CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BASKETBALL

INTERPRETAÇÕES OFICIAIS

REGRAS OFICIAIS DE BASQUETEBOL 2020

Válido a partir de 1 de junho de 2021
Regras adotadas pela Federação Internacional de Basketball (FIBA)
(versão 3.0)

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

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

arbitragem@basquetebrasil.org.br

INTRODUÇÃO 3
Art.4 Equipes 4
Art.5 Jogadores: Lesão e assistência 5
Art.7 Técnico principal e Primeiro assistente técnico: Deveres e poderes 8
Art.8 Tempo de jogo, placar empatado e tempos extras (prorrogação) 10
Art.9 Início e final de um quarto, tempo extra (prorrogação) ou do jogo 12
Art.10 Status da bola 14
Art.12 Bola ao alto e posse alternada 15
Art.13 Como a bola é jogada 20
Art.14 Controle de bola 21
Art.15 Jogador em ato de arremesso 22
Art.16 Cesta: Quando é feita e seu valor 24
Art.17 Reposição 27
Art.18/19 Tempo debitado/ Substituição 40
Art.23 Jogador fora da quadra e bola fora da quadra de jogo 46
Art.24 Drible 47
Art.25 Andar 48
Art.26 3 segundos 49
Art.28 8 segundos 50
Art.29/50 24 segundos 53
Art.30 Bola retornada para a quadra de defesa 65
Art.31 Tendência de cesta e interferência 68
Art.33 Contato: Princípios gerais 74
Art.35 Falta dupla 76
Art.36 Falta técnica 79
Art.37 Falta antidesportiva 91
Art.38 Falta desqualificante 94
Art.39 Briga 96
Art.42 Situações especiais 98
Art.44 Erros corrigíveis 104
B – A SÚMULA – Falta desqualificante 108
F – SISTEMA DE REPETIÇÃO INTANTANEA 111

TABELA DE DIAGRAMAS

Diagrama 1 Exemplos de bandanas tipo lenço 4
Diagrama 2 Uma cesta é feita 26
Diagrama 2 Bola está em contato com o aro 71
Diagrama 4 Bola dentro da cesta 72
Diagrama 5 Posição de um jogador dentro/ fora da área de semicírculo sem carga 74

As interpretações presentes neste documento são as Interpretações Oficiais – FIBA, das Regras Oficiais de Basquetebol – FIBA 2020 e estão efetivas a partir de 01 de junho de 2021. Este documento substitui todas as Interpretações Oficiais publicadas anteriormente.

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

INTRODUÇÃO

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

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

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

As interpretações das diferentes situações podem estimular as mentes dos árbitros e complementarão um estudo inicial detalhado das regras, realizado pelos próprios árbitros.

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

Por uma questão de coerência destas Interpretações, "Equipe A" é a equipe ofensiva/atacante (inicial), e "Equipe B" é a equipe defensiva. A1 – A5, B1 – B5 são jogadores; A6 – A12; B6 – B12 são substitutos.

Art. 4 Equipes:

4.1 **DETERMINAÇÃO:** Todos os jogadores da equipe devem ter todas as suas luvas de compressão para braços e pernas, bandanas, munhequeiras e esparadrapos (knésio tape) de mesma cor sólida.

4.2 **EXEMPLO:** A1 usa uma bandana branca e A2 usa uma bandana vermelha na quadra de jogo.

INTERPRETAÇÃO: *A1 e A2 usando bandanas de cores diferentes não é permitido.*

4.3 **EXEMPLO:** A1 usa uma bandana branca e A2 usa uma munhequeira vermelha na quadra de jogo.

INTERPRETAÇÃO: *A1 usando uma bandana branca e A2 usando uma munhequeira vermelha não é permitido.*

4.4 **DETERMINAÇÃO:** O uso de bandanas tipo lenço não é permitido

Diagrama 1 Exemplos de bandana tipo lenço

4.5 **EXEMPLO:** A1 usa uma bandana tipo lenço de mesma cor sólida que qualquer outro acessório adicional permitido de seus companheiros de equipe.

INTERPRETAÇÃO: *O uso de bandanas tipo lenço por A1 não é permitido. A bandana não deve ter elementos de abertura/fechamento em torno da cabeça e não deve ter nenhuma parte fora de sua superfície.*

Art. 5 Jogadores: Lesão e assistência

5.1 **DETERMINAÇÃO:** Se um jogador está lesionado, parece estar lesionado ou precisa de assistência e, como consequência disso, qualquer pessoa permitida de sentar no banco da sua equipe (o técnico principal, primeiro assistente técnico principal, substituto, jogador excluído ou membro acompanhante de equipe da mesma equipe) entrar na quadra de jogo, considera-se que aquele jogador (lesionado) recebeu tratamento ou assistência , independente se o tratamento ou assistência tenha sido realmente administrado ou não.

5.2 **EXEMPLO:** A1 parece ter lesionado um tornozelo e o jogo é paralisado. Equipe A:

(a) Médico entra na quadra de jogo e trata o tornozelo lesionado de A1.
(b) Médico entra na quadra de jogo, mas A1 já está recuperado.
(c) Técnico principal entra na quadra de jogo para cuidar de seu jogador lesionado.
(d) Primeiro assistente técnico, substituto ou qualquer outro membro acompanhante da equipe entra na quadra de jogo, mas não atendem A1.

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

5.3 **EXEMPLO:** A1 recebe uma assistência do fisioterapeuta da sua equipe que entra na quadra de jogo e conserta um knésio tape perdido.

INTERPRETAÇÃO: *A1 recebeu uma assistência e deverá ser substituído.*

5.4 **EXEMPLO:** A1 recebe uma assistência do médico da sua equipe que entra na quadra de jogo para encontrar as lentes de contato perdida de A1.

INTERPRETAÇÃO: *A1 recebeu uma assistência e deverá ser substituído.*

5.5 **DETERMINAÇÃO:** Qualquer pessoa com permissão para sentar no banco de sua equipe, enquanto permanece na área de banco de sua equipe, proporciona uma assistência a um jogador de sua própria equipe. Se a assistência não atrasa o jogo para que possa ser reiniciado imediatamente, não se considera como se esse jogador tenha recebido uma assistência e não deverá ser obrigado a ser substituído.

5.6 **EXEMPLO:** B1 comete falta em A1 em seu ato de arremesso, próximo à área de banco da equipe A. A bola não entra na cesta. Enquanto A1 está arremessando 2 ou 3 lances livres.

(a) O gerente da equipe A ou A6, em sua área de banco de equipe, passa uma toalha, uma garrafa de água ou uma bandana a qualquer outro jogador da equipe A dentro da quadra de jogo.
(b) O fisioterapeuta da equipe A, na área de banco de sua equipe, conserta uma bandagem solta, põe spray em sua perna ou faz uma massagem no pescoço, etc. em qualquer outro jogador da equipe A dentro da quadra de jogo.

INTERPRETAÇÃO: *Em ambos os casos, o(s) jogador(es) da equipe A não receberam uma assistência que impede que o jogo reinicie imediatamente. O(s) jogador(es) da equipe A não deverá(o) ser obrigado (s) a ser(em) substituído(s). A1 deverá continuar a tentar seus 2 ou 3 lances livres.*

5.7 **EXEMPLO:** B1 comete falta em A1 em seu ato de arremesso, próximo à área de

banco da equipe A. A bola não entra na cesta. Após a falta, A1 cai na quadra de jogo e dentro da área de banco da sua equipe. A6 auxilia A1 para ficar de pé, A1 está pronto para jogar imediatamente, no máximo, em aproximadamente 15 segundos.

INTERPRETAÇÃO: *A1 não recebeu assistência que atrasa o jogo para que possa ser reiniciado imediatamente. A1 não deverá ser obrigado a ser substituído. A1 deverá tentar 2 ou 3 lances livres.*

5.8 **EXEMPLO:** São concedidos 2 lances livres para A1. Enquanto o árbitro comunica a falta para a mesa de controle, A1 vai para um lugar em frente a área de banco de sua equipe na extremidade da quadra de jogo e pede uma toalha ou uma garrafa de água. Qualquer pessoa da área de banco de sua equipe passa para A1 uma toalha ou uma garrafa de água. A1 seca suas mãos ou bebe a água. A1 está pronto para jogar imediatamente, o mais tardar dentro de aproximadamente de 15 segundos.

INTERPRETAÇÃO: *A1 não recebeu assistência que atrasa o jogo para que possa ser reiniciado imediatamente. A1 não deverá ser obrigado a ser substituído. A1 deverá tentar 2 lances livres.*

5.9 **EXEMPLO:** A1 converte uma cesta de campo. B1 que irá fazer a reposição informa ao árbitro que a bola está molhada. O árbitro paralisa o jogo. Qualquer pessoa da área de banco da equipe B entra na quadra de jogo e seca a bola ou dá uma toalha para B1, que seca a bola.

INTERPRETAÇÃO: *Em ambos os casos B1 não recebeu assistência que atrasa o jogo para que possa ser reiniciado imediatamente. B1 não deverá ser obrigado a ser substituído. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B de qualquer lugar atrás da linha final, exceto diretamente atrás da tabela. O árbitro deverá entregar a bola para um jogador da equipe B para a reposição.*

5.10 **EXEMPLO**: A1 tem a bola em suas mãos para uma reposição em sua quadra de ataque. O fisioterapeuta da equipe A deixa a área de banco de sua equipe na quadra de defesa, permanece fora da quadra e conserta uma bandagem solta de A1.

INTERPRETAÇÃO: *O fisioterapeuta da equipe A proporciona uma assistência em A1 fora da área de banco de sua equipe. A1 deverá ser obrigado a ser substituído.*

5.11 **EXEMPLO:** A1 ainda não tem a bola em suas mãos para uma reposição em sua quadra de ataque. O fisioterapeuta da equipe A permanece na área de banco de sua equipe na quadra de ataque e conserta uma bandagem solta de A1.

INTERPRETAÇÃO: *O fisioterapeuta da equipe A proporciona uma assistência em A1 dentro da área de banco de sua equipe. Se a assistência é completada dentro de 15 segundos, A1 não deverá ser obrigado a ser substituído. Se a assistência demorar mais do que 15 segundos, A1 deverá ser obrigado a ser substituído.*

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

5.13 **EXEMPLO:** A1 está seriamente lesionado e o jogo está paralisado por cerca de 15

minutos, porque o médico estima que a remoção da quadra de jogo pode ser perigosa para o jogador.

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

5.14 **DETERMINAÇÃO:** Se um jogador está lesionado, sangrando ou tem uma ferida aberta, e não pode continuar jogando imediatamente (dentro de aproximadamente 15 segundos), ou se ele é assistido por qualquer pessoa permitida a sentar no banco da sua equipe, ele deverá ser substituído. Se um tempo debitado for concedido(a) para qualquer uma das equipes no mesmo período da fase de jogo (cronômetro parado), e aquele jogador se recuperar ou a assistência for completada durante o tempo debitado, ele poderá continuar jogando somente se, o sinal do apontador tiver soado para um tempo debitado antes que um árbitro tenha acenado para um substituto tornar-se um jogador.

5.15 **EXEMPLO:** A1 está lesionado e o jogo está paralisado. Como A1 não é capaz de continuar jogando imediatamente, um árbitro soa seu apito fazendo o sinal convencional para uma substituição. Qualquer equipe solicita um tempo debitado:

(a) Antes de um substituto para A1 ter entrado na partida.
(b) Após um substituto para A1 ter entrado na partida.

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

INTERPRETAÇÃO:
(a) Se A1 se recuperar durante o tempo debitado, ele pode continuar jogando.
(b) Um substituto para A1 já entrou na partida, portanto, A1 não pode voltar a entrar (jogar) até que uma fase de jogo, com o cronômetro de jogo acionado, tenha terminado.

5.16 **DETERMINAÇÃO:** Jogadores que foram designados pelo seu técnico principal para iniciar a partida, podem ser substituídos no caso de uma lesão.
Jogadores que recebem tratamento entre lances livres devem ser substituídos em caso de lesão.
Nestes casos, os oponentes também terão direito a substituir o mesmo número de jogadores, se eles assim desejarem.

5.17 **EXEMPLO:** A1 sofreu falta e tem direito a 2 lances livres. Após o primeiro lance livre, os árbitros descobrem que A1 está sangrando. A1 é substituído por A6, que realizará o segundo lance livre. A equipe B solicita substituir 2 jogadores.

INTERPRETAÇÃO: *A equipe B tem direito a substituir apenas 1 jogador.*

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

INTERPRETAÇÃO: *A equipe A tem direito a substituir 1 jogador.*

Art. 7 Técnico principal e Primeiro assistente técnico: Deveres e Poderes

7.1 **DETERMINAÇÃO:** Pelo menos 40 minutos antes do horário marcado para o início da partida, cada técnico principal ou seu representante, entregará ao apontador uma lista da equipe com os nomes e os números correspondentes dos membros de equipe que tem condição de jogo, bem como o nome do capitão da equipe, do técnico principal e do primeiro assistente técnico .

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

7.2 **EXEMPLO:** A equipe A apresenta em seu devido tempo a lista da equipe ao apontador. Os números de 2 jogadores não são os mesmos números em suas camisetas ou o nome de um jogador é omitido da súmula de jogo. Isto é descoberto:
(a) Antes do início da partida.
(b) Após o início da partida.

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

7.3 **DETERMINAÇÃO:** Pelo menos 10 minutos antes do horário marcado para o início da partida, cada técnico principal deverá confirmar os 5 jogadores que irão iniciar a partida. Antes do jogo iniciar, o apontador deverá conferir se há algum erro em relação a estes 5 jogadores e, se houver, deverá notificar o árbitro mais próximo, tão logo quanto possível. Se isto for descoberto antes do início da partida, os 5 jogadores iniciais deverão ser corrigidos. Se isto for descoberto após do início da partida, isto será desprezado.

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

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

INTERPRETAÇÃO:
(a) O jogador deverá ser substituído por 1 dos 5 jogadores que iriam iniciar o jogo sem nenhuma sanção.
(b) O erro deverá ser desconsiderado e o jogo deverá continuar sem nenhuma sanção.

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

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

7.6 **EXEMPLO:** O técnico principal da equipe A e o primeiro assistente técnico principal da equipe A são desqualificados

INTERPRETAÇÃO: *Se ambos, o técnico principal da equipe A e o primeiro assistente da equipe A são incapazes de continuar, o capitão deverá atuar como o jogador técnico principal da equipe A.*

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

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

8.2 **EXEMPLO:** A1 sofre falta de B1 no ato de arremesso 0.1 segundos antes de soar o sinal do cronômetro de jogo para o final do quarto. São concedidos 2 lances livres para A1.

INTERPRETAÇÃO: *Se o IRS não estiver disponível, os árbitros deverão consultar um ao outro e decidir se a falta de B1 ocorreu antes do sinal do cronometro de jogo soar. Os lances livres de A1 deverão ser administrados imediatamente. O jogo deverá ser reiniciado como após qualquer lance livre com 0.1 segundos no cronometro de jogo.*

8.3 **EXEMPLO:** A1 sofre falta em seu ato de arremesso depois de soar o sinal do cronometro de jogo para o final do quarto.

INTERPRETAÇÃO: A falta deverá ser desprezada pois ocorreu depois do final do tempo de jogo no quarto a menos que seja uma falta antidesportiva ou uma falta desqualificante e haja um quarto ou prorrogação a seguir.

8.4 **EXEMPLO:** B1 comete falta em A1 em seu arremesso bem sucedido para uma cesta de campo simultaneamente com o soar do sinal do cronometro de jogo para o final do primeiro quarto. A bola entra na cesta.

INTERPRETAÇÃO: *Os árbitros devem decidir usando o SRI, se disponível, se a falta de B1 ocorreu antes do sinal do cronometro de jogo soar para o final do primeiro quarto.*
Se o cronometro de jogo mostrar 0.0 quando a falta ocorreu, a falta pessoal de B1 deverá ser desprezada e a cesta de campo de A1 não deverá contar. O primeiro quarto terminou. Após o árbitro ter comunicado a decisão final da revisão do SRI, o cronometrista deverá iniciar seu cronometro para marcação do intervalo de jogo. O segundo quarto deverá começar de acordo com o procedimento de posse alternada.
Se o cronometro de jogo mostrar mais de 0.0 quando a falta ocorreu, a cesta de campo de A1 deverá contar como o cronometro de jogo parou neste momento B1 deverá ser sancionado com uma falta pessoal. A1 deverá tentar 1 lance livre. Durante o lance livre os jogadores podem ocupar os espaços da linha de lances livres a que tem direito. O cronometro de jogo deverá mostrar o tempo restante. O jogo deverá ser reiniciado como após qualquer último lance livre.

8.5 **EXEMPLO:** A1 sofre falta de B1 em seu arremesso mal sucedido para uma cesta de campo simultaneamente com o soar do sinal do cronometro de jogo para o final do primeiro quarto. Os árbitros estão incertos se a falta de B1 ocorreu antes do sinal do cronometro de jogo soar e se deverão ser concedidos 2 ou 3 lances livres para A1.

INTERPRETAÇÃO: *Os árbitros devem decidir usando o SRI, se disponível, se a falta*

de B1 ocorreu antes do sinal do cronometro de jogo soar para o final do primeiro quarto.
Se o cronometro de jogo mostrar 0.0 quando a falta ocorreu, a falta pessoal de B1 deverá ser desprezada. O primeiro quarto terminou. Após o árbitro ter comunicado a decisão final da revisão do SRI, o cronometrista deverá iniciar seu cronometro para marcação do intervalo de jogo. O segundo quarto deverá começar de acordo com o procedimento de posse alternada.
Se o cronometro de jogo mostrar mais de 0.0 quando a falta ocorreu, os árbitros devem decidir se deverão ser concedidos 2 ou 3 lances livres para A1. B1 deverá ser sancionado com uma falta pessoal. A1 deverá tentar 2 ou 3 lances livres. Durante o lance livre os jogadores podem ocupar os espaços da linha de lances livres a que tem direito. O jogo deverá ser reiniciado com o tempo restante no cronometro de jogo como após qualquer último lance livre.

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

9.1 **DETERMINAÇÃO:** Um jogo não deverá iniciar, a menos que cada equipe tenha um mínimo de 5 jogadores na quadra de jogo prontos para jogar.

9.2 **EXEMPLO:** No início do segundo quarto, a equipe A não pôde apresentar na quadra de jogo 5 jogadores por causa de lesões, desqualificações, etc.

INTERPRETAÇÃO: *A obrigação de apresentar um mínimo de 5 jogadores é válida somente para o início do jogo. A equipe A deverá continuar a jogar com menos de 5 jogadores.*

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

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

9.4 **DETERMINAÇÃO:** O Art. 9 esclarece em qual cesta uma equipe defende e qual cesta ela ataca. Se, por confusão, qualquer quarto ou tempo extra (prorrogação) ou iniciar com ambas as equipes atacando/defendendo as cestas erradas, a situação deverá ser corrigida assim que descoberta, sem colocar nenhuma das equipes em desvantagem. Quaisquer pontos convertidos, tempo transcorrido, faltas marcadas, etc., antes da paralização da partida, permanecerão válidos.

9.5 **EXEMPLO:** Após o início da partida, os árbitros descobrem que as equipes estão jogando na direção errada.

INTERPRETAÇÃO: *O jogo deverá ser paralisado assim que possível sem colocar nenhuma equipe em desvantagem. As equipes deverão trocar as cestas. O jogo deverá ser reiniciado do ponto espelho-oposto mais próximo ao local onde o jogo foi paralisado.*

9.6 **DETERMINAÇÃO:** O jogo deverá iniciar com uma bola ao alto no círculo central.

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

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

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

INTERPRETAÇÃO: *Esse jogador da equipe B deverá tentar 2 lances livres antes do*

início da partida.
Se esse jogador da equipe está confirmado como 1 dos 5 jogadores para iniciar a partida, ele deverá permanecer na quadra de jogo.
Se esse jogador da equipe B não está confirmado como 1 dos 5 jogadores para iniciar a partida, ele não deverá permanecer na quadra de jogo e o jogo deverá iniciar com os 5 jogadores confirmados para iniciar o jogo pela equipe B.
O jogo deverá iniciar com uma bola ao alto.

9.9 **DETERMINAÇÃO:** Se durante um intervalo de jogo antes do jogo, um jogador designado como um dos 5 jogadores iniciais, não pode mais ou não tem o direito de começar o jogo, ele deverá ser substituído por um outro jogador. Neste caso, os oponentes estão autorizados a substituir um jogador de seus 5 jogadores iniciais, se eles desejarem.

9.10 **EXEMPLO:** Durante o intervalo de jogo 7 minutos antes do jogo, A1 se lesiona. A1 é um dos 5 jogadores iniciais da equipe A.

INTERPRETAÇÃO: *A1 deverá ser substituído por um outro jogador da equipe A. Neste caso a equipe B está autorizada a substituir um jogador de seus 5 jogadores iniciais, se eles desejarem.*

9.11 **EXEMPLO:** Durante o intervalo de jogo 4 minutos antes do jogo, A1 é sancionado com uma falta desqualificante. A1 é um dos 5 jogadores iniciais da equipe A.

INTERPRETAÇÃO: *A1 deverá ser substituído por um outro jogador da equipe A. Neste caso a equipe B está autorizada a substituir um jogador de seus 5 jogadores iniciais, se eles desejarem.*

Art.10 Status da Bola

10.1 **DETERMINAÇÃO:** A bola não se torna morta e a cesta vale se feita, quando um jogador está em ato de arremesso para uma cesta de campo e termina seu arremesso com um movimento contínuo enquanto um jogador da equipe defensiva é sancionado com uma falta num oponente depois do movimento contínuo do arremessador ter iniciado. Esta determinação é igualmente válida se qualquer jogador defensivo ou qualquer pessoa permitida a sentar no banco de sua equipe é sancionado com uma falta técnica.

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

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

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

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

10.4 **EXEMPLO:** A1 está em seu ato de arremesso para uma cesta de campo quando A2 comete uma falta em B2. A1 termina seu arremesso com um movimento continuo.

INTERPRETAÇÃO: *A bola se torna morta quando A2 é sancionado com a falta de equipe com controle de bola. Se o arremesso de A1 é convertido, a cesta de campo não deverá contar. Independentemente do número de faltas da equipe A no quarto, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B na linha de lance livre estendida. Se o arremesso de A1 não é convertido, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B no lugar mais próximo de onde a falta ocorreu.*

Art.12 Bola Ao Alto E Posse Alternada

12.1 **DETERMINAÇÃO:** A equipe que não obteve o controle de uma bola viva na quadra de jogo após a bola ao alto no início do jogo deverá ter direito à bola para uma reposição no local mais próximo de onde a próxima situação de bola ao alto tenha ocorrido, exceto diretamente atrás da tabela.

12.2 **EXEMPLO:** Dois minutos antes do início do jogo. A1 é sancionado com uma falta técnica.

INTERPRETAÇÃO: *Um dos 5 jogadores iniciais da equipe B deverá tentar o lance livre, sem jogadores posicionados para o rebote. Como o jogo ainda não começou, a direção da seta de posse alternada não pode ser colocada nenhuma equipe ainda. O jogo deverá iniciar com uma bola ao alto.*

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

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

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

12.4 **EXEMPLO:** O árbitro principal (crew chief) lança a bola para a bola ao alto inicial. Imediatamente após a bola ser legalmente tapeada pelo saltador B1, a bola sai diretamente para fora da quadra de jogo. Depois da reposição da equipe A

(a) Ocorre uma bola presa entre A2 e B2
(b) Ocorre uma falta dupla entre A2 e B2

INTERPRETAÇÃO: *Em ambos os casos, desde de que o controle de bola viva na quadra de jogo ainda não tenha sido estabelecido, os árbitros não podem usar o processo de posse alternada. O árbitro principal deverá administrar uma outra bola ao alto no círculo central e A2 e B2 deverão saltar. Após a bola ao alto, a equipe que não obtiver o controle de bola viva na quadra de jogo deverá ser intitulada para a primeira reposição de posse alternada no lugar mais próximo onde a próxima situação de bola ao alto ocorra.*

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

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

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

12.6 EXEMPLO: O árbitro principal (crew chief) lança a bola para bola ao alto inicial. Imediatamente após a bola ser legalmente tapeada pelo saltador A1. B1 é sancionado com uma falta técnica.

INTERPRETAÇÃO: *Qualquer jogador da equipe A deverá tentar 1 lance livre, sem nenhum jogador posicionado para rebote. Assim que um jogador da equipe A recebe a bola para seu lance livre, a direção da seta de posse alternada deverá ser colocada em favor da equipe B. O jogo deverá ser reiniciado no lugar onde a bola estava localizada quando a falta técnica ocorreu. Se a reposição é administrada na quadra de defesa da equipe B, a equipe B deverá ter 24 segundos no relógio de 24 segundos, se a reposição é administrada na quadra de ataque da equipe B, a equipe B deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.*

12.7 EXEMPLO: O árbitro principal (crew chief) lança a bola para bola ao alto inicial. Imediatamente após a bola ser legalmente tapeada pelo saltador A1. A2 é sancionado com uma falta antidesportiva em B2.

INTERPRETAÇÃO: *B2 deverá tentar 2 lances livres, sem nenhum jogador posicionado para rebote. Assim que B2 recebe a bola para seu lance livre, a direção da seta de posse alternada deverá ser colocada em favor da equipe A. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B na linha de reposição em sua quadra de ataque (como parte da penalidade de falta antidesportiva). A equipe B deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.*

12.8 EXEMPLO: A equipe B tem direito a uma reposição pelo procedimento de posse alternada. Um árbitro e/ou um apontador comete(m) um erro e a reposição é erroneamente concedida para equipe A.

INTERPRETAÇÃO: *Uma vez que a bola tocou ou foi legalmente tocada por um jogador na quadra de jogo, o erro não pode ser corrigido. Entretanto, a equipe B não deverá perder seu direito a próxima reposição de posse alternada na próxima situação de bola ao alto como consequência do erro.*

12.9 EXEMPLO: Simultaneamente com o sinal do cronômetro de jogo para o final do primeiro quarto, B1 é sancionado com uma falta antidesportiva em A1. Os árbitros decidem que o sinal do cronometro de jogo soou antes da falta de B1 ocorrer. A equipe A tem o direito a reposição de posse alternada para iniciar o segundo quarto.

INTERPRETAÇÃO: *A falta antidesportiva ocorreu durante um intervalo de jogo. Após os 2 minutos de intervalo de jogo A1 deverá tentar os 2 lances livres sem nenhum dos jogadores posicionados para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição pela equipe A na linha de reposição em sua quadra de ataque, com 14 segundos no relógio de 24 segundos. Equipe A não perderá seu direito a próxima reposição de posse alternada na próxima situação de bola ao alto. A1 deverá permanecer na quadra de jogo até uma próxima oportunidade de substituição.*

12.10 EXEMPLO: Logo em seguida ao sinal do cronômetro de jogo para o final do terceiro quarto, B1 é sancionado com uma falta técnica. A equipe A tem o direito a reposição de posse alternada para iniciar o quarto quarto.

