



# REGRAS OFICIAIS DE BASQUETEBOL 2024

Em vigor a partir de 1 de outubro 2024

v 1.0a

## ÍNDICE

<b>REGRA UM – O JOGO .....</b>	<b>4</b>
Art. 1 Definições .....	4
<b>REGRA DOIS – CAMPO DE JOGO E EQUIPAMENTO .....</b>	<b>4</b>
Art. 2 Campo de jogo .....	4
Art. 3 Equipamento .....	9
<b>REGRA TRÊS – EQUIPAS .....</b>	<b>10</b>
Art. 4 Equipas.....	10
Art. 5 Jogadores: Lesão e assistência .....	12
Art. 6 Capitão: Deveres e poderes .....	12
Art. 7 Treinador principal e primeiro treinador adjunto: Deveres e poderes .....	13
<b>REGRA QUATRO – REGULAMENTO DO JOGO .....</b>	<b>14</b>
Art. 8 Tempo de jogo, resultado empatado e prolongamento .....	14
Art. 9 Início e fim de um quarto, de prolongamento ou do jogo .....	14
Art. 10 Estatuto da bola .....	15
Art. 11 Posição de um jogador e de um árbitro .....	16
Art. 12 Bola ao ar e posse alternada .....	16
Art. 13 Como jogar a bola .....	18
Art. 14 Posse de bola .....	18
Art. 15 Jogador em acto de lançamento .....	18
Art. 16 Cesto: Quando é convertido e o seu valor .....	19
Art. 17 Reposição de bola fora de campo .....	20
Art. 18 Desconto de tempo .....	22
Art. 19 Substituição .....	24
Art. 20 Jogo perdido por falta de comparência .....	25
Art. 21 Jogo perdido por exclusão.....	26
<b>REGRA CINCO – VIOLAÇÕES .....</b>	<b>27</b>
Art. 22 Violações .....	27
Art. 23 Jogador e bola fora de campo .....	27
Art. 24 Drible .....	27
Art. 25 Regra dos apoios (“passos”) .....	28
Art. 26 3 segundos .....	29
Art. 27 Jogador estreitamente marcado .....	29
Art. 28 8 segundos .....	30
Art. 29 24 segundos .....	30
Art. 30 Regresso da bola à zona de defesa .....	32
Art. 31 Interferência no lançamento e intervenção sobre a bola .....	33
<b>REGRA SEIS – FALTAS .....</b>	<b>35</b>
Art. 32 Faltas .....	35
Art. 33 Contacto: Princípios gerais.....	35
Art. 34 Falta pessoal .....	40
Art. 35 Falta dupla .....	41
Art. 36 Falta técnica .....	41

Art. 37	Falta antidesportiva .....	43
Art. 38	Falta desqualificante .....	44
Art. 39	Luta .....	45
<b>REGRA SETE – DISPOSIÇÕES GERAIS.....</b>		<b>47</b>
Art. 40	<b>Limites de faltas de um jogador/treinador principal e desqualificações de jogo .....</b>	<b>47</b>
Art. 41	Faltas de equipa: Penalidade .....	47
Art. 42	Situações especiais.....	48
Art. 43	Lances livres .....	49
Art. 44	Erros corrigíveis .....	51
<b>REGRA OITO – ÁRBITROS, OFICIAIS DE MESA E COMISSÁRIO: DEVERES E PODERES.....</b>		<b>54</b>
Art. 45	Árbitros, oficiais de mesa e comissário .....	54
Art. 46	Árbitro principal: Deveres e poderes.....	54
Art. 47	Árbitros: Deveres e poderes .....	55
Art. 48	Marcador e marcador auxiliar: Deveres .....	56
Art. 49	Cronometrista: Deveres.....	56
Art. 50	Operador de aparelho de 14/24 segundos: Deveres.....	58
<b>APÊNDICE A – SINAIS DOS ÁRBITROS .....</b>		<b>60</b>
<b>APÊNDICE B – O BOLETIM DE JOGO .....</b>		<b>68</b>
<b>APÊNDICE C – PROCEDIMENTO EM CASO DE PROTESTO.....</b>		<b>78</b>
<b>APÊNDICE D – CLASSIFICAÇÃO DAS EQUIPAS .....</b>		<b>80</b>
<b>APÊNDICE E – DESCONTOS DE TEMPO PARA OS MEDIA.....</b>		<b>91</b>
<b>APÊNDICE F – INSTANT REPLAY SYSTEM .....</b>		<b>92</b>

## **LISTAGEM DE FIGURAS**

Figura 1	Medidas do campo de jogo .....	6
Figura 2	Campo e piso .....	7
Figura 3	Área restritiva .....	8
Figura 4	Área de cestos de campo de 2 e 3 pontos .....	8
Figura 5	Mesa dos oficiais e cadeiras dos substitutos.....	9
Figura 6	Princípio do cilindro .....	36
Figura 7	Posições dos jogadores durante os lances livres .....	50
Figura 8	Sinais dos árbitros .....	67
Figura 9	Boletim de jogo (modelo FIBA).....	68
Figura 10	Cabeçalho do boletim de jogo .....	69
Figura 11	Equipas no boletim de jogo (antes do jogo) .....	70
Figura 12	Equipas no boletim de jogo (após o jogo) .....	71
Figura 13	Marcha do resultado.....	76
Figura 14	Fecho do boletim de jogo.....	77
Figura 15	Parte inferior do boletim de jogo.....	77

Ao longo destas Regras Oficiais de Basquetebol o texto aplica-se igualmente a todos os géneros e deve ser lido em conformidade.

---

## REGRA UM – O JOGO

---

### Art. 1 Definições

#### 1.1 O jogo de Basquetebol

O Basquetebol é jogado por 2 equipas de 5 jogadores cada. O objectivo de cada equipa é converter pontos no cesto do adversário e evitar que a outra equipa converta pontos.

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

#### 1.2 Responsabilidade dos participantes

Todos os participantes no jogo, oficiais de mesa, delegados técnicos/comissários, se presentes, todos os elementos de equipa autorizados a jogar, treinadores principais e outros membros acompanhantes, devem desempenhar um papel positivo no bom desenrolar do jogo e é esperado que demonstrem sempre comportamento ético. Caso tomem conhecimento de uma imprecisão (erro corrigível) na marcação envolvendo o resultado, faltas, descontos de tempo, assim como na cronometragem e na operação do aparelho de 14/24 segundos, é esperado que informem os árbitros de imediato, para assegurar e facilitar a correcção do erro de acordo com estas regras.

#### 1.3 O cesto: próprio/adversário

O cesto que é atacado por uma equipa é o cesto do adversário e o cesto que é defendido por uma equipa é o seu próprio cesto.

#### 1.4 Vencedor do jogo

A equipa que converta o maior número de pontos de no final do tempo de jogo será a vencedora.

---

## REGRA DOIS – CAMPO DE JOGO E EQUIPAMENTO

---

### Art. 2 Campo de jogo

#### 2.1 Campo de jogo

O campo de jogo deve ter uma superfície plana, dura e livre de obstáculos (Figura 1), com as dimensões de 28 m de comprimento por 15 m de largura, medidas do bordo interior das linhas limite.

#### 2.2 Piso de jogo

O piso de jogo inclui o campo de jogo rodeado por mais uma faixa circundante, livre de obstáculos, com um mínimo de 2 m (Figura 2). Portanto, o piso de jogo deverá ter as dimensões mínimas de 32 m de comprimento e de 19 m de largura.

### 2.3 **Zona de defesa**

A **zona de defesa** de uma equipa consiste no seu próprio cesto, a parte interior da tabela e a parte do campo de jogo delimitada pela linha final atrás do seu próprio cesto, as linhas laterais e a linha central.

### 2.4 **Zona de ataque**

A **zona de ataque** de uma equipa consiste no cesto da equipa adversária, a parte interior da tabela e a parte do campo de jogo delimitada pela linha final atrás do cesto adversário, as linhas laterais e o bordo interior da linha central mais próximo do cesto adversário.

### 2.5 **Linhas**

Todas as linhas devem ser da mesma cor e marcadas a branco ou outra em contraste, com 5 cm de largura e perfeitamente visíveis.

#### 2.5.1 **Linhas limite**

O campo de jogo deve ser delimitado por linhas limite, que consistem em linhas finais e laterais. Estas linhas não fazem parte do campo de jogo.

Qualquer obstáculo, incluindo treinador principal, primeiro treinador adjunto, substitutos, jogadores excluídos e acompanhantes de equipa sentados nos bancos de equipa, deve estar situado a pelo menos 2 metros do campo de jogo.

#### 2.5.2 **Linha central, círculo central e semicírculos de lance livre**

A linha central deve ser marcada paralelamente às linhas finais e a partir dos pontos intermédios das linhas laterais, prolongando-se 0,15 m para além de cada linha lateral. A linha central faz parte da zona de defesa.

O círculo central deverá ser marcado no centro do campo de jogo com um raio de 1,80 m medido do bordo exterior da circunferência.

Os semicírculos de lance livre devem ser marcados no campo de jogo com um raio de 1,80 m medido do bordo exterior da circunferência e com os seus centros nos pontos intermédios das linhas de lance livre (Figura 3).

#### 2.5.3 **Linhas de lance livre, áreas restritivas e posições para ressalto em lance livre**

A linha de lance livre deve ser marcada paralelamente a cada linha final. Deve ter o seu bordo exterior a 5,80 m do bordo interior da linha final e um comprimento de 3,60 m. O seu ponto intermédio deve situar-se na linha imaginária que liga os pontos intermédios das 2 linhas finais.

As áreas restritivas devem ser áreas rectangulares marcadas no campo de jogo, limitadas pelas linhas finais, pelas linhas de lance livre prolongadas e pelas linhas que, tendo origem nas linhas finais, têm os seus limites exteriores a 2,45 m dos pontos intermédios das linhas finais e terminando nos bordos exteriores dos prolongamentos das linhas de lance livre. Estas linhas, excluindo as linhas finais, fazem parte da área restritiva.

As posições para ressalto após lances livres ao longo da área restritiva, destinadas aos jogadores, devem ser marcadas de acordo com a Figura 3 .

## 2.5.4 Área de cesto de campo de 3 pontos

A área de cesto de campo de 3 pontos (Figura 1 e Figura 4) compreende toda a área do campo de jogo, excepto a área próxima do cesto do adversário, limitada por e incluindo:

- As 2 linhas paralelas que se prolongam da e perpendicularmente à linha final, com o bordo exterior situado a 0,90 m do bordo interior das linhas laterais.
- Um arco de 6,75 m de raio, medido do ponto exacto no solo, abaixo do centro do cesto adversário ao bordo exterior do arco. A distância deste ponto no solo até ao bordo interior do ponto intermédio da linha finais é de 1,575 m. O arco é ligado às linhas paralelas.

A linha de 3 pontos não faz parte da área de cesto de campo de 3 pontos.

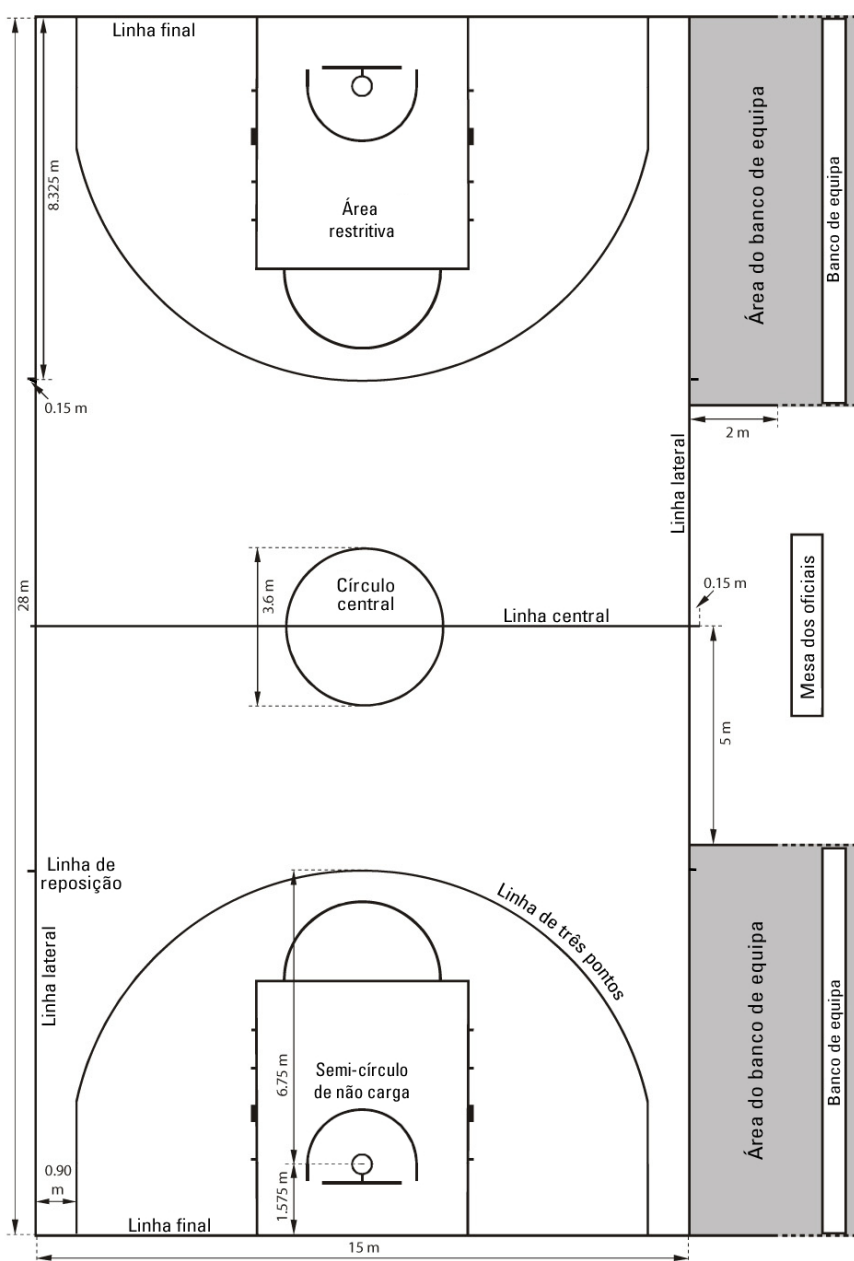
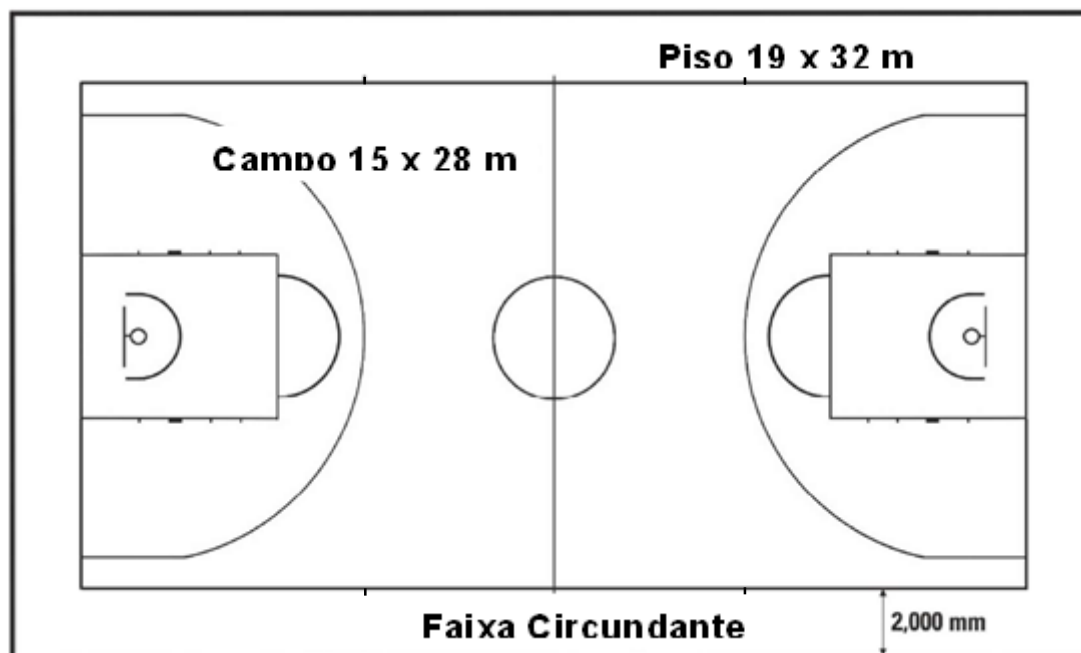


Figura 1 Medidas do campo de jogo



**Figura 2 Campo e piso**

### 2.5.5 Áreas dos bancos das equipas

As áreas dos bancos das equipas devem ser marcadas fora do campo de jogo, limitadas por 2 linhas, conforme indicado na Figura 1.

Em cada área de banco de equipa devem estar disponíveis 16 lugares para o treinador principal, substitutos, jogadores excluídos e membros acompanhantes de equipa, incluindo treinadores adjuntos. Quaisquer outras pessoas devem permanecer pelo menos 2 m atrás do banco da equipa.

### 2.5.6 Linhas de reposição de bola

As 4 linhas de 0,15 m de comprimento, 2 delas em cada linha lateral, devem ser marcadas fora do campo de jogo, com o seu bordo exterior situado a 8,325 m do bordo interior da linha final mais próxima.

### 2.5.7 Áreas de semicírculo de não carga

As áreas de semicírculo de não carga são marcadas no campo de jogo, limitadas por:

- Um semicírculo com 1,30 m de raio, medido do ponto no campo abaixo do centro exacto do cesto ao bordo exterior do semicírculo. O semicírculo está ligado:
- Às 2 linhas paralelas, perpendiculares à linha final, com o bordo exterior a 1,30 m do ponto no campo abaixo do centro exacto do cesto, com 0,375 m de comprimento e terminando a 1,20 m do bordo interior da linha final.

As áreas de semicírculo de não carga completam-se com linhas imaginárias que se ligam aos limites das linhas paralelas, directamente abaixo dos bordos anteriores das tabelas.

As linhas dos semicírculos de não carga fazem parte das áreas de semicírculo de não carga.

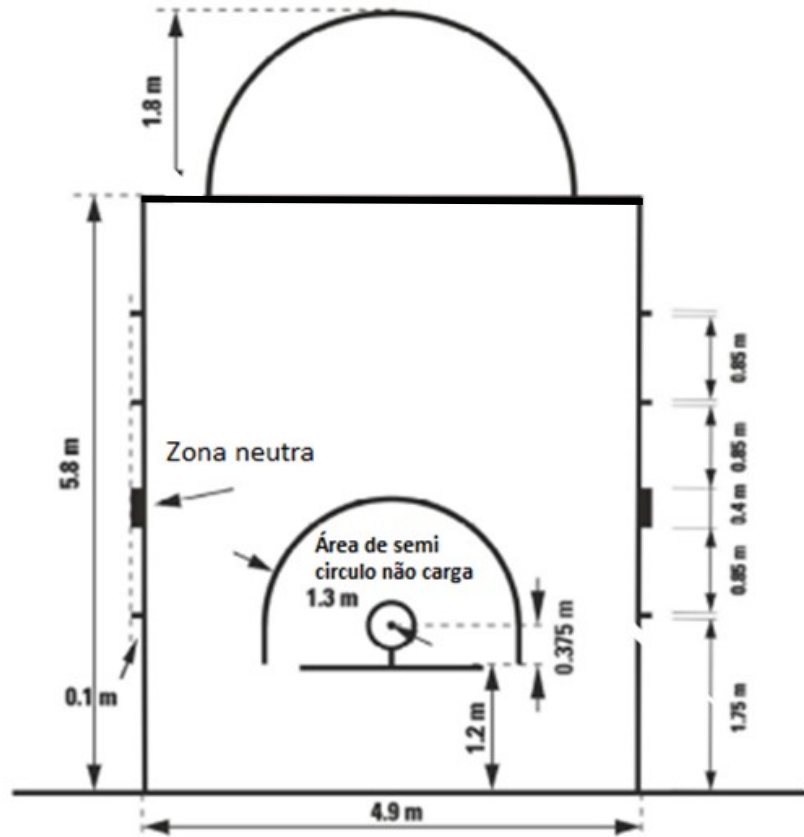


Figura 3 Área restritiva

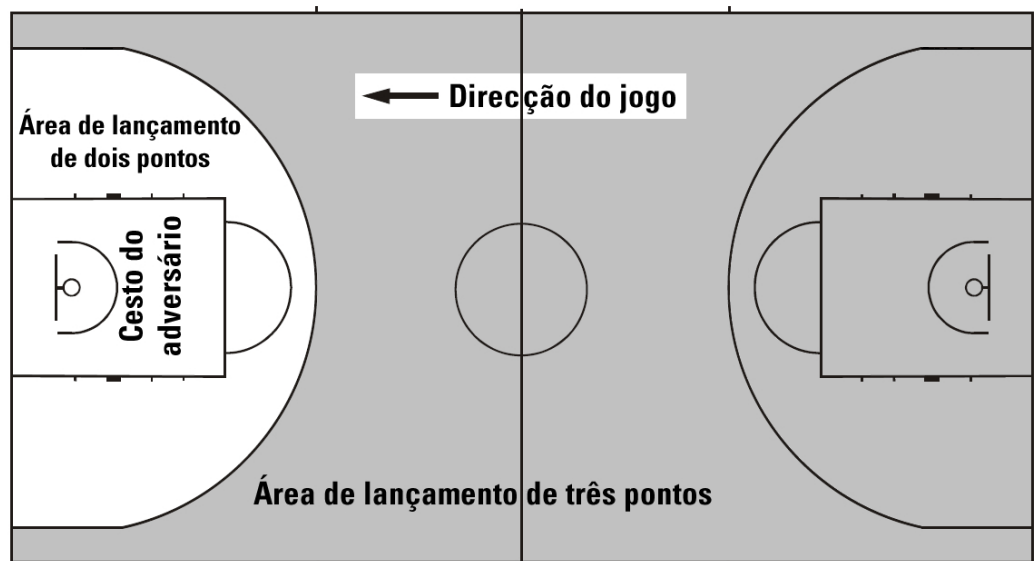
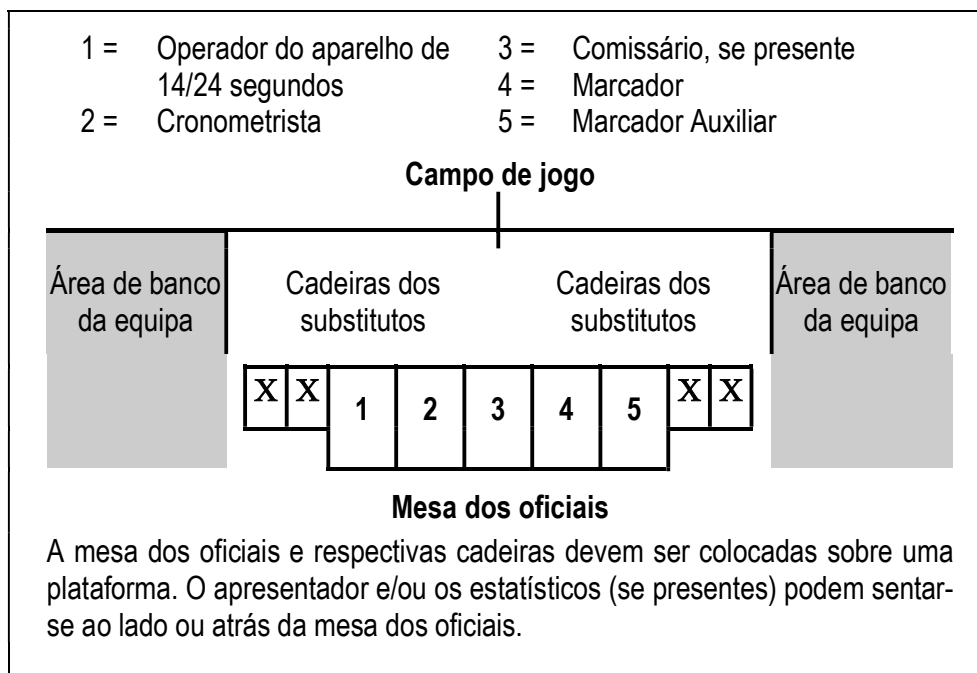


Figura 4 Área de cestos de campo de 2 e 3 pontos

## 2.6 Posição da mesa dos oficiais e cadeiras dos substitutos (Figura 4)



**Figura 5 Mesa dos oficiais e cadeiras dos substitutos**

### Art. 3 Equipamento

Será necessário o seguinte equipamento:

- Tabelas e respectivos suportes, consistindo em:
  - Tabelas propriamente ditas,
  - Cestos, compreendendo aros (com molas de compensação) e redes,
  - Estrutura de suporte, incluindo protecções.
- Bolas de basquetebol.
- Cronómetro de jogo.
- Quadro de marcação.
- Aparelho de 14/24 segundos.
- Cronómetro ou dispositivo adequado (visível e que não seja o cronómetro de jogo) para cronometrar os descontos de tempo.
- 2 sinais sonoros fortes, separados e inconfundivelmente distintos, um para cada:
  - Operador de 14/24 segundos.
  - Cronometrista.
- Boletim de jogo.
- **Placas de falta de jogador/treinador principal.**
- Sinais indicativos de faltas de equipas.
- Seta de posse de bola alternada.
- Piso de jogo.
- Campo de jogo.
- Iluminação adequada.

Para uma descrição mais detalhada do equipamento de basquetebol, consultar o Apêndice sobre Equipamento de Basquetebol.

---

## REGRA TRÊS – EQUIPAS

---

### Art. 4 Equipas

#### 4.1 Definição

- 4.1.1 Um elemento da equipa está qualificado para jogar quando autorizado a jogar por uma equipa de acordo com os regulamentos, incluindo regulamentos relativos a escalões etários, da entidade reguladora da competição.
- 4.1.2 Um elemento da equipa está autorizado a jogar quando inscrito no boletim de jogo antes do início do jogo e desde que não tenha sido desqualificado ou cometido 5 faltas.
- 4.1.3 Durante o tempo de jogo, um elemento da equipa é:
- Um jogador, quando no campo de jogo e autorizado a jogar.
  - Um substituto, quando não no campo de jogo, mas autorizado a jogar.
  - Um jogador excluído, quando tendo cometido 5 faltas e já não está mais autorizado a jogar.
- 4.1.4 Durante um intervalo de jogo, todos os elementos da equipa autorizados a jogar são considerados jogadores.

#### 4.2 Regra

- 4.2.1 Cada equipa é constituída por:
- Um máximo de 12 elementos da equipa autorizados a jogar, incluindo o capitão.
  - Um treinador principal.
  - Um máximo de 8 membros acompanhantes de equipa, incluindo treinadores adjuntos, os quais podem sentar-se no banco da equipa. No caso de uma equipa ter treinadores adjuntos, o primeiro treinador adjunto deverá constar no boletim de jogo.
- 4.2.2 Durante o tempo de jogo devem estar em campo 5 elementos de cada equipa e podem ser substituídos.
- 4.2.3 Durante o tempo de jogo um substituto torna-se jogador e um jogador torna-se substituto quando:
- O árbitro indica ao substituto que entre no campo de jogo.
  - Durante um desconto de tempo, o substituto solicita a substituição ao cronometrista.

Durante um intervalo de jogo entre quartos e prolongamentos, um jogador torna-se um substituto quando o respectivo intervalo termina.

#### 4.3 Equipamentos

- 4.3.1 O equipamento de todos os elementos de equipa é constituído por:
- Camisolas da mesma cor dominante, frente e costas, assim como os calções. Se as camisolas tiverem mangas, estas devem terminar acima do cotovelo. Camisolas de manga comprida não são permitidas. Todos os jogadores devem pôr as camisolas para dentro dos calções. Os equipamentos de uma só peça são permitidos.
  - Calções da mesma cor dominante das camisolas, frente e costas. Os calções devem terminar acima do joelho.
  - Meias da mesma cor dominante para todos os elementos de equipa. As meias devem ser visíveis.
- 4.3.2 Cada elemento da equipa deve vestir uma camisola numerada à frente e nas costas, com números lisos e de cor que contraste com a da camisola.

Os números devem ser claramente visíveis e:

- Os das costas deverão ter, pelo menos, 16 cm de altura.
- Os da frente deverão ter, pelo menos, 8 cm de altura.
- Os números deverão ter, pelo menos, 2 cm de largura.
- As equipas apenas poderão utilizar números 0 e 00 e de 1 a 99.
- Jogadores da mesma equipa não podem utilizar um mesmo número.
- Qualquer publicidade ou logótipo deve situar-se, pelo menos, 4 cm afastado dos números.

4.3.3 As equipas devem ter, pelo menos, 2 conjuntos de camisolas e:

- A equipa mencionada em primeiro lugar no calendário (equipa visitada) deve utilizar camisolas de cor clara (de preferência branca).
- A equipa mencionada em segundo lugar no calendário (equipa visitante) deve utilizar camisolas de cor escura.
- No entanto, em caso de mútuo acordo, as 2 equipas podem trocar as cores das camisolas.

#### 4.4 **Outro equipamento**

4.4.1 Todo o equipamento utilizado pelos jogadores deve ser adequado ao jogo. Qualquer equipamento concebido para aumentar a altura ou alcance de um jogador ou que de qualquer outra forma lhe conceda uma vantagem desleal, não é permitido.

