
REGRAS OFICIAIS DE BASQUETEBOL 2014

INTERPRETAÇÕES OFICIAIS

Válida a partir de 01 de outubro de 2014



As interpretações presentes neste documento são as Interpretações Oficiais – FIBA, das Regras Oficiais de Basquetebol – FIBA 2014 e estarão efetivas a partir de 01 de outubro de 2014. Onde as interpretações neste documento diferem das Interpretações Oficiais publicadas anteriormente, este documento irá prevalecer.

As Regras Oficiais de Basquetebol – FIBA são aprovadas pelo Comitê Central – FIBA e são revisadas, periodicamente, pela Comissão Técnica – FIBA.

As regras são escritas o mais claro e abrangente possível, mas elas expressam princípios, ao invés de situações de jogo. Elas não podem, entretanto, conter a rica variedade de casos específicos que poderiam acontecer durante um jogo de basquetebol.

O objetivo deste documento é converter os princípios e conceitos do livro de regras em situações práticas e específicas, que podem surgir durante um jogo normal de basquetebol.

As interpretações das diferentes situações podem estimular as mentes dos oficiais e complementar um estudo inicial detalhado das regras, por eles mesmos.

As Regras Oficiais de Basquetebol – FIBA, continuará como o principal documento que rege o basquetebol FIBA. Entretanto, o árbitro deverá ter o poder e a autoridade de tomar decisões sobre qualquer ponto não especificamente coberto nas Regras Oficiais de Basquetebol – FIBA ou nas Interpretações Oficiais – FIBA.

Por uma questão de coerência desta Interpretação, “Equipe A” é a (inicial) equipe ofensiva, e “Equipe B” é a equipe defensiva. A1 – A5, B1 – B5 são jogadores; A6 – A12; B6 – B12 são substitutos.

ART.5 JOGADORES – LESÃO

5.1 DETERMINAÇÃO:

Se um jogador está lesionado ou parece estar lesionado e, como consequência disso, o técnico, assistente técnico, substituto ou qualquer outro membro do banco da mesma equipe entra na quadra de jogo, considera-se que aquele jogador (lesionado) recebeu tratamento, se o tratamento for realmente administrado ou não.

5.2 EXEMPLO:

A1 parece ter lesionado o tornozelo e a partida é paralisada.

- (a) O médico da equipe A entra na quadra de jogo e trata o tornozelo lesionado de A1.
- (b) O médico da equipe A entra na quadra de jogo, mas A1 já está recuperado.
- (c) Técnico da equipe A entra na quadra de jogo para avaliar a lesão de A1.
- (d) Assistente técnico da equipe A, substituto de A ou um acompanhante da equipe A entra na quadra de jogo, mas não tratam A1.

INTERPRETAÇÃO:

Em todos os casos A1 é considerado como tendo recebido tratamento e deverá ser substituído.

5.3 DETERMINAÇÃO:

Não há tempo limite para a remoção de um jogador seriamente lesionado da quadra de jogo se, de acordo com o médico, a remoção for perigosa para o jogador.

5.4 EXEMPLO:

A1 está seriamente lesionado e o jogo está paralisado por cerca de 15 minutos, porque o médico estima que a remoção pode ser perigosa para o jogador.

INTERPRETAÇÃO:

A opinião do médico deverá determinar o tempo apropriado para a remoção do jogador lesionado da quadra de jogo. Após a substituição, o jogo será reiniciado sem nenhuma sanção.

5.5 DETERMINAÇÃO:

Se um jogador está lesionado, está sangrando ou tem uma ferida aberta, e não pode continuar jogando, imediatamente (dentro de aproximadamente 15 segundos), ele deverá ser substituído. Se um tempo

debitado for concedido para qualquer uma das equipes no mesmo período de cronômetro parado, e aquele jogador se recuperar durante o tempo debitado, ele poderá continuar jogando somente se, o sinal do apontador tiver soado para um tempo debitado antes que um oficial tenha acenado para um substituto tornar-se um jogador.

5.6 EXEMPLO:

A1 está lesionado e o jogo está paralisado. Como A1 não é capaz de continuar jogando, imediatamente, um oficial soa seu apito fazendo o sinal convencional para uma substituição. Técnico de A (ou técnico de B) solicita um tempo debitado:

- (a) Antes de um substituto para A1 ter entrado no jogo.
- (b) Após um substituto para A1 ter entrado no jogo.

Ao final do tempo debitado, A1 parece ter se recuperado e solicita continuar no jogo.

INTERPRETAÇÃO:

- (a) O tempo debitado é concedido e se A1 se recuperar durante o tempo debitado, ele pode continuar jogando.*
- (b) O tempo debitado é concedido, mas um substituto para A1 já entrou na partida. Portanto, A1 não pode voltar a entrar (jogar) até que uma fase de jogo com o cronômetro ligado tenha ocorrido.*

5.7 DETERMINAÇÃO:

Jogadores que foram designados pelo seu técnico para iniciar a partida ou que receberem tratamento entre lances livres podem ser substituídos no caso de uma lesão. Neste caso, os adversários também terão direito a substituir o mesmo número de jogadores, se eles assim desejarem.

5.8 EXEMPLO:

A1 sofreu falta de B1 e tem direito a 2 lances livres. Após o primeiro lance livre, os oficiais descobrem que A1 está sangrando e ele é substituído por A6, que realizará o segundo lance livre. A equipe B solicita substituir 2 jogadores.

INTERPRETAÇÃO:

A equipe B tem direito a substituir 1 jogador.

5.9 EXEMPLO:

A1 sofreu falta de B1 e tem direito a 2 lances livres. Após o primeiro lance livre, os oficiais descobrem que B3 está sangrando. B3 é substituído por B6 e a equipe A solicita substituir 1 jogador.

INTERPRETAÇÃO:

A equipe A tem direito a substituir 1 jogador.

ART,7 TÉCNICOS: DEVERES E PODERES

7.1 DETERMINAÇÃO:

Pelo menos 20 minutos antes do horário programado para o início da partida, cada técnico ou seu representante entregará ao apontador a lista com nomes e números correspondentes dos membros da equipe que tem o direito a jogar na partida, bem como o nome do capitão da equipe, do técnico e do assistente técnico.

O técnico é, pessoalmente responsável para que os números na lista correspondam aos números nas camisas dos jogadores. Pelo menos 10 minutos antes do horário marcado para o início do jogo, o técnico deverá conformar sua concordância com os nomes e números correspondentes dos membros de sua equipe e os nomes do técnico, assistente técnico e capitão e assinar a súmula.

7.2 EXEMPLO:

A equipe A apresenta em seu devido tempo a lista da equipe ao apontador. Os números de 2 jogadores não são os mesmos números que aparecem em suas camisas ou o nome de um jogador é omitido da súmula. Isto é descoberto:

- (a) Antes do início do jogo.
- (b) Após o início do jogo.

INTERPRETAÇÃO:

- (a) Os números errados são corrigidos ou o nome do jogador é adicionado na súmula sem nenhuma sanção.*
- (b) Os árbitros interrompem a partida no momento conveniente, sem colocar nenhuma equipe em desvantagem. Os números dos jogadores são corrigidos sem nenhuma sanção. Entretanto, o nome do jogador não pode ser adicionado na súmula.*

7.3 DETERMINAÇÃO:

Pelo menos 10 minutos antes do horário marcado para o início do jogo, cada técnico deverá indicar os 5 jogadores que irão iniciar a partida. Antes do jogo começar, o apontador deverá conferir se há algum

erro em relação a estes 5 jogadores e, se houver, deverá notificar o oficial mais próximo, tão logo quanto possível. Se isto for descoberto antes de iniciar o jogo, os 5 jogadores iniciais serão corrigidos. Se isto for descoberto após iniciar o jogo, isto será desprezado.

7.4 EXEMPLO:

É descoberto que 1 dos jogadores na quadra de jogo não é 1 dos 5 jogadores iniciais confirmados. Isto acontece:

- (a) Antes de iniciar o jogo.
- (b) Após o início do jogo.

INTERPRETAÇÃO:

- (a) O jogador será substituído sem nenhuma sanção por 1 dos 5 jogadores que iriam iniciar o jogo.
- (b) O erro é desconsiderado e o jogo continua sem nenhuma sanção.

ART.8 TEMPO DE JOGO, PLACAR EMPATADO E PERÍODOS EXTRAS

8.1 DETERMINAÇÃO:

Um intervalo de jogo começa:

- 20 minutos antes do horário marcado para o início do jogo.
- Quando o sinal do cronômetro de jogo soa para o final do período.

8.2 EXEMPLO:

A1 sofre falta no ato de arremesso por B1, simultaneamente, com o sinal do cronômetro de jogo soar para o final do período e é concedido 2 lances livres.

INTERPRETAÇÃO:

O intervalo de jogo deverá começar após os lances livres terem sido completados.

ART.9 INICIO E FINAL DE UM PERÍODO

9.1 DETERMINAÇÃO:

Um jogo não deverá iniciar, a menos que, cada equipe tenha o mínimo de 5 jogadores na quadra de jogo,

com direito a jogar, e prontos para jogar. Se menos que 5 jogadores estão na quadra de jogo no momento do início do jogo, os oficiais devem ser flexíveis diante de qualquer situação inesperada que possa explicar o atraso. Se uma explicação razoável for dada, não se aplicará uma falta técnica. Se, contudo, nenhuma explicação for dada, isto pode resultar em uma falta técnica até a chegada dos demais jogadores e/ou na perda da partida por desistência.

9.2 EXEMPLO:

Quando a partida está programada para iniciar, a equipe B apresenta menos que 5 jogadores na quadra de jogo e prontos para jogar.

- (a) O representante da equipe B é capaz de providenciar uma explicação razoável e aceitável para a chegada tardia dos jogadores da equipe B.
- (b) O representante da equipe B não é capaz de providenciar uma explicação razoável e aceitável para a chegada tardia dos jogadores da equipe B.

INTERPRETAÇÃO:

- (a) *O início da partida pode atrasar por um máximo de 15 minutos. Se os jogadores ausentes chegarem à quadra de jogo, prontos para jogar, antes que os 15 minutos tenham passado, a partida terá início. Se os jogadores ausentes não chegarem à quadra de jogo, prontos para jogar, antes que os 15 minutos tenham passado, a partida poderá ser perdida por desistência para a equipe A e o placar será registrado como 20 : 0.*
- (b) *O início da partida pode atrasar por um máximo de 15 minutos. Se os jogadores ausentes chegarem à quadra de jogo, prontos para jogar, antes que os 15 minutos tenham passado, uma falta técnica poderá ser sancionada contra o técnico da equipe B, registrada como "B". Será concedido 1 lance livre à equipe A e o jogo será iniciado com uma bola ao alto.*

Se os jogadores ausentes não chegarem à quadra de jogo, prontos para jogar, antes que os 15 minutos tenham passado, então a partida poderá ser perdida por desistência para a equipe "A" o placar registrado como 20 : 0. Em todos os casos, o árbitro deverá relatar no verso da abreviação para o Comitê Organizador da Competição.

9.3 EXEMPLO:

No início da segunda metade do jogo, a equipe A não pode apresentar 5 jogadores com direito a jogar na quadra de jogo devido às lesões, desqualificações, etc.

INTERPRETAÇÃO:

A obrigação de apresentar o mínimo de 5 jogadores é válida somente para o início do jogo, a equipe A deverá continuar jogando com menos de 5 jogadores.

9.4 EXEMPLO:

Próximo ao final do jogo, A1 comete sua 5ª falta e deixa o jogo. A equipe A pode continuar o jogo com somente 4 jogadores, pois eles não possuem mais substitutos disponíveis. Como a equipe B está vencendo por mais de 15 pontos, o técnico de B demonstra *fair play* e quer continuar jogando também com 4 jogadores.

INTERPRETAÇÃO:

A solicitação do técnico de B para jogar com menos de 5 jogadores deverá ser negada. Enquanto uma equipe possuir jogadores disponíveis, 5 jogadores deverão estar na quadra de jogo.

9.5 DETERMINAÇÃO:

O artigo 9 esclarece em qual cesta uma equipe é defensora e qual cesta ela é atacante. Se, por confusão, qualquer período inicia com ambas as equipes atacando/defendendo as cestas erradas, a situação deverá ser corrigida assim que descoberta, sem colocar nenhuma das equipes em desvantagem. Quaisquer pontos convertidos, tempo transcorrido, faltas marcadas, etc., antes da interrupção da partida, permanecerão válidos.

9.6 EXEMPLO:

Após o início da partida, os oficiais descobrem que ambas as equipes estão jogando na direção errada.

INTERPRETAÇÃO:

A partida deverá ser interrompida assim que possível e sem colocar nenhuma equipe em desvantagem. As equipes deverão trocar as cestas. A partida será reiniciada do ponto espelho-oposto, mais próximo ao local onde a partida foi interrompida.

9.7 EXEMPLO:

No início de um período, a equipe A está defendendo sua cesta quando B1, erroneamente, dribla até sua própria cesta e converte uma cesta de campo.

INTERPRETAÇÃO:

Os 2 pontos deverão ser concedidos para o capitão da equipe A que está na quadra de jogo.

ART.12 BOLA AO ALTO E POSSE ALTERNADA

12.1 DETERMINAÇÃO:

A equipe que não obteve o controle de uma bola viva na quadra de jogo após a bola ao alto no início do jogo, terá direito à bola para uma reposição no local mais próximo de onde ocorra a próxima situação de bola ao alto.

12.2 EXEMPLO:

Um árbitro lança a bola para a bola ao alto inicial. Imediatamente após a bola ser legalmente tapeada pelo jogador A1:

- (a) Uma bola presa entre A2 e B2 é marcada.
- (b) Uma falta dupla entre A2 e B2 é marcada.

INTERPRETAÇÃO:

Já que o controle de uma bola viva na quadra de jogo ainda não tenha sido estabelecido, o oficial não pode utilizar a seta de posse alternada para conceder a posse. O árbitro deverá administrar outra bola ao alto no círculo central e A2 e B2 deverão saltar. Qualquer tempo transcorrido no relógio de jogo, após a bola ser legalmente tocada e antes da situação de bola presa/falta dupla permanecerá como transcorrido.

12.3 EXEMPLO:

O árbitro lança a bola para a bola ao alto inicial. Imediatamente após a bola ser legalmente tocada pelo saltador A1. A bola:

- (a) Vai diretamente para fora da quadra.
- (b) É segurada por A1 antes dela ter tocado qualquer um dos não saltadores ou o piso.

INTERPRETAÇÃO:

Em ambos os casos, será concedida uma reposição para a equipe B como resultado da violação de A1. Após a reposição, a equipe que não obteve o controle da bola viva na quadra de jogo, terá direito a primeira posse alternada no local mais próximo de onde a próxima situação de bola ao alto ocorrer.

12.4 EXEMPLO:

A equipe B terá direito a uma reposição pelo procedimento de posse alternada. Um oficial e/ou um apontador cometem um erro e a bola é, erroneamente, concedida para uma reposição pela equipe A.

INTERPRETAÇÃO:

Uma vez que a bola tocou ou foi legalmente tocada por um jogador na quadra de jogo, o erro não pode ser corrigido. Entretanto, a equipe B não perderá sua oportunidade de reposição pela posse alternada

como consequência do erro e terá direito a próxima reposição de posse alternada.

12.5 EXEMPLO:

Simultaneamente com o sinal do cronômetro de jogo para o final do primeiro período, B1 comete falta em A1 e uma falta antidesportiva é marcada.

INTERPRETAÇÃO:

A1 deverá arremessar os 2 lances livres sem nenhum dos jogadores alinhados e sem tempo de jogo remanescente. Após os 2 minutos de intervalo de jogo, a partida deverá ser reiniciada com uma reposição pela equipe A na linha central estendida, ao lado oposto da mesa de controle. Nenhuma das equipes perderá seu direito a próxima reposição de posse alternada na próxima situação de bola ao alto.

12.6 EXEMPLO:

A1 salta com a bola e é legalmente bloqueado por B1. Ambos os jogadores retornam para a quadra de jogo e, ambos têm uma ou as duas mãos firmemente sobre a bola.

INTERPRETAÇÃO:

Uma bola presa deverá ser marcada.

12.7 EXEMPLO:

A1 e B1, no ar, tem suas mãos firmemente sobre a bola. Após retornar para a quadra de jogo, A1 aterrissa com um pé sobre a linha lateral.

INTERPRETAÇÃO:

Uma bola presa deverá ser marcada.

12.8 EXEMPLO:

A1 salta com a bola de sua quadra de ataque e é legalmente bloqueado por B1. Ambos os jogadores retornam para a quadra de jogo, e ambos têm uma ou as duas mãos, firmemente sobre a bola. A1 aterrissa com um pé em sua quadra de defesa.

INTERPRETAÇÃO:

Uma bola presa deverá ser marcada.

12.9 DETERMINAÇÃO:

Sempre que uma bola viva se aloja entre o aro e a tabela, exceto entre lances livres, e a menos que uma posse da bola seja parte da penalidade de lances livres, está é uma situação de bola ao alto que resulta em uma reposição por posse alternada. Como isto não resulta em uma situação de rebote, não é considerada como tendo a mesma influência no jogo do que quando a bola simplesmente toca e reboteia do aro. Portanto, a equipe que estava com o controle da bola antes dela se alojar entre o aro e a tabela tem o direito a reposição, e terá somente o tempo restante do relógio de 24 segundos como qualquer outra situação de bola ao alto.

