



## ÍNDICE

<b>REGRA 1</b>	<b>O JOGO</b> .....	<b>2</b>
ART. 1.	DEFINIÇÃO .....	2
<b>REGRA 2</b>	<b>DIMENSÕES E EQUIPAMENTO</b> .....	<b>2</b>
ART. 2.	DIMENSÕES DA QUADRA .....	2
ART. 3.	LINHAS E DIMENSÕES .....	3
ART. 4.	EQUIPAMENTO .....	4
<b>REGRA 3</b>	<b>OFICIAIS E SEUS DEVERES</b> .....	<b>6</b>
ART. 5.	OFICIAIS E SEUS ASSISTENTES.....	6
ART. 6.	ÁRBITRO: PODERES.....	7
ART. 7.	OFICIAIS: TEMPO E LOCAL PARA TOMAR DECISÕES.....	7
ART. 8.	OFICIAIS: DEVERES QUANDO UMA INFRAÇÃO É COMETIDA .....	7
ART. 9.	APONTADOR E ASSISTENTE DE APONTADOR: DEVERES.....	7
ART. 10.	CRONOMETRISTA: DEVERES .....	8
ART. 11.	OPERADOR DOS 30 SEGUNDOS: DEVERES.....	8
<b>REGRA 4</b>	<b>JOGADORES, SUBSTITUTOS E TÉCNICOS</b> .....	<b>8</b>
ART. 12.	EQUIPES.....	8
ART. 13.	JOGADORES E SUBSTITUTOS .....	8
ART. 14.	CAPITÃO: DEVERES E PODERES .....	9
ART. 15.	TÉCNICOS: DEVERES E PODERES .....	9
<b>REGRA 5</b>	<b>REGULAMENTAÇÃO DO TEMPO DE JOGO</b> .....	<b>9</b>
ART. 16.	TEMPO DE JOGO .....	9
ART. 17.	OPERAÇÕES COM O RELÓGIO DE JOGO.....	9
ART. 18.	REGRA DOS 30 SEGUNDOS .....	9
ART. 19.	TEMPO DEBITADO .....	10
ART. 20.	LESÃO DE JOGADORES OU OFICIAIS.....	10
ART. 21.	CONTAGEM EMPATADA E PERÍODOS EXTRA .....	10
<b>REGRA 6</b>	<b>REGULAMENTAÇÕES DO JOGO</b> .....	<b>11</b>
ART. 22.	COMEÇO DE JOGO.....	11
ART. 23.	STATUS DA BOLA.....	11
ART. 24.	POSIÇÃO DE UM JOGADOR E DE UM OFICIAL .....	11
ART. 25.	BOLA AO ALTO .....	11
ART. 26.	COMO A BOLA É JOGADA .....	11
ART. 27.	CONTROLE DE BOLA .....	11
ART. 28.	JOGADOR EM ATO DE ARREMESSO .....	11
ART. 29.	CESTA – QUANDO FEITA E SEU VALOR.....	12
ART. 30.	REPOSIÇÕES DE FORA DA QUADRA .....	12
ART. 31.	SUBSTITUIÇÕES .....	12
ART. 32.	QUANDO UM PERÍODO OU JOGO É ENCERRADO .....	13
ART. 33.	JOGO PERDIDO POR DESISTÊNCIA .....	13
ART. 34.	JOGO PERDIDO POR INSUFICIÊNCIA .....	13
<b>REGRA 7</b>	<b>VIOLAÇÕES</b> .....	<b>13</b>
ART. 35.	VIOLAÇÕES.....	13
ART. 36.	JOGADOR OU BOLA FORA DA QUADRA .....	13
ART. 37.	REGRA DO DRIBLE.....	14
ART. 38.	REGRA DE PROGREDIR COM A BOLA .....	14
ART. 39.	REGRA DOS TRÊS SEGUNDOS.....	14
ART. 40.	JOGADOR MARCADO DE PERTO.....	14
ART. 41.	REGRA DOS DEZ SEGUNDOS.....	14
ART. 42.	VOLTA DE BOLA .....	14
ART. 43.	INTERFERÊNCIA COM A BOLA.....	15
<b>REGRA 8</b>	<b>FALTAS PESSOAIS</b> .....	<b>15</b>
ART. 44.	FALTAS.....	15
ART. 45.	CONTATO .....	15
ART. 46.	FALTA PESSOAL.....	15
ART. 47.	FALTA DUPLA.....	17
ART. 48.	FALTA ANTIDESPORATIVA .....	17
ART. 49.	FALTA DESQUALIFICANTE.....	17
<b>REGRA 9</b>	<b>FALTAS TÉCNICAS</b> .....	<b>17</b>
ART. 50.	REGRAS DE CONDUTA: DEFINIÇÃO .....	17
ART. 51.	FALTA TÉCNICA DE JOGADOR .....	18
ART. 52.	FALTA TÉCNICA DE TÉCNICOS, SUBSTITUTOS OU ACOMPANHANTES DE EQUIPES. 18	
ART. 53.	FALTA TÉCNICA DURANTE UM INTERVALO DE JOGO .....	18
ART. 54.	BRIGA .....	18
<b>REGRA 10</b>	<b>PROVISÕES GERAIS</b> .....	<b>19</b>
ART. 55.	PRINCÍPIOS BÁSICOS .....	19
ART. 56.	CINCO / SEIS FALTAS DE JOGADOR.....	19
ART. 57.	FALTAS DE EQUIPE – REGRA DE PENALIDADE .....	19
ART. 58.	FALTAS EM SITUAÇÕES ESPECIAIS.....	19
ART. 59.	LANCES LIVRES.....	19
ART. 60.	ERROS CORRIGÍVEIS .....	20
<b>PROCEDIMENTOS OFICIAIS DE JOGO</b> .....	<b>21</b>	
A.	ANTES DO JOGO .....	21
B.	DURANTE O JOGO .....	21
C.	PROTESTO .....	28
D.	CLASSIFICAÇÃO DE EQUIPES .....	28
E.	TEMPOS DEBITÁVEIS DE TELEVISÃO PARA COMPETIÇÕES OFICIAIS DA FIBA	30



No decorrer das "Regras Oficiais de Basketball", qualquer referência feita a um técnico, jogador ou oficiais, etc., expressa no gênero masculino, não é discriminatória e, obviamente, também se aplica ao gênero feminino. É preciso que se entenda que isso é feito apenas, para facilitar a redação.

## REGRA 1

## O JOGO

### Art. 1. Definição

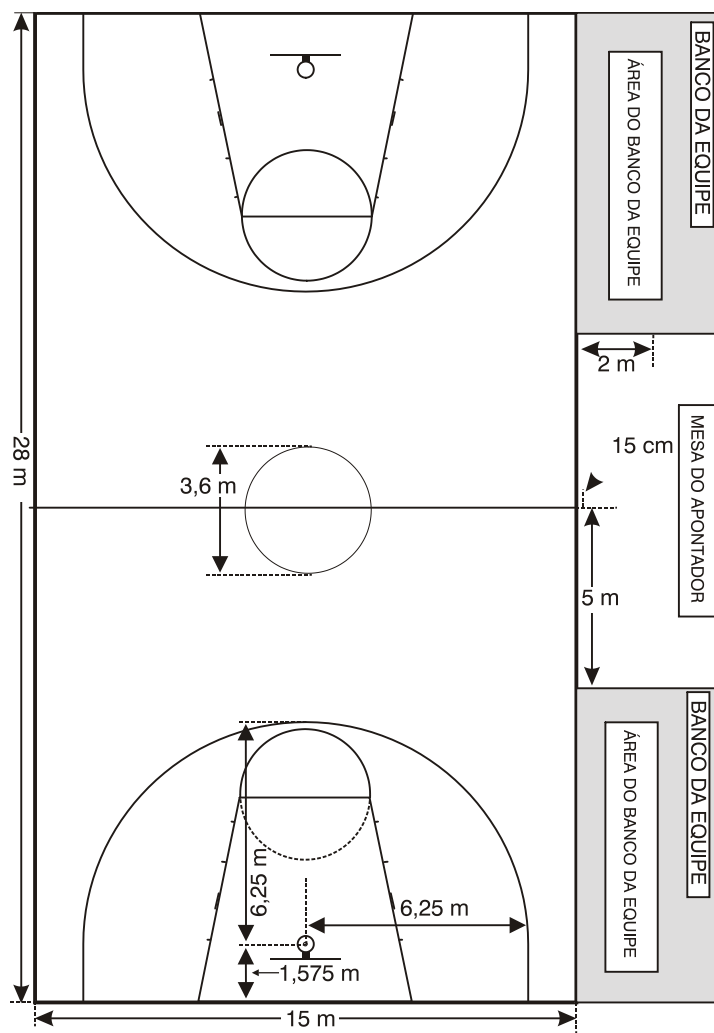
- 1.1. Basketball é jogado por duas (2) equipes de cinco (5) jogadores cada. O objetivo de cada equipe é o de marcar pontos na cesta do adversário e evitar que a outra equipe obtenha a posse da bola ou faça pontos.
- 1.2. A cesta que é atacada por uma equipe é a cesta do oponente e a cesta a qual é defendida por uma equipe é sua própria cesta.
- 1.3. A bola poderá ser passada, arremessada, "tapeada", rolada ou driblada em qualquer direção, respeitadas as restrições dispostas nas seguintes regras.
- 1.4. A vencedora do jogo é a equipe que fizer o maior número de pontos ao final do tempo de jogo.

## REGRA 2

## DIMENSÕES E EQUIPAMENTO

### Art. 2. Dimensões da Quadra

- 2.1. A quadra de jogo será retangular, plana, sólida e livre de obstáculos (diagrama 1).
- 2.2. Para as principais competições da FIBA (ver Art. 4.5), as dimensões serão de 28m de comprimento e 15m de largura, medidas da margem interna das linhas limitrofes.
- 2.3. Para todos os outros eventos, a entidade apropriada da FIBA, como a Comissão de Zona ou a Federação Nacional, têm autoridade para aprovar quadra de jogo existentes, com medidas mínimas de 26m de comprimento por 14m de largura. Todas as novas quadras deverão ser construídas de acordo com as especificações para as competições oficiais da FIBA, que é de 28m por 15m.
- 2.4. A altura do teto ou da obstrução mais baixa será de, no mínimo, 7m.
- 2.5. A superfície da quadra será uniforme e adequadamente iluminada. As unidades de luz serão colocadas de modo a não atrapalhar a visão dos jogadores.





## Diagrama 1 - Medidas Regulamentares da Quadra

**Art. 3. Linhas e Dimensões**

As linhas mencionadas neste artigo deverão todas ser:

- Desenhadas com a mesma cor (preferencialmente branca),
- 5cm de largura, e
- Completa e perfeitamente visíveis.

**3.1. Linhas Limítrofes**

3.1.1. A quadra de jogo será marcada por linhas como definido no artigo 2, que deverão estar, em todos os pontos, a pelo menos 2m de qualquer obstáculo dos espectadores, placas de propaganda ou qualquer outra obstrução incluindo os bancos das equipes.

3.1.2. As linhas dos lados mais extensos da quadra serão denominadas linhas laterais e as dos lados mais curtos, linhas finais.

**3.2. Linha Central**

3.2.1. Uma linha central será traçada paralela às linhas finais, ligando os pontos médios das linhas laterais, e estender-se-á 15cm além de cada linha lateral.

**3.3. Áreas Restritivas, Áreas de Lance Livre e Linhas de Lance Livre (Diagrama 2)**

3.3.1. Uma linha de lance livre será traçada paralela a cada linha final. Terá sua margem mais distante a 5,80m da margem interna da linha final, terá 3,60m de comprimento. Seu ponto médio deverá coincidir com a linha imaginária que liga os pontos médios das duas linhas finais.

3.3.2. As áreas restritivas são áreas marcadas no piso da quadra, limitada pelas linhas finais, as linhas de lance livre e as linhas que partem das linhas finais, com suas margens externas a 3m dos pontos médios das mesmas e terminando nas margens externas das linhas de lance livre. Se a parte interna das áreas restritivas for pintada, terá que ser da mesma cor que a do círculo central.

3.3.3. Áreas de lance livre são áreas restritivas prolongadas na quadra com semicírculos com raio de 1,80m, e seus centros nos pontos médios das linhas de lance livre. Semicírculos semelhantes serão traçados com linha interrompida no interior das áreas restritivas.

3.3.4. Espaços ao longo das áreas de lance livre, a serem usados pelos jogadores durante os lance livres, serão marcados como se segue:

3.3.4.1. A primeira linha será marcada a 1,75m da margem interna da linha final, medida ao longo da linha que delimita a área de lance livre.

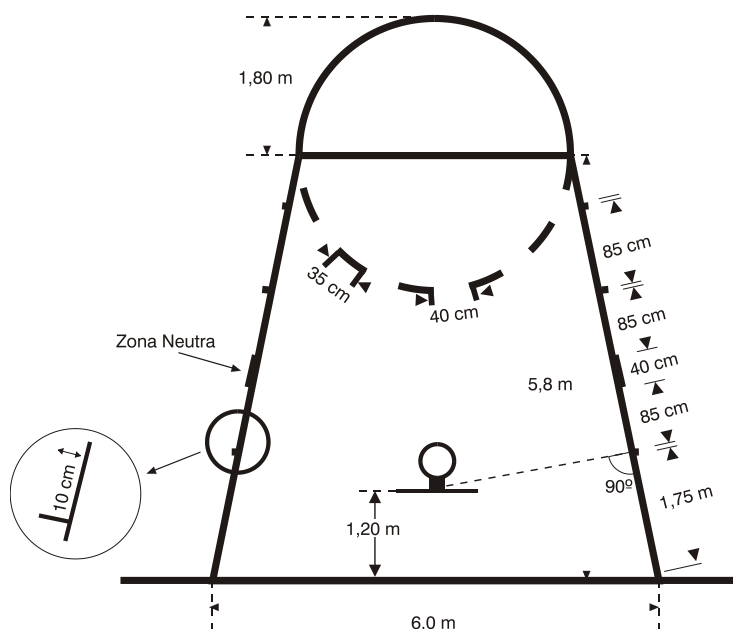
3.3.4.2. O primeiro espaço deverá ter 85cm de largura, e deverá ser limitado pelo começo da zona neutra.

3.3.4.3. A zona neutra deverá ter 40cm de largura, estará marcada por um bloco sólido e da mesma cor das outras linhas.

3.3.4.4. O segundo espaço será adjacente a zona neutra e terá 85cm de largura.

3.3.4.5. O terceiro espaço também com 85cm de largura, deverá ser marcado adjacente às linhas que delimita o segundo espaço.

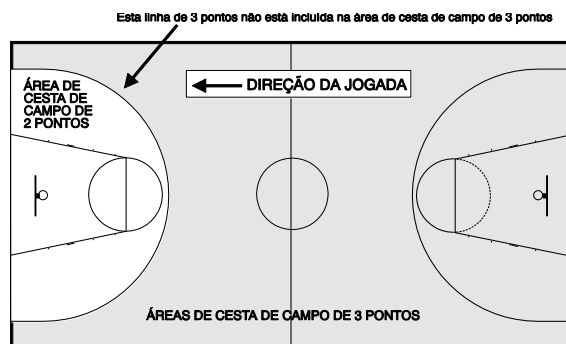
3.3.4.6. Todas as linhas usadas para marcar estes espaços terão 10cm de comprimento e serão perpendiculares a parte externa das linhas que indicam as áreas de lance livre.



Todas as linhas de 5cm de largura

**Diagrama 2 – Regulamentação da Área de Lance Livre****3.4. Círculo Central**

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

**Diagrama 3 – Áreas de cestas de campo de 2/3 pontos.****3.5. Área de Cesta de Três Pontos (Diagramas 1 e 3)**

A área de cesta de campo de três pontos de uma equipe deverá ser toda a área da quadra de jogo com exceção da área próxima da cesta de seus oponentes limitada e incluindo:

3.5.1. Duas linhas paralelas saindo da linha final, 6,25m do ponto no piso diretamente perpendicular ao centro exato da cesta do oponente. A distância deste ponto à margem interna ao ponto médio da linha final é de 1,575m.

3.5.2. E um semicírculo de 6,25m para a margem externa com o centro do mesmo ponto como no Art. 3.5.1 acima o qual intersecta (encontra) as linhas paralelas.

**3.6. Áreas de Banco das Equipes (Diagrama 1).**

As áreas de banco das equipes deverão ser marcadas da seguinte forma:

3.6.1. Do lado de fora da quadra, do mesmo lado da mesa de controle e os bancos das equipes.

3.6.2. Cada área será limitada por uma linha prolongada a partir da linha final, com pelo menos 2m de comprimento, e por outra linha, também com pelo menos 2m de comprimento, traçada a 5m da linha central e perpendicular a linha lateral.

**3.7. Comentários:**

3.7.1. Durante a partida, as únicas pessoas autorizados a estar na área de banco das equipes são: o técnico, o assistente técnico, os substitutos e um máximo (5) acompanhantes de equipe com responsabilidades especiais, ex.: supervisor, médico, fisioterapeuta, intérprete, estatístico.

3.7.2. Ser um acompanhante de equipe é um privilégio, e isso envolve uma responsabilidade. Conseqüentemente, seu comportamento está sob a jurisdição dos oficiais.

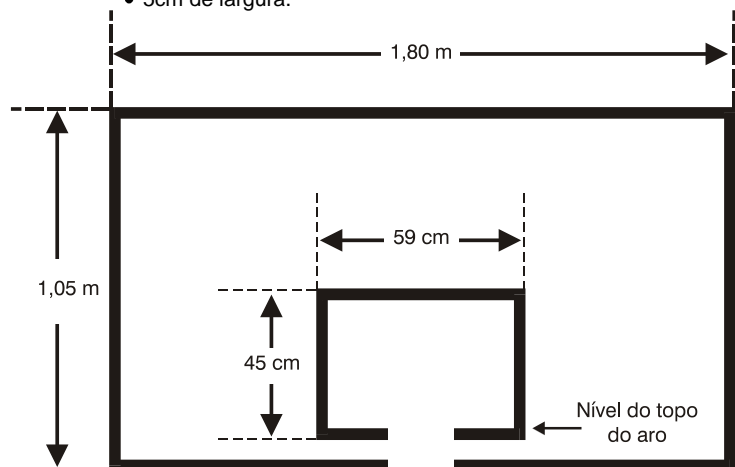
3.7.3. Quando as condições o justificarem, o árbitro poderá reduzir o número de acompanhantes de equipe que estarão na área de banco da equipe.



#### Art. 4. Equipamento

##### 4.1. Tabelas e Suportes de Tabela

- 4.1.1. As duas (2) tabelas (Diagrama 4) deverão ser feitas com material adequado transparente (preferencialmente de vidro temperado de alta segurança) feitos em uma única peça e tendo o mesmo grau de rigidez daquelas feitas com madeira dura com 3cm de espessura. Elas podem também ser feitas de outro(s) material(is), mas elas devem atender às especificações acima e serem pintadas de branco.
- 4.1.2. As dimensões das tabelas deverão ser 1,80m (+3cm) horizontalmente e 1,05m (+2cm) verticalmente, com as bordas inferiores 2,90m acima do piso.
- 4.1.3. A superfície frontal das duas (2) tabelas:
- 4.1.3.1. Deverão ser planas.
- 4.1.3.2. As bordas deverão ser marcadas com uma linha.
- 4.1.3.3. Um retângulo deverá ser desenhado atrás do aro como se segue:
- Dimensões externas de 59cm horizontalmente e 45cm verticalmente.
  - A borda superior da base do retângulo deverá ser nivelado com o topo do aro.
- 4.1.3.4. **Todas** as linhas deverão ser desenhadas como segue:
- Em branco, se a tabela for transparente,
  - Em preto em todos os outros casos,
  - 5cm de largura.



Todas as linhas de 5cm de largura

Diagrama 4 – Regulamento Sobre a Pintura da Tabela

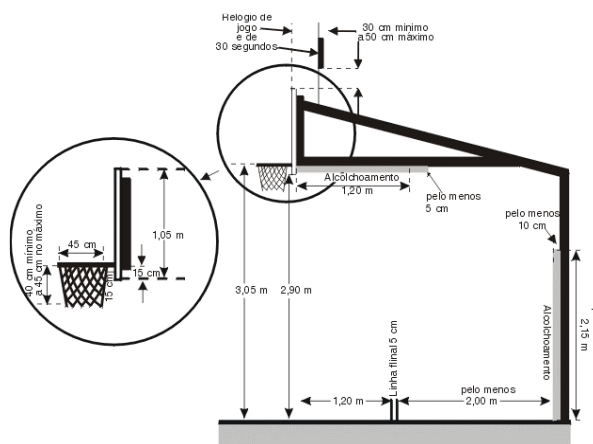


Diagrama 5 – Regulamentação sobre os Suportes da Cesta

- 4.1.4. As tabelas deverão ser firmemente presas como segue (Diagrama 5):
- 4.1.4.1. Em cada fundo da quadra em perpendicular com o piso, paralelas às linhas finais.
- 4.1.4.2. Seus centros na superfície frontal estarão nas perpendiculares levantadas nos pontos sobre a quadra a 1,20m da borda interna do ponto médio de cada linha final.
- 4.1.4.3. Se a tabela é movida lateralmente ela deverá voltar à sua posição estática dentro de 4 segundos.
- 4.1.5. O acolchoamento das tabelas deverá ser como se segue (Diagrama 6):
- 4.1.5.1. Na parte inferior e laterais das tabelas, o acolchoamento deverá cobrir a superfície inferior da tabela e as superfícies laterais a uma distância de um mínimo de 35cm da parte inferior.
- 4.1.5.2. O acolchoamento das bordas inferiores das tabelas será de uma espessura mínima de 5cm.
- 4.1.5.3. As superfícies frontal e posterior serão cobertas de um mínimo de 2cm da parte inferior e o acolchoamento terá uma espessura mínima de 2cm.

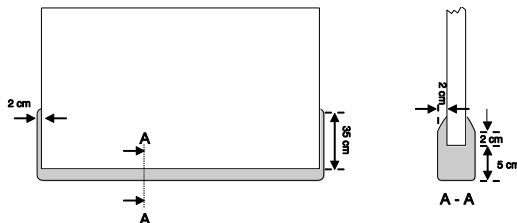


Diagrama 6 Acolchoamento da Tabela

- 4.1.6. Os suportes de tabela deverão ser como segue (Diagrama 5):
- 4.1.6.1. A parte frontal dos suportes (incluindo o acolchoamento) deverá estar a uma distância mínima de 2m da borda exterior das linhas finais. Elas deverão ser em cores brilhantes em contraste com o fundo de maneira a ser claramente visíveis aos jogadores.
- 4.1.6.2. Os suportes das tabelas deverão ser presos ao piso de maneira a prevenir movimentos.
- 4.1.6.3. Qualquer suporte atrás da tabela deverá ser acolchoado na sua superfície inferior a uma distância de 1,20m a partir da tabela. A espessura mínima do acolchoamento deverá ser de 5cm e da mesma densidade daquela usada nas tabelas.
- 4.1.6.4. Todas as estruturas de suporte de tabelas deverão ter as bases completamente acolchoadas e a uma altura mínima de 2,15m na superfície voltada para a quadra. A espessura mínima do acolchoamento deverá ser 10cm.
- 4.1.7. Todos os acolchoamentos das tabelas e as estruturas dos suportes das tabelas devem Ter um mínimo fator de contração de (50%) cinquenta por cento. Isto significa que quando uma força é repentinamente aplicada no acolchoamento, contração no acolchoamento não deve exceder 50% de sua espessura original. O acolchoamento portanto deve prevenir quaisquer membros de serem lesionados.

#### 4.2. Cestas (Diagrama 7)

As cestas compreenderão os aros e as redes.

- 4.2.1. **Os aros** devem ser construídos da seguinte forma:
- 4.2.1.1. O material deve ser ferro sólido, com diâmetro interior mínimo de 45cm e máximo diâmetro interior de 45,7cm, pintados na cor laranja.
- 4.2.1.2. O metal dos aros deverá ser de um diâmetro mínimo de 1,6cm e um diâmetro máximo de 2,0cm com a adição de um sistema de ganchos inferiores para fixar as redes de maneira a prevenir o(s) dedo(s) de ser(em) lesionado(s).
- 4.2.1.3. O sistema de fixação da rede ao aro deve ser de tal modo que nenhuma borda pontiaguda ou espaços (fendas) que permitam a entrada do(s) dedo(s).
- 4.2.1.4. Deverão ser fixados na estrutura dos suportes das tabelas de modo que **nenhuma força, transmitida ao aro, seja diretamente aplicada à tabela**. Portanto, não deve existir contato direto entre o aro, a estrutura física e a tabela (vidro ou outro material transparente). No entanto, fendas devem ser pequenas o suficiente para prevenir a entrada de qualquer dedo(s).