INTERPRETAÇÃO: *Qualquer jogador da equipe A deverá tentar 1 lance livre sem nenhum jogador posicionado para o rebote, antes do início do quarto quarto. O quarto quarto deverá iniciar com uma reposição para a equipe A na linha central estendida. A equipe A deverá ter 24 segundos no relógio de 24 segundos.*

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

INTERPRETAÇÃO: *Isto é uma situação de bola ao alto.*

12.12 EXEMPLO: A1 e B1, no ar, tem suas mãos firmemente sobre a bola. Após retornar para a quadra de jogo, A1 retorna ao piso com 1 pé sobre a linha lateral.

INTERPRETAÇÃO: *Isto é uma situação de bola ao alto.*

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

INTERPRETAÇÃO: *Isto é uma situação de bola ao alto.*

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

INTERPRETAÇÃO: *Isto é uma violação de bola ao alto de A1. Se concederá uma reposição para a equipe B em sua quadra de ataque, perto da linha central. A equipe B deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.*

12.15 EXEMPLO: O árbitro principal (crew chief) lança a bola para a bola ao alto inicial. Antes que a bola tenha sido legalmente tocada, A2 (jogador não saltador) entra no círculo central vindo de sua:

a) Quadra de defesa.
b) Quadra de ataque.

INTERPPRETAÇÃO: *E ambos os casos, A2 cometeu uma violação de bola ao alto. Se concederá uma reposição para a equipe B perto da linha central. Se for:*

a) Na quadra de ataque, com 14 segundos no relógio de 24 segundos
b) *Na quadra de defesa, com 24 segundos no relógio de 24 segundos*

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

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

(a) Equipe A,
(b) Equipe B

Tem o direito a reposição pelo processo de posse alternada

INTERPPRETAÇÃO: *Depois da reposição feita da linha final:*
(a) *A equipe A terá 14 segundos,*
(b) *A equipe B terá 24 segundos*

No relógio de 24 segundos.

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

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma situação de bola ao alto. Depois da reposição feita da linha final, a equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.*

12.19 EXEMPLO: B2 é sancionado com uma falta antidesportiva em A1 durante seu ato de arremesso para uma cesta de campo de 2 pontos.
Durante o último lance livre:

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

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

12.20 EXEMPLO: Depois da reposição de A1 da linha central para iniciar o Segundo quarto, a bola se aloja entre o aro e a tabela na quadra de ataque da equipe A.

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma situação de bola ao alto. A direção da seta deverá ser revertida imediatamente para a equipe B. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição de posse alternada para a equipe B na linha final, exceto diretamente atrás da tabela. A equipe B deverá ter 24 segundos no relógio de 24 segundos.*

12.21 EXEMPLO: A seta está em favor da equipe A. Durante um intervalo de jogo depois do primeiro quarto, B1 é sancionado com uma falta antidesportiva em A1. A1 tenta 2 lances livres sem nenhum jogador posicionado para rebote, seguido por uma reposição da equipe A na linha de reposição na sua quadra de ataque para iniciar o segundo quarto. A seta em favor da equipe A permanece sem mudança. Após a reposição, a bola se aloja entre o aro e a tabela na quadra de ataque da equipe A.

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

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

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

INTERPRETAÇÃO: *Isto é uma situação de bola ao alto.*

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

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

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

INTERPRETAÇÃO: *Em todos os casos, isto é uma violação de reposição de A1 ou A2. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B no lugar da reposição original. A direção da seta de posse alternada deverá ser invertida imediatamente.*

Art. 13 Como a bola é jogada

13.1 **DETERMINAÇÃO:** Durante o jogo, a bola é somente jogada com a(s) mão(s) É uma violação colocar a bola entre as pernas para simular um passe ou arremesso.

13.2 **EXEMPLO:** A1 finaliza seu drible. A1 coloca a bola entre as pernas e simula um passe ou arremesso.

INTERPRETAÇÃO: *Isto é uma violação de A1 por deliberadamente tocar a bola com a perna.*

13.3 **DETERMINAÇÃO:** Não é permitido aumentar a altura ou o alcance de um jogador. É uma violação levantar um companheiro de equipe para jogar a bola

13.4 **EXEMPLO:** A1 abraça seu companheiro de equipe A2 e o levanta embaixo da cesta dos oponentes. A3 passa a bola para A2 que enterra a bola dentro da cesta.

INTERPRETAÇÃO: *Isto é uma violação da equipe A. A cesta de campo de A2 não deverá contar. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B na linha de lance livre estendida em sua quadra de defesa.*

Art. 14 Controle de Bola

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

14.2 **EXEMPLO:** No julgamento dos árbitros, independentemente se o cronômetro de jogo está parado ou não, um jogador deliberadamente atrasa o processo de pegar a bola para uma reposição ou para um lance livre.

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

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

(a) Tapeia a bola como uma ou ambas as mãos,
(b) Agarra a bola com ambas as mãos ou a bola vem a descansar em uma das mãos e a bola retorna para a quadra de jogo, onde é agarrada por A2.

INTERPRETAÇÃO:
(a) A equipe A permanece no controle da bola. A equipe A deverá ter o tempo restante no relógio de 24 segundos.
(b) B1 obteve o controle da bola para equipe B. A2 reobteve o controle de bola para a equipe A. A equipe A deverá ter novos 24 segundos no relógio de 24 segundos.

Art. 15 Jogador em ato de arremesso

15.1 DETERMINAÇÃO: O ato de arremesso em um arremesso começa quando o jogador inicia, no julgamento do árbitro, um movimento da bola para cima em direção da cesta dos oponentes.

15.2 EXEMPLO: A1 em seu caminho para a cesta faz uma parada legal com ambos os pés na quadra de jogo sem movimentar a bola para cima. Neste momento, B1 comete falta em A1.

INTERPRETAÇÃO: *A falta de B1 não ocorre em um jogador em seu ato de arremesso pois A1 ainda não iniciou o movimento da bola para cima para a cesta.*

15.3 DETERMINAÇÃO: O ato de arremesso em um movimento contínuo inicia quando a bola tenha descansado na(s) mão(s) do jogador, depois de terminar o drible ou segurá-la no ar e o jogador inicia, no julgamento do árbitro, o movimento de arremesso precede o lançamento da bola para uma cesta de campo

15.4 EXEMPLO: A1 em seu caminho para a cesta finaliza seu drible com a bola em suas mãos e inicia seu movimento de arremesso. Neste momento, B1 comete falta em A1. A bola não entra na cesta.

INTERPRETAÇÃO: *A falta de B1 ocorreu em um jogador em seu ato de arremesso. A1 deverá tentar 2 lances livres. O jogo deverá reiniciar como após qualquer último lance livre.*

15.5 EXEMPLO: A1 salta no ar e arremessa em sua tentativa para uma cesta de campo de 3 pontos. B1 comete falta em A1 antes de A1 retornar com ambos os pés na quadra de jogo. A bola não entra na cesta.

INTERPRETAÇÃO: *A1 permanece em seu ato de arremesso até que ambos os pés retornem na quadra de jogo. A1 deverá tentar 3 lances livres. O jogo deverá ser reiniciado como após qualquer último lance livre.*

15.6 EXEMPLO: A1 com a bola em suas mãos em sua quadra de ataque comete uma falta de carga em B1. Em seu movimento contínuo para frente, A1 lança a bola para a cesta.

INTERPRETAÇÃO: *A cesta de campo de A1 não deverá contar. Deverá ser concedida uma reposição para a equipe B na linha de lances livres estendida em sua quadra de defesa.*

15.7 EXEMPLO: B1 comete falta em A1 que está no seu caminho para a cesta, com seu pé da frente ainda na quadra de jogo. A1 continua seu ato de arremesso e devido a falta de B1, a bola momentaneamente deixa as mãos de A1. A1 agarra a bola com ambas as mãos e converte uma cesta.

INTERPRETAÇÃO: *A falta de B1 ocorreu em A1 em seu ato de arremesso. Quando a bola momentaneamente deixa as mãos de A1, A1 ainda permanece com o controle de bola e, portanto, seu ato de arremesso continua. A cesta deverá contar. A1 deverá tentar 1 lance livre. O jogo deverá continuar como após qualquer último lance livre.*

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

15.9 EXEMPLO: Durante seu ato de arremesso A1 sofre uma falta de B1. Esta é a terceira falta da equipe B no quarto. Depois da falta A1 passa a bola para A2.

INTERPRETAÇÃO: *Quando A1 passou a bola para A2, o ato de arremesso terminou. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no lugar mais próximo onde a falta ocorreu.*

15.10 DETERMINAÇÃO: Se um jogador sofre uma falta durante seu ato de arremesso, depois da qual converte a cesta enquanto comete a violação de andar, a cesta de campo não contará e 2 ou 3 lances livres deverão ser concedidos.

15.11 EXEMPLO: A1 com a bola em suas mãos, penetra em direção a cesta para uma tentativa de cesta de campo de 2 pontos. B1 comete falta em A1, após a qual A1 comete uma violação de andar. A bola entra na cesta.

INTERPRETAÇÃO: *A cesta de campo de A1 não deverá contar. Deverão ser concedidos 2 lances livres para A1.*

Art. 16 Cesta: Quando feita e seu valor

16.1 **DETERMINAÇÃO:** O valor de uma cesta de campo é definido pelo local na quadra de jogo onde o arremesso foi realizado. Uma cesta tentada da área de campo de 2 pontos vale 2 pontos, uma cesta tentada da área de campo de 3 pontos vale 3 pontos. Uma cesta é creditada para a equipe que está atacando a cesta dos oponentes em que a bola tenha entrado.

16.2 **EXEMPLO:** A1 lança a bola em um arremesso da área de campo de 3 pontos. A bola, em sua trajetória ascendente, é legalmente tocada por qualquer jogador que está dentro da área de campo de 2 pontos da equipe A. A bola entra na cesta.

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

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

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

16.4 **DETERMINAÇÃO:** Se a bola entrar na cesta dos oponentes, o valor da cesta de campo é definido pelo lugar de onde a bola foi lançada. A bola pode entrar diretamente ou indiretamente na cesta ou quando durante um passe a bola é tocada por qualquer jogador ou toca a quadra de jogo antes de entrar na cesta.

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

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

16.6 **EXEMPLO:** A1 passa a bola da área de campo de 3 pontos e a bola é tocada por qualquer jogador ou a bola toca a quadra de jogo:

a) Na área de cesta de campo de 2 pontos da equipe A, ou
b) Na área de cesta de campo de 3 pontos da equipe A
Antes de entrar na cesta.

INTERPRETAÇÃO: *Em ambos os casos serão concedidos 3 pontos para A1.*

16.7 **EXEMPLO:** A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo de 3 pontos. Após a bola ter deixado as mãos de A1, ela toca na quadra de jogo na área de 2 pontos da equipe A. A bola entra na cesta.

INTERPRETAÇÃO: *A cesta de campo de A1 deverá contar 3 pontos pois foi lançada da área de cesta de campo de 3 pontos. O jogo deverá ser reiniciado como após qualquer cesta de campo bem sucedida.*

16.8 **EXEMPLO:** Durante seu ato de arremesso para uma cesta de campo de 3 pontos A1 sofre falta de B1. A bola toca a quadra de jogo e então entra na cesta.

INTERPRETAÇÃO: *A cesta de campo de A1 não deverá contar. Um arremesso para uma cesta de campo termina quando a bola toca na quadra de jogo. Após um árbitro apita e já que a bola não é mais um arremesso para uma cesta de campo, a bola se torna morta imediatamente. A1 deverá tentar 3 lances livres.*

16.9 **EXEMPLO:** A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo de 3 pontos. Após a bola ter deixado as mãos de A1, o sinal do cronometro de jogo soa para o final do quarto. A bola toca a quadra de jogo e então entra na cesta.

INTERPRETAÇÃO: *A cesta de campo de A1 não deverá contar. Um arremesso para uma cesta de campo termina quando a bola toca na quadra de jogo. Já que a bola não é mais um arremesso para uma cesta de campo, a bola se torna morta quando o sinal do cronometro de jogo soa para o final do quarto.*

16.10 **DETERMINAÇÃO:** Em uma situação de reposição ou de um rebote, após o último lance livre, um período de tempo sempre transcorrerá a partir do momento em que o jogador toca a bola, dentro da quadra de jogo, até que ele realize um arremesso. É particularmente importante levar isto em consideração próximo ao final de um quarto ou tempo extra (prorrogação). É necessário ter uma quantidade mínima de tempo disponível para este arremesso antes do tempo expirar. Se 0.3 é mostrado no cronômetro de jogo ou no relógio de 24 segundos, é dever dos árbitros determinar se o arremessador lançou a bola antes do sinal do cronômetro de jogo ou do relógio de 24 segundos tenha soado para o final do quarto ou tempo extra (prorrogação). Se, entretanto, 0.2 ou 0.1 segundos é mostrado no cronômetro de jogo ou no relógio de 24 segundos, o único tipo de cesta de campo convertida por um jogador que está no ar é tapeando ou enterrando diretamente a bola. Desde que a(s) mão(s) do jogador não estejam mais tocando a bola quando o cronometro mostrar 0.0.

16.11 **EXEMPLO:** Uma reposição é concedida para equipe A com:

a) 0.3,
b) 0.2 ou 0.1

Segundos mostrados no cronômetro de jogo ou no relógio de 24 segundos.

INTERPRETAÇÃO:

(a) Se durante um arremesso para uma cesta de campo o sinal do cronômetro de jogo ou do relógio de 24 segundos para o final do quarto ou tempo extra (prorrogação) soar durante a tentativa, é responsabilidade dos árbitros determinar se a bola foi lançada antes do sinal do cronômetro de jogo ou do relógio de 24 segundos ter soado para o final do quarto ou tempo extra (prorrogação).

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

16.12 EXEMPLO: *No final de um quarto A1 está enterrando diretamente uma bola na cesta. A bola está ainda tocando a(s) mão(s) de A1 quando o cronometro de jogo mostra 0.0 segundos.*

INTERPRETAÇÃO: *A cesta de campo de A1 não deverá contar. A bola estava tocando a(s) mão(s) de A1 quando o sinal do cronometro de jogo soa para o final de um quarto.*

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

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

Diagrama 2 Uma cesta é convertida

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

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

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

INTERPRETAÇÃO: *Isto é uma violação de interferência de B1. A cesta de campo de A1 deverá contar 2 ou 3 pontos.*

Art. 17 Reposição

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

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

(a) A1 move sua(s) mão(s) sobre a linha limítrofe de tal maneira que a bola está sobre a área da quadra de jogo. B1 agarra a bola da(s) mão(s) de A1 ou tapeia a bola para tirá-la da(s) mão(s) de A1 sem causar nenhum contato físico em A1.

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

INTERPRETAÇÃO: *Em ambos os casos, B1 interferiu na reposição, atrasando assim o reinício da partida. O árbitro sanciona uma violação. Além disso, uma advertência verbal será dada para B1 e comunicada ao técnico principal da equipe B. Este aviso se aplicará para todos os jogadores da equipe B para o restante da partida. Qualquer repetição de uma ação semelhante, por qualquer jogador da equipe B, pode resultar em uma falta técnica. A reposição deverá ser repetida.*

17.3 **DETERMINAÇÃO:** Quando o cronômetro de jogo mostra 2:00 minutos ou menos no quarto quarto e em cada tempo extra (prorrogação), o jogador da equipe defensiva não deverá mover nenhuma parte do seu corpo sobre a linha limítrofe para interferir na reposição.

17.4 **EXEMPLO:** Restando 0:54 no cronômetro de jogo no quarto quarto, é concedida uma reposição para equipe A. Antes de colocar a bola à disposição de A1, que irá repor, o árbitro mostra o sinal de advertência de cruzar ilegalmente a linha limítrofe. Depois disso, B1 move seu corpo em direção a A1 sobre a linha limítrofe antes da bola ter sido reposta sobre a linha limítrofe.

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

17.5 **EXEMPLO:** Restando 0:51 no cronômetro de jogo no quarto quarto, é concedida uma reposição para equipe A. Antes de colocar a bola à disposição de A1, que irá repor, o árbitro não mostra o sinal de advertência de cruzar ilegalmente a linha limítrofe. Depois disso, B1 move seu corpo em direção a A1 sobre a linha limítrofe antes da bola ter sido reposta sobre a linha limítrofe.

INTERPRETAÇÃO: *Como o árbitro não fez uma advertência antes de entregar a bola para A1, o árbitro deverá soar seu apito e deverá agora dar a advertência. Esta advertência deverá também ser comunicada para o técnico principal da equipe B e deverá aplicar para todos os membros da equipe B por ações similares, pelo restante do jogo. A reposição deverá ser repetida.*

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

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

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

17.8 DETERMINAÇÃO: Durante uma reposição, o(s) outro(s) jogador(es) não deverá(ão) ter nenhuma parte do seu corpo sobre a linha limítrofe antes da bola ter sido passada sobre a linha limítrofe.

17.9 EXEMPLO: A1 recebe a bola do árbitro para a reposição e ele:

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

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

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

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

INTERPRETAÇÃO: *Em ambos os casos, isto é uma jogada legal. Após uma cesta de campo convertida ou um último lance livre convertido, a única restrição para a equipe B é que seus jogadores devem passar a bola para dentro da quadra de jogo dentro de 5 segundos.*

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

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

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

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

INTERPRETAÇÃO: *O mais tardar após o tempo debitado, o árbitro principal (crew chief) deverá perguntar ao técnico principal da equipe A sua decisão de onde a reposição deverá ser administrada. O técnico principal da equipe A deverá dizer em voz alta em inglês "quadra de ataque" ou "quadra de defesa" e ao mesmo tempo sinalizando com seu braço o lugar (quadra de ataque ou quadra de defesa), onde a reposição deverá ser administrada. A decisão do técnico principal de A é final e irreversível. O árbitro principal (crew chief) deverá informar ao técnico principal da equipe B a decisão do técnico principal da equipe A.*

O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A somente se as posições dos jogadores de ambas as equipes na quadra de jogo indiquem claramente que entenderam de onde será reiniciada a partida.

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

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

INTERPRETAÇÃO:
(a) O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição a equipe A no prolongamento da linha de lance livre na sua quadra de defesa. A equipe A deverá ter 17 segundos no relógio de 24 segundos.

(b) e (c), se o técnico principal da equipe A decide por uma reposição em sua quadra de ataque, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição na linha de reposição em sua quadra de ataque com 14 segundos no relógio de 24 segundos.

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

17.14 EXEMPLO: Restando 0:57 no cronômetro de jogo no quarto quarto, A1 tenta 2 lances livres. Durante seu arremesso de seu segundo lance livre, A1 pisa na linha de lance livre e uma violação é marcada. É concedido(a) um tempo debitado para equipe B.

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

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

(b) Quadra de defesa da equipe, a equipe B deverá ter 24 segundos no relógio de 24 segundos.

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

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

É concedido(a) um tempo debitado para a equipe A.

INTERPRETAÇÃO: *Após o tempo debitado:*

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

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

(a) 18 segundos,
(b) 24 segundos.
No relógio de 24 segundos.

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

(a) 6 segundos,
(b) 17 segundos

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

INTERPRETAÇÃO: *Após o tempo debitado:*

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

(a) 6 segundos,
(b) 14 segundos.
no relógio de 24 segundos.

Se o técnico principal da equipe A decide por uma reposição em sua quadra de defesa, a equipe A deverá ter:
(c) 6 segundos,
(d) 17 segundos.
no relógio de 24 segundos.

17.17 EXEMPLO: Com 0:48 no cronômetro de jogo no quarto quarto, A1 está driblando a bola em sua quadra de ataque quando B1 tapeia a bola para a quadra de defesa da equipe A, onde A2 começa a driblar a bola novamente. B2 agora comete falta em A2, esta é a terceira falta da equipe B no quarto com

(a) 6 segundos,
(b) 17 segundos.
no relógio de 24 segundos. É concedido um tempo debitado para a equipe A.

INTERPRETAÇÃO: *Após o tempo debitado:*

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

Em ambos os casos, se o técnico principal da equipe A decide por uma reposição em sua quadra de defesa, a equipe A deverá ter 24 segundos no relógio de 24 segundos.

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

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

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

INTERPRETAÇÃO: *As penalidades das faltas desqualificantes são canceladas uma com a outra. Após o tempo debitado o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A em sua quadra de ataque, no lugar mais próximo onde a bola estava localizada quando a situação de briga começou. A equipe A deverá ter 19 segundos no relógio de 24 segundos.*

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

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

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

17.22 EXEMPLO: No início de um quarto A1 comete uma violação de reposição na linha central estendida.

INTERPRETAÇÃO: *O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B no lugar da reposição original na linha central estendida, com 10:00 no cronometro de jogo e com 24 segundos no relógio de 24 segundos. O jogador que realizar a reposição deverá ter o direito a passar a bola para qualquer lugar na quadra de jogo. A direção da seta de posse alternada deverá ser invertida em favor da equipe B.*

17.23 EXEMPLO: No início de um quarto o jogador A1, em uma reposição no prolongamento da linha central estendida passa a bola para A2 que a toca antes de sair da quadra na:

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

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

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

No relógio de 24 segundos.
A reposição da equipe A termina quando A2 toca na bola. A direção da seta de posse alternada deverá ser invertida em favor da equipe B.

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

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

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

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

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

INTERPRETAÇÃO: *Antes do início do segundo quarto. B1 deverá tentar 2 lances livres sem nenhum jogador posicionado para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição na linha de reposição na quadra de ataque da equipe B. A equipe B deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos. A direção da seta permanecerá sem mudança.*

17.27 DETERMINAÇÃO: Durante uma reposição, as seguintes situações podem ocorrer:

(a) A bola passa por cima da cesta e um jogador de qualquer equipe a toca introduzindo uma mão por debaixo da cesta,
(b) A bola se aloja entre o aro e a tabela.

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

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

17.29 EXEMPLO: O jogador A1 que faz uma reposição, passa a bola em direção à cesta da equipe B e ela se aloja entre o aro e a tabela.

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

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

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

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

17.31 EXEMPLO: Jogador A1, que faz uma reposição, solta a bola que toca:

(a) O piso dentro da quadra de jogo,
(b) O piso fora da quadra de jogo.

E em seguida A1 volta a pegar a bola.

INTERPRETAÇÃO:

(a) Isto é uma violação de reposição de A1. Após a bola deixar a(s) mão(s) do jogador A1 que realiza a reposição e toca a quadra de jogo, A1 não deverá voltar a tocá-la até que a bola toque (ou tenha sido tocada) por outro jogador dentro da quadra de jogo.

(b) Se A1 não se moveu um total de mais de um metro entre soltar a bola e recuperá-la outra vez, a ação de A1 é legal e o período de 5 segundos deve continuar.

17.32 DETERMINAÇÃO: O jogador que faz uma reposição não deverá provocar que a bola toque fora da quadra de jogo, depois que tenha saído de suas mãos para a reposição.

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

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

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

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

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

No relógio de 24 segundos.

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

INTERPRETAÇÃO: *Isto é uma* **v***iolação de bola fora da quadra de A2. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para equipe B no lugar mais próximo onde A2 tenha tocado a linha limítrofe.*

17.35 EXEMPLO: O jogador A1 que faz uma reposição na linha lateral**:**

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

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

INTERPRETAÇÃO: *Em todos os casos, Isto é uma jogada legal de A1. A1 mantém sua posição inicial de reposição com o direito de passar a bola para sua quadra de ataque ou para sua quadra de defesa de acordo com seu status inicial.*

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

17.37 EXEMPLO: Depois do último lance livre convertido por um oponente no segundo quarto, A1 tem a bola em suas mãos para uma reposição na sua linha de final. B2 move sua(s) mão(s) sobre a linha limítrofe antes que a bola tenha sido lançada sobre a linha limítrofe.

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma violação de B2. A reposição deverá ser repetida. B1 ainda deverá manter seu direito de mover-se através da linha de final antes de fazer a reposição ou passar a bola para um companheiro.*

17.38 EXEMPLO: Após uma cesta de campo convertida por um oponente, A1 tem a bola em suas mãos para uma reposição na sua linha de final. Após a bola ser reposta para a quadra de jogo, B2 chuta a bola perto da linha final.

INTERPRETAÇÃO*: Esta é uma violação de chutar a bola de B2. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A na linha final de sua equipe, exceto diretamente atrás da tabela. Como a violação de chutar a bola de B2 ocorreu depois da reposição, o jogador da equipe A que irá repor não deverá ter o direito de se mover ao longo da linha final do local designado para a reposição antes de repor a bola para a quadra de jogo.*

17.39 EXEMPLO: Após uma cesta de campo convertida por um oponente no segundo quarto, A1 tem a bola em suas mãos para uma reposição na sua linha de final. A1 passa a bola para A2 que também está atrás da linha final. B1 move sua(s) mão(s) sobre a linha limítrofe e toca a bola neste passe.

INTERPRETAÇÃO*: B1 deverá receber uma advertência por atrasar o jogo. A advertência em B1 deverá ser também comunicada ao técnico principal da equipe B e deverá se aplicar a todos os membros da equipe B por ações similares, pelo restante do jogo. A reposição deverá ser repetida.*

17.40 EXEMPLO: Após uma cesta de campo convertida por um oponente, A1 tem a bola em suas mãos para uma reposição na sua linha de final. A2 salta de fora da quadra de jogo atrás de sua linha final e enquanto está no ar, agarra a bola da reposição de A1. Depois disso:

(a) A2 passa a bola de volta para A1 que ainda está fora da quadra de jogo atrás de sua linha final.
(b) A2 passa a bola para A3 que está dentro da quadra de jogo.
(c) A2 retorna para fora da quadra de jogo atrás de sua linha final.
(d) A2 aterrissa dentro da quadra de jogo.
(e) A2 aterrissa dentro da quadra de jogo e passa a bola de volta para A1 que ainda está fora da quadra de jogo atrás de sua linha final.

INTERPRETAÇÃO*:*
(a), (b) e (c) Isto é uma jogada legal da equipe A.
(d) Isto é uma violação de reposição de A2.
(e) Isto é uma violação de reposição de A2.

17.41 DETERMINAÇÃO: Durante a reposição, os jogadores que não sejam os que efetuam a reposição não devem ter nenhuma parte dos seus corpos além da linha limítrofe.

17.42 EXEMPLO: Restando 21 segundos no cronômetro de jogo no quarto quarto, é concedida uma reposição para a equipe A na sua quadra de defesa. A1 que irá repor está segurando a bola quando B1 move sua(s) mão(s) além da linha limítrofe.