4.4.2 Os jogadores não podem utilizar equipamento (objectos) que possam causar lesões aos outros jogadores.

- Os seguintes equipamentos não são permitidos:
  - Protecções para dedos, mãos, pulsos, cotovelos ou antebraços, protecções para cabeça, ligaduras ou braçadeiras, em couro, plástico, plástico maleável, metal ou outro material duro, mesmo que cobertas por enchimento macio.
  - Objectos que causem cortes ou abrasões (unhas devem ser cortadas rentes).
  - Acessórios para o cabelo e jóias.
- Os seguintes equipamentos são permitidos:
  - Protecções da parte superior dos braços, coxas e canelas, se suficientemente almofadadas.
  - Revestimentos de braço e perna, incluindo camisetas e calções, feitos de material de compressão.
  - Peças de vestuário ou acessórios a usar na cabeça. A peça ou acessório não pode cobrir total ou parcialmente qualquer parte da cara (olhos, nariz, lábios, etc.) e não pode ser perigoso para o jogador que o usa, bem como para os restantes jogadores. Não pode ter elementos de abertura ou fecho à volta da face e/ou pescoço e não pode ter quaisquer partes que sobressaiam da sua superfície.
  - Braçadeiras para joelho, ombro e tornozelo.
  - Protector cobrindo nariz lesionado, mesmo que feito em material duro.
  - Protector para a boca, desde que seja transparente e incolor.
  - Óculos, desde que não coloquem em risco os demais jogadores.
  - Fitas para o pulso e cabeça, com uma largura máxima de 10 cm, feitas em tecido.
  - Fitas de protecção nos braços, ombros, pernas, etc.
  - Protecções de tornozelo.

Todos os jogadores da mesma equipa devem ter todos os seus revestimentos de compressão de braço e perna, **incluindo camisetas e calções interiores**, fitas para pulso e cabeça e ligaduras, da mesma cor sólida.

4.4.3 Durante o jogo um jogador pode usar sapatos de qualquer combinação de cores. Cores que piscam, material que reflecte ou outros adornos não são permitidos.

- 4.4.4 Durante o jogo, o jogador não pode apresentar nenhum nome, marca, logótipo ou outra identificação comercial, promocional ou de beneficência, incluindo, mas não limitado a, no corpo do jogador, no cabelo ou de outro modo.
- 4.4.5 Qualquer outro equipamento não mencionado especificamente neste artigo deve ser aprovado pela Comissão Técnica da FIBA.

#### **Art. 5 Jogadores: Lesão e assistência**

- 5.1 Em caso de lesão de jogador(es), os árbitros podem parar o jogo.
- 5.2 Se a bola estiver viva quando ocorre a lesão, o árbitro não deve apitar até que a equipa que detém a posse de bola realize um lançamento para cesto de campo, perca a posse de bola, detenha a bola sem a jogar ou que a bola fique morta, a menos que nenhuma das equipas seja colocada em desvantagem. Se for necessário salvaguardar o jogador lesionado, os árbitros podem interromper o jogo de imediato.
- 5.3 Se um jogador lesionado não puder continuar a jogar de imediato (em aproximadamente 15 segundos) ou se um jogador receber tratamento ou qualquer assistência do seu treinador principal, treinadores adjuntos, substitutos, jogadores excluídos e/ou membros acompanhantes da sua equipa, esse jogador deve ser substituído a não ser que equipa fique reduzida a menos de 5 jogadores no campo de jogo.
- 5.4 O treinador principal, treinadores adjuntos, substitutos, jogadores excluídos e membros acompanhantes de equipa só podem entrar no campo de jogo com a permissão de um árbitro, para assistir um jogador lesionado antes do jogador ser substituído.
- 5.5 **Quando a bola fica morta**, um médico pode entrar no campo de jogo, mesmo sem a permissão do árbitro se, no entender do médico, o jogador lesionado requiere tratamento médico imediato.
- 5.6 Durante o jogo, qualquer jogador que sangre ou apresente uma ferida aberta deve ser substituído. O jogador só pode regressar ao campo de jogo após deixar de sangrar e a área afectada ou ferida aberta esteja completa e devidamente coberta.
- 5.7 Se o jogador lesionado ou qualquer jogador que sangre ou tenha uma ferida aberta recuperar durante um desconto de tempo solicitado por qualquer uma das equipas, antes do sinal do cronometrista para a substituição, esse jogador pode continuar a jogar.
- 5.8 Jogadores que tenham sido indicados pelo treinador principal para o cinco inicial ou que recebam tratamento entre lances livres, podem ser substituídos em caso de lesão. Neste caso, os adversários também podem substituir o mesmo número de jogadores, se assim o entenderem.

#### **Art. 6 Capitão: Deveres e poderes**

- 6.1 O capitão (CAP) é o jogador designado pelo treinador principal para representar a equipa no campo de jogo. O capitão pode comunicar com os árbitros durante o jogo, de forma cortês, para obter informação, mas apenas quando a bola está morta e o cronómetro de jogo parado.
- 6.2 O capitão deve informar o árbitro principal até 15 minutos depois do final do jogo se a equipa pretende protestar o resultado do jogo e deverá assinar o boletim de jogo no espaço designado por 'assinatura do Capitão em caso de protesto'.

**Art. 7 Treinador principal e primeiro treinador adjunto: Deveres e poderes**

- 7.1 Pelo menos 40 minutos antes da hora marcada para o início do jogo, cada treinador principal ou o representante de equipa deve entregar ao marcador uma lista com os nomes e números correspondentes dos elementos da equipa qualificados para jogar, bem como o nome do capitão da equipa, do treinador principal e do primeiro treinador adjunto. Todos os elementos da equipa cujos nomes são registados no boletim de jogo estão autorizados a jogar, mesmo que cheguem após o início do jogo.
- 7.2 Pelo menos 10 minutos antes da hora marcada para o início do jogo, cada treinador principal deve confirmar o seu acordo relativamente aos nomes e números correspondentes dos elementos da equipa e os nomes do treinador principal e do primeiro treinador adjunto, assinando o boletim de jogo. Simultaneamente, ele deve indicar os 5 jogadores que irão iniciar o jogo. O treinador principal da equipa 'A' deve ser o primeiro a providenciar esta informação.
- 7.3 Os treinadores principais, treinadores adjuntos, substitutos, jogadores excluídos e acompanhantes de equipa são as únicas pessoas autorizadas a sentar-se e permanecer no seu banco de equipa. Durante o tempo de jogo, todos os substitutos, jogadores excluídos e acompanhantes de equipa devem permanecer sentados.
- 7.4 O treinador principal ou o primeiro treinador adjunto podem dirigir-se à mesa dos oficiais durante o jogo para obter informações estatísticas, mas apenas quando a bola está morta e o cronómetro de jogo parado.
- 7.5 Durante o jogo, o treinador principal pode dirigir-se aos árbitros, de forma cortês, para obter informação, apenas quando a bola está morta e o cronómetro de jogo parado.
- 7.6 Tanto ao treinador principal como ao primeiro treinador adjunto, mas apenas a um deles em qualquer momento, é permitido permanecer de pé durante o jogo. Ambos podem dirigir-se verbalmente aos seus jogadores durante o jogo, desde que permaneçam dentro da área do banco da equipa. O primeiro treinador adjunto não deverá comunicar com os árbitros.
- 7.7 O nome de primeiro treinador adjunto, se houver, deve ser registado no boletim de jogo antes do seu início (não é necessária assinatura). O primeiro treinador adjunto assumirá todos os deveres e poderes do treinador principal caso este esteja, por qualquer razão, impossibilitado de continuar.
- 7.8 Se o capitão abandona o terreno de jogo, o treinador principal deve informar o árbitro do número do jogador que deverá actuar como capitão no campo de jogo.
- 7.9 O capitão actuará como jogador-treinador se não há treinador principal, se o treinador principal não puder continuar em funções e não há primeiro treinador adjunto registado no boletim de jogo (ou se mais tarde fica impedido de continuar). Se o capitão tiver de abandonar o campo de jogo, esse capitão pode continuar a actuar como **jogador-treinador principal**. Se o capitão tem que abandonar após uma falta desqualificante ou está incapaz de actuar como **jogador-treinador principal** devido a lesão, o substituto como capitão pode actuar como treinador principal.
- 7.10 O treinador principal deverá designar o executante de lances livres da equipa, em todos os casos em que o executante de lances livres não é determinado pelas regras.

---

## REGRA QUATRO – REGULAMENTO DO JOGO

---

### Art. 8 Tempo de jogo, resultado empatado e prolongamento

- 8.1 O jogo consiste em 4 quartos de 10 minutos cada.
- 8.2 Deverá existir um intervalo de jogo de 20 minutos antes da hora marcada para o seu início.
- 8.3 Deverão existir intervalos de jogo de 2 minutos entre o primeiro e o segundo quartos (primeira parte), entre o terceiro e o quarto quartos (segunda parte) e antes de cada prolongamento.
- 8.4 Deverá existir um intervalo de jogo de 15 minutos entre a primeira e a segunda parte.
- 8.5 Um intervalo de jogo começa:
- 20 minutos antes da hora marcada para o início do jogo.
  - Quando soa o sinal do cronómetro de jogo para o fim de um quarto ou prolongamentos.
- 8.6 Um intervalo de jogo termina:
- No início do primeiro quarto, quando a bola deixa a(s) mão(s) do árbitro principal no lançamento de bola ao ar no círculo central.
  - No início de todos os outros quartos e prolongamentos, quando a bola está à disposição do jogador que fará a reposição de fora do campo.
- 8.7 Se o resultado estiver empatado no fim do quarto quarto, o jogo deve continuar por tantos prolongamentos de 5 minutos cada um quantos os necessários para anular o empate.
- Se o resultado acumulado de ambos os jogos estiver empatado no final do 2º jogo, em sistema competitivo de série de 2 jogos (casa e fora) por pontos, o jogo deverá continuar por tantos prolongamentos de 5 minutos cada um quantos os necessários para anular o empate.
- 8.8 Se uma falta é cometida próximo do final de um quarto e prolongamento, o árbitro deverá determinar o tempo de jogo remanescente. Um mínimo de 0.1 segundo (1 décima de segundo) deverá estar indicado no cronómetro de jogo.
- 8.9 Se uma falta é cometida durante um intervalo de jogo, quaisquer eventuais lances livres deverão ser executados antes do início do próximo quarto ou prolongamento.

### Art. 9 Início e fim de um quarto, de prolongamento ou do jogo

- 9.1 O primeiro quarto inicia-se quando a bola deixa a(s) mão(s) do árbitro principal no lançamento de bola ao ar no círculo central.
- 9.2 Os demais quartos ou prolongamentos iniciam-se quando a bola está à disposição do jogador que fará a reposição de fora do campo.
- 9.3 O jogo não pode iniciar-se se uma das equipas não se apresenta no campo de jogo com 5 jogadores prontos para jogar.

- 9.4 Para todos os jogos, a equipa mencionada em primeiro lugar no calendário (equipa visitada) deverá ter o seu banco de equipa e meio-campo de aquecimento antes do início do jogo, no lado esquerdo da mesa dos oficiais, quando de frente para o campo da mesa dos oficiais:  
No entanto, se as 2 equipas estiverem de acordo, podem trocar os bancos de equipa e/ou meios-campos de aquecimento para a primeira parte.
- 9.5 As equipas devem trocar os seus meios-campos de aquecimento e cestos para a segunda parte.
- 9.6 Em todos os prolongamentos as equipas devem continuar a jogar na direcção dos mesmos cestos em que jogaram no quarto quarto.
- 9.7 Um quarto, prolongamento ou jogo devem terminar quando soa o sinal sonoro do cronómetro de jogo para o final do quarto ou prolongamento. Quando a tabela estiver munida de iluminação vermelha em torno do seu perímetro, a iluminação toma precedência sobre o sinal sonoro do cronómetro de jogo.

## **Art. 10 Estatuto da bola**

10.1 A bola pode estar viva ou morta.

10.2 A bola fica **viva** quando:

- Durante a bola ao ar, a bola deixa a(s) mão(s) do árbitro principal quando a lança ao ar.
- Durante um lance livre, quando a bola é colocada à disposição do executante.
- Durante uma reposição de bola de fora do campo, quando é colocada à disposição do jogador que a executará.

10.3 A bola fica **morta** quando:

- Qualquer cesto de campo ou lance livre é convertido.
- Um árbitro apita quando a bola está viva.
- É evidente que a bola não entrará no cesto num lance livre a que se segue:
  - Outro(s) lance(s) livre(s).
  - Uma penalidade posterior (lance(s) livre(s) e/ou posse de bola).
- O cronómetro de jogo soa para o fim do quarto ou prolongamento.
- O aparelho de 14/24 segundos soa quando uma equipa detém a posse de bola.
- A bola encontra-se no ar durante um lançamento de cesto de campo e é tocada por um jogador de qualquer das equipas, depois:
  - De um árbitro apitar.
  - De soar o sinal do cronómetro de jogo para o fim do quarto ou prolongamento.
  - De soar o sinal do aparelho de 14/24 segundos.

10.4 A bola não fica morta e o cesto convertido é válido, quando:

- A bola encontra-se no ar durante um lançamento de cesto de campo e:
  - Um árbitro apita.
  - Soa o sinal do cronómetro de jogo para o fim do quarto ou prolongamento.
  - Soa o sinal do aparelho de 14/24 segundos.
- A bola encontra-se no ar durante um lance livre e um árbitro apita para sancionar uma infracção às regras por outro jogador que não o executante de lance livre.
- A bola está na posse de um jogador de cesto de campo que finaliza o lançamento com um movimento contínuo, iniciado antes de ser cometida falta por

um qualquer jogador adversário ou por qualquer pessoa autorizada a sentar-se no banco da equipa adversária.

Esta disposição não se aplica e o cesto não é válido, se depois de um árbitro apitar tem lugar um acto de lançamento inteiramente novo.

### **Art. 11 Posição de um jogador e de um árbitro**

11.1 A posição de um jogador é determinada pelo local onde esse jogador toca o solo.

Enquanto está no ar, o jogador mantém o mesmo estatuto de onde esse jogador tinha tocado o solo pela última vez. Isto inclui as linhas limite, a linha central, a linha de 3 pontos, a linha de lance livre, as linhas que delimitam a área restritiva e as linhas que delimitam a área de semicírculo de não-carga.

11.2 A posição de um árbitro é definida da mesma forma que a de um jogador. Quando a bola toca um árbitro, é o mesmo que tocar o solo onde o árbitro se encontra.

### **Art. 12 Bola ao ar e posse alternada**

#### **12.1 Definição de bola ao ar**

12.1.1 **Uma bola ao ar** ocorre quando um árbitro a lança ao ar entre quaisquer 2 adversários.

12.1.2 **Uma bola presa** ocorre quando um ou mais jogadores de equipas adversárias têm uma ou ambas as mãos firmemente na bola, de modo a que nenhum jogador ganhe a sua posse sem usar excessiva dureza.

#### **12.2 Procedimento da bola ao ar**

12.2.1 Cada saltador deve ter os dois pés dentro da metade do círculo central mais próxima do próprio cesto do jogador, com um pé próximo da linha central.

12.2.2 Jogadores da mesma equipa não podem ocupar posições adjacentes ao redor do círculo se um adversário pretender ocupar uma dessas posições.

12.2.3 O árbitro deve então atirar a bola ao ar verticalmente entre os 2 adversários, mais alto do que qualquer deles possa alcançar saltando.

12.2.4 A bola deve ser tocada com a(s) mão(s) de, pelo menos, um dos saltadores após atingir o seu ponto mais alto.

12.2.5 Nenhum saltador deve abandonar a posição de saltador até a bola ser legalmente tocada.

12.2.6 Nenhum saltador pode agarrar ou tocar a bola mais de duas vezes até que tenha tocado um dos não-saltadores ou o campo.

12.2.7 Se a bola não for tocada por, pelo menos, um dos saltadores, a bola ao ar deve ser repetida.

12.2.8 Nenhuma parte do corpo dos não-saltadores pode estar sobre ou além da linha do círculo (cilindro) antes da bola ter sido tocada.

**Uma infracção aos Art. 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6 e 12.2.8 é uma violação.**

#### **12.3 Penalidade**

A bola deverá ser concedida à equipa adversária para reposição da bola em jogo no local mais próximo de onde ocorreu a infracção, excepto directamente por detrás da tabela.

#### **12.4 Situações de bola ao ar**

Uma situação de bola ao ar ocorre, quando:

- Uma bola presa é assinalada.

- A bola sai do campo e os árbitros têm dúvidas ou discordam sobre quem foi o último jogador a tocá-la.
- Ocorre uma dupla violação de lance livre durante um último lance livre não convertido.
- Uma bola viva fica presa entre o aro e a tabela, excepto:
  - Entre lances livres,
  - Após o último lance livre seguido de reposição da bola pela linha de reposição de bola na zona de ataque dessa equipa, oposta à mesa dos oficiais.
- A bola fica morta quando nenhuma das equipas a detém ou tem direito à posse da bola.
- Após o cancelamento de penalidades iguais cometidas por ambas as equipas, se não existem outras penalidades remanescentes para administrar e nenhuma das equipas detinha ou tinha direito à posse de bola antes de ocorrer a primeira falta ou violação.
- No início de todos os quartos, excepto o primeiro quarto, e de todos os prolongamentos.

### 12.5 Definição de posse de bola alternada

A posse de bola alternada é um método de tornar a bola viva com a sua reposição de fora de campo em alternativa a uma bola ao ar.

### 12.6 Procedimento de posse de bola alternada

- 12.6.1 Em todas as situações de bola ao ar, as equipas deverão alternar a posse de bola para reposição fora de campo no local mais próximo de onde a situação de bola ao ar ocorreu, excepto directamente por detrás da tabela.
- 12.6.2 A equipa que não obtém a primeira posse de uma bola viva após a bola ao ar, deverá ter direito à primeira reposição por posse de bola alternada.
- 12.6.3 A equipa com direito à próxima posse de bola alternada no final de qualquer quarto ou prolongamento, deverá iniciar o próximo quarto ou prolongamento com uma reposição de bola fora do campo no prolongamento da linha central, oposto à mesa dos oficiais, excepto se houver lugar a lances livres e uma penalidade de posse de bola para ser administrada.
- 12.6.4 A equipa com direito à posse de bola alternada deve ser indicada pela seta de posse de bola alternada, apontada na direcção do cesto da equipa adversária. A direcção da seta da posse de bola alternada deverá ser invertida imediatamente após terminar a reposição de posse de bola alternada.
- 12.6.5 Uma violação cometida por uma equipa durante a sua reposição de posse de bola alternada resulta na perda da posse de bola alternada. A direcção da seta de posse de bola alternada deverá ser invertida imediatamente, indicando que a equipa adversária da que cometeu a violação deverá ter o direito à posse de bola alternada na próxima situação de bola ao ar. O jogo deve reiniciar-se concedendo a posse de bola à equipa adversária da que cometeu a violação, para reposição de bola de fora de campo, no local onde ocorreu a reposição original.
- 12.6.6 Uma falta por qualquer das equipas:
  - Antes do início de um quarto, que não o primeiro quarto, ou de um prolongamento, ou
  - Durante uma reposição de posse de bola alternada,não determina que a equipa com direito à reposição perca a posse de bola alternada.

## Art. 13 Como jogar a bola

### 13.1 Definição

Durante o jogo, a bola deve ser jogada apenas com a(s) mão(s) e pode ser passada, lançada, tocada, rolada ou driblada em qualquer direcção, sujeita às restrições destas regras.

### 13.2 Regra

Um jogador não deve correr com a bola, tocá-la, pontapeá-la ou interceptá-la deliberadamente com qualquer parte da perna ou golpeá-la com o punho.

No entanto, entrar em contacto ou tocar a bola acidentalmente com qualquer parte da perna não é uma violação.

**Uma infracção ao Art. 13.2 é uma violação.**

### 13.3 Penalidade

A bola deverá ser concedida à equipa adversária para reposição da bola em jogo no local mais próximo de onde ocorreu a infracção, excepto directamente por detrás da tabela.

## Art. 14 Posse de bola

### 14.1 Definição

14.1.1 A posse de bola de uma equipa **começa** quando um jogador desta equipa ganha a posse de uma bola viva, segurando-a ou driblando-a ou tem uma bola viva à disposição de um jogador.

14.1.2 A posse de bola de uma equipa **mantém-se**, quando:

- Um jogador desta equipa está na posse de uma bola viva.
- A bola está a ser passada entre colegas da equipa.

14.1.3 A posse de bola de uma equipa **termina**, quando:

- Um adversário ganha a posse de bola.
- A bola fica morta.
- A bola deixa a(s) mão(s) do jogador num lançamento de cesto de campo ou num lance livre.

## Art. 15 Jogador em acto de lançamento

### 15.1 Definição

15.1.1 Um lançamento ao cesto de campo ou um lance livre ocorre quando a bola está na(s) mão(s) de um jogador e é então lançada ao ar em direcção ao cesto adversário.

Uma tapinha para cesto de campo é quando a bola é direccionada com a(s) mão(s) em direcção ao cesto adversário.

Um afundango para cesto de campo é quando a bola é forçada a entrar no cesto adversário com uma ou ambas as mãos.

Um movimento contínuo em penetrações para o cesto ou noutros lançamentos em movimento, é uma ação de um jogador que agarra a bola enquanto progride ou após terminar o drible e então continua com o movimento de lançamento, normalmente ascendente.

15.1.2 O acto de lançamento:

- Começa quando o jogador inicia o movimento da bola para cima em direcção ao cesto adversário.
- Termina quando a bola deixa a(s) mão(s) do jogador ou se é efetuado um acto de lançamento inteiramente novo e, no caso de um lançador em suspensão, ambos os pés regressaram ao solo.

15.1.3 O acto de lançamento num movimento contínuo em penetrações para o cesto ou noutros lançamentos em movimento:

- Começa quando a bola permanece na(s) mão(s) do jogador, após terminar um drible ou agarrar a bola no ar e o jogador inicia o movimento de lançamento que precede o largar da bola para um cesto.
- Termina quando a bola deixa a(s) mão(s) do jogador ou se é efectuado um acto de lançamento inteiramente novo e, no caso de um lançador em suspensão, ambos os pés regressaram ao solo.

15.1.4 Não há qualquer relação entre o número de apoios legais realizados pelo jogador e o acto de lançamento.

15.1.5 Durante o acto de lançamento o jogador pode ter o(s) braço(s) agarrado(s) por um adversário, **sendo por isso impedido de converter o cesto**. Neste caso, não é essencial que a bola deixe a(s) mão(s) do jogador.

15.1.6 Quando um jogador está em acto de lançamento e após ter sofrido falta passa a bola, esse jogador não é mais considerado como **ter estado** em acto de lançamento.

## **Art. 16 Cesto: Quando é convertido e o seu valor**

### **16.1 Definição**

16.1.1 Um cesto é convertido quando uma bola viva entra por cima no cesto e permanece ou passa totalmente através do mesmo.

16.1.2 A bola é considerada como estando dentro do cesto quando a mais pequena parte da bola está dentro do cesto e abaixo do nível do aro.

### **16.2 Regra**

16.2.1 Um cesto é averbado à equipa que ataca o cesto adversário no qual a bola entrou, da seguinte forma:

- Um cesto obtido de um lance livre conta 1 ponto.
- Um cesto obtido da área de campo de 2 pontos conta 2 pontos.
- Um cesto obtido da área de campo de 3 pontos conta 3 pontos.

Depois da bola ter tocado o aro num último lance livre e for tocada legalmente por qualquer jogador antes de entrar no cesto, o cesto conta 2 pontos.

16.2.2 Se um jogador **acidentalmente** converte um cesto no próprio cesto do jogador, o cesto conta 2 pontos e é averbado ao capitão em campo da equipa adversária.

16.2.3 Se um jogador **deliberadamente** converte um cesto no próprio cesto do jogador, é uma violação e o cesto não irá contar.

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

16.2.5 O cronómetro de jogo ou o aparelho de 14/24 segundos devem indicar 0.3 (3 décimas de segundo) ou mais, para que um jogador obtenha a posse de bola numa reposição

de fora de campo ou num ressalto após o último lance livre e possa realizar um lançamento ao cesto de campo. Se o cronómetro de jogo ou o aparelho de 14/24 segundos indicam 0.2 ou 0.1, o único tipo de cesto de campo válido é o obtido por intermédio de tapinha ou afundação directa da bola, desde que a(s) mão(s) do jogador já não esteja(m) a tocar a bola quando o cronómetro de jogo ou o aparelho de 14/24 segundos indicam 0.0.

## Art. 17 Reposição de bola fora de campo

### 17.1 Definição

17.1.1 Uma reposição de bola ocorre quando a bola é passada para dentro de campo pelo jogador que executa a reposição da bola de fora de campo.

17.1.2 Uma reposição de bola:

- **Começa** quando a bola está à disposição do jogador que executa a reposição de bola.
- **Termina** quando:
  - A bola toca ou é legalmente tocada por qualquer jogador no campo de jogo.
  - A equipa do jogador que executa a reposição comete uma violação.
  - Uma bola viva fica presa entre o aro e a tabela durante uma reposição de bola de fora de campo.

### 17.2 Procedimento

17.2.1 Um árbitro deve entregar ou colocar a bola à disposição do jogador que executa a reposição de bola. O árbitro também pode atirar ou fazer ressaltar a bola no solo, desde que:

- O árbitro não se encontre a mais de 4 m do jogador que fará a reposição de bola.
- O jogador que fará a reposição de bola se encontre no local correcto, conforme designado pelo árbitro.

17.2.2 O jogador deverá efectuar a reposição de bola no local mais próximo de onde teve lugar a infracção ou que o jogo foi parado pelo árbitro, excepto directamente atrás da tabela.

17.2.3 No início de todos os quartos, que não o primeiro quarto, e todos os prolongamentos, a reposição de bola deve ser realizada no prolongamento da linha central, oposto à mesa dos oficiais.

O jogador que faz a reposição de bola deve ter um pé de cada lado do prolongamento da linha central oposto à mesa dos oficiais e tem o direito de passar a bola a um colega de equipa situado em qualquer local do campo de jogo.

17.2.4 Quando o cronómetro de jogo indica 2:00 minutos ou menos no quarto quarto e em cada prolongamento, depois de um desconto de tempo concedido à equipa com direito a posse de bola na sua zona de defesa, o treinador principal dessa equipa tem o direito de decidir se o jogo deve recomeçar com uma reposição de bola fora de campo efectuada na linha de reposição de bola na zona de ataque da equipa ou na zona de defesa da equipa no local mais próximo donde se encontrava a bola quando o jogo foi interrompido.

Se o treinador principal decide recomeçar o jogo com uma reposição de bola na zona de ataque e a reposição de bola original é na zona de defesa pela

- linha final, após cesto ou último lance livre convertido, o treinador principal deverá decidir se a reposição de bola deverá efetuar-se na zona de ataque pela linha de reposição do lado da mesa ou do lado oposto.
- linha lateral ou linha final após uma falta ou violação, a reposição de bola deverá efetuar-se na zona de ataque pela linha de reposição do mesmo lado do campo (lado da mesa ou lado oposto) da reposição de bola original.

17.2.5 Após uma falta pessoal cometida por um jogador da equipa que detém a posse de uma bola viva ou da equipa com direito à posse de bola, o jogo deve recomeçar com uma reposição de bola efectuada no local mais próximo de onde ocorreu a infracção.

17.2.6 Após uma falta técnica, o jogo deve recomeçar com uma reposição de bola efectuada no local mais próximo donde se encontrava a bola quando a falta técnica foi assinalada, a menos que estas regras ditem de outra forma.

17.2.7 Após uma falta antidesportiva ou desqualificante, o jogo deve recomeçar com uma reposição de bola efectuada na linha de reposição na zona de ataque dessa equipa, **oposta à mesa dos oficiais**, a menos que estas regras ditem de outra forma.

17.2.8 Após uma situação de luta, o jogo deve recomeçar conforme estipulado no Art. 39.

17.2.9 Sempre que a bola entre no cesto, mas o cesto de campo ou o lance livre não é válido, o jogo deve recomeçar com uma reposição de bola efectuada no prolongamento da linha de lance livre.

17.2.10 Após um cesto de campo ou um último lance livre convertido:

- Qualquer jogador da equipa que não converteu o cesto deverá fazer a reposição de bola em qualquer local atrás da linha final dessa equipa. Isto também se aplica após um árbitro entregar ou colocar a bola à disposição do jogador que executará a reposição de bola após um desconto de tempo ou qualquer interrupção de jogo, depois de um cesto de campo ou de um último lance livre convertido.
- O jogador que executa a reposição de bola atrás da linha final, pode mover-se lateralmente ao longo da linha final ou para trás e a bola pode ser passada entre colegas de equipa, mas a contagem de 5 segundos inicia-se quando a bola está à disposição do primeiro jogador fora de campo.

### 17.3 Regra

17.3.1 O jogador que executa a reposição de bola não pode:

- Demorar mais de 5 segundos a largar a bola.
- Pisar o campo de jogo enquanto tem a bola na(s) mão(s).
- Provocar que a bola toque o solo fora de campo após tê-la largado para a reposição.
- Tocar a bola no campo de jogo antes da mesma ter tocado outro jogador.
- Provocar que a bola entre directamente no cesto.
- Mover-se do local indicado para a reposição de bola por detrás da linha limite, lateralmente, numa ou em ambas as direcções, excedendo uma distância total de 1 m antes de largar a bola. Porém, o jogador pode mover-se para trás da linha limite, tanto quanto as circunstâncias o permitam.

17.3.2 Durante a reposição de bola os demais jogadores não podem:

- Ter qualquer parte dos seus corpos sobre a linha limite antes da bola ser reposta para dentro do campo de jogo através da linha limite.

- Permanecer a menos de 1 m do jogador que executa a reposição de bola, quando o local de reposição tiver menos de 2 m de distância entre a linha limite e quaisquer obstáculos fora de campo.

17.3.3 Quando o cronómetro de jogo indica 2:00 minutos ou menos no quarto quarto e em cada prolongamento e tem lugar uma reposição de bola, o árbitro deve efectuar um sinal de 'transposição ilegal de linha limite' como um aviso **antes de administrar** a reposição de bola em jogo.

Se um jogador defensor então:

- Movimenta qualquer parte do corpo sobre a linha limite para interferir com a reposição de bola em jogo, ou
- Coloca-se a menos de 1 m do jogador que executa a reposição de bola em jogo, quando o local de reposição tem menos de 2 m de distância, é uma violação e levará a uma falta técnica.

**Uma infracção ao Art. 17.3 é uma violação.**

#### 17.4 Penalidade

A bola deverá se concedida aos adversários para reposição de bola no local da reposição de bola original.

### **Art. 18 Desconto de tempo**

#### 18.1 Definição

Um desconto de tempo é uma interrupção do jogo solicitada pelo treinador principal ou pelo primeiro treinador adjunto.

