



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BASKETBALL



INTERPRETAÇÕES OFICIAIS

REGRAS OFICIAIS DE BASQUETEBOL 2018

**Válido a partir de 31 de Janeiro de 2019
2ª Edição (v1.1)**

* Tradução Oficial do Departamento de Arbitragem da Confederação Brasileira de Basketball
– CBB

** Caso for encontrado alguma inconsistência ou erro nessas interpretações, favor reportar
para:

arbitragem@basquetebrazil.org.br



INTRODUÇÃO	3
Art.5	Jogadores: Lesão 4
Art.7	Técnico e assistente técnico: Deveres e poderes 6
Art.8	Tempo de jogo, placar empatado e tempos extras (prorrogação) 8
Art.9	Início e final de um quarto, tempo extra (prorrogação) ou do jogo 9
Art.10	Status da bola 11
Art.12	Bola ao alto e posse alternada 12
Art.13	Como a bola é jogada 16
Art.14	Controle de bola 17
Art.15	Jogador em ato de arremesso 18
Art.16	Cesta: Quando é feita e seu valor 19
Art.17	Reposição 21
Art.18/19	Tempo debitado/ Substituição 31
Art.23	Jogador fora da quadra e bola fora da quadra de jogo 37
Art.24	Drible 38
Art.25	Andar 39
Art.28	8 segundos 40
Art.29/50	24 segundos 43
Art.30	Bola retornada para a quadra de defesa 55
Art.31	Tendência de cesta e interferência 59
Art.33	Contato: Princípios gerais 63
Art.35	Falta dupla 65
Art.36	Falta técnica 66
Art.37	Falta antidesportiva 77
Art.38	Falta desqualificante 80
Art.39	Briga 82
Art.42	Situações especiais 84
Art.44	Erros corrigíveis 89
Art.46	Árbitro Principal (Crew chief): Deveres e poderes 90

TABELA DE DIAGRAMAS

Diagrama 1	Uma cesta é feita 21
Diagrama 2	Bola em contato com o aro 61
Diagrama 3	Bola dentro da cesta 62
Diagrama 4	Posição de um jogador dentro/ fora da área de semicírculo sem carga 64



As interpretações presentes neste documento são as Interpretações Oficiais – FIBA, das Regras Oficiais de Basquetebol – FIBA 2018 e estarão efetivas a partir de 31 de janeiro de 2019. Este documento substitui todas as Interpretações Oficiais publicadas anteriormente.

Através das Interpretações das Regras Oficiais de Basquetebol, todas as referências feitas a um jogador, técnico, oficial, etc., no sexo masculino, também se aplicam ao sexo feminino. É necessário entender que isto é feito apenas por razões práticas.

INTRODUÇÃO

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 da FIBA 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, realizado pelos próprios oficiais.

As Regras Oficiais de Basquetebol – FIBA permanecerão como o principal documento que rege o basquetebol FIBA. Entretanto, os oficiais deverão ter o poder e a autoridade de tomar decisões sobre qualquer ponto não especificamente coberto nas Regras Oficiais de Basquetebol – FIBA ou nestas seguintes Interpretações Oficiais – FIBA.

Por uma questão de coerência destas Interpretações, “Equipe A” é a equipe ofensiva/atacante (inicial), 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, jogador excluído ou membro acompanhante de equipe da mesma equipe entrar na quadra de jogo, considera-se que aquele jogador (lesionado) recebeu atendimento, independente se o tratamento tenha sido realmente administrado ou não.

- 5.2 EXEMPLO:** A1 parece ter lesionado um tornozelo e a partida é paralisada. Equipe A:
- (a) Médico entra na quadra de jogo e trata o tornozelo lesionado de A1.
 - (b) Médico entra na quadra de jogo, mas A1 já está recuperado.
 - (c) Técnico entra na quadra de jogo para cuidar de seu jogador lesionado.
 - (d) Assistente técnico, substituto ou qualquer outro membro acompanhante da equipe entra na quadra de jogo, mas não atendem A1.

INTERPRETAÇÃO: *Em todos os casos, A1 é considerado como tendo recebido atendimento 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 a opinião do médico, a remoção for perigosa para o jogador.

- 5.4 EXEMPLO:** A1 está seriamente lesionado e a partida está paralisada por cerca de 15 minutos, porque o médico estima que a remoção da quadra de jogo 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, a partida será reiniciada sem nenhuma sanção.*

5.5 DETERMINAÇÃO: Se um jogador está lesionado, 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 da fase de jogo (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. Qualquer equipe solicita um tempo debitado:
- (a) Antes de um substituto para A1 ter entrado na partida.
 - (b) Após um substituto para A1 ter entrado na partida.

Ao final do tempo debitado, A1 parece ter se recuperado e solicita continuar na partida.

INTERPRETAÇÃO:

- (a) *Se A1 se recuperar durante o tempo debitado, ele pode continuar jogando.*
- (b) *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 de jogo acionado, tenha terminado.*



5.7 DETERMINAÇÃO: Jogadores que foram designados pelo seu técnico para iniciar a partida, ou que receberam 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 e tem direito a 2 lances livres. Após o primeiro lance livre, os oficiais descobrem que A1 está sangrando. A1 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 apenas 1 jogador.*

5.9 EXEMPLO: A1 sofreu falta e tem direito a 2 lances livres. Após o primeiro lance livre, os oficiais descobrem que B3 está sangrando. B3 é substituído por B6. 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 40 minutos antes do horário marcado para o início da partida, cada técnico ou seu representante, entregará ao apontador uma lista da equipe com os nomes e os números correspondentes dos membros de equipe em condição de jogo, bem como o nome do capitão da equipe, do técnico e do assistente técnico.

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

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 em suas camisas ou o nome de um jogador é omitido da súmula de jogo. Isto é descoberto:

- (a) Antes do início da partida.
- (b) Após o início da partida.

INTERPRETAÇÃO:

- (a) *Os números errados são corrigidos ou o nome do jogador é adicionado na súmula de jogo sem nenhuma sanção.*
- (b) *O oficial interrompe a partida no momento conveniente, sem colocar nenhuma das equipes em desvantagem. Os números dos jogadores são corrigidos sem nenhuma sanção. Entretanto, o nome do jogador não pode ser adicionado na súmula de jogo.*

7.3 DETERMINAÇÃO: Pelo menos 10 minutos antes do horário marcado para o início da partida, cada técnico deverá confirmar os 5 jogadores que irão iniciar a partida. Antes da partida iniciar, 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 do início da partida, os 5 jogadores iniciais deverão ser corrigidos. Se isto for descoberto após do início da partida, isto será desprezado.

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

- (a) Antes do início da partida.
- (b) Após o início da partida.

INTERPRETAÇÃO:

- (a) *O jogador deverá ser substituído por 1 dos 5 jogadores que iriam iniciar a partida sem nenhuma sanção.*
- (b) *O erro deverá ser desconsiderado e a partida deverá continuar sem nenhuma sanção.*

7.5 EXEMPLO: O Técnico solicita ao apontador para colocar um pequeno "x" na súmula de jogo para os seus 5 jogadores que irão iniciar a partida



INTERPRETAÇÃO: *O técnico deverá pessoalmente confirmar os 5 jogadores que iniciarão a partida marcando um pequeno "x" ao lado do número de cada jogador na coluna "entrada do jogador" na súmula de jogo.*



Art.8 Tempo De Jogo, Placar Empatado e Tempo Extra (Prorrogação)

8.1 **DETERMINAÇÃO:** Um intervalo de jogo começa:

- 20 minutos antes do horário marcado para o início da partida.
- Quando o sinal do cronômetro de jogo soa para o final do quarto ou tempo extra (prorrogação).
- No caso de uma revisão do Sistema de Revisão Instantânea (SRI) no final de um quarto ou de um tempo extra (prorrogação) depois do árbitro (crew chief) tenha comunicado sua decisão final.

8.2 **EXEMPLO:** A1 sofre falta no ato de arremesso simultaneamente com o sinal do cronômetro de jogo para o final do quarto. São concedidos 2 lances livres para A1.

INTERPRETAÇÃO: *Os lances livres deverão ser administrados imediatamente. O cronometrista deve iniciar seu cronometro para marcação do intervalo de jogo após os lances livres tenham sido completados.*

8.3 **EXEMPLO:** A1 sofre falta no ato de arremesso simultaneamente com o sinal do cronômetro de jogo para o final do quarto. Os árbitros estão incertos se deverão conceder 2 ou 3 lances livres para A1. Os árbitros decidem usar o SRI.

INTERPRETAÇÃO: O Cronometrista deverá ligar seu cronometro para marcar o intervalo de jogo depois da decisão da revisão tenha sido comunicada e 2 ou 3 lances livres tenham sido completados.



Art.9 Início e final de um Quarto, Tempo Extra (Prorrogação) Ou Do Jogo.

9.1 DETERMINAÇÃO: Um jogo não deverá iniciar, a menos que cada equipe tenha o mínimo de 5 jogadores na quadra de jogo prontos para jogar. Se menos que 5 jogadores estiverem na quadra de jogo no momento do início da partida, os oficiais devem ser flexíveis diante de qualquer situação inesperada que possa explicar o atraso. Se uma explicação razoável for apresentada pelo atraso, não se aplicará uma falta técnica. Se, contudo, nenhuma explicação for apresentada, uma falta técnica deverá ser sancionada contra o técnico, registrada como "B1" e/ou na perda do jogo por desistência até a chegada dos demais jogadores.

- 9.2 EXEMPLO:** Quando a partida está programada para iniciar, a equipe B tem menos que 5 jogadores na quadra de jogo prontos para jogar. O representante da equipe B
- (a) É capaz de providenciar uma explicação razoável e aceitável para o atraso na chegada dos jogadores da equipe B.
 - (b) Não é capaz de providenciar uma explicação razoável e aceitável para o atraso na chegada dos jogadores da equipe B.

INTERPRETAÇÃO: *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) *A partida deverá iniciar sem nenhuma penalidade.*
- (b) *Uma falta técnica poderá ser sancionada contra o técnico da equipe B, registrada como "B1". Qualquer um dos 5 jogadores designados para iniciar a partida da equipe A deverá tentar o lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote. O jogo deverá ser iniciado com uma bola ao alto.*

Em ambos os casos, se os jogadores ausentes não chegarem à quadra de jogo prontos para jogar antes que os 15 minutos tenham passado, então o jogo poderá ser perdido por desistência em favor da equipe "A" e o placar deverá ser registrado como 20:0. O árbitro principal (crew chief) deverá relatar no verso da súmula para o Comitê Organizador da Competição.

- 9.3 EXEMPLO:** No início da segunda metade do jogo, a equipe A não pôde apresentar na quadra de jogo 5 jogadores com direito a jogar devido às lesões, desqualificações, etc.

INTERPRETAÇÃO: *A obrigação de apresentar o mínimo de 5 jogadores é válida somente no início da partida. A equipe A deverá continuar a jogar com menos de 5 jogadores.*

- 9.4 EXEMPLO:** Próximo ao final da partida, A1 é sancionado com sua quinta falta e deixa o jogo. A equipe A deverá continuar a partida com somente 4 jogadores, pois eles não possuem mais substitutos disponíveis. Como a equipe B está vencendo por mais de 15 pontos, o técnico da equipe B demonstra fair play, quer retirar um de seus jogadores e jogar também com 4 jogadores.

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



MINISTÉRIO DO
ESPORTE



9.5 DETERMINAÇÃO: O Art. 9 esclarece em qual cesta uma equipe é defensora e qual cesta ela é atacante. Se, por confusão, qualquer quarto ou tempo extra (prorrogação) ou iniciar 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 as equipes estão jogando na direção errada.

INTERPRETAÇÃO: *A partida deverá ser interrompida assim que possível 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 DETERMINAÇÃO: O jogo deverá iniciar com uma bola ao alto no círculo central.

9.8 EXEMPLO: Durante o intervalo do jogo, antes do início da partida, A1 é sancionada com uma falta técnica. Antes do início da partida, o técnico da equipe B designa B6 para tentar 1 lance livre, Entretanto B6 não é um dos 5 jogadores designados para iniciar a partida pela equipe B.

INTERPRETAÇÃO: *Qualquer um dos 5 jogadores designados para iniciar a partida da equipe A deverá tentar o lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote. Uma substituição não pode ser concedida antes que o tempo de jogo tenha começado. O jogo deverá começar com uma bola ao alto.*

9.9 EXEMPLO: Durante o intervalo do jogo, antes do início da partida, um membro da equipe A é sancionado como uma falta antidesportiva em um membro da equipe B.

INTERPRETAÇÃO: *Esse membro da equipe B deverá tentar 2 lances livres antes do início da partida.*

Se esse membro de equipe está confirmado como 1 dos 5 jogadores para iniciar a partida, ele deverá permanecer na quadra de jogo.

Se esse membro de equipe não está confirmado como 1 dos 5 jogadores para iniciar a partida, ele não deverá permanecer na quadra de jogo e deverá ser substituído por 1 dos jogadores confirmados para iniciar a partida pela equipe B.

O jogo deverá começar com uma bola ao alto.



Art.10 Status da Bola

10.1 DETERMINAÇÃO: A bola não se torna morta e a cesta vale se feita, quando um jogador está em ato de arremesso para uma cesta de campo e termina seu arremesso com um movimento contínuo enquanto um jogador da equipe defensiva é sancionado com uma falta num adversário depois do movimento contínuo do arremessador ter iniciado. Esta determinação é igualmente válida se qualquer jogador, técnico, assistente técnico, substituto, jogador excluído ou membro acompanhante de equipe da equipe defensiva é sancionado com uma falta técnica.

10.2 EXEMPLO: A1 tinha iniciado ato de arremesso para uma cesta de campo quando B2 é sancionado com uma falta em A2. Esta é a terceira falta da equipe B no quarto, A1 termina seu arremesso com um movimento contínuo.

INTERPRETAÇÃO: *A cesta, se feita, deverá valer. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no lugar mais próximo de onde a falta ocorreu*

10.3 EXEMPLO: A1 tinha iniciado ato de arremesso para uma cesta de campo quando B2 é sancionado com uma falta em A2. Esta é a quinta falta da equipe B no quarto, A1 termina seu arremesso com um movimento contínuo.

INTERPRETAÇÃO: *A cesta, se feita, valerá. A2 deverá tentar 2 lances livres. O jogo deverá ser reiniciado como depois de qualquer último lance livre.*

10.4 EXEMPLO: A1 tinha iniciado ato de arremesso para uma cesta de campo quando A2 é sancionado com uma falta em B2. A1 termina seu arremesso com um movimento contínuo.

INTERPRETAÇÃO: *A bola se torna morta quando A2 é sancionado com a falta. A cesta, se feita, não deverá valer. Independentemente do número de faltas da equipe A no quarto, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B no lugar mais próximo de onde a falta ocorreu.*



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 da partida deverá ter direito à bola para uma reposição no local mais próximo de onde a próxima situação de bola ao alto tenha ocorrido.

12.2 EXEMPLO: Um árbitro (crew chief) lança a bola para a uma situação de bola ao alto inicial. Imediatamente após a bola ser legalmente tapeada pelo saltador A1:

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

INTERPRETAÇÃO: *Desde que o controle de uma bola viva na quadra de jogo ainda não tenha sido estabelecido, o oficial não pode utilizar o processo de posse alternada para conceder a posse. O árbitro (crew chief) deverá administrar outra bola ao alto no círculo central e A2 e B2 deverão saltar. O tempo que tenha transcorrido no cronômetro de jogo, após a bola ser legalmente tapeada e antes da situação de bola presa/falta dupla ter sido marcada, permanecerá como transcorrido.*

12.3 EXEMPLO: O árbitro (crew chief) lança a bola para bola ao alto inicial. Imediatamente após a bola ser legalmente tapeada pelo saltador A1. A bola:

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

INTERPRETAÇÃO: *Em ambos os casos será concedida uma reposição para a equipe B como resultado da violação de A1. A equipe B deverá ter 24 segundos no relógio de 24 segundos se a reposição é administrada em sua quadra de defesa e 14 segundos no relógio de 24 segundos se for em sua quadra de ataque Após a reposição, a equipe que não obteve o controle de bola viva na quadra de jogo, terá direito à primeira posse alternada no local mais próximo de onde a próxima situação de bola ao alto ocorreu.*

12.4 EXEMPLO: A equipe B terá direito a uma reposição pelo procedimento de posse alternada. Um oficial e/ou um apontador comete(m) um erro e a reposição é erroneamente concedida para 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 deverá perder seu direito para próxima reposição de posse alternada na próxima situação de bola ao alto como consequência do erro.*

12.5 EXEMPLO: Simultaneamente com o sinal do cronômetro de jogo para o final do primeiro quarto, B1 é sancionado com uma falta antidesportiva em A1. A equipe A tem o direito a reposição de posse alternada para iniciar o segundo quarto.

INTERPRETAÇÃO: *A1 deverá tentar os 2 lances livres sem nenhum dos jogadores posicionados para rebote 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 de reposição em sua quadra de ataque, com 14 segundos no relógio de 24 segundos Nenhuma das equipes perderá seu direito a próxima reposição de posse alternada na próxima situação de bola ao alto.*



- 12.6 EXEMPLO:** Logo em seguida ao sinal do cronometro de jogo para o final do 3º quarto, B1 é sancionado com uma falta antidesportiva em A1. A equipe A tem o direito a reposição de posse alternada para iniciar o 4º quarto.

INTERPRETAÇÃO: *A1 deverá tentar os dois lances livres antes do início do 4º quarto, sem nenhum ocupando as posições de rebote de lance livre. O 4º quarto deverá iniciar com uma reposição para a equipe A na linha de reposição em sua quadra de ataque, com 14 segundos no relógio de 24 segundos. A equipe A não perderá seu direito para a próxima reposição de posse alternada na próxima situação de bola ao alto.*

- 12.7 EXEMPLO:** A1 salta com a bola em suas mãos e é legalmente bloqueado por B1. Ambos os jogadores retornam para a quadra de jogo e ambos têm uma mão ou ambas as mãos firmemente sobre a bola.

INTERPRETAÇÃO: *Uma bola presa deverá ser marcada.*

- 12.8 EXEMPLO:** A1 e B1, no ar, tem suas mãos firmemente sobre a bola. Após retornar para a quadra de jogo, A1 retorna ao piso com um pé sobre a linha lateral.

INTERPRETAÇÃO: *Uma bola presa deverá ser marcada.*

- 12.9 EXEMPLO:** A1 salta com a bola em suas mãos de sua quadra de ataque e é legalmente bloqueado por B1. Ambos os jogadores retornam para a quadra de jogo e, ambos, têm uma mão ou ambas as mãos, firmemente sobre a bola. A1 retorna quadra de jogo com um pé em sua quadra de defesa.

INTERPRETAÇÃO: *Uma bola presa deverá ser marcada.*

- 12.10 EXEMPLO:** O árbitro principal (crew chief) lança a bola para a bola ao alto inicial da partida. Antes que a bola tenha alcançado seu ponto mais alto, o saltador A1 toca na bola.

INTERPRETAÇÃO: *A1 cometeu uma violação de bola ao alto. Se concederá uma reposição para a equipe B em sua quadra de ataque, perto da linha central no lugar mais próximo de onde ocorreu a violação, com 14 segundos no relógio de 24 segundos.*

- 12.11 EXEMPLO:** O árbitro principal (crew chief) lança a bola para a bola ao alto inicial da partida. Antes que a bola tenha sido legalmente tocada, A2 (não saltador) entra no círculo central vindo de sua quadra de defesa.

INTERPRETAÇÃO: *A1 cometeu uma violação de bola ao alto. Se concederá uma reposição para a equipe B em sua quadra de ataque, perto da linha central no lugar mais próximo de onde ocorreu a violação, com 14 segundos no relógio de 24 segundos.*

- 12.12 EXEMPLO:** O árbitro principal (crew chief) lança a bola para a bola ao alto inicial da partida. Antes que a bola tenha sido legalmente tocada, A2 (não saltador) entra no círculo central vindo de sua quadra de ataque.

INTERPRETAÇÃO: *A1 cometeu uma violação de bola ao alto. Se concederá uma reposição para a equipe B em sua quadra de ataque, perto da linha central no lugar mais próximo de onde ocorreu a violação, com 24 segundos no relógio de 24 segundos.*



12.13 DETERMINAÇÃO: Se produz uma situação de bola ao alto que implica em uma reposição de posse alternada sempre que uma bola viva se alojar entre o aro e a tabela, exceto entre lances livres ou depois do último lance livre que será seguido de uma posse de bola como parte da penalidade de falta. Sob o procedimento de posse alternada, o relógio de 24 segundos deverá mostrar 14 segundos quando a reposição é concedida para a equipe atacante ou 24 segundos quando a equipe oponente tiver direito a essa reposição.

12.14 EXEMPLO: Durante um arremesso para uma cesta de campo de A1, a bola se aloja entre o aro e a tabela.

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

Tem o direito a reposição sob o processo de posse alternada

INTERPRETAÇÃO: *Depois da reposição feita da linha final:*

- (a) A equipe A terá 14 segundos,
- (b) A equipe B terá 24 segundos

No relógio de 24 segundos.

12.15 EXEMPLO: A bola está no ar durante um arremesso de A1 para uma cesta de campo, quando o sinal do relógio de 24 segundos soa, em seguida a bola fica alojada entre o aro e a tabela. A equipe A tem o direito a uma reposição pelo procedimento de posse alternada.

INTERPRETAÇÃO: *Depois da reposição feita da linha final, a equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.*

12.16 EXEMPLO: B2 é sancionado com uma falta antidesportiva em A1 durante seu ato de arremesso para uma cesta de campo de 2 pontos.

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: *Em todos os casos, o lance livre deverá ser considerado malsucedido. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A na linha de reposição em sua quadra de ataque, com 14 segundos no relógio de 24 segundos.*

12.17 EXEMPLO: Depois da reposição de A1 da linha central para iniciar o Segundo quarto, a bola se aloja entre o aro e a tabela na quadra de ataque da equipe A. O árbitro sanciona uma situação de bola ao alto.

INTERPRETAÇÃO: *A direção da seta deverá ser revertida imediatamente para a equipe B. O jogo se reiniciará com uma reposição de posse alternada para a equipe B na linha final, exceto atrás da tabela, com 24 segundos no relógio de 24 segundos.*

12.18 EXEMPLO: A seta está em favor da equipe A. Durante um intervalo de jogo depois do primeiro quarto, B1 é sancionado com uma falta antidesportiva em A1. A1 tenta 2 lances livres sem nenhum jogador posicionado para rebote, seguido por uma reposição da equipe A na linha de reposição na sua quadra de ataque para iniciar o segundo



quarto. A seta em favor da equipe A permanece sem mudança. Após a reposição, a bola se aloja entre o aro e a tabela na quadra de ataque da equipe A. O árbitro sanciona uma situação de bola ao alto.

INTERPRETAÇÃO: *O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição de posse alternada para a equipe A na linha final de sua quadra de ataque, exceto atrás da tabela, com 14 segundos no relógio de 24 segundos. A direção da seta deverá ser revertida imediatamente após a reposição da equipe A tenha terminado*

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

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

INTERPRETAÇÃO: *Uma bola presa deverá ser marcada.*

12.21 DETERMINAÇÃO: Uma violação por uma equipe durante uma reposição de posse alternada faz com que a equipe perca a reposição de posse alternada.

12.22 EXEMPLO: Restando 4:17 no cronômetro de jogo no terceiro quarto, em uma reposição de posse alternada:

- (a) A1, jogador que está fazendo a reposição, pisa dentro da quadra de jogo enquanto tem a bola em sua(s) mão(s)
- (b) A2 move suas mãos sobre a linha limítrofe antes da bola ter sido reposta sobre a linha limítrofe em uma reposição.
- (c) A1, jogador que está fazendo a reposição, demora mais do que 5 segundos para lançar a bola.

INTERPRETAÇÃO: *Em todos os casos, a equipe que está fazendo a reposição comete uma violação. A bola deverá ser concedida aos adversários para uma reposição no ponto original desta reposição e a direção da seta deverá ser revertida imediatamente.*



Art. 13 Como a bola é jogada

13.1 DETERMINAÇÃO: Colocar a bola entre as pernas para simular um passe é uma violação.

13.2 EXEMPLO: A1 finaliza seu drible. Antes de passar a bola, A1 coloca a bola entre as pernas e simula um passe.

INTERPRETAÇÃO: *Isto é uma violação.*



Art. 14 Controle de Bola

14.1 DETERMINAÇÃO: O controle da equipe inicia quando um jogador desta equipe está com o controle de uma bola viva, segurando-a ou driblando-a ou tem uma bola viva a disposição para uma reposição ou um lance livre.

14.2 EXEMPLO: No julgamento dos oficiais independentemente se o cronômetro de jogo está parado ou não, um jogador deliberadamente atrasa o processo de pegar a bola.

INTERPRETAÇÃO: *A bola se torna viva quando o oficial coloca a bola no piso, próximo ao local da reposição ou da linha de lance livre.*

14.3 EXEMPLO: A equipe A está com o controle de bola por 15 segundos. A1 passa a bola para A2 e a bola passa sobre a linha limítrofe. B1 está tentando agarrar a bola e salta da quadra de jogo por cima da linha limítrofe. B1 ainda está no ar, quando ele:

- (a) Tapeia a bola como uma ou ambas as mãos,
- (b) Agarra a bola com ambas as mãos ou a bola vem a descansar em uma das 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 deverá continuar.*

(b) *A equipe B obteve o controle da bola. A equipe A deverá ter 24 segundos no relógio de 24 segundos.*



Art. 15 Jogador em ato de arremesso

15.1 DETERMINAÇÃO: Quando um jogador está em ato de arremesso e depois de receber uma falta ele passa a bola, ele não será mais considerado em ato de arremesso.

15.2 EXEMPLO: Durante seu ato de arremesso A1 tem a bola em ambas as mãos quando sofre uma falta de B1. Depois da falta A1 passa a bola para A2.

INTERPRETAÇÃO: *A1 não é mais considerado em ato de arremesso.*



Art. 16 Cesta: Quando feita e seu valor

16.1 DETERMINAÇÃO: O valor de uma cesta de campo é definido pelo local na quadra de jogo 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 tenha entrado.

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 qualquer jogador que está dentro da área de campo de 2 pontos da equipe A. A bola entra na cesta.