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma violação de reposição de B1.A reposição da equipe A deverá ser repetida. A equipe A deverá ter 24 segundos no relógio de 24 segundos.*

17,43 EXEMPLO: No terceiro quarto, é concedida uma reposição para a equipe A em sua quadra de ataque. A1 que irá repor está segurando a bola quando B1 move sua(s) mão(s) além da linha limítrofe, com

(a) 7 segundos
(b) 17 segundos
No relógio de 24 segundos

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma violação de reposição de B1. A reposição da equipe A deverá ser repetida. A equipe A deverá ter:*

(a) 14 segundos
(b) 17 segundos
No relógio de 24 segundos

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

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

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

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

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

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

17.45 EXEMPLO: A2 dribla em sua:

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

quando A1 é sancionado com uma falta técnica.

INTERPRETAÇÃO: *Qualquer jogador da equipe B deverá tentar 1 lance livre sem nenhum jogador posicionado para o rebote. Em ambos os casos o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no lugar mais próximo de onde a bola estava localizada quando a falta técnica ocorreu. A equipe A deverá ter o tempo restante no relógio de 24 segundos.*

17.46 EXEMPLO: A2 dribla em sua:

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

quando B1 é sancionado com uma falta técnica.

INTERPRETAÇÃO: *Qualquer jogador da equipe A tenta 1 lance livre sem nenhum jogador posicionado para o rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A, no lugar mais próximo de onde a bola estava localizada quando a falta técnica ocorreu. Se em sua:*

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

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

INTERPRETAÇÃO: *Após o tempo debitado***,** *qualquer jogador da equipe B tenta 1 lance livre sem nenhum jogador posicionado para o rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A, no lugar mais próximo onde a bola estava localizada quando a falta técnica ocorreu. A equipe A deverá ter o tempo restante no relógio de 24 segundos.*

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

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

17.49 EXEMPLO: Restando 1:45 no cronômetro de jogo no quarto quarto, A1 dribla em sua quadra de defesa e é sancionado com uma falta técnica. É concedido(a) um tempo debitado para equipe A.

INTERPRETAÇÃO: *O mais tardar ao final do tempo debitado, o técnico principal da equipe A deverá informar ao árbitro principal (crew chief) o lugar onde será feita a reposição (quadra de ataque ou quadra de defesa). Após o final do tempo debitado, qualquer jogador da equipe B deverá tentar 1 lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A de acordo com a decisão do técnico principal.*
Se o técnico principal da equipe A decide por uma reposição na linha de reposição em sua quadra de ataque, a equipe A deverá ter 14 segundos, se 14 segundos ou mais são mostrados no relógio de 24 segundos ou o tempo restante no relógio de 24 segundos, se 13 segundos ou menos segundos são mostrados no relógio de 24 segundos.
Se o técnico principal da equipe A decide por uma reposição em sua quadra de defesa, a equipe A deverá ter o tempo restante no relógio de 24 segundos.

17.50 EXEMPLO: Restando 1:43 no cronômetro de jogo no quarto quarto, A1 dribla em sua quadra de defesa e é sancionado com uma falta técnica. Qualquer jogador da equipe B tenta 1 lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote. Um tempo debitado é concedido(a) para equipe A.

INTERPRETAÇÃO: *O mais tardar ao final do tempo debitado, o técnico principal da equipe A deverá informar ao árbitro principal (crew chief) o lugar onde será feita a reposição (quadra de ataque ou quadra de defesa). O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A de acordo com a decisão do técnico principal da equipe A.*
Se o técnico principal da equipe A decide por uma reposição na linha de reposição em sua quadra de ataque, a equipe A deverá ter 14 segundos, se 14 segundos ou mais são mostrados no relógio de 24 segundos ou o tempo restante no relógio de 24 segundos, se 13 segundos ou menos segundos são mostrados no relógio de 24 segundos.
Se o técnico principal da equipe A decide por uma reposição em sua quadra de defesa, a equipe A deverá ter o tempo restante no relógio de 24 segundos.

17.51 EXEMPLO: Restando 1:41 no cronômetro de jogo no quarto quarto, A1 dribla em sua quadra de defesa quando B1 tapeia a bola para fora da quadra. Um tempo debitado é concedido(a) para equipe A. Imediatamente depois, A1 é sancionado com uma falta técnica.

INTERPRETAÇÃO: *O mais tardar ao final do tempo debitado, o técnico principal da equipe A deverá informar ao árbitro principal (crew chief) o lugar onde será feita a reposição (quadra de ataque ou quadra de defesa). Após o final do tempo debitado, qualquer jogador da equipe B deverá tentar 1 lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A de acordo com a decisão do técnico principal da equipe A.*

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

segundos, se 13 segundos ou menos segundos são mostrados no relógio de 24 segundos.

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

17.52 EXEMPLO: Restando 58 segundos no cronômetro de jogo no quarto quarto, na quadra de defesa de A1:

(a) B1 deliberadamente chuta a bola.
(b) B1 comete falta em A1. Esta é a terceira falta da equipe B no quarto.
(c) B1 tapeia a bola para fora da quadra.
Restando 19 segundos no relógio de 24 segundos, É concedido um tempo debitado para a equipe A.

INTERPRETAÇÃO: *O técnico principal da equipe A deverá decidir onde o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição na linha de reposição em sua quadra de ataque ou em sua quadra de defesa.*
Em todos os casos, se for na linha de reposição em sua quadra de ataque, a equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.

(a) e (b) se for em sua quadra de defesa, a equipe A deverá ter 24 segundos no relógio de 24 segundos.

(c) se for em sua quadra de defesa, a equipe deverá ter 19 segundos no relógio de 24 segundos.

17.53 DETERMINAÇÃO: Sempre que a bola entra na cesta, mas a cesta de campo ou o último lance livre não é válido, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição na linha de lance livre estendida.

17.54 EXEMPLO: A1 em seu ato de arremesso comete uma violação de andar e converte uma cesta de campo.

INTERPRETAÇÃO: *A cesta de A1 não deverá contar. Deverá ser concedida uma reposição para a equipe B na linha de lance livre estendida em sua quadra de defesa. A equipe B deverá ter 24 segundos no relógio de 24 segundos.*

17.55 EXEMPLO: A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo. Enquanto a bola está em sua trajetória descendente, A2 toca a bola, que em seguida entra na cesta.

INTERPRETAÇÃO: *A cesta de A1 não deverá contar. Deverá ser concedida uma reposição para a equipe B na linha de lance livre estendida em sua quadra de defesa. A equipe B deverá ter 24 segundos no relógio de 24 segundos.*

Art. 18/19 Tempo debitado / Substituição

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

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

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

18/19.3 DETERMINAÇÃO: Se o sinal do relógio de 24 segundos soar enquanto a bola estiver no ar durante um arremesso para uma cesta de campo, isto não é uma violação e o cronômetro de jogo não será paralisado. Se um arremesso para uma cesta de campo for convertido, isto é, sob certas condições, uma oportunidade de tempo debitado e substituição para ambas as equipes.

18/19.4 EXEMPLO: Durante um arremesso para uma cesta de campo, a bola está no ar quando soa o sinal do relógio de 24 segundos. A bola entra na cesta. Qualquer equipe ou ambas as equipes solicitam:

(a) Um Tempo debitado.
(b) Uma Substituição.

INTERPRETAÇÃO:

(a) Esta é uma oportunidade de tempo debitado somente para a equipe que não pontuou.
Se for concedido(a) um tempo debitado para a equipe que não pontuou, também poderá ser concedido(a) um tempo debitado aos oponentes, e para ambas as equipes será concedida uma substituição, se a solicitarem.

(b) Esta é uma oportunidade de substituição somente para a equipe que não pontuou e somente quando o cronômetro de jogo mostrar 2:00 minutos ou menos no quarto quarto e em cada tempo extra (prorrogação).
Se for concedida uma oportunidade de substituição para a equipe que não pontuou, os oponentes também terão direito a realizar uma substituição e para ambas as equipes será concedido(a) um tempo debitado, se a solicitarem.

18/19.5 DETERMINAÇÃO: Os Art. 18 e 19 esclarecem quando uma oportunidade de tempo debitado ou substituição inicia e finaliza. Se a solicitação de um tempo debitado ou uma substituição (para qualquer jogador, incluindo o arremessador do lance livre) é feita após a bola estar à disposição do arremessador do lance livre para o primeiro lance livre, o tempo debitado ou substituição deverá ser concedida para ambas as equipes se:

(a) O último lance livre é convertido, ou
(b) O último lance livre é seguido de uma reposição, ou
(c) Por qualquer razão válida, a bola permanece morta após o último lance livre.

Após a bola estar à disposição do arremessador do lance livre para o primeiro de 2 ou 3 lances livres consecutivos para a mesma penalidade, nenhum tempo debitado ou substituição deverá ser concedido antes da bola se tornar morta seguindo o último lance livre.

Quando uma falta técnica ocorre entre os tais lances livres, um lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote deverá ser administrado imediatamente. Um tempo debitado ou uma substituição para qualquer equipe não deverá ser concedido antes e /ou depois do lance livre, a não ser que o substituto se torne jogador para tentar o lance livre da penalidade de falta técnica. Neste caso, os oponentes também tem o direito de substituir 1 jogador se eles desejarem.

18/19.6 EXEMPLO: São concedidos 2 lances livres para A1. Qualquer equipe solicita um tempo debitado ou substituição:

(a) Antes da bola estar à disposição do arremessador de lance livre A1.
(b) Após o primeiro lance livre tentado.
(c) Após o segundo lance livre convertido, mas antes da bola estar à disposição de qualquer jogador da equipe B para a reposição.
(d) Após o segundo lance livre convertido, mas após a bola estar à disposição de qualquer jogador da equipe B para a reposição.

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

18/19.7 EXEMPLO: São concedidos 2 lances livres para A1. Após o primeiro lance livre tentado, qualquer equipe solicita um tempo debitado ou substituição. Durante a tentativa do último lance livre:

(a) A bola toca o aro e o jogo continua.
(b) O lance livre é convertido.

(c) A bola não toca o aro.
(d) A1 pisa na linha de lance livre enquanto arremessa e uma violação é marcada.
(e) B1 pisa dentro da área restritiva antes da bola deixar as mãos de A1. Violação de B1 é marcada e o lance livre de A1 não é convertido.

INTERPRETAÇÃO:

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

18/19.8 EXEMPLO: Uma oportunidade de substituição já finalizou quando o substituto A6 corre até a mesa de controle, solicitando em voz alta uma substituição. O apontador reage e erroneamente faz soar seu sinal. O árbitro soa seu apito e interrompe a partida.

INTERPRETAÇÃO: *A bola está morta e o cronômetro de jogo paralisado, resultando no que seria, normalmente, uma oportunidade de substituição. Entretanto, por causa da solicitação de A6 ser feita tardiamente, a substituição não deverá concedida. O jogo deverá ser reiniciado imediatamente.*

18/19.9 EXEMPLO: Uma violação de tendência de cesta ou uma violação de interferência de cesta ocorre durante a partida. Um tempo debitado foi solicitado por qualquer técnico ou uma substituição foi solicitada por qualquer equipe.

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

18/19.10 EXEMPLO: A1 sofre falta de B1 em sua tentativa de uma cesta de campo de 2 pontos, não convertida. Depois de A1 tentar seu primeiro de dois lances livres, uma falta técnica é sancionada contra A2. Qualquer equipe agora solicita um tempo debitado ou substituição.

INTERPRETAÇÃO: *Qualquer jogador de B pode tentar 1 lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote. Se um substituto da equipe B se tornou um jogador para tentar o lance livre, a equipe A também está permitida de substituir 1 jogador, se eles desejarem. Se o lance livre for executado por um substituto da equipe B, que se tornou um jogador ou se a equipe A também substitui 1 jogador, eles não poderão ser substituídos até o próximo período de tempo transcorrido no cronômetro de jogo tenha terminado. Após o lance livre do jogador da equipe B pela falta técnica de A2. A1 deverá tentar seu segundo lance livre e o jogo deverá ser reiniciado como após qualquer último lance livre. O tempo debitado ou nova substituição deverá ser concedido(a) para ambas as equipes na próxima oportunidade de tempo debitado ou substituição.*

18/19.11 EXEMPLO: A1 sofre falta de B1 em sua tentativa de uma cesta de campo de 2 pontos, não convertida Depois de A1 tentar seu primeiro de dois lances livres, uma falta técnica é sancionada contra A2. Qualquer jogador da equipe B deverá tentar 1 lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote. Qualquer equipe agora solicita um tempo debitado ou substituição.

INTERPRETAÇÃO: *A1 deverá tentar seu segundo lance livre e o jogo deverá ser reiniciado como após qualquer último lance livre. O tempo debitado ou substituição*

deverá ser concedido(a) para ambas as equipes na próxima oportunidade de tempo debitado ou substituição.

18/19.12 EXEMPLO: A1 sofre falta de B1 em sua tentativa de uma cesta de campo de 2 pontos, não convertido. Depois de A1 tentar seu primeiro de dois lances livres, uma falta técnica é sancionada contra A2. Esta é a quinta falta de A2. Qualquer equipe agora solicita um tempo debitado ou substituição.

INTERPRETAÇÃO: A2 deverá ser substituído imediatamente. *Qualquer jogador da equipe B pode tentar 1 lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote. Se um substituto da equipe B se tornou um jogador para tentar o lance livre, a equipe A também está permitida de substituir 1 jogador, se eles desejarem. Se o lance livre for executado por um substituto da equipe B, que se tornou um jogador ou se a equipe A também substitui 1 jogador, eles não poderão ser substituídos até o próximo período de tempo transcorrido no cronômetro de jogo tenha terminado. Após o lance livre do jogador da equipe B pela falta técnica de A2. A1 deverá tentar seu segundo lance livre e o jogo deverá ser reiniciado como após qualquer último lance livre. O tempo debitado ou nova substituição deverá ser concedido(a) para ambas as equipes na próxima oportunidade de tempo debitado ou substituição.*

18/19.13 EXEMPLO: A1 driblando é sancionado com uma falta técnica. B6 solicita substituição para tentar o lance livre.

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma oportunidade de substituição para ambas as equipes. Após se tornar um jogador, B6 pode tentar 1 lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote, mas B6 não pode ser substituído até o próximo período de tempo transcorrido no cronômetro de jogo tenha terminado.*

18/19.14 DETERMINAÇÃO: Se, após a solicitação de um tempo debitado, uma falta for cometida por qualquer uma das equipes, o tempo debitado não deverá iniciar até que o árbitro tenha completado toda a sua comunicação relacionada a essa falta com a mesa de controle. No caso da quinta falta de um jogador, esta comunicação inclui o procedimento necessário da substituição. Uma vez concluído, o período de tempo debitado deverá começar quando um árbitro soa seu apito e faz o sinal de tempo debitado.

18/19.15 EXEMPLO: Durante a partida, o técnico principal da equipe A solicita um tempo debitado depois que B1 é sancionado com sua quinta falta.

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

18/19.16 EXEMPLO: Durante a partida, o técnico principal da equipe A solicita um tempo debitado depois que qualquer jogador é sancionado com uma falta.

INTERPRETAÇÃO: *As equipes deverão ser autorizadas a irem para os seus bancos se eles estiverem cientes que um tempo debitado foi solicitado, mesmo que o período de tempo debitado não tenha formalmente iniciado.*

18/19.17 DETERMINAÇÃO: Cada tempo debitado deve durar 1 minuto. As equipes devem retornar prontamente à quadra de jogo após o árbitro soar seu apito e acena para que as equipes retornem para a quadra de jogo. Se uma equipe estende o tempo debitado além do 1 minuto estipulado, está obtendo uma vantagem por prolongar o tempo debitado e por causar também, um atraso na partida. Uma advertência ao técnico principal desta equipe deverá ser dada por um árbitro. Se o técnico principal não atender à advertência, um tempo debitado adicional será marcado para a equipe infratora. Se a equipe não tiver mais tempos debitados restantes, uma falta técnica por atrasar o jogo deverá ser marcada para o técnico principal, registrada como "B1". Se esta equipe não retornar prontamente para a quadra de jogo depois do intervalo de meio tempo um tempo debitado será marcado para a equipe infratora. Tal tempo debitado anotado não deverá durar 1 minuto e o jogo deverá ser reiniciado imediatamente.

18/19.18 EXEMPLO: O tempo debitado finaliza e o árbitro acena para que a equipe A retorne para a quadra de jogo. O técnico principal da equipe A continua instruindo sua equipe que ainda permanece na área de banco da equipe. O árbitro acena novamente para que a equipe A retorne para a quadra de jogo, e:

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

INTERPRETAÇÃO:
(a) Depois da equipe iniciar o retorno para a quadra de jogo, o árbitro fará uma advertência ao técnico principal de que se o mesmo comportamento se repetir, um tempo debitado adicional será marcado para a equipe A.
(b) Um tempo debitado, sem advertência, será marcado para a equipe A. Se a equipe A não possuir mais tempos debitados restantes, uma falta técnica por atrasar o jogo deverá ser marcada para o técnico principal da equipe A, registrada como "B1".

18/19.19 EXEMPLO: Após o intervalo de meio tempo de jogo, a equipe A ainda está em seu vestiário e, portanto, ocorre um atraso no início do terceiro quarto.

INTERPRETAÇÃO: *Após a equipe A finalmente entrar na quadra de jogo, um tempo debitado, sem advertência, deverá ser marcado para a equipe A. Este tempo debitado não deverá durar 1 minuto e o jogo deverá ser reiniciado imediatamente.*

18/19.20 DETERMINAÇÃO: Se não foi concedido(a) um tempo debitado para uma equipe na segunda metade do jogo até o cronômetro de jogo mostrar 2:00 no quarto quarto, o apontador deverá marcar 2 linhas horizontais na súmula de jogo, no primeiro quadrado da segunda metade do jogo da equipe. O placar deverá mostrar o primeiro tempo debitado como tendo sido solicitado.

18/19.21 EXEMPLO: Restando 2:00 no cronômetro de jogo no quarto quarto, ambas as equipes não tiveram um tempo debitado na segunda metade do jogo.

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

18/19.22 EXEMPLO: Restando 2:09 no cronômetro de jogo no quarto quarto, o técnico principal da equipe A solicita seu primeiro tempo debitado na segunda metade do jogo,

enquanto o jogo está em andamento. Restando 1:58 no cronômetro de jogo, a bola vai para fora da quadra de jogo e o cronômetro de jogo é paralisado. É concedido(a) um tempo debitado para a equipe A.

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

18/19.23 DETERMINAÇÃO: Sempre que um tempo debitado é solicitado, independentemente de ser antes ou depois de uma falta técnica, antidesportiva ou desqualificante, o tempo debitado deverá ser concedido(a) antes do início da administração do(s) lance(s) livre(s). Se durante um tempo debitado, uma falta técnica, antidesportiva ou desqualificante é sancionada, o(s) lance(s) livre(s) deverão ser administrados depois que o tempo debitado tenha finalizado.

18/19.24 EXEMPLO: O técnico principal da equipe B solicita um tempo debitado, A1 é sancionado com uma falta antidesportiva em B1, seguida de uma falta técnica em A2.

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

18/19.25 EXEMPLO: O técnico principal da equipe B solicita um tempo debitado, A1 é sancionado com uma falta antidesportiva em B1. É concedido(a) um tempo debitado para equipe B. Durante o tempo debitado, A2 é sancionado com uma falta técnica.

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

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

23.1 DETERMINAÇÃO: Se a bola está fora da quadra devido ao toque ou ser tocada por um jogador que está sobre ou fora da linha limítrofe, este jogador faz com que a bola saia da quadra.

23.2 EXEMPLO: Perto da linha lateral, A1 com a bola em suas mãos é marcado de perto por B1. A1 toca seu corpo em B1, que está com 1 pé fora da quadra.

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma jogada legal de A1. Um jogador está fora da quadra quando qualquer parte do seu corpo está em contato com algo diferente de um jogador. O jogo deverá continuar.*

23.3 EXEMPLO: Perto da linha lateral, A1 com a bola em suas mãos é marcado de perto por B1. A1 toca em B1 com a bola, B1 tem 1 pé fora da quadra.

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma violação de bola fora da quadra de B1. A bola está fora da quadra quando ela toca um jogador que está fora da quadra. O jogo deverá reiniciar com uma reposição para a equipe A no lugar mais próximo onde a bola estava quando saiu da quadra, exceto diretamente atrás da tabela. A equipe A deverá ter o tempo restante no relógio de 24 segundos.*

23.4 EXEMPLO: A1 dribla perto da linha lateral em frente à mesa de controle, A bola reboteia da quadra de jogo e toca no joelho de B6 sentado na cadeira de substituição. A bola retorna para A1 na quadra de jogo.

INTERPRETAÇÃO: *A bola está fora da quadra quando toca B6 que está fora da quadra. A bola é levada a sair da quadra por A1, que tocou a bola antes que ela saísse da quadra. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B no lugar mais próximo onde a bola estava quando saiu da quadra, exceto diretamente atrás da tabela.*

Art. 24 Drible

24.1 **DETERMINAÇÃO:** Não é um drible se um jogador deliberadamente lança a bola contra sua própria tabela ou contra a tabela de seus oponentes.

24.2 **EXEMPLO:** A1 ainda não driblou e ainda permanece parado quando ele lança a bola contra a tabela e a agarra ou toca novamente antes que qualquer outro jogador tenha tocado a bola.

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

24.3 **EXEMPLO:** Após finalizar um drible, em movimento contínuo ou ainda parado, A1 lança a bola contra a tabela e agarra ou toca a bola novamente antes que ela tenha tocado qualquer outro jogador.

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

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

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

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

(a) A1 perde seu equilíbrio e sem mover seu pé de pivô, A1 toca a quadra de jogo com a bola, uma ou duas vezes enquanto segura a bola com as suas mãos.
(b) A1 lança a bola de 1 mão para a outra mão sem mover seu pé de pivô.

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

24.6 **EXEMPLO:** A1 inicia seu drible atirando a bola:

(a) sobre seu oponente.
(b) a poucos metros de distância dele.

Após isso, A bola toca a quadra de jogo e A1 continua seu drible.

INTERPRETAÇÃO: *Em ambos os casos, esta é uma jogada legal de A1. A bola tocou a quadra de jogo antes que A1 tenha tocado a bola novamente em seu drible.*

24.7 **EXEMPLO:** A1 finaliza seu drible e deliberadamente lança a bola nas pernas de B1. A1 agarra a bola e começa a driblar novamente.

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

Art.25 Andar

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

25.2 **EXEMPLO:** A1 com a bola em suas mãos perde o equilíbrio e cai na quadra de jogo.

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma jogada legal de A1. Cair na quadra de jogo não é uma violação de andar.*

25.3 **EXEMPLO:** A1 com a bola em suas mãos cai na quadra de jogo e seu movimento faz com que ele deslize.

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma jogada legal de A1. Entretanto, se A1 agora rolar para evitar a defesa ou tentar levantar enquanto segura a bola, uma violação de andar ocorre.*

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

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

INTERPRETAÇÃO:

Em (a), (b) e (c) Esta é uma jogada legal de A1.
Em (d), esta é uma violação de andar de A1.

25.5 **DETERMINAÇÃO:** Um jogador não pode tocar a quadra de jogo consecutivamente com o mesmo pé ou ambos os pés após ter terminado seu drible ou obtido o controle da bola.

25.6 **EXEMPLO:** A1 termina seu drible com a bola em suas mãos. Em seu movimento contínuo, A1 salta do seu pé esquerdo e aterrissa em seu pé esquerdo, em seguida em seu pé direito tenta um arremesso para uma cesta de campo.

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma violação de A1.* Um jogador não pode tocar a quadra de jogo consecutivamente com o mesmo pé após terminar seu drible.

Art.26 3 segundos

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

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

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma violação de 3 segundos de A1.*

Art.28 8 Segundos

28.1 **DETERMINAÇÃO:** O relógio de 24 segundos é paralisado devido a uma situação de bola ao alto. Se a reposição resultante da posse alternada é concedida à equipe que tinha o controle de bola em sua quadra de defesa, o período de 8 segundos deverá continuar

28.2 EXEMPLO: A1 dribla em sua quadra de defesa por 5 segundos quando uma bola presa ocorreu. A equipe A tem o direito à próxima reposição de posse alternada.

INTERPRETAÇÃO: *A equipe A deverá ter somente 3 segundos para fazer com que a bola passe para a sua quadra de ataque.*

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

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

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

28.5 **EXEMPLO:** A1 dribla a bola de sua quadra de defesa e finaliza seu drible segurando a bola enquanto tem um pé de cada lado da linha central. Então, A1 passa a bola para A2 que também tem um pé de cada lado da linha central.

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

28.6 **EXEMPLO:** A1 dribla em sua quadra de defesa e tem um pé em sua quadra de ataque. Depois disso, A1 passa a bola para A2, que tem um pé de cada lado da linha central. A2 inicia o drible da bola em sua quadra de defesa.

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

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

(a) Tem um pé de cada lado da linha central.
(b) Ambos os pés estão na sua quadra de ataque, mas a bola está sendo driblada na sua quadra de defesa.

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

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

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

28.9 EXEMPLO: A1 dribla por 6 segundos em sua quadra de defesa quando uma falta dupla ocorre na:

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

INTERPRETAÇÃO:

(a) O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para equipe A em sua quadra de defesa no lugar mais próximo de onde a falta dupla ocorreu. O árbitro deverá informar ao jogador da equipe A que irá repor que sua equipe tem 2 segundos para fazer com que a bola passe para sua quadra de ataque.
(b) O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para equipe A em sua quadra de ataque no lugar mais próximo de onde a falta dupla ocorreu.

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

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

28.11 DETERMINAÇÃO: Se o jogo é paralisado por um árbitro por qualquer razão válida não relacionada com nenhuma das equipes e, se no julgamento dos árbitros, os oponentes seriam colocados em desvantagem, o período de 8 segundos deverá continuar

28.12 EXEMPLO: Restando 0:25 segundos no cronômetro de jogo no quarto quarto e com o placar de A 72 x B 72, a equipe A obtém o controle da bola. A1 dribla por 4 segundos em sua quadra de defesa quando o jogo é paralisado pelos árbitros devido a:

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

INTERPRETAÇÃO: *Em todos os casos, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A em sua quadra de defesa com 4 segundos restantes na*

contagem de 8 segundos. A equipe B seria colocada em desvantagem se o jogo fosse reiniciado com uma nova contagem de 8 segundos.

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

28.14 EXEMPLO: O período de 8 segundos da equipe A expira e a violação ocorre quando:

(a) A equipe A está controlando a bola em sua quadra de defesa.
(b) A bola está no ar em um passe de A1 de sua quadra de defesa em direção à sua quadra de ataque.

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

(a) Localização da bola onde a violação de 8 segundos tenha ocorrido, exceto diretamente atrás da tabela.
(b) Linha central.
A equipe B deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.

Art.29/50 24 Segundos

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

29/50.2 EXEMPLO: Arremesso de A1 para uma cesta de campo está no ar quando soa o sinal do relógio de 24 segundos. A bola toca a tabela e, então rola na quadra de jogo onde é tocada por B1, depois A2 a toca e é finalmente controlada por B2.