12.10 EXEMPLO:

Em um arremesso para uma cesta de campo por A1, a bola se aloja entre o aro e a tabela. A equipe A tem o direito a uma reposição referente ao procedimento de posse alternada.

INTERPRETAÇÃO:

Após a reposição pela equipe A, ela terá somente o tempo restante do relógio de 24 segundos.

12.11 EXEMPLO:

Enquanto a bola está no ar em um arremesso de A1 para uma cesta de campo, o tempo do relógio de 24 segundos expira. Em seguida, a bola fica alojada entre o aro e a tabela. A equipe A tem o direito a uma reposição referente ao procedimento de posse alternada.

INTERPRETAÇÃO:

Como a equipe A não tem mais tempo remanescente no relógio de 24 segundos, uma violação de 24 segundos ocorreu. A equipe B tem o direito a uma reposição. A equipe A não perderá seu direito a próxima reposição de posse alternada na próxima situação de bola ao alto.

12.12 EXEMPLO:

A1 arremessa para uma cesta de campo de 2 pontos e sofre falta de B2. Os oficiais apitam uma falta antidesportiva de B2. Durante o último lance livre:

- (a) A bola se aloja entre o aro e a tabela.
- (b) A1 pisa na linha de lance livre enquanto lança a bola.
- (c) A bola não toca o aro.

INTERPRETAÇÃO:

O lance livre deverá ser considerado mal sucedido e a bola deverá ser concedida para a equipe A para uma reposição na linha central estendida, ao lado oposto da mesa de controle.

12.13 DETERMINAÇÃO:

Uma bola presa ocorre quando um ou mais jogadores de equipes adversárias tem uma ou ambas as mãos firmemente sobre a bola, de modo que nenhum jogador pode ganhar o controle da bola sem força desnecessária.

12.14 EXEMPLO:

A1 com a bola em suas mãos está em movimento contínuo em direção a cesta, afim de marcar pontos. Neste momento, B1 coloca suas mãos firmemente sobre a bola e, então, A1 realiza mais passos do que é permitido pela regra de andada.

INTERPRETAÇÃO:

Uma bola presa deverá ser marcada.

ART. 14 CONTROLE DE BOLA

14.1 DETERMINAÇÃO:

O controle da equipe começa quando um jogador daquela equipe está no controle de uma bola viva, segurando ou driblando-a.

14.2 EXEMPLO:

Durante a reposição, independentemente do relógio de jogo estar parado ou não, ou durante um lance livre, no julgamento dos oficiais, um jogador deliberadamente retarda o processo de lançar a bola.

INTERPRETAÇÃO:

A bola torna-se viva quando o oficial coloca a bola no chão próximo ao local da reposição ou na linha de lance livre.

14.3 EXEMPLO:

A equipe A está no controle da bola por 15 segundos. A1 tenta passar a bola para A2 e a bola passa através da linha limítrofe. B1 está tentando recuperar a bola de sair da quadra e salta da quadra de jogo por cima da linha limítrofe. Enquanto B1 ainda está no ar, a bola:

- (a) É tapeada por uma mão de B1
 - (b) É agarrada por B1 com ambas as mãos
- E a bola retorna para a quadra de jogo, onde é agarrada por A2.

INTERPRETAÇÃO:

- (a) A equipe A permanece no controle da bola. O tempo do relógio de 24 segundos continua.*
- (b) A equipe B obteve o controle da bola. O tempo do relógio de 24 segundos para a equipe A deverá ser resetado.*

ART. 16 CESTA: QUANDO FEITA E SEU VALOR

16.1 DETERMINAÇÃO:

O valor de uma cesta de campo é definido pelo local no piso de onde o arremesso foi realizado. Uma cesta tentada da área de campo de 2 pontos vale 2 pontos, uma cesta tentada da área de campo de 3 pontos vale 3 pontos. Uma cesta é creditada para a equipe que está atacando a cesta dos adversários em que a bola entrou.

16.2 EXEMPLO:

A1 lança a bola em um arremesso da área de campo de 3 pontos. A bola, em sua trajetória ascendente é legalmente tocada por:

- (a) Um jogador ofensivo
- (b) Um jogador defensor

Que está dentro da área de campo de 2 pontos da equipe A. A bola, então, continua sua trajetória e entra na cesta.

INTERPRETAÇÃO:

Em ambos os casos, serão concedidos 3 pontos para a equipe A como resultado do arremesso de A1 ter sido lançado da área de campo de 3 pontos.

16.3 EXEMPLO:

A1 lança a bola em um arremesso da área de campo de 2 pontos. A bola, em sua trajetória ascendente é legalmente tocada por B1 que saltou da área de campo de 3 pontos. A bola, então, continua sua trajetória e entra na cesta.

INTERPRETAÇÃO:

Serão concedidos 2 pontos para a equipe A como resultado do arremesso de A1 ter sido lançado da área de campo de 2 pontos.

16.4 DETERMINAÇÃO:

Em uma situação de reposição ou em um rebote após o último ou único lance livre, um período de tempo sempre passará desde o momento que o jogador dentro da quadra toca na bola até que este jogador lance a bola em um arremesso. É, particularmente importante, ter isto em consideração, próximo ao final de um período. Deve haver uma quantidade mínima de tempo disponível para esse arremesso antes do tempo expirar. Se 0:00:3 segundos forem mostrados no cronômetro de jogo, é dever dos oficiais determinar se o arremessador lançou a bola antes do sinal do cronômetro de jogo soar para o final do período. Se, entretanto, 0:00:2 ou 0:00:1 segundos forem mostrados no cronômetro de jogo, o único tipo de cesta de campo válida feita por um jogador que está no ar é tapeando ou enterrando diretamente a bola

16.5 EXEMPLO:

Uma reposição é concedida para a equipe A com:

(a) 0:00:3

(b) 0:00:2 ou 0:00:1

Mostrados no cronômetro de jogo.

INTERPRETAÇÃO:

Em (a), se um arremesso para uma cesta de campo for tentado e o sinal do cronômetro de jogo para o final do período soar durante a tentativa, é responsabilidade dos oficiais determinar se a bola foi lançada antes do sinal do cronômetro de jogo ter soado para o final do período.

Em (b), a cesta pode ser concedida somente se a bola, enquanto estava no ar proveniente de um passe vindo da reposição, é tapeada ou enterrada diretamente na cesta.

ART. 17 REPOSIÇÃO

17.1 DETERMINAÇÃO:

Antes do jogador que está fazendo a reposição tenha lançado a bola, é possível que no movimento para realizar a reposição, a(s) mão(s) do jogador com a bola ultrapasse(m) o plano sobre a linha limítrofe que separa a área da quadra de jogo da área de fora da quadra. Em tais situações, continua sendo responsabilidade do jogador defensor evitar interferir na reposição, não tocando na bola enquanto ela ainda estiver na(s) mão(s) do jogador que está fazendo a reposição.

17.2 EXEMPLO:

Uma reposição é concedida para A1. Enquanto segura a bola, a(s) mão(s) de A1 atravessa(m) o plano sobre a linha limítrofe de tal maneira que a bola está sobre a área de dentro da quadra. B1 agarra a bola que está na(s) mão(s) de A1 ou tapeia a bola para tirá-la da(s) mão(s) de A1 sem causar nenhum contato físico contra A1.

INTERPRETAÇÃO:

B1 interferiu na reposição, atrasando portanto o reinício da partida. Uma advertência será dada para B1 e comunicada ao técnico da equipe B e esse aviso se aplicará para todos os jogadores da equipe B para o restante da partida. Qualquer repetição de uma ação semelhante por qualquer jogador da equipe B pode resultar em uma falta técnica.

17.3 DETERMINAÇÃO:

Em uma reposição, o jogador que está fazendo a reposição deve passar a bola (não entregar a bola) para um companheiro de equipe na quadra de jogo.

17.4 EXEMPLO:

Em uma reposição, A1 entrega a bola nas mãos de A2 que está na quadra de jogo.

INTERPRETAÇÃO:

A1 cometeu uma violação de reposição. A bola deve deixar a(s) mão(s) do jogador para que a reposição seja considerada legal. A bola será concedida para a equipe B para uma reposição no local da reposição original.

17.5 DETERMINAÇÃO:

Durante a reposição, outros jogadores não deverão ter nenhuma parte do seu corpo acima da linha limítrofe antes da bola ter sido passada através da linha limítrofe.

17.6 EXEMPLO:

Após uma violação de saída de bola, A1 recebeu a bola do oficial para a reposição. A1:

- (a) Coloca a bola no piso e, após isso A2 pega a bola.
- (b) Entrega a bola para A2 na área fora da quadra.

INTERPRETAÇÃO:

Em ambos os casos, isto é uma violação de A2, no momento em que ele move seu corpo acima da linha

limítrofe antes de A1 ter passado a bola através da linha limítrofe.

17.7 EXEMPLO:

Após a equipe A converter uma cesta de campo ou converter o único ou último lance livre, um tempo debitado foi concedido pela equipe B. Após o tempo debitado, B1 recebe a bola do oficial para uma reposição na linha final. B1:

- (a) Coloca a bola no piso e, após isso a A2 pega a bola.
- (b) Entrega a bola para B2, que também está parado atrás da linha final.

INTERPRETAÇÃO:

Jogada legal. A única restrição para a equipe B repor a bola é que eles devem passar a bola para dentro da quadra de jogo dentro de 5 segundos.

17.8 DETERMINAÇÃO:

Se um tempo debitado foi concedido para a equipe que tenha direito a posse de bola em sua quadra de defesa quando o cronômetro de jogo mostra 2:00 minutos ou menos no 4º período e em cada período extra, a reposição será administrada na linha de reposição na quadra de ataque da equipe, do lado oposto da mesa de controle. O jogador que está fazendo a reposição deve passar a bola para seu companheiro de equipe na quadra de ataque.

17.9 EXEMPLO:

No último minuto do jogo, A1 está driblando a bola em sua quadra de defesa quando o jogador da equipe B toca a bola para fora da quadra no prolongamento da linha de lance livre.

- (a) Um tempo debitado é concedido para a equipe B.
- (b) Um tempo debitado é concedido para a equipe A.
- (c) Um tempo debitado é concedido primeiro para a equipe B e, imediatamente após para a equipe A (ou vice-versa).

INTERPRETAÇÃO:

Em (a), a equipe A reiniciará a partida com uma reposição no prolongamento da linha de lance livre na sua quadra de defesa.

Em (b) e (c), a equipe A reiniciará a partida com uma reposição na linha de reposição na quadra de ataque da equipe, do lado oposto da mesa de controle.

Em todos os casos, a equipe A terá apenas o tempo que restava no relógio de 24 segundos.

17.10 EXEMPLO:

No último minuto da partida, A1 tenta 2 lances livres. Durante o 2º lance livre, A1 pisa na linha de lance

livre enquanto arremessa e uma violação é marcada. A equipe B solicita um tempo debitado.

INTERPRETAÇÃO:

A equipe B reiniciará a partida com uma reposição na linha de reposição na quadra de ataque da equipe, do lado oposto da mesa de controle, e terá 24 segundos no relógio de 24 segundos.

17.11 EXEMPLO:

Quando o cronômetro de jogo mostra 2:00 minutos ou menos no 4º período e em cada período extra, A1 driblou por 6 segundos na sua quadra de defesa, quando:

- (a) B1 tocou a bola para fora da quadra.
- (b) B1 cometeu a 3ª falta para a equipe B neste período.

E foi concedido um tempo debitado para a equipe A.

INTERPRETAÇÃO:

Após o tempo debitado, a equipe A reiniciará a partida com uma reposição na linha de reposição na quadra de ataque da equipe, do lado oposto da mesa de controle. Em ambos os casos, a equipe A terá 18 segundos restantes no relógio de 24 segundos.

17.12 EXEMPLO:

Quando o cronômetro de jogo mostra 2:00 ou menos no 4º período e em cada período extra, A1 está driblando a bola em sua quadra de ataque quando B1 toca a bola para a quadra de defesa de A, onde qualquer jogador da equipe A começa a driblar a bola novamente. B2 agora toca a bola para fora da quadra de defesa da equipe A com:

- (a) 6 segundos
- (b) 17 segundos

Restantes no relógio de 24 segundos. Foi concedido um tempo debitado para a equipe A.

INTERPRETAÇÃO:

Após o tempo debitado, a equipe A reiniciará o jogo com uma reposição na linha de reposição na quadra de ataque da equipe, do lado oposto da mesa de controle. Em ambos os casos, a equipe A terá apenas o tempo que restava no relógio de 24 segundos.

17.13 EXEMPLO:

Quando o cronômetro de jogo mostra 2:00 ou menos no 4º período e em cada período extra, A1 está driblando a bola em sua quadra de ataque quando B1 toca a bola para a quadra de defesa de A, onde

qualquer jogador da equipe A começa a driblar a bola novamente. B2 comete agora a 3ª falta para a equipe B neste período, na quadra de defesa da equipe B, com:

- (a) 6 segundos
- (b) 17 segundos

Restantes no relógio de 24 segundos. Foi concedido um tempo debitado para a equipe A. Após o tempo debitado, a equipe A reiniciará a partida com uma reposição na linha de reposição na quadra de ataque da equipe, do lado oposto da mesa de controle.

INTERPRETAÇÃO:

Quando o jogo reiniciar, a equipe A terá:

- (a) 14 segundos
- (b) 17 segundos

Restantes no relógio de 24 segundos.

17.14 EXEMPLO:

A equipe A tem o controle da bola em sua quadra de defesa por 5 segundos quando A6 e B6 são desqualificados por iniciar uma situação de briga na quadra de jogo. As penalidades das faltas se cancelam. Antes da reposição ser administrada, o técnico da equipe A solicita um tempo debitado. Onde a reposição deverá ser administrada para reiniciar a partida?

INTERPRETAÇÃO:

A reposição deverá ser administrada no prolongamento da linha central, do lado oposto da mesa de controle com o tempo restante do relógio de 24 segundos, neste caso com 19 segundos.

17.15 DETERMINAÇÃO:

Existem situações adicionais àquelas listadas no Art. 17.2.3, nas quais a reposição subsequente será administrada no prolongamento da linha central, do lado oposto da mesa de controle.

17.16 EXEMPLO:

(a) O jogador que está fazendo a reposição no prolongamento da linha central, do lado oposto da mesa de controle, comete uma violação e a bola é concedida para os adversários para uma reposição no local da reposição original.

(b) Se durante uma situação de briga, membros de ambas as equipes são desqualificados, não houver outras penalidades de faltas remanescentes para administração, e no momento que o jogo foi interrompido, uma equipe tinha o controle da bola ou tinha direito a bola. *Neste caso, a equipe que tem a reposição deverá ter apenas o tempo que restava no relógio de 24 segundos.*

INTERPRETAÇÃO

Em todas as situações acima, o jogador que está fazendo a reposição pode passar a bola tanto para a quadra de ataque quando para a quadra de defesa.

17.17 DETERMINAÇÃO:

Em uma reposição, as seguintes situações podem ocorrer:

- (a) A bola ser passada acima da cesta e um jogador de qualquer uma das equipes toca a bola através da cesta por baixo.
- (b) A bola se aloja entre o aro e a tabela.
- (c) A bola ser lançada, intencionalmente no aro, de modo a resetar o tempo no relógio de 24 segundos.

17.18 EXEMPLO:

Em uma reposição, A1 passa a bola acima da cesta quando um jogador de qualquer uma das equipes toca a bola através da cesta por baixo.

INTERPRETAÇÃO:

Isto é uma violação. O jogo será reiniciado com uma reposição para os adversários no prolongamento da linha de lance livre. No caso da violação ser cometida pela equipe de defesa, a equipe atacante não pode marcar nenhum ponto, já que a bola não foi proveniente da área de dentro da quadra de jogo.

17.19 EXEMPLO:

Em uma reposição, A1 passa a bola em direção à cesta e ela se aloja entre o aro e a tabela.

INTERPRETAÇÃO:

Isto é uma situação de bola ao alto. O jogo será reiniciado pela aplicação do procedimento de posse alternada. Se a equipe A tiver direito a reposição, o relógio de 24 segundos não será reprogramado.

17.20 EXEMPLO:

Com 5 segundos restando no relógio de 24 segundos, durante a reposição, A1 passa a bola em direção à cesta e a bola toca o aro.

INTERPRETAÇÃO:

O operador de 24 segundos não deverá reprogramar seu relógio, já que o relógio de jogo ainda não foi iniciado. O relógio de 24 segundos deverá ser iniciado, simultaneamente, com o cronômetro de jogo quando o primeiro jogador em quadra tocar a bola.

17.21 DETERMINAÇÃO:

Após a bola ter sido colocada à disposição do jogador que está fazendo a reposição, ele não poderá fazer com que a bola toque a área de dentro da quadra e, em seguida, voltar a tocá-la antes que bola toque ou seja tocada por qualquer outro jogador na quadra de jogo.

17.22 EXEMPLO:

É concedida uma reposição para A1. A1, em seguida, bate a bola de modo que de bola:

- (a) Toque a área de dentro da quadra
 - (b) Toque a área de fora da quadra
- E, em seguida, segura a bola novamente.

INTERPRETAÇÃO:

- (a) A1 cometeu uma violação de reposição. Uma vez que a bola deixa a(s) mão(s) do jogador que está fazendo a reposição e toca a área de dentro da quadra, ele não poderá tocar a bola antes dela tocar (ou ser tocada) por qualquer jogador dentro da quadra de jogo.*
- (b) A ação é legal a contagem dos 5 segundos deverão continuar.*

17.23 DETERMINAÇÃO:

O jogador que está fazendo a reposição não poderá fazer com que a bola toque a área de fora da quadra, após ter realizado a reposição.

