



# BRASIL

INTERPRETAÇÕES OFICIAIS  
[JANEIRO 2026]

*play.fiba3x3*

**molten**<sup>®</sup>

# ÍNDICE

Princípio Geral da Arbitragem no Basquete 3x3.....	3
1. Definições.....	3
4. Equipes.....	4
9. Início e Fim do Jogo.....	5
12. Situação de Bola Presa.....	7
16. Cesta: Quando Convertida e Seu Valor.....	8
17. Check Ball.....	9
18. Tempo Debitado.....	11
19. Substituições.....	12
26. 3 Segundos.....	13
27. 5 Segundos.....	13
28. De Costas para a Cesta.....	14
29. 12 Segundos.....	14
30. Limpando a Bola.....	15
35. Falta Dupla.....	18
36. Falta Técnica.....	19
37. Falta Antidesportiva.....	21
38. Falta Desqualificante.....	26
41. Falta de Equipe: Penalidade.....	26
45. Árbitros, Oficiais de Mesa e Supervisor Esportivo.....	29
47. Árbitros: Deveres e Poderes.....	29
Atraso de Jogo / Delay Game.....	34

A Regra Oficial de Basketball 3x3 publicada mais recente é válida para todas as situações de jogos não mencionadas especificamente nesta versão curta da Regra Oficial de Basketball 3x3 e nas Interpretações Oficiais do 3x3.

O objetivo deste documento é aplicar os princípios e conceitos do Livro de Regra, nas situações práticas e específicas, conforme elas possam surgir durante um jogo de 3x3.

O Árbitro terá plenos poderes e autoridade para tomar decisões sobre qualquer ponto não especificamente abrangido pela presente Regra Oficial de Basquete 3x3 ou nas Interpretações Oficiais das mesmas. Para evitar dúvidas em todo este documento, as referências a quaisquer artigos de regras referem-se às últimas publicações Regra Oficial do Basquete 3x3.

\*Tradução Oficial do Departamento de Arbitragem 3x3 da Confederação Brasileira de Basketball - CBB com a autorização da FIBA para divulgação em território nacional Brasileiro.

Caso exista qualquer discrepância entre a regra oficial FIBA em inglês para essa tradução, favor entrar em contato através do e-mail [arbitragem@basquetebrazil.org.br](mailto:arbitragem@basquetebrazil.org.br)

**Atualizações da versão anterior das Interpretações Oficiais estão destacadas em amarelo neste documento.**

# PRÍNCÍPIO GERAL DA ARBITRAGEM NO BASQUETE 3X3

O árbitro deve apoiar o fluxo fluido do jogo e ser consistente na aplicação do conceito de vantagem/desvantagem. O árbitro não deve buscar interromper o fluxo do jogo desnecessariamente para penalizar uma infração ou violação incidental que não dê vantagem ao jogador responsável, nem coloque seu oponente em desvantagem, a menos que tal(s) infração(ões) ou violação(ões) possam se acumular e levar a uma escalada. Uma vantagem/desvantagem pode afetar o posicionamento, a velocidade ou o ritmo, o equilíbrio ou a liberdade de movimento de um jogador. Violações de bola fora, violações de limpeza de bola e violações de tempo devem ser explicitamente excluídas do conceito de vantagem/desvantagem e devem sempre ser marcadas.

## 1. DEFINIÇÕES

**Exemplo 1-1:** Com o placar Time A 20 – Time B 20, A1 marca uma cesta de 1 ponto. Isso acontece:

- Com 2:00 restantes no cronômetro do jogo.

**Interpretação 1-1.1:** O Time A é o vencedor da partida. O placar final deve ser Time A 21 – Time B 20.

- Durante a prorrogação.

**Interpretação 1-1.2:** A partida deve continuar. O primeiro time a marcar 2 pontos na prorrogação vence o jogo.

**Exemplo 1-2:** A1 sofre falta durante um ato de arremesso de trás do arco. O arremesso é bem sucedido. Isso acontece:

- Faltando 1:00 para o fim do jogo, o placar é Time A 20 – Time B 20.

