Fédération Internationale de Basketball

International Basketball Federation

Regras Oficiais de Basquetebol 2004

Aprovado pelo
Central Board da FIBA
Paris, 12 de Junho de 2004

Válido a partir de 1 de Setembro de 2004

ÍNDICE GERAL

REGRA UM – O JOGO 8

Art. 1 Definições 8

REGRA DOIS – CAMPO E EQUIPAMENTO 8

Art. 2 Campo 8
Art. 3 Equipamento 13

REGRA TRÊS – EQUIPAS 14

Art. 4 Equipas 14
Art. 5 Jogadores: Acidente 16
Art. 6 Capitão: Deveres e poderes 16
Art. 7 Treinadores: Deveres e poderes 17

REGRA QUATRO – REGULAMENTO DO JOGO 18

Art. 8 Tempo de jogo, resultado empatado e períodos suplementares 18
Art. 9 Início e fim do período ou de jogo 18
Art. 10 Estatuto da bola 19
Art. 11 Posição do jogador e do árbitro 20
Art. 12 Bola ao ar e posse alternada 20
Art. 13 Como jogar a bola 22
Art. 14 Posse de bola 22
Art. 15 Jogador em acto de lançamento 22
Art. 16 Cesto: Quando é válido e o seu valor 23
Art. 17 Reposição da bola de fora de campo 24
Art. 18 Descontos de tempo anotados 25
Art. 19 Substituições 27
Art. 20 Jogo perdido por falta de comparência 29
Art. 21 Jogo perdido por falta 29

REGRA CINCO – VIOLAÇÕES 30

Art. 22 Violações 30
Art. 23 Jogador e bola fora de campo 30
Art. 24 Drible 30
Art. 25 Regra dos “Passos” 31
Art. 26 Três segundos 32
Art. 27 Jogador estreitamente marcado 33
Art. 28 Oito segundos 33
Art. 29 Vinte e quatro segundos 33
Art. 30 Regresso da bola à zona de defesa 34
Art. 31 Interferência no lançamento e intervenção sobre a bola 35

REGRA SEIS – FALTAS 37

Art. 32 Faltas 37
Art. 33 Contacto: Princípios gerais 37
Art. 34 Falta pessoal 42
Art. 35 Falta dupla 42
Art. 36 Falta antidesportiva 43
Art. 37 Falta desqualificante 44
Art. 38 Falta técnica 45
Art. 39 Violência 47

REGRA SETE – DISPOSIÇÕES GERAIS 48

Art. 40 Cinco faltas de jogador 48
Art. 41 Faltas de equipa: Penalidade 48
Art. 42 Situações especiais 48
Art. 43 Lances livres 49
Art. 44 Erros corrigíveis 51

REGRA OITO – ÁRBITROS, OFICIAIS DE MESA, COMISSÁRIO: DEVERES E DIREITOS 54

Art. 45 Árbitros, oficiais de mesa e comissário 54
Art. 46 Árbitro: Deveres e poderes 54
Art. 47 Árbitros: Deveres e poderes 55
Art. 48 Marcador e marcador auxiliar: Deveres 56
Art. 49 Cronometrista: Deveres 57
Art. 50 Operador de 24 segundos: Deveres 58

A – SINAIS DOS ÁRBITROS 59

B – BOLETIM DE JOGO 65

C – PROTESTO: PROCEDIMENTOS 72

D – CLASSIFICAÇÃO DAS EQUIPAS 73

E – DESCONTOS DE TEMPO PARA A TELEVISÃO 77

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Campo de jogo 9
Figura 2 Área restritiva 11
Figura 3 Área de lançamento de dois/três pontos 11
Figura 4 Mesa dos oficiais e cadeiras dos substitutos 12
Figura 5 Princípio do cilindro 37
Figura 6 Posições dos jogadores nos lances livres 50
Figura 7 Sinais dos árbitros 64
Figura 8 Boletim de jogo 65
Figura 9 Cabeçalho do boletim de jogo 66
Figura 10 Equipas no boletim de jogo 67
Figura 11 Contagem progressiva 70
Figura 12 Totalização 71
Figura 13 Parte final do boletim de jogo 71

AO LONGO DAS REGRAS OFICIAIS DE BASQUETEBOL, QUALQUER REFERÊNCIA FEITA A UM JOGADOR, TREINADOR, ÁRBITRO, ETC. NO GÉNERO MASCULINO TAMBÉM SE APLICA AO GÉNERO FEMININO. ESTA DESIGNAÇÃO FOI ESCOLHIDA APENAS PELO ASPECTO PRÁTICO.

REGRA UM – O JOGO

Art. 1 Definições

1.1 O jogo de Basquetebol

O Basquetebol é jogado por duas (2) equipas de cinco (5) jogadores cada. O objectivo de cada equipa é introduzir a bola no cesto adversário e evitar que a outra equipa marque pontos.

O basquetebol é controlado pelos árbitros, oficiais de mesa e comissário.

1.2 O Cesto: próprio/adversário

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

1.3 Vencedor do jogo

A equipa que tenha marcado um maior número de pontos no final do tempo de jogo será a vencedora.

REGRA DOIS – CAMPO E EQUIPAMENTO

Art. 2 Campo

2.1 Campo de jogo

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

As Federações Nacionais têm autoridade para aprovar, para as suas competições, campos de jogo existentes com as dimensões mínimas de vinte seis (26) m de comprimento e de catorze (14) m de largura.

2.2 Linhas

Todas as linhas devem ser marcadas com a mesma cor (de preferência branca), com cinco (5) cm de largura e perfeitamente visíveis.

2.2.1 Linhas limite

O campo de jogo deve ser delimitado por linhas limite, consistindo em duas linhas finais (no sentido da largura) e por duas linhas laterais (no sentido do comprimento). Estas linhas não fazem parte do campo de jogo.

O campo de jogo deve estar a pelo menos dois (2) m de qualquer obstáculo, incluindo as pessoas sentadas no banco de equipa.

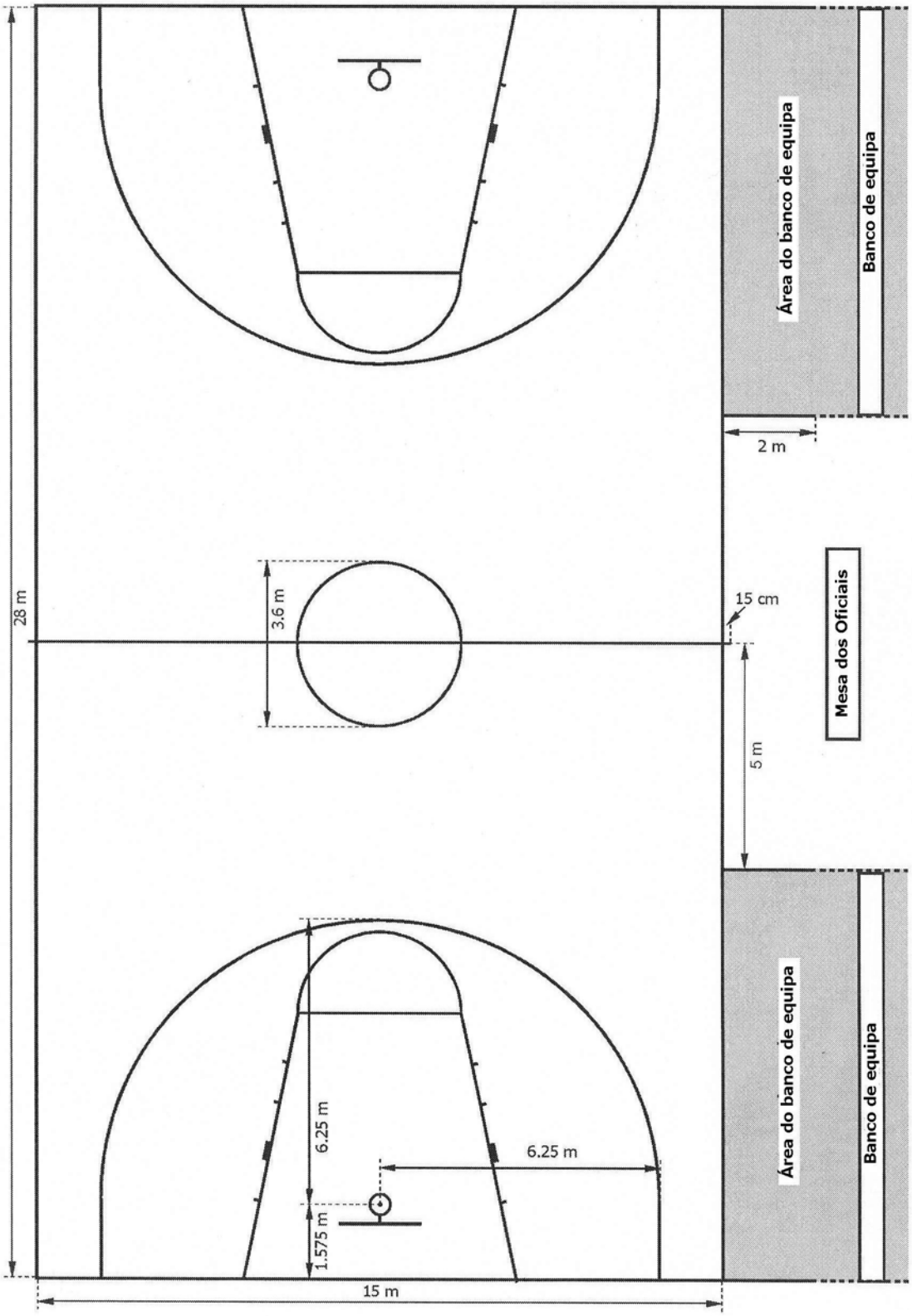


Figura 1 Campo de jogo

2.2.2 Linha central, círculo central e semicírculos

A linha central é a linha marcada paralelamente às linhas finais a partir dos pontos médios das linhas laterais, prolongando-se quinze (15) cm para além de cada linha lateral.

O círculo central deverá ser marcado no centro do campo de jogo e o seu raio é de 1,80 m medido do bordo exterior da circunferência. Se o interior do círculo central está pintado, a cor deve ser a mesma das áreas restritivas.

Os semicírculos 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 no ponto médio das linhas de lance livre (Figura 2).

2.2.3 Linhas de lance livre e áreas restritivas

A linha de lance livre deve ser marcada paralelamente a cada linha final. Deve ter o bordo exterior a 5,80 m do bordo interior da linha final e um comprimento de 3,60 m. O seu ponto central deve estar sobre a linha imaginária que une os pontos médios das duas linhas finais.

As áreas restritivas são espaços delimitados no campo de jogo pelas linhas finais, pelas linhas de lance livre e pelas linhas que, tendo origem nas linhas finais, têm os seus bordos externos a 3 metros do pontos médio das mesmas, terminando nas extremidades das linhas de lance livre. Estas linhas, com excepção das linhas finais, fazem parte da área restritiva. O interior das áreas restritivas pode ser pintado, mas a cor deverá ser a mesma do círculo central.

Os espaços ao longo das áreas de lance livre, reservados aos jogadores durante os lances livres, devem ser marcados de acordo com a Figura 2.

2.2.4 Área de cesto de campo de 3 pontos

A área de cesto de campo de 3 pontos duma equipa (Figura 1 e Figura 3) deve ser a área do campo de jogo, à excepção da área mais próxima do cesto do adversário, limitada por e incluindo:

- Duas linhas paralelas que se prolongam na perpendicular da linha final, a 6,25 m da projecção no solo do centro do cesto do adversário. A distância deste ponto até ao bordo interior do ponto médio da linha final é de 1,575 m;
- Um semicírculo de 6,25 m de raio medido do bordo exterior da circunferência (a partir do mesmo ponto, como anteriormente definido) que une as linhas paralelas.

2.2.5 Área do banco das equipas

As áreas dos bancos de equipa (Figura 1) devem ser marcadas fora do campo de jogo, no mesmo lado da mesa dos oficiais e dos bancos das equipas.

Cada área deve ser limitada por uma linha, de pelo menos 2 m de comprimento, marcada no prolongamento da linha final, e por uma outra, de pelo menos 2 m de comprimento, marcada a 5 m da linha central e perpendicular à linha lateral.

Em cada área do banco das equipas devem estar disponíveis catorze (14) lugares sentados para os treinadores, substitutos e acompanhantes das equipas. Qualquer outra pessoa deve estar a pelo menos dois (2) metros atrás do banco de equipa.

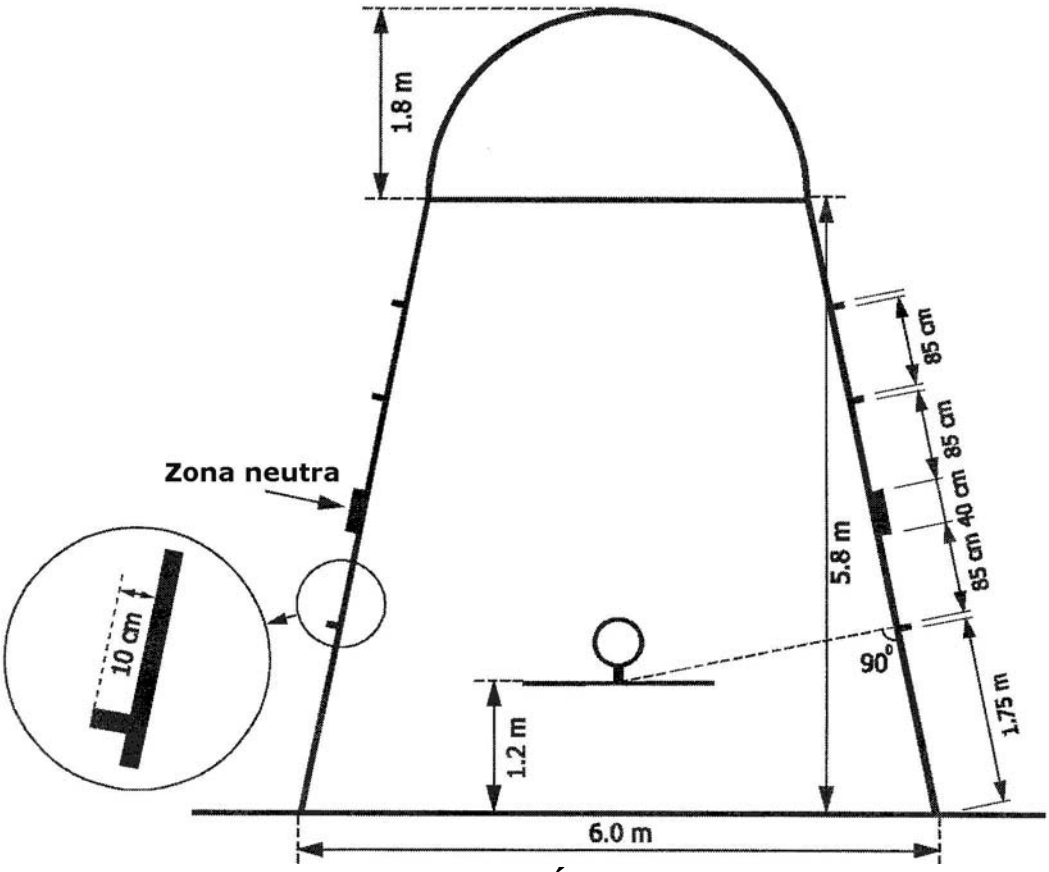


Figura 2 Área restritiva

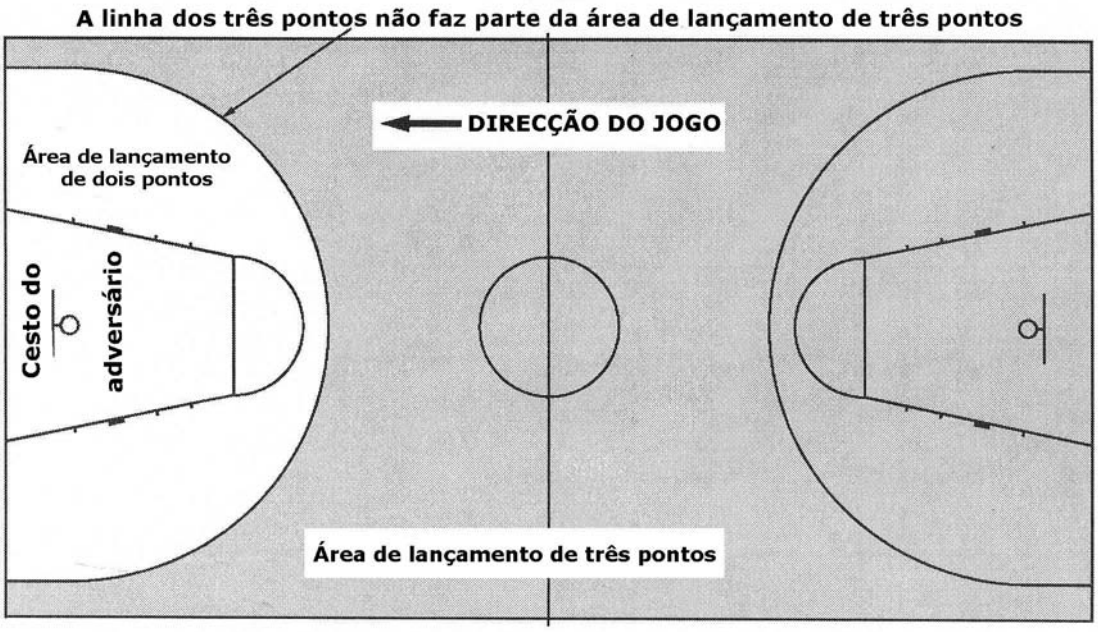
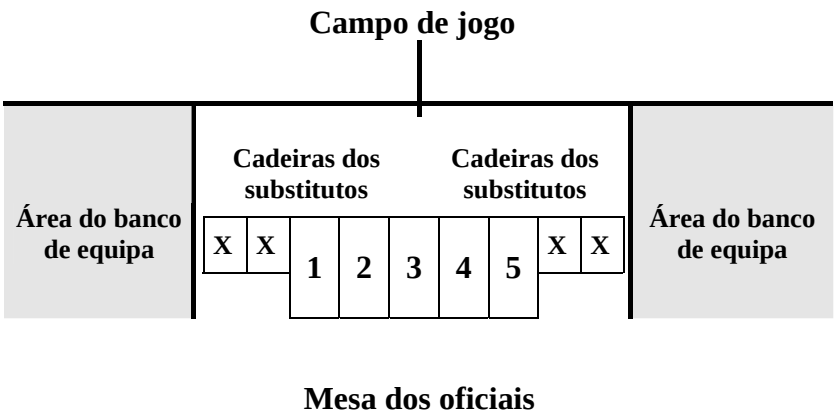


Figura 3 Área de lançamento de dois/três pontos

2.3 **Posição da mesa dos oficiais e cadeiras dos substitutos** (Figura 4)

1 = Operador de 24 segundos
2 = Cronometrista
3 = Comissário
4 = Marcador
5 = Marcador auxiliar



Nota: A mesa dos oficiais e as suas cadeiras devem ser colocadas sobre uma plataforma. O apresentador e os estatísticos (se presentes) podem estar sentados ao lado e/ou atrás da mesa dos oficiais.

Figura 4 Mesa dos oficiais e cadeiras dos substitutos

Art. 3 Equipamento

É necessário o seguinte equipamento:

- Tabelas e respectivos suportes, consistindo em:
  - Tabela propriamente dita;
  - Cestos compreendendo aros (aros de compensação) e redes;
  - Estrutura de suporte incluindo protecções.
- Bolas de basquetebol;
- Cronómetro de jogo;
- Quadro de marcação;
- Aparelho de vinte e quatro segundos;
- Cronómetro ou apropriado (visível) dispositivo (não o cronómetro de jogo) para a cronometragem dos descontos de tempo;
- Dois (2) sinais sonoros fortes e nitidamente distintos;
- Boletim de jogo;
- Placas de faltas de jogadores;
- Sinais de faltas de equipas;
- Indicador de posse alternada;
- Piso de jogo;
- Campo de jogo;
- Iluminação adequada.

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

REGRA TRÊS – EQUIPAS

Art. 4 Equipas

4.1 **Definição**

4.1.1 Um elemento de uma equipa está **qualificado para jogar,** quando foi autorizado a jogar por essa equipa de acordo com os regulamentos, incluindo os limites etários, da entidade organizadora da competição.