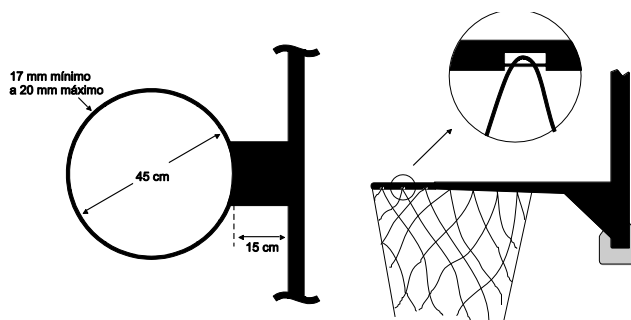


Diagrama 7 – Regulamentação dos Aros

- 4.2.1.5. A borda superior do aro deverá ser posicionada horizontalmente a 3,05m acima do piso, equidistante das duas bordas verticais da tabela.
- 4.2.1.6. O ponto mais próximo da borda interior do aro deve estar a 15cm da superfície da tabela.
- 4.2.1.7. O ressalto/elasticidade de qualquer sistema de suporte de aro de basquete deve estar entre 35% a 50% de extensão de absorção de energia do seu impacto total e entre um diferencial de 5% entre cestas na mesma quadra.
- 4.2.1.8. **Aros retráteis** devem ser usados. Eles devem estar de acordo com as seguintes especificações:
- 4.2.1.8.1. Devem ter características de rebote idênticas àquelas de aro fixo. O mecanismo de liberação de pressão assegurará essas características, assim como protegerá tanto o aro como a tabela. O desenho e sua construção deve garantir a segurança dos jogadores.
- 4.2.1.8.2. Para os aros com mecanismos de travamento, o mesmo não desarmará até que uma força estática de 82kg no mínimo e 105Kg no máximo, tenha sido aplicada na parte superior do aro, no ponto mais distante da tabela.
- 4.2.1.8.3. Quando solto o mecanismo do aro retrátil, o aro não deverá rotacionar mais que 30 graus abaixo de sua posição horizontal.
- 4.2.1.8.4. Após solto e com carga não mais aplicada, o aro deverá retornar automática e instantaneamente a posição original.
- 4.2.2. **As redes** devem ser feitas como segue:
- 4.2.2.1. As redes devem ser de cor branca, suspensas dos aros e construídas de maneira que retardem, momentaneamente, a bola, enquanto ela estiver passando pela cesta. Elas terão no mínimo 40cm e no máximo 45cm de comprimento.
- 4.2.2.2. A rede deve ter 12 ganchos para fixação ao aro.
- 4.2.2.3. A parte superior da rede deve ser semi-rígida para prevenir:
- A rede de passar para cima através do aro, criando possibilidade de ficar presa.
  - A bola de se tornar presa na rede ou ressaltar de volta para fora da rede.
- 4.3. **Bola – Material, Tamanho e Peso**
- 4.3.1. A bola deve ser esférica e de uma cor laranja aprovada. Ela deve ter oito (8) painéis de forma tradicional.
- 4.3.2. Deverá ser feita de uma superfície externa de couro, borracha ou material sintético.
- 4.3.3. Deverá ser inflada a uma pressão de ar, de maneira que, quando deixada cair no piso de jogo, de uma altura aproximada de 1,80m, medida da parte de baixo da bola, irá ressaltar a uma altura, medida do topo da bola, de não menos que 1,20m e não mais que 1,40m.
- 4.3.4. A largura das costuras e/ou canaletas da bola não devem exceder a 0,635cm.
- 4.3.5. A bola não deve ter menos que 74,9 e não mais que 78cm de circunferência (tamanho 7). Seu peso não deve ter menos que 567g e não mais de 650g.
- 4.3.6. A equipe local deverá providenciar duas (2) bolas usadas, no mínimo, que deverão estar nas especificações acima. O árbitro será o único juiz da legalidade das bolas. Caso as bolas apresentadas sejam inadequadas, ele poderá selecionar uma das bolas da equipe visitante, ou qualquer que estiver sendo usada para aquecimento de qualquer equipe.
- 4.4. **Equipamento Técnico**  
O seguinte equipamento técnico deverá ser providenciado, pela equipe local, e deverá estar à disposição dos Oficiais e seus Assistentes.
- 4.4.1. **Relógio de jogo e Relógio**  
O cronometrista deve estar provido de um relógio de jogo e um cronômetro.
- 4.4.1.1. O relógio de jogo será usado para tomar o tempo dos períodos e dos intervalos entre eles e deverá ser posicionado de modo que seja claramente visível a todos os envolvidos no jogo.
- 4.4.1.2. O cronômetro deve ser usado para tomar os tempos debitados (não o relógio de jogo).
- 4.4.1.3. Caso o relógio de jogo principal, seja colocado acima do centro do piso de jogo, deverá haver uma duplicata em cada fundo de quadra, alto o suficiente para que possa ser visto por todos envolvidos no jogo. Cada duplicata deve indicar o placar e o tempo restante.
- 4.4.2. **Aparelho de 30 segundos**  
O operador de 30 segundos deve ter um aparelho de 30 segundos.
- 4.4.2.1. O aparelho de 30 segundos deve ter uma unidade de controle para operar o aparelho e visores com as seguintes especificações:
- 4.4.2.1.1. Tipo digital regressivo, indicando o tempo em segundos,
- 4.4.2.1.2. Não mostrar no aparelho, quando nenhuma equipe estiver com o controle de bola,
- 4.4.2.1.3. A aptidão de recomendar o tempo em que foi paralisado.
- 4.4.2.2. Os visores devem ser localizados ambos acima e entre 30cm a 50cm de cada tabela, ou dois colocados no piso dois (2)m atrás de cada linha final.  
Se existem quatro (4) visores, eles devem ficar localizados nos quatro (4) cantos.  
Se existem somente dois (2) visores, eles devem ficar localizados nos cantos diagonais com um mostrador dois (2) metros desde a linha lateral ao lado direito da mesa do apontador.
- 4.4.2.3. Eles devem ser claramente visíveis para todos os envolvidos no jogo.
- 4.4.3. **Sinais**  
Deve haver equipamento para, pelo menos, dois (2) sinais sonoros distintos com sons **muito altos** e bem diferentes:
- 4.4.3.1. Um (1) para o Cronometrista e o Apontador. Para o Cronometrista deverá soar **automaticamente** para indicar fim de um período, metade ou jogo. Para o Apontador e o Cronometrista deverá ser acionado **manualmente**, quando apropriado, para atrair a atenção dos Oficiais, quando um tempo debitado, uma substituição, etc. tenha sido requerida, 50 segundos tenham transcorrido após o início de um tempo debitado ou que exista uma situação de erro corrigível, e
- 4.4.3.2. Um (1) para o Operador dos 30 segundos, que deverá soar **automaticamente**, para indicar o fim de um período de trinta segundos. Ambos sinais devem ser suficientemente fortes para serem facilmente ouvidos debaixo das condições mais contrárias ou barulhentas.
- 4.4.4. **Placar**  
Deverá haver um placar, claramente visível a todos os envolvidos no jogo, incluindo espectadores.
- 4.4.5. **Súmula de Jogo**  
Para todas as Competições oficiais da FIBA a súmula oficial deve ser aprovada pela Federação Internacional de Basquete - FIBA.
- 4.4.6. **Marcadores de faltas de jogador**  
Eles devem estar à disposição do Apontador, como a seguir:
- 4.4.6.1. Os marcadores devem ser brancos, com números de um tamanho mínimo de 20cm de altura e 10cm de largura.
- 4.4.6.2. Para partidas jogadas em 2 X 20 minutos, eles devem ser numerados de 1 a 5 (de 1 a 4 em preto, com o número 5 em vermelho).
- 4.4.6.3. Para partidas jogadas em 4 X 12 minutos, eles devem ser numerados de 1 a 6 (de 1 a 5 em preto, com o número 6 em vermelho).
- 4.4.7. **Marcadores de falta de equipe**  
Dois (2) marcadores de faltas de equipes deverão ser fornecidos ao apontador como a seguir:  
Eles devem ser vermelhos, e devem ter no mínimo 20cm de largura e 35cm de altura, e ser construídos de maneira que quando posicionados na mesa do apontador serão claramente visíveis a todos envolvidos no jogo.  
**Nota:** Aparelhos elétricos ou eletrônicos poderão ser usados mas eles deverão atender as especificações contidas no Art. 4.4.7 acima.
- 4.4.8. **Indicadores de faltas de equipe**  
Deve haver um dispositivo adequado para indicar o número de faltas de equipe.  
O dispositivo deve parar no número de faltas da equipe (8 por metade dos jogos de 2 x 20 minutos e 5 por período de jogos de 4 X 12 minutos) para indicar que uma equipe atingiu o status de penalidade (Art. 57).
- 4.5. **Elementos e Equipamentos para as mais importantes competições Oficiais da FIBA**  
Os elementos e equipamentos requeridos para as seguintes mais importantes competições oficiais estarão sujeitas a aprovação da FIBA: Jogos Olímpicos, Campeonatos Mundiais para Homens, Mulheres, Sub-22, Juvenil Masculino e Juvenil Feminino; Campeonatos Continentais para Homens, Mulheres, Sub-22 Masculino e Feminino.  
**Nota:** As normas especificadas no Art. 4.5 (acima) também se recomenda a serem aplicadas em todas as outras competições.
- 4.5.1. Todos os espectadores deverão estar sentados a uma distância de, no mínimo, cinco (5) metros desde as linhas externas da quadra.



- 4.5.2. O piso da quadra deverá ser:
  - 4.5.2.1. Feito de madeira.
  - 4.5.2.2. Delimitado por uma linha demarcatória de 5 cm (ver Art. 3.1)
  - 4.5.2.3. Delimitado por uma **ampla linha limítrofe adicional** (Diagrama 8) com contrastante cor e de pelo menos dois (2) metros de largura. A cor das linhas demarcatórias deverá ser da mesma cor que as do círculo central e das áreas restritivas.
  - 4.5.2.4. Devem haver quatro (4) limpadores do piso, dois para cada lado da quadra.
- 4.5.3. As tabelas deverão ser feitas de vidro temperado de segurança.
- 4.5.4. A bola deve ser de couro e marca aprovada pela FIBA. Os organizadores deverão oferecer no mínimo 12 bolas de igual feitio para serem usadas durante os períodos de aquecimento.
- 4.5.5. A iluminação da quadra de jogo não deve ser menor de 1.500 LUX. O nível deve ser medido a 1,5 metros de altura desde o piso da quadra. A iluminação deve reunir os requisitos da televisão.

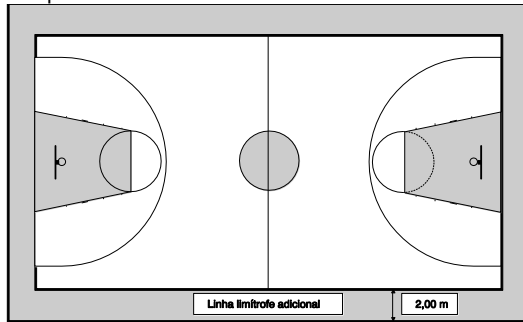


Diagrama 8 Quadra de Jogo para as Mais Importantes Competições da FIBA

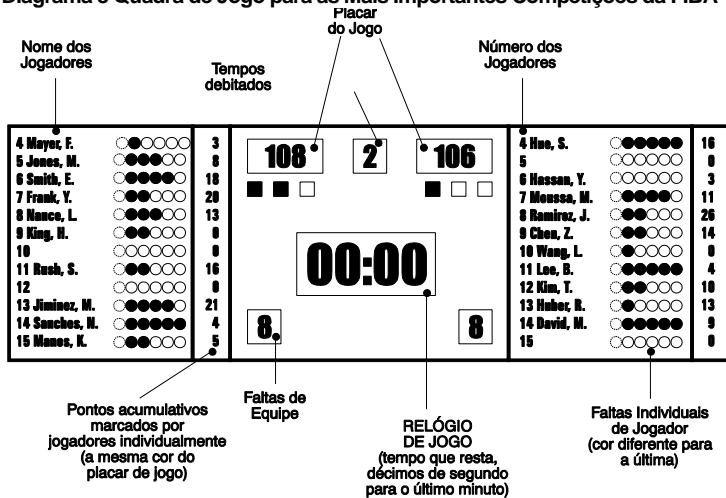


Diagrama 9 Placar para as Mais Importantes Competições da FIBA

- 4.5.6. A quadra de jogo deve estar provida dos seguintes equipamentos eletrônicos, que deverão ser claramente visíveis desde a mesa de controle, a quadra de jogo, os bancos das equipes e todos os envolvidos com o jogo:
    - 4.5.6.1. **Dois grandes placares**, um em cada fundo da quadra (Diagrama 9):
      - 4.5.6.1.1. Os placares deverão conter uma contagem digital regressiva do tempo de jogo, claramente visível, com um potente sinal sonoro que deverá soar automaticamente para indicar o final de cada metade, período ou período extra. Um placar (4 faces) colocado acima do centro da quadra, não exclui a obrigatoriedade de ter os indicadores acima. Um painel de controle deverá estar à disposição do cronometrista e outro separado para o assistente do apontador.
      - 4.5.6.1.2. Os relógios de jogo deverão ser sincronizados e um visor deverá indicar o tempo restante durante todo o jogo.
      - 4.5.6.1.3. Pelo menos durante os últimos 60 segundos de cada metade, período ou período extra, a quantidade de tempo restante deverá ser indicada em décimos de segundos.
      - 4.5.6.1.4. Um desses relógios deverá ser designado pelo árbitro como o relógio de jogo.
      - 4.5.6.1.5. Os placares também deverão indicar:
        - 4.5.6.1.5.1. O número de cada jogador individualmente e, preferencialmente, com o seu nome.
        - 4.5.6.1.5.2. Os pontos marcados para cada equipe e, preferencialmente, os pontos marcados individualmente por cada jogador.
        - 4.5.6.1.5.3. As faltas cometidas por cada jogador (isto não exclui a obrigatoriedade de ter os marcadores usados pelo apontador com o número de faltas) e,
        - 4.5.6.1.5.4. O número de faltas de equipe:
          - De 1 a 8 para partidas jogadas em 2 x 20 minutos e
          - De 1 a 5 para partidas jogadas em 4 x 12 minutos.
- Uma vez que as "Regras Oficiais de Basketball" permitem que uma partida seja jogada em 4 períodos de 12 minutos cada um, os seguintes indicadores deverão ser incluídos nos placares:
- Período: Capacidade para escrever os números 1, 2, 3 e 4.
  - Tempos Debitados: Capacidade para 3 tempos debitados por equipe.
  - Faltas Pessoais: Capacidade para 5 ou 6 faltas individuais de jogador.
- 4.5.6.2. Cada **placar de 30 segundos** (Diagrama 10), com um relógio adicional de jogo e uma luz vermelha brilhante, deve estar localizado acima e entre 30cm e 50cm atrás de cada tabela (Diagrama 5).
  - 4.5.6.2.1. O placar de 30 segundos deverá ser automático, do tipo de contagem regressiva digital, indicar o tempo em segundos e um **sinal sonoro muito forte automático** que indicará o final do período de 30 segundos.
  - 4.5.6.2.2. O placar de 30 segundos deverá estar conectado com o relógio principal do jogo, para que:
    - Quando o relógio principal **parar**, ele também deverá **parar**.
    - Quando o relógio principal **começar** a marcar, ele deverá funcionar manualmente (independentemente).
    - Quando o sinal dos 30 segundos **soar**, o relógio principal deverá **parar**.
  - 4.5.6.2.3. As cores dos números do visor dos 30 segundos e do relógio de jogo deverão ser diferentes.
  - 4.5.6.2.4. Um relógio adicional da partida deverá reunir todas as especificações do Art. 4.5.6.1.2 e Art. 4.5.6.1.3 acima.
  - 4.5.6.2.5. A luz elétrica acima e atrás de cada tabela deve:
    - Ser vermelha brilhante.
    - Ser sincronizada com o relógio de jogo e deve acender quando o sinal soar para o final de cada metade ou período.
    - Ser sincronizada com o dispositivo de 30 segundos e acender quando o sinal soar indicando o fim de um período de 30 segundos.



Diagrama 10 - Relógio de jogo e dispositivo de 30 segundos para as Mais Importantes Competições Oficiais da FIBA.

**REGRA 3 OFICIAIS E SEUS DEVERES**

- Art. 5. **Oficiais e Seus Assistentes**
  - 5.1. Os Oficiais deverão ser um árbitro e um fiscal, que deverão ser assistidos pelos oficiais de mesa, incluindo o apontador, o assistente de apontador, o cronometrista e o operador de 30 segundos.
  - 5.2. Um comissário técnico poderá também estar presente. Ele deverá sentar-se entre o apontador e o cronometrista. Seu dever durante o jogo é principalmente supervisionar o trabalho dos oficiais de mesa e assistir ao árbitro e fiscal para um melhor andamento do jogo.



- 5.3. Os oficiais, os oficiais de mesa e o comissário deverão conduzir o jogo de acordo com estas regras e as interpretações oficiais da FIBA, como determinado pela Comissão Técnica Mundial.
- 5.4. Nunca será demais enfatizar que o árbitro e fiscal de um determinado jogo não deverão estar ligados de maneira alguma, a nenhuma das organizações representadas na quadra.
- 5.5. **Os oficiais, os oficiais de mesa ou o comissário, não têm autoridade para concordar com alterações às regras.**
- 5.6. Os uniformes dos oficiais, árbitro e fiscal, deverá ser:
- Camisa cinza,
  - Calças compridas pretas, e
  - Tênis preto de basquete e meias pretas.
- 5.7. Para as mais importantes competições oficiais da FIBA, os oficiais de mesa deverão estar uniformizados.

**Art. 6. Árbitro: Poderes**

- 6.1. O árbitro inspecionará e aprovará todo equipamento a ser usado durante o jogo.
- 6.2. Ele deverá designar o relógio oficial e reconhecerá os oficiais de mesa.
- 6.3. Ele não deverá permitir que qualquer jogador use objetos que sejam perigosos para outros jogadores (ver Art. 13.6).
- 6.4. Ele deverá administrar o bola ao alto no círculo central para iniciar cada metade, período ou período extra do jogo.
- 6.5. Se os oficiais divergirem sobre a validade ou não de uma cesta, ele tomará a decisão final.
- 6.6. Ele deverá ter a autoridade de parar o jogo quando as condições o justificarem.
- 6.6. Ele também deverá ter o poder de determinar que uma equipe perca o jogo por desistência, caso se recuse a jogar após ter sido instruída a fazê-lo ou se uma equipe, por suas ações, impedir que a partida seja disputada.
- 6.7. Ao final de cada metade e de cada período extra ou qualquer momento que sinta necessário, ele examinará cuidadosamente a súmula, aprovará o resultado e/ou confirmará o tempo de jogo que ainda resta.
- 6.8. Ele sempre tomará a decisão final depois de qualquer consulta com o fiscal, o comissário, se presente, e se for necessário os oficiais de mesa.
- 6.9. **O árbitro terá o poder de tomar decisões sobre qualquer caso não previsto especificamente por estas regras.**

**Art. 7. Oficiais: Tempo e Local para Tomar Decisões**

- 7.1. Os oficiais terão poderes para tomar decisões sobre infrações às regras cometidas dentro ou fora das linhas limítrofes.
- 7.2. Estes **poderes começarão** quando eles entrarem na quadra, o que deverá acontecer, pelo menos, vinte (20) minutos antes do horário previsto para o início do jogo e **terminarão** com a expiração do tempo de jogo aprovado pelos oficiais. A aprovação do árbitro e a assinatura da súmula, ao final do jogo, **encerra a ligação** dos oficiais com o mesmo.
- 7.3. Penalidades por faltas cometidas durante os intervalos do jogo serão administradas como descrito no Art. 53.
- 7.4. Caso, antes dos vinte (20) minutos do horário marcado para o início do jogo, ou depois do final do período de jogo, houver alguma atitude antidesportiva por parte dos jogadores, técnicos, assistentes técnicos ou acompanhantes de equipe, o comissário, se presente, ou o árbitro deverá mandar um relatório detalhado à autoridade competente, que se incumbirá do assunto, com a severidade apropriada. Se tal comportamento está entre o final do tempo de jogo e a assinatura da súmula, em adição, o árbitro deverá registrar na súmula que um incidente tenha ocorrido.
- 7.5. **Nenhum oficial deverá ter autoridade para alterar ou questionar as decisões tomadas pelo outro, dentro dos limites de seus respectivos deveres, como determinado nestas regras.**
- 7.6. **Comentários:**  
Se ao final de uma metade, período, jogo, ou período extra, houver dúvidas no que diz respeito ao exato encerramento do tempo de jogo (ex.: o cronometrista falha ao parar o relógio de jogo em uma violação, uma bola presa ou uma falta), os oficiais deverão:
- 7.6.1. Imediatamente consultar um ao outro, para determinar o tempo exato que faltava ser jogado quando:
- 7.6.1.1. A bola foi lançada em tentativa de cesta, ou
- 7.6.1.2. A violação, a bola presa ou falta ocorrerem.
- 7.6.2. Caso alguma consulta seja necessária o árbitro a solicitará ao comissário, se ele estiver presente, assim como dos oficiais de mesa.
- O Árbitro é quem tomará a decisão final.**
- 7.6.2. Caso, um período extra seja necessário, como resultado de lance(s) livre(s) executado(s) com consequência de uma falta cometida simultaneamente com ou imediatamente antes do final da segunda metade, quarto período ou um período extra, então todas as faltas que forem cometidas após o sinal que encerra o tempo de jogo, mas antes da conclusão do(s) lance(s) livre(s), deverão ser consideradas como tendo ocorrido durante um intervalo de jogo e penalizadas de acordo com o Art. 53.  
Havendo um protesto por uma das equipes, o árbitro reportará o incidente imediatamente à autoridade competente.

**Art. 8. Oficiais: Deveres quando uma Infração é Cometida**

- 8.1. **Definição:**  
Qualquer violação ou falta cometida por um jogador, substituto, técnico, assistente técnico ou acompanhante de equipe é uma **infração**.
- 8.2. **Procedimento:**
- 8.2.1. Quando uma **violação** é cometida:
- 8.2.1.1. O oficial apitará e simultaneamente fará o sinal para parar o relógio, tornando a bola morta.
- 8.2.1.2. Seguir-se-á a seqüência apropriada de sinais oficiais, como estabelecido em B.1. (ver Procedimentos Oficiais de Jogo).
- 8.2.1.3. A bola será então concedida a um oponente, para uma reposição de fora para dentro, de acordo com o Art. 30.
- 8.2.2. Quando uma **falta** pessoal for cometida:
- 8.2.2.1. O oficial deverá apitar e simultaneamente fará o sinal de parar o relógio, tornando a bola morta.
- 8.2.2.2. Ele deverá então indicar ao ofensor, que uma falta foi cometida. O jogador ofensor deverá reconhecer a marcação, levantando sua mão somente quando solicitado pelo oficial.
- 8.2.2.3. O oficial deverá então proceder a seqüência de sinais oficiais, reportando a falta ao apontador, como estabelecido em B.1 (ver Procedimentos Oficiais de Jogo).
- 8.2.2.4. Quando a falta tiver sido comunicada ao apontador, anotada na Súmula e a plaqueta de falta levantada, os oficiais deverão reiniciar o jogo de acordo com o Art. 46.
- 8.2.3. Para uma falta antidesportiva (pessoal ou técnica), desqualificante, técnica ou dupla falta, o oficial fará imediatamente o sinal apropriado para o tipo de falta.
- 8.3. **Comentários:**
- 8.3.1. Os oficiais não deverão apitar após cesta de campo ou lance livre bem sucedidos.
- 8.3.2. Depois de cada decisão de falta ou bola ao alto, os Oficiais deverão trocar suas posições em quadra.
- 8.3.3. Para todos jogos internacionais, se uma comunicação verbal se fizer necessária para tornar clara uma decisão, ela deverá ser conduzida em Inglês.

**Art. 9. Apontador e Assistente de Apontador: Deveres**

- 9.1. O **apontador** deverá usar a súmula oficial para:
- 9.1.1. Manter um registro dos nomes e números dos jogadores que deverão iniciar a partida, e de todos os substitutos que nela entrarão. Quando houver uma infração destas regras pertinentes à inscrição dos jogadores, substituição ou número de jogadores, ele deverá notificar ao oficial mais próximo, assim que possível, após a descoberta da infração.
- 9.1.2. Manter um sumário cronológico e corrente dos pontos marcados e deverá registrar as cestas de campo e os lances livres convertidas.
- 9.1.3. Registrar as faltas pessoais e técnicas, marcadas para cada jogador e avisará imediatamente ao árbitro quando a 5ª. falta (para jogos de 2 X 20 minutos) ou a 6ª. falta (para jogos de 4 X 12 minutos) for marcada para qualquer jogador. Da mesma maneira, ele deverá registrar as faltas técnicas marcadas para cada técnico e deverá notificar o árbitro imediatamente quando, de acordo com o Art. 49.2., um técnico tenha que deixar o jogo.
- 9.2. O **apontador** deverá notificar os oficiais na próxima oportunidade de tempo debitado quando uma equipe tenha pedido um tempo debitado computável, escrevendo os tempos debitados e notificando ao técnico através de um oficial:
- 9.2.1. Quando o técnico tenha obtido o seu segundo (na primeira metade) ou terceiro (na segunda metade) tempo debitado em jogos de 2 x 20 minutos ou
- 9.2.2. No terceiro tempo debitado para cada metade em partidas de 4 x 12 minutos.
- 9.3. O **apontador** deverá também:
- 9.3.1. Indicar o número de faltas cometidas por cada jogador. Todo momento que um jogador comete uma falta, ele deverá levantar, de uma maneira visível a ambos os técnicos, a plaqueta com o número correspondente ao número de faltas cometidas por este jogador.
- 9.3.2. Assegurar que o marcador de faltas da equipe esteja posicionado na mesa do apontador no final próximo ao banco da equipe que tenha cometido a sétima (7ª) falta de jogador (na metade dos jogos de 2 x 20 minutos) ou a quarta (4ª) falta de jogador (em um período de jogos de 4 x 12 minutos), no momento que a bola volte a se tornar viva.
- 9.3.3. Efetuará as substituições de acordo com o Art. 31.
- 9.3.4. Soar seu sinal **somente** quando a bola estiver morta e o relógio de jogo estiver parado, e antes da bola tornar-se viva novamente. O sinal do apontador **não** para o relógio ou o jogo, nem faz com que a bola se torne morta.
- 9.4. O **assistente do apontador** deverá operar o placar de contagem. Seus deveres se destinam a dar suporte ao apontador, mas não deve entrar em conflito com os outros oficiais de mesa.  
No caso de qualquer discrepância entre o placar e a súmula oficial a qual não pode ser resolvida, a súmula oficial deverá ser tomada como referência e o placar de contagem deverá ser corrigido imediatamente.
- 9.5. **Comentários:**
- 9.5.1. Quando um jogador tiver cometido sua 5ª (6ª) falta e não foi informado deste fato e permanece na quadra e continua a tomar parte do jogo ou mais tarde volta ao jogo, um oficial pode parar a partida imediatamente após a descoberta, desde que não coloque qualquer equipe em desvantagem. Se o erro for descoberto pelo apontador, ele deve esperar pela primeira bola morta antes de tocar seu sinal e atrair a atenção dos oficiais de maneira a parar o jogo.  
Esta situação é considerada como uma aplicação incorreta das regras pelos oficiais e oficiais de mesa. O respectivo jogador com 5 (6) faltas **não** será penalizado. Todas as decisões feitas antes da descoberta do erro e subsequente interrupção da partida, incluindo cestas convertidas, faltas cometidas, tempo consumido, etc., permanecem válidas. Neste caso especial: quaisquer outras faltas marcadas



- contra o jogador com 5 (6) faltas deverão ser registradas como falta de jogador, contando como uma das faltas de equipe e penalizadas de acordo.
- 9.5.2. Quando um jogador abandona a quadra por ter cometido 5 (6) faltas, entra novamente na quadra como substituto e participa do jogo, isto é considerado como uma falta técnica e deverá ser marcada contra o técnico da equipe. Em adição, quaisquer faltas marcadas contra o jogador com 5 (6) faltas deverá ser registrada como falta de jogador, contando como falta de equipe e ser penalizada de acordo com o mesmo.
- 9.5.3. Os seguintes erros significativos podem ter sido cometidos enquanto faz o registro do placar parcial na súmula:
- 9.5.3.1. Uma cesta de três pontos foi convertida, mas somente 2 pontos foram adicionados no placar.
- 9.5.3.2. Uma cesta de dois pontos foi convertida, mas 3 pontos foram adicionados no placar. Se o erro é descoberto durante o jogo pelo apontador, ele deverá esperar a primeira bola morta antes de fazer soar o seu sinal e chamar a atenção dos oficiais para parar o jogo e assegurar-se de que o erro seja corrigido. Se o erro é descoberto depois do final da partida, quando a súmula está sendo revisada pelo árbitro, mas antes dos oficiais assinarem a súmula, o árbitro deverá corrigir o erro e, possivelmente, o resultado final do jogo, se este é influenciado pelo mesmo erro. Se o erro é descoberto depois que a súmula foi assinada pelos oficiais, este erro não poderá mais ser corrigido pelo árbitro. Ele deverá enviar um relatório para a autoridade organizadora descrevendo o incidente.
- Art. 10. Cronometrista: Deveres**
- 10.1. O cronometrista deverá manter um registro do tempo de jogo e tempo de paralisação, como determinado nestas Regras.
- 10.2. O cronometrista deverá notar quando cada metade está para se iniciar, e deverá informar às equipes e aos oficiais ou tratar que sejam notificados, pelo menos três minutos antes.
- 10.3. Para um tempo debitado, o cronometrista deverá ligar um relógio de trava e deverá fazer soar o seu sinal quando tenham passados 50 segundos desde o começo do tempo debitado.
- 10.4. O cronometrista deverá indicar com um sinal sonoro, muito alto, o término do tempo de jogo em cada metade, período ou período extra.
- 10.5. Caso o sinal do cronometrista não soa ou não é ouvido, ele usará todos os meios possíveis à sua disposição para notificar o árbitro imediatamente.
- 10.6. O sinal do cronometrista torna a bola morta e pára o relógio de jogo. (exceções: ver Art. 23.3).
- Art. 11. Operador dos 30 Segundos: Deveres**
- 11.1. O dispositivo de 30 segundos deverá ser operado pelo operador de 30 segundos da seguinte maneira:
- 11.1.1. Ele deverá ser **posto em movimento** tão logo um jogador adquira o controle de uma bola viva dentro da quadra.
- 11.1.2. Ele deverá ser **detido** e desaparecerá o sinal do visor tão logo uma equipe perca o controle de bola (ver Art. 27.3).
- 11.1.3. Ele deverá ser retornado a trinta (30) segundos e **começar uma nova contagem apenas** quando um novo período de trinta (30) segundos começa, tão logo um jogador estabeleça um próximo controle de bola na quadra.
- 11.1.3.1. Se o jogo for parado devido a ação(ões) causada(s) pelo(s) oponente(s) da equipe que tenha o controle da bola, um novo período de 30 segundos deverá ser concedido à equipe com o controle de bola.
- 11.1.3.2. O simples toque da bola pelo oponente não começa um novo período de 30 segundos se a mesma equipe continua com o controle de bola.
- 11.1.4. O aparelho de 30 segundos deverá ser **retido mas não reiniciado** quando:
- 11.1.4.1. A bola tenha saído da quadra e a reposição de fora para dentro será efetuada por um jogador da mesma equipe que detinha o controle de bola.
- 11.1.4.2. Os oficiais tenham parado o jogo para proteger a um jogador lesionado da mesma equipe que detinha o controle de bola.
- 11.1.4.3. A partida é detida por ação(ões) causada(s) pela equipe com o controle de bola.
- O operador de 30 segundos deverá recomendar o dispositivo do tempo em que o mesmo foi parado tão logo quanto um jogador da mesma equipe ganha o controle de bola na quadra depois de uma reposição de fora para dentro. Isto é também o caso quando o jogo é parado por causa de um dos itens acima e um tempo debitado é solicitado.
- 11.1.5. Quando um jogador ganha o controle de bola (novo período de 30 segundos) e existem menos de 30 segundos restantes no relógio de jogo, o dispositivo de 30 segundos **não** deverá funcionar, isto é o visor deverá apagar-se.
- 11.2. **Comentários:**
- Se soar o sinal de 30 segundos e não for ouvido pelos oficiais, jogadores e técnicos devido ao barulho e condições adversas na quadra e a partida continua, o operador de 30 segundos deverá proceder da seguinte maneira:
- 11.2.1. O relógio da partida deverá ser parado simultaneamente com o sinal dos 30 segundos, no caso de eles ainda não serem sincronizados.
- 11.2.2. O operador de 30 segundos deverá usar todos os meios para notificar os oficiais rapidamente (levantar-se e agitar suas mãos, aproximar-se da linha lateral, etc.). Se, nesse tempo, uma cesta é convertida ou uma falta for marcada depois do sinal de 30 segundos, a cesta não será válida e a falta não será levada em conta, a menos que seja uma falta técnica, falta antidesportiva, falta técnica antidesportiva ou falta desqualificante, as quais deverão ser penalizadas.
- 11.2.3. Se o sinal do dispositivo de 30 segundos não é sincronizado com o relógio de jogo e não é detido após o sinal de 30 segundos, o árbitro deverá determinar o tempo exato transcorrido até que o relógio da partida tenha sido detido. Se uma consulta for necessária, o árbitro deverá consultar o fiscal e o comissário, se presente, assim como os oficiais de mesa. Sem dúvida, é o árbitro quem deverá tomar a decisão final sobre o tempo a ser colocado no relógio de jogo.
- 11.2.4. O jogo deverá ser recommençado com uma reposição de fora para dentro da quadra pela equipe oponente no lugar mais próximo a onde a bola se tornou morta.