17.24 EXEMPLO:

A1, durante a reposição, passa a bola para A2 mas, a bola vai para fora da quadra sem tocar em qualquer jogador na quadra de jogo.

INTERPRETAÇÃO:

Isto é uma violação de A1. O jogo será reiniciado com uma reposição para a equipe B no local original da reposição.

17.25 EXEMPLO:

A1, durante uma reposição passa a bola para A2. A2 recebe a bola mas, com um dos pés ele toca a linha limítrofe.

INTERPRETAÇÃO:

Isto é uma violação de A2. O jogo será reiniciado com uma reposição para a equipe B no local mais próximo à infração.

17.26 EXEMPLO:

É concedido para A1 uma reposição na linha lateral, próximo à linha central:

- (a) Em sua quadra de defesa, com direito a passar a bola para qualquer lugar dentro da quadra de jogo.
- (b) Em sua quadra de ataque, com direito a passar a bola somente para sua quadra de ataque.
- (c) No início do segundo período, da linha central estendida, do lado oposto da mesa de controle, com direito a passar a bola para qualquer lugar de dentro da quadra de jogo. Após ter a bola à disposição, A1 dá um passo lateral normal, entretanto, ele troca sua posição em relação à quadra de ataque ou à quadra de defesa.

INTERPRETAÇÃO:

Em todos os casos, A1 mantém o direito inicial determinado para passar a bola tanto para a quadra de ataque ou para a quadra de defesa, como ele tinha na posição inicial.

17.27 DETERMINAÇÃO:

Após lance(s) livre(s) resultantes de uma falta técnica, falta antidesportiva ou falta desqualificante, a reposição subsequente deverá ser administrada no prolongamento da linha central estendida, do lado oposto da mesa de controle.

17.28 EXEMPLO:

Com 1:03 restantes no 4º período, uma falta técnica foi marcada contra B1. Qualquer jogador da equipe A poderá arremessar 1 lance livre e após isso, um tempo debitado é concedido para a equipe A.

INTERPRETAÇÃO:

A partida será reiniciada com uma reposição no prolongamento da linha central estendida, do lado oposto da mesa de controle.

ART. 18/19 TEMPO DEBITADO / SUBSTITUIÇÃO

18/19.1 DETERMINAÇÃO:

Um tempo debitado não pode ser concedido antes do tempo de jogo de um período ter iniciado ou após o tempo de jogo de um período ter encerrado.

Uma substituição não pode ser concedida antes do tempo de jogo para o primeiro período ter iniciado ou após o tempo de jogo da partida ter encerrado. Qualquer substituição pode ser concedida durante os intervalos da partida.

18/19.2 EXEMPLO:

Após a bola deixar as mãos do árbitro na bola ao alto mas, antes da bola ser legalmente tapeada, o saltador A2 comete uma violação e a bola é concedida para a equipe B para uma reposição. Neste momento, qualquer um dos técnicos solicita um tempo debitado ou uma substituição.

INTERPRETAÇÃO:

Apesar do fato de que a partida já tenha iniciado, o tempo debitado ou a substituição não poderão ser concedidas porque o cronômetro de jogo não foi acionado.

18/19.3 EXEMPLO:

Aproximadamente ao mesmo tempo em que o sinal do cronômetro de jogo soar para o final de um período ou período extra, uma falta é marcada e é concedido 2 lances livres para A1. Qualquer equipe solicita:

- (a) Um tempo debitado.
- (b) Uma substituição.

INTERPRETAÇÃO:

- (a) Um tempo debitado não pode ser concedido porque o tempo de jogo de um período ou período extra já encerrou.*
- (b) Uma substituição pode ser concedida somente após a tentativa dos lances livres serem completadas e, o intervalo de jogo para o próximo período ou período extra começou.*

18/19.4 DETERMINAÇÃO:

Se o sinal do relógio de 24 segundos soar enquanto a bola está no ar, durante um arremesso para uma cesta de campo, isto não é uma violação e o cronômetro de jogo não será paralisado. Se um arremesso para uma cesta de campo for convertido, é sob certas condições, uma oportunidade de um tempo debitado e substituição para ambas as equipes.

18/19.5 EXEMPLO:

Em um arremesso para uma cesta de campo, a bola está no ar quando soa o sinal do relógio de 24 segundos. A bola entra na cesta. Neste momento, qualquer equipe ou ambas as equipes solicitam:

- (a) Tempo debitado
- (b) Substituição

INTERPRETAÇÃO:

- (a) *Esta é uma oportunidade de tempo debitado somente para a equipe que não pontuou. Se for concedido um tempo debitado para a equipe que não pontuou, também pode ser concedido um tempo debitado aos adversários, e para ambas as equipes poderão ser concedidas uma substituição, se o solicitarem.*
- (b) *Esta é uma oportunidade de substituição somente para a equipe que não pontuou e somente quando o cronômetro de jogo mostrar 2:00 minutos ou menos no 4º período e em cada período extra.*

Se for concedido uma oportunidade de substituição para a equipe que não pontuou, os adversários também terão direito a realizar uma substituição e para ambas as equipes poderão ser concedidos um tempo debitado, se o solicitarem.

18/19.6 DETERMINAÇÃO:

Se uma solicitação de tempo debitado ou substituição (por qualquer jogador, incluindo o arremessador de lance livre) for realizado após a bola estar à disposição do arremessador de lance livre para o primeiro ou único lance livre, o tempo debitado ou substituição poderá ser concedido para ambas as equipes, se:

- (a) O último ou único lance livre for convertido ou
- (b) O último ou único lance livre for seguido de uma reposição no prolongamento da linha central estendida, ao lado oposto da mesa de controle, ou por qualquer razão válida, a bola permanecer morta após o último ou único lance livre.

18/19.7 EXEMPLO:

É concedido 2 lances livres para A1. Equipe A ou equipe B solicitam um tempo debitado ou substituição.

- (a) Antes da bola estar à disposição do arremessador de lance livre A1.
- (b) Após o primeiro lance livre tentado.
- (c) Após o segundo lance livre convertido, mas antes da bola estar à disposição do jogador que irá fazer a reposição.
- (d) Após o segundo lance livre convertido, mas após a bola estar à disposição do jogador que está fazendo a reposição.

INTERPRETAÇÃO:

- (a) *O tempo debitado ou substituição é concedida imediatamente, antes da primeira tentativa de lance livre.*
- (b) *O tempo debitado ou substituição é concedida após o último lance livre, se convertido.*
- (c) *O tempo debitado ou substituição é concedido imediatamente antes da reposição.*
- (d) *O tempo debitado ou substituição não será concedido.*

18/19.8 EXEMPLO:

É concedido 2 lances livres para A1. Após o primeiro lance livre tentado, equipe A ou equipe B solicitam um tempo debitado ou substituição. Durante a tentativa do último lance livre:

- (a) A bola toca o aro e o jogo continua.
- (b) O lance livre é convertido.
- (c) A bola não toca o aro ou não entra na cesta
- (d) A1 pisa na linha de lance livre enquanto arremessa e uma violação é marcada.
- (e) B1 pisa dentro da área restritiva antes da bola deixar as mãos de A1. Uma violação de B1 é marcada e A1 erra o lance livre.

INTERPRETAÇÃO:

- (a) Tempo debitado ou substituição não é concedido.
- (b), (c) e (d) O tempo debitado ou a substituição é concedido imediatamente.
- (e) Um lance livre substituto é tentado por A1 e, se convertido, o tempo debitado ou substituição é concedido imediatamente.

18/19.9 DETERMINAÇÃO:

Se, após a solicitação de um tempo debitado, uma falta for cometida por qualquer equipe, o tempo debitado não iniciará até que o oficial tenha completado toda a sua comunicação de relato da falta com a mesa de controle. No caso de uma 5ª falta por um jogador, esta comunicação inclui o procedimento necessário de substituição. Uma vez concluído, o período de tempo debitado deverá começar quando um oficial soar seu apito e fazer o sinal de tempo debitado.

18/19.10 EXEMPLO:

Técnico da equipe A solicita um tempo debitado depois que B1 comete sua 5ª falta.

INTERPRETAÇÃO:

A oportunidade de tempo debitado não deverá começar até que toda a comunicação com a mesa de controle relativa àquela falta tenha se concluído e um substituto para B1 tenha se tornado jogador.

18/19.11 EXEMPLO:

Técnico da equipe A solicita um tempo debitado depois que qualquer jogador comete uma falta.

INTERPRETAÇÃO:

As equipes serão autorizadas a irem para os seus bancos se, eles estiverem cientes que um tempo

debitado foi solicitado, mesmo que o período de tempo debitado não tenha formalmente iniciado.

18/19.12 DETERMINAÇÃO:

Os Art. 18 e 19 esclarecem quando uma substituição ou oportunidade de tempo debitado iniciam e finalizam. Técnicos solicitando um tempo debitado ou substituição devem estar cientes destas limitações, de outro modo que, o tempo debitado ou substituição não será concedido imediatamente.

18/19.13 EXEMPLO:

Uma substituição ou oportunidade de tempo debitado já finalizou quando o técnico da equipe A corre até a mesa de controle, solicitando em voz alta uma substituição ou tempo debitado. O apontador reage e erroneamente faz soar seu sinal. O oficial soa seu apito e interrompe o jogo.

INTERPRETAÇÃO:

Devido à interrupção do jogo pelo oficial, a bola está morta e o cronômetro de jogo paralisado, resultando no que seria, normalmente, uma substituição ou oportunidade de tempo debitado. Entretanto, por causa da solicitação feita tardiamente, a substituição ou tempo debitado não serão concedidos. O jogo será reiniciado imediatamente.

18/19.14 EXEMPLO:

Uma violação de tendência de cesta ou uma violação de interferência de cesta ocorre em qualquer momento durante o jogo. Substitutos de qualquer equipe ou ambas as equipes estão esperando na mesa de controle para entrar no jogo ou um tempo debitado tenha sido solicitado por qualquer equipe.

INTERPRETAÇÃO:

A violação faz com que o cronômetro de jogo seja paralisado e a bola torna-se morta. Os substitutos ou o tempo debitado serão permitidos.

18/19.15 DETERMINAÇÃO:

Cada tempo debitado dura menos de 1 minuto. As equipes devem retornar prontamente à quadra de jogo após o oficial soar seu apito e acenar para as equipes na quadra. Algumas vezes, uma equipe estende o tempo debitado além do 1 minuto estipulado, obtendo uma vantagem por prolongar o tempo debitado e causar também, um atraso na partida. Uma advertência será aplicada àquela equipe pelo oficial. Se àquela equipe não atender à advertência, um tempo debitado adicional será marcado contra a equipe ofensora. Se a equipe não tiver mais tempos debitados restantes, uma falta técnica por atrasar a partida deverá ser marcada contra o técnico, registrada com a letra "B".

18/19.16 EXEMPLO:

O tempo debitado finaliza e o oficial acena para a equipe A retornar para a quadra de jogo. O técnico da equipe A continua a instruir sua equipe que ainda permanece na área de banco da equipe. O oficial acena novamente para a equipe A na quadra de jogo e:

- (a) Equipe A finalmente entra na quadra de jogo.
- (b) Equipe continua a permanecer na área de banco da equipe.

INTERPRETAÇÃO:

- (a) Depois da equipe iniciar o retorno para a quadra de jogo, o oficial fará uma advertência ao técnico que, se o mesmo comportamento se repetir, um tempo debitado adicional será marcado contra a equipe A.*
- (b) Um tempo debitado, sem advertência, será marcada contra a equipe A. Se a equipe A não possuir mais tempos debitados restantes, uma falta técnica por atrasar a partida será marcada contra o técnico da equipe A, registrada com a letra "B".*

18/19.17 DETERMINAÇÃO:

Se não foi concedido um tempo debitado na 2ª metade até o cronômetro de jogo mostrar 2:00 no 4º período, o apontador deverá marcar 2 linhas horizontais na súmula, no primeiro quadrado da segunda metade do jogo, para a equipe.

18/19.18 EXEMPLO:

Com 2:00 no cronômetro de jogo no 4º período, ambas as equipes não tiveram um tempo debitado na segunda metade do jogo.

INTERPRETAÇÃO:

O apontador deverá marcar 2 linhas horizontais na súmula, no primeiro quadrado, de ambas as equipes, para a segunda metade do jogo.

18/19.19 EXEMPLO:

Com 2:09 no cronômetro de jogo no 4º período, o técnico da equipe A solicita seu 1º tempo debitado na segunda metade do jogo, enquanto a partida está ocorrendo. Com 1:58 no cronômetro de jogo, a bola vai para fora da quadra e o cronômetro de jogo é paralisado. O tempo debitado para a equipe A é concedido agora.

INTERPRETAÇÃO:

O apontador deverá marcar 2 linhas horizontais na súmula, no primeiro quadrado da equipe A, visto que o tempo debitado foi concedido com 1:58 no 4º período. O tempo debitado será registrado no segundo quadrado e a equipe A terá somente mais um tempo debitado restante.

ART. 24 DRIBLE

24.1 DETERMINAÇÃO:

Se um jogador, deliberadamente, lança a bola contra a tabela (nenhuma tentativa legítima de arremesso para uma cesta de campo), isto é considerado como se o jogador tivesse driblado a bola no chão. Se um jogador, então toca a bola novamente, antes dela tocar (ou ser tocada por) qualquer outro jogador, isto é considerado como um drible.

24.2 EXEMPLO:

A1 ainda não driblou quando A1 lança a bola contra a tabela e a segura novamente antes que qualquer outro jogador tenha tocado a bola.

INTERPRETAÇÃO:

Após pegar a bola, A1 pode arremessar ou passar, mas não pode iniciar um novo drible.

24.3 EXEMPLO:

Após finalizar um drible, seja em movimento contínuo ou parado, A1 lança a bola contra a tabela e pega ou toca a bola novamente antes dela tocar qualquer outro jogador.

INTERPRETAÇÃO:

A1 cometeu uma violação de duplo drible.

24.4 EXEMPLO:

A1 dribla a bola e, então, começa a parar.

- (a) A1 perde seu balanço e sem mover seu pé de pivô, toca o solo com a bola, uma ou duas vezes enquanto segura a bola com as duas mãos.
- (b) A1 lança a bola de uma mão para a outra mão sem mover seu pé de pivô.

INTERPRETAÇÃO:

Ação legal em ambos os casos, visto que, A1 não move seu pé de pivô.

24.5 EXEMPLO:

A1 inicia seu drible por:

- (a) Jogar a bola sobre seu adversário.
- (b) Jogar a bola a poucos metros de distância dele.

A bola toca a quadra de jogo, depois que A1 continua seu drible.

INTERPRETAÇÃO:

Ação legal em ambos os casos, visto que, a bola tocou a quadra de jogo antes que A1 tenha tocado a bola novamente em seu drible.

ART.25 ANDAR

25.1 DETERMINAÇÃO:

É legal se um jogador que está deitado no piso obtém o controle da bola. É legal se um jogador que está segurando a bola cai no piso. É legal também se o jogador, após cair no piso, deslizar brevemente. Se, contudo, o jogador rolar ou tentar levantar enquanto segura a bola, isto é uma violação.

25.2 EXEMPLO:

A1, enquanto segura a bola, perde o equilíbrio e cai no piso.

INTERPRETAÇÃO:

A ação de A1 de cair, involuntariamente, no piso é legal.

25.3 EXEMPLO:

A1, enquanto deitado no piso, obtém o controle da bola. A1, então:

- (a) Passa a bola para A2.
- (b) Inicia um drible enquanto ainda está deitado no piso.
- (c) Tenta levantar enquanto ainda está segurando a bola.

INTERPRETAÇÃO:

Em (a) e (b), a ação de A1 é legal.

Em (c), uma violação de andar ocorreu.

25.4 EXEMPLO:

A1, enquanto segura a bola, cai no piso e seu movimento faz com ele deslize.

INTERPRETAÇÃO:

A ação de desliza involuntário de A1 não constitui uma violação. Entretanto, se A1 agora, rolar ou tentar levantar enquanto segura a bola, uma violação de andar ocorreu.

25.5 DETERMINAÇÃO:

Se um jogador sofre falta enquanto está no ato de arremesso, e depois ele pontuar enquanto comete uma violação de andar, a cesta não valerá e lances livres serão concedidos.

25.6 EXEMPLO

A1 inicia seu ato de arremesso por uma penetração em direção à cesta, com a bola em ambas as mãos. Em seu movimento contínuo, ele sofre falta de B1, e depois A1 comete uma violação de andar e bola entra na cesta.

INTERPRETAÇÃO:

A cesta não valerá. Serão concedidos 2 ou 3 lances livres para A1.

ART.28 8 SEGUNDOS

28.1 DETERMINAÇÃO:

A aplicação desta regra é baseada, unicamente, na contagem individual de 8 segundos por um oficial. No caso de uma discrepância entre o número de segundos contados pelo oficial e aqueles mostrados no relógio de 24 segundos, a decisão do oficial terá prioridade.

28.2 EXEMPLO:

A1 está driblando a bola em sua quadra de defesa quando o oficial apita uma violação de 8 segundos. O visor do relógio de 24 segundos mostra que somente 7 segundos se passaram.

INTERPRETAÇÃO:

A decisão do oficial está correta. O oficial é o único responsável por decidir quando o período de 8 segundos terminou.