4.1.2 Um elemento de uma equipa está **autorizado a jogar,** quando está inscrito no boletim de jogo antes do início do jogo e não tenha sido desqualificado ou cometido cinco (5) faltas.

4.1.3 Durante o tempo de jogo, um elemento de uma equipa é:

- Um jogador, quando está no campo de jogo e está autorizado a jogar;
- Um substituto, quando não está no campo de jogo mas está autorizado a jogar;
- Um jogador desclassificado, quando cometeu cinco (5) faltas e não está autorizado a voltar a jogar.

4.1.4 Durante um intervalo do jogo, todos os elementos de uma equipa autorizados a jogar são considerados jogadores.

4.2 **Regra**

4.2.1 Cada equipa é constituída por:

- Não mais de doze (12) elementos de equipa autorizados a jogar, incluindo o capitão;
- Um treinador e, se a equipa desejar, um treinador adjunto;
- Um máximo de cinco (5) acompanhantes, que se podem sentar no banco e que têm responsabilidades especiais, p.e. director, médico, fisioterapeuta, estatístico, intérprete, etc.

4.2.2 Durante o tempo de jogo, cinco (5) jogadores de cada equipa estarão no campo de jogo e podem ser substituídos.

4.2.3 Um substituto torna-se jogador e um jogador torna-se substituto quando:

- Um árbitro faz o sinal convencional ao substituto para que entre em campo;
- Durante um desconto de tempo anotado ou num intervalo do jogo, um substituto solicita a substituição ao marcador.

4.3 **Equipamentos**

4.3.1 O equipamento dos jogadores de uma equipa é composto por:

- Camisolas da mesma cor dominante, à frente e nas costas;
  Todos os jogadores têm de usar as camisolas para dentro dos calções. São permitidos equipamentos de uma só peça;
- Nenhum modelo de T-shirt **pode** ser usado sob as camisolas, a não ser que o jogador tenha uma autorização médica escrita. Se esta autorização é concedida, a T-shirt deve ser da mesma cor dominante das camisolas;
- Calções da mesma cor dominante, à frente e atrás, mas não necessariamente da mesma cor das camisolas;

- Calções de protecção, que ultrapassem o limite dos calções, podem ser usados desde que sejam da mesma cor dominante destes.

4.3.2 Cada jogador deve ter uma camisola numerada, na frente e nas costas, com números lisos, de cor única que contraste com a da camisola.

Os números devem ser claramente visíveis e:

- Os das costas devem ter, pelo menos, vinte (20) cm de altura;
- Os da frente devem ter, pelo menos, dez (10) cm de altura;
- Devem ter, pelo menos, dois (2) cm de largura;
- As equipas devem usar números de quatro (4) a quinze (15). No entanto, as Federações Nacionais têm autoridade para aprovar, para as suas competições, outra numeração com o máximo de dois (2) dígitos;
- Os jogadores da mesma equipa não podem usar números iguais;
- A publicidade ou logotipo deve estar a, pelo menos, cinco (5) cm dos números.

4.3.3 As equipas têm de ter, no mínimo, dois conjuntos de camisolas e:

- A equipa mencionada em primeiro lugar no programa (equipa visitada), tem de usar as camisolas de cor clara (de preferência brancas);
- A equipa mencionada em segundo lugar no programa (equipa visitante), tem de usar as camisolas de cor escura;
- No entanto, se as duas equipas envolvidas estão de acordo, podem trocar as cores das camisolas.

4.4 **Outro equipamento**

4.4.1 Todo o equipamento usado pelos jogadores tem de estar adequado ao basquetebol. Não é permitido a utilização de equipamento concebido para aumentar a altura do jogador ou o seu alcance, ou que, de qualquer outra forma, lhe dê uma vantagem desleal.

4.4.2 Os jogadores não devem usar equipamento (objectos) que possam lesionar os outros jogadores.

- **Não é permitido** o seguinte:
  - Protecções para os dedos, mãos, punhos, cotovelos ou antebraços, ligaduras ou braçadeiras de pele, plástico, plástico maleável, metal ou outro material duro mesmo que estejam cobertas por uma protecção macia;
  - Equipamento que possa cortar ou causar queimaduras (as unhas têm de estar cortadas rente);
  - Ornamentos na cabeça, acessórios para o cabelo e jóias.
- **É permitido** o seguinte:
  - Protecções para os ombros, parte superior do braço e parte inferior das pernas, se o material for suficientemente protegido;
  - Joelheiras, se devidamente protegidas;
  - Protecção para o nariz lesionado, mesmo que seja feita de material duro;
  - Óculos, se não representarem perigo para os outros jogadores;
  - Fitas em torno da cabeça com uma largura máxima de cinco (5) cm, feitas de tecido não abrasivo da mesma cor, plástico flexível ou borracha.

4.4.3 Qualquer outro equipamento não especificamente mencionado neste artigo deverá ser aprovado pela Comissão Técnica da FIBA.

Art. 5 Jogadores: Acidente

5.1 Os árbitros podem parar o jogo em caso de acidente de um ou vários jogadores.

5.2 Se a bola estiver viva quando ocorre o acidente, o árbitro não deve apitar até que a equipa de posse de bola lance ao cesto, perca a sua posse, a detenha sem jogar ou a bola fique morta.
No entanto, se for necessário proteger um jogador acidentado, os árbitros podem interromper o jogo imediatamente.

5.3 Se o jogador acidentado não pode continuar a jogar imediatamente (aproximadamente 15 segundos) ou se recebe tratamento, tem de ser substituído ou a equipa tem de continuar com menos de cinco (5) jogadores.

5.4 Os treinadores, treinadores adjuntos, substitutos e acompanhantes das equipas podem entrar no campo de jogo, com autorização de um árbitro, para assistirem um jogador que se acidentou, antes que este seja substituído.

5.5 Um médico pode entrar em campo para assistir um jogador acidentado, sem que necessite da autorização de um dos árbitros se, no seu entender, o jogador necessita de tratamento médico imediato.

5.6 Durante o jogo, qualquer jogador que sangre ou que apresente uma ferida aberta tem de ser substituído. O jogador pode regressar ao campo de jogo se já não sangrar e se a zona afectada, ou a ferida aberta, está completa e seguramente coberta.

Se o jogador acidentado ou qualquer jogador que esteja a sangrar ou que, apresente uma ferida aberta, recuperar durante um desconto de tempo anotado, pedido por uma ou por outra equipa no mesmo período de cronómetro de jogo parado, pode continuar em jogo.

5.7 Se forem concedidos lances livres ao jogador acidentado, estes devem ser executados pelo seu substituto, que não pode ser substituído até que tenha jogado durante uma fase de jogo em que o cronómetro tenha andado.

5.8 Jogadores indicados pelo treinador para o cinco inicial e que se acidentem durante o aquecimento, podem ser substituídos. Nesta situação, a equipa adversária também pode substituir, se o desejar, o mesmo número de jogadores.

Art. 6 Capitão: Deveres e poderes

6.1 Capitão é o jogador que representa a sua equipa no campo de jogo. Durante o jogo pode dirigir-se, de forma correcta, aos árbitros para obter informações. No entanto, somente o deve fazer quando a bola está morta e o cronómetro de jogo parado.

6.2 O capitão pode assumir as funções de treinador.

6.3 Se a sua equipa protesta o resultado do jogo, o capitão deve, no final do jogo, informar imediatamente o árbitro e assinar o boletim de jogo no espaço assinalado por “Assinatura do capitão em caso de protesto”.

Art. 7 Treinadores: Deveres e poderes

7.1 Pelo menos vinte (20) minutos antes da hora marcada para o início do jogo, cada treinador, ou o seu representante, deve fornecer ao marcador uma lista com os nomes e os números correspondentes dos membros da equipa qualificados para jogar, assim como o nome do capitão de equipa, do treinador e do treinador adjunto. Todos os membros da equipa cujos nomes constem no boletim de jogo, estão autorizados a jogar mesmo que cheguem após o início do jogo.

7.2 Pelo menos dez (10) minutos antes do início do jogo, cada treinador deve confirmar o seu acordo quanto aos nomes e números dos membros da sua equipa e sobre os nomes dos treinadores, assinando o boletim de jogo. Simultaneamente, devem indicar os cinco (5) jogadores que irão iniciar o jogo. O treinador da equipa "A" é o primeiro a prestar esta informação.

7.3 Os treinadores e treinadores adjuntos (assim como os substitutos e acompanhantes de equipa) são as únicas pessoas que é permitido estarem e permanecerem na área de banco de equipa, a não ser que as regras determinem o contrário.

7.4 O treinador e o treinador adjunto podem, durante o jogo, dirigir-se à mesa dos oficiais para obterem informações estatísticas. Devem-no fazer somente quando a bola estiver morta e o cronómetro de jogo parado.

7.5 Só o treinador está autorizado a permanecer de pé durante o jogo. Pode dirigir-se verbalmente aos jogadores durante o jogo, desde que permaneça no interior da área do banco de equipa.

7.6 Se existe um treinador adjunto, o seu nome tem de ser inscrito no boletim de jogo antes do início do jogo (a sua assinatura não é necessária). Assumirá os deveres e os poderes do treinador se este, por qualquer razão, está impedido de continuar.

7.7 Quando o capitão abandona o campo de jogo, o treinador deve informar um árbitro do número do jogador que desempenha as funções de capitão no campo de jogo.

7.8 O capitão de equipa deve desempenhar as funções de treinador, se este não existir ou se estiver impedido de continuar e se não houver um treinador adjunto inscrito no boletim de jogo (ou se este último também não puder continuar). Se o capitão tiver de abandonar o campo de jogo, pode continuar a desempenhar as funções de treinador. No entanto, se abandonou o campo de jogo em consequência de uma falta desqualificante ou se está impossibilitado de assumir as funções de treinador devido a acidente, o seu substituto como capitão também o substituirá como treinador.

7.9 O treinador designará o executante dos lances livres, em todas as situações em que o executante do lance livre não é determinado pelas regras.

REGRA QUATRO – REGULAMENTO DO JOGO

Art. 8 Tempo de jogo, resultado empatado e períodos suplementares

8.1 O jogo consiste em quatro (4) períodos de dez (10) minutos.

8.2 Terá intervalos de jogo de dois (2) minutos entre o primeiro e o segundo período (primeiro meio-tempo), entre o terceiro e quarto período (segundo meio-tempo) e antes de cada período suplementar.

8.3 Terá um intervalo de jogo de quinze (15) minutos entre o primeiro e o segundo meio-tempo.

8.4 Terá um intervalo de jogo de vinte (20) minutos antes da hora marcada para início do jogo.

8.5 O intervalo de jogo começa:

- Vinte (20) minutos antes da hora marcada para início do jogo;
- Quando soa o sinal do cronómetro de jogo para o fim do período.

8.6 O intervalo do jogo acaba:

- No início do primeiro período, quando a bola é legalmente tocada por um dos saltadores da bola ao ar;
- No início dos outros períodos quando a bola, numa reposição de fora de campo, toca ou é legalmente tocada, no campo de jogo, por um jogador.

8.7 Se o resultado está empatado no final do tempo de jogo do quarto período, o jogo deve continuar com tantos períodos suplementares de cinco (5) minutos quantos os necessários para desfazer o empate.

8.8 Se uma falta é cometida em simultâneo ou ligeiramente antes de soar o sinal do cronómetro para o fim do tempo de jogo, todos os eventuais lances livres daí resultantes devem ser executados após o fim do tempo de jogo.

8.9 Se é necessário um período suplementar em consequência deste(s) lance(s) livre(s), todas as faltas cometidas após o final do tempo de jogo devem ser consideradas como se tivessem ocorrido no intervalo de jogo e, por isso, o(s) lance(s) livre(s) devem ser administrados antes do início do período suplementar.

Art. 9 Início e fim do período ou de jogo

9.1 O primeiro período inicia-se quando a bola é legalmente tocada por um dos saltadores da bola ao ar.

9.2 Todos os outros períodos, incluindo os períodos suplementares, iniciam-se quando a bola, toca ou é legalmente tocada, no campo de jogo, por um jogador após reposição da bola em jogo.

9.3 O jogo não pode começar se uma das equipas não estiver no campo de jogo com cinco (5) jogadores prontos a jogar.

9.4 Para todos os jogos, a equipa mencionada em primeiro lugar no programa (equipa visitada) terá como seu banco de equipa e seu próprio cesto inicial, os do lado esquerdo da mesa dos oficiais, quando se está na mesma de frente para o campo de jogo.

No entanto, se as duas equipas envolvidas estão de acordo, podem trocar de banco de equipa e/ou de cesto.

9.5 Antes do primeiro e do terceiro período, as equipas estão autorizadas a aquecerem na metade do campo de jogo onde está situado o cesto do adversário.

9.6 As equipas devem trocar de cesto no segundo meio-tempo.

9.7 Em todos os períodos suplementares, as equipas devem continuar a jogar em direcção aos mesmos cestos, como no quarto período.

9.8 Um período, período suplementar ou o jogo deve acabar, quando soar o sinal do cronómetro indicando o fim do tempo de jogo.

Art. 10 Estatuto da bola

10.1 A bola pode estar viva ou morta.

10.2 A bola fica **viva** quando:

- É legalmente tocada por um dos saltadores da bola ao ar;
- É colocada à disposição do executante de um lance livre, durante a execução de lances livres;
- É colocada á disposição de um jogador, que efectua a reposição da bola de fora de campo.

10.3 A bola fica **morta** quando:

- Um cesto de campo é obtido ou um lance livre é convertido;
- Um árbitro apitar enquanto a bola está viva;
- É evidente que a bola **não** entrará no cesto num lance livre que é seguido por:
  - Outro(s) lance(s) livre(s);
  - Uma penalidade posterior (lance(s) livre(s) e/ou reposição da bola de fora de campo).
- Soar o sinal do cronómetro de jogo indicando o fim do período;
- Soar o sinal do aparelho de vinte e quatro segundos, enquanto uma equipa está de posse da bola;
- A bola, já no ar, após um lançamento ao cesto, é legalmente tocada por um jogador de qualquer das equipas depois de:
  - Um árbitro ter apitado;
  - Soar o sinal do cronómetro de jogo, indicando o fim do período;
  - Soar o sinal do aparelho de vinte e quatro segundos.

10.4 A bola **não fica morta** e os pontos, se obtidos, deverão ser averbados quando:

- A bola está no ar num lançamento ao cesto e:
  - Um árbitro apita;
  - Soar o sinal do cronómetro de jogo, indicando o fim do período;
  - Soar o sinal do aparelho de vinte e quatro segundos.
- A bola está no ar, num lance livre e um árbitro apita por uma violação cometida por um jogador que não seja o executante do lance livre;
- Um jogador comete uma falta sobre um seu adversário, enquanto **a bola está na posse de um jogador** em acto de lançamento e que completa a sua acção por um movimento contínuo, iniciado antes da falta ter ocorrido.

Esta disposição não se aplica e o cesto não conta se, após o árbitro ter apitado:
- Soar o sinal do cronómetro de jogo, indicando o fim do período;
- Soar sinal do aparelho de vinte e quatro segundos;
- Se um novo acto de lançamento é iniciado.

Art. 11 Posição do jogador e do árbitro

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

Enquanto ele está no ar devido a um salto, conserva a mesma posição que tinha antes de o efectuar. Isto inclui as linhas limite, a linha central, a linha de três pontos, a linha de lance livre e as linhas que delimitam a área restritiva.

11.2 A posição de um **árbitro** é determinada da mesma forma que a de um jogador. Quando a bola toca um árbitro, considera-se que é o mesmo que tocar o local onde ele se encontra.

Art. 12 Bola ao ar e posse alternada

12.1 **Definição**

12.1.1 Uma **bola ao ar** ocorre, quando um árbitro no início do primeiro período, lança a bola entre dois adversários no círculo central.

12.1.2 Uma **bola presa** ocorre, quando dois ou mais adversários tiverem uma ou ambas as mãos firmemente sobre a bola, de modo que nenhum deles obtenha a sua posse sem excessiva dureza.

12.2 **Procedimentos**

12.2.1 Cada saltador deve ter os pés dentro da metade do círculo central mais próxima do seu próprio cesto, com um deles perto da linha central.

12.2.2 Jogadores da mesma equipa não podem ocupar posições adjacentes à volta do círculo, se um adversário manifesta o desejo de ocupar uma dessas posições.

12.2.3 O árbitro deve, então, lançar a bola ao ar (verticalmente) entre os dois saltadores, a uma altura que nenhum deles a possa alcançar saltando.

12.2.4 A bola tem de ser tocada, com a(s) mão(s) por um ou ambos os saltadores **depois** de ter atingido o seu ponto mais alto.

12.2.5 Nenhum saltador pode abandonar a sua posição até que a bola tenha sido legalmente tocada.

12.2.6 Nenhum saltador pode agarrar a bola ou tocá-la mais do que duas vezes, até que a mesma tenha tocado um dos jogadores não saltadores ou o solo.

12.2.7 Se a bola não é tocada por um ou por ambos os saltadores, a bola ao ar deve ser repetida.

12.2.8 Os jogadores não saltadores não devem ter qualquer parte do seu corpo, sobre ou para 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 **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 na execução falhada do último ou único lance livre;
- Uma bola viva fica presa no suporte do cesto (excepto entre os lances livres);
- A bola fica morta quando nenhuma das equipas tinha a sua posse ou direito a ela;
- Após o cancelamento de penalidades iguais contra ambas as equipas, não subsistem quaisquer outras penalidades por executar e nenhuma das equipas tinha a posse de bola ou o direito a ela antes da primeira falta ou violação;
- No início de todos os períodos, excepto o primeiro.

12.4 **Posse alternada**

12.4.1 O processo de posse alternada, é a forma de tornar a bola viva através da sua reposição de fora de campo em vez de uma bola ao ar.

12.4.2 Na situação de bola ao ar as equipas irão repor, alternadamente, a bola de fora de campo, no local mais próximo onde ocorreu a situação de bola ao ar.

12.4.3 A equipa que não obtém a posse da bola viva, na sequência da bola ao ar de início do primeiro período, começará o processo de posse alternada.

12.4.4 No final de cada período de jogo, a equipa que tem direito à próxima posse alternada, inicia o período de jogo seguinte, com uma reposição de bola de fora de campo no prolongamento da linha central, oposta à mesa dos oficiais.

12.4.5 A posse alternada:

- Começa, quando a bola é posta à disposição de um jogador para a sua reposição de fora de campo;
- Termina quando:
  - A bola toca ou é legalmente tocada, por um jogador dentro de campo;
  - A equipa que efectua a reposição da bola em jogo de fora de campo, comete uma violação;
  - Uma bola viva fica presa nos suportes do aro, na sequência da sua reposição em jogo de fora de campo.

12.4.6 A equipa com direito à posse alternada deve ser indicada pela seta respectiva, na direcção do cesto do adversário. A direcção da seta é imediatamente invertida, quando termina a reposição.

12.4.7 Quando uma equipa, ao efectuar uma reposição de posse alternada, comete violação, esta equipa perde a reposição da posse alternada. A respectiva seta indicadora é imediatamente invertida, indicando que a equipa adversária tem o direito à reposição de posse alternada na próxima situação de bola ao ar. O jogo prossegue com reposição normal após a violação, a favor da equipa adversária (i.e. não é uma reposição de posse alternada).

12.4.8 Uma equipa que tem direito a uma posse alternada, não perde esse direito se ocorre uma falta de qualquer das equipas:

- Antes do início de um período de jogo, que não o primeiro, ou
- Durante a reposição da bola em jogo, referente a uma posse alternada.

Uma falta pode ocorrer durante a reposição da bola inicial, para começo de um período, que não o primeiro, após ter sido posta à disposição do jogador que a vai repor em jogo, mas antes que a bola toque um jogador dentro de campo. Nesta situação, a falta é considerada como se tivesse ocorrido durante o tempo de jogo e deverá ser penalizada em conformidade.

Art. 13 Como jogar a bola

13.1 **Definição**

Durante o jogo, a bola somente é jogada com a(s) mão(s) e pode ser passada, lançada, batida, rolada ou driblada em qualquer direcção, de acordo com as restrições destas regras.

13.2 **Regra**

13.2.1 Correr com a bola, pontapeá-la ou interceptá-la, **deliberadamente**, com qualquer parte da perna ou socá-la com o punho, é uma violação. No entanto, tocar **acidentalmente** a bola com qualquer parte da perna, **não é** violação.

