



Regras Oficiais de Basquetebol 2017

Em vigor em Portugal a partir de 22 de Setembro de 2017

ÍNDICE

REGRA UM – O JOGO	4
Art. 1 Definições	4
REGRA DOIS – CAMPO DE JOGO E EQUIPAMENTO	4
Art. 2 Campo de jogo	4
Art. 3 Equipamento	9
REGRA TRÊS – EQUIPAS	10
Art. 4 Equipas	10
Art. 5 Jogadores: Lesão	12
Art. 6 Capitão: Deveres e poderes	12
Art. 7 Treinadores: Deveres e poderes	13
REGRA QUATRO – REGULAMENTO DO JOGO	15
Art. 8 Tempo de jogo, resultado empatado e períodos suplementares	15
Art. 9 Início ou fim de um período ou do jogo	15
Art. 10 Estatuto da bola	16
Art. 11 Posição do jogador e do árbitro	17
Art. 12 Bola ao ar e posse alternada	17
Art. 13 Como jogar a bola	19
Art. 14 Posse de bola	19
Art. 15 Jogador em acto de lançamento	20
Art. 16 Cesto: Quando é convertido e o seu valor	20
Art. 17 Reposição de bola fora de campo	21
Art. 18 Desconto de tempo	23
Art. 19 Substituição	24
Art. 20 Jogo perdido por falta de comparência	26
Art. 21 Jogo perdido por exclusão	26
REGRA CINCO – VIOLAÇÕES	27
Art. 22 Violações	27
Art. 23 Jogador e bola fora de campo	27
Art. 24 Drible	27
Art. 25 Regra dos apoios (“passos”)	28
Art. 26 3 segundos	29
Art. 27 Jogador estreitamente marcado	29
Art. 28 8 segundos	30
Art. 29 24 segundos	30
Art. 30 Regresso da bola à zona de defesa	32
Art. 31 Interferência no lançamento e intervenção ilegal sobre a bola	32
REGRA SEIS – FALTAS	34
Art. 32 Faltas	34
Art. 33 Contacto: Princípios gerais	34
Art. 34 Falta pessoal	39
Art. 35 Falta dupla	40
Art. 36 Falta técnica	40
Art. 37 Falta antidesportiva	42
Art. 38 Falta desqualificante	43

Art. 39	Luta.....	44
REGRA SETE – DISPOSIÇÕES GERAIS.....		46
Art. 40	5 faltas de jogador	46
Art. 41	Faltas de equipa: Penalidade.....	46
Art. 42	Situações especiais	46
Art. 43	Lances livres.....	47
Art. 44	Erros corrigíveis	49
REGRA OITO – ÁRBITROS, OFICIAIS DE MESA E COMISSÁRIO: DEVERES E PODERES		52
Art. 45	Árbitros, oficiais de mesa e comissário.....	52
Art. 46	Árbitro principal: Deveres e poderes	52
Art. 47	Árbitros: Deveres e poderes	54
Art. 48	Marcador e marcador auxiliar: Deveres	54
Art. 49	Cronometrista: Deveres	56
Art. 50	Operador de aparelho de 14/24 segundos: Deveres.....	56
A – SINAIS DOS ÁRBITROS		59
B – O BOLETIM DE JOGO		67
C – PROCEDIMENTO EM CASO DE PROTESTO (I)		75
D – CLASSIFICAÇÃO DAS EQUIPAS.....		77
E – DESCONTOS DE TEMPO PARA OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO SOCIAL.....		83



Ao longo destas Regras Oficiais de Basquetebol, todas as referências relativas a um jogador, treinador, juiz, etc. no género masculino também se aplicam ao género feminino. Esta designação foi escolhida unicamente pelo aspecto prático.

REGRA UM – O JOGO

Art. 1 Definições

1.1 O jogo de Basquetebol

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

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

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 uma equipa é o seu próprio cesto.

1.3 Vencedor do jogo

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

REGRA DOIS – CAMPO DE JOGO E EQUIPAMENTO

Art. 2 Campo de jogo

2.1 Campo de jogo

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

2.2 Zona de defesa

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

2.3 Zona de ataque

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

2.4 Linhas

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

2.4.1 **Linhas limite**

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

Qualquer obstáculo, incluindo as pessoas sentadas no banco de equipa, deve estar situado a pelo menos 2 metros do campo de jogo.

2.4.2 **Linha central, círculo central e semicírculos de lance livre**

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

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

Os semicírculos de lance livre devem ser marcados no campo de jogo com um raio de 1,80 m medido do bordo exterior da circunferência e com os seus centros nos pontos intermédios das linhas de lance livre (Figura 2).

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

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

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

As posições para ressalto após lances livres ao longo da área restritiva, destinadas aos jogadores, devem ser marcadas de acordo com a Figura 2.

2.4.4 **Área de cesto de campo de 3 pontos**

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

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

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

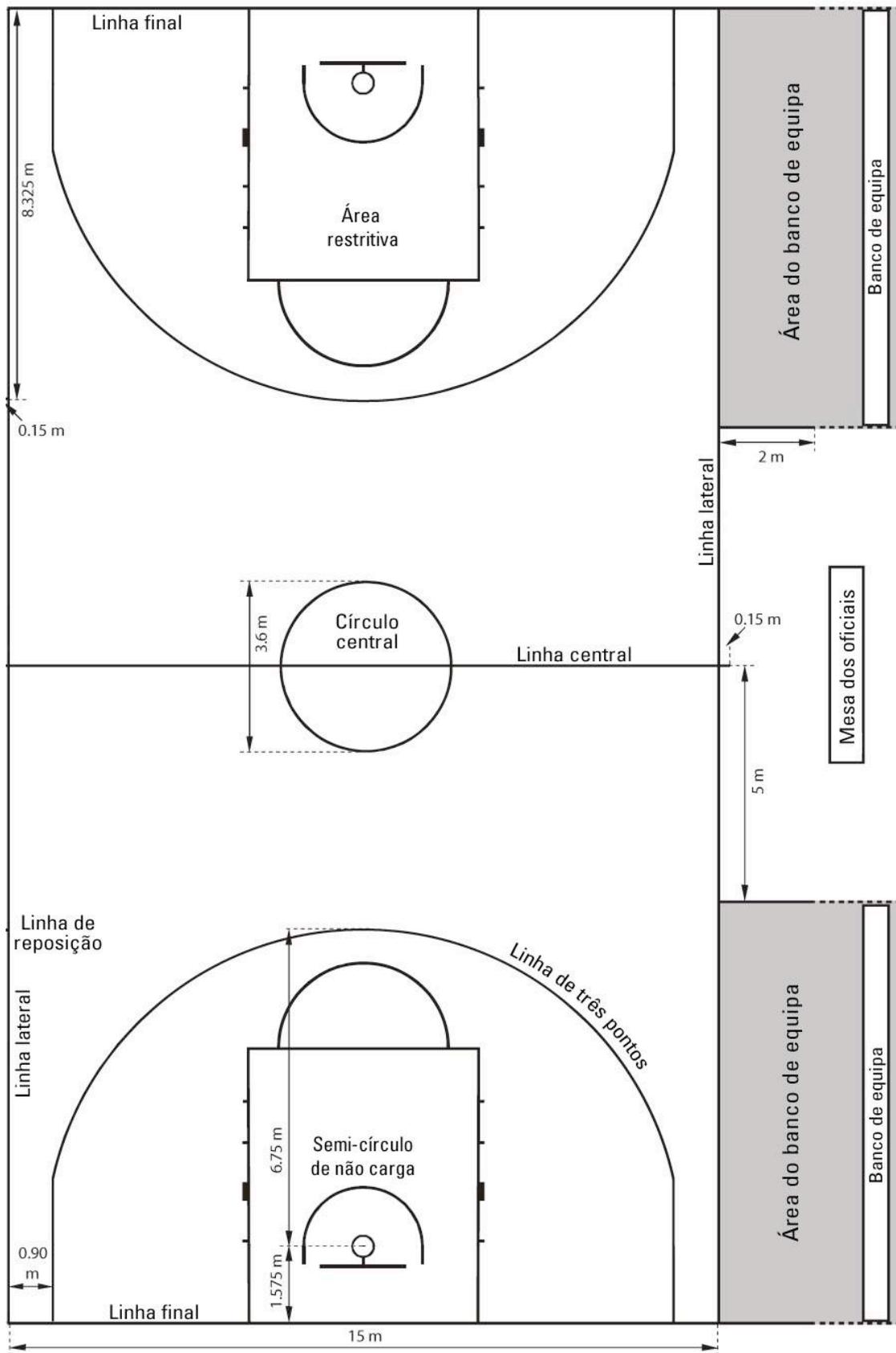


Figura 1 Medidas do campo de jogo

2.4.5 Áreas dos bancos das equipas

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

Em cada área de banco de equipa devem estar disponíveis **16 lugares** para os membros de banco da equipa: treinadores, treinadores adjuntos, substitutos, jogadores excluídos e acompanhantes das equipas. Quaisquer outras pessoas devem permanecer pelo menos 2 m atrás do banco da equipa.

2.4.6 Linhas de reposição de bola

As 2 linhas de 0,15 m de comprimento devem ser marcadas fora do campo de jogo na linha lateral oposta à mesa dos oficiais, com o seu bordo exterior situado a 8,325 m do bordo interior da linha final mais próxima.

2.4.7 Áreas de semicírculo de não carga

As linhas semicirculares de não carga são marcadas no campo de jogo, limitadas por:

- Um semicírculo com 1,25 m de raio, medido do ponto no solo abaixo do centro exacto do cesto ao bordo interior do semicírculo. O semicírculo está ligado:
- Às 2 linhas paralelas, perpendiculares à linha final, com o bordo interior a 1,25 m do ponto no solo abaixo do centro exacto do cesto, com 0,375 m de comprimento e terminando a 1,20 m do bordo interior da linha final.

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

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

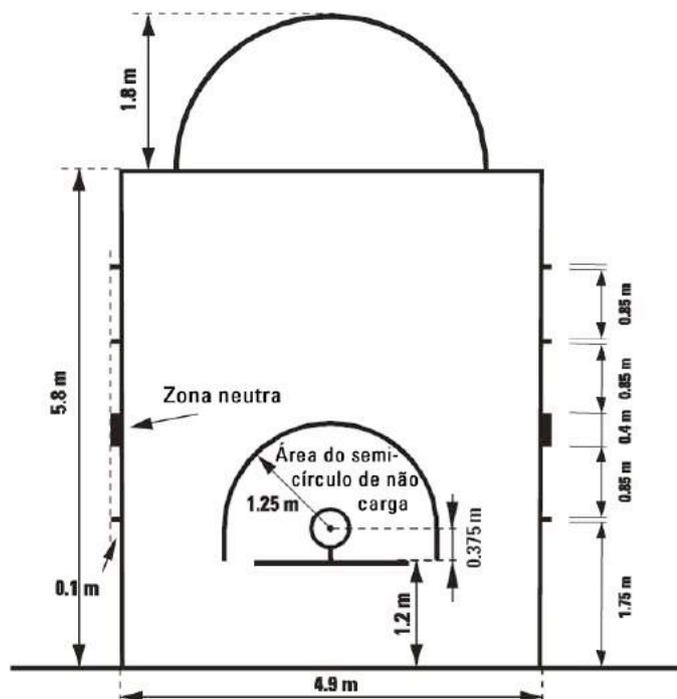


Figura 2 Área restritiva

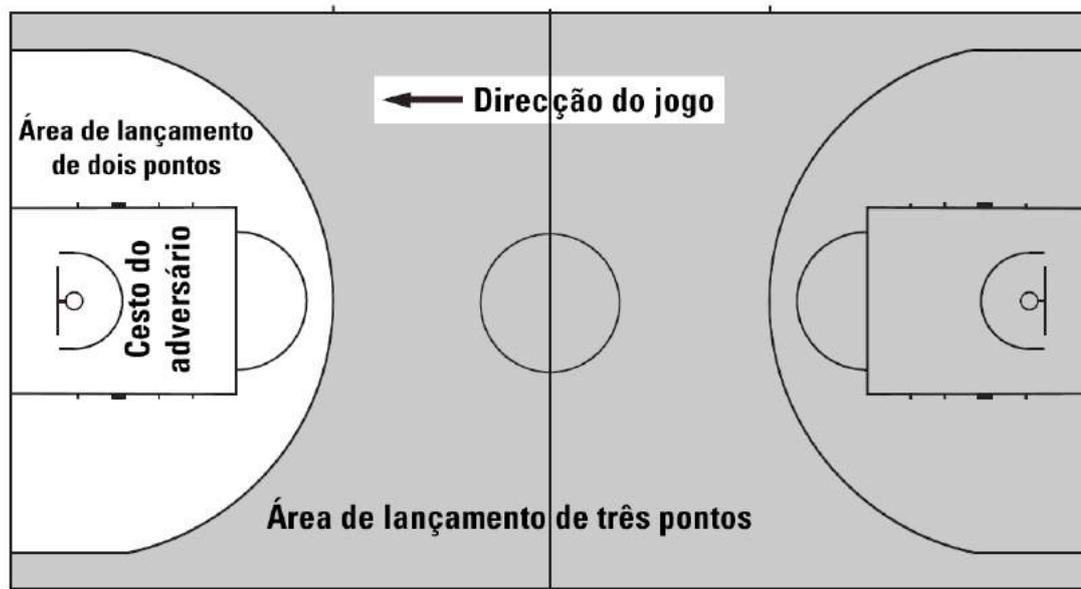


Figura 3 Área de cestos de campo de 2 e 3 pontos

2.5 **Posição da mesa dos oficiais e cadeiras dos substitutos (**

2.6 **Figura 4)**

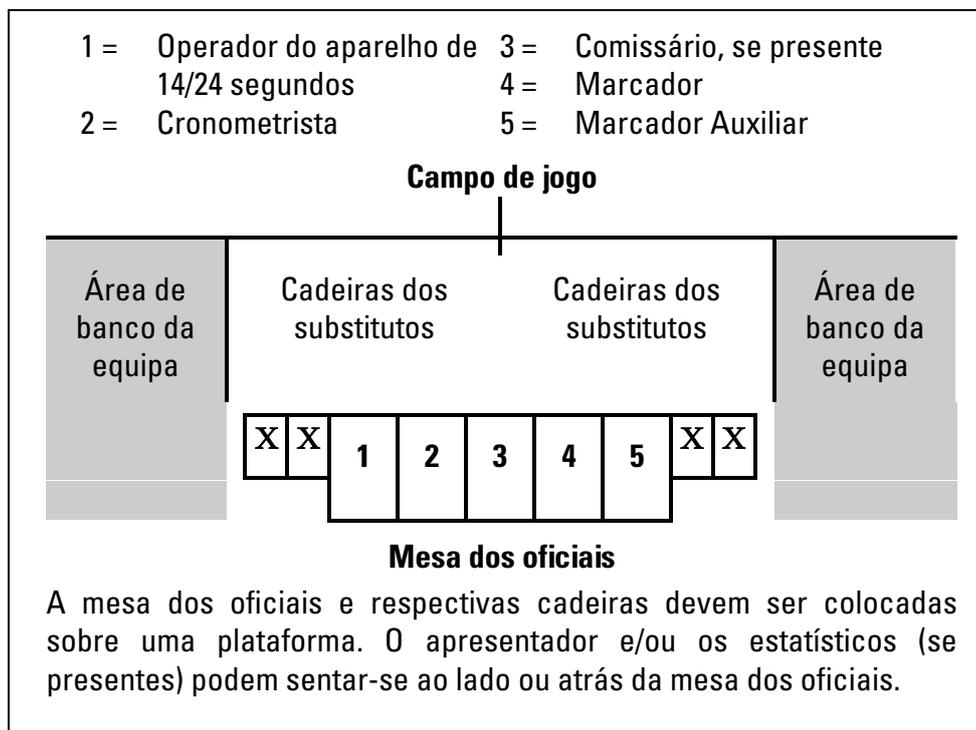


Figura 4 Mesa dos oficiais e cadeiras dos substitutos

Art. 3 Equipamento

O seguinte equipamento é necessário:

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

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

REGRA TRÊS – EQUIPAS

Art. 4 Equipas

4.1 Definição

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

4.2 Regra

- 4.2.1 Cada equipa é constituída por:
- Um máximo de 12 elementos da equipa autorizados a jogar, incluindo o capitão.
 - Um treinador e, caso a equipa o entenda, um treinador adjunto.
 - Um máximo de **7 acompanhantes**, os quais podem sentar-se no banco da equipa e com responsabilidades específicas, por exemplo director, médico, fisioterapeuta, estatístico, tradutor, etc.
- 4.2.2 Durante o tempo de jogo devem estar em campo 5 jogadores de cada equipa e podem ser substituídos.
- 4.2.3 Um substituto torna-se jogador e um jogador torna-se substituto quando:
- O árbitro indica ao substituto que entre no campo de jogo.
 - Durante um desconto de tempo ou num intervalo de jogo, o substituto solicita a substituição ao marcador.

4.3 Equipamentos

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

- Os das costas deverão ter, pelo menos, 20 cm de altura.
- Os da frente deverão ter, pelo menos, 10 cm de altura.
- Os números deverão ter, pelo menos, 2 cm de largura.
- As equipas deverão utilizar números 0 e 00 e de 1 a 99.
- Jogadores da mesma equipa não podem utilizar um mesmo número.
- Qualquer publicidade ou logótipo deve situar-se, pelo menos, 5 cm afastado dos números.