**Interpretação 1-2.1:** A equipe A é a vencedora do jogo. O placar final será Equipe A 22 – Equipe B 20. O(s) lance(s) livre(s) e possível posse de bola como resultado da falta será desconsiderada. No entanto, para o cálculo de pontuação média para fins de classificação será considerada apenas 21 pontos para Equipe A.

- Durante a prorrogação com o placar Time A 21 – Time B 21.

**Interpretação 1-2.2:** A equipe A é a vencedora do jogo. O placar final será Equipe A 23 – 21 Equipe B. O(s) lance(s) livre(s) e possível posse de bola como resultado da falta será desconsiderada. No entanto, enquanto a Equipe A será concedida a vitória, para o cálculo da pontuação média para efeitos de classificação serão considerados apenas 21 pontos ambas as equipes.

**Exemplo 1-3:** Com o placar Time A 15 – Time B 15, A1 sofre uma falta durante o ato de arremesso da área de 2 pontos. Esta é a 10ª falta coletiva do Time B no jogo. Simultaneamente, o sinal do cronômetro soa indicando o fim do tempo regulamentar. O arremesso é convertido.

**Interpretação 1-3:** A cesta convertida por A1 deve ser validada. A1 deverá cobrar 2 lances livres em decorrência da falta, uma vez que o Time A ainda não atingiu 21 pontos. O Time A é o vencedor da partida e o número de lances livres convertidos por A1 determinará o placar final. O Time A deverá perder a posse de bola, pois o tempo regulamentar de jogo se encerrou.

## 4. EQUIPES

**Declaração:**

Treinadores na quadra de jogo e/ou nos assentos para substitutos e/ou treinamento remoto de fora da quadra de jogo não são permitidos. As equipes não devem trazer para a quadra nem receber na quadra qualquer tipo de comunicação ou instruções.

**Exemplo 4-1:** Durante o jogo, uma pessoa atuando como técnico, sentado fora da quadra de jogo, passa instruções para os jogadores. Esta situação ocorre:

- Durante tempo de jogo.
- Durante um tempo debitado.

**Interpretação 4.1:** Em ambos os casos, os jogadores(as) não podem interagir com ninguém fora da quadra. Uma interação inapropriada com pessoas fora da quadra ou qualquer forma de comunicação entre jogadores(as) e técnicos(as) durante o jogo pode ser considerada como um comportamento antidesportivo.

Uma advertência deverá ser dada para a equipe. Qualquer violação subsequente resultará em uma falta técnica. O(A) Supervisor(a) de Esportes da Competição pode tornar o Árbitro(a) ciente de tais infrações.

## 9. INÍCIO E FIM DO JOGO

**Exemplo 9-1:** Ao final do tempo normal de jogo, o placar da pontuação é equipe A 15 - equipe B 15. A equipe A foi contemplada com a bola no início do jogo. Durante o intervalo que antecede a prorrogação, “B1” se dirige desrespeitosamente ao(a) Árbitro(a) e é sancionada uma falta técnica.

**Interpretação 9-1:** Antes do início da prorrogação, qualquer jogador(a) da equipe A deverá arremessar 1 lance livre sem jogadores(as) nas linhas de rebote. A equipe B será contemplada com a bola para iniciar a prorrogação.

**Exemplo 9-2:** A equipe B foi contemplada para o primeiro *check ball* após o procedimento do lançamento da moeda. Um(a) Árbitro(a) cometeu um erro e a bola é concedida erroneamente para a equipe A. O erro é descoberto:

- Antes da bola estar nas mãos do jogador(a) da equipe A para o início do jogo (e cronômetro de jogo mostra 10:00).

**Interpretação 9-2.1:** O jogo não tinha começado ainda. A bola deverá ser concedida para a equipe B de acordo com o procedimento do lançamento da moeda.

- Após o jogo já ter iniciado (e o cronômetro de jogo mostra 09:59 ou menos).

**Interpretação 9-2.2:** O jogo já tinha começado e o erro NÃO pode ser corrigido. A equipe B deverá ser contemplada com o *check ball* no início de uma eventual prorrogação.

