

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BASKETBALL



INTERPRETAÇÕES OFICIAIS

REGRAS OFICIAIS DE BASQUETEBOL 2024

Válido a partir de 1 de outubro de 2024
Regras adotadas pela Federação Internacional de Basketball (FIBA)
(versão 1.0)

Tradução: Enaldo Batista de Souza – Gerente Nacional de Arbitragem (CBB)

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

arbitragem@basquetebrasil.org.br

Confederação Brasileira de Basketball – CBB – Interpretações Oficiais – outubro/2024 versão 1.0

INTRODUÇÃO	3
Art.4	Equipes4
Art.5	Jogadores: Lesão e assistência 6
Art.7	Técnico principal e Primeiro assistente técnico: Deveres e poderes..... 9
Art.8	Tempo de jogo, placar empatado e tempos extras (prorrogação).....11
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..... 21
Art.14	Controle de bola 22
Art.15	Jogador em ato de arremesso..... 23
Art.16	Cesta: Quando é feita e seu valor 25
Art.17	Reposição 28
Art.18/19	Tempo debitado/ Substituição 41
Art.23	Jogador fora da quadra e bola fora da quadra de jogo 47
Art.24	Drible 48
Art.25	Andar 50
Art.26	3 segundos51
Art.27	Jogador marcado de perto.....52
Art.28	8 segundos 53
Art.29/50	Relógio de arremesso 56
Art.30	Bola retornada para a quadra de defesa..... 68
Art.31	Tendência de cesta e interferência 71
Art.33	Contato: Princípios gerais..... 78
Art.34	Falta pessoal81
Art.35	Falta dupla 83
Art.36	Falta técnica..... 86
Art.37	Falta antidesportiva..... 98
Art.38	Falta desqualificante.....100
Art.39	Briga102
Art.42	Situações especiais105
Art.43	Lances livres110
Art.44	Erros corrigíveis.....111
B – A SÚMULA – Faltas desqualificantes	124
F – SISTEMA DE REPETIÇÃO INSTANTANEA	127

TABELA DE DIAGRAMAS

Diagrama 1	Exemplos de bandanas tipo lenço4
Diagrama 2	Uma cesta é feita 27
Diagrama 3	Bola está em contato com o aro..... 74
Diagrama 4	Bola dentro da cesta..... 76
Diagrama 5	Posição de um jogador dentro/ fora da área de semicírculo sem carga..... 78



As interpretações presentes neste documento são as Interpretações Oficiais – FIBA, das Regras Oficiais de Basquetebol – FIBA 2024 e estão efetivas a partir de 1 de outubro de 2024. Este documento substitui todas as Interpretações Oficiais publicadas anteriormente.

Através das Interpretações das Regras Oficiais de Basquetebol, o texto se aplica igualmente a todos os gêneros e deverá ser lido de acordo.

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 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.

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 vestimentas 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.

4.6 EXEMPLO: A6 solicita uma substituição. Os árbitros reconhecem que A6 usa uma camisa que não é de compressão abaixo da camiseta.

INTERPRETAÇÃO: A substituição não deverá ser concedida. Somente vestimentas de compressão podem ser usadas abaixo do uniforme.

4.7 EXEMPLO: A6 usa uma vestimenta de compressão abaixo do short se estendendo até:

- (a) Acima dos joelhos
- (b) Os tornozelos

INTERPRETAÇÃO: A vestimenta de compressão (short de baixo) é legal e pode ser usada com qualquer comprimento. Todos os jogadores da equipe devem ter todas as suas vestimentas de compressão, incluindo camisetas de baixo e bermudas de baixo, protetor de cabeça, munhequeiras e bandanas ou esparadrapos (knésio tape) de mesma cor sólida.



4.8 EXEMPLO: A6 usa uma vestimenta de compressão (camiseta de baixo) abaixo da camisa de jogo estendendo até:

- (a) Os ombros
- (b) O pescoço

INTERPRETAÇÃO: *A vestimenta de compressão (camiseta de baixo) é legal e pode ser usada*

- (a) Com qualquer comprimento sobre e abaixo dos ombros.*
- (b) Até a parte inferior do pescoço.*

Todos os jogadores da equipe devem ter todas as suas vestimentas de compressão, incluindo camisetas de baixo e bermudas de baixo, protetor de cabeça, munhequeiras e bandanas ou esparadrapos (knésio tape) de mesma cor sólida.

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, substitutos, jogadores excluídos ou membros acompanhantes 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 do 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: O fisioterapeuta da sua equipe entra na quadra de jogo e conserta um knésio tape perdido de A1

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

5.4 EXEMPLO: O médico da sua equipe 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 da equipe, enquanto permanece na área de banco da equipe, pode proporcionar uma assistência em um jogador da 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 no 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, na 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 da equipe na extremidade da quadra de jogo e pede uma toalha ou uma garrafa de água. Qualquer pessoa da área de banco da equipe passa para A1 uma toalha ou uma garrafa de água. A1 seca as 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 para secar 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 na quadra de ataque. O fisioterapeuta da equipe A deixa a área de banco da equipe na quadra de defesa, permanece fora da quadra de jogo 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 nas mãos para uma reposição na quadra de ataque. O fisioterapeuta da equipe A permanece na área de banco da 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 parece estar 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 equipe, o jogador 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, o jogador 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 se recuperou e solicita continuar na partida.

INTERPRETAÇÃO:

- (a) Se A1 se recuperar durante o tempo debitado, A1 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 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 reconhecem que

- (a) A1 está sangrando e é substituído por A6. A equipe B solicita substituir 2 jogadores.
- (b) B1 está sangrando e é substituído por B6. A equipe A solicita substituir 1 jogador.

INTERPRETAÇÃO:

Em (a) a equipe B tem o direito de substituir apenas 1 jogador. A6 deverá tentar o segundo lance livre.

Em (b) a equipe A tem o direito de substituir 1 jogador. A1 deverá tentar o segundo lance livre.

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 o representante da equipe, deverá entregar 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 camisas dos jogadores. Pelo menos 10 minutos antes do horário marcado para o início da partida, cada técnico principal deverá assinar a súmula de jogo confirmando que os nomes e números correspondentes dos membros da equipe estão corretamente registrados na súmula de jogo, bem como os nomes do capitão, técnico principal e primeiro assistente técnico.

- 7.2 EXEMPLO:** A equipe A apresenta em seu devido tempo a lista da equipe ao apontador. Os números das camisas de 2 jogadores são diferentes dos seus números reais ou o nome de um jogador é omitido da súmula de jogo. Isto é reconhecido:
- (a) Antes do início da partida.
 - (b) Após o início da partida.

INTERPRETAÇÃO:

- (a) *Os números errados deverão ser corrigidos ou o nome do jogador deverá ser 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 errados dos jogadores deverão ser corrigidos sem nenhuma sanção. Entretanto, o nome do jogador omitido não pode ser adicionado na súmula de jogo.*

- 7.3 EXEMPLO:** O técnico principal da equipe A deseja ter jogadores lesionados ou jogadores que não pretendem jogar sentados no banco da equipe durante o jogo.

INTERPRETAÇÃO: *As equipes estão livres para decidir quem de um máximo de 12 membros elegíveis para jogar deverão estar inscritos na súmula de jogo e intitulados para sentar no banco da equipe durante o jogo, em adição a um máximo de 8 membros acompanhantes de equipe.*

- 7.4 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, o apontador deverá notificar o árbitro mais próximo, tão logo quanto possível. Se isto for reconhecido antes do início da partida, os 5 jogadores iniciais deverão ser corrigidos. Se isto for reconhecido após o início da partida, isto será desprezado.

- 7.5 EXEMPLO:** Foi reconhecido 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. O jogo deverá continuar sem nenhuma sanção.

- 7.6 EXEMPLO:** O Técnico principal solicita ao apontador que coloque um pequeno "x" na súmula de jogo para os 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.

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

INTERPRETAÇÃO: O capitão da equipe A deverá atuar como o jogador técnico principal.

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 qualquer tempo extra (prorrogação), exceto o último.
- Quando a tabela estiver equipada com a iluminação vermelha ao redor de seu perímetro, as luzes têm precedência sobre o sinal do cronômetro de jogo.

8.2 EXEMPLO: B1 faz falta em A1 no

- (a) Não convertido
- (b) Convertido

Ato de arremesso antes de soar o sinal do cronômetro de jogo para o final do quarto

INTERPRETAÇÃO: *Os árbitros deverão consultar um ao outro imediatamente e determinar se a falta de B1 ocorreu antes do sinal do cronômetro de jogo soar para o final do quarto.*

Se eles decidem que a falta de B1 ocorreu antes do sinal do cronômetro de jogo soar, B1 deverá ser sancionado com uma falta pessoal. Em

(a) A1 deverá tentar 2 lances livres.

(b) A cesta de campo de A1 deverá contar. A1 deverá tentar 1 lance livre.

O cronômetro de jogo deverá ser redefinido para o tempo restante quando a falta ocorreu. O jogo deverá ser reiniciado como após qualquer lance livre.

Se eles decidem que a falta de B1 ocorreu depois do sinal do cronômetro de jogo soar, a falta deverá ser desprezada. A cesta de campo, se feita, não deverá contar. Se a falta de B1 atende aos critérios de uma falta antidesportiva ou de uma falta desqualificante e exista um outro quarto ou prorrogação a seguir, a falta de B1 não deverá ser desprezada e deverá ser penalizada de acordo antes de iniciar o próximo quarto ou prorrogação. A falta deverá contar para a equipe B no próximo quarto.

8.3 EXEMPLO: A1 tenta um arremesso de campo para uma cesta de 3 pontos. A bola está no ar quando o sinal do cronômetro de jogo soa para o final do jogo. Após o sinal, B1 comete uma falta em A1 que ainda está no ar. A bola entra na cesta.

INTERPRETAÇÃO: *Deverão ser concedidos 3 pontos para A1. A falta de B1 contra A1 deverá ser desprezada, como ela ocorreu depois do final do tempo de jogo, a menos que a falta de B1 atenda aos critérios de uma falta antidesportiva ou de uma falta desqualificante e exista um outro quarto ou prorrogação a seguir.*

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 pode continuar a jogar com menos de 5 jogadores.

9.3 EXEMPLO: Próximo ao final do jogo, A1 é sancionado com sua quinta falta e se torna um jogador excluído. A equipe A está reduzida a 4 jogadores, pois eles não possuem mais substitutos disponíveis. Como a equipe B está vencendo por uma longa margem de pontos, o técnico principal da equipe B demonstrando fair play, quer retirar um dos 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. Se 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) iniciar com ambas as equipes atacando/defendendo as cestas erradas, a situação deverá ser corrigida assim que ela for reconhecida, 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 corrigir a direção do jogo. O jogo deverá ser reiniciado do ponto espelho-oposto correspondente 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: No início do jogo o saltador B1 comete uma falta pessoal contra A1

- (a) Antes
- (b) Depois

Que a bola tenha deixado as mãos do árbitro principal no lançamento para a bola ao alto inicial.

INTERPRETAÇÃO:

(a) O primeiro quarto ainda não iniciou. Portanto esta é uma falta durante um intervalo de jogo antes do início do jogo. O jogo deverá iniciar com uma bola ao alto.

(b) O primeiro quarto iniciou. Portanto, esta é uma falta durante o primeiro quarto. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A atrás da linha lateral na sua quadra de ataque nas proximidades da linha central com 14 segundos no relógio de arremesso.

Em ambos os casos, a falta deverá ser registrada na súmula de jogo e a falta deverá contar para a equipe B no primeiro quarto.

- 9.8 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 iniciado. O jogo deverá iniciar com uma bola ao alto.*

- 9.9 EXEMPLO:** Durante o intervalo do jogo, antes do início da partida, A1 é sancionado como uma falta antidesportiva contra B1.

INTERPRETAÇÃO: *Antes do início do jogo, B1 deverá tentar 2 lances livres sem nenhum jogador posicionado para rebote.*

Se B1 está confirmado como um dos 5 jogadores para iniciar o jogo, B1 deverá permanecer na quadra de jogo.

Se B1 não está confirmado como um dos 5 jogadores para iniciar o jogo, B1 não deverá permanecer na quadra de jogo.

O jogo deverá iniciar com uma bola ao alto com os 5 jogadores da equipe B confirmados para iniciar o jogo.

- 9.10 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, este jogador 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.

- 9.11 EXEMPLO:** A1 é um dos 5 jogadores iniciais da equipe A. Durante o intervalo de jogo 7 minutos antes do jogo.

(a) A1 se lesionou.

(b) A1 é sancionado com uma falta desqualificante.

INTERPRETAÇÃO: *Em ambos os casos, A1 deverá ser substituído por um outro jogador da equipe A. A equipe B tem o direito de 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 de campo, se feita, deverá contar quando um jogador está em ato de arremesso para uma cesta de campo e termina o arremesso com um movimento contínuo enquanto qualquer 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 pessoa permitida a sentar no banco da equipe defensiva é sancionado com uma falta técnica.

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

- (a) Esta é a terceira falta da equipe B no quarto.
- (b) Esta é a quinta falta da equipe B no quarto.

INTERPRETAÇÃO: *Em ambos os casos, a cesta de campo de A1, se feita, deverá contar.*

Em (a) o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no lugar mais próximo onde a falta de B2 ocorreu.

Em (b) A2 deverá tentar 2 lances livres. O jogo deverá ser reiniciado como após qualquer lance livre.

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

INTERPRETAÇÃO: *A bola se torna morta quando A2 é sancionado com a falta 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 onde a falta ocorreu, exceto diretamente atrás da tabela.*

Art.12 Bola Ao Alto E Posse Alternada

12.1 DETERMINAÇÃO: A equipe que não obteve o controle de uma bola viva 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 iniciou, a direção da seta de posse alternada não pode ser colocada ainda em favor de nenhuma das equipes. 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. Antes da bola alcançar seu ponto mais alto, o saltador A1 toca a bola.

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma violação da bola ao alto feita por A1. Deverá ser concedida para a equipe B uma reposição em sua quadra de ataque, próximo da linha central. A equipe B deverá ter 14 segundos no relógio de arremesso. Assim que a bola é colocada à disposição para o jogador da equipe B que fará a reposição, A equipe A deverá ser intitulada para a primeira reposição de posse alternada.*

12.4 EXEMPLO: O Árbitro principal (crew chief) lança a bola para a bola ao alto inicial. Antes da bola alcançar seu ponto mais alto, o não saltador A2 entra no círculo central vindo da:

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

INTERPRETAÇÃO: *Em ambos os casos, esta é uma violação da bola ao alto feita por A2. Deverá ser concedida para a equipe B uma reposição próxima da linha central, de sua:*

- (a) Quadra de ataque, com 14 segundos no relógio de arremesso.
- (b) Quadra de defesa, com 24 segundos no relógio de arremesso.

Assim que a bola é colocada à disposição para o jogador da equipe B que fará a reposição, A equipe A deverá ser intitulada para a primeira reposição de posse alternada.

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

- (a) Uma bola presa ocorre entre A2 e B2
- (b) Uma falta dupla ocorre entre A2 e B2

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. 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 ocorrido, deverá permanecer como transcorrido.*

12.6 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. Se a reposição for administrada em sua quadra de defesa, a equipe B deverá ter 24 segundos no relógio de arremesso. Assim que a bola é colocada à disposição para o jogador da equipe B que fará a reposição, A equipe A deverá ser intitulada para a primeira reposição de posse alternada.*

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, 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 o lance livre, a direção da seta de posse alternada deverá ser colocada em favor da equipe B. O jogo deverá ser reiniciado com a reposição de posse alternada da equipe B no lugar onde a bola estava localizada quando a falta técnica ocorreu. Se a reposição for administrada em sua quadra de defesa, a equipe B deverá ter 24 segundos no relógio de arremesso. Se for na sua quadra de ataque, a equipe B deverá ter 14 segundos no relógio de arremesso.*

12.8 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 contra B2.

INTERPRETAÇÃO: *B2 deverá tentar 2 lances livres, sem nenhum jogador posicionado para rebote. Assim que B2 recebe a bola para o primeiro 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 arremesso.*

12.9 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.*

12.10 EXEMPLO: Simultaneamente com o sinal do cronômetro de jogo para o final do primeiro quarto, B1 é sancionado com uma falta antidesportiva contra A1. Os árbitros decidem que o sinal do cronômetro 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. Antes do início do segundo quarto, A1 deverá tentar os 2 lances livres sem nenhum dos jogadores posicionados para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição*
Confederação Brasileira de Basketball – CBB – Interpretações Oficiais – outubro/2024 versão 1.0

pela equipe A na linha de reposição em sua quadra de ataque, com 14 segundos no relógio de arremesso. 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.

12.11 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 arremesso.

12.12 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.

12.13 EXEMPLO: A1 salta com a bola nas mãos e é legalmente bloqueado por B1. A1 então retorna para a quadra de jogo tendo uma ou ambas as mãos ainda firmemente sobre a bola, enquanto B1 não está mais tocando a bola.

INTERPRETAÇÃO: Isto é uma violação de andada cometida por A1

12.14 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.

12.15 EXEMPLO: A1 salta com a bola nas mãos na 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 aterrissa com um pé na quadra de defesa.

INTERPRETAÇÃO: Isto é uma situação de bola ao alto.

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 arremesso deverá mostrar 14 segundos quando a reposição é concedida para a equipe ofensiva 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 atrás da linha final na quadra de defesa da equipe B:*

- (a) *A equipe A deverá ter 14 segundos*
- (b) *A equipe B deverá ter 24 segundos*

No relógio de arremesso.

12.18 EXEMPLO: A bola está no ar durante um arremesso de A1 para uma cesta de campo, quando o sinal do relógio de arremesso 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 atrás da sua linha final em sua quadra de ataque, a equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de arremesso.*

12.19 EXEMPLO: B2 é sancionado com uma falta antidesportiva contra A1 durante seu ato de arremesso para uma cesta de campo de 2 pontos. Durante o último lance livre sem nenhum jogador posicionado para o rebote

- (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 arremesso.*

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 atrás da sua linha final, exceto diretamente atrás da tabela. A equipe B deverá ter 24 segundos no relógio de arremesso.*

12.21 EXEMPLO: A seta está em favor da equipe A. Durante o intervalo de jogo depois do primeiro quarto, B1 é sancionado com uma falta antidesportiva contra A1. A1 deverá tentar 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 de posse alternada 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 arremesso. 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 oponentes 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 as 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 quadra de jogo enquanto tem a bola nas mãos.
- (b) A2 move as 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 em favor da equipe B.*

12.26 DETERMINAÇÃO: Sempre que uma situação de bola ao alto ocorre com nenhum tempo restante no relógio de arremesso e a seta de posse alternada está em favor da equipe A, o processo de posse alternada não deverá ser aplicado. Esta é uma situação de violação do relógio de arremesso. Portanto, a bola deverá ser concedida para a equipe B para uma reposição.

12.27 EXEMPLO: Arremesso de A1 para uma cesta de campo está no ar quando o sinal do relógio de arremesso soa. A bola então:

- (a) Entra na cesta
 - (b) Toca no aro, mas não entra na cesta
 - (c) Não toca no aro
- Imediatamente após (b) e (c), uma bola presa é marcada.

INTERPRETAÇÃO:

Em (a) não ocorreu uma violação do relógio de arremesso. A cesta de campo de A1 deverá contar. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B atrás da linha final de sua equipe.

Em (b) se a seta de posse alternada está em favor da equipe A, a equipe A deverá ter uma reposição no lugar mais próximo de onde a bola presa ocorreu com 14 segundos no relógio de arremesso.

Se a seta de posse alternada está em favor da equipe B, a equipe B deverá ter uma reposição no lugar mais próximo de onde a bola presa ocorreu com 24 segundos no relógio de arremesso.

Em (c) uma violação do relógio de arremesso ocorreu. A direção da seta de posse alternada não é relevante. A equipe B deverá ter uma reposição no lugar mais próximo de onde a bola presa ocorreu com 24 segundos no relógio de arremesso.

12.28 EXEMPLO: O arremesso de A1 para uma cesta de campo está no ar quando o sinal do relógio de arremesso soa. A bola:

- (a) Entra na cesta
- (b) Toca no aro, mas não entra na cesta
- (c) Não toca no aro

Imediatamente após, A2 ou B2 é sancionado com uma falta técnica.

INTERPRETAÇÃO:

Em todos os casos, qualquer jogador da equipe A (pela falta técnica de B2) ou qualquer jogador da equipe B (pela falta técnica de A2) deverá tentar 1 lance livre sem jogadores posicionados para rebote, Então:

Em (a) não ocorreu uma violação do relógio de arremesso. A cesta de campo de A1 deverá contar. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B atrás da linha final de sua equipe.

Em (b) se a seta de posse alternada está em favor da equipe A, a equipe A deverá ter uma reposição no lugar mais próximo de onde a falta técnica ocorreu com 14 segundos no relógio de arremesso.

Se a seta de posse alternada está em favor da equipe B, a equipe B deverá ter uma reposição no lugar mais próximo de onde a falta técnica ocorreu com 24 segundos no relógio de arremesso.

Em (c) uma violação do relógio de arremesso ocorreu. A direção da seta de posse alternada não é relevante. A equipe B deverá ter uma reposição no lugar mais próximo de onde a falta técnica ocorreu com 24 segundos no relógio de arremesso.

Art. 13 Como a bola é jogada

13.1 DETERMINAÇÃO: Durante o jogo, a bola é somente jogada com as mãos. É uma violação se um jogador ilegalmente

- Colocar a bola entre as pernas para simular um passe ou um arremesso.
- Deliberadamente usar a cabeça, punho, pernas ou pés para jogar a bola

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

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

13.3 EXEMPLO: A1 passa a bola para A2 que corre em um contra-ataque na direção da cesta dos oponentes. Antes de pegar a bola, A2 deliberadamente toca a bola com a cabeça.

INTERPRETAÇÃO: *Isto é uma violação de A2 por usar ilegalmente a cabeça para jogar a bola.*

13.4 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

13.5 EXEMPLO: A1 abraça e levanta o companheiro de equipe A2 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: 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 na quadra de jogo na 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 deverá permanecer no controle da bola. A equipe A deverá ter o tempo restante no relógio de arremesso.*
- (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 arremesso.*

Art. 15 Jogador no ato de arremesso

15.1 DETERMINAÇÃO: O ato de arremesso inicia quando o jogador inicia 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 contra um jogador no 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 no caminho para a cesta inicia quando a bola tenha descansado nas mãos do jogador, depois de terminar o drible ou segurá-la no ar e o jogador inicia o movimento de arremesso que precede o lançamento da bola em um arremesso para uma cesta de campo.

15.4 EXEMPLO: A1 no caminho para a cesta finaliza o drible com a bola nas 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 contra um jogador no 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 solta a bola em uma 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 no 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 nas mãos em sua quadra de ataque comete uma falta de carga em B1. Esta é uma falta com controle. No 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 caminho para a cesta, com o pé da frente de A1 ainda na quadra de jogo. A1 continua o ato de arremesso e por causa da falta de B1, a bola momentaneamente deixa as mãos de A1. A1 agarra a bola com ambas as mãos e converte uma cesta de campo.

INTERPRETAÇÃO: A falta de B1 contra A1 ocorreu no ato de arremesso. Quando a bola momentaneamente deixa as mãos de A1, A1 ainda permanece com o controle de bola e, portanto, o 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 no ato de arremesso e depois de receber uma falta ele passa a bola, este jogador não será mais considerado no ato de arremesso.

15.9 EXEMPLO: Durante o 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 o ato de arremesso, depois da qual este jogador converte a cesta enquanto comete uma violação de andar, a cesta de campo não deverá contar e 2 ou 3 lances livres deverão ser concedidos.

15.11 EXEMPLO: A1 com a bola nas 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 deverá contar 2 pontos, uma cesta tentada da área de campo de 3 pontos deverá contar 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 EXEMPLO: No início de um quarto, A equipe A está defendendo sua própria cesta quando B1 erroneamente dribla para a própria cesta e marca uma cesta de campo.

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

16.5 DETERMINAÇÃO: Se a bola entrar na cesta dos oponentes, o valor da cesta de campo é definido pelo lugar na quadra de jogo 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.

16.6 EXEMPLO: A1 passa a bola da área de campo de 3 pontos.

- (a) A bola entra diretamente na cesta.
- (b) A bola toca qualquer jogador ou a quadra de jogo na área de 2 pontos ou 3 pontos da equipe A e então entra na cesta.

INTERPRETAÇÃO: *Em ambos os casos, deverão ser concedidos 3 pontos para A1 como resultado do passe ter sido realizado da área de campo de 3 pontos.*

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 o 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 deverá terminar quando a bola toca na quadra de jogo. Após um árbitro soar seu apito e não sendo 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 cronômetro 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 deverá terminar quando a bola toca na quadra de jogo. Já que a bola não é mais um arremesso, a bola se torna morta quando o sinal do cronômetro de jogo soa para o final do quarto.

16.10 EXEMPLO: A1 que irá fazer uma reposição na quadra de ataque passa a bola. A bola então é legalmente tocada por qualquer jogador na quadra de ataque da equipe A na área de cesta de campo de 3 pontos e então entra na cesta.

INTERPRETAÇÃO: A cesta de campo de A1 deverá contar 2 pontos, pois a bola foi lançada de uma reposição. O toque é legal. O valor da cesta de campo somente pode ser 3 pontos quando é lançada da quadra de jogo em um arremesso ou passe atrás da linha de 3 pontos.

16.11 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 de um segundo é mostrado no cronômetro de jogo ou no relógio de arremesso, é dever dos árbitros determinar se o arremessador lançou a bola antes do sinal do cronômetro de jogo ou do relógio de arremesso tenha soado para o final do quarto ou tempo extra (prorrogação). Se, 0.2 ou 0.1 de um segundo é mostrado no cronômetro de jogo ou no relógio de arremesso, o único tipo de cesta de campo que pode ser convertida por um jogador é tapeando ou enterrando diretamente a bola. Desde que as mãos do jogador não estejam mais tocando a bola quando o cronômetro mostrar 0.0.

16.12 EXEMPLO: Uma reposição é concedida para equipe A com:

- a) 0.3,
- b) 0.2 ou 0.1

De um segundo mostrados no cronômetro de jogo ou no relógio de arremesso.

INTERPRETAÇÃO:

Os árbitros deverão garantir que o correto tempo de jogo seja mostrado nos relógios.

(a) Se durante um arremesso para uma cesta de campo o sinal do cronômetro de jogo ou do relógio de arremesso 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 arremesso 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.

16.13 EXEMPLO: No final de um quarto A1 está enterrando diretamente uma bola na cesta. A bola está ainda tocando as mãos de A1 quando o cronômetro 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 cronômetro de jogo soa para o final de um quarto.

16.14 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 permanece dentro ou tiver passado totalmente pela cesta como mostrado no Diagrama 1.



Parar o cronômetro de jogo

Diagrama 2 Uma cesta é convertida

16.15 EXEMPLO: Restando 2.02 no cronômetro de jogo no quarto quarto, A1 converte uma cesta de campo quando a bola passa através da cesta. Restando 2.00 no cronômetro de jogo B1 está pronto para a reposição na linha final.

INTERPRETAÇÃO: A cesta de campo foi convertida com mais de 2.00 no cronômetro de jogo. Portanto, o cronômetro de jogo não deverá ser paralisado.

Art. 17 Reposição

17.1 DETERMINAÇÃO: Durante uma reposição, jogadores além do jogador que irá repor não deverão ter nenhuma parte dos seus corpos sobre a linha limítrofe. Antes do jogador que está fazendo uma reposição lançar a bola em uma reposição, é possível que no movimento para realizar a reposição, as mãos 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: No terceiro quarto, uma reposição é concedida para A1 em sua quadra de defesa. Enquanto segura a bola:

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

(b) B1 move as mãos 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 de atraso do jogo. Além disso, uma advertência verbal será dada para B1 e também 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 para a equipe A deverá ser repetida. A equipe A deverá ter 24 segundos no relógio de arremesso.

17.3 EXEMPLO: No terceiro quarto, uma reposição é concedida para A1 em sua quadra de ataque. A1 que irá repor está segurando a bola quando B1 move as mãos sobre a linha limítrofe, com:

(a) 7 segundos

(b) 17 segundos

No relógio de arremesso

INTERPRETAÇÃO: Esta é uma violação de reposição de B1. Em adição, uma advertência verbal deverá ser dada para B1 e também comunicada para o técnico principal da equipe B. Esta advertência deverá ser aplicada para todos os jogadores da equipe B pelo restante do jogo. Qualquer repetição de uma ação similar por qualquer jogador da equipe B pode resultar em uma falta técnica. A reposição para a equipe A deverá ser repetida. A equipe A deverá ter:

(a) 14 segundos

(b) 17 segundos

No relógio de arremesso

17.4 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 corpo sobre a linha limítrofe para interferir na reposição.

- 17.5 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 para B1 o sinal de advertência de cruzar ilegalmente a linha limítrofe. Depois disso, B1 move o corpo em direção a A1 sobre a linha limítrofe antes da bola ter sido repostada sobre a linha limítrofe.

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

- 17.6 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 para B1 o sinal de advertência de cruzar ilegalmente a linha limítrofe. Depois disso, B1 move o corpo em direção a A1 sobre a linha limítrofe antes da bola ter sido repostada sobre a linha limítrofe.

INTERPRETAÇÃO: *Como o árbitro não mostrou o sinal de advertência por cruzar a linha limítrofe ilegalmente para B1 antes de entregar a bola para A1, o árbitro deverá soar o apito e deverá agora dar a advertência. Esta advertência deverá também ser comunicada para o técnico principal da equipe B. A advertência deverá ser aplicada para todos os jogadores da equipe B pelo restante do jogo. Qualquer repetição de ação semelhante por qualquer jogador da equipe B pode resultar em uma falta técnica. A reposição deverá ser repetida, e o árbitro deverá mostrar o sinal de advertência por cruzar a linha limítrofe ilegalmente.*

- 17.7 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.

- 17.8 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.*

- 17.9 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 na quadra de jogo.

- 17.10 EXEMPLO:** Após uma infração, A1 que irá repor recebe a bola do árbitro para uma reposição e A1:

- (a) Coloca a bola no piso e, após isso, a bola é pega por A2.
- (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 o corpo sobre a linha limítrofe antes de A1 ter passado a bola sobre a linha limítrofe.*

- 17.11 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 atrás da linha final 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 de B2. 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.

17.12 DETERMINAÇÃO: Se um tempo debitado for concedido(a) para a equipe que tenha direito à posse de bola desde a 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 de uma cesta de campo convertida ou um último lance livre convertido, o técnico principal, após o tempo debitado, deverá decidir se a reposição deverá ocorrer a partir da linha de reposição no lado da mesa de controle ou do lado oposto da mesa de controle.

Depois de uma falta, violação (incluindo bola fora da quadra) ou uma situação de bola ao alto, a reposição deverá ocorrer a partir da linha de reposição no mesmo lado da quadra (lado da mesa de controle ou lado oposto da mesa de controle) como da reposição original.