## REGRA 4 JOGADORES, SUBSTITUTOS E TÉCNICOS

### Art. 12. Equipes

- Cada equipe consiste de:
- 12.1. Não mais de dez (10) membros de equipe qualificados a jogar, para jogos de 2 X 20 minutos.
- 12.2. Não mais de doze (12) membros de equipe qualificados a jogar, para jogos de 4 X 12 minutos, ou para torneios nos quais a equipe deva jogar mais de três (3) jogos.
- 12.3. Um técnico e, se a equipe desejar, um assistente técnico.
- 12.4. Um capitão, que deverá ser um dos membros da equipe qualificados a jogar.

### Art. 13. Jogadores e Substitutos

- 13.1. Cinco (5) jogadores de cada equipe deverão estar na quadra, durante o tempo de jogo e poderão ser substituídos, de acordo com as provisões contidas no Art. 31.
- 13.2. Um membro de equipe é um **jogador**, quando está na quadra de jogo e autorizado a jogar. Um membro de equipe é um **substituto** quando ele **não está na quadra para jogar** ou, se estando na quadra, não foi autorizado para jogar.
- 13.3. Um **substituto torna-se jogador** quando o oficial acena, autorizando sua entrada na quadra. Um **jogador torna-se substituto** quando o oficial autoriza a substituição do jogador na quadra.
- 13.4. O uniforme dos jogadores de cada equipe deverá consistir de:
- 13.4.1. **Camisas** da mesma cor dominante, na frente e atrás. Todos os jogadores (**homens e mulheres**) deverão ter suas camisas para dentro dos calções durante o jogo. "Uniformes inteiros" serão permitidos.
- 13.4.2. **Camisetas não deverão** ser usadas por baixo das camisas, a menos que o jogador tenha expressa recomendação médica por escrito. Se tal permissão tenha sido concedida, a camiseta deverá ser da mesma cor dominante da camisa de jogo.
- 13.4.3. **Calções** da mesma cor dominante, na frente e atrás, mas não necessariamente da mesma cor das camisas.
- 13.4.4. **Roupas de baixo** que se estendam abaixo dos calções, poderão ser usadas, desde que da mesma única cor dos calções.
- 13.5. Cada jogador deverá ser numerado na frente e atrás de suas camisas, com números planos, de cor sólida e contrastante com a cor da camisa.
- Os números deverão ser claramente visíveis e:
- 13.5.1. Aqueles das costas deverão ter no mínimo 20cm de altura.
- 13.5.2. Aqueles da frente deverão ter no mínimo 10cm de altura.
- 13.5.3. Os números não deverão ter menos que 2cm de largura.
- 13.5.4. As equipes usarão números de 4 a 15.
- 13.5.5. Jogadores de uma mesma equipe não deverão usar números em duplicata.
- Nota:** Caso um jogador trocar seu número, durante o jogo, ele deverá notificar ao apontador e ao árbitro.
- 13.6. O árbitro não deverá permitir a qualquer jogador usar equipamento que seja perigoso aos outros jogadores.
- 13.6.1. Os seguintes **não** serão permitidos:
- 13.6.1.1. Protetores de dedo, mão, punho, cotovelo ou antebraço feitos de couro, plástico, plástico flexível, metal ou qualquer outra substância dura, mesmo que coberta por acolchoamento.
- 13.6.1.2. Acessórios que possam cortar ou que possam causar ferimentos (as unhas deverão ser cortadas rentemente).
- 13.6.1.3. Enfeites e acessórios para a cabeça e jóias.
- 13.6.2. Os seguintes serão permitidos:
- 13.6.2.1. Equipamento protetor para ombro, braço, coxa ou perna, se o material for acolchoado, de maneira a não criar riscos aos demais jogadores.
- 13.6.2.2. Joelheiras, se devidamente cobertas.
- 13.6.2.3. Proteção para nariz quebrado, mesmo que seja de material duro.
- 13.6.2.4. Óculos, desde que não criem risco para os demais jogadores.
- 13.6.2.5. Bandana, com um máximo de 5cm de largura, feita de material não abrasivo, tecido de uma única cor, plástico flexível ou borracha.





- 13.7. Todo equipamento utilizado pelos jogadores terá que ser apropriado para Basketball. Qualquer equipamento que for desenhado para aumentar a altura, alcance ou, de alguma outra maneira dar vantagem injusta a um jogador, não será permitido.
- 13.8. Qualquer outro equipamento não mencionado especificamente neste artigo deverá ser, primeiramente, aprovado pela Comissão Técnica Mundial da FIBA.
- 13.9. **Comentários:**
- 13.9.1. As provisões contidas neste artigo, referente a tamanho, cor e colocação dos números a serem usados por membros da equipe qualificados a jogar serão estritamente respeitadas. Os números serão claramente visíveis e facilmente identificáveis pelos oficiais e apontador.
- 13.9.2. Publicidade, onde permitida, não interferirá com a visibilidade dos números à frente e nas costas das camisas. Em nenhuma circunstância os números nas camisas poderão ter seus tamanhos reduzidos.
- 13.9.3. As equipes deverão ter, pelo menos, dois jogos de camisas: um claro (preferencialmente branco) e outro de cor escura.
- 13.9.4. **Para todos os jogos:**
- 13.9.4.1. A **primeira equipe** citada no programa (equipe local) deverá usar **camisas de cores claras** (preferencialmente branca), e
- 13.9.4.2. A **segunda equipe** citada no programa (visitante) deverá usar camisas de cores escuras.
- 13.9.4.3. No entanto, se as duas equipes envolvidas concordarem, elas poderão trocar as cores das camisas.
- 13.9.5. Para as **principais competições oficiais da FIBA**, todos os jogadores da mesma equipe deverão usar:
- 13.9.5.1. Tênis que sejam da mesma cor ou da mesma combinação de cores.
- 13.9.5.2. Meias que sejam da mesma cor ou da mesma combinação de cores.

#### Art. 14. Capitão: Deveres e Poderes

- 14.1. Quando necessário, o capitão deverá ser o representante de sua equipe em quadra. Ele poderá se dirigir a um oficial para obter informações essenciais. Isto será feito de maneira cortês e **somente** quando a bola estiver morta e o relógio parado.
- 14.2. Quando o capitão deixar a quadra por alguma razão válida, o técnico deverá informar a um oficial o número do jogador que irá substituí-lo como capitão na quadra, durante sua ausência.
- 14.3. O capitão pode agir como técnico (ver Art. 15.6)
- 14.4. O capitão deverá designar o jogador da sua equipe que irá saltar numa situação de bola ao alto e o arremessador de lance livre numa situação de lance livre para a sua equipe em todos os casos onde não existir jogador especificamente designado para salto ou arremessador de lance livre determinado pelas regras.

#### Art. 15. Técnicos: Deveres e Poderes

- 15.1. Pelo menos **20 minutos antes da hora marcada** para o início do jogo, cada técnico ou seu representante fornecerá ao apontador uma lista escrita de nomes e números dos membros da equipe que deverão disputar a partida, assim como os nomes do capitão da equipe, do técnico e do assistente técnico.
- 15.2. Pelo menos **10 minutos antes da partida**, ambos os técnicos confirmarão estarem de acordo com os nomes e números dos membros de suas equipes inscritos, assinando a súmula de jogo. Ao mesmo tempo, eles indicarão os cinco jogadores que iniciarão a partida. O técnico da equipe "A" será o primeiro a fornecer esta informação.
- 15.3. Somente o técnico ou seu assistente poderão solicitar tempos debitados.
- 15.4. Quando um técnico ou assistente técnico solicitarem uma substituição, o substituto deverá apresentar-se ao apontador para fazer o pedido e terá que estar pronto para jogar imediatamente.
- 15.5. Se houver um assistente técnico, seu nome será inscrito na súmula oficial antes do início da partida (sua assinatura não é necessária). Ele assumirá as responsabilidades do técnico se, por qualquer motivo, o técnico estiver incapacitado de continuar.
- 15.6. O capitão da equipe deverá atuar como técnico se não houver técnico ou se o técnico não puder prosseguir e não houver um assistente técnico inscrito na súmula (ou o último não possa prosseguir). Se o capitão precisar deixar a quadra de jogo por qualquer outro motivo válido, ele poderá continuar atuar como técnico. No entanto, se ele for obrigado a sair após uma falta desqualificante, ou se ele não puder atuar como técnico por causa de uma contusão, seu substituto como capitão o substituirá como técnico.
- 15.7. Apenas o técnico, cujo nome está inscrito na súmula, tem permissão para permanecer de pé durante o jogo. Isso também se aplica para qualquer indivíduo que substitua o técnico por qualquer motivo.
- 15.8. **Comentários:**
- 15.8.1. Um jogador que tenha sido designado pelo técnico para começar o jogo poderá ser substituído no caso de uma contusão, desde que o árbitro reconheça que ela é verdadeira.
- 15.8.2. Substitutos que chegarem atrasados poderão jogar, desde que o técnico os tenha incluído na lista dos membros da equipe entregue ao apontador antes do início da partida.
- 15.8.3. O técnico (ou assistente técnico) é o único representante da equipe que poderá se comunicar com os oficiais de mesa durante a partida. Ele poderá fazê-lo sempre que o relógio estiver parado, a bola morta, e for necessário buscar informações referentes à contagem de pontos, tempos, placar, tempos debitados restantes ou números de faltas. Seu contato com os oficiais de mesa deverá ser calmo e cortês em todas as ocasiões. Ele não poderá interferir com o progresso natural do jogo.
- 15.8.4. Se, antes do início ou logo após o início da partida e após o técnico ter confirmado os cinco jogadores que iniciam a partida, é descoberto que um dos jogadores não é um dos cinco confirmados para jogar, este jogador deverá ser substituído pelo jogador originalmente registrado para iniciar a partida e nenhuma sanção será aplicada contra a equipe.

## REGRA 5

## REGULAMENTAÇÃO DO TEMPO DE JOGO

#### Art. 16. Tempo de Jogo

- 16.1. A partida deverá consistir de:
- 16.1.2. Dois (2) tempos de vinte (20) minutos cada, ou
- 16.1.2. Quatro (4) períodos (quarto) de doze (12) minutos cada, com intervalo de dois (2) minutos entre o primeiro e o segundo períodos e entre o terceiro e quarto períodos.
- 16.2. O intervalo da metade deverá ser de dez (10) ou quinze (15) minutos.
- 16.2.1. Os organizadores locais deverão decidir sobre a duração do intervalo da metade, mas a decisão terá que ser conhecida por todos os envolvidos, no mais tardar um (1) dia antes do início previsto para a competição (torneio).
- 16.2.2. Para partidas isoladas, a duração do intervalo da metade, deverá ser comunicada antes do início da partida.
- 16.3. A duração de uma partida, isto é 2 x 20 minutos ou 4 x 12 minutos deverá ser decidida pela divisão apropriada da FIBA como segue:
- 16.3.1. Para competições mundiais: a Comissão Executiva da FIBA.
- 16.3.2. Para competições Zonais ou continentais: a mais alta autoridade Zonal ou continental.
- 16.3.3. Para competições locais ou nacionais: as organizações locais ou nacionais.

#### Art. 17. Operações com o Relógio de Jogo

- 17.1. O relógio de jogo será **acionado** quando:
- 17.1.1. Durante um bola-ao-alto, a bola for legalmente tocada por um jogador(es), após ter alcançado seu ponto mais alto num lançamento.
- 17.1.2. Após um lance livre mal sucedido e a bola continua viva, a bola tocar um jogador em quadra.
- 17.1.3. Após uma reposição de fora para dentro, a bola tocar um jogador na quadra.
- 17.2. O relógio de jogo será **detido** quando:
- 17.2.1. O tempo expirar ao final de uma metade, um período ou período extra.
- 17.2.2. Um oficial soar seu apito.
- 17.2.3. O sinal dos 30 segundos for acionado.
- 17.2.4. Uma cesta de quadra é convertida contra a equipe que havia solicitado um tempo debitado de acordo com o Art. 19.2.2.
- 17.2.5. Qualquer cesta de campo convertida nos dois (2) últimos minutos de um jogo (segunda metade) e os dois (2) últimos minutos de qualquer período extra. **Nenhuma** substituição para ambas as equipes e nenhum tempo debitado para a equipe que converteu a cesta serão permitidos durante essa específica situação de bola morta. Ver também Art. 31.3.1.5 e 19.3.2.
- Nota:** O relógio de jogo deverá ser detido tão logo a bola fique morta, isto é, a bola atravesse a cesta ou fique retida dentro da mesma.

#### Art. 18. Regra dos 30 Segundos

- 18.1. **Definição:**
- 18.1.1. Quando um jogador adquirir o controle de uma bola viva na quadra, um arremesso para a cesta deverá ser efetuado por sua equipe dentro de trinta (30) segundos.
- 18.1.2. Se a equipe com o controle da bola não consegue efetuar um arremesso à cesta dentro de trinta (30) segundos, isto será indicado pelo acionamento do sinal de trinta (30) segundos.
- Uma infração a este artigo é uma violação.**
- 18.2. **Comentários:**
- 18.2.1. Caso um oficial descubra que o dispositivo de trinta (30) segundos **foi reprogramado por erro**, quando a bola está viva e o relógio está em movimento, o oficial deverá parar o jogo imediatamente após a descoberta, desde que ele não coloque nenhuma das equipes em desvantagem. O dispositivo de trinta (30) segundos deverá ser corrigido para mostrar os segundos que restam no momento do erro e o jogo deverá ser reiniciado no ponto mais próximo com uma reposição de fora da quadra.



- 18.2.2. Por qualquer outra(s) razão(ões), um novo período de trinta segundos deverá ser concedido à equipe que tinha o controle da bola, a menos que no julgamento dos oficiais, uma equipe tenha sido colocada em desvantagem, neste caso os oficiais não deverão conceder um novo período de trinta (30) segundos à equipe que tinha o controle de bola.
- 18.2.3. Se o dispositivo de trinta (30) segundos **soar equivocadamente**:
- 18.2.3.1. Enquanto uma equipe tem o controle de bola, o árbitro deverá soar seu apito para parar o jogo. A posse de bola deverá ser devolvida à equipe que tinha o controle quando o sinal soou. Um novo período de trinta (30) segundos deverá então ser concedido.
- 18.2.3.2. Enquanto nenhuma equipe tem o controle de bola, o árbitro deverá fazer soar o seu apito para parar o jogo. Se a bola estava no ar num arremesso à cesta e entra dentro dela, sem ser tocada por nenhum jogador de ambas as equipes, a cesta valerá. De outra maneira o jogo deverá ser reiniciado com um bola ao alto. Todas as restrições previstas no Art. 43 (Interferência com a bola) se aplicam.

## Art. 19 Tempo Debitado

### 19.1. Definição:

19.1.1. Um tempo debitado de um (1) minuto de duração deve ser aplicado a uma equipe durante uma oportunidade de tempo debitado.

19.1.1.1. Uma oportunidade de tempo debitado começa quando:

- A bola se torna morta e o relógio de jogo está parado.

Exceção: Nenhum tempo debitado é permitido para a equipe que está pontuando quando o relógio está parado após uma cesta durante os últimos dois (2) minutos de um jogo e/ou período extra.

- Uma cesta de campo é marcada pelos oponentes, desde que tal pedido tenha sido feito **antes** da bola deixar a(s) mão(s) do arremessador.

- O oficial tenha terminado sua comunicação com a mesa de controle quando estiver reportando uma falta.

19.1.1.2. Uma oportunidade de tempo debitado termina quando:

- Um oficial com a bola entra no círculo para administrar um bola ao alto.
- Um oficial entra na área de lance livre com ou sem a bola para administrar o primeiro ou único lance livre.
- A bola está à disposição do jogador para uma reposição de fora para dentro da quadra.

19.1.2. Um tempo debitado deve ser concedido conforme as seguintes provisões:

19.1.2.1. Para partidas jogadas em 2 X 20 minutos, dois (2) tempos debitados podem ser concedidos a cada equipe durante a primeira metade, três (3) tempos debitados serão concedidos na segunda metade e um tempo debitado para cada período extra.

19.1.2.2. Para partidas de 4 X 12 minutos três (3) tempos debitados poderão ser concedidos durante cada metade (dois períodos) e um (1) tempo debitado para cada período extra.

19.1.2.3. O tempo debitado é concedido ao técnico da equipe que tenha feito primeiro o pedido, a menos que o tempo debitado é concedido seguido de uma cesta de campo dos oponentes e sem uma falta sendo marcada.

19.1.2.4. Um pedido de uma equipe para um tempo debitado pode ser retirado somente antes do sinal do apontador aos oficiais que um pedido para um tempo debitado tenha sido feito.

19.1.2.5. Durante o tempo debitado, é permitido aos jogadores que deixem a quadra e sentem no banco da equipe e as pessoas autorizadas a ficar na área de banco da equipe podem entrar na quadra desde que elas permaneçam nas proximidades da área de banco da equipe.

19.1.2.6. Caso a equipe responsável pelo tempo esteja pronta para jogar antes do final do tempo debitado, o árbitro deverá reiniciar o jogo assim que possível.

### 19.2. Procedimento:

19.2.1. Um Técnico ou Assistente Técnico tem direito de solicitar tempo debitado. Ele deverá assim fazer indo pessoalmente ao apontador e pedir claramente "tempo", fazendo o sinal convencional próprio com as mãos.

19.2.2. O apontador deverá indicar aos oficiais que a solicitação para um pedido de tempo debitado tenha sido feito soando o seu sinal tão logo quanto uma oportunidade de tempo debitado comece.

Se uma cesta de campo é marcada contra uma equipe que tenha solicitado o tempo debitado, o cronometrista fará parar imediatamente o relógio e soar seu sinal, desde que esta solicitação tenha sido feita **antes** da bola deixar a(s) mão(s) do arremessador.

19.2.3. O tempo debitado começa quando um oficial soa seu apito e faz o sinal de tempo debitado.

19.2.4. O tempo debitado termina quando um oficial soa seu apito e solicita às equipes a voltarem para a quadra.

### 19.3. Restrições:

19.3.1. **Nenhum tempo debitado será permitido** entre ou depois de um ou mais lance(s) livre(s) causado por uma penalidade simples até que a bola se torne morta novamente, depois de uma fase de jogo com o relógio em movimento.

Exceções:

- Uma falta ocorra entre lances livres. Neste caso os lances livres serão completados e o tempo debitado concedido antes da administração de uma nova penalidade de falta.

- Uma falta ocorre antes que a bola se torne viva após o último lance livre. Neste caso o tempo debitado será concedido antes da administração de uma nova penalidade de falta.

- Uma violação é marcada antes que a bola se torne viva, após o último lance livre, e cuja penalidade seja bola ao alto ou reposição de fora para dentro da quadra.

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

19.3.2. **Nenhum tempo debitado será concedido** à equipe que fez a cesta de campo quando o relógio da partida está parado seguido de uma cesta durante os dois (2) últimos minutos da partida e/ou período extra.

Exceção: Um oficial interrompe o jogo por uma razão não atribuível à equipe que solicitou o tempo debitado.

19.3.3. **Tempos debitados não usados** não poderão ser acumulados para a próxima metade ou período extra.

19.4. **Nenhum tempo debitado será concedido se:**

19.4.1. Um jogador contundido está pronto para jogar imediatamente (aproximadamente 15 segundos) sem receber tratamento.

19.4.2. Um jogador contundido é substituído tão logo for possível.

19.4.3. Um jogador que comete sua 5ª. falta (6ª. falta em partidas jogadas em 4 x 12 minutos) ou tenha sido desqualificado é substituído dentro de 30 segundos.

19.4.4. Um oficial permite um atraso.

## Art. 20. Lesão de Jogadores ou Oficiais

### 20.1. Lesão de Jogador

20.1.1. Em caso de lesão de **jogadores**, os oficiais poderão parar o jogo.

20.1.2. Caso a bola esteja viva quando a lesão ocorrer, os oficiais reterão seus apitos até que a jogada tenha se completado, isto é, a equipe com o controle da bola arremesse à cesta, perca a sua posse, retenha-a sem jogar, ou a bola se torne morta.

Porém, quando for necessário proteger um jogador lesionado, os oficiais deverão suspender o jogo imediatamente.

20.1.3. Substituição de jogador lesionado:

20.1.3.1. Caso o jogador lesionado não possa continuar a jogar imediatamente (aprox. 15 seg.) ou, se ele receber tratamento, ele deverá ser substituído dentro de um (1) minuto ou assim que possível, se a lesão impossibilitar sua substituição dentro de um (1) minuto.

20.1.3.2. Entretanto, um jogador lesionado que tiver recebido tratamento ou se recuperar dentro de um (1) minuto, **pode continuar** no jogo, **mas:**

20.1.3.2.1. Sua equipe terá debitado um tempo, exceto no caso de ter que continuar com menos de 5 jogadores.

20.1.3.2.2. A equipe não receberá os 60 segundos completos como tempo debitado "normal", e que o jogo deverá ser reiniciado assim que possível.

20.1.4. Um jogador lesionado **não poderá permanecer** no jogo e deverá ser substituído se:

20.1.4.1. Sua lesão é tal que, ele não possa continuar a jogar dentro de um (1) minuto.

20.1.4.2. Sua equipe não tenha mais nenhum tempo a debitar.

Exceção: A equipe ter que continuar com menos de 5 jogadores.

20.1.5. Caso lances livres tenham sido concedidos ao jogador lesionado, eles deverão ser tentados pelo seu substituto. Caso o jogador lesionado esteja envolvido em bola-ao-alto, então seu substituto irá saltar. O substituto do jogador lesionado não poderá ser substituído, até que uma fase de relógio de jogo em movimento tenha ocorrido.

20.1.6. Durante o jogo, os oficiais deverão ordenar a qualquer jogador que esteja sangrando, ou tenha um ferimento aberto, que deixe a quadra de jogo e seja substituído. O jogador poderá retornar à quadra **somente** depois que o sangramento tiver parado e a área afetada ou ferimento estiverem seguros e completamente cobertos.

### 20.2. Lesão de um Oficial

Caso um oficial se lesione ou por qualquer razão não possa continuar a cumprir com seus deveres dentro de 10 minutos do incidente, o jogo deverá ser reiniciado. O outro oficial irá conduzir sozinho até o final do jogo, a menos que exista a possibilidade de substituir o oficial lesionado por outro oficial qualificado. O oficial restante, depois de uma consulta com o comissário, se presente, decidirá sobre a substituição.

## Art. 21. Contagem Empatada e Períodos Extra

21.1. Se a contagem está empatada ao final da segunda metade (jogos disputados em 2 x 20 minutos) ou o quarto período (jogos disputados em 4 x 12 minutos), o jogo deverá continuar com um **período extra** de cinco (5) minutos, ou quantos períodos extras de cinco minutos forem necessários para desfazer o empate.

21.2. Em todos os períodos extras, as equipes deverão continuar atacando na mesma cesta como fizeram na segunda metade ou quarto período.

21.3. Um intervalo de dois (2) minutos deverá ser concedido antes de cada período extra.

21.4. Cada período extra deverá ser iniciado com bola-ao-alto no círculo central.



## REGRA 6

## REGULAMENTAÇÕES DO JOGO

**Art. 22. Começo de Jogo**

- 22.1. Um jogo **não pode** começar se uma das equipes não estiver na quadra com cinco (5) jogadores prontos para jogar.  
22.2. O jogo oficialmente começa quando o árbitro, com a bola, entra no círculo central para administrar o bola-ao-alto.  
22.3. O jogo deverá ser iniciado por um bola-ao-alto no círculo central.  
22.4. Os procedimentos no Art. 22.2. e Art. 22.3. acima deverão ser seguidos no início de cada metade, período ou período extra.  
22.5. As equipes deverão trocar de cestas na segunda metade de todos os jogos.

**Comentário:**

Se, no começo de qualquer metade, período ou período extra as equipes iniciam jogando na direção errada, um oficial deverá parar o jogo imediatamente após ter descoberto, ou tão logo que não coloque nenhuma equipe em desvantagem.  
Se o erro é descoberto pelos oficiais de mesa, eles devem esperar a primeira bola morta antes de fazer soar seus sinais e atrair a atenção dos oficiais para parar a partida.  
O jogo deverá ser recomeçado com as equipes jogando na direção correta.  
Quaisquer pontos marcados, tempo transcorrido, faltas cometidas e atividade adicional, os quais possam ter ocorrido **antes** do reconhecimento do erro, **não** deverão ser cancelados.

