
Fédération Internationale
de Basketball



FIBA

International Basketball
Federation

We Are Basketball



Regras Oficiais de Basquetebol 2010

Aprovadas pelo

FIBA Central Board

San Juan, Porto Rico, 17 de Abril de 2010

Em vigor a partir de 1 de Outubro de 2010

REGRA UM – O JOGO	4
Art. 1 Definições	4
REGRA DOIS – CAMPO E EQUIPAMENTO	4
Art. 2 Campo	4
Art. 3 Equipamento	9
REGRA TRÊS – EQUIPAS	10
Art. 4 Equipas	10
Art. 5 Jogadores: Lesão	12
Art. 6 Capitão: Deveres e poderes	12
Art. 7 Treinadores: Deveres e poderes	13
REGRA QUATRO – REGULAMENTO DO JOGO	14
Art. 8 Tempo de jogo, resultado empatado e períodos suplementares	14
Art. 9 Início ou fim de um período ou do jogo	14
Art. 10 Estatuto da bola	15
Art. 11 Posição do jogador e do árbitro	16
Art. 12 Bola ao ar e posse alternada	16
Art. 13 Como jogar a bola	18
Art. 14 Posse de bola	18
Art. 15 Jogador em acto de lançamento	19
Art. 16 Cesto: Quando é convertido e o seu valor	19
Art. 17 Reposição de bola fora de campo	20
Art. 18 Desconto de tempo	22
Art. 19 Substituição	23
Art. 20 Jogo perdido por falta de comparência	25
Art. 21 Jogo perdido por exclusão	25
REGRA CINCO – VIOLAÇÕES	27
Art. 22 Violações	27
Art. 23 Jogador e bola fora de campo	27
Art. 24 Drible	27
Art. 25 Regra dos apoios (“passos”)	28
Art. 26 Três segundos	29
Art. 27 Jogador estreitamente marcado	29
Art. 28 Oito segundos	30
Art. 29 Vinte e quatro segundos	30
Art. 30 Regresso da bola à zona de defesa	31
Art. 31 Interferência no lançamento e intervenção ilegal sobre a bola	32
REGRA SEIS – FALTAS	34
Art. 32 Faltas	34
Art. 33 Contacto: Princípios gerais	34
Art. 34 Falta pessoal	39
Art. 35 Falta dupla	40
Art. 36 Falta antidesportiva	40
Art. 37 Falta desqualificante	41
Art. 38 Falta técnica	42

Art. 39	Contenda	44
REGRA SETE – DISPOSIÇÕES GERAIS		46
Art. 40	Cinco faltas de jogador.....	46
Art. 41	Faltas de equipa: Penalidade	46
Art. 42	Situações especiais.....	46
Art. 43	Lances livres.....	47
Art. 44	Erros corrigíveis.....	49
REGRA OITO – ÁRBITROS, OFICIAIS DE MESA E COMISSÁRIO: DEVERES E PODERES.....		52
Art. 45	Árbitros, oficiais de mesa e comissário	52
Art. 46	Árbitro principal: Deveres e poderes.....	52
Art. 47	Árbitros: Deveres e poderes.....	53
Art. 48	Marcador e marcador auxiliar: Deveres.....	54
Art. 49	Cronometrista: Deveres.....	55
Art. 50	Operador de vinte e quatro (24) segundos: Deveres	56
A – SINAIS DOS ÁRBITROS.....		58
B – O BOLETIM DE JOGO		64
C – PROCEDIMENTO EM CASO DE PROTESTO		71
D – CLASSIFICAÇÃO DAS EQUIPAS		72
E – DESCONTOS DE TEMPO PARA A TELEVISÃO (TV)		76

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Campo de jogo.....	6
Figura 2	Área restritiva.....	8
Figura 3	Área de cestos de campo de 2 e 3 pontos	8
Figura 4	Mesa dos oficiais e cadeiras dos substitutos	8
Figura 5	Princípio do cilindro	34
Figura 6	Posições dos jogadores durante os lances livres.....	48
Figura 7	Sinais dos árbitros.....	63
Figura 8	Boletim de jogo.....	64
Figura 9	Cabeçalho do boletim de jogo	65
Figura 10	Equipas no boletim de jogo.....	66
Figura 11	Marcha do resultado do jogo	69
Figura 12	Fecho do boletim de jogo	70
Figura 13	Parte inferior do boletim de jogo	70

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

REGRA UM – O JOGO

Art. 1 Definições

1.1 O jogo de Basquetebol

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

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

1.2 O cesto: próprio/adversário

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

1.3 Vencedor do jogo

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

REGRA DOIS – CAMPO E EQUIPAMENTO

Art. 2 Campo

2.1 Campo de jogo

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

2.2 Zona de defesa

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

2.3 Zona de ataque

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

2.4 Linhas

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

2.4.1 Linhas limite

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

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

2.4.2 Linha central, círculo central e semicírculos de lance livre

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

O círculo central deverá ser marcado no centro do campo de jogo com um raio de 1,80 m medido do bordo exterior da circunferência. Se o interior do círculo é pintado, deverá ter a mesma cor que as áreas restritivas.

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

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

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

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

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

2.4.4 Área de cesto de campo de 3 pontos

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

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

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

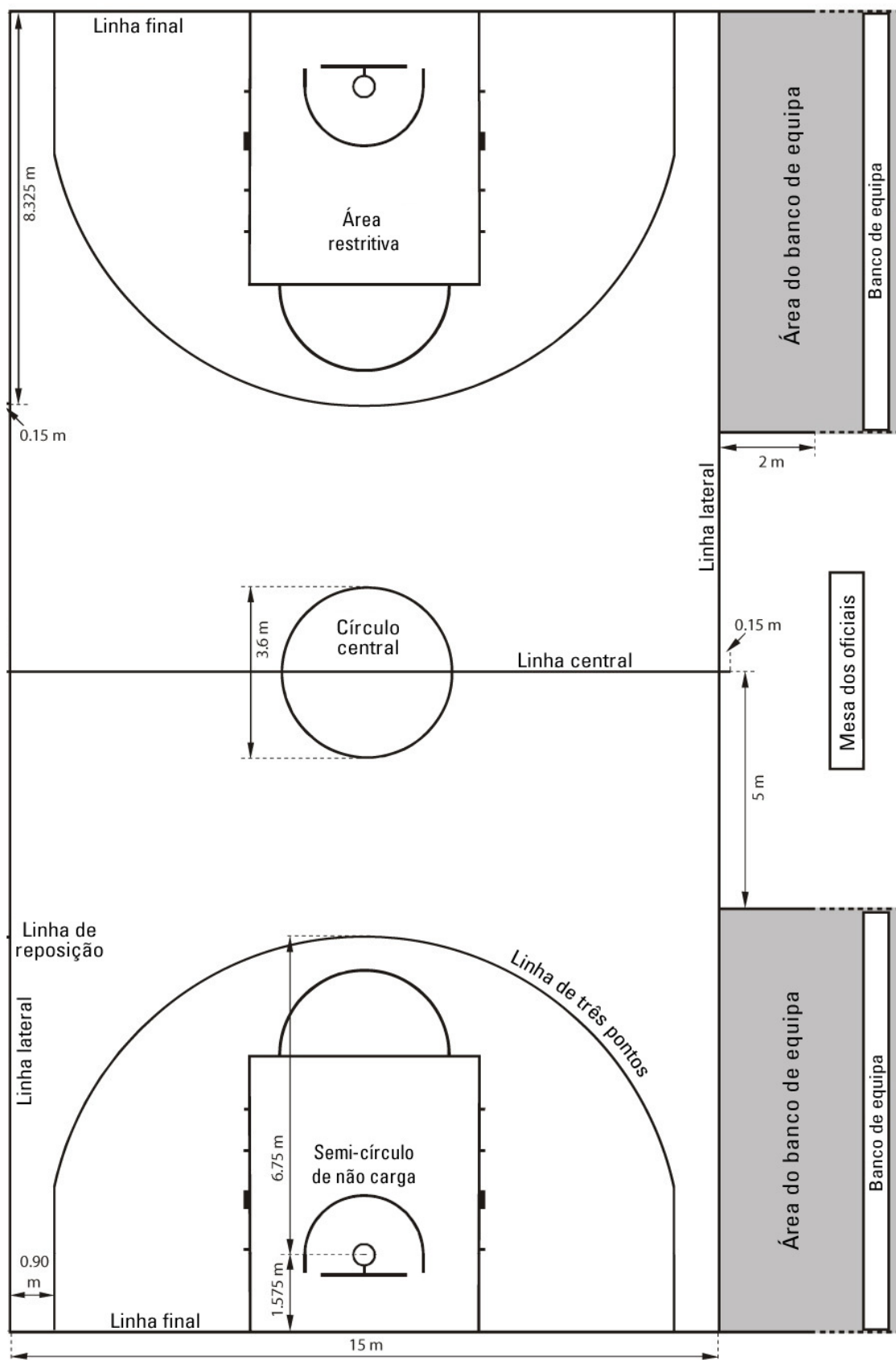


Figura 1 Campo de jogo

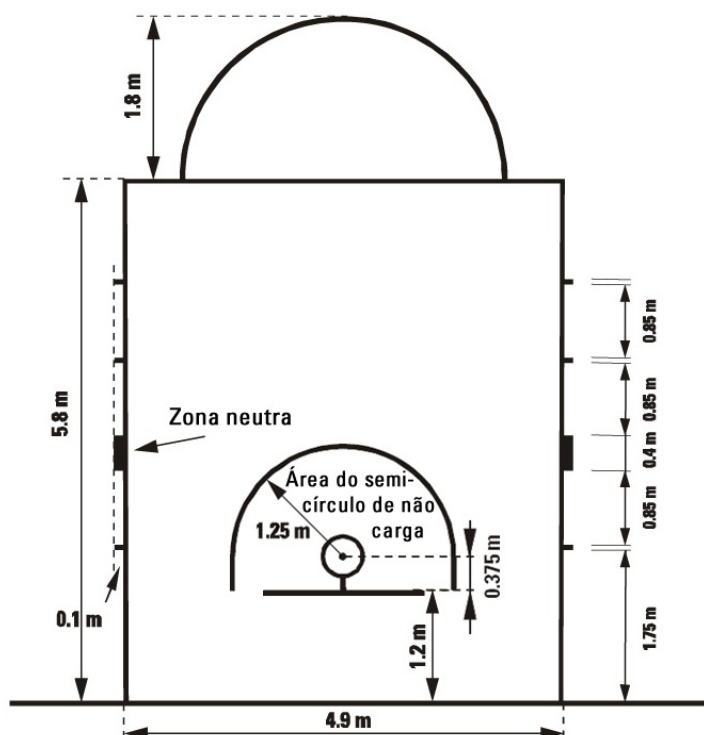


Figura 2 Área restritiva

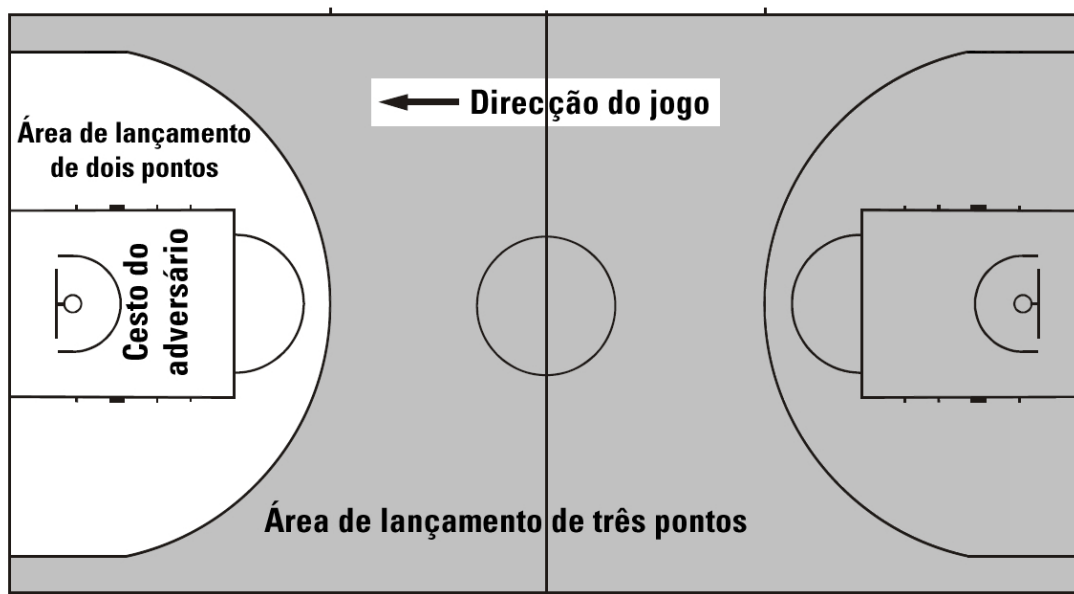


Figura 3 Área de cestos de campo de 2 e 3 pontos

2.5 Posição da mesa dos oficiais e cadeiras dos substitutos (Figura)

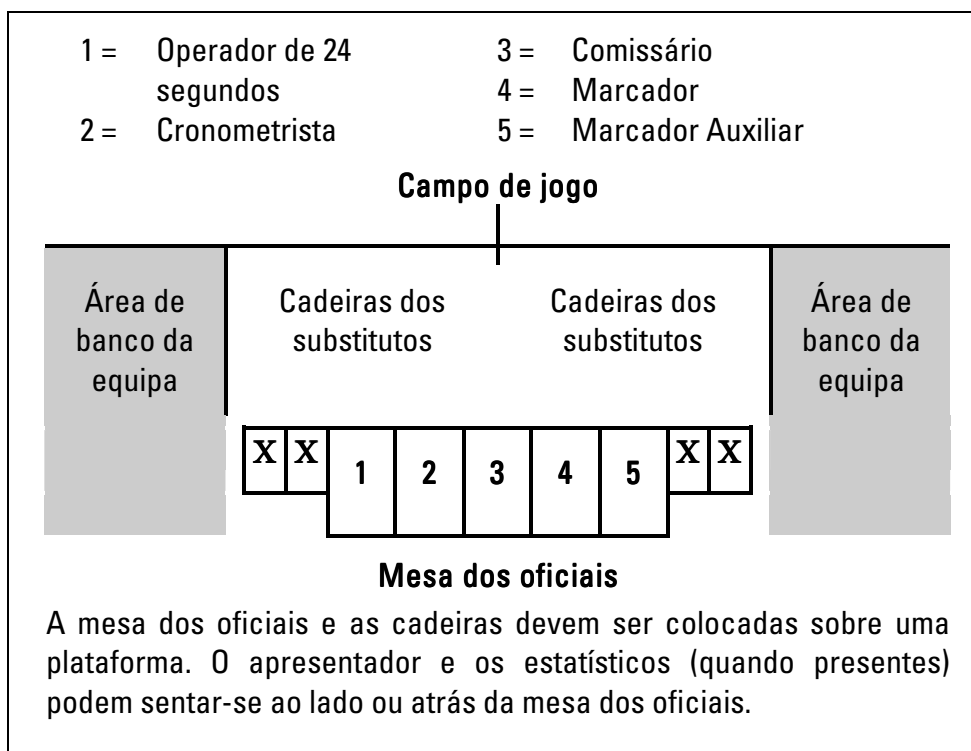


Figura 4 Mesa dos oficiais e cadeiras dos substitutos

Art. 3 Equipamento

O seguinte equipamento deve ser requerido:

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

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

REGRA TRÊS – EQUIPAS

Art. 4 Equipas

4.1 Definição

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

4.2 Regra

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

4.3 Equipamentos

- 4.3.1 O equipamento dos elementos de uma equipa é constituído por:
- Camisolas da mesma cor dominante, à frente e às costas.
Todos os jogadores devem meter as camisolas para dentro dos calções. Os equipamentos de uma só peça são permitidos.
 - Calções da mesma cor dominante, à frente e nas costas, mas não necessariamente da mesma cor que as camisolas.
 - Meias da mesma cor dominante para todos os jogadores da equipa.
- 4.3.2 Cada elemento da equipa deve vestir uma camisola numerada à frente e nas costas, com números lisos e de cor sólida que contraste com a da camisola.
Os números devem ser claramente visíveis e:

- Os das costas deverão ter, pelo menos, vinte (20) cm de altura.
- Os da frente deverão ter, pelo menos, dez (10) cm de altura.
- Os números deverão ter, pelo menos, dois (2) cm de largura.
- As equipas deverão utilizar números de quatro (4) a quinze (15). As Federações Nacionais têm autoridade para aprovar, para as suas competições, outros números com um máximo de dois (2) dígitos.
- Jogadores da mesma equipa não podem utilizar um mesmo número.
- Qualquer publicidade ou logótipo deve situar-se, pelo menos, cinco (5) cm afastado dos números.