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

Depois que o técnico principal tenha decidido, a decisão 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.

17.13 EXEMPLO: Restando 0:35 no cronômetro de jogo no quarto quarto, A1 está driblando a bola na 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 "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 deverá ser 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 deverá ser reiniciada a partida.

17.14 EXEMPLO: Restando 0:44 no cronômetro de jogo no quarto quarto e com 17 segundos no relógio de arremesso, A1 dribla na quadra de defesa quando um jogador da equipe B tapeia a bola para fora da quadra de jogo na quadra de defesa da equipe A, na linha de reposição no lado da mesa de controle ou no lado oposto da mesa de controle. Um tempo debitado é então concedido:

(a) Para equipe B

(b) Para equipe A

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

INTERPRETAÇÃO:

(a) *O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para 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 arremesso.*

(b) e (c), *se o técnico principal da equipe A decide por uma reposição na quadra de ataque, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição na linha de reposição em sua quadra de ataque no lado da mesa de controle ou no lado oposto da mesa de controle para coincidir com o lado que a bola foi para fora da quadra. A equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de arremesso. Se for da quadra de defesa, a equipe A deverá ter 17 segundos no relógio de arremesso.*

17.15 EXEMPLO: Restando 0:57 no cronômetro de jogo no quarto quarto, A1 tenta 2 lances livres. Durante o 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) *Da quadra de ataque, a reposição deverá ser realizada da linha de reposição no lado oposto da mesa de controle. A equipe B deverá ter 14 segundos no relógio de arremesso.*

(b) *Da quadra de defesa, a reposição deverá ser realizada da linha de lance livre estendida no lado oposto da mesa de controle. A equipe B deverá ter 24 segundos no relógio de arremesso.*

17.16 EXEMPLO: Restando 0:26 no cronômetro de jogo no quarto quarto, A1 dribla por 6 segundos na quadra de defesa da equipe A, quando:

(a) B1 tapeia a bola para fora da quadra de jogo,

(b) B1 é sancionado com a terceira falta da equipe B no quarto.

É concedido um tempo debitado para a equipe A.

INTERPRETAÇÃO: *Após o tempo debitado:*

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

Se a reposição for na quadra de ataque ela deverá ser na linha de reposição na quadra de ataque do mesmo lado da quadra onde a bola estava quando o jogo foi paralisado. Se a reposição for da quadra de defesa, a equipe A deverá ter

(a) 18 segundos,

(b) 24 segundos.

No relógio de arremesso.

17.17 EXEMPLO: Restando 1:24 no cronômetro de jogo no quarto quarto, A1 está driblando a bola na 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 novamente. B2 agora tapeia a bola para fora da quadra no lado da mesa de controle na quadra de defesa da equipe A com:

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

No relógio de arremesso. 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, ela deverá ser realizada no lado da mesa de controle. A equipe A deverá ter:

- (a) 6 segundos,*
- (b) 14 segundos.*

no relógio de arremesso.

Se da quadra de defesa, ela deverá ser realizada do lugar original onde a bola foi para fora da quadra. A equipe A deverá ter:

- (c) 6 segundos,*
- (d) 17 segundos.*

no relógio de arremesso.

17.18 EXEMPLO: Com 0:48 no cronômetro de jogo no quarto quarto, A1 dribla na quadra de ataque quando B1 tapeia a bola para a quadra de defesa da equipe A, onde A2 começa a driblar novamente. B2 agora comete falta em A2 perto do lado da mesa de controle. Esta é a terceira falta da equipe B no quarto com

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

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

INTERPRETAÇÃO:

Em ambos os casos, se depois do tempo debitado o técnico principal da equipe A decide por uma reposição na linha de reposição na quadra de ataque, ela deverá ser realizada do lado da mesa de controle. A equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de arremesso. Se na quadra de defesa, a equipe A deverá ter 24 segundos no relógio de arremesso.

17.19 EXEMPLO: Restando 1:32 no cronômetro de jogo no quarto quarto, a equipe A está em controle da bola por 5 segundos quando A1 e B1 são desqualificados por socarem um com o outro na quadra de defesa da equipe A. É concedido um tempo debitado para a equipe A.

INTERPRETAÇÃO: *As penalidades das faltas desqualificantes deverão ser 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, a equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de arremesso. Se na quadra de defesa, a equipe A deverá ter 19 segundos no relógio de arremesso.*

17.20 EXEMPLO: Restando 1:29 no cronômetro de jogo para jogar no quarto quarto e com 19 segundos no relógio de arremesso, 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 tenha iniciado. A equipe A deverá ter 19 segundos no relógio de arremesso.

17.21 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 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 na 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.

17.22 DETERMINAÇÃO: No início de todos os quartos, exceto o primeiro e no início de cada tempo extra (prorrogação), 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.

17.23 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 cronômetro de jogo e com 24 segundos no relógio de arremesso. 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.

17.24 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 arremesso.

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.

17.25 EXEMPLO: As seguintes infrações podem ser cometidas na linha central na quadra de jogo:

- (a) A1 causa que a bola saia da quadra,
- (b) A1 é sancionado com uma falta de equipe com controle.
- (c) A1 comete uma violação de andar.

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 arremesso.*

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

17.27 EXEMPLO: A1 é sancionado com uma falta antidesportiva contra 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 arremesso. A direção da seta deverá permanecer sem mudança.*

17.28 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. Esta é uma violação de interferência.
- (b) A bola se aloja entre o aro e a tabela. Esta é uma situação de bola ao alto.

17.29 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, nenhum ponto deverá ser creditado para a equipe ofensiva, pois a bola foi lançada para fora.*

17.30 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 de acordo com o processo de posse alternada:*

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

17.31 DETERMINAÇÃO: Depois da bola ser colocada à disposição do jogador que irá efetuar a reposição, este 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.

17.32 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. A restrição de 5 segundos deverá continuar.*

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

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

- (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 arremesso.

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

INTERPRETAÇÃO: *Isto é uma violação 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.*

17.36 EXEMPLO: O jogador A1 que faz uma reposição atrás da linha lateral:

- (a) Na quadra de defesa próximo da linha central tem direito a passar a bola para qualquer parte da quadra de jogo.
- (b) Na quadra de ataque próximo da linha central tem direito a passar a bola somente para sua quadra de ataque.

- (c) Na linha central estendida para o início de um quarto ou tempo extra (prorrogação), no prolongamento da linha central estendida tem direito a passar a bola para qualquer parte da quadra de jogo.

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

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

17.37 DETERMINAÇÃO: Depois de uma cesta de campo convertida ou último lance livre convertido, o jogador que repõe atrás da linha final pode mover-se lateralmente e/ou para trás e pode passar a bola entre seus companheiros atrás da linha de final, mas não deverão exceder o período de 5 segundos. Isto também é válido após um tempo debitado concedido para qualquer equipe ou quando se sanciona uma violação de interferência ilegal da equipe defensiva durante a reposição, e portanto a reposição deverá então ser repetida.

17.38 EXEMPLO: Depois de uma cesta de campo ou último lance livre convertido por um oponente no segundo quarto, A1 tem a bola nas mãos para uma reposição atrás da linha de final.

- (a) B2 move as mãos sobre a linha limítrofe antes que a bola tenha sido lançada na quadra de jogo.
(b) A1 passa a bola para A2 que está também atrás da linha final. B2 move suas mãos sobre a linha limítrofe e toca a bola nesse passe.

INTERPRETAÇÃO: *B2 deverá ser advertido por atrasar o jogo. A advertência de B2 deverá também ser comunicada para o técnico principal da equipe B e deverá ser aplicada para todos os membros da equipe pelo restante do jogo. Qualquer repetição de uma ação similar pode resultar em uma falta técnica. Qualquer jogador da equipe A deverá manter o direito de se mover ao longo da linha final antes de lançar a bola ou passar para um companheiro de equipe.*

17.39 EXEMPLO: Após uma cesta de campo convertida por um oponente, A1 tem a bola nas mãos para uma reposição atrás da 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 atrás da linha final, 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.*

17.40 EXEMPLO: Após uma cesta de campo convertida por um oponente, A1 tem a bola nas mãos para uma reposição atrás da linha de final. A2 salta de fora da quadra de jogo atrás da 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 da linha final.
(b) A2 passa a bola para A3 que está na quadra de jogo.
(c) A2 retorna para fora da quadra de jogo atrás da linha final.

- (d) A2 aterrissa na quadra de jogo.
- (e) A2 aterrissa na quadra de jogo e passa a bola de volta para A1 que ainda está fora da quadra de jogo atrás da linha final.

INTERPRETAÇÃO:

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

17.41 DETERMINAÇÃO: Após o lance livre resultante de uma falta técnica, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição do lugar mais próximo onde a bola estava localizada quando a falta técnica ocorreu, a menos que exista uma situação de bola ao alto ou antes do início do primeiro quarto.

Se uma falta técnica for marcada contra a equipe defensiva, e a reposição deverá ser administrada em sua quadra de defesa a equipe ofensiva deverá ter 24 segundos no relógio de arremesso. Se da sua quadra de ataque, o relógio de arremesso deverá ser reajustado como segue:

- Se 14 segundos ou mais são mostrados no relógio de arremesso, ele deverá continuar com o tempo restante no relógio de arremesso.
- Se 13 segundos ou menos são mostrados no relógio de arremesso, ele deverá mostrar 14 segundos.

Se uma falta técnica é marcada contra a equipe ofensiva, aquela equipe deverá ter o tempo restante no relógio de arremesso, independente se a reposição deverá ser feita da sua quadra de defesa ou sua quadra de ataque.

Se um tempo debitado e uma falta técnica são marcados durante o mesmo período de cronômetro de jogo parado o tempo debitado deverá ser administrado primeiro, seguido da administração da penalidade da falta técnica.

Após o(s) lance(s) livre(s) resultantes de uma falta antidesportiva ou de uma falta desqualificante, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição na linha de reposição na quadra de ataque da equipe. A equipe deverá ter 14 segundos no relógio de arremesso.

17.42 EXEMPLO: A2 dribla na:

- (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 arremesso.*

17.43 EXEMPLO: A2 dribla na:

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

17.44 EXEMPLO: Restando 1:47 no cronômetro de jogo no quarto quarto, A1 dribla na 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 arremesso.

17.45 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 arremesso, se a reposição for administrada na quadra de defesa. Se na linha de reposição da quadra de ataque, o relógio de arremesso deverá ser reprogramado como segue:

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

17.46 EXEMPLO: Restando 1:45 no cronômetro de jogo no quarto quarto, A1 dribla na quadra de defesa e é sancionado com uma falta técnica. É concedido 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 na quadra de ataque, a equipe A deverá ter 14 segundos, se 14 segundos ou mais são mostrados no relógio de arremesso ou o tempo restante no relógio de arremesso, se 13 segundos ou menos segundos são mostrados no relógio de arremesso.

Se da quadra de defesa, a equipe A deverá ter o tempo restante no relógio de arremesso.

17.47 EXEMPLO: Restando 1:43 no cronômetro de jogo no quarto quarto, A1 dribla na quadra de defesa e é sancionado com uma falta técnica. Qualquer jogador da equipe B deverá tentar 1 lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote. Um tempo debitado é concedido 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 na quadra de ataque, a equipe A deverá ter 14 segundos, se 14 segundos ou mais são mostrados no relógio de arremesso ou o tempo restante no relógio de arremesso, se 13 segundos ou menos segundos são mostrados no relógio de arremesso.

Se da quadra de defesa, a equipe A deverá ter o tempo restante no relógio de arremesso.

17.48 EXEMPLO: Restando 1:41 no cronômetro de jogo no quarto quarto, A1 dribla na quadra de defesa quando B1 tapeia a bola para fora da quadra. Um tempo debitado é concedido 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 na quadra de ataque, a equipe A deverá ter 14 segundos, se 14 segundos ou mais são mostrados no relógio de arremesso ou o tempo restante no relógio de arremesso, se 13 segundos ou menos segundos são mostrados no relógio de arremesso.

Se da quadra de defesa, a equipe A deverá ter o tempo restante no relógio de arremesso.

17.49 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 arremesso. 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 na quadra de ataque ou na 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 arremesso.

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

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

17.50 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.

17.51 EXEMPLO: A1 no ato de arremesso comete uma violação de andar e então a bola entra na cesta.

INTERPRETAÇÃO: *A cesta de campo 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 arremesso.*

17.52 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 campo 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 arremesso.*

Art. 18/19 Tempo debitado / Substituição

18/19.1 DETERMINAÇÃO: Um tempo debitado não pode ser concedido antes que o tempo de jogo tenha iniciado ou após o tempo de jogo para um quarto ou tempo extra (prorrogação) tenha terminado.

Uma substituição não pode ser concedida antes que o tempo de jogo tenha iniciado ou após o tempo de jogo para um quarto ou tempo extra (prorrogação) tenha terminado. Uma 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 inicial, 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 arremesso soar enquanto a bola estiver no ar para uma cesta de campo, isto não é uma violação e o cronômetro de jogo não será paralisado. Se o arremesso 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 arremesso. 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 somente 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 e 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 o apito.

INTERPRETAÇÃO: A bola está morta e o cronômetro de jogo paralisado, no que normalmente deverá ser uma oportunidade de substituição. Entretanto, por causa da solicitação de A6 ser feita tardiamente, a substituição não deverá ser 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 um substituto de 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 na 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 deverá ser permitida de substituir 1 jogador, se eles desejarem. Se o lance livre for tentado por um substituto da equipe B, que se tornou um jogador ou se a equipe A também substituiu 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 o segundo lance livre. O jogo deverá ser reiniciado como após qualquer último lance livre. Se for bem sucedido ou se solicitado, o tempo debitado ou nova substituição deverá ser concedido(a) para ambas as equipes.

18/19.11 EXEMPLO: A1 sofre falta de B1 na 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: Neste momento, nenhum tempo debitado ou substituição deverá ser concedida nesse momento. A1 deverá tentar o segundo lance livre. O jogo deverá ser reiniciado como após qualquer último lance livre. Se for bem sucedido ou se solicitado, o tempo debitado ou nova substituição deverá ser concedido(a) para ambas as equipes.

18/19.12 EXEMPLO: A1 sofre falta de B1 na 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 tentado por um substituto da equipe B, que se tornou um jogador ou se a equipe A também substituiu 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 o segundo lance livre. O jogo deverá ser reiniciado como após qualquer último lance livre. Se for bem sucedido ou se solicitado, o tempo debitado ou nova substituição deverá ser concedido(a) para ambas as equipes.*

18/19.13 EXEMPLO: O driblador A1 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: Um substituto que se tornou um jogador pode deixar o jogo somente depois do próximo período de tempo transcorrido no cronômetro de jogo

18/19.15 EXEMPLO: B1 é substituído por B6. Antes do cronômetro de jogo ter iniciado, B6 é sancionado com uma falta pessoal. Esta é a seguinte falta de B6

- (a) Terceira
- (b) Quinta
- Falta

INTERPRETAÇÃO: *Em*

- (a) B6 não pode ser substituído até o final do próximo período de tempo transcorrido no cronômetro de jogo*
- (b) B6 deverá ser substituído.*

18/19.16 DETERMINAÇÃO: Se, após a solicitação de um tempo debitado, uma falta for marcada contra 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 iniciar quando um árbitro soa o apito e faz o sinal de tempo debitado.

18/19.17 EXEMPLO: Durante a partida, o técnico principal da equipe A solicita um tempo debitado depois que

- (a) B1 é sancionado com uma quinta falta.
- (b) Um jogador de qualquer equipe é sancionado com uma falta.

INTERPRETAÇÃO: Em (a) o período do tempo debitado não deverá iniciar até toda a comunicação com a mesa de controle tenha sido completada e um substituto de B1 se torna um jogador.

Em ambos os casos, os jogadores deverão ser permitidos a irem para os seus bancos mesmo que o período de tempo debitado não tenha formalmente iniciado.

18/19.18 DETERMINAÇÃO: Cada tempo debitado deve durar 1 minuto. As equipes devem retornar prontamente à quadra de jogo após o árbitro soar o 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 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 contra essa equipe. Se a equipe não tiver mais tempos debitados restantes, uma falta técnica por atrasar o jogo pode ser marcada contra o técnico principal, registrada na súmula de jogo como uma "B1". Se esta equipe não retornar prontamente para a quadra de jogo depois do intervalo de meio tempo um tempo debitado será marcado contra a equipe infratora. Tal tempo debitado anotado não deverá durar 1 minuto. O jogo deverá ser reiniciado imediatamente.

18/19.19 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 a equipe que 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 deverá fazer uma advertência ao técnico principal de que se o mesmo comportamento se repetir, um tempo debitado adicional deverá ser marcado contra a equipe A.
- (b) Um tempo debitado, sem advertência deverá ser marcado contra a equipe A. Se a equipe A não possuir mais tempos debitados restantes, uma falta técnica por atrasar o jogo deverá ser marcada contra o técnico principal da equipe A, registrada como uma "B1".

18/19.20 EXEMPLO: Após o término do intervalo de meio tempo de jogo, A equipe A está ainda em seu vestiário e, portanto, o início do terceiro quarto é atrasado

INTERPRETAÇÃO: Após a equipe A finalmente entrar na quadra um tempo debitado, sem advertência deverá ser cobrado contra a equipe A. Este tempo debitado não deverá durar 1 minuto. O jogo deverá ser reiniciado imediatamente.

18/19.21 DETERMINAÇÃO: Se não foi concedido um tempo debitado para uma equipe na segunda metade do jogo até o cronômetro de jogo mostrar 2:00 no quarto quarto, o apontador deverá marcar 2 linhas horizontais na súmula de jogo, no primeiro quadrado da segunda metade do jogo da equipe. O placar deverá mostrar o primeiro tempo debitado como tendo sido solicitado.

18/19.22 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.*

18/19.23 EXEMPLO: Restando 2:09 no cronômetro de jogo no quarto quarto, o técnico principal da equipe A solicita o 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, no primeiro quadrado da equipe A, visto que o tempo debitado não foi concedido antes que o cronômetro de jogo mostrasse 2:00 no quarto quarto. O tempo debitado concedido restando 1:58 deverá ser marcado no segundo quadrado e a equipe A deverá ter somente mais 1 tempo debitado restante. Após o tempo debitado, o placar deverá mostrar os dois tempos debitados como tendo sido solicitados.*

18/19.24 DETERMINAÇÃO: Sempre que um tempo debitado é solicitado, independentemente de ser antes ou depois de uma falta técnica, uma falta antidesportiva ou uma falta desqualificante, o tempo debitado deverá ser concedido antes do início da administração do(s) lance(s) livre(s). Se durante um tempo debitado, uma falta técnica, antidesportiva ou desqualificante é sancionada, o(s) lance(s) livre(s) deverão ser administrados depois que o tempo debitado tenha finalizado.

18/19.25 EXEMPLO: O técnico principal da equipe B solicita um tempo debitado, A1 é sancionado com uma falta antidesportiva contra B1, seguida de uma falta técnica contra A2.

INTERPRETAÇÃO: *Deverá ser 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 arremesso.*

18/19.26 EXEMPLO: O técnico principal da equipe B solicita um tempo debitado, A1 é sancionado com uma falta antidesportiva contra B1. É concedido um tempo debitado para equipe B. Durante o tempo debitado, A2 é sancionado com uma falta técnica.

INTERPRETAÇÃO: *Após o tempo debitado, qualquer jogador da equipe B deverá tentar 1 lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote. B1 deverá então 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 arremesso.*

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 nas mãos é marcado de perto por B1. A1 toca B1 com seu corpo, B1 tem 1 pé fora da quadra.

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma jogada legal de A1. Um jogador está fora da quadra quando qualquer parte do 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 nas 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. A equipe A deverá ter o tempo restante no relógio de arremesso.*

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 de jogo. 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 a tabela dos oponentes ou a tabela da própria equipe.

24.2 EXEMPLO: A1 ainda não driblou e ainda permanece parado quando A1 deliberadamente lança a bola contra uma 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 a bola ou iniciar um drible.*

24.3 EXEMPLO: Após terminar um drible em um movimento contínuo ou parado, A1 deliberadamente lança a bola contra a tabela. A1 agarra ou toca a bola novamente

- (a) Após ela ter quicado na quadra de jogo e inicia um drible.
- (b) Antes dela tocar qualquer outro jogador.

INTERPRETAÇÃO:

Em (a) isto é uma violação de dois dribles de A1. A1 não deverá driblar pela segunda vez após o primeiro drible ter terminado.

Em (b) esta é uma jogada legal de A1. Após agarrar ou tocar a bola, A1 pode arremessar ou passar, mas não deverá 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 deliberadamente 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 o equilíbrio e sem mover o pé de pivô, A1 toca a quadra de jogo com a bola, uma ou duas vezes enquanto segura a bola com as mãos.
- (b) A1 lança a bola de 1 mão para a outra mão sem mover o pé de pivô.

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

24.6 EXEMPLO: A1 inicia um drible atirando a bola:

- (a) sobre o oponente.
- (b) a poucos metros de distância de um oponente.

Após isso, A bola toca a quadra de jogo e A1 continua o 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 um drible.*

24.7 EXEMPLO: A1 finaliza um 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 de A1 terminou quando a bola não foi tocada por B1. Foi a bola que tocou B1. A1 não pode driblar novamente.

24.8 EXEMPLO: A1 finaliza um drible e passa a bola para A2. A bola acidentalmente toca o corpo de B2. Após isso, a bola toca o piso, A1 agarra a bola e começa a driblar novamente.

INTERPRETAÇÃO: Isto é uma jogada legal. A1 pode driblar novamente, pois após o primeiro drible a bola tocou um outro jogador.

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 por causa do impulso. Ocorre uma violação se, contudo, o jogador rolar ou tentar levantar enquanto segura a bola.

25.2 EXEMPLO: A1 segura a bola, então

- (a) Perde o equilíbrio e cai na quadra de jogo.
- (b) Após cair na quadra de jogo, A1 momentaneamente desliza.

INTERPRETAÇÃO: *Em ambos os casos, esta é uma jogada legal de A1. Cair na quadra de jogo não é uma violação de andar. Entretanto, se A1 agora rola para evitar a defesa ou tenta se levantar enquanto segura a bola, uma violação de andar ocorre.*

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

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

INTERPRETAÇÃO:

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

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

25.5 EXEMPLO: A1 termina um drible com a bola nas mãos. Em um movimento contínuo, A1 salta do pé esquerdo e aterrissa no pé esquerdo, em seguida no pé direito tenta um arremesso para uma cesta de campo.

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma violação de andar de A1. Após finalizar um drible, um jogador não pode tocar a quadra de jogo consecutivamente com o mesmo pé.*

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.*

26.3 DETERMINAÇÃO: Um jogador não deverá permanecer na área restritiva dos oponentes por mais de 3 segundos consecutivos enquanto os jogadores da equipe que tem o controle de uma bola viva na quadra de ataque e o cronômetro de jogo está correndo.

26.4 EXEMPLO: A1 na área restritiva por 2,5 segundos lança a bola para um arremesso de campo. A bola não toca a tabela e nem o aro e A1 pega o rebote.

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma jogada legal de A1. A equipe A tinha finalizado seu controle de uma bola quando A1 lançou a bola para um arremesso. Com o rebote de A1, a equipe A obteve um novo controle de bola.*

26.5 EXEMPLO: Enquanto A1 que irá repor tem a bola nas mãos na quadra de ataque, A2 permanece na área restritiva dos oponentes por mais de 3 segundos.

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma jogada legal de A2. A equipe A tem o controle de bola, entretanto, o cronômetro de jogo ainda não foi iniciado.*

Art.27 Jogador marcado de perto

27.1 DETERMINAÇÃO: Um jogador marcado de perto deve passar, arremessar ou driblar a bola dentro de 5 segundos.

27,2 EXEMPLO: A1 está marcado de perto por B1 por 4 segundos. Então A1 se atrapalha (fumble) com a bola e a pega novamente.

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma violação de 5 segundos de A1, como A1 dentro de 5 segundos não passou, arremessou ou driblou a bola. O toque inseguro na bola, no início ou no final do drible, não é um drible.*

Art.28 8 Segundos

28.1 DETERMINAÇÃO: O relógio de arremesso 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 na 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 quadra de defesa. A1 passa a bola de volta para A2 que está

- (a) Ainda está na quadra de defesa
- (b) Com um pé de cada lado da linha central
- (c) Com um pé de cada lado da linha central. A2 inicia o drible na quadra de defesa

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

28.5 EXEMPLO: A1 dribla na quadra de defesa e interrompe seu movimento para frente enquanto ainda driblando, enquanto:

- (a) Tem um pé de cada lado da linha central.
- (b) Com ambos os pés estão na quadra de ataque, mas a bola está sendo driblada na quadra de defesa.
- (c) Com ambos os pés estão na quadra de ataque, enquanto a bola está sendo driblada na quadra de defesa. Depois que A1 retorna com ambos os pés para a quadra de defesa.
- (d) Ambos os pés estão na quadra de defesa, mas a bola está sendo driblada na quadra de ataque.

INTERPRETAÇÃO: *Em todos os casos, estas são jogadas legais de A1. O driblador A1 continua estando na 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.*

28.6 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 informar ao jogador que irá repor quanto tempo resta para o período de 8 segundos.

28.7 EXEMPLO: A1 dribla por 6 segundos na 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 a 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.

28.8 EXEMPLO: A1 dribla por 4 segundos na 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, no lugar mais próximo onde a bola saiu da quadra de jogo. O árbitro deverá informar ao jogador da equipe A que irá repor que a equipe tem 4 segundos para fazer com que a bola passe para a sua quadra de ataque.

28.09 DETERMINAÇÃO: Se o jogo é paralisado por um árbitro por qualquer razão válida não relacionada com nenhuma das equipes e os oponentes seriam colocados em desvantagem, o período de 8 segundos deverá continuar

28.10 EXEMPLO: Restando 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 5 segundos na 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 arremesso.
- (b) Uma garrafa ter sido atirada na quadra de jogo.
- (c) Reprogramação errônea do relógio de arremesso.

INTERPRETAÇÃO: Em todos os casos, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A em sua quadra de defesa com 3 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.

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

28.12 EXEMPLO: O período de 8 segundos da equipe A termina e a violação ocorre quando:

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

28.13 DETERMINAÇÃO: O controle da equipe termina quando a bola deixa as mãos do jogador em um arremesso para uma cesta de campo.

28.14 EXEMPLO: Antes do final do período de 8 segundos a bola deixa as mãos de A1 na quadra de defesa para um arremesso para uma cesta de campo. A bola entra na cesta.

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma jogada legal da equipe A. O controle de bola terminou quando A1 lançou a bola em um arremesso. A cesta de campo de 3 pontos de A1 deverá contar.*

Art.29/50 Relógio de arremesso

29/50.1 DETERMINAÇÃO: Um arremesso para uma cesta de campo é tentado próximo ao final do período do relógio de arremesso e o sinal do relógio de arremesso soa enquanto a bola está no ar.

- Se a bola entra na cesta, a cesta de campo deverá contar.
- Se a bola toca no aro e reboteia dele, o jogo deverá continuar com 24 segundos no relógio de arremesso, se a equipe oponente ganha o controle e com 14 segundos no relógio de arremesso, se a mesma equipe reobtem o controle da bola que estava com o controle da bola antes dela tocar o aro.
- Se a bola não toca o aro, os árbitros deverão esperar para ver se os oponentes obtêm um controle de bola imediato e claro.
 - Se sim, o sinal do relógio de arremesso deverá ser desprezado
 - Se não, esta é uma violação do relógio de arremesso. A bola deverá ser concedida para os oponentes para uma reposição no lugar mais próximo 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 arremesso. 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 imediato e claro 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 arremesso 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 arremesso soa. B1 comete falta em A1.

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma violação de 24 segundos da equipe A. A falta de B1 contra A1 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 arremesso. A bola não toca o aro, e em seguida

- (a) uma bola presa entre A2 e B2 ocorre.
- (b) B1 tapeia a bola para fora da quadra.

INTERPRETAÇÃO: *Em ambos os casos, 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: B1 comete falta em A1 em seu ato de arremesso para uma cesta de campo quando aproximadamente ao mesmo tempo o tempo no relógio de arremesso termina. A bola entra na cesta.

INTERPRETAÇÃO: *Se a bola estava*

- a) Ainda nas mãos de A1 e a falta de B1 ocorreu antes do tempo no relógio de arremesso ter terminado, ou
- b) Já no ar no arremesso de A1 para uma cesta de campo e a falta de B1 ocorreu antes do tempo no relógio de arremesso ter terminado, ou
- c) Já no ar no arremesso de A1 para uma cesta de campo e a falta de B1 ocorreu depois do tempo no relógio de arremesso ter terminado,
Isto não é uma violação do relógio de arremesso. A cesta de campo de A1 deverá valer. A1 deverá tentar 1 lance livre adicional. O jogo deverá ser reiniciado como após qualquer último lance livre.
- d) Ainda nas mãos de A1 e a falta de B1 ocorreu depois do tempo no relógio de arremesso ter terminado,
Isto é uma violação do relógio de arremesso. A cesta de campo de A1 não deverá contar. A falta de B1 deverá ser desprezada a menos que ela seja uma falta antidesportiva ou uma falta desqualificante. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B na linha de lance livre estendida.

29/50.7 EXEMPLO: Restando 25.2 segundos no cronômetro de jogo, a equipe A obtém o controle de bola. Restando 1 segundo no relógio de arremesso, A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo. Enquanto a bola está no ar, soa o sinal do relógio de arremesso. A bola não toca o aro e

- (a) Após outros 1.2 segundos, o sinal do cronômetro de jogo soa para o final do quarto.
- (b) A2 agarra a bola em um rebote. O árbitro sanciona a violação com o cronômetro de jogo mostrando 0.8 de um segundo.

INTERPRETAÇÃO:

Em (a) Esta não é uma violação de 24 segundos da equipe A. O árbitro estava esperando para ver se a equipe B obteve o claro e imediato controle da bola e, portanto, não sancionou a violação. O quarto terminou.

Em (b) Esta é uma violação de 24 segundos da equipe A. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B no lugar mais próximo onde a bola estava localizada quando o jogo foi paralisado, com o cronômetro de jogo mostrando 0.8 de um segundo.

29/50.8 EXEMPLO: Restando 25.2 segundos no cronômetro de jogo, a equipe A obtém o controle de bola. Restando 1,2 segundos no cronômetro de jogo e com A1 tendo a bola nas mãos, soa o sinal do relógio de arremesso. O árbitro sanciona a violação de 24 segundos com o cronômetro de jogo mostrando 0,8 de um segundo.

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

29/50.9 DETERMINAÇÃO: Se o relógio de arremesso soar e os oponentes obtiveram um controle claro e imediato da bola, o sinal do relógio de arremesso deverá ser desconsiderado. O jogo deverá continuar.

29/50.10 EXEMPLO: Próximo ao final do período de relógio de arremesso, 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 arremesso.