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

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

4.4 **Outro equipamento**

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

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

- Os seguintes equipamentos **não são** permitidos:
 - Protecções para dedos, mãos, pulsos, cotovelos ou antebraços, ligaduras ou braçadeiras, em couro, plástico, plástico maleável, metal ou outro material duro, mesmo que cobertas por enchimento macio.
 - Objectos que causem cortes ou abrasões (as unhas devem estar cortadas rentes).
 - Acessórios para **o cabelo** e jóias.
- Os seguintes equipamentos **são** permitidos:
 - Protecções para ombros, parte superior dos braços, coxas e canelas, desde que o material seja suficientemente acolchoado.
 - Mangas de compressão para os braços, desde que pretas, brancas ou da cor dominante da camisola da equipa, mas de uma só cor para todos os jogadores da equipa.
 - Meias de compressão para as pernas, desde que pretas, brancas ou da cor dominante dos calções da equipa, mas de uma só cor para todos os jogadores da equipa.
 - Fitas para a cabeça, desde que pretas, brancas ou da cor dominante da camisola da equipa, mas de uma só cor para todos os jogadores da equipa. A fita não pode tapar qualquer parte da cara (olhos, nariz, lábios, etc.) e não pode ser perigosa para o jogador que a usa, bem como para os restantes jogadores. A fita não pode conter fechos à volta da face e/ou pescoço e não pode conter qualquer parte que sobressaia da sua superfície.
 - Joelheiras, desde que devidamente protegidas.
 - Protector para nariz lesionado, mesmo que feito em material duro.
 - Protector para a boca, desde que seja transparente e incolor.
 - Óculos, desde que não coloquem em risco os demais jogadores.

- Fitas para o pulso, com uma largura máxima de 10 cm, feitas em tecido, desde que pretas, brancas ou da cor dominante da camisola da equipa, mas de uma só cor para todos os jogadores da equipa.
- Fitas de protecção nos braços, ombros, pernas, etc., desde que pretas, brancas ou da cor dominante da camisola da equipa, mas de uma só cor para todos os jogadores da equipa.
- Protecções de tornozelo, desde que transparentes, pretas ou brancas, mas de uma só cor para todos os jogadores da equipa.

4.4.3 Os sapatos podem ter qualquer combinação de cores, mas ambos têm de ser iguais. Cores que piscam, material fluorescente ou outros adornos não são permitidos.

4.4.4 Durante o jogo, o jogador não pode apresentar nenhum nome, marca, logótipo ou outra identificação comercial, promocional ou de beneficência, incluindo, mas não limitado a, no seu corpo, cabelo ou de outro modo.

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

Art. 5 Jogadores: Lesão

5.1 Em caso de lesão de jogador(es), os árbitros podem parar o jogo.

5.2 Se a bola estiver viva quando ocorre a lesão, o árbitro não deve apitar até que a equipa que detém a posse de bola realize um lançamento para cesto de campo, perca a posse de bola, detenha a bola sem a jogar ou que a bola fique morta. Se for necessário salvaguardar o jogador lesionado, os árbitros podem interromper o jogo de imediato.

5.3 Se o jogador lesionado não puder continuar a jogar de imediato (em aproximadamente 15 segundos) ou se receber tratamento, deve ser substituído, a não ser que equipa fique reduzida a menos de 5 jogadores no campo de jogo.

5.4 Os membros de banco da equipa podem entrar no campo de jogo, apenas com a permissão do árbitro, para assistir um jogador lesionado antes de ser substituído.

5.5 Um médico pode entrar no campo de jogo, mesmo sem a permissão do árbitro se, no seu entender, o jogador lesionado requiere tratamento médico imediato.

5.6 Durante o jogo, qualquer jogador que sangre ou apresente uma ferida aberta deve ser substituído. O jogador só pode regressar ao campo de jogo após deixar de sangrar e a área afectada ou ferida aberta esteja completa e devidamente coberta.

5.7 Se o jogador lesionado ou qualquer jogador que sangre ou tenha uma ferida aberta recuperar durante um desconto de tempo, solicitado por qualquer das equipas, e antes que o marcador sinalize a substituição, pode continuar a jogar.

5.8 Jogadores que tenham sido indicados pelo treinador para o cinco inicial ou que recebam tratamento entre lances livres, podem ser substituídos em caso de lesão. Neste caso, os adversários também podem substituir o mesmo número de jogadores, se assim o entenderem.

Art. 6 Capitão: Deveres e poderes

6.1 O capitão (CAP) é o jogador designado pelo seu treinador para representar a sua equipa no campo de jogo. Durante o jogo pode dirigir-se aos árbitros, de forma

cortês, para obter informações, mas apenas quando a bola está morta e o cronómetro de jogo parado.

- 6.2 O capitão deve **informar o árbitro principal até 15 minutos (*) depois do final do jogo** se a sua equipa pretende protestar o resultado do jogo e assinar o boletim de jogo no espaço designado por 'assinatura do Capitão em caso de protesto'.

Art. 7 Treinadores: Deveres e poderes

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

* Apenas válido em jogos internacionais oficiais.



- 7.9 O treinador deve designar o executante de lances livres da sua equipa, em todos os casos em que este 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 4 períodos de 10 minutos cada.
- 8.2 Deverá existir um intervalo de jogo de 20 minutos antes da hora marcada para o seu início.
- 8.3 Deverão existir intervalos de jogo de 2 minutos entre o primeiro e o segundo períodos (primeira parte), entre o terceiro e o quarto períodos (segunda parte) e antes de cada período suplementar.
- 8.4 Deverá existir um intervalo de jogo de 15 minutos entre a primeira e a segunda parte.
- 8.5 Um intervalo de jogo começa:
- 20 minutos antes da hora marcada para o início do jogo.
 - Quando soa o sinal do cronómetro de jogo para o fim de período.
- 8.6 Um intervalo de jogo termina:
- No início do primeiro período, quando a bola deixa a(s) mão(s) do árbitro principal no lançamento de bola ao ar.
 - No início de todos os outros períodos, quando a bola está à disposição do jogador que fará a sua reposição de fora do campo.
- 8.7 Se o resultado estiver empatado no fim do quarto período, o jogo deve continuar por tantos períodos suplementares de 5 minutos quantos os necessários para anular o empate.
- Se o resultado acumulado de ambos os jogos estiver empatado no final do 2º jogo, em sistema competitivo de série de 2 jogos (casa e fora) por pontos, o jogo deverá continuar por tantos períodos suplementares de 5 minutos quantos necessários para anular o empate.**
- 8.8 Se uma falta é cometida quando ou imediatamente antes de soar o sinal sonoro do cronómetro de jogo para o fim do período, eventuais lances livres deverão ser executados depois do fim do período.
- 8.9 Se um período suplementar é necessário em consequência deste(s) lance(s) livre(s), todas as faltas cometidas depois do fim do período devem ser consideradas como ocorridas durante um intervalo de jogo e os lances livres devem ser executados antes do início do período suplementar.

Art. 9 Início ou fim de um período ou do jogo

- 9.1 O primeiro período inicia-se quando a bola deixa a(s) mão(s) do árbitro principal no lançamento de bola ao ar.

- 9.2 Os demais períodos iniciam-se quando a bola está à disposição do jogador que fará a sua reposição de fora do campo.
- 9.3 O jogo não pode iniciar-se se uma das equipas não se apresenta no campo de jogo com 5 jogadores prontos para jogar.
- 9.4 Para todos os jogos, a equipa mencionada em primeiro lugar no **calendário** (equipa visitada) deve ter o banco da equipa e o seu próprio cesto à esquerda da mesa dos oficiais, de frente para o campo de jogo.
No entanto, se as 2 equipas estiverem de acordo, podem trocar os bancos de equipa e/ou cestos.
- 9.5 Antes do primeiro e terceiro períodos, as equipas estão autorizadas a aquecerem na metade do campo onde está situado o cesto dos adversários.
- 9.6 As equipas devem trocar de cestos para a segunda parte.
- 9.7 Em todos os períodos suplementares as equipas devem continuar a jogar em direcção dos mesmos cestos em que jogaram no quarto período.
- 9.8 Um período, período suplementar ou jogo devem terminar quando soa o sinal sonoro do cronómetro de jogo para o final do período. Quando a tabela estiver munida de iluminação em torno do seu perímetro, a iluminação toma precedência sobre o sinal sonoro do cronómetro de jogo.

Art. 10 Estatuto da bola

- 10.1 A bola pode estar viva ou morta.
- 10.2 A bola fica **viva** quando:
- Durante a bola ao ar, a bola deixa a(s) mão(s) do árbitro principal quando a lança ao ar.
 - Durante um lance livre, quando a bola é colocada à disposição do executante.
 - Durante a reposição de bola de fora do campo, quando é colocada à disposição do jogador que a executará.
- 10.3 A bola fica **morta** quando:
- Um cesto de campo ou um lance livre é convertido.
 - Um árbitro apita quando a bola está viva.
 - É evidente que a bola não entrará no cesto num lance livre a que se segue:
 - Outro(s) lance(s) livre(s).
 - Uma penalidade posterior (lance(s) livre(s) e/ou posse de bola).
 - O cronómetro de jogo soa para o fim do período.
 - O aparelho de 14/24 segundos soa quando uma equipa detém a posse de bola.
 - A bola encontra-se no ar durante um lançamento de cesto de campo e é tocada por um jogador de qualquer das equipas, depois:
 - De um árbitro soar o seu apito.
 - De soar o sinal do cronómetro de jogo para o fim do período.
 - De soar o sinal do aparelho de 14/24 segundos.
- 10.4 A bola **não** fica **morta** e o cesto convertido é válido, quando:
- A bola encontra-se no ar durante um lançamento de cesto de campo e:

- Um árbitro soa o seu apito.
- Soa o sinal do cronómetro de jogo para o fim do período.
- Soa o sinal do aparelho de 14/24 segundos.
- A bola encontra-se no ar durante um lance livre e um árbitro soa o seu apito para sancionar uma infracção às regras por outro jogador que não o executante de lance livre.
- Um jogador comete falta sobre um qualquer adversário enquanto a bola está na posse do adversário em acto de lançamento para um cesto de campo e que o finaliza num movimento contínuo, iniciado antes da falta ocorrer.

Esta disposição não se aplica e o cesto não é válido, se:

- Após um árbitro soar o seu apito tem lugar um inteiramente novo acto de lançamento.
- Durante o movimento contínuo de um jogador em acto de lançamento, o cronómetro de jogo soa para o fim do período ou soa o sinal do aparelho de 14/24 segundos.

Art. 11 Posição do jogador e do árbitro

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

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

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

Art. 12 Bola ao ar e posse alternada

12.1 Definição de bola ao ar

12.1.1 **Uma bola ao ar** ocorre quando um árbitro a lança ao ar no círculo central entre quaisquer 2 adversários, no início do primeiro período.

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

12.2 Procedimento da bola ao ar

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

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

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

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

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

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

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

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

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

12.3 **Situações de bola ao ar**

Uma situação de bola ao ar ocorre, quando:

- Uma bola presa é assinalada.
- A bola sai do campo e os árbitros têm dúvidas ou discordam sobre quem foi o último jogador a tocá-la.
- Ocorre uma dupla violação de lance livre durante um único ou último lance livre falhado.
- Uma bola viva fica presa entre o aro e a tabela (excepto entre lances livres ou após o último ou único lance livre seguido de reposição da bola no prolongamento da linha central oposto à mesa dos oficiais).
- A bola fica morta quando nenhuma das equipas a detém ou tem direito à posse da bola.
- Após o cancelamento de penalidades iguais cometidas por ambas as equipas, se não existem outras penalidades remanescentes para administrar e nenhuma das equipas detinha ou tinha direito à posse de bola antes de ocorrer a primeira falta ou violação.
- No início de todos os períodos, excepto o primeiro.

12.4 **Definição de posse de bola alternada**

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

12.4.2 A posse de bola alternada:

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

12.5 **Procedimento de posse de bola alternada**

12.5.1 Em todas as situações de bola ao ar, as equipas alternarão a posse de bola para reposição fora de campo, no local mais próximo onde a situação de bola ao ar teve lugar.

12.5.2 A equipa que não obtém a posse da bola viva dentro do campo de jogo após a bola ao ar, terá direito à primeira posse de bola alternada.

12.5.3 A equipa com direito à próxima posse de bola alternada no final de qualquer período, deverá iniciar o período seguinte com uma reposição de bola fora do campo no prolongamento da linha central oposto à mesa dos oficiais, excepto se houver lugar a lances livres e uma penalidade posse de bola para ser administrada.

- 12.5.4 A equipa com direito à posse de bola alternada deve ser indicada pela seta de posse de bola alternada, apontada na direcção do cesto da equipa adversária. A direcção da seta da posse de bola alternada deverá ser invertida imediatamente após terminar a reposição de posse de bola alternada.
- 12.5.5 Uma violação cometida por uma equipa durante a sua reposição de posse de bola alternada resulta na perda da posse de bola alternada. A direcção da seta de posse de bola alternada será invertida imediatamente, indicando que a equipa adversária da que cometeu a violação tem direito à posse de bola alternada na próxima situação de bola ao ar. O jogo deve reiniciar-se concedendo a posse de bola à equipa adversária da que cometeu a violação, para reposição de bola de fora de campo, no local onde ocorreu a reposição original.
- 12.5.6 Uma falta por qualquer das equipas:
- Antes do início de um período que não o primeiro, ou
 - Durante uma reposição de posse de bola alternada,
- não determina que a equipa com direito à reposição perca essa posse de bola alternada.

Art. 13 Como jogar a bola

13.1 Definição

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

13.2 Regra

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

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

Uma infracção ao Art. 13.2 é uma violação.

Art. 14 Posse de bola

14.1 Definição

- 14.1.1 A posse de bola de uma equipa **começa** quando um jogador desta equipa ganha a posse de uma bola viva, segurando-a ou driblando-a ou tem uma bola viva à sua disposição.
- 14.1.2 A posse de bola de uma equipa **mantém-se**, quando:
- Um jogador desta equipa está na posse da bola viva.
 - A bola está a ser passada entre colegas da equipa.
- 14.1.3 A posse de bola de uma equipa **termina**, quando:
- Um adversário ganha a posse de bola.
 - A bola fica morta.
 - A bola deixa a(s) mão(s) do jogador num lançamento de cesto de campo ou num lance livre.

Art. 15 Jogador em acto de lançamento

15.1 Definição

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

Uma tapinha é quando a bola é tocada com a(s) mão(s) em direcção ao cesto adversário.

Um afundação é quando a bola é forçada a entrar no cesto adversário com uma ou ambas as mãos.

Uma tapinha e um afundação são também considerados lançamentos de cesto de campo.

15.1.2 O acto de lançamento:

- **Começa** quando o jogador inicia o movimento contínuo que normalmente precede o largar a bola e que, no entender do árbitro, iniciou uma tentativa de converter um cesto ao lançar, bater ou afundar a bola na direcção do cesto adversário.
- **Termina** quando a bola deixa a(s) mão(s) do jogador e, no caso de um lançador no ar, ambos os pés regressaram ao solo.

O jogador a tentar converter um cesto pode ter o(s) seu(s) braço(s) agarrado(s) por um adversário, evitando que o converta, considerando-se assim que realizou uma tentativa de lançar ao cesto. Neste caso, não é essencial que a bola deixe a(s) mão(s) do jogador.

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

15.1.3 Um movimento contínuo no acto de lançamento:

- Começa quando a bola permanece na(s) mão(s) do jogador e o movimento de lançamento, habitualmente ascendente, se inicia.
- Pode incluir o movimento do(s) braço(s) e/ou corpo do jogador, na sua tentativa de lançar um cesto de campo.
- Termina quando a bola deixa a(s) mão(s) do jogador ou se ele efectua um acto de lançamento inteiramente novo.
- Quando um jogador, em acto de lançamento e após ter sofrido falta, passa a bola, não é mais considerado como estando em acto de lançamento.

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

16.1 Definição

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

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

16.2 Regra

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

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

- Um cesto obtido da área de campo de 3 pontos conta 3 pontos.
 - Se, depois de tocar o aro no último ou único lance livre, a bola é tocada legalmente por um jogador atacante ou defensor antes de entrar no cesto, o cesto conta 2 pontos.
- 16.2.2 Se um jogador **acidentalmente** converte um cesto de campo **no cesto da sua própria equipa**, o cesto conta 2 pontos e é averbado ao capitão em campo da equipa adversária.
- 16.2.3 Se um jogador **deliberadamente** converte um cesto de campo **no cesto da sua própria equipa**, é uma violação e o cesto não conta.
- 16.2.4 Se um jogador faz com que a bola passe inteiramente através do cesto de baixo para cima, é uma violação.
- 16.2.5 O cronómetro de jogo deve indicar 0:00.3 (3 décimas de segundo) ou mais, para que um jogador obtenha a posse de bola numa reposição de fora de campo ou num ressalto após o último ou único lance livre e possa realizar um lançamento de cesto de campo. Se o cronómetro de jogo indica 0:00.2 ou 0:00.1, o único tipo de cesto de campo válido é o obtido por intermédio de tapinha ou afundação directa da bola.

Art. 17 Reposição de bola fora de campo

17.1 Definição

- 17.1.1 Uma reposição de bola fora de campo ocorre quando a bola é passada para dentro de campo pelo jogador que se encontra fora das linhas limite para efectuar a reposição da bola.