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

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

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma violação de 24 segundos da equipe A.*

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

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma violação de 24 segundos da equipe A. A falta de B1 deverá ser desprezada, a menos que seja uma falta antidesportiva ou uma falta desqualificante.*

29/50.5 EXEMPLO: Arremesso de A1 para uma cesta de campo está no ar quando soa o sinal do relógio de 24 segundos. A bola não toca o aro, e em seguida, uma bola presa entre A2 e B2 ocorre.

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma violação de 24 segundos da equipe A. A equipe B não obteve o controle claro e imediato da bola.*

29/50.6 EXEMPLO: Arremesso de A1 para uma cesta de campo está no ar quando soa o sinal do relógio de 24 segundos. A bola não toca o aro e, então é tocada por B1, fazendo com que a bola saia da quadra de jogo.

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma violação de 24 segundos da equipe A. A equipe B não obteve o controle claro e imediato da bola.*

29/50.7 EXEMPLO: B1 comete falta em A1 em seu ato de arremesso para uma cesta de campo. Após a falta soa o sinal do relógio de 24 segundos. A bola entra na cesta.

INTERPRETAÇÃO: *A cesta de campo de A1 deverá contar. O relógio de 24 segundos deveria ter sido paralisado simultaneamente com a marcação da falta e, portanto, o*

sinal do relógio de 24 segundos deverá ser desprezado. A1 deverá tentar 1 lance livre. O jogo deverá continuar como após qualquer último lance livre.

29/50.8 DETERMINAÇÃO: Se o relógio de 24 segundos soar e, no julgamento dos árbitros, os oponentes obtiveram um controle claro e imediato da bola, o sinal do relógio de 24 segundos deverá ser desconsiderado. O jogo deverá continuar.

29/50.9 EXEMPLO: Próximo ao final do período de relógio de 24 segundos, um passe de A1 não é alcançado por A2 (ambos os jogadores estão em sua quadra de ataque) e a bola rola para a quadra de defesa da equipe A. Antes de B1 obter o controle de bola com o caminho livre para a cesta, soa o sinal do relógio de 24 segundos.

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

29/50.10 DETERMINAÇÃO: Caso seja concedida uma reposição de posse alternada para uma equipe que estava com o controle de bola, esta equipe deverá ter somente o tempo que restava no relógio de 24 segundos no momento em que a situação de bola ao alto ocorreu.

29/50.11 EXEMPLO: A equipe A está com controle de bola em sua quadra de ataque restando 10 segundos no relógio de 24 segundos quando uma bola ao alto ocorre. Uma reposição de posse alternada é concedida para:

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

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

29/50.12 DETERMINAÇÃO: Se o jogo é paralisado por um árbitro para uma falta ou violação (não pela bola ter saído da quadra de jogo), cometida pela equipe que não está com o controle de bola e a posse de bola é concedida para a mesma equipe que tinha previamente o controle de bola na quadra de ataque, o relógio de 24 segundos deverá ser reprogramado como segue:
(a) Se 14 segundos ou mais são mostrados no relógio de 24 segundos no momento em que o jogo foi paralisado, o relógio de 24 segundos deverá continuar do tempo que ele foi paralisado.
(b) Se 13 segundos ou menos são mostrados no relógio de 24 segundos no momento em que o jogo foi paralisado, o relógio de 24 segundos deverá mostrar 14 segundos.

29/50.13 EXEMPLO: A1 dribla quando B1 dá um tapa na bola para fora da, na quadra de ataque da equipe A. O relógio de 24 segundos mostra 8 segundos.

INTERPRETAÇÃO: *A equipe A deverá ter 8 segundos no relógio de 24 segundos.*

29/50.14 EXEMPLO: A1 dribla a bola em sua quadra de ataque. e B1 comete falta em A1. Esta é a segunda falta da equipe B no quarto. O relógio de 24 segundos mostra 3 segundos.

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

29/50.15 EXEMPLO: Restando 4 segundos no relógio de 24 segundos, a equipe A está com o controle de bola em sua quadra de ataque, quando:
(a) A1
(b) B1

está lesionado. Os árbitros paralisam o jogo.

INTERPRETAÇÃO: *A equipe A deverá ter:*

(a) 4 segundos,
(b) 14 segundos

no relógio de 24 segundos.

29/50.16 EXEMPLO: Restando 6 segundos no relógio de 24 segundos, o arremesso de A1 para uma cesta de campo está no ar quando uma falta dupla em A2 e B2 ocorre. A bola não toca o aro. A seta de posse alternada está a favor da equipe A.

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

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

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

29/50.18 EXEMPLO: Com:

(a) 16 segundos
(b) 12 segundos
no relógio de 24 segundos, A1 passa a bola para A2 em sua quadra de ataque quando B1 em sua quadra de defesa deliberadamente chuta ou golpeia a bola com seu punho.

INTERPRETAÇÃO: *Em ambos os casos, esta é uma violação de B1 por chutar a bola ou golpeá-la com seu punho. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para equipe A em sua quadra de ataque com:*

(a) 16 segundos,
(b) 14 segundos

no relógio de 24 segundos.

29/50.19 EXEMPLO: Durante a reposição de A1 no terceiro quarto, B1 move seu(s) braço(s) sobre a linha limítrofe e bloqueia o passe de A1, com:

(a) 19 segundos,
(b) 11 segundos

no relógio de 24 segundos.

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

(a) 19 segundos
(b) 14 segundos

No relógio de 24 segundos.

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

INTERPRETAÇÃO: *Após os 2 lances livres de A2 sem nenhum jogador posicionado para rebote, independentemente de os lances livres serem convertidos ou perdidos, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A, na linha de reposição em sua quadra de ataque. A equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.*
A mesma interpretação é válida para uma falta desqualificante.

29/50.21 DETERMINAÇÃO: Se o jogo for paralisado por um árbitro por qualquer razão válida, não relacionada a nenhuma das equipes e se, no julgamento dos árbitros, os oponentes seriam colocados em desvantagem, o relógio de 24 segundos deverá continuar do tempo restante.

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

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

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

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

INTERPRETAÇÃO: *A equipe A, com o controle de bola, seria colocada em desvantagem se fosse uma violação do relógio de 24 segundos. Após consultar o comissário, se presente, e o operador do relógio de 24 segundos, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A. A equipe A deverá ter 5 segundos no relógio de 24 segundos.*

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

INTERPRETAÇÃO: *Os árbitros, após consultar o comissário, se presente, deverão confirmar que a bola não tocou o aro durante o arremesso para a cesta de A1. Sendo assim, eles deverão então decidir se a bola tinha deixado a(s) mão(s) de A3 antes do relógio de 24 segundos ter soado, caso a reprogramação não tivesse ocorrido. Se assim for, a cesta deverá contar; se não, uma violação de 24 segundos ocorreu e a cesta feita por A3 não deverá contar.*

29/50.25 DETERMINAÇÃO: Quando um arremesso para uma cesta de campo for realizado e, então uma falta de um jogador defensivo for sancionada em sua quadra de defesa, se o jogo for reiniciado com uma reposição, o relógio de 24 segundos deverá ser reiniciado como segue:

- Se 14 segundos ou mais são mostrados no relógio de 24 segundos no momento em que o jogo foi paralisado, o relógio de 24 segundos não deverá ser reiniciado, mas deverá continuar do tempo em que foi paralisado.
- Se 13 segundos ou menos são mostrados no relógio de 24 segundos no momento em que o jogo foi paralisado, o relógio de 24 segundos deverá ser reiniciado com 14 segundos.

29/50.26 EXEMPLO: Restando 17 segundos no relógio de 24 segundos, Arremesso de A1 para uma cesta de campo está no ar quando B2 em sua quadra de defesa comete falta em A2. Esta é a segunda falta da equipe B no quarto. A bola:

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

INTERPRETAÇÃO:
(a) A cesta de A1 deverá contar,

Em todos os casos, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no lugar mais próximo de onde a falta de B2 ocorreu, A equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.

29/50.27 EXEMPLO: Restando 10 segundos no relógio de 24 segundos, o arremesso de A1 para uma cesta de campo está no ar quando B2 em sua quadra de defesa comete falta em A2. Esta é a segunda falta da equipe B no quarto. A bola:

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

INTERPRETAÇÃO:
(a) A cesta de A1 deverá contar,

Em todos os casos, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no lugar mais próximo de onde a falta de B2 ocorreu, A equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.

29/50.28 EXEMPLO: Arremesso de A1 para uma cesta de campo está no ar quando o sinal do relógio de 24 segundos soa. B2 em sua quadra de defesa comete falta em A2. Esta é a segunda falta da equipe B no quarto. A bola:

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

INTERPRETAÇÃO:
(a) A cesta de A1 deverá contar,

Em todos os casos, esta não é uma violação do relógio de 24 segundos da equipe A. o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no lugar mais próximo de onde a falta de B2 ocorreu, A equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.

29/50.29 EXEMPLO: Restando 10 segundos no relógio de 24 segundos, o arremesso de A1 para uma cesta de campo está no ar quando B2 em sua quadra de defesa comete falta em A2. Esta é a quinta falta da equipe B no quarto. A bola:

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

INTERPRETAÇÃO:
(a) A cesta de A1 deverá contar.

Em todos os casos, A2 deverá tentar 2 lances livres. O jogo deverá ser reiniciado como após qualquer último lance livre.

29/50.30 EXEMPLO: Arremesso de A1 para uma cesta de campo está no ar quando o relógio de 24 segundos soa e B2 comete falta em A2. Esta é a quinta falta da equipe B no quarto. A bola:

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

INTERPRETAÇÃO:
(a) A cesta de A1 deverá contar.

Em todos os casos, esta não é uma violação do relógio de 24 segundos da equipe A. A2 deverá tentar 2 lances livres. O jogo deverá ser reiniciado como após qualquer último lance livre.

29/50.31 EXEMPLO: Arremesso de A1 para uma cesta de campo está no ar quando o sinal do relógio de 24 segundos soa. A2 ou B2 é sancionado então com uma falta técnica. A bola:

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

INTERPRETAÇÃO:

Em todos os casos, qualquer jogador da equipe A ou da equipe B deverá tentar 1 lance livre sem jogadores posicionados para rebote.

(a) Esta não é uma violação do relógio de 24 segundos da equipe A. A cesta de campo de A1 deverá contar. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B na sua linha final.

(b) Esta não é uma violação do relógio de 24 segundos da equipe A. Esta é uma situação de bola ao alto. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição de posse alternada para a equipe B na linha final, exceto diretamente atrás da tabela.

(c) Esta é uma violação do relógio de 24 segundos da equipe A. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B na sua linha final, exceto diretamente atrás da tabela.

29/50.32 DETERMINAÇÃO: Uma reposição resultante da penalidade de uma falta antidesportiva ou uma falta desqualificante deverá sempre ser administrada na linha de reposição na quadra de ataque da equipe. A equipe deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.

29/50.33 EXEMPLO: Restando 1:12 no cronômetro de jogo e restando 6 segundos no relógio de 24 segundos no quarto quarto, A1 dribla na sua quadra de ataque quando B1 é sancionado com uma falta antidesportiva em A1. Após o primeiro lance livre, um tempo debitado é solicitado pelo técnico principal de A ou pelo técnico principal de B.

INTERPRETAÇÃO: *A1 deverá tentar seu segundo lance livre sem jogadores posicionados para rebote. Após o tempo debitado o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A na linha de reposição em sua quadra de ataque. A equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.*

29/50.34 EXEMPLO: Restando 19 segundos no relógio de 24 segundos. A1 dribla na sua quadra de ataque quando B2 é sancionado com uma falta antidesportiva em A2

INTERPRETAÇÃO: Após os 2 lances livres de A2 *sem jogadores posicionados para rebote. independentemente de os lances livres serem convertidos ou perdidos, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A, na linha de reposição em sua quadra de ataque. A equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos. A mesma interpretação é válida para uma falta desqualificante.*

29/50.35 DETERMINAÇÃO: Após a bola ter tocado o aro da cesta dos oponentes por qualquer razão, a equipe deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos, se a equipe que obteve o controle de bola for a mesma equipe que estava com o controle de bola antes da bola ter tocado o aro.

29/50.36 EXEMPLO: Durante um passe de A1 para A2, a bola toca B2 e depois disto, a bola toca o aro. A3 obtém o controle de bola.

INTERPRETAÇÃO: *A equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos, assim que A3 obtenha o controle de bola em qualquer lugar na quadra de jogo.*

29/50.37 EXEMPLO: A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo com:

(a) 4 segundos,
(b) 20 segundos

no relógio de 24 segundos. A bola toca o aro, mas não entra na cesta, A2 obtém o controle de bola.

INTERPRETAÇÃO: *Em ambos os casos, A equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos, assim que A2 obtenha o controle de bola em qualquer lugar na quadra de jogo.*

29/50.38 EXEMPLO: A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo. A bola toca o aro. B1 toca a bola e, então A2 obtém o controle de bola.

INTERPRETAÇÃO: *A equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos, assim que A2 obtenha o controle de bola em qualquer lugar na quadra de jogo.*

29/50.39 EXEMPLO: A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo. A bola toca o aro. B1 toca a bola, antes dela sair da quadra de jogo.

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

29/50.40 EXEMPLO: Restando 4 segundos no relógio de 24 segundos, A1 lança a bola em direção ao aro, para reprogramar o relógio de 24 segundos. A bola toca o aro. B1 toca a bola que então vai para fora da quadra de jogo na quadra de defesa da equipe A.

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

29/50.41 EXEMPLO: A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo. A bola toca o aro. A2 tapeia a bola e, então A3 obtém o controle de bola.

INTERPRETAÇÃO: *A equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos assim que A3 obtenha o controle de bola em qualquer lugar na quadra de jogo.*

29/50.42 EXEMPLO: A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo. A bola toca o aro e no rebote, B2 comete falta em A2. Esta é a terceira falta da equipe B no quarto.

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

29/50.43 EXEMPLO: A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo. A bola entra na cesta. B2 comete falta em A2. Esta é a terceira falta da equipe B no quarto.

INTERPRETAÇÃO: *A cesta de campo de A1 deverá contar. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no local mais próximo de onde a falta de B2 ocorreu. A equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.*

29/50.44 EXEMPLO: A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo. A bola toca o aro e no rebote, uma bola presa entre A2 e B2 ocorre. A seta de posse alternada está a favor da equipe A.

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

29/50.45 EXEMPLO: A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo com:

(a) 8 segundos
(b) 17 segundos

No relógio de 24 segundos. A bola se aloja entre o aro e a tabela. A seta de posse alternada está a favor da equipe A.

INTERPRETAÇÃO: *Em ambos os casos, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A em sua quadra de ataque na linha final mais próxima da tabela. A equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.*

29/50.46 EXEMPLO: A1 em sua quadra de ataque passa a bola para uma ponte-aérea de A2 que não agarra a bola. A bola toca o aro, depois disso A3 obtém o controle de bola.

INTERPRETAÇÃO: *Se A3 obtém o controle de bola em sua quadra de ataque, a equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.*
Se A3 tocar a bola em sua quadra de defesa, isto é uma violação de bola retornada para a quadra de defesa da equipe A, pois a equipe A não perdeu o controle de bola com o passe de A1.

29/50.47 EXEMPLO: Arremesso de A1 para uma cesta de campo toca o aro, mas não entra na cesta. B1 salta no ar, agarra a bola e retorna na quadra de jogo. A2 tapeia a bola para fora das mãos de B1. A3 agora agarra a bola.

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

29/50.48 EXEMPLO: Restando 6 segundos no relógio de 24 segundos. A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo, A bola toca o aro, mas não entra na cesta e A2 então obtém o controle da bola em sua quadra de defesa. B1 comete falta em A2. Esta é a terceira falta de equipe B no quarto.

INTERPRETAÇÃO: *O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para equipe A em sua quadra de defesa no lugar mais próximo onde a falta de B1 ocorreu. A equipe A deverá ter 24 segundos no relógio de 24 segundos*

29/50.49 EXEMPLO: Restando 5 segundos no relógio de 24 segundos. A1 que irá repor passa a bola na direção da cesta da equipe B. A bola toca o aro e então é tocada, mas não controlada por A2 e/ou B2.

INTERPRETAÇÃO: *O cronometro de jogo e o relógio de 24 segundos deverão ser iniciados simultaneamente assim que a bola toca ou é tocada por qualquer jogador na quadra de jogo.*
Se a equipe A então obtém o controle de bola na quadra de jogo, ela deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.
Se a equipe B então obtém o controle de bola na quadra de jogo, ela deverá ter 24 segundos no relógio de 24 segundos.

29/50.50 DETERMINAÇÃO: Durante o jogo, sempre que uma equipe obtenha uma nova posse de uma bola viva tanto na quadra de ataque quanto na quadra de defesa, esta equipe deverá ter 24 segundos no relógio de 24 segundos.

29/50.51 EXEMPLO: Enquanto o cronômetro de jogo está funcionando, A1 obtém uma nova posse de bola na quadra de jogo na:

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

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

29/50.52 EXEMPLO: Após uma reposição da equipe B, A1 obtém um controle claro e imediato de uma nova posse de bola na quadra de jogo em sua:

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

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

29/50.53 DETERMINAÇÃO: O jogo é paralisado por um árbitro para uma falta ou violação (incluindo a bola ter saído da quadra de jogo) cometida pela equipe com o controle de bola. Se a bola é concedida para os oponentes para uma reposição em sua quadra de ataque, esta equipe deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.

29/50.54 EXEMPLO: A1 em sua quadra de defesa passa a bola para A2 que também está em sua quadra de defesa. A2 não consegue agarrar a bola que vai para fora da quadra em sua quadra de defesa

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

29/50.55 DETERMINAÇÃO: Sempre que uma equipe obtém um novo controle, ou obtém um controle, ou reobtém o controle de uma bola viva, em qualquer lugar na quadra de jogo com menos de 24 segundos no cronometro de jogo, o relógio de 24 segundos deverá ser desligado. Após a bola ter tocado o aro da cesta de seus oponentes e a equipe reobtém o controle de uma bola viva em qualquer lugar na quadra de jogo com menos de 24 segundos e mais de 14 segundos no relógio de 24 segundos, a equipe deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos. Se existem 14 segundos ou menos no cronometro de jogo, o relógio de 24 segundos deverá ser desligado.

29/50.56 EXEMPLO: Restando 12 segundos no cronômetro de jogo, a equipe A obtém uma nova posse de bola.

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

29/50.57 EXEMPLO: Restando 23 segundos no cronômetro de jogo, A1 obtém um novo controle de bola na quadra de jogo. Restando 18 segundos no cronometro de jogo, B1, em sua quadra de defesa, chuta a bola deliberadamente.

INTERPRETAÇÃO: *O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A em sua quadra de ataque no lugar mais próximo onde B1 chutou a bola. O cronometro de jogo mostra 18 segundos. O relógio de 24 segundos deverá ser desligado.*

29/50.58 EXEMPLO: Restando 23 segundos no cronômetro de jogo, A1 obtém um novo controle de bola na quadra de jogo. O relógio de 24 segundos está desligado. Restando 19 segundos no cronometro de jogo, A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo. A bola toca o aro. A equipe A reobtém o controle de bola por um rebote de A2, restando 16 segundos no cronometro de jogo.

INTERPRETAÇÃO: *O jogo deverá continuar com 16 segundos no cronometro de jogo. O relógio de 24 segundos deverá ser ligado. A equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos pois havia mais do que 14 segundos no cronometro de jogo.*

29/50.59 EXEMPLO: Restando 23 segundos no cronômetro de jogo, A1 obtém um novo controle de bola na quadra de jogo. O relógio de 24 segundos está desligado. Restando 15 segundos no cronômetro de jogo, A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo. A bola toca o aro e B1 tapeia a bola para fora da quadra em sua quadra de defesa, restando 12 segundos no cronometro de jogo.

INTERPRETAÇÃO: *O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A em sua quadra de ataque no lugar mais próximo onde a bola saiu da quadra, com 12 segundos no cronometro de jogo. O relógio de 24 segundos deverá continuar desligado pois havia menos do que 14 segundos no cronometro de jogo.*

29/50.60 EXEMPLO: Restando 22 segundos no cronômetro de jogo, A1 obtém um novo controle de bola na quadra de jogo. O relógio de 24 segundos está desligado. Restando 18 segundos no cronômetro de jogo, A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo. A bola não toca o aro e B1 tapeia a bola para fora da quadra em sua quadra de defesa, restando 15,5 segundos no cronometro de jogo.

INTERPRETAÇÃO: *O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A em sua quadra de ataque no lugar mais próximo onde a bola saiu da quadra, com 15,5 segundos no cronometro de jogo. O relógio de 24 segundos deverá continuar desligado*

29/50.61 EXEMPLO*:* Restando 22 segundos no cronômetro de jogo, A1 obtém um novo controle de bola na quadra de jogo. O relógio de 24 segundos está desligado. Restando 15 segundos no cronômetro de jogo, A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo. A bola não toca o aro e B1 tapeia a bola para fora da quadra em sua quadra de defesa, restando 12 segundos no cronometro de jogo.

INTERPRETAÇÃO: *O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A em sua quadra de ataque no lugar mais próximo onde a bola saiu da quadra, com 12 segundos no cronometro de jogo. O relógio de 24 segundos deverá continuar desligado, pois a equipe A obteve um novo controle de bola com menos de 24 segundos no cronometro de jogo.*

29/50.62 DETERMINAÇÃO: Um arremesso para uma cesta de campo é tentado próximo do final do período de 24 segundos e o sinal do relógio de 24 segundos soa enquanto a bola está no ar. Se a bola não toca o aro, os árbitros deverão esperar para ver, se os oponentes

- Obtém um claro e imediato controle de bola o sinal do relógio de 24 segundos deverá ser desprezado.
- Não obtém um claro e imediato controle de bola os árbitros deverão sancionar uma violação.

29/50.63 EXEMPLO: Restando 25.2 segundos no cronômetro de jogo, a equipe A obtém o controle de bola. Restando 1 segundo no relógio de 24 segundos, A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo. Enquanto a bola está no ar, soa o sinal do relógio de 24 segundos. A bola não toca o aro e, após outros 1.2 segundos, o sinal do cronômetro de jogo soa para o final do quarto.

INTERPRETAÇÃO: *Esta não é uma violação de 24 segundos da equipe A. O árbitro não sancionou a violação enquanto esperava se a equipe B ganharia o claro e imediato controle da bola. O quarto terminou.*

29/50.64 EXEMPLO: Restando 25.2 segundos no cronômetro de jogo, a equipe A obtém o controle de bola. Restando 1 segundo no relógio de 24 segundos, A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo. Enquanto a bola está no ar, soa o sinal do relógio de 24 segundos. A bola não toca o aro e A2 agarra a bola no rebote. O árbitro sanciona a violação de 24 segundos com o cronômetro de jogo mostrando 0,8 segundos.

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma violação de relógio de 24 segundos da equipe A. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição no lugar mais próximo de onde o jogo foi paralisado para a equipe B em sua linha final, exceto diretamente atrás da tabela, restando 0,8 segundo no cronômetro de jogo.*

29/50.65 EXEMPLO: Restando 25.2 segundos no cronômetro de jogo, a equipe A obtém o controle de bola. Restando 1,2 segundos no relógio de 24 segundos e com A1 tendo a bola em sua(s) mão(s) soa o sinal do relógio de 24 segundos. O árbitro sanciona a violação de 24 segundos com o cronômetro de jogo mostrando 0,8 segundo.

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma violação do relógio de 24 segundos da equipe A. Como a violação ocorreu restando 1,2 segundos no cronometro de jogo, os árbitros decidiram corrigir o cronometro de jogo, O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B no lugar mais próximo de onde o jogo foi paralisado, restando 1,2 segundos no cronômetro de jogo.*

Art. 30 Bola retornada para a quadra de defesa

30.1 **DETERMINAÇÃO:** Um jogador mantém o mesmo status em relação à quadra de jogo, de onde ele estava tocando a quadra de jogo por último, antes de saltar para o ar. Entretanto, quando um jogador no ar salta de sua quadra de ataque e obtém o controle de bola enquanto ainda está no ar, o jogador pode retornar com a bola em qualquer lugar na quadra de jogo. Ele não pode passar a bola para um companheiro de equipe em sua quadra de defesa antes de pousar.

30.2 **EXEMPLO:** A1 em sua quadra de defesa passa a bola para A2 na sua quadra de ataque. B1 salta da quadra de ataque da equipe B, agarra a bola enquanto está no ar e retorna à quadra de jogo:

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

INTERPRETAÇÃO: *Esta não é uma violação de bola retornada para quadra de defesa pela equipe B. B1 estabeleceu o primeiro controle de bola da equipe B enquanto estava no ar e pode retornar em qualquer lugar na quadra de jogo. Em todos os casos, B1 está legalmente em sua quadra de defesa.*

30.3 **EXEMPLO:** Durante uma bola ao alto entre A1 e B1 para iniciar o primeiro quarto, a bola é legalmente tapeada quando, A2 salta de sua quadra de ataque, agarra a bola enquanto está no ar retorna à quadra de jogo:

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

INTERPRETAÇÃO: *Esta não é uma violação de bola retornada para quadra de defesa por A2. A2 estabeleceu o primeiro controle de bola da equipe A enquanto estava no ar e pode retornar em qualquer lugar na quadra de jogo. Em todos os casos, A2 está legalmente em sua quadra de defesa.*

30.4 **EXEMPLO:** O jogador A1, que faz uma reposição em sua quadra de ataque passa para A2. A2 salta de sua quadra de ataque, agarra a bola enquanto está no ar e retorna à quadra de jogo:

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

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma violação de bola retornada para quadra de defesa pela equipe A. Com a reposição de A1, a equipe A estabeleceu o controle de bola da equipe A em sua quadra de ataque antes de A2 pegar a bola enquanto estava no ar e aterrissou em sua quadra de jogo em sua quadra de defesa.*

30.5 **EXEMPLO:** O jogador A1, que faz uma reposição em sua quadra de defesa passa para A2. B1 salta de sua quadra de ataque, agarra a bola enquanto está no ar e antes dele retornar à sua quadra de defesa, ele passa a bola para B2 em sua quadra de defesa.

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma violação de bola retornada para quadra de defesa pela equipe B. Quando B1 salta da sua quadra de ataque e obtém um novo controle de bola enquanto está no ar ele pode retornar em qualquer lugar da quadra de jogo. Entretanto, ele não pode passar a bola para um companheiro em sua quadra de defesa.*

30.6 EXEMPLO: Durante a bola ao alto inicial entre A1 e B1, a bola é legalmente tapeada para A2 em sua quadra de ataque. A1 salta e no ar, agarra a bola enquanto ainda está no ar e antes de aterrissar passa a bola para A1 em sua quadra de defesa.