28.3 DETERMINAÇÃO:

A contagem de 8 segundos na quadra de defesa é interrompida devido a uma situação de bola ao alto. Se o resultado da posse alternada for concedido para a equipe que tinha o controle da bola, aquela equipe terá somente o tempo restante do período de 8 segundos.

28.4 EXEMPLO:

A equipe A estava com o controle da bola por 5 segundos em sua quadra de defesa quando uma bola presa ocorreu. A equipe A tem o direito à próxima reposição de posse alternada.

INTERPRETAÇÃO:

A equipe A terá somente 3 segundos para fazer com que a bola passe para a sua quadra de ataque.

28.5 DETERMINAÇÃO:

Durante um drible da quadra de defesa para a quadra de ataque, a bola entra na quadra de ataque de uma equipe quando ambos os pés do driblador estão completamente em contato com a quadra de ataque.

28.6 EXEMPLO:

A1 tem um pé de cada lado linha central. Ele recebe a bola de A2 que está na quadra de defesa. A1, então, passa a bola de volta para A2 que ainda está na quadra de defesa da equipe A.

INTERPRETAÇÃO:

Jogada legal. A1 não tem ambos os pés completamente em contato com a quadra de ataque e portanto, tem o direito de passar a bola para a quadra de defesa. A contagem de 8 segundos deverá continuar.

28.7 EXEMPLO:

A1 está driblando a bola de sua quadra de defesa e finaliza seu drible segurando a bola enquanto tem um pé de cada lado da linha central. A2, então, passa a bola para A2 que também tem um pé de cada lado da linha central.

INTERPRETAÇÃO:

Jogada legal. A1 não tinha ambos os pés completamente em contato com a sua quadra de ataque e, portanto, tem o direito de passar a bola para A2 que também não está em sua quadra de ataque. A contagem de 8 segundos deverá continuar.

28.8 EXEMPLO:

A1 está driblando a bola em sua quadra de defesa e tem um pé (mas não ambos os pés) já na quadra de ataque. Depois disso, A1 passa a bola para A2, que tem um pé de cada lado da linha central. A2, então, inicia o drible da bola em sua quadra de defesa.

INTERPRETAÇÃO:

Jogada legal. A1 não tinha ambos os pés completamente em contato com sua quadra de ataque e, portanto, tem o direito de passar a bola para A2 que também não está em sua quadra de ataque. A2 tem o direito de driblar a bola na quadra de defesa. A contagem de 8 segundos deverá continuar.

28.10 DETERMINAÇÃO:

O período de 8 segundos continua qualquer tempo restante quando a mesma equipe que tinha previamente o controle da bola fizer uma reposição, tanto no prolongamento da linha central estendida, ao lado oposto da mesa de controle, quanto na quadra de defesa. O oficial, segurando a bola para o jogador que está fazendo a reposição, deverá informá-lo quanto tempo restam para o período de 8 segundos.

28.11 EXEMPLO:

A1 está driblando a bola por 4 segundos em sua quadra de defesa quando uma briga começa. Os substitutos A7 e B9 são desqualificados por entrar na quadra de jogo. As penalidades iguais serão canceladas e o jogo será reiniciado com uma reposição por A2 no prolongamento da linha central estendida, ao lado oposto da mesa de controle. A2 passa a bola para A3 em sua quadra de defesa.

INTERPRETAÇÃO:

A equipe A tem 4 segundos para fazer com que a bola passe para a sua quadra de ataque.

28.12 EXEMPLO:

A equipe A tem o controle da bola em sua quadra de defesa. Com 6 segundos utilizados do período de 8 segundos, uma falta dupla é apitada, que ocorre:

- (a) Na quadra de defesa.
- (b) Na quadra de ataque.

INTERPRETAÇÃO:

- (a) *O jogo será reiniciado uma reposição da equipe A em sua quadra de defesa, e no local mais próximo da infração, com 2 segundos para fazer com que a bola passe para a quadra de ataque da equipe A.*
- (b) *O jogo será reiniciado com uma reposição da equipe A em sua quadra de ataque, no local mais próximo da infração.*

28.13 EXEMPLO:

A1 dribla a bola por 4 segundos em sua quadra de defesa quando B1 toca a bola para fora da quadra.

INTERPRETAÇÃO:

O jogo será reiniciado com uma reposição da equipe A em sua quadra de defesa, com 4 segundos para fazer com que a bola passe para a sua quadra de ataque.

ART.29/50 24 SEGUNDOS**29/50.1 DETERMINAÇÃO:**

Um arremesso para uma cesta de campo é tentado próximo ao final do relógio de 24 segundos e o sinal soa enquanto a bola está no ar. Se a bola não tocar o aro, uma violação ocorreu, a menos que, os adversários tenham obtido o controle claro e imediato da bola. A bola será concedida aos adversários para uma reposição no local mais próximo de onde o jogo foi interrompido pelo oficial, exceto, diretamente atrás da tabela.

29/50.2 EXEMPLO:

O arremesso de A1 para uma cesta de campo está no ar quando soa o sinal do relógio de 24 segundos. A bola toca a tabela e, então, rola pelo piso, quando é tocada por B1, depois por A2 e é finalmente controlada por B2.

INTERPRETAÇÃO:

Isto é uma violação de 24 segundos, porque a bola não tocou o aro e não houve controle claro e imediato da bola, pelos adversários.

29/50.3 EXEMPLO:

Durante um arremesso para uma cesta de campo de A1, a bola toca a tabela, mas não toca o aro. No rebote, a bola é tocada, mas não controlada por B1, e em seguida, A2 obtém o controle da bola. Ao mesmo tempo, o relógio de 24 segundos soa.

INTERPRETAÇÃO:

Uma violação de 24 segundos ocorreu. O relógio de 24 segundos continua em funcionamento quando a bola não toca o aro, e é novamente controlada por um jogador da equipe A.

29/50.4 EXEMPLO:

A1 arremessa para uma cesta de campo ao final do período de 24 segundos. A bola é legalmente bloqueada por B1 quando soa o sinal do relógio de 24 segundos. Após soar o sinal, B1 comete falta em A1.

INTERPRETAÇÃO:

Uma violação de 24 segundos ocorreu. A falta de B1 deverá ser desprezada, a menos que seja uma falta técnica, antidesportiva ou desqualificante.

29/50.5 EXEMPLO:

O arremesso de A1 para uma cesta de campo está no ar quando soa o sinal do relógio de 24 segundos. A bola não toca o aro, e em seguida, uma bola presa entre A2 e B2 é imediatamente apitada.

INTERPRETAÇÃO:

Uma violação de 24 segundos ocorreu. A equipe B não obteve o controle claro e imediato da bola.

29/50.6 EXEMPLO:

A1 realiza um arremesso para uma cesta de campo. Enquanto a bola está no ar, o período de 24 segundos expira. A bola não toca o aro, em seguida é tocada por B1 que está dentro da quadra e, então, vai para fora da quadra.

INTERPRETAÇÃO:

Uma violação de 24 segundos ocorreu porque a equipe B não obteve controle claro da bola.

29/50.7 DETERMINAÇÃO:

Se o relógio de 24 segundos soar em uma situação que, no julgamento dos oficiais, aos adversários obterem o controle claro e imediato da bola, o sinal deverá ser desprezado e o jogo continuará.

29/50.8 EXEMPLO:

Próximo ao final do período de 24 segundos, um passe de A1 não é alcançado por A2 (ambos os jogadores estão em sua quadra de ataque) e a bola rola para a quadra de defesa de A. Antes de B1 obter o controle da bola com o caminho livre para a cesta, o sinal do relógio de 24 segundos soa.

INTERPRETAÇÃO:

Se B1 obter o controle claro e imediato da bola, o sinal deverá ser desprezado e o jogo continuará.

29/50.9 DETERMINAÇÃO:

Se é concedida uma reposição de posse alternada para uma equipe que estava com o controle da bola, aquela equipe deverá ter somente o tempo que restava no relógio de 24 segundos no momento que a situação de bola ao alto ocorreu.

29/50.10 EXEMPLO:

A equipe A está com controle da bola com 10 segundos restantes no relógio de 24 segundos quando a bola presa ocorreu. Uma reposição de posse alternada é concedida para:

- (a) Equipe A.
- (b) Equipe B.

INTERPRETAÇÃO:

- (a) A equipe A terá somente os 10 segundos restantes no relógio de 24 segundos.*
- (b) A equipe B terá um novo período de 24 segundos.*

29/50.11 EXEMPLO:

A equipe A está com o controle da bola com 10 segundos restantes no relógio de 24 segundos quando a bola vai para fora da quadra. Os oficiais discordam se foi A1 ou B1 quem tocou por último a bola, antes dela ir para fora da quadra. Uma situação de bola ao alto é apitada e uma reposição de posse alternada foi concedida para:

- (a) Equipe A.
- (b) Equipe B.

INTERPRETAÇÃO:

- (a) A equipe A terá somente os 10 segundos restantes no relógio de 24 segundos.*
- (b) A equipe B terá um novo período de 24 segundos.*

29/50.12 DETERMINAÇÃO:

Se a partida é interrompida por um oficial para uma falta ou violação (não pela bola ter saído da quadra) cometida pela equipe que não está com o controle da bola e a posse de bola é concedida para a mesma equipe que tinha, previamente, o controle da bola na quadra de ataque, o relógio de 24 segundos será reprogramado como segue:

- Se 14 segundos ou mais são mostrados no visor do relógio de 24 segundos no momento em que a partida foi interrompida, o relógio de 24 segundos não será reprogramado, mas deverá continuar do tempo que ele foi paralisado.
- Se 13 segundos ou menos são mostrados no visor do relógio de 24 segundos no momento em que a partida foi interrompida, o relógio de 24 segundos será

reprogramado para 14 segundos.

29/50.13 EXEMPLO:

B1 causa uma violação de saída de bola na quadra de ataque da equipe A. O relógio de 24 segundos mostra 8 segundos.

INTERPRETAÇÃO:

A equipe A terá somente 8 segundos restantes no relógio de 24 segundos.

29/50.14 EXEMPLO:

A1 dribla a bola em sua quadra de ataque e sofre falta por B1. Esta é a segunda falta contra a equipe B neste período. O relógio de 24 segundos mostra 3 segundos.

INTERPRETAÇÃO:

A equipe A terá 14 segundos restantes no relógio de 24 segundos.

29/50.15 EXEMPLO:

Com 4 segundos restantes no relógio de 24 segundos, a equipe A está com o controle da bola na quadra de ataque, quando:

- (a) A1
- (b) B1

Está lesionado e os oficiais interrompem a partida.

INTERPRETAÇÃO:

A equipe A terá:

- (a) 4 segundos*
- (b) 14 segundos*

Restando no relógio de 24 segundos.

29/50.16 EXEMPLO:

A1 realiza um arremesso para uma cesta de campo. Enquanto a bola está no ar, uma falta dupla é marcada contra A2 e B2, com 6 segundos restantes no relógio de 24 segundos. A bola não entra na cesta. A seta de posse alternada indica a próxima posse para a equipe A.

INTERPRETAÇÃO:

A equipe A terá 6 segundos restantes no relógio de 24 segundos.

29/50.17 EXEMPLO:

Com 5 segundos restantes no relógio de 24 segundos, A1 está driblando a bola quando uma falta técnica é marcada contra B1, seguido por uma falta técnica contra o técnico da equipe A.

INTERPRETAÇÃO:

Após o cancelamento das penalidades iguais, a partida será reiniciada com uma reposição para a equipe A, com 5 segundos restando no relógio de 24 segundos.

29/50.18 EXEMPLO:

Com:

- (a) 16 segundos
- (b) 12 segundos

Restando no relógio de 24 segundos, B1 em sua quadra de defesa, deliberadamente, chuta a bola com seu pé ou golpeia a bola com seu punho.

INTERPRETAÇÃO:

Violação da equipe B. Após a reposição da equipe A em sua quadra de ataque, ela terá:

- (a) 16 segundos
- (b) 14 segundos

Restando no relógio de 24 segundos.

29/50.19 EXEMPLO:

Durante a reposição de A1, B1 em sua quadra de defesa, coloca seus braços sobre a linha limítrofe e bloqueia o passe de A1, com:

- (a) 19 segundos
- (b) 11 segundos

Restando no relógio de 24 segundos.

INTERPRETAÇÃO:

Violação da equipe B. Após a reposição em sua quadra de ataque, a equipe A terá:

- (a) 19 segundos
- (b) 14 segundos

Restando no relógio de 24 segundos.

29/50.20 EXEMPLO:

A1 dribla a bola em sua quadra de ataque quando B2 comete uma falta antidesportiva em A2 com 6 segundos restantes no relógio de 24 segundos.

INTERPRETAÇÃO:

Independentemente se os lances livres são convertidos ou perdidos, será concedida uma reposição para a equipe A, no prolongamento da linha central estendida, ao lado oposto da mesa de controle. A equipe A terá um novo período de 24 segundos.

A mesma interpretação é válida para uma falta técnica e desqualificante.

29/50.21 DETERMINAÇÃO:

Se a partida é interrompida por um oficial por qualquer razão válida, não relacionada a nenhuma equipe e, no julgamento dos oficiais, os adversários foram colocados em desvantagem, o relógio de 24 segundos deverá continuar do tempo em que foi paralisado.

29/50.22 EXEMPLO:

Com 0:25 para jogar no último minuto da partida e com o placar de A 72 – B 72, a equipe A obtém o controle da bola e dribla a bola por 20 segundos, quando a partida é interrompida pelos oficiais, devido à:

- (a) O cronômetro de jogo ou relógio de 24 segundos falhar na execução ou no início
- (b) Uma garrafa ter sido lançada na quadra de jogo
- (c) O relógio de 24 segundos ser reprogramado erroneamente

INTERPRETAÇÃO:

Em todos os casos, a partida será reiniciada com uma reposição para a equipe A com 4 segundos restantes no relógio de 24 segundos. A equipe B será colocada em desvantagem se a partida for reiniciada com um novo período de 24 segundos.

29/50.23 EXEMPLO:

Depois que A1 arremessa para uma cesta de campo, a bola toca o aro e, então, é controlada por A2. 9 segundos depois, o relógio de 24 segundos soa por erro. Os oficiais interrompem a partida.

INTERPRETAÇÃO:

A equipe A, com o controle da bola, será colocada em desvantagem se houvesse uma violação do relógio de 24 segundos. Após consultar o comissário, se presente, e o operador do relógio de 24 segundos, os oficiais reiniciam a partida com uma reposição para a equipe A com 5 segundos restando no relógio de

24 segundos.

29/50.24 EXEMPLO:

Com 4 segundos restantes no cronômetro de jogo, A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo. A bola não toca o aro mas, o operador do relógio de 24 segundos, erroneamente, reprograma o relógio. A2 pega o rebote e após um certo tempo a equipe A marca uma cesta de campo. Neste momento, os oficiais tomam ciência da situação.

INTERPRETAÇÃO:

Os oficiais (após consultar o comissário, se presente) confirmarão que a bola não tocou o aro no arremesso para a cesta por A1. Eles devem, então, decidir se a bola deixou a(s) mão(s) de A2 antes do relógio de 24 segundos ter soado se a reprogramação não tivesse ocorrido. Se assim for, a cesta será válida; se não, uma violação de 24 segundos ocorreu e a cesta feita por A2 não contará.

29/50.25 DETERMINAÇÃO:

Uma reposição resultante da penalidade de uma falta técnica, uma falta antidesportiva ou uma falta desqualificante é concedida para a equipe ofensiva quando o cronômetro de jogo mostrar 2:00 minutos ou menos no 4º período e em cada período extra. A reposição será sempre administrada na linha central estendida, ao lado oposto da mesa de controle. O relógio de 24 segundos será reprogramado para 24 segundos, independentemente de haver ou não uma solicitação de tempo debitado, também é concedido à equipe ofensiva durante os 2 minutos finais da partida.

29/50.26 EXEMPLO:

Quando o cronômetro de jogo mostra 2:00 minutos ou menos no 4º período, A1 está driblando a bola na quadra de ataque por 6 segundos restantes no relógio de 24 segundos, quando:

- (a) B1 comete uma falta antidesportiva
- (b) Técnico da equipe B comete uma falta técnica

Um tempo debitado é agora concedido para o técnico da equipe A ou para o técnico da equipe B

INTERPRETAÇÃO:

Se os lances livres forem convertidos ou perdidos e, independentemente do técnico que solicitou o tempo debitado, será concedida para a equipe A uma reposição na linha central estendida, ao lado oposto da mesa de controle. A equipe A também terá um novo período de 24 segundos no relógio.

29/50.27 DETERMINAÇÃO:

Quando um arremesso para uma cesta de campo for realizado e, então, uma falta defensiva é marcada, o relógio de 24 segundos será reprogramado, como segue:

- Se 14 segundos ou mais são mostrados no visor do relógio de 24 segundos no momento em que a partida foi interrompida, o relógio de 24 segundos não será reprogramado, mas deverá continuar do tempo que ele foi paralisado.
- Se 13 segundos ou menos são mostrados no visor do relógio de 24 segundos no momento em que a partida foi interrompida, o relógio de 24 segundos será reprogramado para 14 segundos.

29/50.28 EXEMPLO:

A1 realiza um arremesso para uma cesta de campo. Enquanto a bola está no ar, com 10 segundos restantes no relógio de 24 segundos, uma falta defensiva é marcada contra B2 que cometeu falta em A2. Esta é a 2ª falta da equipe B no período. A bola:

- (a) Entra na cesta.
- (b) Toca o aro mas, não entra na cesta.