17.2 Procedimento

- 17.2.1 Um árbitro deve entregar ou colocar a bola à disposição do jogador que fará a reposição de bola fora de campo. O árbitro também pode atirar ou fazer ressaltar a bola no solo, desde que:
- O árbitro não se encontre a mais de 4 m do jogador que fará a reposição de bola.
 - O jogador que fará a reposição de bola se encontre no local correcto, conforme designado pelo árbitro.
- 17.2.2 O jogador deverá fazer a reposição de bola fora de campo no local mais próximo de onde teve lugar a infracção ou que o jogo foi parado pelo árbitro, excepto directamente atrás da tabela.
- 17.2.3 Nas seguintes situações a subsequente reposição de bola fora de campo deve ser realizada no prolongamento da linha central oposto à mesa dos oficiais:
- No início de todos os períodos, excepto no primeiro período.
 - Após lance(s) livre(s) resultante(s) de falta técnica, antidesportiva ou desqualificante.
- O jogador que faz a reposição de bola fora de campo deve ter um pé de cada lado do prolongamento da linha central oposto à mesa dos oficiais e tem o direito de passar a bola a um colega de equipa situado em qualquer local do campo de jogo.
- 17.2.4 Quando o cronómetro de jogo indica 2:00 minutos ou menos no quarto período e em cada período suplementar, depois de um desconto de tempo solicitado pela equipa

com direito a posse de bola na sua zona de defesa, a subsequente reposição de bola fora de campo terá lugar na linha de reposição de bola oposta à mesa dos oficiais, na zona de ataque da equipa.

- 17.2.5 Após uma falta pessoal cometida por um jogador da equipa que detém a posse de uma bola viva ou da equipa com direito à posse de bola, a reposição de bola fora de campo deve ser efectuada no local mais próximo de onde ocorreu a infracção.
- 17.2.6 Sempre que a bola entre no cesto, mas o cesto de campo ou o lance livre não é válido, a reposição de bola fora de campo subsequente deve ser efectuada no prolongamento da linha de lance livre.
- 17.2.7 Após um cesto de campo ou um último ou único lance livre convertido:
- Qualquer jogador da equipa que não converteu o cesto deverá fazer a reposição de bola fora de campo em qualquer local atrás da sua linha final. Isto também se aplica após o árbitro entregar ou colocar a bola à disposição do jogador que executará a reposição de bola em jogo após um desconto de tempo ou qualquer interrupção de jogo, depois de um cesto de campo ou de último ou único lance livre convertido.
 - O jogador que executa a reposição de bola pode mover-se lateralmente ou para trás e a bola pode ser passada entre colegas de equipa atrás da linha final, mas a contagem de 5 segundos inicia-se quando a bola está à disposição do primeiro jogador fora de campo.

17.3 Regra

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

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

17.3.2 Durante reposição da bola fora de campo, os demais jogadores **não podem**:

- Ter qualquer parte dos seus corpos sobre a linha limite antes da bola ser reposta para dentro do campo de jogo através da linha limite.
- Permanecer a menos de 1 m do jogador que executa a reposição de bola em jogo, quando o local de reposição tiver menos de 2 m de distância entre a linha limite e quaisquer obstáculos fora de campo.

Uma infracção ao Art. 17.3 é uma violação.

17.4 Penalidade

A bola é concedida aos adversários para reposição de bola fora de campo no local da reposição original.

Art. 18 Desconto de tempo**18.1 Definição**

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

18.2 Regra

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

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

18.2.3 Um oportunidade para desconto de tempo **começa** quando:

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

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

18.2.5 Cada equipa tem direito à concessão de:

- 2 descontos de tempo durante a primeira parte;
- 3 descontos de tempo durante a segunda parte, com o máximo de 2 destes descontos de tempo nos últimos 2 minutos da segunda parte;
- 1 desconto de tempo durante cada período suplementar.

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

18.2.7 Um desconto de tempo é averbado à equipa cujo treinador fez o pedido em primeiro lugar, excepto se o desconto de tempo é concedido após cesto de campo convertido pelos adversários e sem que uma infracção tenha sido assinalada.

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

18.3 Procedimento

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

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

18.3.3 O desconto de tempo:

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

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

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

18.3.5 Durante o desconto de tempo ou durante um intervalo de jogo antes do início do segundo, quarto ou cada período suplementar, os jogadores podem sair do campo de jogo e sentar-se no banco da equipa e os membros de banco da equipa podem entrar no campo de jogo, desde que permaneçam nas proximidades do seu banco da equipa.

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

- O último ou único lance livre é convertido.
- O último ou único lance livre é seguido de uma reposição de bola em jogo no prolongamento da linha central oposto à mesa dos oficiais.
- Uma falta é assinalada entre lances livres. Neste caso, completa(m)-se o(s) lance(s) livre(s) e o desconto de tempo será concedido antes da penalidade correspondente à nova falta ser administrada.
- Uma falta é assinalada antes da bola ficar viva depois do último ou único lance livre. Neste caso, o desconto de tempo será concedido antes da penalidade correspondente à nova falta ser administrada.
- Uma violação é assinalada antes da bola ficar viva depois do último ou único lance livre. Neste caso, o desconto de tempo será concedido antes da reposição de bola fora de campo ser executada.

No caso de séries consecutivas de lances livres e/ou posse de bola que resultem de penalidade de mais de 1 falta, cada série deve ser tratada separadamente.

Art. 19 Substituição

19.1 Definição

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

19.2 Regra

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

19.2.2 Uma oportunidade de substituição **começa** quando:

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

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

- 19.2.4 Um jogador que se tornou substituto e um substituto que se tornou jogador não podem respectivamente regressar ou abandonar o jogo até que a bola fique novamente morta, depois do cronómetro de jogo ter andado, a não ser que:
- A equipa está reduzida a menos de 5 jogadores no campo de jogo.
 - O jogador com direito a executar lances livres resultantes da correcção de um erro, encontra-se no banco após ter sido legalmente substituído.
- 19.2.5 Uma substituição não deve ser concedida à equipa que converte um cesto de campo, quando o cronómetro de jogo é parado após cesto convertido e indica 2:00 minutos ou menos no quarto período ou em cada período suplementar, a não ser que um árbitro pare o jogo.
- 19.3 **Procedimento**
- 19.3.1 Apenas um substituto tem o direito de solicitar uma substituição. Ele (não o treinador ou o treinador adjunto) deve deslocar-se à mesa dos oficiais e solicitar claramente uma substituição, efectuando o sinal convencional com as mãos, ou sentar-se na cadeira dos substitutos. Deve estar pronto para jogar de imediato.
- 19.3.2 Um pedido de substituição só pode ser cancelado até o marcador fazer soar o seu sinal para tal pedido.
- 19.3.3 Logo que uma oportunidade de substituição começa, o marcador deve fazer soar o seu sinal, para informar os árbitros de que foi solicitada uma substituição.
- 19.3.4 O substituto deve permanecer fora do campo de jogo até que o árbitro apite, faça o sinal para substituição e lhe indique que entre no campo de jogo.
- 19.3.5 Ao jogador substituído é permitido dirigir-se directamente para o banco da equipa sem comunicar com o marcador ou com o árbitro.
- 19.3.6 As substituições devem ser efectuadas tão rapidamente quanto possível. Um jogador que cometeu 5 faltas ou que tenha sido desqualificado, deve ser substituído imediatamente (dentro de aproximadamente 30 segundos). Se, no entender de um árbitro, há um atraso no jogo, deverá ser averbado um desconto de tempo à equipa prevaricadora. Se a equipa já não dispõe de desconto de tempo, pode ser assinalada uma falta técnica ao treinador, por atrasar o jogo, sendo averbada no boletim como “B”.
- 19.3.7 Se uma substituição é solicitada durante um desconto de tempo ou intervalo de jogo, que não o intervalo de meio-tempo, o substituto deve informar o marcador antes de entrar no jogo.
- 19.3.8 Se o executante de lance livre tem de ser substituído devido a:
- Ter-se lesionado.
 - Ter cometido 5 faltas.
 - Ter sido desqualificado.
- O(s) lance(s) livre(s) deve(m) ser executado(s) pelo seu substituto, que não pode ser de novo substituído até que tenha jogado durante a próxima fase cronometrada do jogo.
- 19.3.9 Se o pedido de substituição é solicitado por qualquer das equipas depois da bola ser colocada à disposição do executante do primeiro ou único lance livre, a substituição deve ser concedida se:
- O último ou único lance livre é convertido.

- O último ou único lance livre é seguido de uma reposição de bola fora de campo no prolongamento da linha central oposto à mesa dos oficiais.
- Uma falta é assinalada entre lances livres. Neste caso, completa(m)-se o(s) lance(s) livre(s) e a substituição será concedida antes da penalidade correspondente à nova falta ser administrada.
- Uma falta é assinalada antes da bola ficar viva depois do último ou único lance livre. Neste caso, a substituição será concedida antes da penalidade correspondente à nova falta ser administrada.
- Uma violação é assinalada antes da bola ficar viva depois do último ou único lance livre. Neste caso, a substituição será concedida antes da reposição de bola fora de campo ser executada.

No caso de séries consecutivas de lances livres e/ou posse de bola que resultem de penalidade de mais de 1 falta, cada série deve ser tratada separadamente.

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

20.1 **Regra**

Uma equipa perde o jogo por falta de comparência se:

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

20.2 **Penalidade**

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

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

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

Art. 21 **Jogo perdido por exclusão**

21.1 **Regra**

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

21.2 **Penalidade**

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

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

REGRA CINCO – VIOLAÇÕES

Art. 22 Violações

22.1 Definição

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

22.2 Penalidade

A bola deve ser concedida aos adversários para reposição fora de campo no local mais próximo onde ocorreu a infracção, excepto directamente atrás da tabela, a menos que as regras ditem 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 com qualquer objecto, que não um jogador, por cima, sobre ou fora das linhas limites.

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

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

23.2 Regra

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

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

23.2.3 Se o(s) jogador(es) sai(em) do campo ou tocam a sua zona de defesa **durante** uma bola presa, ocorre uma situação de bola ao ar.

Art. 24 Drible

24.1 Definição

24.1.1 Um drible é o movimento de uma bola viva provocado por um jogador que detém essa bola e lança, bate ou rola a bola no solo ou deliberadamente lança-a contra a tabela.

24.1.2 **Um drible começa** quando um jogador, obtendo a posse da bola viva no campo de jogo, lança-a, bate-a, rola-a ou dribla-a no solo ou deliberadamente lança-a contra a tabela e volta a tocar a bola antes que esta toque outro jogador.

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

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

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

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

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

24.2 Regra

Um jogador não deverá driblar uma segunda vez após terminar o seu primeiro drible, a não ser que, entre estes 2 dribles, tenha perdido a posse da bola viva no campo de jogo, provocada por:

- Um lançamento de cesto de campo.
- Um toque na bola por parte de um adversário.
- Um passe ou toque inseguro em que a bola tocou ou foi tocada por outro jogador.

Art. 25 Regra dos apoios (“passos”)

25.1 Definição

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

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

25.2 Regra

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

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

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

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

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

Art. 26 3 segundos

26.1 **Regra**

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

26.1.2 Tolerâncias devem ser consideradas para um jogador que:

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

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

Art. 27 Jogador estreitamente marcado

27.1 **Definição**

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

27.2 **Regra**

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

Art. 28 8 segundos

28.1 Regra

28.1.1 Sempre que:

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

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

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

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

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

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

Art. 29 24 segundos

29.1 Regra

29.1.1 Sempre que:

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

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

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

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

29.1.2 Quando há uma tentativa de lançamento de cesto de campo próxima do fim do período de 24 segundos e soa o sinal do aparelho de 14/24 segundos quando a bola está no ar:

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

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

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

29.2 Procedimento

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

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

Nestas situações a posse de bola deverá ser concedida à mesma equipa que previamente já a detinha. Então:

- Se a reposição de bola fora de campo tem lugar na zona de defesa, o aparelho de 14/24 segundos deve ser repostado em 24 segundos.
- Se a reposição de bola fora de campo tem lugar na zona de ataque, o aparelho de 14/24 segundos deve ser repostado da seguinte forma:
 - Se estão indicados catorze 14 segundos ou mais no aparelho de 14/24 segundos, no momento em que o jogo é parado, o aparelho de 14/24 segundos não deve ser repostado e deve continuar com o tempo indicado quando foi parado.
 - Se estão indicados treze 13 segundos ou menos no aparelho de 14/24 segundos, no momento em que o jogo é parado, o aparelho de 14/24 segundos deve ser repostado 14 segundos.

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

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

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

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

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

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

Art. 30 Regresso da bola à zona de defesa

30.1 Definição

30.1.1 Uma equipa está de posse de uma bola viva na sua zona de ataque se:

- Um jogador dessa equipa toca a sua zona de ataque com ambos os pés enquanto segura, apanha ou dribla a bola na sua zona de ataque, ou
- A bola é passada entre jogadores dessa equipa na sua zona de ataque.

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

- que tem parte do seu corpo em contacto com a zona de defesa ou
- após a bola ter tocado a zona de defesa dessa equipa.

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

30.2 Regra

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

30.3 Penalidade

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

Art. 31 Interferência no lançamento e intervenção ilegal sobre a bola

31.1 Definição

31.1.1 **Um lançamento de cesto de campo ou um lance livre:**

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

31.2 Regra

31.2.1 **Uma interferência no lançamento** ocorre durante um **lançamento de cesto de campo**, quando um jogador toca a bola enquanto esta se encontra completamente acima do nível do aro e:

- Está em trajectória descendente em direcção do cesto, ou
- Após ter tocado a tabela.

31.2.2 **Uma interferência no lançamento** ocorre durante um **lance livre**, quando um jogador toca a bola enquanto esta se encontra em trajectória para o cesto e antes de tocar o aro.

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

- A bola já não tenha qualquer possibilidade de entrar no cesto.

- A bola tenha tocado o aro.

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

- Após um lançamento de cesto de campo ou no último ou único lance livre, um jogador toca o cesto ou a tabela enquanto a bola está em contacto com o aro.
- Após um lance livre seguido por outro lance(s) livre(s), um jogador toca a bola, o cesto ou a tabela enquanto ainda persistir a possibilidade da bola entrar no cesto.
- Um jogador introduz a mão no cesto por baixo e toca a bola.
- Um jogador defensor toca a bola ou o cesto enquanto a bola está dentro do cesto, impedindo assim que a bola passe através do cesto.
- Um jogador provoca que o cesto vibre ou agarra o cesto, de forma a que, no entender de um árbitro, a bola tenha sido impedida de entrar no cesto ou impelida a entrar no cesto.
- Um jogador agarra o cesto para jogar a bola.

31.2.5 Quando

- Um árbitro apita enquanto a bola está nas mãos de um jogador em acto de lançamento ou a bola está em trajectória num lançamento de cesto de campo,
 - Soa o sinal do cronómetro de jogo para o fim do período, quando a bola se encontra na sua trajectória num lançamento de cesto de campo,
- Nenhum jogador pode tocar a bola após esta tocar o aro e enquanto ainda tiver a possibilidade de entrar no cesto.

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

31.3 **Penalidade**

31.3.1 Se a violação é cometida por um **jogador atacante**, não podem ser concedidos quaisquer pontos. A bola é concedida aos adversários para reposição de fora de campo, no prolongamento da linha de lance livre, a menos que as regras determinem o contrário.

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

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

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

31.3.3 Se a **interferência no lançamento** é cometida por um **jogador defensor** durante o último ou único lance livre, deve ser concedido 1 ponto à equipa atacante, seguido de uma penalidade de falta técnica assinalada ao jogador defensor.

REGRA SEIS – FALTAS

Art. 32 Faltas

32.1 Definição

32.1.1 Uma falta é uma infracção às regras referente ao contacto ilegal com um adversário e/ou comportamento antidesportivo.

32.1.2 Um qualquer número de faltas pode ser assinalado a uma equipa. Independentemente da penalidade, cada falta deve ser sancionada, averbada ao infractor no boletim de jogo e penalizada em conformidade.

Art. 33 Contacto: Princípios gerais

33.1 Princípio do cilindro

O princípio do cilindro é definido como o espaço dentro dos limites de um cilindro imaginário, ocupado por um jogador no solo. O cilindro inclui o espaço acima do jogador e é limitado:

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

As mãos e os braços não podem ser estendidos à frente do torso para além da posição dos pés, com os cotovelos dobrados de forma a que os antebraços e as mãos estejam elevadas. A distância entre os pés variará em função da altura do jogador.

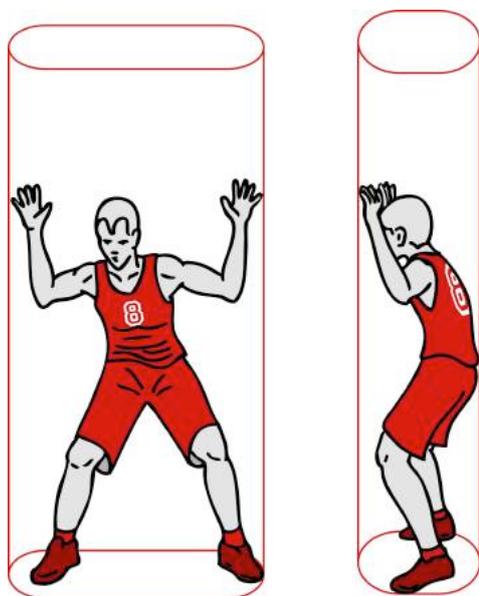


Figura 5 Princípio do cilindro

33.2 Princípio da verticalidade

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

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

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

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

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

- Utilizando os seus braços para criar mais espaço para si mesmo (empurrando).
- Abrindo as pernas ou os braços e provocar contacto durante ou imediatamente após um lançamento de cesto de campo.