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma violação de bola retornada para quadra de defesa pela equipe A. Enquanto está no ar, A2 pode aterrissar com a bola em suas mãos na sua quadra de defesa, mas ele não pode passar a bola para seus companheiros de equipe em sua quadra de defesa.*

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

30.8 EXEMPLO: A1 e A2 estão ambos parados com ambos os pés na sua quadra de ataque, próximo à linha central. A1 passa picado para A2. Durante o passe, a bola toca a quadra de defesa da equipe A, depois a bola toca em A2 em sua quadra de ataque.

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma violação de bola retornada para quadra de defesa pela equipe A.*

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

INTERPRETAÇÃO: *Esta não é uma violação de bola retornada para quadra de defesa pela equipe A, como nenhum jogador da equipe A que controlou a bola estava na sua quadra de ataque. Entretanto, como a bola já estava na sua quadra de ataque, a contagem dos 8 segundos é paralisada no momento que a bola toca a quadra de ataque. Uma nova contagem de 8 segundos deverá iniciar assim que A2 toque a bola em sua quadra de defesa.*

30.10 EXEMPLO: A1, em sua quadra de defesa passa a bola em direção à sua quadra de ataque. A bola toca em um árbitro que está parado na quadra de jogo com ambos os pés, um de cada lado da linha central. A bola é então tocada por A2 que ainda está em sua quadra de defesa.

INTERPRETAÇÃO: *Esta não é uma violação de bola retornada para quadra de defesa pela equipe A, pois nenhum jogador da equipe A com a bola estava na sua quadra de ataque. Entretanto, como a bola já estava na sua quadra de ataque, a contagem de 8 segundos é paralisada no momento que a bola toca o árbitro. Uma nova contagem de 8 segundos deverá iniciar, assim que, A2 toque a bola em sua quadra de defesa.*

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

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

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

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

30.13 EXEMPLO: A1 em sua quadra de defesa passa a bola para A2 que está em sua quadra de ataque. A2 toca, mas não controla a bola que retorna para A1 que ainda está em sua quadra de defesa.

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

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

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma violação de bola retornada para quadra de defesa pela equipe A. A1 que fez a reposição já havia estabelecido o controle de bola da equipe A em sua quadra de ataque.*

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

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

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

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

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

Art.31 Tendência de cesta e interferência

31.1 **DETERMINAÇÃO:** Quando a bola está acima do aro durante um arremesso para uma cesta de campo ou uma tentativa de lance livre, é uma interferência se um jogador alcança a bola através da cesta, por baixo e a toca.

31.2 **EXEMPLO:** Durante o último lance livre de A1,

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

B1 alcança a bola através da cesta, por baixo e a toca.

INTERPRETAÇÃO: *Em ambos os casos, esta é uma violação de interferência de B. Deverá ser concedido 1 ponto para A1.*

(a) B1 deverá ser sancionado com uma falta técnica.
(b) B1 não deverá ser sancionado com uma falta técnica.

31.3 **DETERMINAÇÃO:** Quando a bola está acima do aro durante um passe ou após ela tocar o aro, é uma interferência se um jogador alcança a bola através da cesta, por baixo e a tocar.

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

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma violação de interferência de B1. Deverão ser concedidos 2 ou 3 pontos para A1*.

31.5 **DETERMINAÇÃO:** Após a bola tocar o aro em seguida a um último lance livre não convertido. Se a bola é então legalmente tocada por qualquer jogador antes de entrar na cesta, o lance livre se torna um arremesso de campo de 2 pontos.

31.6 **EXEMPLO:** Após o último lance livre de A1, a bola está ressaltando sobre o aro. B1 tenta tapear a bola para longe, mas a bola entra na cesta.

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma jogada legal por tapear a bola em sua própria cesta. O capitão da equipe A na quadra de jogo deverão ser concedidos 2 pontos.*

31.7 **DETERMINAÇÃO:** Depois de a bola ter tocado o aro

- Em uma tentativa de cesta de campo
- Em um último lance livre não convertido
- Após o sinal do cronometro de jogo soar para o final do quarto ou prorrogação

E a bola ainda tem condições de entrar na cesta, uma falta é sancionada. Esta é uma violação se qualquer jogador tocar na bola.

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

(a) A3

(b) B3

INTERPRETAÇÃO: *Em ambos os casos. Esta é uma violação de interferência de A3 ou B3*

(a) Nenhum ponto deverá ser concedido. Ambas as penalidades de reposição deverão ser canceladas entre elas. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição de posse alternada na linha final no lugar mais próximo de onde ocorreu a falta, exceto diretamente embaixo da tabela.
(b) 1 ponto deverá ser concedido para A1. Como resultado da falta de B2, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para equipe A na linha final no lugar mais próximo de onde ocorreu a falta, exceto diretamente embaixo da tabela.

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

(a) A3
(b) B3

INTERPRETAÇÃO: *Em ambos os casos. Esta é uma violação de interferência de A3 ou B3*

(a) Nenhum ponto deverá ser concedido. Como resultado da falta de B2, A2 deverá tentar 2 lances livres e o jogo deverá continuar como após qualquer último lance livre.
(b) 1 ponto será concedido para A1. Como resultado da falta de B2, A2 deverá tentar 2 lances livres e o jogo deverá continuar como após qualquer último lance livre.

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

(a) A3
(b) B3

INTERPRETAÇÃO: *Em ambos os casos. Esta é uma violação de interferência de A3 ou B3*

(a) Nenhum ponto deverá ser concedido.
(b) Deverá ser concedido 1 ponto para A1.

Em ambos os casos, Como resultado da falta de A2, B2 deverá tentar 2 lances livres. O jogo deverá continuar como após qualquer último lance livre.

31.11 EXEMPLO: Após o último lance livre de A1 a bola está ressaltando sobre o aro. Durante o rebote, uma falta dupla ocorre entre B2 e A2. A bola ainda tem condições de entrar na cesta e é tocada por:

(a) A3
(b) B3

INTERPRETAÇÃO: *Em ambos os casos. Esta é uma violação de interferência de A3 ou B3. A faltas deverão ser registradas na súmula de jogo para cada ofensor.*

(a) Nenhum ponto deverá ser concedido. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição de posse alternada no lugar mais próximo onde a falta dupla ocorreu, exceto diretamente atrás da tabela.
(b) 1 ponto deverá ser concedido para A1. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B em qualquer lugar atrás da sua linha final como após qualquer último lance livre convertido.

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

(a) A2. A bola entra na cesta
(b) B2. A bola entra na cesta
(c) A2. A bola não entra na cesta
(d) B2. A bola não entra na cesta

INTERPRETAÇÃO: *Em todos os casos, esta é uma violação de interferência. Após o sinal do cronometro de jogo soar para o final do quarto, nenhum jogador deverá tocar a bola após ela ter tocado o aro e ainda tem condições de entrar na cesta.*

(a) A cesta de campo de A1 não deverá contar.
(b) A cesta de campo de A1 deverá contar 2 ou 3 pontos.
(c) O quarto terminou.
(d) A cesta de campo de A1 deverá contar 2 ou 3 pontos.

Em todos os casos, o terceiro quarto terminou. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição de posse alternada na linha central estendida.

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

31.14 EXEMPLO: A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo de 2 pontos. A bola em sua trajetória ascendente é tocada por A2 ou B2. Durante sua trajetória descendente para a cesta, a bola é tocada por:

(a) A3.
(b) B3.

INTERPRETAÇÃO*: Esta é uma jogada legal quando A2 ou B2 tocam na bola em sua trajetória ascendente. É uma violação de tenência de cesta somente quando A3 ou B3 tocam na bola em sua trajetória descendente.*

(a) Deverá ser concedida uma reposição para equipe B no prolongamento da linha de lance livre.
(b) Deverão ser concedidos 2 pontos para A1.

31.15 EXEMPLO: A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo. A bola é tocada por A2 ou B2 em seu ponto mais alto, acima do nível do aro.

INTERPRETAÇÃO*: Esta é uma jogada legal de A2 ou B2. A bola é ilegalmente tocada somente após ela ter alcançado seu ponto mais alto e iniciou sua trajetória descendente.*

31.16 DETERMINAÇÃO: É uma violação de interferência se um jogador causar uma vibração da tabela ou do aro, de tal maneira que a bola, no julgamento de um árbitro, seja impedida de entrar na cesta, ou seja forçada a entrar na cesta.

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

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma violação de interferência de B2. Mesmo depois que o sinal do cronômetro de jogo soa para o final do jogo, a bola permanece viva. Deverão ser concedidos 3 pontos para a A1.*

31.18 EXEMPLO: A1 tenta um arremesso de campo de 3 pontos próximo ao final da partida. A bola está no ar quando o sinal do cronômetro de jogo soa para o final do jogo. Após o sinal, A2 faz com que a tabela ou o aro vibre e, devido a isso, no julgamento do árbitro a bola entra na cesta.

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma violação de interferência de A2. Mesmo depois que o sinal do cronômetro de jogo soa para o final do jogo, a bola permanece viva. A cesta de campo de A1 não deverá contar.*

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

Diagrama 3 Bola está em contato com o aro

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

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

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

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

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

31.22 DETERMINAÇÃO: É uma violação de interferência se um jogador agarra a cesta (aro ou rede) para jogar a bola.

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

(a) A2 agarra o aro e dá um tapa na bola para dentro da cesta.
(b) A2 agarra o aro quando a bola tem condições de entrar na cesta. A bola entra na cesta.
(c) B2 agarra o aro e dá um tapa na bola para longe da cesta.
(d) B2 agarra o aro quando a bola tem condições de entrar na cesta. A bola não entra na cesta.

INTERPRETAÇÃO*: Em todos os casos, esta é uma violação de interferência de A2 e B2.*

(a) e (b) Nenhum ponto deverá ser concedido. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B na linha de lance livre estendida.
© e (d) Deverão ser concedidos 2 ou 3 pontos para A1. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B em sua linha final como após qualquer cesta de campo convertida.

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

Diagrama 4 Bola está dentro da cesta

31.25 EXEMPLO: A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo de 2 pontos. Enquanto a bola está em contato com o aro e uma pequena parte está dentro ou abaixo do nível do aro, B1 toca a bola.

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma violação de Interferência de B1. A bola está dentro da cesta quando uma pequena parte da bola está dentro e abaixo do nível do aro. Deverão ser concedidos 2 pontos para A1.*

Art.33 Contato: Princípios Gerais

33.1 DETERMINAÇÃO: O princípio do cilindro se aplica para todos os jogadores, independentemente se eles são jogadores defensivos ou ofensivos

33.2 EXEMPLO: A1 está no ar em um arremesso para uma cesta de campo de 3 pontos. A1 estende suas pernas que fazem um contato em seu jogador defensivo B1.

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma falta de A1 por mover suas pernas fora dos limites do seu cilindro e fazendo um contato em seu jogador defensivo B1.*

33.3 DETERMINAÇÃO: O objetivo da regra do semicírculo sem carga (Artigo 33.10) é o de não premiar um jogador da defesa que tomou uma posição abaixo de sua própria cesta, a fim de sofrer uma falta de carga de um jogador ofensivo que está com o controle de bola e penetrando em direção à cesta.
Para a regra do semicírculo sem carga os seguintes critérios deverão ser aplicados:

(a) O jogador defensivo deverá ter um pé ou ambos os pés em contato com a área do semicírculo (ver Diagrama 5). A linha do semicírculo é parte da área do semicírculo.
(b) O jogador ofensivo deverá dirigir-se para a cesta sobre a linha do semicírculo e tentar um arremesso para uma cesta de campo ou passar a bola enquanto estiver no ar.

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

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

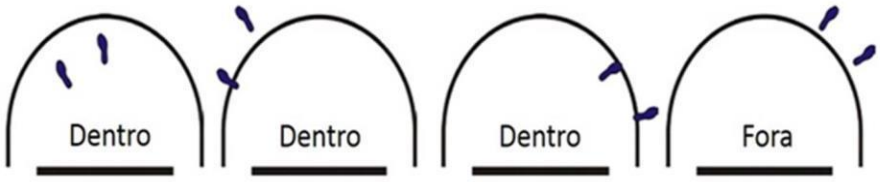


Diagrama 5 Posição de um jogador dentro/fora da área de semicírculo sem carga

33.4 EXEMPLO: A1 tenta um arremesso no ar que inicia fora da área de semicírculo. A1 faz carga em B1 que está em contato com a área de semicírculo.

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

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

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

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

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

33.7 **EXEMPLO:** A1 penetra em direção à cesta em seu ato de arremesso. Ao invés de completar o arremesso para uma cesta de campo, A1 passa a bola para A2 que o está seguindo diretamente. Então, A1 faz uma carga em B1 que está em contato com a área de semicírculo sem carga. Aproximadamente ao mesmo tempo, A2 com a bola em suas mãos penetra diretamente para a cesta numa tentativa de pontuar.

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

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

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

33.9 **DETERMINAÇÃO:** Uma falta pessoal é um contato ilegal de um jogador em um oponente. O jogador que provoca o contato ilegal em seu oponente deverá ser penalizado adequadamente.

33.10 **EXEMPLO:** A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo. B4 empurra seu companheiro de equipe B5 que então provoca um contato ilegal em A1 em seu ato de arremesso. A bola entra na cesta.

INTERPRETAÇÃO: *Deverão ser concedidos 2 ou 3 pontos para A1. B5 que provocou o contato em A1 deverá ser sancionado com a falta. A1 deverá tentar 1 lance livre e o jogo deverá continuar como após qualquer último lance livre.*

Art. 35 Falta Dupla

35.1 **DETERMINAÇÃO:** Uma falta pode ser pessoal, antidesportiva, desqualificante ou técnica. Para ser considerada como uma falta dupla, ambas as faltas devem ser faltas de jogador e devem ser de mesma categoria. Ambas são faltas pessoais ou ambas são qualquer combinação de faltas antidesportivas e desqualificantes. A falta dupla deve envolver contato físico, portanto, faltas técnicas não fazem parte de uma falta dupla, pois são faltas sem contato.

Se ambas as faltas ocorreram aproximadamente ao mesmo tempo, não são da mesma categoria (pessoal ou antidesportiva/desqualificante), não é uma falta dupla. As penalidades não deverão cancelar uma com a outra. A falta pessoal deverá sempre ser considerada como tendo ocorrido primeiro e a falta antidesportiva/desqualificante como tendo ocorrido em segundo.

35.2 **EXEMPLO:** A1 dribla quando A2 e B2 são sancionados com faltas técnicas

INTERPRETAÇÃO: *As faltas técnicas não fazem parte de uma falta dupla. As penalidades deverão ser canceladas uma com a outra. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no lugar mais próximo onde a bola estava localizada, quando a primeira falta técnica ocorreu. A equipe A deverá ter o tempo restante no relógio de 24 segundos.*

35.3 **EXEMPLO:** O driblador A1 e B1 cometem faltas um contra o outro aproximadamente ao mesmo tempo. Esta é a segunda falta da equipe A e a quinta falta da equipe B no quarto.

INTERPRETAÇÃO: *Ambas as faltas são de mesma categoria (faltas pessoais). O diferente número de faltas das equipes no quarto é irrelevante. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no lugar mais próximo onde a falta dupla ocorreu. A equipe A deverá ter o tempo restante no relógio de 24 segundos.*

35.4 **EXEMPLO:** A1, com a bola em suas mãos em seu ato de arremesso, e B1 são sancionados com faltas pessoais cometidas um contra o outro aproximadamente ao mesmo tempo.

INTERPRETAÇÃO: *Ambas as faltas são de mesma categoria (faltas pessoais). Portanto esta é uma falta dupla. Se o arremesso de A1 é convertido, a cesta de campo não deverá contar. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A na linha de lance livre estendida. Se o arremesso de A1 não é convertido o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no lugar mais próximo de onde a falta dupla ocorreu. A equipe A deverá ter o tempo restante no relógio de 24 segundos.*

35.5 **EXEMPLO:** O arremesso de A1 para uma cesta de campo está no ar quando A1 e B1 são sancionados com uma falta pessoal cometida um contra o outro aproximadamente ao mesmo tempo.

INTERPRETAÇÃO: *Ambas as faltas de A1 e B1 são de mesma categoria (faltas pessoais), portanto esta é uma falta dupla. Se a bola entra na cesta, a cesta de campo de A1 deverá contar. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B da linha final como após qualquer cesta de campo convertida. Se a bola não entra na*

cesta, esta é uma situação de bola ao alto. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição de posse alternada.

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

(a) Enquanto A2 dribla, A1 e B1 estão empurrando um ao outro na posição de poste.
(b) Durante um rebote, A1 e B1 estão empurrando um ao outro.
(c) Enquanto A1 está recebendo um passe de A2, A1 e B1 estão empurrando um ao outro.

INTERPRETAÇÃO: *Em todos os casos, isto é uma falta dupla. O jogo deverá ser reiniciado com:*
(a) e (c) Uma reposição para a equipe A no lugar mais próximo de onde as faltas ocorreram,
(b) Uma reposição de posse alternada.

35.7 **EXEMPLO:** B1 é sancionado com uma falta pessoal por empurrar o driblador A1. Esta é a terceira falta da equipe B no quarto. A1 é aproximadamente ao mesmo tempo sancionado com uma falta antidesportiva por bater com seu cotovelo em B1.

INTERPRETAÇÃO: *As duas faltas não são de mesma categoria (pessoal e antidesportiva). Portanto esta não é uma falta dupla. As penalidades não deverão cancelar uma com a outra. A penalidade de reposição para a equipe A deverá ser cancelada, pois há mais de uma penalidade de falta para ser administrada. B1 deverá tentar 2 lances livres sem jogadores posicionados para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B na linha de reposição em sua quadra de ataque. A equipe B deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.*

35.8 **EXEMPLO:** B1 é sancionado com uma falta pessoal por empurrar o driblador A1. Esta é a quinta falta da equipe B no quarto. A1 é aproximadamente ao mesmo tempo sancionado com uma falta antidesportiva por bater com seu cotovelo em B1.

INTERPRETAÇÃO: *As duas faltas não são de mesma categoria (pessoal e antidesportiva). Portanto esta não é uma falta dupla. As penalidades não deverão cancelar uma com a outra. A falta pessoal deverá sempre ser considerada como tendo ocorrido primeiro. A1 deverá tentar 2 lances livres sem jogadores posicionados para rebote. B1 deverá tentar 2 lances livres sem jogadores posicionados para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B na linha de reposição em sua quadra de ataque. A equipe B deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.*

35.9 **EXEMPLO:** A1 dribla a bola e é sancionado com uma falta ofensiva em B1. Esta é a quinta falta da equipe A no quarto. Aproximadamente ao mesmo tempo B1 é sancionado com uma falta antidesportiva por golpear A1 com seu cotovelo.

INTERPRETAÇÃO: *As duas faltas não são de mesma categoria (pessoal e antidesportiva). Portanto esta não é uma falta dupla. As penalidades não deverão cancelar uma com a outra. A falta pessoal deverá sempre ser considerada como tendo ocorrido primeiro. A penalidade de reposição para a equipe B deverá ser cancelada pois há mais uma penalidade de falta para ser administrada. A1 deverá tentar 2 lances*

livres sem jogadores posicionados para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A na linha de reposição em sua quadra de ataque. A equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.

35.10 EXEMPLO: A1 dribla quando A1 e B1 são sancionados com uma falta cometida um contra o outro aproximadamente ao mesmo tempo.

(a) Ambas as faltas são antidesportivas.
(b) A falta de A1 é uma falta antidesportiva e a falta de B1 é uma falta desqualificante.
(c) A falta de A1 é uma falta desqualificante e a falta de B1 é uma falta antidesportiva.

INTERPRETAÇÃO: *Em todos os casos, as duas faltas são de mesma categoria (faltas antidesportivas/desqualificantes), portanto esta é uma falta dupla. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no lugar mais próximo onde a falta dupla ocorreu. A equipe A deverá ter o tempo restante no relógio de 24 segundos.*

Art. 36 Falta Técnica

36.1 **DETERMINAÇÃO:** A advertência de um árbitro é dada a um jogador por uma ação ou comportamento que, se repetido, poderá levar a uma falta técnica. Esta advertência também deverá ser comunicada ao técnico principal desta equipe e deverá ser aplicada a qualquer membro desta equipe por quaisquer ações similares pelo restante da partida. A advertência de um árbitro deverá ser feita somente quando a bola estiver morta e o cronômetro de jogo paralisado.

36.2 **EXEMPLO:** A1 recebe uma advertência por interferir em uma reposição ou qualquer outra ação que, se repetida, poderá levar a uma falta técnica.

INTERPRETAÇÃO: *A advertência para A1 também deverá ser comunicada ao técnico principal da equipe A e deverá ser aplicada a todos os membros da equipe A por ações similares, pelo restante da partida.*

36.3 **EXEMPLO:** A1 está penetrando em direção da cesta quando B1 cai para trás na quadra de jogo sem nenhum contato entre esses jogadores ou um contato insignificante de A1 é seguido pela exibição teatral de B1. Uma advertência para tal ação já foi comunicado para todos os jogadores da equipe B através do técnico principal da equipe B.

INTERPRETAÇÃO: *B1 deverá ser sancionado com uma falta técnica. O comportamento de B1 é obviamente antidesportivo e envenena o bom andamento do jogo.*

36.4 **EXEMPLO:** A1 dribla e faz contato ilegal no torso de B1 que está em posição legal de defesa. Uma falta ofensiva é sancionada em A1. Após a falta ofensiva de A1 ser sancionada, B1 cai e exagera o contato ilegal com uma exibição teatral.

INTERPRETAÇÃO: *A falta ofensiva de A1 permanece válida. A bola ficou morta quando a falta ofensiva de A1 foi sancionada. A exibição teatral de B1 não pode ser ignorada, pois seu comportamento não está de acordo com o espírito e a intenção das regras. B1 pode receber uma advertência por seu comportamento. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B no lugar mais próximo onde a falta ofensiva de A1 ocorreu.*

36.5 **DETERMINAÇÃO:** Enquanto um jogador está em ato de arremesso, não é permitido aos oponentes desconcentrar esse jogador por ações como agitar a(s) mão(s) para obstruir o campo de visão do arremessador, gritar, pisar com força no piso ou bater palmas próximo ao arremessador. Se o arremessador tiver desvantagem pela ação, tais ações podem resultar em uma falta técnica ou uma advertência deverá ser aplicada se o arremessador não for colocado em desvantagem.

36.6 **EXEMPLO:** A1 está em ato de arremesso para uma cesta de campo com a bola ainda em sua(s) mão(s) quando B1 distrai A1 gritando ou pisando com força na quadra de jogo. O arremesso de A1 para a cesta de campo é:

(a) Convertido.
(b) Não convertido.

INTERPRETAÇÃO:

(a) A cesta de campo de A1 deverá contar. B1 deverá receber uma advertência, que deverá também ser comunicada ao técnico principal da equipe B. Se os membros da equipe B já tiverem sido advertidos por comportamento semelhante, B1 deverá ser sancionado com uma falta técnica. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B na sua linha final.

(b) B1 deverá ser sancionado com uma falta técnica. Qualquer jogador da equipe A deverá tentar 1 lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no lugar mais próximo onde a bola estava localizada quando a falta técnica ocorreu.

36.7 DETERMINAÇÃO: Se os árbitros descobrem que mais que 5 jogadores, de uma mesma equipe, estão participando na quadra de jogo simultaneamente, o erro deverá ser corrigido o mais rápido possível, sem colocar os oponentes em desvantagem.

Assumindo que os árbitros e os oficiais de mesa estão fazendo seu trabalho corretamente, 1 jogador deve ter voltado a jogar ou permanecido na quadra de jogo ilegalmente. Os árbitros devem, portanto, solicitar que 1 jogador deixe a quadra de jogo imediatamente, e sancionar uma falta técnica no técnico principal desta equipe, registrada como "B1". O técnico principal é responsável por garantir que a substituição seja aplicada corretamente e aquele jogador que foi substituído deixe a quadra de jogo imediatamente após a substituição.

36.8 EXEMPLO: Com o cronômetro de jogo em andamento, a equipe A tem mais que 5 jogadores na quadra de jogo. Quando é descoberto

(a) a equipe B (com 5 jogadores)
(b) a equipe A (com mais que 5 jogadores)
Tem o controle de bola.

INTERPRETAÇÃO:

(a) O jogo deverá ser paralisado imediatamente, a menos que a equipe B seja colocada em desvantagem.
(b) O jogo deverá ser paralisado imediatamente.

Em ambos os casos, o jogador que voltou a jogar (ou permaneceu) no jogo ilegalmente, deverá ser retirado do jogo. Uma falta técnica deverá ser marcada no técnico principal da equipe A, registrada como "B1".

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

36.10 EXEMPLO: Com o cronômetro de jogo em andamento a equipe A tem 6 jogadores na quadra de jogo. Isto é descoberto depois que:

(a) A1 é sancionado com uma falta ofensiva.
(b) A1 converte uma cesta de campo.

(c) B1 comete falta em A1 durante seu arremesso para uma cesta de campo não convertida.
(d) O sexto jogador da equipe A deixou a quadra de jogo.

INTERPRETAÇÃO:

(a) A falta de A1 é uma falta de jogador.
(b) A cesta de campo de A1 deverá contar.
(c) A1 deverá tentar 2 ou 3 lances livres,
(a), (b) e (c) O sexto jogador deve deixar a quadra de jogo. Em todos os casos, o técnico principal da equipe A deverá ser sancionado com uma falta técnica, registrada como "B1".
(d) O técnico principal da equipe A deverá ser sancionado com uma falta técnica, registrada como "B1".

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

36.12 EXEMPLO: Após B1 ser sancionado com sua quinta falta, ele é notificado que não tem mais direito de jogar. Mais tarde, B1 volta a entrar no jogo como substituto. A participação ilegal de B1 é descoberta antes que:

(a) A bola se torne viva para o reinício do jogo.
Ou após:
(b) A bola se tornar viva novamente, enquanto a equipe A está com o controle de bola.
(c) A bola se tornar viva novamente, enquanto a equipe B está com o controle de bola.
(d) A bola se tornar morta novamente, depois que B1 voltou a entrar na partida.

INTERPRETAÇÃO:

(a) B1 deverá ser retirado do jogo imediatamente.
(b) O jogo deverá ser paralisado imediatamente, a menos que a equipe A seja colocada em desvantagem. B1 deverá ser retirado da partida.
(c) e (d) O jogo deverá ser paralisado imediatamente. B1 deverá ser retirado do jogo.

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

36.13 DETERMINAÇÃO: Após ter sido notificado de ter sido sancionado com sua quinta falta, um jogador volta a entrar no jogo e marca uma cesta de campo ou é sancionado com uma falta ou sofre uma falta de um oponente antes que a participação ilegal seja descoberta. Todos os tais pontos deverão permanecer válidos e qualquer falta(s) sancionada(s) por (ou no) este jogador deverá ser considerada como falta(s) de jogador.

36.14 EXEMPLO: Após ser sancionado com a sua quinta falta, A1 é notificado de não ter mais direito de jogar. Mais tarde, A1 volta a entrar no jogo como um substituto. A participação ilegal de A1 é descoberta após:

(a) A1 marcar uma cesta de campo.
(b) A1 cometer uma falta em B1.