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

29/50.11 EXEMPLO: Após uma cesta de campo convertida pelos oponentes e restando 25.3 segundos no cronômetro de jogo, a equipe A tem a bola para uma reposição atrás de sua linha final. Perto do final do período do relógio de arremesso, o passe de A1 para A2 é interceptado por B1 e o sinal do relógio de arremesso soa. Os árbitros sancionam a violação do relógio de arremesso com o cronômetro de jogo mostrando 0.8 de um segundo.

INTERPRETAÇÃO: Esta é uma violação do relógio de arremesso cometida pela equipe A que ocorreu com o cronômetro de jogo mostrando 0.8 de um segundo. O jogo deve ser reiniciado com uma reposição para a equipe B no lugar mais próximo de onde o jogo foi paralisado, com o cronômetro de jogo mostrando 0.8 de um segundo.

29/50.12 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 arremesso no momento em que a situação de bola ao alto ocorreu.

29/50.13 EXEMPLO: A equipe A está com controle de bola em sua quadra de ataque restando 10 segundos no relógio de arremesso 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 arremesso.
- (b) A equipe B deverá ter 24 segundos no relógio de arremesso.

29/50.14 DETERMINAÇÃO: Se o jogo é paralisado por um árbitro para uma falta ou violação (excluindo a bola ter saído da quadra de jogo), sancionada contra 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 arremesso deverá ser reprogramado como segue:

- Se 14 segundos ou mais são mostrados no relógio de arremesso no momento em que o jogo foi paralisado, o relógio de arremesso deverá continuar do tempo do relógio de arremesso.
- Se 13 segundos ou menos são mostrados no relógio de arremesso no momento em que o jogo foi paralisado, a equipe deverá ter 14 segundos no relógio de arremesso.

29/50.15 EXEMPLO: Restando 8 segundos no relógio de arremesso. A1 dribla na quadra de ataque quando

- (a) B1 dá um tapa na bola para fora na quadra de ataque da equipe A.
- (b) B1 comete falta em A1. Esta é a segunda falta da equipe B no quarto.

INTERPRETAÇÃO: O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A na quadra de ataque com

- (a) 8 segundos

(b) 14 segundos
No relógio de arremesso.

29/50.16 EXEMPLO: Restando 4 segundos no relógio de arremesso, a equipe A está com o controle de bola em sua quadra de ataque, quando:

- (a) A1
- (b) B1

está lesionado. O árbitro paralisa o jogo.

INTERPRETAÇÃO: A equipe A deverá ter:

- (a) 4 segundos,
 - (b) 14 segundos
- No relógio de arremesso.

29/50.17 EXEMPLO: Restando 6 segundos no relógio de arremesso, o arremesso de A1 para uma cesta de campo está no ar quando uma falta dupla entre A2 e B2 ocorre. A seta de posse alternada está a favor da equipe A.

- (a) A bola não toca o aro
- (b) A bola toca o aro

INTERPRETAÇÃO: A equipe A deverá ter

- (a) 6 segundos
 - (b) 14 segundos
- No relógio de arremesso.

29/50.18 EXEMPLO: Restando 5 segundos no relógio de arremesso, 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 arremesso.

29/50.19 EXEMPLO: Com:

- (a) 16 segundos
 - (b) 12 segundos
- no relógio de arremesso, A1 passa a bola para A2, ambos na quadra de ataque quando B1 na quadra de defesa deliberadamente chuta ou golpeia a bola com o 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 arremesso.

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

Confederação Brasileira de Basketball – CBB – Interpretações Oficiais – outubro/2024 versão 1.0

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 na sua quadra de ataque. A equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de arremesso. 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 os oponentes seriam colocados em desvantagem, o relógio de arremesso deverá continuar do tempo restante.

29/50.22 EXEMPLO: Restando 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 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 arremesso.
- (b) Uma garrafa ter sido atirada na quadra de jogo.
- (c) Reprogramação errônea do relógio de arremesso.

INTERPRETAÇÃO: Em todos os casos, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no lugar mais próximo onde o jogo foi paralisado. A equipe A deverá ter 4 segundos no relógio de arremesso. A equipe B seria colocada em desvantagem se o jogo fosse reiniciado sem tempo restante no relógio de arremesso.

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

INTERPRETAÇÃO: Este é um erro na operação do relógio de arremesso de não resetar o relógio de arremesso. Após consultar o comissário, se presente, e o operador do relógio de arremesso, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A. A equipe A deverá ter 5 segundos no relógio de arremesso.

29/50.24 EXEMPLO: Restando 4 segundos no relógio de arremesso. A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo. A bola não toca o aro, mas o operador do relógio de arremesso 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 arremesso ter soado, caso a reprogramação não tivesse ocorrido. Se assim for, a cesta de campo deverá contar; se não, uma violação de 24 segundos ocorreu e a cesta de campo feita por A3 não deverá contar.

29/50.25 DETERMINAÇÃO: Um arremesso para uma cesta de campo é realizado e, então uma falta contra um jogador defensivo for sancionada na quadra de defesa da equipe. Se o jogo for reiniciado com uma reposição, o relógio de arremesso deverá ser reiniciado como segue:

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

29/50.26 EXEMPLO: A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo. A bola entra na cesta. B2 na quadra de defesa 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 onde a falta de B2 ocorreu. A equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de arremesso.*

29/50.27 EXEMPLO: Restando 17 segundos no relógio de arremesso, Arremesso de A1 para uma cesta de campo está no ar quando B2 na quadra de defesa comete falta em A2. Esta é a segunda falta da equipe B no quarto. A bola:

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

INTERPRETAÇÃO:

Em ambos os casos, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no lugar mais próximo onde a falta de B2 ocorreu, A equipe A deverá ter 17 segundos no relógio de arremesso.

29/50.28 EXEMPLO: Restando 10 segundos no relógio de arremesso, o arremesso de A1 para uma cesta de campo está no ar quando B2 na 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:

Em (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 arremesso.

29/50.29 EXEMPLO: Arremesso de A1 para uma cesta de campo está no ar quando o sinal do relógio de arremesso soa. B2 na 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:

Em (a) A cesta de A1 deverá contar.

Em todos os casos, esta não é uma violação do relógio de arremesso 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 arremesso.

29/50.30 EXEMPLO: Restando 10 segundos no relógio de arremesso, o arremesso de A1 para uma cesta de campo está no ar quando B2 na 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:

Em (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.

29/50.31 EXEMPLO: Arremesso de A1 para uma cesta de campo está no ar quando o relógio de arremesso soa e B2 comete falta em A2 antes da bola

- (a) Entrar na cesta.
 - (b) Tocar o aro mas não entrar na cesta.
 - (c) Não tocar o aro.
- A falta de B2 é a quinta falta da equipe B no quarto.

INTERPRETAÇÃO:

Em (a) A cesta de A1 deverá contar.

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

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 arremesso.

29/50.33 EXEMPLO: Restando 1:12 no cronômetro de jogo e restando 6 segundos no relógio de arremesso no quarto quarto, A1 dribla na 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 arremesso.

29/50.34 EXEMPLO: Restando 19 segundos no relógio de arremesso. A1 dribla na 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 arremesso. 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 arremesso, 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 arremesso, quando A3 obtém 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 arremesso. 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 arremesso, quando A2 obtém 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.

- (a) B1 toca a bola
 - (b) A2 dá um tapa na bola
- E A3 então obtém o controle da bola.

INTERPRETAÇÃO: Em ambos os casos, a equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de arremesso, quando A3 obtém 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 onde a bola saiu da quadra. A equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de arremesso, independentemente de onde no piso a reposição deverá ser administrada.

29/50.40 EXEMPLO: Restando 4 segundos no relógio de arremesso, A1 lança a bola em direção ao aro, para reprogramar o relógio de arremesso. 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 arremesso

29/50.41 EXEMPLO: Restando 6 segundos no relógio de arremesso, A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo. A bola toca o aro e A2 obtém o controle da bola. B2 então comete falta em A2 durante o rebote. 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 onde a falta de B2 ocorreu. A equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de arremesso.*

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

29/50.43 EXEMPLO: A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo com:

- (a) 8 segundos
- (b) 17 segundos

No relógio de arremesso. 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 atrás da linha final mais próxima da tabela. A equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de arremesso.*

29/50.44 EXEMPLO: A1 na quadra de ataque passa a bola para uma ponte-aérea (alley-oop) de A2 que não agarra a bola. A bola toca o aro, depois disso A3 obtém o controle de bola na quadra da equipe A.

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

INTERPRETAÇÃO:

- (a) *A equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de arremesso.*
- (b) *isto é uma violação de bola retornada para a quadra de defesa da equipe A, pois ela não perdeu o controle de bola.*

29/50.45 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 pousa na quadra de jogo. A2 tapeia a bola para fora das mãos de B1. A3 agora agarra a bola.

INTERPRETAÇÃO: *A equipe (B1) que obteve claro controle de bola durante o rebote, após o qual a equipe A (A3) obteve um novo controle. A equipe A deverá ter 24 segundos no relógio de arremesso.*

29/50.46 EXEMPLO: Restando 5 segundos no relógio de arremesso. 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 ou B2.



INTERPRETAÇÃO: O cronômetro de jogo e o relógio de arremesso deverão ser iniciados simultaneamente quando 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 arremesso.

Se a equipe B então obtém o controle de bola na quadra de jogo, ela deverá ter 24 segundos no relógio de arremesso.

29/50.47 DETERMINAÇÃO: Durante o jogo, com o cronômetro de jogo em andamento, 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 arremesso.

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

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

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

29/50.49 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 arremesso.

29/50.50 DETERMINAÇÃO: O jogo é paralisado por um árbitro para uma falta ou violação (incluindo a bola ter saído da quadra de jogo) sancionada contra a 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 arremesso.

29/50.51 EXEMPLO: Na quadra de defesa A1 passa a bola para A2, A2 toca mas não consegue agarrar a bola antes que vá para fora da quadra na quadra de defesa da equipe A.

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 arremesso.

29/50.52 DETERMINAÇÃO: Sempre que uma equipe obtém ou reobtem o controle de uma bola viva, em qualquer lugar na quadra de jogo com menos de 24 segundos no cronômetro de jogo, o relógio de arremesso não deverá ter nada visível no visor. Após a bola ter tocado o aro da cesta de seus oponentes e a equipe ofensiva reobtem 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 arremesso, a equipe deverá ter 14 segundos no relógio de arremesso. Se existem 14 segundos ou menos no cronômetro de jogo, o relógio de arremesso não deverá ter nada visível no visor.

29/50.53 EXEMPLO: Restando 12 segundos no cronômetro de jogo, A1 que irá repor obtém um novo controle de bola.

INTERPRETAÇÃO: *O relógio de arremesso não deverá ter nada visível no visor.*

29/50.54 EXEMPLO: Restando 23 segundos no cronômetro de jogo, A1 obtém um novo controle de bola na quadra de jogo. Restando 18 segundos no cronômetro de jogo, B1, na 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 cronômetro de jogo mostra 18 segundos. O relógio de arremesso não deverá ter nada visível no visor.*

29/50.55 EXEMPLO: Restando 23 segundos no cronômetro de jogo, A1 obtém um novo controle de bola na quadra de jogo. O relógio de arremesso não tem nada visível no visor. Restando 19 segundos no cronômetro de jogo, A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo. A bola toca o aro. A equipe A reobtem o controle de bola por um rebote de A2, restando 16 segundos no cronômetro de jogo.

INTERPRETAÇÃO: *O jogo deverá continuar com 16 segundos no cronômetro de jogo. O relógio de arremesso deverá ser ligado. A equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de arremesso pois havia mais do que 14 segundos no cronômetro de jogo quando a equipe A reobteve o controle de bola.*

29/50.56 EXEMPLO: Restando 23 segundos no cronômetro de jogo, A1 obtém um novo controle de bola na quadra de jogo. O relógio de arremesso não tem nada visível no visor. 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 na quadra de defesa da equipe B, restando 12 segundos no cronômetro 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 cronômetro de jogo. O relógio de arremesso deverá continuar sem nada visível no visor pois havia menos do que 14 segundos no cronômetro de jogo quando a equipe A reobteve o controle de bola.*

29/50.57 EXEMPLO: Restando 22 segundos no cronômetro de jogo, A1 obtém um novo controle de bola na quadra de jogo. O relógio de arremesso está sem nada visível no visor. 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 na quadra de defesa da equipe B, com



- (a) 15.5 segundos
- (b) 12 segundos
- No cronômetro 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 o tempo restante no cronômetro de jogo. O relógio de arremesso deverá continuar sem nada visível no visor, como a equipe A tinha obtido um novo controle com menos de 24 segundos no cronômetro de jogo.

29/50.58 EXEMPLO: Restando 22 segundos no cronômetro de jogo, A1 obtém um novo controle de bola na quadra de jogo. O relógio de arremesso está sem nada visível no visor. 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 na quadra de defesa da equipe B, restando 12 segundos no cronômetro 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 cronômetro de jogo. O relógio de arremesso deverá continuar sem nada visível no visor, pois a equipe A obteve um novo controle de bola com menos de 24 segundos no cronômetro de jogo.

Art. 30 Bola retornada para a quadra de defesa

30.1 DETERMINAÇÃO: Um jogador que está no ar mantém o mesmo status em relação à quadra de jogo, de onde o jogador tocou por último na quadra de jogo, antes de saltar para o ar.

Quando um jogador no ar salta da 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. O jogador não pode passar a bola para um companheiro de equipe na quadra de defesa antes de aterrissar.

30.2 EXEMPLO: A1 na quadra de defesa passa a bola para A2 na 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 na 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 a quadra de defesa.

INTERPRETAÇÃO: *Esta não é uma violação de bola retornada para quadra de defesa pela equipe B. B1 estabeleceu um novo 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 na quadra de defesa.*

30.3 EXEMPLO: Durante o bola ao alto inicial entre A1 e B1, a bola é legalmente tapeada, A2 salta da quadra de ataque, agarra a bola enquanto está no ar retorna à quadra de jogo:

- (a) Com ambos os pés na 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 na quadra de ataque passa para A2. A2 salta da quadra de ataque, agarra a bola enquanto está no ar e retorna à quadra de jogo:

- (a) Com ambos os pés na 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 a 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 na quadra de ataque antes de A2 pegar a bola enquanto estava no ar e aterrissou na quadra de defesa.*

30.5 EXEMPLO: O jogador A1, que faz uma reposição na quadra de defesa passa para A2. B1 salta da quadra de ataque e agarra a bola enquanto está no ar. Antes de retornar para quadra de defesa, B1 passa a bola para B2 na quadra de defesa.

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma violação de bola retornada para quadra de defesa pela equipe B. Quando B1 salta da 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, B1 não pode passar a bola para um companheiro na quadra de defesa.*

30.6 EXEMPLO: Durante a bola ao alto inicial entre A1 e B1, a bola é legalmente tapeada para A2 na quadra de ataque. A2 salta, agarra a bola enquanto está no ar e antes de aterrissar passa a bola para A1 na 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 nas mãos na quadra de defesa, mas A2 não pode passar a bola para seus companheiros de equipe na quadra de defesa.*

30.7 DETERMINAÇÃO: Uma bola viva retorna ilegalmente para a quadra de defesa quando um jogador da equipe A, que está completamente na quadra de ataque, faz com que a bola toque a quadra de defesa, depois que um jogador da equipe A, que está tanto na quadra de ataque ou na quadra de defesa, é o primeiro a tocar a bola. Entretanto, é legal quando o jogador da equipe A, na quadra de defesa, faz a bola tocar na quadra de ataque, depois que o jogador da equipe A que está tanto na quadra de ataque ou na 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 na 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 na quadra de defesa, próximo à linha central, passa picado para A2 que também está parado com ambos os pés na quadra de defesa, próximo à linha central. Durante o passe, a bola toca a quadra de ataque antes de tocar A2.

INTERPRETAÇÃO: *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 quadra de ataque. Entretanto, a contagem dos 8 segundos deverá ser paralisada no momento que a bola toca a quadra de ataque da equipe A. Uma nova contagem de 8 segundos deverá iniciar assim que A2 toque a bola na quadra de defesa.*

30.10 EXEMPLO: A1, na quadra de defesa passa a bola na direção da quadra de ataque. A bola toca em um árbitro que está parado na quadra de jogo com um pé de cada lado da linha central. A bola é então tocada por A2 que ainda está na 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 tinha o controle de bola na quadra de ataque. Entretanto, a contagem de 8 segundos deverá ser paralisada no momento que a bola toca o árbitro cruzando a linha central. Uma nova contagem de 8 segundos deverá iniciar, assim que, A2 toque a bola na quadra de defesa.*

30.11 EXEMPLO: A equipe A está controlando a bola na quadra de ataque, quando a bola é simultaneamente tocada por A1 e B1. A bola então 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 quadra de defesa para a quadra de ataque. A1 com ambos os pés na quadra de ataque, A1 ainda dribla a bola na quadra de defesa. A bola então toca na perna de A1 e salta para a 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 na quadra de ataque.*

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

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

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

30.15 EXEMPLO: A1 dribla na 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 quadra de ataque continua a driblar a bola que ainda está na quadra de defesa.

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

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

- (a) *Com ambos os pés na 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 da equipe A 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, isto é uma interferência se um jogador alcança a bola através da cesta, por baixo e a toca.

31.4 EXEMPLO: A1 na quadra de jogo passa a bola acima do aro 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 uma cesta 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 de B1 por tapear a bola na própria cesta. Deverão ser concedidos 2 pontos capitão da equipe A na quadra de jogo.*

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 cronômetro 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 atrás da linha final no lugar mais próximo de onde ocorreu a falta, exceto diretamente atrás 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 atrás da sua linha final da equipe B no lugar mais próximo onde ocorreu a falta, exceto diretamente atrás 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.*
 - (b) *Deverá ser concedido 1 ponto para A1.*
- Em ambos os casos, como resultado da falta de B2, A2 deverá tentar 2 lances livres. O jogo deverá ser reiniciado 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. As faltas deverão ser registradas na súmula de jogo contra cada ofensor.

(a) Nenhum ponto deverá ser concedido. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição de posse alternada atrás da linha final 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 cronômetro 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 um arremesso para uma 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 tendência de cesta 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: A bola está no ar em um arremesso para uma cesta de campo de A1 quando B1 comete falta em A1. Então B2 legalmente toca a bola em seu voo ascendente. A bola entra na cesta.

INTERPRETAÇÃO: A cesta de campo não deve contar. Após o árbitro apitar, com o toque de B2 a bola torna-se morta imediatamente.

31.16 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.

31.17 DETERMINAÇÃO: É uma violação de interferência quando um jogador faz a cesta vibrar ou agarra a cesta (aro e/ou rede) de tal forma que faz com que a bola salte de uma forma não natural ou mude de direção, assim a bola é impedida de entrar na cesta ou é forçada a entrar na cesta.

31.18 EXEMPLO: A1 tenta um arremesso para uma cesta 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, no julgamento do árbitro,

- (a) B1 faz com que a cesta vibre de tal forma que faz com que a bola salte de forma não natural ou mude de direção evitando assim que a bola entre na cesta.
- (b) A2 faz com que a cesta vibre de tal forma que faz com que a bola salte de forma não natural ou mude de direção fazendo assim que a bola entre na cesta.

INTERPRETAÇÃO: Mesmo depois que o sinal do cronômetro de jogo soa para o final do jogo, a bola permanece viva. Esta é uma violação de interferência por

- (a) B1. Deverão ser concedidos 3 pontos para A1.
- (b) A2. A cesta de A1 não deverá contar.

31.19 DETERMINAÇÃO: É uma violação de interferência se um jogador defensivo ou ofensivo, durante um arremesso para uma cesta de campo, 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 ainda 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. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição de posse alternada.*

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

31.23 EXEMPLO: A1 tenta um arremesso para cesta de campo. 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 ainda 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.

(c) e (d) Deverão ser concedidos 2 ou 3 pontos para A1. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B atrás da 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, quando

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

INTERPRETAÇÃO: *A bola está dentro da cesta quando uma pequena parte da bola está dentro e abaixo do nível do aro.*

- (a) Esta é uma violação de interferência de B1. Deverão ser concedidos 2 pontos para A1.
- (b) Esta é uma jogada legal de A2. Um jogador ofensivo pode tocar a bola.

31.26 EXEMPLO: A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo de 2 pontos. O sinal do cronômetro de jogo soa para o final do quarto enquanto a bola está em contato com o aro e uma pequena parte está dentro da cesta. Após o sinal do cronômetro de jogo soar

- (a) A2
- (b) B2
Toca a bola.

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma violação de Interferência de*

- (a) A2. A cesta de campo, se convertida, não deverá contar.
- (b) B2. Deverão ser concedidos 2 pontos para A1.

Após o cronômetro de jogo soar para o final do quarto a bola torna-se morta imediatamente quando ela é tocada por qualquer jogador de qualquer equipe.



31.27 EXEMPLO: A1 tenta um último lance livre. A bola toca o aro, toca a tabela e então gira em torno do aro com uma pequena parte dentro da cesta. Então

- (a) B2
- (b) A2

Toca a bola enquanto ela ainda está no aro.

INTERPRETAÇÃO:

- (a) Esta é uma violação de interferência cometida por B2.*
- (b) Esta é uma jogada legal de A2.*

Em ambos os casos, para A1 deverá ser concedido 1 ponto.

Art.33 Contato: Princípios Gerais

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

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

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma falta de A1 por mover as pernas fora dos limites do cilindro e fazer um contato no jogador defensivo B1.*

33.3 DETERMINAÇÃO: O objetivo da regra do semicírculo sem carga (Artigo 33.10) é de não premiar um jogador da defesa que tomou uma posição abaixo da própria cesta, a fim de sofrer uma falta de carga contra 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, 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, 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.

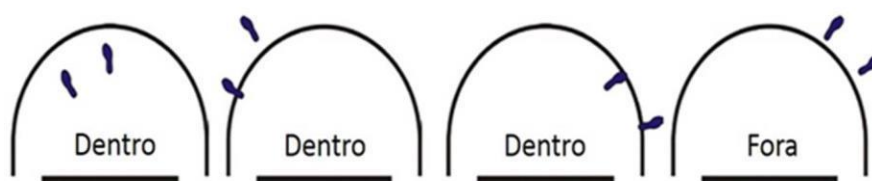


Diagrama 5 Posição de um jogador dentro/fora da área de semicírculo sem carga

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 quadra de jogo em direção a linha de lance livre. 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 de equipe com controle 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 de equipe com controle 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 movimento para um 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 nas mãos penetra diretamente para a cesta numa tentativa de pontuar.

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma falta de equipe com controle 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 ato de arremesso. Enquanto está no ar, ao invés de completar o movimento para um 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 EXEMPLO: A1 penetra em direção à cesta em ato de arremesso. A1 usa o braço para afastar B1, que está em contato com a área do semicírculo sem carga, antes de liberar a bola para um arremesso para a cesta de campo.

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma falta de equipe com controle feita por A1. A regra do semicírculo sem carga não deverá ser aplicada pelo uso ilegal do braço por A1.*

33.10 EXEMPLO: A1 tenta um arremesso com salto que se inicia de fora da área de semicírculo sem carga e faz contato em B1 que está no ar após ter saltado verticalmente na área de semicírculo.

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma jogada legal de B1. A regra da área de semicírculo sem carga não se aplica, pois B1 não tem um dos pés ou ambos os pés em contato com a área de semicírculo quando o contato com A1 ocorreu. Qualquer contato deverá ser julgado de acordo com as regras.*

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

33.12 EXEMPLO: A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo. B1 empurra o companheiro de equipe B2 que então provoca um contato ilegal em A1 em no ato de arremesso. A bola entra na cesta.

INTERPRETAÇÃO: *Deverão ser concedidos 2 ou 3 pontos para A1. B2 que provocou o contato em A1 deverá ser sancionado com a falta. A1 deverá tentar 1 lance livre. O jogo deverá continuar como após qualquer último lance livre.*

33.13 EXEMPLO: A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo. B2 empurra A2 que então causa um contato desnecessário no companheiro de equipe de A1. A bola entra na cesta. Esta é a terceira falta da equipe B no quarto.

INTERPRETAÇÃO: *Deverão ser concedidos 2 ou 3 pontos para A1. Deverá ser concedida para a equipe A uma reposição no lugar mais próximo onde a falta pessoal de B2 ocorreu.*

Art. 34 Falta Pessoal

34.1 DETERMINAÇÃO: O cronômetro de jogo mostra 2:00 ou menos no quarto quarto ou em cada tempo extra (prorrogação) e a bola está nas mãos do árbitro ou a disposição do jogador que irá repor. Se neste momento um jogador defensivo faz um contato ilegal em um jogador ofensivo na quadra de jogo, esta é uma falta de reposição a menos que o contato atenda aos critérios de uma falta antidesportiva. O jogador que sofreu a falta deverá tentar 1 lance livre sem jogadores posicionados para rebote, independentemente do número de faltas de equipe no quarto quarto. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe que não cometeu a falta no lugar mais próximo da infração.

34.2 EXEMPLO: Restando 1:31 no cronômetro de jogo no quarto quarto, antes de A1 que irá repor lance a bola, B2 faz um contato ilegal em A2 na quadra de jogo. Uma falta de reposição é sancionada contra B2.

INTERPRETAÇÃO: Independentemente do número de faltas da equipe B no quarto quarto, A2 deverá tentar 1 lance livre sem jogadores posicionados para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no lugar mais próximo onde a falta de B2 ocorreu. Se na

- (a) Quadra de defesa, a equipe A deverá ter 24 segundos no relógio de arremesso.
- (b) Quadra de ataque, a equipe A deverá ter o tempo restante se 14 segundos ou mais são mostrados no relógio de arremesso e 14 segundos no relógio de arremesso se 13 segundos ou menos são mostrados no relógio de arremesso.

34.3 EXEMPLO: Restando 1:24 no cronômetro de jogo no quarto quarto, depois de uma cesta de campo ou de 1 lance livre convertido de B1, A1 que irá repor tem a bola atrás da linha final. Antes de A1 liberar a bola, B2 faz um contato ilegal em A2 na quadra de jogo. Esta é a quinta falta da equipe B.

INTERPRETAÇÃO: A menos que o contato de B2 contra A2 atenda aos critérios de uma falta antidesportiva, esta é uma falta de reposição. Independentemente do número de faltas da equipe B no quarto quarto, A2 deverá tentar 1 lance livre sem jogadores posicionados para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no lugar mais próximo onde a falta de B2 ocorreu, exceto diretamente atrás da tabela. O jogador da equipe A que irá repor não deverá ter o direito de mover-se ao longo da linha final a partir do lugar designado ou passar a bola para um companheiro de equipe atrás da linha final antes de lançar a bola para a quadra de jogo, como após uma cesta ou último lance livre convertido.

34.4 EXEMPLO: Restando 58 segundos no cronômetro de jogo no quarto quarto, antes que A1 que irá repor solte a bola, B2 faz um contato ilegal em A2 na quadra de jogo.

INTERPRETAÇÃO: A menos que o contato de B2 contra A2 atenda aos critérios de uma falta antidesportiva, esta é uma falta de reposição. Deverá ser concedido para A2 1 lance livre sem jogadores posicionados para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A do lugar mais próximo onde a falta de B2 ocorreu.

34.5 EXEMPLO: Restando 55 segundos no cronômetro de jogo no quarto quarto, antes que A1 que irá repor solte a bola, B2 faz um contato em A2 na quadra de jogo, de

Confederação Brasileira de Basketball – CBB – Interpretações Oficiais – outubro/2024 versão 1.0

uma maneira que atende aos critérios de uma falta antidesportiva, na quadra de jogo antes da bola ser lançada. Uma falta antidesportiva é sancionada contra B2.

INTERPRETAÇÃO: A2 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 sua quadra de ataque. A equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de arremesso.

- 34.6 EXEMPLO:** Restando 54 segundos no cronômetro de jogo no quarto quarto, antes de A1 que irá repor solte a bola, B2 faz um contato ilegal em A2 na quadra de jogo. Uma falta de reposição é sancionada contra B2. A2 é então sancionado com uma falta técnica.

INTERPRETAÇÃO: O jogo deverá ser reiniciado com 1 lance livre para qualquer jogador da equipe B, seguido de 1 lance livre para A2 e uma reposição para a equipe A do lugar mais próximo onde a falta de B2 ocorreu. Se na quadra de defesa, a equipe A deverá ter 24 segundos no relógio de arremesso. Se na quadra de ataque, a equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de arremesso, se 13 segundos ou menos são mostrados no relógio de arremesso e o tempo restante se 14 segundos ou mais são mostrados no relógio de arremesso.

- 34.7 EXEMPLO:** Restando 53 segundos no cronômetro de jogo no quarto quarto, antes de A1 que irá repor solte a bola, A2 faz um contato em B2 na quadra de jogo. Uma falta de equipe com controle é marcada contra A2

INTERPRETAÇÃO: A equipe A não obteve uma vantagem pela falta de equipe com controle de A2. A2 deverá ser sancionado com uma falta pessoal, a menos que exista um contato que atenda aos critérios de uma falta antidesportiva ou uma falta desqualificante. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B no lugar mais próximo onde a falta de A2 ocorreu.

- 34.8 EXEMPLO:** Restando 51 segundos no cronômetro de jogo no quarto quarto e com o placar A83 – B80, A1 que irá repor tem a bola nas mãos quando B2 faz um contato em A2 em uma área diferente da quadra de jogo onde a reposição é administrada. B2 é sancionado com uma falta contra A2.

INTERPRETAÇÃO: A menos que o contato de B2 contra A2 atenda os critérios de uma falta antidesportiva, esta é uma falta de reposição. A2 deverá tentar 1 lance livre sem jogadores posicionados para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no lugar mais próximo onde a falta de B2 ocorreu.

- 34.9 EXEMPLO:** Restando 48 segundos no cronômetro de jogo no quarto quarto e com o placar A83 – B80, a bola deixou as mãos de A1, que está fazendo a reposição, quando B2 faz contato em A2 em uma área diferente da quadra de jogo onde a reposição é administrada. B2 é sancionado com uma falta contra A2.

INTERPRETAÇÃO: Esta não é uma falta de reposição porque a bola já deixou as mãos do jogador que fez a reposição. A menos que o contato de B2 contra A2 atenda os critérios de uma falta antidesportiva ou uma falta desqualificante, esta é uma falta pessoal e deverá ser penalizada de acordo.

Art. 35 Falta Dupla

35.1 DETERMINAÇÃO: Uma falta pode ser uma falta pessoal, uma falta antidesportiva, uma falta desqualificante ou uma falta técnica. Para ser considerada como uma falta dupla, ambas as faltas devem ser faltas de jogador entre os mesmos dois oponentes e devem ser de mesma categoria. Ambas são faltas pessoais ou ambas são qualquer combinação de faltas antidesportivas e faltas desqualificantes. Nenhum lance livre deverá ser concedido independente das faltas de equipe das equipes. 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 ocorrerem 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 segundos.