**Art. 23. Status da Bola**

- 23.1. A bola se torna **viva** quando:  
23.1.1. Durante um bola-ao-alto, a bola deixa a(s) mão(s) de um oficial.  
23.1.2. Durante um lance livre, um oficial coloca a bola à disposição do arremessador de lance livre.  
23.1.3. Durante uma reposição de fora para dentro da quadra, a bola está à disposição do jogador para a reposição.  
23.2. A bola se torna **morta** quando:  
23.2.1. Uma cesta de campo ou lance livre é feita.  
23.2.2. Um apito de oficial soa enquanto a bola está viva.  
23.2.3. É evidente que a bola **não** vai entrar na cesta em um arremesso de lance livre o qual é seguido por:  
23.2.3.1. Outro(s) lance(s) livre(s).  
23.2.3.2. Uma penalidade adicional (lance(s) livre(s) e/ou reposição de fora para dentro da quadra).  
23.2.4. O operador de 30 segundos faz soar seu sinal enquanto a bola está viva (Exceção ver Art. 18.2.3.2).  
23.2.5. Soa o sinal para terminar uma metade, período ou período extra.  
23.2.6. A bola a qual está no ar proveniente de arremesso à esta, é tocada legalmente por um jogador de qualquer equipe após o tempo ter expirado para uma metade, período, ou período extra, ou após uma falta ter sido marcada.  
As provisões do Art. 32 (Quando um período ou um jogo é encerrado) e Art. 43 (Interferência com a bola) continuam em aplicação.
- 23.3. **Exceções:**  
A bola **não se torna morta** e a cesta deverá contar, se feita, quando:  
23.3.1. A bola está no ar em arremesso a cesta de campo quando Art. 23.2.2, 23.2.4 ou 23.2.5 acima ocorrerem.  
23.3.2. A bola está no ar durante um lance livre quando Art. 23.2.2 acima ocorrer.  
23.3.3. Um oponente comete uma falta em um jogador que ainda está de controle da bola e em ato de arremesso e termina a tentativa com um movimento contínuo, iniciado antes da falta ocorrer (ver Art. 28 – Jogador em ato de Arremesso). Isto não se aplica ao fim de uma metade, período, período extra ou depois que soar o sinal dos 30 segundos.

**Art. 24. Posição de um Jogador e de um Oficial**

- 24.1. A posição de um **jogador** é determinada pelo lugar onde ele toca o piso.  
Enquanto está no ar devido a um salto, ele mantém o mesmo status de quando tocou o piso pela última vez. Isto inclui as linhas limítrofes, linha central, a linha de 3 pontos, a de lance livre e as que limitam a área de lance livre. (Exceção: ver Art. 25.2.6 e 30.2.2).  
24.2. A posição de um **oficial** é determinada da mesma maneira que a de um jogador.  
Quando a bola toca um oficial é como se tivesse tocado o piso onde ele está.

**Art. 25. Bola ao Alto****Definição:**

- 25.1. Um bola ao alto tem lugar quando um oficial atira a bola ao ar entre dois oponentes.  
25.1.1. Para um bola ao alto ser legal, a bola deve ser tocada com a(s) mão(s), por um ou ambos os saltadores.  
25.1.2. Um bola ao alto deverá ter lugar **no círculo mais próximo entre os dois jogadores envolvidos**, sempre quando:  
25.1.3.1. Uma bola presa é marcada, isto é, quando um ou mais jogadores de equipes oponentes têm uma ou ambas as mãos firmemente sobre a bola, de maneira que nenhum jogador poderá dela se apoderar sem usar rispidez desnecessária.  
25.1.3.2. Caso a bola saia da quadra e:  
• Foi tocada por último simultaneamente por dois oponentes, ou  
• O oficial está em dúvida ou se os oficiais discordam sobre o último a tocar a bola.  
25.1.3.3. Uma falta dupla é marcada (Exceção: Art. 47.2.2.1).  
Se existem mais que dois jogadores envolvidos, o bola ao alto será entre dois jogadores oponentes com aproximadamente a mesma altura, a serem designados pelo oficial.  
25.1.4. Um bola ao alto deverá tomar lugar **no círculo central entre quaisquer dois oponentes designados por seus capitães**, sempre que uma metade, período ou período extra comece.  
25.1.5. Um bola ao alto deverá tomar lugar **no círculo mais próximo entre quaisquer dois oponentes designados por seus capitães**, sempre que:  
25.1.5.1. Uma bola viva se aloja no suporte do aro,  
25.1.5.2. Penalidades da mesma gravidade são canceladas, de acordo com o Art. 58 (Faltas em situações especiais) e o resultado é um bola ao alto,  
25.1.5.3. A bola acidentalmente entra por baixo da cesta,  
25.1.5.4. Quando ambos os times violam novamente este artigo,  
25.1.5.5. Quando o jogo será reiniciado com um bola ao alto em qualquer outra situação.  
25.1.6. Sempre que o círculo mais próximo para um bola ao alto não puder ser determinado, este deverá ser feito no círculo central.  
25.2. **Procedimento:**  
As seguintes **condições** se aplicarão:  
25.2.1. Durante um bola ao alto, ambos os saltadores deverão estar com seus pés dentro do semicírculo mais próximo de suas próprias cestas, com um dos pés próximo ao centro da linha que os separa.  
25.2.2. O oficial deverá então atirar a bola para cima (verticalmente) entre os saltadores, a uma altura que nenhum deles possa alcançar com um salto, de modo que a bola venha a cair entre ambos.  
25.2.3. A bola deverá ser legalmente tocada por um ou ambos dos saltadores, **depois** que atingiu seu ponto mais alto.  
25.2.4. Nenhum saltador poderá deixar sua posição, antes que a bola seja legalmente tocada.  
25.2.5. Nenhum saltador poderá segurar a bola ou tocá-la mais de duas vezes, até que a mesma tenha tocado um dos outros oito jogadores, o piso, o aro ou a tabela. Assim sendo, quatro toques serão possíveis, dois para cada saltador.  
25.2.6. Qualquer outro jogador não poderá ter qualquer parte de seu corpo sobre ou acima da linha do círculo (cilindro) antes que a bola tenha sido tocada legalmente.  
25.2.7. Caso a bola não seja tocada por pelo menos um dos saltadores ou venha a tocar o piso sem ter sido tocada pelo menos por um saltador, o bola ao alto deverá ser repetido.  
25.2.8. Companheiros de equipe não podem ocupar lugares adjacentes ao redor do círculo, caso um dos oponentes deseje uma daquelas posições.  
25.2.9. Se o jogador designado para o salto não estiver em condições para tal, por causa de lesão, tendo cometido sua quinta (sexta) falta ou sido desqualificado, então seu substituto deverá saltar.  
**Uma infração às condições no Art. 25.2.1, 25.2.3, 25.2.4, 25.2.5 e 25.2.6. é uma violação.**

**Art. 26. Como a Bola é Jogada**

- 26.1. No basquete, a bola é jogada com as mãos.  
26.2. Andar com a bola, **deliberadamente** chutá-la ou batê-la com um soco é uma violação. Chutar a bola significa batê-la ou interceptá-la com o joelho, qualquer outra parte da perna abaixo do joelho, ou o pé.  
26.3. Tocar **acidentalmente** a bola com o pé ou perna não é uma violação.

**Art. 27. Controle de Bola**

- 27.1. Um **jogador** tem o controle quando:  
27.1.1. Ele está segurando ou driblando uma bola viva ou  
27.1.2. A bola está à sua disposição, para uma situação de reposição de fora para dentro.  
27.2. Uma **equipe** tem o controle quando:  
27.2.1. Um jogador desta equipe tem o controle, ou  
27.2.2. A bola está sendo passada entre companheiros de equipe.  
27.3. O controle da equipe **continua** até que:  
27.3.1. Um oponente assegure o controle, ou  
27.3.2. A bola se torna morta, ou  
27.3.3. A bola não está em contato com a(s) mão(s) do arremessador em um arremesso de campo à cesta ou lance livre.

**Art. 28. Jogador em Ato de Arremesso**

- 28.1. **Definições:**  
28.1.1. **ARREMESSO:** segurar a bola com uma ou ambas as mãos e então projetá-la pelo ar, na direção da cesta.  
28.1.2. **ENTERRADA:** forçar ou tentar forçar a bola para dentro da cesta, com uma ou ambas as mãos.



- 28.1.3. **TAPINHA:** palmear a bola com uma ou ambas as mãos na direção da cesta.
- 28.1.4. O ato de arremesso começa quando o jogador começa o movimento habitual que precede o lançamento da bola e, no julgamento de um oficial, ele tenha iniciado uma tentativa de cesta, arremessando, enterrando ou tapeando a bola na direção da cesta dos oponentes. Não é necessário que a bola deixe a(s) mão(s) do jogador. O braço poderá estar tão preso que o jogador não possa arremessar, enquanto ele estiver fazendo uma tentativa. A tentativa continua até que a bola tenha deixado a(s) mão(s) do jogador.
- 28.1.5. No caso de um jogador estar em um **arremesso aéreo**, o ato de arremesso **continua** até que a tentativa tenha sido completada (a bola tenha deixado a(s) mão(s) do jogador) e ambos pés do jogador tenham voltado ao piso. **O controle da equipe**, entretanto, **termina quando a bola é liberada**.
- 28.1.6. Para uma falta ser considerada como cometida sobre um jogador em ato de arremesso, a falta deverá ocorrer, no julgamento do oficial, depois que um jogador tenha iniciado um **movimento contínuo** do(s) seu(s) braço(s), na tentativa de arremesso à cesta.
- Movimento Contínuo:**  
Se inicia quando o jogador retém a bola com a(s) mão(s) e o movimento de arremesso, usualmente para cima, tenha começado.
- 28.1.6.1. Pode incluir movimentos de corpo e/ou braço(s), usados pelo jogador, em sua tentativa de arremesso para a cesta.
- 28.1.6.2. Se os critérios referentes ao movimento contínuo estejam como relacionado acima, então o jogador é considerado como estando em ato de arremesso.
- Nota:** **Não há relação** entre o número de passos dados e o ato de arremesso.
- 28.1.7. A cesta deverá contar, se feita, mesmo que a bola tenha deixado as mãos do jogador, depois do apito.  
Esta condição não se aplica:  
28.1.7.1. Ao final de uma metade, período, jogo ou período extra.  
28.1.7.2. Quando soar o sinal de 30 segundos.
- 28.1.8. A cesta **não** conta, caso um novo esforço completo (movimento) seja feito após o soar do apito.
- 28.1.9. Um jogador que dê um tapinha na direção da cesta, direto de um bola ao alto, **não** é considerado como estando no ato de arremesso.
- 28.1.10. Um jogador é considerado em 'ato de arremesso' somente se ele estiver arremessando na direção da cesta de seu oponente. Se, por engano, ele estiver arremessando na direção de sua própria cesta, ele não será considerado como estando em ato de arremesso com todas as conseqüências relevantes.
- Art. 29. Cesta – Quando Feita e seu Valor**
- 29.1. Uma cesta é feita quando uma bola viva entra na cesta por cima, permanece dentro ou passa através da mesma (Exceção: ver Art. 30.2.1.6).
- 29.2. Uma cesta será creditada para a equipe que ataca a cesta onde a bola é arremessada, como segue:  
29.2.1. Uma cesta de lance livre vale um (1) ponto.  
29.2.2. Uma cesta de campo valem dois (2) pontos.  
29.2.3. Uma cesta da área de 3 pontos vale três (3) pontos.
- 29.3. Se uma equipe marca pontos **acidentalmente** em sua **própria cesta**, os pontos serão creditados ao capitão da equipe oponente.
- 29.4. Se uma equipe marca pontos **deliberadamente** em sua **própria cesta**, isto é uma violação e a cesta não será contada.
- 29.5. Se um jogador **acidentalmente** fizer com que a bola **entre por baixo**, o jogo será reiniciado com um bola ao alto entre quaisquer dois oponentes.
- 29.6. Se um jogador **deliberadamente** fizer com que a bola entre por baixo, isto é uma violação.
- 29.7. **Comentário:**  
Uma tentativa de cesta de 3 pontos muda seu status e se torna uma cesta de 2 pontos depois que a bola
- tenha tocado o piso dentro da área de dois pontos,
  - tenha tocado um jogador dentro da área de dois pontos,
  - toca o aro e então é legalmente tocada por qualquer jogador antes que entre na cesta.
- Art. 30. Reposições de Fora da Quadra**
- 30.1. **Procedimentos:**  
30.1.1. **Após cesta de campo ou último lance livre bem sucedido:**  
30.1.1.1. Qualquer oponente da equipe creditada com os pontos deverá ser autorizado a atirar a bola, de qualquer ponto do lado de fora, sobre ou atrás da linha final da quadra, onde a cesta foi feita.  
Isto também se aplica quando um oficial entrega a bola ou coloca à disposição de um jogador, após um tempo debitado ou depois de qualquer paralisação de jogo seguida de uma cesta.  
30.1.1.2. Ele poderá passá-la a um companheiro de equipe, sobre ou atrás da linha final, mas a contagem de cinco (5) segundos (ver 30.2.1.3 abaixo) se inicia quando a bola está à disposição do primeiro jogador fora da quadra.  
30.1.1.3. O oficial não deverá entregar a bola, a menos que assim fazendo, facilite o reinício do jogo.  
30.1.1.4. Oponentes do jogador que estiverem fazendo a reposição de fora para dentro não deverão tocar na bola, depois dela passar através da cesta.  
Concessões poderão ser feitas nos toques de bola acidentais ou instintivos, mas se o jogo for retardado pela interferência com a bola, é uma falta técnica.
- 30.1.1.5. **Exceção:**  
Após lance(s) livre(s) proveniente(s) de falta técnica ou desqualificante aplicada contra um técnico e/ou uma falta antidesportiva, técnica antidesportiva ou desqualificante cometida por um jogador, a bola deverá ser reposta de fora para dentro da quadra, no ponto médio da linha lateral, do lado oposto da Mesa de Controle, tenha o último lance livre sido convertido ou não.
- 30.1.2. **Após uma infração ou qualquer paralisação** e o jogo está para ser reiniciado com uma reposição de fora para dentro (exceto depois de um lance livre ou cesta de campo convertida):  
30.1.2.1. O jogador que vai repor a bola deverá estar fora da quadra, como determinado pelo oficial, no local mais próximo do ponto da infração ou paralisação, **exceto diretamente debaixo das tabelas** (Exceção: ver Art. 35.2.3.).  
30.1.2.2. Um oficial deverá entregar, passar ou colocar a bola à disposição do jogador que irá fazer a reposição de fora para dentro.  
30.1.2.3. O jogador que irá fazer a reposição de fora para dentro **não** deverá dar e completar mais de um passo normal lateralmente (aproximadamente 1 metro) e em mais de uma direção do local designado pelo oficial, antes de soltar a bola.  
30.1.2.3.1. Vários pequenos passos em uma direção serão permitidos desde que a distância percorrida não seja maior que um passo normal.
- 31.1.2.3.2. Mover-se para trás e perpendicularmente à linha tão longe quanto as circunstâncias permitirem.
- 30.2. **Restrições:**  
30.2.1. Um jogador que está fazendo uma reposição de fora para dentro, **não deverá violar** as seguintes **provisões**:  
30.2.1.1. Tocar a bola na quadra antes que ela toque outro jogador.  
30.2.1.2. Pisar na quadra antes ou enquanto solta a bola.  
30.2.1.3. Consumir mais de cinco (5) segundos antes de soltar a bola.  
30.2.1.4. Passar a bola sobre a tabela para outro jogador na quadra.  
30.2.1.5. Passar a bola da zona de ataque da quadra para um companheiro da mesma equipe que está na zona de defesa.  
30.2.1.6. Permitir que a bola toque fora da quadra, fique presa no suporte da cesta ou entre na cesta sem antes tocar um jogador na quadra, após a reposição da bola de fora para dentro.
- 30.2.2. Qualquer outro jogador não poderá ter nenhuma parte de seu corpo sobre a linha limitrófe, antes que a bola cruze esta linha.  
**Uma infração dos Art. 30.1.2.3 e 30.2 é uma violação.**
- 30.3. **Penalidade:**  
A bola será concedida aos oponentes, para uma reposição de fora para dentro, no ponto original de reposição (ver Art. 35.2).
- 30.4. **Comentários:**  
30.4.1. Um oficial poderá atirar a bola ao jogador que estará fazendo a reposição de fora para dentro, desde que:  
30.4.1.1. O oficial não esteja a mais de 3 ou 4 metros do jogador que fará a reposição de fora para dentro.  
30.4.1.2. O jogador que esteja fazendo a reposição de fora para dentro esteja no local correto, como indicado pelo oficial.  
30.4.1.3. A equipe que está para adquirir a posse de bola, não ganhe com isto, uma vantagem.  
30.4.2. Quando a margem (área) livre de obstáculos fora da quadra, é menor que dois (2) metros, nenhum jogador de ambas as equipes, deverá estar a menos de um (1) metro do jogador que irá fazer a reposição.
- Art. 31. Substituições**
- 31.1. **Definição:**  
31.1.1. Uma equipe pode substituir um jogador durante uma oportunidade de substituição.  
31.1.2. Uma oportunidade de substituição começa quando:  
• A bola se torna morta e o relógio de jogo está parado e  
• O oficial tenha terminado sua comunicação com a mesa de controle quando estiver reportando uma falta.
- 31.1.3. Uma oportunidade de substituição termina quando:  
• Um oficial com a bola entra no círculo para administrar um bola ao alto  
• Um oficial entra na área de lance livre com ou sem a bola para administrar o primeiro ou único lance livre  
• A bola esteja à disposição de um jogador para uma reposição de fora da quadra.
- 31.2. **Procedimento:**  
31.2.1. Um substituto tem o direito de pedir uma substituição. Ele deve fazê-lo indo pessoalmente ao apontador e solicitar claramente por uma "substituição", fazendo sinal convencional adequado com suas mãos.  
31.2.2. O apontador deve indicar aos oficiais que um pedido para uma substituição tenha sido feito soando o seu sinal tão logo quanto uma oportunidade de substituição comece.  
31.2.3. O oficial apita e dá o sinal convencional de substituição.  
31.2.4. O substituto deve permanecer do lado de fora da linha lateral até o oficial autorizar a sua entrada na quadra.  
31.2.5. O jogador que foi substituído não tem que se apresentar nem ao apontador, nem ao oficial. Ele está autorizado a ir diretamente ao seu banco.



- 31.2.6. Substituições devem ser feitas o mais rapidamente possível. O jogador que cometeu a sua quinta (5ª) ou sexta (6ª) falta ou foi desqualificado deve ser substituído dentro de 30 segundos. Se, na opinião do oficial, existir uma demora sem motivo, um tempo debitado deverá ser marcado contra a equipe ofensora.
- 31.2.7. Se existem mais de 5 jogadores de uma equipe na quadra, deverá ser aplicado o seguinte procedimento:
- 31.2.7.1. Se a equipe com apenas 5 jogadores na quadra está com o controle da bola, os jogadores devem continuar até completar a jogada (ex.: até que haja um arremesso à cesta, percam o controle da bola, detenham a bola do jogo ou a bola se torne morta), antes que um oficial possa parar o jogo ou o apontador toque o sinal para atrair a atenção dos oficiais para a mesa de controle.
- 31.2.7.2. Se a equipe com 6 jogadores na quadra está com o controle da bola, o jogo deve ser parado imediatamente. Assumindo que os oficiais e os oficiais de mesa estejam fazendo o seu trabalho corretamente, um jogador deve ter entrado ou permaneceu na quadra ilegalmente. Os oficiais devem, portanto, ordenar a retirada imediata do jogador da quadra e aplicar uma falta técnica ao técnico desta equipe. A equipe oponente serão concedidos dois lances livres e a posse da bola para a reposição de fora para dentro da quadra.
- 31.2.7.3. O técnico é responsável por assegurar que a substituição seja efetuada corretamente e que o jogador substituído deixe a quadra imediatamente após a substituição.
- 31.2.7.4. Todos os pontos marcados pelo jogador que está a mais serão válidos. Todas as faltas cometidas pelo jogador que está a mais também permanecem e são consideradas como faltas do jogador.
- 31.2.8. Se uma substituição é requerida durante um tempo debitado, o substituto deve dirigir-se ao apontador antes de ingressar no jogo.
- 31.2.9. Um pedido de substituição pode ser cancelado antes que o sinal do apontador seja tocado.
- 31.3. **Restrições:**
- 31.3.1. **Não são permitidas substituições:**
- 31.3.1.1. Seguindo uma violação, pela equipe que **não** tem a posse da bola para uma reposição de fora para dentro.  
Exceções:
- A equipe que está fazendo a reposição de fora para dentro faz uma substituição,
  - Uma falta é aplicada para qualquer equipe,
  - Um tempo debitado é marcado para qualquer equipe,
  - Um oficial interrompe a partida por uma razão válida não atribuída a esta equipe.
- 31.3.1.2. Para um jogador que está sendo substituído ou para um substituto que está se tornando um jogador. Eles não podem entrar novamente no jogo ou não podem deixar o jogo, respectivamente, até que uma fase com o relógio de jogo correndo tenha ocorrido.  
Exceções:
- Se uma equipe está reduzida à menos de cinco (5) jogadores antes fase com o relógio de jogo correndo tenha ocorrido, e
  - Se um jogador envolvido na correção de um erro está no banco, depois de ter sido legalmente substituído.
- 31.3.1.3. Entre ou depois de lance(s) livre(s) causado(s) por falta pessoal até que a bola se torne morta novamente depois de uma fase com o relógio de jogo correndo.  
Exceções:
- Uma falta ocorrer entre lances livres. Neste caso os lances livres serão completados e a substituição será feita antes da nova penalidade.
  - Uma falta ocorre antes que a bola se torne viva seguindo do último lance livre. Neste caso, a substituição será feita antes da administração da nova penalidade.
  - Uma violação é marcada antes da bola se tornar viva seguindo do último lance livre, a penalidade para essa será um bola ao alto ou uma reposição de fora para dentro da quadra.
- No caso de séries de lances livres causados por mais que uma penalidade por falta, cada série será tratada separadamente.
- 31.3.1.4. Para um jogador envolvido em um bola ao alto, exceto se ele estiver contundido.
- 31.3.1.5. Quando o relógio de jogo é travado logo após uma cesta de campo durante os dois (2) últimos minutos do jogo e/ou período extra.  
Exceções:
- Durante um pedido de tempo debitado
  - Um oficial interrompe a partida por uma razão válida não atribuída à equipe que solicitou a substituição.
- 31.3.2. **Substituição do arremessador do lance livre:**
- O jogador que está tentando lance(s) livre(s) pode ser substituído desde que:
- 31.3.2.1. Tal substituição foi requisitada antes que o oficial entrasse na área de lance livre com ou sem a bola para administrar o primeiro ou único lance livre.
- 31.3.2.2. O último ou único lance livre tenha sido convertido ou depois do último ou único lance livre a bola se torne e permaneça morta como resultado de penalidades por violação(ões) ou outra(s) falta(s) a ser(em) administrada(s).  
Se o arremessador do lance livre é substituído, os oponentes poderão garantir **uma** substituição, desde que a requisição tenha sido feita antes do oficial entrar na área de lance livre para administrar o último ou único lance livre.
- 31.3.2.3. No caso de séries de lances livres causados por mais que uma penalidade por falta, cada série será tratada separadamente.
- Art. 32. Quando um Período ou Jogo é Encerrado**
- 32.1. Um período, uma metade ou um jogo deverá terminar pelo sinal do cronometrista indicando o fim do tempo de jogo.
- 32.2. Quando uma falta é cometida simultaneamente com ou imediatamente antes do sinal do cronometrista terminando um período, metade, jogo ou período extra, qualquer lance(s) livre(s) eventual(ais) como resultado da falta dever(ão) ser tentado(s).
- 32.3. Caso haja dúvida concernente ao término de um período, uma metade ou um jogo, o procedimento detalhado no Art. 7.6., deverá ser seguido.
- 32.4. Vídeos, filmes, fotografias ou qualquer forma de visualização eletrônica, digital, etc. são mecanismos que **não** devem ser usados para determinar ou mudar o resultado de uma partida. O uso dos materiais técnicos acima mencionados são válidos **somente** para determinar responsabilidades em matéria disciplinar ou para aplicação educacional (treinamento) depois que o jogo tenha terminado.
- Art. 33. Jogo Perdido por Desistência**
- 33.1. Uma equipe perderá o jogo por desistência se:
- 33.1.1. Recusar-se a jogar após ter sido instruída a fazê-lo pelo Árbitro.
- 33.1.2. Por suas ações impedir que a partida seja jogada.
- 33.1.3. Quinze (15) minutos após o horário previsto para o início do jogo, a equipe não estiver presente ou não tiver como apresentar cinco (5) jogadores.
- 33.2. **Penalidade:**  
O oponente é declarado vencedor e o placar será de vinte a zero (20 a 0). Além disso, a equipe desistente deverá receber zero (0) ponto na classificação.
- 33.3. **Comentário:**  
Para uma série de duas partidas (em casa e fora) com somatória de pontos, a equipe que desistir na primeira ou na segunda partida deverá perder a série por "desistência".
- Art. 34. Jogo Perdido por Insuficiência**
- 34.1. Uma equipe perderá o jogo por insuficiência caso, durante o jogo, o número de jogadores desta equipe na quadra for menor que dois.
- 34.2. **Penalidade:**  
Caso a equipe para a qual a vitória será dada estiver vencendo a contagem, o placar no momento da paralisação será mantido. Se a equipe declarada vencedora não estiver à frente, o placar será registrado como dois a zero (2 a 0) a seu favor. Além disso, a equipe que não tiver número suficiente de jogadores deverá receber um (1) ponto na classificação.
- 34.3. **Comentário:**  
Para uma série de duas partidas (em casa e fora) com somatória de pontos, a equipe que apresentar número insuficiente de jogadores no primeiro ou segundo jogo perderá a série por "insuficiência".

**REGRA 7****VIOLAÇÕES**

- Art. 35. Violações**
- 35.1. Uma violação é uma infração às regras.
- 35.2. **Penalidade:**
- 35.2.1. A equipe que cometeu a violação perde a posse da bola.
- 35.2.2. A bola é concedida aos oponentes para uma reposição de fora para dentro no ponto mais próximo ao local da infração, exceto diretamente atrás da tabela.
- 35.2.3. Se a bola entra na cesta, proveniente de um arremesso de campo ou de lance livre e não é válido, então a reposição subsequente deve ser feita do lado de fora da quadra no prolongamento da linha do lance livre.
- Art. 36. Jogador ou Bola Fora da Quadra**
- 36.1. Um **jogador** está fora da quadra quando qualquer parte do seu corpo está em contato com o piso ou qualquer objeto que não um jogador, acima ou fora da linha limítrofe.
- 36.2. A **bola** está fora da quadra quando tocar:
- 36.2.1. Um jogador ou qualquer outra pessoa que esteja fora da quadra.
- 36.2.2. O piso ou qualquer objeto, acima ou fora das linhas limítrofes.