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

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

4.4 **Outro equipamento**

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

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

- Os seguintes equipamentos **não são** permitidos:
 - Protecção para dedos, mãos, pulsos, cotovelos ou antebraços, ligaduras ou braçadeiras em couro, plástico, plástico maleável, metal ou outro material duro, mesmo que cobertos por uma protecção macia.
 - Objectos que causem cortes ou abrasões (as unhas devem estar cortadas rentes).
 - Acessórios para a cabeça, cabelo e jóias.
- Os seguintes equipamentos **são** permitidos:
 - Protecções para os ombros, braços, coxas e canelas, desde que o material seja suficientemente macio.
 - Roupas interiores visíveis abaixo dos calções, desde que seja da mesma cor dominante dos calções.
 - Mangas de compressão, desde que sejam da mesma cor dominante das camisolas.
 - Meias de compressão, desde que sejam da mesma cor dominante dos calções. Caso seja uma protecção da coxa, deve terminar acima do joelho; caso seja uma protecção da canela, deve terminar abaixo do joelho.
 - Joelheiras, desde que devidamente protegidas.
 - Protector para nariz lesionado, mesmo que seja feito em material duro.
 - Protector para a boca, desde que seja transparente e incolor.
 - Óculos, desde que não coloquem em risco os demais jogadores.
 - Fitas para a cabeça, com uma largura máxima de cinco (5) cm, feitas em tecido, plástico maleável ou borracha, não-abrasivos e monocromáticos.
 - Adesivos transparentes e incolores para braços, ombros, pernas, etc.

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

Art. 5 Jogadores: Lesão

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

Art. 6 Capitão: Deveres e poderes

- 6.1 O capitão (CAP) é o jogador designado pelo seu treinador para representar a sua equipa no campo de jogo. Durante o jogo pode dirigir-se aos árbitros, de forma cortês, para obter informações, mas apenas quando a bola está morta e o cronómetro de jogo parado.
- 6.2 O capitão deve, imediatamente após o fim do jogo, informar o árbitro principal que a sua equipa pretende protestar o resultado do jogo e assinar o boletim de jogo no espaço designado por 'assinatura do Capitão em caso de protesto'.

Art. 7 Treinadores: Deveres e poderes

- 7.1 Pelo menos vinte (20) minutos antes da hora marcada para o início do jogo, cada treinador ou seu representante deve entregar ao marcador uma lista com os nomes e números correspondentes dos elementos da equipa qualificados para jogar, bem como o nome do capitão da equipa, do treinador e do treinador adjunto. Todos os elementos da equipa cujos nomes são registados no boletim de jogo estão qualificados para jogar, mesmo que se apresentem após o início do jogo.
- 7.2 Pelo menos dez (10) minutos antes da hora marcada para o início do jogo, cada treinador deve confirmar o seu acordo relativamente aos nomes e números correspondentes dos elementos da equipa e os nomes dos treinadores, assinando o boletim de jogo. Simultaneamente deve indicar os cinco (5) jogadores que irão iniciar o jogo. O treinador da equipa 'A' deve ser o primeiro a providenciar esta informação.
- 7.3 Os treinadores, treinadores adjuntos, elementos e acompanhantes da equipa são as únicas pessoas autorizadas a sentarem-se no banco da equipa e permanecerem na área respectiva.
- 7.4 O treinador e o treinador adjunto podem dirigir-se à mesa dos oficiais durante o jogo para obter informações estatísticas, mas apenas quando a bola está morta e o cronómetro de jogo parado.
- 7.5 Apenas ao treinador é permitido permanecer de pé durante o jogo. O treinador pode dirigir-se verbalmente aos seus jogadores desde que permaneça dentro da área do banco da equipa.
- 7.6 Caso a equipa disponha de um treinador adjunto, o seu nome deve ser registado no boletim de jogo antes do seu início (a sua assinatura não é necessária). O treinador adjunto assumirá todos os deveres e poderes do treinador caso este esteja, por qualquer razão, impossibilitado de o fazer.
- 7.7 Quando o capitão abandona o terreno de jogo, o treinador deve informar o árbitro do número do jogador que actuará como capitão no campo de jogo.
- 7.8 O capitão actuará como treinador se não há treinador, se o treinador não pode continuar em funções e se não há treinador adjunto registado no boletim de jogo (ou se está impedido de manter-se em funções). Se o capitão abandonar o campo de jogo, pode continuar a actuar como treinador. Caso tenha abandonado o jogo após uma falta desqualificante ou é incapaz de actuar como treinador devido a lesão, o seu substituto enquanto capitão pode substituí-lo como treinador.
- 7.9 O treinador deve designar o executante de lances livres da sua equipa nos casos em que este não é determinado pelas regras.

REGRA QUATRO – REGULAMENTO DO JOGO

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

- 8.1 O jogo consiste em quatro (4) períodos de dez (10) minutos.
- 8.2 Deverá existir um intervalo de jogo de vinte (20) minutos antes da hora marcada para o seu início.
- 8.3 Deverão existir intervalos de jogo de dois (2) minutos entre o primeiro e o segundo períodos (primeira parte), entre o terceiro e o quarto períodos (segunda parte) e antes de cada período suplementar.
- 8.4 Deverá existir um intervalo de jogo de quinze (15) minutos entre a primeira e a segunda parte.
- 8.5 Um intervalo de jogo começa:
- Vinte (20) minutos antes da hora marcada para o início do jogo.
 - Quando soa o sinal do cronómetro de jogo para o fim de um período.
- 8.6 Um intervalo de jogo acaba:
- No início do primeiro período, quando a bola deixa a(s) mão(s) do árbitro principal na bola ao ar.
 - No início de qualquer outro período, quando a bola é colocada à disposição do jogador que fará a sua reposição de fora do campo.
- 8.7 Se o resultado está empatado no fim do tempo de jogo do quarto período, o jogo deve continuar por tantos períodos suplementares de cinco (5) minutos quantos os necessários para anular o empate.
- 8.8 Se uma falta é cometida quando ou imediatamente antes do sinal sonoro do cronómetro de jogo para o fim do tempo de jogo, todos os eventuais lances livres deverão ser executados depois do fim do tempo de jogo.
- 8.9 Se um período suplementar é necessário em consequência deste(s) lance(s) livre(s), todas as faltas cometidas depois do fim do tempo de jogo devem ser consideradas como ocorridas durante o intervalo de jogo e os lances livres devem ser executados antes do início do período suplementar.

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

- 9.1 O primeiro período inicia-se quando a bola deixa a(s) mão(s) do árbitro principal na bola ao ar.
- 9.2 Os demais períodos iniciam-se quando a bola é colocada à disposição do jogador que fará a sua reposição de fora do campo.

- 9.3 O jogo não pode iniciar-se se uma das equipas não se apresenta no campo de jogo com cinco (5) jogadores prontos para jogar.
- 9.4 Para todos os jogos, a equipa mencionada em primeiro lugar no programa (equipa visitada) deve ter o banco da equipa e o seu próprio cesto à esquerda da mesa dos oficiais, de frente para o campo de jogo.
No entanto, se ambas as equipas estiverem de acordo, podem trocar os bancos de equipa e/ou cestos.
- 9.5 Antes do primeiro e terceiro períodos, as equipas estão autorizadas a aquecerem na metade do campo onde está situado o cesto dos adversários.
- 9.6 As equipas devem trocar de cestos para a segunda parte.
- 9.7 Em todos os períodos suplementares as equipas devem continuar a jogar em direcção dos mesmos cestos em que jogaram no quarto período.
- 9.8 Um período, período suplementar ou jogo devem terminar quando soa o sinal sonoro do cronómetro de jogo para o final do período.

Art. 10 Estatuto da bola

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

- A bola encontra-se no ar durante um lance livre e um árbitro soa o seu apito para sancionar uma infracção às regras por outro jogador que não o executante de lance livre.
- Um jogador comete uma falta sobre um adversário enquanto a bola está na posse do adversário durante o acto de lançamento para um cesto de campo e que o finaliza num movimento contínuo, iniciado antes da falta ser cometida.

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

- Após um árbitro soar o seu apito tem lugar um completamente novo acto de lançamento.
- Durante o movimento contínuo de um jogador em acto de lançamento o cronómetro de jogo soa para o final do período ou o aparelho de (24) segundos soa o seu sinal.

Art. 11 Posição do jogador e do árbitro

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

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

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

Art. 12 Bola ao ar e posse alternada

12.1 Definição de bola ao ar

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

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

12.2 Procedimento da bola ao ar

12.2.1 Cada saltador deve ter os dois pés dentro da metade do círculo central mais próximo do cesto da sua própria equipa, com um dos pés próximo da linha central.

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

12.2.3 O árbitro deve atirar a bola ao ar verticalmente entre os dois (2) adversários, mais alto do que qualquer deles possa alcançar com um salto.

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

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

12.2.6 Nenhum saltador pode agarrar ou tocar a bola mais de duas vezes até ser tocada por um dos não-saltadores ou o chão.

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

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

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

12.3 Situações de bola ao ar

Uma situação de bola ao ar ocorre, quando:

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

12.4 Definição de posse de bola alternada

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

12.4.2 A posse de bola alternada:

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

12.5 Procedimento de posse de bola alternada

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

12.5.2 A equipa que não obtém a posse da bola viva no campo de jogo após a bola ao ar, terá direito à primeira posse de bola alternada.

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

12.5.4 A equipa com direito à posse de bola alternada deve ser indicada pela seta de posse de bola alternada apontada na direcção do cesto da equipa adversária. A

direcção da seta da posse de bola alternada deverá ser invertida imediatamente após terminar a reposição de posse de bola alternada.

12.5.5 Uma violação cometida por uma equipa durante a sua reposição de posse de bola alternada resulta na perda da posse de bola alternada. A direcção da seta de posse de bola alternada será invertida imediatamente, indicando que a equipa contrária à que cometeu a violação tem direito à posse de bola alternada na próxima situação de bola ao ar. O jogo deve reiniciar-se concedendo a posse de bola à equipa contrária à que cometeu a violação, para reposição fora de campo no local onde ocorreu a reposição original.

12.5.6 Uma falta por qualquer das equipas:

- Antes do início de um período que não o primeiro, ou
- Durante uma reposição de posse de bola alternada,

não determina que a equipa com direito à reposição perca aquela posse de bola alternada.

Art. 13 Como jogar a bola

13.1 Definição

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

13.2 Regra

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

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

Uma infracção ao Art. 13.2 é uma violação.

Art. 14 Posse de bola

14.1 Definição

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

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

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

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

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

Art. 15 Jogador em acto de lançamento**15.1 Definição**

15.1.1 Um lançamento para cesto de campo ou lance livre ocorre quando a bola está nas mãos de um jogador e é então lançada ao ar em direcção ao cesto adversário.

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

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

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

15.1.2 O acto de lançamento:

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

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

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

15.1.3 Um movimento contínuo no acto de lançamento:

- Começa quando a bola permanece na(s) mão(s) do jogador e o movimento de lançamento, habitualmente de baixo para cima, se inicia.
- Pode incluir o movimento do(s) braço(s) e/ou corpo do jogador, na sua tentativa para lançar para um cesto de campo.
- Termina quando a bola deixa a(s) mão(s) do jogador ou quando é efectuado um acto de lançamento totalmente novo.

Art. 16 Cesto: Quando é convertido e o seu valor**16.1 Definição**

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

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

16.2 Regra

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

- Um cesto de lance livre conta um (1) ponto.
- Um cesto de campo da área de dois pontos conta dois (2) pontos.
- Um cesto de campo da área de três pontos conta três (3) pontos.

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

Art. 17 Reposição de bola fora de campo

17.1 Definição

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

17.2 Procedimento

- 17.2.1 Um árbitro deve entregar ou colocar a bola à disposição do jogador que fará a reposição de bola fora de campo. O árbitro pode também atirar ou fazer ressaltar a bola no chão, desde que:
- O árbitro não se encontre a mais de quatro (4) m do jogador que fará a reposição de bola.
 - O jogador que fará a reposição de bola se encontre no local correcto, conforme designado pelo árbitro.
- 17.2.2 O jogador deverá fazer a reposição de bola fora de campo no local mais próximo de onde teve lugar a infracção ou que o jogo foi parado pelo árbitro, excepto directamente atrás da tabela.
- 17.2.3 Nas seguintes situações a subsequente reposição de bola fora de campo deve ser realizada no prolongamento da linha central oposta à mesa dos oficiais:
- No início de todos os períodos, excepto o primeiro período.
 - Após lance(s) livre(s) resultante(s) de falta técnica, antidesportiva ou desqualificante.