INTERPRETAÇÃO:

- (a) *A cesta de A1 é válida e a bola será concedida para a equipe A para uma reposição no local mais próximo da infração, com 14 segundos restando no relógio de 24 segundos.*
- (b) *A bola será concedida para a equipe A para uma reposição no local mais próximo da infração, com 14 segundos restando no relógio de 24 segundos.*

29/50.29 EXEMPLO:

A1 realiza um arremesso para uma cesta de campo. Enquanto a bola está no ar, o tempo do relógio de 24 segundos expira e, então, uma falta defensiva é marcada contra B2 que cometeu uma falta em A2. Esta é a 2ª falta da equipe B neste período. A bola:

- (a) Entra na cesta.
- (b) Toca o aro mas, não entra na cesta.

INTERPRETAÇÃO:

- (a) *A cesta de A1 é válida e a bola será concedida para a equipe A para uma reposição no local mais próximo da infração, com 14 segundos restando no relógio de 24 segundos.*
- (b) *A bola será concedida para a equipe A para uma reposição no local mais próximo da infração, com 14 segundos restando no relógio de 24 segundos.*

29/50.30 EXEMPLO:

A1 realiza um arremesso para uma cesta de campo. Enquanto a bola está no ar com 10 segundos restantes no relógio de 24 segundos, uma falta defensiva é marcada contra B2 que cometeu falta em A2. Esta é a 5ª falta da equipe B no período. A bola:

- (a) Entra na cesta.

(b) Toca o aro mas, não entra na cesta.

INTERPRETAÇÃO:

(a) A cesta de A1 é válida e são concedidos 2 lances livres para A2.

(b) São concedidos 2 lances livres para A2.

29/50.31 EXEMPLO:

A1 realiza um arremesso para uma cesta de campo. Enquanto a bola está no ar, o tempo do relógio de 24 segundos expira e, então, uma falta defensiva é marcada contra B2 que cometeu falta em A2. Esta é a 5ª falta da equipe B no período. A bola:

(a) Entra na cesta.

(b) Toca o aro mas, não entra na cesta.

INTERPRETAÇÃO:

(a) A cesta de A1 é válida e são concedidos 2 lances livres para A2.

(b) São concedidos 2 lances livres para A2.

29/50.32 DETERMINAÇÃO:

Após a bola ter tocado o aro da cesta dos adversários por qualquer razão, o relógio de 24 segundos será reprogramado para 14 segundos, se a equipe que obteve novamente o controle da bola for a mesma equipe que estava com o controle da bola antes dela ter tocado o aro.

29/50.33 EXEMPLO:

Em um passe de A1 para A2, a bola toca B2 depois que a bola toca o aro. A3 obtém o controle da bola.

INTERPRETAÇÃO:

O relógio de 24 segundos será reprogramado para 14 segundos, tão logo quanto, A3 obtenha o controle da bola.

29/50.34 EXEMPLO:

A1 arremessa para uma cesta de campo com:

(a) 4 segundos

(b) 20 segundos

Restando no relógio de 24 segundos. A bola toca o aro, gera um rebote a A2 obtém o controle da bola.

INTERPRETAÇÃO:

Em ambos os casos, o relógio de 24 segundos será reprogramado para 14 segundos, independente se, A2 obteve o controle da bola na quadra de ataque ou na quadra de defesa.

29/50.35 EXEMPLO:

A1 arremessa para uma cesta de campo. A bola toca o aro. B1 toca a bola e, então, A2 obtém o controle da bola.

INTERPRETAÇÃO:

O relógio de 24 segundos será reprogramado para 14 segundos, assim que A2 obtém o controle da bola.

29/50.36 EXEMPLO:

A1 arremessa para uma cesta de campo. A bola toca o aro. B1 toca a bola para fora da quadra.

INTERPRETAÇÃO:

Reposição para a equipe A no local mais próximo da infração. O relógio de 24 segundos será reprogramado para 14 segundos, independentemente se, a reposição será na quadra de ataque ou na quadra de defesa.

29/50.37 EXEMPLO:

Próximo ao final do período de 24 segundos, A1 lança a bola em direção ao aro, afim de, reprogramar o relógio de 24 segundos. A bola toca o aro. B1 toca a bola que, então, vai para fora da quadra na quadra de defesa da equipe A.

INTERPRETAÇÃO:

Reposição para a equipe A em sua quadra de defesa. O relógio de 24 segundos será reprogramado para 14 segundos.

29/50.38 EXEMPLO:

A1 arremessa para uma cesta de campo. A bola toca o aro. A2 toca a bola e, então, A3 obtém o controle da bola.

INTERPRETAÇÃO:

O relógio de 24 segundos será reprogramado para 14 segundos, assim que A3 obtém o controle da bola em qualquer lugar na quadra de jogo.

29/50.39 EXEMPLO:

A1 arremessa para uma cesta de campo. A bola toca o aro e no rebote, B2 comete falta em A2. Esta é a 3ª falta da equipe B no período.

INTERPRETAÇÃO:

Reposição para a equipe A no local mais próximo da infração. O relógio de 24 segundos será reprogramado para 14 segundos.

29/50.40 EXEMPLO:

A1 arremessa para uma cesta de campo. A bola entra na cesta e, agora, B2 comete falta em A2. Esta é a 3ª falta da equipe B no período.

INTERPRETAÇÃO:

Reposição para a equipe A no local mais próximo da infração. O relógio de 24 segundos será reprogramado para 14 segundos.

29/50.41 EXEMPLO:

A1 arremessa para uma cesta de campo. A bola toca o aro e no rebote, uma bola presa entre A2 e B2 é marcada. A seta de posse alternada está direcionada para a equipe A.

INTERPRETAÇÃO:

Reposição para a equipe A no local mais próximo de onde a situação de bola presa ocorreu. O relógio de 24 segundos será reprogramado para 14 segundos.

29/50.42 EXEMPLO:

A1 arremessa para uma cesta de campo, A bola se aloja entre o aro e a tabela. A seta de posse de bola está direcionada para a equipe A. O relógio de 24 segundos mostra 8 segundos.

INTERPRETAÇÃO:

Reposição para a equipe da linha final, próximo à tabela. O relógio de 24 segundos continuará com 8 segundos.

29/50.43 EXEMPLO:

A1 passa a bola para uma ponte-aérea de A2. A2 perde a bola que toca o aro, depois A3 obtém o controle

da bola.

INTERPRETAÇÃO:

O relógio de 24 segundos será reprogramado para 14 segundos, assim que, A3 obtenha o controle da bola. Se A3 toca a bola em sua quadra de defesa, isto é uma violação de volta de bola.

29/50.44 EXEMPLO:

Depois de um rebote defensivo, A1 quer passar a bola para A2. B1 tapeia a bola para fora das mãos de A1. A bola, então, bate no aro e é agarrada por B2.

INTERPRETAÇÃO:

Como a bola não foi controlada pela mesma equipe que estava com o controle da bola antes da bola tocar o aro, o relógio de 24 segundos será reprogramado com 24 segundos para a equipe B.

29/50.45 DETERMINAÇÃO:

Sempre que uma equipe obtém a posse da bola viva, tanto na quadra de ataque ou na quadra de defesa, e 14 segundos ou menos restam no cronômetro de jogo, o relógio de 24 segundos deverá ser desligado.

29/50.46 EXEMPLO:

Foi concedido uma nova posse de bola para a equipe A com 12 segundos restantes no cronômetro de jogo.

INTERPRETAÇÃO:

O relógio de 24 segundos deverá ser desligado.

29/50.47 EXEMPLO:

Com 18 segundos no cronômetro de jogo e 3 segundos no relógio de 24 segundos, B1, jogador, em sua quadra de defesa, deliberadamente chuta a bola.

INTERPRETAÇÃO:

A partida será reiniciada com uma reposição para a equipe A em sua quadra de ataque com 18 segundos no cronômetro de jogo e 14 segundos no relógio de 24 segundos.

29/50.48 EXEMPLO:

Com 7 segundos no cronômetro de jogo e 3 segundos no relógio de 24 segundos, B1, jogador, em sua

quadra de defesa, deliberadamente chuta a bola.

INTERPRETAÇÃO:

A partida será reiniciada com uma reposição para a equipe A em sua quadra de ataque, com 7 segundos no cronômetro de jogo e o relógio de 24 segundos deverá ser desligado.

29/50.49 EXEMPLO:

Com 23 segundos no cronômetro de jogo, a equipe A obtém novo controle da bola. Com 19 segundos no cronômetro de jogo, A1 arremessa para uma cesta de campo. A bola toca o aro e A2 pega o rebote.

INTERPRETAÇÃO:

O relógio de 24 segundos não será reiniciado quando a equipe A, originalmente, obtém o controle da bola. Entretanto, ele será reprogramado para 14 segundos, assim que, A2 obtenha o controle da bola, mesmo que ainda restem mais que 14 segundos no cronômetro de jogo.

29/50.50 EXEMPLO:

Com 58 segundos restantes no cronômetro de jogo, no 4º período, A1 sofre falta de B1 em sua quadra de defesa. A equipe A tem 19 segundos restantes no relógio de 24 segundos. Esta é a 3ª falta da equipe B no período. É concedido um tempo debitado para a equipe A.

INTERPRETAÇÃO:

A partida será reiniciada com uma reposição para a equipe A, na linha de reposição no ataque, ao lado oposto da mesa de controle, com 19 segundos no relógio de 24 segundos.

29/50.51 EXEMPLO:

Com 58 segundos restantes no cronômetro de jogo no 4º período, A1 sofre falta de B1 em sua quadra de defesa. A equipe A tem 19 segundos restantes no relógio de 24 segundos. Esta é a 3ª falta da equipe B no período. É concedido um tempo debitado para a equipe B.

INTERPRETAÇÃO:

A partida será reiniciada com uma reposição para a equipe A de sua quadra de defesa, com novo período de 24 segundos, no relógio de 24 segundos.

29/50.52 EXEMPLO:

Com 30 segundos restantes no cronômetro de jogo, no 4º período, A1 dribla a bola em sua quadra de ataque. B1 toca a bola para a quadra de defesa da equipe A. onde A2, agora, controla a bola. B2 comete

falta em A2, com 8 segundos restantes no relógio de 24 segundos. É concedido um tempo debitado para a equipe A.

INTERPRETAÇÃO:

A partida será reiniciada com uma reposição para a equipe A, na linha de reposição no ataque, ao lado oposto da mesa de controle, com 14 segundos no relógio de 24 segundos.

ART. 30 BOLA RETORNADA PARA A QUADRA DE DEFESA

30.1 DETERMINAÇÃO:

Enquanto está no ar, um jogador preserva o mesmo status em relação ao piso, como onde ele estava tocando por último o piso antes de saltar no ar. Entretanto, quando um jogador no ar salta de sua quadra de ataque e obtém o controle da bola enquanto ainda está no ar, ele é o primeiro jogador em sua equipe a estabelecer um novo controle da equipe.

Se seu impulso, então, o retorna à sua quadra de defesa, é inevitável que ele evite retornar também com a bola para sua quadra de defesa. Portanto, se um jogador que está no ar estabelece um novo controle de equipe, a posição relativa daquele jogador na quadra de ataque/defesa não será determinada, até que ele tenha retornado com ambos os pés ao piso.

30.2 EXEMPLO:

A1, em sua quadra de defesa tenta em uma parada rápida, passar para A2 na quadra de ataque. B1 salta da quadra de ataque da equipe B, agarra a bola enquanto está no ar e aterrissa:

- (a) Com ambos os pés em sua quadra de defesa.
- (b) Com um pé de cada lado da linha central.
- (c) Com um pé de cada lado da linha central e então, dribla ou passa a bola para sua quadra de defesa.

INTERPRETAÇÃO:

Não ocorreu violação. B1 estabeleceu o primeiro controle de bola da equipe B enquanto estava no ar e sua posição relativa à quadra de ataque/defesa não foi determinado até que ambos os seus pés retornassem ao piso. Em todos os casos, B1 está legalmente em sua quadra de defesa.

30.3 EXEMPLO:

Em uma bola ao alto entre A1 e B1 para iniciar o primeiro período, a bola foi legalmente tapeada quando, A2 salta de sua quadra de ataque, agarra a bola enquanto está no ar e aterrissa:

- (a) Com ambos os pés em sua quadra de defesa.
- (b) Com um pé de cada lado da linha central.
- (c) Com um pé de cada lado da linha central e então, dribla ou passa a bola para sua quadra de defesa.

INTERPRETAÇÃO:

Não ocorreu violação. A2 estabeleceu o primeiro controle de bola da equipe A enquanto estava no ar. Em todos os casos, A2 está legalmente em sua quadra de defesa.

30.4 EXEMPLO:

A1, fazendo uma reposição em sua quadra de ataque tenta um passe para A2. A2 salta de sua quadra de ataque, agarra a bola enquanto está no ar e aterrissa:

- (a) Com ambos os pés em sua quadra de defesa.
- (b) Com um pé de cada lado da linha central.
- (c) Com um pé de cada lado da linha central e então, dribla ou passa a bola para sua quadra de defesa.

INTERPRETAÇÃO:

Violação da equipe A. A1 estabeleceu o controle de bola da equipe A na quadra de ataque antes de A2 pegar a bola enquanto estava no ar e aterrissar em sua quadra de defesa. Em todos os casos, A2 retornou a bola, ilegalmente, para a quadra de defesa.

30.5 EXEMPLO:

A1 está com um pé de cada lado da linha central para iniciar o 2º período e passa a bola para A2. A2 salta de sua quadra de ataque, segura a bola enquanto está no ar e aterrissa:

- (a) Com ambos os pés em sua quadra de defesa.
- (b) Com um pé de cada lado da linha central.
- (c) Com um pé de cada lado da linha central e então, dribla ou passa a bola para sua quadra de defesa.

INTERPRETAÇÃO:

Violação da equipe A. A1 estabeleceu o controle de bola da equipe A. A2, saltando de sua quadra de ataque e pegando a bola enquanto estava no ar, estabeleceu o controle de bola da equipe A na quadra de ataque. Em todos os casos por aterrissar em sua quadra de defesa, A2 causou o retorno ilegal da bola para sua quadra de defesa.

30.6 EXEMPLO:

A1, fazendo a reposição em sua quadra de defesa tenta um passe para A2 em sua quadra de ataque. B1

salta de sua quadra de ataque, pega a bola enquanto está no ar e, antes dele aterrissar em sua quadra de defesa, ele passa a bola para B2 em sua quadra de defesa.

INTERPRETAÇÃO:

Violação da equipe B por retornar a bola ilegalmente para a quadra de defesa.

30.7 DETERMINAÇÃO:

Uma bola viva retornou, ilegalmente, para a quadra de defesa quando um jogador da equipe A, na quadra de ataque faz a bola tocar na quadra de defesa, depois o jogador da equipe A, que está tanto na quadra de ataque ou defesa, é o primeiro a tocar a bola. Entretanto, é legal quando o jogador da equipe A, na quadra de defesa faz a bola tocar na quadra de ataque, depois que o jogador da equipe A que está tanto na quadra de ataque ou defesa, é o primeiro a tocar a bola.

30.8 EXEMPLO:

A1 está parado com ambos os pés na quadra de ataque, próximo à linha central, quando A1 tenta um passe picado para A2 que também está parado com ambos os pés na quadra de defesa, próximo à linha central. Durante o passe, a bola toca a quadra de defesa antes de tocar A2.

INTERPRETAÇÃO:

Violação por retornar a bola, ilegalmente, para a quadra de defesa.

30.9 EXEMPLO:

A1 está parado, com ambos os pés na quadra de defesa, próximo à linha central, quando A1 tenta um passe picado para A2 que também está parado com ambos os pés na quadra de defesa, próximo à linha central. Durante o passe, a bola toca a quadra de ataque antes de tocar A2.

INTERPRETAÇÃO:

Jogada legal. Não é uma violação de volta de quadra, porque nenhum jogador da equipe A que controlou a bola na quadra de ataque. Entretanto, como a bola foi para a quadra de ataque, a contagem dos 8 segundos é paralisada no momento que a bola toca a quadra de ataque. Uma nova contagem de 8 segundos será iniciada, assim que, A2 tocar a bola.

30.10 EXEMPLO:

A1, em sua quadra de defesa passa a bola em direção à sua quadra de ataque. A bola é desviada em um oficial que está parado na quadra de jogo com ambos os pés, um de cada lado da linha central e depois a bola é tocada por A2 que está em sua quadra de defesa.

INTERPRETAÇÃO:

Jogada legal. Não é uma violação de volta de quadra, porque nenhum jogador da equipe A controlou a bola na quadra de ataque. Entretanto, como a bola foi para a quadra de ataque, a contagem de 8 segundos é paralisada no momento que a bola toca o oficial. Uma nova contagem de 8 segundos será iniciada, assim que, A2 tocar a bola.

30.11 EXEMPLO:

A equipe A está controlando a bola em sua quadra de ataque, quando a bola é, simultaneamente, tocada por A1 e B1 e, então, vai para a quadra de defesa da equipe A, onde A2 é o primeiro a tocar a bola.

INTERPRETAÇÃO:

A equipe A fez com que a bola retornasse, ilegalmente, para sua quadra de defesa.

ART.31 TENDÊNCIA DE CESTA E INTERFERÊNCIA**31.1 DETERMINAÇÃO:**

Quando a bola está acima do aro durante um arremesso para uma cesta de campo ou uma tentativa de lance livre, é uma interferência se um jogador alcançar e tocar a bola por debaixo da cesta.