13.2.2 Introduzir a mão através do cesto, por debaixo, e tocar a bola num passe ou num ressalto, é violação.

Art. 14 Posse de bola

14.1 A posse de bola de uma equipa **começa,** quando um jogador dessa equipa tem a posse de uma bola viva porque a segura, dribla ou a tem à sua disposição.

14.2 A posse de bola de uma equipa **continua** quando:

- Um jogador dessa equipa está de posse de uma bola viva;
- A bola está a ser passada entre jogadores dessa equipa.

14.3 A posse de bola **termina** quando:

- Um adversário ganha a sua posse;
- A bola fica morta;
- A bola deixa a(s) mão(s) de um jogador, que efectuou um lançamento ao cesto ou executou um lance livre.

Art. 15 Jogador em acto de lançamento

15.1 Lançamento ao cesto ou lançamento livre é quando a bola, segura pela(s) mão(s) de um jogador, é lançada pelo ar em direcção ao cesto do adversário.

Um batimento é quando a bola é batida directamente com a(s) mão(s) em direcção ao cesto do adversário.

Afundanço é quando a bola é forçada a entrar no cesto do adversário, num movimento de cima para baixo, com uma ou ambas as mãos.

O batimento e o afundanço também são considerados lançamentos ao cesto.

15.2 O acto de lançamento:

- **Começa,** quando o jogador inicia o movimento contínuo que precede, normalmente, a largada da bola e que, no entender do árbitro, iniciou uma tentativa de encestar, afundar ou bater a bola em direcção ao cesto do adversário;
- **Termina**, quando a bola deixa a(s) mão(s) do jogador e, na situação de um lançamento em suspensão, até que os dois pés regressem ao solo.

Um jogador que tenta lançar ao cesto pode ter o(s) seu(s) braço(s) preso(s) por um adversário que o impede de encestar, sendo, no entanto, considerado como tendo efectuado uma tentativa de lançar ao cesto. Neste caso, não é fundamental que a bola tenha deixado a(s) mão(s) do jogador.

Não há qualquer relação entre o número de passos legais efectuados e o acto de lançamento.

15.3 O movimento contínuo no acto de lançamento:

- Começa, quando a bola está na(s) mão(s) de um jogador e o movimento de lançar, habitualmente para cima, foi iniciado;
- Pode-se incluir o movimento do(s) braço(s) e/ou do corpo do jogador na tentativa de lançar ao cesto;
- Acaba se um movimento completamente novo é efectuado.

Art. 16 Cesto: Quando é válido e o seu valor

16.1 **Definição**

16.1.1 Um cesto é obtido, quando uma bola viva entra no cesto, por cima, e permanece ou passa através dele.

16.1.2 A bola é considerada dentro do cesto, quando a maior parte do seu volume se encontra no interior do cesto e abaixo do nível do aro.

16.2 **Regra**

16.2.1 Um cesto de campo é averbado à equipa que ataca o cesto no qual a bola entrou, do seguinte modo:

- Um cesto de lance livre conta um (1) ponto;
- Um cesto da área de dois pontos, conta dois (2) pontos;
- Um cesto da área de três pontos, conta três (3) pontos.
- No último ou único lance livre, a bola após ter tocado o aro é legalmente tocada por um atacante ou por um defensor antes de entrar no cesto, o cesto conta dois (2) pontos.

16.2.2 Se um jogador, **acidentalmente**, marca um cesto de campo **no cesto da sua equipa**, os pontos são averbados como tendo sido obtidos pelo capitão da equipa adversária. O cesto conta dois (2) pontos e deve ser averbado como se tivesse sido obtido pelo capitão da equipa adversária no campo de jogo.

16.2.3 Se um jogador, **deliberadamente**, marca um cesto de campo **no cesto da sua equipa**, comete uma violação e o cesto não conta.

16.2.4 Se um jogador faz com que a bola entre totalmente **no cesto por baixo**, comete uma violação.

Art. 17 Reposição da bola de fora de campo

17.1 **Definição**

17.1.1 A reposição da bola de fora de campo ocorre, quando esta é passada para o campo de jogo, por um jogador situado fora das linhas limite.

17.2 **Procedimento**

17.2.1 O árbitro deve entregar ou colocar a bola à disposição do jogador que vai efectuar a sua reposição em jogo de fora de campo. Também pode lançar a bola ou passá-la desde que:

- O árbitro não esteja a mais de 4 (quatro) metros do jogador que vai efectuar a reposição da bola de fora de campo;
- O jogador que vai repor a bola esteja no local correcto designado pelo árbitro.

17.2.2 Conforme designação do árbitro, o jogador deve repor a bola em jogo de fora de campo, no local mais próximo onde ocorreu a infracção ou onde o jogo foi interrompido, **excepto por detrás da tabela.**

17.2.3 No início de todos os períodos, excepto o primeiro ou a seguir a lances livres resultantes de falta técnica, antidesportiva ou desqualificante, a consequente reposição da bola de fora de campo, deve ser feita no prolongamento da linha central oposta à mesa dos oficiais, quer o último ou único lance livre tenha sido, ou não, convertido. O jogador que efectua a reposição da bola em jogo deve ter um pé de cada lado do prolongamento da linha central, podendo passá-la a um jogador situado em qualquer parte do campo de jogo.

17.2.4 A seguir a uma falta pessoal cometida por um jogador da equipa que tem a posse de bola viva, ou da equipa que tem o direito à sua reposição de fora de campo, a consequente reposição deve ser feita no local mais próximo onde ocorreu a infracção.

17.2.5 Sempre que a bola entre no cesto, mas o cesto de campo ou o lance livre não é válido, a consequente reposição da bola em jogo de fora de campo deve ser no prolongamento da linha de lance livre.

17.2.6 Após cesto de campo obtido ou após o último ou único lance livre convertido:

- Qualquer adversário da equipa que obteve o cesto, deve repor a bola em jogo em qualquer ponto da linha final onde o cesto foi obtido;
- Isto também se aplica, assim que um árbitro entregue a bola ou a ponha à disposição de um jogador que vai efectuar a sua reposição de fora de campo, após desconto de tempo anotado ou qualquer interrupção de jogo a seguir à obtenção de um cesto de campo ou lance livre;
- O jogador que efectua a reposição da bola de fora de campo, pode deslocar-se lateralmente e/ou para trás, e a bola pode ser passada entre elementos de uma equipa que se encontram sobre ou atrás da linha final, mas a contagem dos cinco (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 efectua a reposição da bola de fora de campo **não pode:**

- Consumir mais de cinco (5) segundos antes de largar a bola;
- Entrar no campo de jogo enquanto tem a bola nas mãos;

- Fazer com que a bola saia do campo, após esta ter sido largada na sua reposição de fora de campo;
- Tocar a bola no campo de jogo, antes que esta seja tocada por outro jogador;
- Fazer com que a bola entre directamente no cesto;
- Antes de largar a bola, deslocar-se lateralmente mais do que um (1) metro, nem mover-se em mais do que uma direcção, a partir do local indicado pelo árbitro. Contudo, é permitido deslocar-se para trás, perpendicularmente à linha, tanto quanto as circunstâncias o permitam.

17.3.2 O(s) outros(s) jogador(es) não pode(m):

- Ter qualquer parte do seu corpo sobre a linha limite antes de a bola a ter atravessado;
- Colocar-se a menos de um (1) metro do jogador que efectua a reposição da bola de fora de campo, quando o espaço livre de todos os obstáculos, no exterior do campo de jogo, no local de reposição é inferior a dois (2) metros da linha limite.

Uma infracção ao Art. 17.3 é uma violação.

17.4 **Penalidade**

A bola é concedida aos adversários para uma reposição de fora de campo no local de reposição inicial.

Art. 18 Descontos de tempo anotados

18.1 **Definição**

Desconto de tempo anotado, é uma interrupção do jogo solicitada pelo treinador ou pelo treinador adjunto de uma equipa.

18.2 **Regra**

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

18.2.2 Uma oportunidade de desconto de tempo **começa** quando:

- A bola fica morta, o cronómetro de jogo parado e o árbitro terminou a sua comunicação com a mesa dos oficiais;
- Um cesto de campo é obtido contra a equipa que solicitou um desconto de tempo.

18.2.3 Uma oportunidade de desconto de tempo **termina** quando:

- A bola está à disposição de um jogador, para a execução do primeiro ou único lance livre;
- A bola está à disposição de um jogador, para efectuar uma reposição da bola de fora de campo.

18.2.4 Cada equipa tem direito a dois (2) descontos de tempo anotados durante o primeiro meio-tempo, a três (3) descontos de tempo anotados durante o segundo meio-tempo e a um (1) desconto de tempo anotado em cada período suplementar.

18.2.5 Os descontos de tempo anotados não utilizados não podem passar para o meio--tempo ou período suplementar seguinte.

18.2.6 O desconto de tempo anotado é averbado à equipa cujo treinador o solicitou em primeiro lugar, a não ser que o desconto de tempo seja concedido a seguir a um cesto de campo, obtido pelos adversários e sem ter sido assinalada qualquer falta.

18.3 **Procedimentos**

18.3.1 Apenas o treinador ou o treinador adjunto tem o direito de solicitar um desconto de tempo anotado. Para o efeito, deve estabelecer um contacto visual com o marcador ou dirigir-se à mesa dos oficiais e, claramente, solicitar um desconto de tempo anotado fazendo, com as mãos, o sinal convencional.

18.3.2 O pedido de um desconto de tempo só pode ser anulado antes de soar o sinal do marcador para este pedido.

18.3.3 O desconto de tempo:

- **Começa**, quando um árbitro apita e faz o sinal de desconto de tempo;
- **Termina**, quando o árbitro apita e faz sinal às equipas para regressarem ao campo de jogo.

18.3.4 Assim que comece a oportunidade de desconto de tempo, o marcador deve fazer soar o seu sinal, indicando aos árbitros que um pedido de desconto de tempo anotado foi solicitado.

Se um cesto de campo é obtido contra a equipa que solicitou o desconto de tempo anotado, o cronometrista deve parar imediatamente o cronómetro de jogo e fazer soar o seu sinal.

18.3.5 Durante o desconto de tempo (e durante o intervalo de jogo antes do início do segundo, quarto período ou período suplementar), os jogadores podem abandonar o campo de jogo e sentarem-se no banco de equipa; e as pessoas autorizadas a permanecerem na área do banco de equipa, podem entrar no campo de jogo desde que permaneçam nas proximidades da área do banco de equipa.

18.4 **Restrições**

18.4.1 Um desconto de tempo anotado, não é permitido entre ou após lance(s) livre(s) resultantes de uma (1) penalidade de falta, até que a bola fique de novo morta após o cronómetro de jogo ter andado.

Excepções:

- Uma falta é assinalada entre lances livres. Neste caso, os lances livres devem ser completados e o desconto de tempo deve ser concedido antes da administração da nova penalidade de falta;
- Uma falta é assinalada antes da bola ficar viva após o último ou único lance livre. Neste caso, o desconto de tempo deve ser concedido antes da administração da nova penalidade de falta;
- Uma violação é assinalada antes da bola ficar viva após o último ou único lance livre. Neste caso, o desconto de tempo deve ser concedido antes da reposição da bola de fora de campo.

Nos casos de vários conjuntos de lances livres e/ou posse de bola como penalidades de mais de uma (1) falta, cada conjunto deve ser considerado separadamente.

18.4.2 Um desconto de tempo anotado não é concedido à equipa, que obteve um cesto de campo, quando o cronómetro está parado após os últimos dois (2) minutos de jogo do quarto período ou período suplementar, a não ser que um árbitro interrompa o jogo.

Art. 19 Substituições

19.1 **Definição**

Uma substituição é uma interrupção do jogo solicitada pelo substituto.

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:

- A bola fica morta, o cronómetro de jogo parado e o árbitro terminou a sua comunicação com a mesa dos oficiais;
- Um cesto de campo é obtido, durante os últimos dois (2) minutos de jogo do quarto período ou do período suplementar, contra a equipa que solicitou a substituição.

19.2.3 Uma oportunidade de substituição **termina** quando:

- A bola está à disposição de um jogador, para a execução do primeiro ou único lance livre;
- A bola está à disposição um jogador, para efectuar uma reposição da bola de fora de campo.

19.2.4 Um jogador que foi substituído e um substituto que se tornou jogador, não podem, respectivamente, reentrar ou sair do jogo até que a bola fique de novo morta, após o cronómetro de jogo ter andado.

Excepções:

- A equipa está reduzida a menos de cinco (5) jogadores no campo de jogo;
- O jogador envolvido na correcção de um erro está no banco de equipa após ter sido legalmente substituído;
- O jogador acidentado que tendo recebido tratamento ou estando a sangrar, recupera durante o desconto de tempo anotado.

19.3 **Procedimentos**

19.3.1 Só o substituto tem o direito de solicitar a substituição. Para o efeito, deve dirigir--se pessoalmente (não o treinador ou o treinador adjunto) ao marcador e solicitar claramente uma substituição fazendo, com as mãos, o sinal convencional ou sentando-se na cadeira das substituições. Tem de estar pronto a jogar imediatamente.

19.3.2 O pedido de substituição só pode ser anulado antes de soar o sinal do marcador para este pedido.

19.3.3 Assim que comece a oportunidade de substituição, o marcador deve fazer soar o seu sinal indicando aos árbitros que uma substituição foi solicitada.

19.3.4 O substituto deve permanecer fora dos limites do campo de jogo até que o árbitro lhe faça o sinal de substituição, autorizando-o a entrar em campo.

19.3.5 Ao jogador que foi substituído é permitido dirigir-se directamente para o seu banco de equipa sem que tenha de informar o árbitro ou o marcador.

19.3.6 As substituições devem ser feitas o mais depressa possível. Um jogador que cometeu a sua quinta falta ou que tenha sido desqualificado, tem de ser substituído imediatamente (aproximadamente 30 segundos). Se, no entender do árbitro, houver uma demora excessiva, deve ser averbado um desconto de tempo à equipa violadora. Se a equipa já não tem descontos de tempo disponíveis, uma falta técnica ('B') deve ser averbada ao treinador dessa equipa.

19.3.7 Se uma substituição é solicitada, durante um desconto de tempo anotado ou durante um intervalo de jogo, o substituto deve informar o marcador antes de entrar no campo de jogo.

19.3.8 O executante do lance(s) livre(s) pode ser substituído desde que:

- A substituição seja solicitada antes de terminada a oportunidade de substituição, para o primeiro ou único lance livre;
- A bola fique morta após o último ou único lance livre.

19.3.9 O executante do lance(s) livre(s) tem de ser substituído quando:

- Está acidentado;
- Cometeu a sua quinta falta;
- Foi desqualificado.

Se o executante do lance livre é substituído depois de a bola ter ficado morta após o último ou único lance livre, a equipa adversária também pode efectuar **uma** substituição, desde que esta tenha sido solicitada antes de a bola ter ficado viva para o último ou único lance livre.

19.4 **Restrições**

19.4.1 Não é permitida uma substituição entre ou após lance(s) livre(s), resultantes de uma (1) penalidade até que a bola fique de novo morta, depois do cronómetro de jogo ter andado.

Excepções:

- Uma falta é assinalada entre os lances livres. Neste caso, os lances livres devem ser completados e a substituição deve ser efectuada antes da administração da nova penalidade de falta;
- Uma falta é assinalada antes da bola ficar viva a seguir ao último ou único lance livre. Neste caso, a substituição deve ser efectuada antes da administração da nova penalidade de falta;
- Uma violação é assinalada antes da bola ficar viva a seguir ao último ou único lance livre. Neste caso, a substituição deve ser efectuada antes da reposição da bola de fora de campo.

Nos casos de vários conjuntos de lances livres, resultantes de mais de uma (1) penalidade de falta, cada conjunto deve ser considerado separadamente.

19.4.2 Não é permitida uma substituição à equipa, que obteve um cesto de campo, quando o cronómetro está parado após os últimos dois (2) minutos de jogo do quarto período ou período suplementar, a não ser que um árbitro tenha interrompido o jogo ou a equipa que sofreu o cesto tenha solicitado uma(s) substituição(ões).

Art. 20 Jogo perdido por falta de comparência

20.1 **Regra**

Uma equipa perde o jogo por falta de comparência se:

- Quinze (15) minutos após a hora marcada para o início do jogo, não comparece ou não apresente cinco (5) jogadores prontos a jogar;
- Pelas suas acções impede que o jogo se jogue;
- Se recusa a jogar, depois de ter recebido instruções do árbitro para o fazer.

20.2 **Penalidade**

20.2.1 O jogo é ganho pela equipa adversária e o resultado deve ser de vinte a zero (20 a 0). Além disso, a equipa que não compareceu receberá zero (0) pontos na classificação.

20.2.2 Numa série de dois jogos (casa e fora) por pontos e para os Play-Off's (à melhor de três), a equipa que perde por falta de comparência no primeiro, segundo ou terceiro jogo, perderá por falta de comparência na série ou nos Play-Off's. Isto não se aplica nos Play-Off's (à melhor de cinco).

Art. 21 Jogo perdido por falta

21.1 **Regra**

Uma equipa perde o jogo por falta se, durante o jogo, o número dos seus jogadores prontos a jogar no campo de jogo for inferior a dois (2).

21.2 **Penalidade**

21.2.1 Se a equipa que ganha o jogo está à frente no marcador, prevalece o resultado existente nesse momento. Se não está à frente, o resultado é de dois a zero (2 a 0) a seu favor. Além disso, a equipa que perdeu por falta recebe um (1) ponto na classificação.

21.2.2 Numa série de dois jogos (casa e fora) por pontos, a equipa que perdeu por falta no primeiro ou no segundo jogo, perderá a série por "falta".

REGRA CINCO – VIOLAÇÕES

Art. 22 Violações

22.1 **Definição**

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

22.2 **Penalidade**

A bola deve ser concedida à equipa adversária, para reposição de fora de campo no local mais próximo onde ocorreu a infracção, excepto directamente atrás da tabela a não ser que as regras determinem o contrário.

Art. 23 Jogador e bola fora de campo

23.1 **Definição**

23.1.1 Um **jogador** está fora de campo, quando qualquer parte do seu corpo está em contacto com o solo ou qualquer objecto, não um jogador, sobre ou para além das linhas limite.

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

- Um jogador ou qualquer pessoa que esteja fora do campo;
- O solo ou qualquer objecto que esteja sobre ou para além das linhas limite;
- Os suportes da tabela, a parte de trás desta ou qualquer objecto colocado sobre o campo de jogo.

23.2 **Regra**

23.2.1 É **responsável pela saída da bola do campo**, o último jogador que nela tiver tocado ou que tenha sido tocado por ela antes da sua saída, mesmo que a bola saia por ter tocado em alguma coisa que não um jogador.

23.2.2 Se a bola está fora do campo, por tocar ou por ter sido tocada por um jogador que está sobre ou para além da linha limite, este jogador é responsável pela sua saída do campo.

23.2.3 Se, durante uma bola presa, um ou mais jogadores envolvidos se deslocam para fora do campo de jogo ou para a sua zona defesa, ocorre uma situação de bola ao ar.

Art. 24 Drible

24.1 **Definição**

24.1.1 Um **drible começa**, quando um jogador, tendo ganho a posse de uma bola viva no campo de jogo, a lança, a bate, a rola ou a dribla no solo e a toca, novamente, antes que ela toque em qualquer outro jogador.

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

Durante um drible, a bola pode ser lançada para o ar desde que ela toque o solo ou outro jogador, antes de ser tocada, com as mãos, pelo jogador que a lançou.

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

24.1.2 O jogador que, acidentalmente, perde e recupera a posse de bola viva no campo de jogo é considerado um toque inseguro.

24.1.3 Não são considerados dribles:

- Sucessivas tentativas para obter um cesto de campo;
- Toque inseguro na bola no início ou no final do drible;
- Tentativas para ganhar a posse de bola, tocando-a para a afastar do alcance dos outros jogadores que a disputam;
- Tocar a bola para a tirar da posse de outro jogador;
- Intercepção de um passe e recuperação da posse de bola;
- Passar a bola de mão para mão, permitindo que ela fique imobilizada antes de tocar o solo, desde que não seja violada a regra dos "passos".

24.2 **Regra**

Um jogador não pode driblar uma segunda vez, depois de ter terminado o primeiro drible, excepto se perdeu a posse da bola viva no campo de jogo em consequência de:

- Um lançamento ao cesto;
- Um toque na bola por parte de um adversário;
- Um passe ou toque inseguro com a bola a tocar ou a ser tocada por outro jogador.