33.3 **Posição legal de defesa**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

33.6 **Um jogador que está em suspensão**

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

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

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

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

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

33.7 **Bloqueio: Legal e ilegal**

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

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

- **Está parado** (dentro 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 a mover-se** quando ocorre o contacto.

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

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

Se o bloqueio é estabelecido **fora** do campo de visão de um adversário parado, o bloqueador deve conceder ao adversário o espaço suficiente para este dar um 1 passo normal em direcção ao bloqueio sem provocar contacto.

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

A distância necessária nunca é inferior a 1 e nunca mais do que 2 passos normais.

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

33.8 **Carga**

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

33.9 **Obstrução**

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

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

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

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

É legal que um jogador estenda o(s) seu(s) braço(s) ou cotovelo(s) fora do seu cilindro enquanto assume uma posição no solo, mas tem de os colocar dentro do seu cilindro quando um adversário tenta passar por ele. Se o(s) seu(s) braço(s) ou cotovelo(s) estão fora do seu cilindro e ocorre contacto, é obstrução ou acto de agarrar.

33.10 **Áreas de semicírculo de não carga**

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

Em qualquer jogada de penetração na direcção da área de semicírculo de não carga, qualquer contacto provocado por um jogador atacante em suspensão sobre

um jogador defensor que está dentro da área de semicírculo de não carga, não deverá ser sancionado como falta ofensiva, a menos que o jogador atacante utilize ilegalmente as suas mãos, braços, pernas ou corpo. Esta regra aplica-se quando:

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

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

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

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

O uso ilegal da(s) mão(s) ou braço(s) estendidos, ocorre quando o jogador defensor está em posição de defesa, coloca a(s) sua(s) mão(s) ou braço(s) por cima e permanece em contacto com um adversário **com** ou **sem** bola, impedindo-o de progredir.

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

É uma falta provocada por um **jogador atacante com bola**:

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

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

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

33.12 **Jogo de poste**

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

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

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

33.13 **Defesa ilegal pela rectaguarda**

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

33.14 Agarrar

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

33.15 Empurrar

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

33.16 Simular uma falta

Simulação é uma acção de um jogador com o objectivo de beneficiar de uma falta ou efetuar movimentos teatrais exagerados, de forma a criar uma opinião de que sofreu falta e com isso ganhar uma vantagem desleal.

Art. 34 Falta pessoal**34.1 Definição**

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

Um jogador não pode agarrar, obstruir, empurrar, carregar, rasteirar ou impedir a progressão de um adversário estendendo a sua mão, braço, cotovelo, ombro, anca, perna, joelho ou pé, nem inclinar ou curvar o seu corpo numa posição que não seja normal (fora do seu cilindro), nem deve praticar jogo duro ou 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 ser reiniciado com uma reposição de bola de fora de campo pela equipa adversária, no local mais próximo de onde ocorreu a infracção.
- Se a equipa prevaricadora encontra-se numa situação de penalidade por faltas de equipa, então aplicar-se-á o Art. 41.

34.2.2 Se a falta é cometida sobre um jogador que está em acto de lançamento, é concedido a esse jogador um número de lances livres como se segue:

- Se o lançamento de cesto de campo é convertido, o cesto é válido e, adicionalmente, 1 lance livre.
- Se o lançamento de cesto de campo da área de 2 pontos não é convertido, 2 lances livres.
- Se o lançamento de cesto de campo da área de 3 pontos não é convertido, 3 lances livres.
- Se o jogador sofre uma falta quando, ou imediatamente antes, soa o sinal do cronómetro de jogo para o fim do período ou ainda quando, ou imediatamente antes, soa o sinal do aparelho de 14/24 segundos, enquanto o jogador ainda tem a bola na(s) mão(s) e o cesto é convertido, o cesto não será válido e serão concedidos 2 ou 3 lances livres.

Art. 35 Falta dupla

35.1 Definição

35.1.1 Uma falta dupla é uma situação em que 2 adversários cometem faltas pessoais um contra o outro, aproximadamente ao mesmo tempo.

35.2 Penalidade

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

Se aproximadamente ao mesmo tempo que a falta dupla

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

Art. 36 Falta técnica

36.1 Regras de conduta

36.1.1 Uma conduta adequada no jogo pressupõe uma total e leal cooperação dos jogadores e membros de banco de ambas as equipas com os árbitros, oficiais de mesa e comissário, se presente.

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

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

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

36.1.5 Se uma infracção é reconhecida depois da bola ficar viva, o jogo deve ser interrompido e uma falta técnica assinalada. A penalidade deve ser administrada como se a falta técnica tivesse ocorrido no momento em que é assinalada. O que quer que tenha ocorrido durante o intervalo de tempo entre a infracção e o jogo ser interrompido, permanece válido.

36.2 Violência

36.2.1 Actos de violência podem ocorrer durante o jogo, contrários ao espírito de desportivismo e de *fair-play*. Estes actos devem ser imediatamente parados pelos árbitros e, se necessário, por agentes das forças de segurança pública.

36.2.2 Sempre que actos de violência tenham lugar, envolvendo jogadores ou membros de banco da equipa, no campo de jogo ou proximidades, os árbitros devem tomar todas as acções necessárias para pará-los.

- 36.2.3 Todas as pessoas acima mencionadas que sejam culpadas de flagrantes actos de agressão contra adversários ou árbitros, devem ser desqualificadas. O árbitro principal deve relatar o incidente ao organismo responsável pela competição.
- 36.2.4 Os agentes das forças de segurança pública apenas podem entrar no campo de jogo se tal for solicitado pelos árbitros. No entanto, caso espectadores entrem no campo de jogo com a clara intenção de cometer actos de violência, os agentes das forças de segurança pública devem intervir de imediato para proteger as equipas e os árbitros.
- 36.2.5 Todas as outras áreas, incluindo entradas, saídas, corredores, balneários, etc., ficam sob jurisdição do organismo responsável pela competição e dos agentes das forças de segurança pública.
- 36.2.6 Acções físicas cometidas por jogadores ou membros de banco da equipa, que possam causar danos ao equipamento de jogo, não podem ser permitidas pelos árbitros.
- Quando este tipo de comportamento for observado pelos árbitros, o treinador da equipa infractora deve ser advertido.
- Caso a(s) acção(ões) seja(m) repetida(s), deve ser imediatamente assinalada uma falta técnica ao(s) indivíduo(s) envolvido(s).

36.3 **Definição**

- 36.3.1 Uma falta técnica é uma falta de um jogador sem contacto, de natureza comportamental, incluindo, mas não limitada a:
- Ignorar avisos dados pelos árbitros.
 - Dirigir-se desrespeitosamente aos árbitros, comissário, oficiais de mesa ou membros do banco da equipa.
 - Comunicar desrespeitosamente com os árbitros, comissário, oficiais de mesa ou adversários.
 - Utilizar linguagem e gestos que possam ofender ou incitar os espectadores.
 - Provocar e insultar um adversário.
 - Obstruir a visão de um adversário, acenando/parando a(s) mão(s) próximo dos seus olhos.
 - Oscilar excessivamente os cotovelos.
 - Atrasar o jogo, tocando deliberadamente na bola após cesto ou impedir que uma reposição de bola de fora de campo se efectue prontamente.
 - Simular ter sofrido uma falta.
 - Pendurar-se no aro, de forma a que todo o peso do jogador seja suportado pelo aro, excepto quando o jogador segura o cesto momentaneamente após um afundação ou, no entender de um árbitro, está a tentar evitar uma lesão dele próprio ou de outro jogador.
 - Interferência de lançamento durante o último ou único lance livre por um jogador defensor. Deverá ser concedido 1 ponto à equipa adversária, seguido da penalidade de falta técnica assinalada ao jogador defensor.
- 36.3.2 Uma falta técnica a membro de banco da equipa é uma falta por comunicar desrespeitosamente ou tocar os árbitros, comissário, oficiais de mesa ou adversários, ou uma infracção de natureza processual ou administrativa.

36.3.3 Um jogador deve ser desqualificado para o resto do jogo quando é sancionado com 2 faltas técnicas, **ou 2 faltas antidesportivas ou 1 falta técnica e 1 falta antidesportiva.**

36.3.4 Um treinador deve ser desqualificado para o resto do jogo quando:

- É sancionado com 2 faltas técnicas (“C”) devido ao seu próprio comportamento antidesportivo.
- É sancionado com 3 faltas técnicas, sejam todas (“B”) ou uma delas (“C”), devido ao comportamento antidesportivo de outros membros de banco da equipa.

36.3.5 Se um jogador ou um treinador é desqualificado no âmbito do Art. 36.3.3 ou Art. 36.3.4, essa falta técnica deve ser a única falta a ser penalizada e nenhuma outra penalidade adicional pela desqualificação deve ser considerada.

36.4 **Penalidade**

36.4.1 Se uma falta técnica é cometida:

- Por um jogador, uma falta técnica deve ser-lhe averbada como falta de jogador e contará como uma das faltas da equipa.
- Por um membro de banco da equipa, uma falta técnica deve ser averbada ao treinador e não contará como uma das faltas da equipa.

36.4.2 Deve ser concedido 1 lance livre aos adversários, seguido de:

- Uma reposição de bola fora de campo no prolongamento da linha central, oposto à mesa dos oficiais.
- Uma bola ao ar no círculo central para início do primeiro período.

Art. 37 Falta antidesportiva

37.1 **Definição**

37.1.1 Uma falta antidesportiva é uma falta por contacto de um jogador que, no entender do árbitro:

- Não é uma tentativa legítima de directamente jogar a bola dentro do espírito e intenção das regras.
- É um contacto excessivo, duro, provocado por um jogador numa tentativa de jogar a bola **ou um adversário.**

- **É um contacto desnecessário provocado pelo jogador defensor para parar a progressão da equipa atacante em transição.**

Isto apenas se aplica até que o jogador atacante inicie o seu acto de lançamento ao cesto.

- É um contacto pelo jogador defensor por detrás ou lateralmente sobre um adversário na tentativa de impedir um contra-ataque e não há qualquer jogador defensor entre o jogador atacante e o cesto adversário.

Isto apenas se aplica até que o jogador atacante inicie o seu acto de lançamento ao cesto.

- É um contacto pelo jogador defensor sobre um adversário no campo de jogo durante os últimos 2 minutos do quarto período ou de cada período suplementar, quando a bola se encontra fora de campo para reposição por linha limite e ainda nas mãos do árbitro ou à disposição do jogador que fará a reposição.

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

37.2 Penalidade

37.2.1 Uma falta antidesportiva deve ser assinalada ao infractor.

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

- Uma reposição de bola fora de campo no prolongamento da linha central, oposto à mesa dos oficiais.
- Uma bola ao ar no círculo central no início do primeiro período.

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

- Se a falta é cometida sobre um jogador que não está em acto de lançamento: 2 lances livres.
- Se a falta é cometida sobre um jogador em acto de lançamento: o cesto, se convertido, é válido e, adicionalmente, 1 lance livre.
- Se a falta é cometida sobre um jogador em acto de lançamento e o cesto não é convertido: 2 ou 3 lances livres.

37.2.3 Um jogador deve ser desqualificado para o resto do jogo se for sancionado com 2 faltas antidesportivas, **ou 2 faltas técnicas ou 1 falta técnica e 1 falta antidesportiva.**

37.2.4 Se um jogador é desqualificado no âmbito do Art. 37.2.3, essa falta antidesportiva é a única falta a ser penalizada e nenhuma outra penalidade adicional pela desqualificação deve ser considerada.

Art. 38 Falta desqualificante

38.1 Definição

38.1.1 Uma falta desqualificante é uma acção flagrantemente antidesportiva, cometida por um jogador ou por um membro de banco da equipa.

38.1.2 Um treinador sancionado com uma falta desqualificante deve ser substituído pelo treinador adjunto inscrito no boletim de jogo. Se não está inscrito nenhum treinador adjunto no boletim de jogo, deverá ser substituído pelo capitão (CAP).

38.2 Penalidade

38.2.1 Uma falta desqualificante deve ser assinalada ao infractor.

38.2.2 Sempre que o infractor é desqualificado de acordo com os artigos correspondentes destas regras, deve dirigir-se e permanecer no balneário da equipa durante o resto do jogo ou, se assim o desejar, abandonar o edifício.

38.2.3 Deve(m) ser concedido(s) lance(s) livre(s):

- A qualquer adversário, designado pelo treinador, no caso de uma falta que não envolva contacto.
- Ao jogador que sofreu a falta, no caso de ser uma falta por contacto.

Seguido(s) de:

- Uma reposição de bola fora de campo no prolongamento da linha central, oposto à mesa dos oficiais.
- Uma bola ao ar no círculo central no início do primeiro período.

- 38.2.4 O número de lances livres deve ser concedido da seguinte forma:
- Se a falta é uma falta em que não há contacto: 2 lances livres.
 - Se a falta é cometida sobre um jogador que não está em acto de lançamento: 2 lances livres.
 - Se a falta é cometida sobre um jogador em acto de lançamento: o cesto, se convertido, é válido e, adicionalmente, 1 lance livre.
 - Se a falta é cometida sobre um jogador em acto de lançamento e o cesto não é convertido: 2 ou 3 lances livres.

Art. 39 Luta

39.1 Definição

Uma Luta é uma interacção física entre 2 ou mais adversários (jogadores e membros de banco da equipa).

Este artigo aplica-se exclusivamente a membros de banco da equipa que abandonam o espaço confinado ao banco da equipa durante uma Luta ou qualquer situação que possa conduzir a uma Luta.

39.2 Regra

39.2.1 Substitutos, jogadores excluídos ou acompanhantes da equipa que abandonam a área do banco da equipa durante uma Luta ou durante uma situação que possa conduzir a uma Luta, devem ser desqualificados.

39.2.2 Apenas ao treinador e/ou ao treinador adjunto é permitido abandonar a área do banco da equipa durante uma Luta ou qualquer situação que possa conduzir a uma Luta, para ajudar os árbitros a manter ou a restabelecer a ordem. Nesta situação, não devem ser desqualificados.

39.2.3 Se um treinador e/ou treinador adjunto abandona a área do banco da equipa e não ajuda ou tenta ajudar os árbitros a manter ou a restabelecer a ordem, devem ser desqualificados.

39.3 Penalidade

39.3.1 Independentemente do número de membros de banco da equipa desqualificados por abandonar a área do banco da equipa, uma única falta técnica ("B") deverá ser averbada ao treinador.

39.3.2 Se membros de banco de ambas as equipas são desqualificados no âmbito deste artigo e não subsistem outras penalidades de falta para administrar, o jogo reinicia-se como se segue.

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

- Um cesto de campo é convertido, a bola deve ser concedida à equipa que o sofreu para reposição de fora de campo de qualquer ponto da linha final.
- Uma equipa detinha a posse de bola ou tinha direito à mesma, a bola deve ser concedida a esta equipa para reposição de fora de campo no prolongamento da linha central, oposto à mesa dos oficiais.
- Nenhuma das equipas detém ou tem direito à posse de bola, ocorre uma situação de bola ao ar.

39.3.3 Todas as faltas desqualificantes devem ser averbadas no boletim de jogo de acordo com B.8.3 e não contam como faltas de equipa.

- 39.3.4 Todas as possíveis penalidades de falta contra jogadores no campo de jogo, envolvidos em Luta ou em quaisquer situações que conduz a uma Luta, devem ser tratadas de acordo com Art. 42.

REGRA SETE – DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 40 5 faltas de jogador

- 40.1 Um jogador que cometeu 5 faltas deve ser informado por um árbitro e deve abandonar o jogo de imediato. Deve ser substituído em 30 segundos.
- 40.2 Uma falta cometida por um jogador que previamente cometeu 5 faltas é considerada uma falta de jogador excluído e sancionada e averbada no boletim de jogo ao treinador (“B”).

Art. 41 Faltas de equipa: Penalidade

41.1 Definição

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

41.2 Regra

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

Art. 42 Situações especiais

42.1 Definição

Na mesma paragem de cronómetro de jogo, que sucede a uma infracção, podem surgir situações especiais quando falta(s) adicional(is) for(em) cometida(s).

42.2 Procedimento

- 42.2.1 Todas as faltas devem ser assinaladas e todas as penalidades identificadas.
- 42.2.2 Deve ser determinada a ordem pela qual ocorreram todas as infracções.
- 42.2.3 Todas as penalidades iguais contra as duas equipas e todas as penalidades por faltas duplas devem ser canceladas pela ordem em que ocorreram. Uma vez que as penalidades tenham sido registadas e canceladas, são consideradas como se nunca tivessem ocorrido.