- 36.2.3. Os suportes da cesta, a parte de trás das tabelas, ou qualquer objeto acima e/ou atrás das tabelas.
- 36.3. O **causador da bola** sair da quadra é o último jogador a tocá-la ou ser tocado por ela antes que vá para fora da quadra, mesmo que a bola saia da quadra por tocar alguma coisa que não o jogador.  
Se a bola está fora da quadra por causa de um toque ou sendo tocada por um jogador que está em cima ou fora da linha limítrofe, tal jogador é o responsável pela saída da bola para fora.  
**Uma infração deste artigo é uma violação.**
- Art. 37. Regra do Drible**
- 37.1. Um drible **começa** quando um jogador, tendo conseguido o controle da bola atira-a, dá-lhe tapas ou rola-a pelo piso tocando-a de novo antes que toque outro jogador.
- 37.2. O drible é **completado** no instante que o jogador toca a bola simultaneamente com ambas as mãos ou permite que a bola venha parar em uma ou ambas as mãos.
- 37.3. Não há limites para o número de passos que o jogador pode dar quando a bola não está em contato com sua mão.
- 37.4. Os seguintes não são dribles:
- 37.4.1. Arremessos sucessivos à cesta.
- 37.4.2. Acidentalmente perder e então recuperar o controle (fumble) no início ou final do drible.
- 37.4.3. Tentativas de ganhar o controle da bola, afastando-a com tapas do alcance de outros jogadores que a disputam.
- 37.4.4. Dar tapas na bola para tirá-la do controle de um outro jogador.
- 37.4.5. Bloquear um passe e recuperar a bola.
- 37.4.6. Lançar a bola de mão(s) em mão(s) e permitir que ela pare antes de tocar o piso, desde que ele não cometa uma violação do Art. 38 (Regra de Andar).
- 37.5. Um jogador não deverá driblar uma segunda vez após ter finalizado seu drible, a menos que ele tenha perdido o controle por causa de:
- 37.5.1. Um arremesso para a cesta,
- 37.5.2. Um tapa na bola por um oponente, ou
- 37.5.3. Um passe ou fumble que tenha então tocado ou tenha sido tocado por outro jogador.
- 37.6. Um jogador não poderá atirar a bola contra a tabela e tocá-la novamente antes que ela toque um outro jogador, a menos que, na opinião do oficial, tenha sido um arremesso.  
**Uma infração deste artigo é uma violação.**
- 37.7. **Comentário:**  
Não há violação deste artigo a menos que um jogador tenha o controle de uma bola viva dentro da quadra.
- Art. 38. Regra de Progredir com a Bola**
- 38.1. **Definições:**
- 38.1.1. Um **pivô** acontece quando um jogador que está segurando uma bola viva dá uma ou mais passadas em qualquer direção com o mesmo pé, enquanto o outro pé, chamado de "pé de pivô", é mantido em seu ponto de contato com o piso.
- 38.1.2. **Andar** ou progredir com a bola (dentro da quadra de jogo) é mover um ou ambos os pés em qualquer direção enquanto estiver segurando a bola, excedendo os limites delineados neste artigo.
- 38.2. **Estabelecendo um pé de pivô**
- 38.2.1. Um jogador que pega a bola **com os dois pés no piso**, poderá usar **qualquer um dos pés** como pé de pivô. No momento em que um pé é levantado, o **outro** se torna o pé de pivô.
- 38.2.2. Um jogador que pega a bola, enquanto **se move ou dribla**, poderá parar e determinar um pé de pivô como a seguir:
- 38.2.2.1. Se **um pé** estiver tocando o piso:
- 38.2.2.1.1. **Aquele pé** se torna o pé de pivô, assim que o outro pé tocar o piso.
- 38.2.2.1.2. O jogador poderá saltar daquele pé e simultaneamente aterrissar com ambos os pés, então **nenhum pé** poderá ser o pé de pivô.
- 38.2.2.2. Se **ambos** os pés estiverem **fora do piso** e o jogador:
- 38.2.2.2.1. Aterrissar simultaneamente em ambos os pés, então **qualquer pé** pode ser o pé de pivô. No momento em que um pé é levantado, o **outro** se torna o pé de pivô.
- 38.2.2.2.2. Aterrissar em um pé seguido pelo outro pé, então o **primeiro pé** a tocar o piso é o pé de pivô.
- 38.2.2.2.3. Aterrissar em um pé, o jogador poderá saltar daquele pé e simultaneamente aterrissar em ambos os pés, então **nenhum pé** poderá ser o pé de pivô.
- 38.3. **Progredir com a bola**
- 38.3.1. Após ter determinado o pé de pivô:
- 38.3.1.1. Em um passe ou tentativa de cesta, o pé de pivô poderá ser **levantado**, mas **não** poderá voltar ao piso antes que a bola seja solta da(s) mão(s).
- 38.3.1.2. Para iniciar um drible, o pé de pivô **não** poderá ser levantado **antes** que a bola seja solta da(s) mão(s).
- 38.3.2. Depois de **parar** quando **nenhum** pé é o pé de pivô:
- 38.3.2.1. Em um passe ou tentativa de cesta, um ou ambos os pés poderão ser **levantados** mas **não** poderão retornar ao piso antes que a bola seja solta da(s) mão(s).
- 38.3.2.2. Para iniciar um drible, **nenhum pé** poderá ser levantado antes que a bola seja solta da(s) mão(s).  
**Uma infração deste artigo é uma violação.**
- 38.4. **Comentários:**
- 38.4.1. Não há violação deste artigo a menos que o jogador tenha controle de uma bola viva na quadra.
- 38.4.2. Quando um jogador:  
Enquanto tem a bola, cai no piso, **ou**  
Enquanto está deitado ou sentado sobre o chão ganha o controle da bola  
**e então**  
Desliza, rola, ou permite que seus pés façam mais que um contato com o chão, **ou**  
Tenta levantar-se enquanto mantém a bola  
Isto é uma violação.
- Art. 39. Regra dos Três Segundos**
- 39.1. Enquanto sua equipe tenha o controle da bola na quadra e o relógio está em movimento, um jogador **não** deverá permanecer por mais de três (3) segundos consecutivos na área restritiva de seus oponentes.
- 39.2. As linhas que limitam a área restritiva são parte dela e um jogador que as toca estará na área.
- 39.3. Para um jogador estabelecer-se **fora** da área restritiva, ele deve colocar **ambos os pés** fora dela.
- 39.4. Permissões devem ser feitas para um jogador que:
- 39.4.1. Faça uma tentativa para deixar a área restritiva,
- 39.4.2. Está na área restritiva quando ele ou um companheiro de equipe, dentro ou fora da área restritiva, está numa ação de arremesso e a bola está saindo ou acabou de sair de sua(s) mão(s).
- 39.4.3. Tenha estado na área restritiva por menos que três (3) segundos, em drible para um arremesso à cesta.  
**Uma infração deste artigo é uma violação.**
- 39.5. **Comentários:**  
Não há violação deste artigo, a menos que a **equipe** tenha o controle de uma bola viva **na quadra**.
- Art. 40. Jogador Marcado de Perto**
- Um jogador marcado de perto (menos de um passo) que estiver segurando a bola deverá passar, arremessar, rolar ou driblar a bola dentro de cinco (5) segundos.  
**Uma infração deste artigo é uma violação.**
- Art. 41. Regra dos Dez Segundos**
- 41.1.1. Quando um jogador ganha o controle de uma bola **viva** dentro de sua **zona de defesa**, sua equipe deve, dentro de dez (10) segundos, fazer com que a bola chegue em sua zona de ataque.
- 41.2. A bola **passa para zona de ataque** de uma equipe quando:
- 41.2.1. Ela toca a zona de ataque
- 41.2.2. Ela toca um jogador que tenha parte de seu corpo em contato com a zona de ataque.  
**Uma infração deste artigo é uma violação.**
- 41.3. **Comentário:**  
**A zona de ataque** de uma equipe consiste da cesta do oponente, a frente da tabela e a parte da quadra limitada pela linha final atrás da cesta do oponente, as linhas laterais e a borda da linha central mais próxima da cesta do oponente.  
A outra parte da quadra, incluindo a linha central e a cesta daquela equipe, incluindo a frente da tabela, é a **zona de defesa** desta equipe.
- Art. 42. Volta de Bola**
- 42.1. Um jogador cuja equipe que tenha controle de uma bola viva que está na zona de ataque não poderá fazer com que a bola volte para a sua zona de defesa.
- 42.2. A bola **vai para zona de defesa** de uma equipe quando:
- 42.2.1. Ela toca a zona de defesa
- 42.2.2. Ela toca um jogador o qual tenha parte de seu corpo em contato com a zona de defesa.
- 42.3. A bola é considerada como tendo retornado à sua zona de defesa, quando um jogador da equipe que tem o controle da bola é:
- 42.3.1. O **último** a tocar a bola na sua zona de ataque, e então um jogador desta mesma equipe é o **primeiro** a tocar na bola



- Depois que ela tenha tocado a zona de defesa, e então
  - Se este jogador está em contato com a zona de defesa.
- 42.3.2. O **último** a tocar na bola na sua zona de defesa, resultante do toque da bola na zona de ataque, um jogador desta mesma equipe, o qual está em contato com a zona de defesa, é o **primeiro** a tocar na bola.
- 42.4. Esta restrição se aplica à **todas** as situações na zona de ataque de uma equipe, incluindo reposições de bola de fora para dentro.
- 42.5. Isso **não** se aplica para reposições no ponto médio de uma linha lateral de acordo com as penalidades do Art. 48 (Falta antidesportiva), Art. 49 (Falta Desqualificante), Art. 51 (Falta Técnica Antidesportiva) ou Art. 52 (Falta Técnica de Técnicos, Substitutos ou Acompanhantes de Equipe).
- Uma infração deste artigo é uma violação.**
- 42.6. **Comentário:**  
Ambas as equipes podem recuperar a bola que foi desviada para a zona de defesa por um jogador defensor.
- Art. 43. Interferência com a Bola**
- 43.1. **Durante o tempo de jogo:**
- 43.1.1. Um jogador atacante ou defensor não pode tocar a **bola** durante um arremesso à cesta quando a bola está em sua trajetória descendente e completamente acima do nível do aro, nem poderá tocá-la num arremesso à cesta depois que ela bata na tabela completamente acima do nível do aro.  
Esta restrição se aplica somente até que:
- A bola toque o aro.
  - Seja evidente que ela não deverá tocar o aro.
- 43.1.2. Um jogador atacante ou defensor não deverá tocar a **cesta** ou a **tabela** durante um arremesso para a cesta enquanto a bola estiver em contato com o aro.
- 43.1.3. Um jogador atacante ou defensor não poderá passar sua mão através da cesta por baixo e tocar a bola acima do nível do aro ou sobre ele, independentemente de que se trate de um arremesso à cesta, um tapinha desde um bola ao alto ou um passe.
- 43.1.4. Um jogador defensor não deverá tocar a **bola** ou a **cesta** enquanto a bola estiver dentro da mesma depois de um arremesso.
- 43.1.5. Quando um **arremesso é tentado próximo ao final do um tempo de jogo** (para metade, período ou período extra) e a bola já deixou a mão do arremessador e está no ar antes que o tempo terminasse:
- 43.1.5.1. Se a bola entra diretamente na cesta, a cesta valerá.
- 43.1.5.2. Se a bola é tocada por um jogador atacante ou defensor quando ela está no seu vôo **ascendente**, ela se torna morta e o tempo de jogo está terminado.
- 43.1.5.3. Caso a bola bata no aro, suba e então entre na cesta, a cesta valerá.
- 43.1.5.4. É uma violação se:
- Durante o vôo descendente da bola ou depois de ela ter tocado o aro, um jogador de qualquer equipe toca a bola, ou
  - Enquanto a bola estiver em contato com o aro, um jogador de qualquer equipe toca a cesta ou a tabela, ou
  - Enquanto a bola estiver na cesta, um jogador defensor toca a cesta.
  - Durante o vôo descendente da bola um jogador defensor, depois que o sinal tocar para o fim do tempo de jogo, deliberadamente causa a vibração da tabela ou aro, de modo que a bola, no julgamento de um oficial, pode ser impedida de entrar na cesta (veja também Art. 51.3.11).
- Estas provisões se aplicam até que seja evidente que o arremesso não será bem sucedido.
- 43.2. **Penalidade:**  
A bola torna-se morta quando a violação é marcada pelo(s) oficial(is).
- 43.2.1. Se a violação for pelo **atacante**:  
Nenhum ponto pode ser marcado. A bola é concedida aos oponentes para uma reposição na linha do prolongamento da linha de lance livre, a menos que o tempo de jogo esteja terminado.
- 43.2.2. Se a violação é do **defensor**:  
O arremessador (ou a equipe, quando a bola vem de um tapinha proveniente de um bola ao alto ou um passe, veja Art. 43.1.3) é concedido dois (2), ou três (3) pontos se a cesta foi tentada da área de três pontos.  
A partida é reiniciada de fora para dentro atrás da linha final se o arremesso para a cesta for bem sucedido, a menos que o tempo de jogo esteja terminado.
- 43.3. **Durante os lances livres:**  
Veja Art. 59.
- 43.4. **Comentário:**
- 43.4.1. Um arremesso à cesta começa quando a bola deixa a(s) mão(s) do jogador que está no ato de arremesso.
- 43.4.2. Um arremesso à cesta termina quando a bola:
- 43.4.2.1. Entra diretamente na cesta e permanece dentro ou passa através da cesta
- 43.4.2.2. Não há a possibilidade de entrar na cesta
- 43.4.2.3. Toque o piso
- 43.4.2.4. Torna-se morta.
- 43.4.3. A bola é considerada dentro da cesta mesmo quando uma parte insignificante de seu volume está dentro do aro e abaixo do nível do aro.

**REGRA 8****FALTAS PESSOAIS**

- Art. 44. Falta**
- 44.1. Uma falta é uma infração das regras que envolve contato pessoal com um adversário e/ou comportamento antidesportivo.
- 44.2. A falta é marcada contra o ofensor e penalizada de acordo com os artigos relevantes das regras.
- Art. 45. Contato**
- 45.1. Basquete é teoricamente um jogo sem contato. No entanto, é óbvio que contato pessoal não pode ser inteiramente evitado quando dez jogadores movem-se em grande velocidade dentro de um espaço limitado.
- 45.2. Para determinar que o contato deva ou não ser penalizado, os oficiais deverão, a cada instante, considerar os seguintes princípios fundamentais:
- 45.2.1. O espírito e a intenção das regras e a necessidade de defender a integridade do jogo.
- 45.2.2. Consistência na aplicação do conceito "vantagem/ desvantagem", pelos quais os oficiais devem tratar de não interromper o jogo desnecessariamente, com o objetivo de não penalizar o contato pessoal que é acidental e o qual não deve dar uma vantagem ao jogador responsável nem colocar seu oponente em uma desvantagem.
- Nota:**
1. Consistência em manter o senso comum em cada partida tendo em conta as habilidades dos jogadores envolvidos e suas atitudes e conduta durante o jogo.
  2. Consistência em manter um balanço entre o controle do jogo e sua continuidade, tendo a "sensibilidade" do que os jogadores estejam tentando fazer e apitando o que é correto para o jogo.
- Art. 46. Falta Pessoal**
- 46.1. Falta pessoal é uma falta de um jogador que envolve contato com um oponente, quer esteja a bola viva ou morta.
- 46.2. Um jogador não deverá bloquear, segurar, empurrar, carregar, calçar, impedir o progresso de um oponente estendendo sua mão, braço, cotovelo, ombro, quadril, perna, joelho ou pé, nem inclinando seu corpo fora de uma posição normal ( dentro de seu cilindro ), nem deverá usar táticas rudes ou violentas.
- 46.3. **Definições:**
- 46.3.1. **Bloqueio:** É o contato pessoal ilegal que impede a progressão de um jogador oponente com ou sem a bola.
- 46.3.2. **Carregar:** É o contato pessoal, com ou sem a bola, empurrando ou movendo sobre o tronco de um oponente.
- 46.3.3. **Marcando por trás:** É o contato pessoal com um jogador oponente, por um jogador defensor, por trás do jogador oponente. O simples fato de que o jogador defensor está tentando jogar a bola não justifica que o mesmo faça contato com o jogador oponente por trás.
- 46.3.4. **Segurar:** É o contato pessoal com um jogador oponente, que interfere com sua liberdade de movimento. Este contato (segurar) pode ser feito com qualquer parte do corpo.
- 46.3.5. **Uso ilegal das mãos:** Ocorre quando o jogador defensor está marcando e a(s) mão(s) é(são) usada(s) para fazer contato com o jogador oponente para impedir sua progressão.
- 46.3.6. **Empurrar:** É o contato pessoal com qualquer parte do corpo para tomar o lugar, quando um jogador forçosamente move ou tenta mover um oponente, que tenha ou não o controle da bola.
- 46.3.7. **Cortina ilegal:** É uma tentativa de ilegalmente retardar ou evitar que um jogador oponente que não controla a bola, alcance um lugar desejado na quadra.
- 46.4. **Penalidade:**  
Uma falta pessoal será marcada para o ofensor em todos os casos. Em adição:
- 46.4.1. Caso a falta seja cometida em um jogador que **não** está em ato de arremesso:
- 46.4.1.1. O jogo será reiniciado com uma reposição pela equipe não ofensiva de uma posição de fora para dentro, no ponto mais próximo da infração.
- 46.4.1.2. Se a equipe ofensiva estava na penalidade de faltas de equipe então o Art. 57 entra em efeito.
- 46.4.2. Se a falta é cometida em um jogador que **está** em ato de arremesso:
- 46.4.2.1. Se a cesta é feita, deverá contar e um (1) lance livre será concedido.
- 46.4.2.2. Se a tentativa de dois (2) pontos não tem sucesso, dois (2) lances livres serão concedidos.
- 46.4.2.3. Se a tentativa de três (3) pontos não tem sucesso, três (3) lances livres serão concedidos.



- 46.4.3. Se uma falta é cometida por um jogador enquanto a equipe está com o controle da bola:
- 46.4.3.1. O jogo deverá ser reiniciado por uma reposição, pela equipe oponente, de fora para dentro, no ponto mais próximo do local da infração.
- 46.4.3.2. Se a bola entra na cesta mas o arremesso ou lance livre não é válido, então a reposição subsequente deve ser feita de fora para dentro no prolongamento da linha de lance livre estendida.  
Exceções: ver Art. 47 (Falta Dupla), Art. 48 (Falta Antidesportiva), Art. 49 (Falta Desqualificante), Art. 51 (Falta Técnica de Jogador) e Art. 52 (Falta Técnica de Técnico, Substitutos ou Acompanhantes de Equipe).
- 46.5. **Comentários**
- 46.5.1. **Princípio da Verticalidade**  
Um cilindro é definido como o espaço ocupado por um jogador no piso, na **posição normal de Basketball**. Isto inclui o espaço acima do jogador e é limitado pelo seguinte:
- para a **frente** pelas pontas dos dedos dos pés,
  - por **trás** pelas nádegas, e
  - pelos **lados** pelos limites laterais de seus braços e pernas.
- 46.5.1.1. Na quadra de basquete, cada jogador tem direito a ocupar qualquer posição (cilindro) na quadra que já não esteja ocupada por um jogador oponente.
- 46.5.1.2. Este princípio protege o espaço no piso que ele ocupa e o espaço acima dele ou, quando ele pula verticalmente, o espaço no chão abaixo dele.
- 46.5.1.3. Assim que o jogador deixa sua posição vertical (cilindro) e ocorre contato corporal com um jogador oponente, que já estabeleceu sua posição vertical (cilindro), o jogador que deixou sua posição vertical (cilindro) é responsável pelo contato.
- 46.5.1.3.1. Um defensor **não** deve ser penalizado por deixar o piso verticalmente (dentro de seu cilindro), ou ter suas mãos e braços estendidos acima dele e dentro de seu próprio cilindro.
- 46.5.1.3.2. O jogador ofensivo, esteja no chão ou no ar, **não deve** causar contato com o jogador defensor numa posição legal de defesa por:
- usar seus braços para criar espaço adicional para si (limpar o arremesso).
  - abrir suas pernas ocasionando um contato durante ou imediatamente após um arremessar à cesta.
- 46.5.2. **Posição Legal de Defesa**
- 46.5.2.1. Um jogador defensor estabelece uma posição legal de defesa quando:
- 46.5.2.1.1. Ele está de frente a seu oponente, e
- 47.5.2.1.2. Ele tem ambos os pés no chão, em uma posição normal à cavaleiro (pernas abertas).  
A distância entre seus pés, na posição cavaleiro (pernas abertas), é geralmente proporcional à sua altura.
- 46.5.2.2. A posição legal de defesa estende-se acima dele (cilindro). Ele pode estender seus braços acima de sua cabeça ou saltar verticalmente, mas deverá mantê-los numa posição vertical dentro do cilindro imaginário.
- 46.5.3. **Marcando um Jogador que Controla a Bola**
- 46.5.3.1. Marcando um jogador que controla a bola (segura ou dribla), os **elementos de tempo e distância não se aplicam**.
- 46.5.3.2. O jogador com a bola deve esperar ser marcado e deve estar preparado para parar ou mudar de direção, sempre que um jogador tomar uma posição legal de defesa em sua frente, mesmo que isto seja feito em uma fração de segundo.
- 46.5.3.3. O jogador marcador (defensor) deve estabelecer uma posição legal de defesa sem causar contato corporal antes de tomá-la.
- 46.5.3.4. Uma vez que o defensor tenha tomado uma posição legal de defesa inicial, ele pode mover-se no sentido de vigiar seu oponente (ver Art. 46.5.3.5 abaixo), mas ele não pode estender seus braços, ombros, quadris ou pernas fazendo um contato casual para evitar que o driblador passe por ele.
- 46.5.3.5. Quando julgar um BLOQUEIO/CARGA - Jogador com a Situação de Bola, um oficial deverá usar os seguintes princípios:
- 46.5.3.5.1. O jogador defensor deve estabelecer uma posição legal de defesa inicial, enfrentando seu oponente com a bola e tendo ambos os pés no chão.
- 46.5.3.5.2. O jogador defensor pode ficar parado, pular verticalmente ou mover-se lateralmente, ou para trás, de maneira a manter sua posição de defesa.  
Ao mover-se para manter sua posição de defesa, um ou ambos os pés poderão estar, por um momento, fora do piso, desde que o movimento lateral ou para trás, seja considerado movimento de defesa normal.
- 46.5.3.5.3. O jogador defensor deverá estar primeiro no lugar e o contato deverá ser no tronco. Se o contato é no tronco, então o jogador defensor será considerado como tendo chegado primeiro.
- 46.5.3.5.4. Tendo estabelecido uma posição legal de defesa o defensor pode girar dentro de seu cilindro para absorver o choque ou para evitar lesão.
- Se os três itens acima estão presentes, então a falta é causada pelo jogador com a bola.**
- 46.5.4. **O Jogador que está no ar**
- 46.5.4.1. Um jogador que tenha saltado de um lugar no piso, e está no ar, tem o direito de voltar ao piso no mesmo lugar.
- 46.5.4.2. Ele tem o direito de voltar ao piso em outro lugar, desde que:
- 46.5.4.2.1. O lugar não esteja ainda ocupado por um oponente(s), no momento do salto.
- 46.5.4.2.2. O caminho direto entre o salto e o lugar desejado não esteja ainda ocupado por um oponente(s).
- 46.5.4.3. Se um jogador que tenha saltado e voltado ao piso, mas neste momento causa contato com um oponente em posição legal de defesa através do ponto de retorno, o saltador será então o responsável pelo contato.
- 46.5.4.4. Um jogador não pode mover-se para o caminho de um oponente depois que o mesmo esteja no ar.
- 46.5.4.5. Mover-se debaixo de um jogador que está no ar e causar contato, é usualmente uma falta antidesportiva e em certos casos, pode ser uma falta desqualificante.
- 46.5.5. **Marcando um Jogador Sem o Controle da Bola:**
- 46.5.5.1. Um jogador que não controla a bola tem o direito de mover-se livremente na quadra e tomar qualquer posição que não esteja já ocupada por outro jogador.
- 46.5.5.2. Os **elementos de tempo e distância** deverão ser aplicados. Isto significa que um jogador defensor não poderá tomar uma posição tão próxima e/ou tão rapidamente no caminho de um oponente em movimento, que o último não tenha tempo ou distância suficiente para parar ou mudar sua direção.  
A distância é diretamente proporcional à velocidade do oponente, nunca menos de um (1) passo e nunca mais que dois (2) passos.  
Caso um jogador desconsidere os elementos tempo e distância ao tomar uma posição e contato corporal com um oponente ocorre, ele é o responsável pelo contato.
- 46.5.5.3. Uma vez que um defensor tenha uma posição legal de defesa, ele não pode causar contato com um oponente para evitar que o mesmo passe, estendendo seus braços, ombros, quadris ou pernas em seu caminho. Ele pode no entanto, virar-se ou colocar seu(s) braço(s) à frente e perto do seu corpo, para evitar contusões.
- 46.5.5.4. Uma vez que um defensor tenha tomado uma posição legal de defesa:
- 46.5.5.4.1. Ele pode mudar ou mover lateralmente ou para trás, de maneira a se manter no caminho do oponente.
- 46.5.5.4.2. Ele pode mover-se em direção ao seu oponente, porém, caso contato corporal ocorra, ele será responsável.
- 46.5.5.4.3. Ele deverá respeitar os elementos de espaço, isto é, a distância entre si e o oponente, como no Art. 46.5.5.2 acima.
- 46.5.6. **Cortina – Legal e Ilegal**
- 46.5.6.1. Cortina ocorre quando um jogador tenta atrasar ou evitar que um oponente, que não controla a bola, alcance uma posição desejada na quadra.
- 46.5.6.2. É **legal** quando o jogador que está fazendo cortina em um oponente está:
- 46.5.6.2.1. **Parado** (dentro do cilindro) quando o contato ocorre.
- 46.5.6.2.2. Tem ambos os pés no chão quando o contato ocorre.
- 46.5.6.3. É **ilegal** quando um jogador que está fazendo cortina em um oponente:
- 46.5.6.3.1. Estava em **movimento** quando o contato ocorreu.
- 46.5.6.3.2. Não deixou espaço adequado ao postar-se em cortina, fora do campo de visão de um oponente **parado**, e o contato ocorreu.
- 46.5.6.3.3. Não respeitou os elementos de tempo e distância com um oponente **em movimento** quando o contato ocorreu.
- 46.5.6.4. Se a cortina é feita **dentro** do campo de visão de um oponente parado (lateral ou frontal), um jogador pode se posicionar, tão perto quanto possível, sem causar contato.
- 46.5.6.5. Se a cortina é feita **fora** do campo de visão do oponente parado, o jogador deverá permitir ao oponente, espaço para ao menos um (1) passo em direção à cortina, sem causar contato.
- 46.5.6.6. Se o oponente está **em movimento**, os elementos tempo e distância deverão se aplicar. O jogador que cortina deverá deixar espaço suficiente para que o oponente possa evitar a cortina, parando ou mudando de direção.  
A distância requerida é nunca menos de um (1) passo normal mas nunca mais que dois (2) passos.  
O jogador que é **legalmente** cortinado, é o responsável por qualquer contato com o jogador que fez a cortina.
- 46.5.7. **Bloqueio**
- 46.5.7.1. Um jogador que tenta fazer cortina, comete falta de bloqueio, se contato ocorre quando o mesmo está em movimento, e seu oponente está parado ou se afastando.
- 46.5.7.2. Se um jogador, desconsidera a bola, enfrenta um oponente, e muda de posição quando o oponente muda, ele será, primariamente, responsável por qualquer contato, a menos que outros fatores estejam envolvidos.  
Esta expressão "a menos que outros fatores estejam envolvidos" refere-se ao ato deliberado de empurrar, segurar ou carregar do oponente que está sendo cortinado.
- 46.5.7.3. É legal para um jogador estender seu(s) braço(s) ou cotovelo(s), ao tomar uma posição no piso, mas os mesmos deverão ser abaixados (dentro do cilindro), quando um oponente tenta passar. Se um jogador não o faz e contato ocorre, isto será bloqueio ou segurar.
- 46.5.8. **Contato com um oponente com a(s) mão(s) e/ou braço(s).**
- 46.5.8.1. Tocar um oponente com a(s) mão(s) não é, por si mesmo, necessariamente uma infração.
- 46.5.8.2. Os oficiais devem decidir se o jogador que causou o contato tenha obtido vantagem. Se o contato causado por um jogador restringir de qualquer forma a liberdade de movimento de um oponente, este contato é uma falta.
- 46.5.8.3. Se um jogador defensor faz contato com um oponente usando sua(s) mão(s) na tentativa de jogar a bola e tal contato é somente com a mão do oponente enquanto ela está na bola, mesmo no ato de arremesso, isto deve ser considerado acidental e o contato não deverá ser penalizado.
- 46.5.8.4. O uso ilegal da(s) mão(s) ou extensão do(s) braço(s) ocorre quando elas estão sobre e mantém o contato com o oponente **com** ou **sem** a bola.