**Exemplo 9-3:** Em uma Competição Oficial FIBA 3X3, a equipe B tem menos de 03 jogadores(as) na quadra prontos para jogar, no momento que o jogo está marcado para iniciar.

**Interpretação 9-3:** O início do jogo deverá ser retardado por no máximo 5 minutos (em Competições Oficiais FIBA 3x3, o(a) Supervisor(a) de Esportes do Torneio pode modificar este tempo a seu critério). Se os(as) jogadores(as) ausentes chegarem na quadra de jogo prontos(as) para jogar antes que tenha passado os 5 minutos, o jogo deverá ser iniciado imediatamente. Se os(as) jogadores(as) ausentes não tiverem chegado na quadra de jogo prontos(as) para jogar antes que tenha passado os 5 minutos, o jogo deverá ser vencido pela equipe A por ausência da equipe B.

**Exemplo 9-4:** Em uma Competição Oficial FIBA 3x3, a equipe A tem menos de 03 jogadores(as) na quadra prontos(as) para jogar, por causa de lesões, desqualificações, etc. Isso ocorre:

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

**Interpretação 9-4:** A obrigação de se apresentar com o mínimo de 03 jogadores(as) é válida somente para o início do jogo. No caso **(a)**, o jogo não deverá ser iniciado. No caso **(b)**, a equipe A poderá continuar a jogar com menos de 03 jogadores.

Após o início do jogo, uma equipe deve sempre estar presente com no mínimo 1 jogador(a) em quadra.

**Exemplo 9-5:** Durante o jogo, “A1” deixa o jogo devido a uma lesão. A equipe “A” pode continuar o jogo com apenas 02 jogadores(as) restantes, caso eles(as) não tenham substituto(a) disponível. Assim como a equipe “A” está jogando com 02 jogadores(as), a equipe “B” decide, por qualquer razão, também jogar com 02 jogadores(as), enquanto 01 (ou 02) jogador(es) permanecem sentado(s) na cadeira de substituição.

**Interpretação 9-5:** A decisão da equipe “B” de jogar com 02 jogadores(as) deverá ser permitida. Mesmo que a equipe “B” tiver 03 (ou 04) jogadores disponíveis, no mínimo 01 destes jogadores(as) deve estar na quadra de jogo.

## 12. SITUAÇÃO DE BOLA PRESA

**Exemplo 12-1:** A1 está driblando quando B1 toca na bola e ambos os jogadores correm em direção a ela. Em seguida, A1 e B1 colocam firmemente as mãos na bola. O árbitro marca uma bola presa.

**Interpretação 12-1:** A equipe defensora deverá receber a posse de bola, neste caso o Time B.

**Exemplo 12-2:** A1 tenta um arremesso de quadra. Após a bola tocar o aro, A2 e B3, ao saltarem para disputar o rebote, caem na quadra com ambos segurando firmemente a bola com as duas mãos. O árbitro marca uma bola presa.

**Interpretação 12-2:** A bola deverá ser concedida ao Time B, pois o Time A teve a última posse de bola.

**Exemplo 12-3:**

A1 tenta um arremesso para a cesta. Após a bola tocar o aro, A2 e B3 saltam para disputar o rebote. B3 segura a bola com as duas mãos por um segundo e a perde. Em seguida, B3 e A2 colocam firmemente as mãos na bola. O árbitro marca uma bola presa.

**Interpretação 12-3:**

A bola deverá ser concedida ao Time A, pois o Time B teve a última posse de bola no momento em que B3 estava segurando a bola com ambas as mãos.

**Exemplo 12-4:** A1 está quicando a bola e passa a bola para A2. B1 desvia a bola e, quando a bola está prestes a sair de quadra, B3, com uma mão, segura a bola e a passa de volta para dentro da quadra. Então A1 e B1 colocam firmemente as mãos na bola.

O árbitro chama uma bola ao alto.

**Interpretação 12-4:** A bola deve ser concedida à Equipe A, pois a Equipe B teve a última posse da bola enquanto B3 segurava e passava a bola de volta para dentro da quadra.