Art. 25 Regra dos "Passos"

25.1 **Definição**

25.1.1 **"Passos"** é um movimento ilegal de um ou de ambos os pés em qualquer direcção, para além dos limites deste artigo, enquanto se segura uma bola viva no campo de jogo.

25.1.2 **Rotação** é o movimento legal de um jogador que segurando uma bola viva no campo de jogo, desloca o mesmo pé uma ou mais vezes em qualquer direcção, enquanto mantém o outro pé, chamado de **pé eixo** (pivot), no seu ponto de contacto com o solo.

25.2 **Regra**

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

- Se tem os dois pés no solo:
  - No momento em que levanta um pé o outro torna-se no pé eixo.
- Se se movimenta ou dribla:
  - Se um pé está em contacto com o solo, esse pé torna-se pé eixo;
  - Se nenhum pé está em contacto com o solo e o jogador, simultaneamente, toca o solo com os dois pés, no momento em que um deles é levantado o outro torna-se no pé eixo;
  - Se nenhum pé está em contacto com o solo e o jogador toca o solo com um pé, então esse pé torna-se no pé eixo. Se o jogador salta com este pé

e, simultaneamente, toca o solo com ambos, então nenhum deles pode ser considerado pé eixo.

25.2.2 **Progressão com bola de um jogador que fixou o pé eixo, enquanto tem a posse de uma bola viva no campo de jogo:**

- Se tem os dois pés no solo:
  - Ao iniciar um drible o pé eixo não pode ser levantado antes de a bola deixar a(s) sua(s) mão(s);
  - Num passe ou num lançamento ao cesto, o jogador pode levantar o pé eixo mas nenhum dos pés pode regressar ao solo antes de a bola deixar a(s) sua(s)mão(s).
- Se se movimenta ou dribla:
  - Ao iniciar um drible o pé eixo não pode ser levantado antes de a bola ter deixado a(s) sua(s) mão(s);
  - Num passe ou num lançamento ao cesto, o jogador pode saltar sobre um pé ou sobre os dois simultaneamente mas, depois disto, nenhum dos pés pode regressar ao solo antes de a bola deixar a(s) sua(s) mão(s).
- Se após uma paragem quando nenhum dos pés é o pé eixo:
  - Ao iniciar um drible nenhum dos pés pode ser levantado antes de a bola deixar a(s) sua(s) mão(s);
  - Num passe ou num lançamento ao cesto, o jogador pode levantar um dos pés, mas este não pode regressar ao solo antes de a bola deixar a(s) sua(s) mão(s).

25.2.3 **Jogador que cai e fica deitado ou sentado no solo:**

- É **legal**, quando um jogador que segura a bola cai no solo, ou enquanto deitado ou sentado no solo ganha a sua posse;
- É uma **violação** se, em seguida, o jogador desliza, rola ou tenta levantar-se enquanto segura a bola.

Art. 26 Três segundos

26.1 **Regra**

26.1.1 Um jogador não deve permanecer mais do que três (3) segundos consecutivos na área restritiva do adversário, enquanto a sua equipa está de posse de uma bola viva na sua zona de ataque e o cronómetro de jogo estiver a andar.

26.1.2 Uma tolerância é admitida ao jogador que:

- Faz uma tentativa para 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 lançador;
- Está na área restritiva há menos de três (3) segundos, dribla para lançar ao cesto.

26.1.3 Para que seja considerado fora da área restritiva, um jogador deve ter os dois pés no solo fora da referida área.

Art. 27 Jogador estreitamente marcado

27.1 **Definição**

Um jogador que segura uma bola viva no campo de jogo é estreitamente marcado, quando um adversário, em posição de defesa activa, se encontra a uma distância que não seja superior a um (1) metro.

27.2 **Regra**

Um jogador estreitamente marcado tem de passar, lançar ao cesto ou driblar a bola dentro de cinco (5) segundos.

Art. 28 Oito segundos

28.1 **Definição**

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

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

28.1.3 A bola é considerada passada para a **zona de ataque** quando:

- Toca a zona de ataque;
- Toca um jogador ou um árbitro, que tem parte do seu corpo em contacto com a zona de ataque.

28.2 **Regra**

28.2.1 Sempre que um jogador ganhe a posse de uma bola **viva** na sua **zona de defesa**, a sua equipa tem de fazer passar a bola, para a zona de ataque dentro de oito (8) segundos.

28.2.2 O período de oito (8) segundos continua com o tempo remanescente, quando é concedida á equipa que previamente tinha a posse de bola, a reposição desta de fora de campo, pela zona de defesa, em consequência de:

- A bola ter saído por uma das linhas limite;
- Um jogador da mesma equipa ter sofrido um acidente;
- Uma situação de bola ao ar;
- Uma falta dupla;
- Cancelamento de penalidades iguais contra as duas equipas.

Art. 29 Vinte e quatro segundos

29.1 **Regra**

29.1.1 Sempre que um jogador ganhe a posse de uma bola **viva** no **campo de jogo**, a sua equipa tem de efectuar uma tentativa de lançamento ao cesto dentro de vinte e quatro (24) segundos.

Para que haja um lançamento ao cesto dentro de vinte e quatro (24) segundos:

- A bola tem de deixar a(s) mão(s) do jogador, antes de soar o sinal do aparelho de vinte e quatro segundos, e
- Depois de a bola deixar a(s) mão(s) do jogador, esta tem de tocar o aro ou entrar no cesto.

29.1.2 Quando uma **tentativa de lançamento ao cesto é efectuada perto do final do período de vinte e quatro segundos** e soar o sinal, enquanto a bola está no ar:

- Se a bola entra no cesto, não ocorreu violação, o sinal será desprezado e o cesto conta;
- Se a bola toca o aro mas não entra no cesto, não ocorreu violação, o sinal será desprezado e o jogo deve continuar;
- Se a bola bate na tabela (mas não no aro) ou falha o aro, ocorre violação, a não ser que os adversários ganhem imediata e claramente a posse de bola. Nesta situação, o sinal será desprezado e o jogo deve continuar.

Aplicar-se-ão todas as restrições relacionadas com interferência no lançamento e intervenção sobre a bola.

29.2 **Procedimento**

29.2.1 Se o aparelho de 24 segundos é **desmarcado por erro**, o árbitro pode parar o jogo imediatamente, desde que nenhuma das equipas seja colocada em desvantagem.

O aparelho dos 24 segundos deve ser corrigido e a posse de bola concedida à equipa que, previamente, tinha a sua posse.

29.2.2 Se o jogo é **interrompido** por um árbitro, por uma razão válida não relacionada com qualquer das equipas, um novo período de vinte e quatro segundos e posse de bola deve ser concedido à equipa que, previamente, tinha a sua posse.

No entanto, se no entender dos árbitros, os adversários são colocados em desvantagem, a contagem do aparelho de vinte e quatro segundos prosseguirá do tempo em que tinha sido parado.

29.2.3 Se o sinal do aparelho de 24 segundos **soar por erro**, enquanto uma equipa tem a posse de bola ou nenhuma equipa tem posse da mesma, o sinal será desprezado e o jogo deve continuar.

No entanto, se no entender dos árbitros, a equipa de posse de bola é colocada em situação de desvantagem, o jogo deverá ser interrompido, o aparelho de vinte e quatro segundos corrigido e a bola concedida a essa equipa.

Art. 30 Regresso da bola à zona de defesa

30.1 **Definição**

30.1.1 A bola regressa à **zona de defesa** quando:

- Toca a zona de defesa;
- Toca um jogador ou um árbitro que tem parte do seu corpo em contacto com a zona de defesa.

30.1.2 A bola regressa ilegalmente à zona de defesa, quando um jogador da equipa de posse de bola viva é:

- O último a tocar a bola na zona de ataque e este jogador ou um colega de equipa é o primeiro a tocá-la na zona de defesa;
- O **último** a tocar a bola na sua zona de defesa e este jogador faz com que a bola toque na zona de ataque e, então, ele ou um colega de equipa é o primeiro a tocá-la na sua zona de defesa.

Esta restrição aplica-se a todas as situações que ocorram na zona de ataque de uma equipa, incluindo reposições de bola de fora de campo.

30.2 **Regra**

Um jogador que tem a posse de uma bola viva na sua zona de ataque, não pode fazer com que ela regresse ilegalmente à sua zona de defesa.

Art. 31 Interferência no lançamento e intervenção sobre a bola

31.1 **Definição**

31.1.1 **Um lançamento ao cesto ou lance livre:**

- **Começa**, quando a bola deixa a(s) mão(s) de um jogador que está em acto de lançamento.
- **Termina**, quando a bola:
  - Entra directamente no cesto por cima e permanece ou passa através dele;
  - Não tem possibilidade de entrar no cesto;
  - Toca o aro;
  - Toca o solo;
  - Fica morta.

31.2 **Regra**

31.2.1 Há **interferência** num **lançamento ao cesto**, quando um jogador toca a bola enquanto esta se encontra completamente acima do nível do aro e:

- Está no seu percurso descendente;
- Depois de ter tocado a tabela.

31.2.2 Ocorre interferência no lançamento na execução de um lance livre, quando um jogador toca a bola, enquanto esta se encontra no seu percurso para o cesto e antes de tocar o aro.

31.2.3 As restrições por interferência no lançamento aplicam-se até que:

- A bola não tenha qualquer possibilidade de entrar no cesto durante um lançamento;
- A bola toque o aro.

31.2.4 Há intervenção sobre a bola durante um lançamento ao cesto quando:

- A bola está em contacto com o aro e um jogador toca o cesto ou a tabela;
- Um jogador introduz um braço por baixo do cesto e toca a bola;
- A bola está dentro do cesto e um jogador defensor toca a bola ou o cesto, impedindo que aquela passe através deste;
- Um jogador faz vibrar a tabela ou o aro de forma que, no entender de um árbitro, a bola tenha sido impedida de entrar no cesto;

- Um jogador atacante faz vibrar a tabela ou o aro de forma que, no entender de um árbitro, a bola tenha sido impelida de entrar no cesto.

31.2.5 Há intervenção sobre a bola durante a execução de um lance livre quando:

- Durante a execução de um lance livre a que se seguem outro(s) lance(s) livre(s), um jogador toca a bola, o cesto ou a tabela enquanto a bola tem possibilidades de entrar no cesto;
- Um jogador introduz um braço por baixo do cesto e toca a bola;
- Durante a execução do último ou único lance livre, enquanto a bola tem possibilidades de entrar no cesto e após esta ter tocado o aro, um jogador defensor faz vibrar a tabela ou o aro de forma que, no entender de um árbitro, a bola tenha sido impedida de entrar no cesto;
- Durante a execução do último ou único lance livre, enquanto a bola tem possibilidades de entrar no cesto e após esta ter tocado o aro, um jogador atacante faz vibrar a tabela ou o aro de forma que, no entender de um árbitro, a bola tenha sido impelida de entrar no cesto.

31.2.6 Enquanto a bola está no ar em consequência de um lançamento ao cesto e após:

- Um árbitro ter feito soar o seu apito;
- Soar o sinal do cronómetro de jogo para o fim de um período.

Nenhum jogador pode tocar a bola, após esta ter tocado o aro e enquanto tiver possibilidades de entrar no cesto.

Aplicar-se-ão todas as restrições relacionadas com interferência no lançamento e intervenção sobre a bola.

31.3 **Penalidade**

31.3.1 Se a violação é cometida por um jogador atacante, nenhuns pontos podem ser averbados. A bola deve ser concedida ao adversário para reposição de fora de campo no prolongamento da linha de lance livre, a não ser que as regras determinem o contrário.

31.3.2 Se a violação é cometida por um jogador defensor, à equipa atacante são averbados:

- Um (1) ponto, quando a bola foi lançada de um lance livre;
- Dois (2) pontos, quando a bola foi lançada da área de cesto de dois pontos;
- Três (3) pontos, quando a bola foi lançada da área de cesto de três pontos.

O averbamento de pontos processa-se da mesma forma como se a bola tivesse entrado no cesto.

REGRA SEIS – FALTAS

Art. 32 Faltas

32.1 Definição

32.1.1 Num jogo os contactos pessoais não podem ser evitados, quando dez (10) jogadores se deslocam em grande velocidade num espaço restrito.

32.1.2 Uma falta é uma infracção às regras envolvendo contacto pessoal com um adversário e/ou um comportamento antidesportivo.

32.1.3 Um número ilimitado de faltas pode ser assinalado a uma equipa. Independentemente da penalidade, cada falta deve ser registada no boletim de jogo contra o infractor e penalizada em conformidade.

Art. 33 Contacto: Princípios gerais

33.1 Princípio do cilindro

O **princípio do cilindro** é definido como o espaço de um cilindro imaginário ocupado por um jogador no solo. Compreende o espaço acima do jogador assim delimitado:

- À **frente**, pelas palmas das mãos;
- Na **retaguarda**, pelas ancas e
- Nos **lados**, pela parte exterior dos braços e das pernas.

As mãos e os braços de um jogador podem ser estendidas à frente do tronco, não ultrapassando a posição dos pés, com os braços dobrados de modo a que as mãos e os antebraços estejam numa posição vertical. A distância entre os pés de um jogador deverá ser proporcional à sua altura.

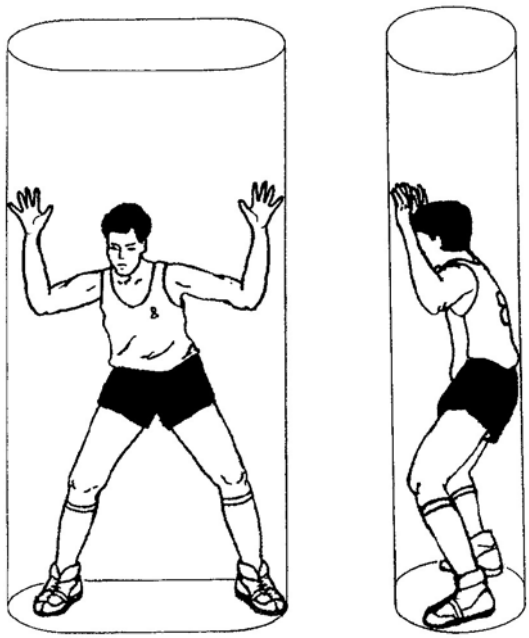


Figura 5 Princípio do cilindro

33.2 **Princípio da verticalidade**

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

Este princípio protege o espaço no solo que o jogador ocupa e o espaço por cima e por baixo dele, quando salta verticalmente nesse espaço.

Assim que um jogador abandona a sua posição vertical (cilindro) e ocorra um contacto com o corpo de um adversário, que já tinha estabelecido a sua própria posição vertical (cilindro), o jogador que abandonou a sua posição vertical (cilindro) é o responsável pelo contacto.

O jogador defensor não tem de ser penalizado por abandonar, verticalmente, o solo (dentro do seu cilindro) ou por ter estendido, para cima, as mãos ou os braços no interior do seu cilindro.

O jogador atacante, no solo ou no ar, não pode provocar o contacto com o jogador defensor que se encontre numa posição legal de defesa:

- Utilizando os braços para criar espaço adicional;
- Abrindo as pernas ou os braços, para provocar um contacto durante ou imediatamente a seguir a um lançamento ao cesto.

33.3 **Posição legal de defesa**

Um jogador defensor estabelece uma posição legal de defesa quando:

- Está de frente para o seu adversário e
- Tem ambos os pés no solo.

A posição legal de defesa estende-se verticalmente acima do jogador defensor (cilindro), do solo até ao tecto. O defensor pode elevar, na vertical, os seus braços e mãos acima da cabeça ou saltar mantendo a posição vertical no interior do cilindro imaginário.

33.4 **Defesa ao jogador com posse de bola**

Quando se defende um jogador com posse de bola (que a segura ou dribla), **os elementos de tempo e distância não se aplicam**.

Um jogador com bola, tem de estar à espera de ser defendido e estar preparado para parar ou mudar de direcção sempre que um adversário estabeleça uma posição legal de defesa à sua frente, mesmo que isso aconteça numa fracção de segundo.

O jogador defensor tem de estabelecer uma posição legal de defesa inicial, evitando provocar contacto com o corpo antes de estabelecer a sua posição.

Uma vez que o jogador defensor tenha estabelecido uma posição legal de defesa, pode deslocar-se para defender o seu adversário, mas não pode estender os braços, ombros, mover as ancas ou pernas, causando contacto, para impedir o driblador de passar.

Para julgar uma situação de obstrução ou de passagem em força envolvendo um jogador com bola, um árbitro deve seguir os princípios seguintes:

- O jogador defensor deve estabelecer uma **posição legal de defesa** inicial de frente para o jogador com bola e com os dois pés no solo;

- O jogador defensor pode permanecer imóvel, saltar verticalmente ou deslocar-se lateralmente ou para trás com o objectivo de **manter** a posição legal de defesa inicial;
- Quando se desloca para manter a posição legal de defesa inicial, um ou ambos os pés podem, por um instante, deixar de estar em contacto com o solo desde que o movimento seja lateral ou para trás, mas **não em direcção** ao jogador com bola;
- **O contacto tem de ocorrer no torso (tronco)**. Neste caso, considera-se que o jogador defensor deverá ter chegado primeiro ao local onde ocorreu o contacto;
- Tendo estabelecido uma posição legal de defesa, o jogador defensor pode rodar **no interior** do seu cilindro a fim de amortecer o choque ou evitar um acidente.

Nas situações anteriormente descritas, a falta deve ser considerada como tendo sido cometida pelo jogador com bola.

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

Um jogador que não tem posse de bola, tem o direito de se movimentar livremente no campo de jogo e tomar qualquer posição ainda não ocupada por outro jogador.

Na defesa a um jogador sem posse de bola, os **elementos de tempo e distância devem ser aplicados**. Um jogador defensor não pode ocupar uma posição tão perto e/ou tão rápida no caminho de um adversário em movimento, se este não tiver tempo ou distância suficiente para parar ou mudar de direcção.

A distância é directamente proporcional à velocidade do adversário, nunca menos de um (1) nem mais do que dois (2) passos normais.

Se um jogador defensor não respeita os elementos de tempo e distância, ao estabelecer a sua posição legal de defesa inicial e ocorrer contacto com um adversário, ele é o responsável pelo contacto.

Uma vez que o jogador defensor tenha estabelecido uma posição legal de defesa inicial, pode deslocar-se para defender o seu adversário. Não pode evitar que este passe por ele, estendendo os braços, ombros, movendo as ancas ou pernas no seu caminho. Pode rodar ou colocar o(s) braço(s) à frente e perto do corpo, no interior do seu cilindro, a fim de evitar um acidente.

33.6 **Jogador que está no ar**

Um jogador que saltou de um local do campo de jogo, tem o direito de cair no mesmo local.

Tem o direito de cair noutro local do campo de jogo, desde que o caminho directo entre o local de salto e o de queda, incluindo este, não esteja ocupado por adversário(s) no momento em que deixa o solo.

Se um jogador saltar e ao cair provocar contacto com um adversário que havia estabelecido uma posição legal de defesa, próxima do ponto de queda, a responsabilidade do contacto é do saltador.

Um jogador não pode mover-se no caminho de um adversário, depois de este estar no ar devido a um salto.

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

33.7 **Bloqueio: legal e ilegal**

Bloqueio é uma tentativa de atrasar ou impedir um adversário, sem posse de bola, de obter uma posição desejada no campo de jogo.

O bloqueio é **legal**, quando o jogador que bloqueia o adversário:

- **Está parado** (no interior do seu cilindro) quando ocorre o contacto;
- Tem os dois pés no solo quando ocorre o contacto.

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

- Está em **movimento** quando ocorre o contacto;
- Não dá a distância suficiente, ao fazer o bloqueio fora do campo de visão de um adversário **parado**, quando ocorre o contacto;
- Não respeita os elementos de tempo e distância de um adversário em **movimento**, quando ocorre o contacto.

Se o bloqueio for feito **dentro** do campo de visão (frontal ou lateral) de um adversário parado, o jogador que bloqueia pode fazê-lo, tão perto quanto o deseje, desde que não provoque o contacto.

Se o bloqueio for feito **fora** do campo de visão de um adversário parado, o jogador que bloqueia tem de permitir que o adversário dê um (1) passo normal na direcção do bloqueio sem que ocorra contacto.

Se o adversário está **em movimento**, os elementos de tempo e distância devem ser aplicados. O jogador que bloqueia tem de deixar o espaço suficiente para que o jogador bloqueado possa evitar o bloqueio, parando ou mudando de direcção.