(c) B1 é sancionado com uma falta no driblador A1. Esta é a quinta falta da equipe B no quarto.

INTERPRETAÇÃO:

(a) cesta de campo de A1 deverá contar.
(b) A falta de A1 é uma falta de jogador e deverá ser registrada na súmula de jogo no espaço após sua quinta falta.
(c) substituto de A1 deverá tentar 2 lances livres.

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

36.15 DETERMINAÇÃO: Após não ter sido notificado de não ter mais direito de jogar devido à quinta falta, um jogador permanece ou volta a entrar na partida. Este jogador deverá ser retirado do jogo logo que o erro for descoberto, sem colocar os oponentes em desvantagem. Nenhuma penalidade deverá ser aplicada pela participação ilegal do jogador. Até sua participação ilegal ser descoberta, todos os pontos feitos por esse jogador deverão permanecer válidos. Toda(s) a(s) falta(s) de oponentes cometida(s) neste jogador deverão permanecer válidas. Toda(s) a(s) falta(s) cometida(s) por este jogador deverão permanecer válidas deverá ser considerada como uma falta de jogador.

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

(a) A1 marca uma cesta de campo.
(b) A1 comete falta em B1.
(c) B1 comete falta em A1 durante seu arremesso para uma cesta de campo não convertida.

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

(a) A cesta de campo de A1 deverá contar.
(b) A falta de A1 é uma falta de jogador. Ela deverá ser penalizada de acordo e deverá ser registrada na súmula de jogo no espaço após sua quinta falta.
(c) O substituto de A1 deverá tentar 2 ou 3 lances livres.

36.17 EXEMPLO: 9 minutos antes do início da partida, A1 é sancionado com uma falta técnica. O técnico principal da equipe B designa B1 para tentar 1 lance livre, entretanto B1 não é um dos 5 jogadores que irão iniciar o jogo.

INTERPRETAÇÃO: *Um dos jogadores dos 5 jogadores designados para iniciar o jogo deve tentar o lance livre. Nenhuma substituição deverá ser concedida antes do tempo de jogo ter iniciado.*

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

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

36.19 EXEMPLO: B1 marca A1 que está driblando, A1 faz um movimento repentino com sua cabeça tentando dar a impressão de que sofreu uma falta de B1. Mais tarde no jogo, dentro do mesmo período de cronometro de jogo em funcionamento, A1 cai na quadra de jogo tentando dar a impressão de que foi empurrado por B1.

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

36.20 EXEMPLO: B1 marca A1 que está driblando, A1 faz um movimento repentino com sua cabeça tentando dar a impressão de que sofreu uma falta de B1. Mais tarde no jogo, dentro do mesmo período de cronometro de jogo em funcionamento, B2 cai na quadra de jogo tentando dar a impressão que foi empurrado por A2.

INTERPRETAÇÃO: *O árbitro faz para A1 e B2 as primeiras advertências por suas simulações "fake" fazendo o gesto de levantar o antebraço duas vezes. Durante a próxima paralização do jogo, as advertências deverão ser comunicadas para A1, B2 e ambos os técnicos principais.*

36.21 EXEMPLO: A1 dribla e faz contato ilegal no torso de B1 que está em posição legal de defesa. Uma falta ofensiva é sancionada em A1. Ao mesmo tempo, B1 faz um movimento exagerado tentando dar a impressão que sofreu falta de A1

INTERPRETAÇÃO: *A falta ofensiva de A1 permanece válida. Os árbitros não podem sancionar a falta de A1 e ao mesmo tempo dar uma advertência de simulação (fake) para B1. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B no lugar mais próximo onde a falta ofensiva de A1 ocorreu.*

36.22 EXEMPLO: A1 dribla e faz contato ilegal no torso de B1 que está em posição legal de defesa. Ao mesmo tempo, B1 faz um movimento exagerado tentando dar a impressão que sofreu falta de A1

INTERPRETAÇÃO: *Os árbitros deverão dar uma advertência* fazendo o sinal de simulação (FAKE) com o gesto de" levantar o antebraço", duas vezes para B1 por

simular a falta. Quando o jogo é paralisado e a bola está morta, a advertência também deverá ser comunicada ao técnico principal de sua equipe e também deverá ser aplicada a qualquer membro de sua equipe.

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

36.24 EXEMPLO: A1 obtém um rebote e é imediatamente marcado de perto por B1. Sem contato com B1, A1 balança excessivamente os cotovelos para intimidar B1 ou para abrir espaço suficiente para girar, passar ou driblar.

INTERPRETAÇÃO: *A ação de A1 não está de acordo com o espírito e intenção das regras. A1 poderá ser sancionado com uma falta técnica.*

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

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

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

36.27 DETERMINAÇÃO: Após ter sido sancionado com sua quinta falta um jogador se torna um jogador excluído. Depois de sua quinta falta quaisquer faltas técnicas sancionadas nele deverão ser sancionadas no seu técnico principal, registradas como "B1".
O jogador excluído não é um jogador desqualificado e pode ficar na área de banco de sua equipe.

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

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

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

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

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

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

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

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

36.32 DETERMINAÇÃO: Um jogador deverá ser desqualificado quando ele for sancionado com 1 falta técnica e 1 falta antidesportiva.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

O mesmo procedimento deverá também ser aplicado depois de uma cesta de campo convertida ou último lance livre convertido, quando a bola não é entregue pelo árbitro ao jogador irá fazer a reposição.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

36.45 EXEMPLO*:* B1 comete falta em A1 em sua tentativa de uma cesta de campo de 2 pontos. A bola não entra na cesta. Antes de A1 tentar seu primeiro de 2 lances livres, A2 é sancionado com uma falta técnica.

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

36.46 EXEMPLO*:* B1 comete falta em A1 em sua tentativa de uma cesta de campo de 2 pontos. A bola não entra na cesta. Após A1 ter tentado seu primeiro de 2 lances livres, A2 é sancionado com uma falta técnica.

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

36.47 EXEMPLO*:* Durante um tempo, A2 é sancionado com uma falta técnica.

INTERPRETAÇÃO: *O tempo debitado deverá ser completado. Depois do tempo debitado, qualquer jogador da equipe B ou substituto deverá tentar 1 lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote. O jogo deverá ser reiniciado do lugar mais próximo de onde o jogo foi paralisado antes do tempo debitado.*

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

(a) B1.
(b) A2.

INTERPRETAÇÃO: *Depois do lance livre por:*

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

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

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

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

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

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

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

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

(a) B1 ou o médico da equipe B
(b) A2 ou o médico da equipe A

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

(a) Qualquer jogador da equipe A pela falta técnica de B1:
• *Se o arremesso de A1 entra na cesta, a cesta deverá contar. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para equipe B em qualquer lugar atrás da linha final.*

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

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

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

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

.

Art. 37 Falta Antidesportiva

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

37.2 **EXEMPLO:** Restando 0:51 no cronômetro de jogo no quarto quarto, A1 tem a bola em suas mãos ou à sua disposição para uma reposição quando B2 causa um contato com A2 na quadra de jogo. Uma falta é sancionada contra B2.

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

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

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

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

37.5 **EXEMPLO:** Restando 1:04 no cronômetro de jogo no quarto quarto e com o placar A: 83 x B: 80, em uma reposição a bola deixa as mãos de A1 em uma reposição, quando B2 faz um contato na quadra de jogo com A2 que está prestes a receber a bola. Uma falta é marcada em B2. Esta é a segunda falta da equipe B no quarto.

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

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

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

37.7 **EXEMPLO:** Restando 1:00 no cronômetro de jogo no quarto quarto e com o placar A: 83 x B: 80, em uma reposição a bola deixa as mãos de A1 em uma reposição, quando B2 faz um contato na quadra de jogo com A2 em uma área diferente da quadra de jogo onde a reposição é administrada. B2 é sancionado com uma falta em A2.

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

37.8 **DETERMINAÇÃO:** Qualquer contato ilegal cometido pelo jogador defensor por trás ou lateralmente em um oponente que está progredindo na direção da cesta de seus oponentes e não há nenhum outro jogador entre o jogador que está progredindo, a bola e a cesta deverá ser marcada como uma falta antidesportiva até que o jogador ofensivo inicie seu ato de arremesso. Entretanto, uma tentativa não legítima de jogar a bola diretamente ou qualquer contato duro (excesso de força) poderá ser penalizado com uma falta antidesportiva a qualquer momento do jogo.

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

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma falta antidesportiva de B1.*

37.10 **EXEMPLO**: Terminando seu contra-ataque e antes que A1 tenha a bola em suas mãos para iniciar seu ato de arremesso, B1 faz um contato no braço de A1 por trás:

(a) Tentando roubar a bola,
(b) Com um contato duro (excesso de força)

INTERPRETAÇÃO: *Em ambos os casos, Est é uma falta antidesportiva B1.*

37.11 **EXEMPLO**: Finalizando seu contra ataque, A1 tem a bola em suas mãos em seu ato de arremesso quando B1 faz um contato no braço de A1 por trás:

(a) Tentando bloquear a bola.
(b) Com um contato duro (excessivo uso de força)

INTERPRETAÇÃO: *O contato deve ser penalizado como:*
(a) *Esta é uma falta pessoa de B1l.*
(b) *Esta é uma falta antidesportiva.*

37.12 EXEMPLO: A1 dribla em sua quadra de defesa quando B1 tapeia a bola nas mãos de A1 para a quadra de ataque da equipe B. Antes de B1 obter o controle de bola, A1 o empurra por trás para parar o contra-ataque. Não há jogador oponente entre B1, a bola e a cesta dos oponentes.

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma falta antidesportiva de A1.*

37.13 DETERMINAÇÃO: Após um jogador ter sido sancionado com a sua quinta falta pessoal, ele se torna um jogador excluído. Qualquer outra posterior falta técnica, antidesportiva ou desqualificante neste jogador deverá ser registrada no técnico principal como "B" penalizada em conformidade.

37.14 EXEMPLO: B1 comete falta no driblador A1, esta é a quinta falta pessoal de B1 e a segunda falta da equipe B no quarto. Enquanto se dirigia ao seu banco, B1 empurra A2.

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

37.15 EXEMPLO: A1 comete falta em B1, esta é a quinta falta de A1. Esta é a terceira falta da equipe A no quarto. Enquanto se dirigia para o banco de sua equipe, A1 é sancionado com uma falta técnica por agredir verbalmente um dos árbitros.

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

37.16 EXEMPLO: A1 comete falta em B1. Esta é a quinta falta de A1 e a segunda falta da equipe A no quarto. Enquanto se dirigia para o banco de sua equipe, A1 empurra B1. B1 então empurra A1. B1 é sancionado com uma falta antidesportiva.

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

Art. 38 Falta Desqualificante

38.1 **DETERMINAÇÃO:** Qualquer pessoa desqualificada não é mais uma pessoa permitida a sentar no banco da sua equipe. Portanto, ele não pode ser mais penalizado por qualquer comportamento antidesportivo.

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

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

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

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

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

38.5 **DETERMINAÇÃO:** Quando o técnico principal é sancionado com uma falta desqualificante , deverá ser registrada como "D2".
Quando qualquer outra pessoa permitida a sentar no banco da sua equipe é desqualificado, o técnico principal deverá ser sancionado com uma falta técnica, registrada como "B2". A penalidade deverá ser a mesma como para qualquer outra falta desqualificante.

38.6 **EXEMPLO:** A1 é sancionado com sua quinta falta pessoal. Esta é a segunda falta da equipe A no quarto. Enquanto A1 se dirige para o banco de sua equipe, A1 agride verbalmente um árbitro. A1 é sancionado com uma falta desqualificante.

INTERPRETAÇÃO: *Com sua quinta falta pessoal***,** *A1 se tornou um jogador excluído desqualificado por abusar verbalmente de um árbitro. A falta desqualificante de A1 deverá ser registrada na súmula em A1, como "D" e no técnico principal da equipe A, como "B2". Qualquer jogador da equipe B deverá tentar 2 lances livres sem nenhum jogador posicionado para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B na linha de reposição na sua quadra de ataque. A equipe B deverá ter 14 segundos no relógio.*

38.7 **EXEMPLO:** A1 é sancionado com sua quinta falta pessoal. Esta é a segunda falta da equipe A no quarto. Enquanto A1 se dirige para o banco de sua equipe, A1 golpeia com um soco o rosto de B2. A1 é sancionado com uma falta desqualificante.

INTERPRETAÇÃO: *Com sua quinta falta pessoal, A1 se tornou um jogador excluído desqualificado por golpear B2. A falta desqualificante de A1 deverá ser registrada na súmula em A1, como "D" e no técnico principal da equipe A, como "B2". B2 deverá tentar 2 lances livres sem nenhum jogador posicionado para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B na linha de reposição na sua quadra de ataque. A equipe B deverá ter 14 segundos no relógio.*

38.8 **DETERMINAÇÃO:** Uma falta desqualificante é qualquer ação antidesportiva flagrante por um jogador ou uma pessoa permitida a sentar no banco da sua equipe. A falta desqualificante pode ser um resultado de suas ações:

(a) Dirigida a uma pessoa da equipe adversária, árbitros, oficiais de mesa e comissário.
(b) Dirigida a qualquer membro de sua própria equipe.
(c) Por danificar intencionalmente equipamento de jogo

38.9 **EXEMPLO:** As seguintes ações flagrantes antidesportivas podem ocorrer:

(a) A1 golpeia seu companheiro de equipe A2.
(b) A1 deixa a quadra de jogo e golpeia um espectador.
(c) A6 em sua área de banco golpeia seu companheiro de equipe A7.
(d) A6 bate na mesa de controle e danifica o relógio de 24 segundos.

INTERPRETAÇÃO: *Em (a) e (b) A1 deverá ser desqualificado. A falta desqualificante de A1 deverá ser sancionada nele, registrada como "D2".*
Em (c) e (d) A6 deverá ser desqualificado. A falta desqualificante de A6 deverá ser sancionada em seu técnico principal, registrada como "B2".

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

38.10 **DETERMINAÇÃO:** Se um jogador é desqualificado e no caminho para o seu vestiário age de uma maneira consistente com uma falta antidesportiva ou desqualificante, estas ações adicionais não deverão ser penalizadas e deverão somente ser informadas ao órgão dirigente da competição.

38.11 **EXEMPLO:** A1 é sancionado com uma falta desqualificante por abusar verbalmente um árbitro. No caminho para o seu vestiário

(a) A1 empurra B1 de uma maneira consistente com uma falta antidesportiva.
(b) A1 golpeia B1 de uma maneira consistente com uma falta desqualificante.

INTERPRETAÇÃO: *Após A1 ser desqualificado, suas adicionais faltas não podem ser sancionadas e penalizadas. A ação de A1 deverá ser informada pelo árbitro principal ou comissário, se presente, ao órgão dirigente da competição.*
Em ambos os casos, deverão ser concedidos para a equipe B 2 lances livres sem jogadores posicionados para rebote pela falta desqualificante de A1. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B na linha de reposição em sua quadra de ataque. A equipe B deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.

Art. 39 Briga

39.1 **DETERMINAÇÃO:** Se após uma situação de briga todas as penalidades se cancelam entre si, para a equipe que estava com o controle de bola ou tinha o direito a bola quando a situação de briga iniciou deverá ser concedida a bola para uma reposição no lugar mais próximo onde a bola estava localizada quando a briga iniciou. A equipe deverá ter o tempo restante no relógio de 24 segundos quando o jogo foi paralisado.

39.2 **EXEMPLO:** A equipe A tem o controle de bola por:

(a) 20 segundos,
(b) 5 segundos.

quando ocorre uma situação que pode levar à uma briga. Os árbitros desqualificam 2 substitutos de cada equipe por abandonarem suas áreas de banco.

INTERPRETAÇÃO: *O jogo deverá ser reiniciado com a equipe A, a qual controlava a bola antes da briga ter iniciado, com uma reposição no lugar mais próximo onde a bola estava localizada quando a briga começou com*

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

no relógio de 24 segundos.

39.3 **DETERMINAÇÃO:** Um técnico principal deverá ser sancionado com uma única falta técnica por uma desqualificação sua, de seu primeiro assistente técnico (se um ou ambos não ajudam os árbitros a manter ou restaurar a ordem), substituto, jogador excluído ou membro acompanhante de equipe por abandonar a área de banco da equipe durante uma situação de briga. Se a falta técnica inclui a desqualificação do técnico principal ela deverá ser registrada na súmula como "D2". Se a falta técnica inclui somente a(s) desqualificação(s) de outras pessoas permitidas a sentar no banco ela deverá ser registrada como "B2". A penalidade deverá ser 2 lances livres e posse de bola para os oponentes.
Para cada falta desqualificante adicional, a penalidade deverá ser 2 lances livres e posse de bola para os oponentes.
Todas as penalidades deverão ser administradas, a menos que existam penalidades iguais de ambas equipes para serem canceladas. Neste caso, o jogo deverá ser reiniciado na linha de reposição da equipe na quadra de ataque da equipe como para qualquer outra falta desqualificante. A equipe oponente deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.

39.4 **EXEMPLO**: Durante uma situação de briga, A6 entra na quadra de jogo. A6 deverá ser desqualificado.

INTERPRETAÇÃO: *A desqualificação de A6 deverá ser registrada como "D" e seus espaços remanescentes de faltas deverão ser registrados como "F". O técnico principal da equipe A deverá ser sancionado com uma falta técnica, registrada como "B2". Qualquer jogador da equipe B deverá tentar 2 lances livres sem jogadores posicionados para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B na linha de reposição na sua quadra de ataque de sua equipe. A equipe B deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.*

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

INTERPRETAÇÃO: *A1 e B1 deverão ser desqualificados, registrado como "Dc". A7 deverá ser desqualificado, registrado como "D2". Na súmula de jogo os espaços de faltas restantes de A7 deverão ser registrados com "F". A6 e B6 deverão ser desqualificados por terem entrado na quadra de jogo durante uma briga, registrados com "D". Os espaços de faltas restantes de A6 e B6 deverão ser registrados com "F". O técnico principal da equipe A e o técnico principal da equipe B deverão ser sancionados com faltas técnicas, registradas como "Bc". As penalidades por ambas as faltas desqualificantes (A1,B1) e ambas as faltas técnicas (A6,B6) deverão ser canceladas entre si. A penalidade da desqualificação de A7 por seu envolvimento ativo na briga, registrado como "D2", deverá ser administrado. O substituto de B1 deverá tentar 2 lances livres sem jogadores posicionados para rebote, O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para equipe B na linha de reposição em sua quadra de ataque. A equipe B deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.*

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

INTERPRETAÇÃO: *A1 e B1 deverão ser desqualificados, registrado como "Dc". As penalidades por ambas as faltas desqualificantes (A1, B1) deverão ser canceladas entre si. O técnico principal da equipe A deverá ser sancionado com uma falta técnica, registrada como "B2" por A6 e o gerente terem deixado a área de banco. A6 deverá ser desqualificado por seu envolvimento ativo na briga, registrado como "D2". Na súmula de jogo os espaços restantes de A6 deverão ser registrados com "F". A falta desqualificante do gerente da equipe A por seu envolvimento ativo na briga deverá ser sancionada para o técnico principal com um "B2" circulado e não deverá contar para a possível desqualificação do jogo do técnico principal.*
Qualquer jogador (es) da equipe B deverá tentar 6 lances livres (2 lances livres pela falta técnica para o técnico principal da equipe A já que A6 e o gerente da equipe A deixaram sua área de banco, 2 lances livres pela falta desqualificante de A6 pelo seu envolvimento ativo na situação de briga e 2 lances livres pela falta técnica do técnico principal da equipe A pelo gerente da equipe A ter sido desqualificado por seu envolvimento ativo na situação de briga).
O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para equipe B na linha de reposição em sua quadra de ataque, A equipe B deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.

39.7 **EXEMPLO:** O técnico principal da equipe A deixa a área de banco da equipe e participa ativamente numa situação de briga na quadra de jogo empurrando fortemente B1.

INTERPRETAÇÃO: *O técnico principal da equipe A deverá ser sancionado com uma falta desqualificante por ter deixado a área de banco da equipe e não auxiliar os árbitros a restaurar a ordem, registrada na súmula de jogo como "D2". O técnico principal da equipe A não deverá ser sancionado com uma outra falta desqualificante por seu envolvimento ativo na briga. O espaço de faltas restante do técnico principal de A deverá ser registrado na súmula de jogo com "F". Qualquer jogador da equipe B deverá tentar 2 lances livres sem nenhum jogador posicionado para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B na linha de reposição em sua quadra de ataque. A equipe B deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.*

Art. 42 Situações Especiais

42.1 **DETERMINAÇÃO:** Em situações especiais de jogo com potenciais penalidades para serem administradas durante o mesmo período de cronômetro de jogo paralisado, os árbitros devem prestar especial atenção à ordem em que as violações ou faltas ocorreram para a determinação de quais penalidades deverão ser administradas e quais penalidades deverão ser canceladas.

42.2 **EXEMPLO:** A1 tenta um arremesso no arpara uma cesta de campo quando o sinal do relógio de 24 segundos soa. Após o sinal, com A1 ainda no ar, B1 é sancionado com uma falta antidesportiva em A1 e:

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

INTERPRETAÇÃO: *Em todos os casos, a falta antidesportiva de B1 não poderá ser desconsiderada.*
(a) A violação do relógio de 24 segundos pela equipe A (a bola não tocou o aro) deverá ser desprezada, pois ocorreu após a falta antidesportiva. A1 deverá tentar 2 ou 3 lances livres sem jogadores posicionados para rebote.
(b) Esta não é uma violação do relógio de 24 segundos pela equipe A. A1 deverá tentar 2 ou 3 lances livre sem jogadores posicionados para rebote.
(c) Deverão ser concedidos 2 ou 3 pontos para A1 e 1 lance livre adicional sem jogadores posicionados para rebote.
Em todos os casos, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para equipe A na linha de reposição em sua quadra de ataque. A equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.

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

INTERPRETAÇÃO: *A falta de B2 deverá ser desconsiderada, a menos que esta seja uma falta antidesportiva ou uma falta desqualificante.*

42.4 **EXEMPLO:** B1 é sancionado com uma falta antidesportiva no driblador A1. Após a falta, o técnico principal da equipe A e o técnico principal da equipe B são sancionados com faltas técnicas.

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

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

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

42.6 **EXEMPLO:** B1 é sancionado com uma falta em A1 que estava em uma tentativa de cesta de campo convertida. A1 então é sancionado com uma falta técnica, seguida por uma falta técnica do técnico principal da equipe B.

INTERPRETAÇÃO: *A cesta de A1 deverá contar. As penalidades para todas as faltas são iguais e deverão ser canceladas na ordem em que elas foram sancionadas. A penalidade pela falta pessoal de B1 e a falta técnica de A1 deverão ser canceladas entre si. Pela falta técnica do técnico principal da equipe B, qualquer jogador da equipe A deverá tentar 1 lance livre sem jogadores posicionados para rebote. O jogo deverá ser reiniciado como após de qualquer cesta de campo convertida.*

42.7 **EXEMPLO:** B1 é sancionado com uma falta antidesportiva em A1, que estava em uma tentativa de cesta de campo convertida. Então, A1 é sancionado com uma falta técnica,

INTERPRETAÇÃO: *A cesta de A1 deverá contar. As penalidades por ambas as faltas não são iguais e não deverão se cancelar entre si. Qualquer jogador da equipe B deverá tentar 1 lance livre sem jogadores posicionados para rebote. A1 deverá tentar 1 lance livre sem jogadores posicionados para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A na linha de reposição na quadra de ataque de sua equipe. A equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.*

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

INTERPRETAÇÃO: *B1 é sancionado com uma falta pessoal. A1 é sancionado com uma falta técnica. Qualquer jogador da equipe B deverá tentar 1 lance livre sem jogadores posicionados para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no lugar mais próximo de onde a falta em B1 ocorreu. A equipe A deverá ter o tempo restante no relógio de 24 segundos, se 14 segundos ou mais são mostrados no relógio de 24 segundos**.** *A equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos, se 13 segundos ou menos são mostrados no relógio de 24 segundos.*

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

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

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

INTERPRETAÇÃO: *B1 é sancionado com uma falta pessoal. A1 é sancionado com uma falta desqualificante. A posse de bola da equipe A deverá ser cancelada, pois há uma*

penalidade adicional a ser administrada. Qualquer jogador da equipe B deverá tentar 2 lances livres sem nenhum jogador posicionado para rebote. O jogo deverá ser

reiniciado com uma reposição para a equipe B na linha de reposição na quadra de ataque de sua equipe. A equipe B deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.

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

INTERPRETAÇÃO: *B1 é sancionado com uma falta pessoal. A1 é sancionado com uma falta desqualificante. O substituto de A1 deverá tentar 2 lances livres sem nenhum jogador posicionado para rebote. Qualquer jogador da equipe B deverá tentar então 2 lances livres sem nenhum jogador posicionado para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B na linha de reposição na quadra de ataque de sua equipe. A equipe B deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.*

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

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

INTERPRETAÇÃO: *Em todos os casos, pela falta técnica de B2, qualquer jogador da equipe A deverá tentar 1 lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote. Depois do lance livre:*

(a) O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no lugar mais próximo de onde a falta em A1 ocorreu. A equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.
(b) A 1 deverá tentar 2 lances livres e o jogo deverá continuar como após qualquer último lance livre.
(c) A 1 deverá tentar 2 ou 3 lances livres e o jogo deverá continuar como após qualquer último lance livre.
(d) A cesta de A1 deverá contar. A1 deverá tentar 1 lance livre e o jogo deverá continuar como após qualquer último lance livre.

42.13 EXEMPLO: Restando 8 segundos no relógio de 24 segundos, B1 é sancionado com uma falta antidesportiva em A1. Depois disso:

(a) A2,
(b) B2.

é então sancionado com uma falta técnica.

INTERPRETAÇÃO:

(a) *Qualquer jogador da equipe B deverá tentar 1 lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote.*
(b) *Qualquer jogador da equipe A deverá tentar 1 lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote.*

Em ambos os casos, após o lance livre pelas faltas técnicas de A2 e B2. A1 deverá tentar 2 lances livres sem jogadores posicionados para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A na linha de reposição na quadra de ataque de sua equipe. A equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.

42.14 DETERMINAÇÃO: Se faltas duplas ou faltas com penalidades iguais são sancionadas durante situações de lance livre, as faltas deverão ser registradas na súmula de jogo, entretanto, as penalidades não deverão ser administradas.

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

(a) A2 e B2 são sancionados com uma falta dupla.
(b) A2 e B2 são sancionados com faltas técnicas.