INTERPRETAÇÃO: *Deverão ser concedidos 3 pontos para a equipe A como resultado do arremesso de A1 ter sido realizado 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 entra na cesta.

INTERPRETAÇÃO: *Deverão ser concedidos 2 pontos para a equipe A como resultado do arremesso de A1 ter sido realizado da área de campo de 2 pontos.*

16.4 DETERMINAÇÃO: Se a bola entrar na cesta, o valor da cesta é definido se a bola:
(a) Entra diretamente na cesta ou
(b) Durante um passe é tocada por qualquer jogador ou tocar a quadra de jogo antes de entrar na cesta.

16.5 EXEMPLO: A1 passa a bola da área de campo de 3 pontos e a bola entra diretamente na cesta.

INTERPRETAÇÃO: *Deverão ser concedidos 3 pontos para a equipe A como resultado do passe de A1 ter sido realizado da área de campo de 3 pontos.*

16.6 EXEMPLO: A1 passa a bola da área de campo de 3 pontos e a bola é tocada por qualquer jogador ou a bola toca a quadra de jogo:
(a) Na área de cesta de campo de 2 pontos da equipe A, ou
(b) Na área de cesta de campo de 3 pontos da equipe A
Antes de entrar na cesta.

INTERPRETAÇÃO: *Em ambos os casos serão concedidos 2 pontos para a equipe A como resultado da bola não entrar diretamente na cesta.*

16.7 DETERMINAÇÃO: Em uma situação de reposição ou de um rebote, após o último lance livre, um período de tempo sempre transcorrerá a partir do momento em que o jogador toca a bola, dentro da quadra de jogo, até que ele realize um arremesso. É particularmente importante levar isto em consideração próximo ao final de um quarto ou tempo extra (prorrogação). É necessário ter uma quantidade mínima de tempo disponível para este arremesso antes do tempo expirar. Se 0:00.3 é mostrado no cronômetro de jogo ou no relógio de 24 segundos, é dever dos oficiais determinar se o arremessador lançou a bola antes do sinal do cronômetro de jogo ou do relógio de 24 segundos tenha soado para o final do quarto ou tempo extra (prorrogação). Se,

entretanto, 0:00.2 ou 0:00.1 segundos é mostrado no cronômetro de jogo ou no relógio de 24 segundos, o único tipo de cesta de campo convertida por um jogador que está em suspensão é tapeando ou enterrando diretamente a bola.

16.8 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 ou no relógio de 24 segundos.

INTERPRETAÇÃO:

- (a) *Se um arremesso para uma cesta de campo for tentado e o sinal do cronômetro de jogo ou do relógio de 24 segundos para o final do quarto ou tempo extra (prorrogação) soar durante a tentativa, é responsabilidade dos oficiais determinar se a bola foi lançada antes do sinal do cronômetro de jogo ou do relógio de 24 segundos ter soado para o final do quarto ou tempo extra (prorrogação).*
- (b) *A cesta pode ser convertida somente se a bola, enquanto estava no ar proveniente de um passe da reposição, é tapeada ou enterrada diretamente na cesta.*

16.9 DETERMINAÇÃO: Uma cesta é convertida quando uma bola viva entra na cesta por cima e permanece dentro ou passa pela cesta inteiramente. Quando:

- (a) Uma equipe defensiva solicita um tempo debitado em qualquer momento do jogo, após uma cesta tenha sido convertida, ou
- (b) O cronometro de jogo mostra 2:00 minutos ou menos no 4 quarto ou um tempo extra (prorrogação), o cronometro de jogo será paralisado quando a bola tiver claramente passado totalmente pela cesta como mostrado no Diagrama 1.



Parar o cronometro de jogo

Diagrama 1 Uma cesta é convertida

16.10 EXEMPLO: No início de um quarto, 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.*

16.11 EXEMPLO: A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo. B1 toca a bola que está dentro da cesta, mas ainda não passou inteiramente através da cesta.

INTERPRETAÇÃO: *Isto é uma violação de interferência A cesta deverá valer 2 ou 3 pontos.*



Art. 17 Reposição

17.1 DETERMINAÇÃO: Antes do jogador que está fazendo uma reposição lançar a bola em uma reposição, é possível que no movimento para realizar a reposição, a(s) mão(s) do jogador com a bola se mova(m) sobre a linha limítrofe que separa a área da quadra de jogo da área de fora da quadra de jogo. Em tais situações, continua sendo responsabilidade do jogador defensor evitar interferir na reposição, não tocando na bola enquanto ela ainda estiver nas mãos do jogador que está fazendo a reposição.

17.2 EXEMPLO: Com 4:37 restando no cronômetro de jogo no terceiro quarto. Uma reposição é concedida para A1. Enquanto segura a bola:

(a) A1 move sua(s) mão(s) sobre a linha limítrofe de tal maneira que a bola está sobre a área da quadra de jogo. B1 agarra a bola da(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.

(b) B1 move sua(s) mão(s) sobre a linha limítrofe para deter A1 de passar para A2 na quadra de jogo.

INTERPRETAÇÃO: *Em ambos os casos, B1 interferiu na reposição, atrasando assim o reinício da partida. O oficial sanciona uma violação. Além disso, 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: Quando o cronômetro de jogo mostra 2:00 minutos ou menos no quarto quarto ou em cada tempo extra (prorrogação), o jogador da equipe defensiva não deverá mover nenhuma parte do seu corpo sobre a linha limítrofe para interferir na reposição.

17.4 EXEMPLO: Restando 0:54 no cronômetro de jogo no quarto quarto, é concedida uma reposição para equipe A. Antes de colocar a bola à disposição para A1, o oficial mostra o sinal de advertência de cruzar ilegalmente a linha limítrofe. Depois disso, B1 move suas mãos em direção A1 sobre a linha limítrofe antes da bola ter sido repostada sobre a linha limítrofe.

INTERPRETAÇÃO: *B1 deverá ser sancionado com uma falta técnica.*

17.5 DETERMINAÇÃO: O jogador que está fazendo a reposição deverá passar a bola (não entregar a bola) para um companheiro de equipe na quadra de jogo.

17.6 EXEMPLO: A1 entrega a bola nas mãos de A2 que está na quadra de jogo.

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

17.7 DETERMINAÇÃO: Durante reposição, os outros jogadores não deverão ter nenhuma parte do seu corpo sobre a linha limítrofe antes da bola ter sido passada sobre a linha limítrofe.

17.8 EXEMPLO: A1 recebe a bola do oficial para a reposição. E ele:

(a) Coloca a bola no piso e, após isso, A2 pega a bola.



(b) Entrega a bola para A2 fora da área da quadra de jogo.

INTERPRETAÇÃO: *Em ambos os casos, é uma violação de A2 por mover seu corpo sobre a linha limítrofe antes de A1 ter passado a bola sobre a linha limítrofe.*

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

(a) Coloca a bola no piso e após isso, B2 pega a bola.

(b) Entrega a bola para B2, que também está parado atrás da linha final.

INTERPRETAÇÃO: *Em ambos os casos, isto é uma jogada legal. A única restrição para a equipe B e seus jogadores devem passar a bola para dentro da quadra de jogo dentro de 5 segundos.*

17.10 DETERMINAÇÃO: Se um tempo debitado for concedido para a equipe que tenha direito a posse de bola desde sua quadra de defesa, quando o cronômetro de jogo mostrar 2:00 minutos ou menos no 4º quarto e em cada tempo extra (prorrogação), o técnico, depois do tempo debitado, tem o direito de decidir se a reposição deverá ser administrada na linha de reposição em sua quadra de ataque ou na quadra de defesa.

Depois que o técnico da equipe A tenha tomado sua decisão, ela será final e irreversível. Os pedidos posteriores de ambas as equipes para mudar o lugar da reposição, depois de tempos debitados adicionais no mesmo período de cronômetro de jogo paralisado, não conduzirão a uma mudança da decisão original.

Depois de um tempo debitado após uma falta antidesportiva ou desqualificante ou uma situação de briga, a partida deverá ser reiniciada com uma reposição na linha de reposição na quadra de ataque da equipe.

17.11 EXEMPLO: Restando 0:35 no cronômetro de jogo no quarto quarto, A1 está driblando a bola em sua quadra de defesa quando um jogador da equipe B tapeia a bola para fora da quadra de jogo no prolongamento da linha de lance livre. Um tempo debitado é concedido para a equipe A.

INTERPRETAÇÃO: *O mais tardar após o tempo debitado, o árbitro principal (crew chief) deverá perguntar ao técnico da equipe A sua decisão de onde a reposição deverá ser administrada. O técnico da equipe A deverá dizer em voz alta em inglês "quadra de ataque" ou "quadra de defesa" e ao mesmo tempo sinalizando com seu braço o lugar (quadra de ataque ou quadra de defesa), onde a reposição deverá ser administrada. A decisão do técnico de A é final e irreversível. O árbitro principal (crew chief) deverá informar ao técnico da equipe B a decisão do técnico da equipe A. A partida deverá ser reiniciada com uma reposição para a equipe A somente se as posições dos jogadores de ambas as equipes na quadra de jogo indiquem claramente que entendem de onde se reiniciará a partida.*

17.12 EXEMPLO: Restando 0:44 no cronômetro de jogo no quarto quarto e com 17 segundos no relógio de 24 segundos, A1 está driblando a bola em sua quadra de defesa quando um jogador da equipe B tapeia a bola para fora da quadra de jogo no prolongamento da linha de lance livre. Depois disso é concedido:

(a) Tempo debitado para equipe B

(b) Tempo debitado para equipe A



- (c) Primeiro um tempo debitado para a equipe B e imediatamente depois para a equipe A (ou vice-versa).

INTERPRETAÇÃO:

- (a) O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição a equipe A no prolongamento da linha de lance livre na sua quadra de defesa. A equipe A deverá ter 17 segundos no relógio de 24 segundos.
- (b) e (c), se o técnico da equipe A decide por uma reposição em sua quadra de ataque, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição na linha de reposição em sua quadra de ataque com 14 segundos no relógio de 24 segundos.

Se o técnico da equipe A decide por uma reposição em sua quadra de defesa, a equipe A deverá ter 17 segundos no relógio de 24 segundos.

- 17.13 EXEMPLO:** Restando 0:57 no cronômetro de jogo no quarto quarto, A1 tenta 2 lances livres. Durante está arremessando seu segundo lance livre, A1 pisa na linha de lance livre e uma violação é marcada. É concedido um tempo debitado para equipe B.

INTERPRETAÇÃO: Após o tempo debitado, se o técnico da equipe B decidir reiniciar o jogo com uma reposição da:

- (a) Linha de reposição da quadra de ataque da equipe, a equipe B deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.
- (b) Quadra de defesa, a equipe B deverá ter 24 segundos no relógio de 24 segundos.

- 17.14 EXEMPLO:** Restando 0:26 no cronômetro de jogo no quarto quarto, A1 está driblando por 6 segundos em sua quadra de defesa da equipe A, quando:

- (a) B1 tapeia a bola para fora da quadra de jogo,
- (b) B1 é sancionado com a terceira falta da equipe B no quarto.

É concedido um tempo debitado para a equipe A.

INTERPRETAÇÃO: Após o tempo debitado:

Se o técnico da equipe A decide por uma reposição na linha de reposição na quadra de ataque de sua equipe, em ambos os casos, a equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.

Se o técnico da equipe A decide por uma reposição em sua quadra de defesa, a equipe A deverá ter:

- (a) 18 segundos,
- (b) 24 segundos.

- 17.15 EXEMPLO:** Restando 1:24 no cronômetro de jogo no quarto quarto, A1 está driblando a bola em sua quadra de ataque quando B1 tapeia a bola para a quadra de defesa da equipe A, onde qualquer jogador da equipe A começa a driblar a bola novamente. Agora, B2 tapeia a bola para fora da quadra de defesa da equipe A com:

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

No relógio de 24 segundos. É concedido um tempo debitado para a equipe A.

INTERPRETAÇÃO: Após o tempo debitado:

Se o técnico da equipe A decide por uma reposição na linha de reposição na quadra de ataque de sua equipe, a equipe A deverá ter:



(a) 6 segundos,

(b) 14 segundos.

no relógio de 24 segundos.

Se o técnico da equipe A decide por uma reposição em sua quadra de defesa, a equipe A deverá ter:

(c) 6 segundos,

(d) 17 segundos.

no relógio de 24 segundos.

17.16 EXEMPLO: Com 0:48 no cronômetro de jogo no quarto quarto, A1 está driblando a bola em sua quadra de ataque quando B1 tapeia a bola para a quadra de defesa da equipe A, onde qualquer jogador da equipe A começa a driblar a bola novamente. Agora, B2 é sancionado com a 3ª falta para a equipe B neste quarto na quadra de defesa da equipe A, com:

(a) 6 segundos,

(b) 17 segundos.

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

INTERPRETAÇÃO: *Após o tempo debitado:*

Se o técnico da equipe A decide por uma reposição na linha de reposição na quadra de ataque de sua equipe, em ambos os casos, a equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.

Se o técnico da equipe A decide por uma reposição em sua quadra de defesa, a equipe A deverá ter 24 segundos no relógio de 24 segundos.

17.17 EXEMPLO: Restando 1:32 no cronômetro de jogo no quarto quarto, a equipe controla a bola em sua quadra de defesa por 5 segundos quando A1 e B1 são desqualificados por brigarem um com o outro. As penalidades das faltas desqualificantes são canceladas uma com a outra. Antes da reposição ser administrada é concedido tempo debitado para a equipe A.

INTERPRETAÇÃO: *As penalidades das faltas desqualificantes são canceladas uma com a outra. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A em sua quadra de defesa. Entretanto se após o tempo debitado o técnico da equipe A decide por uma reposição na quadra de ataque de sua equipe, a equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos. Se o técnico da equipe A decide por uma reposição em sua quadra de defesa, a equipe A deverá ter 19 segundos no relógio de 24 segundos.*

17.18 EXEMPLO: Restando 1:29 no cronômetro de jogo para jogar no quarto quarto e com 19 segundos no relógio de 24 segundos, a equipe controla a bola em sua quadra de ataque quando A6 e B6 são desqualificados por entrarem na quadra de jogo numa situação de briga. É concedido um tempo debitado para equipe A.

INTERPRETAÇÃO: *As penalidades das faltas desqualificantes são canceladas uma com a outra. Logo após o tempo debitado o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A na linha de reposição em sua quadra de ataque com 19 segundos no relógio de 24 segundos.*

17.19 EXEMPLO: Restando 1:18 no cronômetro de jogo no quarto quarto, é concedida uma reposição para equipe A em sua quadra de defesa. É concedido um tempo debitado. Depois do tempo debitado, o técnico da equipe A decide que a reposição deverá ser



administrada na sua quadra de ataque. Antes da reposição ser administrada, o técnico da equipe B solicita um tempo debitado.

INTERPRETAÇÃO: *A decisão original do técnico da equipe A para administrar a reposição em sua quadra de ataque não pode ser alterada posteriormente dentro do mesmo período de cronômetro de jogo paralisado. Isto deverá ser válido também se o técnico da equipe A solicita um segundo tempo debitado, seguido do primeiro.*

17.20 DETERMINAÇÃO: No início de todos os quartos, exceto o primeiro e no início de todos os tempos extras (prorrogações), uma reposição deverá ser administrada na linha central estendida no lado oposto da mesa de controle. O jogador que irá repor deverá ter um pé de cada lado da linha central. Se o jogador que repõe comete uma violação de reposição, a bola deverá ser concedida aos oponentes para uma reposição na linha central estendida.
Se, entretanto, uma infração é cometida na quadra de jogo diretamente sobre a linha central, a reposição deverá ser administrada na quadra de ataque no lugar mais próximo da linha central.

17.21 EXEMPLO: No início do segundo quarto A1 comete uma violação de reposição na linha central estendida.

INTERPRETAÇÃO: *A bola deverá ser concedida para a equipe B para fazer uma reposição no lugar da reposição original, com 24 segundos no relógio de 24 segundos. O jogador que realizar a reposição terá direito a passar a bola para um companheiro de equipe em qualquer lugar na quadra de jogo.*

17.22 EXEMPLO: No início do terceiro quarto o jogador A1 que fará uma reposição no prolongamento da linha central estendida passa a bola para A2 que a toca antes de sair da quadra na:

- (a) Quadra de ataque da equipe A,
- (b) Quadra de defesa da equipe A.

INTERPRETAÇÃO: *O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para equipe B no lugar mais próximo onde a bola saiu da quadra em sua:*

- (a) Quadra de defesa com 24 segundos,
- (b) Quadra de ataque com 14 segundos

No relógio de 24 segundos.

17.23 EXEMPLO: Durante a reposição na linha central estendida para iniciar o segundo quarto, A1 que fará a reposição pisa dentro da quadra de jogo.

INTERPRETAÇÃO: *O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para equipe B no lugar original da reposição na linha central, com 10:00 minutos no cronômetro de jogo. A direção da seta de posse alternada deverá ser revertida em favor da equipe B.*

17.24 EXEMPLO: As seguintes infrações podem ser cometidas na linha central:

- (a) A1 provoca que a bola saia da quadra,
- (b) A1 é sancionado com uma falta ofensiva.
- (c) A1 comete uma violação de andada.



INTERPRETAÇÃO: *Em todos os casos, deverá ser concedida uma reposição para a equipe B em sua quadra de ataque no lugar mais próximo da linha central, com 14 segundos no relógio de 24 segundos.*

17.25 DETERMINAÇÃO: Depois de uma falta antidesportiva ou desqualificante, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição na linha de reposição na quadra de ataque da equipe.

17.26 EXEMPLO: A1 é sancionado com uma falta antidesportiva em B1 durante o intervalo de jogo entre o primeiro e o segundo quarto.

INTERPRETAÇÃO: *B1 deverá tentar dois lances livres sem nenhum jogador posicionado para rebote, antes do início do segundo quarto. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição na linha de reposição na quadra de ataque da equipe B. A equipe B deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos. A direção da seta permanecerá sem mudança.*

17.27 DETERMINAÇÃO: Durante uma reposição, se podem produzir as seguintes situações:
(a) A bola passa por cima da cesta e um jogador de qualquer equipe a toca introduzindo uma mão por debaixo da cesta,
(b) A bola se aloja entre o aro e a tabela,
(c) A bola é intencionalmente lançada contra o aro para reiniciar o relógio de 24 segundos.

17.28 EXEMPLO: O jogador A1 que irá repor passa a bola por cima da cesta quando um jogador de qualquer equipe a toca introduzindo a mão por debaixo da cesta.

INTERPRETAÇÃO: *Isto é uma violação, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição pelos oponentes na linha de lance livre estendida. Se a equipe defensiva comete a violação, uma equipe atacante não poderá anotar nenhum ponto, pois a bola não veio do interior da quadra de jogo.*

17.29 EXEMPLO: O jogador A1 que irá repor passa a bola em direção da cesta da equipe B e ela se aloja entre o aro e a tabela.

INTERPRETAÇÃO: *Isto é uma situação de bola ao alto, o jogo deverá ser reiniciado com a aplicação do processo de posse alternada:*

- *Se a equipe A tem o direito a reposição, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para equipe A na linha de fundo em sua quadra de ataque, próximo da tabela. A equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.*
- *Se a equipe B tem o direito a reposição, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para equipe B na linha de fundo em sua quadra de defesa, próximo da tabela. A equipe B deverá ter 24 segundos no relógio de 24 segundos.*

17.30 EXEMPLO: Restando 5 segundos no relógio de 24 segundos, o jogador A1 que irá repor passa a bola em direção da cesta da equipe B onde ela toca no aro.

INTERPRETAÇÃO: *O operador do relógio de 24 segundos não concederá um novo período de 24 segundos, pois o cronômetro de jogo não foi ligado ainda. O cronômetro de jogo será ligado simultaneamente com o relógio de 24 segundos. Se a equipe A ganha o controle da bola, deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos. Se a equipe B ganha o controle da bola, deverá ter 24 segundos no relógio de 24 segundos.*



17.31 DETERMINAÇÃO: Depois da bola ser colocada a disposição do jogador que irá efetuar a reposição, o jogador não poderá jogar a bola de tal maneira que a bola toque a quadra de jogo e então este jogador toque na bola novamente antes dela tocar ou ser tocada por outro jogador na quadra de jogo.

17.32 EXEMPLO: A1 que irá repor solta a bola que toca:

- (a) No piso dentro da quadra de jogo,
- (b) No piso fora da quadra de jogo.

E em seguida A1 volta a pegar a bola.

INTERPRETAÇÃO:

- (a) *Violação de A1. Uma vez que a bola tenha deixado a(s) mão(s) do jogador que realiza a reposição e toca a quadra de jogo, A1 não deverá voltar a tocá-la até que a bola toque (ou seja, tocada) por outro jogador dentro da quadra de jogo.*
- (b) *Se A1 não se moveu um total de mais de um metro entre soltar a bola e recuperá-la outra vez. A ação de A1 é legal e continuará o período de 5 segundos.*

17.33 DETERMINAÇÃO: O jogador que realiza uma reposição não deverá provocar que a bola fora da quadra de jogo uma vez que tenha saído de suas mãos para a reposição.

17.34 EXEMPLO: O jogador A1 que irá repor passa a bola da sua:

- (a) Quadra de ataque,
- (b) Quadra de defesa.

Para A2, A bola sai da quadra sem tocar nenhum jogador dentro da quadra de jogo.

INTERPRETAÇÃO: *Violação de A1. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para equipe B no lugar original da reposição na:*

- (a) *Quadra de defesa com 24 segundos,*
- (b) *Quadra de ataque com 14 segundos.*

No relógio de 24 segundos.

17.35 EXEMPLO: O jogador A1 que irá repor passa a bola para A2. A2 agarra a bola com um pé tocando a linha limítrofe.

INTERPRETAÇÃO: *Violação de A2. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para equipe B no lugar mais próximo onde A2 tenha tocado a linha limítrofe.*

17.36 EXEMPLO: A1 que irá repor na linha lateral:

- (a) Em sua quadra de defesa próximo da linha central, com direito a passar a bola para qualquer parte da quadra de jogo.
- (b) Em sua quadra de ataque próximo da linha central, com direito a passar a bola somente para sua quadra de ataque.
- (c) No início do segundo quarto, no prolongamento da linha central estendida no lado oposto da mesa de controle, com direito a passar a bola para qualquer parte da quadra de jogo.

Com a bola em suas mãos, A1 dá um passo lateral normal, modificando sua posição em respeito a quadra de defesa ou a quadra de ataque.



INTERPRETAÇÃO: *Em todos os casos, A1 mantém sua posição inicial de reposição com o direito de passar a bola para a sua quadra de ataque ou a sua quadra de defesa.*

17.37 DETERMINAÇÃO: Depois de uma cesta de campo ou último lance livre convertido, o jogador que repõe em sua linha de fundo pode mover-se lateralmente e/ou para trás e poderá passar a bola entre seus companheiros atrás da linha de fundo, mas não excedendo 5 segundos. Isto também é válido quando se sanciona uma violação da equipe defensiva, e quando a reposição deve então ser repetida.

17.38 EXEMPLO: Depois do último lance livre convertido de A1 no segundo quarto, B1 tem a bola para uma reposição na linha de fundo. A2 move suas mãos sobre a linha limítrofe antes que a bola tenha sido lançada sobre a linha limítrofe. A2 comete uma violação.

INTERPRETAÇÃO: *A reposição deverá ser repetida. B1 ainda deverá manter seu direito de mover-se através da linha de fundo antes de fazer a reposição ou passar a bola para um companheiro.*

17.39 DETERMINAÇÃO: Depois do lance livre como resultado de uma falta técnica, a partida deverá ser reiniciada com uma reposição no lugar mais próximo onde a bola estava localizada quando a falta técnica ocorreu, a menos que tenha ocorrido uma situação de bola ao alto, ou antes, do início do primeiro quarto.

Se a falta técnica é sancionada contra a equipe defensiva, a equipe ofensiva deverá ter 24 segundos no relógio de 24 segundos, se a reposição for administrada na quadra de defesa. Se a reposição for administrada na quadra de ataque, o relógio de 24 segundos deverá ser programado da seguinte forma:

- Se 14 segundos ou mais, é mostrado no relógio de 24 segundos ele deverá continuar do tempo que estava quando foi paralisado.
- Se 13 segundos ou menos, é mostrado no relógio de 24 segundos ele deverá mostrar 14 segundos.

Se uma falta técnica é sancionada contra a equipe ofensiva, a equipe ofensiva deverá ter o tempo que tinha no relógio de 24 segundos independentemente da posterior reposição seja administrada na quadra de defesa ou na quadra de ataque.

Caso se conceda um tempo debitado e uma falta técnica é sancionada durante o mesmo período de cronômetro de jogo paralisado, o tempo debitado deverá ser administrado primeiro, seguida da administração da falta técnica.

Depois do(s) lance(s) livre(s) de uma falta antidesportiva ou desqualificante, a partida deverá ser reiniciada com uma reposição na linha de reposição na quadra de ataque da equipe, com 14 segundos restantes.

17.40 EXEMPLO: No segundo quarto enquanto A2 dribla em sua:

- (a) Quadra de defesa,
- (b) Quadra de ataque.

A1 é sancionado com uma falta técnica.

INTERPRETAÇÃO: *Qualquer jogador da equipe B tenta um lance livre sem nenhum jogador posicionado para o rebote. Em ambos os casos o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no lugar mais próximo onde o jogo foi paralisado pela falta técnica com o tempo restante no relógio de 24 segundos.*



17.41 EXEMPLO: No segundo quarto enquanto A2 dribla em sua:

- (a) Quadra de defesa,
- (b) Quadra de ataque.

B1 é sancionado com uma falta técnica.

INTERPRETAÇÃO: *Qualquer jogador da equipe A tenta um lance livre sem nenhum jogador posicionado para o rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no lugar mais próximo onde o jogo foi paralisado pela falta técnica em sua:*

- (a) *Quadra de defesa, com 24 segundos no relógio de 24 segundos,*
- (b) *Quadra de ataque, com o tempo restante no relógio de 24 segundos se restavam 14 segundos ou mais no relógio de 24 segundos, e com 14 segundos se restavam 13 segundos ou menos no relógio de 24 segundos.*

17.42 EXEMPLO: Restando 1:47 no cronômetro de jogo, A1 dribla em sua quadra de ataque e comete uma falta técnica. Para equipe A é concedido um tempo debitado.