- 42.2.4 O direito à posse de bola como parte da última penalidade, cancelará quaisquer anteriores direitos à posse de bola.
- 42.2.5 Uma vez que a bola fique viva para o primeiro ou único lance livre ou numa penalidade de reposição de bola de fora de campo, essa penalidade já não pode ser considerada para cancelar quaisquer penalidades remanescentes.
- 42.2.6 Todas as penalidades remanescentes devem ser administradas pela ordem em que foram assinaladas.
- 42.2.7 Se, após o cancelamento de penalidades iguais contra ambas as equipas, não permanecem quaisquer outras penalidades por administrar, o jogo deve reiniciar-se da seguinte forma:
- Se, aproximadamente ao mesmo tempo da primeira infracção:
- Um cesto de campo é convertido, a bola deve ser concedida à equipa que o sofreu para reposição de fora de campo em qualquer local da linha final.
 - Uma equipa detinha a posse de bola ou tinha direito à mesma, a bola deve ser concedida a esta equipa para reposição de fora de campo, no local mais próximo da primeira infracção.
 - Nenhuma das equipas detinha ou tinha direito à posse de bola, ocorre uma situação de bola ao ar.

Art. 43 Lances livres

43.1 Definição

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

43.2 Regra

- 43.2.1 Quando uma falta pessoal, **uma falta antidesportiva ou uma falta desqualificante** é assinalada o(s) lance(s) livre(s) deve(m) ser concedido(s) da seguinte forma:
- O jogador que sofreu a falta deve executar o(s) lance(s) livre(s).
 - Se há uma solicitação para a sua substituição, deve executar o(s) lance(s) livre(s) antes de abandonar o jogo.
 - Se o jogador tem de abandonar o jogo devido a lesão, por ter cometido 5 faltas ou ter sido desqualificado, o seu substituto deverá executar o(s) lance(s) livre(s). Se não há substituto disponível, qualquer colega de equipa pode ser designado pelo seu treinador para executar o(s) lance(s) livre(s).
- 43.2.2 Quando uma falta técnica **ou uma falta desqualificante sem contacto** é assinalada, qualquer membro da equipa adversária pode ser designado pelo seu treinador para executar o(s) lance(s) livre(s).
- 43.2.3 O executante de lance livre deve:
- Assumir uma posição por detrás da linha de lance livre e dentro do semicírculo.

- Utilizar qualquer método para executar um lance livre, de forma a que a bola entre no cesto por cima ou toque o aro.
- Lançar a bola em 5 segundos, depois de ter sido colocada à sua disposição pelo árbitro.
- Não tocar a linha de lance livre ou entrar na área restritiva até que a bola entre no cesto ou toque o aro.
- Não simular um lance livre.

43.2.4 Os jogadores nos locais de ressalto de lance livre têm direito a ocupar posições alternadas nestes espaços, os quais são considerados como tendo 1 m de profundidade (Figura 6).

Durante os lances livres estes jogadores não devem:

- Ocupar locais de ressalto de lance livre aos quais não têm direito.
- Entrar na área restritiva, na zona neutra ou abandonar o local de ressalto de lance livre, até que a bola tenha saído da(s) mão(s) do executante de lance livre.
- Distrair o executante de lance livre com os seus actos.

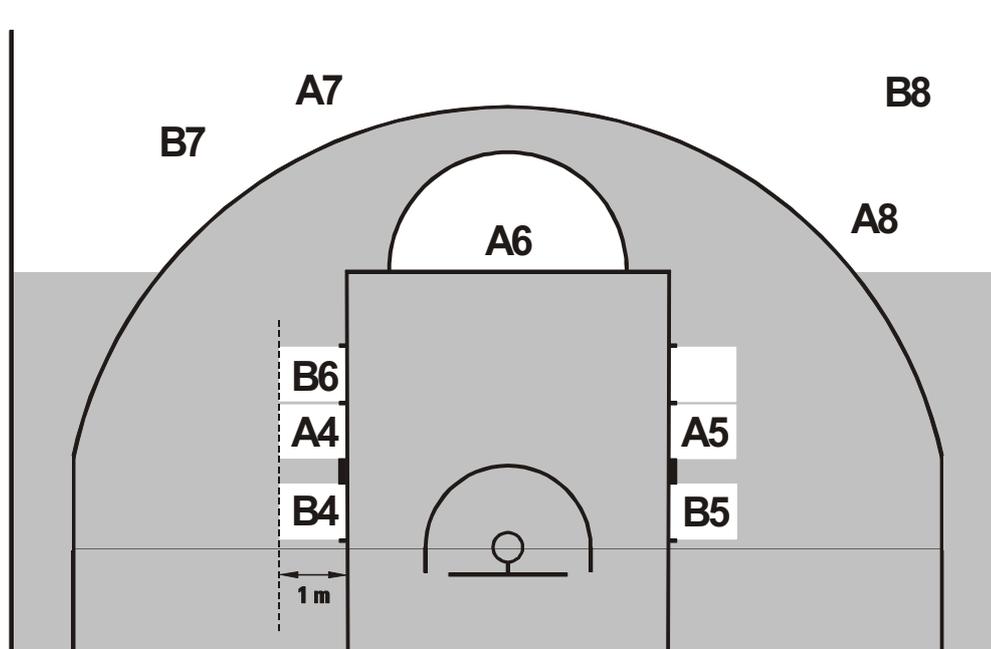


Figura 6 Posições dos jogadores durante os lances livres

43.2.5 Os jogadores que não estão nos locais de ressalto de lance livre, devem permanecer atrás do prolongamento da linha de lance livre e atrás da linha de lançamento de 3 pontos, até que termine o lance livre.

43.2.6 Durante lance(s) livre(s) seguido(s) por outra(s) série(s) de lances livres ou por uma reposição de bola fora de campo, todos os jogadores devem permanecer atrás do prolongamento da linha de lance livre e atrás da linha de lançamento de 3 pontos.

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

43.3 **Penalidade**

43.3.1 Se um **lance livre é bem sucedido** e a(s) violação(ões) é(são) cometida(s) pelo executante de lance livre, o ponto, se convertido, não é válido.

Qualquer outra violação cometida por um outro jogador **durante um lançamento para lance livre convertido** ou após a violação cometida pelo executante de lance livre, deve ser ignorada.

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

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

- O ponto, se convertido, é válido.
- A(s) violação(ões) é(são) ignorada(s).

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

43.3.3 Se um **lance livre não é bem sucedido** e a violação é cometida por:

- Um **executante de lance livre** ou por um seu **colega de equipa** no último ou único lance livre, a bola deve ser concedida aos adversários para reposição de fora de campo no prolongamento da linha de lance livre, excepto se essa equipa tiver direito a posterior posse de bola.
- Um **adversário** do executante de lance livre, deverá ser concedido ao executante um novo lance livre de substituição.
- **Ambas as equipas**, no último ou único lance livre, ocorre uma situação de bola ao ar.

Art. 44 Erros corrigíveis

44.1 Definição

Os árbitros podem corrigir um erro no caso de uma regra ter sido inadvertidamente ignorada, mas apenas nas seguintes situações:

- Concessão de lance(s) livre(s) indevido(s).
- Omissão na atribuição de lance(s) livre(s) devido(s).
- Atribuição ou cancelamento errado de ponto(s).
- Permissão que o jogador errado execute lance(s) livre(s).

44.2 Procedimento geral

44.2.1 Para que sejam corrigíveis, os erros acima mencionados devem ser reconhecidos pelos árbitros, comissário, se presente, ou oficiais de mesa, antes que a bola fique viva, depois da primeira bola morta após o reinício do cronómetro de jogo a seguir ao erro.

44.2.2 Um árbitro pode interromper imediatamente o jogo ao reconhecer um erro corrigível, desde que nenhuma das equipas seja colocada em desvantagem.

44.2.3 Quaisquer faltas cometidas, cestos convertidos, tempo decorrido e outra actividade adicional que possam ter ocorrido depois do erro e antes do seu reconhecimento, permanecem válidos.

44.2.4 Após a correcção do erro, o jogo deve recomeçar no ponto em que foi interrompido para corrigir o erro, a não ser que as regras determinem de outra forma. A bola deve ser concedida à equipa que tinha direito à posse de bola no momento em que o jogo foi interrompido para a correcção do erro.

44.2.5 Uma vez que um erro que ainda seja corrigível tenha sido reconhecido e:

- Se o jogador envolvido na correção do erro está no banco da equipa após ter sido legalmente substituído, tem de regressar ao campo de jogo, para participar na correção do erro e nessa altura tornar-se-á jogador.

Após a correção do erro, este jogador pode permanecer em jogo, a não ser que uma substituição legal seja novamente solicitada e, neste caso, o jogador pode abandonar o campo de jogo.

- Se o jogador foi substituído por lesão, por ter cometido 5 faltas ou ter sido desqualificado, o seu substituto deverá participar na correção do erro.

44.2.6 Os erros corrigíveis não podem ser corrigidos depois do árbitro principal ter assinado o boletim de jogo.

44.2.7 Quaisquer erros de registo no boletim de jogo, de cronometragem ou de operação do aparelho de 14/24 segundos, cometidos pelos oficiais de mesa, envolvendo o resultado, número de faltas, número de descontos de tempo, tempo de jogo ou de ataque consumido ou omitido, podem ser corrigidos pelos árbitros em qualquer momento antes que o árbitro principal assine o boletim de jogo.

44.3 Procedimento especial

44.3.1 Concessão de lance(s) livre(s) indevido(s).

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

- Se o cronómetro de jogo não andou, a bola deve ser concedida para reposição de fora de campo no prolongamento da linha de lance livre, à equipa cujos lances livres foram cancelados.
- Se o cronómetro de jogo andou e:
 - A equipa que detém ou tem direito à posse de bola no momento em que o erro é reconhecido, é a mesma equipa que detinha a posse de bola no momento em que o erro ocorreu, ou
 - Nenhuma das equipas detém a posse de bola no momento em que o erro é reconhecido, a bola deve ser concedida à equipa que tinha direito à posse de bola no momento do erro.
- Se o cronómetro de jogo andou e, no momento em que o erro é reconhecido, a equipa que detém ou tem direito à posse de bola é a equipa adversária da que detinha a posse de bola no momento do erro, ocorre uma situação de bola ao ar.
- Se o cronómetro de jogo andou e, no momento em que o erro é reconhecido, foi concedida uma penalidade envolvendo lance(s) livre(s), estes lance(s) livre(s) devem ser executados e a bola deve ser concedida para reposição de fora de campo pela equipa que detinha a posse de bola no momento em que ocorreu o erro.

44.3.2 Omissão na atribuição de lance(s) livre(s) devido(s)

- Se não houve qualquer alteração de posse de bola depois do erro ter ocorrido, o jogo deve recomeçar após a correção do erro, como se de qualquer lance livre normal se tratasse.
- Se a mesma equipa converte um cesto depois de obter erradamente uma posse de bola para reposição de fora de campo, o erro deve ser ignorado.

44.3.3 Permissão que o jogador errado execute lance(s) livre(s).

O(s) lance(s) livre(s) executado(s) e a posse de bola que seja parte da penalidade, devem ser anulados e a bola deve ser concedida aos adversários para reposição de

fora de campo no prolongamento da linha de lance livre, a não ser que persistam penalidades de infracções posteriores a serem administradas.



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

Art. 45 Árbitros, oficiais de mesa e comissário

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

Art. 46 Árbitro principal: Deveres e poderes

O árbitro principal deve:

- 46.1 Inspeccionar e aprovar o equipamento que será utilizado no jogo.
- 46.2 Designar o cronómetro oficial de jogo, o aparelho de 14/24 segundos, o cronómetro para descontos de tempo e aceitar os oficiais de mesa.
- 46.3 Escolher a bola do jogo de entre, pelo menos, 2 bolas usadas, fornecidas pela equipa visitada. Se nenhuma destas bolas é adequada para bola do jogo, pode escolher a que esteja disponível e apresente melhor qualidade.
- 46.4 Não permitir que qualquer jogador utilize objectos que possam lesionar outros jogadores.
- 46.5 Lançar a bola ao ar no início do primeiro período e administrar a reposição de fora de campo no início de todos os outros períodos.
- 46.6 Ter o poder de interromper o jogo sempre que as condições o justifiquem.
- 46.7 Ter o poder de determinar que uma dada equipa perde o jogo por falta de comparência.
- 46.8 Examinar cuidadosamente o boletim de jogo no final do tempo de jogo ou a qualquer momento que entenda necessário.
- 46.9 Aprovar e assinar o boletim de jogo no final do tempo de jogo, **terminando** a administração do jogo e a **ligação** dos árbitros com o mesmo. O **poder** dos árbitros **começa** quando chegam ao campo de jogo 20 minutos antes da hora programada para o início do jogo e **termina** quando o sinal do cronómetro soa para o final do jogo como aprovado pelos árbitros.

* Na língua inglesa o árbitro principal é "crew chief" e o auxiliar é "umpire" (umpire 1 e 2 na arbitragem a 3). O termo "referee" deixa de se usar.

- 46.10 Registrar no verso do boletim de jogo, **no balneário e antes de assinar o boletim de jogo:**
- Qualquer falta de comparência ou falta desqualificante.
 - Qualquer comportamento antidesportivo cometido por jogadores ou por membros de banco da equipa, que tenha lugar antes dos 20 minutos anteriores à hora programada para o início de jogo ou entre o fim do jogo e a aprovação e assinatura do boletim de jogo.
- Neste caso, o árbitro principal (comissário, se presente) deve elaborar um relatório detalhado ao organismo responsável pela competição.
- 46.11 Tomar a decisão definitiva sempre que necessário ou quando os árbitros discordam entre si. Para tomar a decisão definitiva pode consultar o(s) árbitro(s) auxiliar(es), o comissário, se presente, e/ou os oficiais de mesa.
- 46.12 Estar autorizado a aprovar antes do jogo e a utilizar, se disponível, equipamento técnico **Instant Replay System (IRS)**, para decidir antes de assinar o boletim de jogo.
- No fim de período ou período suplementar:
 - se a bola num último lançamento de campo convertido saiu das mãos do lançador ou não, antes de soar o sinal sonoro para o fim do período.
 - quando e quanto tempo deve registar o cronómetro de jogo, se:
 - Ocorreu uma violação de bola fora de campo por parte do lançador.
 - Ocorreu uma violação à regra dos 24 segundos.
 - Ocorreu uma violação de 8 segundos.
 - Uma falta foi **cometida** antes do fim do **período ou período suplementar**.
 - Quando o cronómetro de jogo indica 2:00 minutos ou menos no quarto período e em cada período suplementar:
 - se a bola num lançamento de campo convertido saiu das mãos do lançador ou não, antes de soar o sinal sonoro do aparelho de 14/24 segundos.
 - se a bola num lançamento de campo saiu das mãos do lançador ou não, antes de uma qualquer falta ter sido **cometida**.
 - para identificar o jogador que fez com que a bola saísse de campo.
 - Em qualquer momento do jogo:
 - se um lançamento de campo convertido deve contar 2 ou 3 pontos.
 - **após uma falta ser cometida sobre um jogador na sua tentativa mal sucedida de obter um cesto de campo, para identificar se 2 ou 3 lances livres devem ser concedidos.**
 - após uma avaria do cronómetro de jogo ou do aparelho de 14/24 segundos, em quanto tempo deve ser corrigida a respectiva contagem.
 - para identificar o correcto executante de lance livre.
 - para identificar o envolvimento de jogadores e acompanhantes da equipa durante uma situação de luta.
- 46.13 **Ter o poder para tomar decisões sobre qualquer ponto não especificamente abrangido por estas regras.**



Art. 47 Árbitros: Deveres e poderes

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

Art. 48 Marcador e marcador auxiliar: Deveres

- 48.1 Ao marcador deve ser disponibilizado um boletim de jogo e deve manter um registo do seguinte:
- Equipas, averbando os nomes e números dos jogadores que irão iniciar o jogo e de todos os substitutos que participarão no jogo. Quando houver uma infracção às regras relativa aos 5 jogadores indicados para iniciar o jogo, substituições ou

números de jogadores, deve informar o árbitro mais próximo, tão rápido quanto possível.

- Sumário da marcha dos pontos marcados, averbando os cestos de campo e os lances livres convertidos.
- Faltas sancionadas a cada jogador. O marcador deve imediatamente informar um árbitro quando é assinalada a 5ª falta a um jogador. Deve registar as faltas sancionadas a cada treinador e deve imediatamente informar o árbitro quando um treinador deve ser desqualificado. Da mesma forma, deve imediatamente informar um árbitro quando um jogador tenha cometido 2 faltas técnicas, ou 2 faltas antidesportivas ou 1 falta técnica e 1 falta antidesportiva e que deve ser desqualificado.
- Descontos de tempo. Deve informar os árbitros sobre a oportunidade de desconto de tempo quando uma equipa solicita um desconto de tempo e informar o treinador, através de um árbitro, que a equipa já não dispõe de desconto(s) de tempo num meio-tempo ou período suplementar.
- A próxima posse de bola alternada, manuseando a seta da posse de bola alternada. O marcador deve inverter a direcção da seta da posse de bola alternada imediatamente após o fim da primeira parte, uma vez que as equipas trocarão de cesto para a segunda parte.

48.2 O **marcador** deverá também:

- Indicar o número de faltas cometidas por cada jogador, elevando, de forma visível para ambos os treinadores, a placa com o número de faltas cometidas por aquele jogador.
- Colocar o indicador das faltas de equipa sobre a mesa dos oficiais, na extremidade da mesa mais próxima da equipa que incorre na penalidade por faltas de equipa, logo que a bola fica viva depois da quarta falta da equipa num período.
- Efectuar substituições.
- Fazer soar o seu sinal **apenas** quando a bola fica morta e antes da bola ficar novamente viva. O som do seu sinal **não** pára o cronómetro do jogo ou o jogo, nem determina que a bola fique morta.