#### 18.2 Regra

18.2.1 Cada desconto de tempo tem a duração de um 1 minuto.

18.2.2 Um desconto de tempo pode ser concedido durante uma oportunidade para desconto de tempo.

18.2.3 Uma oportunidade para desconto de tempo começa quando:

- Para ambas as equipas, a bola fica morta, o cronómetro de jogo está parado e o árbitro tenha terminado a comunicação com a mesa dos oficiais.
- Para ambas as equipas, a bola fica morta após um último lance livre convertido.
- Para a equipa que sofreu cesto, um cesto de campo é convertido.

18.2.4 Uma oportunidade de desconto de tempo termina quando a bola é colocada à disposição de um jogador para uma reposição de fora de campo ou para um primeiro lance livre.

18.2.5 Cada equipa tem direito à concessão de:

- 2 descontos de tempo durante a primeira parte.
- 3 descontos de tempo durante a segunda parte, com o máximo de 2 destes descontos de tempo quando o cronómetro de jogo indica 2:00 minutos ou menos no quarto quarto.
- 1 desconto de tempo durante cada prolongamento.

18.2.6 Os descontos de tempo não utilizados não podem ser transferidos para o meio-tempo seguinte ou prolongamento.

18.2.7 Um desconto de tempo é averbado à equipa cujo treinador principal ou primeiro treinador adjunto fez o pedido em primeiro lugar, excepto se o desconto de tempo é

concedido após cesto de campo convertido pelos adversários e sem que uma infracção tenha sido cometida.

- 18.2.8 Um desconto de tempo não deve ser permitido à equipa que converte um cesto de campo quando o cronómetro de jogo indica 2:00 minutos ou menos no quarto quarto e em cada prolongamento, após o cesto ter sido convertido, a não ser que um árbitro interrompa o jogo.

### 18.3 Procedimento

- 18.3.1 Apenas um treinador principal ou primeiro treinador adjunto tem o direito de solicitar um desconto de tempo. O treinador deve estabelecer contacto visual com a mesa dos oficiais ou deslocar-se à mesa dos oficiais, solicitando claramente um desconto de tempo, fazendo o sinal convencional com as mãos.

- 18.3.2 Um pedido de desconto de tempo só pode ser cancelado até o cronometrista fazer soar o seu sinal para tal pedido.

- 18.3.3 O desconto de tempo:

- Começa quando o árbitro apita e faz o sinal convencional de desconto de tempo.
- Termina quando o árbitro apita e solicita o regresso das equipas ao campo de jogo.

- 18.3.4 Logo que uma oportunidade de desconto de tempo começa, o cronometrista deve fazer soar o sinal para informar os árbitros de que uma equipa solicitou um desconto de tempo.

Caso um cesto de campo seja convertido contra a equipa que solicitou um desconto de tempo, o cronometrista deve parar imediatamente o cronómetro de jogo e fazer soar o sinal.

- 18.3.5 Durante o desconto de tempo ou durante um intervalo de jogo antes do início do segundo e quarto quartos ou de cada prolongamento, os jogadores podem sair do campo de jogo e sentar-se no banco da equipa e qualquer pessoa autorizada a sentar-se no banco da equipa pode entrar no campo de jogo, desde que permaneça na proximidade da sua área de banco da equipa.

- 18.3.6 Se o pedido de desconto de tempo é feito por qualquer uma das equipas depois da bola ser colocada à disposição do executante do primeiro lance livre, o desconto de tempo será concedido se:

- O último lance livre é convertido.
- O último lance livre, se não convertido, é seguido de uma reposição de bola de fora de campo.
- Uma falta é cometida entre lances livres. Neste caso, completa(m)-se o(s) lance(s) livre(s) dessa série e o desconto de tempo será permitido antes da penalidade correspondente à nova falta ser administrada, a menos que estas regras ditem de outra forma.
- Uma falta é cometida antes da bola ficar viva depois do último lance livre. Neste caso, o desconto de tempo será permitido antes da penalidade correspondente à nova falta ser administrada.
- Uma violação é cometida antes da bola ficar viva depois do último lance livre. Neste caso, o desconto de tempo será permitido antes da reposição de bola fora de campo ser executada.

No caso de séries consecutivas de lances livres e/ou posse de bola que resultem de penalidade de mais de uma falta, cada série deve ser tratada separadamente.

## Art. 19 Substituição

### 19.1 Definição

Uma substituição é uma interrupção de jogo solicitada por um substituto para tornar-se jogador.

### 19.2 Regra

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

19.2.2 Uma oportunidade de substituição começa quando:

- Para ambas as equipas, a bola fica morta, o cronómetro de jogo está parado e o árbitro tenha terminado a comunicação com a mesa dos oficiais.
- Para ambas as equipas, a bola fica morta após um último lance livre convertido.
- Para a equipa que sofreu o cesto, um cesto de campo é convertido quando o cronómetro de jogo indica 2:00 minutos ou menos no quarto quarto e em cada prolongamento.

19.2.3 Uma oportunidade de substituição termina quando a bola é colocada à disposição de um jogador para reposição de fora de campo ou para um primeiro lance livre.

19.2.4 Um jogador que se tornou substituto e um substituto que se tornou jogador não podem respectivamente regressar ou abandonar o jogo até que a bola fique novamente morta, depois do cronómetro de jogo ter andado, a não ser que:

- A equipa está reduzida a menos de 5 jogadores no campo de jogo.
- O jogador com direito a executar lances livres resultantes da correcção de um erro, encontra-se no banco após ter sido legalmente substituído.

19.2.5 Uma substituição não deve ser permitida à equipa que converte um cesto de campo, quando o cronómetro de jogo é parado após cesto convertido e indica 2:00 minutos ou menos no quarto quarto ou em cada prolongamento, a não ser que um árbitro pare o jogo.

19.2.6 Se o jogador recebe qualquer tratamento ou assistência, esse jogador deve ser substituído, a não ser que a equipa fique reduzida a menos de 5 jogadores no campo de jogo.

### 19.3 Procedimento

19.3.1 Apenas um substituto tem o direito de solicitar uma substituição. O substituto (não o treinador principal ou o primeiro treinador adjunto) deve deslocar-se à mesa dos oficiais e solicitar claramente uma substituição, efectuando o sinal convencional com as mãos, ou sentar-se na cadeira dos substitutos, pronto para jogar de imediato.

19.3.2 Um pedido de substituição só pode ser cancelado até o cronometrista fazer soar o seu sinal para tal pedido.

19.3.3 Logo que uma oportunidade de substituição começa, o cronometrista deve fazer soar o sinal, para informar os árbitros de que foi solicitada uma substituição.

19.3.4 O substituto deve permanecer fora do campo de jogo até que o árbitro apite, faça o sinal para substituição e indique ao substituto que entre no campo de jogo.

19.3.5 Ao jogador substituído é permitido dirigir-se directamente para o banco da equipa sem comunicar com o cronometrista ou com o árbitro.

19.3.6 As substituições devem ser efectuadas tão rapidamente quanto possível. Um jogador que cometeu 5 faltas ou que tenha sido desqualificado, deve ser substituído imediatamente (não demorando mais de 30 segundos). Se há um atraso no jogo, pode

ser averbado um desconto de tempo à equipa prevaricadora. Se a equipa já não dispõe de desconto de tempo, pode ser assinalada uma falta técnica ao treinador principal, por atrasar o jogo, averbada no boletim como “B”.

19.3.7 Se uma substituição é solicitada durante um desconto de tempo ou intervalo de jogo, que não o intervalo de meio-tempo, o substituto deve informar o cronometrista antes de entrar no jogo.

19.3.8 Se o executante de lance livre tem de ser substituído devido a

- ter-se lesionado, ou
- ter cometido 5 faltas, ou
- ter sido desqualificado,

o(s) lance(s) livre(s) deve(m) ser executado(s) pelo substituto, que não pode ser de novo substituído até depois que tenha jogado durante a próxima fase cronometrada do jogo.

19.3.9 Se o pedido de substituição é solicitado por qualquer das equipas depois da bola ser colocada à disposição do executante do primeiro lance livre, a substituição deve ser concedida se:

- O último lance livre é convertido.
- O último lance livre, se não convertido, é seguido de uma reposição de bola de fora de campo.
- Uma falta é cometida entre lances livres. Neste caso, completa(m)-se o(s) lance(s) livre(s) dessa série e a substituição será permitida antes da penalidade correspondente à nova falta ser administrada, a menos que estas regras ditem de outra forma.
- Uma falta é cometida antes da bola ficar viva depois do último lance livre. Neste caso, a substituição será permitida antes da penalidade correspondente à nova falta ser administrada.
- Uma violação é cometida antes da bola ficar viva depois do último lance livre. Neste caso, a substituição será permitida antes da reposição de bola de fora de campo ser executada.

No caso de séries consecutivas de lances livres e/ou posse de bola que resultem de penalidade de mais de uma falta, cada série deve ser tratada separadamente.

## **Art. 20   Jogo perdido por falta de comparência**

### **20.1 Regra**

Uma equipa perde o jogo por falta de comparência se:

- A equipa não está presente ou não dispõe de 5 jogadores aptos a jogar até 15 minutos após a hora marcada para o início do jogo.
- As suas acções impedem que o jogo se realize.
- Recusa-se a jogar após ter recebido instruções por parte do árbitro principal para o fazer.

### **20.2 Penalidade**

20.2.1 O jogo é ganho pelos adversários e o resultado será de 20 a 0. Além disso, a equipa que sofreu falta de comparência receberá 0 pontos na classificação.

20.2.2 Numa série de 2 jogos (casa e fora) por total de pontos (resultado acumulado) e para Play-Offs (melhor de 3), a equipa a quem é assinalada falta de comparência no primeiro, segundo ou terceiro jogo, perderá a série ou os Play-Offs por “falta de comparência”. Isto não se aplica para Play-Offs (melhor de 5 e melhor de 7).

20.2.3 Se num torneio a uma equipa é averbada uma segunda falta de comparência, a equipa deve ser desqualificada do torneio e os resultados de todos os jogos disputados por esta equipa serão anulados.

## **Art. 21 Jogo perdido por exclusão**

### **21.1 Regra**

Uma equipa perde o jogo por exclusão se, durante o jogo, a equipa fica reduzida a menos de 2 jogadores no campo de jogo, aptos para jogar.

### **21.2 Penalidade**

21.2.1 Se a equipa que ganha o jogo encontra-se à frente no marcador, deverá permanecer o resultado que se registava no momento da paragem. Se a equipa que ganha o jogo não está à frente no marcador, o resultado será de 2 a 0 a seu favor. A equipa que perde o jogo por exclusão receberá 1 ponto na classificação.

21.2.2 Numa série de dois jogos (casa e fora) por total de pontos (resultado acumulado), a equipa excluída no primeiro ou no segundo jogo perderá a série por exclusão.

## REGRA CINCO – VIOLAÇÕES

### Art. 22 Violações

#### 22.1 Definição

Uma violação é uma infracção às regras.

#### 22.2 Penalidade

A bola deverá ser concedida aos adversários para reposição de bola fora de campo no local mais próximo de onde ocorreu a infracção, excepto directamente atrás da tabela, a menos que estas regras ditem de outra forma.

### Art. 23 Jogador e bola fora de campo

#### 23.1 Definição

23.1.1 **Um jogador** está fora de campo quando qualquer parte do corpo está em contacto com o solo ou com qualquer objecto, que não um jogador, por cima, sobre ou fora das linhas limites.

23.1.2 **A bola** está fora de campo quando toca:

- Um jogador ou qualquer outra pessoa que esteja fora de campo.
- O solo ou qualquer objecto que esteja por cima, sobre ou fora das linhas limite.
- Os suportes ou a parte posterior da tabela ou qualquer objecto por cima do campo de jogo.

#### 23.2 Regra

23.2.1 Quem provoca que a bola vá para fora de campo, é o último jogador que a toca ou que é tocado pela bola antes desta de sair de campo, mesmo que a bola saia de campo por tocar algo que não seja um jogador.

23.2.2 Se a bola está fora de campo por tocar ou ser tocada por um jogador que está sobre ou fora das linhas limite, este jogador é responsável pela bola sair de campo.

23.2.3 Se um jogador **se movimenta para fora do campo ou para a zona de defesa do jogador** durante uma bola presa, ocorre uma situação de bola ao ar.

### Art. 24 Drible

#### 24.1 Definição

24.1.1 Um drible é o movimento de uma bola viva provocado por um jogador que detém essa bola e a lança, bate, faz rolar ou ressaltar no solo.

24.1.2 **Um drible começa** quando um jogador, obtendo a posse de uma bola viva no campo de jogo, a lança, bate, faz rolar ou ressaltar no solo e volta a tocar a bola antes que esta toque outro jogador.

Durante um drible o jogador não pode colocar qualquer parte da mão sob a bola e transportá-la de um ponto para outro ou efectuar uma pausa com a bola e então continuar o drible.

Durante um drible a bola pode ser lançada ao ar, desde que toque o solo ou outro jogador antes que o jogador que a lançou volte a tocá-la de novo com a mão.

Não há limite ao número de apoios que um jogador pode efectuar quando a bola não está em contacto com a mão.

**Um drible termina** quando o jogador toca a bola simultaneamente com ambas as mãos ou permite que a bola pare numa ou em ambas as mãos.

24.1.3 Um jogador que acidentalmente perde e depois volta a obter a posse de bola viva dentro do campo de jogo, é considerado como tendo efectuado um toque inseguro.

24.1.4 Não são considerados dribles:

- Lançamentos sucessivos para cesto de campo.
- Toques inseguros na bola, no início ou no fim de um drible.
- Tentativas de obter a posse de bola, batendo-a da proximidade de outros jogadores.
- Bater na bola para tirá-la de posse de outro jogador.
- Interceptar um passe e obter a posse de bola.
- Atirar a bola de uma mão para a outra e permitindo que aquela pare numa ou ambas as mãos antes de tocar o solo, desde não seja cometida uma violação à regra dos apoios (“passos”).
- Lançar a bola contra a tabela e obter de novo a posse da bola.

## 24.2 Regra

Um jogador não deverá driblar uma segunda vez após terminar o primeiro drible, a não ser que, entre os 2 dribles:

- A posse de uma bola viva dentro do campo de jogo é perdida devido a um lançamento de cesto de campo.
- A bola é tocada por um adversário.
- Num passe ou toque inseguro a bola toca ou é tocada por outro jogador.

## Art. 25 Regra dos apoios (“passos”)

### 25.1 Definição

25.1.1 ‘**Passos**’ é o movimento ilegal de um ou ambos os pés, que viole os limites estabelecidos neste artigo, em qualquer direcção, enquanto o jogador segura uma bola viva no campo de jogo.

25.1.2 Uma ‘**rotação**’ é o movimento legal no qual um jogador que segura uma bola viva no campo de jogo pisa solo uma ou mais vezes em qualquer direcção com o mesmo pé, enquanto o outro pé, designado pé eixo, mantém o mesmo ponto de contacto com o solo.

### 25.2 Regra

25.2.1 **Determinação do pé eixo de um jogador que agarra uma bola viva no campo de jogo:**

- Um jogador que agarra a bola enquanto está parado com os dois pés no solo:
  - No momento em que um pé é levantado, o outro pé torna-se o pé eixo.
  - Ao iniciar um drible, o pé eixo não pode ser levantado do solo antes da bola sair da(s) mão(s).
  - Ao passar ou lançar um cesto de campo, o jogador pode saltar sobre o pé eixo, mas nenhum dos pés pode regressar ao solo antes da bola sair da(s) mão(s).
- Um jogador que agarra a bola enquanto em progressão ou após concluir um drible pode dar dois passos para parar, passar ou lançar a bola:
  - Depois de ter recebido a bola, um jogador deverá largar a bola para iniciar o drible antes do segundo passo.
  - O primeiro passo ocorre quando um pé ou ambos tocam o solo após ganhar a posse da bola.

- O segundo passo ocorre após o primeiro, quando o outro pé toca o solo ou ambos os pés tocam o solo simultaneamente.
- Se o jogador que parou no primeiro passo tem ambos os pés no solo ou eles tocam o solo simultaneamente, esse jogador pode rodar usando qualquer um dos pés como pé eixo. Se o jogador então salta com ambos os pés, nenhum pé pode regressar ao solo antes da bola sair da(s) sua(s) mão(s).
- Se um jogador chega ao solo com um pé, apenas pode rodar usando esse pé como pé eixo.
- Se um jogador salta sobre um pé no seu primeiro passo, esse jogador pode regressar ao solo com ambos os pés simultaneamente para o segundo passo. Nesta situação, o jogador não pode rodar com qualquer pé. Se um pé, ou ambos, deixam então o solo, nenhum pé pode regressar ao solo antes da bola sair da(s) mão(s).
- Se ambos os pés estão no ar e o jogador regressa ao solo com ambos os pés simultaneamente, no momento em que um pé é levantado, o outro torna-se o pé eixo.
- Um jogador não pode tocar o solo consecutivamente com o mesmo pé ou ambos os pés, após terminar o drible ou ganhar a posse de bola.

25.2.2 Um jogador que cai, se deita ou se senta no solo:

- É legal quando um jogador cai e desliza no solo enquanto segura a bola ou, enquanto está deitado ou sentado no solo, ganha a posse de bola.
- É uma violação se o jogador então rola ou tenta levantar-se enquanto segura a bola.

## **Art. 26 3 segundos**

### **26.1 Regra**

26.1.1 Um jogador não pode permanecer dentro da área restritiva da equipa adversária durante mais de 3 segundos consecutivos enquanto a equipa tem a posse da bola viva na sua zona de ataque e o cronómetro de jogo está a andar.

26.1.2 Tolerâncias devem ser consideradas para um jogador que:

- Tenta sair da área restritiva.
- Está na área restritiva quando ele ou um seu colega de equipa está em acto de lançamento e a bola está a sair ou acabou de sair da(s) mão(s) do jogador num lançamento ao cesto de campo.
- Dribla na área restritiva para lançar um cesto de campo, após ter lá permanecido menos de 3 segundos consecutivos.

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

## **Art. 27 Jogador estreitamente marcado**

### **27.1 Definição**

Um jogador que segura uma bola viva no campo de jogo, está estreitamente marcado quando um adversário se encontra numa posição activa de defesa legal, a uma distância não superior a 1 m.

### **27.2 Regra**

Um jogador estreitamente marcado deve passar, lançar ou driblar a bola dentro de 5 segundos.

## Art. 28 8 segundos

### 28.1 Regra

#### 28.1.1 Sempre que:

- Um jogador na sua zona de defesa obtém a posse de uma bola viva, ou
- Numa reposição de bola, a bola toca ou é legalmente tocada por qualquer jogador na zona de defesa e a equipa desse jogador que faz a reposição mantém a posse de bola na sua zona de defesa,

essa equipa deve fazer com que a bola passe para a sua zona de ataque dentro de 8 segundos.

#### 28.1.2 A equipa faz com que a bola passe para a sua zona de ataque sempre que:

- A bola, sem estar na posse de qualquer jogador, toca a zona de ataque.
- A bola toca ou é legalmente tocada por um jogador atacante que tem ambos os pés completamente em contacto com a zona de ataque.
- A bola toca ou é legalmente tocada por um jogador defensor que tem parte do corpo em contacto com a zona de defesa.
- A bola toca um árbitro que tem parte do corpo em contacto com a zona de ataque da equipa que detém a posse de bola.
- Durante um drible da zona de defesa para a zona de ataque, a bola e ambos os pés do driblador estão completamente em contacto com a zona de ataque.

#### 28.1.3 O período de 8 segundos deverá continuar com qualquer tempo remanescente, quando a mesma equipa que detinha previamente a posse de bola tem direito a uma reposição fora de campo na sua zona de defesa, devido a:

- A bola ter saído por uma das linhas limite.
- Um jogador da mesma equipa ter-se lesionado.
- Uma falta técnica cometida por essa equipa.
- Uma situação de bola ao ar.
- Uma falta dupla.
- Um cancelamento de penalidades iguais para ambas as equipas.

## Art. 29 24 segundos

### 29.1 Regra

#### 29.1.1 Sempre que:

- Um jogador obtém a posse de uma bola viva no campo de jogo,
- Numa reposição de bola fora de campo, a bola toca ou é legalmente tocada por qualquer jogador no campo de jogo e a equipa do jogador que faz a reposição mantém a posse de bola,

essa equipa deve tentar um lançamento de cesto de campo dentro de 24 segundos.

Para que se considere um lançamento de cesto de campo dentro de 24 segundos:

- A bola deve deixar a(s) mão(s) do jogador antes de soar o sinal sonoro do aparelho de 14/24 segundos, e
- Após sair da(s) mão(s) do jogador, a bola deve tocar o aro ou entrar no cesto.

#### 29.1.2 Quando um lançamento ao cesto é tentado perto do fim do período de 24 segundos e soa o sinal do aparelho de 14/24 segundos quando a bola está no ar:

- Se a bola entra no cesto, não há qualquer violação, o sinal sonoro deve ser ignorado e o cesto obtido é válido.
- Se a bola toca no aro mas não entra no cesto, não há qualquer violação, o sinal sonoro deve ser ignorado e o jogo deve continuar.

- Se a bola falha o aro, há uma violação. No entanto, se os adversários obtêm uma clara e imediata posse de bola, o sinal sonoro deve ser ignorado e o jogo deve continuar.

Quando a tabela está equipada com iluminação amarela ao longo do seu perímetro no topo, a iluminação toma precedência sobre o sinal sonoro do aparelho de 14/24 segundos.

Aplicam-se todas as restrições relativas a interferência no acto de lançamento e intervenção sobre a bola.

## 29.2 Procedimento

29.2.1 Depois de uma bola ao ar no início do primeiro quarto ou de uma reposição pela linha central no início dos outros quartos ou cada prolongamento, se um jogador ganha a posse de uma bola viva dentro de campo, independentemente de se na sua zona de defesa ou de ataque, o aparelho de 14/24 segundos deverá ser iniciado com 24 segundos.

29.2.2 O aparelho de 14/24 segundos deve ser repostado sempre que o jogo é interrompido por um árbitro:

- Por uma falta ou violação (que não seja a bola sair das linhas limite) da equipa que não detém a posse de bola,
- Por qualquer razão válida relacionada com a equipa que não detém a posse de bola,
- Por qualquer razão válida não relacionada com qualquer das equipas.

Nestas situações, a posse de bola deverá ser concedida à mesma equipa que previamente já a detinha. Se a reposição de bola em jogo é então executada por esta equipa na:

- Sua zona de defesa, o aparelho de 14/24 segundos deve ser repostado em 24 segundos.
- Sua zona de ataque, o aparelho de 14/24 segundos deve ser repostado da seguinte forma:
  - Se estão indicados 14 segundos ou mais no aparelho de 14/24 segundos, no momento em que o jogo é parado, o aparelho de 14/24 segundos não deve ser repostado e deve continuar com o tempo indicado quando foi parado.
  - Se estão indicados 13 segundos ou menos no aparelho de 14/24 segundos, no momento em que o jogo é parado, o aparelho de 14/24 segundos deve ser repostado em 14 segundos.

No entanto, se o jogo é interrompido por um árbitro por qualquer razão válida não relacionada com nenhuma das equipas **ou** a reposição do aparelho de 14/24 segundos coloca os adversários em desvantagem, o aparelho de 14/24 segundos deve continuar com o tempo indicado quando foi parado.

29.2.3 O aparelho de 14/24 segundos deve ser repostado sempre que é concedida uma reposição de bola de fora de campo à equipa adversária, depois do jogo ter sido interrompido por um árbitro devido a falta ou violação (incluindo por bola fora de campo) cometida **pela equipa que detinha a posse de bola**.

O aparelho de 14/24 segundos deve também ser repostado se a nova equipa atacante tem direito à reposição de bola de acordo com o procedimento de posse de bola alternada.

Se a reposição de bola é então concedida a essa equipa na:

- Sua zona de defesa, o aparelho de 14/24 segundos deve ser repostado em 24 segundos.
- Sua zona de ataque, o aparelho de 14/24 segundos deve ser repostado em 14 segundos.

29.2.4 Sempre que o jogo é parado por um árbitro devido a uma falta técnica cometida pela equipa de posse da bola, o jogo deverá ser retomado com uma reposição da bola em jogo do local mais próximo donde o jogo foi interrompido. O aparelho de 14/24 segundos não deverá ser repostado mas sim continuar da contagem com que foi parado.

29.2.5 Quando o cronómetro de jogo indica 2:00 minutos ou menos no quarto quarto ou prolongamento, após um desconto de tempo concedido à equipa com direito à posse de bola na sua zona de defesa, o treinador principal dessa equipa tem o direito de decidir se o jogo deve recomeçar com uma reposição de bola fora de campo efectuada na linha de reposição de bola na zona de ataque da equipa ou na zona de defesa da equipa no local mais próximo donde o jogo foi interrompido.

Depois do desconto de tempo, a reposição de bola em jogo deverá ser efectuada como se segue:

- Se resultante de bola fora de campo e se é na sua:
  - Zona de defesa, o aparelho de 14/24 segundos deve continuar com o tempo indicado no momento da interrupção.
  - Zona de ataque: Se o aparelho de 14/24 segundos indica 13 segundos ou menos no momento em que o jogo foi interrompido, o aparelho de 14/24 segundos deve continuar com o tempo indicado no momento da interrupção. Se o aparelho de 14/24 segundos indica 14 segundos ou mais, deve ser repostado em 14 segundos.
- Se resultante de uma falta ou violação (não por bola fora de campo) e se é na sua:
  - Zona de defesa, o aparelho de 14/24 segundos deve ser repostado em 24 segundos.
  - Zona de ataque, o aparelho de 14/24 segundos deve ser repostado em 14 segundos.
- Se o desconto de tempo é concedido à equipa que tem uma nova posse de bola e se é na sua:
  - Zona de defesa, o aparelho de 14/24 segundos deve ser repostado em 24 segundos.
  - Zona de ataque, o aparelho de 14/24 segundos deve ser repostado em 14 segundos.

29.2.6 Quando a equipa tem direito à reposição de bola na linha de reposição na sua zona de ataque, **oposta à mesa dos oficiais**, como parte da penalidade de uma falta antidesportiva ou desqualificante, o aparelho de 14/24 segundos deve ser repostado em 14 segundos.

29.2.7 Após a bola tocar o aro da equipa adversária, o aparelho de 14/24 segundos deve ser repostado a:

- 24 segundos, se a equipa adversária obtém a posse de bola.
- 14 segundos, se a equipa que volta a obter a posse de bola é a mesma que a detinha antes da bola tocar o aro.

29.2.8 Se o sinal do aparelho de 14/24 segundos soar por erro enquanto uma equipa ou nenhuma das equipas detém a posse de bola, o sinal deve ser ignorado e o jogo deve continuar.

No entanto, se a equipa que tem a posse de bola é colocada em desvantagem, o jogo deve ser interrompido, o aparelho de 14/24 segundos deve ser corrigido e a posse de bola concedida a essa equipa.

## **Art. 30**    **Regresso da bola à zona de defesa**

### **30.1**    **Definição**

- 30.1.1 Uma equipa está de posse de uma bola viva na sua zona de ataque quando:
- Um jogador dessa equipa toca a zona de ataque com ambos os pés enquanto segura, agarra ou dribla a bola na zona de ataque, ou
  - A bola é passada entre jogadores dessa equipa na zona de ataque.

- 30.1.2 Uma equipa que detém a posse de bola na zona de ataque faz com que a bola regresse ilegalmente à zona de defesa, se um jogador dessa equipa é o último a tocar a bola na sua zona de ataque e então a bola é tocada em primeiro lugar por um jogador dessa mesma equipa:

- Que tem parte do corpo em contacto com a zona de defesa, ou
- Após a bola ter tocado a zona de defesa dessa equipa.

Esta restrição aplica-se a todas as situações na zona de ataque de uma equipa, incluindo reposições de bola fora de campo. No entanto, não se aplica a um jogador que salta da zona de ataque, estabelece uma nova posse de bola da equipa quando ainda se encontra no ar e então regressa ao solo com a bola na zona de defesa da equipa.

### **30.2**    **Regra**

Uma equipa que detém a posse de uma bola viva na sua zona de ataque não pode provocar o regresso ilegal da bola à sua zona de defesa.

### **30.3**    **Penalidade**

A bola deverá ser concedida à equipa adversária para reposição de bola fora de campo na sua zona de ataque, no local mais próximo onde teve lugar a infracção, excepto directamente atrás da tabela.

## **Art. 31**    **Interferência no lançamento e intervenção sobre a bola**

### **31.1**    **Definição**

- 31.1.1 Um lançamento de cesto de campo ou um lance livre:
- **Começa** quando a bola deixa a(s) mão(s) do jogador em acto de lançamento.
  - **Termina** quando a bola:
    - Entra directamente no cesto por cima e permanece dentro do cesto ou passa totalmente através dele.
    - Não tem mais qualquer possibilidade de entrar no cesto.
    - Toca o aro.
    - Toca o solo.
    - Torna-se morta.

### **31.2**    **Regra**

- 31.2.1 **Uma interferência no lançamento** ocorre durante um **lançamento de cesto**, quando um jogador toca a bola enquanto esta se encontra completamente acima do nível do aro e:
- Está em trajectória descendente em direcção do cesto, ou
  - Após ter tocado a tabela.
- 31.2.2 **Uma interferência no lançamento** ocorre durante um **lance livre**, quando um jogador toca a bola enquanto esta se encontra em trajectória para o cesto e antes de tocar o aro.
- 31.2.3 As restrições relativas à interferência no lançamento aplicam-se até que a bola:
- Já não tenha possibilidade de entrar no cesto.
  - Tenha tocado o aro.