INTERPRETAÇÃO: *Qualquer jogador da equipe B tenta um lance livre sem nenhum jogador posicionado para o rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no lugar mais próximo onde o jogo foi paralisado pela falta técnica com o tempo que resta no relógio de 24 segundos.*

17.43 DETERMINAÇÃO: Quando o cronômetro de jogo mostra 2:00 minutos ou menos no quarto quarto ou em cada tempo extra (prorrogação), se uma falta técnica é sancionada contra a equipe ofensiva e se concede um tempo debitado para esta equipe, a equipe ofensiva deverá ter o tempo restante no relógio de 24 segundos, se a reposição for administrada na quadra de defesa. Se a reposição for administrada na linha de reposição da quadra de ataque da equipe, o relógio de 24 segundos deverá ser reprogramado como segue:

- Se 14 segundos ou mais são mostrados, o relógio de 24 segundos deverá mostrar 14 segundos.
- Se 13 segundos ou menos são mostrados o relógio de 24 segundos deverá continuar do tempo em que foi paralisado.

17.44 EXEMPLO: Restando 1:47 no cronômetro de jogo no quarto quarto, A1 dribla em sua quadra de defesa e é sancionado com uma falta técnica. É concedido um tempo debitado para equipe A.

INTERPRETAÇÃO: *No máximo ao final do tempo debitado, o técnico da equipe A deverá informar ao árbitro principal (crew chief) o lugar onde será feita a reposição (quadra de ataque ou quadra de defesa). Após o final do tempo debitado, qualquer jogador da equipe B deverá tentar um lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A de acordo com a decisão do técnico.*

Se o técnico da equipe A decide por uma reposição na linha de reposição em sua quadra de ataque, a equipe A deverá ter 14 segundos se 14 segundos ou mais são mostrados ou o tempo restante no relógio de 24 segundos, se 13 ou menos segundos são mostrados no relógio de 24 segundos.

Se o técnico da equipe A decide por uma reposição em sua quadra de defesa, a equipe A deverá ter o tempo restante no relógio de 24 segundos.



17.45 EXEMPLO: Restando 1:47 no cronômetro de jogo no quarto quarto, A1 dribla em sua quadra de defesa e é sancionado com uma falta técnica. Qualquer jogador da equipe B tenta um lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote. É concedido um tempo debitado para equipe A.

INTERPRETAÇÃO: *No máximo ao final do tempo debitado, o técnico da equipe A deverá informar ao árbitro principal (crew chief) o lugar onde será feita a reposição (quadra de ataque ou quadra de defesa). O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A de acordo com a decisão do técnico da equipe A.*

Se o técnico da equipe A decide por uma reposição na linha de reposição em sua quadra de ataque, a equipe A deverá ter 14 segundos se 14 segundos ou mais são mostrados no relógio de 24 segundos ou o tempo restante no relógio de 24 segundos, se 13 ou menos segundos são mostrados no relógio de 24 segundos.

Se o técnico da equipe A decide por uma reposição em sua quadra de defesa, a equipe A deverá ter o tempo restante no relógio de 24 segundos.

17.46 EXEMPLO: Restando 1:47 no cronômetro de jogo no quarto quarto, A1 dribla em sua quadra de defesa quando B1 faz com que a bola saia da quadra. É concedido um tempo debitado para equipe A. Imediatamente depois, A1 é sancionado com uma falta técnica.

INTERPRETAÇÃO: *No máximo ao final do tempo debitado, o técnico da equipe A deverá informar ao árbitro principal (crew chief) o lugar onde será feita a reposição (quadra de ataque ou quadra de defesa). Após o final do tempo debitado, qualquer jogador da equipe B deverá tentar um lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A de acordo com a decisão do técnico da equipe A.*

Se o técnico da equipe A decide por uma reposição na linha de reposição em sua quadra de ataque, a equipe A deverá ter 14 segundos se 14 segundos ou mais são mostrados no relógio de 24 segundos ou o tempo restante no relógio de 24 segundos, se 13 ou menos segundos são mostrados no relógio de 24 segundos.

Se o técnico da equipe A decide por uma reposição em sua quadra de defesa, a equipe A deverá ter o tempo restante no relógio de 24 segundos.

17.47 EXEMPLO: Restando 1:47 no cronômetro de jogo no quarto quarto, A1 dribla em sua quadra de defesa quando B1 faz com que a bola saia da quadra. É concedido um tempo debitado para equipe A. Imediatamente depois, A1 é sancionado com uma falta técnica.

INTERPRETAÇÃO: *No máximo ao final do tempo debitado, o técnico da equipe A deverá informar ao árbitro principal (crew chief) o lugar onde será feita a reposição (quadra de ataque ou quadra de defesa). Após o final do tempo debitado, qualquer jogador da equipe B deverá tentar um lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A de acordo com a decisão do técnico da equipe A.*

Se o técnico da equipe A decide por uma reposição na linha de reposição em sua quadra de ataque, a equipe A deverá ter 14 segundos se 14 segundos ou mais são mostrados no relógio de 24 segundos ou o tempo restante no relógio de 24 segundos, se 13 ou menos segundos são mostrados no relógio de 24 segundos.

Se o técnico da equipe A decide por uma reposição em sua quadra de defesa, a equipe A deverá ter o tempo restante no relógio de 24 segundos.



Art. 18/19 Tempo debitado / Substituição

18/19.1 DETERMINAÇÃO: Um tempo debitado não pode ser concedido antes de ter iniciado o tempo de jogo de um quarto ou tempo extra (prorrogação) ou após ter encerrado o tempo de jogo de um quarto ou tempo extra (prorrogação).
Uma substituição não pode ser concedida antes de ter iniciado o tempo de jogo do primeiro quarto ou após ter encerrado o tempo de jogo da partida. Qualquer substituição pode ser concedida durante os intervalos de jogo entre os quartos e tempos extras (prorrogações).

18/19.2 EXEMPLO: Após a bola deixar as mãos do árbitro (crew chief) na bola ao alto, mas, antes da bola ser legalmente tapeada, o saltador A2 comete uma violação. É concedida uma reposição para a equipe B. Neste momento, qualquer equipe solicita um tempo debitado ou uma substituição.

INTERPRETAÇÃO: *Apesar da partida já ter iniciado de fato, o tempo debitado ou a substituição não poderá ser concedida porque o cronômetro de jogo ainda não foi acionado.*

18/19.3 EXEMPLO: Aproximadamente ao mesmo tempo em que o sinal do cronômetro de jogo soa para o final de um quarto ou tempo extra (prorrogação), B1 é sancionado com uma falta contra A1, que tem direito a 2 lances livres. 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 quarto ou tempo extra (prorrogação) já encerrou.*
- (b) *Uma substituição pode ser concedida somente após a tentativa de ambos os lances livres de A1 serem completadas e antes do intervalo de jogo para o próximo quarto ou tempo extra (prorrogações) tenha terminado.*

18/19.4 DETERMINAÇÃO: Se o sinal do relógio de 24 segundos soar enquanto a bola estiver 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, sob certas condições, isto é uma oportunidade de tempo debitado e substituição para ambas as equipes.

18/19.5 EXEMPLO: Durante 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. Qualquer equipe ou ambas as equipes solicitam:

- (a) Um Tempo debitado.
- (b) Uma 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 poderá ser concedido um tempo debitado aos adversários, e para ambas as equipes será concedida uma substituição, se a 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 quarto e em cada tempo extra (prorrogação).*

Se for concedida uma oportunidade de substituição para a equipe que não pontuou, os adversários também terão direito a realizar uma substituição e para ambas as equipes será concedido 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 lance livre, o tempo debitado ou substituição será concedido para ambas as equipes, se:

- (a) O último lance livre for convertido ou,
- (b) O último lance livre for seguido de uma reposição, ou
- (c) Por qualquer razão válida a bola permanecerá morta depois do último lance livre.

18/19.7 EXEMPLO: São concedidos 2 lances livres para A1. Qualquer equipe solicita 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 de qualquer jogador da equipe B que irá fazer a reposição.
- (d) Após o segundo lance livre convertido, mas após a bola estar à disposição de qualquer jogador da equipe B que está fazendo a reposição.

INTERPRETAÇÃO:

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

18/19.8 EXEMPLO: São concedidos 2 lances livres para A1. Após o primeiro lance livre tentado, qualquer equipe solicita 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.
- (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. Violação de B1 é marcada e A1 erra o lance livre.

INTERPRETAÇÃO:

- (a) *O tempo debitado ou substituição não deverá ser concedido.*
- (b), (c) e (d) *O tempo debitado ou substituição deverá ser concedido imediatamente.*
- (e) *A1 deverá tentar um novo lance livre e, se convertido, o tempo debitado ou substituição deverá ser concedido imediatamente.*



18/19.9 DETERMINAÇÃO: Se, após a solicitação de um tempo debitado, uma falta for cometida por qualquer uma das equipes, 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 da 5ª falta de um jogador, esta comunicação inclui o procedimento necessário da substituição. Uma vez concluído, o período de tempo debitado deverá começar quando um oficial soa seu apito e faz o sinal de tempo debitado.

18/19.10 EXEMPLO: Durante a partida o técnico da equipe A solicita um tempo debitado depois que B1 é sancionado com sua 5ª falta.

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

18/19.11 EXEMPLO: Durante a partida o técnico da equipe A solicita um tempo debitado depois que qualquer jogador é sancionado com 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 um tempo debitado ou substituição inicia e finaliza. Equipes solicitando um tempo debitado ou uma substituição devem estar cientes destas limitações, caso contrário, o tempo debitado ou a substituição não será concedido imediatamente. Quando uma falta técnica é sancionada depois do primeiro e antes do último lance livre de uma série de lances livres, o lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote para a falta técnica deverá ser administrado imediatamente. Um tempo debitado ou substituição para qualquer equipe não deverá ser permitido antes e depois do lance livre para a falta técnica.

18/19.13 EXEMPLO: Uma oportunidade de substituição já finalizou quando o substituto A6 corre até a mesa de controle, solicitando em voz alta uma substituição. O apontador reage e erroneamente faz soar seu sinal. O oficial soa seu apito e interrompe a partida.

INTERPRETAÇÃO: *Devido à interrupção da partida pelo oficial, a bola torna-se morta e o cronômetro de jogo paralisado resultando no que seria, normalmente, uma substituição. Entretanto, por causa da solicitação feita tardiamente, a substituição não será concedida. A partida deverá ser reiniciada imediatamente.*

18/19.14 EXEMPLO: Uma violação de tendência de cesta ou uma violação de interferência de cesta ocorre durante a partida. Um tempo debitado foi solicitado por qualquer equipe ou os substitutos de qualquer equipe ou ambas as equipes estão esperando na mesa de controle.

INTERPRETAÇÃO: *A violação faz com que o cronômetro de jogo seja paralisado e a bola torna-se morta. Tempos debitados ou substituições deverão ser permitidos.*



18/19.15 EXEMPLO: A1 sofre falta de B1 em sua tentativa de uma cesta de campo de 2 pontos. Depois de A1 tentar seu primeiro dos dois lances livres, uma falta técnica é sancionada contra A2. Qualquer equipe agora solicita um tempo debitado ou substituição.

INTERPRETAÇÃO: *Qualquer jogador de B deverá tentar 1 lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote. A1 deverá tentar seu segundo lance livre e o jogo deverá ser reiniciado com após qualquer último lance livre. O tempo debitado ou substituição deverá ser concedido para ambas as equipes na próxima oportunidade de tempo debitado ou substituição.*

18/19.16 EXEMPLO: A1 sofre falta de B1 em sua tentativa de uma cesta de campo de 2 pontos. Depois de A1 tentar seu primeiro dos dois lances livres, uma falta técnica é sancionada contra A2. Qualquer jogador da equipe B tenta 1 lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote. Qualquer equipe agora solicita um tempo debitado ou substituição.

INTERPRETAÇÃO: *A1 deverá tentar seu segundo lance livre e o jogo deverá ser reiniciado com após qualquer último lance livre. O tempo debitado ou substituição deverá ser concedido para ambas as equipes na próxima oportunidade de tempo debitado ou substituição.*

18/19.17 EXEMPLO: A1 sofre falta de B1 em sua tentativa de uma cesta de campo de 2 pontos. Depois de A1 tentar seu primeiro dos dois lances livres, uma falta técnica é sancionada contra A2 que é a quinta falta de A2. Qualquer equipe agora solicita um tempo debitado ou substituição.

INTERPRETAÇÃO: *A2 deverá ser substituído imediatamente. Qualquer jogador da equipe B deverá tentar um lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote. A1 deverá tentar seu segundo lance livre e o jogo deverá ser reiniciado com após qualquer último lance livre. O tempo debitado ou substituição deverá ser concedido para ambas as equipes na próxima oportunidade de tempo debitado ou substituição.*

18/19.18 EXEMPLO: A1 driblando é sancionado com uma falta técnica. B6 solicita substituição para tentar o lance livre.

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma oportunidade de substituição para ambas às equipes. Depois de se tornar um jogador, B6 pode tentar um lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote, mas B6 não pode ser substituído até o próximo período de tempo transcorrido no cronometro de jogo tenha terminado.*

18/19.19 DETERMINAÇÃO: Cada tempo debitado deve durar 1 minuto. As equipes devem retornar prontamente à quadra de jogo após o oficial soar seu apito e solicitar que as equipes retornem para a quadra de jogo. Algumas vezes, uma equipe estende o tempo debitado além do 1 minuto estipulado, está obtendo uma vantagem por prolongar o tempo debitado e causar também, um atraso na partida. Uma advertência ao técnico desta equipe pelo oficial. Se o técnico não atender à advertência, um tempo debitado adicional será marcado para a equipe infratora. Se a equipe não tiver mais tempos debitados restantes, uma falta técnica por atrasar a partida deverá ser marcada para o técnico, registrada como "B1". Se esta equipe não retornar prontamente para a quadra de jogo do intervalo de meio tempo um tempo debitado será marcado para a



equipe infratora. Tal tempo debitado anotado não deverá durar 1 minuto e a partida deverá ser reiniciada imediatamente.

18/19.20 EXEMPLO: O tempo debitado finaliza e o oficial acena para que a equipe A retorne para a quadra de jogo. O técnico da equipe A continua instruindo sua equipe que ainda permanece na área de banco da equipe. O oficial solicita novamente que a equipe A retorne para a quadra de jogo, e:

- (a) A equipe A finalmente entra na quadra de jogo.
- (b) A equipe A continua permanecendo 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 para a equipe A.*
- (b) *Um tempo debitado, sem advertência, será marcado para a equipe A. Se a equipe A não possuir mais tempos debitados restantes, uma falta técnica por atrasar a partida será marcada para o técnico da equipe A, registrada como "B1".*

18/19.21 EXEMPLO: Após o intervalo de meio tempo de jogo, a equipe A ainda está em seu vestiário e, portanto, ocorre um atraso no início do terceiro quarto.

INTERPRETAÇÃO: *Após a equipe A finalmente entra na quadra de jogo, um tempo debitado sem advertência deverá ser marcado para a equipe A.*

18/19.22 DETERMINAÇÃO: Se não foi concedido um tempo debitado para uma equipe na segunda metade do jogo até o cronômetro de jogo mostrar 2:00 no quarto quarto, o apontador deverá marcar 2 linhas horizontais na súmula de jogo, no primeiro quadrado da segunda metade do jogo da equipe. O placar deverá mostrar o primeiro tempo debitado como solicitado.

18/19.23 EXEMPLO: Restando 2:00 no cronômetro de jogo no quarto quarto, ambas as equipes não tiveram um tempo debitado na segunda metade do jogo.

INTERPRETAÇÃO: *O apontador deverá marcar 2 linhas horizontais na súmula de jogo, no primeiro quadrado, de ambas as equipes, da segunda metade do jogo. O placar deverá mostrar o primeiro tempo debitado como solicitado.*

18/19.24 EXEMPLO: Restando 2:09 no cronômetro de jogo no quarto quarto, o técnico da equipe A solicita seu primeiro tempo debitado na segunda metade do jogo, enquanto a partida está em andamento. Restando 1:58 no cronômetro de jogo, a bola vai para fora da quadra de jogo e o cronômetro de jogo é paralisado. É concedido um tempo debitado para a equipe A.

INTERPRETAÇÃO: *O apontador deverá marcar 2 linhas horizontais na súmula de jogo, no primeiro quadrado da equipe A, visto que o tempo debitado não foi concedido antes que o cronômetro de jogo mostrasse 2:00 no quarto quarto. O tempo debitado concedido restando 1:58 deverá ser marcado no segundo quadrado e a equipe A terá somente mais um tempo debitado restante. Após o tempo debitado, o placar deverá mostrar os dois tempos debitados como solicitados.*



18/19.25 DETERMINAÇÃO: Sempre que se solicite um tempo debitado, independentemente que seja antes ou depois que se sancione uma falta técnica, antidesportiva ou desqualificante, o tempo debitado deverá ser concedido antes do início da administração do(s) lance(s) livre(s). Se durante um tempo debitado, uma falta técnica, antidesportiva ou desqualificante é sancionada, o(s) lance(s) livre(s) deverão ser administrados depois que o tempo debitado tenha finalizado.

18/19.26 EXEMPLO: O técnico da equipe B solicita um tempo debitado, A1 é sancionado com uma falta antidesportiva em B1, seguido de uma falta técnica em A2.

INTERPRETAÇÃO: *É concedido um tempo debitado para equipe B. Depois do tempo debitado, qualquer jogador da equipe B deverá tentar 1 lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote. B1 deverá tentar 2 lances livres sem nenhum jogador posicionado para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B na linha de reposição em sua quadra de ataque, com 14 segundos no relógio de 24 segundos.*

18/19.27 EXEMPLO: O técnico da equipe B solicita um tempo debitado, A1 é sancionado com uma falta antidesportiva em B1. É concedido um tempo debitado para equipe B. Durante o tempo debitado A2 é sancionado com uma falta técnica.

INTERPRETAÇÃO: *Após o tempo debitado, qualquer jogador da equipe B deverá tentar 1 lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote. B1 deverá tentar 2 lances livres sem nenhum jogador posicionado para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B na linha de reposição em sua quadra de ataque, com 14 segundos no relógio de 24 segundos.*



MINISTÉRIO DO
ESPORTE



Art. 23 Jogador fora da quadra de jogo e bola fora da quadra de jogo

23.1 DETERMINAÇÃO: É uma violação quando um jogador deixa a quadra de jogo pela linha final para evitar uma violação de 3 segundos e entre novamente na área restritiva.

23.2 EXEMPLO: A1 na área restritiva por menos de 3 segundos se move para fora da quadra de jogo pela linha final para não cometer uma violação de 3 segundos e então entra novamente na área restritiva.

INTERPRETAÇÃO: *A1 cometeu uma violação de 3 segundos.*



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 não deverá ser considerado como um drible.

24.2 EXEMPLO: A1 ainda não driblou e ainda permanece parado quando ele lança a bola contra a sua tabela ou de seus oponentes e a segura novamente antes que qualquer outro jogador tenha tocado a bola.

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma jogada legal. Após pegar a bola, A1 pode arremessar ou passar, ou iniciar um novo drible.*

24.3 EXEMPLO: Após finalizar um drible, em movimento contínuo ou parado, A1 lança a bola contra sua tabela ou de seus oponentes e agarra ou toca a bola novamente antes dela tocar qualquer outro jogador.

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma jogada legal. Após pegar a bola, A1 pode arremessar ou passar, mas não pode iniciar um novo drible.*

24.4 EXEMPLO: Um arremesso para uma cesta de campo de A1 não toca o aro. A1 pega a bola e lança contra a tabela. Após o qual A1 pega ou toca a bola novamente antes que ela tenha tocado outro jogador.

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma jogada legal. Após pegar a bola, A1 pode arremessar ou passar, ou iniciar um novo drible.*

24.5 EXEMPLO: A1 dribla e faz uma parada legal. Depois disso:

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

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma jogada legal em ambos os casos, pois A1 não move seu pé de pivô.*

24.6 EXEMPLO: A1 inicia seu drible por:

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

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

INTERPRETAÇÃO: *Jogada legal em ambos os casos. A bola tocou a quadra de jogo antes que A1 tenha tocado a bola novamente em seu drible.*

24.6 EXEMPLO: A1 finaliza seu drible e deliberadamente joga a bola nas pernas de B1. A1 agarra a bola e começa a driblar novamente.

INTERPRETAÇÃO: *Violação de dois dribles de A1. O drible terminou quando a bola não foi tocada por B1. Foi a bola que tocou B1.*



Art.25 Andar

25.1 DETERMINAÇÃO: É legal se um jogador que está deitado na quadra de jogo obtém o controle de bola. É legal se um jogador que está segurando a bola cai na quadra de jogo. É legal também se o jogador, após cair na quadra de jogo com a bola deslizar brevemente. Ocorre uma violação se, contudo, o jogador rolar para evitar a defesa ou tentar levantar enquanto segura a bola.

25.2 EXEMPLO: Enquanto segura a bola, A1 perde o equilíbrio e cai na quadra de jogo.

INTERPRETAÇÃO: *A1 cair involuntariamente na quadra de jogo é legal.*

25.3 EXEMPLO: Enquanto deitado na quadra de jogo, A1 obtém o controle de bola. A1, então:

- (a) Passa a bola para A2.
- (b) Inicia um drible enquanto ainda está deitado na quadra de jogo.
- (c) Tenta levantar enquanto está driblando bola.
- (d) Tenta levantar enquanto ainda está segurando a bola.

INTERPRETAÇÃO:

Em (a), (b) e (c) Isto é uma jogada legal

Em (d), isto é uma violação de andar.

25.4 EXEMPLO: Enquanto segura a bola, A1 cai na quadra de jogo e seu movimento faz com ele deslize.

INTERPRETAÇÃO: *A ação de A1 não constitui uma violação. Entretanto, se A1 rolar para evitar a defesa ou tentar levantar enquanto segura a bola, uma violação de andar ocorre.*

25.5 DETERMINAÇÃO: Se um jogador sofre uma falta enquanto estiver no ato de arremesso, e depois ele pontuar enquanto comete uma violação de andar, a cesta não contará e lances livres deverão ser concedidos.

25.6 EXEMPLO: A1 tem a bola em suas mãos em seu ato de arremesso para uma cesta de campo de 2 pontos por uma penetração em direção à cesta, com a bola em ambas as mãos. Em seu movimento contínuo, A1 sofre falta de B1, depois A1 comete uma violação de andar e a bola entra na cesta.

INTERPRETAÇÃO: *A cesta não contará. Deverão ser concedidos 2 lances livres para A1.*

25.7 DETERMINAÇÃO: É uma violação levantar um companheiro de equipe para jogar a bola.

25.8 EXEMPLO: A1 abraça seu companheiro A2 e o levanta embaixo da cesta de seus oponentes. A3 passa a bola para A2 que enterra a bola na cesta.

INTERPRETAÇÃO: *Isto é uma violação. A cesta não deverá valer. Deverá ser concedida uma reposição para a equipe B na linha lateral na linha de lances livres estendida em sua quadra de defesa.*



MINISTÉRIO DO
ESPORTE



Art.28 8 Segundos

28.1 DETERMINAÇÃO: O relógio de 24 segundos é paralisado devido a uma situação de bola ao alto. Se a reposição de posse alternada resultante é concedida a equipe que tinha o controle de bola em sua quadra de defesa, essa equipe deverá ter somente o tempo restante do período de 8 segundos.

28.2 EXEMPLO: A1 dribla em sua quadra de defesa por 5 segundos 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.*

28.3 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.

28.4 EXEMPLO: A1 tem um pé de cada lado da linha central e recebe a bola de A2 que está na sua quadra de defesa. Então, A1 passa a bola de volta para A2 que ainda está em sua quadra de defesa.

INTERPRETAÇÃO: *Isto é uma jogada legal. A1 não tem ambos os pés completamente em contato com a sua quadra de ataque e, portanto, A1 tem o direito de passar a bola para a quadra de defesa. A contagem de 8 segundos continuará.*

28.5 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. Então, A1 passa a bola para A2 que também tem um pé de cada lado da linha central.

INTERPRETAÇÃO: *Isto é uma jogada legal. A1 não tinha ambos os pés completamente em contato com a sua quadra de ataque e, portanto, A1 tem o direito de passar a bola para A2 que também não está em sua quadra de ataque. A contagem de 8 segundos continuará.*

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

INTERPRETAÇÃO: *Isto é uma jogada legal. A1 não tinha ambos os pés completamente em contato com sua quadra de ataque e, portanto, A1 tem o direito de passar a bola para A2 que também não está em sua quadra de ataque. A2 está autorizado de driblar a bola sua quadra de defesa. A contagem de 8 segundos continuará.*

28.7 EXEMPLO: A1 está driblando de sua quadra de defesa e interrompe seu movimento para frente, ainda driblando, enquanto:

(a) Tem um pé de cada lado da linha central.

(b) Ambos os pés estão na sua quadra de ataque, mas a bola está sendo driblada na sua quadra de defesa.

(c) Ambos os pés estão na sua quadra de ataque, mas a bola está sendo driblada na sua quadra de defesa. Depois que A1 retorna ambos os pés para sua quadra de defesa.



(d) Ambos os pés estão na sua quadra de defesa, mas a bola está sendo driblada na quadra de ataque.

INTERPRETAÇÃO: *Em todos os casos, o driblador A1 continua estando na sua quadra de defesa até que ambos os pés, bem como a bola, estejam completamente em contato com a quadra de ataque. A contagem dos 8 segundos deverá continuar.*

28.8 DETERMINAÇÃO: Cada vez que o período de 8 segundos continua com qualquer tempo restante e a mesma equipe que previamente tinha o controle de bola deva ser concedida uma reposição em sua quadra de defesa, O oficial, segurando a bola para o jogador que está fazendo a reposição, deverá informá-lo quanto tempo resta para o período de 8 segundos.

28.9 EXEMPLO: A1 dribla por 6 segundos em sua quadra de defesa quando uma falta dupla é sancionada na:
(a) Quadra de defesa,
(b) Quadra de ataque.