A distância exigida não é menor do que um (1) nem maior do que dois (2) passos normais.

Um jogador legalmente bloqueado é responsável pelo contacto com o jogador que efectuou o bloqueio.

33.8 **Carga**

Carregar é o contacto pessoal ilegal, com ou sem bola, empurrando ou movendo--se contra o torso de um adversário.

33.9 **Obstrução**

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

Um jogador que tenta efectuar um bloqueio, comete falta por obstrução se ocorre contacto quando se move por o seu adversário parar ou retroceder relativamente a ele.

Se um jogador, de frente para um adversário, despreza a bola e muda de posição quando o adversário também muda, é o principal responsável por qualquer contacto que ocorra, a não ser que outros factores estejam envolvidos.

A expressão "*a não ser que outros factores estejam envolvidos*" refere-se a empurrar deliberadamente, carregar ou agarrar o jogador que está a ser bloqueado.

É legal que um jogador estenda o(s) seu(s) braço(s) ou cotovelo(s) para fora do seu cilindro ao estabelecer uma posição no solo, mas tem de move-los para o interior do cilindro quando um adversário tenta passar. Se o(s) braço(s) ou o(s) cotovelo(s) estão fora do cilindro e ocorre contacto, é obstrução ou agarrar.

33.10 **Tocar um adversário com as mãos e/ou com os braços**

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

Os árbitros devem decidir se o jogador que provocou o contacto ganha vantagem. Se esse contacto restringe, de algum modo, a liberdade de movimentos do adversário, então esse contacto é uma falta.

O uso ilegal das mão(s) ou do(s) braço(s) estendido(s) ocorre quando o jogador defensor, em posição de defesa, o(s) coloca permanentemente em contacto com um adversário, com ou sem bola, impedindo a sua progressão.

Tocar ou empurrar, repetidamente, um adversário, com ou sem bola, é uma falta se isso conduzir a jogo duro.

Um jogador atacante com bola comete uma falta se:

- "Enganchar" ou envolver com o braço ou cotovelo um defensor com o objectivo de ganhar vantagem;
- Empurrar para impedir que o jogador defensor jogue ou tente jogar a bola, ou criar mais espaço entre ele e o jogador defensor;
- Enquanto dribla, estender o antebraço ou a mão para impedir que o adversário ganhe a posse da bola.

É falta de jogador atacante sem bola se empurra um adversário para:

- Ficar livre para receber a bola;
- Impedir que o jogador defensor jogue ou tente jogar a bola;
- Criar mais espaço entre ele e o jogador defensor.

33.11 **Jogo do poste**

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

Um jogador atacante na posição de poste e o adversário que o defende, têm que respeitar o mútuo direito à verticalidade (cilindro).

Na posição de poste, um jogador atacante ou defensor, comete falta se empurra o seu adversário com os ombros ou quadris ou interfere com a liberdade de movimentos deste, estendendo os cotovelos, braços, joelhos ou qualquer outra parte do corpo.

33.12 **Defesa ilegal pela retaguarda**

Defesa ilegal pela retaguarda é o contacto pessoal de um jogador defensor com o seu adversário por detrás. O simples facto de o jogador defensor tentar jogar a bola, não justifica o contacto com o adversário pela retaguarda.

33.13 **Agarrar**

Agarrar é o contacto pessoal ilegal com um adversário que impede a sua liberdade de movimentos. Este contacto (segurar) pode ocorrer em qualquer parte do corpo.

33.14 **Empurrar**

Empurrar é o contacto pessoal ilegal com qualquer parte do corpo, que ocorre quando um jogador desloca ou tenta deslocar, em força, um adversário com ou sem posse de bola.

Art. 34 Falta pessoal

34.1 **Definição**

34.1.1 Uma **falta pessoal** é um contacto faltoso 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 as mãos, braços, cotovelos, ombros, quadris, pernas, joelhos ou pés, nem inclinar o corpo para uma posição anormal (fora do seu cilindro), nem lhe deve ser tolerada qualquer dureza ou jogo violento.

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 reiniciar-se por uma reposição de bola em jogo de fora de campo, pela equipa do jogador que sofreu a falta, no local mais próximo onde esta ocorreu;
- Se a equipa que cometeu a falta estiver em situação de penalidade por faltas de equipa, então o Art. 41 (Faltas de equipa: Penalidade) deverá ser aplicado.

34.2.2 Se a falta é cometida sobre um jogador que está em acto de lançamento, a este jogador devem ser concedidos o número de lance(s) livre(s) seguintes:

- Se o cesto de campo é obtido, conta e deve ser concedido um (1) lance livre adicional;
- Se o lançamento ao cesto, não obtido, foi efectuado da área de dois pontos, devem ser concedidos dois (2) lances livres;
- Se o lançamento ao cesto, não obtido, foi efectuado da área de três pontos, devem ser concedidos três (3) lances livres;
- Se a falta é cometida sobre um jogador, coincidente ou não com o sinal sonoro do cronómetro de jogo assinalando o fim do tempo de jogo, de um período, ou com o sinal sonoro do aparelho de vinte e quatro segundos, enquanto a bola ainda está na(s) mão(s) do jogador e o cesto é obtido, este não conta e dois (2) ou três (3) lances livres devem ser concedidos.

Art. 35 Falta dupla

35.1 **Definição**

Uma **falta dupla** é uma situação em que dois adversários cometem falta, um sobre o outro, aproximadamente ao mesmo tempo.

35.2 **Penalidade**

35.2.1 Uma falta pessoal deve ser averbada a cada jogador. **Não** serão concedidos lances livres.

35.2.2 O jogo deve ser reiniciado da forma seguinte:

- Se, aproximadamente ao mesmo tempo, um cesto de campo válido é obtido, a bola deve ser concedida à equipa que sofreu o cesto para a sua reposição de fora de campo pela linha final.
- Se uma equipa tinha a posse de bola ou o direito a ela, a sua reposição de fora de campo deve ser efectuada, por esta equipa, no ponto mais próximo onde ocorreu a infracção;
- Se nenhuma das equipas tinha posse de bola ou o direito a ela, ocorre uma situação de bola ao ar.

Art. 36 Falta antidesportiva

36.1 Definição

36.1.1 Uma **falta antidesportiva** é um contacto faltoso de um jogador que, no entender do árbitro, não é uma tentativa legítima de jogar directamente a bola dentro do espírito e objectivo das regras.

36.1.2 As faltas antidesportivas têm de ser interpretadas de forma consistente durante todo o jogo.

36.1.3 O árbitro tem de julgar somente a acção.

36.1.4 No julgamento de faltas antidesportivas, os árbitros devem aplicar os princípios seguintes:

- Se um jogador não faz qualquer esforço para jogar a bola e ocorre um contacto, é uma falta antidesportiva;
- Se um jogador, no esforço para jogar a bola, provoca um contacto excessivo (falta dura), este contacto deve ser considerado como falta antidesportiva;
- Se um jogador comete uma falta enquanto faz um esforço legítimo para jogar a bola (jogo normal), **não é** uma falta antidesportiva.

36.2 Penalidade

36.2.1 Uma falta antidesportiva deve ser averbada contra o infractor.

36.2.2 Lance(s) livre(s) deve(m) ser concedido(s) ao jogador que sofreu a falta e seguido(s) de:

- Reposição da bola de fora de campo, no prolongamento da linha central oposta à mesa dos oficiais;
- Bola ao ar no círculo central para início do primeiro período.

O número de lances livres deve ser:

- Se a falta é cometida sobre um jogador que não está em acto de lançamento: dois (2) lances livres devem ser concedidos;
- Se a falta é cometida sobre um jogador que está em acto de lançamento: o cesto, se obtido, conta e adicionalmente um (1) lance livre deve ser concedido;
- Se a falta é cometida sobre um jogador que está em acto de lançamento e que falhou o lançamento: dois (2) ou três (3) lances livres devem ser concedidos.

Art. 37 Falta desqualificante

37.1 **Definição**

37.1.1 **Falta desqualificante** é todo o flagrante comportamento antidesportivo de um jogador, substituto, treinador, treinador adjunto ou acompanhante de equipa.

37.1.2 Um jogador também deve ser desqualificado, quando lhe forem averbadas duas (2) faltas antidesportivas em consequência do seu comportamento antidesportivo.

37.1.3 Um treinador deve ser, também, desqualificado quando:

- Lhe são averbadas duas (2) faltas técnicas (‘C’) em consequência do seu comportamento pessoal antidesportivo;
- Lhe são averbadas três (3) faltas técnicas acumuladas em consequência do comportamento antidesportivo do banco de equipa (‘B’) (treinador adjunto, substituto ou acompanhante de equipa) ou uma combinação de três (3) faltas técnicas, uma das quais averbada ao próprio treinado (‘C’).

37.1.4 Se um jogador ou um treinador for desqualificado de acordo com o Art. 37.1.2 ou Art. 37.1.3, esta falta antidesportiva ou técnica deve ser a única falta a ser penalizada e nenhuma penalidade adicional pela desqualificação deve ser administrada.

37.1.5 Um treinador que foi desqualificado deve ser substituído pelo treinador adjunto inscrito no boletim de jogo. Se nenhum treinador adjunto está inscrito no boletim de jogo, o treinador deve ser substituído pelo capitão.

37.2 **Penalidade**

37.2.1 Uma falta desqualificante deve ser averbada ao infractor.

37.2.2 Ele será desqualificado e deve dirigir-se e permanecer no balneário da sua equipa durante o tempo de jogo ou, se preferir, abandonar o pavilhão.

37.2.3 Lance(s) livre(s) devem ser concedido(s):

- A um qualquer adversário na situação de falta sem contacto faltoso;
- Ao jogador que sofreu a falta, na situação de ter existido contacto faltoso.

Seguido de:

- Reposição da bola de fora de campo, no prolongamento da linha central oposta à mesa dos oficiais;
- Bola ao ar no círculo central para início do primeiro período.

37.2.4 O número de lances livres devem ser:

- Se a falta é cometida sobre um jogador que não está em acto de lançamento ou se é uma falta técnica: dois (2) lances livres devem ser concedidos;
- Se a falta é cometida sobre um jogador que está em acto de lançamento: o cesto, se obtido, conta e adicionalmente um (1) lance livre deve ser concedido;
- Se a falta é cometida sobre um jogador que está em acto de lançamento e que falhou o lançamento: dois (2) ou três (3) lances livres devem ser concedidos.

Art. 38 Falta técnica

38.1 Regras de conduta

38.1.1 O desenrolar normal de um jogo exige uma inteira e leal colaboração dos elementos das duas equipas (jogadores, substitutos, treinadores, treinadores adjuntos e acompanhantes de equipa), para com os árbitros, oficiais de mesa e comissário.

38.1.2 Cada equipa deve fazer o seu melhor para conseguir a vitória, mas deve-o fazer no mais elevado espírito de desportivismo e de *fair play*.

38.1.3 A falta de cooperação deliberada ou repetida ou a falta de respeito ao espírito desta regra, deve ser considerada uma falta técnica.

38.1.4 O árbitro pode evitar as faltas técnicas, advertindo os elementos das equipas ou ignorando as pequenas infracções técnicas de carácter administrativo que não são, obviamente, intencionais e não tem influência directa sobre o jogo, a não ser que sejam repetidas após advertência.

38.1.5 Se uma infracção técnica é descoberta depois de a bola estar viva, o jogo deve ser interrompido e uma falta técnica averbada. A penalidade deve ser administrada como se a falta técnica tivesse ocorrido no momento em que foi averbada. Tudo o que ocorreu durante o intervalo entre a infracção técnica e a interrupção do jogo é válido.

38.2 Violência

38.2.1 Actos de violência, contrários ao espírito desportivo e ao *fair play* podem ocorrer durante o jogo. Estes actos deverão ser imediatamente interrompidos pelos árbitros e, se necessário, pelas forças responsáveis pela manutenção da ordem pública.

38.2.2 Sempre que ocorram actos de violência entre jogadores, substitutos, treinadores, treinadores adjuntos e acompanhantes de equipa, no campo de jogo ou nas suas proximidades, os árbitros devem tomar as medidas necessárias para os parar.

38.2.3 Todos os elementos das equipas anteriormente referidos, que sejam culpados de flagrantes actos de agressão contra adversários ou árbitros devem ser desqualificados. Os árbitros têm de relatar o incidente à entidade organizadora da competição.

38.2.4 As forças responsáveis pela manutenção da ordem pública podem entrar no campo de jogo a pedido dos árbitros. No entanto, se os espectadores entram no campo de jogo com a óbvia intenção de cometer actos de violência, as forças responsáveis pela manutenção da ordem pública têm de intervir imediatamente para proteger as equipas e os árbitros.

38.2.5 Todas as outras áreas, incluindo acessos, saídas, corredores e balneários etc. estão sob jurisdição dos organizadores da competição e das forças responsáveis pela manutenção da ordem pública.

38.2.6 Não devem ser permitidas pelos árbitros acções físicas de jogadores, substitutos, treinadores, treinadores adjuntos e acompanhantes de equipa que possam conduzir à degradação do equipamento do jogo.

Quando um comportamento desta natureza é observado pelos árbitros, o treinador da equipa responsável deve ser, imediatamente, advertido.

Se estas acções se repetem, uma falta técnica deve ser imediatamente assinalada a quem está envolvido.

As decisões dos árbitros são definitivas e não podem ser contestadas ou desrespeitadas.

38.3 **Definição**

38.3.1 **Uma falta técnica é uma falta de um jogador** que não envolve contacto com um adversário, de natureza comportamental, que inclui mas não se limita a:

- Desrespeitar a advertência dos árbitros;
- Tocar, desrespeitosamente, os árbitros, o comissário, os oficiais de mesa ou elementos do banco de equipa;
- Dirigir-se desrespeitosamente aos árbitros, comissário, oficiais de mesa ou adversários;
- Usar uma linguagem ou gestos susceptíveis de ofender ou incitar os espectadores;
- Perturbar um adversário ou obstruir a sua visão agitando as mãos perto dos olhos;
- Retardar o jogo, tocando, deliberadamente, a bola após esta ter passado através do cesto;
- Retardar o jogo, impedindo que uma reposição de bola de fora de campo seja feita rapidamente;
- Cair, simulando um contacto faltoso;
- Pendurar-se no aro de modo que o peso do jogador é suportado pelo mesmo, a não ser que o jogador, ao afundar, agarre o aro momentaneamente ou, no entender do árbitro, tente evitar um acidente para ele próprio ou para outro jogador;
- Tocar a bola (pelo jogador defensor) no último ou único lance livre antes desta tocar o aro ou sendo evidente que vai tocar nele. Um (1) ponto deve ser concedido à equipa atacante seguido de falta técnica averbada ao jogador defensor.

38.3.2 **A falta técnica de um treinador, treinador adjunto, substituto ou acompanhante de equipa**, é uma falta em consequência de tocar ou comunicar desrespeitosamente com os árbitros, comissário, oficiais de mesa ou os adversários, podendo também resultar de uma infracção de procedimento ou de natureza administrativa.

38.4 **Penalidade**

38.4.1 Se uma falta técnica é cometida:

- Por um jogador, uma falta técnica deve-lhe ser averbada como falta de jogador e contará para as faltas de equipa;
- Por um treinador (‘C’), treinador adjunto (‘B’), substituto (‘B’) ou acompanhante de equipa (‘B’), a falta técnica deve ser averbada ao treinador e **não** contará para as faltas de equipa.

38.4.2 Dois (2) lances livres devem ser concedidos, seguidos de:

- Reposição da bola de fora de campo no prolongamento da linha central oposta à mesa dos oficiais;
- Bola ao ar no círculo central para início do primeiro período.

Art. 39 Violência

39.1 **Definição**

Violência é a interacção física entre duas ou mais pessoas (jogadores, substitutos, treinadores, treinadores adjuntos e acompanhantes).

Este artigo apenas se aplica a substitutos, treinadores, treinadores adjuntos e acompanhantes de equipa que abandonem os limites da área do banco de equipa durante uma luta ou qualquer outra situação que possa conduzir a violência.

39.2 **Regra**

39.2.1 Os substitutos ou acompanhantes de equipa, que abandonem os limites da área do banco de equipa durante uma luta ou durante qualquer outra situação que possa conduzir a violência, devem ser desqualificados.

39.2.2 Só ao treinador e/ou treinador adjunto é permitido abandonar a área do banco de equipa, durante uma luta ou durante qualquer outra situação que possa conduzir a violência, a fim de auxiliar os árbitros a manter ou a restabelecer a ordem. Nesta situação, o treinador e/ou o treinador adjunto não deve ser desqualificado.

39.2.3 Se o treinador e/ou o treinador adjunto abandona a área do banco de equipa e não auxilia ou tenta auxiliar os árbitros a manter ou a restabelecer a ordem, deve ser desqualificado.

39.3 **Penalidade**

39.3.1 Independentemente do número de treinadores, substitutos ou acompanhantes de equipa desqualificados por terem abandonado a área do banco de equipa, uma única falta técnica deve ser averbada ao treinador (‘B’).

39.3.2 Se elementos das duas equipas forem desqualificados de acordo com este artigo e não existindo outras penalidades de falta, o jogo recomeçará do modo seguinte:

- Se, aproximadamente ao mesmo tempo, é obtido um cesto de campo válido, a bola deverá ser concedida à equipa que sofreu o cesto, para reposição de fora de campo pela linha final;
- Se uma equipa tem a posse de bola ou o direito a ela, a bola deverá ser concedida a esta equipa para reposição de fora de campo pelo prolongamento da linha central oposta à mesa dos oficiais;
- Se nenhuma das equipas tem a posse de bola ou o direito a ela, ocorre uma situação de bola ao ar.

39.3.3 Todas as faltas desqualificantes devem ser registadas de acordo com descrito em B.8.3 e não contam para as faltas de equipa.

39.3.4 Todas as penalidades que ocorram antes duma situação de violência, devem ser executadas em conformidade com o art. 42 (Situações especiais).

REGRA SETE – DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 40 Cinco faltas de jogador

40.1 Um jogador que cometeu cinco (5) faltas, pessoais e/ou técnicas, deve ser informado do facto pelo árbitro e tem que abandonar o jogo imediatamente. Tem de ser substituído dentro de 30 segundos.

40.2 Uma falta de um jogador que, previamente, tinha cometido a sua quinta falta, é averbada e registada no boletim de jogo ao treinador com um 'B'.

Art. 41 Faltas de equipa: Penalidade

41.1 **Definição**

41.1.1 Uma equipa está na situação de **faltas de equipa**, quando comete quatro (4) faltas num período.

41.1.2 Todas as faltas de equipa cometidas num **intervalo de jogo**, devem ser consideradas como fazendo parte do período ou do período suplementar seguinte.

41.1.3 Todas as faltas de equipa cometidas num **período suplementar**, devem ser consideradas como tendo sido cometidas no quarto período.

41.2 **Regra**

41.2.1 Quando uma equipa que se encontra na situação de penalidade de falta de equipa, todas as faltas pessoais subsequentes cometidas sobre um jogador que não está em acto de lançamento devem ser penalizadas com dois (2) lances livres, em vez da reposição da bola em jogo de fora de campo.

41.2.2 Se uma falta pessoal é cometida por um jogador da equipa que tem a posse de bola viva ou com direito a ela, essa falta deve ser penalizada por reposição da bola de fora de campo pelos adversários.

Art. 42 Situações especiais

42.1 **Definição**

No mesmo período de paragem de cronómetro, que se segue a uma falta ou violação, **situações especiais** podem ocorrer quando falta(s) adicional(is) é(são) cometida(s).

42.2 **Procedimento**

42.2.1 Todas as faltas devem ser averbadas e todas as penalidades identificadas.

42.2.2 Deve ser determinada a ordem pela qual as faltas ocorreram.

42.2.3 Todas as penalidades iguais contra as duas equipas e todas as penalidades de faltas duplas devem ser canceladas. Uma vez canceladas as penalidades, são consideradas como se nunca tivessem ocorrido.

42.2.4 O direito à posse de bola, como parte da última penalidade, cancela todos os anteriores direitos à posse de bola.

42.2.5 Uma vez que a bola fique viva para o primeiro ou único lance livre, ou para uma reposição daquela de fora de campo, então esta penalidade não pode mais ser utilizada para cancelar outra penalidade.