## 16. CESTA: QUANDO CONVERTIDA E SEU VALOR

**Exemplo 16-1:** A1 solta a bola em um arremesso a partir da área de arremesso de 2 pontos. A bola, em sua trajetória ascendente, é tocada legalmente por:

- um jogador atacante,
- um jogador defensor,

que saltou a partir da área de arremesso de 1 ponto. A bola então continua sua trajetória e entra na cesta.

**Interpretação 16-1:** O valor de uma cesta é definido pelo local da quadra de onde o arremesso foi efetuado. Um arremesso realizado da área de 1 ponto vale 1 ponto, e um arremesso realizado da área de 2 pontos vale 2 pontos. Em ambos os casos, o Time A deverá ser creditado com 2 pontos, pois o arremesso de A1 foi efetuado a partir da área de 2 pontos.

**Exemplo 16-2:** A1 está driblando fora do arco quando a bola é tocada por B1 e entra na cesta:

- B1 está dentro do arco.
- B1 está fora do arco.

**Interpretação 16-2:** Em ambos os casos, A1 deverá ser creditado com 2 pontos, pois A1 está na área de arremesso de 2 pontos.

**Exemplo 16-3:** A1, que está fora do arco, passa a bola para A2; a bola é desviada por B1 e entra na cesta:

- B1 está dentro do arco.
- B1 está fora do arco.

**Interpretação 16-3:** Em ambos os casos, o Time A deverá ser creditado com 2 pontos, pois A1 está na área de arremesso de 2 pontos.

**Exemplo 16-4:** A1 tenta um arremesso para a cesta. Após a bola tocar o aro, B1, ao saltar para disputar o rebote sob a cesta, acidentalmente faz com que a bola entre na cesta.

**Interpretação 16-4:** Deverá ser atribuído 1 ponto a A1. Se um jogador defensor marcar acidentalmente uma cesta, a cesta será válida e será atribuída ao último jogador atacante que tinha o controle da bola.

## 17. CHECK BALL

### **Determinação:**

Declaração de check-ball: O jogador ofensivo, que participa do check-ball, é tratado como um jogador que recebe a bola estando com **ambos** os pés no chão.

**Exemplo 17-1:** Com 6 segundos restantes no cronômetro de arremesso para a Equipe A. Durante o check-ball no topo do arco entre B1 e A1, B1 lança a bola fora do alcance de A1.

- A Equipe B não havia recebido aviso de Atraso de Jogo antes da ação de B1.

**Interpretação 17-1.1:** O Árbitro deve dar um aviso de Atraso de Jogo para a Equipe B. **A1 deve receber a bola atrás do arco. B1 deve quicar a bola para A1 com um passe normal de basquete.** Check-ball para a Equipe A sem reinício do cronômetro de arremesso. **O cronômetro de arremesso e o cronômetro de jogo devem ser corrigidos se houver tempo decorrido.**

**Exemplo 17-2:** Durante o *check-ball*, B1 se posiciona muito próximo (menos de 1 metro) de A1.

**Interpretação 17-2:** O árbitro não deverá autorizar o reinício do jogo até que haja a distância correta (aproximadamente 1 metro) entre A1 e B1. Nas Competições Oficiais FIBA 3x3, o logotipo do infinito do 3x3 deverá ser utilizado para posicionar A1 e B1 a essa distância (cada jogador posicionado em um lado do logotipo, sem tocá-lo).

**Exemplo 17-3:** Durante o *check-ball* entre B1 e A1, B1 tenta tocar/desviar a bola antes que A1 assuma o controle da bola.

- O Time B ainda não havia recebido uma advertência por atraso de jogo (*Delay of Game*) antes da ação de B1.

**Interpretação 17-3.1:** O árbitro deverá aplicar uma advertência por atraso de jogo ao Time B. A1 deve assumir o controle da bola antes que B1 possa disputar ativamente a bola. *Check-ball* para o Time A, **sem reinício do relógio de arremesso.** O relógio de arremesso e o cronômetro de jogo deverão ser corrigidos, caso algum tempo tenha decorrido.

- O Time B já havia recebido uma advertência por atraso de jogo antes da ação de B1.

**Interpretação 17-3.2:** O Time B deverá ser punido com uma falta técnica. *Check-ball* para o Time A e reinício do relógio de arremesso em 12 segundos.