31.2 EXEMPLO:

No último ou único lance livre,

- (a) Antes da bola tocar o aro,
- (b) Após a bola tocar o aro e ainda tem a possibilidade de entrar na cesta,

B1 alcança e toca a bola por debaixo da cesta.

INTERPRETAÇÃO:

Violação de B1 por tocar a bola, ilegalmente.

- (a) *Será concedido 1 ponto para A1 e uma falta técnica será marcada contra B1.*
- (b) *Será concedido 1 ponto para A1 mas, não será marcada nenhuma falta técnica contra B1.*

31.3 DETERMINAÇÃO:

Quando a bola está acima do aro durante um passe ou após ela tocar o aro, é uma interferência se um jogador alcançar e tocar a bola por debaixo da cesta.

31.4 EXEMPLO:

A bola está acima do aro como resultado de um passe de A1 quando B1 alcança e toca a bola por debaixo da cesta.

INTERFERÊNCIA:

Violação de interferência de B1. Serão concedidos 2 ou 3 pontos para a equipe A.

31.5 DETERMINAÇÃO:

Em seguida ao último ou único lance livre e após a bola tocar o aro, a tentativa de lance livre altera seu status e torna-se um arremesso de campo de 2 pontos, se a bola for, legalmente tocada, por qualquer jogador antes de entrar na cesta.

31.6 EXEMPLO:

O último ou único lance livre de A1 toca o aro e está quicando sobre ele. B1 tenta tapear a bola para longe, mas a bola entra na cesta.

INTERPRETAÇÃO:

A bola foi legalmente tocada. A tentativa de lance livre alterou seu status e serão concedidos 2 pontos para a equipe A.

31.7 DETERMINAÇÃO:

Se, durante uma tentativa de cesta de campo, um jogador toca a bola em sua trajetória ascendente, todas as restrições relativas à tendência de cesta e interferência serão aplicadas.

31.8 EXEMPLO:

A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo e a bola, em sua trajetória ascendente, é tocada por B2 (ou A2). Em sua trajetória descendente para a cesta, a bola é tocada por:

- (a) A3.
- (b) B3.

INTERPRETAÇÃO:

O contato por A2 ou B2 com a bola em sua trajetória ascendente é legal e não altera o status de um arremesso para uma cesta de campo. Entretanto, o contato subsequente com a bola em sua trajetória descendente por A3 ou B3 é uma violação.

- (a) A bola será concedida para uma reposição pela equipe B no prolongamento da linha de lance livre.
- (b) 2 ou 3 pontos serão concedidos para a equipe A.

31.9 DETERMINAÇÃO:

É uma violação de interferência se um jogador causar uma vibração do aro ou da tabela, de tal maneira que a bola, no julgamento de um oficial, seja impedida de entrar na cesta ou seja a causa para a bola entrar na cesta.

31.10 EXEMPLO:

A1 tenta um arremesso de campo de 3 pontos próximo ao final da partida. Enquanto a bola está no ar, o sinal do cronômetro de jogo soa para o final da partida. Após o sinal, B1 faz com que a tabela ou o aro vibrem e, devido a isso, no julgamento do oficial, a bola foi impedida de entrar na cesta.

INTERPRETAÇÃO:

Mesmo depois que o sinal do cronômetro de jogo soa para o final do jogo, a bola permanece viva e, devido a isso, uma violação de interferência ocorreu. Serão concedidos 3 pontos para a equipe A.

31.11 DETERMINAÇÃO:

Interferência é cometida por um jogador defensivo ou ofensivo durante um arremesso para uma cesta de campo quando, um jogador toca a cesta ou a tabela enquanto a bola está em contato com o aro e ainda tem uma possibilidade de entrar na cesta.

31.12 EXEMPLO:

Após um arremesso para uma cesta de campo de A1, a bola quicou a partir do aro e então, pousou sobre o aro. B1 toca a cesta ou a tabela enquanto a bola está sobre o aro.

INTERPRETAÇÃO:

Violação de B1. Aplicam-se as restrições de interferência, enquanto a bola tiver possibilidade de entrar na cesta.

31.13 DETERMINAÇÃO:

Sempre que houver decisões contraditórias dos oficiais ou ocorrer infrações das regras, aproximadamente ao mesmo tempo, e uma das sanções for cancelar a cesta convertida, a sanção prevalece e nenhum ponto será concedido.

31.14 EXEMPLO:

Um arremesso para uma cesta de campo de A1, em sua trajetória descendente e completamente acima do nível do aro é, simultaneamente, tocada por A2 e B2. A bola, então:

- (a) Entra na cesta.
- (b) Não entra na cesta.

INTERPRETAÇÃO:

Em ambos os casos, não serão concedidos pontos. Esta é uma situação de bola ao alto.

ART.33 CONTATO: PRINCÍPIOS GERAIS

33.10 Áreas semicirculares sem carga

33.1 DETERMINAÇÃO:

O objetivo das áreas semicirculares sem carga é não premiar um jogador da defesa que tomou uma posição abaixo de sua própria cesta, afim de sofrer uma falta de carga de um jogador ofensivo que está no controle da bola e está penetrando em direção à cesta.

Para a regra do semicírculo sem carga será aplicado:

- (a) O jogador defensor deverá ter um pé ou ambos os pés em contato com a área do semicírculo (Diagrama 1). A linha do semicírculo **é parte** da área do semicírculo.
- (b) O jogador ofensivo deverá dirigir-se para a cesta através da linha do semicírculo e tentar um arremesso para uma cesta de campo ou passar a bola enquanto estiver no ar.

A regra do semicírculo sem carga não será aplicada e qualquer contato será julgado de acordo com os regulamentos normais, ex. princípio do cilindro, princípios de carga/bloqueio:

- (a) Para todas as situações ocorridas fora da área semicircular sem carga, desenvolvidas também da área entre o semicírculo e a linha final.
- (b) Para todas as situações de rebote quando, após um arremesso para uma cesta de campo, a bola ressalta e uma situação de contato ocorre.
- (c) Para o uso ilegal das mãos, braços, pernas ou corpo por qualquer jogador ofensivo ou defensivo.

33.2 EXEMPLO:

A1 tenta um arremesso em suspensão que inicia fora da área semicircular e faz uma carga em B1 que está em contato com a área semicircular.

INTERPRETAÇÃO:

A ação de A1 é legal como aplicada na regra do semicírculo sem carga.

33.3 EXEMPLO:

A1 dribla ao longo da linha final e, após atingir a área atrás da tabela, salta na diagonal ou para trás e faz uma carga em B1 que está em uma posição legal em contato com a área semicircular.

INTERPRETAÇÃO:

Falta de carga de A1. A regra do semicírculo sem carga não será aplicada.

33.4 EXEMPLO:

O arremesso de A1 para uma cesta de campo toca o aro e uma situação de rebote ocorre. A2 salta, pega a bola no ar e então, faz uma carga em B1 que está em uma posição legal de defesa em contato com a área semicircular.

INTERPRETAÇÃO:

Falta de carga de A2. A regra do semicírculo sem carga não será aplicada.

33.5 EXEMPLO:

A1 dirige-se para a cesta e está em ato de arremesso. Ao invés de completar o arremesso para uma cesta de campo, A1 passa a bola para A2 que está seguindo ele diretamente. A1 então, faz uma carga em B1 que está em contato com a área semicircular sem carga. Aproximadamente, ao mesmo tempo, A2, com a bola em suas mãos dirige-se diretamente para a cesta numa tentativa de pontuar.

INTERPRETAÇÃO:

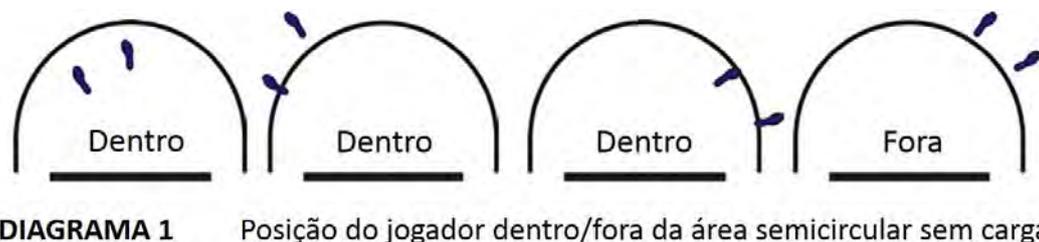
Falta de carga de A1. A regra do semicírculo sem carga não será aplicada, pois A1 utiliza, ilegalmente, seu corpo, para limpar o caminho da cesta para A2.

33.6 EXEMPLO:

A1 dirige-se para a cesta e está em ato de arremesso. Ao invés de completar o arremesso para uma cesta de campo, A1 passa a bola para A2 que está parado no canto da quadra. A1 então, faz carga em B1 que está em contato com a área semicircular sem carga.

INTERPRETAÇÃO:

Ação legal de A1. A regra do semicírculo sem carga não será aplicada.



ART. 35 FALTA DUPLA

35.1 DETERMINAÇÃO:

Sempre que haja decisões contrárias dos oficiais ou infrações das regras ocorrerem, aproximadamente, ao mesmo tempo e uma das sanções for o cancelamento de uma cesta convertida, a sanção prevalece e nenhum ponto será concedido.

35.2 EXEMPLO:

Durante o ato de arremesso, há um contato físico entre o arremessador A1 e B1. A bola entra na cesta. O árbitro líder marca uma falta de ataque contra A1 e, devido à isso, a cesta não contará. O árbitro seguidor marca uma falta defensiva contra B1 e, devido à isso, a cesta contará.

INTERPRETAÇÃO:

Como os árbitros concordam em uma falta dupla, a cesta não contará. A partida será reiniciada com uma reposição para a equipe A, na linha de lance livre estendida.

A equipe A terá somente o tempo que restava no relógio de 24 segundos, no momento em que a falta ocorreu.

35.3 DETERMINAÇÃO:

As seguintes condições são necessárias para que 2 faltas sejam consideradas como uma falta dupla.

- (a) Ambas as faltas são faltas de jogadores.
- (b) Ambas as faltas envolvem contato físico.
- (c) Ambas as faltas são entre adversários.

(d) Ambas as faltas são cometidas, aproximadamente, ao mesmo tempo.

35.4 EXEMPLO:

- (a) A1 e B1 estão empurrando um ao outro.
- (b) Em um rebote, A1 e B1 estão empurrando um ao outro A1 e B1 estão empurrando um ao outro.
- (c) Na espera de um passe de seu companheiro de equipe, A1 e B1 estão empurrando um ao outro.

INTERPRETAÇÃO:

Faltas pessoais serão marcadas nas 3 situações. Por isso é uma falta dupla.

35.5 EXEMPLO:

Após o rebote, A1 insulta B1 verbalmente e B1 reage, golpeando A1 com seu punho.

INTERPRETAÇÃO:

Isto não é uma falta dupla. Para A1 será marcada uma falta técnica e para B1 será marcada uma falta desqualificante. A partida será reiniciada com 1 lance livre para a equipe B, seguido por 2 lances livres para A1 e posse de bola para a equipe A.

35.6 EXEMPLO:

Para atingir uma posição livre, B1 empurra A1, marcada como uma falta pessoal.

INTERPRETAÇÃO:

Isto é uma falta dupla. Como a equipe A tem o controle da bola no momento que a falta dupla é marcada, o jogo será reiniciado com uma reposição para a equipe A no local mais próximo da infração.

35.7 EXEMPLO:

A1 e B1 se empurram e uma falta pessoal é marcada. Esta é a 2ª falta da equipe A e a 5ª falta da equipe B, no período.

INTERPRETAÇÃO:

Isto é uma falta dupla. Não serão concedidos lances livres.

ART. 36 FALTA TÉCNICA

36.1 DETERMINAÇÃO:

Uma advertência de um oficial é dada a um jogador por uma ação ou comportamento que, se repetido, pode levar a uma falta técnica. Esta advertência também será comunicada ao técnico desta equipe e se aplicará a qualquer membro da equipe por quaisquer ações similares, pelo restante da partida. Uma advertência de um oficial será feita somente quando a bola estiver morta e o cronômetro de jogo parado.

36.2 EXEMPLO:

Um membro da equipe A recebe uma advertência por:

- (a) Interferir em uma reposição.
- (b) Seu comportamento.
- (c) Qualquer outra ação que, se repetida, poder receber uma falta técnica.

INTERPRETAÇÃO:

A advertência será comunicada também ao técnico da equipe A e se aplicará a todos os membros da equipe A, por ações similares, pelo restante da partida.

36.3 DETERMINAÇÃO:

Durante um intervalo de jogo, uma falta técnica é cometida por um membro da equipe que tem direito a jogar e que está designado como jogador-técnico. A falta técnica contará como uma falta de jogador e será relacionada como situação de falta coletiva no próximo período.

36.4 EXEMPLO:

A1, jogador-técnico, é penalizado com uma falta técnica por:

- (a) Pendurar-se no aro durante o aquecimento da pré-partida ou no intervalo de meio tempo.
- (b) Seu comportamento durante o intervalo do jogo.

INTERPRETAÇÃO:

Em ambos os casos, uma falta técnica será marcada contra A1, como um jogador. A falta será considerada como sendo 1 das faltas que levam a situação de faltas coletivas no próximo período, bem como 1 das 5 faltas que levam A1 a ter que deixar o jogo.

36.5 DETERMINAÇÃO:

Enquanto um jogador está em ato de arremesso, não é permitido aos adversários desconcentrar o

jogador por ações como agitar a(s) mão(s) para obstruir o campo de visão do arremessador, gritar, pisar com força no piso ou bater palmas próximo ao arremessador. Tais ações podem resultar em uma falta técnica se o arremessador tiver desvantagem pela ação, ou uma advertência é aplicada se o arremessador não tiver desvantagem.

36.6 EXEMPLO:

A1 está em ato de arremesso para uma cesta de campo quando B1 tenta distrair A1 por gritar ou pisar com força no piso. O arremesso para a cesta de campo é:

- (a) Convertido
- (b) Não convertido.

INTERPRETAÇÃO:

Será aplicada uma advertência em B1 que também será comunicada ao técnico da equipe B.

- (a) Esta advertência será aplicada para todos os membros da equipe B, pelo restante da partida, por comportamento similar.*
- (b) B4 será penalizado com uma falta técnica.*

36.7 DETERMINAÇÃO:

Se os oficiais descobrem que mais que 5 jogadores da mesma equipe estão participando na quadra de jogo, simultaneamente, o erro deverá ser corrigido o mais rápido possível, sem colocar os adversários em desvantagem.

Assumindo que, os oficiais e os oficiais de mesa estão fazendo seu trabalho corretamente, um jogador deve ter voltado e entrar ou permanecido na quadra de jogo, ilegalmente. Os oficiais devem, portanto, solicitar que um jogador que deixe a quadra de jogo, imediatamente, e marcar uma falta técnica contra o técnico daquela equipe, registrada como "B". O técnico é responsável por garantir que a substituição seja aplicada corretamente e aquele jogador que for substituído deixe a quadra de jogo, imediatamente, após a substituição.

36.8 EXEMPLO:

Enquanto a partida está sendo jogada, é descoberto que a equipe A tem mais que 5 jogadores na quadra de jogo.

- (a) No momento da descoberta, a equipe B (com 5 jogadores) está com o controle da bola.
- (b) No momento da descoberta, a equipe A (com mais de 5 jogadores) está com o controle da bola.

INTERPRETAÇÃO:

- (a) A partida será interrompida, imediatamente, a menos que a equipe B seja colocada em desvantagem.*
- (b) A partida será interrompida imediatamente.*

Em ambos os casos, o jogador que voltou a jogar (ou permaneceu) na partida, ilegalmente, deve ser retirado da partida e uma falta técnica será marcada contra o técnico da equipe A, registrada como "B".

36.9 DETERMINAÇÃO:

Após a descoberta que a equipe A está participando com mais de 5 jogadores, é também descoberto que pontos foram marcados ou faltas foram cometidas pelo jogador da equipe, enquanto participava ilegalmente. Todos os pontos permanecerão válidos e qualquer falta cometida por (ou contra) aquele jogador será qualificado como falta de jogador.

36.10 EXEMPLO:

Os oficiais descobrem que A2 é o 6º jogador da equipe A na quadra de jogo e interrompem a partida após:

- (a) A2 cometer uma falta de ataque.
- (b) A2 converte uma cesta de campo.
- (c) B2 comete falta em A2 durante seu arremesso para uma cesta de campo não convertido.

INTERPRETAÇÃO:

- (a) A falta de A2 é uma falta de jogador.*
- (b) A cesta de campo de A2 deverá contar.*
- (c) Qualquer jogador da equipe A na quadra de jogo, como designado por seu técnico, no momento que a falta foi marcada, tentará os lances livres.*

36.11 DETERMINAÇÃO:

Após ter sido notificado de não ter mais direito a participar devido à 5ª falta, o jogador volta a entrar na partida. A participação ilegal será penalizada, imediatamente, após a descoberta, sem colocar os adversários em desvantagem.

36.12 EXEMPLO:

Após cometer a 5ª falta, B1 é notificado de não ter mais direito a jogar. Mais tarde, B1 volta a entrar na partida como substituto. A participação ilegal de B1 é descoberta antes:

- (a) Da bola tornar-se viva para o reinício da partida.

Ou após:

- (b) A bola torna-se viva novamente, enquanto a equipe A está com o controle da bola.
- (c) A bola torna-se viva novamente, enquanto a equipe B está com o controle da bola.
- (d) A bola torna-se morta novamente, depois que B1 voltou a entrar na partida.