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 arremesso.*

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 arremesso.*

35.4 EXEMPLO: A1, ainda com a bola nas mãos em ato de arremesso, e B1 cometem faltas um contra o outro (ambas faltas pessoais) aproximadamente ao mesmo tempo.

INTERPRETAÇÃO: *Ambas as faltas são de mesma categoria, 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 onde a falta dupla ocorreu. Em ambos os casos, a equipe A deverá ter o tempo restante no relógio de arremesso.

35.5 EXEMPLO: O arremesso de A1 para uma cesta de campo está no ar quando A1 e B1 cometem faltas um contra o outro (ambas faltas pessoais) aproximadamente ao mesmo tempo.

INTERPRETAÇÃO: *Ambas as faltas de A1 e B1 são de mesma categoria, 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 atrás da sua 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 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. Aproximadamente ao mesmo tempo, A1 é sancionado com uma falta antidesportiva por bater com um cotovelo em B1.

INTERPRETAÇÃO: *As duas faltas não são de mesma categoria (falta pessoal e falta 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 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 arremesso.*

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. Aproximadamente ao mesmo tempo, A1 é sancionado com uma falta antidesportiva por bater com um cotovelo em B1.

INTERPRETAÇÃO: *As duas faltas não são de mesma categoria (falta pessoal e falta 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 arremesso.*

35.9 EXEMPLO: A1 dribla a bola e é sancionado com uma falta de equipe com controle contra 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 um cotovelo.

INTERPRETAÇÃO: *As duas faltas não são de mesma categoria (falta pessoal e falta 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 arremesso.

35.10 EXEMPLO: A1 dribla quando aproximadamente ao mesmo tempo A1 e B1 cometem falta um contra o outro.

- (a) Ambas as faltas são faltas pessoais.
- (b) Ambas são faltas antidesportivas
- (c) A falta de A1 é uma falta antidesportiva e a falta de B1 é uma falta desqualificante.
- (d) 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 pessoais ou 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 arremesso.*

Art. 36 Falta Técnica

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

36.4 EXEMPLO: A1 está no ato de arremesso para uma cesta de campo com a bola ainda nas mãos quando B1 acena as mãos na frente dos olhos de A1 ou distrai A1 gritando ou pisando os pés com força na quadra de jogo. O arremesso de A1 para a cesta de campo é então

- (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. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B atrás da sua linha final.

Se quaisquer membros da equipe B já tiverem sido advertidos por comportamento semelhante, 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 B atrás da 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 de B1 ocorreu.

36.5 DETERMINAÇÃO: Quando os árbitros reconhecem que mais que 5 jogadores, de uma mesma equipe, estão participando na quadra de jogo simultaneamente enquanto o cronômetro de jogo está em andamento, pelo menos 1 jogador deve ter voltado a jogar ou permanecido na quadra de jogo ilegalmente.

O erro deverá ser corrigido imediatamente, sem colocar os oponentes em desvantagem.

Tudo que ocorreu durante o período entre a participação ilegal e o jogo ser paralisado quando a participação ilegal foi reconhecida deverá permanecer válida.

Pelo menos 1 jogador deverá ser retirado do jogo e uma falta técnica deverá ser sancionada contra o técnico daquela equipe, registrada como uma "B1". O técnico principal é o responsável por garantir que todas as substituições sejam aplicadas corretamente.

36.6 EXEMPLO: Com o cronômetro de jogo em andamento, a equipe A tem 6 jogadores na quadra de jogo. Quando é reconhecido

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

INTERPRETAÇÃO:

O jogo deverá ser paralisado imediatamente, a menos que a equipe B seja colocada em desvantagem. Um jogador da equipe A como indicado pelo técnico principal, deverá ser removido do jogo. O técnico principal da equipe A deverá ser sancionado com uma falta técnica, registrada como uma "B1".

36.7 EXEMPLO: Com o cronômetro de jogo em andamento, a equipe A tem 6 jogadores na quadra de jogo. Isto é reconhecido após

- (a) A1 é sancionado com uma falta de equipe com controle.
- (b) A1 converte uma cesta de campo.
- (c) B1 comete falta em A1 durante um arremesso não convertido para uma cesta de campo.
- (d) O sexto jogador da equipe A deixou a quadra de jogo.

INTERPRETAÇÃO:

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

Em (a), (b) e (c) Um jogador da equipe A como indicado pelo técnico principal, deverá ser removido do jogo. Qualquer jogador da equipe B deverá tentar 1 lance livre sem nenhum jogador posicionado para o rebote.

O jogo deverá ser reiniciado

- (a) *Com uma reposição para a equipe B no lugar mais próximo da falta de A1.*
- (b) *Com uma reposição para a equipe B atrás de sua linha final como após qualquer cesta convertida*
- (c) *Com A1 tentando 2 ou 3 lances livres.*
- (d) *No lugar mais próximo de onde o jogo foi paralisado. Se nenhuma das equipes tinha o controle da bola nem tinha o direito a bola, uma situação de bola ao alto ocorreu.*

36.8 DETERMINAÇÃO: Após ser sancionado com a quinta falta pessoal ou falta técnica ou falta antidesportiva, um jogador torna-se um jogador excluído e pode sentar-se no banco da equipe.

Quando os árbitros reconhecem que um jogador excluído está na quadra de jogo enquanto o cronômetro de jogo está em andamento, aquele jogador deve ter permanecido ou reentrado ilegalmente na quadra de jogo.

O erro deverá ser corrigido imediatamente, sem colocar os oponentes em desvantagem.

Tudo que ocorreu durante o período entre a participação ilegal e o jogo ser paralisado quando a participação ilegal foi reconhecida deverá permanecer válida.

O jogador excluído deverá ser retirado do jogo e uma falta técnica deverá ser sancionada contra o técnico daquela equipe, registrada como uma "B1". O técnico principal é o responsável por garantir que todas as substituições sejam aplicadas corretamente.

36.9 EXEMPLO: Com o cronômetro de jogo em andamento, o jogador excluído B1 está na quadra de jogo. A participação ilegal de B1 é reconhecida quando a bola está

- (a) Viva novamente enquanto a equipe A está com o controle de bola.
- (b) Viva novamente enquanto a equipe B está com o controle de bola.
- (c) Morta novamente com B1 ainda estando no jogo.

INTERPRETAÇÃO:

O jogo deverá ser paralisado imediatamente, a menos que a equipe A seja colocada em desvantagem. B1 deverá ser retirado do jogo. O técnico principal da equipe B deverá ser sancionado com uma falta técnica, registrada como uma "B1".

36.10 EXEMPLO: Com o cronômetro de jogo em andamento, o jogador excluído A1 está na quadra de jogo. A participação ilegal de A1 é reconhecida após

- (a) A1 converte uma cesta de campo.
- (b) A1 comete falta em B1.
- (c) B1 comete falta no driblador A1. Esta é a quinta falta da equipe B no quarto.

INTERPRETAÇÃO:

O jogo deverá ser paralisado imediatamente. A1 deverá ser retirado do jogo. O técnico principal da equipe B deverá ser sancionado com uma falta técnica, registrada como uma "B1".

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

36.11 EXEMPLO: Restando 7 segundos no cronômetro de jogo no quarto quarto e com o placar A70 – B70, A1 é sancionado com a quinta falta pessoal e torna-se um jogador excluído. Após o seguinte tempo debitado, a equipe A obteve o controle da bola e A1 converteu uma cesta de campo. A participação ilegal de A1 é agora reconhecida com 1 segundo restando no cronômetro de jogo.

INTERPRETAÇÃO: A cesta de campo de A1 deverá contar. O técnico principal da equipe A deverá ser sancionado com uma falta técnica, registrada como uma "B1". 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 B atrás de sua linha final com 1 segundo restante no cronômetro de jogo.

36.12 DETERMINAÇÃO: Sempre que um jogador simula ter recebido 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 "abaixar o antebraço", duas vezes.
- Quando o jogo for paralisado da próxima vez por qualquer razão, uma advertência deverá ser comunicada ao jogador e ao técnico principal dessa equipe. Cada equipe tem direito a uma advertência de "falta fake".
- Quando na próxima vez que qualquer jogador daquela equipe simule ter recebido uma falta (FAKE) uma falta técnica deverá ser sancionada. Isto também se aplica quando o jogo não tenha sido paralisado para comunicar a simulação (FAKE) a qualquer jogador ou ao técnico principal dessa equipe.
- Quando uma simulação excessiva sem nenhum contato ocorreu, uma falta técnica poderá ser aplicada imediatamente sem que uma advertência tenha sido feita.
- Todas as situações de simulação de faltas deverão ser abordadas, independentemente de faltas ou violações serem marcadas ou não na mesma situação.
- Um jogador pode ser sancionado com ambas, uma falta e uma advertência de simulação de falta em qualquer jogada, ou o jogador que sofreu a falta também pode ser sancionado com uma advertência de simulação de falta.

36.13 EXEMPLO: B1 marca o driblador A1, A1 empurra B1 e A1 faz um movimento repentino com a cabeça tentando dar a impressão de que está sofrendo falta de B1. O árbitro sanciona uma falta ofensiva contra A1.

INTERPRETAÇÃO: Além da falta ofensiva contra A1, o árbitro deverá sancionar A1 com uma advertência de simulação (se for a primeira advertência de simulação da equipe) ou uma falta técnica (se for a segunda advertência de simulação da equipe).

36.14 EXEMPLO: B1 marca o driblador A1, A1 empurra B1 e A1 faz um movimento repentino com a cabeça tentando dar a impressão de que está sofrendo falta de B1. O árbitro sanciona uma falta defensiva contra B1.

INTERPRETAÇÃO: Além da falta defensiva contra B1, o árbitro deverá sancionar A1 com uma advertência de simulação (se for a primeira advertência de simulação da equipe) ou uma falta técnica (se for a segunda advertência de simulação da equipe).

36.15 EXEMPLO: B1 marca o driblador A1, A1 faz um movimento repentino com a cabeça tentando dar a impressão de que está sofrendo falta de B1. Para o jogador A1 foi mostrado duas vezes o sinal de "abaixar o antebraço" pelo árbitro. Mais tarde no jogo, dentro do mesmo período de cronômetro de jogo em andamento,

- (a) A1 cai na quadra de jogo tentando dar a impressão de que está sendo empurrado por B1.
- (b) B2 cai na quadra de jogo tentando dar a impressão que está sendo empurrado por A2.

INTERPRETAÇÃO:

- (a) O árbitro já deu uma advertência a A1 pelo primeiro "fake" com a cabeça, mostrando para A1 o gesto de abaixar 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.
- (b) O árbitro deverá dar a primeira advertência para B2 pela simulação "fake" fazendo o gesto de abaixar o antebraço duas vezes. A advertência deverá ser comunicada para B2 e para o técnico principal da equipe B, quando o cronômetro de jogo deverá ser paralisado na próxima vez por qualquer razão. Já que esta é a primeira paralisação do jogo após a simulação de A1, esta advertência também deverá ser comunicada para o técnico principal da equipe A.

36.16 EXEMPLO: B1 marca o driblador A1, B1 cai tentando dar a impressão de que está sofrendo falta de B1. Ao mesmo tempo, A1 faz um movimento repentino com a cabeça tentando dar a impressão de que está sofrendo falta de B1.

INTERPRETAÇÃO: O árbitro sanciona ambos A1 e B1 com uma advertência de simulação (se for a primeira advertência de simulação da equipe) ou uma falta técnica (se for a segunda advertência de simulação da equipe).

36.17 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, uma falta antidesportiva ou até uma falta desqualificante pode ser sancionada. Se a ação não resultar em contato, uma falta técnica pode ser sancionada.

36.18 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.

36.19 DETERMINAÇÃO: Um jogador que tenha cometido 2 faltas técnicas ou 2 faltas antidesportivas ou 1 falta antidesportiva e uma técnica deverá ser desqualificado do jogo automaticamente.
Um técnico principal que tenha cometido 2 faltas técnicas (C) pelo comportamento antidesportivo pessoal ou 3 faltas técnicas, todas elas (B) ou uma delas (C) deverá ser desqualificado do jogo automaticamente.
Quando quaisquer pessoas são desqualificadas do jogo, elas deverão deixar o jogo imediatamente (levando não mais do que 30 segundos) e ele deverá ir e permanecer no vestiário de sua equipe, enquanto durar o jogo ou, se assim desejar, deverá deixar o ginásio.

36.17 EXEMPLO: A1 é sancionado com a 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 um comportamento antidesportivo.

INTERPRETAÇÃO: A1 deverá ser automaticamente desqualificado do jogo. 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 que A1 deveria ser automaticamente desqualificado do jogo.

36.21 DETERMINAÇÃO: Após ter sido sancionado com a quinta falta pessoal, falta técnica ou falta antidesportiva um jogador torna-se um jogador excluído. Depois da quinta falta quaisquer faltas técnicas contra o jogador deverão ser sancionadas contra o técnico principal daquele jogador, registradas como uma "B1". O jogador excluído não é um jogador desqualificado e pode ficar na área de banco da equipe

36.22 EXEMPLO: No primeiro quarto, B1 é sancionado com

- (a) uma falta técnica
- (b) uma falta antidesportiva

No quarto quarto, B1 é sancionado com uma quinta falta. Esta é a segunda falta da equipe B no quarto. Enquanto se dirigia para o banco da equipe B1 é sancionado com uma falta técnica.

INTERPRETAÇÃO: *Em ambos os casos, B1 não deverá ser desqualificado. Com a quinta falta B1 tornou-se um jogador excluído. Quaisquer faltas técnicas nele deverão ser sancionadas contra o técnico principal de sua equipe e registradas como uma "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 a última falta técnica de B1 ocorreu.*

36.23 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 para o banco da equipe, B1 é sancionado com uma falta desqualificante.

INTERPRETAÇÃO: *B1 é desqualificado e deverá ir para o vestiário ou se B1 desejar, B1 deverá deixar o ginásio. A falta desqualificante de B1 deverá ser registrada na súmula de jogo contra B1 como uma "D" no espaço após a quinta falta de B1 e contra o técnico principal da equipe B como uma "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 arremesso.*

36.24 EXEMPLO: B1 comete falta no driblador A1, esta é a quinta falta pessoal de B1 e a quinta falta da equipe B no quarto. Enquanto se dirigia para o banco da equipe, B1 é sancionado com uma falta desqualificante.

INTERPRETAÇÃO: *B1 é desqualificado e deverá ir para o vestiário ou se B1 desejar, ele B1 deverá deixar o ginásio. A falta desqualificante contra B1 deverá ser registrada na súmula de jogo como uma "D" e contra o técnico principal da equipe B como uma "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 arremesso.*

36.25 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 contra B1 por um contato que atende aos critérios de uma falta antidesportiva

INTERPRETAÇÃO: O cronometrista deve notificar imediatamente quando um jogador é sancionado com 1 falta técnica e 1 falta antidesportiva e que A1 deverá ser automaticamente desqualificado do jogo. A falta antidesportiva é a única a ser penalizada e nenhuma penalidade adicional pela desqualificação de A1 deverá ser administrada. 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 arremesso.

36.26 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 dribla na quadra de defesa quando A1 é sancionado com uma falta técnica por simular uma falta "fake" fora do lance de bola.

INTERPRETAÇÃO: O cronometrista deve notificar imediatamente quando um jogador é sancionado com 1 falta técnica e 1 falta antidesportiva e que A1 deverá ser automaticamente desqualificado do jogo. A falta técnica é a única a ser penalizada e nenhuma penalidade adicional pela desqualificação de A1 deverá ser administrada. 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 de A1 foi sancionada. A equipe A deverá ter o tempo restante no relógio de arremesso.

36.27 DETERMINAÇÃO: Um jogador técnico principal deverá ser automaticamente desqualificado do jogo quando for 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 uma "C1" e 1 falta antidesportiva ou falta técnica como jogador.
- 1 falta técnica como técnico principal, registrada como uma "B1" ou "B2", 1 falta técnica como técnico principal, registrada como uma "C1" e 1 falta antidesportiva ou 1 falta técnica como jogador.
- 2 faltas técnicas como técnico principal, registrada como uma "B1" ou "B2" e 1 falta antidesportiva ou técnica como jogador.
- 2 faltas técnicas como técnico principal, registradas como uma "C1".
- 1 falta técnica como técnico principal, registrada como uma "C1" e 2 faltas técnicas como técnico principal, registradas como uma "B1" ou "B2".
- 3 faltas técnicas como técnico principal, registradas como uma "B1" ou "B2".

Sempre que um jogador técnico principal é automaticamente desqualificado do jogo, um "GD" deverá ser registrado na súmula de jogo atrás da falta que o levou a desqualificação automática. O jogador designado como o novo capitão deverá tornar-se o novo jogador técnico principal.

36.28 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

Confederação Brasileira de Basketball – CBB – Interpretações Oficiais – outubro/2024 versão 1.0

driblando quando o jogador técnico principal A1 é sancionado com uma falta técnica como técnico principal por pessoal comportamento pessoal antidesportivo, registrado como uma "C1".

INTERPRETAÇÃO: O jogador técnico principal A1 será automaticamente desqualificado do jogo. A segunda falta técnica de A1 é a única a ser penalizada e nenhuma penalidade adicional pela desqualificação será administrada. O cronometrista deve notificar imediatamente um árbitro quando 1 jogador técnico principal tiver sido sancionado com 1 falta técnica como jogador e uma falta técnica pessoal como técnico principal e que A1 deveria automaticamente ser desqualificado do jogo. 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 arremesso.

36.29 EXEMPLO: No segundo quarto, o jogador técnico principal A1 é sancionado com uma falta antidesportiva contra B1 como um jogador. No terceiro quarto, o jogador técnico principal A1 é sancionado com uma falta técnica por um comportamento antidesportivo do fisioterapeuta, registrado como uma "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 uma "B1".

INTERPRETAÇÃO: O jogador técnico principal A1 será automaticamente desqualificado do jogo. A segunda falta técnica de A1 é a única a ser penalizada e nenhuma penalidade adicional pela desqualificação de A1 será administrada. O cronometrista deve notificar imediatamente um árbitro quando 1 jogador técnico principal tiver sido sancionado com 1 falta antidesportiva como jogador e então sancionado com 2 faltas técnicas no banco de equipe como um técnico principal e que A1 deverá automaticamente ser desqualificado do jogo. 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 arremesso.

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

INTERPRETAÇÃO: O jogador técnico principal A1 será automaticamente desqualificado do jogo. A falta antidesportiva de A1 é a única falta a ser penalizada e nenhuma penalidade adicional pela desqualificação deverá ser administrada. O cronometrista deve notificar imediatamente um árbitro quando 1 jogador técnico principal tiver sido sancionado com 1 falta técnica pessoal como técnico principal e então 1 falta antidesportiva como jogador e que A1 deveria automaticamente ser desqualificado do jogo. 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 arremesso.

36.31 EXEMPLO: Jogador técnico principal A é um jogador quando o substituto A6 é sancionado com uma falta técnica.

INTERPRETAÇÃO: A falta técnica como um resultado de um comportamento antidesportivo de pessoas permitidas a sentar no banco de equipe deverá ser sancionada contra o jogador técnico principal, mesmo que tenha um primeiro assistente técnico registrado na súmula de jogo.

36.32 EXEMPLO: Durante um intervalo de jogo

- (a) Substituto A6
- (b) Jogador técnico principal A1
- (c) Médico da equipe A

É sancionado com uma falta técnica.

INTERPRETAÇÃO: A falta técnica é sancionada contra

- (a) A6
- (b) A1 como um jogador
- (c) A1 como um jogador técnico principal

Mesmo que tenha um primeiro assistente técnico registrado na súmula de jogo.

36.33 EXEMPLO: O Jogador técnico principal A1 cometeu 4 faltas como um jogador e uma falta técnica como técnico principal.

INTERPRETAÇÃO: O jogador técnico principal A1 não deverá continuar como um jogador, pois A1 cometeu um total de 5 faltas como jogador e como técnico principal. A1 pode continuar como um técnico principal.

36.34 EXEMPLO: O Jogador técnico principal A1 cometeu 1 falta técnica como um jogador e 1 falta técnica como um técnico principal.

INTERPRETAÇÃO: O jogador técnico principal deverá ser automaticamente desqualificado do jogo (GD) por cometer 2 faltas técnicas pessoais (C).

36.35 DETERMINAÇÃO: Com o cronômetro de jogo mostrando 2:00 minutos ou menos no quarto quarto e em cada tempo extra (prorrogação), quando o árbitro é obrigado a colocar a bola a disposição do jogador que irá repor e 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 para o jogador defensivo antes da bola estar a disposição do jogador que fará a reposição.
- Se após o defensor mover qualquer parte do corpo sobre a linha limítrofe para interferir na reposição, uma falta técnica deverá ser sancionada sem nenhuma advertência.

36.36 EXEMPLO: Restando 1:08 no cronômetro de jogo no quarto quarto, A1 tem a bola nas mãos para uma reposição atrás da linha lateral em sua

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

O árbitro mostra para B1 o sinal de advertência "de cruzamento ilegal da linha limítrofe". B1 move as mãos sobre a linha limítrofe para bloquear a reposição de A1

INTERPRETAÇÃO: Como o árbitro mostrou um sinal de 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 de B1 ocorreu. A equipe A deverá ter

- (a) 14 segundos, se 13 segundos ou menos são mostrados no relógio de arremesso e o tempo restante se 14 segundos ou mais são mostrados no relógio de arremesso.
- (b) 24 segundos

36.37 DETERMINAÇÃO: Durante os primeiros 3 quartos e quando o cronômetro de jogo mostra mais de 2:00 no quarto quarto e em cada tempo extra (prorrogação), uma situação de reposição ocorre. Se um jogador defensivo move qualquer parte do corpo sobre a linha limítrofe para interferir na reposição, os seguintes procedimentos deverão ser aplicados:

- O árbitro deverá interromper imediatamente o jogo e usar uma advertência verbal para o jogador defensivo e para o técnico principal daquela equipe. Esta advertência deverá ser aplicada para todos os jogadores daquela equipe pelo restante do jogo.
- Se um jogador defensivo então novamente move qualquer parte do corpo sobre a linha limítrofe para interferir na reposição, uma falta técnica deverá ser sancionada sem mais advertência.

36.38 EXEMPLO: Restando 4:27 no cronômetro de jogo no segundo quarto, após cesta de campo de B1, A1 tem a bola nas mãos para uma reposição atrás da linha final. B1 move as mãos sobre a linha final para bloquear a reposição de A1.

INTERPRETAÇÃO:

- (a) Se o jogador da equipe B interferiu na reposição pela primeira vez no jogo, os árbitros deverão interromper o jogo imediatamente e deverá usar uma advertência verbal para B1 e para o técnico principal da equipe B. Esta advertência deverá ser aplicada para todos os jogadores da equipe B pelo restante do jogo.
- (b) Se o árbitro já fez uma advertência verbal para qualquer jogador da equipe B por interferir em uma reposição, B1 deverá ser sancionado com uma falta técnica. Qualquer jogador da equipe A deverá tentar 1 lance livre sem jogadores posicionados para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A atrás da sua linha final. A equipe A deverá ter 24 segundos no relógio de arremesso.

36.39 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 onde a bola estava localizada, quando a falta técnica ocorreu.

36.40 EXEMPLO: Restando 21 segundos no relógio de arremesso, A1 dribla na 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 de B1 ocorreu. A equipe A deverá ter um novo período de 8 segundos e 24 segundos no relógio de arremesso.

36.41 EXEMPLO: Restando 21 segundos no relógio de arremesso, A1 dribla na 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 de A2 ocorreu. A equipe A deverá ter 5 segundos para fazer com que a bola se mova para a quadra de ataque. A equipe A deverá ter 21 segundos no relógio de arremesso.*

36.42 EXEMPLO: B1 comete falta em A1 na tentativa de uma cesta de campo de 2 pontos. A bola não entra na cesta.

- (a) Antes de A1 tentar seu primeiro de 2 lances livres, A2 é sancionado com uma falta técnica.
- (b) Após A1 ter tentado seu primeiro de 2 lances livres, A2 é sancionado com uma falta técnica.

INTERPRETAÇÃO:

- (a) *Qualquer jogador ou substituto da equipe B deverá tentar 1 lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote. Depois disso, A1 deverá então tentar 2 lances livres.*
- (b) *Qualquer jogador da equipe B deverá tentar 1 lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote. Depois disso, A1 deverá tentar então o segundo lance livre. Em ambos os casos, o jogo deverá ser reiniciado como após qualquer último lance livre.*

36.43 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.*

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

- (a) B1 ou no médico da equipe B
- (b) A2 ou no médico da equipe A

INTERPRETAÇÃO:

- (a) *Qualquer jogador da equipe A deverá tentar 1 lance livre.*
- (b) *Qualquer jogador da equipe B deverá tentar 1 lance livre.*

Se o arremesso de A1 tiver entrado 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 no lugar mais próximo onde a bola estava localizada quando a falta técnica ocorreu.

36.45 EXEMPLO: A1 tem a bola em suas mãos durante um ato de arremesso quando uma falta técnica é marcada contra:

- (a) B1 ou no médico da equipe B
- (b) A2 ou no médico da equipe A

INTERPRETAÇÃO:

(a) Qualquer jogador da equipe A deverá tentar 1 lance livre. Se o arremesso de A1 tiver entrado na cesta, a cesta deverá contar. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para equipe B em qualquer lugar atrás da linha final.

(b) Qualquer jogador da equipe B deverá tentar 1 lance livre. Se o arremesso de A1 tiver entrado na cesta, a cesta não deverá contar. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para equipe A na linha de lance livre estendida.

Em ambos os casos, Se o arremesso de A1 não entra na cesta, 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.

Art. 37 Falta Antidesportiva

37.1 DETERMINAÇÃO: Qualquer contato ilegal cometido pelo jogador por trás ou lateralmente contra um oponente que está progredindo na direção da cesta de seus oponentes e não há nenhum outro jogador entre o jogador que está progredindo e a cesta, deverá ser sancionada como uma falta antidesportiva até que o jogador ofensivo inicie o ato de arremesso. Entretanto, qualquer contato que não tente legitimamente jogar a bola diretamente ou um contato excessivo e duro atendendo aos critérios de uma falta antidesportiva pode ser penalizado como uma falta antidesportiva a qualquer momento do jogo.

37.2 EXEMPLO: A1 dribla na direção da cesta em um contra-ataque e não há jogador oponente entre A1 e a cesta do oponente, B1 faz um contato ilegal por trás e uma falta contra B1 é sancionada.

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma falta antidesportiva de B1.*

37.3 EXEMPLO: Terminando um contra-ataque e antes que A1 tenha a bola nas mãos para iniciar um ato de arremesso, B1 faz um contato no braço de A1 por trás:

- (a) Tentando roubar a bola,
- (b) Com um contato que atende aos critérios de uma falta antidesportiva.

INTERPRETAÇÃO: *Em ambos os casos, Esta é uma falta antidesportiva de B1.*

37.4 EXEMPLO: Finalizando o contra-ataque, A1 tem a bola nas mãos em um ato de arremesso quando B1 faz um contato no braço de A1 por trás:

- (a) Tentando bloquear a bola.
- (b) Com um contato que atende aos critérios de uma falta antidesportiva.

INTERPRETAÇÃO: *O contato deve ser penalizado como:*

- (a) *Esta é uma falta pessoa de B1.*
- (b) *Esta é uma falta antidesportiva.*

37.5 EXEMPLO: A1 passa a bola da quadra de defesa para A2 que está na quadra de ataque progredindo em direção da cesta adversária, com nenhum jogador da equipe B entre A2 e a cesta. A2 salta no ar e antes de agarrar a bola, B1 comete falta em A2 por trás. Uma falta contra B1 é sancionada.

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma falta antidesportiva de B1 por um contato ilegal por trás em um jogador que está progredindo e não há nenhum jogador da equipe B entre A2 e a cesta após a bola ter sido lançada em um passe para A2.*

37.6 EXEMPLO: A1 tem a bola nas mãos na quadra de defesa. A2 na quadra de ataque está progredindo em direção da cesta adversária, com nenhum jogador da equipe B entre A2 e a cesta. Antes de A1 lançar a bola em um passe para A2, B1 comete falta em A2 por trás.

INTERPRETAÇÃO: *Esta não é uma falta antidesportiva de B1 pois A1 ainda não tinha realizado o passe para A2.*

37.7 EXEMPLO: B1 na quadra de defesa dá um tapa afastando a bola do driblador A1. B1 então tenta obter o controle de bola. Com nenhum jogador da equipe A entre B1 e a cesta, A2 faz contato em B1 por trás ou lateralmente.

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma falta antidesportiva de A2 quando B1 tentou obter o controle da bola, com nenhum jogador da equipe A entre B1 e a cesta.*

37.8 DETERMINAÇÃO: Após um jogador ter sido sancionado com a quinta falta pessoal, esse jogador torna-se um jogador excluído. Qualquer outra posterior falta técnica ou falta desqualificante ou uma falta por comportamento antidesportivo deste jogador deverá ser sancionada e registrada na súmula de jogo contra o técnico principal como uma "B" e penalizada de acordo.

37.9 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 para o banco, B1 empurra A2.

INTERPRETAÇÃO: *Com a quinta falta, B1 torna-se um jogador excluído. O comportamento antidesportivo de B1 deverá ser sancionado como uma falta técnica contra o técnico principal da equipe B, registrada como uma "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 onde o comportamento antidesportivo de B1 ocorreu.*

37.10 EXEMPLO: O driblador A1 comete falta em B1. Esta é a quinta falta de A1 no quarto. Enquanto se dirigia para o banco da equipe, A1 é sancionado com uma falta técnica por agredir verbalmente um dos árbitros.

INTERPRETAÇÃO: *Com a quinta falta, A1 torna-se um jogador excluído. A falta técnica de A1 deverá ser sancionada contra o técnico principal da equipe A, registrada como uma "B1". Qualquer jogador da equipe B deverá tentar 1 lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B no lugar mais próximo onde a falta de equipe com controle de A1 ocorreu.*

37.11 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 da equipe, A1 empurra B1. B1 então empurra A1. B1 é sancionado com uma falta antidesportiva.

INTERPRETAÇÃO: *Com sua quinta falta, A1 torna-se um jogador excluído. O comportamento antidesportivo de A1 deverá ser sancionado como uma falta técnica contra o técnico principal da equipe A, registrada como uma "B1". A falta antidesportiva contra B1 deverá ser sancionada contra B1, registrada como uma "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 arremesso.*

Art. 38 Falta Desqualificante

38.1 DETERMINAÇÃO: Qualquer pessoa desqualificada não é mais uma pessoa permitida a sentar no banco da equipe. Portanto, essa pessoa não pode ser mais penalizada por qualquer comportamento antidesportivo.

38.2 EXEMPLO: A1 é desqualificado por um flagrante comportamento antidesportivo. A1 deixa a quadra de jogo e agride verbalmente um árbitro.

INTERPRETAÇÃO: *A1 já está desqualificado e não pode mais ser penalizado por agressões verbais. O árbitro principal 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, a penalidade deverá ser a mesma como para qualquer outra falta desqualificante sem contato.