31.2.4 **Uma intervenção sobre a bola** ocorre quando:

- Após um lançamento de cesto de campo ou no último lance livre, um jogador toca o cesto ou a tabela enquanto a bola está em contacto com o aro.
- Após um lance livre seguido por outro(s) lance(s) livre(s), um jogador toca a bola, o cesto ou a tabela enquanto ainda persistir a possibilidade da bola entrar no cesto.
- Um jogador introduz a mão no cesto por baixo e toca a bola.
- Um jogador defensor toca a bola ou o cesto enquanto a bola está dentro do cesto, impedindo assim que a bola passe através do cesto..
- Um jogador provoca que o cesto vibre ou agarra o cesto (aro e/ou rede), de tal modo que faz com que a bola ressalte de uma forma não natural ou mude de direcção, sendo por isso impedida de entrar no cesto ou levada a entrar no cesto.
- Um jogador agarra o cesto e joga a bola.

31.2.5 Quando:

- Um árbitro fez soar o seu apito enquanto a bola estava:
  - Nas mãos de um jogador em acto de lançamento, ou
  - Em trajectória num lançamento para cesto ou num último lance livre,
- Soou o sinal do cronómetro de jogo para o fim do quarto ou prolongamento,

nenhum jogador pode tocar a bola após esta tocar o aro e enquanto tiver a possibilidade de entrar no cesto.

Aplicam-se todas as restrições relativas à interferência no lançamento e intervenção sobre a bola.

### 31.3 Penalidade

31.3.1 Se a violação é cometida por um **jogador atacante**, não podem ser concedidos quaisquer pontos. A bola é concedida aos adversários para reposição de bola no prolongamento da linha de lance livre, a menos que estas regras ditem de outra forma.

31.3.2 Se a violação é cometida por um **jogador defensor**, é concedido à equipa atacante:

- 1 ponto, se a bola foi lançada durante um lance livre.
- 2 pontos, se a bola foi lançada da área de campo de 2 pontos.
- 3 pontos, se a bola foi lançada da área de campo de 3 pontos.

A concessão dos pontos é considerada como se a bola tivesse entrado no cesto.

31.3.3 Se a violação é cometida por um **jogador defensor** durante o último lance livre, deve ser concedido 1 ponto à equipa atacante, seguido de uma penalidade de falta técnica assinalada ao jogador defensor.

---

## REGRA SEIS – FALTAS

---

### Art. 32 Faltas

#### 32.1 Definição

- 32.1.1 Uma falta é uma infração às regras referente ao contacto ilegal com um adversário e/ou comportamento antidesportivo.
- 32.1.2 Um qualquer número de faltas pode ser assinalado a uma equipa. Independentemente da penalidade, cada falta deve ser sancionada, averbada ao infractor no boletim de jogo e penalizada em conformidade com estas regras.
- 32.1.3 Se uma falta é cometida depois da bola ter ficado morta quando
- Soa o sinal do cronómetro para o final de quarto ou cada prolongamento,
  - É cometida uma infração,
- deve ser ignorada a menos que seja uma falta técnica, antidesportiva ou desqualificante.

### Art. 33 Contacto: Princípios gerais

#### 33.1 Princípio do cilindro

O princípio do cilindro é definido como o espaço dentro dos limites de um cilindro imaginário, ocupado por um jogador no campo. As dimensões e a distância entre os seus pés variam de acordo com a altura e o tamanho do jogador. Inclui o espaço acima do jogador e é limitado às fronteiras do cilindro do jogador defensor ou do jogador atacante sem bola, que são:

- À **frente**, pelas palmas das mãos,
- Por **trás**, pelas nádegas, e
- Nos **lados**, pelo bordo exterior dos braços e pernas.

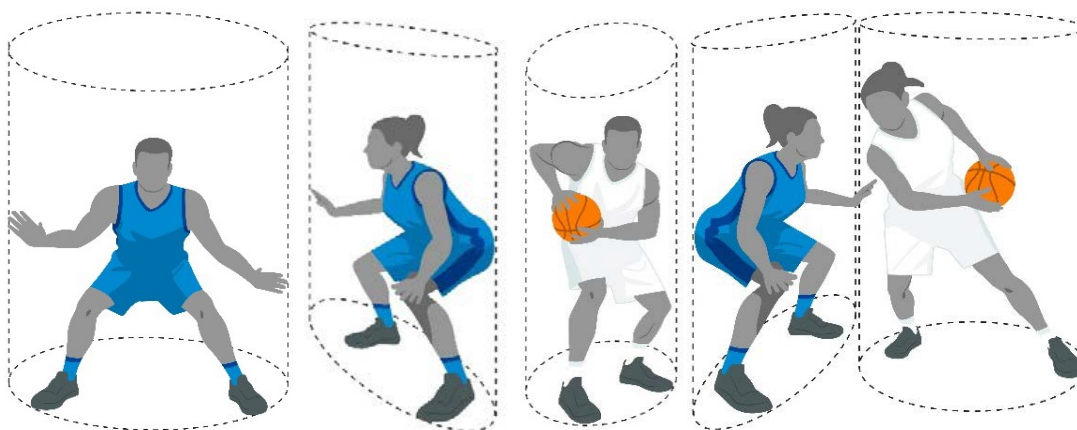
As mãos e os braços não podem ser estendidos à frente do torso para além da posição dos pés e joelhos, com os braços dobrados nos cotovelos de forma a que os antebraços e as mãos estejam elevados na posição legal de defesa.

O jogador defensor não pode entrar no cilindro do jogador atacante com bola e provocar um contacto ilegal quando o atacante está a tentar uma jogada normal de basquetebol dentro do cilindro. As fronteiras do cilindro do jogador atacante com bola, são:

- À frente, pelos pés, joelhos dobrados e braços, segurando a bola acima das ancas,
- Atrás, pelas nádegas, e
- Nos lados, pelo bordo exterior dos cotovelos e pernas.

Ao jogador atacante com bola deve ser permitido espaço suficiente para uma jogada normal de basquetebol dentro do cilindro. A jogada normal de basquetebol inclui iniciar um drible, rodar, lançar ou passar.

O jogador atacante não pode abrir as pernas ou braços fora do cilindro e provocar um contacto ilegal com o jogador defensor, de forma a ganhar um espaço adicional.



**Figura 6** Princípio do cilindro

### 33.2 Princípio da verticalidade

Durante o jogo, cada jogador tem o direito de ocupar qualquer posição (cilindro) no campo de jogo que não esteja ainda ocupada por um adversário.

Este princípio protege o espaço no solo que o jogador ocupa e o espaço acima quando salta verticalmente dentro desse espaço.

Quando o jogador abandona a posição vertical (cilindro) e ocorre um contacto de corpo com um adversário que já estabeleceu a sua própria posição vertical (cilindro), o jogador que abandonou a posição vertical (cilindro) é responsável pelo contacto.

O jogador defensor não deve ser penalizado por abandonar o solo verticalmente (dentro do cilindro) ou ter as mãos e braços estendidos acima e dentro do próprio cilindro desse jogador.

O jogador atacante, quer esteja no solo ou em suspensão, não deve provocar contacto com o jogador defensor em posição legal de defesa:

- Utilizando os braços para criar mais espaço (empurrando).
- Abrindo as pernas ou braços durante ou imediatamente após um lançamento ao cesto.

### 33.3 Posição legal de defesa

Um jogador defensor tem estabelecida uma posição legal de defesa inicial, quando

- de frente para o seu adversário, e
- tem ambos os pés no solo.

A posição legal de defesa prolonga-se acima verticalmente (dentro do cilindro), do solo até ao tecto. O jogador defensor pode erguer os braços e mãos acima da cabeça ou saltar verticalmente, mas esse jogador deve mantê-los numa posição vertical dentro do cilindro imaginário.

### 33.4 Defesa ao jogador com posse de bola

Ao defender um jogador que detém a posse de bola (segurando ou driblando), os elementos de tempo e distância não se aplicam.

O jogador com bola deve esperar ser defendido e deve estar preparado para parar ou mudar de direcção sempre que um adversário assuma uma posição legal de defesa inicial à frente desse jogador atacante, mesmo que o faça numa fracção de segundo.

O jogador defensor deve estabelecer uma posição legal de defesa inicial sem provocar contacto antes de assumir a posição defensiva.

Uma vez que o jogador defensor tenha estabelecido uma posição legal de defesa inicial, esse jogador pode movimentar-se para defender o adversário, mas não pode estender os braços, ombros, ancas e pernas para impedir que o driblador passe.

Ao julgar uma situação de carga/obstrução, envolvendo um jogador com bola, um árbitro deve utilizar os seguintes princípios:

- O jogador defensor deve estabelecer uma posição legal de defesa inicial de frente para o jogador com posse de bola e com os dois pés no solo.
- O jogador defensor pode permanecer parado, saltar verticalmente, mover-se lateralmente ou para trás, de modo a manter a posição legal de defesa inicial.
- Ao mover-se para manter a posição legal de defesa inicial, um pé ou ambos podem momentaneamente deixar o solo, desde que o movimento seja lateral ou para trás, mas não em direcção ao jogador com bola.
- O contacto deve ocorrer no torso, sendo assim considerado que o jogador defensor chegou primeiro ao local do contacto.
- Tendo estabelecido uma posição legal de defesa, o jogador defensor pode rodar dentro do cilindro para evitar uma lesão.

Em qualquer das situações acima descritas, deve ser considerado que o contacto foi provocado pelo jogador com bola.

### **33.5 Defesa ao jogador sem posse de bola**

Um jogador sem posse de bola tem direito a mover-se livremente no campo de jogo e assumir qualquer posição ainda não ocupada por outro jogador.

Ao defender um jogador sem posse de bola, os elementos de tempo e distância devem aplicar-se. Um jogador defensor não deve assumir uma posição tão próxima e/ou tão rapidamente no caminho de um adversário em movimento, que o impeça de ter tempo ou distância suficientes para parar ou mudar de direcção.

A distância é directamente proporcional à velocidade do adversário, mas nunca menos do que 1 passo normal.

Se um jogador defensor não respeita os elementos de tempo e distância ao assumir uma posição legal de defesa inicial e ocorre contacto com um adversário, esse jogador é responsável pelo contacto.

Uma vez que o jogador defensor tenha estabelecido uma posição legal de defesa inicial, esse jogador pode movimentar-se para defender o adversário. O jogador não pode impedir o adversário de passar, estendendo os braços, ombros, ancas e pernas no caminho do adversário. O jogador pode rodar dentro do cilindro para evitar uma lesão.

### **33.6 Um jogador que está em suspensão**

Um jogador que salta a partir de um local no campo de jogo, tem o direito de voltar ao solo no mesmo local.

Tem o direito de voltar ao solo noutra local do campo de jogo, desde que o local no solo e a trajectória entre o início do salto e o local de chegada, não esteja ainda ocupado por adversário(s) no momento do salto.

Se um jogador saltou e voltou ao solo, mas a inércia faz com que provoque contacto com um adversário que assumiu uma posição legal de defesa além do local de chegada ao solo, o saltador é responsável pelo contacto.

Um adversário não pode movimentar-se para a trajetória de um jogador, depois deste ter iniciado o seu salto.

Mover-se por debaixo de um jogador que está no ar provocando contacto, é normalmente uma falta antidesportiva e, em certas circunstâncias, pode ser uma falta desqualificante.

### 33.7 Bloqueio: Legal e ilegal

Um bloqueio é uma tentativa de atrasar ou impedir um adversário sem bola de alcançar uma posição pretendida no campo de jogo.

O bloqueio é legal quando o jogador que bloqueia um adversário:

- Estava parado (dentro do cilindro desse jogador) quando ocorreu o contacto.
- Tinha os dois pés no solo quando ocorreu o contacto.

O bloqueio é ilegal quando o jogador que bloqueia um adversário:

- Está a movimentar-se quando ocorre o contacto.
- Não concedeu a distância suficiente ao estabelecer o bloqueio fora do campo de visão de um adversário parado quando ocorre o contacto.
- Não respeitou os elementos de tempo e distância de um adversário em movimento quando ocorre o contacto.

Se o bloqueio é estabelecido dentro do campo de visão de um adversário parado (frontal ou lateral), o bloqueador pode estabelecer o bloqueio tão próximo quanto possível do adversário, desde que não haja contacto.

Se o bloqueio é estabelecido fora do campo de visão de um adversário parado, o bloqueador deve conceder ao adversário o espaço suficiente para este dar um passo normal em direcção ao bloqueio sem provocar contacto.

Se o adversário está em movimento os elementos de tempo e distância devem aplicar-se. O bloqueador deve conceder ao adversário o espaço suficiente para que o jogador que está a ser bloqueado possa evitar o bloqueio, parando ou mudando de direcção.

A distância necessária nunca é inferior a um e nunca mais do que dois passos normais.

Um jogador que é legalmente bloqueado é responsável por qualquer contacto com o jogador que estabeleceu o bloqueio.

### 33.8 Carga

Carga é um contacto pessoal ilegal, com ou sem bola, empurrando ou movimentando-se em direcção ao torso do adversário.

### 33.9 Obstrução

Obstrução é um contacto pessoal ilegal que impede a progressão de um adversário com ou sem bola.

Um jogador que tenta bloquear comete uma falta por obstrução, se o contacto ocorre enquanto se movimenta e o adversário está parado ou a recuar.

Se um jogador ignora a bola, encara o adversário e muda de posição quando o adversário também a muda, esse jogador é primariamente responsável por qualquer contacto que ocorra, a menos que estejam envolvidos outros factores.

A expressão “a menos que estejam envolvidos outros factores” refere-se a deliberadamente empurrar, carregar ou agarrar o jogador que está a ser bloqueado.

É legal que um jogador estenda o(s) braço(s) ou cotovelo(s) fora do cilindro enquanto assume uma posição no solo, mas tem de os colocar dentro do cilindro quando um

adversário tenta passar. Se o(s) braço(s) ou cotovelo(s) estão fora do cilindro e ocorre contacto, é obstrução ou acto de agarrar.

### 33.10 Áreas de semicírculo de não carga

As áreas de semicírculo de não carga são marcadas no campo de jogo com o objectivo de designar uma área específica para a interpretação de situações de carga/obstrução sob o cesto.

Em qualquer jogada de penetração na direcção da área de semicírculo de não carga, qualquer contacto provocado por um jogador atacante em suspensão sobre um jogador defensor que está dentro da área de semicírculo de não carga, não deverá ser sancionado como uma falta ofensiva, a menos que o jogador atacante utilize ilegalmente as mãos, braços, pernas ou corpo. Esta regra aplica-se quando

- o jogador atacante tem a posse de bola enquanto está no ar, e
- o jogador atacante tenta um lançamento ao cesto ou passa a bola, e
- o jogador defensor tem um pé ou ambos os pés em contacto com a área de semicírculo de não carga.

### 33.11 Contacto com um adversário com a(s) mão(s) e/ou braço(s)

Tocar um adversário com a(s) mão(s) não é necessariamente, por si só, uma falta.

Os árbitros devem decidir se o jogador que provocou o contacto obteve uma vantagem, Se o contacto provocado por um jogador restringe, de alguma forma, a liberdade de movimento de um adversário, tal contacto é uma falta.

O uso ilegal da(s) mão(s) ou braço(s) estendidos, ocorre quando o jogador defensor está em posição de defesa, coloca a(s) mão(s) ou braço(s) por cima e permanece em contacto com um adversário com ou sem bola, para impedir a progressão do adversário.

Tocar ou “bater” repetidamente num adversário com ou sem bola é uma falta, uma vez que pode conduzir a jogo duro.

É uma falta provocada por um jogador atacante com bola:

- “Enganchar” ou envolver um braço ou um cotovelo à volta de um jogador defensor, no sentido de obter uma vantagem.
- “Empurrar” para impedir um adversário de jogar ou tentar jogar a bola, ou para criar mais espaço.
- Utilizar um antebraço estendido ou a mão, enquanto dribla, impedindo que o adversário ganhe a posse de bola.

É uma falta provocada por um jogador atacante sem bola ao “empurrar” para:

- Libertar-se para agarrar a bola.
- Impedir que o jogador defensor jogue ou tente jogar a bola.
- Criar mais espaço.

### 33.12 Jogo de poste

O princípio de verticalidade (princípio do cilindro) também se aplica ao jogo de poste.

O jogador atacante na posição de poste e o jogador defensor devem respeitar os direitos mútuos a uma posição vertical (cilindro).

É uma falta de um jogador atacante ou defensor em posição de poste, deslocar com o ombro ou anca o adversário para fora da posição ou interferir com a liberdade de movimento do adversário, utilizando os braços estendidos, ombros, ancas, pernas ou outras partes do corpo.

### 33.13 Defesa ilegal pela retaguarda

A defesa ilegal pela retaguarda é um contacto pessoal com um adversário, por um jogador defensor, por detrás. O facto do jogador defensor estar a tentar jogar a bola, não justifica o contacto com um adversário pela retaguarda.

### 33.14 Agarrar

Agarrar é um contacto pessoal ilegal com um adversário, que interfere com a liberdade de movimento de um adversário. Este contacto (agarrar) pode ocorrer com qualquer parte do corpo.

### 33.15 Empurrar

Empurrar é um contacto pessoal ilegal com qualquer parte do corpo em que um jogador força ou tenta forçar um adversário com ou sem bola a deslocar-se.

### 33.16 Simular sofrer uma falta

Simulação é uma qualquer acção de um jogador para simular ter sofrido falta ou efetuar movimentos teatrais exagerados, de forma a criar uma opinião de que sofreu falta e com isso ganhar uma vantagem.

## Art. 34 Falta pessoal

### 34.1 Definição

34.1.1 Uma falta pessoal é um contacto ilegal com um adversário, quer a bola esteja viva ou morta.

Um jogador não pode agarrar, obstruir, empurrar, carregar, rasteirar ou impedir a progressão de um adversário estendendo a mão, braço, cotovelo, ombro, anca, perna, joelho ou pé, nem inclinar ou curvar o corpo numa posição que não seja normal (fora do cilindro), nem um jogador deve praticar jogo duro ou violento.

34.1.2 Uma falta de reposição é uma falta pessoal cometida por um jogador defensor sobre um adversário dentro de campo, quando o cronómetro de jogo indica 2:00 minutos ou menos no quarto quarto e em cada prolongamento, estando a bola fora de campo para uma reposição em jogo e ainda nas mãos do árbitro ou à disposição do executante da reposição de bola.

### 34.2 Penalidade

#### Uma falta pessoal deve ser averbada ao infractor.

- 34.2.1 Se a falta é cometida sobre um jogador que não está em acto de lançamento:
- O jogo deve ser reiniciado com uma reposição de bola de fora de campo pela equipa adversária, no local mais próximo de onde ocorreu a infracção.
  - Se a equipa prevaricadora se encontra numa situação de penalidade por faltas de equipa, então aplica-se o Art. 41.
- 34.2.2 Se a falta é cometida sobre um lançador, é concedido a esse jogador um número de lances livres como se segue:
- Se o lançamento de cesto de campo é convertido, o cesto é válido e, adicionalmente, 1 lance livre.
  - Se o lançamento de cesto de campo da área de 2 pontos não é convertido, 2 lances livres.
  - Se o lançamento de cesto de campo da área de 3 pontos não é convertido, 3 lances livres.

34.2.3 Se a falta é cometida como falta de reposição:

- Ao jogador que sofreu a falta será concedido apenas 1 lance livre, independentemente da equipa infractora já se encontrar numa situação de penalidade por faltas de equipa. O jogo deverá recomeçar por uma reposição da bola de fora de campo para a equipa não infractora, no local mais próximo de onde ocorreu a infracção.

## **Art. 35 Falta dupla**

### **35.1 Definição**

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

35.1.2 Para considerar 2 faltas como uma falta dupla, aplicam-se as seguintes condições:

- Ambas as faltas são faltas de jogador.
- Ambas as faltas envolvem contacto físico.
- Ambas as faltas envolvem os mesmos 2 adversários, que cometem falta um sobre o outro.
- Ambas as faltas são as 2 pessoais ou uma qualquer combinação de faltas antidesportivas e desqualificantes.

### **35.2 Penalidade**

Uma falta pessoal ou antidesportiva/desqualificante é averbada a cada infractor. Não há lugar a lances livres e o jogo deve recomeçar como se segue:

Se aproximadamente ao mesmo tempo que a falta dupla:

- Um cesto de campo ou um último lance livre é convertido, a bola é concedida à equipa que sofreu o cesto para reposição fora de campo em qualquer local atrás da linha final dessa equipa.
- Uma equipa detinha a posse de bola ou tinha direito à mesma, a bola deve ser concedida a esta equipa para reposição de fora de campo no local mais próximo de onde ocorreu a infracção.
- Nenhuma das equipas detinha a posse de bola ou tinha direito à mesma, ocorre uma situação de bola ao ar.

## **Art. 36 Falta técnica**

### **36.1 Regras de conduta**

36.1.1 A conduta adequada no jogo pressupõe uma total e leal cooperação de jogadores, treinadores principais, treinadores adjuntos, substitutos, jogadores excluídos e acompanhantes de equipa para com os árbitros, oficiais de mesa e comissário, se presente.

36.1.2 Cada equipa deve fazer o seu melhor para assegurar a vitória, mas deve fazê-lo dentro do espírito de desportivismo e de *fair-play*.

36.1.3 Qualquer deliberada ou repetida falta de cooperação ou inobservância ao espírito e intenção das regras, deve ser considerada como uma falta técnica.

36.1.4 Os árbitros podem prevenir faltas técnicas, dando avisos ou mesmo ignorar pequenas infracções que não são obviamente intencionais e que não têm um efeito directo no jogo, a não ser que persista uma repetição da mesma infracção depois do aviso.

36.1.5 Se uma infracção é reconhecida depois da bola ficar viva, o jogo deve ser interrompido e uma falta técnica assinalada. A penalidade deve ser administrada como se a falta

técnica tivesse ocorrido no momento em que é assinalada. O que quer que tenha ocorrido durante o intervalo de tempo entre a infracção e o jogo ser interrompido, permanece válido.

## 36.2 Definição

36.2.1 Uma falta técnica é uma falta de um jogador sem contacto, de natureza comportamental, incluindo mas não limitada a:

- Ignorar avisos dados pelos árbitros.
- Tratar e/ou comunicar desrespeitosamente com os árbitros, o comissário, se presente, os oficiais de mesa, os adversários ou pessoas autorizadas a sentar-se nos bancos de equipa.
- Utilizar linguagem e gestos que possam ofender ou incitar os espectadores.
- Provocar e insultar um adversário.
- Obstruir a visão de um adversário, acenando/colocando a(s) mão(s) próximo dos olhos do adversário.
- Oscilar excessivamente os cotovelos.
- Atrasar o jogo, tocando deliberadamente na bola após cesto ou impedir que uma reposição de bola de fora de campo ou um lance livre se efectue prontamente ou regressar tardiamente ao campo para começar o jogo ou o segundo meio-tempo.
- Simular ter sofrido uma falta.
- Pendurar-se no aro, de forma a que todo o peso do jogador seja suportado pelo aro, excepto quando o jogador segura o cesto momentaneamente após um afundação ou está a tentar evitar uma lesão de qualquer jogador.
- Interferência de lançamento durante o último lance livre por um jogador defensor. Deverá ser concedido 1 ponto à equipa adversária, seguido da penalidade de falta técnica assinalada ao jogador defensor.

36.2.2 Uma falta técnica de qualquer pessoa autorizada a sentar-se no banco da equipa é uma falta por comunicar desrespeitosamente ou tocar os árbitros, comissário, se presente, oficiais de mesa ou adversários, ou uma infracção de natureza processual ou administrativa.

36.2.3 Um jogador deve ser desqualificado para o resto do jogo quando lhe são averbadas 2 faltas técnicas, ou 2 faltas antidesportivas ou 1 falta técnica e 1 falta antidesportiva.

36.2.4 Um treinador principal deve ser desqualificado para o resto do jogo quando lhe são averbadas:

- 2 faltas técnicas (“C”) devido a um comportamento antidesportivo pessoal.
- 3 faltas técnicas, sejam todas (“B”) ou uma delas (“C”), devido ao comportamento antidesportivo de outras pessoas autorizadas a sentar-se no banco da equipa.

36.2.5 Se um jogador ou um treinador principal é desqualificado no âmbito do Art. 36.2.3 ou Art. 36.2.4, essa falta técnica deve ser a única falta a ser penalizada e nenhuma outra penalidade adicional pela desqualificação deve ser considerada.

## 36.3 Penalidade

36.3.1 Se uma falta técnica é cometida:

- Por um jogador, uma falta técnica deve ser-lhe averbada como falta de jogador e contará como uma das faltas da equipa.
- Por qualquer pessoa autorizada a sentar-se no banco da equipa, uma falta técnica deve ser averbada ao treinador principal e não contará como uma das faltas da equipa.

36.3.2 Deve ser concedido 1 lance livre aos adversários. O jogo deve ser reiniciado como se segue:

- O lance livre deve ser executado de imediato. Após o lance livre, a reposição de bola fora de campo deve ser concedida à equipa que detinha a posse de bola ou tinha direito a ela quando a falta técnica foi cometida, no local mais próximo donde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido.
- O lance livre também deve ser executado de imediato, independentemente quer da ordem de quaisquer outras eventuais penalidades por quaisquer outras faltas tenha sido determinada, quer a execução das penalidades já tenha começado. Após o lance livre da falta técnica, o jogo deve reiniciar-se pela equipa que detinha a posse de bola ou tinha direito a ela quando a falta técnica foi cometida, no local mais próximo donde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido para a penalidade da falta técnica.
- Se um lançamento de campo ou um último lance livre é convertido, o jogo deve recomeçar com uma reposição fora de campo em qualquer local atrás da linha final.
- Se nenhuma das equipas detinha a posse de bola ou o direito à posse de bola, ocorre uma situação de bola ao ar.
- Com uma bola ao ar no círculo central no início do primeiro quarto.

## **Art. 37 Falta antidesportiva**

### **37.1 Definição**

37.1.1 Uma falta antidesportiva é um contacto de um jogador, que é:

- Contacto com um adversário, sem tentativa legítima de directamente jogar a bola dentro do espírito e intenção das regras.
- Um contacto excessivo, duro, provocado por um jogador num esforço de jogar a bola ou um adversário.
- Um contacto desnecessário provocado pelo jogador defensor para parar a progressão da equipa atacante em transição. Isto aplica-se até que o jogador atacante inicie o acto de lançamento.
- Um contacto ilegal provocado por um jogador por detrás ou lateralmente sobre um adversário que está em progressão na direcção do cesto adversário e sem adversários entre o jogador que progride e o cesto, e
  - o jogador em progressão está de posse da bola, ou
  - o jogador em progressão está a tentar ganhar a posse de bola, ou
  - a bola tenha sido largada num passe para o jogador em progressão.

Isto aplica-se até que o jogador atacante inicie o acto de lançamento.

37.1.2 O árbitro deve interpretar as faltas antidesportivas de forma consistente ao longo de todo o jogo e julgar apenas a acção.

### **37.2 Penalidade**

37.2.1 Uma falta antidesportiva deve ser assinalada ao infractor.

37.2.2 Deve(m) ser concedido(s) lance(s) livre(s) ao jogador que sofreu a falta, seguido(s) por:

- Uma reposição de bola na linha de reposição de bola na zona de ataque da equipa, **oposta à mesa dos oficiais**.
- Uma bola ao ar no círculo central no início do primeiro quarto.

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

- Se a falta é cometida sobre um jogador que não está em acto de lançamento: 2 lances livres.
  - Se a falta é cometida sobre um jogador em acto de lançamento: o cesto, se convertido, é válido e, adicionalmente, 1 lance livre.
  - Se a falta é cometida sobre um jogador em acto de lançamento e o cesto não é convertido: 2 ou 3 lances livres.
- 37.2.3 Um jogador deve ser desqualificado para o resto do jogo quando lhe forem averbadas 2 faltas antidesportivas, ou 2 faltas técnicas ou com 1 falta técnica e 1 falta antidesportiva.
- 37.2.4 Se um jogador é desqualificado no âmbito do Art. 37.2.3, essa falta antidesportiva é a única falta a ser penalizada e nenhuma outra penalidade adicional pela desqualificação deve ser considerada.

## Art. 38 Falta desqualificante

### 38.1 Definição

- 38.1.1 Uma falta desqualificante é uma acção flagrantemente antidesportiva, cometida por jogadores, substitutos, treinadores principais, treinadores adjuntos, jogadores excluídos e acompanhantes de equipa.
- 38.1.2 Um treinador principal sancionado com uma falta desqualificante deve ser substituído pelo primeiro treinador adjunto inscrito no boletim de jogo. Se não está inscrito nenhum primeiro treinador adjunto no boletim de jogo, o capitão (CAP) deverá substituir o treinador principal.

### 38.2 Violência

- 38.2.1 Actos de violência podem ocorrer durante o jogo, contrários ao espírito de desportivismo e de *fair-play*. Estes actos devem ser imediatamente parados pelos árbitros e, se necessário, por agentes das forças de segurança pública.
- 38.2.2 Sempre que actos de violência tenham lugar, envolvendo jogadores no campo de jogo ou proximidades, os árbitros devem tomar todas as acções necessárias para os parar.
- 38.2.3 Todas as pessoas acima mencionadas que sejam culpadas de flagrantes actos de agressão contra adversários ou árbitros, devem ser desqualificadas. O árbitro principal deve relatar o incidente ao organismo responsável pela competição.
- 38.2.4 Os agentes das forças de segurança pública apenas podem entrar no campo de jogo se tal for solicitado pelos árbitros. No entanto, caso espectadores entrem no campo de jogo com a clara intenção de cometer actos de violência, os agentes das forças de segurança pública devem intervir de imediato para proteger as equipas e os árbitros.
- 38.2.5 Todas as áreas para além do campo de jogo ou suas proximidades, incluindo entradas, saídas, corredores, balneários, etc., ficam sob jurisdição do organismo responsável pela competição e dos agentes das forças de segurança pública.
- 38.2.6 Acções físicas cometidas por jogadores ou quaisquer pessoas autorizadas a sentar-se no banco da equipa, que possam causar danos ao equipamento de jogo, não podem ser permitidas pelos árbitros.

Quando este tipo de comportamento for observado pelos árbitros, o treinador principal da equipa infractora deve ser advertido.

Caso a(s) acção(ões) seja(m) repetida(s), deve ser imediatamente assinalada uma falta técnica ou mesmo uma falta desqualificante ao(s) indivíduo(s) envolvido(s).