42.2.6 Todas as restantes penalidades devem ser executadas na ordem pela qual foram assinaladas.

42.2.7 Se, após o cancelamento de penalidades iguais contra as duas equipas, não restam outras penalidades para serem executadas, o jogo deve ser reiniciado da forma seguinte:

- Se, aproximadamente ao mesmo tempo, um cesto de campo válido é obtido, a bola deve ser concedida à equipa que sofreu o cesto para a sua reposição de fora de campo pela linha final;
- Se uma equipa tinha a posse de bola ou o direito a ela, a sua reposição de fora de campo deve ser efectuada, por esta equipa, no ponto mais próximo onde ocorreu a primeira infracção;
- Se nenhuma das equipas tinha posse de bola ou o direito a ela, 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 um (1) ponto, sem oposição, de uma posição atrás da linha de lance livre e dentro do semicírculo.

43.1.2 Um conjunto de lances livres é definido como todos os lances livres e a eventual subsequente posse de bola resultante de uma única penalidade de falta.

43.2 **Regra**

43.2.1 Quando uma falta pessoal é assinalada e a penalidade é a concessão de lance(s) livre(s):

- O jogador que sofreu a falta deve executar o(s) lance(s) livre(s);
- Se houver um pedido de substituição do jogador que sofreu a falta, este tem de executar o(s) lance(s) livre(s) antes de abandonar o campo de jogo;
- Se tem de abandonar o jogo devido a acidente, por ter cometido a sua quinta falta ou por ter sido desqualificado, o seu substituto deve executar o(s) lance(s) livre(s). Se não houver substituto disponível, qualquer jogador de equipa pode executar o(s) lance(s) livre(s).

43.2.2 Quando uma falta técnica é assinalada, qualquer jogador da equipa adversária pode executar o(s) lance(s) livre(s).

43.2.3 O executante do lance livre:

- Deve tomar uma posição atrás da linha de lance livre e no interior do semicírculo;
- Pode usar qualquer método para executar o lance livre de modo que a bola entre no cesto por cima ou toque o aro;
- Deve lançar a bola dentro de cinco (5) segundos a contar do momento em que aquela é posta à sua disposição por um árbitro;
- Não pode tocar a linha de lance livre ou entrar na área restritiva, até que a bola entre no cesto ou toque o aro;
- Não pode simular um lance livre.

43.2.4 Nos espaços de ressalto de lance livre, os jogadores têm direito a ocupar posições alternadas. Estes espaços são considerados como tendo um (1) metro de profundidade (Figura 6).

Estes jogadores não podem:

- Ocupar lugares de ressalto a que não têm direito;
- Entrar na área restritiva, na zona neutra ou abandonar o espaço de ressalto até que a bola tenha saído da(s) mão(s) do executante do lance livre;
- Os adversários do executante do lance livre não o podem distrair com as suas acções.

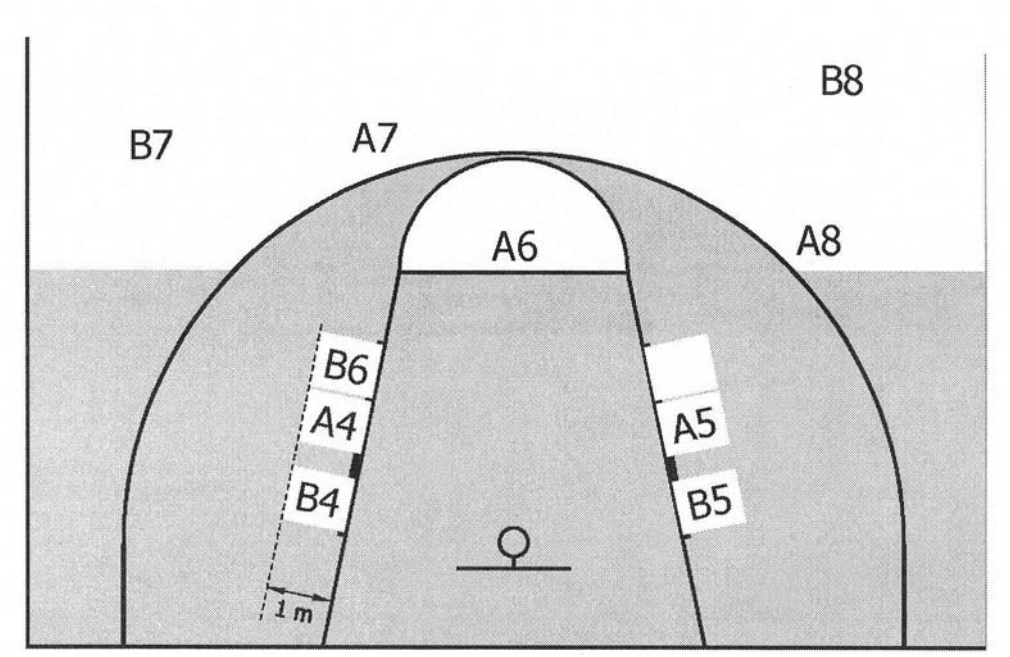


Figura 6 Posições dos jogadores nos lances livres

43.2.5 Os jogadores que não estão nos espaços de ressalto de lance livre, devem permanecer atrás do prolongamento da linha de lance livre e atrás da linha de três pontos até que a bola toque o aro ou termine o lance livre.

43.2.6 Durante os lance livres que são seguidos por outro(s) conjuntos(s) de lances livres ou por uma reposição da bola de fora de campo, todos os jogadores devem estar atrás do prolongamento da linha de lance livre e atrás da linha de três pontos.

Uma infracção ao Art. 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 ou 43.2.6 é uma violação.

43.3 **Penalidade**

43.3.1 Se a violação é cometida pelo executante do lance livre:

- O(s) ponto(s), se obtido(s), não contam;
- Qualquer violação de outro(s) jogador(es) que ocorra antes, aproximadamente ao mesmo tempo ou após a violação cometida pelo executante do lance livre, deve ser desprezada;

A bola deve ser concedida aos adversários para a sua reposição de fora de campo no prolongamento da linha de lance livre, a não ser que mais lance(s) livre(s) deva(m) ser executado(s).

43.3.2 **Se o lance livre é convertido** e é(são) cometida(s) violação(ões) por outro(s) jogador(es) que não o executante do lance livre:

- O(s) ponto(s), se obtido(s), contam;
- A(s) violação(ões) deve(m) ser desprezada(s).

No caso de ser o último ou único lance livre, a bola deve ser concedida aos adversários para reposição de fora de campo pela linha final.

43.3.3 **Se o lance livre não é convertido** e a **violação** é cometida por:

- Um **colega** do executante do lance livre, no último ou único lance livre, a bola deve ser concedida aos adversários para a sua reposição em jogo no prolongamento da linha de lance livre, a não ser que esta equipa tenha direito a uma posse de bola adicional;
- Um **adversário** do executante do lance livre, um outro lance livre deve ser concedido ao executante do lance livre;
- **Ambas as equipas**, no último ou único lance livre, o jogo deve ser recomeçado por uma situação de bola ao ar.

Art. 44 Erros corrigíveis

44.1 Definição

Os árbitros podem corrigir um erro se a regra for, inadvertidamente, ignorada nas seguintes situações:

- Concessão de lance(s) livre(s) a que não havia direito;
- Permissão de execução de lance(s) livre(s) pelo jogador indevido;
- Falha na concessão de lance(s) livre(s) a que havia direito;
- Validação ou anulação de ponto(s) por erro dos árbitros.

44.2 Procedimento

44.2.1 Para serem corrigidos, os erros acima mencionados, têm de ser descobertos por um árbitro ou levados ao seu conhecimento, antes que a bola fique viva a seguir à primeira bola morta depois do cronómetro do jogo ter funcionado a seguir ao erro.

Isto é:

Ocorre o erro	- Todos os erros ocorrem durante a bola morta.
Bola viva	- O erro é corrigível.
O cronómetro de jogo começa ou continua a andar	- O erro é corrigível.
Bola morta	- O erro é corrigível.
Bola viva	- O erro já não é corrigível.

44.2.2 Um árbitro pode parar o jogo imediatamente após a descoberta de um erro corrigível, desde que isso não coloque em desvantagem qualquer equipa. Se o erro é descoberto com o jogo a decorrer, o marcador tem de aguardar pela primeira

bola morta antes de fazer soar o seu sinal para chamar a atenção dos árbitros com o objectivo de parar o jogo.

44.2.3 Todas as faltas cometidas, pontos marcados, tempo decorrido e a actividade adicional que se verificou após o erro ter ocorrido e **antes** do reconhecimento deste, **não** podem ser cancelados.

44.2.4 Após a correcção do erro, o jogo deve recomeçar no ponto onde foi interrompido para correcção do erro. A bola deve ser concedida à equipa que tinha direito à sua reposição de fora de campo no momento em que o erro foi descoberto.

44.2.5 Se o erro consiste em lance(s) livre(s) a que não havia direito ou no facto de um jogador errado ter executado o(s) lance(s) livre(s), este(s), em consequência do erro, será(ão) cancelado(s) e o jogo deverá ser reiniciado do modo seguinte:

- Se, após o erro, o cronómetro de jogo não andou, a bola deverá ser concedida à equipa cujos lances livres foram cancelados, para reposição de fora de campo;
- Se, após o erro, o cronómetro de jogo andou e:
  - A equipa de posse de bola (ou com direito a ela) no momento em que o erro é descoberto, é a mesma que tinha a posse de bola no momento em que o erro ocorreu, ou
  - Nenhuma equipa tem a posse de bola no momento em que o erro é descoberto, então a bola deverá ser concedida à equipa com direito à posse de bola no momento do erro.
- Se o cronómetro de jogo já andou e no momento em que o erro é descoberto, a equipa de posse de bola (ou com direito a ela) é a adversária da equipa que tinha a posse de bola no momento em que se verificou o erro, ocorre uma situação de bola ao ar;
- Se o cronómetro de jogo já andou e no momento em que o erro é descoberto, foi concedida uma penalidade de falta que envolve lance(s) livre(s), este(s) deverá(ão) ser executado(s) e a bola deverá ser reposta de fora de campo pela equipa que tinha a sua posse no momento em que o erro ocorreu.

44.2.6 Se o erro consiste na falha de concessão de lances(s) livre(s) a que havia direito:

- Se não houve troca de posse de bola desde que o erro foi cometido, o jogo deve ser reiniciado, depois da correcção do erro, como após qualquer normal lance livre;
- Se a mesma equipa obtém um cesto de campo depois de ter sido, erradamente, concedida a posse de bola para reposição de fora de campo, o erro deve ser desprezado.

44.2.7 Após a descoberta de um erro que ainda é corrigível:

- Se o jogador envolvido na correcção do erro está no banco de equipa depois de ter sido legalmente substituído (**não** por ter sido desqualificado ou por ter cometido a sua quinta falta), tem de **reentrar** no campo de jogo para participar na correcção do erro (nesse momento torna-se num jogador).
  Depois de efectuada a correcção do erro, ele pode permanecer em jogo **a não ser** que tenha sido solicitada uma substituição legal podendo, neste caso, o jogador abandonar o campo de jogo;
- Se o jogador foi substituído por ter cometido a sua quinta falta ou por ter sido desqualificado, o seu substituto tem de participar na correcção do erro.

44.2.8 Os erros corrigíveis **não podem** ser corrigidos após o árbitro ter assinado o boletim de jogo.

44.2.9 Quaisquer erros ou omissões no boletim de jogo, pelo marcador ou de contagem de tempo pelo cronometrista que envolvam o resultado, número de faltas, número de descontos de tempo ou tempo consumido ou omitido, podem ser corrigidos, pelos árbitros, em qualquer momento, antes da assinatura do boletim de jogo pelo árbitro.

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

Art. 45 Árbitros, oficiais de mesa e comissário

45.1 Os **árbitros** devem ser um árbitro e um ou dois árbitro(s) auxiliar(es) que são assistidos pelos oficiais de mesa e por um comissário.

45.2 Os **oficiais de mesa** devem ser um marcador, um marcador auxiliar, um cronometrista e um operador de vinte e quatro segundos.

45.3 O **comissário** sentar-se-á entre o marcador e o cronometrista. Durante o jogo, é sua principal obrigação supervisionar o trabalho dos oficiais de mesa e assistir o árbitro e árbitro(s) auxiliar(es) para um correcto desenrolar do jogo.

45.4 Os árbitros de um determinado jogo não devem, de modo algum, estar relacionados com as equipas em campo.

45.5 **Os árbitros, os oficiais de mesa e o comissário, devem dirigir o jogo em conformidade com estas regras e não têm autoridade para as alterar.**

45.6 O equipamento dos árbitros consiste numa camisa para árbitro, calças pretas, meias pretas e sapatos de basquetebol pretos.

45.7 Os árbitros e os oficiais de mesa deverão equipar de forma uniforme.

Art. 46 Árbitro: Deveres e poderes

O árbitro deve:

46.1 Inspeccionar e aprovar todo o equipamento que será utilizado durante o jogo.

46.2 Designar o cronómetro oficial do jogo, o aparelho de vinte e quatro segundos, o cronómetro de desconto de tempo e reconhecer os oficiais de mesa.

46.3 Escolher a bola de jogo de duas (2) bolas usadas fornecidas pela equipa visitada. Se nenhuma das bolas se encontra em condições apropriadas, o árbitro pode escolher a melhor das bolas disponíveis.

46.4 Impedir que os jogadores usem quaisquer objectos que possam lesionar outros jogadores.

46.5 Lançar a bola ao ar no início do primeiro período e dar a bola ao jogador que faz a sua reposição de fora de campo de jogo, no início dos outros períodos.

46.6 Ter o poder de parar o jogo quando as condições o justifiquem.

46.7 Ter o poder de determinar que uma equipa perde o jogo por falta de comparência.

46.8 Conferir, cuidadosamente, o boletim de jogo no final do tempo de jogo ou sempre que julgar necessário.

46.9 Aprovar e assinar o boletim de jogo no final do tempo de jogo**, terminando assim a ligação** dos árbitros ao jogo. Os **poderes** dos árbitros **começam** quando estes entram em campo, vinte (20) minutos antes da hora de início do jogo, e **terminam** com o final do tempo de jogo aprovado pelos árbitros.

46.10 Antes de assinar o boletim de jogo, deve registar no verso deste as faltas de comparência ou comportamento antidesportivo de jogadores, treinadores,

treinadores adjuntos ou acompanhantes de equipa que ocorreu antes dos vinte (20) minutos que precedem o início do jogo, ou entre o final do tempo de jogo e a aprovação e assinatura do boletim de jogo. Neste caso, o árbitro (o comissário, se presente) tem de enviar um relatório detalhado à organização da competição.

46.11 Tomar a decisão final sempre que necessário ou quando os árbitros discordam. Para tomar a decisão final pode consultar o(s) árbitro(s) auxiliar(es), o comissário e/ou os oficiais de mesa.

46.12 **Tem o poder para decidir sobre qualquer ponto não especificado nestas regras.**

Art. 47 Árbitros: Deveres e poderes

47.1 Os árbitros devem ter o poder para tomar decisões pelas infracções às regras, cometidas no interior ou no exterior das linhas limite, incluindo a mesa dos oficias, o banco das equipas e as zonas situadas imediatamente por detrás das linhas.

47.2 Os árbitros devem fazer soar os seus apitos quando ocorre uma infracção às regras, termina um período ou quando entenderem que é necessário interromper o jogo. Os árbitros não devem fazer soar os seus apitos após a obtenção de um cesto de campo, a conversão de um lance livre ou quando a bola fica viva.

47.3 Quando decidem sobre um contacto pessoal ou violação, os árbitros devem, em cada momento, ter em consideração e ponderar os princípios fundamentais seguintes:

- O espírito e o objectivo das regras e a necessidade de preservar a integridade do jogo;
- Consistência na aplicação do conceito de ‘vantagem/desvantagem’, pelo que os árbitros não devem procurar interromper, desnecessariamente, o fluxo do jogo de modo a penalizar o contacto pessoal acidental e que não dá, ao jogador responsável, uma vantagem nem coloca o seu adversário em desvantagem;
- Consistência na aplicação do senso comum, tendo em mente o talento dos jogadores e as suas atitudes e condutas durante o jogo;
- Consistência na manutenção do equilíbrio entre o controlo e o fluxo de jogo, sentindo o que os participantes tentam fazer e assinalando o que é bom para o jogo.

47.4 Se um protesto é apresentado por uma das equipas, o árbitro (comissário, se presente) deve, dentro da hora seguinte ao final do tempo de jogo, relatar o incidente à organização da competição.

47.5 Se um árbitro, por acidente ou por qualquer outra razão, está impedido de continuar a desempenhar a sua função nos cinco (5) minutos que se seguem ao incidente, o jogo deve ser reiniciado. O outro árbitro arbitrará sozinho até ao final do jogo a não ser que haja a possibilidade de substituir o árbitro acidentado por outro qualificado. Após consultar o comissário, o outro árbitro decidirá sobre a possibilidade de substituição.

47.6 Para todos os jogos internacionais, se é necessária uma comunicação verbal para tornar clara uma decisão, deve ser feita em inglês.

47.7 **Cada árbitro tem o poder de tomar decisões dentro dos limites dos seus deveres, mas não tem autoridade para ignorar ou questionar as decisões tomadas pelos outro(s) árbitro(s).**

Art. 48 Marcador e marcador auxiliar: Deveres

48.1 O **marcador** deve dispor de um boletim de jogo e:

- Registar os nomes e os números dos jogadores que iniciam o jogo e de todos os substitutos que entram no jogo. Quando ocorre uma infracção às regras respeitante aos cinco (5) jogadores que vão iniciar o jogo, substituições ou números dos jogadores, o marcador deve dar conhecimento ao árbitro mais próximo tão depressa quanto possível;
- Fazer um registo cronológico dos pontos marcados, inscrevendo os cestos obtidos e os lances livres convertidos;
- Registar as faltas averbadas a cada jogador. O marcador tem de avisar, de imediato, um dos árbitros quando a quinta falta foi averbada a um jogador. Deve registar as faltas assinaladas a cada treinador e tem de avisar, imediatamente, um dos árbitros quando um treinador é desqualificado. De igual modo, tem de avisar, de imediato, um dos árbitros logo que um jogador cometa duas (2) faltas antidesportivas e que, por isso, deve ser desqualificado;
- Registar os descontos de tempo anotados. Quando uma equipa solicitou um desconto de tempo anotado, o marcador tem de avisar os árbitros da próxima oportunidade de desconto de tempo e, através de um árbitro, avisar o treinador quando este já não tem mais descontos de tempo disponíveis no meio-tempo ou no período suplementar;
- Após o final do primeiro meio-tempo, o marcador deverá redireccionar a seta de posse alternada, tendo em conta que as equipas vão trocar de cestos no segundo meio-tempo.

48.2 O **marcador** deve também:

- Indicar o número de faltas cometidas por cada jogador levantando, de forma visível para ambos os treinadores, a placa com o número de faltas cometidas por esse jogador;
- Colocar o sinal de faltas de equipa na mesa dos oficiais, na extremidade mais próxima do banco da equipa em causa, quando a bola fica viva a seguir à quarta falta de equipa num período;
- Efectuar substituições;
- Fazer soar o seu sinal **somente** quando a bola está morta e antes que esta fique de novo viva. O som do seu sinal **não** pára o cronómetro de jogo ou o jogo, nem faz com que a bola fique morta.

48.3 O **marcador auxiliar** deve operar com o quadro de marcação e ajudar o marcador. Em caso de qualquer divergência entre o quadro de marcação e o boletim de jogo que não possa ser resolvida, é o boletim de jogo que prevalece e o quadro de marcação deve ser corrigido.

48.4 Se o erro do marcador é descoberto:

- Durante o jogo, o marcador tem de aguardar pela primeira bola morta antes de fazer soar o seu sinal;

- Após o final do tempo de jogo e antes da assinatura do boletim de jogo pelo árbitro, o erro deve ser corrigido, mesmo que esta correcção influencie o resultado final do jogo;
- Depois da assinatura do boletim de jogo pelo árbitro, o erro não pode ser corrigido. O árbitro tem de enviar um relatório detalhado à organização da competição.

Art. 49 Cronometrista: Deveres

49.1 O cronometrista deve dispor de um cronómetro de jogo, de um cronómetro de descontos de tempo e deve:

- Cronometrar o tempo de jogo, descontos de tempo e intervalos do jogo;
- Assegurar-se que um sinal soa muito forte e automaticamente, no final do tempo de jogo de um período;
- Utilizar todos os meios possíveis para avisar, de imediato, os árbitros se o seu sinal falha ou não é ouvido;
- Avisar as equipas e os árbitros, pelo menos, três (3) minutos antes do início do terceiro período.