38.4 EXEMPLO: A1 comete uma violação de andar. Frustrado, A1 agride verbalmente o árbitro. A1 é sancionado com uma falta desqualificante.

INTERPRETAÇÃO: *A1 tornou-se um jogador desqualificado. A falta desqualificante de A1 é sancionada contra A1 e registrada como uma "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 arremesso.*

38.5 DETERMINAÇÃO: Quando o técnico principal é sancionado com uma falta desqualificante, deverá ser registrada como uma "D2". Quando qualquer outra pessoa permitida a sentar no banco da equipe é desqualificado, o técnico principal deverá ser sancionado com uma falta técnica, registrada como uma "B2". A penalidade deverá ser a mesma como para qualquer outra falta desqualificante sem contato.

38.6 EXEMPLO: A1 é sancionado com a quinta falta pessoal. Esta é a segunda falta da equipe A no quarto. Enquanto A1 se dirige para o banco da equipe,

- (a) A1 agride verbalmente um árbitro.
- (b) A1 dá um soco no rosto de B2

Em ambos os casos, A1 é sancionado com uma falta desqualificante.

INTERPRETAÇÃO: *Com a quinta falta pessoal, A1 torna-se um jogador excluído. A1 tornou-se um jogador excluído desqualificado por abusar verbalmente de um árbitro ou dar um soco em B2. A falta desqualificante de A1 deverá ser registrada na súmula contra A1, como uma "D" e contra o técnico principal da equipe A, como uma "B2". Em*

- (a) *Qualquer jogador da equipe B deverá tentar 2 lances livres sem nenhum jogador posicionado para rebote.*
- (b) *B2 deverá tentar 2 lances livres sem nenhum jogador posicionado para rebote.*

Em ambos os casos, 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 arremesso.

38.7 DETERMINAÇÃO: Qualquer ação antidesportiva flagrante cometida por um jogador ou uma pessoa permitida a sentar no banco da equipe é uma falta desqualificante. A falta desqualificante pode ser um resultado de suas ações:

- (a) Dirigida a uma pessoa da equipe adversária, árbitros, oficiais de mesa e comissário ou espectadores
- (b) Dirigida a qualquer membro da própria equipe.
- (c) Por danificar intencionalmente equipamento de jogo

38.8 EXEMPLO: As seguintes ações flagrantes antidesportivas podem ocorrer:

- (a) A1 golpeia o companheiro de equipe A2.
- (b) A1 deixa a quadra de jogo e golpeia um espectador.
- (c) A6 na área de banco golpeia o companheiro de equipe A7.
- (d) A6 bate na mesa de controle e danifica o relógio de arremesso.

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

Em (c) e (d) A6 deverá ser desqualificado. A falta desqualificante deverá ser sancionada contra e registrada como uma "D" e deverá ser sancionada contra o técnico principal da equipe de A6, registrada como uma "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 arremesso.

38.9 DETERMINAÇÃO: Se um jogador é desqualificado e no caminho para o vestiário age de uma maneira consistente com uma falta antidesportiva ou uma falta desqualificante, estas ações adicionais não deverão ser penalizadas e deverão somente ser informadas ao órgão dirigente da competição.

38.10 EXEMPLO: A1 é sancionado com uma falta desqualificante por abusar verbalmente um árbitro. No caminho para o 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, as faltas adicionais de A1 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 arremesso.

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 arremesso quando o jogo foi paralisado.

39.2 EXEMPLO: A equipe A tem o controle de bola por:

- (a) 20 segundos,
- (b) 5 segundos.

quando uma situação que pode levar à uma briga na quadra de jogo ocorre. Os árbitros desqualificam 2 substitutos de cada equipe por abandonarem suas áreas de banco.

INTERPRETAÇÃO: O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A, a qual controlava a bola antes da situação de briga ter iniciado, no lugar mais próximo onde a bola estava localizada quando a situação de briga iniciou com

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

no relógio de arremesso.

39.3 DETERMINAÇÃO: Um técnico principal deverá ser sancionado com uma única falta técnica por uma desqualificação do técnico principal, do primeiro assistente técnico (se um ou ambos não ajudam os árbitros a manter ou restaurar a ordem), qualquer substituto, qualquer jogador excluído ou qualquer 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 contra esse técnico principal como uma "D2". Se a falta técnica inclui somente a(s) desqualificação(s) de outras pessoas permitidas a sentar no banco ela deverá ser registrada contra o técnico principal como uma "B2". A penalidade deverá ser 2 lances livres sem nenhum jogador posicionado para rebote e posse de bola para os oponentes. Para cada falta desqualificante adicional, a penalidade deverá ser 2 lances livres sem nenhum jogador posicionado para rebote e posse de bola para os oponentes. Todas as penalidades deverão ser administradas a menos que existam penalidades iguais contra ambas as 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 arremesso.

39.4 EXEMPLO: Durante uma briga, A6 entra na quadra de jogo. A6 deverá ser desqualificado.

INTERPRETAÇÃO: A desqualificação de A6 deverá ser registrada contra A6 como uma "D" e seus espaços remanescentes de faltas deverão ser registrados como uma "F". O técnico principal da equipe A deverá ser sancionado com uma falta técnica, registrada contra esse técnico principal como uma "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 arremesso.

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 contra eles como uma "Dc". A7 deverá ser desqualificado, registrado como uma "D2". Na súmula de jogo os espaços de faltas restantes de A7 deverão ser registrados com uma "F". A6 e B6 deverão ser desqualificados por terem entrado na quadra de jogo durante uma briga, registrados contra eles como uma "D". Os espaços de faltas restantes de A6 e B6 deverão ser registrados com uma "F". O técnico principal da equipe A e o técnico principal da equipe B deverão ser sancionados com faltas técnicas, registradas contra eles como uma "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 falta desqualificante de A7 por seu envolvimento ativo na briga, registrado contra A7 como uma "D2", deverá ser administrada. 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 arremesso.

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 contra eles como uma "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 contra esse técnico principal como uma "B2" por A6 e o gerente terem deixado a área de banco. A6 deverá ser desqualificado por um envolvimento ativo na briga, registrado contra A6 como uma "D2". Na súmula de jogo os espaços restantes de A6 deverão ser registrados com "F". A falta desqualificante do gerente da equipe A pelo envolvimento ativo na briga deverá ser sancionada e registrada contra o técnico principal, com uma "B2" circulado e não deverá contar para a possível desqualificação automática do jogo do técnico principal.

Qualquer jogador (es) da equipe B deverá tentar 6 lances livres (2 lances livres sem nenhum jogador posicionado para rebote 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 sem nenhum jogador posicionado para rebote pela desqualificação de A6 pelo envolvimento ativo na situação de briga e 2 lances livres sem nenhum jogador posicionado para rebote pela falta técnica do técnico principal da equipe A pela desqualificação do gerente da equipe A pelo 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 arremesso.

39.7 EXEMPLO: O técnico principal da equipe A deixa a área de banco da equipe e participa ativamente em uma 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 contra o técnico da equipe A como uma "D2". O técnico principal da equipe A não deverá ser sancionado com uma outra falta desqualificante pelo 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 arremesso.

- 39.8 EXEMPLO:** Durante um tempo debitado alguns substitutos ou membros acompanhantes de delegação de qualquer equipe entram na quadra de jogo e permanecem nas proximidades de seus bancos de equipe. Nesse momento uma situação que pode levar a uma briga ocorre na quadra de jogo e
- (a) Todas as pessoas já estão na quadra de jogo por causa do tempo debitado e permanecem em suas posições nas proximidades de suas áreas de banco.*
 - (b) Algumas pessoas já estão na quadra de jogo por causa do tempo debitado e deixam suas posições nas proximidades de seus bancos de equipe alguns jogadores se envolvem ativamente na situação que pode levar a uma briga.*

INTERPRETAÇÃO:

- (a) Nenhuma pessoa já na quadra de jogo por causa do tempo debitado deverá ser desqualificada.*
- (b) Todas as pessoas já na quadra de jogo por causa do tempo debitado que deixam suas posições de proximidade de suas áreas de banco de equipe e todos os jogadores que se envolvem ativamente em uma situação que pode levar a uma briga deverão ser desqualificados.*

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: B1 é sancionado com uma falta antidesportiva contra o arremessador A1. A bola está no ar quando o relógio de arremesso soa. A bola

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

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

(a) *A violação do relógio de arremesso pela equipe A (a bola não tocou o aro) deverá ser desprezada, pois ocorreu após a falta antidesportiva de B1. A1 deverá tentar 2 ou 3 lances livres sem jogadores posicionados para rebote.*

(b) *Esta não é uma violação do relógio de arremesso 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 arremesso.

42.3 EXEMPLO: B1 comete falta em A1 no ato de arremesso para uma cesta de campo. Após a falta, com A1 ainda no 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 contra o 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 arremesso.*

42.5 EXEMPLO: B1 comete falta em A1 em um arremesso para uma cesta de campo convertido. A1 é então sancionado com uma falta técnica.

INTERPRETAÇÃO: *A cesta de campo 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 comete falta em A1 em um arremesso para uma cesta de campo convertido. A1 então é sancionado com uma falta técnica, seguida de 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 contra A1, em um arremesso para uma de cesta de campo convertida. A1 então 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 arremesso.

42.8 EXEMPLO: B1 comete falta pessoal no driblador A1 na quadra de ataque.

- (a) Esta é a terceira falta da equipe B no quarto.
- (b) Esta é a quinta falta da equipe B no quarto.

A1 então arremessa a bola contra o corpo de B1 (mãos, pernas, peito, etc.).

INTERPRETAÇÃO: B1 deverá ser sancionado com uma falta pessoal. A1 deverá ser sancionado com uma falta técnica. Qualquer jogador da equipe B deverá tentar 1 lance livre sem jogadores posicionados para rebote.

(a) o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no lugar mais próximo onde a falta em B1 ocorreu. A equipe A deverá ter o tempo restante no relógio de arremesso, se 14 segundos ou mais são mostrados no relógio de arremesso. A equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de arremesso, se 13 segundos ou menos são mostrados no relógio de arremesso.

(b) A1 deverá tentar 2 lances livres. O jogo deverá ser reiniciado como após qualquer último lance livre.

42.9 EXEMPLO: B1 comete falta pessoal no driblador A1.

- (a) Esta é a terceira falta da equipe B no quarto.
- (b) Esta é a quinta falta da equipe B no quarto.

A1 então arremessa a bola de uma pequena distância diretamente no rosto de B1 (cabeça).

INTERPRETAÇÃO: B1 deverá ser sancionado com uma falta pessoal. A1 deverá ser sancionado com uma falta desqualificante sem contato.

(a) A posse de bola da equipe A deverá ser cancelada, pois há uma penalidade adicional a ser administrada.

(b) o substituto de A1 deverá tentar 2 lances livres sem nenhum jogador posicionado para rebote.

Em ambos os casos, 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 arremesso.

42.10 EXEMPLO: Restando 8 segundos no relógio de arremesso, B1 na 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 no ato de arremesso e a bola não entra na cesta.

(d) A1 recebeu a falta no ato de arremesso e a bola entra 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 contra A1 ocorreu. A equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de arremesso.*

(b) *A 1 deverá tentar 2 lances livres. O jogo deverá continuar como após qualquer último lance livre.*

(c) *A 1 deverá tentar 2 ou 3 lances livres. O jogo deverá continuar como após qualquer último lance livre.*

(d) *A cesta de campo de A1 deverá contar. A1 deverá tentar 1 lance livre. O jogo deverá continuar como após qualquer último lance livre.*

42.11 EXEMPLO: Restando 8 segundos no relógio de arremesso, B1 é sancionado com uma falta antidesportiva contra A1.

(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 pela falta técnica. A1 deverá tentar 2 lances livres sem jogadores posicionados para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A na linha de reposição na quadra de ataque de sua equipe. A equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de arremesso.

42.12 DETERMINAÇÃO: Se faltas duplas ou faltas com penalidades iguais são sancionadas durante a atividade de lance livre, as faltas deverão ser registradas na súmula de jogo, entretanto, as penalidades não deverão ser administradas.

42.13 EXEMPLO: São concedidos 2 lances livres para A1.

- (a) Após o primeiro lance livre
- (b) Após o segundo lance livre convertido, mas antes que a equipe B tenha a bola a sua disposição para a reposição atrás de sua linha final.
- (c) Após o segundo lance livre não convertido, mas antes que qualquer das equipes obtenha o controle da bola.
- (d) Após o segundo lance livre não convertido, mas depois que qualquer das equipes obtenha o controle da bola.

A2 e B2 são sancionados com uma falta dupla ou com faltas técnicas.

INTERPRETAÇÃO: As penalidades de faltas em A2 e B2 deverão ser canceladas.

- (a) A1 deverá tentar o segundo lance livre e o jogo deverá continuar como após qualquer último lance livre.
- (b) A equipe B deverá ter uma reposição da sua linha final.
- (c) Esta é uma situação de bola ao alto.
- (d) Deverá ser concedida uma reposição para a equipe que obteve o controle de bola

42.14 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 contra o técnico principal pela desqualificação de qualquer pessoa permitida a sentar no banco da 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 violações e faltas tenham ocorrido a menos que elas tenham sido canceladas.

42.15 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 briga. O técnico principal da equipe A deverá ser sancionado com uma falta técnica, registrada contra o técnico principal da equipe A como uma "B2". A1 deverá tentar 2 lances livres sem nenhum jogador posicionado para rebote. Qualquer jogador da equipe B deverá tentar 2 lances livres sem nenhum jogador posicionado para rebote 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 arremesso.

42.16 DETERMINAÇÃO: No caso de faltas duplas e após o cancelamento de penalidades iguais contra ambas as equipes, se não houver outras penalidades restantes para administração, 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.

42.17 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 favorece a:

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

INTERPRETAÇÃO: As penalidades iguais contra ambas as equipes deverão ser canceladas.

Em ambos os casos, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição na linha central estendida, pela equipe intitulada para a próxima posse alternada. Quando a bola toca ou é legalmente tocada por um jogador na quadra de jogo, a direção da seta de posse alternada deverá ser revertida em favor da equipe oponente.

42.18 EXEMPLO: Uma falta com controle da equipe A ou uma violação de dois dribles é sancionada contra o driblador A1. Quando o jogo é reiniciado com uma reposição para a equipe B, B2 comete falta em A2.

- (a) Antes
- (b) Após

A bola estar à disposição da equipe B para a reposição. Esta é a terceira falta de equipe da equipe B no quarto.

INTERPRETAÇÃO: Ambas as infrações ocorrem no mesmo período de cronômetro de jogo paralisado e

- (a) Antes da bola se tornar viva para a reposição da equipe B. Portanto, as penalidades iguais deverão ser canceladas. Como a equipe A estava com o controle da bola antes da primeira infração, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no lugar mais próximo onde a falta ou a violação de A1 ocorreu. A equipe A deverá ter o tempo restante no relógio de arremesso.
- (b) Após a bola se tornar viva para a reposição da equipe B. A penalidade para a primeira infração não pode mais ser usada para cancelamento. A penalidade de reposição pela falta de B2 cancela o direito anterior de posse de bola pela infração de A1. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no lugar mais próximo onde a falta de B2 ocorreu. Se na quadra de defesa, a equipe A deverá ter 24 segundos. Se na quadra de ataque, a equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de arremesso.

Art. 43 Lances livres

43.1 DETERMINAÇÃO: Os jogadores nos espaços de rebote nos lances livres deverão ser intitulados para ocupar posições alternadas nesses espaços. Os jogadores que não estão nos espaços de rebote deverão permanecer atrás da linha de lance livre estendida e atrás da linha da área de cesta de campo de 3 pontos até que o lance livre termine.

43.2 EXEMPLO: A1 tenta um último lance livre. Nenhum dos jogadores da equipe B ocupa os espaços de rebote ao qual eles estão intitulados.

INTERPRETAÇÃO: *Durante os lances livres os jogadores podem ocupar somente os espaços de rebote ao qual eles estão intitulados. Se eles não ocupam os seus espaços de rebote, eles devem permanecer atrás da linha de lance livre estendida e atrás da linha de 3 pontos até que o lance livre termine.*

43.3 DETERMINAÇÃO: É uma situação de bola ao alto, se durante o último lance livre jogadores de ambas as equipes cometem uma violação de lance livre

43.4 EXEMPLO: B2 entra na área restritiva antes da bola ter deixado as mãos de A1 no último lance livre. O lance livre de A1 não toca o aro.

INTERPRETAÇÃO: *Esta é uma violação de lance livre de B2 e A1. Uma situação de bola ao alto ocorreu.*

Art. 44 Erros Corrigíveis

44.1 DETERMINAÇÃO: Os árbitros podem corrigir erros de categoria 1 somente se uma regra for aplicada incorretamente nas seguintes situações:

- Conceder lance(s) livre(s) não merecidos.
- Não conceder lance(s) livre(s) merecidos.
- Permitir que o jogador errado tente o(s) lance(s) livre(s).
- Direcionar o jogador errado para tentar o(s) lance(s) livre(s).
- Conceder ou cancelar pontos, erroneamente.
- Relatar uma falta ao jogador, técnico ou equipe errada.
- Erros de pontuação, incluindo:
 - Deixar de registrar ou registrar pontos erroneamente.
 - Deixar de registrar ou registrar uma falta sobre um jogador, técnico ou equipe errada.
 - Deixar de registrar ou registrar um tempo debitado para a equipe errada.

Os árbitros podem corrigir erros de categoria 2 somente se uma regra for aplicada incorretamente nas seguintes situações:

- Erros no relógio de arremesso, incluindo mau funcionamento ou erros ao iniciar ou parar o relógio de arremesso ou em definir o tempo correto no relógio de arremesso.

44.2 DETERMINAÇÃO: Para ser corrigível, erros de categoria 1 devem ser reconhecidos e corrigidos pelos árbitros, comissário, se presente, ou oficiais de mesa como segue:

- Se o erro ocorre antes do cronômetro de jogo mostrar 2:00 minutos ou menos no quarto quarto, o erro deve ser reconhecido e corrigido antes que 2:00 minutos ou menos estejam restando no cronômetro de jogo.
- Se o erro ocorre antes do cronômetro de jogo mostrar 2:00 minutos ou menos no quarto quarto, mas os árbitros paralisam o jogo pela primeira vez com menos de 2:00 minutos restando no cronômetro de jogo, o erro deve ser reconhecido e corrigido antes da bola tornar-se viva novamente.
- Se o erro ocorre depois do cronômetro de jogo mostrar 2:00 minutos ou menos no quarto quarto ou em uma prorrogação, o erro deve ser reconhecido e corrigido antes da bola tornar-se viva após a primeira vez que os árbitros tenham paralisado o jogo por qualquer razão após o erro.

44.3 EXEMPLO: Restando 3:37 no cronômetro de jogo no segundo quarto, B1 comete falta em A1. Esta é a quarta falta da equipe B no quarto. São concedidos erroneamente para A1 2 lances livres. O erro é reconhecido

(a) restando 4:48 no cronômetro de jogo no quarto quarto.

(b) restando 0:39 no cronômetro de jogo no quarto quarto.

INTERPRETAÇÃO:

Em (a) O erro é corrigível.

Em (b) A oportunidade de corrigir o erro terminou. O erro não é mais corrigível e deverá ser desprezado.

44.4 EXEMPLO: Restando 2:13 no cronômetro de jogo no quarto quarto, B1 comete falta em A1. Esta é a sexta falta da equipe B no quarto quarto. São concedidos para A1 2 lances livres. Ao invés de A1, os árbitros direcionam A2 para tentar os lances livres. O erro é reconhecido

(a) quando o jogo é paralisado restando 1:49 no cronômetro de jogo no quarto quarto (sendo esta a primeira paralização do jogo após os lances livres)

(b) quando o jogo é paralisado restando 1:23 no cronômetro de jogo no quarto quarto (sendo esta a terceira paralização do jogo após os lances livres)

INTERPRETAÇÃO:

Em (a) O erro é corrigível.

Em (b) A oportunidade de corrigir o erro terminou. O erro não é mais corrigível e deverá ser desprezado.

44.5 EXEMPLO: Restando 1:14 no cronômetro de jogo no quarto quarto, B1 comete falta em A1 no ato de arremesso para uma cesta de campo de 2 pontos. A bola não entra na cesta. Os árbitros erroneamente concedem 2 pontos para A1 E 1 lance livre adicional. O erro é reconhecido

(a) antes do jogo ser reiniciado após o lance livre.

(b) na primeira vez que o jogo é paralisado depois que o jogo continua após o lance livre restando 0:59 no cronômetro de jogo no quarto quarto.

(c) durante o intervalo de jogo entre o quarto quarto e a primeira prorrogação.

(d) restando 3:59 no cronômetro de jogo na prorrogação.

INTERPRETAÇÃO:

Em (a) e (b), O erro é corrigível.

Em (c) e (d) A oportunidade de corrigir o erro terminou. O erro não é mais corrigível e deverá ser desprezado.

44.6 DETERMINAÇÃO: Se o erro constituir o árbitro concedendo erroneamente lance(s) livres não merecido(s), e o erro é reconhecido dentro do limite de tempo das regras, o erro deverá ser corrigido como segue:

O(s) lance(s) livre(s) tentados por causa do erro deverão ser cancelados e o jogo deverá ser reiniciado como segue:

- Se o cronômetro de jogo não iniciou após o erro, a bola deverá ser concedida para uma reposição na linha de lance livre estendida para a equipe cujo os lances livres foram cancelados.
- Se o cronômetro de jogo já foi iniciado após o erro, o jogo deverá ser reiniciado no lugar mais próximo onde foi paralisado para corrigir o erro.

44.7 EXEMPLO: Restando 3:37 no cronômetro de jogo no segundo quarto, B1 comete falta em A1. Esta é a quarta falta da equipe B no quarto. Os árbitros concedem erroneamente para A1 2 lances livres. O erro é reconhecido

(a) Após a bola estar a disposição de A1 para o primeiro lance livre.

(b) Após A1 completar ambos os lances livres, mas antes do cronômetro de jogo iniciar depois do segundo lance livre.

(c) Restando 4:48 no cronômetro de jogo no quarto quarto.

INTERPRETAÇÃO:

Em todos os casos, o erro é corrigível. Os lances livres, se convertidos ou não, deverão ser cancelados.

Em (a), e (b), o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A na linha de reposição estendida, lado oposto da mesa de controle, com 14 segundos no relógio de arremesso.

Em (c), após a correção do erro o jogo deverá ser reiniciado no lugar mais próximo onde foi paralisado para corrigir o erro.

44.8 DETERMINAÇÃO: Se o erro constituir o árbitro deixar erroneamente de conceder lance(s) livres merecido(s), e o erro é reconhecido dentro do limite de tempo das regras, o erro deverá ser corrigido como segue:

- Se não houve mudança na posse de bola depois que o erro ocorreu, o jogo deverá ser reiniciado depois da correção do erro como após qualquer último lance livre.
- Se a mesma equipe converte uma cesta de campo depois de ter sido erroneamente concedida a posse de bola para uma reposição, o erro deverá ser desprezado.
- Se o cronômetro de jogo já iniciou, e houve uma mudança de posse após a correção do erro, o jogo deverá ser reiniciado no lugar mais próximo onde foi paralisado para corrigir o erro.

44.9 EXEMPLO: B1 comete falta em A1 no segundo quarto. Esta é a quinta falta da equipe B no quarto. É concedida erroneamente uma reposição para a equipe A. Imediatamente após A2 dribla

(a) na quadra de ataque.

(b) na quadra de ataque quando B2 tapeia a bola para fora da quadra de jogo.

(c) e converte uma cesta de campo

Quando o erro de não conceder 2 lances livres para A1 é reconhecido.

INTERPRETAÇÃO:

Em (a) e (b), o erro é corrigível. A1 deverá tentar 2 lances livres e o jogo deverá continuar depois do segundo lance livre como após qualquer último lance livre.

Em (c), a equipe A converteu uma cesta de campo após o erro. O erro não é mais corrigível e deverá ser desprezado.

44.10 EXEMPLO: B1 comete falta em A1 no segundo quarto. Esta é a quinta falta da equipe B no quarto. É concedida erroneamente uma reposição para a equipe A. A2 converte uma cesta de campo após ter sido erroneamente concedida uma reposição. O erro é reconhecido

(a) quando a bola está a disposição de B1 para uma reposição na linha final após a cesta de campo de A2.

(b) quando os árbitros paralisam o jogo depois de mais 3 minutos de jogo.

(c) durante o intervalo de jogo.

(d) restando 2:54 no cronômetro de jogo no quarto quarto.

INTERPRETAÇÃO:

Em todos os casos, o erro deverá ser desprezado, pois a equipe A converteu uma cesta de campo após ter sido concedida erroneamente uma reposição.

44.11 EXEMPLO: B1 comete falta em A1 no ato de arremesso no segundo quarto. Depois disso, o técnico principal da equipe B é sancionado com uma falta técnica. São concedidos erroneamente para a equipe A somente 2 lances livres pela falta de B1. A1 tenta 2 lances livres, o segundo lance livre é convertido.

O erro é reconhecido

(a) quando a bola está a disposição de B2 para uma reposição na linha final após o segundo lance livre de A1.

(b) quando os árbitros paralisam o jogo depois de mais 3 minutos de jogo.

(c) durante o intervalo de jogo.

(d) restando 1:54 no cronômetro de jogo no quarto quarto.

INTERPRETAÇÃO:

Em (a), (b) e (c), o erro é corrigível.

A1 deverá tentar o lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote. O jogo deverá ser reiniciado no lugar mais próximo onde o jogo foi paralisado para corrigir o erro.

Em (d) a oportunidade para corrigir o erro terminou. O erro não é mais corrigível e deverá ser desprezado.

44.12 EXEMPLO: B1 comete falta no driblador A1 no terceiro quarto. Esta é a quinta falta da equipe B no quarto. São concedidos 2 lances livres para A1. Após o primeiro lance livre

não convertido, B1 reboteia a bola e o jogo continua erroneamente. O erro é reconhecido

O erro é reconhecido

- (a) quando B2 dribla na quadra de jogo
- (b) restando 2:54 no cronômetro de jogo no quarto quarto.
- (c) restando 0:39 no cronômetro de jogo no quarto quarto.
- (d) restando 4:32 no cronômetro de jogo na prorrogação.

INTERPRETAÇÃO:

Em (a) e (b), o erro é corrigível. A1 deverá tentar o segundo lance livre merecido. Se A1 estiver no banco da equipe e elegível para jogar, A1 deve reentrar no jogo para tentar o lance livre. Se A1 foi excluído ou desqualificado, o técnico principal da equipe A deverá designar o arremessador do lance livre.

O lance livre deverá ser tentado sem jogadores posicionados para rebote. O jogo deverá ser reiniciado no lugar mais próximo onde o jogo foi paralisado para corrigir o erro.

Em (c) e (d), a oportunidade para corrigir o erro terminou. O erro não é mais corrigível e deverá ser desprezado.

44.13 DETERMINAÇÃO: Se o erro constitui permitir que o jogador errado tente lance(s) livre(s), o(s) lance(s) livre(s) se convertidos ou não, deverão ser cancelados. Se o jogo ainda não foi reiniciado, a bola deverá ser concedida para os oponentes para uma reposição na linha de lance livre estendida no lado oposto da mesa de controle.

Se o jogo foi reiniciado, ele deverá ser paralisado para corrigir o erro. Após a correção do erro o jogo deverá ser reiniciado no lugar mais próximo onde foi paralisado.

Se os árbitros reconhecem, antes da bola ter deixado as mãos do arremessador para o primeiro lance livre, que um jogador errado tem a intenção de tentar o(s) próximo(s) lance(s) livre(s), o jogador errado deverá ser imediatamente trocado pelo correto arremessador do lance livre sem nenhuma penalidade.

44.14 EXEMPLO: B1 comete falta no driblador A1 quando o sinal do cronômetro de jogo soa para o final do terceiro quarto. Esta é a sexta falta da equipe B no quarto. Os árbitros decidem que a falta de B1 ocorreu restando 0,3 de um segundo no cronômetro de jogo. São concedidos 2 lances livres para A1. Ao invés de A1, é A2 quem tenta os 2 lances livres. O erro é reconhecido depois que a bola deixou as mãos de A2 para o primeiro lance livre.

INTERPRETAÇÃO: *Os 2 lances livres de A2 deverão ser cancelados. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B na linha de lance livre estendida no lado oposto da mesa de controle em sua quadra de defesa, com 0,3 de um segundo no cronômetro de jogo.*

44.15 EXEMPLO: Restando 3 segundos no cronômetro de jogo no terceiro quarto, B1 comete falta em A1 no ato de arremesso. São concedidos 2 lances livres para A1. Ao invés de A1, é A2 quem tenta os 2 lances livres. O terceiro quarto termina. O erro é reconhecido

(a) durante o intervalo de jogo entre o terceiro e o quarto quarto.

(b) após a bola estar viva para iniciar o quarto quarto, com mais de 2:00 minutos na cronômetro de jogo no quarto quarto.

(c) com 2:00 minutos ou menos no cronômetro de jogo no quarto quarto.

INTERPRETAÇÃO:

Em (a) e (b), o erro é corrigível. Os 2 lances livres de A2 deverão ser cancelados.

Em (a), o quarto quarto deverá iniciar com uma reposição de posse alternada na linha central estendida.

Em (b), o jogo deverá ser reiniciado no lugar mais próximo onde ele foi paralisado para corrigir o erro.

Em (c), a oportunidade de correção do erro terminou. O erro não é mais corrigível e deverá ser desprezado. O jogo deverá continuar.

44.16 DETERMINAÇÃO: Se o erro constitui o árbitro direcionando o jogador errado para tentar o(s) lance(s) livre(s), o(s) lance(s) livre(s) se convertidos ou não, deverão ser cancelados e o jogador correto deverá tentar o(s) lance(s) livre(s) substitutos.

O jogo deverá continuar como após qualquer último lance livre, a menos que o jogo continuou e foi paralisado para a correção do erro, nesse caso o jogo deverá ser reiniciado no lugar mais próximo onde ele foi paralisado para corrigir o erro.

44.17 EXEMPLO: B1 comete falta no driblador A1 quando o sinal do cronômetro de jogo soa para o final do terceiro quarto. Esta é a sexta falta da equipe B no quarto. Os árbitros decidem que a falta de B1 ocorreu restando 0,3 de um segundo no cronômetro de jogo. São concedidos 2 lances livres para A1. Ao invés de A1, os árbitros direcionam A2 para tentar os 2 lances livres. O erro é reconhecido depois que a bola deixou as mãos de A2 para o primeiro lance livre.

INTERPRETAÇÃO: *Os 2 lances livres de A2 deverão ser cancelados. A1 deverá tentar os 2 lances livres. O jogo deverá continuar como após qualquer último lance livre.*

44.18 EXEMPLO: B1 comete falta em A1 no ato de arremesso. São concedidos 2 lances livres para A1. Ao invés de A1, os árbitros direcionam A2 para tentar os 2 lances livres. Durante o segundo lance livre a bola toca o aro, A3 pega o rebote e converte 2 pontos. O erro é reconhecido antes da bola estar a disposição da equipe B para a reposição atrás da sua linha final.