### 38.3 Penalidade

- 38.3.1 Uma falta desqualificante deve ser assinalada ao infractor.
- 38.3.2 Sempre que o infractor é desqualificado de acordo com os artigos correspondentes destas regras, o infractor deve dirigir-se e permanecer no balneário da equipa durante o resto do jogo ou deve abandonar o edifício.
- 38.3.3 Deve(m) ser concedido(s) lance(s) livre(s):
- A qualquer adversário, designado pelo treinador principal, no caso de uma falta que não envolva contacto.
  - Ao jogador que sofreu a falta, no caso de ser uma falta por contacto.

Seguido(s) de:

- Uma reposição de bola na linha de reposição de bola na zona de ataque da equipa, **oposta à mesa dos oficiais**.
  - Uma bola ao ar no círculo central no início do primeiro quarto.
- 38.3.4 O número de lances livres deve ser concedido da seguinte forma:
- Se a falta é uma falta em que não há contacto: 2 lances livres.
  - Se a falta é cometida sobre um jogador que não está em acto de lançamento: 2 lances livres.
  - Se a falta é cometida sobre um jogador em acto de lançamento: o cesto, se convertido, é válido e, adicionalmente, 1 lance livre.
  - Se a falta é cometida sobre um jogador em acto de lançamento e o cesto não é convertido: 2 ou 3 lances livres.
  - Se a falta é pela desqualificação de um treinador principal: 2 lances livres.
  - Se a falta é pela desqualificação de um primeiro treinador adjunto, substituto, jogador excluído ou acompanhante da equipa, esta falta é averbada ao treinador principal como falta técnica: 2 lances livres.
- Adicionalmente, se a desqualificação de um primeiro treinador adjunto, substituto, jogador excluído ou acompanhante da equipa após deixarem a zona do banco da equipa é pela participação activa durante uma situação de luta:
- Por cada uma das faltas desqualificantes de um primeiro treinador adjunto, substituto ou jogador excluído: 2 lances livres. Todas as faltas desqualificantes devem ser averbadas a cada um dos prevaricadores.
  - Por cada uma das faltas desqualificantes de quaisquer acompanhantes da equipa: 2 lances livres. Todas as faltas desqualificantes devem ser averbadas ao treinador principal.

Todos os lances livres devem ser executados, excepto se existirem penalidades iguais averbadas à equipa adversária que possam ser canceladas.

## **Art. 39 Luta**

### 39.1 Definição

Luta é uma interacção física entre 2 ou mais jogadores adversários e qualquer pessoa autorizada a sentar-se nos bancos de equipa.

Este artigo aplica-se exclusivamente a substitutos, treinadores principais, primeiros treinadores adjuntos, jogadores excluídos e acompanhantes de equipa que abandonam o espaço confinado ao banco da equipa durante uma luta ou durante qualquer situação que possa conduzir a uma luta.

## 39.2 Regra

- 39.2.1 Substitutos, jogadores excluídos ou acompanhantes da equipa que abandonam a área do banco da equipa durante uma luta ou durante qualquer situação que possa conduzir a uma luta, devem ser desqualificados.
- 39.2.2 Apenas ao treinador principal e/ou ao primeiro treinador adjunto é permitido abandonar a área do banco da equipa durante uma luta ou durante qualquer situação que possa conduzir a uma luta, para ajudar os árbitros a manter ou a restabelecer a ordem. Nesta situação, não devem ser desqualificados.
- 39.2.3 Se um treinador principal e/ou primeiro treinador adjunto abandona a área do banco da equipa e não ajuda ou tenta ajudar os árbitros a manter ou a restabelecer a ordem, devem ser desqualificados.

## 39.3 Penalidade

- 39.3.1 Independentemente do número de pessoas desqualificadas por abandonarem a área do banco da equipa, deverá ser averbada ao treinador principal uma única falta técnica ("B").
- 39.3.2 Se são desqualificadas pessoas de ambas as equipas no âmbito deste artigo e não subsistem outras penalidades de falta para administrar, o jogo reinicia-se como se segue.

Se aproximadamente ao mesmo tempo que o jogo foi interrompido devido à luta:

- Um cesto de campo ou um último lance livre é convertido, a bola deve ser concedida à equipa que o sofreu para reposição de bola fora de campo, em qualquer local atrás da linha final dessa equipa.
  - Uma equipa detinha a posse de bola ou tinha direito à mesma, a bola deve ser concedida a essa equipa para reposição de bola fora de campo no local mais próximo de onde se encontrava a bola quando a situação de luta começou.
  - Nenhuma das equipas tinha ou tem direito à posse de bola, ocorre uma situação de bola ao ar.
- 39.3.3 Todas as faltas desqualificantes devem ser averbadas no boletim de jogo de acordo com o descrito no Apêndice B.8.3 e não contam como faltas de equipa.
- 39.3.4 Todas as possíveis penalidades de falta contra jogadores em campo envolvidos numa luta ou em qualquer situação que conduza a uma luta, devem ser tratadas de acordo com o Art. 42.
- 39.3.5 Todas as eventuais penalidades por falta desqualificante averbadas a primeiro treinador adjunto, substituto, jogador excluído ou a um acompanhante de equipa envolvido activamente numa luta ou em qualquer situação que possa conduzir a uma luta, devem ser sancionadas de acordo com o Art. 38.3.4, ponto sexto.

## REGRA SETE – DISPOSIÇÕES GERAIS

### Art. 40 Limites de faltas de um jogador/treinador principal e desqualificações de jogo

- 40.1 Um jogador que tenha cometido 5 faltas deve ser informado disso por um árbitro e deve abandonar o jogo de imediato.
- 40.2 Um jogador-treinador principal que tenha cometido 5 faltas como jogador é um jogador excluído, mas pode continuar como treinador principal.
- 40.3 Uma falta por um jogador que previamente cometeu 5 faltas é considerada uma falta de um jogador excluído e é sancionada e averbada no boletim de jogo ao treinador principal ('B').
- 40.4 Um jogador que tenha cometido 2 faltas técnicas ou 2 faltas antidesportivas ou 1 falta antidesportiva e 1 falta técnica, deverá ser informado pelo cronometrista da desqualificação para o resto do jogo, que deverá levantar a placa de desqualificação no jogo (GD).
- 40.5 Um treinador principal que tenha cometido 2 faltas técnicas ('C') por comportamento antidesportivo pessoal ou 3 faltas técnicas, sejam elas todas ('B') ou 1 delas ('C'), deverá ser informado pelo cronometrista da desqualificação para o resto do jogo, que deverá levantar a placa de desqualificação no jogo (GD).
- 40.6 Qualquer jogador desqualificado, substituto, treinador principal, treinador adjunto, jogador excluído ou membro acompanhante, deve abandonar o jogo imediatamente (não demorando mais do que 30 segundos) e deverá dirigir-se e permanecer no balneário da equipa durante o resto do jogo ou deverá abandonar o edifício.

### Art. 41 Faltas de equipa: Penalidade

#### 41.1 Definição

- 41.1.1 Uma falta de equipa é uma falta pessoal, técnica, antidesportiva ou desqualificante cometida por um jogador. Uma equipa incorre numa situação de penalidade de faltas de equipa após ter cometido 4 faltas de equipa num quarto.
- 41.1.2 Todas as faltas de equipa cometidas num intervalo de jogo devem ser consideradas como tendo sido cometidas no quarto ou prolongamento seguinte.
- 41.1.3 Todas as faltas de equipa cometidas em cada prolongamento devem ser consideradas como cometidas no quarto quarto.

#### 41.2 Regra

- 41.2.1 Quando uma equipa incorre numa situação de penalidade de faltas de equipa, todas as faltas pessoais subsequentes, cometidas por seus jogadores sobre um jogador que não esteja em acto de lançamento, devem ser penalizadas com 2 lances livres, em vez de uma reposição de bola de fora de campo. O jogador que sofreu a falta é aquele que deve executar os lances livres.
- 41.2.2 Se uma falta pessoal é cometida por um jogador da equipa que detém a posse de uma bola viva ou que tem direito à mesma, essa falta deve ser penalizada com uma reposição de bola de fora de campo pelos adversários.

## Art. 42 Situações especiais

### 42.1 Definição

No mesmo período de paragem de cronómetro de jogo que sucede uma infracção, podem surgir situações especiais quando infracção(ções) adicional(is) é(são) ou tenha(m) sido cometida(s).

### 42.2 Procedimento

- 42.2.1 Todas as faltas devem ser assinaladas e todas as penalidades identificadas.
- 42.2.2 Deve ser determinada a ordem pela qual ocorreram todas as infracções.
- 42.2.3 Todas as penalidades iguais contra as duas equipas e todas as penalidades por faltas duplas devem ser canceladas pela ordem em que ocorreram. Uma vez que as penalidades tenham sido registadas no boletim e canceladas, são consideradas como se nunca tivessem ocorrido.
- 42.2.4 Se é cometida uma falta técnica, essa penalidade deverá ser administrada em primeiro lugar, independentemente quer da ordem de quaisquer outras eventuais penalidades tenha sido determinada ou quer a execução das penalidades já tenha começado.
- Se a falta técnica é **registada no boletim** ao treinador principal por uma desqualificação do primeiro treinador adjunto, substituto, jogador excluído e acompanhante da equipa, essa penalidade não deverá ser administrada em primeiro lugar. Deverá ser administrada na ordem em que todas as faltas e violações ocorreram, a menos que se cancelem.
- 42.2.5 O direito à posse de bola como parte da última penalidade a ser administrada, cancelará quaisquer anteriores direitos à posse de bola.
- 42.2.6 Uma vez que a bola fique viva para o primeiro lance livre ou numa penalidade de reposição de bola de fora de campo, essa penalidade já não pode ser considerada para cancelar quaisquer penalidades remanescentes.
- 42.2.7 Todas as penalidades remanescentes devem ser administradas pela ordem em que foram assinaladas.
- 42.2.8 Se, após o cancelamento de penalidades iguais contra ambas as equipas, não permanecem quaisquer outras penalidades por administrar, o jogo deve reiniciar-se da seguinte forma:
- Se, aproximadamente ao mesmo tempo da primeira infracção:
- Um cesto de campo ou um último lance livre é convertido, a bola deve ser concedida à equipa que o sofreu para reposição de fora de campo, em qualquer local atrás da linha final dessa equipa.
  - Uma equipa detinha a posse de bola ou tinha direito à mesma, a bola deve ser concedida a esta equipa para reposição de fora de campo, no local mais próximo da primeira infracção.
  - Nenhuma das equipas detinha ou tinha direito à posse de bola, ocorre uma situação de bola ao ar.

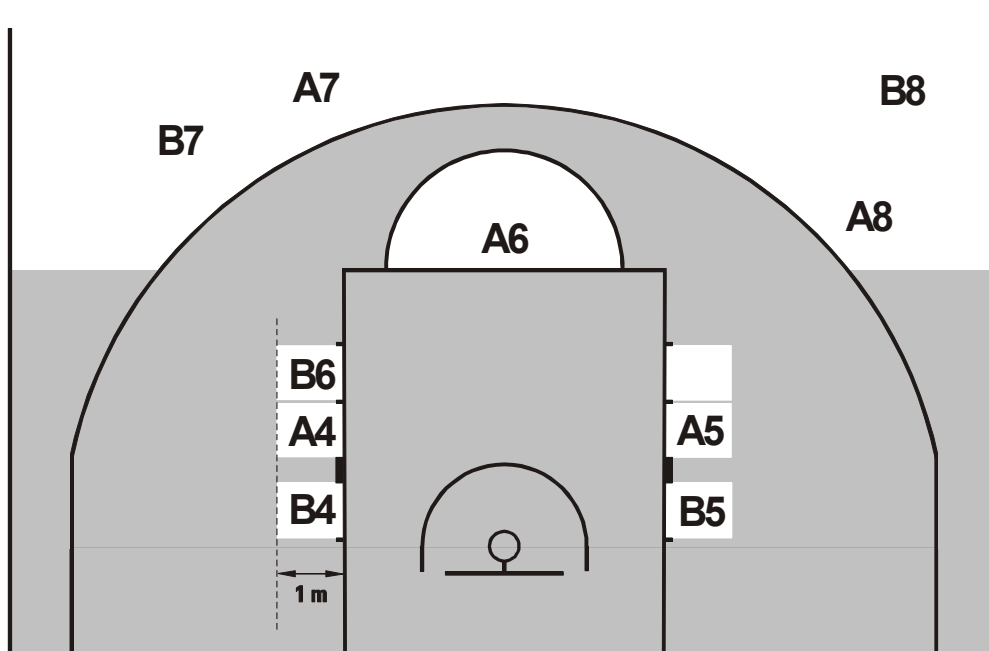
## Art. 43 Lances livres

### 43.1 Definição

- 43.1.1 Um lance livre é uma oportunidade concedida a um jogador para marcar 1 ponto, sem oposição, de uma posição por detrás da linha de lance livre e dentro do semicírculo.
- 43.1.2 Uma série de lances livres é definida como todos os lances livres e possível subsequente posse de bola resultante de uma única penalidade de falta.

### 43.2 Regra

- 43.2.1 Quando uma falta pessoal, uma falta antidesportiva ou uma falta desqualificante é assinalada, o(s) lance(s) livre(s) deve(m) ser concedido(s) da seguinte forma:
- O jogador que sofreu a falta deve executar o(s) lance(s) livre(s).
  - Se esse jogador é indicado para ser substituído, o(s) lance(s) livre(s) devem ser executados antes da substituição.
  - Se o jogador tem de abandonar o jogo devido a lesão, por ter cometido 5 faltas ou ter sido desqualificado, o substituto deverá executar o(s) lance(s) livre(s). Se não há substituto disponível, qualquer colega de equipa indicado pelo treinador principal deverá executar o(s) lance(s) livre(s).
- 43.2.2 Quando uma falta técnica ou uma falta desqualificante sem contacto é assinalada, qualquer membro da equipa adversária, designado pelo treinador principal, executará o(s) lance(s) livre(s).
- 43.2.3 O executante de lance livre deve:
- Assumir uma posição por detrás da linha de lance livre e dentro do semicírculo.
  - Utilizar qualquer método para executar um lance livre, de forma a que a bola entre no cesto por cima ou toque o aro.
  - Largar a bola em 5 segundos, depois de ter sido colocada à disposição pelo árbitro.
  - Não tocar a linha de lance livre ou entrar na área restritiva até que a bola entre no cesto ou tenha tocado o aro.
  - Não simular um lance livre.
- 43.2.4 Os jogadores nos locais de ressalto de lance livre têm direito a ocupar posições alternadas nestes espaços, os quais são considerados como tendo 1 m de profundidade (Figura 7).
- Durante os lances livres estes jogadores não devem:
- Ocupar locais de ressalto de lance livre aos quais não têm direito.
  - Entrar na área restritiva, na zona neutra ou abandonar o local de ressalto de lance livre, até que a bola tenha saído da(s) mão(s) do executante de lance livre.
  - Distrair o executante de lance livre com os seus actos.



**Figura 7** Posições dos jogadores durante os lances livres

- 43.2.5 Os jogadores que não estão nos locais de ressalto de lance livre, devem permanecer atrás do prolongamento da linha de lance livre e atrás da linha de lançamento de 3 pontos, até que termine o lance livre.
- 43.2.6 Durante lance(s) livre(s) seguido(s) por outra(s) série(s) de lances livres ou por uma reposição de bola fora de campo, todos os jogadores devem permanecer atrás do prolongamento da linha de lance livre e atrás da linha de lançamento de 3 pontos.

**Uma infracção dos Art. 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 e 43.2.6 é uma violação.**

### 43.3 Penalidade

- 43.3.1 Se um lance livre é bem sucedido e a violação é cometida pelo executante de lance livre, o ponto não é válido.

A bola deve ser concedida aos adversários para reposição de fora de campo no prolongamento da linha de lance livre, excepto se houver penalidade adicional de lance(s) livre(s) ou posse de bola, a ser administrada.

- 43.3.2 Se um lance livre é bem sucedido e a violação é cometida por qualquer outro jogador que não o executante de lance livre:
- O ponto é válido.
  - A(s) violação(ões) deve(m) ser ignorada(s).

No caso de ser o último lance livre, a bola deve ser concedida aos adversários para reposição de fora de campo, em qualquer local atrás da linha final dessa equipa.

- 43.3.3 Se um lance livre não é bem sucedido e a violação é cometida por:
- Um executante de lance livre ou por um colega de equipa no último lance livre, a bola deve ser concedida aos adversários para reposição de fora de campo no prolongamento da linha de lance livre, excepto se essa equipa tiver direito a posterior posse de bola.
  - Um adversário do executante de lance livre, deverá ser concedido ao executante um novo lance livre de substituição.
  - Ambas as equipas no último lance livre, ocorre uma situação de bola ao ar.

## Art. 44 Erros corrigíveis

### 44.1 Erros corrigíveis - Procedimentos gerais

- 44.1.1 Um árbitro pode parar imediatamente o jogo ao **identificar** um erro corrigível, a menos que qualquer equipa seja colocada em desvantagem.
- 44.1.2 Quaisquer faltas cometidas, tempo decorrido e actividade adicional que possam ter ocorrido depois do erro e antes do seu reconhecimento, permanecem válidos
- 44.1.3 Após a correcção do erro, o jogo deve recomeçar no local **mais próximo de onde** foi parado para corrigir o erro. A bola deve ser concedida à equipa que tinha direito à posse de bola no momento em que o jogo foi parado para a correcção do erro.

### 44.2 Erros corrigíveis categoria 1 - Definição

Os erros de categoria 1 abaixo, podem ser corrigidos pelo árbitro se uma regra é incorretamente aplicada:

- Concessão de lance(s) livre(s) indevido(s).
- Omissão na atribuição de lance(s) livre(s) devido(s).
- Permitir que o jogador errado execute lance(s) livre(s).
- **Direcionar o jogador errado para que execute lance(s) livre(s).**
- Atribuição ou cancelamento errado de ponto(s).
- Reportar uma falta a jogador errado, treinador principal ou equipa.
- Erros de marcação, incluindo:
  - omissão na anotação ou anotação errada de pontos.
  - omissão na anotação ou anotação errada de uma falta a um jogador, treinador principal ou equipa.
  - omissão na anotação ou anotação errada de desconto de tempo.
- Erros de cronómetro, incluindo mau funcionamento, em iniciar ou parar o cronómetro de jogo corretamente ou erros no ajuste do tempo correto no cronómetro de jogo.

### 44.3 Erros corrigíveis categoria 1 - Procedimentos gerais

- 44.3.1 Para que sejam corrigíveis, os erros devem ser **identificados** pelos árbitros, comissário, se presente, ou oficiais de mesa como se segue:
- Se o erro ocorre antes do cronómetro de jogo indicar 2:00 minutos ou menos no quarto quarto, o erro deve ser corrigido antes que restem 2:00 minutos ou menos no cronómetro de jogo.
  - Se o erro ocorre antes do cronómetro de jogo indicar 2:00 minutos ou menos no quarto quarto, mas os árbitros param o jogo pela primeira vez com 2:00 minutos ou menos no cronómetro de jogo, o erro deve ser corrigido antes que a bola fique de novo viva.
  - Se o erro ocorre depois do cronómetro de jogo indicar 2:00 minutos ou menos no quarto quarto ou num prolongamento, o erro deve ser corrigido antes que a bola fique viva depois da primeira vez que os árbitros tenham parado o jogo por qualquer razão a seguir ao erro.
- 44.3.2 Estes erros não são mais corrigíveis depois da bola ficar morta quando soa o sinal do cronómetro para o final do jogo, a menos que o erro ocorra depois da última vez que os árbitros tenham parado o jogo por qualquer razão antes do sinal do cronómetro soar para o final do jogo. Nesse caso, o erro deve ser corrigido imediatamente após o final do jogo e as equipas devem permanecer no campo ou na sua área de banco de equipa.

**44.3.3** Uma vez que um erro que ainda seja corrigível tenha sido **identificado**, e:

- O **elemento da equipa** envolvido na correcção do erro está no banco da equipa após ter sido legalmente substituído, **esse elemento da equipa** terá de regressar ao campo de jogo para participar na correcção do erro e nesse momento o dito **elemento da equipa** torna-se um jogador.
- Após a correcção do erro, o jogador pode permanecer em jogo, a não ser que uma substituição legal seja novamente solicitada e, neste caso, o jogador pode abandonar o campo de jogo.
- Se o elemento da equipa tiver sido excluído, desqualificado, incapaz de jogar devido a lesão ou não possa ser identificado, o treinador principal designará o elemento da equipa para participar na correcção do erro.

#### **44.4 Erros corrigíveis categoria 1 - Procedimentos especiais**

**44.4.1** Concessão de lance(s) livre(s) indevido(s):

O(s) lance(s) livre(s) executado(s) em consequência do erro, devem ser anulados e o jogo deve reiniciar-se como se segue:

- Se o cronómetro de jogo não andou **depois do erro**, a bola deverá ser concedida para reposição de fora de campo no prolongamento da linha de lance livre, à equipa cujos lances livres foram cancelados.
- Se o cronómetro de jogo já andou depois do erro, **o jogo deverá recomeçar do local mais próximo de onde foi parado para corrigir o erro.**

**44.4.2** Omissão na atribuição de lance(s) livre(s) devido(s).

- Se não houve qualquer alteração de posse de bola depois do erro ter ocorrido, o jogo deverá recomeçar após a correcção do erro, **como após qualquer último lance livre.**
- Se a mesma equipa converte um cesto depois de obter erradamente uma posse de bola para uma reposição de fora de campo, o erro deverá ser ignorado.
- Se o cronómetro de jogo já andou e houve uma mudança de posse de bola depois da correcção do erro, o jogo deverá recomeçar do local mais próximo de onde foi parado para corrigir o erro.

**44.4.3** Permitir que o jogador errado execute lance(s) livre(s):

O(s) lance(s) livre(s) executado(s) e a posse de bola se parte da penalidade, devem ser cancelados. A bola deve ser concedida aos adversários para reposição de fora de campo no prolongamento da linha de lance livre, a não ser que o jogo tenha continuado e tenha sido parado para a correcção do erro, caso em que o jogo deverá recomeçar do local **mais próximo de onde** foi parado para corrigir o erro.

**44.4.4** Direcção do jogador errado para que execute lance(s) livre(s):

O(s) lance(s) livre(s) executado(s) devem ser cancelados e o jogador correto deverá executar o(s) lance(s) livre(s) substitutos. O jogo deverá continuar como após qualquer último lance livre, a não ser que o jogo tenha continuado e tenha sido parado para a correcção do erro, caso em que o jogo deverá recomeçar do local mais próximo de onde foi parado para corrigir o erro.

**44.4.5** Atribuição ou cancelamento errado de ponto(s):

O(s) ponto(s) deve(m) ser concedido(s) ou cancelado(s). O boletim de jogo deve ser corrigido.

O jogo deverá recomeçar do local mais próximo de onde foi parado para corrigir o erro.

**44.4.6 Reportar uma falta a jogador errado, treinador principal ou equipa:**

O boletim de jogo deve ser corrigido. Qualquer jogador erradamente excluído ou jogador ou treinador principal desqualificado, deverá reentrar no jogo. Qualquer jogador ou treinador principal que devesse ter sido excluído ou desqualificado, deverá ser excluído ou desqualificado.

**44.4.7 Erros de marcação, incluindo:**

- omissão na anotação ou anotação errada de pontos.
- omissão na anotação ou anotação errada de uma falta a um jogador, treinador principal ou equipa.
- omissão na anotação ou anotação errada de desconto de tempo:

O boletim de jogo deve ser corrigido e qualquer ação resultante, tal como a exclusão de um jogador ou reentrada em jogo, deve ser aplicada.

**44.4.8 Erros de cronómetro, incluindo mau funcionamento, em iniciar ou parar o cronómetro de jogo corretamente ou erros no ajuste do tempo correto no cronómetro de jogo:**

O cronómetro de jogo deve ser corrigido com o tempo adicionado ou deduzido como necessário para corrigir o erro.

**44.5 Erros corrigíveis categoria 2 - Definição**

Os erros de categoria 2 abaixo, podem ser corrigidos pelo árbitro se uma regra é incorretamente aplicada:

Erros de aparelho de 14/24 segundos, incluindo mau funcionamento, em iniciar ou parar o cronómetro de jogo corretamente ou erros no ajuste do tempo correto no aparelho de 14/24 segundos.

**44.6 Erros corrigíveis categoria 2 - Procedimentos gerais****44.6.1 Para que seja corrigível, o erro deve ser identificado pelos árbitros, comissário, se presente, ou oficiais de mesa:**

- Quando a bola está viva imediatamente depois do erro e os árbitros pararem o jogo para corrigir o erro.
- Quando os árbitros tenham parado o jogo pela primeira vez por qualquer razão e a equipa de posse de bola ou com direito a ela no momento do erro irá manter a posse de bola ou continua com direito à posse de bola.

O aparelho de 14/24 segundos deve ser corrigido para corrigir o tempo.

**44.6.2 Os erros de aparelho de 14/24 segundos não são mais corrigíveis depois de:**

- Uma mudança de posse de uma bola viva depois do erro.
- A equipa de posse de bola obtém um cesto válido.
- A bola fica morta quando soa o sinal do cronómetro de jogo para o final do jogo.

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

### Art. 45 Árbitros, oficiais de mesa e comissário

- 45.1 Os árbitros devem ser um árbitro principal e 1 ou 2 árbitro(s) auxiliar(es) (\*), os quais devem ser assistidos pelos oficiais de mesa e por um comissário, se presente.
- 45.2 Os oficiais de mesa devem ser um marcador, um marcador auxiliar, um cronometrista e um operador de aparelho 14/24 segundos.
- 45.3 O comissário, se presente, deve sentar-se entre o marcador e o cronometrista. O principal dever do comissário durante o jogo é supervisionar o trabalho dos oficiais de mesa e ajudar o árbitro principal e o(s) árbitro(s) auxiliar(es) para que o jogo decorra de forma normal.
- 45.4 Os árbitros de um dado jogo não devem estar relacionados, de alguma forma, com qualquer das equipas no campo de jogo.
- 45.5 Os árbitros, os oficiais de mesa e o comissário, se presente, devem conduzir o jogo de acordo com estas regras e não têm autoridade para as alterar.
- 45.6 O equipamento dos árbitros consiste numa camisola de árbitro, calças pretas, meias pretas e sapatos de basquetebol pretos.
- 45.7 Os árbitros e os oficiais de mesa devem estar vestidos uniformemente.

### Art. 46 Árbitro principal: Deveres e poderes

O árbitro principal deve:

- 46.1 Inspeccionar e aprovar o equipamento que será utilizado no jogo.
- 46.2 Designar o cronómetro oficial de jogo, o equipamento de 14/24 segundos, o cronómetro para descontos de tempo e identificar os oficiais de mesa.
- 46.3 Escolher a bola do jogo de entre, pelo menos, 2 bolas usadas, fornecidas pela equipa visitada. Se nenhuma destas bolas é adequada para bola do jogo, a bola disponível de melhor qualidade será seleccionada.
- 46.4 Não permitir que qualquer jogador utilize objectos que possam lesionar outros jogadores.
- 46.5 Lançar a bola ao ar no início do primeiro quarto e administrar a reposição de bola de fora de campo no início de todos os outros quartos e prolongamentos.
- 46.6 Ter o poder de interromper o jogo sempre que as condições o justificarem.
- 46.7 Ter o poder de determinar que uma dada equipa perde o jogo por falta de comparência.
- 46.8 Examinar cuidadosamente o boletim de jogo no final do tempo de jogo ou a qualquer momento que entenda necessário.
- 46.9 Aprovar e assinar o boletim de jogo no final do tempo de jogo, o que termina a administração e a ligação dos árbitros com o jogo. O poder dos árbitros começa quando chegam ao campo de jogo 20 minutos antes da hora programada para o início do jogo e termina quando o sinal do cronómetro soa para o final do jogo como aprovado pelo árbitro principal.
- 46.10 Registar no verso do boletim de jogo, no balneário e antes de assinar o boletim de jogo:
- Qualquer falta de comparência ou falta desqualificante.
  - Qualquer comportamento antidesportivo por elementos de equipa, treinadores principais, primeiros treinadores adjuntos e acompanhantes de equipa, que tenha lugar antes dos 20 minutos anteriores à hora programada para o início de jogo ou entre o fim do jogo e a aprovação e assinatura do boletim de jogo.

\* Na língua inglesa o árbitro principal é “crew chief” e o auxiliar é “umpire” (umpire 1 e 2 na arbitragem a 3).

Neste caso, o árbitro principal (ou comissário, se presente) deve elaborar um relatório detalhado ao organismo responsável pela competição.

- 46.11 Tomar a decisão final sempre que necessário ou quando os árbitros discordam. Para tomar uma decisão final, o(s) árbitro(s) auxiliar(es), o comissário, se presente, e/ou os oficiais de mesa podem ser consultados.
- 46.12 Nos jogos em que é utilizado o *Instant Replay System (IRS)*, remeter para o Apêndice F.
- 46.13 Depois de ser notificado pelo cronometrista, deve apitar antes do primeiro e terceiro quartos quando faltam 3 minutos e 1,5 minutos para o início do quarto. O árbitro principal deve também apitar antes do segundo e quarto quartos e de cada prolongamento quando faltam 30 segundos para o início do quarto e prolongamento.
- 46.14 Tem o poder para tomar decisões sobre qualquer ponto não especificamente abrangido por estas regras.