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

48.4 Se um erro de registo no boletim de jogo é reconhecido:

- Durante o jogo, o marcador deve esperar pela primeira bola morta antes de fazer soar o seu sinal.
- Após o final do tempo de jogo e antes do boletim de jogo ser assinado pelo árbitro principal, o erro deve ser corrigido, mesmo que esta correcção influencie o resultado final do jogo.
- Após a assinatura do boletim de jogo pelo árbitro principal, o erro já não pode ser corrigido. O árbitro principal ou o comissário, se presente, deve enviar um relatório detalhado ao organismo responsável pela competição.



Art. 49 Cronometrista: Deveres

- 49.1 Ao **cronometrista** deve ser disponibilizado um cronómetro de jogo e um cronómetro para descontos de tempo e deve:
- Cronometrar o tempo de jogo, os descontos de tempo e os intervalos de jogo.
 - Assegurar-se que o sinal do cronómetro de jogo soa muito alto e automaticamente no fim de cada período.
 - Utilizar todos os meios possíveis para imediatamente informar os árbitros caso falhe o seu sinal sonoro ou não seja ouvido.
 - Informar as equipas e os árbitros pelo menos 3 minutos antes do início do terceiro período.
- 49.2 O cronometrista deve cronometrar o **tempo de jogo** da seguinte forma:
- Pôr em funcionamento o cronómetro de jogo quando:
 - Durante uma bola ao ar, a bola é legalmente tocada por um dos saltadores.
 - Após um último ou único lance livre não convertido e a bola continua viva, a bola toca ou é tocada por um jogador dentro do campo de jogo.
 - Durante uma reposição de bola fora de campo, a bola toca ou é legalmente tocada por um jogador dentro do campo de jogo.
 - Parar o cronómetro de jogo quando:
 - O tempo expira no final de um período, se o cronómetro de jogo não para automaticamente.
 - Um árbitro faz soar o seu apito enquanto a bola está viva.
 - Um cesto de campo é convertido contra uma equipa que solicitou um desconto de tempo.
 - Um cesto de campo é convertido quando o cronómetro de jogo indica 2:00 minutos ou menos no quarto período e em cada período suplementar.
 - O aparelho de 14/24 segundos soa enquanto uma equipa detém a posse de bola.
- 49.3 O cronometrista deve cronometrar um **desconto de tempo** da seguinte forma:
- Dar imediatamente início ao cronómetro, logo que o árbitro faz soar o seu apito e efectua o sinal de desconto de tempo.
 - Fazer soar o seu sinal quando se esgotaram 50 segundos do desconto de tempo.
 - Fazer soar o seu sinal quando termina o desconto de tempo.
- 49.4 O cronometrista deve cronometrar um **intervalo de jogo** da seguinte forma:
- Dar imediatamente início ao cronómetro, logo que acabe o período antecedente.
 - Informar os árbitros antes do primeiro e do terceiro períodos, quando faltarem 3 minutos e 1,5 minutos para o início do período.
 - Antes do segundo e quarto períodos e de cada período suplementar, fazer soar o seu sinal 30 segundos antes do início do período.
 - Fazer soar o seu sinal e simultaneamente parar o cronómetro de imediato, quando termina um intervalo de jogo.

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

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

- 50.1 **Iniciado ou reiniciado** quando:
- Uma equipa ganha a posse de bola viva dentro do campo de jogo. Depois disso, o mero toque na bola por um adversário não inicia um novo período de ataque, se a mesma equipa mantém a posse de bola.
 - Numa reposição de bola de fora de campo, a bola toca ou é legalmente tocada por qualquer jogador no campo de jogo.
- 50.2 **Parado, mas não repostado, com o tempo remanescente visível**, quando à mesma equipa que detinha a posse de bola é concedida uma reposição fora de campo como resultado de:
- A bola ter saído do campo de jogo.
 - Um jogador da mesma equipa ter-se lesionado.
 - Uma situação de bola ao ar.
 - Uma falta dupla.
 - Um cancelamento de penalidades iguais contra ambas as equipas.
- 50.3 **Parado e repostado nos 24 segundos**, com o mostrador apagado, quando:
- A bola entra legalmente no cesto.
 - A bola toca o aro do cesto dos adversários (a menos que a bola fique presa entre o aro e a tabela) e é controlada pela equipa que não detinha a posse de bola antes desta tocar o aro.
 - A equipa tem direito a reposição de bola de fora de campo na sua zona de defesa:
 - Como resultado de uma falta violação.
 - O jogo é interrompido devido a uma acção não relacionada com a equipa que detém a posse de bola.
 - O jogo é interrompido devido a uma acção não relacionada com qualquer das equipas, a menos que os adversários sejam colocados em desvantagem.
 - A equipa tem direito a lance(s) livre(s).
 - A infracção das regras é cometida pela equipa que detém o controle de bola.
- 50.4 **Parado mas não repostado nos 24 segundos, com o tempo remanescente visível**, quando a mesma equipa que previamente detinha a posse de bola tem direito à reposição de bola de fora de campo na sua zona de ataque e no mostrador do aparelho de 14/24 segundos estão indicados 14 segundos ou mais:
- Como resultado de uma falta ou violação.
 - O jogo é interrompido devido a uma acção não relacionada com a equipa que detém a posse de bola.
 - O jogo é interrompido devido a uma acção não relacionada com qualquer das equipas, a menos que os adversários sejam colocados em desvantagem.
- 50.5 **Parado e repostado nos 14 segundos, com 14 segundos visíveis**, quando:
- A mesma equipa que previamente detinha a posse de bola tem direito à reposição de bola de fora de campo na sua zona de ataque e no mostrador do aparelho de 14/24 segundos estão indicados 13 segundos ou menos:
 - Como resultado de uma falta ou violação.
 - O jogo é interrompido devido a uma acção não relacionada com a equipa que detém a posse de bola.
 - O jogo é interrompido devido a uma acção não relacionada com qualquer das equipas, a menos que os adversários sejam colocados em desvantagem.



- Depois da bola tocar o aro numa tentativa falhada de cesto de campo, num último ou único lance livre ou num passe, se a equipa que recupera a posse de bola é a mesma equipa que detinha a posse de bola antes da bola ter tocado o aro.

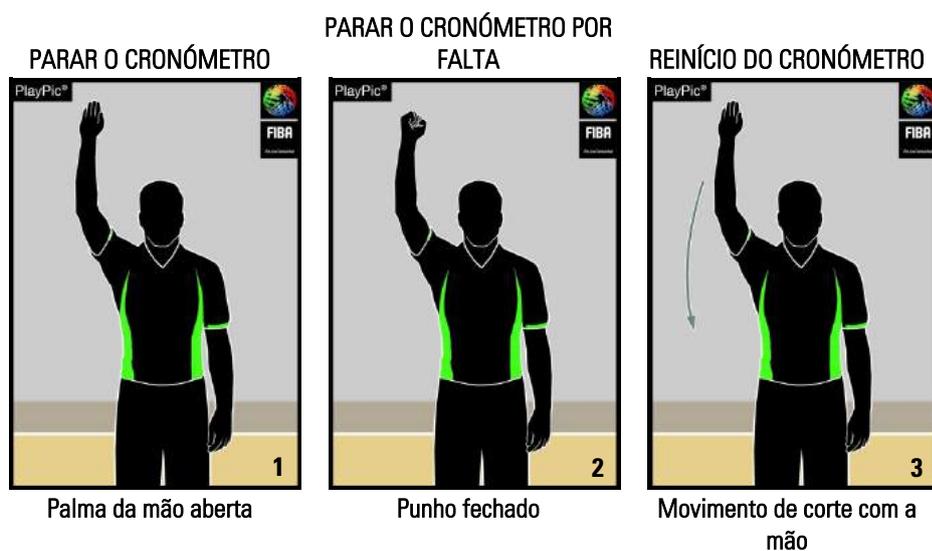
50.6 **Desligado**, depois da bola ficar morta e o cronómetro de jogo ter sido parado em qualquer período, quando há uma nova posse de bola para qualquer das equipas e há menos de 14 segundos indicados no cronómetro de jogo.

O aparelho de 14/24 segundos não interrompe o cronómetro de jogo ou o jogo, nem torna a bola morta, a não ser que uma equipa detenha a posse de bola.

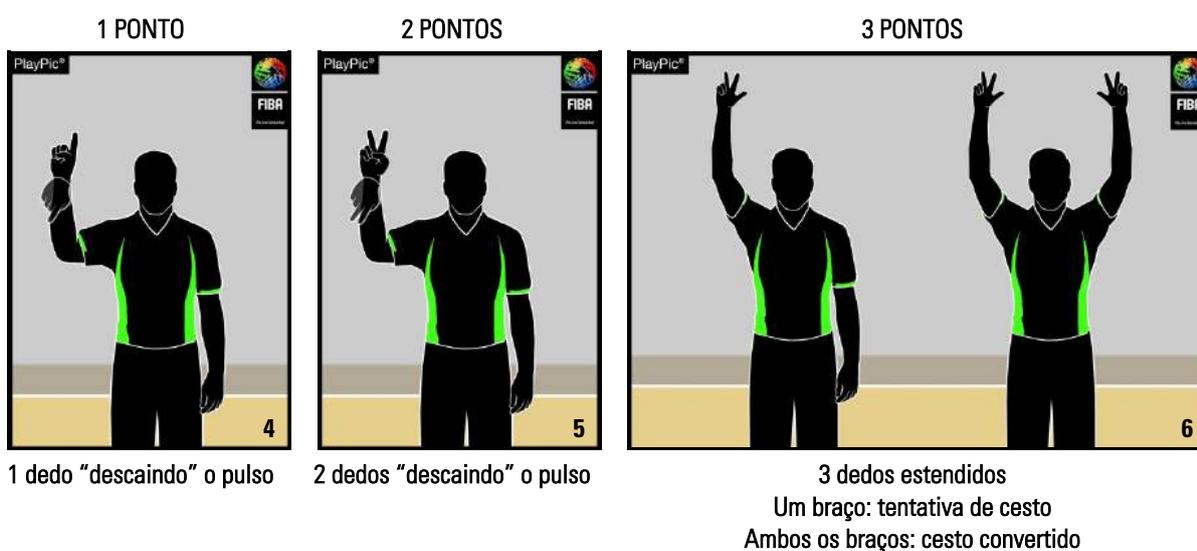
A – SINAIS DOS ÁRBITROS

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

Sinais relacionados com o cronómetro



Registo de pontos



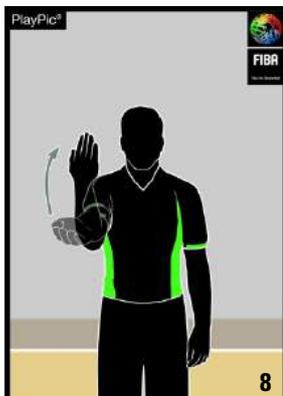
Substituição e desconto de tempo

SUBSTITUIÇÃO



Antebraços cruzados

ENTRADA DE JOGADOR



Palma aberta, acenando em direcção ao corpo

DESCONTO DE TEMPO



Mãos em T, com indicador estendido

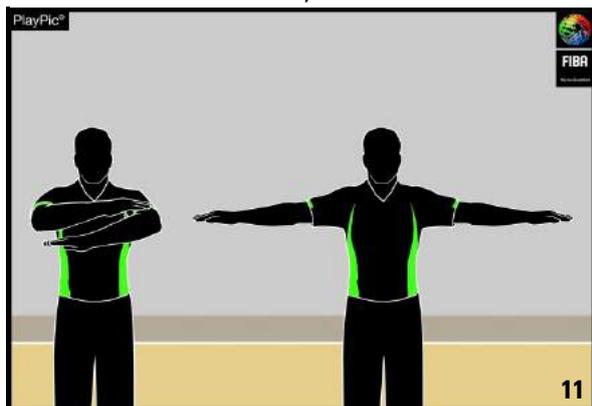
DESCONTO DE TEMPO PARA OS *MEDIA*



Braços abertos, com punhos cerrados

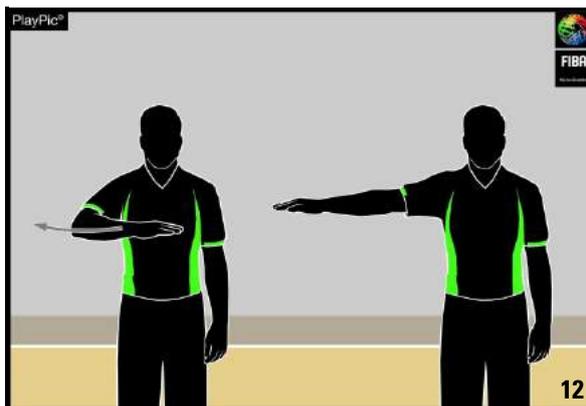
Informativo

ANULAÇÃO DE CESTO OU DE JOGADA



Movimento único dos braços, em "tesoura", à frente do peito

CONTAGEM VISÍVEL



Contagem enquanto movimento a palma da mão

COMUNICAÇÃO



Polegar para cima

REPOSIÇÃO DE 14 OU 24 SEGUNDOS



Girar mão com indicador estendido

DIRECÇÃO DO JOGO E/OU BOLA FORA DO CAMPO



Apontar a direcção do jogo, com o braço paralelo às linhas laterais

BOLA PRESA/SITUAÇÃO DE BOLA AO AR



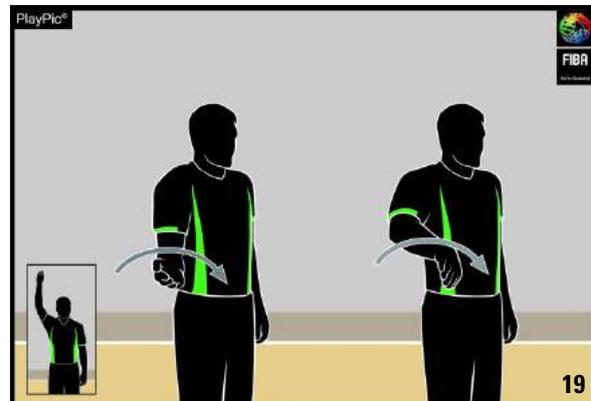
Polegares para cima, depois indicação da direcção do jogo de acordo com a seta de posse de bola alternada

Violações
"PASSOS"

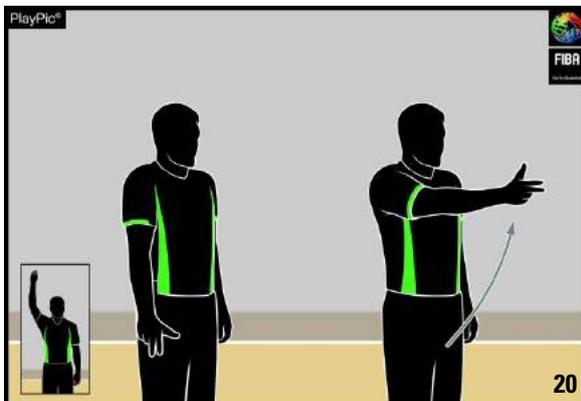

Rodando os pulsos

**DRIBLE ILEGAL,
DRIBLE DUPLO**


Movimento de "pás"

**DRIBLE ILEGAL,
TRANSPORTE DE BOLA**


Meia rotação da palma da mão

3 SEGUNDOS


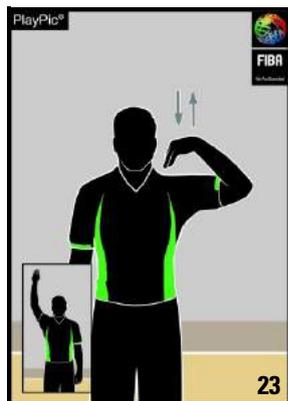
Braço estendido, mostrar 3 dedos

5 SEGUNDOS

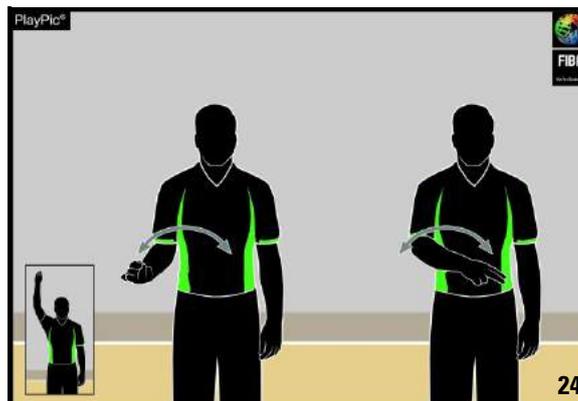

Mostrar 5 dedos

8 SEGUNDOS

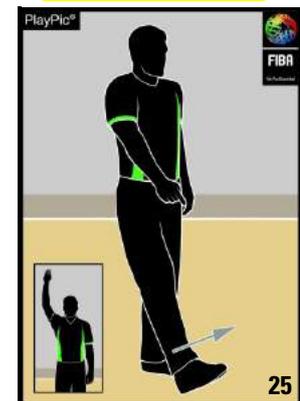

Mostrar 8 dedos

24 SEGUNDOS


Dedos tocando o ombro

REGRESSO DA BOLA À ZONA DE DEFESA


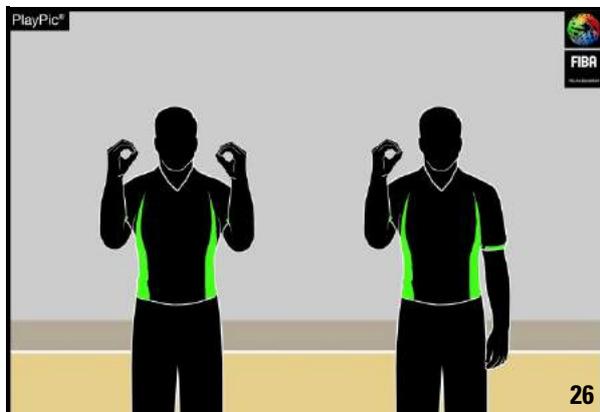
Movimento ondular à frente do corpo

**PONTAPÉ OU BLOQUEIO
DELIBERADO DA BOLA**


Apontar para o pé

Número dos Jogadores

Nº 0 e 00



Ambas as mãos mostram o número 0

A mão direita mostra o número 0

Nº 1 - 5



Mão direita indica os números de 1 a 5

Nº 6 - 10



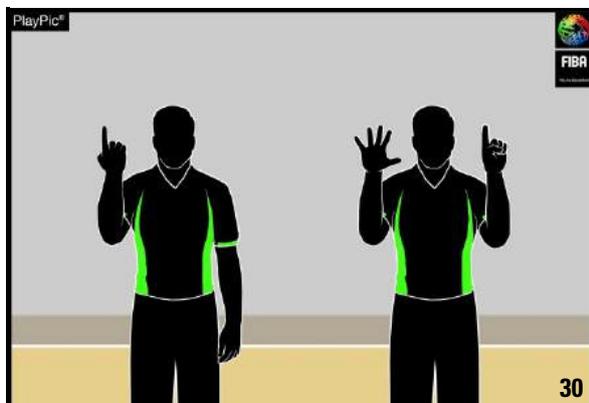
Mão direita indica o número 5, mão esquerda indica número de 1 a 5