- 46.5.8.5. Repetidamente tocar ou “cotucar (jab)” um oponente com ou sem a bola poderá ser também considerado falta podendo conduzir à um aumento nas asperezas.
- 46.5.8.6. Isto geralmente será considerado como sendo uma falta de um jogador ofensivo com a bola para:
- 46.5.8.6.1. “Enganchar” ou envolver um braço ou um cotovelo em torno de um jogador defensor de modo a obter vantagem.
- 46.5.8.6.2. “Empurrar” de maneira a impedir um oponente de jogar ou tentar jogar a bola.
- 46.5.8.6.3. “Empurrar” de maneira a criar maior espaço entre si e um jogador defensor.
- 46.5.8.6.4. Enquanto estiver driblando, usar um antebraço estendido ou mão para proteger a bola de um oponente.
- 46.5.8.7. Isto geralmente será considerado uma falta de um jogador ofensivo sem a bola para “empurrar” de maneira a:
- 46.5.8.7.1. Ficar livre para receber a bola.
- 46.5.8.7.2. Evitar que o jogador defensor jogue ou tente jogar a bola.
- 46.5.8.7.3. Criar maior espaço entre si e o jogador defensor.
- 46.5.9. **Jogada de Poste (Pivô)**
- 46.5.9.1. O princípio da verticalidade também se aplica à jogada de poste.  
O jogador ofensivo em posição de poste e o seu marcador deverão respeitar os direitos mútuos à verticalidade (cilindro).
- 46.5.9.2. É ilegal para um jogador ofensivo na posição de poste, empurrar seu marcador fora de posição, com os ombros ou quadris, ou interferir com a liberdade de movimentos do mesmo, estendendo seus cotovelos ou braços.
- 46.5.9.3. É ilegal para o jogador defensor, interferir com a liberdade de movimentos do poste, usando braços, joelhos ou outras partes do seu corpo.

**Art. 47. Falta Dupla**

47.1. A falta dupla é uma situação na qual dois oponentes cometem falta um contra o outro, aproximadamente ao mesmo tempo.

**47.2. Penalidade:**

47.2.1. Uma falta pessoal será marcada contra cada jogador ofensor. **Nenhum** lance livre deverá ser concedido.

47.2.2. O jogo deverá recomeçar com uma:

47.2.2.1. Reposição de fora para dentro da quadra, no local mais próximo onde foi cometida a infração, pela equipe que tinha o controle da bola quando ocorreu a falta dupla.

47.2.2.2. Bola ao alto entre os dois jogadores envolvidos, no círculo mais próximo onde foi cometida a infração, se nenhuma equipe tinha o controle da bola quando a falta dupla ocorreu.

47.2.3. Caso uma cesta válida seja marcada ao mesmo tempo, a bola será repostada da linha final pelos oponentes da equipe que marcou pontos.

47.3. Quando uma falta dupla for resultante de um bola ao alto e outra(s) falta(s) é(são) cometida(s) aproximadamente ao mesmo tempo, depois que a(s) falta(s) for(em) marcada(s) e a(s) eventual(is) penalidade(s) administrada(s), o jogo deverá ser reiniciado como se a falta dupla não tivesse ocorrido.

**Art. 48. Falta Antidesportiva**

48.1. Uma falta antidesportiva é uma falta pessoal em um jogador que, na opinião dos oficiais, não faz um legítimo esforço por jogar a bola dentro do espírito e intenções das regras.

Se um jogador causar contato excessivo (falta dura) em um jogador oponente **com ou sem** a bola, então este contato deverá ser considerado como antidesportivo.

48.2. A falta antidesportiva deve ser interpretada da mesma maneira durante todo o jogo.

**48.3. O oficial deve julgar apenas a ação.**

48.4. Para julgar se uma falta é antidesportiva, os oficiais deverão aplicar os seguintes princípios:

48.4.1. Se um jogador não está fazendo nenhum esforço para jogar a bola isto é **geralmente** uma falta antidesportiva.

48.4.2. Se, no esforço para jogar a bola, o jogador causa contato excessivo (falta dura), então o contato deverá ser **considerado** antidesportivo.

48.4.3. Segurar, bater ou empurrar um jogador é **geralmente** uma falta antidesportiva.

48.4.4. Se um jogador comete falta enquanto faz um legítimo esforço para jogar a bola (jogo normal de basquete), isso **não** é uma falta antidesportiva.

48.5. Um jogador que repetidamente comete faltas antidesportivas poderá ser desqualificado.

**48.6. Penalidade:**

48.6.1. Uma falta antidesportiva será marcada contra o infrator.

48.6.2. Lance(s) livre(s) sera(ão) concedido(s) aos oponente(s), seguido(s) da posse de bola.

48.6.3. O número de lances livres a ser concedido deverá ser como a seguir:

48.6.3.1. Se a falta é cometida em um jogador que não está em ato de arremesso, dois (2) lances livres serão concedidos.

48.6.3.2. Se a falta é cometida em um jogador que está em ato de arremesso, a cesta, se feita, será contada e em adição um (1) lance livre será concedido.

48.6.3.3. Se a falta é cometida em um jogador em ato de arremesso que é falho, dois (2) ou três (3) lances livres serão concedidos, de acordo com o local onde a tentativa foi feita.

48.6.4. Durante o(s) lance(s) livre(s), todos os outros jogadores deverão permanecer atrás da linha de lance livre prolongada e atrás da linha de cesta de três pontos, até que o(s) lance(s) livre(s) tenha(m) sido completado(s).

48.6.5. Após o(s) lance(s) livre(s), sendo o último arremesso convertido ou não, a bola deverá ser repostada por qualquer jogador da equipe do arremessador, de fora da quadra do ponto médio da linha lateral do lado oposto da mesa de controle.

48.6.6. O jogador que irá repor de fora para dentro deverá ter um pé de cada lado do prolongamento da linha central e estará autorizado a passar a bola a um jogador em qualquer ponto da quadra.

**Art. 49. Falta Desqualificante**

49.1. Qualquer infração flagrantemente antidesportiva dos Art. 46 (Falta Pessoal), Art. 48 (Falta Antidesportiva), Art. 51 ( Falta Técnica de Jogador) ou Art. 52 (Falta Técnica de Técnicos, Substitutos e Acompanhantes de Equipe) é uma falta desqualificante.

49.2. Um técnico deve ser também desqualificado quando:

49.2.1. Ele é penalizado com duas (2) faltas técnicas como resultado de um comportamento pessoal antidesportivo.

49.2.2. Ele é penalizado com três (3) faltas técnicas acumuladas como resultado de comportamento antidesportivo pelo assistente técnico, qualquer substituto, ou qualquer acompanhante de equipe que está no banco da equipe ou a combinação de três (3) faltas técnicas sendo que uma delas tendo sido aplicada contra o técnico pessoalmente.

49.3. Um técnico que está sendo desqualificado deverá ser substituído pelo assistente técnico que está inscrito na súmula. Se nenhum assistente técnico estiver inscrito na súmula, ele será substituído pelo capitão.

**49.4. Penalidade:**

49.4.1. Uma falta desqualificante deverá ser marcada ao ofensor.

49.4.2. Ele deverá ser desqualificado e deverá ir e permanecer no vestiário de sua equipe até o término do jogo ou, se assim escolher, ele deverá deixar o ginásio.

49.4.3. Lance(s) livre(s) deve(rão) ser concedido(s) para a equipe oponente, seguido(s) pela posse da bola.

49.4.4. O número de lances livres a serem concedidos devem ser como segue:

49.4.4.1. Se a falta for cometida num jogador que não está no ato de arremesso, dois (2) lances livres.

49.4.4.2. Se a falta for cometida num jogador que está em ato de arremesso, a cesta, se feita, deverá valer e terá um (1) lance livre adicional.

49.4.4.3. Se a falta for cometida num jogador que está em ato de arremesso que não converte, dois (2) ou três (3) lances livres, de acordo com o lugar de onde a cesta foi tentada.

49.4.5. Durante o(s) lance(s) livre(s), todos os outros jogadores deverão permanecer atrás do prolongamento da linha de lance livre e atrás da área de três pontos até que o(s) lance(s) livre(s) tenha(m) sido completado(s).

49.4.6. Depois do(s) lance(s) livre(s), se o último arremesso tenha sido convertido ou não, a bola deverá ser repostada por qualquer jogador da equipe do executante do lance livre de fora para dentro no ponto médio da linha lateral do lado oposto da mesa de controle.

49.4.7. O jogador que está repondo a bola de fora para dentro deverá ter um pé de cada lado do prolongamento da linha central e estará autorizado a passar a bola a um jogador em qualquer ponto da quadra.

**REGRA 9****FALTAS TÉCNICAS****Art. 50. Regras de Conduta: Definição**

50.1. A conduta apropriada para o jogo pede a completa e leal cooperação com os oficiais e seus assistentes, por parte dos membros de ambas as equipes; jogadores, técnicos, substitutos e acompanhantes de equipe.

50.2. Ambas as equipes estão autorizadas a fazer seu melhor para conseguir a vitória, mas isto deve ser feito com o espírito de esportividade e jogo limpo (Fair Play).

50.3. Infringir deliberada ou repetidamente esta cooperação ou o espírito desta Regra, deverá ser considerado **falta técnica** e penalizada como previsto no(s) artigo(s) apropriado(s).

**50.4. Comentários:**

Atos de violência podem ocorrer durante uma partida contrariando o espírito de esportividade e “Fair Play”. Estes deverão ser imediatamente impedidos pelos oficiais e se necessário pelas forças responsáveis em manter a ordem pública.

50.4.1. A quadra de jogo e as áreas adjacentes incluindo a mesa de controle, o banco das equipes e as áreas imediatamente atrás das linhas estão inteiras e exclusivamente sob a jurisdição dos oficiais que são o árbitro, o fiscal e o comissário.

Quando atos de violência ocorrerem entre jogadores, substitutos, técnicos e acompanhantes de equipe que estão no banco de equipe, os oficiais tomarão as necessárias ações para impedi-las.

50.4.2. Qualquer das pessoas acima que forem culpadas de atos de agressão flagrantes contra oponentes ou oficiais deverão ser prontamente desqualificadas do jogo. Ademais, os oficiais deverão reportar o incidente aos responsáveis pela competição.

50.4.3. As forças públicas poderão entrar na quadra apenas quando solicitadas pelos oficiais.



- Entretanto, caso espectadores entrem na quadra com intenções óbvias de cometer atos de violência, estas forças deverão imediatamente intervir para proteger jogadores e oficiais.
- 50.4.4. Todas as outras áreas incluindo entradas, saídas, corredores, vestiários, etc. ficam sob jurisdição dos organizadores e das forças responsáveis pela manutenção da ordem pública.
- 50.4.5. Ações físicas de jogadores, técnicos e acompanhantes de equipe as quais podem conduzir danos ao equipamento relacionado ao jogo, não devem ser permitidas pelos oficiais.
- Quando comportamento desta natureza é observado pelos oficiais, o técnico da equipe causadora deve ser advertido imediatamente. Sendo as ações repetitivas, uma falta técnica deverá ser marcada imediatamente ao indivíduo envolvido. Se o nome do indivíduo **não** estiver inscrito na súmula, a falta técnica será marcada contra o técnico e inscrita como um "B".
- 50.4.6. As decisões dos oficiais são finais e não deverão ser desconsideradas ou contestadas.

#### Art. 51. Falta Técnica de Jogador

- 51.1. Falta técnica de jogador são todas as faltas que **não** envolvem contato com um oponente.
- 51.2. Existem dois tipos de faltas técnicas de um jogador:
- Falta técnica
  - Falta técnica antidesportiva
- 51.3. É uma **falta técnica** quando um jogador ignorar advertências dos oficiais ou usar táticas como:
- 51.3.1. Desrespeitosamente, fazer contato com ou dirigir-se a um oficial, ao comissário técnico caso esteja presente, aos oficiais de mesa ou aos adversários.
- 51.3.2. Usar linguagem ou gestos que possam ofender ou incitar os espectadores.
- 51.3.3. Importunar um adversário ou obstruir sua visão acenando as mãos perto de seus olhos.
- 51.3.4. Atrasar o jogo, impedindo que a reposição de bola de fora para dentro seja feita prontamente.
- 51.3.5. Não erguer sua mão de maneira apropriada, após ter sido solicitado a fazê-lo por um oficial, depois que uma falta for marcada contra ele.
- 51.3.6. Trocar seu número de jogo sem relatar o fato ao apontador e ao Árbitro.
- 51.3.7. Entrar em quadra como substituto sem se apresentar ao apontador e sem ter sido autorizado por um oficial.
- Exceção: Se uma substituição é solicitada durante um pedido de tempo debitado, o substituto deve somente solicitá-la ao apontador antes de entrar na quadra.
- 51.3.8. Deixar a quadra para ganhar uma vantagem injusta.
- 51.3.9. Violar o Art. 59.4.3.3.3 "Nota: Interferência com o último ou único lance livre".
- 51.3.10. Segurar o aro de modo que o peso do jogador seja suportado pelo aro.
- Numa situação de enterrar, um jogador agarra momentaneamente o aro, e incidentalmente, não deverá ser penalizado.
- Numa situação de enterrar, um jogador pode pendurar-se no aro se, no julgamento de um oficial, ele estiver tentando evitar uma lesão nele ou em qualquer outro jogador.
- 51.3.11. Um jogador defensor que deliberadamente causa vibração na tabela ou aro enquanto a bola está no ar durante um arremesso para a cesta ou numa tentativa de lance livre de maneira que a bola, no julgamento de um oficial, possa ser impedida de entrar na cesta (veja também Art. 43.1.5.4).
- 51.3.12. Infrações técnicas que são obviamente sem intenção e não trazem conseqüências ao jogo ou são de caráter administrativo, não são consideradas faltas técnicas, a menos que haja repetição da mesma infração, após um alerta de um oficial.
- 51.4. É uma **falta técnica antidesportiva** quando um jogador no julgamento de um oficial deliberadamente ou de forma antidesportiva comete uma infração técnica ou quando esta infração lhe oferece uma vantagem injusta.
- 51.5. **Penalidade:**
- 51.5.1. Uma falta técnica deverá ser aplicada ao infrator.
- 51.5.2. Para uma **falta técnica** dois (2) lances livres serão concedidos aos oponentes.
- 51.5.3. Para uma **falta técnica antidesportiva** dois (2) lances livres serão concedidos aos adversários, seguidos da posse de bola.
- 51.5.4. O capitão deverá designar o arremessador dos lances livres.
- 51.6. **Comentários:**
- 51.6.1. Se a descoberta da falta técnica é feita depois que a bola está viva, o jogo deverá ser interrompido e uma falta técnica será marcada. A penalidade deverá ser administrada como se a falta técnica tivesse ocorrido no momento da descoberta. O que tiver ocorrido no intervalo entre a falta técnica e a interrupção do jogo deverá ser válido.
- 51.6.2. Um oficial poderá prevenir faltas técnicas alertando os jogadores quando eles estiverem perto de cometer infrações menores, tal como não se apresentar ao apontador.
- É uma decisão sábia do Árbitro prevenir e, em alguns casos, tolerar infrações técnicas menores que são obviamente sem intenção e não tem nenhum efeito sobre o jogo.

#### Art. 52. Falta Técnica de Técnicos, Substitutos ou Acompanhantes de Equipes.

- 52.1. Os técnicos, assistentes técnicos, substitutos e acompanhantes de equipe devem ficar dentro da área de banco da suas equipes, exceto:
- 52.1.1. Um técnico, assistente técnico, substituto ou acompanhante de equipe pode entrar na quadra de jogo para atender a um jogador lesionado, após ter recebido permissão de um oficial para fazê-lo.
- 52.1.2. Um médico poderá entrar na quadra sem permissão de um dos oficiais se, no julgamento do médico, o jogador lesionado está em perigo e requer atenção imediata.
- 52.1.3. Um substituto pode solicitar uma substituição na mesa do apontador.
- 52.1.4. Um técnico ou assistente técnico pode solicitar um pedido de tempo debitado.
- 52.1.5. Um técnico, assistente técnico, substituto ou acompanhante de equipe poderá entrar em quadra para se dirigir a um membro de sua equipe, somente durante um período de tempo debitado e desde que se mantenha na proximidade da área do banco de sua equipe.
- No entanto, um técnico pode dirigir-se a seus jogadores durante o jogo desde que permaneça dentro da área do banco de sua equipe.
- 52.1.6. Quando o relógio está parado, um técnico ou assistente técnico poderá buscar informações da mesa do apontador sobre pontuação, tempo, número de tempos debitados que restam, número de faltas ou erros corrigíveis, etc. de maneira cortês e sem interferir no progresso normal do jogo.
- 52.2. Um técnico, assistente técnico, substituto ou acompanhante de equipe **não** deverá dirigir-se desrespeitosamente aos oficiais, ao comissário, se estiver presente, à mesa de oficiais ou aos adversários.
- 52.3. Somente o técnico, cujo nome está inscrito na súmula de jogo, tem permissão para permanecer de pé durante o jogo. Isto também se aplica a qualquer indivíduo que substitui o técnico por alguma razão.
- 52.4. **Penalidade:**
- 52.4.1. Uma falta técnica deverá ser marcada contra o técnico para cada ofensa.
- 52.4.2. Dois (2) lances livres deverão ser cedidos ao oponente, seguidos de posse de bola.
- 52.4.3. O capitão deverá designar o arremessador de lance livre.
- 52.4.4. Durante os lances livres, todos os outros jogadores deverão permanecer atrás da linha de lance livre prolongada e atrás da linha de cesta de três pontos, até que os lances livres tenham sido completados.
- 52.4.5. Depois dos lances livres, se o último arremesso foi convertido ou não, a bola deverá ser repostada por qualquer jogador da equipe do arremessador de fora da quadra do ponto médio da linha lateral do lado oposto da mesa de controle. (Exceção: ver Art. 53.3.3 e Art. 58.2.5).
- 52.4.6. O jogador que irá repor de fora para dentro deverá ter um pé de cada lado do prolongamento da linha central e estará autorizado a passar a bola a um jogador em qualquer ponto da quadra.

#### Art. 53. Falta Técnica Durante um Intervalo de Jogo

- 53.1. Faltas técnicas poderão ser marcadas durante um intervalo de jogo.
- 53.2. Um intervalo de jogo é:
- 53.2.1. O período anterior ao início do jogo (20 minutos).
- 53.2.2. O intervalo entre quaisquer períodos, o intervalo de metade, e o intervalo anterior a cada período extra.
- 53.2.3. O intervalo de jogo começa 20 minutos antes do início da partida ou com o sinal do cronometrista para o fim de uma metade ou um período.
- 53.2.4. O intervalo de jogo termina no momento em que o oficial com a bola entra no círculo central para administrar o bola ao alto.
- 53.3. **Penalidade:**
- 53.3.1. Se a falta técnica é marcada contra:
- 53.3.1.1. Um membro da equipe em condições de jogo, ela é marcada para o membro do time como um jogador e a penalidade será de dois (2) lances livres.
- Ela deverá contar como uma das faltas da equipe.
- 53.3.1.2. Um técnico, assistente técnico, jogador-técnico ou acompanhante de equipe, ela é marcada contra o técnico e a penalidade será de dois (2) lances livres.
- Ela **não** deverá contar como uma das faltas da equipe.
- 53.3.2. Durante os lances livres todos os jogadores, exceto o arremessador do lance livre, deverão permanecer atrás da linha de lance livre prolongada e atrás da linha de cesta de três pontos, até que todos os lances livres tenham sido completados.
- 53.3.3. Depois que os lances livres tiverem sido completados, o jogo, o período ou período extra será reiniciado com um bola ao alto no círculo central.
- 53.3.4. Se mais de uma falta técnica é marcada, veja Art. 58 (Faltas em Situações Especiais).

#### Art. 54. Briga

- 54.1. **Definição:**
- Briga é uma violenta ação física recíproca entre duas ou mais pessoas (jogadores, técnicos, assistentes técnicos, substitutos e acompanhantes de equipe).



**Este artigo é somente aplicado a técnicos, assistentes técnicos, substitutos ou acompanhantes de equipe os quais deixam seu lugar na área de banco durante uma briga ou durante qualquer situação a qual pode levar a uma briga.**

- 54.2. Substitutos ou acompanhantes de equipe que deixam suas áreas de banco durante uma briga ou durante qualquer situação a qual pode levar a uma briga, deverão ser desqualificados.
- 54.3. Somente o técnico e/ou assistente técnico têm permissão para sair de sua área de banco de equipe durante uma briga ou durante qualquer situação a qual pode levar a uma briga de forma a ajudar os oficiais a manter ou restaurar a ordem. Nessa situação, o técnico e/ou assistente técnico **não** serão penalizados com uma falta técnica.
- 54.4. Se um técnico e/ou seu assistente técnico abandonarem a área de banco e **não** ajudarem ou tentarem ajudar (auxiliar) a manter ou restaurar a ordem, eles deverão ser desqualificados.
- 54.5. **Penalidade:**
- 54.5.1. Para qualquer desqualificação de um substituto uma falta técnica deverá ser marcada contra ele e gravado como "F" como descrito no diagrama 18. Em adição uma única falta técnica deverá ser marcada contra o técnico e ser inscrita como um "B".
- 54.5.2. Para qualquer desqualificação de um acompanhante de equipe ou assistente técnico uma falta técnica deverá ser marcada contra o técnico e ser inscrita como um "B".
- 54.5.3. Para qualquer desqualificação de um técnico a falta deverá ser marcada contra o técnico com um "D".
- 54.5.4. Independente do número de substitutos ou acompanhantes de equipe desqualificados por sair da área de banco da equipe, somente dois (2) lances livres seguidos de posse de bola no meio da quadra deverão ser aplicados à equipe apropriada.
- 54.5.5. No caso em que membros de ambas as equipes são desqualificados por causa desse artigo e não existem outras penalidades por faltas (veja Art. 54.5.9 abaixo), o jogo deverá ser reiniciado com um bola ao alto entre quaisquer dois oponentes.
- 54.5.6. Toda falta desqualificante deverá ser escrita como descrito no "Procedimentos Oficiais do Jogo: A Súmula" B.2.6.3.10.
- 54.5.7. Todos os integrantes do banco de equipe desqualificados deverão ir para o seu respectivo vestiário pela duração do jogo ou, se eles assim escolherem, deverão deixar o ginásio.
- 54.5.8. A(s) falta(s) desqualificante(s) não deve(rão) ser contada(s) como falta(s) de equipe.
- 54.5.9. Todas as penalidades ocorridas antes dos substitutos e acompanhantes de equipe deixarem a área do banco da equipe devem ser executadas.

**REGRA 10****PROVISÕES GERAIS****Art. 55. Princípios Básicos**

- 55.1. Cada oficial tem poder de marcar faltas independente do outro, em qualquer momento durante o jogo, estando a bola viva ou morta.
- 55.2. Qualquer número de faltas pode ser marcado contra uma ou ambas as equipes. Independente da penalidade, a falta será registrada na súmula, contra o ofensor, por cada falta.

**Art. 56. Cinco / Seis Faltas de Jogador**

- 56.1. Em um jogo disputado em 2 X 20 minutos, um jogador que tenha cometido cinco (5) faltas, sejam elas pessoais e/ou técnicas, deverá ser informado do fato e terá que deixar a partida e ser substituído dentro de trinta (30) segundos. (ver Art. 19.4.3).
- 56.2. Em um jogo disputado em 4 X 12 minutos, um jogador que tenha cometido seis (6) faltas, sejam elas pessoais e/ou técnicas, deverá ser informado do fato e terá que deixar a partida e ser substituído dentro de trinta (30) segundos. (veja Art. 19.4.3).
- Nota:** Uma falta de um jogador que tenha anteriormente cometido sua 5ª. falta (durante um jogo disputado em 2 x 20 minutos) ou sua 6ª. falta (durante um jogo disputado em 4 x 12 minutos) é aplicada para o técnico. Exceções: ver Art. 9.5.1 e 9.5.2.

**Art. 57. Faltas de Equipe – Regra de Penalidade**

- 57.1. Jogos disputados em 2 X 20 minutos:  
Quando uma equipe comete sete (7) faltas coletivas, pessoais ou técnicas, em um metade (20 minutos):
- 57.1.1. Todas as faltas pessoais subseqüentes de jogador deverão ser penalizadas com dois (2) lances livres, pelas quais o jogador contra quem a falta foi cometida deverá arremessar dois (2) lances livres.
- 57.1.2. Caso uma penalidade de maior gravidade esteja envolvida, o artigo apropriado destas Regras será aplicado.
- 57.2. Jogos disputados em 4 X 12 minutos:  
Quando uma equipe cometer quatro (4) faltas de jogador, pessoais ou técnicas, em um período (12 minutos):
- 57.2.1. Todas as faltas pessoais subseqüentes do jogador deverão ser penalizadas com dois (2) lances livres, pela qual o jogador contra quem a falta foi cometida deverá arremessar dois (2) lances livres.
- 57.2.2. Caso uma penalidade de maior gravidade esteja envolvida, o artigo apropriado destas Regras será aplicado.
- 57.3. No momento em que a falta é cometida por um jogador enquanto sua equipe tem o controle da bola, Art. 46.4.3. deverá ser aplicado.
- 57.4. Todas as faltas cometidas em um período extra, serão consideradas como parte da segunda metade ou último período.
- 57.5. **Comentário:**  
Todas as faltas de membro de equipe ocorridas, durante um intervalo de jogo, deverão ser consideradas como parte da metade ou período subseqüente.

**Art. 58. Faltas em Situações Especiais**

- 58.1. Situações outras que aquelas previstas nestas Regras podem ocorrer quando faltas são cometidas durante o mesmo período de relógio parado o qual segue uma falta.
- 58.2. Nestas situações, os seguintes princípios deverão ser aplicados:
- 58.2.1. Uma falta será marcada para cada infração.
- 58.2.2. Se faltas são marcadas contra ambas as equipes aproximadamente ao mesmo tempo, os oficiais deverão determinar a ordem na qual as faltas ocorreram. Isto **não** se aplica a uma situação de falta dupla.
- 58.2.3. Faltas contra ambas as equipes, que envolvam as **mesmas penalidades:**
- 58.2.3.1. Deverão ser usadas para cancelar uma a outra, ou seja, elas não deverão ser penalizadas concedendo lances livres ou posse de bola para uma reposição de fora para dentro.
- 58.2.3.2. O jogo deverá ser reiniciado com um bola ao alto no círculo mais próximo, a menos que:
- Uma cesta tenha sido marcada neste caso o jogo deverá ser reiniciado por uma reposição de fora para dentro sobre ou atrás da linha final, ou
  - Após o cancelamento, outros lances livres devem ser administrados de acordo com o artigo apropriado.
- 58.2.3.3. Uma vez que a bola tenha se tornado viva para a administração de uma penalidade de falta, então esta não mais poderá ser usada para cancelar outra penalidade de falta.
- 58.2.4. Faltas contra ambas as equipes que **não envolvam penalidades iguais** deverão ser penalizadas e administradas de acordo com a ordem na qual elas ocorreram.
- 58.2.5. O direito à posse de bola para uma reposição de fora para dentro, como resultado de uma penalidade de falta, deverá ser cancelado no momento em que esta não é penalidade para a última falta ser administrada após o cancelamento de acordo com o Art. 58.2.3 acima.
- 58.2.6. Os princípios contidos neste artigo serão aplicados também nos intervalos de jogo.
- 58.3. **Comentário:**  
Os procedimentos seguintes deverão ser aplicados cronologicamente para todas as faltas em situações especiais:
- 58.3.1. Aplicar todas as faltas e identificar todas as penalidades para as diferentes faltas como descritas nestas regras.
- 58.3.2. Determinar a ordem na qual elas foram marcadas.
- 58.3.3. Cancelar todas as penalidades de falta equivalentes contra ambas as equipes da maneira que elas foram marcadas e cancelar todas as penalidades de faltas duplas resultantes de um bola ao alto. Uma vez que as penalidades tenham sido canceladas, elas serão consideradas como se nunca tivessem ocorrido.
- 58.3.4. Perder todas as posses de bola exceto o direito de posse de bola que faz parte da última penalidade restante para administração após cancelamentos de acordo com o Art. 58.3.3.
- 58.3.5. As penalidades para todas as faltas restantes deverão ser administradas na ordem na qual elas ocorreram.