#### **Art. 47 Árbitros: Deveres e poderes**

- 47.1 Os árbitros têm o poder de tomar decisões sobre infracções às regras cometidas tanto dentro como fora das linhas limite, incluindo as áreas junto à mesa dos oficiais, os bancos das equipas e as áreas imediatamente atrás das linhas **limite**.
- 47.2 Os árbitros devem fazer soar os seus apitos quando ocorre uma infracção às regras, quando acaba um quarto ou prolongamento ou sempre que entendam necessário para interromper o jogo. Os árbitros não devem fazer soar os seus apitos depois de cesto de campo convertido, lance livre convertido ou quando a bola fica viva.
- 47.3 Ao decidirem sobre uma infracção, os árbitros devem, em cada instância, ter em consideração e ponderar os seguintes princípios fundamentais:
- O espírito e a intenção das regras e a necessidade de garantir a integridade do jogo.
  - Consistência na aplicação do conceito de “vantagem/desvantagem”. Os árbitros não devem procurar interromper desnecessariamente a fluidez do jogo, para penalizar um contacto pessoal fortuito, que não proporciona uma vantagem ao jogador responsável nem coloca em desvantagem o adversário.
  - Consistência na aplicação de senso comum em cada jogo, tendo em atenção as aptidões dos jogadores em causa e a sua atitude e conduta durante o jogo.
  - Consistência na manutenção do equilíbrio entre o controlo e a fluidez do jogo, tendo uma “percepção” do que os participantes estão a tentar fazer e sancionando o que é adequado para o jogo.
- 47.4 Caso um protesto seja apresentado por uma das equipas, o árbitro principal (ou comissário, se presente), após recepção das razões do protesto, deverá elaborar um relatório escrito do incidente para o organismo responsável pela competição.
- 47.5 Se um árbitro se lesiona ou por qualquer outra razão não possa continuar a desempenhar os deveres de árbitro em 5 minutos após o incidente, o jogo deverá recomeçar. O(s) restante(s) árbitro(s) deverá(ão) continuar a arbitrar sozinho(s) até ao fim do jogo, a não ser que exista a possibilidade de substituir o árbitro lesionado por um árbitro substituto qualificado. Após consultar o comissário, se presente, o(s) restante(s) árbitro(s) decidirá(ão) sobre a possível substituição.
- 47.6 Em todos os jogos internacionais, sempre que seja necessária comunicação verbal para clarificar uma decisão, esta deve ser feita na língua Inglesa.
- 47.7 Cada árbitro tem o poder de tomar decisões dentro dos limites dos deveres dos árbitros, mas não tem autoridade para ignorar ou questionar as decisões tomadas por outro árbitro.

47.8 A implementação e interpretação das Regras Oficiais de Basquetebol pelos árbitros, independentemente de uma decisão explícita ter sido tomada ou não, é final e não pode ser contestada ou ignorada, excepto nos casos em que um protesto é permitido (ver Apêndice C).

#### **Art. 48 Marcador e marcador auxiliar: Deveres**

48.1 Ao marcador deve ser disponibilizado um boletim de jogo e deve manter um registo do seguinte:

- Equipas, averbando os nomes e números dos jogadores que irão iniciar o jogo e de todos os substitutos que participarão no jogo. Quando houver uma infracção às regras relativa aos 5 jogadores indicados para iniciar o jogo, substituições ou números de jogadores, o árbitro mais próximo deve ser informado imediatamente.
- Sumário da marcha dos pontos marcados, averbando os cestos de campo e os lances livres convertidos.
- Faltas sancionadas a cada jogador. O marcador deve registar as faltas sancionadas a cada treinador principal e deve informar imediatamente um árbitro quando um treinador principal deve ser desqualificado. Da mesma forma, o marcador deve informar imediatamente um árbitro que um jogador deve ser desqualificado depois de ter cometido 2 faltas técnicas, ou 2 faltas antidesportivas ou 1 falta técnica e 1 falta antidesportiva.
- Descontos de tempo. O marcador deve informar o treinador principal, através de um árbitro, que a equipa já não dispõe de desconto(s) de tempo num meio-tempo ou prolongamento.
- A próxima posse de bola alternada, manuseando a seta da posse de bola alternada. O marcador deve inverter a direcção da seta da posse de bola alternada imediatamente após o fim da primeira parte, uma vez que as equipas trocarão de cesto para a segunda parte.
- Para cada equipa, do “Challenge” do treinador principal concedido. O marcador deve informar imediatamente o árbitro mais próximo quando um treinador principal solicita erroneamente um segundo “Challenge”.

48.2 O marcador auxiliar deve operar o marcador electrónico e auxiliar o marcador e o cronometrista. Em caso de qualquer discrepância entre o marcador electrónico e o boletim de jogo que não possa ser resolvida, o boletim de jogo prevalece e o marcador electrónico deve ser corrigido em conformidade.

48.3 Se é **identificado** um erro no boletim de jogo:

- Durante o jogo, o cronometrista tem que esperar pela primeira bola morta antes de fazer soar o sinal.
- O marcador deverá consultar o árbitro principal e corrigir erros no boletim quando o erro é identificado dentro dos limites definidos no Artigo 44 (Erros corrigíveis).
- Se o erro não é identificado dentro dos limites definidos no Artigo 44 (Erros corrigíveis), o erro já não pode mais ser corrigido. O árbitro principal ou o comissário, se presente, deverá enviar um relatório detalhado ao organismo responsável pela competição.

#### **Art. 49 Cronometrista: Deveres**

49.1 Ao cronometrista deve ser disponibilizado um cronómetro de jogo e um cronómetro adicional e deve:

- Cronometrar o tempo de jogo, os descontos de tempo e os intervalos de jogo.

- Assegurar-se que o sinal do cronómetro de jogo soa muito alto e automaticamente no fim de cada quarto ou prolongamento.
- Utilizar todos os meios possíveis para informar imediatamente os árbitros caso falhe o seu sinal sonoro ou não seja ouvido.
- Indicar o número de faltas cometidas por cada jogador, elevando a placa de falta de jogador de forma visível para ambos os treinadores principais.
- Indicar que um jogador ou um treinador foi desqualificado para o resto do jogo, elevando a placa de GD.
- Informar imediatamente um árbitro quando é assinalada a 5ª falta a um qualquer jogador.
- Colocar os indicadores das faltas de equipa, cada um posicionado na mesa dos oficiais na extremidade mais próxima do banco da equipa. O indicador das faltas de equipa deverá mostrar o número corrente de faltas da equipa e apresentar-se totalmente vermelho, sem número visível, depois da bola ficar novamente viva após a 4ª falta de equipa num quarto.
- Efectuar substituições.
- Efectuar descontos de tempo. O cronometrista deve informar os árbitros da oportunidade de desconto de tempo quando uma equipa o solicitou.
- Fazer soar o sinal apenas quando a bola fica morta e antes da bola ficar novamente viva. O som do sinal do cronometrista não pára o cronómetro do jogo ou o jogo nem determina que a bola fique morta.

49.2 O cronometrista deve cronometrar o **tempo de jogo** da seguinte forma:

- Pôr em funcionamento o cronómetro de jogo quando:
  - Durante uma bola ao ar, a bola é legalmente tocada por um saltador.
  - Após um último lance livre não convertido e a bola continua viva, a bola toca ou é tocada por qualquer jogador dentro do campo.
  - Durante uma reposição de bola fora de campo, a bola toca ou é legalmente tocada por um jogador dentro do campo.
- Parar o cronómetro de jogo quando:
  - Expira o tempo no final de um quarto e prolongamento, se o cronómetro de jogo não para automaticamente.
  - Um árbitro faz soar o apito enquanto a bola está viva.
  - Um cesto de campo é convertido contra uma equipa que solicitou um desconto de tempo.
  - Um cesto de campo é convertido quando o cronómetro de jogo indica 2:00 minutos ou menos no quarto e em cada prolongamento.
  - O aparelho de 14/24 segundos soa enquanto uma equipa tem a posse de bola e um árbitro assinala uma violação.

49.3 O cronometrista deve cronometrar um **desconto de tempo** da seguinte forma:

- Dar imediatamente início ao respectivo cronómetro, logo que o árbitro faz soar o apito e efectua o sinal de desconto de tempo.
- Fazer soar o sinal quando se esgotaram 50 segundos do desconto de tempo.
- Fazer soar o sinal quando termina o desconto de tempo.

49.4 O cronometrista deve cronometrar um **intervalo de jogo** da seguinte forma:

- Dar imediatamente início ao respectivo cronómetro, logo que acabe o quarto ou prolongamento antecedente.
- Informar os árbitros antes do primeiro e do terceiro quartos, quando faltarem 3 minutos e 1,5 minutos para o início do quarto.

- Antes do segundo e quarto quartos e de cada prolongamento, fazer soar o sinal 30 segundos antes do início do quarto ou prolongamento.
- Fazer soar o sinal e simultaneamente parar de imediato o respectivo cronómetro, quando termina um intervalo de jogo.

### **Art. 50 Operador de aparelho de 14/24 segundos: Deveres**

Ao operador do aparelho de 14/24 segundos deve ser disponibilizado um aparelho de 14/24 segundos, o qual deve ser:

50.1 Iniciado ou reiniciado quando:

- Uma equipa ganha a posse de bola viva dentro do campo de jogo. Depois disso, o mero toque na bola por um adversário não inicia um novo período de ataque, se a mesma equipa mantém a posse de bola.
- Numa reposição de bola de fora de campo, a bola toca ou é legalmente tocada por qualquer jogador no campo de jogo.

50.2 Parado, mas não repostado, com o tempo remanescente visível, quando à mesma equipa que detinha a posse de bola é concedida uma reposição fora de campo como resultado de:

- A bola ter saído do campo de jogo.
- Um jogador da mesma equipa ter-se lesionado.
- Uma falta técnica cometida por essa equipa.
- Uma situação de bola ao ar (não quando a bola fica presa entre o aro e a tabela).
- Uma falta dupla.
- Um cancelamento de penalidades iguais contra ambas as equipas.

Parado, mas também não repostado, com o tempo remanescente visível, quando à mesma equipa que detinha a posse de bola é concedida uma reposição de fora de campo na sua zona de ataque e no mostrador do aparelho de 14/24 segundos estão indicados 14 segundos ou mais, como resultado de uma falta ou violação.

50.3 Parado e repostado nos 24 segundos, com o mostrador apagado, quando:

- A bola entra legalmente no cesto.
- A bola toca o aro do cesto dos adversários e é controlada pela equipa que não detinha a posse de bola antes desta tocar o aro.
- A equipa tem direito a uma reposição de bola de fora de campo na sua zona de defesa:
  - Como resultado de uma falta ou violação (que não seja por bola fora de campo).
  - Como resultado de uma situação de bola ao ar para a equipa que não detinha previamente a posse da bola.
  - O jogo é interrompido devido a uma acção não relacionada com a equipa que detém a posse de bola.
  - O jogo é interrompido devido a uma acção não relacionada com qualquer das equipas, a menos que os adversários sejam colocados em desvantagem.
- A equipa tem direito a lance(s) livre(s).

50.4 Parado e repostado nos 14 segundos, com 14 segundos visíveis, quando:

- A mesma equipa que previamente detinha a posse de bola tem direito à reposição de bola de fora de campo na sua zona de ataque e no mostrador do aparelho de 14/24 segundos estão indicados 13 segundos ou menos:
  - Como resultado de uma falta ou violação (que não seja por bola fora de campo).
  - O jogo é interrompido devido a uma acção não relacionada com a equipa que detém a posse de bola.

- O jogo é interrompido devido a uma acção não relacionada com qualquer das equipas, a menos que os adversários sejam colocados em desvantagem.
  - À equipa que previamente não detinha a posse de bola será concedida a reposição de bola fora de campo na sua zona de ataque, como resultado de:
    - Falta pessoal ou violação (incluindo por bola fora de campo),
    - Uma situação de bola ao ar.
  - Deve ser concedida a uma equipa uma reposição de bola fora de campo na linha de reposição da sua zona de ataque, **oposta à mesa dos oficiais**, como resultado de uma falta antidesportiva ou desqualificante.
  - Depois da bola tocar o aro numa tentativa falhada de cesto de campo (incluindo quando a bola fica presa entre o aro e a tabela), num último lance livre ou num passe, se a equipa que recupera a posse de bola é a mesma equipa que detinha a posse de bola antes da bola ter tocado o aro.
  - O cronómetro de jogo indica 2:00 minutos ou menos no quarto quarto ou em cada prolongamento, após um desconto de tempo pela equipa que tem direito à posse de bola na sua zona de defesa e o treinador principal decide que o jogo deve recomeçar com uma reposição de bola fora de campo para a equipa, efectuada pela linha de reposição na sua zona de ataque e 14 segundos ou mais estão indicados no aparelho de 14/24 segundos no momento em que o cronómetro de jogo foi parado.
- 50.5 Desligado, depois da bola ficar morta e o cronómetro de jogo ter sido parado em qualquer quarto ou prolongamento, quando há uma nova posse de bola para qualquer das equipas e há menos de 14 segundos indicados no cronómetro de jogo.
- O aparelho de 14/24 segundos não interrompe o cronómetro de jogo ou o jogo, nem torna a bola morta, a não ser que uma equipa esteja de posse da bola.

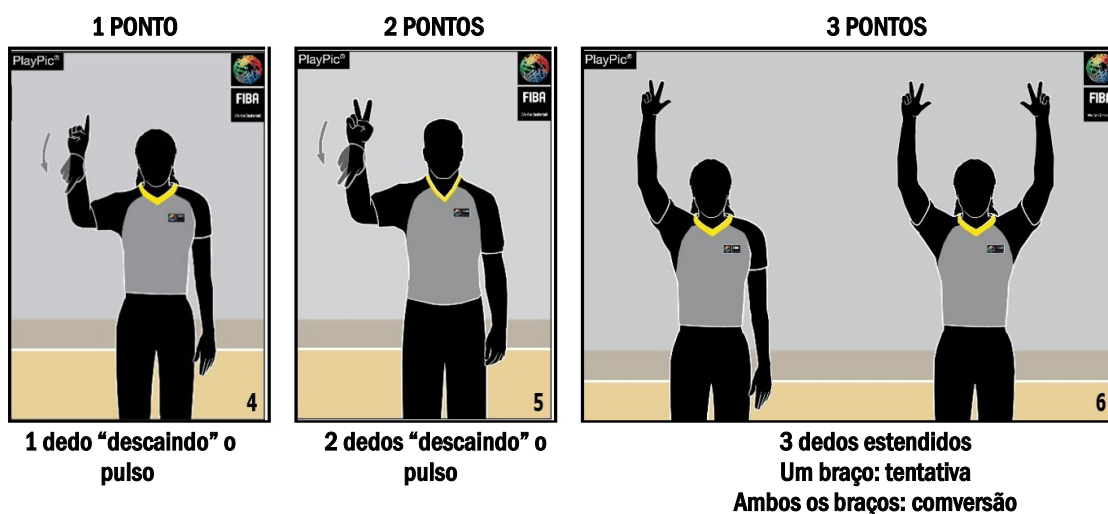
## APÊNDICE A – SINAIS DOS ÁRBITROS

- A.1 Os sinais manuais ilustrados nestas regras são os únicos sinais válidos dos árbitros.
- A.2 Ao sinalizar para a mesa dos oficiais, é fortemente recomendado que se acompanhe verbalmente a comunicação (em jogos internacionais, na língua Inglesa).
- A.3 É importante que os oficiais de mesa estejam familiarizados com estes sinais.

### Sinais relacionados com o cronómetro



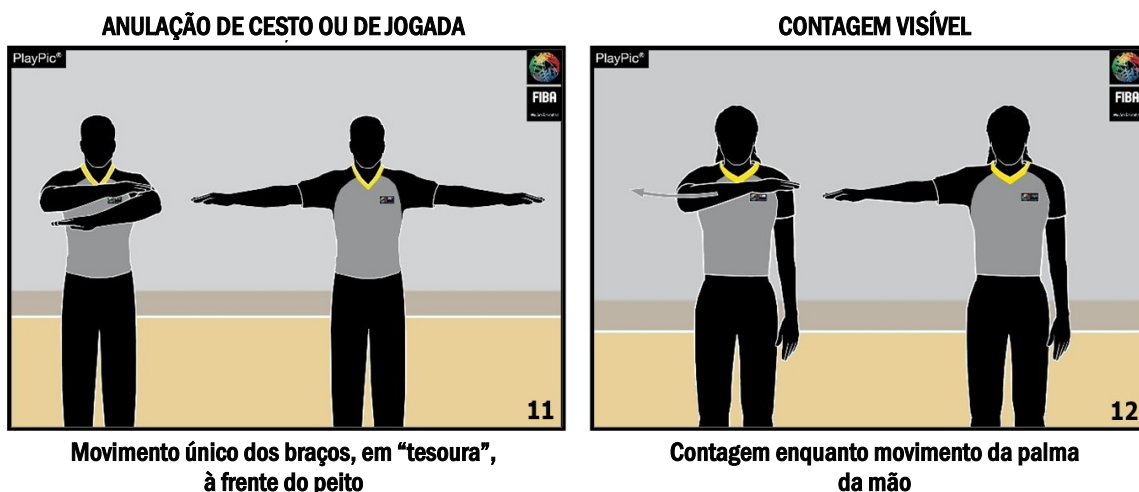
### Registo de pontos



## Substituição e desconto de tempo



## Informativos

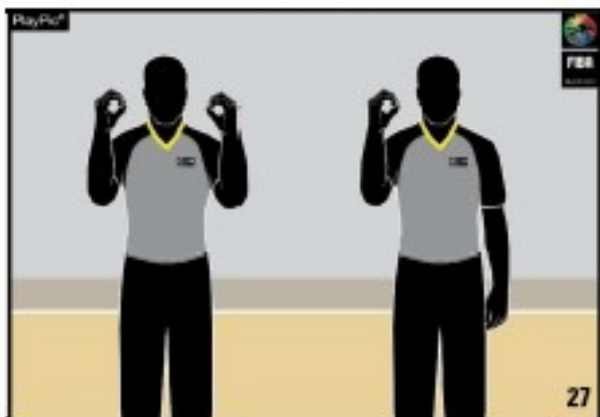


## Violações



## Número de jogadores

### N<sup>os</sup> 0 e 00



**Ambas as mãos mostram o número 0**

**A mão direita mostra o número 0**

### N<sup>os</sup> 1 - 5



**Mão direita indica os números de 1 a 5**

### N<sup>os</sup> 6 - 10



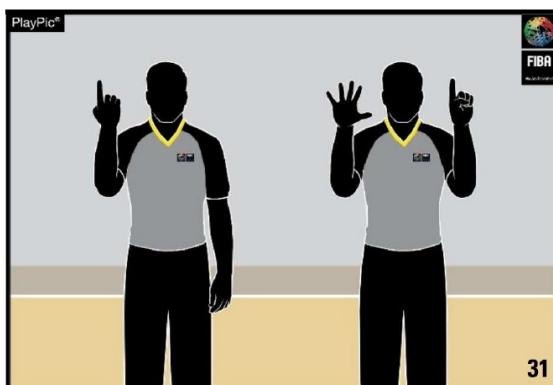
**Mão direita indica o número 5, mão esquerda indica número de 1 a 5**

### N<sup>os</sup> 11 - 15



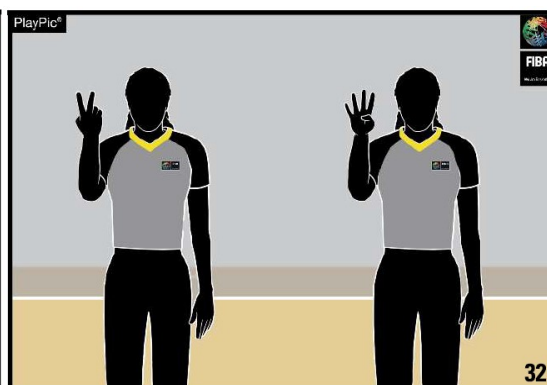
**Punho direito fechado, mão esquerda indica número de 1 a 5**

### N<sup>o</sup> 16



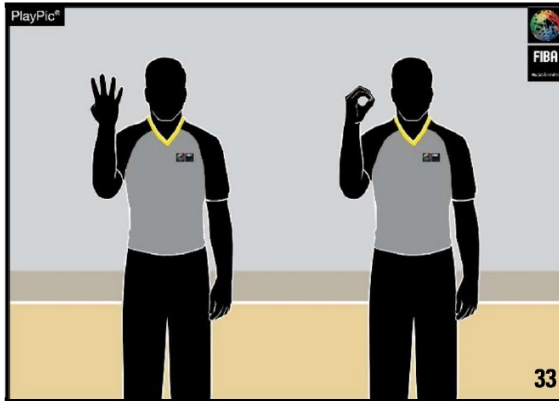
**Primeiro a mão invertida indica o número 1 para o algarismo das dezenas, depois as mãos abertas indicam o número 6 para o algarismo das unidades**

### N<sup>o</sup> 24



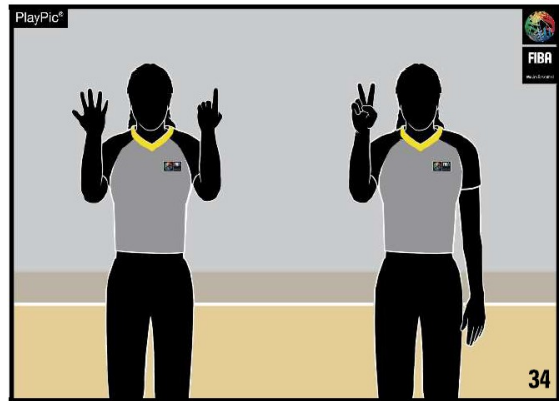
**Primeiro a mão invertida indica o número 2 para o algarismo das dezenas, depois a mão aberta indica o número 4 para o algarismo das unidades**

Nº 40



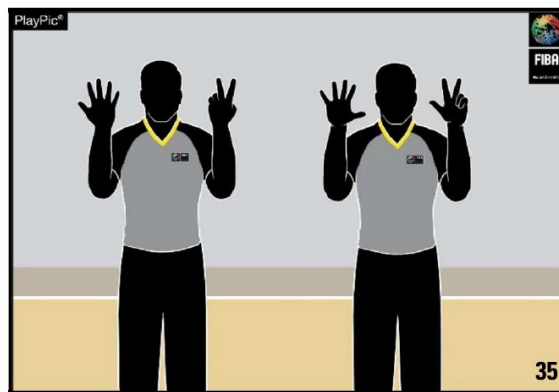
Primeiro a mão invertida indica o número 4 para o algarismo das dezenas, depois a mão aberta indica o número 0 para o algarismo das unidades

Nº 62



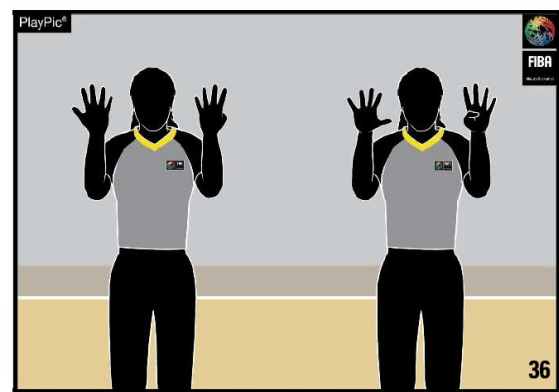
Primeiro as mãos invertidas indicam o número 6 para o algarismo das dezenas, depois a mão aberta indica o número 2 para o algarismo das unidades

Nº 78



Primeiro as mãos invertidas indicam o número 7 para o algarismo das dezenas, depois as mãos abertas indicam o número 8 para o algarismo das unidades

Nº 99



Primeiro as mãos invertidas indicam o número 9 para o algarismo das dezenas, depois as mãos abertas indicam o número 9 para o algarismo das unidades

Tipo de faltas

AGARRAR



Agarrar o punho virado para baixo

OBSTRUÇÃO (defesa),  
BLOQUEIO ILEGAL (ataque)



Ambas as mãos nas ancas

EMPURRAR OU CARREGAR  
SEM BOLA



Imitar um empurrão

CONTROLO DE JOGADOR  
COM AS MÃOS  
("Handchecking")



Pegar a palma da mão, movendo-a para a frente

**USO ILEGAL DAS MÃOS****Bater no pulso****CARREGAR COM BOLA****Punho fechado batendo na palma da mão aberta****CONTACTO ILEGAL COM A MÃO****Mão aberta golpeando o outro antebraço****ENGANCHAR ("Hooking")****Mover o antebraço para trás****CILINDRO ILEGAL****Mover verticalmente ambos os braços com a palma das mãos abertas para baixo e para cima****OSCILAÇÃO EXCESSIVA DE COTOVELO****Oscilar cotovelo para trás****BATER NA CABEÇA****Imitar contacto na cabeça****FALTA DA EQUIPA DE POSSE DE BOLA****Apontar o punho fechado em direcção ao cesto da equipa infractora****FALTA EM ACTO DE LANÇAMENTO****Braço no ar com punho fechado seguido de indicação do número de lances livres****FALTA NÃO EM ACTO DE LANÇAMENTO****Braço no ar com punho fechado seguido de apontar para o solo****PASSE APÓS FALTA****Mover ambos os braços para o lado com palma das mãos aberta**

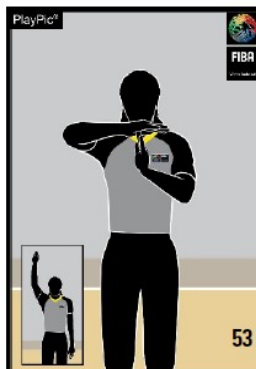
## Faltas especiais

### FALTA DUPLA



Cruzar ambos os punhos fechados

### FALTA TÉCNICA



Mãos em T, palmas das mãos abertas

### FALTA ANTIDESPORTIVA



Agarrar o pulso com braços erguidos

### FALTA DESQUALIFICANTE



Ambos os braços erguidos com punhos fechados

### SIMULAR UMA FALTA



Abaixar o antebraço duas vezes

### TRANSPOSIÇÃO ILEGAL DE LINHA LIMITE



Mover o braço paralelamente à linha limite (nos últimos 2 minutos do 4º quarto e prolongamento)

## Instant Replay System

### VISUALIZAÇÃO DO IRS



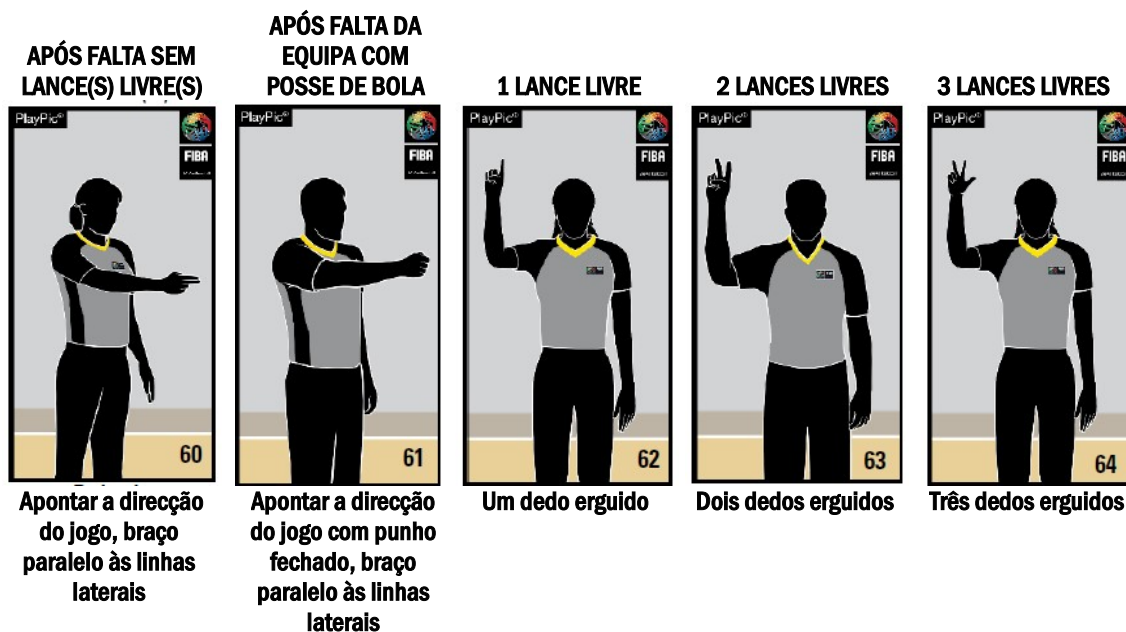
Rodar a mão com o dedo indicador esticado na horizontal

### CHALLENGE DO TREINADOR PRINCIPAL

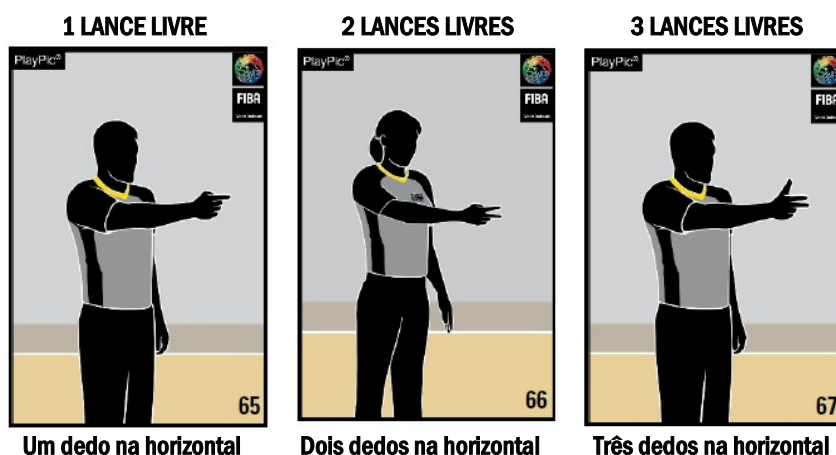


Desenhar um retângulo no ar

### Administração de penalidade de falta Comunicação para a mesa dos oficiais



### Administração de lances livres – Árbitro Activo (Avançado)



### Administração de lances livres – Árbitro Passivo (Recuado na TA2 e Central na TA3)

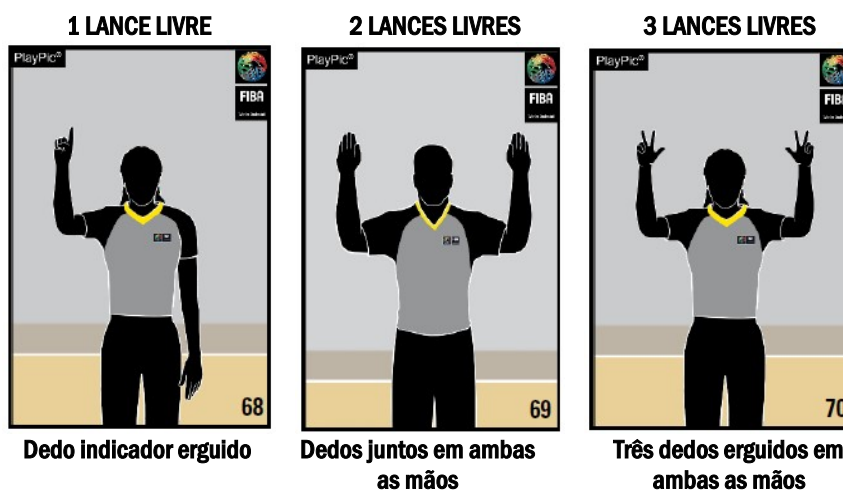


Figura 8 Sinais dos árbitros



- B.1 O boletim de jogo apresentado na Figura 9 é o único aprovado pela Comissão Técnica da FIBA.
- B.2 Consiste em 1 original e 3 cópias, cada um em papel de cor diferente. O original, em papel branco, é para a FIBA. A primeira cópia, em papel azul, é para o organismo responsável pela competição, a segunda cópia, em papel cor de rosa, é para a equipa vencedora e a última cópia, em papel amarelo, é para a equipa vencida.
- Nota:
1. O marcador deverá utilizar canetas de 2 cores distintas, VERMELHA para o primeiro e terceiro quartos e AZUL ou PRETA para o segundo e quarto quartos. Para todos os prolongamentos, todos os registos devem ser efectuados a AZUL ou PRETO (a mesma cor utilizada para o segundo e quarto quartos).
  2. O boletim de jogo pode ser preparado e preenchido electronicamente.
- B.3 Pelo menos 40 minutos antes da hora programada para o início do jogo, o marcador deve preparar o boletim de jogo da seguinte forma:**
- B.3.1 O marcador deve preencher o nome das 2 equipas no espaço do cabeçalho do boletim de jogo. A **equipa "A"** deve ser sempre a equipa visitada (casa) ou, em torneios ou jogos em campo neutro, a primeira equipa mencionada no calendário. A outra equipa será a **equipa "B"**.
- B.3.2 O marcador deve seguidamente preencher:
- O nome da competição.
  - O número do jogo.
  - A data, a hora e o local do jogo.
  - Os nomes do árbitro principal e do(s) árbitro(s) auxiliar(es) e a sua nacionalidade (código IOC).