Nº 11 - 15



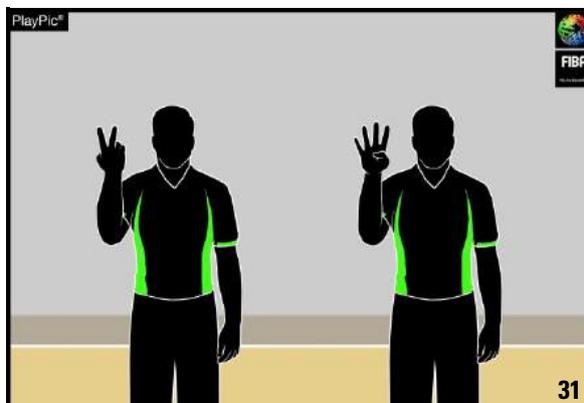
Punho direito fechado, mão esquerda indica número de 1 a 5

Nº 16



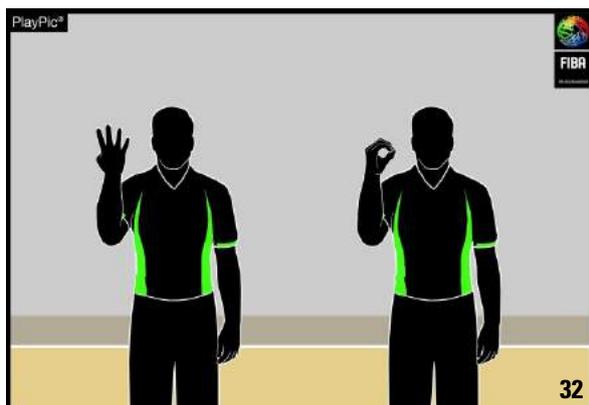
Primeiro a mão invertida indica o número 1 para o algarismo das dezenas, depois as mãos abertas indicam o número 6 para o algarismo das unidades

Nº 24



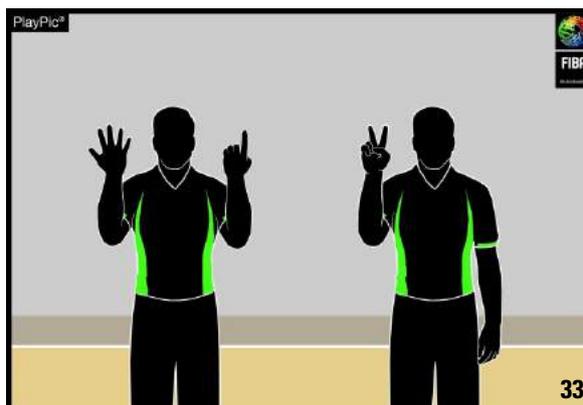
Primeiro a mão invertida indica o número 2 para o algarismo das dezenas, depois a mão aberta indica o número 4 para o algarismo das unidades

Nº 40



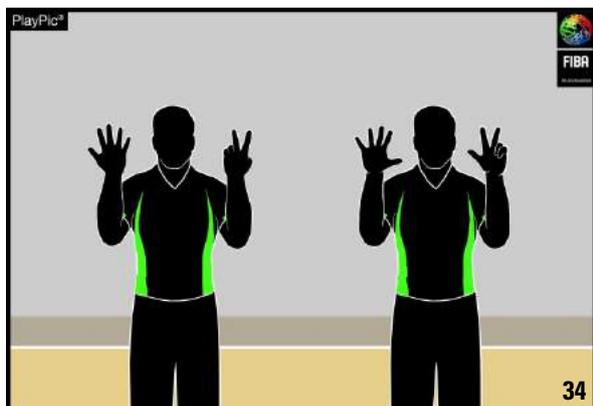
Primeiro a mão invertida indica o número 4 para o algarismo das dezenas, depois a mão aberta indica o número 0 para o algarismo das unidades

Nº 62



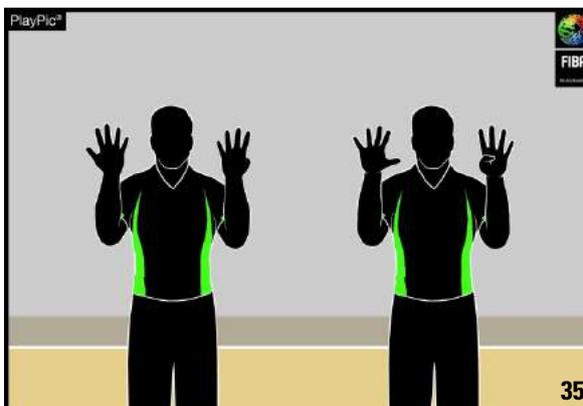
Primeiro as mãos invertidas indicam o número 6 para o algarismo das dezenas, depois a mão aberta indica o número 2 para o algarismo das unidades

Nº 78



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

Nº 99



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

Tipo de Faltas

AGARRAR


Agarrar o punho virado para baixo

**OBSTRUÇÃO (defesa),
BLOQUEIO ILEGAL (ataque)**


Ambas as mãos nas ancas

**EMPURRAR OU CARREGAR
SEM BOLA**


Imitar um empurrão

**CONTROLO DE JOGADOR
COM AS MÃOS
("Handchecking")**


Agarrar a mão movendo-a para a frente

USO ILEGAL DAS MÃOS



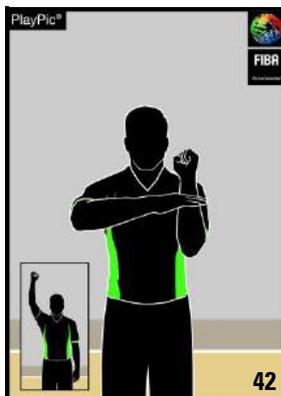
Bater no pulso

CARREGAR COM BOLA



Punho fechado batendo na palma da mão aberta

CONTACTO ILEGAL COM A MÃO



Mão aberta golpeando o outro antebraço

OSCILAÇÃO EXCESSIVA DE COTOVELO



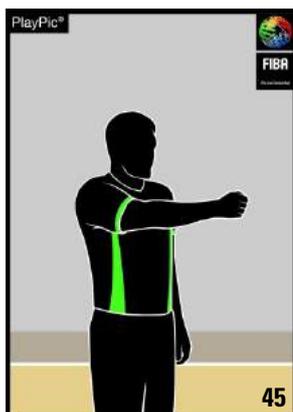
Mover cotovelo para trás

BATER NA CABEÇA



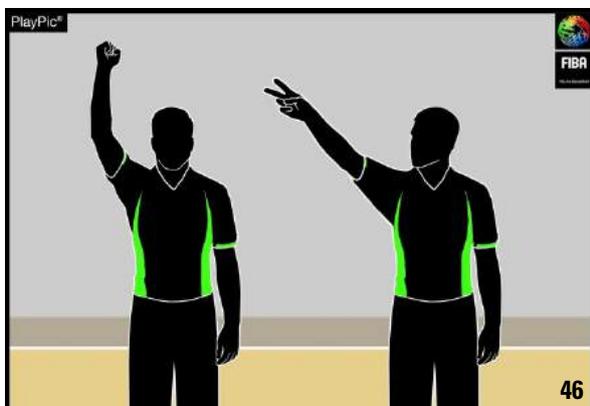
Imitar o contacto na cabeça

FALTA DA EQUIPA QUE DETÉM A POSSE DE BOLA



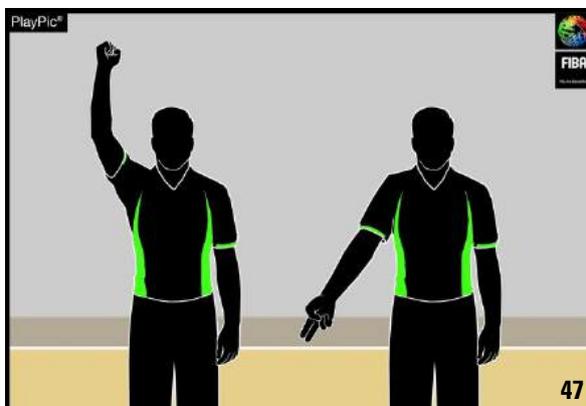
Apontar o punho fechado em direcção ao cesto da equipa infractora

FALTA EM ACTO DE LANÇAMENTO



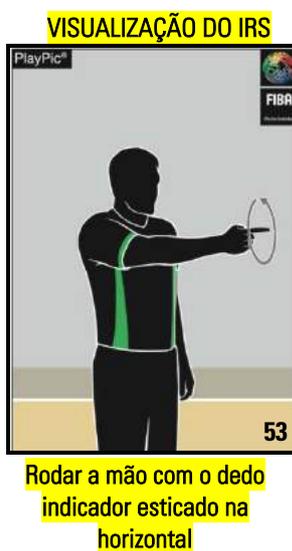
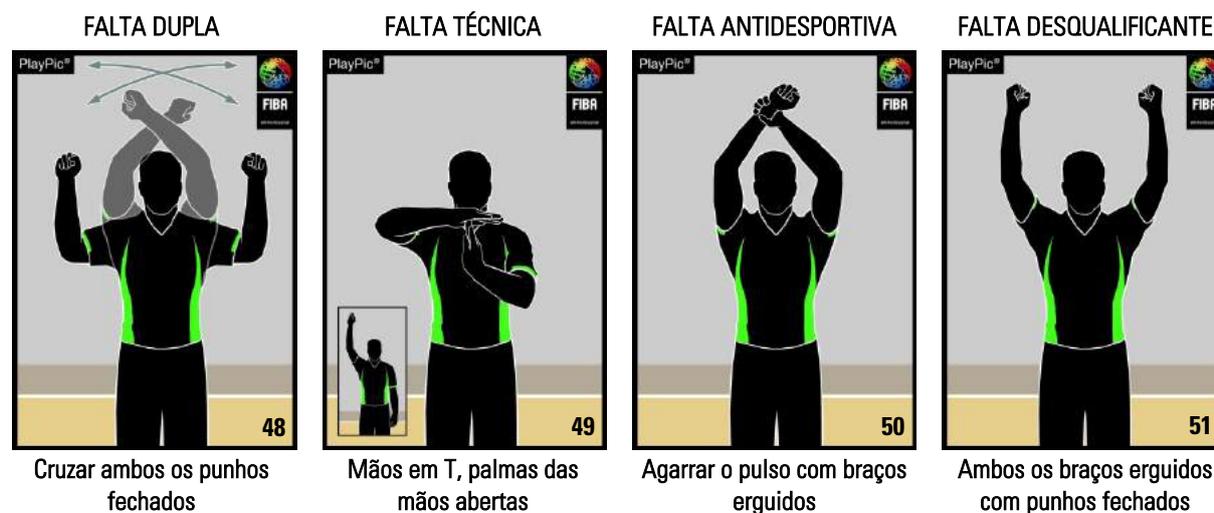
Braço no ar com punho fechado, seguido de indicação do número de lances livres

FALTA QUE NÃO EM ACTO DE LANÇAMENTO



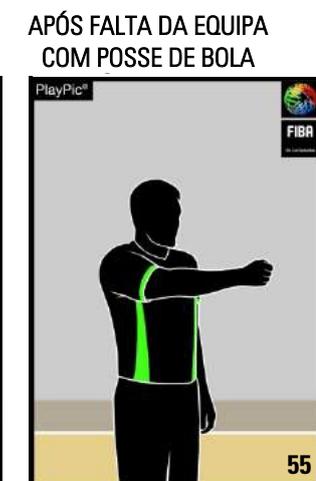
Braço no ar com punho fechado, seguido de apontar para o solo

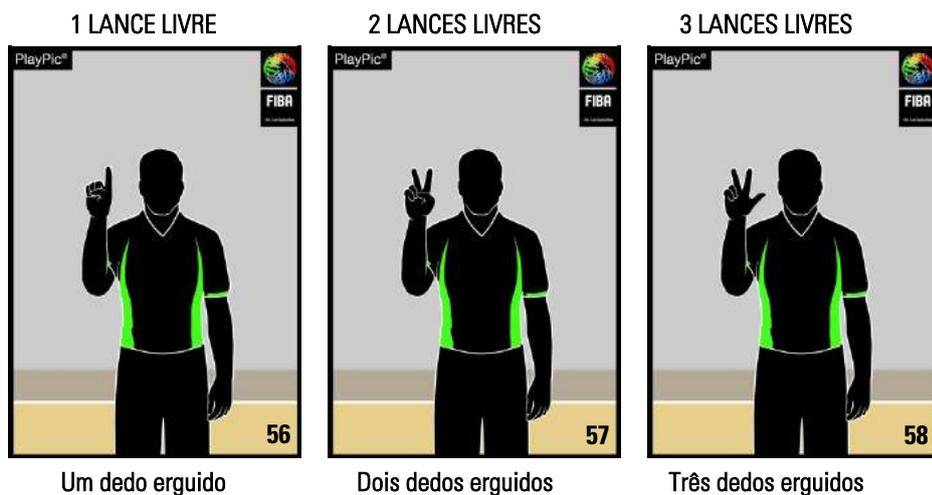
Faltas especiais



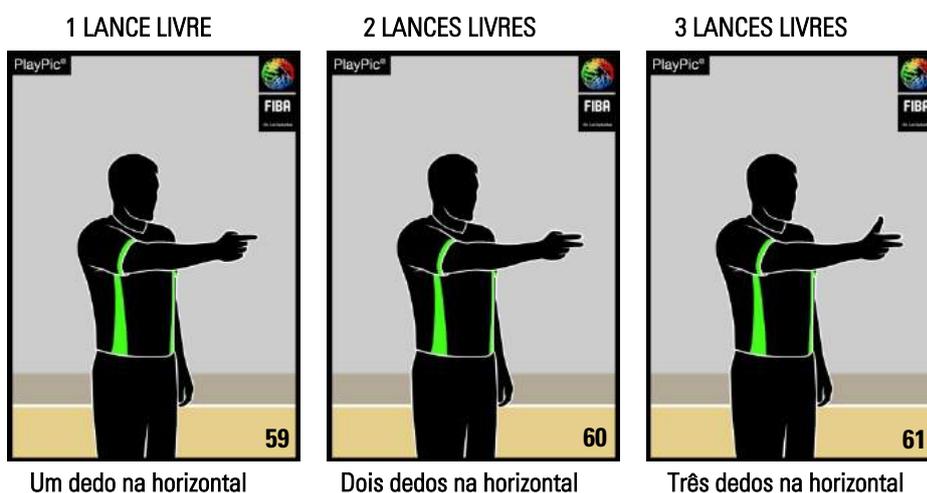
Administração de Penalidade de Falta

Comunicação para a mesa dos oficiais





Administração de Lances Livres – Árbitro Activo (Avançado)



Administração de Lances Livres – Árbitro Passivo (Recuado & Central)

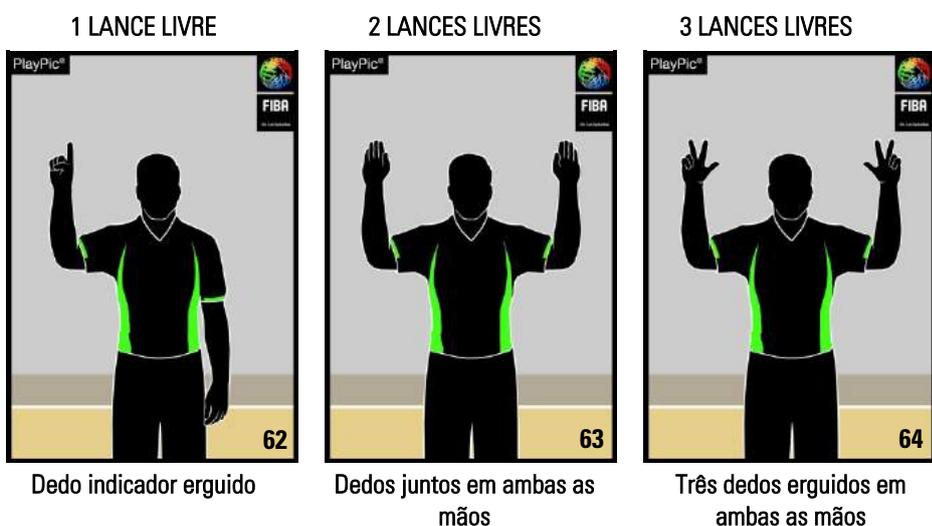


Figura 7 Sinais dos árbitros

- B.1 O boletim de jogo apresentado na Figura 8 é o único aprovado pela Comissão Técnica da FIBA.
- B.2 Consiste em 1 original e 3 cópias, cada uma em papel de cor diferente. O original, em papel branco, é para a FIBA. A primeira cópia, em papel azul, é para o organismo responsável pela competição, a segunda cópia, em papel cor de rosa, é para a equipa vencedora e a última cópia, em papel amarelo, é para a equipa vencida.
- Nota: 1. O marcador deverá utilizar canetas de 2 cores distintas, VERMELHA para o primeiro e terceiro períodos e AZUL ou PRETA para o segundo e quarto períodos. Para todos os períodos suplementares, todos os registos devem ser realizados a AZUL ou PRETO (a mesma cor utilizada para o segundo e quarto períodos).
2. O boletim de jogo pode ser preparado e preenchido electronicamente.
- B.3 Pelo menos 40 minutos antes da hora programada para o início do jogo, o marcador deve preparar o boletim de jogo da seguinte forma:
- B.3.1 Deve preencher o nome das 2 equipas no espaço do cabeçalho do boletim de jogo. A equipa "A" deve ser sempre a equipa visitada (casa) ou, em torneios ou jogos em campo neutro, a primeira equipa mencionada no calendário. A outra equipa será a equipa "B".
- B.3.2 Deve seguidamente preencher:
- O nome da competição.
 - O número do jogo.
 - A data, a hora e o local do jogo.
 - Os nomes do árbitro principal e do(s) árbitro(s) auxiliar(es) e a sua nacionalidade (código IOC).