**Exemplo 17-4:** A1, ao receber um passe em movimento, inicia sua progressão antes que a troca de bola seja concluída, dá dois passos sem driblar ou passar a bola e cria um impulso para si mesmo.

**Interpretação 17-4:** Deve ser marcada uma violação de andada.

**Exemplo 17-5:** A1 está com ambos os pés no chão, preparado para o *check-ball*. Antes de assumir o controle da bola, A1 salta para o lado para receber a bola, criando distância em relação ao seu oponente.

**Interpretação 17-5:** Uma violação de andada deve ser marcada.

**Exemplo 17-6:** A1 está com os dois pés no chão pronto para receber o passe. Antes de assumir o controle da bola, A1 salta, recebe a bola no ar e, assim, desequilibra seu oponente.

**Interpretação 17-6:** Deverá ser marcada uma violação de andada.

**Exemplo 17-7:** A1 está com ambos os pés no chão ao receber a bola durante o *check-ball*. Em seguida, A1 levanta o pé esquerdo e inicia o drible.

**Interpretação 17-7:** Trata-se de uma jogada legal.

**Exemplo 17-8:** Durante o *check-ball*, B1 passa a bola para A1 com a distância correta no topo do arco.

- A equipe B não havia recebido um aviso de Atraso de Jogo antes da ação de B1.

**Interpretação 17-8.1:** O Árbitro deve dar um aviso de Atraso de Jogo para a equipe B. B1 deve quicar a bola para A1 com um passe de basquete normal para iniciar o *check-ball*. *Check-ball* para a equipe A sem reiniciar o cronômetro de arremesso. O cronômetro do jogo deve ser corrigido caso tenha decorrido tempo.

- A equipe B já havia recebido um aviso de Atraso de Jogo antes da ação de B1.

**Interpretação 17-8.2:** A equipe B deverá ser penalizada com uma Falta Técnica. *Check-ball* para a equipe A e reinício do cronômetro de arremesso para 12 segundos.

## 18. TEMPO DEBITADO

**Exemplo 18-1:** Após o arremesso de quadra bem-sucedido de A1 na prorrogação, B1 solicita um pedido de tempo.

**Interpretação 18-1:** A bola não se torna morta após um arremesso de quadra válido e fica disponível para a Equipe B. O pedido deve ser desconsiderado e o tempo não será concedido. A Equipe B deverá reiniciar o jogo driblando ou passando a bola de dentro da quadra, diretamente debaixo da cesta (não por trás da linha de fundo), para um local da quadra atrás do arco.

**Exemplo 18-2:** A1 recebe 2 lances livres. A Equipe B solicita um pedido de tempo entre o primeiro e o segundo lance livre, antes de a bola ser entregue a A1 para o segundo lance livre.

**Interpretação 18-2:** O pedido de tempo da Equipe B será concedido, pois a bola está morta.

**Exemplo 18-3:** Uma Falta Técnica é marcada contra A1 por Atraso de Jogo após a cesta da Equipe A. A Equipe B solicita imediatamente um pedido de tempo.

**Interpretação 18-3:** O pedido de tempo da Equipe B será concedido. Após o pedido de tempo, a Equipe B deverá cobrar 1 lance livre pela Falta Técnica.

**Exemplo 18-4:** Com 6:59 restantes, uma Falta Técnica é marcada contra a Equipe A por “Coaching” durante o jogo.

**Interpretação 18-4:** O tempo técnico de TV será concedido imediatamente. Após o tempo técnico de TV, a Equipe B deverá cobrar 1 lance livre pela Falta Técnica.

**Exemplo 18-5:** Com 3:59 restantes, A1 tenta um arremesso bem-sucedido de quadra próximo ao final do período do relógio de arremesso, quando o sinal do relógio de arremesso soa. A Equipe B obtém o controle da bola. B1 solicita um Desafio para verificar a cesta convertida por A1.

**Interpretação 18-5:** O pedido de Desafio de B1 para verificar se o arremesso bem-sucedido de A1 foi realizado dentro do tempo deverá ser concedido imediatamente. O período de tempo técnico de TV não deverá iniciar até que a revisão seja concluída e o Árbitro comunique a decisão final.