INTERPRETAÇÃO: *Os 2 lances livres tentados por A2, se convertidos ou não, deverão ser cancelados. A cesta de campo de A3 deverá permanecer válida. A1 deverá tentar os 2 lances livres sem nenhum jogador posicionado para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B no lugar mais próximo onde o jogo foi paralisado para corrigir o erro, neste caso atrás de sua linha final.*

44.19 DETERMINAÇÃO: Se o erro constitui o árbitro erroneamente conceder ou cancelar pontos, e o erro é reconhecido dentro dos limites de tempo nas regras, o erro deverá ser corrigido na súmula de jogo como segue:

- Os pontos deverão ser cancelados ou concedidos conforme aplicável.
- Se lance(s) livre(s) foram erroneamente concedidos, o(s) lance(s) livre(s) tentados, se convertido(s) deverá ser cancelado como resultado da correção do erro.
- Se lance(s) livre(s) foram erroneamente não concedidos, o(s) lance(s) livre(s) deverá ser tentado pelo jogador com direito a estes lances livres como resultado da correção do erro.

44.20 EXEMPLO: Restando 0:57 no cronômetro de jogo no quarto quarto, A1 lançou a bola para uma cesta de campo quando A2 comete uma falta longe da bola. A bola legalmente entra na cesta, mas os árbitros erroneamente cancelam a cesta de campo. O erro é reconhecido

(a) restando 0:43 segundos no cronômetro de jogo no quarto quarto, quando o jogo é paralisado pelos árbitros pela primeira vez após o erro.

(b) depois da bola estar viva após que o jogo foi paralisado restando 0:43 no cronômetro de jogo no quarto quarto.

INTERPRETAÇÃO:

Em (a), o erro é corrigível. A súmula de jogo deverá ser corrigida com a adição de 2 pontos para a equipe A. O jogo deverá ser reiniciado no lugar onde ele foi paralisado para corrigir o erro.

Em (b), a oportunidade para corrigir o erro terminou. O erro não é mais corrigível e deverá ser desprezado.

44.21 EXEMPLO: Restando 3:32 no cronômetro de jogo no segundo quarto, B1 comete falta em A1 no ato de arremesso para uma cesta de campo de 2 pontos. A bola não entra na cesta. Os árbitros erroneamente concedem 2 pontos e 1 lance livre adicional para A1. O erro é reconhecido quando o jogo é paralisado com

(a) 5:21 no cronômetro de jogo no terceiro quarto.

(b) 1:02 no quarto quarto ou a qualquer tempo na prorrogação.

INTERPRETAÇÃO: *O erro de conceder erroneamente uma cesta de campo de 2 pontos no segundo quarto pode ser corrigido a qualquer momento antes de 2:00 minutos ou menos estarem no cronômetro de jogo no quarto quarto.*

Em (a), o erro é corrigível. O apontador, após consultar o árbitro principal, deverá cancelar a cesta de campo erroneamente concedida. A1 deverá tentar 1 lance livre independentemente de o primeiro lance livre ter sido convertido ou não.

A1 deve entrar no jogo para tentar 1 lance livre a menos que A1 tenha sido excluído ou desqualificado. Se A1 foi excluído ou desqualificado, qualquer jogador da equipe A ou qualquer substituto designado pelo técnico principal da equipe A deverá tentar o lance livre.

O jogo deverá ser reiniciado no lugar mais próximo onde ele foi paralisado para corrigir o erro.

Em (b), a oportunidade para corrigir o erro terminou. O erro não é mais corrigível e deverá ser desprezado.

44.22 DETERMINAÇÃO: Se o erro constitui o árbitro reportando uma falta para um jogador, técnico ou equipe errada, e o erro é reconhecido dentro dos limites de tempo nas regras, o erro deverá ser corrigido na súmula de jogo como segue:

A súmula de jogo deverá ser corrigida, e qualquer jogador ou técnico inadvertidamente excluído ou desqualificado como resultado da falta informada erroneamente deverá ser reintegrado, e qualquer jogador ou técnico que seja excluído ou desqualificado devido a correção deverá ser excluído ou desqualificado. Nenhuma penalidade deverá ser aplicada.

44.23 EXEMPLO: Restando 5:47 no cronômetro de jogo no primeiro quarto, B1 comete falta em A1. Os árbitros reportam falta de B2. O erro é reconhecido

(a) Durante o intervalo

(b) Quando o jogo é paralisado restando 2:21 no cronômetro de jogo no quarto quarto.

(c) Quando o jogo é paralisado restando 2:00 no cronômetro de jogo no quarto quarto ou em prorrogação.

INTERPRETAÇÃO: *O erro de reportar a falta do jogador errado é corrigível a qualquer tempo antes de 2:00 minutos ou menos no cronômetro de jogo no quarto quarto.*

Em (a) e (b), o erro é corrigível. O apontador, depois de consultar o árbitro principal, deverá corrigir a súmula de jogo removendo a falta sancionada em B2 por erro e corretamente adicionar a falta para B1. Se B2 foi excluído por erro, B2 deverá ser reintegrado. Se B1 deveria ter sido excluído anteriormente, B1 deverá agora ser excluído. Penalidades adicionais não deverão ser aplicadas.

Em (c), a oportunidade para corrigir o erro terminou. O erro não é mais corrigível e deverá ser desprezado.

44.24 DETERMINAÇÃO: Se um erro de pontuação, incluindo não registrar ou

- Registrar erroneamente pontos ou
- Registrar uma falta no jogador, técnico ou equipe errada ou
- Registrar um tempo debitado na equipe errada

é reconhecido dentro dos limites de tempo nas regras, então a súmula de jogo deverá ser corrigida. Qualquer jogador ou técnico inadvertidamente excluído ou desqualificado como resultado da falta reportada erroneamente deverá ser reintegrado e qualquer jogador ou técnico que seja excluído ou desqualificado devido a correção deverá ser excluído ou desqualificado. Nenhuma penalidade deverá ser aplicada.

44.25 EXEMPLO: Restando 3:45 no cronômetro de jogo no quarto quarto, a equipe A solicita um segundo tempo debitado na segunda metade do jogo. O apontador erroneamente registra como o segundo tempo debitado da equipe B na segunda metade do jogo. A bola vai para fora da quadra de jogo e os árbitros param o jogo

(a) Restando 2:02 no cronômetro de jogo no quarto quarto, e é concedido um tempo debitado para a equipe B.

(b) Restando 1:45 no cronômetro de jogo no quarto quarto, e é concedido um tempo debitado para a equipe B.

A equipe B é informada de que este é o terceiro tempo debitado na segunda metade do jogo, portanto a equipe B não tem mais tempos debitados restantes. O técnico principal da equipe B insiste que um erro ocorreu. O apontador consulta o árbitro principal e o erro é corrigido.

INTERPRETAÇÃO:

Em (a), o erro é corrigível. O apontador, depois de consultar o árbitro principal, deverá corrigir a súmula de jogo removendo o tempo debitado registrado contra a equipe B e registrando o tempo debitado contra a equipe A.

Em (b), o erro de registrar o tempo debitado na equipe errada não é mais corrigível pois o erro deve ser reconhecido antes de 2:00 minutos ou menos estão no cronômetro de jogo no quarto quarto.

Se o tempo debitado iniciou, a equipe B está usando seu último tempo debitado concedido na segunda metade do jogo. Se o tempo debitado não iniciou, o técnico principal da equipe B pode retirar a solicitação do tempo debitado.

44.26 EXEMPLO: Restando 3:34 no cronômetro de jogo no primeiro quarto, O técnico principal da equipe A é sancionado com uma falta técnica. O apontador erroneamente registra a falta técnica contra o técnico principal da da equipe B. O erro é reconhecido

(a) Durante o intervalo

(b) Quando o jogo é paralisado restando 3:31 no cronômetro de jogo no quarto quarto.

(c) Quando o jogo é paralisado estando 1.02 no cronômetro de jogo no quarto quarto ou em qualquer prorrogação.

INTERPRETAÇÃO: *O erro de registrar a falta técnica na equipe errada é corrigível antes de 2:00 minutos ou menos no cronômetro de jogo no quarto quarto.*

Em (a) e (b), o erro é corrigível. O apontador, depois de consultar o árbitro principal, deverá corrigir a súmula de jogo removendo a falta técnica registrada contra o técnico principal da equipe B e registrando corretamente a falta técnica contra o técnico principal da equipe A. Nenhuma penalidade deverá ser aplicada.

Em (c), a oportunidade para corrigir o erro terminou. O erro não é mais corrigível e deverá ser desprezado.

O jogo deverá ser reiniciado no lugar em que ele foi paralisado para corrigir o erro.

44.27 DETERMINAÇÃO: Se o erro constitui erros no cronômetro de jogo, incluindo mau funcionamento ou erros em iniciar e parar o cronômetro de jogo corretamente ou em definir o tempo correto no cronômetro de jogo, o erro deverá ser corrigido como segue:

Se o erro é reconhecido dentro dos limites de tempo nas regras, o cronômetro de jogo deverá ser corrigido, com adição ou subtração de tempo como necessário para corrigir o erro.

44.28 EXEMPLO: Restando 2:44 no cronômetro de jogo no primeiro quarto, o cronômetro de jogo é paralisado por uma violação de bola fora da quadra de jogo. Após a reposição, com 24 segundos no relógio de arremesso, devido a um mau funcionamento do cronômetro de jogo, não há nada visível no aparelho. Os árbitros param o jogo, restando 15 segundos no relógio de arremesso.

INTERPRETAÇÃO: O erro do cronômetro de jogo não funcionar é corrigível. O jogo deverá ser reiniciado no lugar onde ele foi paralisado restando 2:35 no cronômetro de jogo, com 15 segundos no relógio de arremesso.

44.29 EXEMPLO: Restando 2:43 no cronômetro de jogo no primeiro quarto, o cronômetro de jogo é paralisado por uma violação de bola fora da quadra de jogo. Antes da reposição, a exibição do tempo visível no cronômetro de jogo desaparece. O cronometrista redefine o sistema. Quando o sistema está novamente funcionando, o cronômetro de jogo é erroneamente configurado para 1:43. O erro é reconhecido

(a) Quando o jogo é paralisado restando 0:27 no cronômetro de jogo no primeiro quarto.

(b) Durante o intervalo do jogo.

(c) Durante o intervalo entre o terceiro e o quarto quarto.

(d) Quando o jogo é paralisado restando 2:21 no cronômetro de jogo no quarto quarto.

(e) Quando o jogo é paralisado restando 1:15 no cronômetro de jogo no quarto quarto ou em qualquer prorrogação.

INTERPRETAÇÃO: Em (a), (b), (c) e (d), o erro do cronômetro de jogo sendo definido erroneamente é corrigível.

Em (a), 1 minuto deverá ser adicionado no cronômetro de jogo. O jogo deverá ser reiniciado no lugar onde ele foi paralisado, restando 1:27 no cronômetro de jogo.

Em (b), Após o intervalo da metade do jogo, as equipes deverão jogar 1 minuto na mesma direção que eles estavam jogando na primeira metade do jogo, com as faltas de equipe e tempos debitados restantes continuando a partir do momento em que o jogo foi interrompido para o intervalo. O 1:00 deverá iniciar com uma reposição de posse alternada para a equipe intitulada para a reposição de posse alternada. Após o 1:00 de jogo, o terceiro quarto deverá iniciar com uma reposição de posse alternada para a equipe intitulada para a próxima reposição de posse alternada.

Em (c), O quarto quarto deverá ser jogado com 11 minutos de duração.

Em (d), 1 minuto deverá ser adicionado no cronômetro de jogo. O jogo deverá ser reiniciado no lugar onde ele foi paralisado, restando 3:21 no cronômetro de jogo.

Em (e), a oportunidade para corrigir o erro terminou. O erro não é mais corrigível.

44.30 DETERMINAÇÃO: Para ser corrigível, erro de categoria 2 no relógio de arremesso deve ser reconhecido pelos árbitros, comissário, se presente, ou oficiais de mesa e corrigidos

- Quando a bola está viva imediatamente após o erro e os árbitros param o jogo para corrigir o erro, ou
- Quando pela primeira vez os árbitros param o jogo por qualquer razão, a equipe com o controle da bola no momento do erro continua sendo a equipe com o controle ou a equipe com o direito a posse da bola quando o jogo foi paralisado.

O relógio de arremesso deverá ser corrigido para o tempo correto.

Erros no relógio de arremesso não são mais corrigíveis após

- Uma mudança de posse de uma bola viva após o erro.
- A equipe com o controle da bola converte uma cesta de campo válida.
- A bola torna-se morta quando o cronômetro de jogo soa para o final do jogo.

44.31 EXEMPLO: Restando 20 segundos no cronômetro de jogo, A1 dribla na quadra de ataque quando o relógio de arremesso de repente é redefinido para 24 segundos. O erro é reconhecido 4 segundos mais tarde

(a) Quando os árbitros param o jogo.

(b) Quando o jogo é paralisado como resultado de B3 dar um tapa na bola para fora da quadra de jogo.

INTERPRETAÇÃO: *Em ambos os casos, para a equipe A deverá ser concedida uma reposição no lugar mais próximo onde o jogo foi paralisado. O relógio de arremesso deverá ser definido para 16 segundos.*

44.32 EXEMPLO: É concedida uma reposição na quadra de ataque para a equipe A, o relógio de arremesso deveria ser definido para 14 segundos, mas ele é incorretamente definido para 24 segundos. A1 pega a bola na quadra de jogo e dribla na quadra de ataque por 10 segundos. O erro é reconhecido

(a) Quando os árbitros param o jogo.

(b) Quando o jogo é paralisado como resultado de B3 dar um tapa na bola para fora da quadra de jogo.

INTERPRETAÇÃO: *Em ambos os casos, para a equipe A deverá ser concedida uma reposição no lugar mais próximo onde o jogo foi paralisado. O relógio de arremesso deverá ser definido para 4 segundos.*

44.33 EXEMPLO: É concedida uma reposição na quadra de defesa para a equipe A, o relógio de arremesso deveria ser definido para 24 segundos, mas ele é incorretamente definido para 14 segundos. A1 pega a bola na quadra de jogo e dribla para a quadra de ataque. O erro é reconhecido 8 segundos mais tarde

(a) Quando os árbitros param o jogo.

(b) Quando o jogo é paralisado como resultado de B1 dar um tapa na bola para fora da quadra de jogo.

INTERPRETAÇÃO: *Em ambos os casos, para a equipe A deverá ser concedida uma reposição no lugar mais próximo onde o jogo foi paralisado. O relógio de arremesso deverá ser definido para 16 segundos.*

44.34 EXEMPLO: É concedida uma reposição na quadra de defesa para a equipe A, o relógio de arremesso deveria ser definido para 24 segundos, mas ele é incorretamente definido para 14 segundos. A1 pega a bola na quadra de jogo, dribla para a quadra de ataque e tenta um arremesso para uma cesta de campo. O sinal do relógio de arremesso soa enquanto a bola está no ar. A bola

(a) Não toca o aro e imediatamente A2 pega o rebote. Os árbitros param o jogo por uma violação do relógio de arremesso.

(b) Não toca o aro e imediatamente B2 pega o rebote. Os árbitros param o jogo por uma violação do relógio de arremesso.

Os oficiais de mesa reconhecem o erro de definir incorretamente o relógio de arremesso.

INTERPRETAÇÃO: *Em ambos os casos, a violação do relógio de arremesso deverá ser desprezada.*

Em (a), para a equipe A deverá ser concedida uma reposição no lugar mais próximo onde o jogo foi paralisado, restando 10 segundos no relógio de arremesso.

Em (b), como a equipe B obteve uma nova posse de bola, deverá ser concedida uma reposição para a equipe B no lugar mais próximo onde o jogo foi paralisado, com 24 segundos no relógio de arremesso.

44.35 EXEMPLO: É concedida uma reposição na quadra de defesa para a equipe A, o relógio de arremesso deveria ser definido para 24 segundos, mas ele é incorretamente definido para 14 segundos. A1 pega a bola na quadra de jogo, dribla para a quadra de ataque e tenta um arremesso para uma cesta de campo.

(a) O arremesso de A1 não é convertido após isso B2 obtém a bola na quadra de jogo e inicia um drible.

(b) O arremesso de A1 é convertido.

Os árbitros reconhecem o erro e param o jogo para corrigir o relógio de arremesso.



INTERPRETAÇÃO: *Em ambos os casos, o erro não é mais corrigível, porque após o erro*

(a) ocorreu uma mudança de posse de bola.

(b) a mesma equipe converteu uma cesta de campo.

Apêndice 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

Técnico principal	D2	F	F
1º Ass. técnico			
Penalidade: 2 LL + Posse			

Técnico principal	D2	F	F
1º Ass. técnico			
Penalidade: 2 LL + Posse			

2. Somente o primeiro assistente técnico é desqualificado

Técnico principal	B2		
1º Ass. técnico	D	F	F
Penalidade: 2 LL + Posse			

Técnico principal	B2		
1º Ass. técnico	D2	F	F
Penalidade: 4 LL + Posse			

3. Ambos o técnico principal e o primeiro assistente técnico é desqualificado

Técnico principal	D2	F	F
1º Ass. técnico	D	F	F
Penalidade: 2 LL + Posse			

Técnico principal	D2	F	F
1º Ass. técnico	D2	F	F
Penalidade: 4 LL + Posse			

4. Um substituto é desqualificado

Técnico principal	B2		
1º Ass. técnico			
Jog. 7	P2	P2	D F F
Penalidade: 2 LL + Posse			

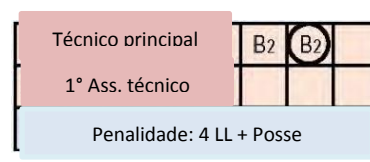
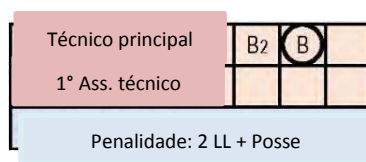
Técnico principal	B2		
1º Ass. técnico			
Jog. 7	P2	P2	D2 F F
Penalidade: 4 LL + Posse			

5. Dois substitutos e um jogador excluído são desqualificados

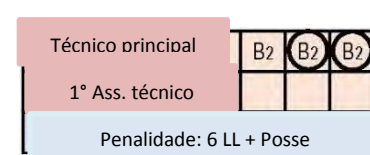
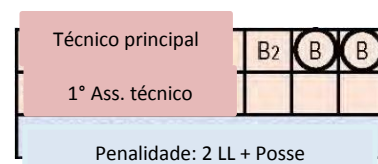
Técnico principal	B2		
1º Ass. técnico			
Jog. 7	P2	P2	D F F
Jog. 10	P2	T1	P P D F
Jog. 11	P3	T1	P P P DF
Penalidade: 2 LL + Posse			

Técnico principal	B2		
1º Ass. técnico			
Jog. 7	P2	P2	D2 F F
Jog. 10	P2	T1	P P D2 F
Jog. 11	P3	T1	P P P D2F
Penalidade: 8 LL + Posse			

6. Um Membro acompanhante de delegação é desqualificado

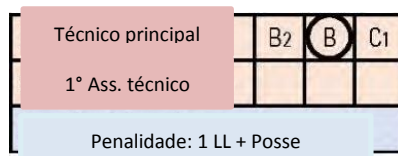


7. Dois Membros acompanhantes de delegação são desqualificados



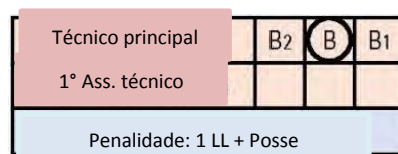
B-2 Exemplos de faltas técnicas contra o técnico principal por comportamento pessoal antidesportivo ou por qualquer outra razão, combinada com uma desqualificação de um membro acompanhante de delegação por deixar a área de banco de equipe durante uma briga.

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 sancionada contra o **técnico principal** por 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 sancionada contra o **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 sancionada contra o **técnico principal** por comportamento pessoal antidesportivo.
No quarto quarto, uma outra falta técnica é sancionada contra o **técnico principal** por comportamento pessoal antidesportivo

Técnico principal		B2	B	C1	C1 GD
1º Ass. técnico					
Penalidade: 1 LL + Posse					

Técnico principal é **desqualificado automaticamente 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 contra o **técnico principal** por qualquer outra razão.
No quarto quarto, uma outra falta técnica é sancionada contra o **técnico principal** por qualquer outra razão.

Técnico principal		B2	B	B1	B1 GD
1º Ass. técnico					
Penalidade: 1 LL + Posse					

Técnico principal é **desqualificado automaticamente por 3 faltas B**

B-3 Exemplos de faltas de jogador técnico principal cometidas como um jogador e como um técnico.

1. Um jogador técnico principal cometeu 4 faltas como um jogador e 1 falta técnica como técnico principal

Jogador 22(cap)	P	P2	P1	P2	B
Técnico Principal (cap)	B1				
1º Ass. técnico					
Penalidade: 1 lance livre					

Jogador Técnico principal é um **jogador excluído**

2. Um jogador técnico principal que cometeu 1 falta técnica como um jogador e 1 falta técnica como técnico principal

Jogador 22(cap)	P	T1	P2	C	GD
Técnico Principal (cap)	C1				
1º Ass. técnico					
Penalidade: 1 lance livre					

Apêndice F – Sistema de repetição instantânea

F.1 Definição

F-1.1 DETERMINAÇÃO: Antes do jogo, o árbitro principal (crew chief) deverá aprovar o equipamento do SRI e informar a ambos os técnicos principais sobre sua disponibilidade. Somente o equipamento do SRI aprovado pelo árbitro principal (crew chief) pode ser utilizado para uma revisão do SRI.

F-1.2 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. 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.2 Princípios Gerais

F-2.1 DETERMINAÇÃO: No caso de uma revisão do Sistema de Repetição Instantânea (SRI) no final de um quarto ou prorrogação, os árbitros devem manter ambas as equipes na quadra. O intervalo de jogo entre os quartos ou antes da prorrogação deve começar somente após o árbitro comunicar a decisão final.

F-2.2 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 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 iniciar após a comunicação da decisão final do árbitro.

F-2.3 DETERMINAÇÃO: A revisão do SRI deverá ser conduzida pelos árbitros na primeira oportunidade após a situação a ser revisada. Esta oportunidade ocorre quando o cronômetro de jogo está parado e a bola está morta. Entretanto, se após uma cesta convertida os árbitros não paralisarem o jogo, a revisão deverá ser conduzida na primeira oportunidade quando os árbitros paralisarem o jogo sem colocar nenhuma das equipes em desvantagem.

F-2.4 EXEMPLO: A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo de 3 pontos que é convertido. O jogo é reiniciado com uma reposição imediata de B1 e a equipe B inicia um contra-ataque. Os árbitros tem dúvida se o arremesso de A1 foi realizado da área de campo de cesta de 3 pontos e decidem usar a revisão do SRI.

INTERPRETAÇÃO: A primeira oportunidade de parar o jogo para a revisão é quando a bola fica morta após a cesta. Pode acontecer que durante o jogo não haja tempo suficiente para os árbitros reagirem à revisão. Neste caso, os árbitros devem

interromper o jogo sem colocar a equipe B em desvantagem assim que o contra-ataque terminar ou quando o jogo for interrompido pela primeira vez após a cesta.

F-2.5 DETERMINAÇÃO: Uma solicitação de tempo debitado ou substituição pode ser cancelada após a revisão do SRI terminar e o árbitro comunicar a decisão final.

F-2.6 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 a solicitação de um tempo debitado.

INTERPRETAÇÃO: *A solicitação de tempo debitado da equipe B não pode ser administrada antes que o árbitro comunique a decisão final da revisão do SRI. O pedido de tempo debitado pode ser cancelado a qualquer momento durante a revisão, até que o árbitro comunique a decisão final da revisão do SRI e esteja pronto para administrar o tempo debitado.*

F-2.7 EXEMPLO: B1 é sancionado com uma falta antidesportiva. O técnico principal da equipe B solicita um tempo debitado. 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 banco.

INTERPRETAÇÃO: *A solicitação de substituição de B6 e a solicitação do técnico principal da equipe B de um tempo debitado não pode ser administrada antes que o árbitro comunique a decisão final da revisão do SRI. A solicitação de substituição pode ser cancelada a qualquer momento durante a revisão, até que o árbitro comunique a decisão final da revisão do SRI e esteja pronto para administrar o tempo debitado.*

F-3.1 No final do quarto ou cada prorrogação.

F-3.1.1 EXEMPLO: A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo que é convertido quando o sinal do cronômetro 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 cronômetro de jogo ter soado para o final do quarto.*

Se a revisão 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.

Se a revisão demonstra que a bola foi lançada após o final do tempo de jogo no quarto. A cesta de campo de A1 deverá ser cancelada.

F-3.1.2 EXEMPLO: A equipe B está vencendo por 2 pontos. B1 comete falta em A1 quando o sinal do cronômetro de jogo soa para o final da primeira prorrogação. Esta é a quinta falta da equipe B no 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 sinal do cronômetro de jogo soar para o final da primeira prorrogação.

Se a revisão demonstra que a falta de B1 ocorreu antes do sinal do cronômetro de jogo soar, A1 deverá tentar 2 lances livres. O jogo deverá ser reiniciado como após qualquer último lance livre com o tempo restante no cronômetro de jogo quando a falta ocorreu.

Se a revisão demonstra que a falta de B1 ocorreu depois do sinal do cronômetro de jogo soar, a falta de B1 deverá ser desprezada. Qualquer ação antidesportiva somente deverá ser reportada a organização da competição.

F-3.1.3 EXEMPLO: B1 comete falta em A1 no arremesso não convertido para uma cesta de campo de 2 pontos quando o sinal do cronômetro 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 cronômetro de jogo ter soado para o final da segunda prorrogação.

Se a revisão demonstra a falta de B1 ocorreu antes do final da segunda prorrogação, A1 deverá tentar 2 lances livres. O jogo deverá ser reiniciado como após qualquer último lance livre com o tempo restante no cronômetro de jogo.

Se a revisão demonstra que a falta de B1 ocorreu após o final da segunda prorrogação, a falta de B1 deverá ser desprezada a menos que a falta atenda aos critérios uma falta antidesportiva ou de uma falta desqualificante e há uma terceira prorrogação a seguir.

F-3.1.4 EXEMPLO: A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo de 3 pontos que é convertido quando o sinal do cronômetro de jogo soa para o final do quarto. Os árbitros não têm certeza se A1 tocou a linha limítrofe no 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 cronômetro de jogo ter soado para o final do quarto. Em caso afirmativo, a revisão pode além disso 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 cronômetro de jogo.

F-3.1.5 EXEMPLO: A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo de 2 pontos que é convertido quando o sinal do cronômetro de jogo soa para o final do quarto. Os árbitros não têm certeza se uma violação do relógio de arremesso pela equipe A ocorreu.

INTERPRETAÇÃO: A revisão do SRI pode ser usada para decidir, no final do quarto, se o arremesso de A1 convertido para uma cesta de campo foi realizado antes do sinal do cronômetro de jogo ter soado para o final do quarto. Em caso afirmativo, a revisão pode além disso ser usada para decidir, se uma violação da equipe A do relógio de arremesso ocorreu.

Se a revisão demonstra que o arremesso convertido de A1 para uma cesta de campo foi realizado 0.4 de um segundo antes do sinal do cronômetro de jogo soar para o final do quarto e se a revisão, além disso, demonstra que a bola ainda estava nas mãos de A1 quando o sinal do relógio de arremesso soou 0.2 de um 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 arremesso ocorreu. A equipe B deverá ter 0.6 de um segundo no cronômetro de jogo. O relógio de arremesso deverá ser desligado.

F-3.1.6 EXEMPLO: A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo de 2 pontos que é convertido quando o sinal do cronômetro de jogo soa para o final do segundo quarto. Os árbitros não têm certeza se o arremesso para uma cesta de campo convertida de A1 foi realizado antes do sinal do cronômetro de jogo soar para o final do quarto e se assim for, 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 de A1 foi realizado antes do sinal do cronômetro de jogo ter soado para o final do quarto. A revisão pode além disso ser usada para decidir, se uma violação da regra de 8 segundos da equipe A ocorreu.*

Se a revisão demonstra que o arremesso convertido de A1 para uma cesta de campo foi realizado antes do sinal do cronômetro de jogo soar para o final do quarto e se a revisão, 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 cronômetro de jogo mostrava 3,4 segundos, 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 3,4 segundos no cronômetro de jogo. O relógio de arremesso deverá ser desligado.

Se a revisão 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-3.1.7 EXEMPLO: Restando 2.5 segundos no cronômetro 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 cronômetro 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-3.2 O cronômetro de jogo mostra 2:00 minutos ou menos no quarto quarto e em cada prorrogação.

F-3.2.1 EXEMPLO: Restando 1:41 no cronômetro de jogo no quarto quarto, A1 converte uma cesta de campo quando o sinal do relógio de arremesso soa. Os árbitros não têm certeza se a bola foi lançada antes do sinal do relógio de arremesso soar e

- (a) Antes da bola estar viva para a reposição da equipe B após a cesta de campo.
- (b) Após a bola estar viva para a reposição da equipe B quando, após a cesta de campo a primeira vez os árbitros interromperem o jogo por qualquer motivo.
- (c) A bola estar viva após a primeira vez que os árbitros interromperem o jogo.

INTERPRETAÇÃO: A revisão do SRI pode ser usada para decidir, quando o cronômetro de jogo mostra 2:00 minutos ou menos no quarto quarto, se o arremesso para uma cesta de campo convertida de A1 foi realizado antes do sinal do relógio de arremesso ter soado.

Os árbitros estão autorizados a parar o jogo imediatamente para revisar, se uma cesta de campo convertida foi lançada antes do sinal do relógio de arremesso antes da bola entrar na cesta e o cronômetro de jogo for paralisado. A revisão pode ocorrer até mais tardar quando a bola se torna viva seguindo a primeira vez que os árbitros interrompem o jogo.

Em (a) os árbitros deverão interromper o jogo imediatamente e realizar a revisão antes de retomar o jogo

Em (b) os árbitros deverão conduzir a revisão quando pararem o jogo por qualquer motivo, após a situação para a revisão ter ocorrido.

Em (c) o prazo limite para completar a revisão terminou quando a bola se tornou viva após a primeira vez que os árbitros pararam o jogo. A decisão original deve permanecer válida.

Em (a) ou (b) se a revisão determinar que a bola ainda estava nas mãos de A1 quando o sinal do relógio de arremesso soou, esta é uma violação do relógio de arremesso. A cesta de campo de A1 não deverá contar.

Em (a) o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B na linha de lance livre estendida.

Em (b) o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para equipe que tinha o controle da bola ou tinha o direito à bola quando os árbitros pararam o jogo, no local mais próximo de onde a bola estava localizada quando o jogo foi paralisado, ou com lances livres se aplicável.