INTERPRETAÇÃO: *As penalidades de faltas iguais em A2 e B2 deverão ser canceladas. A1 deverá tentar seu segundo lance livre. O jogo deverá ser reiniciado como após qualquer último lance livre.*

42.16 EXEMPLO: São concedidos 2 lances livres para A1. Ambos os lances livres são convertidos. Após o último lance livre, mas antes da bola se tornar viva:

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

INTERPRETAÇÃO: *As penalidades das faltas iguais em A2 e B2 deverão ser canceladas. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição na linha final, como após qualquer último lance livre convertido.*

42.17 DETERMINAÇÃO: Se uma falta técnica é marcada, a penalidade de lance livre deverá ser administrada imediatamente sem nenhum jogador posicionado para rebote. Isto não é válido para uma falta técnica sancionada no técnico principal pela desqualificação do primeiro assistente técnico, substituto, jogador excluído e membro acompanhante de equipe. A penalidade por tal falta técnica (2 lances livres e uma reposição na linha de reposição na quadra de ataque da equipe) deverá ser administrada na ordem em que todas as faltas e violações tenham ocorrido, a menos que elas tenham sido canceladas.

42.18 EXEMPLO: B1 comete falta em A1. Esta é a quinta falta da equipe B no quarto. Uma situação que pode levar a uma briga então ocorre na quadra de jogo. A6 entra na quadra de jogo, mas não participa ativamente na briga.

INTERPRETAÇÃO: *A6 deverá ser desqualificado por ter entrado na quadra de jogo durante uma situação de briga. O técnico principal da equipe A deverá ser sancionado com uma falta técnica, registrada como "B2". A1 deverá tentar 2 lances livres sem nenhum jogador posicionado para rebote. Qualquer jogador da equipe B deverá tentar 2 lances livres pela falta técnica do técnico principal da equipe A. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para equipe B na linha de reposição na sua quadra de ataque. A equipe B deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.*

42.19 DETERMINAÇÃO: No caso de faltas duplas e após o cancelamento de penalidades iguais em ambas as equipes, se não houver outras penalidades restantes para administração, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição pela equipe que tinha o controle de bola ou que tinha o direito à bola antes da primeira infração.
No caso de nenhuma equipe tinha o controle de bola ou tinha direito à bola antes da primeira infração, esta é uma situação de bola ao alto. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição de posse alternada.

42.20 EXEMPLO: Durante o intervalo de jogo, entre o primeiro e o segundo quarto, A1 e B1 são sancionados com faltas desqualificantes ou o técnico principal da equipe A e da equipe B são sancionados com faltas técnicas.

A seta de posse alternada aponta para a:
(a) Equipe A.
(b) Equipe B.

INTERPRETAÇÃO:

(a) O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no prolongamento da linha central estendida, do lado oposto da mesa de controle. Quando a bola toca ou é legalmente tocada por um jogador na quadra de jogo, a direção da seta deverá ser invertida em favor da equipe B.
(b) O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B no prolongamento da linha central estendida, do lado oposto da mesa de controle. Quando a bola toca ou é legalmente tocada por um jogador na quadra de jogo, a direção da seta deverá ser invertida em favor da equipe A.

42.21 EXEMPLO: A1 dribla a bola e comete:

(a) Uma falta de carga em B1
(b) Uma violação de dois dribles.

Antes da bola estar a disposição para uma reposição da equipe B, B2 comete falta em A2. Esta é a terceira falta da equipe B no quarto.

INTERPRETAÇÃO: *Ambas as infrações ocorrem no mesmo período de cronômetro de jogo paralisado e antes da bola se tornar viva pela segunda infração. Portanto, as penalidades iguais deverão ser canceladas.*
Como a equipe A tinha o controle da bola antes da primeira infração, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no lugar mais próximo de onde A1 cometeu:

(a) A falta
(b) A violação de dois dribles.

A equipe A deverá ter o tempo restante no relógio de 24 segundos

42.22 EXEMPLO: A1 dribla a bola e comete:

(c) Uma falta de carga em B1

(d) Uma violação de dois dribles.

B1 tem a bola em suas mãos para uma reposição quando B2 comete falta em A2. Esta é a terceira falta da equipe B no quarto.

INTERPRETAÇÃO: *Ambas as infrações ocorrem no mesmo período de cronômetro de jogo paralisado. A falta de B2 ocorreu depois da bola se tornar viva para a reposição de B1. Portanto, as penalidades iguais não deverão ser canceladas.*
O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no lugar mais próximo de onde a falta de B2 ocorreu.

Art. 44 Erros Corrigíveis

44.1 **DETERMINAÇÃO:** Para ser corrigível, o erro deve ser reconhecido pelos árbitros, oficiais de mesa ou comissário, se presente, antes que a bola se torne viva, depois da primeira bola morta, após o cronômetro de jogo ter sido acionado logo que o erro ocorreu. Isto é:

Erro ocorre durante uma bola morta	O erro é corrigível
Bola viva	O erro é corrigível
Cronômetro de jogo é acionado ou continua ligado	O erro é corrigível
Bola morta	O erro é corrigível
Bola viva	O erro já não é mais corrigível

Após a correção do erro, o jogo deverá ser reiniciado e a bola deverá ser concedida para a equipe com direito à bola no momento em que jogo foi interrompido para corrigir o erro.

44.2 **EXEMPLO:** B1 comete falta em A1. Esta é a quarta falta da equipe B no quarto. São erroneamente concedidos 2 lances livres para A1. Após o último lance livre convertido, o jogo continua. B2 na quadra de jogo, dribla e faz uma cesta.
O erro é descoberto:

(a) Antes,
(b) Depois
da bola estar à disposição do jogador da equipe A para uma reposição na linha final.

INTERPRETAÇÃO: *A cesta de B2 deverá contar.*

(a) O erro ainda é corrigível. Os lances livres independentemente de convertidos ou não convertidos deverão ser cancelados. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A na linha final onde o jogo foi paralisado para corrigir o erro.
(b) O erro não é mais corrigível e o jogo continua.

44.3 **EXEMPLO:** B1 comete falta em A1. Esta é a quinta falta da equipe B no quarto. São concedidos 2 lances livres para A1. Após o primeiro lance livre convertido, B2 erroneamente pega a bola e passa a bola da linha final para B3. Restando 18 segundos no relógio de 24 segundos, B3 dribla em sua quadra de ataque quando o erro de não ter sido cobrado o segundo lance livre de A1 é reconhecido.

INTERPRETAÇÃO: *O jogo deverá ser paralisado imediatamente. A1 deverá tentar seu segundo lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B no lugar mais próximo de onde o jogo foi paralisado, A equipe B deverá ter 18 segundos no relógio de 24 segundos.*

44.4 **DETERMINAÇÃO:** Se o erro constitui do jogador errado tentar lance(s) livre(s), o(s) lances(s) livres(s) deverá(ão) ser cancelado(s). A bola deverá ser concedida para os oponentes para uma reposição no prolongamento da linha de lance livre, a menos que o jogo tenha iniciado. Neste caso, a bola deverá ser concedida para uma reposição no local mais próximo de onde o jogo foi paralisado, a menos que penalidades de outras infrações tenham que ser administradas. Se os árbitros descobrirem antes da bola ter saído das mãos do arremessador do lance livre para o primeiro lance livre, que um jogador errado tem a intenção de tentar o(s) lance(s) livre(s), ele deverá ser

imediatamente substituído pelo arremessador correto de lance livre, sem nenhuma sanção.

44.5 **EXEMPLO:** B1 comete falta em A1 Esta é a sexta falta da equipe B no quarto. São concedidos 2 lances livres para A1. Ao invés de A1, é A2 que tenta 2 lances livres. O erro é reconhecido:

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

INTERPRETAÇÃO:

(a) O erro deverá ser imediatamente corrigido. A1 deverá tentar 2 lances livres, sem nenhuma sanção para a equipe A.
(b) e (c) Os 2 lances livres deverão ser cancelados. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B, no prolongamento da linha de lance livre em sua quadra de defesa.

Se a falta de B1 é uma falta antidesportiva, o direito a posse de bola como parte da penalidade é cancelado. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B, no prolongamento da linha de lance livre em sua quadra de defesa.

44.6 **EXEMPLO:** B1 comete falta em A1 que já estava em ato de arremesso. São concedidos 2 lances livres para A1. Ao invés de A1 é A2 que tenta os 2 lances livres. No segundo lance livre a bola toca no aro, A3 pega o rebote e marca 2 pontos. O erro é reconhecido antes da bola estar à disposição para uma reposição para a equipe B em sua linha final.

INTERPRETAÇÃO: *Os 2 lances livres independentemente de convertidos ou não convertidos deverão ser cancelados. A cesta de campo de A3 deverá permanecer válida. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B no lugar mais próximo onde foi paralisado para correção do erro, neste caso, na linha final da equipe B.*

44.7 **EXEMPLO:** B1 comete falta em A1 na tentativa não convertida de uma cesta de campo de 2 pontos. Após isso, o técnico principal da equipe B é sancionado com uma falta técnica. Ao invés de A1 tentar 2 lances livres pela falta cometida por B1, é A2 que tenta todos os 3 lances livres. O erro é reconhecido antes da bola ter deixado as mãos de A2 para o seu terceiro lance livre.

INTERPRETAÇÃO: *O primeiro lance livre pela penalidade de falta técnica do técnico principal da equipe B foi legalmente realizado por A2. Os próximos 2 lances livres, independentemente de convertidos ou não convertidos, tentados por A2 ao invés de A1 deverão ser cancelados. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B no prolongamento da linha de lance livre em sua quadra de defesa.*

44.8 **EXEMPLO:** B1 comete falta no driblador A1, quando o sinal do cronômetro de jogo soa para o final do terceiro período. Esta é a sexta falta da equipe B no quarto. Os árbitros decidem que a falta de B1 ocorreu quando restavam 0.3 segundos no cronometro de jogo. São concedidos 2 lances livres para A1. Ao invés de A1, é A2 que tenta os 2

lances livres. O erro é reconhecido depois da bola ter deixado as mãos de A2 para o seu primeiro lance livre.

INTERPRETAÇÃO: *Os 2 lances livres de A1 deverão ser cancelados. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B na linha de lance livre estendida em sua quadra de defesa, com 0.3 segundo no cronometro de jogo.*

44.9 DETERMINAÇÃO: Após o erro ser corrigido, o jogo deverá ser reiniciado no lugar mais próximo de onde o jogo foi paralisado para corrigir o erro, a menos que a correção envolva conceder lance(s) livre(s) merecido(s) e:

(a) Se não houver mudança de posse de bola da equipe após o erro ser cometido, o jogo deverá ser reiniciado como após qualquer último lance(s) livre(s).
(b) Se não houver mudança de posse de bola da equipe após o erro ser cometido, e a mesma equipe marcar uma cesta, o erro deverá ser desconsiderado e o jogo deverá ser reiniciado como após qualquer cesta de campo.

44.10 EXEMPLO: B1 comete falta em A1. Esta é a quinta falta da equipe B no quarto. Erroneamente é concedida uma reposição para a equipe A, ao invés de 2 lances livres para A1. A2 dribla quando B2 tapeia a bola para fora da quadra de jogo. O técnico principal da equipe A solicita um tempo debitado. Durante o tempo debitado, os árbitros reconhecem o erro de que 2 lances livres deveriam ter sido concedidos para A1.

INTERPRETAÇÃO: *A1 deverá tentar 2 lances livres e o jogo deverá ser reiniciado como após qualquer último lance livre.*

44.11 EXEMPLO: Restando 2 segundos no cronometro de jogo B1 comete falta em A1. Esta é a quinta falta da equipe B no quarto. Erroneamente é concedida uma reposição para a equipe A, ao invés de 2 lances livres para A1. A2 que irá repor passa a bola para A3 na quadra de jogo e o quarto termina. Durante o seguinte intervalo de jogo, os árbitros reconhecem o erro de que deveriam ter sido concedidos 2 lances livres para A1. A seta de posse alternada está em favor da equipe A.

INTERPRETAÇÃO: *O erro ainda é corrigível. A1 deverá tentar 2 lances livres sem nenhum jogador posicionado para rebote. O segundo quarto deverá iniciar com uma reposição de posse alternada para a equipe A na linha central estendida.*

44.12 EXEMPLO: B1 comete falta em A1. Esta é a quinta falta da equipe B no quarto. Erroneamente é concedida uma reposição para a equipe A, ao invés de 2 lances livres para A1. Após a reposição, B1 comete falta em A2 em sua tentativa de cesta de campo não convertida. São concedidos 2 lances livres para A2. É concedido um tempo debitado para a equipe A. Durante o tempo debitado, os árbitros reconhecem o erro de que deveriam ter sido concedidos 2 lances livres para A1.

INTERPRETAÇÃO: *A1 deverá tentar 2 lances livres sem nenhum jogador posicionado para rebote. A2 deverá então tentar 2 lances livres e o jogo deverá continuar como após qualquer último lance livre.*

44.13 EXEMPLO: B1 comete falta em A1. Esta é a quinta falta da equipe B no quarto. Erroneamente é concedida uma reposição para a equipe A, ao invés de 2 lances livres

para A1. Após a reposição, A2 marca uma cesta de campo. Antes da bola se tornar viva, os árbitros reconhecem o erro.

INTERPRETAÇÃO: *O erro deverá ser desprezado. O jogo deverá reiniciar como após qualquer cesta de campo convertida.*

44.14 EXEMPLO: B1 comete falta em A1. Esta é a quinta falta da equipe B no quarto. Os árbitros agora reconhecem que A1 tem o logo errado em sua camiseta. A1 recebe assistência do gerente da sua equipe para cobrir o logo e, portanto, é substituído por A6. O jogo é erroneamente reiniciado com uma reposição para a equipe A ao invés de 2 lances livres para A1. Os árbitros reconhecem o erro após a reposição e param o jogo.

INTERPRETAÇÃO: *O erro ainda é corrigível. A1 foi substituído devido a ter recebido uma assistência de um membro acompanhando de sua delegação. Se a camiseta de A1 agora está correta, A1 deverá entrar novamente na quadra de jogo e tentar 2 lances livres. Se a camiseta de A1 ainda não está correta, A6 deverá tentar 2 lances livres. Em ambos os casos, o jogo deverá continuar como após qualquer último lance livre.*

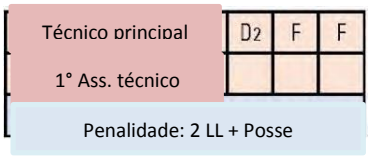
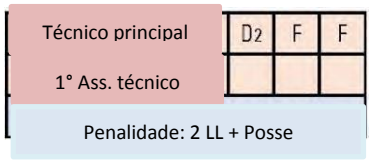
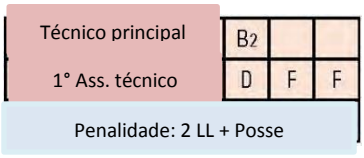
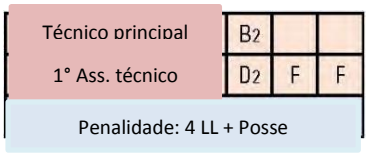
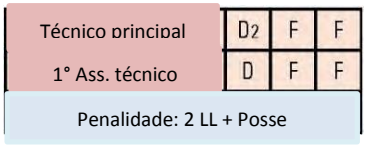
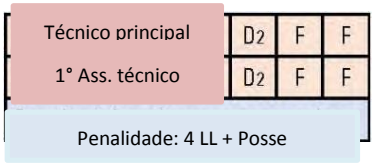
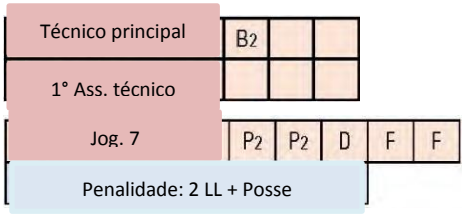
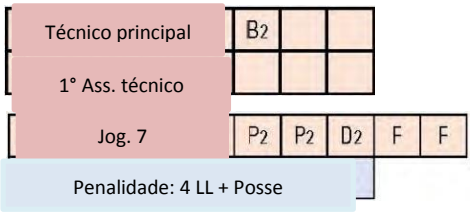
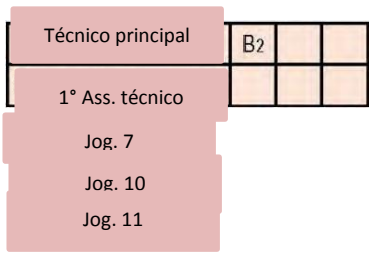
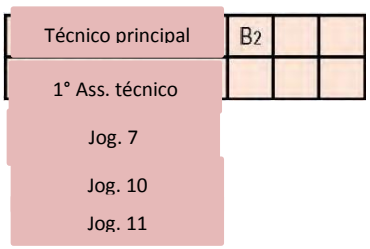
44.15 DETERMINAÇÃO: Um erro na manutenção do tempo de jogo envolvendo o tempo consumido ou omitido no cronômetro de jogo pode ser corrigido pelos árbitros em qualquer tempo antes do árbitro principal (crew chief) ter assinado a súmula de jogo.

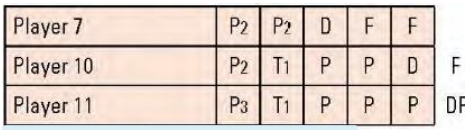
44.16 EXEMPLO: Restando 7 segundos no cronômetro de jogo no quarto quarto e com o placar equipe A 76 x B 76, é concedida uma reposição para equipe A em sua quadra de ataque. Depois da bola ter tocado um jogador na quadra de jogo, o cronômetro foi acionado com 3 segundos de atraso. Depois de mais 4 segundos, A1 marca uma cesta. Neste momento os árbitros reconhecem que o cronômetro de jogo foi acionado com 3 segundos de atraso.

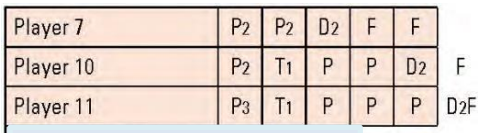
INTERPRETAÇÃO: *Se os árbitros concordam que a cesta de campo de A1 foi marcada dentro do tempo de jogo restante de 7 segundos, a cesta de campo de A1 deverá contar. Além disso, se os árbitros concordam que o cronômetro de jogo foi acionado com 3 segundos de atraso, não há tempo restante. Os árbitros decidem que o jogo terminou.*

B – Súmula – Falta desqualificante

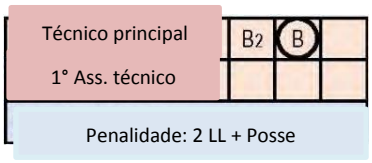
B-1 Exemplos de faltas desqualificantes de várias pessoas:

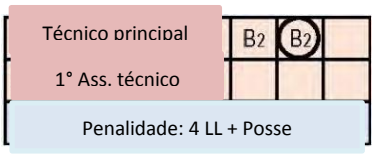
	Por deixar a área de banco da equipe e não auxiliar os árbitros a manter ou restabelecer a ordem	**Por envolvimento ativo numa briga**
1. Somente o técnico principal é desqualificado		
2. Somente o primeiro assistente técnico é desqualificado		
3. Ambos o técnico principal e o primeiro assistente técnico é desqualificado		
4. Um substituto é desqualificado		
5. Dois substitutos e um jogador excluído são desqualificados		



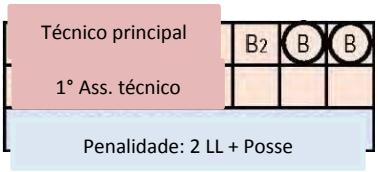


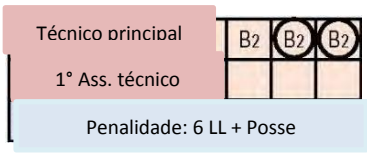
6. Um Membro acompanhante de delegação é desqualificado





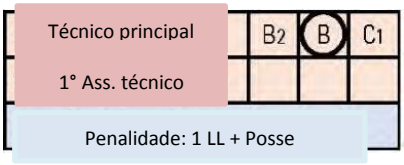
7. Dois Membros acompanhantes de delegação são desqualificados





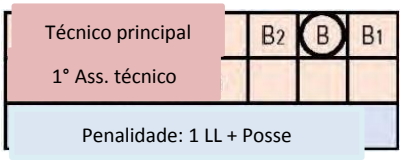
B-2 Exemplos de faltas técnicas no técnico principal por seu comportamento pessoal antidesportivo ou por qualquer outra razão, combinada com uma desqualificação de um membro acompanhante de delegação por deixar a área de banco de equipe durante uma briga.

1. No primeiro quarto há uma situação de briga com a desqualificação de um **membro acompanhante de delegação.** No terceiro quarto, uma falta técnica é marcada no **técnico principal** por seu comportamento pessoal antidesportivo



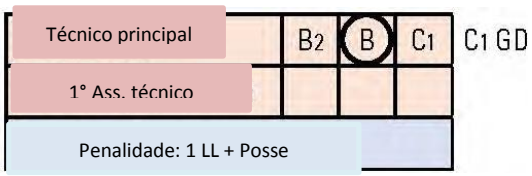
Técnico principal **não é desqualificado**

2. No primeiro quarto há uma situação de briga com a desqualificação de um **membro acompanhante de delegação.** No terceiro quarto, uma falta técnica é marcada no **técnico principal** por qualquer outra razão.



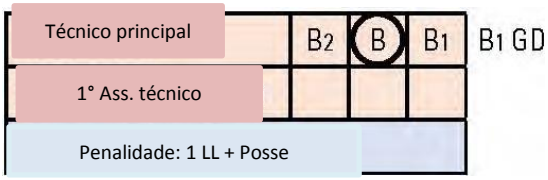
Técnico principal **não é desqualificado**

3. No primeiro quarto há uma situação de briga com a desqualificação de um **membro acompanhante de delegação.**
No terceiro quarto, uma falta técnica é marcada no **técnico principal** por seu comportamento pessoal antidesportivo.
No quarto quarto, uma outra falta técnica é marcada no **técnico principal** por seu comportamento pessoal antidesportivo



Técnico principal **é desqualificado por 2 faltas C**

4. No primeiro quarto há uma situação de briga com a desqualificação de um **membro acompanhante de delegação.**
No terceiro quarto, uma falta técnica é marcada no **técnico principal** por qualquer outra razão.
No quarto quarto, uma outra falta técnica é marcada no **técnico principal** por qualquer outra razão.



Técnico principal **é desqualificado por 3 faltas B**

F – Sistema de repetição instantânea

1. Princípios gerais

F-1.1 DETERMINAÇÃO: Os árbitros deverão manter ambas as equipes na quadra de jogo no final do quarto ou da prorrogação se o SRI for usado.

F-1.2 EXEMPLO: A1 converte um arremesso para uma cesta de campo. Aproximadamente ao mesmo tempo o sinal do cronômetro de jogo soa para o final do quarto. Os árbitros têm dúvida se o arremesso de A1 foi realizado durante o tempo de jogo e decidem usar a revisão do SRI. As equipes estão se dirigindo para seus bancos.

INTERPRETAÇÃO: *Os árbitros deverão manter ambas as equipes na quadra de jogo. O intervalo de jogo deverá começar após a comunicação da decisão final do árbitro.*

F-1.3 DETERMINAÇÃO: Antes do jogo, o árbitro (crew chief) aprova o SRI e informa ambos os técnicos principais sobre sua disponibilidade. Somente o SRI aprovado pelo árbitro (crew chief) pode ser utilizado para uma revisão do SRI.

F-1.4 EXEMPLO: A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo que é convertido, quando o sinal do cronômetro de jogo soa para o final da partida. Não existe um equipamento de SRI aprovado disponível, mas o gerente da equipe B afirma que o jogo foi filmado pela câmera de vídeo da equipe a partir de uma posição elevada e apresenta o material aos árbitros para uma revisão.

INTERPRETAÇÃO: *A solicitação do gerente da equipe B para usar o vídeo da sua equipe para uma revisão de SRI deverá ser negada.*

F-1.5 DETERMINAÇÃO: Quando os árbitros usam uma revisão de SRI para decidir se uma cesta de campo convertida deverá contar 2 ou 3 pontos, a revisão de SRI deverá ser conduzida na primeira oportunidade quando o cronometro de jogo é paralisado e a bola está morta.
Quando o cronometro de jogo mostrar 2:00 minutos ou menos no quarto quarto ou em qualquer prorrogação, a revisão de SRI deverá ser conduzida tão logo a bola entre na cesta e o cronometro de jogo paralisado.

F-1.6 EXEMPLO: A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo de 3 pontos que é convertido. Os árbitros têm dúvida se o arremesso foi realizado da área de campo de 3 pontos.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão do SRI deverá ser conduzida na primeira oportunidade quando o cronometro de jogo é paralisado e a bola está morta.*

A primeira oportunidade é sempre que o jogo é paralisado pelos árbitros por qualquer razão.

Entretanto, quando o cronometro de jogo mostra 2:00 minutos ou menos no quarto quarto ou em qualquer prorrogação, a revisão do SRI deverá ser conduzida tão logo a bola entre na cesta e o cronometro de jogo paralisado.

F-1.7 DETERMINAÇÃO: Uma solicitação de tempo debitado ou substituição pode ser cancelada após a revisão do SRI termina e o árbitro comunica sua decisão final.

F-1.8 EXEMPLO: A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo que é convertido. O técnico principal da equipe B solicita um tempo debitado. Os árbitros não têm certeza se o arremesso de A1 foi realizado da área de cesta de campo de 3 pontos e decidem usar a revisão do SRI. Durante a revisão o técnico principal da equipe B quer cancelar sua solicitação de um tempo debitado.

INTERPRETAÇÃO: *O pedido de tempo do técnico principal da equipe B pode ser cancelado após o árbitro comunicar a sua decisão final da revisão do SRI.*

F-1.9 EXEMPLO: B1 é sancionado com uma falta antidesportiva. Os árbitros não têm certeza se a falta de B1 foi antidesportiva. B6 solicita uma substituição por B1. Durante a revisão B6 retorna para o seu banco.

INTERPRETAÇÃO: *A solicitação de substituição de B6 pode ser cancelada após o árbitro comunicar a sua decisão final da revisão do SRI.*

2. No final do quarto ou cada prorrogação.

F-2.1 EXEMPLO: A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo que é convertido quando o sinal do cronometro de jogo soa para o final do quarto. Os árbitros não têm certeza se o arremesso de A1 foi realizado antes do final do tempo de jogo.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão do SRI pode ser usada para decidir, no final do quarto, se o arremesso convertido para uma cesta de campo de A1 foi realizado antes do sinal do cronometro de jogo ter soado para o final do quarto.*
Se a revisão do SRI demonstra que a bola foi lançada após o final do tempo de jogo no quarto. A cesta de campo de A1 deverá ser cancelada.
Se a revisão do SRI demonstra que a bola foi lançada antes do final do tempo de jogo no quarto. O árbitro principal deverá confirmar a cesta de campo de A1 como convertida.