INTERPRETAÇÃO:

(a) *O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para equipe A em sua quadra de defesa no lugar mais próximo onde a falta dupla ocorreu, com 2 segundos para fazer com que a bola passe para sua quadra de ataque.*
(b) *O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para equipe A em sua quadra de ataque no lugar mais próximo onde a falta dupla ocorreu.*

28.10 EXEMPLO: A1 dribla por 4 segundos em sua quadra de defesa quando B1 tapeia a bola para fora da quadra de jogo na quadra de defesa da equipe A.

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.*

28.11 DETERMINAÇÃO: Se o jogo é interrompido por um oficial por qualquer razão válida não relacionada com nenhuma das equipes e, no julgamento dos oficiais, os adversários seriam colocados em desvantagem, a contagem dos 8 segundos continuará do momento em que foi interrompida.

28.12 EXEMPLO: Restando 0:25 segundos no cronômetro de jogo no quarto quarto e com o placar de A: 72 x B: 72, a equipe A obtém o controle da bola. A1 dribla por 4 segundos em sua quadra de defesa quando o jogo foi interrompido pelos oficiais devido a:
(a) Falha na execução ou no início do cronômetro de jogo ou do relógio de 24 segundos.
(b) Uma garrafa ter sido atirada na quadra de jogo.
(c) Reprogramação errônea do relógio de 24 segundos.

INTERPRETAÇÃO: *Em todos os casos, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A em sua quadra de defesa com 4 segundos restantes na contagem de 8 segundos. A equipe B será colocada em desvantagem se o jogo for reiniciado com uma nova contagem de 8 segundos.*

28.13 DETERMINAÇÃO: Após uma violação do período de 8 segundos, o local da reposição é determinado pela localização da bola onde a violação ocorreu.



- 28.14 EXEMPLO:** O período de 8 segundos da equipe A expira e a violação é apitada quando:
- (a) A equipe A está controlando a bola em sua quadra de defesa.
 - (b) A bola está no ar em um passe de A1 de sua quadra de defesa em direção à sua quadra de ataque.

INTERPRETAÇÃO: *A reposição da equipe B deverá ser administrada em sua quadra de ataque, com 14 segundos no relógio de 24 segundos, no ponto mais próximo a:*

- (a) *Localização da bola onde a violação de 8 segundos tenha ocorrido, exceto diretamente atrás da tabela.*
- (b) *Linha central.*



Art.29/50 24 Segundos

29/50.1 DETERMINAÇÃO: Um arremesso para uma cesta de campo é tentado próximo ao final do período do relógio de 24 segundos e o sinal do relógio de 24 segundos soa enquanto a bola está no ar. Se a bola não tocar o aro, uma violação ocorreu, a menos que os adversários tenham obtido um controle claro e imediato da bola. A bola será concedida aos adversários para uma reposição no local mais próximo de onde a partida foi interrompida, exceto, diretamente atrás da tabela.

29/50.2 EXEMPLO: 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 na quadra de jogo quando é tocada por B1, depois A2 toca e é finalmente controlada por B2.

INTERPRETAÇÃO: *Violação de 24 segundos da equipe A. O arremesso de A1 para uma cesta de campo não tocou o aro e não houve controle claro e imediato da bola, pela equipe B.*

29/50.3 EXEMPLO: Durante arremesso de A1 para uma cesta de campo, a bola toca a tabela, mas não toca o aro. A bola é então tocada, mas não controlada por B1, e em seguida, A2 obtém o controle da bola. O relógio de 24 segundos soa.

INTERPRETAÇÃO: *Violação de 24 segundos da equipe A.*

29/50.4 EXEMPLO: Arremesso de A1 para uma cesta de campo ao final do período de 24 segundos. A bola é legalmente bloqueada por B1. O sinal do relógio de 24 segundos soa. B1 comete falta em A1.

INTERPRETAÇÃO: *Violação do relógio de 24 segundos da equipe A. A falta de B1 deverá ser desprezada, a menos que seja uma falta técnica, falta antidesportiva ou falta desqualificante.*

29/50.5 EXEMPLO: 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 ocorre.

INTERPRETAÇÃO: *Violação do relógio de 24 segundos da equipe A. A equipe B não obteve o controle claro e imediato da bola.*

29/50.6 EXEMPLO: 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, então é tocada por B1, fazendo com que a bola saia da quadra de jogo.

INTERPRETAÇÃO: *Violação do relógio de 24 segundos da equipe A. A equipe B não obteve o controle claro da bola.*

29/50.7 DETERMINAÇÃO: Se o relógio de 24 segundos soar em uma situação que, no julgamento dos oficiais, os adversários obtiveram um controle claro e imediato da bola, o sinal deverá ser desconsiderado. A partida deverá continuar.

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 da equipe A. Antes de B1 obter o controle de bola com o caminho livre para a cesta, soa o sinal do relógio de 24 segundos.

INTERPRETAÇÃO: *Se B1 obtiver um controle claro e imediato da bola, o sinal deverá ser desprezado e a partida deverá continuar.*

29/50.9 DETERMINAÇÃO: Caso seja concedida uma reposição de posse alternada para uma equipe que estava com o controle de bola, esta equipe deverá ter somente o tempo que restava no relógio de 24 segundos no momento em que a situação de bola ao alto ocorreu.

29/50.10 EXEMPLO: A equipe A está com controle de bola em sua quadra de ataque restando 10 segundos no relógio de 24 segundos quando uma bola presa ocorre. Uma reposição de posse alternada é concedida para:

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

INTERPRETAÇÃO:

- (a) *A equipe A deverá ter 10 segundos no relógio de 24 segundos.*
- (b) *A equipe B deverá ter 24 segundos no relógio de 24 segundos.*

29/50.11 EXEMPLO: A equipe A está com o controle de bola em sua quadra de ataque restando 10 segundos no relógio de 24 segundos quando a bola vai para fora da quadra de jogo. Os oficiais discordam se foi A1 ou B1 quem tocou por último a bola, antes dela ir para fora da quadra de jogo. Uma situação de bola ao alto é sancionada e uma reposição de posse alternada foi concedida para:

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

INTERPRETAÇÃO:

- (a) *A equipe A deverá ter 10 segundos no relógio de 24 segundos.*
- (b) *A equipe B deverá ter 24 segundos no relógio 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 de jogo), cometida pela equipe que não está com o controle de bola e a posse de bola é concedida para a mesma equipe que tinha previamente o controle de bola na quadra de ataque, o relógio de 24 segundos deverá ser reprogramado como segue:

- (a) *Se 14 segundos ou mais são mostrados no relógio de 24 segundos no momento em que a partida foi interrompida, o relógio de 24 segundos deverá continuar do tempo que ele foi paralisado.*
- (b) *Se 13 segundos ou menos são mostrados no relógio de 24 segundos no momento em que a partida foi interrompida, o relógio de 24 segundos deverá mostrar 14 segundos.*

29/50.13 EXEMPLO: B1 comete 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 8 segundos restantes no relógio de 24 segundos.*

29/50.14 EXEMPLO: A1 dribla a bola em sua quadra de ataque e A1 sofre falta de B1. Esta é a segunda falta contra a equipe B neste quarto. O relógio de 24 segundos mostra 3 segundos.



INTERPRETAÇÃO: *A equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.*

29/50.15 EXEMPLO: Restando 4 segundos no relógio de 24 segundos, a equipe A está com o controle de bola em sua quadra de ataque, quando:

- (a) A1,
- (b) B1

Está lesionado. Os oficiais interrompem a partida.

INTERPRETAÇÃO: *A equipe A terá:*

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

No relógio de 24 segundos.

29/50.16 EXEMPLO: Restando 6 segundos no relógio de 24 segundos. Arremesso de A1 para uma cesta de campo está no ar quando uma falta dupla com as mesmas penalidades é marcada contra A2 e B2. A bola não entra na cesta. A seta indica a próxima posse para a equipe A.

INTERPRETAÇÃO: *A equipe A terá 6 segundos no relógio de 24 segundos.*

29/50.17 EXEMPLO: Restando 5 segundos no relógio de 24 segundos, A1 dribla a bola quando B1 é sancionado com uma falta técnica, após o técnico da equipe A é sancionado com uma falta técnica.

INTERPRETAÇÃO: *Após o cancelamento das penalidades iguais, a partida deverá ser reiniciada com uma reposição para a equipe A, com os 5 segundos no relógio de 24 segundos.*

29/50.18 EXEMPLO: Com:

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

no relógio de 24 segundos, A1 passa a bola para A2 em sua quadra de ataque da equipe A quando B1 em sua quadra de defesa deliberadamente chuta ou golpeia a bola com seu punho.

INTERPRETAÇÃO: *Em ambos os casos, violação de B1. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para equipe A em sua quadra de ataque com:*

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

No relógio de 24 segundos.

29/50.19 EXEMPLO: Durante a reposição de A1 no terceiro quarto, B1 em sua quadra de defesa, move seus braços sobre a linha limítrofe e bloqueia o passe de A1, com:

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

No relógio de 24 segundos.



INTERPRETAÇÃO: *Em ambos os casos, violação de B1. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para equipe A em sua quadra de ataque com:*

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

No relógio de 24 segundos.

29/50.20 EXEMPLO: Restando 6 segundos no relógio de 24 segundos. A1 dribla a bola em sua quadra de ataque quando B2 é sancionado com uma falta antidesportiva em A2.

INTERPRETAÇÃO: *Independentemente se os lances livres forem convertidos ou perdidos, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A, na linha de reposição em sua quadra de ataque, com 14 segundos no relógio de 24 segundos. A mesma interpretação é válida para uma falta desqualificante.*

29/50.21 DETERMINAÇÃO: Se a partida for interrompida por um oficial por qualquer razão válida, não relacionada a nenhuma das equipes e, no julgamento dos oficiais, os adversários forem colocados em desvantagem, o relógio de 24 segundos deverá continuar do tempo em que foi paralisado.

29/50.22 EXEMPLO: Restando 0:25 no cronômetro de jogo no quarto quarto e com o placar de A: 72 x B: 72, a equipe A obtém o controle de bola em sua quadra de ataque. A1 está driblando a bola por 20 segundos, quando a partida é interrompida pelos oficiais, devido a:

- (a) Falha na execução ou no início do cronômetro de jogo ou do relógio de 24 segundos.
- (b) Uma garrafa ter sido atirada na quadra de jogo.
- (c) Reprogramação errônea do relógio de 24 segundos.

INTERPRETAÇÃO: *Em todos os casos, a partida deverá ser reiniciada com uma reposição para a equipe A com 4 segundos no relógio de 24 segundos. A equipe B será colocada em desvantagem se a partida for reiniciada com 14 segundos no relógio de 24 segundos.*

29/50.23 EXEMPLO: Arremesso de A1 para uma cesta de campo, a bola toca o aro. A2 pega o rebote e após 9 segundos o relógio de 24 segundos soa erroneamente. Os oficiais interrompem a partida.

INTERPRETAÇÃO: *A equipe A, com o controle de bola, será colocada em desvantagem se houver uma violação do relógio de 24 segundos. Após consultar o comissário, se presente, e o operador do relógio de 24 segundos, os oficiais deverão reiniciar a partida com uma reposição para a equipe A com os 5 segundos no relógio de 24 segundos.*

29/50.24 EXEMPLO: Restando 4 segundos no relógio de 24 segundos, A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo. A bola não toca o aro, mas o operador do relógio de 24 segundos reprograma o relógio erroneamente. A2 pega o rebote e após certo tempo, A3 marca uma cesta de campo. Neste momento, os oficiais tomam ciência da situação.

INTERPRETAÇÃO: *Os oficiais, após consultar o comissário, se presente, deverão confirmar que a bola não tocou o aro durante o arremesso para a cesta de A1. Então,*



eles deverão então decidir se a bola deixou a(s) mão(s) de A3 antes do relógio de 24 segundos ter soado, caso a reprogramação não tivesse ocorrido. Se assim for, a cesta deverá ser válida; se não, uma violação de 24 segundos ocorreu e a cesta feita por A3 não deverá contar.

29/50.25 DETERMINAÇÃO: Uma reposição resultante da penalidade de uma falta antidesportiva ou uma falta desqualificante deverão sempre ser administradas na linha de reposição na quadra de ataque da equipe. O relógio de 24 segundos deverá mostrar 14 segundos.

29/50.26 EXEMPLO: Restando 1:12 no cronômetro de jogo e restando 6 segundos no relógio de 24 segundos no quarto quarto, A1 dribla a bola na sua quadra de ataque quando B1 é sancionado com uma falta antidesportiva em A1. Depois do primeiro lance livre, um tempo debitado é solicitado pelo técnico de A ou pelo técnico de B.

INTERPRETAÇÃO: A1 deverá tentar seu segundo lance livre sem jogadores posicionados para rebote. Após o tempo debitado o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A na linha de reposição em sua quadra de ataque. O relógio de 24 segundos deverá mostrar 14 segundos

29/50.27 DETERMINAÇÃO: Quando um arremesso para uma cesta de campo for realizado e, então uma falta de um jogador defensivo for sancionada em sua quadra de defesa, o relógio de 24 segundos deverá mostrar 14 segundos.

29/50.28 EXEMPLO: Restando 17 segundos no relógio de 24 segundos, Arremesso de A1 para uma cesta de campo está no ar quando B2 é sancionado com uma falta contra A2. Esta é a segunda falta da equipe B no quarto. A bola:

- Entra na cesta,
- Toca o aro, mas não entra na cesta,
- Não toca o aro.

INTERPRETAÇÃO:

(a) A cesta de A1 vale,

Em todos os casos, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no lugar mais próximo onde a falta ocorreu, com 14 segundos no relógio de 24 segundos.

29/50.29 EXEMPLO: Restando 10 segundos no relógio de 24 segundos, Arremesso de A1 para uma cesta de campo está no ar quando B2 é sancionado com uma falta em A2. Esta é a segunda falta da equipe B neste quarto. A bola:

- Entra na cesta.
- Toca o aro, mas não entra na cesta.
- Não toca o aro.

INTERPRETAÇÃO:

(a) A cesta de A1 vale,

Em todos os casos, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no lugar mais próximo onde a falta ocorreu, com 14 segundos no relógio de 24 segundos.



29/50.30 EXEMPLO: Arremesso de A1 para uma cesta de campo está no ar quando B2 então é sancionado com uma falta em A2. Esta é a segunda falta da equipe B no quarto. A bola:

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

INTERPRETAÇÃO:

(a) A cesta de A1 é válida.

Em todos os casos, não ocorreu uma violação de 24 segundos. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no lugar mais próximo onde a falta ocorreu, com 14 segundos no relógio de 24 segundos.

29/50.31 EXEMPLO: Restando 10 segundos no relógio de 24 segundos, A1 arremessa para uma cesta de campo está no ar quando B2 então é sancionado com uma falta em A2. B2 comete uma falta em A2. Esta é a quinta falta da equipe B no quarto. A bola:

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

INTERPRETAÇÃO:

(a) A cesta de A1 é válida.

Em todos os casos, A2 deverá tentar 2 lances livres.

29/50.32 EXEMPLO: Arremesso de A1 para uma cesta de campo está no ar quando B2 é sancionado com uma falta em A2. Esta é a quinta falta da equipe B no quarto. A bola:

- (a) Entra na cesta.
- (b) Toca o aro mas não entra na cesta.
- (c) Não toca o aro.

INTERPRETAÇÃO:

(a) A cesta de A1 é válida.

Em todos os casos, não ocorreu violação de 24 segundos e A2 deverá tentar 2 lances livres.

29/50.33 DETERMINAÇÃO: Após a bola ter tocado o aro da cesta dos adversários por qualquer razão, o relógio de 24 segundos deverá mostrar 14 segundos, se a equipe que obteve novamente o controle de bola for a mesma equipe que estava com o controle de bola antes da bola ter tocado o aro.

29/50.34 EXEMPLO: Durante um passe de A1 para A2, a bola toca B2 depois que a bola toca o aro. A3 obtém o controle de bola.

INTERPRETAÇÃO: O relógio de 24 segundos deverá ser reprogramado para 14 segundos, assim que A3 obtenha o controle de bola em qualquer lugar na quadra de jogo.



29/50.35 EXEMPLO: A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo com:

- (a) 4 segundos,
- (b) 20 segundos

No relógio de 24 segundos. A bola toca o aro, gera um rebote e A2 obtém o controle de bola.

INTERPRETAÇÃO: *Em ambos os casos, O relógio de 24 segundos deverá mostrar 14 segundos, assim que A2 obtenha o controle de bola em qualquer lugar na quadra de jogo.*

29/50.36 EXEMPLO: A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo. A bola toca o aro. B1 toca a bola e, então A2 obtém o controle de bola.

INTERPRETAÇÃO: *O relógio de 24 segundos deverá mostrar 14 segundos, assim que A2 obtenha o controle de bola em qualquer lugar na quadra de jogo.*

29/50.37 EXEMPLO: A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo. A bola toca o aro. B1 toca a bola para fora da quadra de jogo.

INTERPRETAÇÃO: *O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no local mais próximo de onde a bola saiu da quadra. O relógio de 24 segundos deverá mostrar 14 segundos, independentemente de onde na quadra de jogo a reposição for administrada.*

29/50.38 EXEMPLO: Restando 4 segundos no relógio de 24 segundos, A1 lança a bola em direção ao aro, para reprogramar o relógio de 24 segundos. A bola toca o aro. B1 toca a bola que então vai para fora da quadra de jogo na quadra de defesa da equipe A.

INTERPRETAÇÃO: *O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A em sua quadra de defesa no local mais próximo de onde a bola saiu da quadra. O relógio de 24 segundos deverá mostrar 14 segundos.*

29/50.39 EXEMPLO: A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo. A bola toca o aro. A2 tapeia a bola e, então A3 obtém o controle de bola.

INTERPRETAÇÃO: *O relógio de 24 segundos deverá mostrar 14 segundos, assim que A3 obtém o controle de bola em qualquer lugar na quadra de jogo.*

29/50.40 EXEMPLO: A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo. A bola toca o aro e no rebote, B2 comete falta em A2. Esta é a terceira falta da equipe B no quarto.

INTERPRETAÇÃO: *O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no local mais próximo de onde a falta ocorreu. O relógio de 24 segundos deverá mostrar 14 segundos.*

29/50.41 EXEMPLO: A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo. A bola entra na cesta e, agora B2 comete falta em A2. Esta é a terceira falta da equipe B no quarto.

INTERPRETAÇÃO: *A cesta é válida. o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no local mais próximo de onde a falta ocorreu. O relógio de 24 segundos deverá mostrar 14 segundos.*



29/50.42 EXEMPLO: A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo. A bola toca o aro e no rebote, uma bola presa entre A2 e B2 ocorre. A seta está em favor da equipe A.

INTERPRETAÇÃO: *O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no local mais próximo de onde a situação de bola ao alto ocorreu. O relógio de 24 segundos deverá mostrar 14 segundos.*

29/50.43 EXEMPLO: Restando 8 segundos no relógio de 24 segundos. A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo. A bola se aloja entre o aro e a tabela. A seta está em favor da equipe A.

INTERPRETAÇÃO: *O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A na linha final próximo da tabela. O relógio de 24 segundos deverá mostrar 14 segundos.*

29/50.44 EXEMPLO: A1 em sua quadra de ataque passa a bola para uma ponte-aérea de A2. A2 perde a bola e depois que a bola toca o aro. Após isso A3 obtém o controle de bola.

INTERPRETAÇÃO: *O relógio de 24 segundos deverá mostrar 14 segundos, assim que A3 obtém o controle de bola em sua quadra de ataque. Se A3 tocar a bola em sua quadra de defesa, isto é uma violação de volta de bola.*

29/50.45 EXEMPLO: Arremesso de A1 para uma cesta de campo toca o aro e reboteia. B1 salta no ar, agarra a bola e retorna na quadra de jogo. A2 tapeia a bola para fora das mãos de B1. A3 agora agarra a bola.

INTERPRETAÇÃO: *A equipe (B) que obteve o controle de bola não é a mesma equipe (A) que tinha o controle da bola antes da bola ter tocado no aro. O relógio de 24 segundos deverá mostrar 24 segundos para a equipe B.*

29/50.46 EXEMPLO: Restando 6 segundos no relógio de 24 segundos. A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo, a bola toca o aro, no rebote A2 ganha o controle da bola em sua quadra de defesa. Então B1 comete falta em A2. Esta é a terceira falta de equipe no quarto.

INTERPRETAÇÃO: *O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para equipe A em sua quadra de defesa. O relógio de 24 segundos deverá mostrar 24 segundos.*

29/50.47 DETERMINAÇÃO: **Durante o jogo,** sempre que uma equipe obtenha um novo controle de bola viva tanto na quadra de ataque quanto na quadra de defesa, esta equipe deverá ter 24 segundos no relógio de 24 segundos.

29/50.48 EXEMPLO: Enquanto o cronômetro de jogo está funcionando, A1 obtém uma nova posse de bola na quadra de jogo na:

- (a) Quadra de defesa,
- (b) Quadra de ataque.

INTERPRETAÇÃO: *Em ambos os casos, a equipe A deverá ter 24 segundos no relógio de 24 segundos.*



29/50.49 EXEMPLO: Após uma reposição da equipe B, A1 ganha o controle diretamente e imediatamente uma nova posse de bola na quadra de jogo em sua:

- (a) Quadra de defesa,
- (b) Quadra de ataque.

INTERPRETAÇÃO: *Em ambos os casos, a equipe A deverá ter 24 segundos no relógio de 24 segundos.*

29/50.50 DETERMINAÇÃO: O jogo é paralisado por um oficial para uma falta ou violação (incluindo a bola ter saído da quadra de jogo) cometida pela equipe com o controle de bola. Se a bola é concedida para os oponentes para uma reposição em sua quadra de ataque, esta equipe deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.

29/50.51 EXEMPLO: A1 em sua quadra de defesa passa a bola para A2 que também está em sua quadra de defesa. A2 não consegue agarrar a bola que sai da quadra em sua quadra de defesa

INTERPRETAÇÃO: *Para a equipe B deverá ser concedida uma reposição no lugar mais próximo de onde a bola saiu da quadra em sua quadra de ataque com 14 segundos no relógio de 24 segundos.*

29/50.52 DETERMINAÇÃO: Sempre que uma equipe obtém a posse de uma bola viva, tanto na quadra de ataque quanto na quadra de defesa, e 14 segundos ou menos restam no cronômetro de jogo, o relógio de 24 segundos deverá ser desligado.

29/50.53 EXEMPLO: Restando 12 segundos no cronômetro de jogo, é concedido um novo controle de bola para a equipe A.

INTERPRETAÇÃO: *O relógio de 24 segundos deverá ser desligado.*

29/50.54 EXEMPLO: Restando 18 segundos no cronômetro de jogo e restando 3 segundos no relógio de 24 segundos, B1, em sua quadra de defesa, chuta a bola deliberadamente.

INTERPRETAÇÃO: *A partida deverá ser 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.*

29/50.55 EXEMPLO: Restando 7 segundos no cronômetro de jogo e restando 3 segundos no relógio de 24 segundos, B1, em sua quadra de defesa, chuta a bola deliberadamente.

INTERPRETAÇÃO: *A partida deverá ser 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.*

29/50.56 EXEMPLO: Restando 23 segundos no cronômetro de jogo, a equipe A obtém um novo controle de bola. Restando 19 segundos no cronômetro de jogo, A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo. A bola toca o aro e A2 pega o rebote.

INTERPRETAÇÃO: *O relógio de 24 segundos não deverá ser reiniciado quando a equipe A, originalmente, obtém o controle de bola. Entretanto, o relógio de 24*



segundos deverá mostrar 14 segundos, assim que A2 obtém o controle de bola, mesmo que ainda restem mais que 14 segundos no cronômetro de jogo.

29/50.57 EXEMPLO: Restando 58 segundos no cronômetro de jogo no quarto quarto. B1 deliberadamente chuta a bola ou B1 comete falta em A1 na quadra de defesa da equipe A. Esta é a terceira falta da equipe B no quarto. Restando 19 segundos no relógio de 24 segundos, é concedido um tempo debitado para equipe A.

INTERPRETAÇÃO: *O técnico da equipe A deverá decidir onde o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição na linha de reposição em sua quadra de ataque ou em sua quadra de defesa.*

Se a reposição for desde a linha de reposição em sua quadra de ataque, a equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.

Se a reposição for desde a quadra de defesa, a equipe A deverá ter 24 segundos no relógio de 24 segundos

29/50.58 EXEMPLO: Restando 30 segundos no cronômetro de jogo no quarto quarto, A1 dribla a bola em sua quadra de ataque. B1 tapeia a bola para a quadra de defesa da equipe A, onde agora, A2 controla a bola. B2 deliberadamente chuta a bola ou B2 comete falta em A2. Esta é a terceira falta da equipe B no quarto. Restando 8 segundos no relógio de 24 segundos. É concedido um tempo debitado para equipe A.

INTERPRETAÇÃO: *O técnico da equipe A deverá decidir onde o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição na linha de reposição em sua quadra de ataque ou em sua quadra de defesa.*

Se a reposição for desde a linha de reposição em sua quadra de ataque, a equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.

Se a reposição for desde a quadra de defesa, a equipe A deverá ter 24 segundos no relógio de 24 segundos.

29/50.59 EXEMPLO: Restando 58 segundos no cronômetro de jogo no quarto quarto, A1 sofre falta de B1 em sua quadra de defesa. Esta é a terceira falta da equipe B no quarto restando 19 segundos no relógio de 24 segundos. É concedido um tempo debitado para a equipe B.

INTERPRETAÇÃO: *A partida deverá ser reiniciada com uma reposição para a equipe A, em sua quadra de defesa, a equipe A deverá ter 24 segundos no relógio de 24 segundos.*

29/50.60 EXEMPLO: Restando 30 segundos no cronômetro de jogo no quarto quarto, A1 dribla a bola em sua quadra de defesa quando B1 tapeia a bola para fora da quadra. Restando 19 segundos no relógio de 24 segundos. É concedido um tempo debitado para equipe A.

INTERPRETAÇÃO: *O técnico da equipe A deverá decidir onde o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição na linha de reposição em sua quadra de ataque ou em sua quadra de defesa.*



Se a reposição for desde a linha de reposição em sua quadra de ataque, a equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.

Se o técnico da equipe A decide pela reposição na quadra de defesa, a equipe A deverá ter 19 segundos no relógio de 24 segundos.