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

- 17.2.4 Durante os últimos dois (2) minutos do quarto período e os últimos dois (2) minutos de cada período suplementar e depois de um desconto de tempo solicitado pela equipa com direito a posse de bola na sua zona de defesa, a reposição de bola fora de campo terá lugar na linha de reposição de bola oposta à mesa dos oficiais, na zona de ataque da equipa.
- 17.2.5 Após uma falta pessoal cometida por um jogador da equipa que detém a posse de bola ou da equipa com direito à posse de bola, a reposição de bola fora de campo deve ser efectuada no local mais próximo de onde ocorreu a infracção.
- 17.2.6 Sempre que a bola entre no cesto, mas o cesto de campo ou lance livre não é válido, a reposição de bola fora de campo deve ser efectuada no prolongamento da linha de lance livre.
- 17.2.7 Após um cesto de campo ou um último ou único lance livre convertido:
- Qualquer jogador da equipa que não converteu o cesto deverá fazer a reposição de bola fora de campo em qualquer local atrás da sua linha final. Isto também se aplica após o árbitro entregar ou colocar a bola à disposição do jogador que executará a reposição de bola após um desconto de tempo ou qualquer interrupção de jogo após um cesto de campo ou último ou único lance livre convertido.
 - O jogador que executa a reposição de bola pode mover-se lateralmente ou para trás e a bola pode ser passada entre colegas de equipa atrás da linha final, mas a contagem de cinco (5) segundos inicia-se após a bola ser colocada à disposição do primeiro jogador fora de campo.
- 17.3 **Regra**
- 17.3.1 O jogador que executa a reposição de bola fora de campo **não pode**:
- Tardar mais de cinco (5) segundos a largar a bola.
 - Pisar o campo de jogo enquanto tem a bola na(s) mão(s).
 - Provocar que a bola toque o solo fora de campo após tê-la largado para a reposição.
 - Tocar a bola no campo de jogo antes da mesma ter tocado outro jogador.
 - Provocar que a bola entre directamente no cesto.
 - Mover-se do local indicado para a reposição de bola por detrás da linha limite, que não seja a linha final atrás do cesto da própria equipa, após um cesto de campo ou lance livre convertido, numa ou em ambas as direcções, excedendo uma distância total de um (1) m antes de largar a bola. O jogador pode, no entanto, mover-se para trás a partir da linha limite, tanto quanto as circunstâncias o permitam.
- 17.3.2 Durante reposição da bola fora de campo, os demais jogadores **não podem**:
- Ter qualquer parte dos seus corpos sobre a linha limite antes da bola ser repostada para dentro do campo de jogo, através da linha limite.
 - Permanecer a menos de um (1) m do jogador que executa a reposição de bola em jogo, quando o local de reposição tiver menos de (2) m entre a linha limite e quaisquer obstáculos fora de campo.

Uma infracção ao Art. 17.3 é uma violação.

17.4 Penalidade

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

Art. 18 Desconto de tempo

18.1 Definição

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

18.2 Regra

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

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

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

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

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

18.2.5 Dois (2) descontos de tempo podem ser concedidos a cada equipa a qualquer momento da primeira parte; três (3) a qualquer momento durante a segunda parte e um (1) durante cada período suplementar.

18.2.6 Descontos de tempo não utilizados não podem ser transferidos para o próximo meio-tempo ou período suplementar.

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

18.2.8 Um desconto de tempo não deve ser concedido à equipa que converte um cesto de campo quando o cronómetro de jogo é parado após cesto convertido nos dois (2) últimos minutos do quarto período ou de cada período suplementar, a não ser que um árbitro pare o jogo.

18.3 Procedimento

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

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

- 18.3.3 O desconto de tempo:
- **Começa** quando um árbitro apita e faz o sinal convencional.
 - **Termina** quando o árbitro apita e solicita o regresso das equipas ao campo de jogo.
- 18.3.4 Logo que uma oportunidade de desconto de tempo começa, o marcador deve fazer soar o seu sinal, para notificar os árbitros de que foi solicitado um desconto de tempo.
- Caso um cesto de campo seja convertido contra a equipa que solicitou um desconto de tempo, o cronometrista deve parar imediatamente o cronómetro de jogo e fazer soar o seu sinal.
- 18.3.5 Durante o desconto de tempo ou durante um intervalo de jogo antes do início do segundo (2º) e quarto (4º) período ou períodos suplementares, os jogadores podem abandonar o campo de jogo e sentarem-se no banco da equipa e as pessoas autorizadas a permanecer no banco podem entrar no campo de jogo, desde que permaneçam nas proximidades do banco da equipa.
- 18.3.6 Se o pedido para desconto de tempo é feito por qualquer uma das equipas depois da bola ser colocada à disposição do executante do primeiro ou único lance livre, o desconto de tempo será concedido se:
- O último ou único lance livre é convertido.
 - O último ou único lance livre é seguido de uma reposição de bola no prolongamento da linha central oposta à mesa dos oficiais.
 - Uma falta é assinalada entre lances livres. Neste caso, completa(m)-se o(s) lance(s) livre(s) e o desconto de tempo será concedido antes da penalidade correspondente à nova falta ser administrada.
 - Uma falta é assinalada antes da bola ficar viva depois do último ou único lance livre. Neste caso, o desconto de tempo será concedido antes da penalidade correspondente à falta ser administrada.
 - Uma violação é assinalada antes da bola ficar viva depois do último ou único lance livre. Neste caso, o desconto de tempo será concedido antes da reposição de bola fora de campo ser executada.
- No caso de séries consecutivas de lances livres e/ou posse de bola que resultem de mais de uma (1) penalidade de falta, cada série será tratada separadamente.

Art. 19 Substituição

19.1 Definição

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

19.2 Regra

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

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

- Para qualquer das equipas, a bola fica morta, o cronómetro de jogo está parado e o árbitro terminou a sua comunicação com a mesa dos oficiais.
- Para qualquer das equipas, a bola fica morta após um último ou único lance livre convertido.

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

O(s) lance(s) livre(s) devem ser executados pelo seu substituto, que não pode ser substituído de novo até que tenha jogado a próxima fase cronometrada do jogo.

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

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

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

Art. 20 Jogo perdido por falta de comparência

20.1 Regra

Uma equipa perde o jogo por falta de comparência se:

- Quinze (15) minutos após a hora marcada para o início do jogo, a equipa não está presente ou não dispõe de cinco (5) jogadores aptos a jogar.
- As suas acções impedem que o jogo se dispute.
- Recusa-se a jogar após ter recebido instruções por parte do árbitro para o fazer.

20.2 Penalidade

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

20.2.2 Numa série de dois jogos (casa e fora) por total de pontos e para Play-Offs (melhor de três), a equipa a quem é assinalada falta de comparência no primeiro, segundo ou terceiro jogo, perderá a série ou os Play-Offs por "falta de comparência". Isto não se aplica para Play-Offs (melhor de cinco).

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

Art. 21 Jogo perdido por exclusão

21.1 Regra

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

21.2 **Penalidade**

- 21.2.1 Se a equipa que ganha o jogo encontra-se à frente no marcador, o resultado averbado será aquele que se registava no momento da paragem. Se a equipa que ganha o jogo não está à frente no marcador, o resultado averbado será de dois a zero (2 a 0) a seu favor. A equipa excluída receberá um (1) ponto na classificação.
- 21.2.2 Numa série de dois jogos (casa e fora) por total de pontos, a equipa que é excluída no primeiro ou no segundo jogo, deverá perder a série por “exclusão”.

REGRA CINCO – VIOLAÇÕES

Art. 22 Violações**22.1 Definição**

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

22.2 Penalidade

A bola deve ser concedida aos adversários para reposição fora de campo no local mais próximo onde teve lugar a infracção, excepto directamente atrás da tabela, a menos que as regras ditem o contrário.

Art. 23 Jogador e bola fora de campo**23.1 Definição**

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

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

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

23.2 Regra

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

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

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

Art. 24 Drible**24.1 Definição**

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

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

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

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

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

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

24.1.4 Não são considerados dribles:

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

24.2 Regra

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

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

Art. 25 Regra dos apoios (“passos”)

25.1 Definição

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

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

25.2 Regra

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

- Enquanto está parado com os dois pés no solo:
 - No momento em que um pé é levantado, o outro pé torna-se o pé eixo.
- Enquanto se move:
 - Se um pé toca o solo, esse pé torna-se o pé eixo.
 - Se ambos os pés não estão em contacto com o solo e o jogador toca o solo com os dois pés simultaneamente, no momento que um pé é levantado, o outro pé torna-se o pé eixo.
 - Se ambos os pés não estão em contacto com o solo e o jogador toca o solo com um pé, então esse pé torna-se o pé eixo. Se o jogador salta sobre este pé e regressa ao solo com os dois pés simultaneamente, então nenhum dos pés é um pé eixo.

25.2.2 Progressão com a bola de um jogador que estabeleceu o pé eixo enquanto detém a posse de uma bola viva no campo de jogo:

- Enquanto está parado com os dois pés no solo:
 - Ao iniciar um drible, o pé eixo não pode ser levantado do solo antes da bola sair da(s) mão(s).
 - Ao passar ou lançar um cesto de campo, o jogador pode saltar sobre o pé eixo, mas nenhum dos pés pode regressar ao solo antes da bola sair da(s) mão(s).
- Enquanto se move:
 - Ao passar ou lançar um cesto de campo, o jogador pode saltar sobre o pé eixo e regressar ao solo com um ou os dois pés simultaneamente. De seguida, um ou ambos os pés podem ser levantados do solo, mas nenhum deles pode regressar ao solo antes da bola sair da(s) mão(s).
 - Ao iniciar um drible, o pé eixo não pode ser levantado do solo antes da bola sair da(s) mão(s).
- Enquanto pára, quando nenhum dos pés é o pé eixo:
 - Ao iniciar um drible, nenhum dos pés pode ser levantado do solo antes da bola sair da(s) mão(s).
 - Ao passar ou lançar um cesto de campo, um ou ambos os pés podem ser levantados do solo, mas nenhum deles pode regressar ao solo antes da bola sair da(s) mão(s).

25.2.3 Jogador que cai, deita-se ou senta-se no solo:

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

Art. 26 Três segundos**26.1 Regra**

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

26.1.2 Tolerâncias devem ser consideradas para um jogador que:

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

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

Art. 27 Jogador estreitamente marcado**27.1 Definição**

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

27.2 Regra

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

Art. 28 Oito segundos

28.1 Regra

28.1.1 Sempre que:

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

Essa equipa deve fazer com que a bola passe para a sua zona de ataque dentro de oito (8) segundos.

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

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

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

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

Art. 29 Vinte e quatro segundos

29.1 Regra

29.1.1 Sempre que:

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

Essa equipa deve tentar um lançamento de cesto de campo dentro de vinte e quatro (24) segundos.

Para que se considere um lançamento de cesto de campo dentro de vinte e quatro (24) segundos:

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

29.1.2 Quando **há uma tentativa de lançamento de cesto de campo próxima do fim do período de vinte e quatro (24) segundos** e soa o sinal do aparelho de vinte e quatro (24) segundos quando a bola está no ar:

- Se a bola entra no cesto, não há qualquer violação, o sinal sonoro deve ser ignorado e o cesto obtido é válido.
- Se a bola toca no aro mas não entra no cesto, não há qualquer violação, o sinal sonoro deve ser ignorado e o jogo deve continuar.
- Se a bola falha o cesto, há uma violação. No entanto, se os adversários obtêm clara e imediata posse de bola, o sinal sonoro deve ser ignorado e o jogo deve continuar.

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

29.2 Procedimento

29.2.1 Se o jogo é **interrompido** por um árbitro:

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

A posse de bola deverá ser concedida à mesma equipa que previamente já a detinha.

Se a reposição de bola fora de campo tem lugar na zona de defesa, o aparelho de vinte e quatro (24) segundos deve ser repostado em vinte e quatro (24) segundos.

Se a reposição de bola fora de campo tem lugar na zona de ataque, o aparelho de vinte e quatro (24) segundos deve ser repostado da seguinte forma:

- Se estão indicados no aparelho de vinte e quatro (24) segundos, catorze (14) segundos ou mais, no momento em que o jogo é parado, o aparelho de vinte e quatro (24) segundos não deve ser repostado e deve continuar com o tempo indicado quando foi parado.
- Se estão indicados no aparelho de vinte e quatro (24) segundos, treze (13) segundos ou menos, no momento em que o jogo é parado, o aparelho de vinte e quatro (24) segundos deve ser repostado a catorze (14) segundos.

No entanto, se no entender de um árbitro, os adversários são colocados em desvantagem, o aparelho de vinte e quatro (24) segundos deve continuar com o tempo indicado quando foi parado.

29.2.2 Se o sinal do aparelho de vinte e quatro (24) segundos **soar por erro** enquanto uma equipa ou nenhuma das equipas detém a posse de bola, o sinal deve ser ignorado e o jogo deve continuar.

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

Art. 30 Regresso da bola à zona de defesa

30.1 Definição

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

- Toca na zona de defesa.

- Toca ou é legalmente tocada por um jogador atacante com qualquer parte do corpo em contacto com a zona de defesa.
- Toca um árbitro que tem qualquer parte do corpo em contacto com a zona de defesa.

30.1.2 A bola regressa ilegalmente à zona de defesa quando um jogador da equipa que detém a posse de uma bola viva é o último a tocar a bola na sua zona de ataque, após o que esse jogador ou um colega de equipa é o primeiro a tocar a bola na sua zona de defesa.

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

30.2 Regra

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

30.3 Penalidade

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

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

31.1 Definição

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

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

31.2 Regra

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

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

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

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

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

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

- Após um lançamento de cesto de campo ou no último ou único lance livre, um jogador toca o cesto ou a tabela enquanto a bola está em contacto com o aro.

- Após um lance livre seguido por lance(s) livre(s), um jogador toca a bola, o cesto ou a tabela enquanto ainda persiste a possibilidade da bola entrar no cesto.
- Um jogador introduz a mão no cesto por baixo e toca a bola.
- Um jogador defensor toca a bola ou o cesto enquanto a bola está dentro do cesto, impedindo assim que a bola passe através da rede.
- Um jogador provoca que o cesto vibre ou agarra o cesto, de forma a que, no entender de um árbitro, a bola foi impedida de entrar no cesto ou impelida a entrar no cesto.
- Um jogador agarra o cesto para jogar a bola.

31.2.5 Quando

- Um árbitro apita enquanto a bola está nas mãos de um jogador em acto de lançamento ou a bola está em trajectória num lançamento de cesto de campo,
- Soa o sinal do cronómetro de jogo para o fim de um período, quando a bola se encontra na sua trajectória num lançamento de cesto de campo,

Nenhum jogador pode tocar a bola após esta tocar o aro e enquanto ainda tem a possibilidade de entrar no cesto.

