre quando o jogador que está segurando a bola pisa uma ou mais vezes em qualquer direção com o mesmo pé, e o outro pé, chamado pé de pivô, permanece no mesmo lugar em contato com o chão.

Fig. 2 - Pé de pivô

Art. 28 Progredindo com a Bola

Um jogador que está com a posse de bola pode avançar em qualquer direção, com as seguintes limitações:

- 1) O jogador que, estando parado, recebe a bola, pode pivotar utilizando qualquer de seus pés como pé de pivô.

- 2) Um jogador que recebe a bola enquanto está em movimento pode se utilizar de uma parada em dois tempos para ficar com a bola ou passá-la.
- 3) Um jogador que recebe a bola quando está parado ou que para legalmente com a bola nas mãos:
 - Pode levantar seu pé de pivô e saltar, quando arremessa a bola para a cesta ou a passa, mas a bola deve deixar suas mãos antes que qualquer de seus pés toque o solo novamente;
 - Não pode levantar seu pé de pivô para começar a driblar antes que a bola saia de suas mãos;

Progredir com a bola fora destes limites é uma violação e a posse de bola será concedida à equipe adversária.



Figura 3: Exemplo de infração - A jogadora para e recomeça a driblar

Art. 29 Driblando

Se um jogador desejar progredir com a bola ele pode driblar, isto é, quicar a bola com uma mão.

O jogador não está autorizado a:

- Quicar a bola com as duas mãos ao mesmo tempo;
- Deixar a bola parar em sua mão e continuar a driblar.

Art. 30 Posse da Bola

Um jogador tem a posse da bola quando:

- ele está segurando a bola;
- ele está quicando a bola.

Uma equipe tem o controle da bola quando um de seus jogadores tem a posse da bola ou a bola é passada entre companheiros daquela equipe.

Art. 31 Regra dos 3 segundos

Um jogador não pode permanecer na área restrita do oponente por mais de 3 segundos enquanto sua equipe detiver a posse da bola.

Uma infração a esta regra é uma violação, punida com a cobrança de lateral para a equipe adversária.

O árbitro não deve punir o jogador que acidentalmente entrar na área restrita mas que não participa da jogada.

Art. 32 Regra dos 5 segundos

Um jogador que, marcado de muito perto (distância de um passo normal) que retenha a bola sem passar, arremessar ou quicar por mais de 5 segundos comete violação.

A bola é dada ao adversário para reposição em jogo.

Art. 33 Retorno da bola à quadra de defesa

Um jogador cuja equipe tem a posse da bola na quadra adversária não pode retorná-la à sua quadra de defesa. Caso isto ocorra, a posse de bola é concedida à equipe adversária para reposição em jogo.

A linha do centro é parte da quadra de defesa.

Art. 34 Jogador em ato de arremesso

Um jogador está em ato de arremesso quando, no julgamento do árbitro, começa uma tentativa de converter uma cesta. O ato continua até que os dois pés do jogador tenham voltado ao solo.

REGRA 8

FALTAS PESSOAIS

Art. 35 Faltas

A falta é uma violação às regras envolvendo contato pessoal com um oponente ou comportamento antidesportivo.

Art. 36 Lances Livres

Um lance livre é um privilégio dado ao jogador, e que consiste em marcar um ponto por arremesso, a partir de uma posição diretamente atrás da linha de lance livre e dentro do semicírculo. O lance livre é cobrado pelo jogador que sofreu a falta.

Quando um jogador é punido com desqualificação por comportamento antidesportivo, os lances livres podem ser cobrados por qualquer jogador da equipe adversária.

Art. 37 Falta Pessoal

Uma falta pessoal é um contato faltoso com um adversário, estando a bola viva ou morta. O jogador não deve segurar, bloquear, empurrar, fazer carga, agredir ou impedir o progresso de um adversário estendendo mão, braço, cotovelo, ombro, quadril, perna, joelho ou pé, nem inclinando seu corpo para uma outra posição que não seja a normal, nem usar métodos rudes ou violentos.

Se ocorrer um contato pessoal que não está previsto nestas regras e que traga vantagem ao causador, será marcada uma falta pessoal ao jogador responsável pelo contato.

Se a falta for cometida em um jogador que não esteja em ato de arremesso, a bola é concedida para a equipe do jogador que sofreu a falta para que alguém faça a reposição.

Se a falta for cometida sobre um jogador que esteja em ato de arremesso e este não for convertido, serão concedidos 2 (dois) lances livres ao jogador que sofreu a falta. Se o arremesso tiver sido convertido, haverá 1 (um) lance livre.

Art. 38 Falta Antidesportiva

Uma falta antidesportiva é uma falta de jogador com contato que, no julgamento do oficial, não é uma tentativa legítima de jogar a bola diretamente, dentro do espírito e intenções das regras. O jogador que comete mais de uma falta antidesportiva será desqualificado.

Serão concedidos dois lances livres ao jogador que sofreu a falta a menos que ele esteja em ato de arremesso e este seja convertido.