29/50.61 EXEMPLO: Restando 30 segundos no cronômetro de jogo no quarto quarto, A1 dribla a bola em sua quadra de ataque quando B1 tapeia a bola para quadra de defesa da equipe A onde agora A2 controla a bola. B2 tapeia a bola para fora da quadra na quadra de defesa da equipe A. Restando 8 segundos no relógio de 24 segundos. É concedido um tempo debitado para equipe A.

INTERPRETAÇÃO: *O técnico da equipe A deverá decidir onde o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição na linha de reposição em sua quadra de ataque ou em sua quadra de defesa.*

Em ambos os casos, a equipe A deverá ter 8 segundos no relógio de 24 segundos.

29/50.62 EXEMPLO: Restando 25.2 segundos no cronômetro de jogo no segundo quarto A equipe A obtém o controle de bola. Restando 1 segundo no relógio de 24 segundos, A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo. Enquanto a bola está no ar, soa o sinal do relógio de 24 segundos. A bola não toca o aro e depois de outros 1.2 segundos, o sinal do cronômetro de jogo soa para o final do quarto.

INTERPRETAÇÃO: *Isto não é uma violação de 24 segundos. O oficial não sancionou a violação enquanto esperava se a equipe B ganharia o claro controle da bola. O quarto terminou.*

29/50.63 EXEMPLO: Restando 25.2 segundos no cronômetro de jogo no segundo quarto A equipe A obtém o controle de bola. Restando 1 segundo no relógio de 24 segundos, A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo. Enquanto a bola está no ar, soa o sinal do relógio de 24 segundos. A bola não toca o aro o oficial sanciona a violação de 24 segundos com o cronômetro de jogo mostrando 0,8 segundos.

INTERPRETAÇÃO: *Isto é uma violação de 24 segundos. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B em sua linha final, com 0,8 segundos restantes no cronômetro de jogo.*

29/50.64 EXEMPLO: Restando 25.2 segundos no cronômetro de jogo no segundo quarto. A equipe A obtém o controle de bola. Restando 1,2 segundo no relógio de 24 segundos e com A1 tendo a bola em sua(s) mão(s) soa o sinal do relógio de 24 segundos. O oficial sanciona a violação de 24 segundos com o cronômetro de jogo mostrando 0,8 segundos.

INTERPRETAÇÃO: *Isto é uma violação de 24 segundos. O jogo deve ser reiniciado com uma reposição para a equipe B no lugar mais próximo onde o jogo foi paralisado, restando 1,2 segundos no cronômetro de jogo.*

29/50.65 EXEMPLO: No terceiro quarto, é concedida uma reposição para A1 em sua quadra de defesa. A1 que irá repor está segurando a bola quando B1 move sua(s) mão(s) sobre a linha limítrofe.



INTERPRETAÇÃO: *Violação de B1. Deverá ser novamente concedida uma reposição para A1. A equipe A deverá ter 24 segundos no relógio de 24 segundos*

29/50.66 EXEMPLO: No terceiro quarto, é concedida uma reposição para A1 em sua quadra de ataque. A1 que irá repor está segurando a bola quando B1 move sua(s) mão(s) sobre a linha limítrofe com:

- (a) 7 segundos,
- (b) 17 segundos.

No relógio de 24 segundos.

INTERPRETAÇÃO: *Violação de B1. Deverá ser novamente concedida uma reposição para A1. A equipe A deverá ter:*

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

No relógio de 24 segundos.



Art. 30 Bola retornada para a quadra de defesa

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

Se seu impulso, então, o retorna à sua quadra de defesa, é inevitável que ele retorne também com a bola para sua quadra de defesa. Portanto, se um jogador que está em suspensão estabelece um novo controle de bola da equipe, a posição relativa daquele jogador na quadra de ataque/defesa não será determinada, até que ele tenha retornado com ambos os pés na quadra de jogo.

30.2 EXEMPLO: A1 em sua quadra de defesa, tenta em um contra ataque, passar a bola para A2 na sua quadra de ataque. B1 salta da quadra de ataque da equipe B, agarra a bola enquanto está em suspensão e retorna à quadra de jogo:

- (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: *Isto não é uma violação de bola retornada para quadra de defesa. B1 estabeleceu o primeiro controle de bola da equipe B enquanto estava em suspensão e sua posição relativa à quadra de ataque/defesa não foi determinado até que ambos os seus pés retornassem na quadra de jogo. Em todos os casos, B1 está legalmente em sua quadra de defesa.*

30.3 EXEMPLO: Durante uma bola ao alto entre A1 e B1 para iniciar o primeiro quarto, a bola é legalmente tapeada quando, A2 salta de sua quadra de ataque, agarra a bola enquanto está em suspensão e retorna à quadra de jogo:

- (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: *Isto não é uma violação de bola retornada para quadra de defesa. A2 estabeleceu o primeiro controle de bola da equipe A enquanto estava em suspensão. 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 em suspensão e retorna a quadra de jogo:

- (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: *Isto é uma violação de bola retornada para quadra de defesa. A1 estabeleceu o controle de bola da equipe A em sua quadra de ataque antes de A2 pegar a bola enquanto estava em suspensão e retornou à quadra de jogo em sua*



quadra de defesa. Em todos os casos, A2 retornou a bola ilegalmente para a sua quadra de defesa.

30.5 EXEMPLO: A1 que fará uma reposição está com um pé de cada lado da linha central para iniciar o segundo quarto e passa a bola para A2. A2 salta de sua quadra de ataque, segura a bola enquanto está em suspensão e retorna à quadra de jogo:

- (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: *Isto é uma violação de bola retornada para quadra de defesa. A1 estabeleceu o controle de bola da equipe A. O controle de bola da equipe A em sua quadra de ataque continua com A2 saltando de sua quadra de ataque e pegando a bola enquanto estava em suspensão, em todos os casos por retornar à quadra de jogo em sua quadra de defesa, A2 retornou ilegalmente a bola para sua quadra de defesa.*

30.6 EXEMPLO: Fazendo a reposição em sua quadra de defesa, A1 tenta um passe para A2 em sua quadra de ataque. B1 salta de sua quadra de ataque, pega a bola enquanto está em suspensão e, antes que ele retorne à quadra de jogo em sua quadra de defesa, ele passa a bola para B2 em sua quadra de defesa.

INTERPRETAÇÃO: *Isto é uma violação da equipe B de bola retornada para quadra de defesa.*

30.7 DETERMINAÇÃO: Uma bola viva retorna ilegalmente para a sua quadra de defesa quando um jogador da equipe A, que está completamente na sua quadra de ataque, faz com que a bola toque a sua quadra de defesa, depois que um jogador da equipe A, que está tanto na sua quadra de ataque ou na sua quadra de defesa, é o primeiro a tocar a bola. Entretanto, é legal quando o jogador da equipe A, na sua quadra de defesa, faz a bola tocar na sua quadra de ataque, depois que o jogador da equipe A que está tanto na sua quadra de ataque ou na sua quadra de defesa, é o primeiro a tocar a bola.

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

INTERPRETAÇÃO: *Isto é uma violação da equipe A de bola retornada para quadra de defesa.*

30.9 EXEMPLO: A1 e A2 estão parados em sua quadra de ataque com ambos os pés próximos da linha central, quando A1 tenta um passe picado para A2. Durante o passe, a bola toca a sua quadra de defesa e então toca a sua quadra de ataque, depois a bola é tocada por A2.

INTERPRETAÇÃO: *Isto é uma violação da equipe A de bola retornada para quadra de defesa.*

30.10 EXEMPLO: A1 está parado com ambos os pés na sua quadra de defesa, próximo à linha central, quando A1 tenta um passe picado para A2 que também está parado com



ambos os pés na sua quadra de defesa, próximo à linha central. Durante o passe, a bola toca a quadra de ataque antes de tocar A2.

INTERPRETAÇÃO: *Isto não é uma violação de bola retornada para quadra de defesa, como nenhum jogador da equipe A que controlou a bola estava na sua quadra de ataque. Entretanto, como a bola já estava na sua 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 deverá iniciar assim que A2 toque a bola em sua quadra de defesa.*

30.11 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. A bola é então tocada por A2 que está em sua quadra de defesa.

INTERPRETAÇÃO: *Isto não é uma violação de bola retornada para quadra de defesa, como nenhum jogador da equipe A controlou a bola na sua quadra de ataque. Entretanto, como a bola já estava na sua 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 em sua quadra de defesa.*

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

INTERPRETAÇÃO: *Isto é uma violação da equipe A de bola retornada para quadra de defesa*

30.13 EXEMPLO: A1 dribla a bola da sua quadra de defesa para sua quadra de ataque, tendo ambos os pés na sua quadra de ataque, A1 ainda dribla a bola em sua quadra de defesa. A bola então toca em sua perna e salta para sua quadra de defesa quando A2 inicia um drible.

INTERPRETAÇÃO: *Isto é uma jogada legal. A1 ainda não tinha estabelecido um controle de bola em sua quadra de ataque.*

30.14 EXEMPLO: A1 em sua quadra de defesa passa a bola para A2 que está em sua quadra de ataque. A2 toca a bola e ela retorna para A1 que ainda está em sua quadra de defesa.

INTERPRETAÇÃO: *Isto é uma jogada legal. A2 ainda não tinha estabelecido um controle de bola em sua quadra de ataque.*

30.15 EXEMPLO: Durante uma reposição na sua quadra de ataque, A1 passa a bola para A2. A2 salta da sua quadra de ataque, agarra a bola enquanto está no ar e cai na quadra de jogo com seu pé esquerdo em sua quadra de ataque e com seu pé direito ainda no ar. A2 então coloca seu pé direito em sua quadra de defesa.

INTERPRETAÇÃO: *A2 retornou a bola ilegalmente para sua quadra de defesa, A1 que estava repondo já havia estabelecido o controle de bola de sua equipe na quadra de ataque.*



30.16 EXEMPLO: A1 dribla em sua quadra de ataque perto da linha central quando B1 dá um tapa na bola que vai para quadra de defesa da equipe A. A1 com ambos os pés ainda na sua quadra de ataque continua a driblar a bola que ainda está em sua quadra de defesa.

INTERPRETAÇÃO: *Isto é uma jogada legal como A1 não foi o último a tocar a bola em sua quadra de ataque. Com isso A1 poderia continuar seu drible completamente em sua quadra de defesa, com um novo período de 8 segundos.*

30.17 EXEMPLO: A1 em sua quadra de defesa passa a bola para A2. A2 salta de sua quadra de ataque, agarra a bola enquanto está no ar e retorna a quadra de jogo:

- (a) *Com ambos os pés em sua quadra de defesa*
- (b) *Tocando a linha central*
- (c) *Com um pé de cada lado da linha central.*

INTERPRETAÇÃO: *Em todos os casos, isto é uma violação da equipe A de bola retornada para quadra de defesa. A2 tinha estabelecido o controle de bola na sua quadra de ataque quando agarrou a bola enquanto estava no ar.*



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 alcança a bola através da cesta, por baixo e a toca.

31.2 EXEMPLO: Durante o último lance livre de A1,
(a) Antes da bola tocar o aro, ou
(b) Após a bola tocar o aro e ainda ter a possibilidade de entrar na cesta,
B1 alcança a bola através da cesta, por baixo e a toca.

INTERPRETAÇÃO: *Isto é uma violação de B1 por tocar a bola ilegalmente.*
(a) *Será concedido 1 ponto para A1. B1 deverá ser sancionado com uma falta técnica.*
(b) *Será concedido 1 ponto para A1. B1 não deverá ser sancionado com uma falta técnica.*

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 alcança a bola através da cesta, por baixo e a tocar.

31.4 EXEMPLO: A bola está acima do aro como resultado de um passe de A1 quando B1 alcança a bola através da cesta, por baixo e a toca.

INTERPRETAÇÃO: *Isto é uma violação de interferência de B1. Serão concedidos 2 ou 3 pontos para a equipe A.*

31.5 DETERMINAÇÃO: Em seguida ao último lance livre não convertido e após a bola tocar o aro, a tentativa de lance livre tem seu status alterado e torna-se um arremesso de campo de 2 pontos, se a bola for legalmente tocada por qualquer jogador, antes dela entrar na cesta.

31.6 EXEMPLO: Após o último lance livre de A1 a bola está ressaltando sobre o aro. 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 para o capitão na quadra de jogo da equipe A serão concedidos 2 pontos.*

31.7 DETERMINAÇÃO: Depois de a bola ter tocado o aro numa tentativa de cesta de campo, último lance livre não convertido ou depois do sinal do cronômetro de jogo ter soado para o final do quarto ou tempo extra (prorrogação) e a bola ainda tem condições de entrar na cesta, uma falta é marcada. É uma violação se qualquer jogador então tocar a bola.

31.8 EXEMPLO: Após o último lance livre de A1 a bola está ressaltando sobre o aro. Durante o rebote B2 comete uma falta em A2 (terceira falta de equipe). A bola ainda tem condições de entrar na cesta e é tocada por:
(a) A3
(b) B3



INTERPRETAÇÃO: *Isto é uma violação de interferência.*

- (a) *Nenhum ponto será concedido. Ambas as penalidades deverão ser canceladas entre elas. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição de posse alternada na linha final no lugar mais próximo de onde ocorreu a falta, exceto diretamente embaixo da tabela.*
- (b) *1 ponto deverá ser concedido para A1. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para equipe A na linha final no lugar mais próximo de onde ocorreu a falta, exceto diretamente embaixo da tabela.*

31.9 EXEMPLO: Após o último lance livre de A1 a bola está ressaltando sobre o aro. Durante o rebote B2 comete uma falta em A2. Esta é quinta falta de equipe B no quarto. A bola ainda tem condições de entrar na cesta e é tocada por:

- (a) A3
- (b) B3

INTERPRETAÇÃO: *Isto é uma violação de interferência.*

- (a) *Nenhum ponto será concedido. A2 deverá tentar 2 lances livres sem jogadores posicionados para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B no prolongamento da linha de lances livres estendida.*
- (b) *1 ponto será concedido para A1. A2 deverá tentar 2 lances livres e o jogo deverá ser reiniciado como depois de qualquer último lance livre.*

31.10 EXEMPLO: A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo. A bola está ressaltando sobre o aro quando e ainda tem condições de entrar na cesta quando soa o sinal do cronômetro de jogo. A bola é tocada por:

- (a) A2
- (b) B2

INTERPRETAÇÃO: *Isto é uma violação de interferência.*

- (a) *Nenhum ponto deverá ser concedido.*
- (b) *2 ou 3 pontos deverão ser concedidos para A1*

31.11 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.

31.12 EXEMPLO: A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo. A bola em sua trajetória ascendente é tocada por A2 ou B2. Durante 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) *Será concedida para uma reposição pela equipe B no prolongamento da linha de lance livre.*
- (b) *2 ou 3 pontos serão concedidos para A1.*

31.13 DETERMINAÇÃO: É uma violação de interferência se um jogador causar uma vibração da tabela ou do aro, 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.

31.14 EXEMPLO: A1 tenta um arremesso de campo de 3 pontos próximo ao final da partida. A bola está no ar quando o sinal do cronômetro de jogo soa para o final da partida. Após o sinal, B1 faz com que a tabela ou o aro vibre 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 da partida, a bola permanece viva e, devido a isso, uma violação de interferência ocorreu. Serão concedidos 3 pontos para a A1.*

31.15 DETERMINAÇÃO: Uma violação de 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.



Diagrama 2 Bola em contato com o aro

31.16 EXEMPLO: Após um arremesso para uma cesta de campo de A1, a bola ressalta no aro e, então pousa no aro. B1 toca a cesta ou a tabela enquanto a bola está em contato com o aro.

INTERPRETAÇÃO: *Isto é uma violação de interferência de B1. Aplicam-se as restrições de interferência, enquanto a bola tiver possibilidade de entrar na cesta.*

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

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

INTERPRETAÇÃO: *Foi cometida uma violação de tendência de cesta de ambos A2 e B2. Em ambos os casos, nenhum ponto deverá ser concedido. Esta é uma situação de bola ao alto.*

31.18 DETERMINAÇÃO: É uma violação de interferência se um jogador segura a cesta para jogar a bola.

31.19 EXEMPLO: A1 tenta um arremesso para cesta de campo de 3 pontos. A bola ressalta do aro quando:

- (a) A2 segura a cesta e dá um tapa na bola para cesta.
- (b) B1 segura a cesta e dá um tapa na bola para longe da cesta.

INTERPRETAÇÃO: *Violação de tendência de cesta foi cometida por ambos A2 e B1.*

- (a) *Nenhum ponto deverá ser concedido. O jogo será reiniciado com uma reposição para a equipe B no prolongamento da linha de lance livre estendida.*
- (b) *Deverão ser concedidos 3 pontos para A1*

31.20 DETERMINAÇÃO: É uma violação de interferência se um jogador defensivo toca a bola enquanto a bola está dentro da cesta.



Diagrama 3 Bola está dentro da cesta

31.21 EXEMPLO: A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo. Enquanto a bola está em contato com o aro e uma pequena parte está dentro ou abaixo do nível do aro, B1 toca a bola.

INTERPRETAÇÃO: *Isto é uma violação de Interferência. A bola está dentro da cesta quando uma pequena parte da bola está dentro ou abaixo do nível do aro.*



Art.33 Contato: Princípios Gerais

33.10 Áreas de semicírculo sem carga

33.1 DETERMINAÇÃO: O objetivo da regra do semicírculo sem carga é o de não premiar um jogador da defesa que tomou uma posição abaixo de sua própria cesta, a fim de sofrer uma falta de carga de um jogador ofensivo que está com o controle de bola e penetrando em direção à cesta.

Para a regra do semicírculo sem carga os seguintes critérios deverão ser aplicados:

(a) O jogador defensor deverá ter um pé ou ambos os pés em contato com a área do semicírculo (ver Diagrama 1). A linha do semicírculo **é parte** da área do semicírculo.

(b) O jogador ofensivo deverá dirigir-se para a cesta sobre a linha do semicírculo e tentar um arremesso para uma cesta de campo ou passar a bola enquanto estiver em suspensão.

Os critérios da regra do semicírculo sem carga não deverão ser aplicados e qualquer contato será julgado de acordo com as regras normais, isto é, princípio do cilindro, princípios de carga/bloqueio:

(a) Em todas as situações ocorridas fora da área de semicírculo sem carga e também as que se desenvolvam na área compreendida entre o semicírculo e a linha final.

(b) Em todas as situações de rebote quando, após um arremesso para uma cesta de campo, a bola ressalta e uma situação de contato deverá ocorrer.

(c) Em qualquer 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 de semicírculo. A1 faz carga em B1 que está em contato com a área de semicírculo.

INTERPRETAÇÃO: *Isto é uma jogada legal de A1, A regra do semicírculo sem carga deverá ser aplicada.*

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

INTERPRETAÇÃO: *Isto é uma falta de carga de A1. A regra do semicírculo sem carga não será aplicada, pois A1 entrou na área de semicírculo sem carga da quadra de jogo diretamente atrás da tabela e do prolongamento da linha imaginária.*

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 de semicírculo.

INTERPRETAÇÃO: *Isto é uma falta de carga de A2. A regra do semicírculo sem carga não deverá ser aplicada.*

33.5 EXEMPLO: A1 penetra em direção a cesta em seu 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. Então, A1 faz uma carga em B1 que está em contato com a área de semicírculo sem carga. Aproximadamente ao mesmo tempo, A2 com a bola em suas mãos penetra diretamente para a cesta numa tentativa de pontuar.

INTERPRETAÇÃO: *Isto é uma falta de carga de A1. A regra do semicírculo sem carga não será aplicada, A1 usa ilegalmente seu corpo para limpar o caminho da cesta para A2.*

33.6 EXEMPLO: A1 penetra em direção a cesta em seu ato de arremesso. Enquanto está no ar, ao invés de completar o arremesso para uma cesta de campo, A1 passa a bola para A2 que está parado no canto da quadra de jogo. A1 então faz carga em B1 que está em contato com a área de semicírculo sem carga.

INTERPRETAÇÃO: *Isto é uma jogada legal de A1. A regra do semicírculo sem carga deverá ser aplicada.*

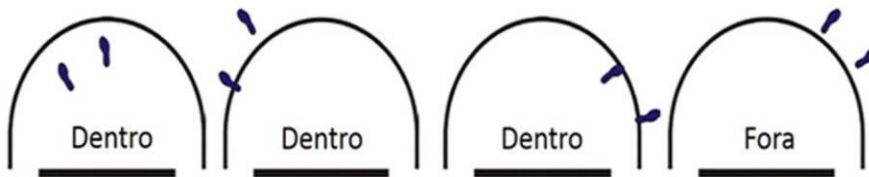


Diagrama 4 Posição de um jogador dentro/fora da área de semicírculo sem carga



Art. 35 Falta Dupla

35.1 DETERMINAÇÃO: Para ser considerada como uma falta dupla, ambas as faltas devem ter as penalidades iguais.

35.2 EXEMPLO: A equipe A tem 2 faltas de equipe e a equipe B tem 3 faltas de equipe no quarto. O driblador A1 e B1 agora são sancionados com uma falta um contra o outro aproximadamente ao mesmo tempo.

INTERPRETAÇÃO: *Como as penalidades de falta de ambas as equipes são iguais, isto é uma falta dupla. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para equipe A no lugar mais próximo onde a falta dupla ocorreu.*

35.3 EXEMPLO: A equipe A tem 5 faltas de equipe e a equipe B tem 2 faltas de equipe no quarto. O driblador A1 e B1 agora são sancionados com uma falta um contra o outro aproximadamente ao mesmo tempo.

INTERPRETAÇÃO: *Como as penalidades de falta de ambas as equipes são iguais (posse de bola para a equipe B pela falta ofensiva de A1, posse de bola para equipe A pela falta defensiva de B1), isto é uma falta dupla. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para equipe A no lugar mais próximo onde a falta dupla ocorreu.*

35.4 EXEMPLO: A equipe A tem 2 faltas de equipe e a equipe B tem 5 faltas de equipe no quarto. O driblador A1 e B1 agora são sancionados com uma falta um contra o outro aproximadamente ao mesmo tempo.

INTERPRETAÇÃO: *As penalidades de ambas as equipes não são iguais, sendo assim isto não é uma falta dupla. A falta de A1 deverá ser penalizada com uma reposição para B. A falta de B1 deverá ser penalizada com 2 lances livres para A1. Os árbitros deverão aplicar a regra de situações especiais e decidir qual falta ocorreu primeiro.*

No caso da falta de B1 tenha ocorrido primeiro, A1 deverá tentar 2 lances livres sem nenhum jogador posicionado para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para equipe B no lugar mais próximo onde as faltas tenham ocorrido.

No caso da falta de A1 tenha ocorrido primeiro, a reposição para equipe B deverá ser cancelada. A1 deverá tentar 2 lances livres e o jogo deverá ser reiniciado como depois de qualquer último lance livre.

35.5 EXEMPLO: A equipe A tem 2 faltas de equipe e a equipe B tem 3 faltas de equipe no quarto. Então:

- (a) Durante uma disputa por uma posição, A1 e B1 estão empurrando um ao outro, enquanto a equipe A está com o controle de bola,
- (b) Durante um rebote, A1 e B1 estão empurrando um ao outro.
- (c) Durante A1 está recebendo um passe de A2, A1 e B1 estão empurrando um ao outro.

INTERPRETAÇÃO: *Em todos os casos, isto é uma falta dupla. O jogo deverá ser reiniciado com:*

- (a) e (c) Uma reposição para a equipe A do lugar mais próximo onde as faltas tenham ocorrido,
- (b) Uma reposição de posse alternada.



Art. 36 Falta Técnica

36.1 DETERMINAÇÃO: A advertência de um oficial é dada a um jogador por uma ação ou comportamento que, se repetido, poderá levar a uma falta técnica. Esta advertência também deverá ser comunicada ao técnico desta equipe e se aplicará a qualquer membro desta equipe por quaisquer ações similares pelo restante da partida. A advertência de um oficial deverá ser 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, poderá ser penalizado com uma falta técnica.

INTERPRETAÇÃO: *A advertência deverá ser 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: 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. Se o arremessador tiver desvantagem pela ação, tais ações podem resultar em uma falta técnica ou uma advertência deverá ser aplicada se o arremessador não for colocado em desvantagem.

- 36.4 EXEMPLO:** A1 está em ato de arremesso para uma cesta de campo quando B1 tenta distrair A1 por gritar ou pisar com força na quadra de jogo. O arremesso para a cesta de campo é:
- (a) Convertido.
 - (b) Não convertido.

INTERPRETAÇÃO: *A cesta de A1 deverá valer. B1 deverá ser advertido com uma advertência, que deverá também ser comunicada ao técnico da equipe B. Se os membros da equipe B já tiverem sido advertidos por comportamento semelhante, B1 deverá ser penalizado com uma falta técnica, (a) B1 deverá ser penalizado com uma falta técnica.*

36.5 DETERMINAÇÃO: Se os oficiais descobrem que mais que 5 jogadores, de uma 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 a jogar ou permanecido na quadra de jogo ilegalmente. Os oficiais devem, portanto, solicitar que um jogador deixe a quadra de jogo imediatamente, e sancionar uma falta técnica no técnico desta equipe, registrada como "B1". O técnico é responsável por garantir que a substituição seja aplicada corretamente e aquele jogador que foi substituído deixe a quadra de jogo imediatamente após a substituição.



36.6 EXEMPLO: Com o cronômetro de jogo em andamento, 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 de bola.

(b) No momento da descoberta, a equipe A (com mais que 5 jogadores) está com o controle de 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, deverá ser retirado da partida e uma falta técnica deverá ser marcada no técnico da equipe A, registrada como "B1".

36.7 DETERMINAÇÃO: Após descobrir que uma equipe está participando com mais que 5 jogadores, foi também descoberto que pontos foram marcados ou faltas foram sancionadas no jogador desta equipe, enquanto participava ilegalmente. Todos os pontos permanecerão válidos e qualquer falta cometida por (ou no) aquele jogador deverá ser considerada como falta de jogador.

36.8 EXEMPLO: Com o cronômetro de jogo em andamento a equipe A tem 6 jogadores na quadra de jogo. Isto é descoberto quando o jogo é interrompido após:

(a) A1 é sancionado com uma falta de ataque.

(b) A1 converter uma cesta de campo.

(c) B1 cometer falta em A1 durante seu arremesso para uma cesta de campo não convertido.