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

31.3 Penalidade

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

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

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

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

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

REGRA SEIS – FALTAS

Art. 32 Faltas

32.1 Definição

- 32.1.1 Uma falta é uma infracção às regras referente ao contacto ilegal com um adversário e/ou comportamento antidesportivo.
- 32.1.2 Um qualquer número de faltas pode ser assinalado a uma equipa. Independentemente da penalidade, cada falta deve ser sancionada, averbada ao infractor no boletim de jogo e penalizada em conformidade.

Art. 33 Contacto: Princípios gerais

33.1 Princípio do cilindro

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

- À **frente**, pelas palmas das mãos,
- Por **trás**, pelas nádegas, e
- Aos **lados**, pelas extremidades dos braços e das pernas.

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

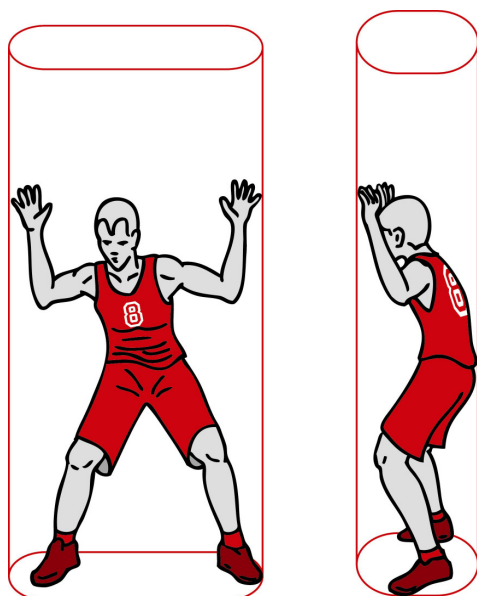


Figura 5 Princípio do cilindro

33.2 Princípio da verticalidade

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

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

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

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

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

- Utilizar os seus braços para criar mais espaço para si mesmo (empurrando).
- Abrir as pernas ou os braços, provocando o contacto durante ou imediatamente após um lançamento de cesto de campo.

33.3 Posição legal de defesa

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

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

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

33.4 Defesa ao jogador com posse de bola

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

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

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

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

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

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

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

33.5 Defesa ao jogador sem posse de bola

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

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

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

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

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

33.6 Um jogador que está em suspensão

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

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

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

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

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

33.7 Bloqueio: Legal e ilegal

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

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

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

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

- **Está a mover-se** quando ocorre o contacto.

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

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

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

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

A distância necessária nunca deve ser inferior a um (1) nem mais do que dois (2) passos normais.

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

33.8 Carga

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

33.9 Obstrução

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

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

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

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

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

33.10 Áreas de semicírculo de não carga

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

Em qualquer situação de penetração na direcção da área de semicírculo de não carga, um contacto provocado por um jogador atacante no ar sobre um jogador defensor que está dentro da área de semicírculo de não carga, não deverá ser sancionado como falta ofensiva, a menos que o jogador atacante utilize ilegalmente as suas mãos, braços, pernas ou corpo, quando

- O jogador atacante detém a posse de bola enquanto está no ar, e
- Executa um lançamento ou passa a bola, e
- O jogador defensor tem **ambos os pés dentro** da área de semicírculo de não carga.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

33.12 **Jogo de poste**

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

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

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

33.13 Defesa ilegal pela retaguarda

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

33.14 Agarrar

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

33.15 Empurrar

Empurrar é um contacto pessoal ilegal com qualquer parte do corpo, no qual um jogador força ou tenta forçar um adversário com ou sem bola a deslocar-se.

Art. 34 Falta pessoal**34.1 Definição**

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

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

34.2 Penalidade

Uma falta pessoal deve ser assinalada contra o infractor.

34.2.1 Se a falta é cometida sobre um jogador que não está em acto de lançamento:

- O jogo deve ser reiniciado com uma reposição de bola fora de campo pela equipa adversária no local mais próximo onde ocorreu a infracção.
- Se a equipa transgressora encontra-se numa situação de penalidade por faltas de equipa, então aplicar-se-á o Art. 41 (Faltas de equipa: Penalidade).

34.2.2 Se a falta é cometida sobre um jogador que está em acto de lançamento, é concedido a esse jogador um número de lance(s) livre(s) como se segue:

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

Art. 35 Falta dupla

35.1 Definição

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

35.2 Penalidade

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

Se aproximadamente ao mesmo tempo que a falta dupla

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

Art. 36 Falta antidesportiva

36.1 Definição

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

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

36.1.3 Para ajuizar se uma falta é antidesportiva, os árbitros devem aplicar os seguintes princípios:

- Se um jogador não faz qualquer esforço para jogar a bola e provoca um contacto, é uma falta antidesportiva.
- Se um jogador, na tentativa de jogar a bola, provoca um contacto excessivo (falta dura), é uma falta antidesportiva.
- Se um jogador defensor provoca o contacto com um adversário por detrás ou lateralmente na tentativa de impedir um contra-ataque e não há qualquer adversário entre o jogador atacante e o cesto adversário, é uma falta antidesportiva.
- Se um jogador, na tentativa legítima de jogar a bola, comete uma falta (jogada normal), não é uma falta antidesportiva.

36.2 Penalidade

36.2.1 Uma falta antidesportiva deve ser assinalada ao infractor.

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

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

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

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

36.2.3 Um jogador deve ser desqualificado se for sancionado com duas (2) faltas antidesportivas.

36.2.4 Se um jogador é desqualificado no âmbito do Art. 36.2.3, essa falta antidesportiva é a única falta a ser penalizada e nenhuma penalidade adicional pela desqualificação deve ser considerada.

Art. 37 Falta desqualificante

37.1 Definição

37.1.1 Uma falta desqualificante é uma acção flagrantemente antidesportiva, cometida por um jogador, substituto, jogador excluído, treinador, treinador adjunto ou acompanhante da equipa.

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

37.2 Penalidade

37.2.1 Uma falta desqualificante deve ser assinalada ao infractor.

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

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

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

Seguido(s) de:

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

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

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

Art. 38 Falta técnica

38.1 Regras de conduta

- 38.1.1 Uma conduta adequada no jogo pressupõe uma total e leal cooperação dos membros de ambas as equipas (jogadores, substitutos, treinadores, treinadores adjuntos, jogadores excluídos e acompanhantes da equipa) com os árbitros, oficiais de mesa e comissário, se presente.
- 38.1.2 Cada equipa deve fazer o seu melhor para assegurar a vitória, mas deve fazê-lo dentro do espírito de desportivismo e *fair-play*.
- 38.1.3 Uma deliberada e repetida falta de cooperação ou inobservância ao espírito e intenção das regras, deve ser considerada uma falta técnica.
- 38.1.4 O árbitro deve prevenir as faltas técnicas, dando avisos ou mesmo ignorando pequenas infracções que não são obviamente intencionais e que não têm um efeito directo no jogo, a não ser que persista uma repetição da mesma infracção após os avisos.
- 38.1.5 Se uma infracção é reconhecida depois da bola ficar viva, o jogo deve ser interrompido e a falta técnica assinalada. A penalidade deve ser administrada como se a falta técnica tivesse ocorrido no momento em que é assinalada. O que quer que tenha ocorrido no intervalo entre a infracção e o jogo ser interrompido, permanece válido.

38.2 Violência

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

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

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

38.3 Definição

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

- Desrespeito aos avisos dados pelos árbitros.
- Tocar desrespeitosamente os árbitros, o comissário, os oficiais de mesa ou membros do banco da equipa.
- Comunicar desrespeitosamente com os árbitros, o comissário, os oficiais de mesa ou os adversários.
- Utilizar linguagem e gestos que possam ofender ou incitar os espectadores.
- Incomodar um adversário ou obstruir a sua visão, acenando com as mãos próximo dos seus olhos.
- Oscilação excessiva dos cotovelos.
- Atrasar o jogo, tocando deliberadamente na bola após cesto ou impedindo que uma reposição de bola fora de campo se realize prontamente.
- Cair, simulando uma falta.
- Pendurar-se no aro, de forma a que todo o peso do jogador seja suportado pelo aro, excepto quando o jogador segura o cesto momentaneamente após um afundação ou, no entender de um árbitro, está a tentar evitar lesionar-se ou a outro jogador.
- Interferência de lançamento no último ou único lance livre por um jogador defensor. Um (1) ponto deverá ser concedido à equipa adversária, seguida pela penalidade de falta técnica assinalada ao jogador defensor.

38.3.2 Uma falta técnica a um jogador, substituto, treinador, treinador adjunto, jogador excluído ou acompanhante da equipa é uma falta por comunicar desrespeitosamente ou tocar os árbitros, o comissário, os oficiais de mesa ou os adversários, ou uma infracção de natureza processual ou administrativa.

38.3.3 Um treinador deve ser desqualificado quando:

- É sancionado com duas (2) faltas técnicas ("C") devido ao seu próprio comportamento antidesportivo.
- É sancionado com três (3) faltas técnicas, sejam todas ("B") ou uma delas ("C"), devido a comportamento antidesportivo do banco da equipa (treinador adjunto, substituto, jogador excluído ou acompanhante da equipa).

38.3.4 Se um treinador é desqualificado no âmbito do Art. 38.3.3, essa falta técnica deve ser a única falta a ser penalizada e nenhuma outra penalidade adicional pela desqualificação deve ser considerada.

38.4 Penalidade

38.4.1 Se uma falta técnica é cometida:

- Por um jogador, uma falta técnica deve ser-lhe averbada como falta de jogador e deve contar como uma das faltas da equipa.

- Por um treinador ("C"), treinador adjunto ("B"), substituto ("B"), jogador excluído ("B") ou acompanhante da equipa ("B"), uma falta técnica deve ser averbada ao treinador e não deve contar como uma das faltas da equipa.

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

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

Art. 39 Contenda

39.1 Definição

Uma contenda é uma interacção física entre dois (2) ou mais adversários (jogadores, substitutos, treinadores, treinadores adjuntos, jogadores excluídos e acompanhantes da equipa).

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

39.2 Regra

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

39.2.2 Apenas ao treinador e/ou ao treinador adjunto é permitido abandonar a área do banco da equipa durante uma contenda ou qualquer situação que possa levar a uma contenda, para ajudar os árbitros a manter ou restaurar a ordem. Nesta situação, não deve ser desqualificado.

39.2.3 Se um treinador e/ou o treinador adjunto abandona a área do banco da equipa e não ajuda ou tenta ajudar os árbitros a manter ou restaurar a ordem, deve ser desqualificado.

39.3 Penalidade

39.3.1 Independentemente do número de substitutos, treinadores, treinadores adjuntos, jogadores excluídos e acompanhantes da equipa desqualificados por abandonar a área do banco da equipa, uma única falta técnica ("B") deverá ser averbada ao treinador.

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

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

- Um cesto de campo é convertido, a bola deve ser concedida à equipa que o sofreu para reposição fora de campo de qualquer ponto da linha final.
- Uma equipa detém ou tem direito à posse de bola, a bola deve ser concedida a esta equipa para reposição fora de campo, no prolongamento da linha central oposta à mesa dos oficiais.



- Nenhuma das equipas detém ou tem direito à posse de bola, ocorre uma situação de bola ao ar.

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

39.3.4 Todas as possíveis penalidades de falta contra jogadores no campo de jogo, envolvidos em contenda ou em quaisquer situações que podem levar a uma contenda, devem ser tratadas de acordo com o Art. 42 (Situações especiais).

REGRA SETE – DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 40 Cinco faltas de jogador

- 40.1 Um jogador que cometeu cinco (5) faltas, pessoais e/ou técnicas, deve ser informado de tal facto por um árbitro e deve abandonar o jogo de imediato. O jogador deve ser substituído em trinta (30) segundos
- 40.2 Uma falta cometida por um jogador que previamente cometeu cinco (5) faltas é considerada uma falta de jogador excluído e sancionada e averbada no boletim de jogo ao treinador ("B").

Art. 41 Faltas de equipa: Penalidade

41.1 Definição

- 41.1.1 Uma equipa incorre numa situação de penalidade de faltas de equipa quando tenha cometido quatro (4) faltas de equipa num período.
- 41.1.2 Todas as faltas de equipa cometidas num intervalo de jogo devem ser consideradas como tendo sido cometidas no período ou período suplementar seguinte.
- 41.1.3 Todas as faltas de equipa cometidas nos períodos suplementares devem ser consideradas como cometidas no quarto período.

41.2 Regra

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

Art. 42 Situações especiais

42.1 Definição

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

42.2 Procedimento

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

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

Art. 43 Lances livres**43.1 Definição**

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

43.2 Regra

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

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

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

Durante os lances livres estes jogadores não devem:

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

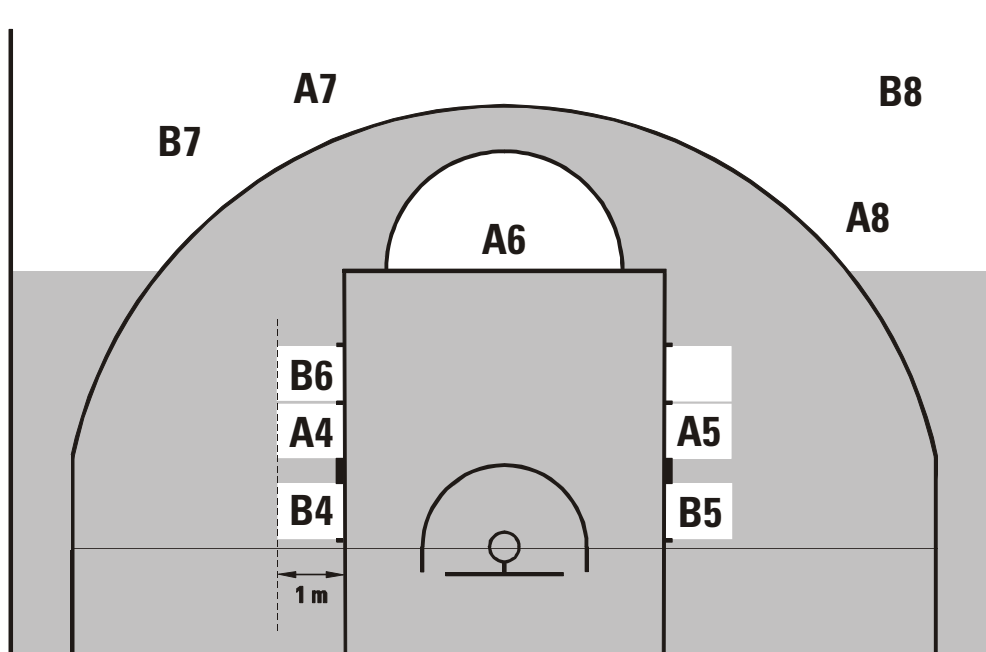


Figura 6 **Posições dos jogadores durante os lances livres**

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

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

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

43.3 Penalidade

43.3.1 Se um **lance livre é convertido** e a(s) violaçã(o)es é(são) cometida(s) por um executante de lance livre, o cesto não é válido.