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL  
 INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION  
**SCORESHEET**

Team A **HOOPERS**

Team B **POINTERS**

Competition	<b>WCM</b>	Date	<b>22. 11. 2017</b>	Time	<b>20:00</b>	Crew chief	<b>WALTON, M. (USA)</b>
Game No.	<b>5</b>	Place	<b>GENEVA</b>	Umpire 1	<b>CHANG, Y. (CHN)</b>	Umpire 2	<b>BARTOK, K. (HUN)</b>

**Figura 10 Cabeçalho do boletim de jogo**

- B.3.3 A equipa "A" ocupará a parte superior do boletim de jogo e a equipa "B" a parte inferior.
- B.3.3.1 Na primeira coluna, o marcador deve preencher o número da licença (últimos 3 dígitos) de cada jogador, treinador principal e primeiro treinador adjunto. Em torneios, o número das licenças deverá ser indicado apenas no primeiro jogo em que as equipas participem.
- B.3.3.2 Na segunda coluna, o marcador deve preencher o apelido de cada jogador e as suas iniciais, por ordem dos números das camisolas, tudo em letras MAIÚSCULAS, utilizando a lista dos membros da equipa fornecida pelo treinador principal **ou pelo primeiro treinador adjunto**. O capitão de equipa deve ser indicado inscrevendo-se (CAP) imediatamente depois do nome.
- B.3.3.3 Se uma equipa apresenta menos de 12 jogadores, o marcador deve traçar uma linha através dos espaços para o número de licença, nome, número e entrada em jogo do jogador, na linha imediatamente abaixo do último jogador registado. Se há menos de 11 jogadores, a linha horizontal deve ser traçada até atingir a secção de faltas do jogador e daí continuar diagonalmente até ao bordo inferior.

Licence no.	Players		No.	Player in	Fouls				
					1	2	3	4	5
001	MAYER,	F.	5						
002	JONES,	M.	8						
003	SMITH,	E.	9						
004	FRANK,	Y.	12						
010	NANCE,	L.	18						
012	KING,	H. (CAP)	22						
014	WONG,	P.	24						
015	RUSH,	S.	25						
021	MARTINEZ,	M.	33						
022	SANCHES,	N.	42						
Head coach		788	LOOR, A.						
First assistant coach		555	MONTA, B.						

Figura 11 Equipas no boletim de jogo (antes do jogo)

- B.3.4 Na parte inferior da secção de cada equipa, o marcador deve preencher (em letras MAIÚSCULAS) os nomes do treinador principal e primeiro treinador adjunto da equipa.
- B.3.5 Na parte inferior do boletim, o marcador deve preencher (em letras MAIÚSCULAS) os nomes do marcador, marcador auxiliar, cronometrista e operador de 14/24 segundos.

**B.4 Pelo menos 10 minutos antes da hora programada para o início do jogo, cada treinador principal deve:**

- B.4.1 Confirmar o acordo com os nomes e números correspondentes aos membros da equipa.
- B.4.2 Confirmar os nomes do treinador principal e primeiro treinador adjunto. Se não há treinador principal nem primeiro treinador adjunto, o capitão deverá actuar como jogador-treinador e deverá ser registado com (CAP) após o nome.

Head coach	607	KING, H. (CAP)			
First assistant coach					

- B.4.3 Indicar os 5 jogadores que vão iniciar o jogo, marcando um “x” minúsculo ao lado do número do jogador, na coluna “Entrada do jogador”.

- B.4.4 Assinar o boletim de jogo.  
O treinador principal da equipa “A” deve ser o primeiro a fornecer a informação acima referida.

**B.5 No início do jogo, o marcador deve fazer um círculo à volta do “x” minúsculo dos 5 jogadores de cada equipa que iniciam o jogo.**

**B.6 Durante o jogo, o marcador deve marcar um “x” minúsculo (sem círculo) na coluna “Entrada do jogador”, sempre que um substituto entra no jogo pela primeira vez como jogador.**

**B.7 Descontos de tempo**

- B.7.1 Os descontos de tempo concedidos devem ser averbados no boletim de jogo abaixo do nome da equipa, indicando o minuto de tempo de jogo do quarto ou prolongamento nos quadrados apropriados, ao lado de H1 para a primeira parte, ao lado de H2 para a segunda parte e ao lado de OT para até 3 prolongamentos.

- B.7.2 No final de cada parte e prolongamento, os quadrados não utilizados devem ser “trancados” com 2 linhas horizontais paralelas. Caso à equipa não tenha sido concedido o seu primeiro desconto de tempo antes do cronómetro de jogo indicar 2:00

minutos no quarto quarto, o marcador deve “trancar” 2 linhas horizontais paralelas o primeiro quadrado da segunda parte dessa equipa.

Time-outs		Team fouls	
H1	7	Q1	X X X X X
H2	9 10	Q3	X X X X 4
OT		HCC	Q4 9

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls
				1 2 3 4 5
001	MAYER, F.	5	X P <sub>2</sub>	
002	JONES, M.	8	X P P <sub>2</sub>	
003	SMITH, E.	9	X P <sub>2</sub> U <sub>2</sub> P P <sub>1</sub>	
004	FRANK, Y.	12	X T <sub>1</sub> U <sub>2</sub> GD	
010	NANCE, L.	18	X P U <sub>1</sub>	
012	KING, H. (CAP)	22	X P <sub>1</sub>	
014	WONG, P.	24		
015	RUSH, S.	25	X P <sub>3</sub> P <sub>2</sub>	
021	MARTINEZ, M.	33	X T <sub>1</sub> P P <sub>2</sub> T <sub>1</sub> GD	
022	SANCHES, N.	42	X P <sub>2</sub> P <sub>2</sub> U <sub>2</sub> P U <sub>2</sub> GD	
024	MANOS, K.	55	X P <sub>2</sub> D <sub>2</sub>	
Head coach		788	LOOR, A.	C, B, -
First assistant coach		555	MONTA, B.	

**Figura 12 Equipas no boletim de jogo (após o jogo)**

## B.8 Faltas

- B.8.1 As faltas de jogador podem ser pessoais, técnicas, antidesportivas ou desqualificantes e devem ser averbadas ao jogador.
- B.8.2 Faltas cometidas por treinadores principais, primeiros treinadores adjuntos, substitutos, jogadores excluídos e membros acompanhantes de equipa podem ser faltas técnicas ou desqualificantes e deverão ser averbadas ao treinador principal. As faltas desqualificantes cometidas numa situação de luta por pessoas registadas no boletim de jogo, deverão ser registadas a estas pessoas.
- B.8.3 Todas as faltas devem ser averbadas da seguinte forma:
- B.8.3.1 Uma falta pessoal deve ser indicada como um “P”.
- B.8.3.2 Uma falta técnica sancionada a um jogador deve ser indicada como um “T”. Uma segunda falta técnica deve ser igualmente indicada como um “T”, seguido de “GD” pela desqualificação no jogo, no espaço seguinte.
- B.8.3.3 Uma falta técnica sancionada ao treinador principal pelo comportamento pessoal antidesportivo deve ser indicada como um “C”. Uma segunda falta técnica similar deve ser igualmente indicada como um “C”, seguido por um “GD” no espaço seguinte.
- B.8.3.4 Uma falta técnica sancionada ao treinador principal por qualquer outra razão deve ser indicada como um “B”. Uma terceira falta técnica (em que uma delas pode ser um “C”) deve ser indicada como “B” ou “C”, seguido por um “GD” no espaço seguinte.
- B.8.3.5 Uma falta antidesportiva sancionada a um jogador deve ser indicada como um “U”. Uma segunda falta antidesportiva deve ser igualmente indicada como um “U”, seguido por um “GD” no espaço seguinte.

B.8.3.6 Uma falta técnica assinalada a um jogador com uma prévia falta antidesportiva ou uma falta antidesportiva assinalada a um jogador com uma prévia falta técnica também deve ser indicado como um “T” ou um “U”, seguido de um “GD” no espaço seguinte.

B.8.3.7 Um jogador-treinador principal deve ser desqualificado quando cometer:

- Uma falta técnica como treinador, indicada como um “C”, e uma falta antidesportiva ou uma falta técnica como jogador, ou
- Uma falta técnica como treinador, indicada como um “B”, uma falta técnica como treinador, indicada como um “C” e uma falta antidesportiva ou uma falta técnica como jogador, ou
- Duas faltas técnicas como treinador, indicadas como “B”, e uma falta antidesportiva ou uma falta técnica como jogador.

Depois da última falta técnica ou falta antidesportiva ter sido ter sido registada, deve ser seguida de um “GD” no espaço seguinte.

B.8.3.8 Uma falta desqualificante deve ser indicada como um “D”.

B.8.3.9 Qualquer falta que envolva lance(s) livres(s) deve ser indicada adicionando o correspondente número de lances livres (1, 2 ou 3) ao lado de “P”, “T”, “C”, “B”, “U” ou “D”.

B.8.3.10 Todas as faltas contra ambas as equipas envolvendo penalidades da mesma gravidade e canceladas segundo o Art. 42 devem ser indicadas adicionando um pequeno “c” ao lado de “P”, “T”, “C”, “B”, “U” ou “D”.

B.8.3.11 Uma falta desqualificante a um primeiro treinador adjunto, substituto, jogador excluído ou membro acompanhante da equipa, incluindo quando abandona a zona do banco da equipa numa situação de luta, deve ser indicada no boletim de jogo como uma falta técnica ao treinador principal, inserida com “B<sub>2</sub>”.

B.8.3.12 Deve ser registado um “F”, depois do “D<sub>2</sub>” ou “D”, em todos os espaços remanescentes da pessoa desqualificada, treinador principal, primeiro treinador adjunto, substituto ou jogador excluído, numa situação de luta.

B.8.3.13 **Exemplos de faltas desqualificantes a um treinador principal, primeiro treinador adjunto, substituto, jogador excluído ou membro acompanhante de equipa:**

Uma falta desqualificante averbada a um treinador principal deve ser registada da seguinte forma:

Head coach	788	LOOR, A.	D <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Uma falta desqualificante averbada a um primeiro treinador adjunto deve ser registada da seguinte forma:

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D		

Uma falta desqualificante averbada a um substituto deve ser registada da seguinte forma:

001	MAYER, F.	5	⊗	D			
-----	-----------	---	---	---	--	--	--

e

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Uma falta desqualificante averbada a um jogador excluído após a sua 5ª falta deve ser registada da seguinte forma:

015	RUSH, S.	25	×	T <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	D
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

e

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Uma falta desqualificante averbada a um membro acompanhante de equipa deve ser registada da seguinte forma:

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

### B.8.3.14 Exemplos de faltas desqualificantes por abandonarem a área de banco em situação de luta, a treinador principal, primeiro treinador adjunto, substituto, jogador excluído ou membro acompanhante de equipa:

Independentemente do número de pessoas desqualificadas por abandonarem a área de banco de equipa, será averbada uma única falta técnica ao treinador principal e registada com um “B<sub>2</sub>” ou “D<sub>2</sub>”.

Uma falta desqualificante averbada a um **treinador principal** e a um **primeiro treinador adjunto** deve ser registada como se segue:

Se só o treinador principal é desqualificado:

Head coach	788	LOOR, A.	D <sub>2</sub>	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Se só o primeiro treinador adjunto é desqualificado:

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D	F	F

Se treinador principal e primeiro treinador adjunto são ambos desqualificados:

Head coach	788	LOOR, A.	D <sub>2</sub>	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.	D	F	F

Uma falta desqualificante a um **substituto** deve ser registada como se segue:

Se o substituto tem menos de 4 faltas, é então registado um “D”, seguido por um “F” em todos os restantes espaços:

003	SMITH, E.	9	×	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	D	F	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

e

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Se é a 5ª falta do substituto, é então registado um “D”, seguido por um “F” na coluna à direita do último espaço de falta:

002	JONES, M.	8	×	T <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	D	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---	---

e

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Uma falta desqualificante a um **jogador excluído** deve ser registada como se segue: Como um jogador excluído já não tem mais espaços de falta, é então registado um “D”, seguido por um “F”, ambos na coluna à direita do último espaço de falta:

015	RUSH, S.	25	×	T <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	D <sub>F</sub>
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------

e

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Uma falta desqualificante a um **membro acompanhante de equipa** deve ser registada ao treinador principal como se segue:

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub> (B)		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Cada desqualificação de um membro acompanhante de equipa deve ser averbada ao treinador principal, registada como um **B** no boletim de jogo (com círculo), mas não irá contar para as 3 faltas técnicas de uma desqualificação para o resto do jogo do treinador principal.

**B.8.3.15 Exemplos de faltas desqualificantes pelo envolvimento activo em situação de luta, a treinador principal, primeiro treinador adjunto, substituto, jogador excluído ou membro acompanhante de equipa:**

Independentemente do número de pessoas desqualificadas por abandonarem a área de banco de equipa, será averbada uma única falta técnica ao treinador principal e registada com um "B<sub>2</sub>" ou "D<sub>2</sub>".

Se o treinador principal se envolve activamente na situação de luta, ao treinador principal deve ser averbada apenas uma falta desqualificante e registada com um "D<sub>2</sub>".

Uma falta desqualificante averbada a um **treinador principal** e a um **primeiro treinador adjunto** deve ser registada como se segue:

Se só o treinador principal é desqualificado:

Head coach	788	LOOR, A.	D <sub>2</sub>	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Se só o primeiro treinador adjunto é desqualificado:

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D <sub>2</sub>	F	F

Se treinador principal e primeiro treinador adjunto são ambos desqualificados:

Head coach	788	LOOR, A.	D <sub>2</sub>	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.	D <sub>2</sub>	F	F

Uma falta desqualificante de um **substituto** deve ser registada como se segue:

Se o substituto tem menos de 4 faltas, é então registado um "D<sub>2</sub>", seguido por um "F" em todos os restantes espaços:

001	MAYER,	F.	5	⊗	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	D <sub>2</sub>	F	F
-----	--------	----	---	---	----------------	----------------	----------------	---	---

e

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Se é a 5ª falta do substituto, é então registado um "D<sub>2</sub>", seguido por um "F" na coluna à direita do último espaço de falta:

002	JONES,	M.	8	⊗	T <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	D <sub>2</sub>	F
-----	--------	----	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

e

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Uma falta desqualificante de um **jogador excluído** deve ser registada como se segue:

Como um jogador excluído já não tem mais espaços de falta, é então registado um “D<sub>2</sub>”, seguido por um “F”, ambos na coluna à direita do último espaço de falta:

015	RUSH,	S.	25	×	T <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	D <sub>2</sub>	F
-----	-------	----	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

e

Head coach	788	LOOR,	A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA,	B.			

Uma falta desqualificante a um **membro acompanhante de equipa** deve ser registada ao treinador principal como se segue:

Head coach	788	LOOR,	A.	B <sub>2</sub>	(B <sub>2</sub> )
First assistant coach	555	MONTA,	B.		

Uma falta desqualificante a dois **membros acompanhantes de equipa** deve ser registada ao treinador principal como se segue:

Head coach	788	LOOR,	A.	B <sub>2</sub>	(B <sub>2</sub> )	(B <sub>2</sub> )
First assistant coach	555	MONTA,	B.			

Cada desqualificação de um membro acompanhante de equipa deve ser averbada ao treinador, inserida como um **(B<sub>2</sub>)** no boletim de jogo (com círculo), mas não irá contar para as 3 faltas técnicas de uma desqualificação para o resto do jogo do treinador principal.

**Nota:** Faltas técnicas ou desqualificantes averbadas no âmbito do Art. 39 não contam para as faltas de equipa.

**B.8.4** No final do segundo quarto, o marcador deve desenhar uma linha grossa entre os espaços que foram usados e os que não foram nas colunas de faltas de jogadores e treinadores.

No final do jogo, o marcador deve “trancar” os restantes espaços com uma linha grossa horizontal.

## **B.9 Faltas de equipa**

**B.9.1** Para cada quarto (Q1, Q2, Q3 e Q4), existem 4 espaços disponíveis no boletim de jogo (imediatamente abaixo do nome da equipa e acima dos nomes dos jogadores) para se anotarem as faltas de equipa.

**B.9.2** Sempre que um jogador comete uma falta pessoal, técnica, antidesportiva ou desqualificante, o marcador deve anotar a falta contra a equipa daquele jogador, marcando um “X” maiúsculo no local designado para o efeito.

**B.9.3** No final de cada quarto, o marcador deve “trancar” os restantes espaços com duas linhas paralelas horizontais.

**B.10 A marcha do resultado do jogo**

- B.10.1 O marcador deve manter um sumário cronológico dos pontos marcados por cada equipa.
- B.10.2 Existem 4 colunas no boletim de jogo para a marcha do resultado do jogo.
- B.10.3 Cada coluna é dividida outra vez em 4 colunas. As 2 da esquerda pertencem à equipa "A" e as 2 da direita à equipa "B". As colunas centrais referem-se à marcha do resultado do jogo (160 pontos) para cada equipa.

**O marcador deve:**

- **Primeiro**, traçar uma linha diagonal (/ para destros ou \ para canhotos) para qualquer cesto de campo convertido e um círculo preenchido (●) para cada lance livre convertido, sobre o **novo número total** de pontos acumulados pela equipa que acabou de o converter.
- **Depois**, no espaço em branco do mesmo lado do novo número total de pontos (ao lado do novo / ou \ ou ●), registar o número do jogador que converteu o cesto de campo ou o lance livre.

**B.11 A marcha do resultado do jogo: Instruções adicionais**

- B.11.1 Um cesto de campo de 3 pontos convertido por um jogador deve ser averbado traçando um círculo à volta do número do jogador.
- B.11.2 Um cesto de campo acidentalmente convertido por um jogador no seu próprio cesto, deve ser averbado como tendo sido obtido pelo capitão em campo da equipa adversária.
- B.11.3 Pontos convertidos quando a bola não entra no cesto (Art. 31), devem ser averbados como tendo sido obtidos pelo jogador que tentou o lançamento.
- B.11.4 No fim de cada quarto ou prolongamentos, o marcador deve traçar um círculo (○) à volta do último número de pontos marcados por cada equipa, seguido de uma linha horizontal grossa sob esses pontos e sob o número de cada jogador que marcou os últimos pontos.
- B.11.5 No início de cada quarto ou prolongamentos, o marcador deve continuar o sumário cronológico de pontos a partir do ponto de interrupção.
- B.11.6 Sempre que possível, o marcador deve verificar a marcha do resultado do jogo com o marcador electrónico. Em caso de discrepância e se o resultado está correcto, o marcador deve imediatamente agir para que o marcador electrónico seja corrigido. Em caso de dúvida ou se uma das equipas levanta uma objecção à correcção, o marcador deve informar o árbitro principal logo que a bola fique morta e o cronómetro de jogo tenha parado.
- B.11.7 Os árbitros podem corrigir qualquer erro no boletim de jogo que envolva o resultado, o número de faltas ou número de descontos de tempo de acordo com o estipulado nas regras. O árbitro principal deverá assinar as correcções. Se as correcções forem extensas devem ser documentadas no verso do boletim de jogo.

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

**Figura 13**  
**Marcha do resultado**

- B.12 A marcha do resultado: Fecho do boletim de jogo**
- B.12.1 No fim de cada quarto e último prolongamento, o marcador deve registar o resultado desse quarto e de todos os prolongamentos na secção designada para o efeito na parte inferior do boletim de jogo.
- B.12.2 Imediatamente após o fim do jogo, o marcador deve registar a hora no espaço designado por “Jogo terminado às (hh:mm)”.
- B.12.3 No fim do jogo, o marcador deverá traçar 2 linhas horizontais grossas sob o número final de pontos marcados por cada equipa e os números dos jogadores que converteram os últimos pontos. O marcador deve também traçar uma linha diagonal até ao fim da coluna, de modo a “trancar” os números remanescentes (marcha do resultado do jogo) para cada equipa.
- B.12.4 No fim do jogo, o marcador deve registar o resultado final e o nome da equipa vencedora.
- B.12.5 Todos os oficiais de mesa devem assinar o boletim de jogo junto aos seus nomes.
- B.12.6 Uma vez assinado pelo(s) árbitro(s) auxiliar(es), o árbitro principal deverá ser o último a aprovar e a assinar o boletim de jogo. Este acto dá por terminada a administração pelos árbitros e a sua ligação com o jogo.

7	70	70	6
7	71	71	
7	72	72	6
	73	73	
9	74	74	
	75	75	
11	76	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

**Figura 14**  
**Fecho do boletim de jogo**

**Nota:** No caso do capitão (CAP) assinar o boletim de jogo sob protesto (utilizando o espaço designado como “Assinatura do Capitão em caso de protesto”), os oficiais de mesa e os árbitro(s) auxiliar(es) deverão manter-se à disposição do árbitro principal até que tenham permissão para partir.

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

**Figura 15** Parte inferior do boletim de jogo

- B.13 Challenge do treinador principal**
- B.13.1 Para jogos em que seja usado o Instant Replay System, a cada equipa pode ser concedido 1 Challenge do treinador principal (HCC). Se concedido, o HCC deverá ser averbado no boletim de jogo abaixo do nome da equipa, nos quadrados ao lado de HCC. No primeiro quadrado o marcador indicará o quarto ou prolongamento (Q1, Q2, Q3, Q4 ou OT) e no segundo quadrado o minuto do tempo de jogo do quarto ou do prolongamento.
- B.13.2 No final do jogo, o marcador deverá inutilizar os quadrados de HCC que não foram usados com 2 linha horizontais paralelas.

## APÊNDICE C – PROCEDIMENTO EM CASO DE PROTESTO (\*)

- C.1 Uma equipa pode protestar um jogo se crê ter sido desfavoravelmente afectada por:
- Um erro de marcação, de cronometragem ou na operação do aparelho de 14/24 segundos, que os árbitros estão autorizados a corrigir como previsto nestas regras e tenham acesso a evidência verificável que esteja disponível no momento da decisão para corrigir o erro sob o Artigo 44 (Erros corrigíveis).
  - Uma decisão para averbar uma falta de comparência, cancelar, adiar, não recomeçar ou não disputar o jogo.
  - Uma violação das regras de elegibilidade aplicáveis.
- C.2 Para que seja admissível o protesto deve cumprir o seguinte procedimento:
- O capitão (CAP) dessa equipa, no prazo máximo de 15 minutos após o fim do jogo, deve informar o árbitro principal de que a sua equipa protesta o resultado do jogo e assinar o boletim de jogo no local designado por “Assinatura do Capitão em caso de protesto”.
  - A equipa deve apresentar ao árbitro principal, por escrito, as razões para o protesto no prazo máximo de 1 hora após o fim do jogo.
  - Uma franquia de CHF 1.500 é aplicada a cada protesto e deve ser paga caso o protesto seja indeferido.
- C.3 O árbitro principal (ou comissário, se presente), após receber as razões do protesto, deverá relatar por escrito ao representante da FIBA ou ao órgão competente, o incidente que originou o protesto. Quando receber o documento com as razões do protesto, o árbitro principal (ou o comissário, se presente) deverá inserir no documento a hora a que o protesto foi recebido.
- C.4 O órgão competente deve efectuar todos os procedimentos que entenda apropriados e deve decidir sobre o protesto tão breve quanto possível e sempre no prazo máximo de 24 horas após o fim do jogo. Deve utilizar todas as evidências fiáveis e pode tomar qualquer decisão apropriada, incluindo sem limitação a visualização parcial ou total do jogo. O órgão competente não pode decidir a alteração do resultado do jogo excepto se houver evidência clara e conclusiva de que, se não fosse pelo erro que originou o protesto, o novo resultado teria sido certamente materializado.
- C.5 A decisão do órgão competente deve ser considerada como uma ‘regra do campo de jogo’ e não está sujeita a posterior revisão ou recurso. Excepcionalmente, decisões sobre elegibilidade podem ser objecto de recurso de acordo com os regulamentos aplicáveis.
- C.6 Regras especiais das competições FIBA ou competições que não estipulem de forma distinta nos seus regulamentos:
- No caso da competição ser em formato de torneio, o órgão competente para todos os protestos deverá ser a Comissão Técnica (ver os Regulamentos Internos da FIBA, Livro 2).
  - No caso de jogos em casa e fora, o órgão competente para os protestos relativos à elegibilidade é o Conselho Disciplinar da FIBA. Para todas as outras questões passíveis de originar um protesto, o órgão competente deverá ser a FIBA agindo

(\*) Nas competições nacionais deverá aplicar-se o disposto nos respectivos regulamentos da FPB.

através de uma ou mais pessoas com competência para a implementação e interpretação das Regras Oficiais de Basquetebol (ver os Regulamentos Internos da FIBA, Livro 2).