(d) O sexto jogador da equipe A deixou a quadra de jogo.

INTERPRETAÇÃO:

(a) *A falta de A1 é uma falta de jogador.*

(b) *A cesta de campo de A1 deverá valer.*

(c) *A1 deverá tentar 2 ou 3 lances livres,*

(a), (b) e (c) *O sexto jogador deve deixar a quadra de jogo. Em todos os casos, O técnico da equipe A deverá ser sancionado com uma falta técnica, registrada como "B1".*

(d) *O técnico da equipe A deverá ser sancionado com uma falta técnica, registrada como "B1".*

36.9 DETERMINAÇÃO: Após ter sido notificado de não ter mais direito a participar devido à quinta falta, o jogador volta a entrar na partida. A participação ilegal deverá ser penalizada imediatamente assim que descoberta, sem colocar os adversários em desvantagem.

36.10 EXEMPLO: Após B1 ser sancionado com sua quinta falta, ele é notificado que não tem mais direito de 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 de bola.

(c) A bola torna-se viva novamente, enquanto a equipe B está com o controle de bola.

(d) A bola torna-se morta novamente, depois que B1 voltou a entrar na partida.



INTERPRETAÇÃO:

- (a) *B1 deverá ser retirado da partida imediatamente.*
- (b) *A partida deverá ser interrompida imediatamente, a menos que a equipe A seja colocada em desvantagem. B1 deverá ser retirado da partida.*
- (c) e (d) *A partida deverá ser interrompida imediatamente. B1 será retirado da partida.*

Em todos os casos, O técnico da equipe B deverá ser sancionado com uma falta técnica, registrada como "B1".

36.11 DETERMINAÇÃO: Após ter sido notificado de ter sido sancionado com sua 5 falta, um jogador volta a entrar na partida e marca uma cesta de campo ou é sancionado com uma falta ou sofre uma falta de um adversário antes da participação ilegal ser descoberta. Todos os tais pontos deverão permanecer válidos e qualquer falta(s) sancionadas por (ou no) este jogador deverá(ão) ser consideradas como falta(s) de jogador.

36.12 EXEMPLO: Após ser sancionado com a sua quinta falta, A1 é notificado de não ter mais direito de jogar. A1 mais tarde, volta a entrar na partida como um substituto. A participação ilegal de A1 é descoberta após:

- (a) *A1 marcar uma cesta de campo.*
- (b) *A1 ser sancionado com uma falta.*
- (c) *B1 é sancionado com uma falta no driblador A1. Esta é a quinta falta da equipe B no quarto.*

INTERPRETAÇÃO: *A cesta de campo de A1 deverá valer.*

- (a) *A falta de A1 é uma falta de jogador e deverá ser registrada na súmula de jogo no espaço atrás de sua quinta falta.*
- (b) *O substituto de A1 deverá tentar 2 lances livres.*

Em todos os casos, O técnico da equipe A deverá ser sancionado com uma falta técnica, registrada como "B1".

36.13 DETERMINAÇÃO: Após não ter sido notificado de não ter mais direito de jogar devido à quinta falta, um jogador permanece ou volta a entrar na partida. Este jogador deverá ser retirado da partida logo que o erro for descoberto, sem colocar os adversários em desvantagem. Nenhuma penalidade deverá ser aplicada pela participação ilegal do jogador. Se este jogador marcar uma cesta de campo, e for sancionado com uma falta ou sofrer falta de um adversário, a cesta de campo contará e a falta deverá ser considerada como uma falta de jogador.

36.14 EXEMPLO: A6 solicita uma substituição no lugar de A1. A bola torna-se morta como resultado de uma falta de A1. A6 entra na partida. Os oficiais falham ao não notificar A1 que é a sua quinta falta. Mais tarde, A1 volta a entrar na partida como um substituto. A participação ilegal de A1 é descoberta após o cronômetro de jogo tenha sido acionado quando:

- (a) *A1 ter marcado uma cesta de campo.*
- (b) *A1 ter cometido falta em B1.*
- (c) *B1 ter cometido falta em A1 durante seu arremesso para uma cesta de campo não convertida.*



MINISTÉRIO DO
ESPORTE



INTERPRETAÇÃO: *Nenhuma penalidade deverá ser sancionada pela participação ilegal de A1. A partida deverá ser interrompida sem colocar a equipe B em desvantagem. A1 deverá ser retirado do jogo imediatamente e substituído.*

(a) *A cesta de campo de A1 deverá valer.*

(b) *A falta de A1 é uma falta de jogador. Ela deverá ser penalizada de acordo e deverá ser registrada na súmula de jogo no espaço atrás da sua quinta falta.*

(c) *O substituto de A1 deverá tentar 2 ou 3 lances livres.*

36.15 EXEMPLO: 10 minutos antes do início da partida, A1 é sancionado com uma falta técnica. 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 deve tentar o lance livre. Nenhuma substituição deverá ser concedida antes do tempo de jogo ter iniciado.*

36.16 DETERMINAÇÃO: Sempre que um jogador simular uma falta (FAKE), os seguintes procedimentos devem ser aplicados:

- Sem interromper a partida, o oficial deverá fazer o sinal de simulação (FAKE) fazer o gesto de "levantar o antebraço", duas vezes.
- Logo que o jogo for paralisado, uma advertência deverá ser comunicada ao jogador e ao técnico dessa equipe. Ambas as equipes terão direito a uma advertência.
- Se na próxima vez que qualquer jogador dessa equipe simular uma falta (FAKE) uma falta técnica deverá ser sancionada. Isto também se aplica caso a partida não tenha sido paralisada para comunicar a simulação (FAKE) a qualquer jogador ou ao técnico dessa equipe.
- Se um caso excepcional sem nenhum contato tenha ocorrido, uma falta técnica poderá ser aplicada imediatamente sem que uma advertência tenha sido feita.

36.17 EXEMPLO: B1 marca A1 que está driblando, A1 faz um movimento repentino com sua cabeça dando a impressão que sofreu uma falta de B1. Mais tarde no jogo, B2 cai na quadra de jogo para dar a impressão que foi empurrado por A2.

INTERPRETAÇÃO: *O oficial faz uma advertência a A1 por seu primeiro "fake" com a cabeça fazendo o gesto de levantar o antebraço duas vezes. A1 deverá ser sancionado com uma falta técnica por sua segunda simulação "fake" de cair na quadra de jogo. Apesar de não ter existido nenhuma interrupção da partida para comunicar a advertência pela primeira simulação "fake" nem para A1 nem para o técnico da equipe A.*

36.18 EXEMPLO: B1 marca A1 que está driblando, A1 faz um movimento repentino com sua cabeça para dar a impressão que sofreu uma falta de B1. Mais tarde no jogo, B1 cai na quadra de jogo para dar a impressão que foi empurrado por B1.

INTERPRETAÇÃO: *O oficial faz para A1 e B1 as primeiras advertências por suas simulações "fake" fazendo o gesto de levantar o antebraço duas vezes. Durante a próxima interrupção do jogo, as advertências deverão ser comunicadas para A1, B1 e ambos os técnicos.*

36.19 DETERMINAÇÃO: Quando um jogador cai na quadra de jogo para simular uma falta (FAKE) a fim de conseguir uma vantagem por ter uma falta marcada injustamente em



MINISTÉRIO DO
ESPORTE



um adversário ou criar uma atmosfera antidesportiva entre os espectadores e os oficiais, tais comportamentos devem ser considerados como antidesportivos.

36.20 EXEMPLO: A1 está penetrando em direção à cesta quando B1 cai para trás na quadra de jogo, sem nenhum contato entre estes jogadores ou após um contato desprezível de A1, seguido de uma exibição teatral de B1. Uma advertência para tal ação já foi comunicada aos jogadores da equipe B, através do técnico da equipe B.

INTERPRETAÇÃO: *Tal comportamento é obviamente antidesportivo e atrapalha o bom andamento da partida. B1 deverá ser sancionado com uma falta técnica.*

36.21 DETERMINAÇÃO: Sérias lesões podem ocorrer pelo balanço excessivo dos cotovelos, especialmente nas situações de rebote e de jogador marcado de perto. Se tal ação resultar em contato, então uma falta pessoal, antidesportiva ou até desqualificante pode ser sancionada. Se a ação não resultar em contato, uma falta técnica pode ser sancionada.

36.22 EXEMPLO: A1 obtém o controle de bola em um rebote e retorna a quadra de jogo. A1 é imediatamente marcado de perto por B1. Sem contato com B1, A1 balança os cotovelos para 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. A1 poderá ser sancionado com uma falta técnica.*

36.23 DETERMINAÇÃO: Um jogador deverá ser desqualificado quando ele for sancionado com 2 faltas técnicas.

36.24 EXEMPLO: A1 é sancionado com sua primeira falta técnica durante a primeira metade do jogo por se pendurar no aro. A1 é sancionado com sua segunda falta técnica durante a segunda metade do jogo por comportamento antidesportivo.

INTERPRETAÇÃO: *A1 deverá ser automaticamente desqualificado. A segunda falta técnica é a única a ser penalizada e nenhuma penalidade adicional pela desqualificação deverá ser administrada. O apontador deve notificar um oficial imediatamente quando um jogador tenha sido sancionado 2 faltas técnicas e deva ser desqualificado.*

36.25 DETERMINAÇÃO: Após ter sido sancionado com sua quinta falta um jogador se torna um jogador excluído. Depois de sua quinta falta quaisquer faltas técnicas sancionadas nele deverão ser sancionadas no seu técnico e registradas como "B1". Isto também é válido se uma de suas 5 faltas foi uma falta técnica ou uma falta antidesportiva. O jogador excluído não é um jogador desqualificado e pode ficar na área de banco de sua equipe.

36.26 EXEMPLO: B1 é sancionado com uma falta técnica durante o primeiro quarto. No quarto quarto. B1 é sancionado com sua quinta falta. Esta é a segunda falta da equipe B no quarto. Enquanto se dirigia para o banco de sua equipe B1 é sancionado com uma falta técnica.

INTERPRETAÇÃO: *Com sua quinta falta B1 se tornou um jogador excluído. Quaisquer faltas técnicas nele deverão ser sancionadas no técnico de sua equipe e registradas como "B1". B1 não está desqualificado. Qualquer jogador da equipe A deverá tentar 1 lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote. O jogo deverá ser reiniciado*



com uma reposição para a equipe A no lugar mais próximo onde a bola estava localizada quando a falta técnica ocorreu.

36.27 EXEMPLO: B1 é sancionado com uma falta antidesportiva durante o terceiro quarto. No quarto quarto, B1 é sancionado com sua quinta falta. Esta é a terceira falta da equipe B no quarto. Enquanto se dirigia para o banco de sua equipe B1 é sancionado com uma falta técnica.

INTERPRETAÇÃO: Com sua quinta falta B1 se tornou um jogador excluído. Quaisquer faltas técnicas nele deverão ser sancionadas no técnico de sua equipe e registradas como "B1". B1 não está desqualificado. Qualquer jogador da equipe A deverá tentar 1 lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no lugar mais próximo onde a bola estava localizada quando a falta técnica ocorreu.

36.28 EXEMPLO: B1 comete falta em A1 que está driblando, é a quinta falta pessoal de B1 e a segunda falta da equipe B no quarto. Enquanto se dirigia para o banco de sua equipe, B1 é sancionado com uma falta desqualificante.

INTERPRETAÇÃO: B1 é desqualificado e deverá ir para o seu vestiário. A falta desqualificante de B1 deverá ser registrada na súmula de jogo como "D" e no técnico da equipe B como "B2". Qualquer jogador da equipe A deverá tentar 2 lances livres sem nenhum jogador posicionado para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A na linha de reposição em sua quadra de ataque. A equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.

36.29 EXEMPLO: B1 comete falta em A1 que está driblando, é a quinta falta pessoal de B1 e a quinta falta da equipe B no quarto. Enquanto se dirigia para o banco de sua equipe, B1 é sancionado com uma falta desqualificante.

INTERPRETAÇÃO: B1 é desqualificado e deverá ir para o seu vestiário. A falta desqualificante de B1 deverá ser registrada na súmula de jogo como "D" e no técnico da equipe B como "B2". A1 deverá tentar 2 lances livres sem nenhum jogador posicionado para rebote. Após disso qualquer jogador da equipe A deverá tentar 2 lances livres sem nenhum jogador posicionado para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A na linha de reposição em sua quadra de ataque. A equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.

36.30 DETERMINAÇÃO: Um jogador deverá ser desqualificado quando ele for sancionado com uma falta técnica e uma falta antidesportiva.

36.31 EXEMPLO: Na primeira metade do jogo A1 é sancionado com uma falta técnica por atrasar o jogo. Na segunda metade do jogo, A1 é sancionado com uma falta antidesportiva por uma falta dura em B1.

INTERPRETAÇÃO: A1 deverá ser automaticamente desqualificado. A falta antidesportiva é a única a ser penalizada e nenhuma penalidade adicional pela desqualificação será administrada. O apontador deve notificar imediatamente um oficial quando um jogador tenha sido sancionado com 1 falta técnica e 1 falta antidesportiva e que ele deve automaticamente ser desqualificado. B1 deverá tentar 2 lances livres sem nenhum jogador posicionado para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B na linha de reposição em sua quadra de ataque. A equipe B deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.



36.32 EXEMPLO: Na primeira metade do jogo, A1 é sancionado com uma falta antidesportiva por parar com um contato desnecessário o progresso da equipe ofensiva na transição. Na segunda metade do jogo, A2 está driblando em sua quadra de defesa quando A1 é sancionado com uma falta técnica por simular uma falta "fake" fora do lance de bola.

INTERPRETAÇÃO: *A1 deverá ser automaticamente desqualificado A falta técnica é a única a ser penalizada e nenhuma penalidade adicional pela desqualificação será administrada. O apontador deve notificar imediatamente um oficial quando um jogador tenha sido sancionado com 1 falta antidesportiva e 1 falta técnica e ele deve ser automaticamente desqualificado. Qualquer jogador da equipe B deverá tentar 1 lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no lugar mais próximo onde a bola estava localizada, quando a falta técnica foi sancionada. A equipe A deve ter o tempo restante no relógio de 24 segundos.*

36.33 DETERMINAÇÃO: *Um jogador técnico será desqualificado caso ele seja sancionado com as seguintes faltas:*

- 2 faltas técnicas como jogador.
- 2 faltas antidesportivas como jogador.
- 1 falta antidesportiva e 1 falta técnica como jogador.
- 1 falta técnica como técnico, registrada como "C1" e 1 falta antidesportiva ou falta técnica como jogador.
- 1 falta técnica como técnico, registrada como "B1" ou "B2", 1 falta técnica como técnico, registrada como "C1" e 1 falta antidesportiva ou 1 falta técnica como jogador.
- 2 faltas técnicas com técnico, registrada como "B1" ou "B2" e 1 falta antidesportiva ou técnica como jogador.
- 2 faltas técnicas como técnico, registradas como "C1".
- 1 falta técnica como técnico, registrada como "C1" e 2 faltas técnicas como técnico, registradas como "B1" ou "B2".
- 3 faltas técnicas como técnico, registradas como "B1" ou "B2".

36.34 EXEMPLO: No primeiro quarto, o jogador técnico A1 é sancionado com uma falta técnica como jogador por simular uma falta (FAKE). No quarto quarto, A2 está driblando quando o jogador técnico A1 é sancionado com uma falta técnica como técnico por seu pessoal comportamento antidesportivo, registrado como "C1".

INTERPRETAÇÃO: *O jogador técnico A1 será automaticamente desqualificado A segunda falta técnica é a única a ser penalizada e nenhuma penalidade adicional pela desqualificação será administrada. O apontador deve notificar imediatamente um oficial quando 1 jogador técnico tenha sido sancionado com 1 falta técnica como jogador e uma falta técnica como técnico e ele deve automaticamente ser desqualificado. Qualquer jogador da equipe B deverá tentar 1 lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no lugar mais próximo onde a bola estava localizada, quando a falta técnica ocorreu A equipe A deverá ter o tempo restante no relógio de 24 segundos.*

36.35 EXEMPLO: No segundo quarto, o jogador técnico A1 é sancionado com uma falta antidesportiva em B1 como um jogador. No terceiro quarto, o jogador técnico A1 é sancionado com uma falta técnica por um comportamento antidesportivo do seu fisioterapeuta, registrado como "B1". No quarto quarto, A2 está driblando quando A6 é sancionado com uma falta técnica. A falta técnica de A6 deverá ser registrada no jogador técnico A1, como técnico como "B1".



INTERPRETAÇÃO: *O jogador técnico A1 será automaticamente desqualificado. A segunda falta técnica é a única a ser penalizada e nenhuma penalidade adicional pela desqualificação será administrada. O apontador deve notificar imediatamente um oficial quando 1 jogador técnico tenha sido sancionado com 1 falta antidesportiva como jogador e 2 faltas técnicas em seu banco de equipe como um técnico e ele deve automaticamente ser desqualificado. Qualquer jogador da equipe B deverá tentar 1 lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no lugar mais próximo onde a bola estava localizada, quando a falta técnica em A6 ocorreu. A equipe A deverá ter o tempo restante no relógio de 24 segundos.*

36.36 EXEMPLO: No segundo quarto, jogador técnico A1 é sancionado com uma falta técnica por seu pessoal comportamento antidesportivo como técnico, registrada como "C1" No quarto A1 é sancionado com uma falta antidesportiva como jogador, em B1.

INTERPRETAÇÃO: *O jogador técnico A1 será automaticamente desqualificado. A falta antidesportiva é a única falta a ser penalizada e nenhuma penalidade adicional pela desqualificação será administrada. O apontador deve notificar imediatamente um oficial quando 1 jogador técnico tenha sido sancionado com 1 falta técnica pessoal como técnico e 1 falta antidesportiva como jogador e deve automaticamente ser desqualificado. B1 deverá tentar 2 lances livres sem nenhum jogador posicionado para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B na linha de reposição em sua quadra de ataque. A equipe B deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.*

36.37 EXEMPLO: Restando 21 segundos no relógio de 24 segundos, A1 dribla em sua quadra de defesa quando B1 é sancionado com uma falta técnica.

INTERPRETAÇÃO: *Qualquer jogador da equipe A deverá tentar 1 lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no lugar mais próximo onde a bola estava localizada, quando a falta técnica ocorreu. A equipe A deverá ter um novo período de 8 segundos e 24 segundos no relógio de 24 segundos.*

36.38 EXEMPLO: Restando 21 segundos no relógio de 24 segundos, A1 dribla em sua quadra de defesa quando A2 é sancionado com uma falta técnica.

INTERPRETAÇÃO: *Qualquer jogador da equipe B deverá tentar 1 lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no lugar mais próximo onde a bola estava localizada, quando a falta técnica ocorreu. A equipe A deverá ter 5 segundos para fazer com que a bola se mova para a quadra de ataque. A equipe A deverá ter 21 segundos no relógio de 24 segundos.*

36.39 EXEMPLO: No terceiro quarto, B1 é sancionado com uma falta antidesportiva em A1. No quarto A1, B1 comete falta em A1 em sua cesta de campo convertida. O árbitro não tem certeza se a falta deve ser elevada para uma falta antidesportiva. O árbitro principal (crew chief) usa a revisão do SRI durante o qual B1 é sancionado com uma falta técnica. A revisão do SRI prevê que a falta de B1 em A1 foi antidesportiva.

INTERPRETAÇÃO: *B1 deverá automaticamente ser desqualificado por sua segunda falta antidesportiva. A falta técnica foi marcada em um jogador desqualificado e não*



pode ser sancionada nem em B1 nem no técnico de B. A falta técnica de B1 deverá ser desprezada. A1 deverá tentar 1 lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A na linha de reposição em sua quadra de ataque. A equipe A deverá ter 24 segundos no relógio de 24 segundos.

36.40 DETERMINAÇÃO: Quando o cronômetro de jogo mostra 2:00 minutos ou menos no quarto quarto ou em cada tempo extra (prorrogação) e existe uma reposição para ser administrada com um jogador defensivo marcando quem irá fazer a reposição, os seguintes procedimentos deverão ser aplicados:

- O árbitro deverá usar o sinal de cruzamento ilegal da linha limítrofe com uma advertência antes de colocar a bola a disposição do jogador que fará a reposição.
- Se depois o defensor mover qualquer parte do seu corpo sobre a linha limítrofe para interferir na reposição, uma falta técnica deverá ser sancionada sem nenhuma advertência.

O mesmo procedimento deverá também ser aplicado depois de uma cesta de campo convertida ou último lance livre convertido, quando a bola não se entrega a quem irá fazer a reposição.

36.41 EXEMPLO: Restando 1:08 segundos no cronômetro de jogo no quarto quarto e 11 segundos no relógio de 24 segundos, A1 tem a bola em suas mãos para uma reposição em sua quadra de ataque. B1 move suas mãos sobre a linha limítrofe para bloquear a reposição de A1.

INTERPRETAÇÃO: *Como o oficial tinha dado uma advertência antes de entregar a bola para A1, B1 deverá ser sancionado com uma falta técnica por interferir na reposição. Qualquer jogador da equipe A deverá tentar 1 lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no lugar mais próximo onde a bola estava localizada, quando a falta técnica ocorreu. A equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.*

36.42 EXEMPLO: Restando 1:08 segundos no cronômetro de jogo no quarto quarto e 21 segundos no relógio de 24 segundos, A1 tem a bola em suas mãos para uma reposição em sua quadra de defesa. B1 move suas mãos sobre a linha limítrofe para bloquear a reposição de A1.

INTERPRETAÇÃO: *Como o oficial tinha dado uma advertência antes de entregar a bola para A1, B1 deverá ser sancionado com uma falta técnica por interferir na reposição. Qualquer jogador da equipe A deverá tentar 1 lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no lugar mais próximo onde a bola estava localizada, quando a falta técnica ocorreu. A equipe A deverá ter 24 segundos no relógio de 24 segundos.*

36.43 DETERMINAÇÃO: Quando uma falta técnica é sancionada, a penalidade de lance livre deverá ser administrada imediatamente *sem nenhum jogador posicionado para rebote. Após o lance livre tenha sido administrado, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição no lugar mais próximo onde a bola estava localizada, quando a falta técnica ocorreu.*

36.44 EXEMPLO: B1 comete falta em A1 em sua tentativa de uma cesta de campo de 2 pontos. Antes da administração do primeiro lance livre, A1 é sancionado com uma falta técnica.



MINISTÉRIO DO
ESPORTE



INTERPRETAÇÃO: *Qualquer jogador da equipe B deverá tentar 1 lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote. Depois disso, A1 deverá tentar 2 lances livres. O jogo deverá ser reiniciado após qualquer último lance livre.*

36.45 EXEMPLO: B1 comete falta em A1 em sua tentativa de uma cesta de campo de 2 pontos. Depois de A1 ter tentado seu primeiro de 2 lances livres, A2 é sancionado com uma falta técnica.

INTERPRETAÇÃO: *Qualquer jogador da equipe B deverá tentar 1 lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote. Depois disso, A1 deverá tentar seu segundo lance livre. O jogo deverá ser reiniciado após qualquer último lance livre.*

36.46 EXEMPLO: Durante um tempo, A1 é sancionado com uma falta técnica.

INTERPRETAÇÃO: *O tempo debitado deverá ser completado, Qualquer jogador da equipe B deverá tentar 1 lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote. O jogo deverá ser reiniciado no lugar mais próximo onde o jogo foi interrompido para o tempo debitado.*

36.47 EXEMPLO: Um arremesso para uma cesta de campo de A1 está no ar quando uma falta técnica é marcada em:

- (a) B1.
- (b) A2.

INTERPRETAÇÃO: *Depois da administração do lance livre por:*

- (a) *Qualquer jogador da equipe A pela falta técnica de B1,*
- (b) *Qualquer jogador da equipe B pela falta técnica de A2.*

Se o arremesso de A1 entra na cesta, a cesta deverá valer. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para equipe B em qualquer lugar atrás da linha final.

Se o arremesso de A1 não entra na cesta, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição de posse alternada.

36.48 EXEMPLO: Um arremesso para uma cesta de campo de A1 está no ar quando uma falta técnica é marcada no médico da:

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

INTERPRETAÇÃO: *Depois da administração do lance livre por:*

- (a) *Qualquer jogador da equipe A pela falta técnica do médico da equipe B,*
- (b) *Qualquer jogador da equipe B pela falta técnica do médico da equipe A.*

Se o arremesso de A1 entra na cesta, a cesta deverá valer. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para equipe B em qualquer lugar atrás da linha final.

Se o arremesso de A1 não entra na cesta, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição de posse alternada.

36.49 EXEMPLO: A1 está com a bola em suas mãos durante seu ato de arremesso quando uma falta técnica é sancionada contra:

- (a) B1,
- (b) A2.



INTERPRETAÇÃO: *Depois da administração do lance livre por:*

(a) *Qualquer jogador da equipe A pela falta técnica de B1:*

- *Se o arremesso de A1 entra na cesta, a cesta deverá valer. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para equipe B em qualquer lugar atrás da linha final.*
- *Se o arremesso de A1 não entra na cesta, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para equipe A no lugar mais próximo onde a bola estava quando a falta técnica ocorreu.*

(b) *Qualquer jogador da equipe B pela falta técnica de A2:*

- *Se o arremesso de A1 entra na cesta, a cesta não deverá valer. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para equipe A no lugar onde a bola estava localizada quando a falta técnica ocorreu.*
- *Se o arremesso de A1 não entra na cesta, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para equipe A no lugar mais próximo onde a bola estava localizada quando a falta técnica ocorreu.*

36.50 EXEMPLO: A1 está com a bola em suas mãos durante seu ato de arremesso quando uma falta técnica é sancionada contra o médico da:

- Equipe B,
- Equipe A.

INTERPRETAÇÃO: *Depois da administração do lance livre por:*

(a) *Qualquer jogador da equipe A pela falta técnica do médico da equipe B:*

- *Se o arremesso de A1 entra na cesta, a cesta deverá valer. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para equipe B em qualquer lugar atrás da linha final.*
- *Se o arremesso de A1 não entra na cesta, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para equipe A no lugar mais próximo onde a bola estava quando a falta técnica ocorreu.*

(b) *Qualquer jogador da equipe B pela falta técnica do médico da equipe A:*

- *Se o arremesso de A1 entra na cesta, a cesta não deverá valer. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para equipe A no lugar mais próximo onde a bola estava localizada quando a falta técnica ocorreu.*
- *Se o arremesso de A1 não entra na cesta, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para equipe A no lugar mais próximo onde a bola estava localizada quando a falta técnica ocorreu.*

36.51 EXEMPLO: Um pouco depois do sinal do cronômetro de jogo soar para o final do primeiro quarto, A1 é sancionado com uma falta técnica.