Em (a) ou (b) se a revisão determinar que a bola deixou as mãos de A1 no arremesso para uma cesta de campo antes do sinal do relógio de arremesso soar. O sinal do relógio de arremesso deverá ser desprezado. A cesta de campo de A1 deverá contar.

Em (a) o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B atrás da linha final como após qualquer cesta convertida.

Em (b) o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe que tinha o controle da bola ou o direito à bola quando os árbitros pararam o jogo, do local mais próximo de onde a bola estava quando o jogo foi paralisado, ou com lances livres se aplicável.

F-3.2.2 EXEMPLO: Restando 1:39 no cronômetro de jogo no quarto quarto. A1 está no ato de arremesso quando uma falta ocorreu longe da situação de arremesso. A falta pessoal é sancionada contra

- (a) B2 por cometer uma falta em A2. Esta é a terceira falta da equipe no quarto.
- (b) B2 por cometer uma falta em A2. Esta é a quinta falta da equipe no quarto.
- (c) A2 por cometer uma falta em B2.

INTERPRETAÇÃO: A revisão do SRI pode ser usada para decidir, quando o cronômetro de jogo mostra 2:00 minutos ou menos no quarto quarto, se

- i. O ato de arremesso tenha iniciado quando a falta foi sancionada contra um oponente do arremessador; ou
- ii. A bola ainda estava nas mãos do arremessador quando a falta foi sancionada contra um companheiro de equipe do arremessador.

Em (a) Se a revisão determinar que A1 não estava no ato de arremesso, a bola se tornou morta quando a falta de B2 ocorreu e a cesta de campo, se convertida não deverá contar. Se a revisão determinar que A1 estava no ato de arremesso, a cesta de campo se convertida deverá contar. Em ambos os casos, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no lugar mais próximo onde a falta de B2 ocorreu.

Em (b) Se a revisão determina que A1 não estava no ato de arremesso, a bola se tornou morta quando a falta de B2 ocorreu e a cesta de campo, se convertida não deverá contar. Se a revisão determinar que A1 estava no ato de arremesso, a cesta de campo se convertida, deverá contar. Em ambos os casos, A2 deverá tentar 2 lances livres como resultado da falta de B2. O jogo deverá continuar como após qualquer último lance livre.

Em (c) Se a revisão determina que a bola tinha deixado as mãos do arremessador, a cesta de campo se convertida deverá contar. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B no lugar mais próximo onde a falta de A2 ocorreu. Se a revisão determina que a bola ainda estava nas mãos do arremessador, a bola se tornou morta quando a falta de A2 ocorreu e a cesta de campo, se convertida não deverá contar. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B na linha de lance livre estendida.

F-3.2.3 EXEMPLO: Restando 1:37 no cronômetro de jogo no quarto quarto quando o sinal do relógio de arremesso soa. Aproximadamente ao mesmo tempo, A1 converte uma cesta de campo na quadra de ataque e A2 comete falta em B2 longe da bola na 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 arremesso soou e quando a falta de A2 ocorreu.

INTERPRETAÇÃO: A revisão do SRI pode ser usada para decidir, quando o cronômetro de jogo mostra 2:00 minutos ou menos no quarto quarto, se a bola ainda estava nas mãos do arremessador quando o sinal do relógio de arremesso soou e quando a falta longe da situação de arremesso ocorreu.

(a) Se a revisão demonstra que a bola tinha deixado as mãos de A1 antes do sinal do relógio de arremesso soar e antes a falta de A2 ocorreu, a falta de A2 deverá ser sancionada e a cesta de campo de A1 deverá contar. O sinal do relógio de arremesso deverá ser desprezado.

(b) Se a revisão demonstra que a falta de A2 ocorreu antes da bola ter deixado as mãos de A1 e antes do sinal do relógio de arremesso soar, a falta de A2 deverá ser sancionada e a cesta de campo de A1 não deverá contar. O sinal do relógio de arremesso deverá ser desprezado.

(c) Se a revisão demonstra que o sinal do relógio de arremesso soou antes da bola deixar as mãos de A1 e antes a falta de A2 ocorreu, esta é uma violação do relógio de arremesso da equipe A e a falta de A2 deverá ser desprezada. A cesta de campo de A1 não deverá contar.

Em (a) o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B no lugar mais próximo onde a falta de A2 ocorreu.

Em (b) e (c) o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B na linha de lance livre estendida em sua quadra de defesa.

F-3.2.4 EXEMPLO: Restando 1:34 no cronômetro de jogo no quarto quarto o sinal do relógio de arremesso soa. Aproximadamente ao mesmo tempo, A1 converte uma cesta de campo na quadra de ataque e B2 comete falta em A2 longe da bola na 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 arremesso soou e quando a falta de B2 ocorreu.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão do SRI pode ser usada para decidir, quando o cronômetro de jogo mostra 2:00 minutos ou menos no quarto quarto, se a bola ainda estava nas mãos do arremessador quando o sinal do relógio de arremesso soou, e quando a falta longe da situação de arremesso ocorreu.*

Se a revisão demonstra que a falta de B2 ocorreu antes que o sinal do relógio de arremesso tenha soado e que a falta de B2 ocorreu quando A1 estava no ato de arremesso, a falta de B2 deverá ser sancionada. A cesta de campo de A1 deverá contar. O sinal do relógio de arremesso 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 14 segundos no relógio de arremesso.

Se a revisão demonstra que o sinal do relógio de arremesso tenha soado antes que a bola tenha deixado as mãos de A1 e a falta de B2 tenha ocorrido, esta é uma violação do relógio de arremesso da equipe A. A falta de B2 deverá ser desprezada e 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 defesa na linha de lance livre estendida.

F-3.2.5 EXEMPLO: Restando 1:39 no cronômetro de jogo no quarto quarto. B1 comete falta em A1 no ato de arremesso. Aproximadamente ao mesmo tempo, longe da situação de arremesso B2 comete falta em A2. Esta é a terceira falta da equipe no quarto.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão do IRS pode ser usada para decidir, quando o cronômetro de jogo mostra 2:00 ou menos no quarto quarto, se o ato de arremesso começou quando ocorreu a falta de B1 e quando ocorreu a falta de B2 longe da situação de arremesso.*

Se a revisão demonstra que a falta de B1 ocorreu primeiro e A1 não estava em ato de arremesso quando a falta de B2 ocorreu, a bola se tornou morta quando a falta de B1 ocorreu e a cesta de campo, se convertida, não deverá contar. O jogo deve ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no local mais próximo onde ocorreu a falta de B1. A falta de B2 deverá ser desprezada, a menos que a falta atenda aos critérios de uma falta antidesportiva ou uma falta desqualificante, pois ela ocorreu após a bola estar morta.

Se a revisão demonstra que a falta de B1 ocorreu primeiro e A1 estava no ato do arremesso quando a falta de B1 ocorreu, a cesta de campo de A1, se convertida, deverá contar. A1 deverá tentar 1 lance livre. Se a cesta não foi convertida, A1 deverá tentar 2 ou 3 lances livres. O jogo deverá continuar como após qualquer último lance livre. A falta de B2 deverá ser desprezada a menos que a falta de B2 atenda aos critérios de uma falta antidesportiva ou uma falta desqualificante, pois ela ocorreu após a bola estar morta.

Se a revisão demonstra que a falta de B2 ocorreu primeiro e A1 estava no ato do arremesso quando a falta de B1 ocorreu, a cesta de campo de A1, se convertida, deverá contar. Se a falta de B2 é a terceira falta da equipe B no quarto o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no lugar mais próximo onde a falta de B2 ocorreu. Se a falta de B2 é a quinta falta da equipe B no quarto A2 deverá tentar 2 lances livre. O jogo deverá continuar como após qualquer último lance livre. A falta de B1 deverá ser desprezada a menos que a falta de B1 atenda aos critérios de uma falta antidesportiva ou uma falta desqualificante, pois ela ocorreu após a bola estar morta.

F-3.2.6 EXEMPLO: Restando 7.5 segundos no cronômetro de jogo no quarto quarto e um pouco antes de A1 que irá repor, lança a bola na quadra de ataque, B1 é sancionado com uma falta técnica. Aproximadamente ao mesmo tempo, B2 é sancionado com uma falta antidesportiva contra A2 por outro árbitro. 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-3.2.7 DETERMINAÇÃO: A revisão do IRS pode ser usada para decidir, quando o cronômetro do jogo mostra 2:00 ou menos no quarto quarto e em cada prorrogação, se uma situação de violação de tendência de cesta ou uma interferência foi sancionada corretamente. Se a revisão demonstra que uma situação de violação de tendência de cesta ou uma interferência foi sancionada incorretamente, o jogo deve ser reiniciado da seguinte forma, se após a marcação:

- a bola entrou legalmente na cesta, a cesta de campo deverá contar e a nova equipe ofensiva deverá ter o direito a uma reposição atrás da sua linha final.
- um jogador de qualquer equipe obteve o controle imediato e claro da bola, essa equipe deverá ter o direito a uma reposição no local mais próximo onde a bola estava localizada quando a marcação foi realizada.
- nenhuma equipe obteve o controle imediato e claro da bola, uma situação de bola ao alto ocorre.

O controle imediato e claro da bola ocorre quando, após a marcação, um jogador ganha diretamente a posse da bola na quadra de jogo.

O controle imediato e claro da bola deve ser a primeira ação após o apito. Qualquer contato ilegal para ganhar a posse de bola ou a bola tocar ou ser tocada por vários jogadores não é um controle imediato e claro da bola.

Quando a bola sai da quadra de jogo sem que um jogador de qualquer equipe tenha obtido a posse de bola, o oponente da equipe que fez com que a bola saia da quadra de jogo é considerado como tendo obtido um controle imediato e claro da bola.

F-3.2.8 EXEMPLO: Restando 1.33 no cronômetro de jogo no quarto quarto, uma violação de tendência de cesta é sancionada contra B1. Os árbitros não tem certeza se a bola já estava em sua trajetória descendente para a cesta. A bola não entra na cesta.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão do SRI pode ser usada para decidir, quando o cronômetro de jogo mostra 2:00 minutos ou menos no quarto quarto, se a tendência de cesta foi sancionada corretamente.*

Se a revisão demonstra que a bola estava em sua trajetória descendente para a cesta, a violação de tendência de cesta deverá permanecer válida.

Se a revisão demonstra que a bola não estava ainda em sua trajetória descendente para a cesta, a decisão de tendência de cesta deverá ser retirada. Como se a bola não tivesse entrado na cesta,

. a equipe que obteve o controle imediato e claro da bola deverá ter o direito a uma reposição no local mais próximo onde a bola estava localizada quando a marcação foi realizada.

. se nenhuma das equipes obteve o controle imediato e claro da bola, uma situação de bola ao alto ocorreu.

Se a reposição for concedida à equipe A, o cronômetro de jogo deverá mostrar o tempo restante quando a marcação foi realizada.

Se a reposição for concedida à equipe B em sua quadra de defesa, a equipe B deverá ter 24 segundos no relógio de arremesso. Se estiver em sua quadra de ataque, a equipe B deverá ter 14 segundos no relógio de arremesso.

F-3.2.9 EXEMPLO: Restando 1:27 no cronômetro de jogo no quarto quarto, uma violação de interferência é sancionada contra B1. A bola entra na cesta.

INTERPRETAÇÃO: *Como a bola entrou na cesta, não há necessidade de revisar a marcação de violação de interferência. A cesta de campo deverá contar. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B atrás da sua linha final, com 24 segundos no relógio de arremesso.*

F-3.2.10 EXEMPLO: Restando 1:23 no cronômetro de jogo no quarto quarto, uma violação de tendência de cesta é marcada contra B1 ou A1. Após a marcação, outra violação de interferência é marcada contra

(a) B2.

(b) A2.

A bola entra na cesta.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão do IRS determina que a violação de tendência de cesta por B1 ou A1 não ocorreu. Além disso, a revisão determina que a violação de interferência por B2 ou por A2 ocorreu. A penalidade pela violação de interferência deverá ser administrada.*

Se marcada contra

(a) B2, a cesta de campo deverá contar. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B atrás da sua linha final, com 24 segundos no relógio de arremesso.

(b) A2, a cesta de campo não deverá contar. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B na linha de lance livre estendida, com 24 segundos no relógio de arremesso.

F-3.2.11 EXEMPLO: Restando 1:19 no cronômetro de jogo no quarto quarto, uma violação de interferência é sancionada contra:

(a) B1.

(b) A1.

A bola não entra na cesta nem toca o aro e qualquer equipe ganha um controle imediato e claro da bola.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão do IRS determina que a violação de interferência não ocorreu. Em ambos os casos, a equipe que obteve o controle imediato e claro da bola*

deverá ter o direito a uma reposição no local mais próximo onde a bola estava localizada quando a marcação foi sancionada.

Se a reposição for concedida à equipe A, essa equipe deverá ter o tempo restante no relógio de arremesso.

Se a reposição for concedida à equipe B, essa equipe deverá ter 24 segundos no relógio de arremesso.

F-3.2.12 EXEMPLO: Restando 1:15 no cronômetro de jogo no quarto quarto, uma violação de tendência de cesta é marcada contra:

(a) B1.

(b) A1.

A bola não entra na cesta, mas toca o aro e qualquer equipe ganha um controle imediato e claro da bola.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão do IRS determina que a violação de interferência não ocorreu. Em ambos os casos, a equipe que obteve o controle imediato e claro da bola deverá ter o direito a uma reposição no local mais próximo onde a bola estava localizada quando a marcação foi sancionada.*

Se a reposição for concedida à equipe A, essa equipe deverá ter 14 segundos no relógio de arremesso. Se a reposição for concedida à equipe B, essa equipe deverá ter 24 segundos no relógio de arremesso.

F-3.2.13 EXEMPLO: Restando 1:11 no cronômetro de jogo no quarto quarto, uma violação de interferência é marcada contra

(a) B1.

(b) A1.

A bola não entra na cesta e sai diretamente da quadra sem que nenhuma das equipes obtenha o controle imediato e claro da bola na quadra.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão do IRS determina que a violação de interferência não ocorreu. Em ambos os casos, será concedida uma reposição à equipe que não fez com que a bola saísse da quadra.*

Se a reposição for concedida à equipe A, essa equipe deverá ter o tempo restante no relógio de arremesso. Se a reposição for concedida à equipe B, essa equipe deverá ter 24 segundos no relógio de arremesso.

F-3.2.14 EXEMPLO: Restando 1:07 no cronômetro de jogo no quarto quarto, uma violação de tendência de cesta é marcada contra

(a) B1.

(b) A1.

A bola não entra na cesta nem toca o aro. Após a marcação, a bola é tapeada por A2, depois tapeada por B2 e B3 e, finalmente, A4 a agarra.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão do IRS determina que a violação de tendência de cesta não ocorreu. Em ambos os casos, nenhuma das equipes obteve um controle imediato e claro. Esta é uma situação de bola ao alto.*

Se a reposição for concedida à equipe A, essa equipe deverá ter o tempo restante no relógio de arremesso.

Se a reposição for concedida à equipe B em sua quadra de defesa, a equipe B deverá ter 24 segundos no relógio de arremesso. Se estiver em sua quadra de ataque, a equipe B deverá ter 14 segundos no relógio de arremesso.

F-3.2.15 EXEMPLO: Restando 1:03 no cronômetro de jogo no quarto quarto, uma violação de interferência é sancionada contra:

(a) B1.

(b) A1.

A bola não entra na cesta nem toca o aro. Durante o rebote, uma falta foi sancionada contra B2 ou A2 antes que um controle imediato e claro da bola fosse estabelecido.

INTERPRETAÇÃO: A revisão do IRS determina que a violação de interferência não ocorreu. Em ambos os casos, a falta contra B2 ou A2 deverá ser penalizada.

F-3.2.16 EXEMPLO: Restando 1:03 no cronômetro de jogo no quarto quarto, uma violação de tendência de cesta é sancionada contra:

(a) B1.

(b) A1.

A bola não entra na cesta nem toca o aro. Durante o rebote, uma falta é sancionada contra B2 ou A2 antes que um controle imediato e claro da bola seja estabelecido.

INTERPRETAÇÃO: A revisão do IRS determina que a violação de tendência de cesta ocorreu. Em ambos os casos, a falta contra B2 ou A2 deverá ser desprezada, a menos que seja marcada como uma falta antidesportiva ou uma falta desqualificante, como ocorreu após a bola estar morta.

Em (a) a cesta não deverá contar. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B atrás de sua linha final como após qualquer cesta convertida.

Em (b) o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B no lugar mais próximo onde a violação de A1 ocorreu, exceto diretamente atrás da tabela.

F-3.2.17 EXEMPLO: Restando 38 segundos no cronômetro de jogo no quarto quarto, A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo. A bola toca a tabela acima do nível do aro e então foi tocada por B1. Os árbitros decidem que o toque de B1 é legal e, portanto, ele não sanciona uma violação de tendência de cesta.

INTERPRETAÇÃO: A revisão do SRI pode ser usada somente se os árbitros tiverem sancionado uma violação de tendência de cesta.

F-3.2.18 EXEMPLO: Restando 36 segundos no cronômetro de jogo no quarto quarto, B1 comete falta em A1 no ato de arremesso. A bola toca a tabela abaixo do nível do aro e então foi tocada por B2. O árbitro não sanciona uma violação de tendência de cesta. Os árbitros não tem certeza se B2 tocou a bola legalmente.

INTERPRETAÇÃO: A revisão do SRI pode ser usada somente se os árbitros tenham sancionado uma violação de tendência de cesta.

F-3.2.19 EXEMPLO: Restando 28 segundos no cronômetro de jogo no quarto quarto, B1 comete falta em A1 no ato de arremesso para uma cesta de campo de 2 pontos. No seu caminho para a 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 cronômetro de jogo mostra 2:00 minutos ou menos no quarto quarto, se a tendência de cesta de B2 foi sancionada corretamente.

Se a revisão 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. O jogo deverá ser reiniciado como após qualquer último lance livre.

Se a revisão 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. O jogo deverá ser reiniciado como após qualquer último lance livre.

F-3.2.20 EXEMPLO: Restando 1:37 no cronômetro de jogo no quarto quarto a bola vai para fora da quadra de jogo. É concedida uma reposição para a equipe A. É concedido um tempo debitado para 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 cronômetro de jogo mostra 2:00 minutos ou menos no quarto quarto, o jogador que causou que a bola saísse da quadra. O período do tempo debitado não deverá iniciar até a revisão termine e o árbitro comunique a decisão final.*

F-3.2.21 EXEMPLO: Restando 5:53 no cronômetro 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 pode ser usada para identificar o jogador que causou que a bola saísse da quadra somente quando o cronômetro de jogo mostra 2:00 minutos ou menos no quarto quarto.*

F-3.2.22 EXEMPLO: Restando 1:45 no cronômetro 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 não arremessador estava fora da quadra de jogo.*

F-3.3 A qualquer momento do jogo

F-3.3.1 EXEMPLO: B1 comete falta em A1 no ato de arremesso. A bola entra na cesta. Os árbitros não tem certeza se

- (a) A1 tinha iniciado o ato de arremesso quando a falta de B1 ocorreu.
- (b) A falta de B1 ocorreu antes que A1 tenha retornado com ambos os pés no piso.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão do SRI não pode ser usada para decidir, a qualquer momento do jogo, se a falta de B1 contra A1 deverá ser considerada como uma falta contra um arremessador.*

F-3.3.2 EXEMPLO: Restando 3:47 no cronômetro de jogo no segundo quarto, A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo de 3 pontos que é convertido. Os árbitros não tem certeza se a bola foi lançada da área de campo de 2 ou 3 pontos

- (a) Antes da bola estar viva para uma reposição da equipe B após a cesta de campo.

(b) Após a bola estar viva para uma reposição para a equipe B após uma cesta de campo, quando uma reposição imediata não permite que os árbitros para a revisão do SRI.

(c) Após a bola estar viva para uma reposição para a equipe B após a cesta de campo e o jogo é paralisado para um tempo debitado para a equipe B.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão do SRI pode ser usada para decidir, a qualquer momento do jogo, se a cesta de campo convertida de A1 deverá contar 2 ou 3 pontos. A revisão deverá ser realizada na primeira oportunidade quando o cronômetro de jogo estiver parado e a bola morta. Entretanto os árbitros estão autorizados a interromper o jogo para a revisão imediatamente. Os árbitros deverão em:*

(a) *Parar o jogo e conduzir a revisão antes da bola estar viva.*

(b) *Parar o jogo imediatamente e conduzir a revisão, sem colocar nenhuma das equipes em desvantagem. A revisão deve acontecer após a cesta de campo quando os árbitros paralisaram o jogo pela primeira vez por qualquer razão e antes da bola se tornar novamente viva. Isto é válido também nos 2 últimos minutos do quarto quarto ou qualquer prorrogação.*

(c) *Conduzir a revisão antes do tempo debitado ser administrado. Após a decisão final da revisão ser comunicada, o tempo debitado deverá iniciar, a menos que o técnico principal cancele a solicitação para o tempo debitado.*

Em todos os casos, após a decisão final ser comunicada, e em (c) após o tempo debitado, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B atrás de sua linha final como após qualquer cesta de campo convertida.

F-3.3.3 EXEMPLO: Restando 3:44 no cronômetro de jogo no segundo quarto, A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo de 3 pontos que é convertido. Os árbitros não tem certeza se a bola foi lançada da área de campo de 2 ou 3 pontos depois da bola estar viva para uma reposição da equipe B após a cesta de campo, quando os árbitros paralisam o jogo quando B2 sofre falta no ato de arremesso cometida por A2.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão do SRI pode ser usada para decidir, a qualquer momento do jogo, se a cesta de campo convertida de A1 deverá contar 2 ou 3 pontos. A revisão deverá ser realizada na primeira oportunidade quando o cronômetro de jogo estiver parado e a bola morta. Entretanto os árbitros estão autorizados a interromper o jogo para a revisão imediatamente.*

Os árbitros deverão conduzir a revisão quando eles tiverem parado o jogo pela falta de A2 quando o jogo foi interrompido pela primeira vez após a cesta. Após a decisão final ser comunicada, o jogo deverá ser reiniciado com o(s) lance(s) livre(s) de B2.

F-3.3.4 EXEMPLO: Restando 3:43 no cronômetro de jogo no segundo quarto, A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo de 3 pontos que é convertido. Os árbitros não tem certeza se a bola foi lançada da área de campo de 2 ou 3 pontos depois da bola estar viva para uma reposição da equipe B após a cesta de campo, quando B2 sofre falta no ato de arremesso cometida por A2 e depois da bola estar viva o primeiro ou único lance livre de B2.

INTERPRETAÇÃO: *O tempo limite para o uso da revisão do SRI terminou quando a bola se tornou viva para o primeiro ou único lance livre de B2. A decisão original permanece válida.*

F-3.3.5 EXEMPLO: B1 comete falta em A1 no ato de arremesso. A bola não entra na cesta. 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 jogador que recebeu uma falta na tentativa de uma cesta de campo. A revisão deverá ser conduzida antes da bola se tornar viva para o primeiro lance livre.*

F-3.3.6 EXEMPLO: Restando 40 segundos no cronômetro de jogo no quarto quarto, A1 que irá repor tem a bola nas mãos ou à disposição quando uma falta antidesportiva é sancionada contra B2 na quadra de jogo. Os árbitros não tem certeza se o contato de B2 atendeu aos critérios de uma falta antidesportiva.

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 demonstra que a falta atendeu aos critérios de uma falta antidesportiva, a falta de B2 deverá permanecer antidesportiva.

Se a revisão determina que a falta não atendeu aos critérios de uma falta antidesportiva, a falta de B2 deverá ser rebaixada para uma falta pessoal. Esta é uma falta de reposição.

F-3.3.7 EXEMPLO: B1 é sancionado com uma falta antidesportiva por bater em A1 com seu cotovelo. Os árbitros não tem certeza se B1 bateu com um cotovelo em A1.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão do SRI pode ser usada para decidir, a qualquer momento do jogo, se uma falta pessoal, uma falta antidesportiva ou uma falta desqualificante deverá ser considerada como uma falta técnica.*

Se a revisão do SRI demonstra que não houve contato B1 contra A1 por balançar um cotovelo. A falta de B1 deverá ser modificada para uma falta técnica.

F-3.3.8 EXEMPLO: B1 é sancionado com uma falta pessoal. Os árbitros não tem certeza se a falta deverá ser elevada para uma falta antidesportiva ou se algum contato 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 demonstra que não houve nenhum contato, a falta pessoal não pode ser cancelada.*

F-3.3.9 EXEMPLO: A1 dribla em direção a cesta em um contra-ataque sem nenhum jogador defensivo entre A1 e a cesta de seus oponentes. B1 alcança a bola com seus braços 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 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 cancelada ou trocada para uma falta de controle da equipe de A1.

F-3.3.10 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 cancelada ou trocada para uma falta de equipe com controle de A1.

F-3.3.11 EXEMPLO: O driblador A1 comete uma violação de andar seguido por uma falta antidesportiva de B1 contra A1. Os árbitros não tem certeza se a falta de B1 foi corretamente sancionada como uma falta antidesportiva.

INTERPRETAÇÃO: A revisão 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 demonstra que a falta de B1 foi uma falta antidesportiva, a falta deverá permanecer uma falta antidesportiva.

Se a revisão demonstra que a falta de B1 foi uma falta pessoal, a falta deverá ser desprezada, pois ocorreu após a violação de andar.

F-3.3.12 EXEMPLO: B1 comete falta em A1 na tentativa de um arremesso para uma cesta de campo de 2 pontos seguido de uma falta antidesportiva de B2 contra A1 que ainda está no ato de arremesso. A bola não entra na cesta. Os árbitros não tem certeza se a falta de B2 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 demonstra que a falta de B2 foi uma falta antidesportiva, a falta deverá permanecer como uma falta 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 arremesso.

Se a revisão demonstra que a falta de B2 foi uma falta pessoal, ela deverá ser desprezada, pois ocorreu após a primeira falta. A1 deverá tentar 2 lances livres pela falta pessoal de B1. O jogo deverá ser reiniciado como após qualquer último lance livre.

F-3.3.13 EXEMPLO: No terceiro quarto, B1 é sancionado com uma falta antidesportiva contra 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 demonstra que a falta de B1 contra A1 foi uma falta antidesportiva. B1 deverá ser desqualificado automaticamente do jogo por sua segunda antidesportiva. A falta técnica de B1 deverá ser desprezada e não deverá ser

sancionada nem contra B1 nem contra o 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 arremesso.

Se a revisão demonstra que a falta de B1 contra A1 foi uma falta pessoal, A cesta de A1 deverá contar. B1 deverá ser desqualificado automaticamente do jogo, pois B1 foi sancionado com 1 falta técnica e 1 falta antidesportiva. Qualquer jogador da equipe A deverá tentar 1 lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote. A1 então deverá tentar 1 lance livre. O jogo deverá ser reiniciado como após qualquer último lance livre.

F-3.3.14 DETERMINAÇÃO: A revisão do SRI pode ser usada para decidir, a qualquer momento do jogo, após um mau funcionamento do cronômetro de jogo ou do relógio de arremesso, quanto tempo deverá ser colocado no cronômetro de jogo ou do relógio de arremesso.

Na determinação do tempo correto a ser exibido no relógio de arremesso os árbitros deverão considerar se a bola toca ou não toca o aro em um arremesso para uma cesta de campo e se um novo controle de bola de uma equipe foi estabelecido antes do jogo ser paralisado.

F-3.3.15 EXEMPLO: Restando 57,8 segundos no cronômetro de jogo no segundo quarto e 0,7 de um segundo no relógio de arremesso, A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo de 3 pontos. O arremesso não é convertido e após:

- (a) A2 obtém um novo controle de bola próximo da cesta
- (b) B1 tapeia a bola para fora da quadra de jogo.
- (c) A2 obtém um novo controle de bola próximo da cesta, imediatamente após B1 tapeia a bola para fora da quadra de jogo.

Os árbitros perceberam que não havia nenhum tempo visível no relógio de arremesso.

INTERPRETAÇÃO: A revisão do SRI pode ser usada para decidir, a qualquer momento do jogo, quanto tempo deverá ser colocado no relógio de arremesso, devido a um mau funcionamento do relógio de arremesso.

Em (a) os árbitros deverão paralisar o jogo imediatamente.

Em todos os casos, se a revisão determina que a bola não tocou o aro e os árbitros decidem que o relógio de arremesso teria expirado antes do jogo ser paralisado, uma violação do relógio de arremesso ocorreu. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B atrás de sua linha final com 24 segundos no relógio de arremesso.

Em todos os casos, se a revisão determina que a bola tocou o aro, uma violação do relógio de arremesso não ocorreu. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A atrás da linha final em sua quadra de ataque com 14 segundos no relógio de arremesso.

F-3.3.16 EXEMPLO: Restando 57,8 segundos no cronômetro de jogo no segundo quarto e 0,7 de um segundo no relógio de arremesso, A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo de 3 pontos. O arremesso não é convertido e após:

- (a) B1 obtém um novo controle de bola próximo da cesta
- (b) B1 obtém um novo controle de bola próximo da cesta e imediatamente causa a saída da bola para fora da quadra de jogo.

Os árbitros perceberam que não havia nenhum tempo visível no relógio de arremesso.

INTERPRETAÇÃO: A revisão do SRI pode ser usada para decidir, a qualquer momento do jogo, quanto tempo deverá ser colocado no relógio de arremesso, devido a um mau funcionamento do relógio de arremesso.

Em (a) os árbitros deverão paralisar o jogo imediatamente.

Em todos os casos, se a revisão determina que a bola não tocou o aro e os árbitros decidem que o relógio de arremesso teria expirado antes do jogo ser paralisado, uma violação do relógio de arremesso ocorreu. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B atrás de sua linha final com 24 segundos no relógio de arremesso.

Em (a), se a revisão determina que a bola tocou o aro, uma violação do relógio de arremesso não ocorreu. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B atrás da sua linha final com 24 segundos no relógio de arremesso.

Em (b) se a revisão determina que a bola tocou o aro, uma violação do relógio de arremesso não ocorreu. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A atrás da linha final em sua quadra de ataque com 14 segundos no relógio de arremesso.

F-3.3.17 EXEMPLO: Restando 7 segundos no relógio de arremesso, O arremesso de A1 para uma cesta de campo não toca o aro. A2 agarra a bola e o operador do relógio de arremesso reajusta erroneamente o relógio de arremesso para 14 segundos. Após alguns dribles e passes, ainda com a equipe A com o controle da bola, A3 converte uma cesta de campo. Neste momento, o erro é reconhecido e os árbitros paralisam o jogo.

INTERPRETAÇÃO: *Se a revisão identificar que o relógio de arremesso teria expirado antes de A3 converter a cesta de campo, uma violação do relógio de arremesso ocorreu e a cesta de campo de A3 não contará. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B na linha de lance livre estendida, com 24 segundos no relógio de arremesso.*

Se a revisão identificar que o relógio de arremesso não teria expirado antes de A3 converter a cesta de campo, uma violação do relógio de arremesso não ocorreu e a cesta de campo de A3 contará. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B atrás de sua linha final, com 24 segundos no relógio de arremesso.