**Exemplo 18-6:** Com 2:00 restantes para o final do jogo, A1 e B2 disputam a bola. A bola sai da quadra e o Árbitro concede a posse de bola à Equipe A. A1 solicita um pedido de tempo. Antes que o pedido de tempo seja concedido à Equipe A, a Equipe B solicita um Desafio para verificar qual jogador causou a saída da bola.

**Interpretação 18-6:** O pedido de Desafio deverá ser concedido. O período do pedido de tempo não deverá iniciar até que a revisão seja concluída e o Árbitro comunique a decisão final. O pedido de tempo da Equipe A poderá ser retirado a qualquer momento durante a revisão, até após o Árbitro comunicar a decisão final do Desafio.

**Exemplo 18-7:** Com 2:00 restantes para o final do jogo, A1 e B2 disputam a bola. A bola sai da quadra e o Árbitro concede a posse de bola à Equipe A. A1 solicita um pedido de tempo, que é concedido imediatamente. Durante o pedido de tempo, a Equipe B solicita um Desafio para verificar qual jogador causou a saída da bola.

**Interpretação 18-7:** O pedido de Desafio deverá ser concedido. O pedido de tempo deverá prosseguir sem qualquer interrupção. O Árbitro deverá revisar imediatamente a situação solicitada, e o pedido de Desafio não poderá ser cancelado após ter sido solicitado.

## 19. SUBSTITUIÇÕES

### **Declaração:**

Um jogador que reajustar qualquer parte do seu equipamento (amarrar o cadarço do tênis, etc.) e, com isso, causar atraso de jogo, deverá ser substituído imediatamente, exceto o cobrador de lance livre, e somente poderá retornar ao jogo na próxima situação de bola morta. A recusa em deixar a quadra após ser solicitado pelo Árbitro resultará na marcação de uma Falta Técnica.

**Exemplo 19-1:** Após o arremesso de quadra convertido por A1, B4 substitui B1 enquanto o cronômetro de jogo está em andamento.

**Interpretação 19-1:** A substituição de B1 não deverá ser permitida. Após um arremesso de quadra convertido, a bola não se torna morta e permanece disponível para a Equipe B. A Equipe B deverá ser imediatamente penalizada com uma Falta Técnica.

**Exemplo 19-2:** A1 é penalizado com 2 lances livres. B4 solicita a substituição de B1 entre o primeiro e o segundo lance livre, antes de a bola ser colocada à disposição de A1 para a execução do segundo lance livre.

**Interpretação 19-2:** A substituição de B1 deverá ser concedida, uma vez que a bola está morta.

## 26. 3 SEGUNDOS

**Exemplo 26-1:** A Equipe A converte um arremesso de quadra. B1 obtém o controle da bola dentro do semicírculo, mas não realiza ativamente o esforço para sair da área do semicírculo.

**Interpretação 26-1:** Trata-se de uma violação de “3 segundos”. O Árbitro deverá aplicar rigorosamente a regra dos “3 segundos” assim que B1 obtiver o controle da bola na área restritiva.

**Exemplo 26-2:** A1, com controle de uma bola viva fora da área de arremesso de 1 ponto, passa a bola para A2 dentro da área restritiva. A2 segura a bola por 2 segundos de costas para a cesta, inicia o drible ainda de costas para a cesta por 2 segundos e, em seguida, encerra o drible e segura a bola por mais 1 segundo de costas para a cesta dentro da área restritiva.

**Interpretação 26-2:** Trata-se de uma violação de “3 segundos”. O jogo deverá ser reiniciado com check-ball para a Equipe B.

## 27. 5 SEGUNDOS

**Exemplo 27-1:** A1, com controle de uma bola viva por 5 segundos após um check-ball legal, é marcado de perto por B1 a uma distância não superior a 1 metro fora do arco.

**Interpretação 27-1:** Trata-se de uma violação de “5 segundos”. O jogo deverá ser reiniciado com check-ball para a Equipe B.