49.2 Relativamente ao **tempo de jogo**, o cronometrista deve:

- Colocar o cronómetro de jogo a funcionar quando:
  - Durante uma bola ao ar, a bola é legalmente tocada por um saltador;
  - Após o último ou único lance livre não convertido e a bola continua viva, esta toca ou é tocada por um jogador no campo de jogo;
  - Numa reposição da bola de fora de campo, esta toca ou é tocada por um jogador no campo de jogo.
- Pára o cronómetro de jogo quando:
  - Expira o tempo de jogo de um período;
  - Um dos árbitros faz soar o seu apito se a bola está viva;
  - Um cesto de campo é obtido contra a equipa que tinha solicitado um desconto de tempo anotado;
  - Um cesto de campo é obtido nos últimos dois (2) minutos do quarto período ou nos últimos dois (2) minutos de um período suplementar;
  - Soa o sinal do aparelho de vinte e quatro segundos se uma equipa tem a posse de bola.

49.3 Relativamente aos **descontos de tempo anotados**, o cronometrista deve:

- Colocar o cronómetro a funcionar, quando o árbitro faz o sinal desconto de tempo anotado;
- Fazer soar o seu sinal, quando decorreram cinquenta (50) segundos do desconto de tempo anotado;
- Fazer soar o seu sinal, quando acaba o desconto de tempo.

49.4 Relativamente aos **intervalos de jogo**, o cronometrista deve:

- Colocar o cronómetro a funcionar imediatamente após o período anterior ter terminado;
- Antes do primeiro e do terceiro período deve fazer soar o seu sinal, quando faltarem três (3) minutos e um (1) minuto e trinta (30) para o início do período;

- Antes do segundo, do quarto período e de cada período suplementar deve fazer soar o seu sinal, quando faltarem trinta (30) segundos para o início do período.

Art. 50 Operador de 24 segundos: Deveres

O operador de vinte e quatro segundos deve dispor de um aparelho de vinte e quatro segundos e fazê-lo funcionar de modo a que:

50.1 Seja **posto e reposto a funcionar** assim que uma equipa ganhe a posse de bola viva no campo de jogo;

50.2 Deva ser **parado e desmarcado** dos vinte e quatro (24) segundos sem que haja qualquer contagem visível, assim que:

- Um árbitro faça soar o seu apito para uma falta ou violação.
- Num lançamento de campo a bola entra no cesto;
- Num lançamento de campo a bola toca o aro;
- O jogo é parado devido a uma acção relacionada com a equipa que não tinha a posse de bola;
- O jogo é parado por causa não relacionada com nenhuma das equipas, a não ser que os adversários sejam colocados em desvantagem.

50.3 Deverá ser **reposto** em vinte e quatro (24) segundos e colocado a funcionar, assim que uma equipa ganhe a posse de bola viva no campo de jogo.

O simples facto de um adversário tocar a bola, não é suficiente para que se inicie um novo período de vinte e quatro segundos, se a mesma equipa permanece de posse de bola.

50.4 Deverá ser **parado mas não reposto** em vinte e quatro (24) segundos, quando uma equipa que tinha previamente a posse de bola, efectua a sua reposição de fora de campo em consequência de:

- A bola ter saído pelas linhas limite;
- Um jogador da mesma equipa ter-se acidentado;
- Uma situação de bola ao ar;
- Uma falta dupla;
- Cancelamento de iguais penalidades contra as duas equipas.

50.5 Deverá ser **parado** e tornado **inoperacional** quando uma equipa ganha a posse de bola no campo de jogo e, no cronómetro de jogo, faltam menos de vinte e quatro segundos para serem jogados num período.

O sinal do aparelho de vinte e quatro segundos não pára o cronómetro de jogo ou o próprio jogo, nem faz com que a bola fique morta, a não ser que uma equipa tenha a posse de bola.

A – SINAIS DOS ÁRBITROS

A.1 Os sinais apresentados nestas regras são os únicos sinais oficiais. Têm de ser utilizados por todos os árbitros em todos os jogo.

A.2 É importante que os oficiais de mesa estejam familiarizados com estes sinais.

I. RESULTADO

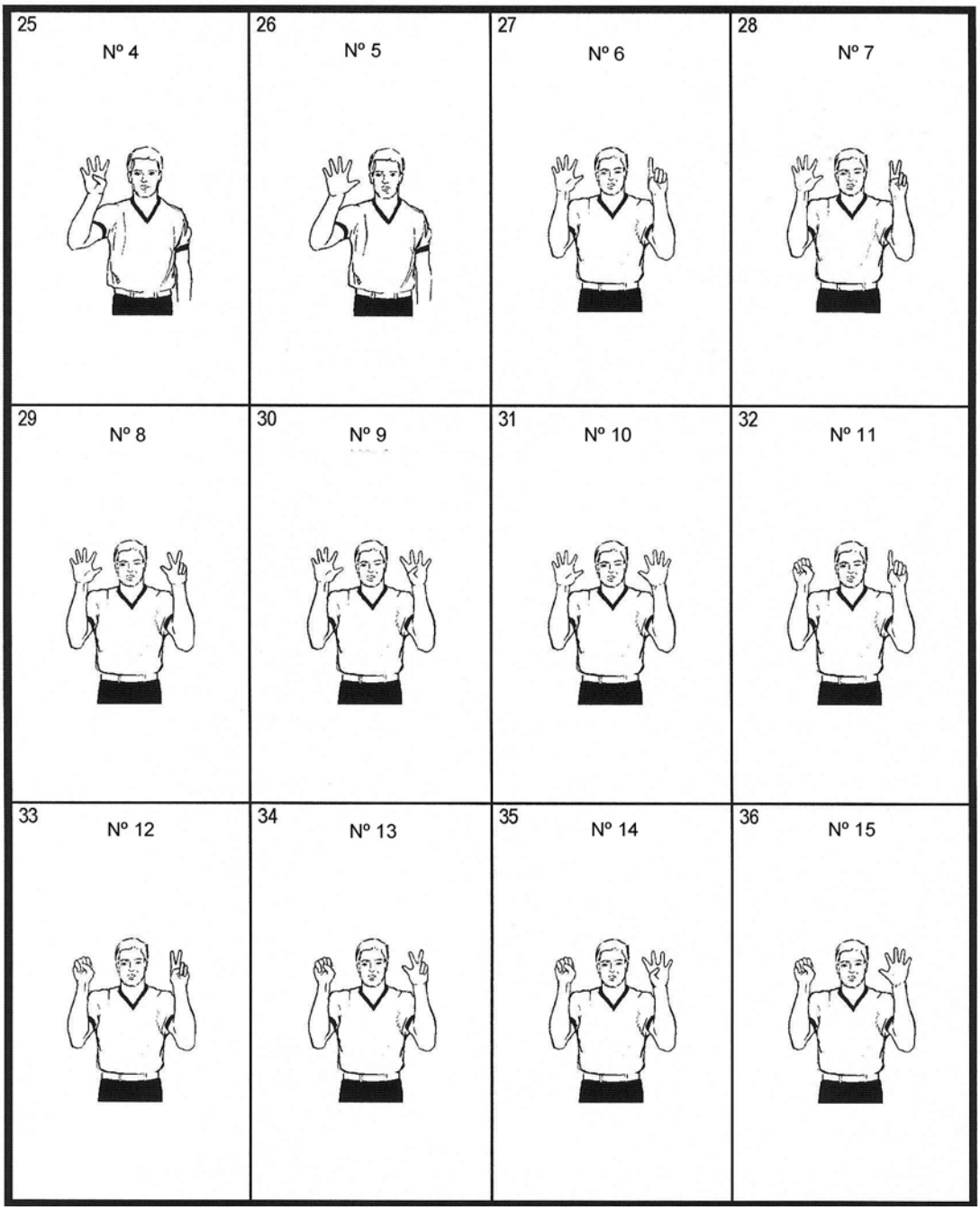
II. RELACIONADOS COM O CRONÓMETRO

III. ADMINISTRATIVO

IV. TIPO DE VIOLAÇÕES

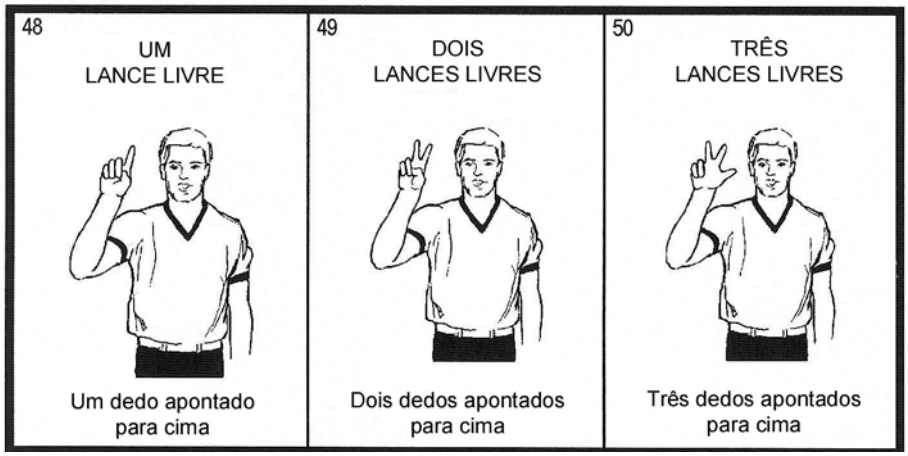
V. SINALIZANDO A FALTA PARA A MESA DOS OFICIAIS (3 fases)

1º PASSO – NÚMERO DO JOGADOR



2º PASSO - TIPO DE FALTA

3º PASSO – NÚMERO DE LANCE(S) LIVRE(S) CONCEDIDO(S)

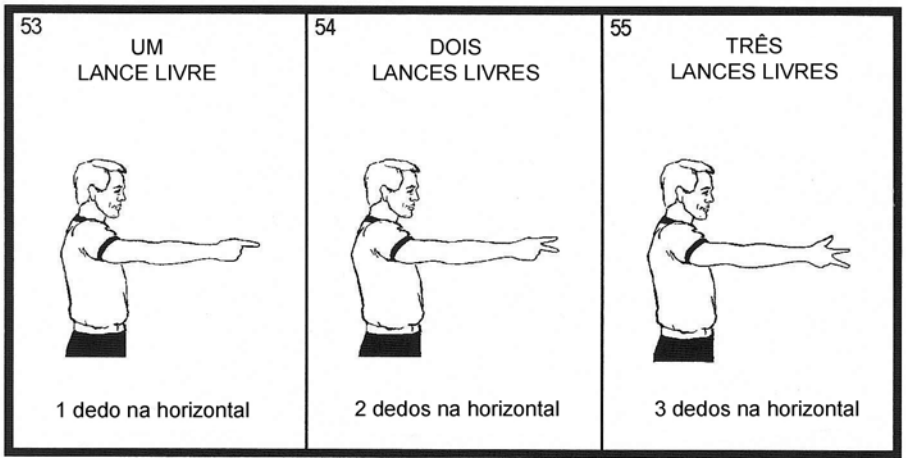


OU

- DIRECÇÃO DO JOGO

VI. ADMINISTRAÇÃO DE LANCES LIVRES (2 fases)

1º PASSO – NO INTERIOR DA ÁREA RESTRITIVA



2º PASSO – FORA DA ÁREA RESTRITIVA

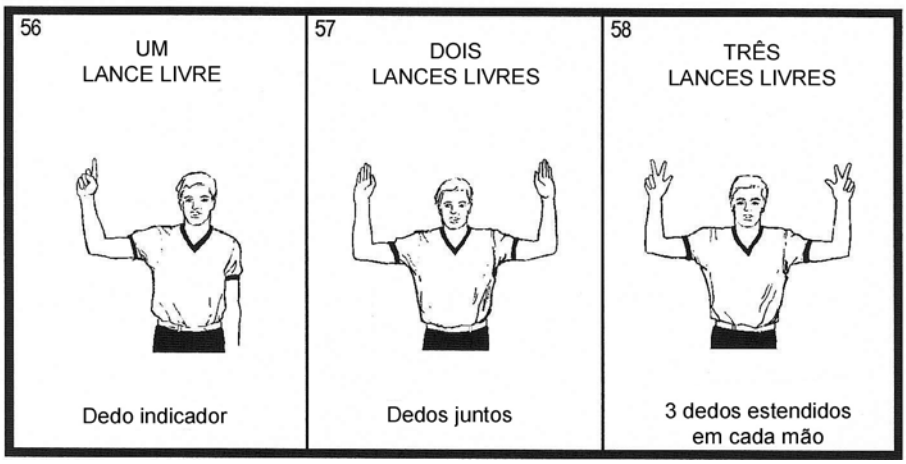


Figura 7 Sinais dos árbitros

B – BOLETIM DE JOGO

FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
BOLETIM DE JOGO

Equipa A _____ Equipa B _____

Competição _____ Data _____ Hora _____ Árbitro _____

Jogo Nº _____ Local _____ Árbitro Aux. 1 _____ Árbitro Aux. 2 _____

Equipa A _____

DESCONTOS DE TEMPO

FALTAS DE EQUIPA

PERÍODO ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4

PERÍODO ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4

PERÍODOS SUPLEMENTARES

Nº da Licença	JOGADORES	Nº	Ent. do Jog.	FALTAS 1	2	3	4	5
		4						
		5						
		6						
		7						
		8						
		9						
		10						
		11						
		12						
		13						
		14						
		15						
Treinador								
Treinador Adjunto								

Equipa B _____

DESCONTOS DE TEMPO

FALTAS DE EQUIPA

PERÍODO ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4

PERÍODO ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4

PERÍODOS SUPLEMENTARES

Nº da Licença	JOGADORES	Nº	Ent. do Jog.	FALTAS 1	2	3	4	5
		4						
		5						
		6						
		7						
		8						
		9						
		10						
		11						
		12						
		13						
		14						
		15						
Treinador								
Treinador Adjunto								

MARCHA DO RESULTADO

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

Marcador _____

Marcador auxiliar _____

Cronometrista _____

Operador de 24" _____

Resultados: Período ① A ____ B ____

Período ② A ____ B ____

Período ③ A ____ B ____

Período ④ A ____ B ____

Períodos suplementares A ____ B ____

Árbitro _____

Árbitro Aux. 1 _____ Árbitro Aux. 2 _____

Assinatura do capitão em caso de protesto _____

Resultado Final Equipa A ____ Equipa B ____

Nome da equipa vencedora _____

Figura 8 Boletim de jogo

B.1 O boletim de jogo oficial, apresentado na Figura 8, é o que foi aprovado pela Comissão Técnica da FIBA.

B.2 Consiste num original e três cópias em papel de cores diferentes. O original, em branco, é para a FIBA. A primeira cópia, a azul, é para a organização da competição, a segunda cópia, a cor-de-rosa, é para a equipa vencedora e a última cópia, a amarelo, é para a equipa vencida.

Nota: 1. É recomendado ao marcador que utilize duas canetas de cores diferentes, uma para o primeiro e terceiro período e outra para o segundo e quarto período;

2. O boletim de jogo pode ser preparado e completado electronicamente.

B.3 **Pelo menos 20 minutos antes do início do jogo**, o marcador deve preparar o boletim de jogo do modo seguinte:

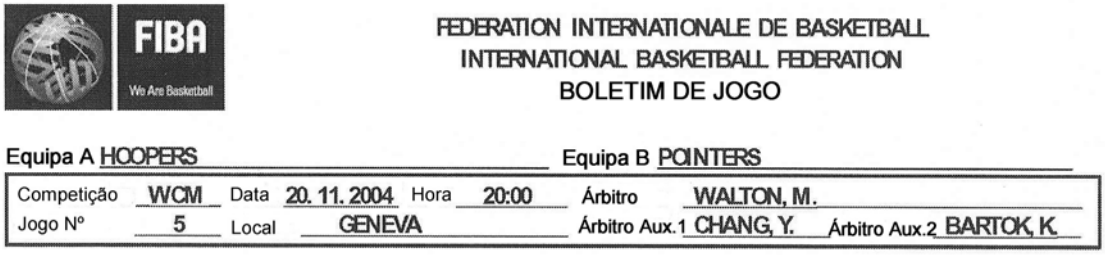
B.3.1 Inscrever o nome das duas equipas no espaço a isso destinado no topo do boletim de jogo. A primeira equipa será sempre a equipa visitada (a da casa).

Nos torneios ou jogos em campo neutro, a primeira equipa deve ser a mencionada em primeiro lugar no programa.

A primeira equipa será a **equipa 'A'** e a segunda equipa deve ser a **equipa 'B'.**

B.3.2 Deve, então, inscrever:

- O nome da competição;
- O número do jogo;
- A data, hora e local do jogo;
- Os nomes do árbitro e do(s) árbitro(s) auxiliar(es).


FIBA
We Are Basketball

FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
BOLETIM DE JOGO

Equipa A HOOPERS Equipa B POINTERS

Competição	WCM	Data	20. 11. 2004	Hora	20:00	Árbitro	WALTON, M.
Jogo Nº	5	Local	GENEVA			Árbitro Aux.1 CHANG, Y.	Árbitro Aux.2 BARTOK, K.

Figura 9 Cabeçalho do boletim de jogo

B.3.3 Deve inscrever os nomes dos elementos de cada equipa servindo-se da lista fornecida pelo treinador ou seu representante. A equipa 'A' deve constar da parte superior do boletim de jogo e a equipa 'B' da parte inferior.

B.3.3.1 Na primeira coluna, o marcador deve inscrever o número (os últimos 3 dígitos) da licença de cada jogador. Nos torneios, o número da licença do jogador deve ser indicado apenas no primeiro jogo efectuado pela sua equipa.

B.3.3.2 Na segunda coluna, o marcador deve inscrever, em MAIÚSCULAS, o apelido e as iniciais do nome de cada jogador ao lado do número correspondente que cada jogador usará durante o jogo. O capitão de equipa deve ser indicado inscrevendo (CAP) imediatamente a seguir ao seu nome.

B.3.3.3 Se uma equipa apresentar menos de 12 jogadores, o marcador deve traçar uma linha cortando o(s) espaço(s) para o número da licença, nome, número, etc. do(s) jogador(es) que não participa(m).

B.3.4 No final do quadro de cada equipa, o marcador deve inscrever (em MAIÚSCULAS) os nomes do treinador e do treinador adjunto.

B.4 **Pelo menos 10 minutos antes do jogo**, os treinadores devem:

B.4.1 Confirmar o seu acordo sobre os nomes e números correspondentes dos jogadores da sua equipa.

B.4.2 Confirmar os nomes do treinador e do treinador adjunto.

B.4.3 Indicar os cinco (5) jogadores que vão iniciar o jogo colocando um minúsculo '×' ao lado do número do jogador na coluna 'Ent. do Jog.'.

B.4.4 Assinar o boletim de jogo.

O treinador da equipa "A" deve ser o primeiro a fornecer esta informação.

B.5 **No início do jogo**, o marcador circundará o minúsculo '×' dos cinco (5) jogadores de cada equipa que vão iniciar o jogo.

B.6 **Durante o jogo**, o marcador colocará uma pequena "×" (sem círculo) na coluna "Ent. do Jog.', ao lado do número do jogador, quando este entra no jogo pela primeira vez como substituto.

EQUIPA A: HOOPERS

DESCONTOS DE TEMPO

FALTAS DE EQUIPA

PERÍODO ① ② PERÍODO ③ ④

PERÍODOS SUPLEMENTARES

Nº da Licença	JOGADORES	Nº	Ent. do Jog.	FALTAS 1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	4	⊗	P_2				
002	JONES, M.	5	⊗	P	P	P_2		
003	SMITH, E.	6	⊗	P_2	U_2	P	P_1	
004	FRANK, Y.	7	×	T_2	P_2			
010	NANCE, L.	8	⊗	P	P	U_1		
012	KING, H. (CAP)	9	⊗	P_1	P			
014	WONG, P.	10						
015	RUSH, S.	11	×	P_3	P_2			
		12						
021	MARTINEZ, M.	13	×	P_2	P	P_2	T_C	
022	SANCHES, N.	14	×	P_2	P_2	P_2	P	U_2
024	MANOS, K.	15	×	P_2	D_2			
Treinador	LOOR, A.					C_2	B_2	
Treinador Adjunto	MONTA, B.							