**Art. 59. Lances Livres**

- Um lance livre é a oportunidade dada a um (1) jogador, de marcar um ponto, livremente, de uma posição atrás da linha de lance livre e dentro do semicírculo.
- 59.1. **Quando uma falta pessoal é marcada** e a penalidade é a concessão de lance(s) livre(s):
- 59.1.1. O jogador contra quem a falta foi cometida deverá ser designado pelo oficial para tentar o(s) lance(s) livre(s).
- 59.1.2. Caso haja um pedido de substituição do jogador designado, o mesmo deverá tentar o(s) lance(s) livre(s), antes de deixar o jogo.
- 59.1.3. Caso o jogador designado para tentar o(s) lance(s) livre(s) deva deixar o jogo por contusão ou desqualificação, seu substituto irá tentar o(s) lance(s) livre(s). Caso não haja substituto disponível, o(s) lance(s) livre(s) deverão ser tentados pelo capitão ou por qualquer jogador designado por ele.
- 59.2. **Quando uma falta técnica é marcada**, os lances livres poderão ser tentados por qualquer jogador da equipe oponente, designado pelo capitão.
- 59.3. **O arremessador do lance livre:**
- 59.3.1. Deverá tomar uma posição atrás da linha de lance livre e dentro do semicírculo.
- 59.3.2. Poderá usar qualquer método para arremessar à cesta, mas deve fazê-lo de maneira que a bola entre na cesta por cima ou toque o aro, antes de ser tocada por um jogador.
- 59.3.3. Deverá soltar a bola dentro de cinco (5) segundos, do momento em que foi colocada à sua disposição por um dos oficiais.
- 59.3.4. Não deverá tocar a linha de lance livre ou a quadra além da linha, até que a bola toque o aro.



- 59.3.5. Não deverá fingir um arremesso.  
 59.3.6. Não deverá tocar a bola em sua trajetória para a cesta.  
 59.3.7. Não deverá tocar a cesta ou a tabela, enquanto a bola estiver em contato com o aro durante o lance livre.  
**Uma infração ao Art. 59.3 é uma violação.**  
**Nota:** Caso a violação seja cometida pelo arremessador, qualquer outra violação cometida por outro jogador, ao mesmo tempo ou imediatamente após, ser desconsiderada.
- 59.3.8. **Penalidade:**  
 59.3.8.1. Nenhum ponto pode ser marcado.  
 59.3.8.2. A bola deverá ser concedida aos oponentes para uma reposição de fora para dentro na linha de lance livre prolongada, a menos que haja outro(s) lance(s) livre a ser(em) administrada(s).
- 59.4. **Durante o(s) lance(s) livre(s):**  
 59.4.1. **Ocupação dos lugares de espaço:**  
 59.4.1.1. Um máximo de cinco (5) jogadores (máximo de 3 defensores e máximo de 2 atacantes) poderão ocupar os espaços ao longo da área de lance livre, que serão considerados como tendo um (1) metro de fundo.  
 59.4.1.2. O primeiro lugar de espaço em cada lado da área restritiva pode ser ocupado somente pelos oponentes do arremessador de lance livre.  
 59.4.1.3. Jogadores que irão ocupar os lugares de espaço deverão tomar posições alternadas.  
 59.4.1.4. Jogadores poderão ocupar apenas os lugares de espaço à eles designados.

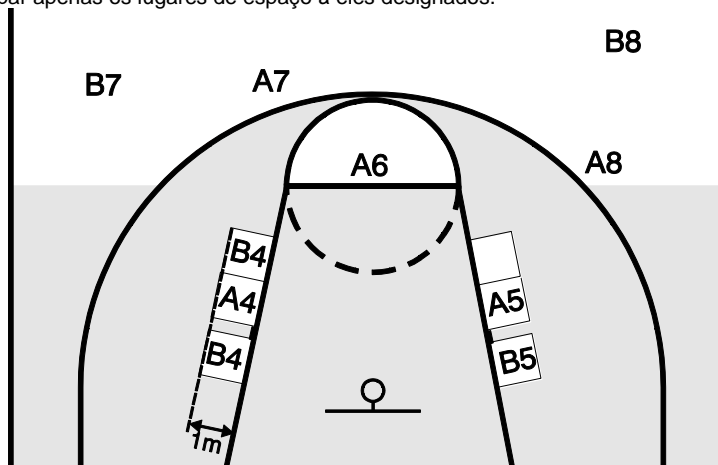


Diagrama 11 – Alinhamento dos jogadores durante os Lances Livres

- 59.4.2. **Jogadores nos lugares de espaço:**  
 59.4.2.1. Não deverão ocupar lugares de espaço aos quais não tenham direito.  
 59.4.2.2. Não deverão entrar na área de lance livre, zona neutra ou deixarem seus lugares de espaço, até que a bola tenha deixado a(s) mão(s) do arremessador.  
 59.4.2.3. Não deverão tocar a bola em sua trajetória para a cesta, até que a mesma toque o aro ou seja evidente que não o tocará.  
 59.4.2.4. Não deverão tocar a cesta ou a tabela enquanto a bola está em contato com o aro, durante o lance livre.  
 59.4.2.5. Durante qualquer lance livre seguido por outro(s), não deverão tocar a bola, a cesta ou a tabela, enquanto houver a possibilidade da bola entrar na cesta.  
 59.4.2.6. Uma vez que a bola se torne viva para um lance livre, eles não poderão se mover de suas posições estabelecidas até que a bola tenha deixado a(s) mão(s) do arremessador do lance livre.  
 59.4.2.7. Um oponente do arremessador não deverá:  
 59.4.2.7.1. Tocar a bola ou a cesta, enquanto a bola está dentro da cesta.  
 59.4.2.7.2. Desconcentrar o arremessador com suas ações.  
**Uma infração do Art. 59.4 é uma violação.**  
 59.4.3. **Penalidade:**  
 59.4.3.1. Se o lance livre é bem sucedido e a violação do Art. 59.4.1, 59.4.2.1, 59.4.2.2, 59.4.2.6 ou 59.4.2.7.2 é por:  
 59.4.3.1.1. Um **companheiro** do arremessador,  
 59.4.3.1.2. Um **oponente** do arremessador,  
 59.4.3.1.3. **Ambas as equipes:**  
 A violação será desprezada e o ponto deverá ser contado.  
 59.4.3.2. Se o lance livre **não** é bem sucedido e a violação do Art. 59.4.2.1, 59.4.2.2, 59.4.2.6 ou 59.4.2.7.2 é por:  
 59.4.3.2.1. Um **companheiro** do arremessador: a bola deverá ser concedida aos oponentes para uma reposição de fora para dentro.  
 59.4.3.2.2. Um **oponente** do arremessador: um lance livre substituto deverá ser concedido ao arremessador.  
 59.4.3.2.3. **Ambas as equipes:** o jogo deverá ser reiniciado com um bola ao alto entre dois oponentes na linha de lance livre.  
 59.4.3.3. Se a violação do Art. 59.4.2.3, 59.4.2.4, 59.4.2.5 ou 59.4.2.7 é por:  
 59.4.3.3.1. Um **companheiro** do arremessador: nenhum ponto poderá ser marcado e a bola será concedida aos oponentes para uma reposição de fora para dentro.  
 59.4.3.3.2. Um **oponente** do arremessador: o lance livre será considerado válido e um (1) ponto será marcado.  
 59.4.3.3.3. **Ambas as equipes:** nenhum ponto poderá ser marcado e o jogo será reiniciado com um bola ao alto entre dois oponentes na linha de lance livre.  
**Nota:** Se durante o último ou único lance livre, um oponente do arremessador toca a bola antes que a mesma toque o aro (e é evidente que ela tocaria o mesmo), o lance livre deverá ser considerado bem sucedido e uma **falta técnica** será marcada contra o jogador que cometeu a infração.
- 59.4.4. **Comentário:**  
 Durante o último ou único lance livre, a tentativa muda seu status e transforma-se em uma cesta de dois (2) pontos, após a bola ter tocado o aro e é legalmente tocada por um jogador ofensivo ou defensivo antes de entrar na cesta.
- 59.5. **Todos os jogadores que não estão nos lugares de espaço:**  
 59.5.1. Deverão permanecer atrás da extensão da linha de lance livre e atrás da linha de 3 pontos, até que a bola toque o aro, ou o lance livre termine (ver Art. 59.7.).  
 59.5.2. Não deverão atrapalhar o arremessador com suas ações.  
**Uma infração do Art. 59.5 é uma violação.**  
 59.5.3. **Penalidade:**  
**Ver Art. 59.4.3 acima.**
- 59.6. **Durante o(s) lance(s) livre(s) que deve(m) ser seguido(s) por outro(s) lance(s) livre(s)** de acordo com o Art. 58 (Faltas em Situações Especiais) ou por lance(s) livre(s) a ser(em) feito(s) de acordo com o Art. 32.2 ou por uma reposição de fora para dentro no ponto médio da linha lateral:  
 59.6.1. Jogadores não deverão ocupar nenhum dos lugares de espaço.  
 59.6.2. Todos os jogadores deverão estar atrás do prolongamento da linha de lance livre e atrás da linha de três pontos.  
 59.6.3. Os jogadores não deverão desconcentrar o arremessador com suas ações.  
**Uma infração do Art. 59.6 é uma violação.**  
 59.6.4. **Penalidade:**  
 59.6.4.1. Ver Art. 59.4.3 acima.  
 59.6.4.2. Se mais de um lance livre é tentado, a concessão de bola de fora para dentro ou bola ao alto somente deverão ser aplicados para uma violação durante o último lance livre.
- 59.7. **Comentários:**  
 Um lance livre e a atividade que o acompanha é considerado terminado quando a bola:  
 59.7.1. Entre na cesta diretamente por cima, permaneça dentro ou passe diretamente pela mesma.  
 59.7.2. Não há mais possibilidade de entrar na cesta.  
 59.7.3. É legalmente tocada por um jogador de qualquer equipe depois que tenha tocado o aro como no Art. 59.3.2.  
 59.7.4. Toca o piso sem ter sido legalmente tocada.  
 59.7.5. Torna-se morta.
- Art. 60. Erros Corrigíveis**  
 60.1. **Definição:**  
 Oficiais poderão corrigir um erro se uma regra é inadvertidamente deixada de lado como resultado **apenas** das seguintes situações:  
 60.1.1. Conceder lance(s) livre(s) não merecido(s).  
 60.1.2. Permitir que jogador errado tente lance(s) livre(s).  
 60.1.3. Tentar lance(s) livre(s) na cesta errada.  
 60.1.4. Falhar em conceder merecido(s) lance(s) livre(s).



- 60.1.5. Contar ou cancelar erroneamente um ponto pelos oficiais.  
 60.2. **Procedimento:**  
 60.2.1. Para serem corrigíveis, erros nos Art. 60.1.1. a 60.1.5. deverão ser descobertos por um oficial ou seus assistentes, antes da bola tornar-se viva na seqüência da primeira bola morta depois que o relógio tenha sido iniciado em seguida ao erro.
- Isto é:
- |                      |  |
|----------------------|--|
| Erro ocorre          | Todos os erros (Art. 60.1.1 a 60.1.5) ocorrem durante uma bola morta |
| Bola viva            | Erro é corrigível  |
| Relógio em movimento | Erro é corrigível  |
| Bola morta           | Erro é corrigível  |
| Bola viva            | Erro não é mais corrigível   |
- 60.2.2. Um oficial poderá parar o jogo imediatamente assim que descobrir um erro corrigível, desde que não coloque uma equipe em desvantagem. Se o erro é descoberto pelo apontador, ele deve esperar pela primeira bola morta antes de tocar seu sinal e atrair a atenção dos oficiais de maneira a parar o jogo.
- 60.2.3. Quaisquer pontos marcados, tempo consumido e atividades adicionais que tenham ocorrido **antes** da descoberta de erro, **não** deverão ser cancelados.
- 60.2.4. Se o erro é um lance(s) livre(s) não merecido(s), o jogador errado tentando um lance(s) livre(s) ou tentando lance(s) livre(s) na cesta errada:
- 60.2.4.1. O(s) lance(s) livre(s) tentado(s) como resultado do erro e toda a atividade que o(s) acompanhe (ver Art. 59.7) deverá(ão) ser cancelado(s), a menos que haja faltas antidesportivas, desqualificantes ou faltas técnicas.
- 60.2.4.2. Para cancelar o(s) lance(s) livre(s) e a atividade que o(s) acompanhe, o erro deve ser descoberto dentro dos limites de tempo no Art. 60.2.1 acima.
- 60.2.5. Após um erro ser descoberto e o mesmo continua sendo corrigível:
- 60.2.5.1. Se o jogador envolvido na correção do erro está no banco por ter sido legalmente substituído (**não** desqualificado ou cometido sua quinta ou sexta falta), ele deve **retornar** a quadra para participar da correção do erro (neste ponto ele se torna um jogador). Após a correção ser completada, ele poderá permanecer no jogo, **a menos** que o técnico solicite uma substituição legal, neste caso o jogador pode deixar a quadra de jogo.
- 60.2.5.2. Se o jogador que tenha sido substituído por ter cometido sua quinta ou sexta falta ou tenha sido desqualificado, seu substituto legal deve participar da correção do erro.
- 60.2.6. Após a correção do erro, o jogo será reiniciado do ponto onde foi interrompido para correção do erro. A bola deverá ser concedida à equipe que tinha direito a ela quando da descoberta do erro.
- 60.2.7. Erros corrigíveis (Art. 60.1.1 a 60.1.5) **não poderão** ser corrigidos após o árbitro ter assinado a súmula.
- 60.2.8. Quaisquer erros ou enganos de registro pelo apontador, que envolvam contagem, número de faltas ou número de tempos debitados, podem ser corrigidos pelos oficiais a qualquer tempo antes que o árbitro assine a súmula.

## PROCEDIMENTOS OFICIAIS DE JOGO

### A. ANTES DO JOGO

#### A.1. Posição da Mesa do Apontador e das Cadeiras dos Substitutos

De forma a garantir que a substituição seja conduzida eficientemente, a seguinte arrumação dos bancos das equipes e dos bancos/caadeiras de substitutos é recomendada. Esta arrumação é obrigatória para todos os jogos organizados por ou em nome da FIBA.

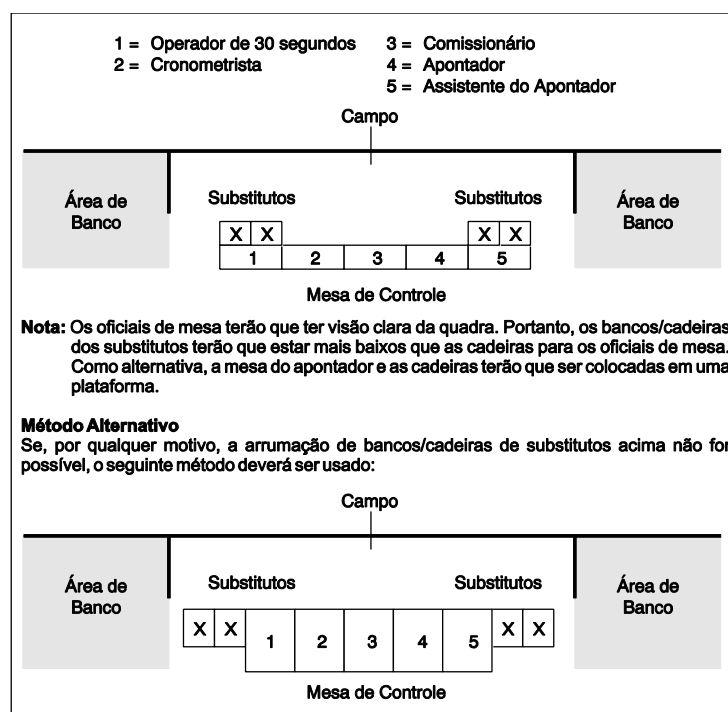


Diagrama 12 – Mesa do apontador e cadeiras de substitutos

### A.2. Escolha de Cestas e Bancos de Equipe

- A.2.1. Para todos os jogos, a primeira equipe nomeada no programa (equipe da casa) terá direito à escolha de cestas e bancos de equipe. Esta escolha deverá ser levada ao conhecimento da autoridade competente pelo menos 20 minutos antes do horário previsto para o início do jogo.
- A.2.2. Antes de cada metade ou cada período extra, as equipes têm o direito de praticar na meia-quadra, onde a cesta de seus adversários está situada.

### B. Durante o Jogo

#### B.1. Sinais dos Oficiais

- B.1.1. Os sinais manuais ilustrados nestas regras devem ser aprendidos minuciosamente por todos os oficiais e usados em todos os jogos.
- B.1.2. Estes sinais são os únicos sinais oficiais e terão que ser usados por todos os árbitros em todos os momentos.
- B.1.3. É importante que os apontadores e cronometristas também estejam familiarizados com estes sinais.



PONTUAÇÃO

1 UM PONTO  Flexão do punho para baixo	2 DOIS PONTOS  Flexão do punho para baixo	3 TENTATIVA DE TRÊS PONTOS  Três dedos esticados	4 TRÊS PONTOS CONVERTIDOS  Três dedos esticados	5 CESTA ANULADA OU JOGADA ANULADA  Movimento dos braços em tesoura
---	--	---	--	---

RELACIONADOS AO CRONÔMETRO

6 PARAR RELÓGIO (junto com o apito) ou não ligar relógio  Mão aberta	7 PARAR RELÓGIO PARA FALTA (junto com apito)  Punho fechado, palma da outra mão virada para o infrator	8 RECOMEÇO DO JOGO  Movimento de cortar com a mão	9 RECOMEÇAR UMA NOVA CONTAGEM DE 30 SEGUNDOS  Movimento de circular com o dedo
---	---	--	---

ADMINISTRATIVOS

10 SUBSTITUIÇÃO  Ante-braços cruzados	11 SINAL DE ENTRADA  Movimento de mão em direção ao corpo	12 DESCONTO DE TEMPO DEBITADO  Formar um "T" com o dedo e a mão aberta	13 COMUNICAÇÃO ENTRE OS OFICIAIS E OFICIAIS DE MESA  Polegar levantado
--	--	---	---

VIOLAÇÕES

14 CAMINHAR  Rotação dos Punhos	15 DRIBLE ILEGAL OU SEGUNDO DRIBLE  Movimento alternado	16 TRANSPORTE DE BOLA  Meia rotação para frente	17 VIOLAÇÃO DOS TRÊS SEGUNDOS  Braço estendido mostrar 3 dedos
18 VIOLAÇÃO DOS 5 SEGUNDOS  Mostrar 5 dedos	19 VIOLAÇÃO DOS 10 SEGUNDOS  Mostrar 10 dedos	20 VIOLAÇÃO DOS 30 SEGUNDOS  Dedos tocando o ombro	21 VOLTA DE BOLA PARA A ZONA DE DEFESA  Dedo estendido
22 PÉ INTENCIONALMENTE NA BOLA  Apontar o pé com o dedo	23 SAÍDAS DE BOLA E/OU DIREÇÃO DO JOGO  Dedo apontado paralelamente às linhas finais	24 BOLA AO AR  Polegares para cima	

RELATANDO UMA FALTA À MESA DO APONTADOR (3 PROCEDIMENTOS)

PROCEDIMENTO 1 – NÚMERO DE JOGADORES

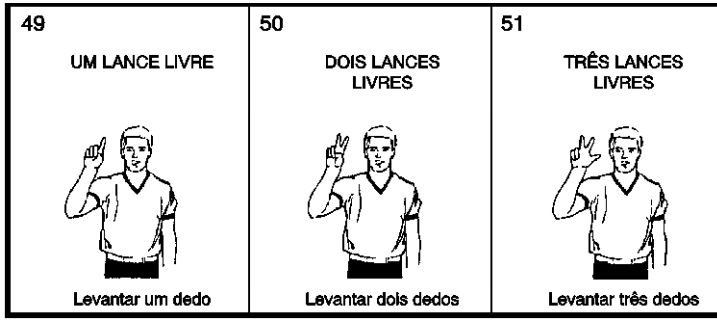


25 Nº 4 	26 Nº 5 	27 Nº 6 	28 Nº 7 
29 Nº 8 	30 Nº 9 	31 Nº 10 	32 Nº 11 
33 Nº 12 	34 Nº 13 	35 Nº 14 	36 Nº 15 

## PROCEDIMENTO 2 – TIPO DE FALTA

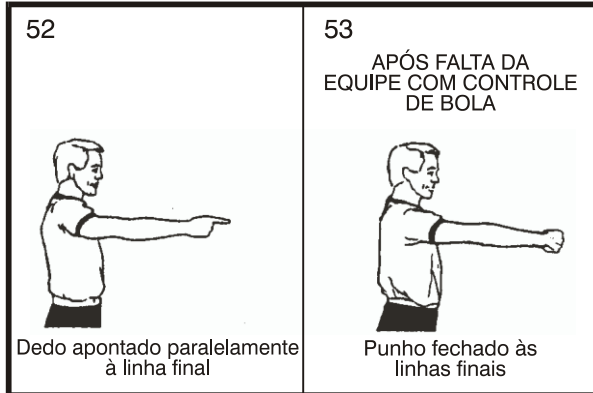
37 USO ILEGAL DAS MÃOS  Bater o punho	38 BLOQUEIO (ataque ou defesa)  Duas mãos nas ancas	39 USO IRREGULAR DOS COTOVELOS  Movimento do cotovelo para trás	40 SEGURAR  Agarrar o punho
41 EMPURRAR OU CARREGAR SEM BOLA  Imitar a ação de empurrar	42 CARGA COM A BOLA  Punho fechado batendo na palma da mão	43 FALTA DE UMA EQUIPE COM CONTROLE DE BOLA  Punho fechado dirigido à costa da equipe faltosa	44 FALTA DUPLA  Teseira dos braços com os punhos fechados
45 FALTA TÉCNICA  Formar um "T" mostrando a palma	46 FALTA ANTIDESPORATIVA  Agarrar o punho	47 FALTA TÉCNICA ANTIDESPORATIVA  Agarrar o punho e logo formar um "T" mostrando a palma	48 FALTA DESQUALIFICANTE  Punhos fechados

## PROCEDIMENTO 3 – NÚMERO DE LANCES CONCEDIDOS



# OU

DIREÇÃO DA JOGADA

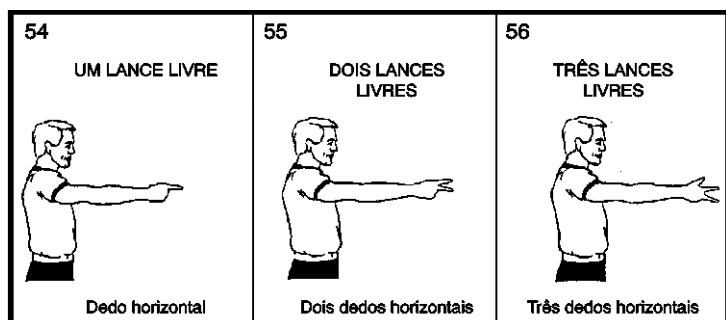






ADMINISTRAÇÃO DE LANCE-LIVRE (2 PROCEDIMENTOS)

PROCEDIMENTO 1 – NA ÁREA RESTRITIVA



PROCEDIMENTO 2 – FORA DA ÁREA RESTRITIVA

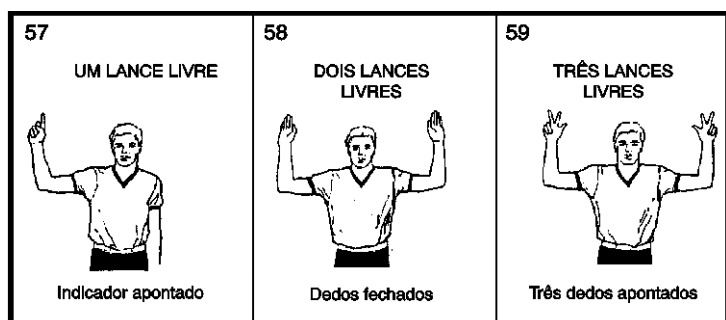


Diagrama 13 – Sinais de Oficiais

B.2. A Súmula



FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE BASQUETEBOL  
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION

SÚMULA DE JOGO

Equipe A _____ Equipe B _____	
Competição: _____ Data: _____ Hora: _____ Árbitro: _____ Jogo nº: _____ Local: _____ Fiscal: _____	
<b>Equipe A:</b> Pedidos de Tempo: _____ Faltas da Equipe: _____ Primeiro Tempo 1ª 1 2 3 4 5 6 7 Segundo Tempo 2ª 1 2 3 4 5 6 7 Período Extra: _____	
<b>Equipe B:</b> Pedidos de Tempo: _____ Faltas da Equipe: _____ Primeiro Tempo 1ª 1 2 3 4 5 6 7 Segundo Tempo 2ª 1 2 3 4 5 6 7 Período Extra: _____	
Técnico: _____ Assinatura: _____ Técnico: _____ Assinatura: _____	
Pontuação: Primeiro Tempo A _____ B _____ Segundo Tempo A _____ B _____ Períodos Extras A _____ C _____	
Apontador: _____ Cronometrista _____ Operador 30ª _____	
Pontuação Final: Equipe A: _____ Equipe B: _____ Nome da Equipe Vencedora: _____	
Árbitro: _____ Fiscal: _____ Assinatura do Capitão em caso de protesto: _____	

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

Diagrama 14 – Súmulas para jogos de 2 x 20 minutos



FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE BASQUETEBOL  
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION

SÚMULA DE JOGO

Equipe A

Equipe B

Competição: _____		Data: _____		Hora: _____		Árbitro: _____	
Jogo nº: _____		Local: _____		Fiscal: _____			

Equipe A:		Faltas da Equipe						
Tempo Debitados	Primeiro Tempo	1	2	3	4	5	6	7
Segundo Tempo	1	2	3	4	5	6	7	
Período Extra								

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

Técnico:		Assistente Técnico:						
Equipe B:		Faltas da Equipe						
Tempo Debitados	Primeiro Tempo	1	2	3	4	5	6	7
Segundo Tempo	1	2	3	4	5	6	7	
Período Extra								

Licença	Nome dos Jogadores	Nº Joga	Faltas				
		1	2	3	4	5	6
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							

Pontuação:		Primeiro Tempo A _____ B _____		Pontuação Final: Equipe A: _____ Equipe B: _____	
		Segundo Tempo A _____ B _____			
		Períodos Extras A _____ C _____		Nome da Equipe Vencedora: _____	

Apontador:		Árbitro: _____	
Cronometrista: _____		Fiscal: _____	
Operador 30º: _____		Assinatura do Capitão em caso de protesto: _____	

Diagrama 15 – Súmulas para jogos de 4 x 12 minutos

- B.2.1. A Súmula Oficial mencionada no Art. 4.4.5 é a aprovada pela Comissão Técnica Mundial da FIBA, a Federação Internacional de Basketball.
- B.2.2. Ela consiste de um original e três cópias, em papéis de cores diferentes. O original, em papel branco, é para a FIBA. A primeira cópia, em papel azul, é para os organizadores da competição, a segunda cópia, em papel rosa, é para a equipe vencedora, e a última cópia, em papel amarelo, é para a equipe perdedora.
  - Nota 1.** É recomendado que o apontador use duas canetas de cores diferentes, uma para a primeira metade e a outra para a segunda metade.
  - 2.** Se as condições permitirem, a súmula pode ser preparada e completada eletronicamente.
- B.2.3. **Pelo menos 20 minutos antes do início do jogo**, o apontador deve preparar a súmula da seguinte maneira:
- B.2.3.1. Inscrever a nome das duas equipes no espaço no topo da súmula. A primeira equipe será sempre a equipe local (equipe da casa). No caso de torneios ou de jogos em quadra neutra, a primeira equipe será a primeira mencionada no programa. A primeira equipe será a **equipe "A"** e a segunda equipe será a **equipe "B"**.
  - B.2.3.2. Se o jogo for parte de um torneio ou uma competição específica, o apontador deverá inscrever:
    - B.2.3.2.1. O nome da competição.
    - B.2.3.2.2. O número do jogo.
    - B.2.3.2.3. A data, a hora e o local do jogo.
    - B.2.3.2.4. Os nomes do árbitro e do fiscal.



FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE BASQUETEBOL  
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION

SÚMULA DE JOGO

Equipe A

Equipe B

HOOPERS

POINTER

Competição: <b>ECW</b>		Data: <b>18.1.98</b>		Hora: <b>20:00</b>		Árbitro: <b>WALTON, M.</b>	
Partida nº: <b>3</b>		Local: <b>Munich</b>		Fiscal: <b>CHANG, Y.</b>			

Diagrama 16 – Topo da Súmula

- B.2.3.3. O apontador deverá inscrever então os nomes dos membros de ambas as equipes. A equipe "A" ocupará a parte superior da súmula e a equipe "B" ocupará a parte inferior.
- B.2.3.3.1. Na primeira coluna, o apontador deverá inscrever o número (últimos três dígitos) da licença de cada jogador. No caso de torneios, o número da licença do jogador será indicado apenas para o primeiro jogo disputado por sua equipe.
- B.2.3.3.2. Na segunda coluna, o apontador deverá inscrever o nome e as iniciais de cada jogador, todos em letra maiúscula, ao lado do número correspondente ao que o jogador estará usando durante o jogo. O capitão da equipe será indicado com a inscrição (Cap) logo após o seu nome.
- B.2.3.3.3. Se uma equipe apresentar menos que 12 jogadores, o apontador desenhará uma linha através do espaço para o número de licença, nome, número, etc. do(s) jogador(es) que não esta(ão) participando.
- B.2.3.4. Na parte de baixo da seção de cada equipe, o apontador deverá inscrever (em letras MAIÚSCULAS) os nomes do técnico e do assistente técnico da equipe.
- B.2.4. **Pelo menos 10 minutos antes do jogo**, os técnicos deverão:
  - B.2.4.1. Confirmar sua concordância com os nomes e números correspondentes de seus jogadores.
  - B.2.4.2. Confirmar os nomes do técnico e do assistente técnico.
  - B.2.4.3. Indicar os cinco (5) jogadores que iniciarão o jogo.
  - B.2.4.4. Assinar a súmula.
    - O técnico da equipe "A" deve ser o primeiro a fornecer esta informação.
    - O apontador desenhará então um pequeno 'x' e o circulará, ao lado do número do jogador na quarta coluna.
    - Ele deve repetir este procedimento sempre que um substituto entrar no jogo pela primeira vez, desenhando um pequeno 'x' (sem círculo).



Equipe A: HOOPERS								
Tempos Debitados			Faltas da Equipe					
	Primeiro Tempo							
	Segundo Tempo							
	Período Extra							
Licença	Nome dos Jogadores	Nº Jog.	Faltas					
001	MAYER, F.	4		P1				
002	JONES, M.	5		P	U2	P2		
003	SMITH, E.	6		P2	P2	P	P1	
004	FRANK, Y.	7		T2	T2			
010	NANCE, L.	8		P	P	U1		
012	KING, H. - CAP.	9		P1	P			
		10						
015	RUSH, S.	11		P3	P2			
		12						
021	MARTINEZ, M.	13		P2	P	P2	Tc	
022	SANCHES, N.	14		P2	P2	P2	P	T2
024	MANOS, K.	15		P2	D2	U2		
Técnico: LOOR, A.							C2	B2
Assistente Técnico: MONTA, B.								

Diagrama 17 – Equipes na súmula

**B.2.5. Tempo Debitado**

- B.2.5.1. O registro de tempo debitado será feito pela inscrição de um grande 'X' dentro do espaço apropriado.
- B.2.5.2. Tempos debitados concedidos durante a primeira metade deverão ser indicados nos espaços apropriados, abaixo do nome da equipe.
- B.2.5.3. O mesmo processo deverá ser seguido para a segunda metade e para qualquer período(s) extra(s).
- B.2.5.4. Ao final de cada metade ou de cada período extra, espaços não utilizados deverão ser indicados por duas linhas paralelas dentro do(s) espaço(s).

**B.2.6. Faltas**

- B.2.6.1. Faltas de jogadores podem ser pessoais, antidesportivas, desqualificantes, técnicas ou técnicas antidesportiva e deverão ser registradas contra o(s) jogador(es).
- B.2.6.2. Faltas de técnicos, assistentes técnicos, substitutos e acompanhantes de equipe são faltas técnicas ou desqualificantes e deverão ser registradas contra o técnico.
- B.2.6.3. O registro de todas as faltas deverá ser feito como segue:
  - B.2.6.3.1. Uma falta pessoal deverá ser indicada pela inscrição de um 'P'.
  - B.2.6.3.2. Uma falta antidesportiva deverá ser indicada pela inscrição de um 'U'.
  - B.2.6.3.3. Uma falta técnica antidesportiva deverá ser indicada pela inscrição de um 'U<sub>T</sub>'.
  - B.2.6.3.4. Uma falta desqualificante deverá ser indicada pela inscrição de um 'D'.
  - B.2.6.3.5. Uma falta técnica por um jogador deverá ser indicada pela inscrição de um 'T'.
  - B.2.6.3.6. Uma falta técnica:
    - B.2.6.3.6.1. Por comportamento pessoal antidesportivo pelo técnico, como pelo Art. 49.2.1. deverá ser indicada pela inscrição de um 'C'.
    - B.2.6.3.6.2. A que é marcada contra o técnico por qualquer outra razão deverá ser indicada pela inscrição de um 'B'.
  - B.2.6.3.7. Falta técnica ou desqualificante contra um técnico **não** deverá ser registrada como falta de equipe.
  - B.2.6.3.8. Qualquer falta (pessoal, antidesportiva, técnica antidesportiva, desqualificante ou técnica) envolvendo lance(s) livre(s) deverá ser indicada pela adição do número correspondente de lances livres (1, 2 ou 3) ao lado de 'P', 'U', 'D', 'T', 'C', 'B' ou 'U<sub>T</sub>'.
  - B.2.6.3.9. Todas as faltas contra ambas as equipes envolvendo penalidades da mesma gravidade e canceladas de acordo com o Art. 58 (Faltas em Situações Especiais) deverão ser indicadas pela adição de um pequeno 'c' ao lado do 'P', 'U', 'D', 'T', 'C', 'B' ou "U<sub>T</sub>".
  - B.2.6.3.10. Se um jogador(es) é(são) desqualificado(s) do jogo por deixar(em) a área de banco da equipe (Art. 54 – Briga):
    - B.2.6.3.10.1. Um 'F' deverá ser registrado em todos os espaços de falta restantes. (ver exemplo 1).
    - B.2.6.3.10.2. Se for a 5ª falta do jogador (ou 6ª falta para jogos de 4 x 12 minutos), então um 'F' deverá ser inscrito dentro do último espaço livre. (ver exemplo 2).
    - B.2.6.3.10.3. Se o jogador já tiver cometido 5 ou 6 faltas (eliminado por faltas), então um grande 'X' deverá ser desenhado dentro do último espaço de falta e sobre a última falta (P, U, D, Ut ou T). (ver exemplo 3).

**Nota:** As faltas desqualificantes sob o Art. 54 não deverão ser registradas como faltas de equipe.

Exemplo 1

P1	P2	F	F	F
----	----	---	---	---

Exemplo 2

T2	P3	P3	P2	<del>F</del>
----	----	----	----	--------------

Exemplo 3

T2	P3	P2	P1	<del>P2</del>
----	----	----	----	---------------

Diagrama 18 – Faltas desqualificantes por causa de

- B.2.6.3.11. Ao final de cada metade, o apontador deverá usados e aqueles que não tenham sido usados e aqueles que não tenham sido usados. Ao final de jogo, o apontador deverá suprimir

**B.2.7. Faltas de Equipe**

- B.2.7.1. Para jogos disputados em dois (2) meios-
  - B.2.7.1.1. Sempre que um jogador cometer uma falta, (exceto pelo Art. 54 – Briga) ou técnica, o ofensivo. Ele deverá usar os espaços destinados a e acima dos nomes dos jogadores. Duas seções de 7 espaços estão destinadas, eventuais períodos extras).
    - B.2.7.1.2. O apontador deverá inscrever medida que as faltas são cometidas pelos Art. 57 (Faltas de Equipe – Regra de Para jogos disputados em quatro (4) períodos
  - B.2.7.2. Sempre que um jogador cometer uma falta, (exceto pelo Art. 54 – Briga) ou técnica, o ofensivo. Ele deverá usar os espaços destinados a e acima dos nomes dos jogadores. Quatro seções de 4 espaços estão extras).
    - B.2.7.2.2. O apontador deverá inscrever medida que as faltas são cometidas pelos Art. 57 (Faltas de Equipe – Regra de
- B.2.8. **A Contagem Progressiva**
  - B.2.8.1. O apontador deverá manter um resumo da Existem quatro colunas para esta contagem
  - B.2.8.3. Cada coluna contém quatro espaços
  - B.2.8.3.1. Os espaços **geminados** à esquerda são para "B".
  - B.2.8.3.2. Nos espaços centrais está a contagem O apontador deverá desenhar primeiro uma convertida e um círculo escurecido • para Isso deverá ser feito sobre o novo total de de marcar.
  - B.2.8.3.3. Então, no espaço em branco do mesmo lado apontador deverá inscrever o número do
- B.2.9. Essas instruções adicionais devem ser

	A	B
	1	6
	2	6
⑥	3	3
	4	4
11	5	5
11	6	5
	7	7
10	8	8
	9	10
	10	10
10	11	11
	12	7
4	13	7
5	14	
5	15	6
	16	16
5	17	17
	18	6
6	19	
	20	9
	21	21
11	22	9
	23	9
11	24	24
	25	7
	26	7
5	27	27
	28	6
10	29	29
	30	8
4	31	31
	32	5
4	33	5
4	34	34
	35	10
10	36	36
	37	12
	38	38
10	39	12
10	40	12

**brigas**

desenhar uma linha grossa entre os espaços que tenham sido usados. os espaços remanescentes com uma linha forte horizontal.

tempos de vinte (20) minutos: seja pessoal antidesportiva, técnica antidesportiva desqualificante apontador deverá registrar também a falta contra a equipe do jogador

este propósito na súmula, imediatamente abaixo do nome da equipe uma para a primeira metade e a outra para a segunda metade (e

progressivamente um grande 'X' dentro dos espaços, de 1 a 7, à jogadores da equipe. Depois disso, quando a 8ª. falta é cometida, o Penalidade) entra em efeito.

de doze (12) minutos: seja pessoal, antidesportiva, técnica antidesportiva, desqualificante apontador deverá registrar também a falta contra a equipe do jogador

este propósito na súmula, imediatamente abaixo do nome da equipe destinadas, uma para cada um dos 4 períodos (e eventuais períodos

progressivamente um grande 'X' dentro dos espaços, de 1 a 4 à jogadores da equipe. Depois disso, quando a 5ª. falta é cometida, o Penalidade) entra em efeito.

contagem progressiva dos pontos marcados por ambas as equipes. verticais: a equipe "A" e os espaços **geminados** à direita são para a equipe

progressiva (160 pontos) para cada equipe. linha diagonal / para uma tentativa de cesta de campo válida qualquer lance livre válido convertido. número de pontos como acumulado pela equipe que tiver acabado

do novo total de número de pontos (ao lado do novo / ou •), o jogador que marcou a cesta de campo ou o lance livre. seguidas pelo apontador:



- B.2.9.1. Uma cesta de campo de 3 pontos marcada por um jogador deverá ser registrada desenhando-se um círculo em volta do número do jogador na coluna apropriada.
- B.2.9.2. Uma cesta de campo marcada por uma equipe em sua própria cesta será registrada como marcada pelo capitão da equipe adversária.
- B.2.9.3. Pontos marcados quando a bola não entra na cesta (Art. 43 – Interferência com a Bola) deverão ser registrados como marcados pelo jogador que tentou o arremesso.
- B.2.9.4. Para partidas disputadas em 4 x 12 minutos, ao final de cada período o apontador deverá desenhar um círculo forte escurecido 'O' em volta do último número de pontos marcados por cada equipe.
- B.2.9.5. Ao final de cada metade, o apontador deverá desenhar um círculo forte escurecido 'O' em volta do número de pontos marcados por cada equipe e uma linha forte horizontal abaixo daqueles pontos, assim como abaixo do número de jogadores que marcaram aqueles últimos pontos.
- B.2.9.6. No início da segunda metade e de qualquer período(s) extra(s), o apontador deverá continuar o processo (como acima) a partir do ponto de interrupção.
- B.2.9.7. Ao final do jogo, o apontador deverá desenhar duas linhas fortes horizontais sob os números finais de pontos de cada equipe e o número de jogadores que marcaram aqueles pontos finais. Além disso, ele deverá desenhar uma linha diagonal à base da coluna para suprimir os números que faltam (contagem progressiva) para cada equipe.
- B.2.9.8. Sempre que possível, o apontador deverá conferir sua contagem progressiva com o placar visual. Se houver uma discrepância, e sua contagem estiver correta, ele imediatamente tomará providências para que o placar seja corrigido. Em caso de dúvida ou se uma das equipes levantar objeção à correção, ele deverá informar ao árbitro assim que a bola estiver morta e o relógio de jogo parado.

**B.2.10. Somatório**

- B.2.10.1. Ao final da primeira metade, o apontador apropriada na parte inferior da súmula.
  - B.2.10.2. Ele deverá também inscrever o placar da
  - B.2.10.3. Ao final do jogo, ele deverá registrar o placar
  - B.2.10.4. O apontador deverá então assinar a súmula e segundos, o fiscal e o árbitro.
  - B.2.10.5. O árbitro deverá ser o último a assinar a
- Nota:** Caso um dos capitães assine a Capitão em caso de protesto”, os árbitro até que ele lhes dê permissão

7	7	6
7	71	
7	72	8
	73	
9	74	74
	75	75
11	76	76
	77	77
	78	78
	79	79
	80	80

deverá inscrever o placar obtido pelas duas equipes na seção segunda metade e quaisquer períodos extras. final e o nome da equipe vencedora. deverá tê-la contra-assinada pelo cronometrista, o operador de 30 súmula e este ato encerra a administração do jogo. súmula sob protesto (usando o espaço marcado “Assinatura do oficiais de mesa e o fiscal deverão permanecer à disposição do para partir.

Diagrama 21 Parte Inferior da Súmula

Pontuação:	Primeiro Tempo A: 34 B: 38	Pontuação Final:	Equipe A: 76	Equipe B: 72
	Segundo Tempo A: 42 B: 44			
	Períodos Extras A: C:	Nome da Equipe Vencedora:	HOOPERS	
Apontador:	B. Smith	19 Juiz:	M. Walter	
Cronometrista:	L. Jaques	29 Juiz:	H. Cheng	
Operador 30º:	R. Lames	Assinatura do Capitão em caso de protesto:		

**C. Protesto**

**C.1. Procedimentos:**

- C.1. Se uma equipe acredita que seus interesses tenham sido afetados adversamente por uma decisão de um oficial (árbitro ou fiscal) ou por qualquer evento que tenha acontecido durante o jogo, ela deverá proceder da seguinte maneira:
- C.1.1. Assim que possível, depois que o incidente ocorre, imediatamente quando a bola está morta e o relógio parado ou no primeiro pedido de tempo que se segue, o capitão ou o técnico da equipe deverão fazer suas observações ao árbitro, desde que isto seja feito de maneira calma e cortês. O árbitro pode explicar sua decisão ou, se necessário, pode examinar a súmula e verificar o placar e o tempo de jogo. Se esta interrupção do jogo exceder 30 segundos, ela será debitada como pedido de tempo para a equipe em questão, a menos que o árbitro reconheça a validade da observação e tome outra decisão.
- C.1.2. Se, ao final da partida, a equipe em questão julgar que foi colocada em desvantagem por causa do ocorrido, seu capitão deverá informar imediatamente ao árbitro que sua equipe está protestando o resultado do jogo. Ele deverá então assinar a súmula no espaço marcado “Assinatura do capitão em caso de protesto”. Para tornar sua declaração válida, é necessário que o representante oficial da equipe na quadra (mesmo seu técnico ou o representante da Federação Nacional) para dar confirmação deste protesto por escrito dentro dos 20 minutos seguidos ao final do jogo. Explicações detalhadas não são necessárias. É suficiente escrever: “A Federação Nacional ou clube X protesta contra o resultado do jogo entre as equipes X e Y”. Então ele deverá depositar, como fiança, uma soma equivalente a 500 (quinhentos) Marcos Alemães, com o representante da FIBA ou do Comitê Técnico.
- C.1.3. A Federação Nacional ou a equipe ou o clube em questão deve submeter o texto de seu protesto ao representante da FIBA ou ao Presidente do Comitê Técnico dentro da hora seguinte ao final do jogo. Se o protesto for aceito, a fiança deverá ser devolvida.
- C.1.4. Caso a Federação Nacional da equipe ou do clube em questão, ou aquele da equipe ou clube oponente, não esteja de acordo com a decisão do Comitê Técnico, ela poderá então encaminhar uma apelação ao Tribunal de Apelação. Para que isto seja válido, a apelação terá que ser feita imediatamente e acompanhada de um depósito, como fiança, equivalente a 1.000 (um mil) Marcos Alemães. O Tribunal de Apelação deverá julgar a apelação em última instância, e a sua decisão será final.

**D. Classificação de Equipes**

**D.1. Procedimento:**

- D.1. A classificação de equipes deverá ser feita por pontos de acordo com seus registros de vitória-derrota, sendo 2 pontos por cada jogo ganho, 1 ponto para cada jogo perdido (incluindo os perdidos por número insuficiente de jogadores) e 0 pontos para um jogo perdido por desistência.
- D.1.1. Se existirem duas equipes iguais na classificação, o(s) resultado(s) do(s) jogo(s) entre as duas equipes envolvidas serão usados para determinar as colocações.
- D.1.2. No caso do total dos pontos marcados e concedidos serem os mesmos nos jogos entre as duas equipes, a classificação será determinada por média de cestas, levando-se em conta todos os resultados dos jogos disputados nos grupos de ambas as equipes.
- D.1.3. Se mais que duas equipes estiverem em colocações iguais, uma segunda classificação será estabelecida levando-se em conta somente os resultados dos jogos entre as equipes que estão empatadas.
- D.1.4. Se ainda houverem equipes empatadas após a segunda classificação, então a média de cestas será usada para determinar as colocações, levando-se em conta somente os resultados dos jogos entre as equipes ainda empatadas.
- D.1.5. Se ainda existirem equipes empatadas, as colocações serão determinadas usando a média de cestas dos resultados de todos os seus jogos disputados no grupo.
- D.1.6. Se em qualquer estágio, usando o critério acima, um empate múltiplo de equipes é reduzido a um empate envolvendo duas equipes, o procedimento em D.1.1 e D.1.2 acima serão automaticamente aplicados.
- D.1.7. Se for reduzido a um empate ainda envolvendo mais do que duas equipes, o procedimento inicial com D.1.3 acima será repetido.
- D.1.8. A média de cestas será sempre calculada por divisão.

**D.2. Exceção**

Se somente três equipes fizerem parte de uma competição e a situação não pode ser resolvida através do uso das etapas delimitadas acima (a média de cestas por divisão é idêntica), então os pontos marcados determinarão a classificação.

**Exemplo dessa exceção:**

Resultados entre A, B, C:	
A vs. B	82-75
A vs. C	64-71
B vs. C	91-84

**Colocação final:**

Equipe	Partidas Jogadas	Vitórias	Derrotas	Pontos	Saldo de Cestas	Cestas Average
A	2	1	1	3	146:146	1.000
B	2	1	1	3	166:166	1.000
C	2	1	1	3	155:155	1.000

Classificação Final: 1º.: B – 166 pontos marcados  
2º.: C – 155 pontos marcados  
3º.: A – 146 pontos marcados



No caso das equipes ainda estarem empatadas, após todas as etapas acima terem sido utilizadas, um sorteio será usado para a classificação final. O método (logístico) para o sorteio será determinado pelo Comissário Técnico, se presente, ou pela autoridade local competente.

D.3. Outros exemplos da regra de classificação:

D.3.1. Duas equipes – pontos iguais e somente um jogo disputado entre elas.

Equipe	Jogos Disputados	Vitórias	Derrotas	Pontos
A	5	4	1	9
B	5	4	1	9
C	5	3	2	8
D	5	2	3	7
E	5	2	3	7
F	5	0	5	5

O vencedor do jogo entre A e B será o primeiro e o vencedor entre D e E será classificado em quarto.

D.3.2. Duas equipes em um grupo – pontos iguais e dois jogos disputados entre eles.

Equipe	Jogos Disputados	Vitórias	Derrotas	Pontos
A	10	7	3	17
B	10	7	3	17
C	10	6	4	16
D	10	5	5	15
E	10	3	7	13
F	10	2	8	12

Os possíveis resultados são:

D.3.2.1. "A" venceu ambos os jogos:

Portanto 1°.: A  
2°.: B

D.3.2.2. Cada equipe vence um jogo: A vs. B 90-82  
B vs. A 69-62

Diferença de cestas: A: 152-151 B: 151-152  
Média de cestas: A: 1.0066 B: 0.9934  
Portanto: 1°.: A 2°.: B

D.3.2.3. Cada equipe vence um jogo: A vs. B 90-82  
B vs. A 70-62

As duas equipes têm a mesma diferença de cestas (152-152) e a mesma média de cestas por divisão (1.000).

A classificação será determinada pelo uso da média de cestas dos resultados de todos os jogos delas disputados no grupo.

D.3.3. Mais que duas equipes são iguais nas colocações:

Equipe	Jogos Disputados	Vitórias	Derrotas	Pontos
A	5	4	1	9
B	5	4	1	9
C	5	4	1	9
D	5	2	3	7
E	5	1	4	6
F	5	0	5	5

Resultados entre A, B, C: A vs. B 82-75  
A vs. C 77-80  
B vs. C 88-77

Colocação final:

Equipe	Jogos Disputados	Vitórias	Derrotas	Pontos	Diferença de Cestas	Média de Cestas
A	2	1	1	3	159-155	1.0258
B	2	1	1	3	163-159	1.0251
C	2	1	1	3	157-165	0.9515

Portanto: 1°.: A 2°.: B 3°.: C

Se houver também igualdade entre as três equipes na média de cestas por divisão, a colocação final será determinada pelos resultados de todos seus jogos disputados no grupo.

D.3.4. Um número de equipes estão iguais nas colocações:

Equipe	Jogos Disputados	Vitórias	Derrotas	Pontos
A	5	3	2	8
B	5	3	2	8
C	5	3	2	8
D	5	3	2	8
E	5	2	3	7
F	5	1	4	6

A classificação será estabelecida levando-se em conta somente os resultados dos jogos entre as equipes que estão empatadas. Existem duas possibilidades:

Equipe	I.		II.	
	Vitórias	Derrotas	Vitórias	Derrotas
A	3	0	2	1
B	1	2	2	1
C	1	2	1	2
D	1	2	1	2

**No caso I.**

1°.: A, B, C, D serão determinados como no exemplo D.3.3 acima.

**No caso II.**

A classificação de A e B, C e D serão determinados como no exemplo D.3.2. acima.

Uma equipe que, sem razão válida, deixar de aparecer para disputar uma partida programada ou deixar a quadra antes do encerramento da partida, perderá a partida por desistência e receberá zero (0) pontos na classificação.

Adicionalmente, o Comitê Técnico poderá decidir pelo rebaixamento da equipe ao último lugar na classificação. Isto é feito automaticamente se ocorrerem violações repetidas pela mesma equipe.

No entanto, os resultados dos jogos disputados por esta equipe se mantêm válidos para efeito de classificação geral da competição.

**E. Tempos Debitáveis de Televisão para Competições Oficiais da FIBA****E.1. Procedimento**

E.1.1. Quatro (4) intervalos adicionais de TV em cada metade são possíveis.

E.1.2. Os primeiros quatro (4) intervalos (equipe ou TV) para cada metade deverão ter 60, 75, 90 ou 100 segundos de duração (dependendo do pedido do organizador e aprovação do corpo governante).

Depois de 50, 65, 80 ou 90 segundos, o sinal deverá tocar e ambas as equipes deverão se encaminhar à quadra de jogo. Depois de 60, 75, 90 ou 100 segundos, o jogo deverá reiniciar.

E.1.3. A duração de todos os outros intervalos numa metade (máximo de quatro, ou seja, dois por equipe) deverão ser de sessenta (60) segundos.

E.1.4. Ambas as equipes deverão ter o direito a dois (2) tempos debitados durante cada metade.

Estes intervalos podem ser requisitados a qualquer momento durante o jogo e podem ter a duração de:

E.1.4.1. 100 segundos, se considerado como intervalo de TV, ou seja, um dos primeiros quatro tempos em uma metade (ver E.1.2 acima), ou

E.1.4.2. 60 segundos, se não for considerado como intervalo de TV, ou seja, requerido por qualquer equipe depois que os quatro intervalos de TV tenham sido concedidos (ver E.1.3 acima).

E.1.5. Cada equipe tem o direito a um intervalo adicional durante cada período extra. Isto pode ser solicitado a qualquer momento durante o período extra e deverá ter a duração de 60 segundos.

**E.2. Comentários:**

E.2.1. Idealmente, os quatro intervalos de TV devem ser solicitados aproximadamente:

Primeiro: 16 minutos restantes na metade,

Segundo: 12 minutos restantes na metade,

Terceiro: 8 minutos restantes na metade, e

Quarto: 4 minutos restantes na metade.

De qualquer modo, **não** é garantido que este seja o caso.

E.2.2. Se nenhuma equipe tenha requisitado um tempo debitado antes do primeiro intervalo de TV planejado (com 16 minutos restantes na metade), então o intervalo de TV deverá ser concedido na primeira oportunidade de quando a bola estiver morta e o relógio estiver parado.

Isto também será o caso com 12, 8 e 4 minutos restantes na metade.

Este intervalo não será descontado de nenhuma equipe.

E.2.3. Se o tempo debitado de qualquer equipe é concedido antes do primeiro intervalo de TV planejado (com 16 minutos restantes na metade), então este intervalo deverá ser considerado como um dos quatro intervalos de TV.

Este intervalo deverá contar como ambos, um intervalo de TV e um tempo debitado para a equipe que o solicitou.

E.2.4. Se é concedido outro tempo debitado a qualquer equipe antes do primeiro intervalo de TV planejado (na marca dos 16 minutos), então este tempo debitado deverá ser considerado como o segundo intervalo de TV planejado (marca dos 12 minutos).

Isto significa que não existirá intervalo de TV com 12 minutos restantes no jogo.

Este intervalo deverá ser debitado da equipe que o solicitou.

O próximo intervalo de TV será com 8 minutos restantes na metade a menos que um novo tempo debitado é requisitado por qualquer equipe antes da marca dos 8 minutos.

E.2.5. Este processo será repetido caso novo tempo debitado seja concedido a qualquer equipe.

Hipoteticamente, se ambas as equipes solicitam seus dois intervalos (total de quatro) com 19, 18:30, 17:45 e 17 minutos restantes na metade, todos esses intervalos serão debitados das equipes respectivas. Eles também serão considerados como intervalos de TV e serão de 100 segundos de duração. De qualquer modo, **não existirão** mais intervalos (equipe ou TV) concedidos neste metade.

E.2.6. De acordo com este processo, existirá um mínimo de quatro (4) e um máximo de oito (8) intervalos por metade.

E.2.7. Cada corpo organizacional competente pode decidir por si mesmo se os intervalos de TV serão aplicados.

**FIM DAS REGRAS**  
**e**  
**PROCEDIMENTOS DE JOGO**