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

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

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

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

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

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

Art. 44 Erros corrigíveis

44.1 Definição

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

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

44.2 Procedimento geral

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

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

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

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

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

- Se o jogador envolvido na correcção do erro está no banco da equipa após ter sido legalmente substituído (desde que não seja por ter cometido cinco (5)

faltas ou desqualificado), tem de regressar ao campo de jogo, a não ser que esteja lesionado, para participar na correcção do erro (nessa altura tornar-se-á jogador).

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

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

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

44.2.7 Quaisquer erros no boletim de jogo por parte do marcador ou de contagem de tempo pelo cronometrista, envolvendo o resultado, número de faltas, número de descontos de tempo ou tempo consumido ou omitido, podem ser corrigidos pelos árbitros em qualquer momento antes do árbitro principal ter assinado o boletim de jogo.

44.3 **Procedimento especial**

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

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

- Se o cronómetro de jogo não andou, a bola deve ser concedida para reposição fora de campo à equipa cujos lances livres foram cancelados, no prolongamento da linha de lance livre.
- Se o cronómetro de jogo andou e:
 - A equipa que detém ou tem direito à posse de bola no momento em que o erro é reconhecido, é a mesma equipa que detinha a posse de bola no momento em que o erro ocorreu, ou
 - Nenhuma das equipas detém a posse de bola no momento em que o erro é reconhecido,

A bola deve ser concedida à equipa que tinha direito à posse de bola no momento do erro.

- Se o cronómetro de jogo andou e, no momento em que o erro é reconhecido, a equipa que detém ou tem direito à posse de bola é a equipa adversária da que detinha a posse de bola no momento do erro, ocorre uma situação de bola ao ar.
- Se o cronómetro de jogo andou e, no momento em que o erro é reconhecido, foi concedida uma penalidade envolvendo lance(s) livre(s), os lance(s) livre(s) devem ser executados e a bola deve ser concedida para reposição fora de campo pela equipa que detinha a posse de bola no momento em que ocorreu o erro.

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

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

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



O(s) lance(s) livre(s) executado(s) e a posse de bola que seja parte da penalidade, devem ser anulados e a bola deve ser concedida aos adversários para reposição fora de campo no prolongamento da linha de lance livre, a não ser que persistam penalidades de infracções posteriores a serem administradas.

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

Art. 45 Árbitros, oficiais de mesa e comissário

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

Art. 46 Árbitro principal: Deveres e poderes

O árbitro principal deve:

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

- Qualquer falta de comparência ou falta desqualificante.
- Qualquer comportamento anti-desportivo cometido por jogadores, treinadores, treinadores adjuntos ou acompanhantes da equipa, que tenha lugar antes dos vinte (20) minutos anteriores à hora programada para o início de jogo ou entre o fim do tempo de jogo e a aprovação e assinatura do boletim de jogo.

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

- 46.11 Tomar a decisão definitiva sempre que necessário ou quando os árbitros discordam entre si. Para tomar a decisão definitiva pode consultar o(s) árbitro(s) auxiliar(es), o comissário, se presente, e/ou os oficiais de mesa.
- 46.12 Estar autorizado a aprovar e utilizar equipamento técnico, se disponível, para decidir, antes de assinar o boletim de jogo, se um último lançamento de campo no final de cada período ou período suplementar foi efectuado durante o tempo de jogo e/ou se esse lançamento de campo conta por dois (2) ou três (3) pontos.
- 46.13 **Ter o poder para tomar decisões sobre qualquer ponto não especificamente abrangido por estas regras.**

Art. 47 Árbitros: Deveres e poderes

- 47.1 Os árbitros têm o poder de tomar decisões sobre infracções às regras cometidas dentro como fora do campo de jogo, incluindo a mesa dos oficiais, os bancos das equipas e as áreas imediatamente detrás das linhas limite.
- 47.2 Os árbitros devem fazer soar os seus apitos quando ocorre uma infracção às regras, quando acaba um período ou sempre que entendam necessário para interromper o jogo. Os árbitros não devem soar os seus apitos depois de cesto de campo convertido, lance livre convertido ou quando a bola fica viva.
- 47.3 Ao decidirem sobre um contacto pessoal ou violação, os árbitros devem, em cada situação, analisar e ponderar os seguintes princípios fundamentais:
- O espírito e a intenção das regras e a necessidade de garantir a integridade do jogo.
 - Consistência na aplicação do princípio de “vantagem/desvantagem”. Os árbitros não devem interromper desnecessariamente a fluidez do jogo, para penalizar um contacto pessoal fortuito que não proporcione uma vantagem ao jogador responsável ou coloque em desvantagem o seu adversário.
 - Consistência na aplicação do senso comum em cada jogo, tendo em atenção as aptidões dos jogadores em causa e a sua atitude e conduta durante o jogo.
 - Consistência na manutenção do equilíbrio entre o controlo e a fluidez do jogo, tendo uma “percepção” do que os participantes estão a tentar fazer e sancionando o que é adequado para o jogo.
- 47.4 Caso um protesto seja apresentado por uma das equipas, o árbitro principal (ou o comissário, se presente) deverá, no período de uma (1) hora após o fim do jogo, relatar o protesto ao organismo responsável pela competição.
- 47.5 Se um árbitro se lesiona ou por qualquer outra razão não possa continuar a desempenhar os seus deveres nos cinco (5) minutos seguintes ao incidente, o jogo deverá recomeçar. O(s) restante(s) árbitro(s) deverá(ão) continuar a arbitrar sozinho(s) até ao fim do jogo, a não ser que exista a possibilidade de substituir o

árbitro lesionado por um árbitro substituto qualificado. Após consultar o comissário, se presente, o(s) outro(s) árbitro(s) decidirá(ão) sobre a possível substituição.

47.6 Em todos os jogos internacionais, sempre que seja necessária comunicação verbal para clarificar uma decisão, esta deve ser feita na Língua Inglesa.

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

47.8 **As decisões dos árbitros são finais e não podem ser contestadas ou ignoradas.**

Art. 48 Marcador e marcador auxiliar: Deveres

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

- Equipas, averbando os nomes e números dos jogadores que iniciarão o jogo e de todos os substitutos que participarão no jogo. Quando houver uma infracção às regras relativa ao cinco (5) inicial, substituições ou números de jogadores, deve informar o árbitro mais próximo, tão rápido quanto possível.
- Sumário da marcha dos pontos marcados, averbando os cestos de campo e os lances livres convertidos.
- Faltas sancionadas a cada jogador. O marcador deve imediatamente informar o árbitro quando é assinalada a quinta (5ª) falta a um jogador. Deve registar as faltas sancionadas a cada treinador e deve imediatamente informar o árbitro quando um treinador deve ser desqualificado. Da mesma forma, deve imediatamente informar o árbitro quando um jogador cometeu duas (2) faltas antidesportivas e deve ser desqualificado.
- Descontos de tempo. Deve informar os árbitros sobre a oportunidade de desconto de tempo quando uma equipa solicita um desconto de tempo e informar o treinador, através de um árbitro, que a equipa já não dispõe de desconto(s) de tempo num meio-tempo ou período suplementar.
- A próxima posse de bola alternada, manuseando a seta da posse de bola alternada. O marcador deve inverter a direcção da seta da posse de bola alternada imediatamente após o fim da primeira parte, uma vez que as equipas trocarão de cesto para a segunda parte.

48.2 O **marcador** deverá também:

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

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

48.4 Se um erro de registo é reconhecido:

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

Art. 49 Cronometrista: Deveres

49.1 Ao **cronometrista** deve ser disponibilizado um cronómetro de jogo e um cronómetro para descontos de tempo e deve:

- Cronometrar o tempo de jogo, os descontos de tempo e os intervalos de jogo.
- Garantir que o sinal do cronómetro de jogo soe muito alto e automaticamente no fim do tempo de jogo em cada período.
- Utilizar todos os meios possíveis para imediatamente informar os árbitros caso falhe o seu sinal sonoro ou não seja ouvido.
- Informar as equipas e os árbitros que faltam pelo menos (3) minutos para o início do terceiro período.

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

- Pôr em funcionamento o cronómetro de jogo quando:
 - Durante uma bola ao ar, a bola é legalmente tocada por um dos saltadores.
 - Após um último ou único lance livre não convertido e a bola continua viva, a bola toca ou é tocada por um jogador no campo de jogo.
 - Durante uma reposição de bola fora de campo, a bola toca ou é legalmente tocada por um jogador no campo de jogo.
- Parar o cronómetro de jogo quando:
 - O tempo expira no final do tempo de jogo de um período, se o cronómetro de jogo não parar automaticamente.
 - Um árbitro faz soar o seu apito enquanto a bola está viva.
 - Um cesto de campo é convertido contra uma equipa que solicitou um desconto de tempo.
 - Um cesto de campo é convertido nos últimos dois (2) minutos do quarto período ou de cada período suplementar.
 - O aparelho de vinte e quatro (24) segundos soou o seu sinal enquanto uma equipa detém a posse de bola.

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

- Dar imediatamente início ao cronómetro, logo que o árbitro faça soar o seu apito e faz o sinal de desconto de tempo.

- Fazer soar o seu sinal quando se esgotaram cinquenta (50) segundos do desconto de tempo.
- Fazer soar o seu sinal quando termina o desconto de tempo.

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

- Dar imediatamente início ao cronómetro, logo que acabe o período antecedente.
- Antes do primeiro e terceiro período, fazer soar o seu sinal três (3) minutos, um (1) minuto e trinta (30) segundos antes do início do período.
- Antes do terceiro, quarto período e cada período suplementar, fazer soar o seu sinal trinta (30) segundos antes do início do período.
- Fazer soar o seu sinal e simultaneamente parar o cronómetro quando termina um intervalo de jogo.

Art. 50 Operador de vinte e quatro (24) segundos: Deveres

Ao operador de vinte e quatro (24) segundos deve ser disponibilizado um aparelho de vinte e quatro (24) , o qual deve ser:

50.1 **Iniciado ou reiniciado** quando:

- Uma equipa ganha a posse de bola no campo de jogo.
- Numa reposição de bola fora de campo, a bola **toca** ou é legalmente tocada por qualquer jogador no campo de jogo.

O mero toque na bola por um adversário não inicia um novo período de vinte e quatro (24) segundos, se a mesma equipa mantém a posse de bola.

50.2 Sempre que soe o apito de um árbitro, como resultado de:

- Uma falta ou violação (que não seja a bola sair do campo de jogo pela equipa que não detém a posse de bola),
- O jogo ter sido interrompido por uma acção que não esteja relacionada com a equipa que detém a posse de bola,
- O jogo ter sido interrompido por uma acção que não esteja relacionada com qualquer das equipas, excepto se os adversários sejam colocados em desvantagem,

O aparelho de vinte e quatro (24) segundos deve ser:

1. **Parado e repostado nos vinte e quatro (24) segundos**, com o mostrador apagado, quando:
 - A bola entra legalmente no cesto.
 - A bola toca o aro do cesto dos adversários (a não ser que a bola fique presa entre o aro e a tabela).
 - A equipa tem direito à reposição de bola fora de campo na sua zona de defesa ou a executar lance(s) livre(s).
 - A infracção às regras é cometida pela equipa que detém a posse de bola.
2. **Parado mas não repostado** nos vinte e quatro (24) segundos quando à mesma equipa que detinha a posse de bola é concedida uma reposição de bola fora de campo na sua zona de ataque e catorze (14) segundos ou mais estão indicados no aparelho de vinte e quatro (24) segundos.
3. **Parado e repostado em catorze (14) segundos** quando à mesma equipa que detinha a posse de bola é concedida uma reposição de bola fora de campo na

sua zona de ataque e treze (13) segundos ou menos estão indicados no aparelho de vinte e quatro (24) segundos.

50.3 **Parado, mas não repostado**, quando à mesma equipa que detinha a posse de bola é concedida uma reposição fora de campo como resultado de:

- A bola ter saído do campo de jogo.
- Um jogador da mesma equipa ter-se lesionado.
- Uma situação de bola ao ar.
- Uma falta dupla.
- Um cancelamento de penalidades iguais contra as duas equipas.

50.4 **Desligado**, depois da bola ficar morta e o cronómetro de jogo ter parado, quando há menos de vinte e quatro (24) ou catorze (14) segundos indicados no cronómetro de jogo em qualquer período.

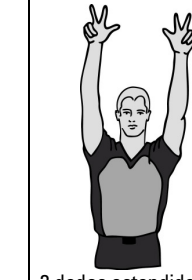
O sinal sonoro do aparelho de vinte e quatro (24) segundos não pára o cronómetro de jogo ou o jogo, nem origina que a bola fique morta, excepto se uma equipa detém a posse de bola.

A – SINAIS DOS ÁRBITROS

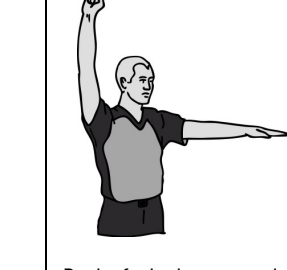
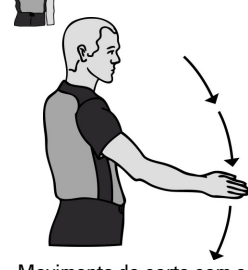
A.1 Os sinais manuais ilustrados nestas regras são os únicos sinais oficiais e devem ser utilizados pelos árbitros em todos os jogos.