INTERPRETAÇÃO:

- (a) B1 será retirado da partida imediatamente. Uma falta técnica será marcada contra o técnico da equipe B, registrada como "B".*
- (b) A partida será interrompida, imediatamente, a menos que a equipe A é colocada em desvantagem. B1 será retirado da partida e uma falta técnica será marcada contra o técnico da equipe B, registrada como "B".*
- (c), (d) A partida será interrompida imediatamente. B1 será retirada da partida e uma falta técnica será marcada contra o técnico da equipe B, registrada como "B".*

36.13 DETERMINAÇÃO:

Após ter sido notificado de não ter mais direito a jogar devido à 5ª falta, um jogador volta a entrar na partida e marca uma cesta de campo, comete uma falta ou sofre uma falta de um adversário antes da participação ilegal ser descoberta. A cesta de campo contará e a falta será considerada como uma falta de jogador.

36.14 EXEMPLO:

Após cometer a 5ª falta, B1 é notificado de não ter mais direito a jogar. Mais tarde, B1 volta e entrar na partida como um substituto. A participação ilegal de B1 é descoberta após:

- (a) B1 marcar uma cesta de campo.*
- (b) B1 cometer uma falta.*
- (c) B1 sofre falta de A1 (5ª falta coletiva).*

INTERPRETAÇÃO:

- (a) A cesta de B1 deverá contar.*
- (b) A falta de B1 é uma falta de jogador e será registrada na súmula no espaço à frente de sua 5ª falta.*
- (c) Os 2 lances livres da falta técnica serão tentados pelo seu substituto.*

Em todos os casos, uma falta técnica será marcada contra o técnico da equipe B, registrada como "B".

36.15 DETERMINAÇÃO:

Após não ter sido notificado de não ter mais direito a jogar, devido à 5ª falta, um jogador permanece ou volta a entrar na partida. Aquele jogador será retirado da partida logo que o erro for descoberto, sem colocar os adversários em desvantagem. Nenhuma penalidade será aplicada pela participação ilegal do jogador. Se aquele jogador marca uma cesta de campo, comete uma falta ou sofre falta de um adversário, a cesta de campo contará e a falta será considerada como uma falta de jogador.

36.16 EXEMPLO:

A6 solicita uma substituição por A1. A bola torna-se morta como resultado de uma falta de A1 e A6 entra

na partida. Os oficiais não notificam A1 que é sua 5ª falta. Mais tarde, A1 volta a entrar na partida como um substituto. A participação ilegal de A1 é descoberta após:

- (a) O cronômetro de jogo ter iniciado enquanto A1 está participando como um jogador.
- (b) A1 ter marcado uma cesta de campo.
- (c) A1 cometer falta em B1.
- (d) B1 cometer falta em A1 durante um arremesso para uma cesta de campo não convertido.

INTERPRETAÇÃO:

- (a) A partida será interrompida e A1 será retirado do jogo, imediatamente, e substituído, sem colocar a equipe B em desvantagem. Nenhuma penalidade será marcada devido à participação ilegal de A1.*
- (b) A cesta de campo de A1 deverá contar.*
- (c) A falta de A1 é uma falta de jogador e será penalizada de acordo. Ela será registrada na súmula no espaço à frente de sua 5ª falta.*
- (d) Falta de B1. Serão concedidos 2 ou 3 lances livres para o substituto de A1.*

36.17 EXEMPLO:

10 minutos antes do início da partida, uma falta técnica é marcada para A1. Antes do início da partida, o técnico da equipe B designa B1 para tentar 1 lance livre, entretanto B1 não é um dos 5 jogadores que irão iniciar a partida.

INTERPRETAÇÃO:

Um dos jogadores designados como os 5 jogadores que irão iniciar a partida deverão tentar o lance livre. Nenhuma substituição pode ser concedida antes do tempo de jogo ter iniciado.

36.18 DETERMINAÇÃO:

Quando um jogador cai para simular uma falta, afim de criar uma vantagem injusta, conseguindo que se sancionem uma falta para um adversário ou para criar uma atmosfera antidesportiva entre os espectadores em relação aos oficiais, tal comportamento deve ser considerado como antidesportivo.

36.19 EXEMPLO:

A1 está se dirigindo para a cesta quando B1 cai para trás, no chão, sem nenhum contato ocorrer entre estes jogadores ou após um contato desprezível, seguido de uma exibição teatral de B1. Uma advertência para tal ação já foi comunicada aos jogadores da equipe B, através do treinador da equipe B.

INTERPRETAÇÃO:

A ação de A1 não está de acordo com o espírito e intenção das regras. Uma falta técnica deve ser marcada

contra B1.

36.20 DETERMINAÇÃO:

Sérias lesões podem ocorrer por balanço excessivo dos cotovelos, especialmente nas situações de rebote e de defesas muito próximas. Se tal ação resulta em contato, em seguida, uma falta pessoal pode ser marcada. Se a ação não resulte em contato, uma falta técnica pode ser marcada.

36.21 EXEMPLO:

A1 obtém o controle da bola em um rebote e retorna ao piso. A1 é imediatamente marcado de perto por A1. Sem contato em B1, A1, excessivamente, balança os cotovelos em uma tentativa de intimidar B1 ou de abrir espaço suficiente para girar, passar ou driblar.

INTERPRETAÇÃO:

A ação de A1 não está de acordo com o espírito e intenção das regras. Uma falta técnica pode ser marcada contra A1.

36.22 DETERMINAÇÃO:

Um jogador será desqualificado quando ele é sancionado com 2 faltas técnicas.

36.23 EXEMPLO:

A1 cometeu sua 1ª falta técnica durante o 1º meio tempo por pendurar-se no aro. Uma 2ª falta técnica é marcada contra ele durante o 2º meio tempo por comportamento antidesportivo.

INTERPRETAÇÃO:

A1 será automaticamente desqualificado e deverá ir e permanecer no vestiário ou, se assim desejar, ele deverá deixar o ginásio. Esta é a 2ª falta técnica e somente esta será penalizada, nenhuma penalidade adicional será administrada. É o apontador que deverá notificar um oficial, imediatamente, quando um jogador tenha cometido 2 faltas técnicas e deverá ser desqualificado.

ART. 37 FALTA ANTIDESPORATIVA

37.1 DETERMINAÇÃO:

Quando o cronômetro de jogo mostra 2:00 ou menos no 4º período e em cada período extra, e a bola está fora da quadra à disposição do jogador que está fazendo a reposição. Se neste momento, um jogador defensor na quadra de jogo, causa contato com um jogador da equipe atacante na quadra de jogo e uma

falta é marcada, esta é uma falta antidesportiva.

37.2 EXEMPLO:

Com 0:53 para jogar no último minuto de jogo, A1 tem a bola em suas mãos ou à sua disposição para uma reposição, quando B2 causa um contato com A2 na quadra de jogo e uma falta é marcada contra B2.

INTERPRETAÇÃO:

B2, obviamente, não fez qualquer esforço para jogar a bola e obteve uma vantagem, não permitindo que o cronômetro de jogo fosse reiniciado. Uma falta antidesportiva deve ser marcada sem que uma advertência tenha sido feita.

37.3 EXEMPLO:

Com 0:53 para jogar no último minuto da partida, A1, em uma reposição, tem a bola em suas mãos ou está à sua disposição quando A2 faz um contato com B2 na quadra de jogo e uma falta é apitada contra A2.

INTERPRETAÇÃO:

A2 não obteve uma vantagem por cometer a falta. Uma falta pessoal é marcada contra A2, a menos que haja um contato forte que deverá ser apitado como uma falta antidesportiva. A bola será concedida para a equipe B para uma reposição no local mais próximo da infração.

37.4 DETERMINAÇÃO:

No(s) último(s) minuto(s) de um jogo apertado, depois que a bola tenha deixado as mãos do jogador que está fazendo a reposição, um jogador defensor, com o intuito de parar ou não deixar reiniciar o cronômetro de jogo, causa contato com um jogador ofensivo que está prestes a receber ou recebeu a bola na quadra de jogo. Tal contato deve ser marcado imediatamente como uma falta pessoal, a menos que haja uma falta antidesportiva ou desqualificante. O princípio de vantagem/desvantagem não deve ser aplicado.

37.5 EXEMPLO:

Com 1:02 para jogar no último minuto da partida com o placar A 83 – B 80, durante uma reposição, a bola deixa as mãos de A1, quando B2 faz um contato na quadra de jogo com A2. Uma falta é apitada contra B2.

INTERPRETAÇÃO:

Uma falta pessoal será marcada contra B2, imediatamente, a menos que, os oficiais julguem que a

gravidade do contato de B2 requer que uma falta antidesportiva ou desqualificante seja apitada.

37.6 EXEMPLO:

Com 1:02 para jogar no último minuto da partida e com o placar A 83 – B 80, durante uma reposição, a bola deixa as mãos de A1, quando A2 faz um contato na quadra de jogo com B2. Uma falta é apitada contra A2.

INTERPRETAÇÃO:

A2 não obteve uma vantagem por cometer a falta. Uma falta pessoal será marcada contra A2, **imediatamente**, a menos que haja um contato forte. A bola será concedida para a equipe B para uma reposição no local mais próximo da infração.

37.7 EXEMPLO:

Com 1:02 para jogar no último minuto da partida e com o placar de A 83 – B 80, durante uma reposição, a bola deixa as mãos de A1, quando A2 faz um contato com A2 em **uma área da quadra de jogo diferente de onde a reposição é administrada**. Uma falta é marcada contra B2.

INTERPRETAÇÃO:

B2, obviamente, não está fazendo nenhum esforço para jogar a bola e obteve uma vantagem, não permitindo que o cronômetro de jogo fosse reiniciado. Uma falta antidesportiva deve ser marcada sem que uma advertência tenha sido feita.

ART. 38 FALTA DESQUALIFICANTE

38.1 DETERMINAÇÃO:

Com uma desqualificação, uma pessoa não é mais um membro da equipe ou pessoal do banco da equipe. Portanto, ele não pode mais ser penalizado por um comportamento antidesportivo adicional.

38.2 EXEMPLO:

A1 é desqualificado por um comportamento antidesportivo flagrante. Ele deixa a quadra de jogo e insulta verbalmente um oficial.

INTERPRETAÇÃO:

A1 já está desqualificado e não poderá mais ser penalizado. O árbitro ou o comissário, se presente, deve enviar um relatório descrevendo o incidente ao comitê organizador da competição.

38.3 DETERMINAÇÃO:

Quando um jogador é desqualificado por uma ação antidesportiva flagrante e sem contato, a penalidade é a mesma como por um contato de falta desqualificante.

38.4 EXEMPLO:

Uma violação de andar foi marcada contra A1. Frustrado, ele verbalmente insulta o oficial e é desqualificado.

INTERPRETAÇÃO:

A penalidade são 2 lances livres e posse de bola para a equipe B.

38.5 DETERMINAÇÃO:

Quando um substituto, jogador excluído ou acompanhante de equipe é desqualificado e se penaliza o técnico com uma falta técnica, registrada como "B", esta deve ser penalizada como qualquer outra falta técnica.

38.6 EXEMPLO:

A1 foi sancionado com sua 5ª falta pessoal. Frustrado, ele insulta verbalmente o oficial e é desqualificado.

INTERPRETAÇÃO:

A falta é marcada para o técnico da equipe A e registrado como "B". A penalidade é 1 lance livre e posse de bola para a equipe B.

ART. 39 BRIGA

39.1 DETERMINAÇÃO:

É concedida uma reposição para a equipe A devido aquela equipe estar com o controle da bola no momento que se interrompe ou ameaça acontecer uma briga. Esta equipe terá somente o tempo que restava no relógio de 24 segundos quando a partida reiniciar.

39.2 EXEMPLO:

A equipe A esta com o controle da bola por 20 segundos quando uma ocorre uma situação que pode levar a uma briga. Os oficiais desqualificam membros de ambas as equipes por deixarem suas áreas de

banco de equipe.

INTERPRETAÇÃO:

Será concedida uma reposição para a equipe A, que controlava a bola antes da situação de briga iniciar, para uma reposição na linha central estendida, do lado oposto da mesa de controle, com somente 4 segundos restantes no relógio de 24 segundos.

ART. 42 SITUAÇÕES ESPECIAIS

42.1 DETERMINAÇÃO:

Em situações especiais, com uma série de penalidades para serem administradas durante o mesmo período de cronômetro parado, os oficiais devem prestar uma atenção especial na ordem em que a violação ou faltas ocorreram, determinando quais penalidades serão administradas e quais serão canceladas.

42.2 EXEMPLO:

A1 tenta um arremesso em suspensão para uma cesta de campo. Enquanto a bola está no ar, soa o sinal do relógio de 24 segundos. Após o sinal, com A1 ainda no ar, B1 comete uma falta antidesportiva em A1 e:

- (a) A bola não toca o aro.
- (b) A bola toca somente o aro, mas não entra na cesta.
- (c) A bola entra na cesta.

INTERPRETAÇÃO:

Em todos os casos, a falta antidesportiva de B1 não pode ser desprezada.

- (a) A1 sofreu uma falta de B1 enquanto estava em ato de arremesso. Uma violação do relógio de 24 segundos pela equipe A será desprezada como tendo ocorrido após a falta antidesportiva. 2 ou 3 lances livres serão concedidos para A1, seguido por uma reposição para a equipe A na linha central estendida, do lado oposto da mesa de controle.*
- (b) Não ocorreu uma violação de 24 segundos. 2 ou 3 lances livres serão concedidos para A1, seguido por uma reposição na linha central estendida, do lado oposto da mesa de controle.*
- (c) 2 ou 3 pontos e 1 lance livre adicional serão concedidos para A1, seguido por uma reposição para a equipe A na linha central estendida, do lado oposto da mesa de controle.*

42.3 EXEMPLO:

A1, em seu ato de arremesso para uma cesta de campo sofre falta de B2. Depois, enquanto ainda está em ato de arremesso, A1 sofre falta de B1.

INTERPRETAÇÃO:

A falta de B1 será desprezada, a menos que esta seja uma falta antidesportiva ou desqualificante.

42.4 EXEMPLO:

B1 comete uma falta antidesportiva contra A1. Após esta falta, faltas técnicas são cometidas pelo técnico da equipe A e pelo técnico da equipe B.

INTERPRETAÇÃO:

Somente as penalidades iguais serão canceladas na ordem em que ocorreram. Portanto, as sanções das faltas técnicas dos técnicos serão canceladas. A partida será reiniciada com 2 lances livres para A1 e a posse de bola para a equipe A.

42.5 EXEMPLO:

B1 comete uma falta antidesportiva contra A1 em uma cesta de campo convertida. A1, então, comete uma falta técnica.

INTERPRETAÇÃO:

2 pontos para A1. As penalidades da falta antidesportiva e da falta técnica (1 lance livre mais a posse de bola para ambas as equipes) cancelam-se entre si e a partida será reiniciada com uma reposição em qualquer local da linha final, como após qualquer cesta de campo convertida.

42.6 EXEMPLO:

Ao tentar uma posição livre, B1 empurra A1, e recebe uma falta pessoal. Esta é a 3ª falta coletiva da equipe B. Mais tarde (não aproximadamente ao mesmo tempo), A1 golpeia B1 com seu cotovelo, apitado como uma falta antidesportiva.

INTERPRETAÇÃO:

Não é uma falta dupla, pois as faltas de B1 e A1 não ocorreram aproximadamente ao mesmo tempo. A partida será reiniciada com 2 lances livres para B1 e posse de bola para a equipe B.

42.7 DETERMINAÇÃO:

Se faltas duplas ou falta com penalidades iguais são cometidas durante situações de lance livre, as faltas serão marcadas, mas nas penalidades não serão administradas.

42.8 EXEMPLO:

São concedidos 2 lances livres para A1. Após o primeiro lance livre:

- (a) A2 e B2 cometem uma falta dupla.
- (b) A2 e B2 cometem faltas técnicas.

INTERPRETAÇÃO:

As faltas deverão ser marcadas contra A2 e B2, e depois A1 tentará o segundo lance livre. A partida será reiniciada normalmente, como após qualquer último ou único lance livre.

42.9 EXEMPLO:

São concedidos 2 lances livres para A1. Ambos os lances livres são convertidos. Antes da bola tornar-se viva, após o último lance livre:

- (a) A2 e B2 cometem uma falta dupla.
- (b) A2 e B2 cometem faltas técnicas.

INTERPRETAÇÃO:

Em ambos os casos, as faltas serão marcadas contra os jogadores envolvidos, depois a partida será reiniciada com uma reposição na linha final, como após qualquer último ou único lance livre convertido.

42.10 DETERMINAÇÃO:

No caso de faltas duplas e após o cancelamento de penalidades iguais contra ambas as equipes, se não houver outras penalidades restantes para administração, a partida será reiniciada com uma reposição pela equipe que tinha o controle da bola ou que tinha o direito à bola antes da primeira infração.

No caso de nenhuma das equipes terem o controle da bola ou terem direito à bola antes da primeira infração, esta é uma situação de bola ao alto. A partida será reiniciada com uma reposição de posse alternada.

42.11 EXEMPLO:

Durante o intervalo da partida, entre o primeiro e segundo períodos, os jogadores A1 e B1 cometem faltas desqualificantes ou o técnico da equipe A e da equipe B cometem faltas técnicas.

A seta de posse alternada aponta para a:

- (a) Equipe A.
- (b) Equipe B.