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET

Team A HOOPERS		Team B POINTERS					
Competition	WCM	Date	22. 11. 2017	Time	20:00	Crew chief	WALTON, M. (USA)
Game No.	5	Place	GENEVA	Umpire 1	CHANG, Y. (CHN)	Umpire 2	BARTOK, K. (HUN)

Figura 9 Cabeçalho do boletim de jogo

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

de 11 jogadores, a linha horizontal deve ser traçada até atingir a secção de faltas do jogador e daí continuar diagonalmente até ao bordo inferior.

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

Figura 10 Equipas no boletim de jogo (antes do jogo)

B.3.4 Na parte inferior da secção de cada equipa, o marcador deve preencher (em letras MAIÚSCULAS) os nomes do treinador e treinador adjunto da equipa.

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

B.4.1 Confirmar o seu acordo com os nomes e números correspondentes aos membros da sua equipa.

B.4.2 Confirmar os nomes do treinador e treinador adjunto. **Se não há treinador, o capitão deve actuar como treinador e deve ser registado com (CAP) após o seu nome.**

Coach	KING, H. (CAP)			
Assistant Coach				

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

B.4.4 Assinar o boletim de jogo.

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

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

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

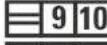
Time-outs		Team fouls						
	Period ① 	② 						
	Period ③ 	④ 						
	Extra periods							
Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	5		P ₂				
002	JONES, M.	8		P	P	P ₂		
003	SMITH, E.	9		P ₂	U ₂	P	P ₁	
004	FRANK, Y.	12		T ₁	U ₂	GD		
010	NANCE, L.	18		P	P	U ₁		
012	KING, H. (CAP)	22		P ₁	P			
014	WONG, P.	24						
015	RUSH, S.	25		P ₃	P ₂			
021	MARTINEZ, M.	33		T ₁	P	P ₂	T ₁	GD
022	SANCHES, N.	42		P ₂	P ₂	U ₂	P	U ₂ GD
024	MANOS, K.	55		P ₂	D ₂			
Coach	LOOR, A. 						C ₁	B ₁
Assistant Coach	MONTA, B.							

Figura 11 Equipas no boletim de jogo (após o jogo)

B.7 Descontos de tempo

- B.7.1 Os descontos de tempo concedidos devem ser averbados no boletim de jogo indicando o minuto de tempo de jogo do período ou período suplementar, nos quadrados apropriados, por debaixo do nome da equipa.
- B.7.2 No final de cada parte e período suplementar, os quadrados não utilizados devem ser “trancados” com 2 linhas horizontais paralelas. Caso à equipa não tenha sido concedido o seu primeiro desconto de tempo antes dos últimos 2 minutos da segunda parte, o marcador deve “trancar” 2 linhas horizontais paralelas o primeiro quadrado da segunda parte dessa equipa.

B.8 Faltas

- B.8.1 As faltas de jogador podem ser pessoais, técnicas, antidesportivas ou desqualificantes e devem ser averbadas ao jogador.
- B.8.2 As faltas cometidas por membros de banco da equipa podem ser técnicas ou desqualificantes e devem ser averbadas ao treinador.
- B.8.3 Todas as faltas devem ser averbadas da seguinte forma:
- B.8.3.1 Uma falta pessoal deve ser indicada com um “P”.
- B.8.3.2 Uma falta técnica sancionada a um jogador deve ser indicada com um “T”. Uma segunda falta técnica deve ser igualmente indicada com um “T”, seguido de “GD” pela desqualificação no jogo, no espaço seguinte.
- B.8.3.3 Uma falta técnica sancionada ao treinador pelo seu comportamento antidesportivo deve ser indicada com um “C”. Uma segunda falta técnica similar deve ser igualmente indicada com um “C”, seguido por um “GD” no espaço seguinte.

B.8.3.4 Uma falta técnica sancionada ao treinador por qualquer uma outra razão deve ser indicada com um “B”. Uma terceira falta técnica (em que uma delas pode ser um “C”) deve ser indicada com “B” ou “C”, seguido por um “GD” no espaço seguinte.

B.8.3.5 Uma falta antidesportiva sancionada a um jogador deve ser indicada com um “U”. Uma segunda falta antidesportiva deve ser igualmente indicada com um “U”, seguido por um “GD” no espaço seguinte.

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

B.8.3.7 Uma falta desqualificante deve ser indicada com um “D”.

B.8.3.8 Qualquer falta que envolva lance(s) livres(s) deve ser indicada adicionando o correspondente número de lances livres (1, 2 ou 3) ao lado de “P”, “T”, “C”, “B”, “U” ou “D”.

B.8.3.9 Todas as faltas contra ambas as equipas envolvendo penalidades da mesma gravidade e canceladas segundo o Art. 42 devem ser indicadas adicionando um pequeno “c” ao lado de “P”, “T”, “C”, “B”, “U” ou “D”.

B.8.3.10 No fim do segundo período e no fim do jogo, o marcador deve traçar uma linha grossa entre os espaços que já foram utilizados e os que não o foram. No fim do jogo, o marcador deve “trancar” os espaços remanescentes com uma linha horizontal grossa.

B.8.3.11 Exemplos de faltas desqualificantes a membros do banco da equipa:

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

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

e

Coach	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	MONTA, B.			

Uma falta desqualificante averbada ao treinador adjunto deve ser registada da seguinte forma:

Coach	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	MONTA, B.	D		

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

015	RUSH, S.	25	⊗	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

e

Coach	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	MONTA, B.			

B.8.3.12 Exemplos de faltas desqualificantes (Luta):

Faltas desqualificantes sancionadas a membros do banco de equipa por abandonarem a área de banco da equipa (Art. 39) devem ser registadas conforme indicado abaixo. Todos os espaços remanescentes de falta correspondentes à pessoa desqualificada, devem ser preenchidos com um “F”.

Se só o treinador é desqualificado:

Coach	LOOR, A.	D ₂	F	F
Assistant Coach	MONTA, B.			

Se só o treinador adjunto é desqualificado:

Coach	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	MONTA, B.	F	F	F

Se treinador e treinador adjunto são desqualificados:

Coach	LOOR, A.	D ₂	F	F
Assistant Coach	MONTA, B.	F	F	F

Se um substituto tem menos de 4 faltas, então todos os espaços vazios devem ser preenchidos com um "F":

003	SMITH, E.	9	⊗	P ₂	P ₂	F	F	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

Se é a 5ª falta do substituto, então o último espaço vazio deve ser preenchido com um "F":

002	JONES, M.	8	⊗	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Se o jogador desqualificado já tiver cometido 5 faltas (excluído por faltas), então um "F" deve ser colocado na coluna à direita da 5ª falta:

015	RUSH, S.	25	×	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	F
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Adicionalmente aos exemplos anteriores dos jogadores *Smith*, *Jones* e *Rush*, ou se um acompanhante de equipa é desqualificado, uma falta técnica deve ser averbada ao treinador:

Coach	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	MONTA, B.			

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

B.9 Faltas de equipa

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

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

B.10 A marcha do resultado do jogo

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

O marcador deve:

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

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

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

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

Figura 12
Marcha do
resultado do jogo

B.12 A marcha do resultado do jogo: Fecho do boletim de jogo

B.12.1 No fim de cada período, o marcador deve registar o resultado daquele período na secção designada para o efeito na parte inferior do boletim de jogo.

B.12.2 Imediatamente após o fim do jogo, o marcador deve registar a hora no espaço designado por "Jogo terminado às (hh:mm)".

B.12.3 No fim do jogo, o marcador deverá traçar 2 linhas horizontais grossas sob o número final de pontos marcados por cada equipa e os números dos jogadores que converteram os últimos pontos. Deve também traçar uma linha diagonal até ao fim da coluna, de modo a "trancar" os números remanescentes (marcha do resultado do jogo) para cada equipa.

B.12.4 No fim do jogo, o marcador deve registar o resultado final e o nome da equipa vencedora.

B.12.5 O marcador deve então registar o seu nome no boletim de jogo, em letras maiúsculas, após isto ter sido feito pelo marcador auxiliar, cronometrista e operador de aparelho de 14/24 segundos. Seguidamente, todos os oficiais de mesa devem assinar junto aos seus nomes.

B.12.6 Uma vez assinado pelo(s) árbitro(s) auxiliar(es), o árbitro principal deverá ser o último a aprovar e a assinar o boletim de jogo. Este acto dá por terminada a administração pelos árbitros e a sua ligação com o jogo.

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

Figura 13
Fecho do boletim de jogo

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

Scorer	<u>N. MAIER</u>	Scores	Period ①	A	<u>15</u>	B	<u>18</u>
Assistant scorer	<u>O. SABAY</u>		Period ②	A	<u>19</u>	B	<u>10</u>
Timer	<u>B. LEBLANC</u>		Period ③	A	<u>26</u>	B	<u>19</u>
Shot clock operator	<u>K. AUSTIN</u>		Period ④	A	<u>16</u>	B	<u>25</u>
			Extra periods	A	<u>—</u>	B	<u>—</u>
Crew chief	<u>M. Walton</u>	Final Score	Team A	<u>76</u>	Team B	<u>72</u>	
Umpire 1	<u>Y. Chang</u>	Name of winning team	<u>HOOPERS</u>				
Umpire 2	<u>K. Bartok</u>	Game ended at (hh:mm)	<u>21:50</u>				
Captain's signature in case of protest	_____						

Figura 14 Parte inferior do boletim de jogo

C – PROCEDIMENTO EM CASO DE PROTESTO (*)

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

* Apenas válido em jogos internacionais oficiais.



implementação e interpretação das Regras Oficiais de Basquetebol (ver os Regulamentos Internos da FIBA, Livro 2).

Equipas	Jogos disput.	Vitórias	Derrotas	Pontuação	Pontos marc. e sofr.	Diferença de pontos
A	3	3	0	6	310 : 215	+ 95
B	3	1	2	4	230 : 265	- 35
C	3	1	2	4	235 : 245	- 10
D	3	1	2	4	210 : 260	- 50

Portanto: 1º A

Classificação dos jogos entre B, C e D:

Equipas	Jogos disput.	Vitórias	Derrotas	Pontuação	Pontos marc. e sofr.	Diferença de pontos
B	2	1	1	3	175 : 165	+ 10
C	2	1	1	3	150 : 155	- 5
D	2	1	1	3	135 : 140	- 5

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

D.2.3 Exemplo 3:

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

Equipas	Jogos disput.	Vitórias	Derrotas	Pontuação	Pontos marc. e sofr.	Diferença de pontos
A	3	0	3	3	215 : 310	- 95
B	3	2	1	5	265 : 265	0
C	3	2	1	5	260 : 210	+ 50
D	3	2	1	5	260 : 215	+ 45

Portanto: 4º A

Classificação dos jogos entre B, C e D:

Equipas	Jogos disput.	Vitórias	Derrotas	Pontuação	Pontos marc. e sofr.	Diferença de pontos
B	2	1	1	3	175 : 180	- 5
C	2	1	1	3	160 : 155	+ 5
D	2	1	1	3	140 : 140	0

Portanto: 1º C 2º D 3º B

D.2.4 Exemplo 4:

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

Equipas	Jogos disput.	Vitórias	Derrotas	Pontuação	Pontos marc. e sofr.	Diferença de pontos
A	3	0	3	3	215 : 310	- 95
B	3	2	1	5	265 : 260	+ 5
C	3	2	1	5	255 : 210	+ 45
D	3	2	1	5	260 : 215	+ 45

Portanto: 4º A

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

Equipas	Jogos disput.	Vitórias	Derrotas	Pontuação	Pontos marc. e sofr.	Diferença de pontos
A	4	2	2	6	325 : 328	-3
B	4	2	2	6	318 : 319	- 1
C	4	2	2	6	350 : 344	+ 6
D	4	2	2	6	318 : 319	- 1
E	4	2	2	6	318 : 319	- 1

Portanto: 1º C 5º A

Classificação dos jogos entre B, D e E:

Equipas	Jogos disput.	Vitórias	Derrotas	Pontuação	Pontos marc. e sofr.	Diferença de pontos
B	2	1	1	3	159 : 159	0
D	2	1	1	3	147 : 147	0
E	2	1	1	3	147 : 147	0

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

D.3 Falta de comparência

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

D.3.2 Se uma equipa comete uma segunda falta de comparência, todos os resultados dos jogos disputados por esta equipa serão anulados.

D.4 Jogos em casa e fora (resultado acumulado)

D.4.1 Numa série de 2 jogos em casa e fora num sistema de competição de pontos totais (resultado acumulado), os 2 jogos devem ser considerados como 1 só jogo com duração de 80 minutos.

D.4.2 Se o resultado está empatado no fim do 1º jogo, não se jogará período suplementar.

D.4.3 Se o resultado acumulado de ambos os jogos está empatado, o 2º jogo deverá continuar por quantos períodos suplementares de 5 minutos forem necessários para anular o empate.

D.4.4 O vencedor da série será a equipa que:

- venceu ambos os jogos.
- marcou o maior número de pontos acumulados no fim do 2º jogo, se ambas as equipas tiverem vencido 1 jogo cada.

D.5 Exemplos:

D.5.1 Exemplo 1:

A x B 80 – 75
 B x A 72 – 73

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

D.5.2 Exemplo 2:

A x B 80 – 75
B x A 73 – 72

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

D.5.3 Exemplo 3:

A x B 80 – 80
B x A 92 – 85

A equipa B é a vencedora da série (resultado agregado A 165 – B 172). Nenhum período suplementar foi jogado no 1º jogo.

D.5.4 Exemplo 4:

A x B 80 – 85
B x A 75 – 75

A equipa B é a vencedora da série (resultado agregado A 155 – B 160). Nenhum período suplementar foi jogado no 2º jogo.

D.5.5 Exemplo 5:

A x B 80 – 75
B x A 72 – 73

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

B x A 95 – 88

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

E – DESCONTOS DE TEMPO PARA OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

E.1 Definição

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

E.2 Regra

E.2.1 É permitido 1 desconto de tempo para os meios de comunicação social em cada período, além dos descontos de tempo regulamentares. Os descontos de tempo para os meios de comunicação social não são permitidos nos períodos suplementares.

E.2.2 O primeiro desconto de tempo de cada período (equipa ou meios de comunicação social) terá 60, 75, 90 ou 100 segundos de duração.

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

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

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

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

E.3 Procedimento

E.3.1 Idealmente, o desconto de tempo para os meios de comunicação social deverá ser concretizado antes de faltarem 5 minutos para o fim do período. No entanto, **não** há qualquer garantia de que seja este o caso.

E.3.2 Se nenhuma das equipas solicitou um desconto de tempo antes dos últimos 5 minutos do período, então um desconto de tempo para os meios de comunicação social será concedido na primeira oportunidade em que a bola fique morta e o cronómetro de jogo esteja parado. Este desconto de tempo não será averbado a qualquer das equipas.

E.3.3 Se a qualquer uma das equipas foi concedido um desconto de tempo antes dos últimos 5 minutos do período, este desconto de tempo deverá ser utilizado como desconto de tempo para os meios de comunicação social. Este desconto de tempo contará tanto como desconto de tempo para os meios de comunicação social, assim como solicitado pela equipa.

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



FIM DAS REGRAS OFICIAIS E PROCEDIMENTOS DO JOGO