INTERPRETAÇÃO: *Antes do início do segundo quarto, qualquer jogador da equipe B deverá tentar 1 lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote. A equipe com o direito da seta deverá iniciar o segundo quarto com uma reposição na linha central estendida no lado oposto da mesa de controle, com 24 segundos no relógio de 24 segundos.*



Art. 37 Falta Antidesportiva

37.1 DETERMINAÇÃO: O cronômetro de jogo mostra 2:00 ou menos no quarto quarto e em cada tempo extra (prorrogação), e a bola está fora da quadra de jogo para uma reposição e ainda nas mãos do oficial ou já está à disposição do jogador que irá fazer a reposição. Se neste momento um jogador defensor na quadra de jogo, causar contato com um jogador da equipe atacante na quadra de jogo e uma falta for sancionada, é uma falta antidesportiva.

37.2 EXEMPLO: Restando 0:53 no cronômetro de jogo no quarto quarto, 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. Uma falta é marcada em B2.

INTERPRETAÇÃO: *Obviamente B2 não fez qualquer esforço para jogar a bola e obteve uma vantagem, não permitindo que o cronômetro de jogo fosse acionado. B2 deverá ser sancionado com uma falta antidesportiva sem uma advertência ter sido feita. A2 deverá tentar 2 lances livres sem nenhum jogador posicionado para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição na linha de reposição em sua quadra de ataque. A equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.*

37.3 EXEMPLO: Restando 0:53 no cronômetro de jogo no quarto quarto, A1 tem a bola em suas mãos ou à sua disposição para uma reposição quando A2 causa um contato com B2 na quadra de jogo. Uma falta é marcada em A2.

INTERPRETAÇÃO: *A2 não obteve uma vantagem por ser sancionado com uma falta. A2 deverá ser sancionado com uma falta pessoal, a menos que haja um contato forte, marcado como uma falta antidesportiva. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para equipe B no lugar mais próximo de onde a falta ocorreu.*

37.4 DETERMINAÇÃO: Quando o cronômetro de jogo mostra 2:00 ou menos no quarto quarto e em cada tempo extra (prorrogação) e depois que a bola tenha deixado as mãos do jogador que está fazendo a reposição, um jogador defensor para 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. Se tal contato é uma legítima tentativa para diretamente jogar a bola, deverá ser marcada imediatamente como uma falta pessoal, a menos que haja um contato duro sancionado como uma falta antidesportiva ou falta desqualificante.

37.5 EXEMPLO: Restando 1:02 no cronômetro de jogo no quarto quarto e com o placar A: 83 x B: 80, em uma reposição a bola deixa as mãos de A1, quando B2 faz um contato na quadra de jogo com A2 que está prestes a receber a bola. Uma falta é marcada em B2.

INTERPRETAÇÃO: *B2 deverá ser sancionado com uma falta pessoal, a menos que o contato de B2 não é uma legítima tentativa de jogar diretamente a bola ou a gravidade do contato de B2 mereça que uma falta antidesportiva ou uma falta desqualificante seja marcada. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no lugar mais próximo de onde a falta foi marcada.*

37.6 EXEMPLO: Restando 1:02 no cronômetro de jogo no quarto quarto e com o placar A: 83 x B: 80, em uma reposição a bola deixa as mãos de A1, quando A2 faz um contato na quadra de jogo em B2. A2 é sancionado com uma falta em B2.



INTERPRETAÇÃO: A2 não obteve uma vantagem por ser sancionado com uma falta. Uma falta pessoal deverá ser marcada em A2 imediatamente, a menos que exista um contato duro marcado como uma falta antidesportiva. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B no lugar mais próximo de onde a falta ocorreu.

37.7 EXEMPLO: Restando 1:02 no cronômetro de jogo no quarto quarto e com o placar A: 83 x B: 80, em uma reposição a bola deixa as mãos de A1, quando B2 faz um contato na quadra de jogo com A2 em uma área diferente da quadra de jogo onde a reposição é administrada. B2 é sancionado com uma falta em A2.

INTERPRETAÇÃO: Obviamente B2 não está fazendo nenhum esforço para jogar a bola e obteve uma vantagem, não permitindo que o cronômetro de jogo fosse reiniciado. B2 deverá ser sancionado com uma falta antidesportiva sem que uma advertência tenha sido feita. A2 deverá tentar 2 lances livres sem nenhum jogador posicionado para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A na linha de reposição em sua quadra de ataque. A equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.

37.8 DETERMINAÇÃO: Contatos cometidos pelo jogador defensor por trás ou lateralmente em um adversário na tentativa de parar o contra-ataque e sem nenhum jogador defensor entre o atacante e a cesta do adversário, deverá ser penalizado com uma falta antidesportiva somente até o jogador atacante iniciar o seu ato de arremesso. Entretanto, uma tentativa não legítima de diretamente de jogar a bola ou qualquer contato duro (excesso de força) poderá ser penalizado com uma falta antidesportiva a qualquer momento do jogo.

37.9 EXEMPLO: A1 dribla em direção a cesta do adversário em um contra-ataque e não tem outro jogador defensivo entre o jogador A1 e a cesta do adversário, B1 faz um contato ilegal por trás e uma falta é marcada.

INTERPRETAÇÃO: Isto é uma falta antidesportiva.

37.10 EXEMPLO: Terminando seu contra-ataque e antes que A1 tenha a bola em suas mãos para iniciar seu ato de arremesso, B1 faz um contato no braço de A1 por trás:
(a) Tentando roubar a bola,
(b) Com um contato duro (excesso de força)

INTERPRETAÇÃO: Em ambos os casos, isto é uma falta antidesportiva.

37.11 EXEMPLO: Finalizando seu contra ataque, A1 tem a bola em suas mãos em seu ato de arremesso quando B1 faz um contato no braço de A1 por trás:
(a) Tentando bloquear a bola.
(b) Com um contato duro (excessivo uso de força)

INTERPRETAÇÃO: O contato deve ser penalizado como:

- (a) Isto é uma falta pessoal.
- (b) Isto é uma falta antidesportiva.

37.12 DETERMINAÇÃO: Depois que um jogador tenha sido sancionado com a sua quinta falta pessoal, ele se torna um jogador excluído. Qualquer outra posterior falta técnica, antidesportiva ou desqualificante deverá ser penalizado em conformidade.



37.13 EXEMPLO: A1 é sancionado com sua quinta falta. Enquanto se dirigia para o banco de sua equipe, A1 é sancionado com uma falta antidesportiva por empurrar B1.

INTERPRETAÇÃO: *A1 se tornou um jogador excluído. A falta antidesportiva de A1 deverá ser sancionada como uma falta técnica contra o técnico da equipe A, registrada como "B1". Qualquer jogador da equipe B deverá tentar 2 lances livres sem nenhum jogador posicionado para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B no lugar mais próximo onde a bola estava localizada quando a falta antidesportiva ocorreu.*

37.14 EXEMPLO: A1 é sancionado com sua quinta falta. Enquanto se dirigia para o banco de sua equipe, A1 é sancionado com uma falta técnica por abusar verbalmente com um dos oficiais.

INTERPRETAÇÃO: *A1 se tornou um jogador excluído. A falta técnica de A1 deverá ser sancionada no técnico da equipe A, registrada como "B1". Qualquer jogador da equipe B deverá tentar 1 lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B no lugar mais próximo onde a bola estava localizada quando a falta técnica ocorreu.*

37.15 EXEMPLO: A1 é sancionado com sua quinta falta. Esta é a segunda falta da equipe A no segundo quarto. Enquanto se dirigia para o banco de sua equipe, A1 é sancionado com uma falta antidesportiva por empurrar B1. B1 então empurra A1 de volta. B1 é sancionado com uma falta antidesportiva.

INTERPRETAÇÃO: *A1 se tornou um jogador excluído. A falta antidesportiva de A1 deverá ser sancionada como uma falta técnica no técnico da equipe A, registrada como "B1". A falta antidesportiva contra B1 deverá ser sancionada nele, registrada como U2. Qualquer jogador da equipe B deverá tentar 1 lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote. O substituto de A1 deverá tentar 2 lances livres sem nenhum jogador posicionado para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A na linha de reposição na quadra de ataque de sua equipe. A equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.*



Art. 38 Falta Desqualificante

38.1 DETERMINAÇÃO: Qualquer pessoa desqualificada não é mais um membro de equipe, técnico, assistente técnico, substituto, jogador excluído ou qualquer membro acompanhante de equipe. Portanto, ele não poderá mais ser penalizado por qualquer comportamento antidesportivo.

38.2 EXEMPLO: A1 é desqualificado por comportamento antidesportivo flagrante. Ele deixa a quadra de jogo e abusa verbalmente um oficial.

INTERPRETAÇÃO: *A1 já está desqualificado e não pode mais ser penalizado por seus abusos verbais. O oficial ou o comissário, se presente, deverá enviar um relatório descrevendo o incidente ao Comitê Organizador da Competição.*

38.3 DETERMINAÇÃO: Quando um jogador é desqualificado por uma ação antidesportiva flagrante sem contato, a penalidade é a mesma como por uma falta desqualificante com contato.

38.4 EXEMPLO: A1 comete uma violação de andar. Frustrado, ele abusa verbalmente o oficial. A1 é sancionado com uma falta desqualificante.

INTERPRETAÇÃO: *A1 se tornou um jogador desqualificado. A falta desqualificante de A1 deverá ser sancionada nele e registrada como "D2". Qualquer jogador da equipe B deverá tentar 2 lances livres sem nenhum jogador posicionado para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B na linha de reposição na sua quadra de ataque de sua equipe. A equipe B deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.*

38.5 DETERMINAÇÃO: Quando um assistente técnico, um substituto, jogador excluído ou membro acompanhante de equipe for desqualificado, o técnico deverá ser sancionado com uma falta técnica, registrada como "B2". A penalidade deverá ser a mesma como em qualquer outra falta desqualificante.

38.6 EXEMPLO: A1 é sancionado com sua quinta falta pessoal. Esta é a segunda falta da equipe A no quarto. Enquanto A1 se dirigia para o banco de sua equipe, A1 abusa verbalmente o oficial. A1 é sancionado com uma falta desqualificante.

INTERPRETAÇÃO: *A1 se tornou um jogador desqualificado. A falta desqualificante de A1 deverá ser sancionada como uma falta técnica no técnico da equipe A, registrada como "B2". Qualquer jogador da equipe B deverá tentar 2 lances livres sem nenhum jogador posicionado para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B na linha de reposição na sua quadra de ataque.*

38.7 DETERMINAÇÃO: Uma falta desqualificante é qualquer ação antidesportiva flagrante por um jogador ou membro de equipe técnico, assistente técnico, substituto, jogador excluído ou qualquer membro acompanhante de equipe.

A falta desqualificante pode ser sancionada em:

- (a) Uma pessoa da equipe adversária, oficiais, oficiais de mesa e comissário.
- (b) Qualquer membro de sua própria equipe.
- (c) Qualquer pessoa mencionada acima por qualquer ação física intencional para danificar os equipamentos do jogo.



38.8 EXEMPLO: As seguintes ações flagrantes antidesportivas ocorrem:

- (a) No terceiro quarto, A1 golpeia seu companheiro de equipe A2.
- (b) A1 deixa a quadra de jogo e golpeia um espectador.
- (c) A6 em sua área de banco golpeia seu companheiro de equipe A7.
- (d) A6 bate na mesa de controle e danifica o relógio de 24 segundos.

INTERPRETAÇÃO: *Em (a) e (b) A1 deverá ser desqualificado. A falta desqualificante de A1 deverá ser sancionada nele, registrada como "D2".*

Em (c) e (d) A6 deverá ser desqualificado. A falta desqualificante de A6 deverá ser sancionada em seu técnico, registrada como "B2".

Qualquer jogador da equipe B deverá tentar 2 lances livres sem jogadores posicionados para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B na linha de reposição na quadra de ataque de sua equipe. A equipe B deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.



Art. 39 Briga

39.1 DETERMINAÇÃO: Se depois da situação de briga todas as penalidades se cancelam entre si, deverá ser concedida a bola para a equipe que estava com o controle de bola quando a situação de briga tenha iniciado para uma reposição na linha de reposição em sua quadra de ataque e deverá mostrar no relógio de 24 segundos somente o tempo que restava quando a partida foi paralisada.

39.2 EXEMPLO: A equipe A controlou a bola durante:
(a) 20 segundos,
(b) 5 segundos.

Quando se produz uma situação que pode conduzir para uma briga, Os oficiais desqualificam 2 substitutos de cada equipe por abandonarem suas áreas de banco.

INTERPRETAÇÃO: A equipe A, que controlava a bola antes da situação de briga ter iniciado, deverá ser concedida uma reposição na linha de reposição na sua quadra de ataque com:

- (a) 4 segundos,
- (b) 19 segundos.

No relógio de 24 segundos.

39.3 DETERMINAÇÃO: Um técnico deverá ser sancionado com uma falta técnica por uma desqualificação sua, de seu assistente técnico (se um ou ambos não ajudam os árbitros a manter ou restaurar a ordem), substituto, jogador excluído ou membro acompanhante de equipe por abandonar a área de banco da equipe durante uma situação de briga. A falta técnica será registrada como "B2". A penalidade deverá ser 2 lances livres e posse de bola para os oponentes. Para cada falta desqualificante adicional, a penalidade deverá ser 2 lances livres e posse de bola para os oponentes. Todas as penalidades deverão ser administradas, a menos que existam penalidades iguais para a equipe oponente e se cancelem. Neste caso, o jogo deverá ser reiniciado na linha de reposição da equipe na quadra de ataque da equipe como para qualquer outra falta desqualificante. O relógio de 24 segundos deverá mostrar 14 segundos.

39.4 EXEMPLO: Durante uma situação de briga, A6 entrou na quadra de jogo e por isso foi desqualificado.

INTERPRETAÇÃO: O técnico da equipe A deverá ser sancionado com uma falta técnica, registrada como "B2". Qualquer jogador da equipe B deverá tentar 2 lances livres sem jogadores posicionados para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B na linha de reposição na sua quadra de ataque de sua equipe A equipe B deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.

39.5 EXEMPLO: A1 e B1 iniciam uma briga na quadra de jogo. A6 e B6 entram na quadra de jogo, mas não estão envolvidos na briga. A7 também entra na quadra de jogo e golpeia com o punho no rosto de B1.

INTERPRETAÇÃO: A1 e B1 deverão ser desqualificados, registrado como "Dc". A7 deverá ser desqualificado, registrado como "D2". Na súmula de jogo os espaços restantes de A7 deverão ser registrados com "F". A6 e B6 deverão ser desqualificados



por terem entrado na quadra de jogo durante a briga. O técnico da equipe A e o técnico da equipe B deverão ser sancionados com faltas técnicas, registradas como "Bc". Na súmula de jogo os espaços restantes de A6 e B6 deverão ser registrados com "F". As penalidades por ambas faltas desqualificantes (A1, B1) e ambas faltas técnicas (A6, B6) deverão ser canceladas entre si. O substituto de B1 deverá tentar 2 lances livres sem jogadores posicionados para rebote, O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para equipe B na linha de reposição em sua quadra de ataque, A equipe B deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.

39.6 EXEMPLO: A1 e B1 iniciam uma briga na quadra de jogo. A6 e o gerente da equipe A entram na quadra de jogo e participam ativamente na briga.

INTERPRETAÇÃO: A1 e B1 deverão ser desqualificados, registrado como "Dc". As penalidades contra ambas as faltas desqualificantes (A1, B1) deverão ser canceladas entre si. O técnico da equipe A deverá ser sancionado com uma falta técnica, registrada como "B2". A6 deverá ser desqualificado, registrado como "D2". Na súmula de jogo os espaços restantes de A6 deverão ser registrados com "F". O gerente da equipe A também deverá ser desqualificado. Sua falta desqualificante deverá ser sancionada no técnico da equipe A, registrada como "B2".

Qualquer jogador (es) da equipe B deverá tentar 6 lances livres (2 lances livres pela falta técnica para o técnico da equipe A já que A6 e o gerente da equipe A deixaram sua área de banco, 2 lances livres pela falta desqualificante de A6 pela sua participação ativa na situação de briga e 2 lances livres pela falta técnica do técnico da equipe A porque o gerente da equipe A foi desqualificado por sua participação ativa na situação de briga.

O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para equipe B na linha de reposição em sua quadra de ataque, A equipe B deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.

39.7 EXEMPLO: O técnico da equipe A deixa a área de banco da equipe e participa ativamente numa situação de briga na quadra de jogo.

INTERPRETAÇÃO: O técnico da equipe A deverá ser sancionado com uma falta desqualificante por ter deixado a área de banco da equipe, registrada na súmula de jogo como "D2". Em adição, o técnico da equipe A deverá ser sancionado com outra falta desqualificante por empurrar fortemente B3 durante a briga, registrada na súmula de jogo como "D2". O espaço restante do técnico de A deverá ser registrado na súmula de jogo com "F". Qualquer jogador da equipe B deverá tentar 2 lances livres sem nenhum jogador posicionado para rebote. B3 então deverá tentar 2 lances livres sem nenhum jogador posicionado para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B na linha de reposição em sua quadra de ataque. A equipe B deverá ter 14 segundos 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 de jogo parado, os oficiais devem prestar especial atenção na ordem em que as violações 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 quando o sinal do relógio de 24 segundos soa. Após o sinal, com A1 ainda no ar, B1 é sancionado com uma falta antidesportiva em A1 e:

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

INTERPRETAÇÃO: *Em todos os casos, a falta antidesportiva de B1 não poderá ser desconsiderada.*

(a) *A1 sofreu uma falta de B1 enquanto A1 estava em ato de arremesso. A violação de relógio de 24 segundos pela equipe A (a bola não toca o aro) deverá ser desconsiderada como ocorreu após a falta antidesportiva. A1 deverá tentar 2 ou 3 lances livres sem jogadores posicionados para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para equipe A na linha de reposição em sua quadra de ataque.*

(b) *Não ocorreu uma violação do relógio de 24 segundos. A1 deverá tentar 2 ou 3 lances livre sem jogadores posicionados para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para equipe A na linha de reposição em sua quadra de ataque.*

(c) *Deverão ser concedidos para A1 2 ou 3 pontos e 1 lance livre adicional sem jogadores posicionados para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para equipe A na linha de reposição em sua quadra de ataque.*

42.3 EXEMPLO: A1, em seu ato de arremesso para uma cesta de campo, sofre falta de B2. Depois da falta, com A1 ainda em ato de arremesso, B1 comete falta em A1.

INTERPRETAÇÃO: *A falta de B1 deverá ser desconsiderada, a menos que esta seja uma falta antidesportiva ou falta desqualificante.*

42.4 EXEMPLO: B1 é sancionado com uma falta antidesportiva contra A1. Após a falta, o técnico da equipe A e o técnico da equipe B são sancionados com faltas técnicas.

INTERPRETAÇÃO: *As Penalidades iguais deverão ser canceladas na ordem em que ocorreram. Portanto, as sanções das faltas técnicas dos técnicos deverão ser canceladas. A1 deverá tentar 2 lances livres sem jogadores posicionados para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para equipe A na linha de reposição em sua quadra de ataque. A equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.*

42.5 EXEMPLO: B1 é sancionado com uma falta em A1 que estava em uma tentativa de cesta de campo, que converte. A1 então é sancionado com uma falta técnica.

INTERPRETAÇÃO: *A cesta de A1 deverá valer. As penalidades para ambas as faltas são iguais e deverão ser canceladas entre si. O jogo deverá ser reiniciado como depois de qualquer cesta de campo.*



- 42.6 EXEMPLO:** Em uma cesta de campo convertida, B1 é sancionada uma falta antidesportiva contra A1. Então, A1 é sancionado com uma falta técnica.

INTERPRETAÇÃO: *A cesta de A1 deverá valer. As penalidades por ambas as faltas não são iguais e não deverão se cancelar entre si. Qualquer jogador da equipe B deverá tentar 1 lance livre sem jogadores posicionados para rebote. A1 deverá tentar 1 lance livre sem jogadores posicionados para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A na linha de reposição na quadra de ataque de sua equipe.*

- 42.7 EXEMPLO:** B1 empurra A1. B1 é sancionado com uma falta pessoal. Esta é a terceira falta de equipe da equipe B no terceiro quarto. A1 é então sancionado com uma falta desqualificante por golpear B1 com seu cotovelo.

INTERPRETAÇÃO: *Isto não é uma falta dupla, As penalidades por ambas as faltas não são iguais e não deverão se cancelar entre si. B1 deverá tentar 2 lances livres sem jogadores posicionados para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B na linha de reposição na quadra de ataque de sua equipe.*

- 42.8 EXEMPLO:** B1 comete falta pessoal no driblador A1. Esta é a terceira falta da equipe B no quarto. Depois disso A1 arremessa a bola contra o corpo de B1 (mãos, pernas, peito, etc.).

INTERPRETAÇÃO: *B1 é sancionado com uma falta pessoal. A1 é sancionado com uma falta técnica. Qualquer jogador da equipe B deverá tentar 1 lance livre sem jogadores posicionados para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no lugar mais próximo onde a falta em B1 ocorreu.*

- 42.9 EXEMPLO:** B1 comete falta pessoal no driblador A1, esta é a quinta falta da equipe B no quarto. Depois disso A1 arremessa a bola de uma pequena distância diretamente no rosto de B1 (cabeça).

INTERPRETAÇÃO: *B1 é sancionado com uma falta pessoal. A1 é sancionado com uma falta desqualificante. A substituto de A1 deverá tentar 2 lances livres sem nenhum jogador posicionado para rebote. Depois disso, qualquer jogador da equipe B deverá tentar 2 lances livres sem nenhum jogador posicionado para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B na linha de reposição na quadra de ataque de sua equipe.*

- 42.10 EXEMPLO:** B1 comete falta pessoal no driblador A1. Esta é a terceira falta da equipe B no quarto. Depois disso A1 arremessa a bola de uma pequena distância diretamente no rosto de B1 (cabeça).

INTERPRETAÇÃO: *B1 é sancionado com uma falta pessoal. A1 é sancionado com uma falta desqualificante. Qualquer jogador da equipe B deverá tentar 2 lances livres sem nenhum jogador posicionado para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B na linha de reposição na quadra de ataque de sua equipe.*

- 42.11 EXEMPLO:** B1 comete falta pessoal no driblador A1, esta é a quinta falta da equipe B no quarto. Depois disso A1 arremessa a bola contra o corpo de B1 (mãos, pernas, peito, etc.).



INTERPRETAÇÃO: B1 é sancionado com uma falta pessoal. A1 é sancionado com uma falta técnica. Qualquer jogador da equipe B deverá tentar 1 lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote. A 1 deverá tentar 2 lances livres e o jogo deverá continuar como após qualquer último lance livre.

42.12 EXEMPLO: Restando 8 segundos no relógio de 24 segundos, B1 em sua quadra de defesa é sancionado com falta em A1. Depois disso, B2 é sancionado com uma falta técnica.

- (a) A falta de B1 é a quarta falta da equipe B e a falta técnica de B2 é a quinta falta da equipe B no quarto.
- (b) A falta de B1 é a quinta falta da equipe B e a falta técnica de B2 é a sexta falta da equipe B no quarto.
- (c) A1 recebeu a falta em seu ato de arremesso e a bola não entrou na cesta.
- (d) A1 recebeu a falta em seu ato de arremesso e a bola entrou na cesta.

INTERPRETAÇÃO: Em todos os casos para uma falta técnica, qualquer jogador da equipe A deverá tentar 1 lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote. Depois do lance livre:

- (a) O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no lugar mais próximo onde a falta em A1 ocorreu. A equipe A deverá ter 24 segundos no relógio de 24 segundos.
- (b) A 1 deverá tentar 2 lances livres e o jogo deverá continuar como após qualquer último lance livre.
- (c) A 1 deverá tentar 2 ou 3 lances livres e o jogo deverá continuar como após qualquer último lance livre.
- (d) A cesta de A1 deverá valer. A 1 deverá tentar 2 lances livres e o jogo deverá continuar como após qualquer último lance livre.

42.13 EXEMPLO: Restando 8 segundos no relógio de 24 segundos, B1 é sancionado com uma falta antidesportiva em A1. Depois disso:

- (a) A2,
- (b) B2.

É sancionado com uma falta técnica.

INTERPRETAÇÃO:

- (a) Qualquer jogador da equipe B deverá tentar 1 lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote.
 - (b) Qualquer jogador da equipe A deverá tentar 1 lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote.
- Em ambos os casos, depois do lance livre da falta técnica, A1 deverá tentar 2 lances livres sem jogadores posicionados para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A na linha de reposição na quadra de ataque de sua equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.

42.14 DETERMINAÇÃO: Se faltas duplas ou faltas com penalidades iguais são sancionadas durante situações de lance livre, as faltas deverão ser registradas na súmula de jogo, entretanto, as penalidades não deverão ser administradas.

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

- (a) A2 e B2 são sancionados com uma falta dupla.
- (b) A2 e B2 são sancionados com faltas técnicas.



INTERPRETAÇÃO: *As penalidades de faltas em A2 e B2 deverão ser canceladas. A1 deverá tentar seu segundo lance livre. A partida deverá ser reiniciada como após qualquer último lance livre.*

- 42.16 EXEMPLO:** São concedidos 2 lances livres para A1. Ambos os lances livres são convertidos. Após o último lance livre, mas antes da bola se tornar viva:
- (a) A2 e B2 cometem uma falta dupla.
 - (b) A2 e B2 cometem faltas técnicas.

INTERPRETAÇÃO: *As faltas deverão ser sancionadas contra A2 e B2, O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição na linha final, como após qualquer último lance livre convertido.*

42.17 DETERMINAÇÃO: Se uma falta técnica é marcada, a penalidade de lance livre deverá ser administrada imediatamente sem nenhum jogador posicionado para rebote. Isto não é válido para uma falta técnica sancionada no técnico pela desqualificação do assistente técnico, substituto, jogador excluído e membro acompanhante de equipe. A penalidade por tal falta técnica (2 lances livres e uma reposição na linha de reposição na quadra de ataque da equipe) deverá ser administrada na ordem em que todas as faltas e violações tenham ocorrido, a menos que elas tenham sido canceladas.