INTERPRETAÇÃO:

- (a) *A partida será reiniciada com uma reposição para a equipe A na linha central estendida, do lado oposto da mesa de controle. No momento em que a bola toca ou é legalmente tocada por um jogador na quadra de jogo, a direção da seta de posse alternada será invertida em direção à equipe B.*
- (b) *O mesmo procedimento é seguido, começando com uma reposição para a equipe B.*

ART. 44 ERROS CORRIGÍVEIS

44.1 DETERMINAÇÃO:

Para ser corrigível, o erro deve ser reconhecido pelos oficiais, oficiais de mesa ou comissário, se presente, antes que a bola torne-se viva, depois da primeira bola morta, após o cronômetro de jogo ter iniciado depois do erro. Isto é:

Erro ocorre durante a bola morta	O erro é corrigível
Bola viva	O erro é corrigível
Cronômetro de jogo inicia ou continua rodando	O erro é corrigível
Bola morta	O erro é corrigível
Bola viva	O erro já não é mais corrigível

Após a correção do erro, a partida será reiniciada e a bola será concedida para a equipe com direito à bola no momento que a partida foi interrompida para corrigir o erro.

44.2 EXEMPLO:

B1 comete falta em A1 e esta é a 4ª falta coletiva da equipe B. O oficial comete um erro por conceder 2 lances livres para A1. Após o último lance livre convertido, a partida continuará e o cronômetro de jogo iniciado. B2 recebe a bola, dribla e faz uma cesta.

O erro é descoberto:

- (a) Antes
- (b) Após

A bola estar à disposição do jogador da equipe A para uma reposição na linha final.

INTERPRETAÇÃO:

A cesta de B2 contará.

Em (a), qualquer lance livre convertido será cancelado. O erro ainda é corrigível e a bola será concedida para a equipe A para uma reposição na linha final, onde a partida foi interrompida para corrigir o erro.

Em (b), o erro não é mais corrigível e a partida continua.

44.3 DETERMINAÇÃO:

Se o erro constitui que o jogador errado tentou lance(s) livre(s), os lances livres serão cancelados. A bola será concedida para os adversários para uma reposição no prolongamento da linha de lance livre, a menos que a partida já tenha iniciado, neste caso, a bola será concedida para uma reposição no local mais próximo de onde a partida foi interrompida, a menos que, penalidades de outras infrações sejam administradas. Se os oficiais descobrem, antes da bola ter saído das mãos do arremessador de lance livre para o primeiro ou único arremesso, que um jogador errado tem a intenção de tentar o(s) lance(s) livre(s), ele será imediatamente substituído pelo arremessador correto de lance livre, sem nenhuma sanção.

44.4 EXEMPLO:

B1 comete falta em A1 e está é a 6ª falta coletiva da equipe B. São concedidos 2 lances livres para A1. Ao invés de A1, é A2 que tenta os 2 lances livres. O erro é descoberto:

- (a) Antes da bola ter deixado as mãos de A2 para o primeiro lance livre.
- (b) Após a bola ter deixado as mãos de A2 para o primeiro lance livre.
- (c) Após converter o segundo lance livre.

INTERPRETAÇÃO:

Em (a), o erro é imediatamente corrigido e A1 é solicitado para tentar os 2 lances livres, sem nenhuma sanção para a equipe A.

Em (b) e (c), os 2 lances livres são cancelados e a partida será reiniciada com uma reposição para a equipe B, na linha de lance livre estendida.

O mesmo procedimento será aplicado se a falta de B1 for uma falta antidesportiva. Neste caso, o direito à posse de bola também é parte da penalidade e será cancelada, e a partida será reiniciada com uma reposição para a equipe B, na linha central estendida, do lado oposto da mesa e controle.

44.5 EXEMPLO:

B1 comete falta em A1 no ato de arremesso, depois que uma falta técnica foi cometida pelo técnico da equipe B. Ao invés de A1 tentar 2 lances livres pela falta cometida por B1, é A2 que tenta todos os 3 lances livres. O erro é descoberto antes da bola ter deixado as mãos de A3, que está fazendo a reposição resultante da falta técnica do técnico da equipe B.

INTERPRETAÇÃO:

Os 2 lances livres que foram tentados por A2 ao invés de A1 são cancelados. O lance livre da penalidade de falta técnica foi legalmente administrado e, portanto, o jogo deve ser reiniciado com uma reposição

para a equipe A, na linha central estendida, do lado oposto da mesa de controle.

44.6 DETERMINAÇÃO:

Após o erro ser corrigido, a partida será reiniciada a partir do ponto de interrupção para corrigir o erro, a menos que, a correção envolva conceder lances livres merecidos e:

- (a) Se não houver mudança de posse de bola da equipe após o erro ser cometido, o jogo será reiniciado como após qualquer lance livre normal.
- (b) Se não houver mudança de posse de bola da equipe após o erro ser cometido, e a mesma equipe marca uma cesta, o erro será desprezado e o jogo será reiniciado como após qualquer lance livre normal.

44.7 EXEMPLO:

B1 comete falta em A1 e está é a 5ª falta coletiva da equipe B. Erroneamente, é concedida uma reposição para A1, ao invés de 2 lances livres. A2 dribla a bola na quadra de jogo quando B2 toca a bola para fora da quadra. O técnico da equipe A solicita um tempo debitado. Durante o tempo debitado, os oficiais reconhecem o erro ou são avisados que A1 deveria ter recebido 2 lances livres.

INTERPRETAÇÃO:

São concedidos 2 lances livres para A1 e a partida será reiniciada como após qualquer lance livre normal.

44.8 EXEMPLO:

B1 comete falta em A1 e está é a 5ª falta coletiva da equipe B. Erroneamente, é concedida uma reposição para A1, ao invés de 2 lances livres. Após a reposição, A2 sofre falta de B1 em sua tentativa para uma cesta de campo não convertido e recebe 2 lances livres. O técnico da equipe A solicita um tempo debitado. Durante o tempo debitado, os oficiais reconhecem o erro ou são avisados que A1 deveria ter recebido 2 lances livres.

INTERPRETAÇÃO:

Serão concedidos 2 lances livres para A1 sem nenhum jogador ocupando as posições de rebote de lance livre. Então, A2 tentará 2 lances livres e a partida será reiniciada como após qualquer lance livre normal.

44.9 EXEMPLO:

B1 comete falta em A1 e esta é a 5ª falta coletiva da equipe B. Erroneamente, é concedida uma reposição, ao invés de 2 lances livres. Após a reposição, A2 marca uma cesta de campo. Antes da bola tornar-se viva, os oficiais reconhecem o erro.

INTERPRETAÇÃO:

O erro é desprezado e a partida continuará como após qualquer cesta de campo normal.

ART. 46 ÁRBITRO: DEVERES E PODERES

46.1 DETERMINAÇÃO:

Procedimentos para a aplicação da revisão pelo Sistema de Repetição Instantânea (SRI).

1. A revisão do SRI será conduzida pelos oficiais.
2. Se a marcação e a decisão dos oficiais está sujeita à revisão pelo SRI, os oficiais devem indicar esta decisão inicial na quadra de jogo.
3. Antes da revisão pelo SRI, os oficiais devem reunir o máximo de informações possível dos oficiais de mesa e do comissário, se presente.
4. O árbitro decide se a revisão pelo SRI será utilizada ou não. Se não, a decisão inicial do oficial continua válida.
5. Após a revisão pelo SRI, a decisão inicial do(s) oficial(is) pode ser corrigida somente, se a revisão pelo SRI fornecer aos oficiais uma evidência visual clara e conclusiva para a correção.
6. Se a revisão pelo SRI for utilizada, ela deverá ser utilizada, o mais tardar, antes do início do próximo período ou antes do árbitro ter assinado a súmula, a menos que seja indicado o contrário.
7. Os oficiais devem manter ambas as equipes na quadra de jogo no final do 2º período se, uma revisão pelo SRI for utilizada para decidir se uma falta foi apitada antes do final de tempo de jogo no 2º período, uma violação de bola fora da quadra pelo arremessador, uma violação de 24 segundos ou uma violação de 8 segundos ocorreu ou se deverá ser adicionado algum tempo no cronômetro de jogo.
8. Os oficiais devem manter ambas as equipes na quadra de jogo sempre que a revisão pelo SRI for utilizada no final do 4º período ou de qualquer período extra.
9. Uma revisão pelo SRI deve ser realizada o mais rápido possível. Os oficiais podem prolongar a duração da análise da revisão pelo SRI, se surgirem problemas com o SRI.
10. Se o SRI não funciona e não há nenhum equipamento disponível de substituição aprovado, o SRI não pode ser utilizado.
11. Durante a revisão pelo SRI, os oficiais devem assegurar que pessoas não autorizadas não tenham acesso ao monitor do SRI.
12. Após o término da revisão pelo SRI, a decisão final deve ser claramente relatada pelo árbitro em frente à mesa de controle e, se necessário, comunicada aos técnicos de ambas as equipes.

46.2 DETERMINAÇÃO:

A1 converte um arremesso para uma cesta de campo quando o sinal do cronômetro de jogo soa para o final do período de jogo. 2 ou 3 pontos serão concedidos pelos oficiais. Os oficiais têm dúvida se o

arremesso de A1 foi realizado após o término do tempo de jogo.

INTERPRETAÇÃO:

Se a revisão pelo SRI fornecer evidência visual clara e conclusiva de que a bola foi lançada após o término do tempo de jogo do período ou do jogo, a cesta é cancelada. Se a revisão pelo SRI verificar que a bola foi lançada antes do final do tempo de jogo do período ou do jogo, o árbitro confirmará os 2 ou 3 pontos para a equipe A.

46.3 DETERMINAÇÃO:

A equipe A está vencendo por 2 pontos. O sinal do cronômetro de jogo soa para o final do período ou do jogo, quando A1 arremessa para uma cesta de campo e 2 pontos são concedidos pelos oficiais. Os oficiais têm dúvida se o arremesso de A1 deveria valer 3 pontos.

INTERPRETAÇÃO:

A revisão pelo SRI pode ser utilizada a qualquer momento para decidir se um arremesso para uma cesta de campo convertido contará 2 ou 3 pontos.

46.4 EXEMPLO:

A1 arremessa para uma cesta de campo de 3 pontos e converte e, aproximadamente, ao mesmo tempo, o sinal do cronômetro de jogo soa para o final do período. Os oficiais têm dúvida se A1 tocou a linha limítrofe durante seu arremesso.

INTERPRETAÇÃO:

A revisão pelo SRI pode ser utilizada para decidir no final do período, se um arremesso convertido para uma cesta de campo foi realizado antes do sinal do cronômetro de jogo soar para o final do período. Se assim for, a revisão pelo SRI pode ser utilizada, ainda, para decidir se e quanto tempo, em caso afirmativo, será exibido no cronômetro de jogo, se uma violação de bola fora da quadra pelo arremessador ocorreu.

46.5 EXEMPLO:

A1 arremessa para uma cesta de campo e, aproximadamente ao mesmo tempo, o sinal do cronômetro de jogo soa para o final do período. Os oficiais têm dúvida se ocorreu uma violação de arremesso ocorreu.

INTERPRETAÇÃO:

A revisão pelo SRI pode ser utilizada para decidir se um arremesso convertido para uma cesta de campo foi lançado antes do sinal do cronômetro de jogo ter soado para o final do período. A revisão pelo SRI pode ser utilizada ainda para decidir se e quanto tempo, em caso afirmativo, será exibido no cronômetro de jogo, se uma violação de arremesso ocorreu.

46.6 EXEMPLO:

A1 arremessa para uma cesta de campo e, aproximadamente ao mesmo tempo, se sinal do cronômetro de jogo soa para o final do período. Os oficiais têm dúvida se a equipe A violou a regra de 8 segundos.

INTERPRETAÇÃO:

A revisão pelo SRI pode ser utilizada para decidir no final do período se, um arremesso para uma cesta de campo foi realizado antes do sinal do cronômetro de jogo ter soado para o final do período. Se assim for, a revisão do SRI pode ser utilizada ainda para decidir se, e quanto tempo será exibido no cronômetro de jogo se uma violação de 8 segundos ocorreu.

46.7 EXEMPLO:

A equipe B está vencendo por 2 pontos. O cronômetro de jogo soa para o final do período ou do jogo quando uma falta pessoal é marcada de B1 contra o driblador A1. Esta é a 5ª falta pessoal do jogador da equipe B.

INTERPRETAÇÃO:

A revisão pelo SRI pode ser utilizada para decidir se a falta foi marcada antes do final do tempo de jogo. Se assim for, 2 lances livres serão concedidos para A1 e o cronômetro de jogo deverá ser reprogramado para o tempo de jogo restante.

46.8 EXEMPLO:

A1 arremessa para uma cesta de campo e sofre falta de B1. Aproximadamente ao mesmo tempo, o sinal do cronômetro de jogo soa para o final do período. O arremesso para cesta de campo não é convertido.

INTERPRETAÇÃO:

A revisão do SRI pode ser utilizada para decidir se a falta de B1 foi marcada antes do sinal do cronômetro de jogo ter soado.

Se a revisão pelo SRI mostrar que aquela falta foi marcada antes do final do período, o cronômetro de jogo será reprogramado para o tempo de jogo restante e os lances livres serão administrados.

Se a revisão pelo SRI mostrar que aquela falta foi marcada após o final do período, a falta de B1 será ignorada e nenhum lance livre será concedido para A1, a menos que, a falta de B1 foi marcada como falta antidesportiva ou desqualificante e houver um período seguinte.

46.9 EXEMPLO:

Com 5:53 para jogar no 1º período, a bola rola na quadra de jogo próximo à linha lateral quando ambos, A1 e B1 tentarem pegar o controle da bola. A bola vai para fora da quadra e é concedida para uma reposição pela equipe A. Os oficiais têm dúvida do jogador que fez com que a bola saísse da quadra.

INTERPRETAÇÃO:

Os oficiais não podem utilizar a revisão pelo SRI neste momento. Identificar o jogador que fez com que a bola saísse da quadra por revisão pelo SRI pode ser utilizado, somente, quando o cronômetro de jogo mostra 2:00 ou menos no 4º período e em cada período extra.

46.10 EXEMPLO:

A1 arremessa para uma cesta de campo, a bola entra na cesta e os oficiais concedem 3 pontos. Os oficiais têm dúvida se o arremesso foi realizado da área de campo de 3 pontos.

INTERPRETAÇÃO:

A revisão pelo SRI pode ser utilizada em qualquer momento durante a partida para decidir se, uma cesta de campo convertida contará 2 ou 3 pontos. A revisão pelo SRI na situação descrita deve ser realizada na primeira oportunidade, quando o cronômetro de jogo for paralisado e a bola está morta.

46.11 EXEMPLO:

A1 sofre falta de B1 e recebe 2 lances livres. Os oficiais têm dúvida no arremessador correto de lance livre.

INTERPRETAÇÃO:

A revisão pelo SRI pode ser utilizada a qualquer momento durante a partida para identificar o arremessador correto de lance livre, antes da bola estar à disposição do arremessador de lance livre para sua 1ª tentativa. No entanto, a revisão pelo SRI ainda pode ser utilizada após a bola estar à disposição do arremessador de lance livre, mas se a revisão mostrar que o arremessador de lance livre estava errado, um erro corrigível por permitir que o jogador errado tentasse o lance livre ocorreu. Os lances livres tentados, e a posse de bola serão canceladas e a bola será concedida aos adversários para uma reposição na linha de lance livre estendida.

46.12 EXEMPLO:

A1 e B1 começam a darem socos entre si e depois outros jogadores se envolvem em uma briga. Após alguns minutos, os oficiais restauram a ordem na quadra de jogo.

INTERPRETAÇÃO:

Uma vez restaurada a ordem, os oficiais podem utilizar a revisão pelo SRI para identificar os membros de equipe e os acompanhantes de equipe envolvidos durante a briga. Após reunirem provas claras e conclusivas sobre a situação de briga, a decisão final deve ser claramente relatada pelo árbitro na frente da mesa de controle e comunicada a ambos os técnicos.

46.13 EXEMPLO:

Com 1:45 para jogar no período extra, A1 próximo a linha lateral passa a bola para A2. Durante o passe, B1 toca a bola para fora da quadra. Os oficiais têm dúvida do jogador que fez com que a bola fosse para fora da quadra.

INTERPRETAÇÃO:

A revisão do SRI não pode ser utilizada para decidir se o jogador ou a bola saíram da quadra.

46.14 EXEMPLO:

Com 1:37 para jogar no 4º período, a bola vai para fora da quadra. A bola é concedida para a equipe A para uma reposição e a equipe A solicita um tempo debitado. Os oficiais têm dúvida do jogador que fez com que a bola fosse para fora da quadra.

INTERPRETAÇÃO:

A revisão do SRI pode ser utilizada para identificar o jogador que fez com que a bola fosse para fora da quadra. O período de tempo debitado de 1 minuto terá início uma vez que a revisão pelo SRI tenha terminado.

46.15 DETERMINAÇÃO:

Antes da partida, o árbitro aprova o SRI e informa aos 2 técnicos sobre sua disponibilidade. Somente o SRI aprovado pelo árbitro pode ser utilizado para uma avaliação de repetição.

46.16 EXEMPLO:

A1 arremessa para uma cesta de campo, quando o sinal do cronômetro de jogo soa para o final da partida. O arremesso é convertido. Não há SRI aprovado na quadra de jogo, mas o diretor da equipe B afirma que o jogo foi filmado pela equipe de vídeo a partir de uma posição elevada e apresenta o material aos oficiais para uma revisão.

INTERPRETAÇÃO:

A revisão será negada.