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

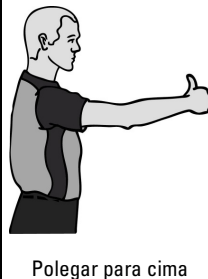
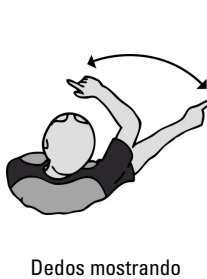
I. RESULTADO

1 UM PONTO  1 dedo "caindo" com o pulso	2 DOIS PONTOS  2 dedos "caindo" com o pulso	3 TENTATIVA DE TRÊS PONTOS  3 dedos estendidos	4 TRÊS PONTOS CONVERTIDOS  3 dedos estendidos em ambas as mãos	5 ANULAÇÃO DE CESTO OU DE JOGADA  Movimento único dos braços, em "tesoura", à frente do peito
--	--	---	--	--

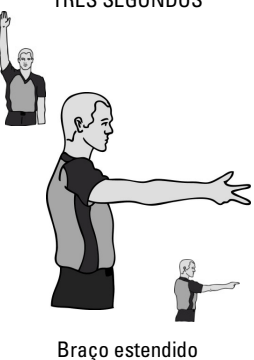
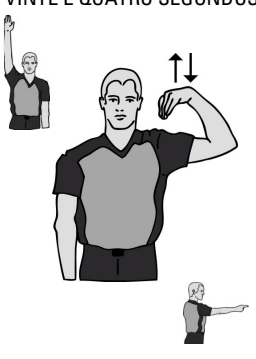
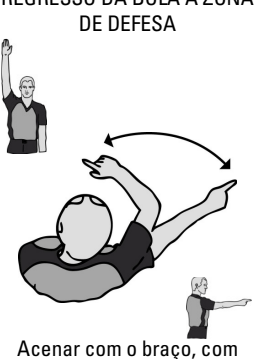
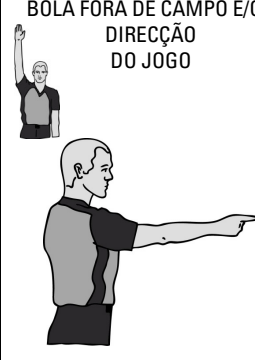
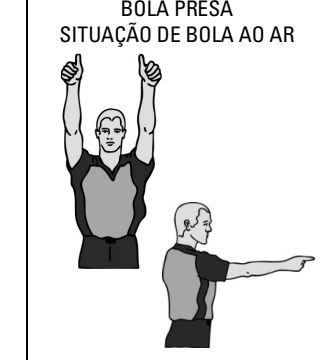
II. RELACIONADOS COM O CRONÓMETRO

6 PARAR O CRONÓMETRO POR VIOLAÇÃO OU PARAR O JOGO (apitando simultaneamente) OU NÃO INICIÁ-LO  Palma da mão aberta	7 PARAR O CRONÓMETRO POR FALTA (apitando simultaneamente)  Punho fechado, outra palma apontando o infractor	8 REINÍCIO DO CRONÓMETRO  Movimento de corte com a mão	9 REPOSIÇÃO DE CATORZE OU VINTE E QUATRO SEGUNDOS  Girar mão com indicador estendido
---	--	--	---

III. ADMINISTRATIVO

10 SUBSTITUIÇÃO (apitando simultaneamente)  Antebraços cruzados	11 ENTRADA DE JOGADOR  Palma aberta, acenando na direcção do corpo	12 DESCONTO DE TEMPO (apitando simultaneamente)  Mãos em T, com indicador estendido	13 COMUNICAÇÃO ENTRE ÁRBITROS E OFICIAIS DE MESA  Polegar para cima	14 CONTAGEM VISÍVEL (Cinco e oito segundos)  Dedos mostrando contagem
--	---	--	---	--

IV. TIPO DE VIOLAÇÕES

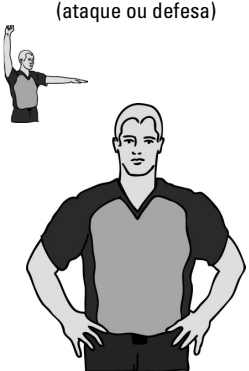
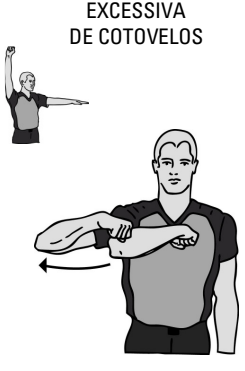
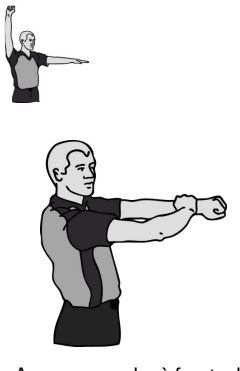
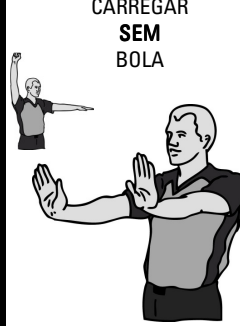
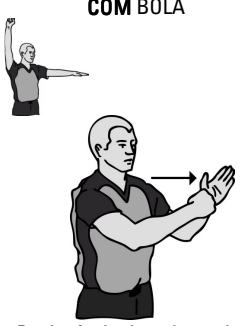
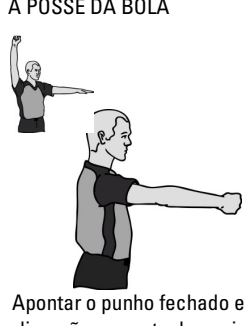
15 "PASSOS"  Rodando os punhos	16 DRIBLE ILEGAL: DRIBLE DUPLO  Movimento de "pás"	17 DRIBLE ILEGAL: TRANSPORTE DE BOLA  Meia rotação da palma da mão, d direcção para a frente	18 TRÊS SEGUNDOS  Braço estendido mostrando 3 dedos
19 CINCO SEGUNDOS  Mostrar 5 dedos	20 OITO SEGUNDOS  Mostrar 8 dedos	21 VINTE E QUATRO SEGUNDOS  Dedos tocando ombro	22 REGRESSO DA BOLA À ZONA DE DEFESA  Acenar com o braço, com indicador estendido
23 PÉ NA BOLA DELIBERADO  Apontar o pé	24 BOLA FORA DE CAMPO E/OU DIRECÇÃO DO JOGO  Apontar a direcção, paralelamente às linhas laterais	25 BOLA PRESA SITUAÇÃO DE BOLA AO AR  Polegares no ar, seguido de indicação na direcção da seta de posse de bola alternada	

V. INFORMAÇÃO DE FALTA À MESA DOS OFICIAIS (3 Fases)

FASE 1 – NÚMERO DO JOGADOR

26 Nº 4 	27 Nº 5 	28 Nº 6 	29 Nº 7 
30 Nº 8 	31 Nº 9 	32 Nº 10 	33 Nº 11 
34 Nº 12 	35 Nº 13 	36 Nº 14 	37 Nº 15 

FASE 2 – TIPO DE FALTA

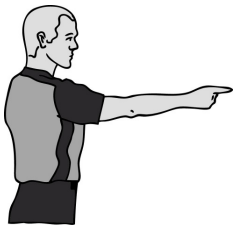
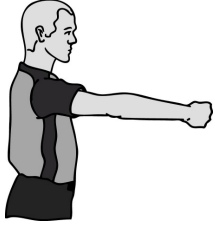
38 USO ILEGAL DAS MÃOS  Bater no pulso	39 OBSTRUÇÃO (ataque ou defesa)  Ambas as mãos nas ancas	40 OSCILAÇÃO EXCESSIVA DE COTOVELOS  Mover cotovelo para trás	41 AGARRAR  Agarrar o punho à frente do corpo, para baixo
42 EMPURRAR OU CARREGAR SEM BOLA  Imitar um empurrão	43 CARREGAR COM BOLA  Punho fechado golpeando a palma da mão aberta	44 DA EQUIPA QUE DETÉM A POSSE DA BOLA  Apontar o punho fechado em direcção ao cesto da equipa infractora	45 DUPLA  Acenar com ambos punhos fechados
46 TÉCNICA  Mãos em T, palma da mão aberta	47 ANTIDESPORTIVA  Agarrar o punho com braços erguidos	48 DESQUALIFICANTE  Ambos braços erguidos com punhos fechados	

FASE 3 – NÚMERO DE LANCE(S) LIVRE(S) CONCEDIDO(S)

49 UM LANCE LIVRE  Erguer 1 dedo	50 DOIS LANCES LIVRES  Erguer 2 dedos	51 TRÊS LANCES LIVRES  Erguer 3 dedos
--	---	--

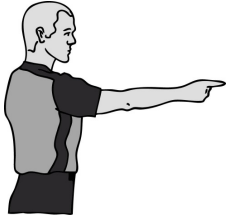
OU

- DIRECÇÃO DO JOGO

52 APÓS FALTA SEM LANCE(S) LIVRE(S)  Apontar com o dedo, braço paralelo às linhas laterais	53 APÓS FALTA DA EQUIPA COM POSSE DE BOLA  Apontar com o punho fechado, braço paralelo às linhas laterais
--	---

VI. ADMINISTRAÇÃO DE LANCE LIVRE (2 Fases)

FASE 1 – DENTRO DA ÁREA RESTRITIVA

54 UM LANCE LIVRE  1 dedo na horizontal	55 DOIS LANCES LIVRES  2 dedos na horizontal	56 TRÊS LANCES LIVRES  3 dedos na horizontal
---	--	---

FASE 2 – FORA DA ÁREA RESTRITIVA

57 UM LANCE LIVRE  Indicador estendido	58 DOIS LANCES LIVRES  Dedos juntos em ambas as mãos	59 TRÊS LANCES LIVRES  3 dedos estendidos em ambas as mãos
--	--	---