- 42.18 EXEMPLO:** A1, em seu ato de arremesso para uma cesta de campo, sofre falta de B2. Esta é a quinta falta da equipe B no quarto. A6 entra na quadra de jogo, mas não participa ativamente na briga. O técnico da equipe A é sancionado com uma falta técnica, registrada como "B2".

INTERPRETAÇÃO: *A6 deverá ser desqualificado por ter entrado na quadra de jogo durante uma situação de briga. A1 deverá tentar 2 lances livres sem nenhum jogador posicionado para rebote. Qualquer jogador da equipe B deverá tentar 2 lances livres pela falta técnica do técnico da equipe A. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para equipe B na linha de reposição na sua quadra de ataque. A equipe B deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.*

42.19 DETERMINAÇÃO: No caso de faltas duplas e após o cancelamento de penalidades iguais em ambas as equipes, se não houver outras penalidades restantes para administração, a partida deverá ser reiniciada com uma reposição pela equipe que tinha o controle de bola ou que tinha o direito à bola antes da primeira infração. No caso de nenhuma equipe ter o controle de bola ou ter direito à bola antes da primeira infração, esta é uma situação de bola ao alto. A partida deverá ser reiniciada com uma reposição de posse alternada.

- 42.20 EXEMPLO:** Durante o intervalo de jogo, entre o primeiro e o segundo quarto, A1 e B1 são sancionados com faltas desqualificantes ou o técnico da equipe A e da equipe B são sancionados com faltas técnicas.
- A seta aponta para a:
- (a) Equipe A.
 - (b) Equipe B.

INTERPRETAÇÃO:

(a) O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no prolongamento da linha central, do lado oposto da mesa de controle. Quando a bola toca ou é



MINISTÉRIO DO
ESPORTE



legalmente tocada por um jogador na quadra de jogo, a direção da seta deverá ser invertida em favor da equipe B.

(b) O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B no prolongamento da linha central, do lado oposto da mesa de controle. Quando a bola toca ou é legalmente tocada por um jogador na quadra de jogo, a direção da seta deverá ser invertida em favor da equipe A.



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 se torne viva, depois da primeira bola morta, após o cronômetro de jogo ter sido acionado logo que o erro ocorreu. Isto é:

Erro ocorre durante uma bola morta	O erro é corrigível
Bola viva	O erro é corrigível
Cronômetro de jogo é acionado ou continua ligado	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 deverá ser reiniciada e a bola deverá ser concedida para a equipe com direito à bola no momento em que a partida foi interrompida para corrigir o erro.

44.2 EXEMPLO: B1 comete falta em A1. Esta é a quarta falta da equipe B no quarto. São erroneamente concedidos 2 lances livres para A1. Após o último lance livre convertido, a partida continua. B2 recebe a bola na quadra de jogo, dribla e faz uma cesta. O erro é descoberto:

- (a) Antes,
- (b) Depois.

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

INTERPRETAÇÃO: *A cesta de B2 deverá valer.*

(a) *O erro ainda é corrigível. Qualquer lance livre convertido deverá ser cancelado. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A na linha final onde o jogo foi interrompido para corrigir o erro.*

(b) *O erro não é mais corrigível e o jogo continua.*

44.3 EXEMPLO: B1 comete falta em A1. Esta é a quinta falta da equipe B no quarto. São concedidos 2 lances livres para A1. Após o primeiro lance livre convertido, B2 erroneamente pega a bola e passa a bola da linha final para B3. Restando 18 segundos no relógio de 24 segundos, B3 dribla em sua quadra de defesa quando o erro de não ter sido cobrado o segundo lance livre de A1 é reconhecido.

INTERPRETAÇÃO: *O jogo deverá ser interrompido imediatamente. A1 deverá tentar seu segundo lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B no lugar mais próximo de onde o jogo foi interrompido, a equipe B deverá ter 18 segundos no relógio de 24 segundos.*

44.4 DETERMINAÇÃO: Se o erro constitui do jogador errado tentar lance(s) livre(s), o(s) lances(s) livres(s) deverá(ão) ser cancelado(s). A bola deverá ser concedida para os adversários para uma reposição no prolongamento da linha de lance livre, a menos que a partida tenha iniciado. Neste caso, a bola deverá ser concedida para uma reposição no local mais próximo de onde a partida foi interrompida, a menos que penalidades de outras infrações tenham que ser administradas. Se os oficiais descobrirem antes da bola ter saído das mãos do arremessador do lance livre para o primeiro lance livre, que um jogador errado tem a intenção de tentar o(s) lance(s) livre(s), ele deverá ser imediatamente substituído pelo arremessador correto de lance livre, sem nenhuma sanção.



44.5 EXEMPLO: B1 comete falta em A1. Esta é a sexta falta da equipe B no quarto. São concedidos 2 lances livres para A1. Ao invés de A1, é A2 que tenta 2 lances livres. O erro é reconhecido:

- (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: *(a) O erro deverá ser imediatamente corrigido. A1 deverá tentar 2 lances livres, sem nenhuma sanção para a equipe A.*

(b) e (c) Os 2 lances livres deverão ser cancelados. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B, no prolongamento da linha de lance livre em sua quadra de defesa.

Se a falta de B1 é uma falta antidesportiva, o direito a posse de bola como parte da penalidade é cancelada. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B, no prolongamento da linha de lance livre em sua quadra de defesa.

44.6 EXEMPLO: B1 comete falta em A1 na tentativa não convertida de uma cesta de campo de 2 pontos. Após isso, O técnico da equipe B é sancionado com uma falta técnica. 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 reconhecido antes da bola ter deixado as mãos de A2 para o seu terceiro lance livre.

INTERPRETAÇÃO: *O primeiro lance livre pela penalidade de falta técnica foi legalmente realizado por A2. Os próximos 2 lances livres tentados por A2 ao invés de A1 deverão ser cancelados. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B no prolongamento da linha de lance livre em sua quadra de defesa.*

44.7 EXEMPLO: B1 comete falta em A1, quando o sinal do cronômetro de jogo soa para o final do terceiro período. Esta é a sexta falta da equipe B no quarto. São concedidos 2 lances livres para A1. Ao invés de A1, é A2 que tenta 2 lances livres. O erro é reconhecido depois da bola ter deixado as mãos de A2 para o seu primeiro lance livre.

INTERPRETAÇÃO: *Os 2 lances livres deverão ser cancelados. O quarto quarto deverá iniciar com uma reposição para equipe B no prolongamento da linha de lance livre em sua quadra de defesa. A equipe B deverá ter 24 segundos no relógio de 24 segundos. A direção da seta permanece inalterada.*

44.8 DETERMINAÇÃO: Após o erro ser corrigido, a partida deverá ser reiniciada no lugar mais próximo de onde o jogo foi interrompido 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 deverá ser reiniciado como após qualquer último lance(s) livre(s).
- (b) Se não houver mudança de posse de bola da equipe após o erro ser cometido, e a mesma equipe marcar uma cesta, o erro deverá ser desconsiderado e o jogo deverá ser reiniciado como após qualquer cesta de campo.

44.9 EXEMPLO: B1 comete falta em A1. Esta é a quinta falta da equipe B no quarto. Erroneamente, foi concedida uma reposição para A1, ao invés de 2 lances livres. A2 dribla quando B2 tapeia a bola para fora da quadra de jogo. O técnico da equipe A solicita um tempo debitado. Durante o tempo debitado, os oficiais reconhecem o erro ou são avisados que 2 lances livres deveriam ter sido concedidos para A1.



INTERPRETAÇÃO: *A1 deverá tentar 2 lances livres e o jogo deverá ser reiniciado como após qualquer último lance livre.*

44.10 EXEMPLO: B1 comete falta em A1. Esta é a quinta falta da equipe B no quarto. 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 convertida. São concedidos 2 lances livres para A2. É concedido um tempo debitado para a equipe A. Durante o tempo debitado, os oficiais reconhecem o erro ou são avisados que 2 lances livres deveriam ter sido concedidos para A1.

INTERPRETAÇÃO: *A1 deverá tentar 2 lances livres sem nenhum jogador posicionado para rebote. Então, A2 deverá tentar 2 lances livres e o jogo deverá continuar como após qualquer último lance livre.*

44.11 EXEMPLO: B1 comete falta em A1. Esta é a quinta falta da equipe B. Erroneamente, foi concedida uma reposição para A1 ao invés de 2 lances livres. Após a reposição, A2 marca uma cesta de campo. Antes da bola se tornar viva, os oficiais reconhecem o erro.

INTERPRETAÇÃO: *O erro é desconsiderado. O jogo deverá ser reiniciado como após qualquer cesta de campo.*

44.12 DETERMINAÇÃO: Um erro na manutenção do tempo de jogo envolvendo o tempo consumido ou omitido no cronômetro de jogo pode ser corrigido pelos oficiais em qualquer tempo antes do árbitro principal (crew chief) ter assinado a súmula de jogo.

44.13 EXEMPLO: Restando 7 segundos no cronômetro de jogo no quarto e o placar equipe A 76 – equipe B 76, Para equipe A é concedida uma reposição em sua quadra de ataque. Depois da bola ter tocado um jogador na quadra de jogo, o cronômetro foi acionado com 3 segundos de atraso. Depois de mais 4 segundos, A1 marca uma cesta. Neste momento foi trazida a atenção dos oficiais que o cronômetro de jogo foi acionado com 3 segundos de atraso.

INTERPRETAÇÃO: *Se os oficiais concordam que a cesta foi marcada dentro do tempo de jogo restante de 7 segundos, a cesta deverá valer. Além disso, se os oficiais concordam que o cronômetro de jogo foi acionado com 3 segundos de atraso, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B em sua linha final, restando 3 segundos no cronômetro de jogo.*



Art. 46 Árbitro (Crew Chief): 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 estiverem sujeitas à revisão pelo SRI, os oficiais deverão indicar esta decisão inicial na quadra de jogo.
3. Antes da revisão pelo SRI, os oficiais devem reunir o máximo de informações possíveis dos oficiais de mesa e do comissário, se presente.
4. O árbitro (crew chief) decide se a revisão pelo SRI será utilizada ou não. Se não for utilizado, a decisão inicial do oficial continuará 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 quarto ou tempo extra (prorrogação), ou antes, do árbitro(crew chief) ter assinado a súmula de jogo, a menos que seja indicado o contrário.
7. Os oficiais devem manter ambas as equipes na quadra de jogo ao final do segundo período se uma revisão pelo SRI for utilizada para decidir se antes do final do segundo período ocorreu uma falta, uma violação do arremessador por sair da quadra de jogo, uma violação de 24 segundos ou uma violação de 8 segundos ou se algum tempo deverá ser adicionado no cronômetro de jogo.
8. Os oficiais devem manter ambas as equipes na quadra de jogo sempre se a revisão pelo SRI for utilizada no final do quarto e em cada tempo extra (prorrogação).
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 técnicos com o SRI.
10. Se o SRI não funcionar e não houver nenhum equipamento disponível aprovado para a substituição, o SRI não poderá ser utilizado.
11. Durante a revisão pelo SRI, os oficiais devem assegurar que pessoas não autorizadas tenham acesso ao monitor do SRI.
12. Após o término da revisão pelo SRI, a decisão final deve ser claramente relatada pelo árbitro(crew chief) em frente à mesa de controle e, se necessário, comunicada aos técnicos de ambas as equipes.

46.2 EXEMPLO: A1 converte um arremesso para uma cesta de campo quando o sinal do cronômetro de jogo soa para o final do quarto de jogo. Os oficiais concedem 2 ou 3 pontos. 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 que a bola foi lançada após o término do tempo de jogo do quarto ou da partida, a cesta é cancelada. Se a revisão pelo SRI verificar que a bola foi lançada antes do final do tempo de jogo do quarto ou da partida, o árbitro confirma os 2 ou 3 pontos para a equipe A.*

46.3 EXEMPLO: A equipe B está vencendo por 2 pontos. O sinal do cronômetro de jogo soa para o final do quarto ou da partida quando A1 converte um arremesso para uma cesta de campo. São concedidos 2 pontos para A1. Os oficiais têm dúvida se o arremesso de A1 deveria valer 3 pontos.



MINISTÉRIO DO
ESPORTE



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 quarto. Os oficiais têm dúvida se A1 tocou a linha limítrofe durante o seu arremesso.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão pelo SRI pode ser utilizada no final do quarto, para decidir se um arremesso convertido para uma cesta de campo foi realizado antes do sinal do cronômetro de jogo soar para o final do quarto, se então, a revisão pelo SRI pode ser utilizada ainda, para decidir se houve uma violação de bola fora da quadra de jogo pelo arremessador, e se caso afirmativo, quanto tempo deverá ser mostrado no cronômetro de jogo.*

- 46.5 EXEMPLO:** Com 1:37 para jogar no quarto quarto soa o sinal do relógio de 24 segundos. Ao mesmo tempo A1 converte uma cesta de campo e A2 comete uma falta em B1 embaixo da cesta. Os oficiais não têm certeza se a bola ainda estava nas mãos de A1 quando o tempo do relógio de 24 segundos tenha soado.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão pelo SRI pode ser utilizada para decidir se um arremesso para uma cesta de campo convertido foi lançado antes de soar o sinal do relógio de 24 segundos.*

Se a revisão pelo SRI indica que a bola tenha sido lançada antes do tempo do relógio de 24 segundos ter soado, a cesta deverá valer e a penalidade da falta de A2 deverá ser administrada.

Se a revisão pelo SRI indica que a bola tenha sido lançada depois do tempo do relógio de 24 segundos ter soado, a cesta não deverá valer e a falta de A2 deverá ser desprezada.

- 46.6 EXEMPLO:** Restando 1:37 no cronômetro de jogo no quarto quarto, soa o sinal do relógio de 24 segundos. Ao mesmo tempo A1 converte uma cesta de campo e B1 comete uma falta em A2 embaixo da cesta. Os oficiais não têm certeza se a bola ainda estava nas mãos de A1 quando o tempo do relógio de 24 segundos tenha soado.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão pelo SRI pode ser utilizada para decidir se um arremesso para uma cesta de campo convertido foi lançado antes de soar o sinal do relógio de 24 segundos.*

Se a revisão pelo SRI indica que a bola tenha sido lançada antes do tempo do relógio de 24 segundos ter soado, a cesta deverá valer e a penalidade da falta de B1 deverá ser administrada.

Se a revisão pelo SRI indica que a bola tenha sido lançada depois do tempo do relógio de 24 segundos ter soado, a cesta não deverá valer e a falta de B1 deverá ser desprezada.

- 46.7 EXEMPLO:** Restando 1:16 no cronômetro de jogo no quarto quarto, A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo. O oficial sanciona uma violação de interferência. Os oficiais não tem certeza se a bola estava em sua trajetória ascendente ou descendente para a cesta.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão pelo SRI pode ser utilizada para decidir quando uma situação de goaltending ou interferência de cesta tenha sido sancionada corretamente.*



Se a revisão pelo SRI indica que a bola estava em sua trajetória descendente para a cesta, uma violação de goaltending deverá ser mantida.

Se a revisão pelo SRI indica que a bola não estava em sua trajetória descendente para a cesta, uma situação de bola ao alto ocorreu.

- 46.8 EXEMPLO:** Restando 0:38 no cronômetro de jogo no quarto quarto, A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo. A bola toca a tabela acima do nível do aro e é tocada por B1. O oficial decidiu que o toque de B1 foi legal e assim sendo não sancionou uma violação de tendência de cesta.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão pelo SRI pode ser utilizada somente quando os oficiais tenham interferido.*

- 46.9 EXEMPLO:** Restando 0:40 no cronômetro de jogo no quarto quarto, A1 tem a bola em suas mãos ou a disposição para uma reposição quando B2 causa um contato com A2 na quadra de jogo. B2 é sancionado com uma falta antidesportiva. Os oficiais não tem certeza se a bola estava ainda nas mãos de A1 quando a falta ocorreu.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão pelo SRI pode ser utilizada durante qualquer tempo do jogo para decidir se uma falta deverá ser rebaixada para falta pessoal ou elevada para falta desqualificante.*

Se a revisão pelo SRI indica que a falta ocorreu antes da bola ter sido liberada, a falta de B2 deverá ser mantida com antidesportiva.

Se a revisão pelo SRI indica que a falta (ação de basquetebol) ocorreu depois da bola ter sido liberada, a falta de B2 deverá ser rebaixada para uma falta pessoal.

- 46.10 EXEMPLO:** B1 é sancionado com uma falta antidesportiva por golpear A1 com seu cotovelo. Os oficiais não tem certeza se B1 tenha golpeado A1 por balançar seu cotovelo.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão pelo SRI pode ser utilizada durante qualquer tempo do jogo para decidir se uma falta pessoal, antidesportiva ou desqualificante deverá ser considerada uma falta técnica.*

Se a revisão pelo SRI indica que nenhum contato ocorreu, a falta de B1 deverá ser rebaixada para uma falta técnica.

- 46.11 EXEMPLO:** B1 é sancionado com uma falta pessoal. Os oficiais não têm certeza se a falta foi uma falta antidesportiva.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão pelo SRI pode ser utilizada durante qualquer tempo do jogo para decidir se uma falta pessoal deverá ser elevada. Entretanto, se o SRI indica que esta falta não ocorreu, a falta pessoal não pode ser cancelada.*

- 46.12 EXEMPLO:** A1 dribla em direção a cesta num contra-ataque sem nenhum defensor entre ele e a cesta dos oponentes. B1 usa seus braços para alcançar a bola e provoca um contato em A1 lateralmente. B1 é sancionado com uma falta antidesportiva. O oficial não tem certeza se esta falta foi corretamente sancionada como uma falta antidesportiva.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão pelo SRI pode ser utilizada durante qualquer tempo do jogo para decidir se uma falta deverá ser rebaixada para falta pessoal ou elevada para falta desqualificante. Entretanto, a revisão do SRI indica que A1 foi responsável pelo contato de bater no braço de B1. A falta antidesportiva na defesa de B1 não pode ser*



trocada por uma falta ofensiva de A1. A decisão inicial dos oficiais deverá permanecer válida.

- 46.13 EXEMPLO:** B1 comete falta no driblador A1. O oficial não tem certeza se essa falta deve ser elevada para uma falta antidesportiva.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão pelo SRI pode ser utilizada durante qualquer tempo do jogo para decidir se uma falta deve ser elevada para uma falta antidesportiva. Entretanto, se a revisão do SRI indica que A1 foi o responsável pelo contato de carga sobre A1. A falta na defesa de B1 não pode ser trocada por uma falta ofensiva de A1. A decisão inicial dos oficiais deverá permanecer válida.*

- 46.14 EXEMPLO:** A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo que é convertido e aproximadamente ao mesmo tempo soa o sinal do cronômetro de jogo para o final do quarto. Os oficiais não têm certeza se uma violação de 24 segundos ocorreu.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão pelo SRI pode ser utilizada, para decidir no final de um quarto, se um arremesso para uma cesta de campo convertido foi realizado antes que o sinal do cronômetro de jogo tenha soado para o final do quarto. A revisão do SRI pode ser utilizada, além disso, para decidir se e quanto tempo deverá ser mostrado no cronômetro de jogo se uma violação de 24 segundos tenha ocorrido.*

- 46.15 EXEMPLO:** A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo que é convertido e aproximadamente ao mesmo tempo soa o sinal do cronômetro de jogo para o final do quarto. Os oficiais não têm certeza se a equipe A cometeu uma violação da regra de 8 segundos.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão pelo SRI pode ser utilizada, para decidir no final de um quarto se um arremesso para uma cesta de campo convertido foi realizado antes que o sinal do cronômetro de jogo tenha soado para o final do quarto. Em tal caso, a revisão do SRI pode ser utilizada, além disso, para decidir se e então, quanto tempo deve ser mostrado no cronômetro de jogo se uma violação de 8 segundos tenha ocorrido.*

- 46.16 EXEMPLO:** A equipe B está vencendo por 2 pontos. O cronômetro de jogo soa para o final do quarto ou da partida, quando B1 comete uma falta pessoal no driblador A1. Esta é a quinta falta pessoal do jogador da equipe B.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão pelo SRI pode ser utilizada no final do quarto ou de cada tempo extra (prorrogação) para decidir se a falta ocorreu antes do final do tempo de jogo. Em tal caso, A1 deverá tentar 2 lances livres. O cronômetro de jogo deverá mostrar o tempo de jogo restante.*

- 46.17 EXEMPLO:** A1 tenta um arremesso não convertido 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 quarto.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão do SRI pode ser utilizada no final do quarto ou de cada tempo extra (prorrogação) para decidir se a falta de B1 ocorreu antes do sinal do cronômetro de jogo ter soado. Se a revisão pelo SRI mostrar que aquela falta ocorreu antes do final do quarto, o cronômetro de jogo deverá mostrar o tempo de jogo restante e os lances livres deverão ser administrados.*



Se a revisão pelo SRI mostrar que aquela falta ocorreu após o final do quarto, a falta de B1 deverá ser desprezada e nenhum lance livre deverá ser concedido para A1, a menos que a falta de B1 seja sancionada como falta antidesportiva ou falta desqualificante e houver ainda um quarto ou tempo extra (prorrogação) seguinte.

46.18 EXEMPLO: Restando 5:53 no cronômetro de jogo no primeiro quarto, a bola rola na quadra de jogo próximo à linha lateral quando ambos, A1 e B1 tentam pegar o controle de bola. A bola vai para fora da quadra de jogo e é concedida para uma reposição para equipe A. Os oficiais têm dúvida do jogador que fez com que a bola saísse da quadra de jogo.

INTERPRETAÇÃO: *Os oficiais não podem utilizar a revisão pelo SRI neste momento. A identificação do jogador que fez com que a bola saísse da quadra de jogo através da revisão pelo SRI somente pode ser utilizada quando o cronômetro de jogo mostra 2:00 minutos ou menos no 4º quarto e em cada tempo extra (prorrogação).*

46.19 EXEMPLO: A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo que é convertido. São concedidos 3 pontos para A1. 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 estiver morta.*

Em adição:

- 1. Quando o cronômetro de jogo mostra 2:00 minutos ou menos no quarto quarto ou em qualquer tempo extra (prorrogação), a revisão do SRI pode ser utilizado tão logo a bola tenha entrada na cesta e o cronômetro de jogo paralisado.*
- 2. Uma solicitação de tempo debitado ou substituição pode ser cancelada uma vez que a revisão do SRI tenha finalizado e a decisão da revisão comunicada.*

46.20 EXEMPLO: A1 sofre falta de B1. São concedidos 2 lances livres para A1. Os oficiais têm dúvida sobre o arremessador correto do lance livre.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão pelo SRI pode ser utilizada a qualquer momento durante a partida, para identificar o arremessador correto do lance livre antes da bola tenha deixado as mãos do arremessador em seu primeiro lance livre. Se a revisão pelo SRI confirmar que o arremessador de lance livre estava errado, um erro corrigível ocorre por permitir que o jogador errado tentasse o lance livre e a posse de bola, se for parte da penalidade deverá ser cancelado. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição um oponente na linha de lance livre estendida em sua quadra de defesa.*

46.21 EXEMPLO: A1 e B1 iniciam a dar socos um no outro, e depois outros jogadores se envolvem em uma briga. Após alguns minutos, os oficiais restabelecem a ordem na quadra de jogo.

INTERPRETAÇÃO: *Uma vez restabelecida a ordem, os oficiais podem utilizar a revisão pelo SRI a qualquer momento durante a partida para identificar o envolvimento de membros de equipe e membros acompanhantes de equipe durante qualquer ato de violência. Depois de reunirem as evidências claras e conclusivas da situação de briga, a decisão final deve ser claramente relatada pelo árbitro em frente à mesa de controle e comunicada a ambos os técnicos.*



46.22 EXEMPLO: Restando 1:45 no cronômetro de jogo no tempo extra (prorrogação) A1 próximo à linha lateral passa a bola para A2. Durante o passe, B1 tapeia a bola para fora da quadra de jogo. Os oficiais têm dúvida se, quando A1 passou a bola, ele já estava fora da quadra de jogo.

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

46.23 EXEMPLO: Restando 1:37 no cronômetro de jogo no quarto quarto, a bola vai para fora da quadra de jogo. É concedida uma reposição para a equipe A. É concedido um tempo debitado para a equipe A. Os oficiais têm dúvida de qual jogador fez com que a bola saísse da quadra de jogo.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão do SRI pode ser utilizada, quando o cronômetro de jogo mostra 2:00 minutos ou menos no último quarto para identificar qual o jogador que fez com que a bola saísse da quadra de jogo. O período de tempo debitado de 1 minuto deverá iniciar somente quando a revisão pelo SRI tenha terminado.*

46.24 DETERMINAÇÃO: Antes do jogo, o árbitro (crew chief) aprova o SRI e informa ambos os técnicos sobre sua disponibilidade. Somente o SRI aprovado pelo árbitro (crew chief) pode ser utilizado para uma revisão do SRI.

46.25 EXEMPLO: A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo que é convertido, quando o sinal do cronômetro de jogo soa para o final da partida. Não existe um SRI aprovado na quadra de jogo, mas o gerente da equipe B afirma que a partida foi filmada pela câmera de vídeo da equipe a partir de uma posição elevada e apresenta o material aos oficiais para uma revisão.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão será negada.*

46.26 DETERMINAÇÃO: Depois de ocorreu um mau funcionamento do cronômetro de jogo, o árbitro (crew chief) está autorizado a usar o SRI para decidir quanto tempo o relógio deve ser corrigido.

46.27 EXEMPLO: Restando 42.2 segundos no cronômetro de jogo no segundo período, A1 dribla a bola em direção da sua quadra de ataque. Nesse momento os oficiais notam que o cronômetro de jogo e o relógio de 24 segundos estão desligados e nada é visível nos mostradores.

INTERPRETAÇÃO: *O jogo deverá ser paralisado imediatamente. O SRI poderá ser usado a qualquer momento durante a partida para decidir quanto tempo deverá ser mostrado em ambos os relógios. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no lugar mais próximo onde o jogo foi interrompido.*