F-2.2 EXEMPLO: A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo de 3 pontos que é convertido quando o sinal do cronometro de jogo soa para o final do quarto. Os árbitros não têm certeza se A1 tocou a linha limítrofe em seu arremesso.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão do SRI pode ser usada para decidir, no final do quarto, se o arremesso convertido para uma cesta de campo de A1 foi realizado antes do sinal do cronometro de jogo ter soado para o final do quarto. Em caso afirmativo, a revisão do SRI pode ser usada para decidir se ocorreu uma violação de bola fora da quadra de jogo feita por um arremessador e, em caso afirmativo, quanto tempo deverá ser mostrado no cronometro de jogo.*

F-2.3 EXEMPLO: Restando 2.5 segundos no cronometro de jogo**.** A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo. A bola toca o aro, B1 pega o rebote e inicia um drible. Neste momento, o sinal do cronometro de jogo soa para o final do jogo. Os árbitros não têm

certeza se B1 tocou fora da quadra de jogo quando retornou com a bola na quadra de jogo.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão do SRI não pode ser usada para decidir, se um jogador não arremessador estava fora da quadra de jogo.*

F-2.4 EXEMPLO: A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo de 2 pontos que é convertido quando o sinal do cronometro de jogo soa para o final do quarto. Os árbitros não têm certeza se uma violação do relógio de 24 segundos pela equipe A ocorreu.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão do SRI pode ser usada para decidir, no final do quarto, se um arremesso convertido para uma cesta de campo foi realizado antes do sinal do cronometro de jogo ter soado para o final do quarto. A revisão do SRI pode além disso ser usado para decidir, se uma violação do relógio de 24 segundos ocorreu.*
Se a revisão do SRI demonstra que o arremesso convertido de A1 para uma cesta de campo foi realizado 0.4 segundo antes do sinal do cronometro de jogo soar para o final do quarto e se a revisão do SRI, além disso, demonstra que a bola ainda estava nas mãos de A1 e que o sinal do relógio de 24 segundos soou 0.2 segundo antes de quando o arremesso para cesta de campo convertida de A1 foi arremessado. A cesta de campo de A1 não deverá contar. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B no lugar mais próximo onde a violação do relógio de 24 segundos ocorreu. A equipe B deverá ter 0.6 segundo no cronometro de jogo. O relógio de 24 segundos deverá ser desligado.

F-2.5 EXEMPLO: A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo de 2 pontos que é convertido quando o sinal do cronometro de jogo soa para o final do segundo quarto. Os árbitros não têm certeza se uma violação da regra de 8 segundos pela equipe A ocorreu.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão do SRI pode ser usada para decidir, no final do quarto, se um arremesso convertido para uma cesta de campo foi realizado antes do sinal do cronometro de jogo ter soado para o final do quarto. A revisão do SRI pode além disso ser usada para decidir, se uma violação da regra de 8 segundos tenha ocorrido.*
Se a revisão do SRI demonstra que o arremesso convertido de A1 para uma cesta de campo foi realizado antes do sinal do cronometro de jogo soar para o final do quarto e se a revisão do SRI, além disso, demonstra que antes do arremesso para a cesta de campo convertida de A1, A equipe A cometeu uma violação da regra de 8 segundos quando o cronometro de jogo mostrava 0.8 segundo, A cesta de campo de A1 não deverá contar. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B em sua quadra de ataque no lugar mais próximo onde a violação da regra de 8 segundos ocorreu. A equipe B deverá ter 0.8 segundo no cronometro de jogo. O relógio de 24 segundos deverá ser desligado.
Se a revisão do SRI demonstra que a equipe A não violou a regra de 8 segundos, A cesta de campo de A1 deverá contar. O segundo quarto terminou. A segunda metade do jogo deverá ser iniciada com uma reposição de posse alternada na linha central estendida.

F-2.6 EXEMPLO: A equipe B está vencendo por 2 pontos. B1 comete falta em A1 quando o sinal do cronometro de jogo soa para o final da primeira prorrogação. Esta é a quinta

falta da equipe B no quarto quarto. Os árbitros não têm certeza se a falta de B1 ocorreu antes do final da primeira prorrogação.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão do SRI pode ser usada para decidir, no final de cada prorrogação, se a falta de B1 ocorreu antes do final do tempo de jogo. Se afirmativo,*

A1 deverá tentar 2 lances livres. O cronometro de jogo deverá mostrar o tempo restante.

F-2.7 EXEMPLO: B1 comete falta em A1 em um arremesso não convertido para uma cesta de campo de 2 pontos quando o sinal do cronometro de jogo soa para o final da segunda prorrogação.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão do SRI pode ser usada para decidir, no final da segunda prorrogação, se a falta de B1 ocorreu antes do sinal do cronometro de jogo ter soado para o final da segunda prorrogação.*
Se a revisão do SRI demonstra a falta ocorreu antes do final da segunda prorrogação, A1 deverá tentar 2 lances livres. O cronometro de jogo deverá mostrar o tempo restante.
Se a revisão do SRI demonstra que a falta ocorreu após o final da segunda prorrogação, a falta de B1 deverá ser desprezada. Não deverão ser concedidos lances livres para A1, a menos que, a falta de B1 foi marcada como uma falta antidesportiva ou falta desqualificante e ainda há uma terceira prorrogação a seguir.

3. O cronometro de jogo mostra 2:00 minutos ou menos no quarto quarto e em cada prorrogação.

F-3.1 EXEMPLO: Restando 1:41 no cronometro de jogo no quarto quarto, A1 converte uma cesta de campo quando o sinal do relógio de 24 segundos soa. Os árbitros não têm certeza se a bola ainda estava nas mãos de A1 quando o sinal do relógio de 24 segundos soou.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão do SRI pode ser usada para decidir, quando o cronometro de jogo mostra 2:00 minutos ou menos no quarto quarto, se o arremesso para uma cesta de campo convertido de A1 foi lançado antes do sinal do relógio de 24 segundos ter soado*
Se a revisão do SRI demonstra que a bola ainda estava nas mãos de A1 quando o sinal do relógio de 24 segundos soou, esta é uma violação do relógio de 24 segundos da equipe A. A cesta de campo de A1 não deverá contar. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B no lugar mais próximo onde a violação do relógio de 24 segundos ocorreu.
Se a revisão do SRI demonstra que a bola tinha deixado as mãos de A1 quando o sinal do relógio de 24 segundos soou, esta não é uma violação do relógio de 24 segundos da equipe A. O sinal do relógio de 24 segundos deverá ser desprezado. A cesta de campo de A1 deverá contar. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B na sua linha final como após qualquer cesta de campo convertida.

F-3.2 EXEMPLO: Restando 1:37 no cronometro de jogo no quarto quarto quando o sinal do relógio de 24 segundos soa. Aproximadamente ao mesmo tempo, A1 converte uma cesta de campo na sua quadra de ataque e A2 comete falta em B2 longe da bola em qualquer lugar da quadra de ataque da equipe A. Esta é a terceira falta da equipe A no quarto. Os árbitros não têm certeza se a bola ainda estava nas mãos de A1 quando o sinal do relógio de 24 segundos soou e quando a falta de A2 ocorreu.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão do SRI pode ser usada para decidir, quando o cronometro de jogo mostra 2:00 minutos ou menos no quarto quarto, se a bola ainda estava na(s) mão(s) do arremessador, quando o sinal do relógio de 24 segundos soou, e quando a falta longe da situação de arremesso tenha ocorrido.*

Se a revisão do SRI demonstra que a bola tinha deixado as mãos de A1 para seu arremesso para uma cesta de campo antes do sinal do relógio de 24 segundos ter soado e se a revisão do SRI, além disso, demonstra que a bola tinha deixado as mãos de A1 para seu arremesso para uma cesta de campo antes da falta de A2 tenha

Ocorrido, a cesta de campo de A1 deverá contar. A falta de A2 deverá ser sancionada. Esta não é uma violação do relógio de 24 segundos da equipe A. O sinal do relógio de 24 segundos deverá ser desprezado. A cesta de campo de A1 deverá contar. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B na sua linha final como após qualquer cesta de campo convertida. A equipe B deverá ter o tempo restante no cronometro de jogo e 24 segundos no relógio de 24 segundos.

Se a revisão do SRI demonstra que a falta de A2 ocorreu antes que a bola tinha deixado as mãos de A1 em seu arremesso para uma cesta de campo e se a revisão do SRI, além disso, demonstra que a falta de A2 ocorreu antes do sinal do relógio de 24 segundos ter soado, a falta de A2 deverá ser sancionada. A cesta de campo de A1 não deverá contar. Esta não é uma violação do relógio de 24 segundos da equipe A. O sinal do relógio de 24 segundos deverá ser desprezado. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B em sua quadra de defesa no lugar mais próximo onde a falta de A2 ocorreu. A equipe B deverá ter o tempo restante no cronometro de jogo e 24 segundos no relógio de 24 segundos.

Se a revisão do SRI demonstra que o sinal do relógio de 24 segundos soou antes que a bola tinha deixado as mãos de A1 em seu arremesso para uma cesta de campo e se a revisão do SRI, além disso, demonstra que o sinal do relógio de 24 segundos soou antes da falta de A2 ter ocorrido, esta é uma violação do relógio de 24 segundos da equipe A. A cesta de campo de A1 não deverá contar. A falta de A2 deverá ser desprezada, a menos que tenha sido marcada uma falta antidesportiva ou uma falta desqualificante. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B em sua quadra de defesa no lugar mais próximo onde a violação do relógio de 24 segundos ocorreu. A equipe B deverá ter o tempo restante no cronometro de jogo e 24 segundos no relógio de 24 segundos.

F-3.3 EXEMPLO: Restando 1:34 no cronometro de jogo no quarto quarto quando o sinal do relógio de 24 segundos soa. Aproximadamente ao mesmo tempo, A1 converte uma cesta de campo na sua quadra de ataque e B2 comete falta em A2 longe da bola em qualquer lugar da quadra de ataque da equipe A. Esta é a terceira falta da equipe B no quarto. Os árbitros não têm certeza se a bola ainda estava nas mãos de A1 quando o sinal do relógio de 24 segundos soou e quando a falta de B2 ocorreu.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão do SRI pode ser usada para decidir, quando o cronometro de jogo mostra 2:00 minutos ou menos no quarto quarto, se a bola ainda estava na(s) mão(s) do arremessador, quando o sinal do relógio de 24 segundos soou, e quando a falta longe da situação de arremesso tenha ocorrido.*
Se a revisão do SRI demonstra que a falta de B2 ocorreu antes do sinal do relógio de 24 segundos tenha soado, e se a revisão do SRI, além disso, demonstra que a falta de B2 ocorreu quando A1 estava em seu ato de arremesso para uma cesta de campo,

esta não é uma violação do relógio de 24 segundos da equipe A. O sinal do relógio de 24 segundos deverá ser desprezado. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A em sua quadra de ataque no lugar mais próximo onde a falta de B2 ocorreu. A equipe A deverá ter o tempo restante no cronometro de jogo e 14 segundos no relógio de 24 segundos.

Se a revisão do SRI demonstra que a bola ainda estava nas mãos de A1 e se a revisão do SRI, além disso, demonstra que o sinal do relógio de 24 segundos tenha soado antes que a falta de B2 tenha ocorrido, esta é uma violação do relógio de 24 segundos da equipe A. A cesta de campo de A1 não deverá contar. A falta de B2 deverá ser desprezada, a menos que tenha sido marcada uma falta antidesportiva ou uma falta desqualificante. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe em sua quadra de defesa no lugar mais próximo onde a violação do relógio de 24 segundos ocorreu.. A equipe B deverá ter o tempo restante no cronometro de jogo e 24 segundos no relógio de 24 segundos.

F-3.4 EXEMPLO: Restando 7.5 segundos no cronometro de jogo no quarto quarto e um pouco antes de A1 que irá repor, lança a bola em sua quadra de ataque, B1 é sancionado com uma falta técnica. Aproximadamente ao mesmo tempo B2 é sancionado por outro árbitro com uma falta antidesportiva em A2. Os árbitros não tem certeza qual a ordem que as faltas ocorreram.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão do SRI não pode ser usada para decidir a ordem em que as faltas ocorreram. Ambas as faltas deverão permanecer válidas. A penalidade para a falta técnica deverá ser administrada primeiro. Qualquer jogador da equipe A deverá tentar 1 lance livre sem jogadores posicionados para rebote. A2 deverá então tentar 2 lances livres. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A na linha de reposição em sua quadra de ataque.*

F-3.5 EXEMPLO: Restando 1.16 no cronometro de jogo no quarto quarto A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo. O árbitro sanciona violação de tendência de cesta. Os árbitros não tem certeza se a bola já estava em sua trajetória descendente para a cesta.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão do SRI pode ser usada para decidir, quando o cronometro de jogo mostra 2:00 minutos ou menos no quarto quarto, se a tendência de cesta foi sancionada corretamente.*

Se a revisão do SRI demonstra que a bola estava em sua trajetória descendente para a cesta, a violação de tendência de cesta deverá permanecer válida.

Se a revisão do SRI demonstra que a bola não estava ainda em sua trajetória descendente para a cesta, a decisão de tendência de cesta deverá ser retirada e uma situação de bola ao alto ocorreu.

F-3.6 EXEMPLO: Restando 38 segundos no cronometro de jogo no quarto quarto, A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo. A bola toca a tabela acima do nível do aro e então foi tocada por B1. Os árbitros decidem que o toque de B1 é legal e portanto, ele não sanciona violação de tendência de cesta.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão do SRI pode ser usada somente se os árbitros tiverem sancionado violação de tendência de cesta.*

F-3.7 EXEMPLO: Restando 36 segundos no cronometro de jogo no quarto quarto, B1 comete falta em A1 em seu ato de arremesso. A bola toca a tabela abaixo do nível do aro e então foi tocada por B2. Os árbitros não sancionam violação de tendência de cesta. Os árbitros não tem certeza se B2 tocou a bola ilegalmente.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão do SRI pode ser usada somente se os árbitros tenham sancionado uma violação de tendência de cesta.*

F-3.8 EXEMPLO: Restando 28 segundos no cronometro de jogo no quarto quarto, B1 comete falta em A1 em seu ato de arremesso para uma cesta de campo de 2 pontos. No caminho da cesta B2 toca a bola. O árbitro sanciona uma violação de tendência de cesta. A bola não entra na cesta. Os árbitros não tem certeza se B2 tocou a bola ilegalmente.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão do SRI pode ser usada para decidir, quando o cronometro de jogo mostra 2:00 minutos ou menos no quarto quarto, se a tendência de cesta de B2 foi sancionada corretamente.*

Se a revisão do SRI demonstra que B2 tocou a bola em sua trajetória descendente para a cesta, a violação de tendência de cesta deverá permanecer válida. Deverão ser concedidos 2 pontos para A1. A1 deverá tentar mais 1 lance livre e o jogo deverá ser reiniciado como após qualquer último lance livre.
Se a revisão do SRI demonstra que B2 tocou a bola em sua trajetória ascendente para a cesta, a decisão de tendência de cesta deverá ser retirada. A1 deverá tentar 2 lances livres e o jogo deverá ser reiniciado como após qualquer último lance livre.

F-3.9 EXEMPLO: Restando 1.37 no cronometro de jogo no quarto quarto, a bola vai para fora da quadra de jogo. É concedida uma reposição para a equipe A. É concedido um tempo debitado para equipe A. Os árbitros não tem certeza do jogador que causou que a bola saísse da quadra.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão do SRI pode ser usada para identificar, quando o cronometro de jogo mostra 2:00 minutos ou menos no quarto quarto, o jogador que causou que a bola saísse da quadra. O período de 1 minuto do tempo debitado não deverá iniciar até a revisão do SRI termine e o árbitro comunique a decisão final.*

F-3.10 EXEMPLO: Restando 5:53 no cronometro de jogo no primeiro quarto, a bola rola na quadra de jogo próximo da linha lateral quando A1 e B1 tentam obter o controle de bola. A bola vai para fora da quadra de jogo. É concedida uma reposição para a equipe A. Os árbitros não tem certeza do jogador que causou que a bola saísse da quadra.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão do SRI não pode ser usada neste momento. Isso só pode ser usado para identificar o jogador que causou que a bola saísse da quadra quando o cronometro de jogo mostra 2:00 minutos ou menos no quarto quarto.*

F-3.11 EXEMPLO: Restando 1:45 no cronometro de jogo na prorrogação, A1 próximo da linha lateral passa a bola para A2. Durante o passe B1 tapeia a bola para fora da quadra de jogo. Os árbitros não tem certeza se A1 já estava fora da quadra de jogo ao passar a bola para A2.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão do SRI não pode ser usada para decidir, se um jogador ou a bola estava fora da quadra de jogo.*

4. A qualquer momento do jogo

F-4.1 EXEMPLO: B1 comete falta em A1 em seu ato de arremesso. A1 converte uma cesta de campo. Os árbitros não tem certeza se A1 tinha iniciado seu ato de arremesso quando a falta de B1 ocorreu

INTERPRETAÇÃO: *A revisão do SRI não pode ser usada para decidir, a qualquer momento do jogo, se o arremessador A1 sofreu falta.*

F-4.2 EXEMPLO: B1 comete falta em A1 em seu ato de arremesso. A1 converte uma cesta de campo. Os árbitros não tem certeza se a bola tinha deixado as mãos de A1 em seu arremesso para uma cesta de campo quando a falta de B1 ocorreu.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão do SRI não pode ser usada para decidir, a qualquer momento do jogo, se a bola tinha deixado as mãos de A1 em seu arremesso para uma cesta de campo antes de A1 ter sofrido a falta.*

F-4.3 EXEMPLO: A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo de 3 pontos. A bola toca o aro e ainda tem condições de entrar na cesta quando ela é tocada por A2 ou B2. A bola entra na cesta. Os árbitros não tem certeza se a cesta deverá contar 2 ou 3 pontos.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão do SRI não pode ser usada para decidir, a qualquer momento do jogo, se a bola ainda tinha condições de entrar na cesta quando foi tocada por A2 ou B2.*
A revisão do SRI pode ser usada para decidir, a qualquer momento do jogo, se o arremesso convertido de A1 deverá contar 2 ou 3 pontos.

F-4.4 EXEMPLO: B1 comete falta em A1 em seu ato de arremesso. São concedidos 3 lances livres para A1. Os árbitros não tem certeza se o arremesso de A1 foi realizado da área de cesta de campo de 3 pontos.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão do SRI pode ser usada para decidir, a qualquer momento do jogo, se deverão ser concedidos 2 ou 3 lances livres para um arremessador de uma cesta de campo.*

F-4.5 EXEMPLO: Restando 40 segundos no cronometro de jogo no quarto quarto, A1 que irá repor tem a bola em suas mãos ou à disposição quando B2 faz um contato em A2 na quadra de jogo. B2 é sancionado com uma falta antidesportiva. Os árbitros não tem certeza se a bola ainda estava nas mãos de A1 na reposição quando a falta ocorreu.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão do SRI pode ser usada para decidir, a qualquer momento do jogo, se a falta antidesportiva de B2 deverá ser rebaixada para uma falta pessoal.*
Se a revisão do SRI demonstra que a falta ocorreu antes da bola ter sido lançada na reposição, a falta de B2 deverá permanecer antidesportiva.
Se a revisão do SRI demonstra que a falta ocorreu após a bola ter sido lançada na reposição, a falta de B2 deverá ser rebaixada para uma falta pessoal.

F-4.6 EXEMPLO: B1 é sancionado com uma falta antidesportiva por bater em A1 com seu cotovelo. Os árbitros não tem certeza se B1 bateu com seu cotovelo em A1.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão do SRI pode ser usada para decidir, a qualquer momento do jogo, se uma falta pessoal, antidesportiva ou desqualificante deverá ser considerada como uma falta técnica.*
Se a revisão do SRI demonstra que não houve contato de A1 por balançar seu cotovelo. A falta de B1 deverá ser modificada para uma falta técnica.

F-4.7 EXEMPLO: B1 é sancionado com uma falta pessoal. Os árbitros não tem certeza se a falta foi uma falta antidesportiva ou se uma falta ocorreu.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão do SRI pode ser usada para decidir, a qualquer momento do jogo, se uma falta pessoal deverá ser elevada para uma falta antidesportiva. Entretanto, se a revisão do SRI demonstra que não houve nenhum contato, a falta pessoal não pode ser cancelada.*

F-4.8 EXEMPLO: A1 dribla em direção a cesta em um contra-ataque com nenhum jogador defensivo entre ele e a cesta de seus oponentes. B1 usa seus braços para alcançar a bola e faz um contato lateral em A1. B1 é sancionado com uma falta antidesportiva. Os árbitros não tem certeza se a falta de B1 foi corretamente sancionada como uma falta antidesportiva

INTERPRETAÇÃO: *A revisão do SRI pode ser usada para decidir, a qualquer momento do jogo, se uma falta antidesportiva deverá ser rebaixada para uma falta pessoal ou elevada para uma falta desqualificante. Entretanto, se a revisão do SRI demonstra que A1 foi o responsável pelo contato por bater no braço de B1, A falta antidesportiva defensiva de B1 pode ser rebaixada para uma falta pessoal, mas não pode ser trocada para uma falta ofensiva de A1.*

F-4.9 EXEMPLO: B1 comete falta no driblador A1. Os árbitros não tem certeza se a falta de B1 deverá ser elevada para uma falta antidesportiva.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão do SRI pode ser usada para decidir, a qualquer momento do jogo, se uma falta pessoal deverá ser elevada para uma falta antidesportiva. Entretanto, se a revisão do SRI demonstra que A1 foi o responsável pelo contato por fazer carga em B1. A falta defensiva de B1 não pode ser trocada para uma falta ofensiva de A1.*

F-4.10 EXEMPLO: O driblador A1 comete uma violação de andar seguido por uma falta antidesportiva de B1 em A1. Os árbitros não tem certeza se a falta de B1 foi corretamente sancionada como uma falta antidesportiva.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão do SRI pode ser usada para decidir, a qualquer momento do jogo, se uma falta antidesportiva deverá ser rebaixada para uma falta pessoal ou elevada para uma falta desqualificante.*
Se a revisão do SRI demonstra que a falta de B1 foi uma falta antidesportiva, a falta deverá permanecer antidesportiva.
Se a revisão do SRI demonstra que a falta de B1 foi uma falta pessoal, a falta deverá ser desprezada, pois ocorreu após a violação de andar.

F-4.11 EXEMPLO: B1 comete falta em A1 em sua tentativa para uma cesta de campo seguido de uma falta antidesportiva de B2 em A1 que ainda está em seu ato de arremesso. A bola não entra na cesta. Os árbitros não tem certeza se a falta de B2 foi uma falta antidesportiva.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão do SRI pode ser usada para decidir, a qualquer momento do jogo, se uma falta antidesportiva deverá ser rebaixada para uma falta pessoal ou elevada para uma falta desqualificante.*
Se a revisão do SRI demonstra que a falta de B2 foi uma falta antidesportiva, a falta deverá permanecer antidesportiva. A1 deverá tentar 2 lances livres sem jogadores posicionados para rebote pela falta pessoal de B1. A1 deverá tentar outros 2 lances

livres sem jogadores posicionados para rebote pela falta antidesportiva de B2. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A na linha de reposição em sua quadra de ataque. A equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.

Se a revisão do SRI demonstra que a falta de B2 foi uma falta pessoal, a falta deverá ser desprezada, pois ocorreu após a primeira falta. A1 deverá tentar 2 lances livres pela falta de B1 e o jogo deverá ser reiniciado como após qualquer último lance livre.

F-4.12 EXEMPLO: No terceiro quarto, B1 é sancionado com uma falta antidesportiva em A2. No quarto quarto, B1 comete falta em A1 em sua cesta de campo convertida. Os árbitros não tem certeza se a falta de B1 deverá ser elevada para uma falta antidesportiva. Durante a revisão do SRI B1 é sancionado com uma falta técnica.

INTERPRETAÇÃO: *Se a revisão do SRI demonstra que a falta de B1 em A1 foi uma falta antidesportiva. B1 deverá ser desqualificado imediatamente por sua segunda antidesportiva. A falta técnica de B1 deverá ser desprezada e não deverá ser sancionada nem nele nem no técnico principal da equipe B. A1 deverá tentar 1 lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote pela falta antidesportiva de B1.* O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A na linha de reposição em sua quadra de ataque. A equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de 24 segundos.

F-4.13 EXEMPLO: Restando 42,2 segundos no cronometro de jogo no segundo quarto, A1 dribla em direção da sua quadra de ataque. Neste momento, os árbitros percebem que o cronometro de jogo e o relógio de 24 segundos estão desligados.

INTERPRETAÇÃO: O jogo deverá ser paralisado imediatamente. *A revisão do SRI pode ser usada para decidir, a qualquer momento do jogo, quanto tempo deverá ser mostrado em ambos os relógios. Após a revisão do SRI, o jogo deverá ser reiniciado no lugar mais próximo onde a bola estava localizada quando o jogo foi paralisado. A equipe A deverá ter o tempo restante no cronometro de jogo e no relógio de 24 segundos.*

F-4.14 EXEMPLO: A2 tenta seu segundo lance livre. A bola entra na cesta. Neste momento, os árbitros não tem certeza se A2 era o arremessador correto do lance livre.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão do SRI pode ser usada para identificar, a qualquer momento do jogo, o correto arremessador do lance livre antes que a bola se torne viva, depois da primeira bola morta, após o cronômetro de jogo ter sido acionado logo que o erro ocorreu.*
Se a revisão do SRI identificar um arremessador de lance livre errado, um erro corrigível por permitir um jogador errado tentar o(s) lance(s) livre(s) ocorreu. Os lances livres de A2, independentemente se convertido ou não, deverá ser cancelado. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B na linha de lance livre estendida em sua quadra de defesa A equipe B deverá 24 segundos no relógio de 24 segundos.

F-4.15 EXEMPLO: A1 e B1 começam a dar socos um no outro, seguido por mais jogadores e pessoas com permissão de sentar nos bancos de equipe, todos se envolvendo em uma briga. Após alguns minutos os árbitros restauram a ordem na quadra de jogo.

INTERPRETAÇÃO: *Após a ordem ser restaurada, os árbitros podem usar a revisão do SRI para identificar, a qualquer momento do jogo, o envolvimento de outros jogadores*

e todas as pessoas permitidas a sentar nos bancos de equipe durante qualquer ato de violência. Após a coleta de evidências claras e conclusivas da briga, o árbitro principal deverá reportar sua decisão final em frente da mesa de controle e deverá comunicar a decisão para ambos os técnicos principais.

F-4.16 EXEMPLO: Dois oponentes começam a falar agressivamente e se empurram levemente um ao outro. Os árbitros paralisam o jogo. Após a ordem ser restaurada na quadra de jogo os árbitros não tem certeza dos jogadores envolvidos.

INTERPRETAÇÃO: *Após a ordem ser restaurada, os árbitros podem usar a revisão do SRI para identificar, a qualquer momento do jogo, o envolvimento dos jogadores durante qualquer ato de violência. Após a coleta de evidências claras e conclusivas da briga, o árbitro principal deverá reportar sua decisão final em frente da mesa de controle e deverá comunicar a decisão para ambos os técnicos principais.*