Figura 7 **Sinais dos árbitros**

B – O BOLETIM DE JOGO



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION SCORESHEET

Team A _____		Team B _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
Competition _____		Referee _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
Game No. _____		Umpire 1 _____ Umpire 2 _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
Team A Time-outs Team fouls Period ① <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px;"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table> Period ③ <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px;"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table> ② <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px;"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table> ④ <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px;"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table> Extra periods _____		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	RUNNING SCORE <table border="1" style="width: 100%; text-align: center; font-size: 0.8em;"> <thead> <tr> <th colspan="2">A</th> <th colspan="2">B</th> <th colspan="2">A</th> <th colspan="2">B</th> <th colspan="2">A</th> <th colspan="2">B</th> <th colspan="2">A</th> <th colspan="2">B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>1</td><td></td><td></td><td>41</td><td>41</td><td></td><td></td><td>81</td><td>81</td><td></td><td></td><td>121</td><td>121</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td>2</td><td></td><td></td><td>42</td><td>42</td><td></td><td></td><td>82</td><td>82</td><td></td><td></td><td>122</td><td>122</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td><td></td><td></td><td>43</td><td>43</td><td></td><td></td><td>83</td><td>83</td><td></td><td></td><td>123</td><td>123</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td><td></td><td></td><td>44</td><td>44</td><td></td><td></td><td>84</td><td>84</td><td></td><td></td><td>124</td><td>124</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td><td></td><td></td><td>45</td><td>45</td><td></td><td></td><td>85</td><td>85</td><td></td><td></td><td>125</td><td>125</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>6</td><td>6</td><td></td><td></td><td>46</td><td>46</td><td></td><td></td><td>86</td><td>86</td><td></td><td></td><td>126</td><td>126</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>7</td><td>7</td><td></td><td></td><td>47</td><td>47</td><td></td><td></td><td>87</td><td>87</td><td></td><td></td><td>127</td><td>127</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>8</td><td>8</td><td></td><td></td><td>48</td><td>48</td><td></td><td></td><td>88</td><td>88</td><td></td><td></td><td>128</td><td>128</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>9</td><td>9</td><td></td><td></td><td>49</td><td>49</td><td></td><td></td><td>89</td><td>89</td><td></td><td></td><td>129</td><td>129</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>10</td><td>10</td><td></td><td></td><td>50</td><td>50</td><td></td><td></td><td>90</td><td>90</td><td></td><td></td><td>130</td><td>130</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>11</td><td>11</td><td></td><td></td><td>51</td><td>51</td><td></td><td></td><td>91</td><td>91</td><td></td><td></td><td>131</td><td>131</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>12</td><td>12</td><td></td><td></td><td>52</td><td>52</td><td></td><td></td><td>92</td><td>92</td><td></td><td></td><td>132</td><td>132</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>13</td><td>13</td><td></td><td></td><td>53</td><td>53</td><td></td><td></td><td>93</td><td>93</td><td></td><td></td><td>133</td><td>133</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>14</td><td>14</td><td></td><td></td><td>54</td><td>54</td><td></td><td></td><td>94</td><td>94</td><td></td><td></td><td>134</td><td>134</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>15</td><td>15</td><td></td><td></td><td>55</td><td>55</td><td></td><td></td><td>95</td><td>95</td><td></td><td></td><td>135</td><td>135</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>16</td><td>16</td><td></td><td></td><td>56</td><td>56</td><td></td><td></td><td>96</td><td>96</td><td></td><td></td><td>136</td><td>136</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>17</td><td>17</td><td></td><td></td><td>57</td><td>57</td><td></td><td></td><td>97</td><td>97</td><td></td><td></td><td>137</td><td>137</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>18</td><td>18</td><td></td><td></td><td>58</td><td>58</td><td></td><td></td><td>98</td><td>98</td><td></td><td></td><td>138</td><td>138</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>19</td><td>19</td><td></td><td></td><td>59</td><td>59</td><td></td><td></td><td>99</td><td>99</td><td></td><td></td><td>139</td><td>139</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>20</td><td>20</td><td></td><td></td><td>60</td><td>60</td><td></td><td></td><td>100</td><td>100</td><td></td><td></td><td>140</td><td>140</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>21</td><td>21</td><td></td><td></td><td>61</td><td>61</td><td></td><td></td><td>101</td><td>101</td><td></td><td></td><td>141</td><td>141</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>22</td><td>22</td><td></td><td></td><td>62</td><td>62</td><td></td><td></td><td>102</td><td>102</td><td></td><td></td><td>142</td><td>142</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>23</td><td>23</td><td></td><td></td><td>63</td><td>63</td><td></td><td></td><td>103</td><td>103</td><td></td><td></td><td>143</td><td>143</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>24</td><td>24</td><td></td><td></td><td>64</td><td>64</td><td></td><td></td><td>104</td><td>104</td><td></td><td></td><td>144</td><td>144</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>25</td><td>25</td><td></td><td></td><td>65</td><td>65</td><td></td><td></td><td>105</td><td>105</td><td></td><td></td><td>145</td><td>145</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>26</td><td>26</td><td></td><td></td><td>66</td><td>66</td><td></td><td></td><td>106</td><td>106</td><td></td><td></td><td>146</td><td>146</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>27</td><td>27</td><td></td><td></td><td>67</td><td>67</td><td></td><td></td><td>107</td><td>107</td><td></td><td></td><td>147</td><td>147</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>28</td><td>28</td><td></td><td></td><td>68</td><td>68</td><td></td><td></td><td>108</td><td>108</td><td></td><td></td><td>148</td><td>148</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>29</td><td>29</td><td></td><td></td><td>69</td><td>69</td><td></td><td></td><td>109</td><td>109</td><td></td><td></td><td>149</td><td>149</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>30</td><td>30</td><td></td><td></td><td>70</td><td>70</td><td></td><td></td><td>110</td><td>110</td><td></td><td></td><td>150</td><td>150</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>31</td><td>31</td><td></td><td></td><td>71</td><td>71</td><td></td><td></td><td>111</td><td>111</td><td></td><td></td><td>151</td><td>151</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>32</td><td>32</td><td></td><td></td><td>72</td><td>72</td><td></td><td></td><td>112</td><td>112</td><td></td><td></td><td>152</td><td>152</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>33</td><td>33</td><td></td><td></td><td>73</td><td>73</td><td></td><td></td><td>113</td><td>113</td><td></td><td></td><td>153</td><td>153</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>34</td><td>34</td><td></td><td></td><td>74</td><td>74</td><td></td><td></td><td>114</td><td>114</td><td></td><td></td><td>154</td><td>154</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>35</td><td>35</td><td></td><td></td><td>75</td><td>75</td><td></td><td></td><td>115</td><td>115</td><td></td><td></td><td>155</td><td>155</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>36</td><td>36</td><td></td><td></td><td>76</td><td>76</td><td></td><td></td><td>116</td><td>116</td><td></td><td></td><td>156</td><td>156</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>37</td><td>37</td><td></td><td></td><td>77</td><td>77</td><td></td><td></td><td>117</td><td>117</td><td></td><td></td><td>157</td><td>157</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>38</td><td>38</td><td></td><td></td><td>78</td><td>78</td><td></td><td></td><td>118</td><td>118</td><td></td><td></td><td>158</td><td>158</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>39</td><td>39</td><td></td><td></td><td>79</td><td>79</td><td></td><td></td><td>119</td><td>119</td><td></td><td></td><td>159</td><td>159</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>40</td><td>40</td><td></td><td></td><td>80</td><td>80</td><td></td><td></td><td>120</td><td>120</td><td></td><td></td><td>160</td><td>160</td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>		A		B		A		B		A		B		A		B		1	1			41	41			81	81			121	121			2	2			42	42			82	82			122	122			3	3			43	43			83	83			123	123			4	4			44	44			84	84			124	124			5	5			45	45			85	85			125	125			6	6			46	46			86	86			126	126			7	7			47	47			87	87			127	127			8	8			48	48			88	88			128	128			9	9			49	49			89	89			129	129			10	10			50	50			90	90			130	130			11	11			51	51			91	91			131	131			12	12			52	52			92	92			132	132			13	13			53	53			93	93			133	133			14	14			54	54			94	94			134	134			15	15			55	55			95	95			135	135			16	16			56	56			96	96			136	136			17	17			57	57			97	97			137	137			18	18			58	58			98	98			138	138			19	19			59	59			99	99			139	139			20	20			60	60			100	100			140	140			21	21			61	61			101	101			141	141			22	22			62	62			102	102			142	142			23	23			63	63			103	103			143	143			24	24			64	64			104	104			144	144			25	25			65	65			105	105			145	145			26	26			66	66			106	106			146	146			27	27			67	67			107	107			147	147			28	28			68	68			108	108			148	148			29	29			69	69			109	109			149	149			30	30			70	70			110	110			150	150			31	31			71	71			111	111			151	151			32	32			72	72			112	112			152	152			33	33			73	73			113	113			153	153			34	34			74	74			114	114			154	154			35	35			75	75			115	115			155	155			36	36			76	76			116	116			156	156			37	37			77	77			117	117			157	157			38	38			78	78			118	118			158	158			39	39			79	79			119	119			159	159			40	40			80	80			120	120			160	160		
1	2	3	4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
1	2	3	4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
1	2	3	4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
1	2	3	4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
A		B		A		B		A		B		A		B																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
1	1			41	41			81	81			121	121																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
2	2			42	42			82	82			122	122																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
3	3			43	43			83	83			123	123																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
4	4			44	44			84	84			124	124																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
5	5			45	45			85	85			125	125																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
6	6			46	46			86	86			126	126																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
7	7			47	47			87	87			127	127																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
8	8			48	48			88	88			128	128																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
9	9			49	49			89	89			129	129																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
10	10			50	50			90	90			130	130																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
11	11			51	51			91	91			131	131																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
12	12			52	52			92	92			132	132																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
13	13			53	53			93	93			133	133																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
14	14			54	54			94	94			134	134																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
15	15			55	55			95	95			135	135																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
16	16			56	56			96	96			136	136																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
17	17			57	57			97	97			137	137																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
18	18			58	58			98	98			138	138																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
19	19			59	59			99	99			139	139																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
20	20			60	60			100	100			140	140																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
21	21			61	61			101	101			141	141																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
22	22			62	62			102	102			142	142																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
23	23			63	63			103	103			143	143																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
24	24			64	64			104	104			144	144																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
25	25			65	65			105	105			145	145																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
26	26			66	66			106	106			146	146																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
27	27			67	67			107	107			147	147																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
28	28			68	68			108	108			148	148																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
29	29			69	69			109	109			149	149																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
30	30			70	70			110	110			150	150																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
31	31			71	71			111	111			151	151																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
32	32			72	72			112	112			152	152																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
33	33			73	73			113	113			153	153																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
34	34			74	74			114	114			154	154																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
35	35			75	75			115	115			155	155																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
36	36			76	76			116	116			156	156																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
37	37			77	77			117	117			157	157																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
38	38			78	78			118	118			158	158																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
39	39			79	79			119	119			159	159																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
40	40			80	80			120	120			160	160																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Licence no. _____ Players <table border="1" style="width: 100%; text-align: center; font-size: 0.7em;"> <thead> <tr> <th>No.</th> <th>Player in</th> <th colspan="5">Fouls</th> </tr> <tr> <th></th> <th></th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>4</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>5</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>6</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>7</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>8</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>9</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>10</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>11</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>12</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>13</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>14</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>15</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table> Coach _____ Assistant Coach _____		No.	Player in	Fouls							1	2	3	4	5	4							5							6							7							8							9							10							11							12							13							14							15							Team B Time-outs Team fouls Period ① <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px;"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table> Period ③ <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px;"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table> ② <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px;"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table> ④ <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px;"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table> Extra periods _____		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
No.	Player in	Fouls																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
		1	2	3	4	5																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
5																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
6																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
7																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
8																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
9																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
10																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
11																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
13																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
14																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
15																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
1	2	3	4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
1	2	3	4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
1	2	3	4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
1	2	3	4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
Licence no. _____ Players <table border="1" style="width: 100%; text-align: center; font-size: 0.7em;"> <thead> <tr> <th>No.</th> <th>Player in</th> <th colspan="5">Fouls</th> </tr> <tr> <th></th> <th></th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>4</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>5</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>6</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>7</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>8</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>9</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>10</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>11</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>12</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>13</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>14</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>15</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table> Coach _____ Assistant Coach _____		No.	Player in	Fouls							1	2	3	4	5	4							5							6							7							8							9							10							11							12							13							14							15							Scores Period ① A _____ B _____ Period ② A _____ B _____ Period ③ A _____ B _____ Period ④ A _____ B _____ Extra periods A _____ B _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
No.	Player in	Fouls																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
		1	2	3	4	5																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
5																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
6																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
7																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
8																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
9																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
10																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
11																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
13																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
14																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
15																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
Scorer _____ Assistant scorer _____ Timer _____ 24" operator _____		Final Score Team A _____ Team B _____ Name of winning team _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
Referee _____ Umpire 1 _____ Umpire 2 _____ Captain's signature in case of protest _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			

Figura 8

Boletim de jogo

- B.1** O boletim de jogo apresentado na Figura 8 é o único aprovado pela Comissão Técnica da FIBA.
- B.2** Consiste num (1) original e três (3) cópias, cada uma em papel de cor diferente. O original, em papel branco, é para a FIBA. A primeira cópia, em papel azul, é para o organismo responsável pela competição, a segunda cópia, em papel cor de rosa, é para a equipa vencedora e a última cópia, em papel amarelo, é para a equipa vencida.
- Nota:
1. É recomendado que o marcador utilize esferográficas de duas (2) cores distintas, uma para o primeiro e terceiro período e outra para o segundo e quarto período.
 2. O boletim de jogo pode ser preparado e preenchido electronicamente.
- B.3** **Pelo menos vinte (20) minutos antes da hora programada para o início do jogo,** o marcador deve preparar o boletim de jogo da seguinte forma:
- B.3.1** Deve preencher o nome das duas (2) equipas no espaço no cabeçalho do boletim de jogo. A **equipa “A”** deve ser sempre a equipa visitada (casa) ou, em torneios ou jogos em campo neutro, a primeira equipa mencionada no programa. A outra equipa será a **equipa “B”**.
- B.3.2** Deve seguidamente preencher:
- O nome da competição.
 - O número do jogo.
 - A data, a hora e o local do jogo.
 - Os nomes do árbitro principal e do(s) árbitro(s) auxiliar(es).



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
 INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET

Team A HOOPERS				Team B POINTERS			
Competition	WCM	Date	20. 11. 2004	Time	20:00	Referee	WALTON, M.
Game No.	5	Place	GENEVA	Umpire 1	CHANG, Y.	Umpire 2	BARTOK, K.

Figura 9 Cabeçalho do boletim de jogo

- B.3.3** Deve preencher os nomes dos membros de cada equipa, utilizando a lista fornecida pelo treinador ou seu representante. A equipa “A” ocupará a parte superior do boletim de jogo e a equipa “B” a parte inferior.
- B.3.3.1** Na primeira coluna, o marcador deve preencher o número (últimos três (3) dígitos) da licença de cada jogador. Em torneios, o número de licença do jogador deverá ser indicado apenas no primeiro jogo da sua equipa.
- B.3.3.2** Na segunda coluna, o marcador deve preencher o apelido de cada jogador e as suas iniciais, tudo em letras MAIÚSCULAS, junto ao número correspondente ao número de camisola de cada jogador. O capitão de cada equipa deve ser indicado inscrevendo (CAP) imediatamente depois do seu nome.
- B.3.3.3** Se uma equipa dispõe de menos de doze (12) jogadores, o marcador deve traçar uma linha nos espaços do número de licença, nome, número, etc. na linha respeitante ao número do jogador.
- B.3.4** Na parte inferior da secção de cada equipa, o marcador deve preencher (em letras MAIÚSCULAS) os nomes do treinador e treinador adjunto da equipa.

- B.4 Pelo menos dez (10) minutos antes da hora programada para o início do jogo,** ambos os treinadores devem:
- B.4.1 Confirmar o seu acordo com os nomes e números correspondentes dos membros da sua equipa.
 - B.4.2 Confirmar os nomes do treinador e treinador adjunto.
 - B.4.3 Indicar os cinco (5) jogadores que iniciarão o jogo, marcando um pequeno “x” ao lado do número do jogador, na coluna “Entrada do jogador”.
 - B.4.4 Assinar o boletim de jogo.
O treinador da equipa “A” deve ser o primeiro a fornecer a informação referida.
- B.5 No início do jogo,** o marcador deve fazer um círculo à volta do pequeno “x” dos cinco (5) jogadores de cada equipa que iniciam o jogo.
- B.6 Durante o jogo,** o marcador deve marcar um pequeno “x” (sem círculo) na coluna “Entrada do jogador”, sempre que um substituto entra no jogo pela primeira vez como jogador.

Time-outs			Team fouls					
7			Period ①	XXXXXX	Period ②	XXXXXX		
8	4	10	Period ③	XXXXXX	Period ④	XXXXXX		
			Extra periods					
Licence no.	Players	No.	Player in	1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	4	X	P ₂				
002	JONES, M.	5	X	P	P	P ₂		
003	SMITH, E.	6	X	P ₂	U ₂	P	P ₁	
004	FRANK, Y.	7	X	T ₂	P ₂			
010	NANCE, L.	8	X	P	P	U ₁		
012	KING, H. (CAP)	9	X	P ₁	P			
014	WONG, P.	10						
015	RUSH, S.	11	X	P ₃	P ₂			
		12						
021	MARTINEZ, M.	13	X	P ₂	P	P ₂	T _C	
022	SANCHES, N.	14	X	P ₂	P ₂	P ₂	P	U ₂
024	MANOS, K.	15	X	P ₂	D ₂			
Coach		LOOR, A.				C ₂	B ₂	
Assistant Coach		MONTA, B.						

Figura 10 Equipas no boletim de jogo

- B.7 Descontos de tempo**
- B.7.1 Os descontos de tempo concedidos devem ser averbados no boletim de jogo indicando o minuto de tempo de jogo do período ou período suplementar, nos quadrados apropriados, debaixo do nome da equipa.
 - B.7.2 No final de cada parte e período suplementar, os quadrados não utilizados devem ser “trancados” com duas (2) linhas horizontais paralelas.
- B.8 Faltas**
- B.8.1 As faltas de jogador podem ser pessoais, técnicas, antidesportivas ou desqualificantes e devem ser averbadas ao jogador.

- B.8.2 As faltas de treinador, treinador adjunto, substituto, jogador excluído e acompanhante da equipa podem ser técnicas ou desqualificantes e devem ser averbadas ao treinador.
- B.8.3 Todas as faltas devem ser averbadas da seguinte forma:
- B.8.3.1 Uma falta pessoal deve ser indicada com um "P".
- B.8.3.2 Uma falta técnica sancionada a um jogador deve ser indicada com um "T".
- B.8.3.3 Uma falta técnica sancionada a um treinador pelo seu comportamento antidesportivo deve ser indicada com um "C". Uma segunda falta técnica similar deve ser igualmente indicada com um "C", seguida por um "D" no espaço remanescente.
- B.8.3.4 As faltas técnicas sancionadas ao treinador por qualquer outra razão devem ser indicadas com um "B".
- B.8.3.5 Uma falta antidesportiva sancionada a um jogador deve ser indicada com um "U". Uma segunda falta antidesportiva deve ser igualmente indicada com um "U", seguida de "D" nos espaços remanescentes.
- B.8.3.6 Uma falta desqualificante deve ser indicada com um "D".
- B.8.3.7 Qualquer falta que envolva lance(s) livres(s) deve ser indicada adicionando o correspondente número de lances livres (1, 2 ou 3) ao lado de "P", "T", "C", "B", "U" ou "D".
- B.8.3.8 Todas as faltas contra ambas as equipas envolvendo penalidades da mesma gravidade e canceladas segundo o Art. 42 (Situações especiais) devem ser indicadas adicionando um pequeno "c" ao lado de "P", "T", "C", "B", "U" ou "D".
- B.8.3.9 No fim de cada período, o marcador deve traçar uma linha grossa entre os espaços que já foram utilizados e os que ainda não foram.
 No fim do tempo de jogo, o marcador deve "trancar" os espaços remanescentes com uma linha horizontal grossa.