Equipas	Jogos disputados	Vitórias	Derrotas	Pontos de classificação	Pontos de jogo	Diferença de pontos de jogo
A	3	3	0	6	310 : 215	+ 95
B	3	1	2	4	230 : 265	- 35
C	3	1	2	4	235 : 245	- 10
D	3	1	2	4	210 : 260	- 50

Portanto: 1º A

Classificação dos jogos entre B, C e D:

Equipas	Jogos disputados	Vitórias	Derrotas	Pontos de classificação	Pontos de jogo	Diferença de pontos de jogo
B	2	1	1	3	175 : 165	+ 10
C	2	1	1	3	150 : 155	- 5
D	2	1	1	3	135 : 140	- 5

Portanto: 2º B, 3º C – vencedor sobre D 4º D

### D.2.3 Exemplo 3:

A x B	85 – 90	B x C	100 – 95
A x C	55 – 100	B x D	75 – 85
A x D	75 – 120	C x D	65 – 55

Equipas	Jogos disputados	Vitórias	Derrotas	Pontos de classificação	Pontos de jogo	Diferença de pontos de jogo
A	3	0	3	3	215 : 310	- 95
B	3	2	1	5	265 : 265	0
C	3	2	1	5	260 : 210	+ 50
D	3	2	1	5	260 : 215	+ 45

Portanto: 4º A

Classificação dos jogos entre B, C e D:

Equipas	Jogos disputados	Vitórias	Derrotas	Pontos de classificação	Pontos de jogo	Diferença de pontos de jogo
B	2	1	1	3	175 : 180	- 5
C	2	1	1	3	160 : 155	+ 5
D	2	1	1	3	140 : 140	0

Portanto: 1º C 2º D 3º B

### D.2.4 Exemplo 4:

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

Equipas	Jogos disputados	Vitórias	Derrotas	Pontos de classificação	Pontos de jogo	Diferença de pontos de jogo
A	3	0	3	3	215 : 310	- 95
B	3	2	1	5	265 : 260	+ 5
C	3	2	1	5	255 : 210	+ 45
D	3	2	1	5	260 : 215	+ 45

Portanto: 4º A

Classificação dos jogos entre B, C e D:

Equipas	Jogos disputados	Vitórias	Derrotas	Pontos de classificação	Pontos de jogo	Diferença de pontos de jogo
B	2	1	1	3	175 : 175	0
C	2	1	1	3	155 : 155	0
D	2	1	1	3	140 : 140	0

Portanto: 1º B 2º C 3º D

**D.2.5 Exemplo 5:**

A x B	100 – 55	B x F	110 – 90
A x C	85 – 90	C x D	55 – 60
A x D	120 – 75	C x E	90 – 75
A x E	80 – 100	C x F	105 – 75
A x F	85 – 80	D x E	70 – 45
B x C	100 – 95	D x F	65 – 60
B x D	80 – 75	E x F	75 – 80
B x E	75 – 80		

Equipas	Jogos disputados	Vitórias	Derrotas	Pontos de classificação	Pontos de jogo	Diferença de pontos de jogo
A	5	3	2	8	470 : 400	+ 70
B	5	3	2	8	420 : 440	- 20
C	5	3	2	8	435 : 395	+ 40
D	5	3	2	8	345 : 360	- 15
E	5	2	3	7	375 : 395	- 20
F	5	1	4	6	385 : 440	- 55

Portanto: 5º E 6º F

Classificação dos jogos entre A, B, C e D:

Equipas	Jogos disputados	Vitórias	Derrotas	Pontos de classificação	Pontos de jogo	Diferença de pontos de jogo
A	3	2	1	5	305 : 220	+ 85
B	3	2	1	5	235 : 270	- 35
C	3	1	2	4	240 : 245	- 5
D	3	1	2	4	210 : 255	- 45

Portanto: 1º A – vencedor sobre B 3º D – vencedor sobre C  
2º B 4º C

**D.2.6 Exemplo 6:**

A x B	71 – 65	B x F	95 – 90
A x C	85 – 86	C x D	95 – 100
A x D	77 – 75	C x E	82 – 75
A x E	80 – 86	C x F	105 – 75
A x F	85 – 80	D x E	68 – 67
B x C	88 – 87	D x F	65 – 60
B x D	80 – 75	E x F	80 – 75
B x E	75 – 76		

Equipas	Jogos disputados	Vitórias	Derrotas	Pontos de classificação	Pontos de jogo	Diferença de pontos de jogo
A	5	3	2	8	398 : 392	+ 6
B	5	3	2	8	403 : 399	+ 4
C	5	3	2	8	455 : 423	+ 32
D	5	3	2	8	383 : 379	+ 4
E	5	3	2	8	384 : 380	+ 4
F	5	0	5	5	380 : 430	- 50

Portanto: 6º F

Classificação dos jogos entre A, B, C, D e E:

Equipas	Jogos disputados	Vitórias	Derrotas	Pontos de classificação	Pontos de jogo	Diferença de pontos de jogo
A	4	2	2	6	313 : 312	+ 1
B	4	2	2	6	308 : 309	- 1
C	4	2	2	6	350 : 348	+ 2
D	4	2	2	6	318 : 319	- 1
E	4	2	2	6	304 : 305	- 1

Portanto: 1º C 2º A

Classificação dos jogos entre B, D e E:

Equipas	Jogos disputados	Vitórias	Derrotas	Pontos de classificação	Pontos de jogo	Diferença de pontos de jogo
B	2	1	1	3	155 : 151	+ 4
D	2	1	1	3	143 : 147	- 4
E	2	1	1	3	143 : 143	0

Portanto: 3° B                      4° E                      5° D

### D.2.7 Exemplo 7:

A x B	73 – 71	B x F	95 – 90
A x C	85 – 86	C x D	95 – 96
A x D	77 – 75	C x E	82 – 75
A x E	90 – 96	C x F	105 – 75
A x F	85 – 80	D x E	68 – 67
B x C	88 – 87	D x F	80 – 75
B x D	80 – 79	E x F	80 – 75
B x E	79 – 80		

Equipas	Jogos disputados	Vitórias	Derrotas	Pontos de classificação	Pontos de jogo	Diferença de pontos de jogo
A	5	3	2	8	410 : 408	+ 2
B	5	3	2	8	413 : 409	+ 4
C	5	3	2	8	455 : 419	+ 36
D	5	3	2	8	398 : 394	+ 4
E	5	3	2	8	398 : 394	+ 4
F	5	0	5	5	395 : 445	- 50

Portanto: 6° F

Classificação dos jogos entre A, B, C, D e E:

Equipas	Jogos disputados	Vitórias	Derrotas	Pontos de classificação	Pontos de jogo	Diferença de pontos de jogo
A	4	2	2	6	325 : 328	-3
B	4	2	2	6	318 : 319	- 1
C	4	2	2	6	350 : 344	+ 6
D	4	2	2	6	318 : 319	- 1
E	4	2	2	6	318 : 319	- 1

Portanto: 1° C                      5° A

Classificação dos jogos entre B, D e E:

Equipas	Jogos disputados	Vitórias	Derrotas	Pontos de classificação	Pontos de jogo	Diferença de pontos de jogo
B	2	1	1	3	159 : 159	0
D	2	1	1	3	147 : 147	0
E	2	1	1	3	147 : 147	0

Portanto: 2° B                      3° D – vencedor sobre E                      4° E

### D.3 Falta de comparência

D.3.1 Uma equipa que, sem razão válida, não comparece a um jogo programado ou abandona o campo de jogo antes do fim do mesmo, perderá o jogo por falta de comparência e receberá 0 pontos na classificação.

- D.3.2 Se a equipa comete uma segunda falta de comparência, todos os resultados dos jogos disputados por esta equipa serão anulados.
- D.3.3 Se a equipa comete uma segunda falta de comparência numa competição disputada em grupos e a(s) equipa(s) melhor classificada(s) de cada grupo qualifica(m)-se para a próxima fase da competição, os resultados de todos os jogos disputados pela equipa classificada em último lugar no grupo cruzado também deverão ser anulados.

### Exemplo

A equipa 4A no grupo A comete uma segunda falta de comparência, pelo que todos os seus jogos deverão ser anulados.

Classificação final:

Grupo A	Vitórias	Derrotas	Pontos de classificação
Equipa 1A	4	0	8
Equipa 2A	2	2	6
Equipa 3A	0	4	4
Equipa 4A			

Grupo B	Vitórias	Derrotas	Pontos de classificação
Equipa 1B	6	0	12
Equipa 2B	4	2	10
Equipa 3B	1	5	7
Equipa 4B	1	5	7

Resultado dos jogos entre as equipas 3B e 4B:

3B x 4B      88 –71  
4B x 3B      76-75

Logo:    3º 3B            4º 4B

Classificação final revista no Grupo B:

Grupo B	Vitórias	Derrotas	Classificação
Equipa 1B	4	0	8
Equipa 2B	2	2	6
Equipa 3B	0	4	4

## D.4 Classificações entre grupos

- D.4.1 Para classificar equipas entre grupos (por exemplo para determinar os melhores segundos ou terceiros classificados), devem ser aplicados os seguintes critérios.

Se todas as equipas em todos os grupos realizaram o mesmo número de jogos, as equipas na mesma posição em cada grupo devem ser colocadas num grupo, devendo ser aplicados os seguintes critérios por esta ordem:

- Melhor registo vitória-derrota de todos os jogos realizados na classificação final revista do seu grupo.
- Maior diferença de pontos de todos os jogos realizados na classificação final revista do seu grupo.
- Maior número de pontos marcados em todos os jogos realizados na classificação final revista do seu grupo.
- Se estes critérios ainda não possibilitam decisão, o *ranking* FIBA relevante decidirá sobre a classificação final.

**Exemplo:**

Grupo A	Vitórias	Derrotas	Pontos de classificação
Equipa 1A	8	0	16
Equipa 2A	6	2	14
Equipa 3A	4	4	12
Equipa 4A	2	6	10
Equipa 5A	0	8	8

Grupo B	Vitórias	Derrotas	Pontos de classificação
Equipa 1B	8	0	16
Equipa 2B	6	2	14
Equipa 3B	4	4	12
Equipa 4B	2	6	10
Equipa 5B	0	8	8

Grupo C	Vitórias	Derrotas	Pontos de classificação
Equipa 1C	8	0	16
Equipa 2C	6	2	14
Equipa 3C	3	5	11
Equipa 4C	3	5	11
Equipa 5C	0	8	8

Grupo D	Vitórias	Derrotas	Pontos de classificação
Equipa 1D	7	1	15
Equipa 2D	7	1	15
Equipa 3D	4	4	12
Equipa 4D	2	6	10
Equipa 5D	0	8	8

Para determinar o melhor segundo classificado:

Grupo X	Vitórias	Derrotas	Pontos de classificação	Pontos de jogo	Diferença de pontos de jogo
Equipa 2D	7	1	15	628 : 521	
Equipa 2B	6	2	14	551 : 488	+ 63
Equipa 2A	6	2	14	531 : 506	+ 25
Equipa 2C	6	2	14	525 : 500	+ 25

**D.4.2**

Se depois de se agruparem as equipas com a mesma posição em cada grupo, essas equipas realizaram um número diferente de jogos nos seus respetivos grupos, então serão considerados nulos os jogos do último classificado no grupo ou grupos das equipas com mais jogos. Este processo será repetido através de todos os grupos até que seja igual a quantidade de jogos em todos os grupos. Deverão então aplicar-se os seguintes critérios:

- Melhor registo vitória-derrota de todos os jogos realizados na classificação final revista do seu grupo.
- Maior diferença de pontos de todos os jogos realizados na classificação final revista do seu grupo.
- Maior número de pontos marcados em todos os jogos realizados na classificação final revista do seu grupo.
- Se estes critérios ainda não possibilitam decisão, o *ranking* FIBA relevante decidirá sobre a classificação final.

**Nota:** Para evitar dúvidas, a anulação de jogos acima referida com o propósito de classificação entre grupos, não deve alterar o ordenamento inicial das equipas num grupo em particular.

**Exemplo:**

Grupo A	Vitórias	Derrotas	Pontos de classificação
Equipa 1A	5	0	10
Equipa 2A	4	1	9
Equipa 3A	3	2	8
Equipa 4A	2	3	7
Equipa 5A	1	4	6
Equipa 6A	0	5	5

Grupo B	Vitórias	Derrotas	Pontos de classificação
Equipa 1B	4	1	9
Equipa 2B	4	1	9
Equipa 3B	4	1	9
Equipa 4B	2	3	7
Equipa 5B	1	4	6
Equipa 6B	0	5	5

Grupo C	Vitórias	Derrotas	Pontos de classificação
Equipa 1C	4	0	8
Equipa 2C	3	1	7
Equipa 3C	2	2	6
Equipa 4C	1	3	5
Equipa 5C	0	4	4

Grupo D	Vitórias	Derrotas	Pontos de classificação
Equipa 1D	3	1	7
Equipa 2D	3	1	7
Equipa 3D	2	2	6
Equipa 4D	2	2	6
Equipa 5D	0	4	4

Para determinar o melhor terceiro classificado, todos os terceiros classificados devem ser colocados num mesmo grupo:

Grupo X	Vitórias	Derrotas	Pontos de classificação
Equipa 3B	4	1	9
Equipa 3A	3	2	8
Equipa 3D	2	2	6
Equipa 3C	2	2	6

No entanto, as equipas 3B e 3A realizaram cinco jogos enquanto as equipas 3D e 3C apenas quatro jogos.

Os jogos do último classificado nos grupos A e B devem ser anulados para nivelar todos os terceiros classificados com quatro jogos, sendo estabelecida uma nova tabela.

Os resultados dos jogos dos grupos A e B foram os seguintes:

**Grupo A**

Fora Casa	2A	3A	4A	5A	6A
1A	71 : 65	86 : 85	77 : 75	86 : 80	<del>85 : 80</del>
2A		80 : 75	90 : 84	98 : 79	<del>87 : 85</del>
3A			87 : 67	101 : 76	<del>86 : 74</del>
4A				78 : 54	<del>87 : 81</del>
5A					<del>84 : 65</del>

**Grupo B**

Fora Casa	2B	3B	4B	5B	6B
1B	81 : 76	85 : 86	77 : 75	90 : 80	<del>85 : 69</del>
2B		90 : 85	96 : 79	81 : 73	<del>87 : 85</del>
3B			87 : 67	101 : 76	<del>86 : 74</del>
4B				78 : 54	<del>87 : 81</del>
5B					<del>84 : 65</del>

Após anulação dos jogos das equipas 6A e 6B, a classificação revista do grupo para determinar o melhor terceiro é a seguinte:

Grupo X	Vitórias	Derrotas	Pontos de jogo	Pontos de classificação	Diferença de pontos de jogo
Equipa 3B	3	1	359 : 323	7	
Equipa 3A	2	2	348 : 309	6	+ 39
Equipa 3D	2	2	363 : 359	6	+ 4
Equipa 3C	2	2	302 : 298	6	+ 4

## D.5 Classificações de equipas num Torneio de Fases

D.5.1 Num torneio em que os resultados de jogos num grupo são transportados de uma fase para outra, mas uma equipa desistiu do torneio ou fez uma falta de comparência pela segunda vez por um motivo qualquer, serão então anulados de todas as fases relevantes os resultados de todos os jogos realizados pela equipa desistente ou que não compareceu. Deverão então aplicar-se os seguintes critérios:

- Melhor registo vitória-derrota de todos os jogos realizados na classificação final revista do seu grupo.
- Maior diferença de pontos de todos os jogos realizados na classificação final revista do seu grupo.
- Maior número de pontos marcados em todos os jogos realizados na classificação final revista do seu grupo.
- Se estes critérios ainda não possibilitam decisão, o *ranking* FIBA relevante decidirá sobre a classificação final.

**Exemplo:**
**Fase 1**

Dois grupos de quatro equipas cada, jogando em casa e fora, com as seguintes classificações:

Grupo A	Vitórias	Derrotas	Pontos de classificação
Equipa 1A	6	0	12
Equipa 2A	4	2	10
Equipa 3A	2	4	8
Equipa 4A	0	6	6

Grupo B	Vitórias	Derrotas	Pontos de classificação
Equipa 1B	5	1	11
Equipa 2B	4	2	10
Equipa 3B	2	4	8
Equipa 4B	1	5	7

Grupo A

Fora Casa	1A	2A	3A	4A
1A		71 : 65	86 : 85	101 : 76
2A	80 : 86		80 : 75	90 : 84
3A	80 : 85	79 : 98		87 : 67
4A	75 : 77	85 : 87	74 : 86	

Grupo B

Fora Casa	1B	2B	3B	4B
1B		71 : 65	86 : 85	101 : 76
2B	81 : 76		80 : 75	90 : 84
3B	80 : 92	98 : 79		87 : 67
4B	75 : 77	85 : 100	86 : 65	

Fase 2

Os três melhores classificados dos grupos A e B constituem o grupo C, transportando-se os seus resultados e os pontos de classificação. O *ranking* inicial será o seguinte:

Grupo C	Vitórias	Derrotas	Pontos de classificação	Pontos de jogo	Diferença de pontos de jogo
Equipa 1A	6	0	12	506 : 461	+ 45
Equipa 1B	5	1	11	503 : 462	+ 41
Equipa 2A	4	2	10	500 : 480	+ 20
Equipa 2B	4	2	10	495 : 489	+ 6
Equipa 3A	2	4	8	492 : 490	+2
Equipa 3B	2	4	8	490 : 490	0

As equipas jogam agora em casa e fora com as equipas que não estavam inicialmente no seu grupo, com os seguintes resultados:

Fora Casa	1A	1B	2A	2B	3A	3B
1A		77 : 98		100 : 89		95 : 74
1B	87 : 83		87 : 75		99 : 92	
2A		71 : 96		87 : 86		88 : 84
2B	65 : 76		Falta de Comparência		Falta de Comparência	
3A		87 : 97		69 : 73		83 : 81
3B	68 : 96		82 : 81		74 : 67	

A partir do momento em que a equipa 2B fez duas faltas de comparência, os resultados de todos os jogos envolvendo a equipa 2B (em ambas as fases), serão anulados como se segue:

**Resultados revistos da Fase 1:**

Fora Casa	1B	2B	3B	4B
1B		71 : 65	86 : 85	101 : 76
2B	81 : 76		80 : 75	90 : 84
3B	80 : 92	98 : 79		87 : 67
4B	75 : 77	85 : 100	86 : 65	

**Resultados revistos da Fase 2:**

Fora Casa	1A	1B	2A	2B	3A	3B
1A		77 : 98		100 : 89		95 : 74
1B	87 : 83		87 : 75		99 : 92	
2A		71 : 96		87 : 86		88 : 84
2B	65 : 76		Falta de Comparência		Falta de Comparência	
3A		87 : 97		69 : 73		83 : 81
3B	68 : 96		82 : 81		74 : 67	

**Classificação final:**

Grupo C	Vitórias	Derrotas	Pontos de classificação	Pontos de jogo	Diferença de pontos de jogo
Equipa 1B	10	0	20	916 : 801	+ 115
Equipa 1A	8	2	18	857 : 788	+ 69
Equipa 2A	5	5	15	815 : 785	+ 30
Equipa 3A	4	6	14	825 : 837	- 12
Equipa 3B	3	7	13	780 : 841	- 61

**D.6 Jogos em casa e fora (resultado acumulado)**

- D.6.1 Numa série de 2 jogos em casa e fora num sistema de competição de pontos totais (resultado acumulado), os 2 jogos devem ser considerados como 1 só jogo com duração de 80 minutos.
- D.6.2 Se o resultado está empatado no fim do 1º jogo, não se jogará prolongamento.
- D.6.3 Se o resultado acumulado de ambos os jogos está empatado, o 2º jogo deverá continuar por quantos prolongamentos de 5 minutos forem necessários para anular o empate.
- D.6.4 O vencedor da série será a equipa que:
- Venceu ambos os jogos.
  - Marcou o maior número de pontos acumulados no final do 2º jogo, se ambas as equipas tiverem vencido 1 jogo cada.

**D.7 Exemplos:**

**D.7.1 Exemplo 1:**

A x B 80 – 75  
B x A 72 – 73

A equipa A é a vencedora da série (venceu ambos os jogos)

**D.7.2 Exemplo 2:**

A x B 80 – 75  
B x A 73 – 72

A equipa A é a vencedora da série (resultado agregado A 152 – B 148)

**D.7.3 Exemplo 3:**

A x B 80 – 80  
B x A 92 – 85

A equipa B é a vencedora da série (resultado agregado A 165 – B 172). Sem prolongamento no 1º jogo.

**D.7.4 Exemplo 4:**

A x B 80 – 85  
B x A 75 – 75

A equipa B é a vencedora da série (resultado agregado A 155 – B 160). Sem prolongamento no 2º jogo.

**D.7.5 Exemplo 5:**

A x B 83 – 81  
B x A 79 – 77

Resultado agregado de A 160 – B 160. Após prolongamento(s) no 2º jogo:

B x A 95 – 88

A equipa B é a vencedora da série (resultado agregado A 171 – B 176).

**D.7.6 Exemplo 6:**

A x B 76 – 76  
B x A 84 – 84

Resultado agregado de A 160 – B 160. Após prolongamento(s) no 2º jogo:

B x A 94 – 91

A equipa B é a vencedora da série (resultado agregado A 167 – B 170).

---

## **APÊNDICE E – DESCONTOS DE TEMPO PARA OS MEDIA**

---

### **E.1 Definição**

O organismo responsável pela competição pode decidir por si próprio a eventual aplicação de descontos de tempo para os media e, neste caso, de que duração (60, 75, 90 ou 100 segundos).

### **E.2 Regra**

E.2.1 Será permitido 1 desconto de tempo para os media em cada quarto, além dos descontos de tempo regulamentares. Os descontos de tempo para os media não serão permitidos nos prolongamentos.

E.2.2 O primeiro desconto de tempo de cada quarto (equipa ou media) terá 60, 75, 90 ou 100 segundos de duração.

E.2.3 A duração de todos os restantes descontos de tempo de um quarto será de 60 segundos.

E.2.4 Ambas as equipas devem ter o direito 2 descontos de tempo na primeira parte e 3 descontos de tempo na segunda parte.

Estes descontos de tempo podem ser solicitados a qualquer momento durante o jogo e a sua duração poderá ser:

- Se for considerado desconto de tempo para os media, 60, 75, 90 ou 100 segundos, ou seja, o primeiro num quarto, ou
- Se não for considerado desconto de tempo para os media, 60 segundos, ou seja, solicitado por qualquer uma das equipas, depois do desconto de tempo para os media ter sido concedido.

### **E.3 Procedimento**

E.3.1 Idealmente, o desconto de tempo para os media deverá ser concretizado antes que o cronómetro de jogo mostre 5:00 ou menos para o final do quarto. No entanto, não há qualquer garantia de que seja este o caso.

E.3.2 Se nenhuma das equipas solicitou um desconto de tempo antes que o cronómetro de jogo mostre 5:00 ou menos para o final do quarto, então um desconto de tempo para os media será concedido na primeira oportunidade em que a bola fique morta e o cronómetro de jogo esteja parado. Este desconto de tempo não será averbado a qualquer das equipas.

E.3.3 Se a qualquer uma das equipas tenha sido concedido um desconto de tempo antes que o cronómetro de jogo mostre 5:00 ou menos para o final do quarto, esse desconto de tempo deverá ser utilizado como desconto de tempo para os media.

Este desconto de tempo contará tanto como desconto de tempo para os media, assim como solicitado pela equipa.

E.3.4 De acordo com este procedimento, haverá um mínimo de 1 desconto de tempo em cada quarto e um máximo de 6 descontos de tempo na primeira parte e um máximo de 8 descontos de tempo na segunda parte.

---

## APÊNDICE F – INSTANT REPLAY SYSTEM

---

### F.1 Definição

A revisão do Instant Replay System (IRS) é o método de trabalho utilizado pelos árbitros para verificarem as suas decisões analisando situações de jogo no monitor da tecnologia de vídeo aprovada.

### F.2 Procedimento

F.2.1 Os árbitros estão autorizados a usar o IRS até o árbitro principal assinar o boletim de jogo, dentro dos limites estabelecidos neste Apêndice.

F.2.2 A revisão do IRS deverá ter lugar quando os árbitros tenham parado o jogo por qualquer razão, depois de ter ocorrido a situação sujeita a revisão do IRS, **a menos que determinado de outra forma no Artigo 44 (Erros corrigíveis)**.

F.2.3 Para a utilização do IRS deverá ser aplicado o seguinte procedimento:

- O árbitro principal deve aprovar o equipamento do IRS antes do jogo, se disponível.
- O árbitro principal toma a decisão sobre se a revisão do IRS deve ser efectuada ou não.
- Se a decisão dos árbitros é sujeita a revisão do IRS, essa decisão inicial deve ser mostrada pelos árbitros no campo.
- Depois da obtenção de toda a informação junto dos outros árbitros, oficiais de mesa e comissário, se presente, a revisão deve iniciar-se o mais rapidamente possível.
- O árbitro principal e, no mínimo, 1 árbitro auxiliar (quem assinalou a infracção) devem participar na revisão. Se foi o árbitro principal quem tomou a decisão, um dos árbitros auxiliares será escolhido para acompanhar a revisão.
- Durante a revisão do IRS o árbitro principal deve assegurar-se de que nenhuma pessoa não autorizada tem acesso ao monitor do IRS.
- A revisão deve ter lugar antes de serem administrados descontos de tempos ou substituições, se inicie um intervalo de jogo ou o jogo recomeça.
- Se um desconto de tempo já começou ou ocorreu uma substituição quando os árbitros verificam a necessidade de uma revisão do IRS, o desconto de tempo e quaisquer substituições devem ser cancelados até que a decisão final seja comunicada.
- Depois da decisão final ser comunicada, qualquer treinador principal pode solicitar um desconto de tempo ou pode retirar o pedido, ou qualquer jogador pode solicitar uma substituição.
- Depois da revisão, o árbitro que assinalou a infracção deve reportar a decisão final e o jogo deve recomeçar adequadamente.
- A decisão inicial do(s) árbitro(s) só pode ser corrigida se a revisão do IRS proporciona aos árbitros uma evidência visual clara e conclusiva para a correcção.

### F.3 Regra

As seguintes situações de jogo podem ser revistas:

#### F.3.1 No fim de quarto ou prolongamento,

- se a bola num lançamento de campo convertido saiu das mãos do lançador ou não antes de soar o sinal sonoro para o final do quarto ou prolongamento.
- se e quanto tempo deve registar o cronómetro de jogo, se
  - ocorreu uma violação de bola fora de campo por parte do lançador,
  - ocorreu uma violação de 14/24 segundos,
  - ocorreu uma violação de 8 segundos,
  - foi cometida uma faltaantes do final do quarto ou prolongamento.

O intervalo de jogo não deve iniciar-se até que seja comunicada a decisão final e seja concluído qualquer tempo adicional de jogo no quarto ou prolongamento.

#### F.3.2 Quando o cronómetro de jogo indica 2:00 minutos ou menos no quarto e em cada prolongamento,

- se a bola num lançamento de campo convertido saiu das mãos do lançador antes de ter soado o sinal sonoro do aparelho de 14/24 segundos.
  - Os árbitros estão autorizados a parar o jogo imediatamente para rever se no lançamento convertido a bola saiu das mãos do lançador antes de ter soado o sinal sonoro do aparelho de 14/24 segundos.
  - Os árbitros devem identificar a necessidade de recurso ao IRS e a revisão terá de ocorrer na primeira vez que os árbitros tenham parado o jogo por qualquer razão depois do cesto de campo.
- quando uma falta foi cometida fora da situação de lançamento,
  - Se o cronómetro de jogo ou o aparelho de 14/24 segundos tinha expirado,
  - Se o acto de lançamento já se iniciou quando a falta foi cometida por um adversário do lançador, ou
  - Se a bola ainda estava na(s) mão(s) do lançador quando a falta foi cometida por um colega de equipa do lançador.
- se uma violação por interferência no lançamento ou por intervenção sobre a bola foi correctamente assinalada ou não.

Quando a revisão determina que uma interferência no lançamento ou uma intervenção sobre a bola não foi correctamente assinalada o jogo deve recomeçar como se segue, se depois do apito,

  - A bola entrou legalmente no cesto, este deve contar e a equipa defensora terá direito a uma reposição da bola de fora de campo pela linha final.
  - Um jogador de qualquer das equipas ganhou uma clara e imediata posse de bola, essa equipa terá direito a uma reposição da bola de fora de campo pelo local mais próximo de onde se encontrava a bola quando a decisão foi tomada.
  - Nenhuma equipa ganhou uma clara e imediata posse de bola, ocorre uma situação de bola ao ar.

- para identificar o jogador que fez com que a bola saísse de campo.

### F.3.3 Em qualquer momento do jogo,

- se o lançamento de campo convertido foi efetuado da área de 2 ou de 3 pontos.

- Os árbitros estão autorizados a parar o jogo imediatamente para rever se o lançamento convertido foi efetuado da área de 2 ou de 3 pontos.

- A revisão deve ter lugar quando os árbitros tiverem parado o jogo por qualquer razão pela primeira vez depois do cesto.

- se devem ser concedidos 2 ou 3 lances livres, após uma falta assinalada sobre o lançador de lançamento ao cesto não convertido.

- se uma falta pessoal, antidesportiva ou desqualificante respeita o critério para tal falta ou se deve ser majorada ou minorada ou se deve ser considerada como falta técnica.

- se uma falta técnica deve ser considerada como uma falta antidesportiva ou falta desqualificante.

- se ocorreu um dos erros corrigíveis categoria 1 e ainda é corrigível dentro dos limites definidos no Artigo 44 (Erros corrigíveis). Se for o caso,

- Os árbitros estão autorizados a parar o jogo imediatamente para rever se ocorreu um erro corrigível categoria 1.

- O erro apenas pode ser corrigido como definido no Artigo 44 (Erros corrigíveis).

- se ocorreu um dos erros corrigíveis categoria 2 e ainda é corrigível dentro dos limites definidos no Artigo 44 (Erros corrigíveis). Se for o caso, o erro apenas pode ser corrigido como definido no Artigo 44 (Erros corrigíveis).

- após um mau funcionamento do cronómetro de jogo ou do aparelho de 14/24 segundos, em quanto tempo deve ser corrigida a respectiva contagem.

- para identificar o executante correcto de lance livre.

- para identificar o envolvimento de jogadores e pessoas autorizadas a estar nos bancos de equipa durante qualquer acto de violência ou potencial acto de violência.

- Os árbitros estão autorizados a parar o jogo imediatamente para rever qualquer acto de violência ou potencial acto de violência.

- A revisão tem que ter lugar antes que a bola fique viva depois dos árbitros terem parado o jogo por qualquer razão pela primeira vez, a seguir ao acto de violência ou potencial acto de violência.

## F.4 Challenge do treinador principal

F.4.1 Em todos os jogos nos quais o Instant Replay System (IRS) seja aplicado, o treinador principal pode solicitar um Challenge do treinador principal (HCC), isto é, pedir ao árbitro mais próximo para verificar a decisão dos árbitros recorrendo ao IRS para rever a situação de jogo.

F.4.2 Deve ser aplicado o seguinte procedimento no HCC:

- O treinador principal pode solicitar apenas um HCC num jogo, independentemente do Challenge ser bem sucedido ou não.

- Apenas as situações de jogo previstas no Apêndice F.3 podem ser objecto do Challenge.
- As restrições de tempo previstas no Apêndice **F.3.2 e 3.3** não se aplicam. O **HCC** pode ser solicitado em qualquer momento no jogo.
- O treinador principal, ao solicitar um Challenge, deve estabelecer contacto visual com o árbitro mais próximo e pedir claramente o **HCC**. O treinador principal deve dizer em voz alta e em Inglês “Challenge” e ao mesmo tempo efetuar o sinal de **HCC** (desenhando um retângulo com as mãos). O pedido será final e irreversível.
- **O pedido do treinador principal para o HCC pode ser cancelado até que o árbitro conceda o pedido com o sinal de HCC.**
- O treinador principal deve solicitar o **HCC** e a revisão do IRS deve ocorrer o mais tardar quando os árbitros pela primeira vez tenham parado o jogo depois da decisão, **a menos que determinado de outra forma nestas regras.**
- Se o jogo continuou sem uma paragem, os árbitros estão autorizados a parar o jogo imediatamente quando identificam o **HCC**, desde que nenhuma das equipas seja colocada em desvantagem.
- O treinador principal deve indicar ao árbitro mais próximo qual a situação de jogo a ser revista.
- O árbitro deve informar o marcador de que foi concedido o **HCC**, usando o sinal **nº 59**.
- Durante a revisão do IRS os jogadores devem permanecer no campo.
- Se a revisão do IRS determina que a situação objecto do Challenge é a favor da equipa que o solicitou, a decisão inicial deverá ser revertida.
- Se a revisão do IRS determina que a situação objecto do Challenge não é a favor da equipa que o solicitou, a decisão inicial permanece válida.
- Os árbitros devem utilizar o mesmo procedimento da regra de revisão do IRS.
- Depois do árbitro ter reportado a decisão final da revisão do IRS, o jogo deve recomeçar como após qualquer revisão do IRS.

## **FIM DAS REGRAS OFICIAIS E PROCEDIMENTOS DO JOGO**