F-3.3.18 EXEMPLO: Restando 42,2 segundos no cronômetro de jogo no segundo quarto, A1 dribla em direção da quadra de ataque. Neste momento, os árbitros percebem que o cronômetro de jogo e o relógio de arremesso 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, 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 cronômetro de jogo e no relógio de arremesso.*

F-3.3.19 EXEMPLO: A2 tenta o 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 identificar um arremessador errado de lance livre, 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, 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 A equipe B deverá 24 segundos no relógio de arremesso.

F-3.3.20 EXEMPLO: A1 e B1 iniciam a dar socos um no outro, seguido por mais jogadores e pessoas com permissão de sentar nos bancos de equipe, entram na quadra de jogo, 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 comunicar a decisão final em frente da mesa de controle e para ambos os técnicos principais.*

F-3.3.21 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 e pessoas 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 e 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 comunicar a decisão final em frente da mesa de controle e para ambos os técnicos principais.*

F-3.3.22 EXEMPLO: Os árbitros sancionam uma falta contra B1. Antes da comunicação da falta para o apontador, os árbitros não tem certeza se após a falta ter sido sancionada um ato de violência ocorreu na quadra de jogo.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão do SRI pode ser usada para identificar, a qualquer momento do jogo, o envolvimento de jogadores em qualquer ato de violência. Os árbitros podem realizar a revisão antes deles terem comunicado a falta para o apontador.*

Se a revisão determinar que atos de violência ocorreram, o árbitro comunicou a falta de B1 seguida do ato de violência e o jogo reinicia com as penalidades.

F-3.3.23 DETERMINAÇÃO: Em situação em que ocorre um ato de violência que não é sancionado imediatamente, os árbitros estão autorizados a interromper o jogo a qualquer momento para revisar qualquer ato de violência ou potencial ato de violência. Os árbitros devem identificar a necessidade da revisão do SRI e a revisão deve ocorrer quando os árbitros paralisaram o jogo pela primeira vez.

Se a revisão determinar que um ato de violência ocorreu, os árbitros deverão assinalar a infração e penalizar todas as infrações já assinaladas, incluindo o ato de violência na ordem em que as infrações ocorreram. O que quer que tenha ocorrido entre o ato de violência e a interrupção do jogo permanecerá válido.

Se a revisão determinar que não houve ato de violência, a decisão original permanece válida. O jogo deverá ser reiniciado no lugar mais próximo onde o jogo foi interrompido para a revisão.

Um ato de violência é um ato de força que causa ou tem a intenção de causar danos, ou um ato que resulta ou pode resultar em risco de lesão. Um ato que não atente aos critérios de uma falta desqualificante, uma falta antidesportiva por contato excessivo e duro ou uma falta técnica, ou não atende aos critérios por ameaça de violência não é um ato de violência.

F-3.3.24 EXEMPLO: A1 dribla quando A2 atinge B2 com um cotovelo. Os árbitros não marcam uma falta no contato contra A2 e após 15 segundos os árbitros paralisam o jogo quando:

- (a) A1 continua a driblar
- (b) A equipe B faz com que a bola saia da quadra

INTERPRETAÇÃO: *Em ambos os casos, a revisão do SRI pode ser usada para identificar, a qualquer momento durante o jogo, o envolvimento dos membros da equipe durante algum ato de violência. Os árbitros estão autorizados a interromper imediatamente o jogo sem colocar nenhuma das equipes em desvantagem ou podem utilizar a paralisação do jogo para a revisão.*

Se a revisão determinar que A2 atingiu B2 com um cotovelo, os árbitros podem sancionar A2 com uma falta antidesportiva. B2 deverá tentar 2 lances livres sem nenhum jogador posicionado para rebote.

Se a revisão determinar que A2 cometeu uma falta pessoal ou uma falta técnica que não constituem um ato de violência ou não tinha feito nada, a falta pessoal ou a falta técnica não pode ser marcada.

Em todos os casos o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no lugar mais próximo de onde o jogo foi paralisado. O direito de posse pela penalidade de falta antidesportiva é perdido como resultado da ação posterior após a falta de A2.

A equipe A deverá ter o tempo restante no relógio de arremesso e o cronômetro de jogo deverá continuar do ponto em que foi paralisado.

F-3.3.25 EXEMPLO: B1 comete falta em A1 no ato de arremesso para uma cesta de campo de 2 pontos. A1 atinge B1 com um cotovelo.

- (a) Antes do arremesso ser lançado
- (b) Depois do arremesso ser lançado

Os árbitros não sancionam uma falta contra de A1. A bola entra na cesta.

INTERPRETAÇÃO: *Em ambos os casos, a revisão pode ser usada para identificar, a qualquer momento durante o jogo, o envolvimento dos membros da equipe durante algum ato de violência. A revisão do SRI determina que A1 atingiu B1 com um cotovelo, antes da falta de B1.*

Os árbitros podem sancionar A1 com uma falta antidesportiva. A falta de B1 deverá também ser sancionada. Em ambos os casos a cesta de campo de A1 deverá contar. As penalidades de faltas deverão ser administradas na ordem em que elas ocorreram. B1 deverá tentar 2 lances livres sem nenhum jogador posicionado para rebote pela falta antidesportiva de A1. O direito de posse como parte da penalidade da falta antidesportiva é perdido como um resultado da falta de B3.

Deverá ser concedido 1 lance livre para A1 e o jogo deverá continuar como após qualquer último lance livre. O cronômetro de jogo deverá continuar do ponto em que foi paralisado.

F-3.3.26 EXEMPLO: A1 dribla quando A2 atinge B2 com um cotovelo. Os árbitros não marcam uma falta de A2. Após outros 5 segundos B3 comete falta no driblador A1.

- (a) A falta de B3 é a terceira falta de equipe no quarto.
- (b) A falta de B3 é a quinta falta de equipe no quarto.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão do SRI pode ser usada para identificar, a qualquer momento durante o jogo, o envolvimento dos membros da equipe durante algum ato de violência.*

Se a revisão determina que A2 atingiu B2 com um cotovelo, os árbitros podem sancionar A2 com uma falta antidesportiva. A falta de B3 deverá também ser sancionada. As penalidades de faltas deverão ser administradas na ordem em que elas ocorreram. B2 deverá tentar 2 lances livres sem nenhum jogador posicionado para rebote. O direito de posse como parte da penalidade da falta antidesportiva é perdido como resultado da falta de B3.

Em (a) o jogo deverá ser reiniciado como uma reposição para a equipe A no lugar mais próximo de onde o jogo foi paralisado.

Em (b) deverá ser concedido para A1 2 lances livres e o jogo deverá continuar como após qualquer último lance livre.

O cronômetro de jogo deverá continuar do ponto em que foi paralisado.

F-3.3.27 EXEMPLO: A1 dribla quando A2 atinge B2 com um cotovelo. Os árbitros não marcam uma falta de A2. Após mais 5 segundos uma falta pessoal é marcada contra o driblador A1.

- (a) Na quadra de ataque da equipe A
- (b) Na quadra de defesa da equipe A

INTERPRETAÇÃO: *A revisão do SRI pode ser usada para identificar, a qualquer momento durante o jogo, o envolvimento dos membros da equipe durante algum ato de violência.*

Se a revisão determina que A2 atingiu B2 com um cotovelo, os árbitros podem sancionar A2 com uma falta antidesportiva. A falta de A1 deverá também ser sancionada.

As penalidades de faltas deverão ser administradas na ordem em que elas ocorreram. B2 deverá tentar 2 lances livres sem jogadores posicionados para rebote.

Confederação Brasileira de Basketball – CBB – Interpretações Oficiais – outubro/2024 versão 1.0

O direito de posse como parte da penalidade da falta antidesportiva é perdido como um resultado da falta subsequente no driblador A1.

O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B no lugar mais próximo de onde o jogo foi paralisado.

Em (a) a equipe B deverá ter 24 segundos no relógio de arremesso.

Em (b) a equipe B deverá ter 14 segundos no relógio de arremesso.

O cronômetro de jogo deverá continuar do ponto em que foi paralisado.

F-3.3.28 EXEMPLO: A1 atinge B1 com um cotovelo. Os árbitros não marcam uma falta de A1. Após 5 segundos, B1 é sancionado com uma falta antidesportiva contra A1 no ato de arremesso para uma

(a) Cesta de campo de 2 pontos

(b) Cesta de campo de 3 pontos

A bola entra na cesta.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão do SRI pode ser usada para identificar, a qualquer momento durante o jogo, o envolvimento dos membros da equipe durante algum ato de violência.*

Se a revisão determina que A2 atingiu B2 com o cotovelo, os árbitros podem sancionar A2 com uma falta antidesportiva.

A cesta de campo de A1 deverá contar.

Em ambos os casos, as penalidades desiguais das faltas antidesportivas deverão ser administradas na ordem em que elas ocorreram.

B1 deverá tentar 2 lances livres sem jogadores posicionados para rebote. O direito de posse como parte da penalidade da falta antidesportiva é perdido como um resultado da falta antidesportiva subsequente de B1.

A1 deverá tentar 1 lance livre e o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A na linha de reposição na quadra de ataque. A equipe A deverá ter 14 segundos no relógio de arremesso.

O cronômetro de jogo deverá continuar do ponto em que foi paralisado.

F-3.3.29 EXEMPLO: A1 dribla quando A2 atinge B2 com um cotovelo. Os árbitros não marcam uma falta de A2. Após mais 5 segundos uma falta técnica é marcada contra A1 ou B1.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão do SRI pode ser usada para identificar, a qualquer momento durante o jogo, o envolvimento dos membros da equipe durante algum ato de violência.*

Se a revisão determina que A2 atingiu B2 com um cotovelo, os árbitros podem sancionar A2 com uma falta antidesportiva. A penalidade para a falta técnica deverá ser administrada primeiro. Qualquer jogador da equipe A ou da equipe B deverá tentar 1 lance livre sem nenhum jogador posicionado para rebote. B2 então deverá tentar 2 lances livres sem nenhum jogador posicionado para rebote. O direito de posse pela penalidade de falta antidesportiva é perdido como resultado da ação posterior após a falta de A2.

O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no lugar mais próximo de onde o jogo foi paralisado. A equipe A deverá ter o tempo restante no relógio de arremesso.

Em ambos os casos o cronômetro de jogo deverá continuar do ponto em que foi paralisado.

F-4 DESAFIO DO TÉCNICO PRINCIPAL (DTP)

F-4.1 DETERMINAÇÃO: Para solicitar um desafio o técnico principal (DTP) deverá estabelecer contato visual com o árbitro mais próximo. O técnico principal deverá dizer em voz alta "desafio" e mostrar o sinal oficial de desafio, desenhando um retângulo com as mãos.

Um técnico principal pode desafiar apenas as situações de jogo mencionadas nas Regras Oficiais de Basketball, Apêndice F.3.

Jogadas não sancionadas não podem ser revisadas pelo IRS.

Um DTP pode ser solicitado a qualquer momento do jogo para todas as situações passíveis de revisão pelo SRI, inclusive quando o relógio do jogo mostra 2:00 ou menos no quarto quarto ou prorrogação.

F-4.2 EXEMPLO: O técnico principal da equipe B solicita um DTP. O técnico principal estabelece contato visual com o árbitro mais próximo e diz em voz alta "desafio", e mostra o sinal para um DTP. Imediatamente a seguir, e antes que o árbitro conceda o pedido com o sinal do DTP, o técnico principal da equipe B pede para cancelar a solicitação.

INTERPRETAÇÃO: *O técnico principal da equipe B pediu para o cancelamento da solicitação, antes do árbitro conceder a solicitação mostrando o sinal do DTP. A solicitação do DTP deverá ser cancelada. O técnico principal da equipe B ainda não usou 1 DTP que a equipe A tem direito.*

F-4.3 EXEMPLO: Restando 22 segundos no cronômetro de jogo no segundo quarto, A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo. A bola toca a tabela acima do nível do aro e é então tocada por B1. O árbitro decidiu que o toque de B1 é legal e, portanto, não considerou uma violação de tendência de cesta. O técnico principal da equipe A acredita que a decisão não está correta e solicita um DTP, usando o procedimento adequado.

INTERPRETAÇÃO: *A tendência de cesta ou interferência só pode ser contestada quando os árbitros sancionarem uma violação de tendência de cesta ou de interferência. O pedido do técnico principal para desafiar a decisão não deverá ser concedido.*

F-4.4 EXEMPLO: Restando 4:16 no cronômetro de jogo no terceiro quarto, A1 progride em direção a cesta e converte uma cesta de campo. O técnico da equipe B acredita que houve uma clara violação de andar de A1 antes da cesta de campo ser convertida. O técnico principal da equipe B solicita um DTP, usando o procedimento adequado.

INTERPRETAÇÃO: *O DTP da equipe B não deverá ser concedido. Apenas as situações de jogo listadas nas Regras Oficiais, no Apêndice F.3 podem ser desafiadas. Violações de andar, independentemente de serem sancionadas ou não, não podem ser desafiadas.*

F-4.5 EXEMPLO: Restando 9 segundos no cronômetro de jogo no quarto quarto A1 converte uma cesta de campo de 2 pontos. O placar está agora A 82 – B 80. Após a reposição da equipe B da sua linha final, o técnico principal da equipe A acredita que a cesta de A1 deveria contar 3 pontos e solicita um DTP. Os árbitros reconhecem a solicitação enquanto B1 dribla na quadra de ataque.

INTERPRETAÇÃO: *O DTP da equipe A deverá ser concedido. Os árbitros deverão paralisar o jogo imediatamente sem colocar nenhuma das equipes em desvantagem.*

Se a revisão do SRI determinar que o arremesso de A1 foi tentado da área de cesta de campo de 2 pontos o jogo deverá ser reiniciado com o placar A 82 – B 80,

Se a revisão do SRI determinar que o arremesso de A1 foi tentado da área de cesta de campo de 3 pontos o jogo deverá ser reiniciado com o placar A 83 – B 80,

E em ambos os casos, com a reposição para equipe B na quadra de ataque no lugar mais próximo onde o jogo foi paralisado durante o drible de B1 e com o tempo restante no cronômetro de jogo.

F-4.6 EXEMPLO: Restando 8 segundos no cronômetro de jogo no quarto quarto A1 converte uma cesta de campo de 2 pontos. O placar está agora A 82 – B 80. Após a reposição da equipe B da sua linha final, o técnico principal da equipe A acredita que a cesta de A1 deveria contar 3 pontos e solicita um DTP. Os árbitros reconhecem a solicitação após B1 converter uma cesta de campo de 2 pontos com 1 segundo no cronômetro de jogo. O placar é agora A 82 – B 82.

INTERPRETAÇÃO: *O DTP da equipe A deverá ser concedido. Os árbitros deverão paralisar o jogo imediatamente.*

Se a revisão do SRI determinar que o arremesso de A1 foi tentado da área de cesta de campo de 2 pontos o jogo deverá ser reiniciado com o placar A 82 – B 82, com uma reposição para a equipe A atrás da sua linha final e com 1 segundo no cronômetro de jogo.

Se a revisão do SRI determinar que o arremesso de A1 foi tentado da área de cesta de campo de 3 pontos o jogo deverá ser reiniciado com o placar A 83 – B 82, com uma reposição para a equipe A atrás da sua linha final e com 1 segundo no cronômetro de jogo.

F-4.7 EXEMPLO: Restando 7 segundos no cronômetro de jogo no quarto quarto A1 converte uma cesta de campo de 2 pontos. O placar está agora A 82 – B 80. Após a reposição da equipe B da sua linha final, o técnico principal da equipe A acredita que a cesta de A1 deveria contar 3 pontos e solicita um DTP. Os árbitros reconhecem a solicitação após B1 converter uma cesta de campo de 2 pontos e o cronômetro de jogo soa enquanto a bola estava no ar para o final do jogo. O placar é agora A 82 – B 82.

INTERPRETAÇÃO: *O DTP da equipe A deverá ser concedido. Os árbitros deverão conduzir a revisão do SRI antes da assinatura da súmula de jogo.*

Se a revisão do SRI determinar que o arremesso de A1 foi tentado da área de cesta de campo de 2 pontos o jogo deverá ser reiniciado com uma prorrogação de acordo com o procedimento de posse alternada.

Se a revisão do SRI determinar que o arremesso de A1 foi tentado da área de cesta de campo de 3 pontos o jogo terminou com um placar final A 83 – B 82.

F-4.8 EXEMPLO: Restando 6 segundos no cronômetro de jogo no quarto quarto A1 converte uma cesta de campo de 2 pontos. O placar está agora A 82 – B 80. Então B1 tenta e converte um arremesso para uma cesta de campo de 2 pontos enquanto a bola está no ar o cronômetro de jogo soa para o final do jogo. O placar é agora A 82 – B 82. O técnico principal da equipe A acredita que a cesta de A1 deveria contar 3 pontos e imediatamente solicita um DTP usando o procedimento apropriado.

INTERPRETAÇÃO: *O DTP da equipe A deverá ser concedido. O árbitro principal pode usar a revisão do SRI para o DTP, a qualquer tempo no jogo, para decidir se a bola deverá contar 2 ou 3 pontos.*

Se a revisão do SRI determinar que o arremesso de A1 foi tentado da área de cesta de campo de 2 pontos o jogo deverá ser reiniciado com uma prorrogação de acordo com o procedimento de posse alternada.

Se a revisão do SRI determinar que o arremesso de A1 foi tentado da área de cesta de campo de 3 pontos o jogo terminou com um placar final A 83 – B 82.

F-4.9 EXEMPLO: Restando 6:36 no cronômetro de jogo no quarto quarto a bola sai da quadra de jogo. Os árbitros concedem a bola para a equipe A. É concedido um tempo debitado para a equipe A. O técnico principal da equipe B acredita que a decisão não está correta e solicita um desafio, usando o procedimento apropriado.

INTERPRETAÇÃO: *O DTP da equipe B deverá ser concedido. A revisão do SRI pode ser usada para decidir em um DTP, a qualquer momento do jogo, se a violação da bola sair da quadra de jogo foi sancionada corretamente.*

O período do tempo debitado não deverá iniciar até que a revisão termine e o árbitro comunique a decisão final. A solicitação do tempo debitado da equipe A pode ser cancelada a qualquer momento durante a revisão até depois dos árbitros comunicarem a decisão final do SRI.

F-4.10 EXEMPLO: Restando 5.28 no cronômetro de jogo no segundo quarto A1 dribla perto da linha lateral e passa a bola para A2 que converte uma cesta de campo. O técnico principal da equipe B acredita que a equipe A cometeu claramente uma violação de 8 segundos antes de A2 converter a cesta de campo. O técnico principal da equipe B solicita um DTP, usando o procedimento apropriado.

INTERPRETAÇÃO: *O DTP da equipe B não deverá ser concedido. Somente as situações de jogo das Regras Oficiais, Apêndice F.3 podem ser desafiados. Uma violação de 8 segundos pode ser revisada quando envolve uma situação de jogo no final do quarto ou prorrogação.*

A cesta de campo deverá contar. O técnico principal da equipe B ainda não usou o 1 desafio que tinha direito.

F-4.11 EXEMPLO: Restando 2:30 no cronômetro de jogo no terceiro quarto B1 comete falta em A1. B1 então é sancionado com uma falta técnica, seguido de uma desqualificação de B1 por abuso verbal com os árbitros. O técnico principal da equipe A acredita que a falta pessoal contra B1 deveria ser elevada para uma falta antidesportiva e solicita um DTP.

INTERPRETAÇÃO: *O DTP da equipe A deverá ser concedido. A revisão do SRI pode ser usada para decidir, em qualquer momento durante o jogo, se uma falta pessoal deverá ser elevada para uma falta antidesportiva.*

Se a revisão determina que a falta pessoal de B1 foi uma falta antidesportiva, a falta técnica de B1 deverá liderar para desqualificação automática de B1. A desqualificação de B1 por abuso verbal com os árbitros não pode mais ser penalizada no jogo e deverá ser reportada para a organização da competição. Qualquer jogador da equipe A deverá tentar 1 lance livre sem jogadores posicionados para rebote. Então A1 deverá tentar 2 lances livres sem jogadores posicionados para rebote. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição na linha de reposição em sua quadra de ataque.

F-4.12 EXEMPLO: Restando 43.4 no cronômetro de jogo no terceiro quarto e 1.2 segundos no relógio de arremesso A1 tenta um arremesso para uma cesta de campo de 3 pontos. O arremesso não é convertido e não toca o aro após o qual B1 toca a bola perto da cesta e a bola imediatamente sai da quadra de jogo. Os árbitros concedem uma reposição para a equipe B quando os árbitros percebem que não há nada visível no display. O técnico principal da equipe A acredita que B1 causou a bola sair da quadra de jogo e solicita um DTP.

INTERPRETAÇÃO: *A revisão do SRI pode ser usada para decidir, a qualquer momento do jogo se um DTP é garantido, qual equipe causou uma violação de bola sair da quadra. Em caso afirmativo, a revisão pode, além disso ser usada para decidir quanto tempo deverá ser mostrado no relógio de arremesso, no evento de mal funcionamento do relógio de arremesso.*

Se a revisão determina que B1 causou a bola sair da quadra de jogo e o relógio de arremesso teria expirado antes da bola ter saído da quadra de jogo, não há tempo restante no relógio de arremesso para a equipe A, portanto isso é uma violação da equipe A do relógio de arremesso. A bola deverá ser concedida para a equipe B para uma reposição atrás da linha final com 24 segundos no relógio de arremesso. O técnico principal da equipe A ainda não usou o 1 DTP a que tem direito.

Se a revisão determinar que o relógio de arremesso não expirou antes da bola sair da quadra de jogo e B1 causou a bola sair da quadra de jogo, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A atrás da linha final em sua quadra de ataque com o tempo restante no relógio de arremesso. O técnico principal da equipe A usou o 1 DTP a que tem direito.

Se a revisão determinar que o relógio de arremesso não expirou antes da bola sair da quadra de jogo e A1 causou a bola sair da quadra de jogo, a bola deverá ser concedida para a equipe B para uma reposição atrás da linha final com 24 segundos no relógio de arremesso. O técnico principal da equipe A usou o 1 DTP a que tem direito.

F-4.13 DETERMINAÇÃO: Quando um DTP é solicitado após um tempo debitado para qualquer das equipes tenha iniciado, aquele tempo debitado deverá continuar sem qualquer interrupção. A solicitação do DTP não pode ser cancelada e a revisão do DTP deverá ser administrada após o tempo debitado.

F-4.14 EXEMPLO: A1 converte uma cesta de campo de 3 pontos. Neste momento, A equipe B solicita um tempo debitado. Durante o tempo debitado o técnico principal da equipe B acredita que A1 pisou na linha de 3 pontos antes do arremesso ser realizado e solicita um DTP, usando o procedimento apropriado.

INTERPRETAÇÃO: O DTP da equipe B deverá ser concedido. A revisão do SRI pode ser usada para decidir se uma cesta de campo convertida foi realizada da área de 2 ou 3 pontos. O tempo debitado deverá continuar sem nenhuma interrupção. A revisão do DTP deverá ser administrada após o tempo debitado.

F-4.15 DETERMINAÇÃO: Em todos os jogos em que o Sistema de Repetição Instantânea (SRI) é usado, só poderá ser concedido ao técnico principal um desafio do técnico principal. As restrições de tempo contidas nas Regras Oficiais, Apêndice F.3 não se aplicam.

F-4.16 EXEMPLO: Restando 3:23 no cronômetro de jogo no segundo quarto, a bola vai para fora de quadra. Os árbitros concedem a bola para a equipe A. O técnico da equipe B acredita que a decisão não está correta e solicita um DTP, usando o procedimento adequado. Isto é

- (a) o primeiro DTP da equipe B solicitado no jogo.
- (b) o segundo DTP da equipe B solicitado no jogo.

INTERPRETAÇÃO:

(a) O DTP deverá ser concedido. O árbitro principal deverá utilizar a revisão do SRI, a qualquer momento do jogo, para decidir se a violação de bola fora de quadra foi sancionada corretamente.

Se a revisão determinar que a decisão está correta, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A.

Se a revisão determinar que a decisão não está correta, a decisão deverá ser corrigida. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B.

Em ambos os casos, o técnico da equipe B usou o 1 DTP a que tinha direito.

(b) O técnico principal da equipe B já usou o 1 DTP a que tem direito. O pedido não deverá ser concedido.

F-4.17 EXEMPLO: Restando 3:21 no cronômetro de jogo no segundo quarto, a bola vai para fora de quadra. Os árbitros concedem a bola para a equipe A. O técnico da equipe B acredita que a decisão não está correta e solicita um DTP, usando o procedimento adequado. O desafio é concedido. Imediatamente após o técnico da equipe B mudar de ideia e pede que a solicitação seja cancelada.

INTERPRETAÇÃO: Uma vez que o DTP seja concedido, o pedido de desafio deverá ser final e irreversível.

F-4.18 EXEMPLO: Restando 2:35 no cronômetro de jogo no segundo quarto, A1 converte uma cesta de campo perto do final do período do relógio de arremesso e o jogo continua.

O técnico da equipe B acredita que o sinal do cronômetro soou antes do arremesso para a cesta de campo ser efetuado. B1 dribla quando o técnico da equipe B solicita um DTP usando o procedimento adequado.

INTERPRETAÇÃO: O DTP da equipe B deverá ser concedido. A revisão do SRI pode ser utilizada para decidir, a qualquer momento do jogo, se a bola saiu das mãos de A1 em um arremesso para uma cesta de campo antes que o sinal do relógio de arremesso soasse. O DTP pode ser solicitado a qualquer momento do jogo.

Os árbitros estão autorizados a interromper o jogo imediatamente e proceder a revisão.

Se a revisão determina que a bola foi arremessada antes do sinal do cronômetro soar, a cesta de campo deverá contar. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B no local mais próximo onde a bola estava quando o jogo foi interrompido. A equipe B deverá ter o tempo restante no relógio de arremesso.

Se a revisão determina que a bola foi arremessada após o sinal do cronômetro soar, a cesta não deverá contar. O jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B no local mais próximo de onde a bola estava quando o jogo foi interrompido. A equipe B deverá ter o tempo restante no relógio de arremesso.

Em ambos os casos, o técnico da equipe B usou 1 DTP a que tinha direito.

F-4.19 EXEMPLO: Restando 2:29 no cronômetro de jogo no segundo quarto, A1 converte uma cesta de campo perto do final do período do relógio de arremesso e o jogo continua.

Os árbitros param o jogo na quadra de ataque da equipe B quando A2 faz com que a bola saia da quadra. Nesse momento, o técnico da equipe B acredita que o sinal do relógio de arremesso soou antes do arremesso e solicita um DTP, usando o procedimento adequado.

INTERPRETAÇÃO: Um DTP pode ser solicitado, a qualquer momento do jogo, o mais tardar quando os árbitros tenham paralisado o jogo pela primeira vez após a decisão. O DTP da equipe B deverá ser concedido. A revisão do SRI pode ser usada para decidir, se a bola tinha deixado as mãos de A1 em um arremesso para uma cesta de campo antes do sinal do relógio de arremesso ter soado.

Se a revisão determina que a bola foi arremessada antes do sinal do relógio de arremesso soar, a cesta de campo deverá contar.

Se a revisão determina que a bola foi arremessada após o sinal do relógio de arremesso soar, a cesta de campo não deverá contar.

Em ambos os casos, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe B no lugar mais próximo onde a bola saiu da quadra. O técnico da equipe B usou 1 DTP a que tinha direito.

F-4.20 EXEMPLO: Restando 7:22 no cronômetro de jogo no terceiro quarto, B1 comete falta no driblador A1. Esta é a segunda falta do time B no quarto.

O técnico principal da equipe A acredita que não houve tentativa legítima de jogar a bola e que a falta pessoal de B1 deveria ser elevada a uma falta antidesportiva. O técnico principal da equipe A solicita um DTP, usando o procedimento adequado.

INTERPRETAÇÃO: *O desafio do técnico principal da equipe A deverá ser concedido. A revisão do SRI pode ser utilizada para decidir, a qualquer momento do jogo, se uma falta pessoal, uma falta antidesportiva ou uma falta desqualificante deverá ser elevada ou rebaixada ou deverá ser considerada uma falta técnica.*

Se a revisão indicar que a falta foi uma falta pessoal, o jogo deverá ser reiniciado com uma reposição para a equipe A no local mais próximo onde a bola estava localizada quando a falta pessoal foi marcada.

Se a revisão indicar que a falta pessoal foi uma falta antidesportiva, a falta pessoal deverá ser atualizada. O jogo deverá ser reiniciado como após qualquer outra falta antidesportiva.

Em ambos os casos, o técnico principal da equipe A usou 1 DTP a que tinha direito.

F-4.21 EXEMPLO: Restando 7:16 no cronômetro de jogo no terceiro quarto,

- (a) B1 comete falta no driblador A1. Esta é a segunda falta do time B no quarto. O jogo é reiniciado com uma reposição para a equipe A. A2 então marca uma cesta de campo de 2 pontos.
- (b) B1 comete falta em A1 que está em ato de arremesso. A bola não entra na cesta. A1 tem a bola a disposição para o primeiro lance livre.

O técnico da equipe A agora, acredita que não houve tentativa legítima de jogar a bola e que a falta pessoal de B1 deveria ser elevada a uma falta antidesportiva. O técnico da equipe A solicita um DTP, usando o procedimento adequado.

INTERPRETAÇÃO: *O DTP da equipe A não deverá ser concedido. Após a bola estar à disposição do jogador da equipe A para*

- (a) a reposição,*
- (b) primeiro lance livre,*

é tarde demais para que o DTP seja concedido. O técnico principal deve solicitar o desafio e a revisão do SRI deve ocorrer o mais tardar quando os árbitros tiverem parado o jogo pela primeira vez após a decisão e antes da bola se tornar viva novamente.

O técnico principal da equipe A ainda não usou 1 DTP a que tinha direito.

F-4.22 EXEMPLO: A1 converte uma cesta de campo perto do final do período do relógio de arremesso e o jogo continua.

O primeiro assistente técnico da equipe B acredita que o sinal do cronômetro soou antes do arremesso para a cesta de campo e solicita um desafio, utilizando o procedimento correto.

INTERPRETAÇÃO: *A solicitação do primeiro assistente técnico da equipe B não deverá ser concedida. A revisão do SRI pode ser solicitada apenas pelo técnico principal da equipe B.*

F-4.23 EXEMPLO: O apontador deverá registrar na súmula de jogo todos os desafios solicitados pelo técnico da equipe.

INTERPRETAÇÃO: *Apenas o DTP concedido deve ser inscrito na súmula nas 2 caixas, ao lado do DTP. Na primeira caixa o apontador deverá registrar o quarto ou prorrogação e na segunda caixa o minuto do tempo de jogo no quarto ou na prorrogação*