Após a conversão do arremesso ou dos lances livres, independentemente do último lance livre ter sido convertido ou não, o jogo será reiniciado através da cobrança de um lateral, próximo à linha do meio da quadra, a ser efetuada por um jogador da mesma equipe do arremessador.

Art. 39 Falta Dupla

A falta dupla ocorre quando dois oponentes cometem faltas um contra o outro aproximadamente ao mesmo tempo.

Uma falta pessoal deve ser marcada para cada um dos jogadores, nenhum lance livre será concedido. O jogo deve recomeçar com a bola sendo concedida para reposição, no ponto mais próximo da infração, àquela equipe que detinha o controle da bola.

Se nenhuma equipe tinha o controle de bola, ou tinha direito a ela, uma situação de bola ao alto ocorre, sendo a posse concedida de acordo com a seta indicativa de posse de bola.

Art. 40 Falta Desqualificante

No mini-basquete todos os jogadores devem sempre ter o melhor espírito esportivo e de cooperação.

Uma falta desqualificante é caracterizada por conduta antidesportiva flagrante de um jogador, substituto, técnico, assistente técnico ou acompanhante de equipe. O infrator será desqualificado e irá para o vestiário da sua equipe, lá permanecendo até o final do jogo; ou se preferir deixará o ginásio.

Um jogador também será desqualificado se contra ele forem marcadas 2 (duas) faltas antidesportivas.

Um técnico também será desqualificado quando contra ele forem marcadas 2 (duas) faltas técnicas resultado de seu comportamento pessoal antidesportivo; ou ainda quando contra ele forem marcadas 3 (três) faltas técnicas acumuladas como resultado de comportamento antidesportivo dos componentes do banco da sua equipe.

Quando uma falta desqualificante for marcada serão concedidos dois lances livres e a posse de bola à equipe adversária. Os lances livres serão concedidos a qualquer adversário no caso de uma falta que não envolveu contato.

REGRA 9

DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 41 Como se cobra um Lance Livre

O arremesso deve ser executado em 5 segundos.

Enquanto estiver cobrando o lance livre, o jogador não poderá pisar na linha e nem na parte da quadra à frente dela.

Quando o arremessador cobra o lance livre haverá um máximo de 5 jogadores ocupando as áreas próximas, da seguinte forma:

- Dois jogadores do time adversário devem ocupar as 2 posições mais próximas da cesta;
- Os outros jogadores devem tomar posições alternadas.

Os jogadores nas áreas próximas:

- Não podem ocupar posições que não lhes sejam permitidas;
- Não devem entrar no garrafão, na zona neutra ou deixar as suas posições até que a bola tenha saído das mãos do arremessador;
- Não podem tocar a bola durante sua trajetória à cesta até que toque o aro ou seja evidente que não o tocará.

Todos os jogadores que não estejam nas posições na zona de lance livre devem permanecer atrás da linha de três pontos até que a bola toque o aro ou que o lance se conclua.

Se o último lance não tocar no aro e não for convertido, a posse de bola é concedida à equipe adversária para reposição.

Nenhum jogador de nenhum time pode tocar no aro até que a bola toque o aro.

Art. 42 Cinco faltas por Jogador

O jogador que tiver cometido cinco faltas, pessoais e/ou técnicas deve abandonar imediatamente o jogo. Ele deverá ser substituído por um companheiro de equipe, dentro de 30 (trinta) segundos.

Art. 43 Faltas de Equipe

Uma equipe está em situação de penalidade de falta quando tenha cometido 4 (quatro) faltas coletivas por um período. Nesta situação, toda falta de jogador cometida subsequente em um jogador que não esteja no ato do arremesso, será penalizada com 2 (dois) lances-livres, ao invés de uma reposição.

Se uma falta pessoal for cometida por um jogador da equipe com controle de uma bola viva, ou da equipe com direito a bola, tal falta será penalizada por uma reposição no ponto mais próximo da infração pelos adversários.

Art. 44 Marcação

As equipes somente poderão adotar a defesa individual como sistema defensivo. Quando um outro tipo de defesa for utilizado a equipe será advertida verbalmente. No caso de reincidência, a equipe será punida com falta técnica, esta sendo creditada para o técnico.

Art. 45 Taxa de Arbitragem

Em cada Festival, no momento anterior a apresentação da relação das equipes para a primeira rodada de jogos, cada clube deverá efetuar o pagamento da taxa de arbitragem, no valor de R\$ 25,00 (vinte e cinco reais) por equipe, diretamente ao representante da Federação.

Art. 46 Pontuação

Em cada jogo disputado, nas diferentes etapas do Festival, para cada vitória conquistada será obtido 3 (três) pontos, empate 2 (dois) pontos e derrota 1 (um) ponto.

Art. 47 Premiação

Ao final do Festival de Mini Basquete 2005 – 2ª Copa Sérgio Ney Pameiro, será premiado o clube com maior número de pontos ganhos (somatório dos pontos das equipes que o representarem). Será premiada também a equipe com melhor performance (somatório de pontos de cada etapa).