Figura 10 Equipas no boletim de jogo

B.7 **Descontos de tempo anotados**

B.7.1 O registo dos descontos de tempo anotados, em cada meio-tempo ou período suplementar, deve ser feito inscrevendo um "×" maiúsculo nos espaços apropriados, debaixo do nome da equipa.

B.7.2 No final de cada meio-tempo ou período suplementar, os espaços não utilizados devem ser fechados, trancados por duas linhas horizontais paralelas.

B.8 Faltas

B.8.1 As faltas de um jogador podem ser pessoais, técnicas, antidesportivas ou desqualificantes e devem ser inscritas ao jogador.

B.8.2 As faltas dos treinadores, treinadores adjuntos, substitutos e acompanhantes de equipa, podem ser técnicas ou desqualificantes e devem ser inscritas ao treinador.

B.8.3 Todas as faltas devem ser inscritas da forma seguinte:

B.8.3.1 Uma falta pessoal deve ser indicada com um ‘P’.

B.8.3.2 Uma falta técnica a um jogador deve ser indicada com um ‘T’.

B.8.3.3 Uma falta técnica a um treinador, pelo seu comportamento pessoal antidesportivo, deverá ser indicada com um ‘C’. Uma segunda falta técnica idêntica também deverá ser indicada por ‘C’, seguido de um ‘D’ no espaço restante.

B.8.3.4 Uma falta técnica a um treinador, por qualquer outra razão, deve ser indicada por um ‘B’.

B.8.3.5 Uma falta antidesportiva a um jogador deverá ser indicada com um ‘U’. Uma segunda falta antidesportiva também deverá ser indicada por ‘U’, seguida de ‘D’ nos espaços restantes.

B.8.3.6 Uma falta desqualificante será indicada com um ‘D’.

B.8.3.7 Qualquer falta que envolva lance(s) livre(s) deve ser indicada adicionando o correspondente número de lances livres (1, 2 ou 3) ao lado das letras ‘P’, ‘T’, ‘C’, ‘B’, ‘U’ ou ‘D’.

B.8.3.8 Todas as faltas, contra as duas equipas, que envolvam penalidades da mesma gravidade e canceladas de acordo com o Art. 42 (Situações especiais) devem ser indicadas adicionando um minúsculo ‘c’ ao lado das letras ‘P’, ‘T’, ‘C’, ‘B’, ‘U’ ou ‘D’.

B.8.3.9 No fim de cada período, o marcador deve traçar uma linha grossa entre os espaços que foram utilizados e os que ainda não o foram.

No final do jogo, o marcador deve inutilizar os quadrados não utilizados traçando uma linha grossa horizontal.

B.8.3.10 **Exemplos de faltas desqualificantes:**

As faltas desqualificantes assinaladas aos treinadores, treinadores adjuntos, substitutos e acompanhantes de equipa, por abandonarem a área do banco de equipa (Art. 39) devem ser inscritas como a seguir se indica e em todos os restantes espaços da pessoa desqualificada um ‘F’ deve ser inscrito.

Se só o treinador é desqualificado:

Treinador	*LOOR, A.*	D_2	*F*	*F*
Treinador adjunto	*MONTA, B.*			

Se só o treinador adjunto é desqualificado:

Treinador	*LOOR, A.*	B_2		
Treinado adjunto	*MONTA, B.*	*F*	*F*	*F*

Se ambos, o treinador e o treinador adjunto são desqualificados:

Treinador	*LOOR, A.*	D_2	*F*	*F*
Treinador adjunto	*MONTA, B.*	*F*	*F*	*F*

Se o substituto tem menos de 4 faltas, então um 'F' será inscrito em todos os restantes espaços:

003	*SMITH, E.*	**6**	⊗	P_2	P_2	*F*	*F*	*F*

Se é a quinta falta do substituto, então um 'F' será inscrito no último espaço:

002	*JONES, M*	**5**	⊗	T_2	P_3	P_1	P_2	*F*

Se o substituto já cometeu 5 faltas (desclassificado) então um 'F' será inscrito no espaço livre ao lado da última falta:

015	*RUSH, S.*	**11**	×	T_2	P_3	P_2	P_1	P_2	*F*

Adicionalmente aos exemplos dos jogadores Smith, Jones e Rush ou se um acompanhante de equipa é desqualificado, então uma falta técnica será inscrita:

Treinador	*LOOR, A.*	B_2		
Treinador adjunto	*MONTA, B.*			

Nota: Faltas técnicas ou desqualificantes de acordo com o Art. 39 não contam para as faltas de equipa.

B.8.3.11 Uma falta desqualificante de um substituto (não incluída no Art. 39) deve ser inscrita da forma seguinte:

001	*MAYER, F.*	4	⊗	*D*				

e

Treinador	*LOOR, A.*	B_2		
Treinador adjunto	*MONTA, B.*			

B.8.3.12 Uma falta desqualificante de um treinador adjunto (não incluída no Art. 39) será inscrita da forma seguinte:

Treinador	*LOOR, A.*	B_2		
Treinador adjunto	*MONTA, B.*	*D*		

B.8.3.13 Uma falta desqualificante de um jogador após a sua quinta falta (não incluída no Art.39) será inscrita da forma seguinte:

015	*RUSH, S.*	11	×	T_2	P_3	P_2	P_1	P_2	*D*

e

Treinador	LOOR, A.	B_2		
Treinador adjunto	MONTA, B.			

B.9 Faltas de equipa

B.9.1 Para cada período existem 4 espaços no boletim de jogo (situados imediatamente abaixo do nome da equipa e acima do nome dos jogadores) destinados à inscrição das faltas de equipa.

B.9.2 Cada vez que um jogador comete uma falta pessoal, técnica, antidesportiva ou desqualificante, o marcador deve inscreve-la à equipa desse jogador com um '×' maiúsculo nos espaços designados.

B.10 Contagem progressiva do resultado

B.10.1 O marcador deve manter uma contagem cronológica progressiva dos pontos marcados por cada equipa.

B.10.2 No boletim de jogo, existem quatro colunas destinadas à contagem progressiva.

B.10.3 Cada coluna é, por sua vez, dividida em quatro colunas. As duas colunas da esquerda são para a equipa 'A' e as duas colunas da direita são para a equipa 'B'. As colunas centrais são para a contagem progressiva (160 pontos) para cada equipa.

O marcador deve:

- Em **primeiro,** traçar uma linha diagonal (/) por cada cesto válido obtido e um círculo a cheio (●) por cada lance livre convertido, por cima do **novo total** de pontos acumulados pela equipa que acabou de marcar;
- **Em seguida**, inscrever no espaço em branco do mesmo lado do novo número total de pontos (ao lado da nova / ou do novo ●) o número do jogador que obteve o cesto ou o lance livre.

B.11 Contagem progressiva do resultado: Instruções adicionais

B.11.1 Um cesto de campo de 3 pontos obtido por um jogador, deverá ser registado traçando um círculo à volta do número do jogador.

B.11.2 Um cesto de campo obtido acidentalmente por um jogador no cesto da sua equipa, deverá ser registado como tendo sido obtido pelo capitão da equipa adversária.

B.11.3 Os pontos marcados quando a bola não entra no cesto (Art. 31 – Interferência no lançamento e intervenção sobre a bola) devem ser registados como tendo sido obtidos pelo jogador que tentou o lançamento.

B.11.4 No fim de cada período, o marcador deve traçar um círculo (○) à volta do último número de pontos obtidos por cada equipa e traçar uma linha horizontal grossa por baixo desses pontos e por baixo do número dos jogadores que obtiveram esses últimos pontos.

B.11.5 No começo de cada período, o marcador deve continuar a contagem cronológica progressiva dos pontos a partir do ponto de interrupção.

B.11.6 Sempre que possível, o marcador deve conferir o resultado com o quadro de marcação. Se houver discrepância e o resultado está correcto, deve providenciar no sentido de que o quadro de marcação seja imediatamente corrigido. Em caso de dúvida, ou se uma das equipas levantar objecções quanto à correcção, o marcador deve informar o árbitro assim que a bola esteja morta e o cronómetro de jogo parado.

Figura 11 Contagem progressiva

B.12 Contagem progressiva do resultado: Totalização

B.12.1 No fim do jogo, o marcador deve traçar duas linhas horizontais grossas por baixo do número final de pontos de cada equipa e dos números dos jogadores que obtiveram os últimos pontos. Deve, ainda, traçar uma linha diagonal até ao fim da coluna para inutilizar os restantes números (contagem progressiva) de cada equipa.

B.12.2 No final de cada período, o marcador deve inscrever o resultado desse período, no espaço próprio, na parte inferior do boletim de jogo.

B.12.3 No final do jogo, o marcador deve inscrever o resultado final e o nome da equipa vencedora.

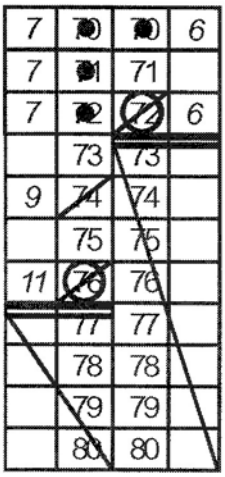


Figura 12 Totalização

B.12.4 No boletim de jogo, o marcador deverá inscrever, em letras maiúsculas, o seu nome, assim como o do marcador auxiliar, cronometrista e operador de vinte e quatro segundos.

B.12.5 Após a(s) assinatura(s) do(s) árbitro(s) auxiliar(es), o árbitro deve ser o último a aprovar e a assinar o boletim de jogo. Com esta acção termina a intervenção dos árbitros e a sua ligação com o jogo.

Nota: Se um dos capitães de equipa fizer declaração de protesto no boletim de jogo (assinando no espaço marcado "Assinatura do capitão em caso de protesto"), os oficiais de mesa e o(s) árbitro(s) auxiliar(es) ficarão à disposição do árbitro até que este lhes dê autorização para se retirarem.

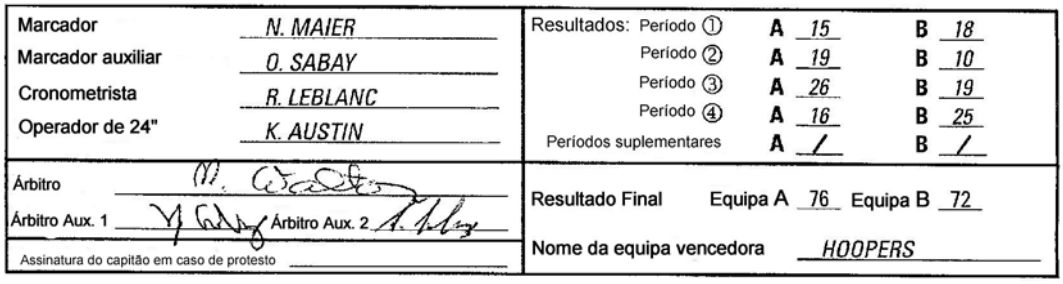


Figura 13 Parte final do boletim de jogo

C – PROTESTO: PROCEDIMENTOS

Se durante uma competição oficial da FIBA, uma equipa crê que foi lesada nos seus interesses por uma decisão de um árbitro {árbitro ou árbitro(s) auxiliar(es)} ou por qualquer acontecimento ocorrido durante o jogo, tem de proceder do modo seguinte:

C.1 O capitão da equipa em causa deve informar, imediatamente após o final do jogo, o árbitro que a sua equipa protesta o resultado jogo e assinar o boletim de jogo no espaço "Assinatura do capitão em caso de protesto".

Para que este protesto seja válido, é necessário que o representante oficial da federação nacional ou do clube o confirme, por escrito, nos 20 minutos seguintes ao final do jogo.

Não são necessárias explicações detalhadas. É suficiente escrever: "A federação nacional (ou o clube) X protesta o resultado do jogo entre as equipas X e Y" e depositar, junto do representante da FIBA ou do Comité Técnico, o equivalente a USD 250, como caução.

A federação nacional da equipa ou do clube em questão tem de enviar ao representante da FIBA ou ao Presidente do Comité Técnico, o texto do seu protesto na hora seguinte ao final do jogo.

Se o protesto for aceite a caução será reembolsada.

C.2 O comissário ou o árbitro deve, na hora seguinte ao final do jogo, relatar o incidente que originou o protesto ao representante da FIBA ou ao Presidente do Comité Técnico.

C.3 Se a federação nacional da equipa ou o clube em questão, ou a federação nacional da equipa ou o clube adversário não estiverem de acordo com a decisão do Comité Técnico, podem apelar para o Júri de Apelo.

Para que este apelo seja válido, tem de ser feito nos 20 minutos seguintes à recepção da decisão do Comité Técnico e acompanhado de um depósito equivalente a USD 500, como caução.

O Júri de Apelo julgará o protesto em última instância e a sua decisão será a final.

C.4 Vídeos, filmes, fotos ou qualquer outro equipamento visual, electrónico, digital, etc. **não** devem ser utilizados para determinar ou alterar o resultado de um jogo. A utilização deste equipamento **somente** é válido para determinar a responsabilidade em matéria disciplinar ou para propósitos de formação (treino) após o jogo ter acabado.

D – CLASSIFICAÇÃO DAS EQUIPAS

D.1 Procedimentos

A classificação das equipas deve ser feita de acordo com os pontos das vitórias e derrotas, nomeadamente dois (2) pontos por cada jogo ganho, um (1) ponto por cada jogo perdido (incluindo derrota por faltas) e zero (0) por falta de comparência.

D.1.1 Se duas equipas estão em igualdade de pontos na classificação, o(s) resultado(s) do(s) jogo(s) entre as duas equipas envolvidas serão utilizados para determinar a sua classificação.

D.1.2 Se os pontos e o *goal average* é ainda o mesmo nos jogos entre as duas equipas, a classificação será determinada por *goal average* de todos os jogos disputados por cada equipa no grupo.

D.1.3 Se mais de duas equipas se encontram em igualdade de pontos, uma segunda classificação será estabelecida tendo em conta, apenas, os resultados dos jogos entre as equipas empatadas.

D.1.4 Se, após a segunda classificação, ainda se encontram equipas empatadas, o seu lugar na classificação será determinado por *goal average* tendo em conta, somente, o resultado dos jogos entra as equipas empatadas.

D.1.5 Se mesmo assim as equipas continuarem empatadas, a classificação será determinada utilizando o *goal average* dos resultados de todos os jogos realizados no grupo.

D.1.6 Se em qualquer momento, usando os critérios anteriormente descritos, um empate entre várias equipas se reduzir a um empate entre duas equipas, o procedimento mencionado em D.1.1 e D.1.2 será aplicado.

D.1.7 Se se chegar a um empate envolvendo mais de duas equipas, repetir-se-á o procedimento iniciado em D.1.3.

D.1.8 O *goal average* calcular-se-á sempre por divisão.

D.2 Excepção

Se somente três equipas tomam parte na competição e a situação não pode ser resolvida utilizando os procedimentos anteriormente descritos (o *goal average* por divisão é igual), então os pontos marcados determinarão a classificação.

Exemplo:

Resultados entre A, B e C:	A vs B	82 – 75
	A vs C	64 – 71
	B vs C	91 – 84

Equipas	Jogos realizados	Vitórias	Derrotas	Pontos	*Goal difference*	*Goal average*
A	2	1	1	3	146 : 146	1.000
B	2	1	1	3	166 : 166	1.000
C	2	1	1	3	155 : 155	1.000

Classificação final:

1º	B – 166 pontos marcados
2º	C – 155 pontos marcados
3º	A – 146 pontos marcados

Se as equipas estão ainda empatadas depois de utilizados todos os procedimentos anteriores, far-se-á um sorteio para determinar a classificação final. O método de sorteio será determinado pelo comissário ou pela entidade local competente.

D.3 Outros exemplos da regra de classificação:

D.3.1 Duas equipas – número igual de pontos e um só jogo realizado entre elas:

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

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

D.3.2 Duas equipas – igual número de pontos e dois jogos entre elas:

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

Os resultados entre A e B são:

D.3.2.1 A equipa A ganhou os dois jogos:

Portanto 1º A

2º B

D.3.2.2 Cada equipa ganhou um jogo:

A vs B 90 – 82

B vs A 69 – 62

Goal difference A: 152 – 151

B: 151 – 152

Goal average	A: 1,0066	
	B: 0,9934	
Portanto	1º	A
	2º	B

D.3.2.3 Cada equipa ganhou um jogo:

A vs B	90 –82
B vs A	70 - 62

As duas equipas têm a mesma diferença de pontos (152 – 152) e o mesmo *goal average* por divisão (1,000).

A classificação será determinada pelo cálculo do *goal average* dos resultados de todos os seus jogos realizados no grupo.

D.3.3 Mais de duas equipas - igualdade na classificação:

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

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

Equipas	Jogos realizados	Vitórias	Derrotas	Pontos	*Goal difference*	*Goal average*
A	2	1	1	3	159 : 155	1,0258
B	2	1	1	3	163 : 159	1,0251
C	2	1	1	3	157 : 165	0,9515

Portanto	1º	A
	2º	B
	3º	C

Se o *goal average* é igual para as três equipas, a classificação final será determinada considerando os resultados de todos os jogos realizados no grupo.

D.3.4 Mais de duas equipas – igualdade de pontos:

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

A segunda classificação será determinada considerando apenas os resultados dos jogos entre as equipas empatadas.

Existem duas possibilidades:

I.

Equipas	Vitórias	Derrotas
A	3	0
B	1	2
C	1	2
D	1	2

II.

Vitórias	Derrotas
2	1
2	1
1	2
1	2

No caso I: 1º A

B, C, D será determinada como no exemplo D.3.3 anteriormente apresentado.

No caso II: A classificação de A e B, C e D será determinada como no exemplo D.3.2 anteriormente apresentado.

Uma equipa que, sem razão válida, se recuse a efectuar um jogo ou abandone o campo antes do final do jogo, perderá o jogo por falta de comparência e recebe zero (0) pontos na classificação.

Adicionalmente, o Comité Técnico pode decidir relegá-la para o último lugar da classificação. Isto acontece automaticamente se as infracções são cometidas repetidamente pela mesma equipa. Todavia, os resultados dos jogos efectuados por esta equipa serão considerados válidos para efeito da classificação geral da competição.

E – DESCONTOS DE TEMPO PARA A TELEVISÃO

E.1 Definição

Cada entidade organizadora de uma competição pode decidir se existirão e qual a duração dos descontos de tempo para a televisão (60, 75, 90 ou 100 segundos).

E.2 Regra

E.2.1 É possível um (1) desconto de tempo para a TV por período adicionado aos normais descontos de tempo. Descontos de tempo para a TV não são possíveis durante os períodos suplementares.

E.2.2 O primeiro desconto de tempo de cada período (equipa ou TV) deverá ter a duração de 60, 75, 90 ou 100 segundos.

E.2.3 A duração de todos os outros descontos de tempo num período será de sessenta (60) segundos.

E.2.4 As duas equipas têm direito a dois (2) descontos de tempo anotados durante o primeiro meio-tempo e a três (3) descontos de tempo anotados durante o segundo meio-tempo.

Estes descontos de tempo anotados podem ser solicitados em qualquer momento do jogo e podem ter uma duração de:

- 60, 75, 90 ou 100 segundos se considerados como descontos de tempo de TV isto é, se for o primeiro de um período ou
- 60 segundos, se não são considerados como um desconto de tempo de TV isto é, solicitados por uma das equipas após o desconto de tempo de TV ter sido concedido.

E.3 Procedimentos

E.3.1 O momento ideal para conceder o desconto de tempo de TV será a cinco (5) minutos do fim do período. No entanto, **não** existe a garantia que isso aconteça.

E.3.2 Se nenhuma das equipas solicitou um desconto de tempo anotado antes dos últimos cinco (5) minutos do período, então um desconto de tempo de TV deverá ser concedido na primeira oportunidade de bola morta e cronómetro de jogo parado. Este desconto de tempo não será averbado a qualquer equipa.

E.3.3 Se um desconto de tempo anotado é concedido a uma das equipas antes dos últimos cinco (5) minutos do período, este desconto de tempo deverá ser considerado como sendo de TV.

Este desconto de tempo contará como sendo de TV e como um desconto de tempo anotado à equipa que o solicitou.

E.3.4 De acordo com este procedimento, poderá haver um mínimo de um (1) desconto de tempo em cada período, e um máximo de seis (6) descontos de tempo no primeiro meio-tempo e um máximo de oito (8) descontos de tempo no segundo meio-tempo.

FIM DAS REGRAS E

DOS PROCEDIMENTOS DE JOGO