B.8.3.10 Exemplos de faltas desqualificantes:

Faltas desqualificantes sancionadas a treinadores, treinadores adjuntos, substitutos, jogadores excluídos e acompanhantes da equipa por abandonarem a área dos bancos (Art. 39) devem ser averbadas conforme indicado em seguida. Todos os espaços remanescentes, relativos à pessoa desqualificada, devem ser preenchidos com "F".

Se apenas o treinador é desqualificado:

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

Se apenas o treinador adjunto é desqualificado:

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

Se treinador e treinador adjunto são desqualificados:

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

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

003	SMITH, E.	6	⊗	P ₂	P ₂	F	F	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

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

002	JONES, M.	5	⊗	T ₂	P ₃	P ₁	P ₂	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Se o jogador excluído já tiver cometido cinco (5) faltas (excluído por faltas), então o "F" deve ser averbado na coluna após a 5ª falta:

015	RUSH, S.	11	×	T ₂	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	F
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

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

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

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

- B.8.3.11 Uma falta desqualificante sancionada a um substituto (que não diga respeito ao Art. 39) deve ser averbada da seguinte forma:

001	MAYER, F.	4	⊗	D				
-----	-----------	---	---	---	--	--	--	--

e

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

- B.8.3.12 Uma falta desqualificante sancionada a um treinador adjunto (que não diga respeito ao Art. 39) deve ser averbada da seguinte forma:

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

- B.8.3.13 Uma falta desqualificante sancionada a um jogador excluído após a sua 5ª falta (que não diga respeito ao Art. 39) deve ser averbada da seguinte forma:

015	RUSH, S.	11	×	T ₂	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

e

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

B.9 Faltas de equipa

- B.9.1 Para cada período, há quatro espaços disponíveis no boletim de jogo (imediatamente abaixo do nome da equipa e acima dos nomes dos jogadores) para averbar as faltas de equipa.

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

B.10 A marcha do resultado do jogo

B.10.1 O marcador deve manter um sumário cronológico dos pontos marcados por cada equipa.

B.10.2 Existem quatro (4) colunas no boletim de jogo para a marcha do jogo.

B.10.3 Cada coluna é igualmente dividida em quatro colunas. As duas (2) da esquerda pertencem à equipa “A” e as duas (2) da direita à equipa “B”. As colunas centrais referem-se à marcha do resultado do jogo (160 pontos) para cada equipa.

O marcador deve:

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

B.11 A marcha do jogo: Instruções adicionais

B.11.1 Um cesto de campo de três pontos convertido por um jogador deve ser averbado traçando um círculo à volta do número do jogador.

B.11.2 Um cesto de campo acidentalmente convertido por um jogador no seu próprio cesto deve ser averbado como obtido pelo capitão da equipa adversária no campo de jogo.

B.11.3 Pontos convertidos quando a bola não entra no cesto (Art. 31 – Interferência no lançamento) devem ser averbados como obtidos pelo jogador que tentou o lançamento.

B.11.4 No fim de cada período, o marcador deve traçar um círculo (●) à volta do último número de pontos marcados por cada equipa, seguido de uma linha horizontal grossa sob esses pontos e sob o número do jogador que marcou os últimos pontos de cada equipa.

B.11.5 No início de cada período, o marcador deve continuar o sumário cronológico de pontos a partir do ponto de interrupção.

B.11.6 Sempre que possível, o marcador deve verificar a sua marcha do resultado do jogo com o marcador electrónico. Em caso de discrepância e se o seu registo é o correcto, deve imediatamente actuar para que o marcador electrónico seja corrigido. Em caso de dúvida ou se uma das equipas levanta uma objecção à correcção, deve informar o árbitro principal logo que a bola fique morta e o cronómetro de jogo tenha parado.

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

Figura 11
Marcha do
resultado do
jogo

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

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

B.12.2 No fim do jogo, o marcador deverá traçar duas (2) linhas horizontais grossas sob o número final de pontos convertidos de cada equipa e os números dos jogadores que converteram os últimos pontos. Deve também traçar uma linha diagonal até ao fim da coluna, de modo a “trancar” os números remanescentes (marcha do resultado do jogo) de ambas as equipas.

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

B.12.4 O marcador deve então registar o seu nome, em maiúsculas, no boletim de jogo, após isto ter sido feito pelo marcador auxiliar, cronometrista e operador de vinte e quatro (24) segundos.

B.12.5 Uma vez assinado pelo(s) árbitro(s) auxiliar(es), o árbitro principal deverá ser o último a aprovar e a assinar o boletim de jogo. Este acto termina a administração dos árbitros e a sua ligação com o jogo.

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

Figura 12 Fecho do boletim de jogo

Nota: No caso de um dos capitães (CAP) assinar o boletim de jogo sob protesto (utilizando o local designado como “Assinatura do Capitão em caso de protesto”), os oficiais de mesa e os árbitro(s) auxiliar(es) deverão ficar à disposição do árbitro principal até obterem permissão para que possam partir.

Scorer	N. MAIER	Scores	Period ①	A 15	B 18
Assistant scorer	O. SABAY		Period ②	A 19	B 10
Timer	R. LEBLANC		Period ③	A 26	B 19
24" operator	K. AUSTIN		Period ④	A 16	B 25
			Extra periods	A /	B /
Referee	M. Walton	Final Score	Team A	76	Team B 72
Umpire 1	F. White	Name of winning team	HOOPERS		
Umpire 2	K. Barth				
Captain's signature in case of protest					

Figura 13 Parte inferior do boletim de jogo

C – PROCEDIMENTO EM CASO DE PROTESTO

Se, durante uma competição oficial da FIBA, uma equipa crê ter sido adversamente afectada pela decisão de um árbitro [principal ou auxiliar(es)] ou por uma qualquer ocorrência que tenha tido lugar durante o jogo, deve proceder da seguinte forma:

- C.1 O capitão (CAP) dessa equipa deve, imediatamente após o final do jogo, informar o árbitro principal que a sua equipa protesta o resultado do jogo e assinar o boletim de jogo no local designado por “Assinatura do Capitão em caso de protesto”.

Para que o protesto seja válido, é necessário que o representante oficial da federação nacional ou do clube confirme o protesto por escrito. Isto tem de ser feito no prazo de vinte (20) minutos após o fim do jogo.

Não são necessárias explicações detalhadas. É suficiente escrever: “A federação nacional (ou clube) X protesta o resultado do jogo entre as equipas X e Y”. Em seguida, deverá ser efectuado junto do representante da FIBA ou do Presidente da Comissão Técnica, um depósito no montante equivalente a CHF 1.500, como caução.

A federação nacional da equipa ou clube em questão deve submeter ao representante da FIBA ou ao Presidente da Comissão Técnica o texto do protesto dentro de uma (1) hora após o fim do jogo.

Se o protesto for aceite, a caução será reembolsada.

- C.2 O árbitro principal deverá, no prazo de uma (1) hora após o fim do jogo, relatar o incidente que originou o protesto ao representante da FIBA ou ao Presidente da Comissão Técnica.

- C.3 Caso a federação nacional da equipa ou clube em questão, ou da equipa ou clube adversários, não estejam de acordo com a decisão da Comissão Técnica, podem submeter um apelo ao Júri de Apelo.

Para que o apelo seja válido, deverá ser submetido, por escrito, no prazo de vinte (20) minutos após o conhecimento da decisão da Comissão Técnica e acompanhado por um depósito de montante equivalente a CHF 3.000, como caução.

O Júri de Apelo deverá julgar o apelo em última instância e a sua decisão é definitiva.

- C.4 Vídeos, filmes, fotografias ou qualquer equipamento, visual, electrónico, digital ou de outra natureza, podem ser utilizados apenas para:

- Decidir se um último lançamento de campo no fim de cada período ou período suplementar foi executado durante o tempo de jogo e/ou se esse cesto de campo conta dois (2) ou três (3) pontos.
- Determinar responsabilidades em termos de disciplina ou para fins educacionais (formação), após o jogo ter terminado.

D – CLASSIFICAÇÃO DAS EQUIPAS

D.1 Procedimento

As equipas são classificadas de acordo com os seus resultados de vitórias-derrotas, nomeadamente dois (2) pontos por cada jogo vencido, um (1) ponto por cada jogo perdido (incluindo perdido por exclusão) e zero (0) pontos por jogo perdido por falta de comparência.

D.1.1 Se existem duas (2) equipas com o mesmo número de pontos na classificação, o(s) resultado(s) do(s) jogo(s) entre estas equipas serão utilizados para determinar o seu lugar.

D.1.2 Se os pontos e o “cesto-average” nos jogos entre estas duas (2) equipas permanecerem iguais, a classificação será determinada pelo “cesto-average” em todos os jogos disputados por cada equipa no seu grupo.

D.1.3 Se existem mais de duas (2) equipas na classificação com pontos iguais, uma segunda classificação será estabelecida, tendo em conta apenas os resultados entre as equipas envolvidas.

D.1.4 Se em qualquer fase deste procedimento, o número de equipas com pontos iguais ficar reduzido a apenas duas (2), aplicar-se-á o procedimento descrito em D.1.1 e D.1.2.

D.1.5 Se na segunda classificação, ainda existem equipas com o mesmo número de pontos, o “cesto-average” será utilizado para determinar a classificação, tendo em conta apenas os resultados entre as equipas envolvidas.

D.1.6 Se ainda permanecerem duas (2) ou mais equipas com o mesmo “cesto-average”, a classificação será determinada pelo “cesto-average” em todos os jogos disputados por cada equipa no seu grupo.

D.1.7 Se em qualquer fase deste procedimento, o número de equipas com pontos iguais ficar reduzido a um empate ainda envolvendo duas (2) ou mais equipas, o procedimento, partindo de D.1.3, será repetido.

D.1.8 O “cesto-average” será sempre calculado por divisão.

D.2 Excepção:

Se apenas três (3) equipas tomam parte numa competição e a situação não pode ser solucionada através dos passos acima descritos (a divisão por “cesto-average” é idêntica), então os pontos marcados determinarão a classificação.

Exemplo:

Resultados entre A, B, C:	A x B	82 - 75
	A x C	64 - 71
	B x C	91 - 84

Equipa	Jogos disput.	Vitórias	Derrotas	Pontos	Diferença pontos	“Cesto-average”
A	2	1	1	3	146 : 146	1,000
B	2	1	1	3	166 : 166	1,000
C	2	1	1	3	155 : 155	1,000

Portanto:	1º	B - 166 pontos marcados
	2º	C - 155 pontos marcados
	3º	A - 146 pontos marcados

Se as equipas permanecerem empatadas após o procedimento anteriormente descrito, um sorteio será efectuado para definir a classificação final. O método de sorteio será determinado pelo comissário ou pela entidade competente local.

D.3 Exemplos suplementares da regra de classificação:

D.3.1 Duas (2) equipas – mesmo número de pontos e só um jogo disputado entre elas.

Equipa	Jogos disput.	Vitórias	Derrotas	Pontos
A	5	4	1	9
B	5	4	1	9
C	5	3	2	8
D	5	2	3	7
E	5	2	3	7
F	5	0	5	5

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

D.3.2 Duas (2) equipas – mesmo número de pontos e dois (2) jogos disputados entre elas.

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

Resultados entre A e B:

D.3.2.1 A venceu os dois jogos:

Portanto

1º	A
2º	B

D.3.2.2 Cada equipa venceu um jogo:

	A x B	90 - 82
	B x A	69 - 62
Diferença de pontos:	A	152 - 151
	B	151 - 152
“Cesto-average”:	A	1,0066
	B	0,9934
Portanto	1º	A
	2º	B

D.3.2.3 Cada equipa venceu um jogo:

A x B	90 - 82
B x A	70 - 62

Ambas as equipas têm a mesma diferença de pontos (152 - 152) e o mesmo “cesto-average” por divisão (1,000).

A classificação será determinada utilizando o “cesto-average” dos resultados de todos os jogos disputados no seu grupo.

D.3.3 Mais de duas (2) equipas – pontos iguais:

Equipa	Jogos disput.	Vitórias	Derrotas	Pontos
A	5	4	1	9
B	5	4	1	9
C	5	4	1	9
D	5	2	3	7
E	5	1	4	6
F	5	0	5	5

Resultados entre A, B e C:

A x B	82 - 75
A x C	77 - 80
B x C	88 - 77

Equipa	Jogos disput.	Vitórias	Derrotas	Pontos	Diferença pontos	"Cesto-average"
A	2	1	1	3	159 - 155	1.0258
B	2	1	1	3	163 - 159	1.0251
C	2	1	1	3	157 - 165	0.9515

Portanto

1º	A
2º	B
3º	C

Se o "cesto-average" é o mesmo para as três (3) equipas, a classificação final é determinada pelos resultados de todos os jogos disputados no seu grupo.

D.3.4 Mais de duas (2) equipas – mesmos pontos:

Equipa	Jogos disput.	Vitórias	Derrotas	Pontos
A	5	3	2	8
B	5	3	2	8
C	5	3	2	8
D	5	3	2	8
E	5	2	3	7
F	5	1	4	6

A segunda classificação será estabelecida tendo em conta apenas os resultados entre as equipas que estão empatadas.

Existem duas (2) possibilidades:

Equipa	I.		II.	
	Vitórias	Derrotas	Vitórias	Derrotas
A	3	0	2	1
B	1	2	2	1
C	1	2	1	2
D	1	2	1	2

No caso I:

1º	A
----	---

B, C e D será determinado de acordo com o estipulado em D.3.3.



No caso II: As classificações de A e B e de C e D serão determinadas de acordo com o estipulado em D.3.2.

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

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

E – DESCONTOS DE TEMPO PARA A TELEVISÃO (TV)

E.1 Definição

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

E.2 Regra

E.2.1 É permitido um (1) desconto de tempo para TV em cada período, além dos descontos de tempo regulamentares. Os descontos de tempo para TV não são permitidos nos períodos suplementares.

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

E.2.3 A duração dos demais descontos de tempo de um período será de sessenta (60) segundos.

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

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

- 60, 75, 90 ou 100 segundos, se forem considerados como desconto de tempo para TV, ou seja, o primeiro do período, ou
- Sessenta (60) segundos, se não forem considerados como desconto de tempo para TV, ou seja, solicitados por qualquer das equipas depois do desconto de tempo para TV ter sido concedido.

E.3 Procedimento

E.3.1 Idealmente, o desconto de tempo para TV deve ser solicitado com cinco (5) minutos remanescentes em cada período. No entanto, **não** há qualquer garantia que seja este o caso.

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

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

Este desconto de tempo contará como desconto de tempo para TV e como desconto de tempo solicitado pela equipa.

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