## 28. DE COSTAS PARA A CESTA (PROTELAÇÃO)

**Exemplo 28-1:** Após a bola ter sido limpa (*cleared*), A1 está driblando:

- Em direção à cesta, com as costas ou o lado do corpo voltados para a cesta, dentro da área de arremesso de 1 ponto, por mais de 3 segundos consecutivos.

**Interpretação 28-1:** Trata-se de uma violação de “Proteção”. O jogo deverá ser reiniciado com check-ball para a Equipe B.

**Exemplo 28-2:** Após a bola ter sido limpa (*cleared*), A1 está driblando:

- Em direção ao arco, com as costas ou o lado do corpo voltados para a cesta, dentro da área de arremesso de 1 ponto, por mais de 3 segundos consecutivos.

**Interpretação 28-2:** Trata-se de uma jogada legal. O jogo deverá prosseguir normalmente.

**Exemplo 28-3:** A1, com controle de uma bola viva fora da área de arremesso de 1 ponto, passa a bola para A2 posicionado fora da área restritiva. A2 segura a bola por 2 segundos com as costas para a cesta, inicia o drible ainda com as costas voltadas para a cesta por 2 segundos e, em seguida, encerra o drible e segura a bola por mais 1 segundo com as costas para a cesta fora da área restritiva.

**Interpretação 28-3:** Trata-se de uma jogada legal. O jogo deverá prosseguir normalmente.

## 29. 12 SEGUNDOS

**Exemplo 29-1:** Enquanto a Equipe A tem a posse de bola, o jogo é interrompido pelo Árbitro em razão de:

- A superfície da quadra estar danificada.

**Interpretação 29-1-1:** O jogo deverá ser reiniciado com check-ball para a Equipe A e com o tempo remanescente efetivo no relógio de arremesso.

- O jogador A1 estar lesionado e necessitar de atendimento imediato.

**Interpretação 29-1-2:** O jogo deverá ser reiniciado com check-ball para a Equipe A e com o tempo remanescente efetivo no relógio de arremesso.

- O jogador B1 estar lesionado e necessitar de atendimento imediato.

**Interpretação 29-1-3:** O jogo deverá ser reiniciado com check-ball para a Equipe A e com um novo período de 12 segundos no relógio de arremesso.

## 30. LIMPANDO A BOLA

**Exemplo 30-1:** Após o arremesso de quadra convertido por A1, B1 recolhe a bola para reiniciar o jogo. A2, posicionado dentro do semicírculo de não-carga, inicia uma defesa limpa contra B1.

- A Equipe A não havia recebido advertência por Atraso de Jogo antes da ação de A2.

**Interpretação 30-1.1:** O Árbitro deverá aplicar uma advertência por Atraso de Jogo à Equipe A.

- A Equipe A já havia recebido advertência por Atraso de Jogo antes da ação de A2.

**Interpretação 30-1.2:** A Equipe A deverá ser penalizada com uma Falta Técnica.

**Exemplo 30-2:** Após o arremesso de quadra convertido por A1, B1 tenta recolher a bola para reiniciar o jogo. A2, posicionado dentro do semicírculo de não-carga, passa a impedir B1 de recolher a bola, sem contato com B1.

- A Equipe A não havia recebido advertência por Atraso de Jogo antes da ação de A2.

**Interpretação 30-2.1:** O Árbitro deverá aplicar uma advertência por Atraso de Jogo à Equipe A.

- A Equipe A já havia recebido advertência por Atraso de Jogo antes da ação de A2.

**Interpretação 30-2.2:** A Equipe A deverá ser penalizada com uma Falta Técnica.

**Exemplo 30-3:** Após o arremesso de quadra convertido por A1, a Equipe B não tenta imediatamente recolher a bola.

- A Equipe B não havia recebido advertência por Atraso de Jogo antes da ação da Equipe B.

**Interpretação 30-3.1:** O Árbitro deverá interromper o jogo para evitar a paralisação indevida, aplicar uma advertência por Atraso de Jogo à Equipe B e reiniciar o jogo com check-ball para a Equipe B. O cronômetro de jogo deverá ser corrigido, caso algum tempo tenha transcorrido após a bola ter entrado na cesta.

- A Equipe B já havia recebido advertência por Atraso de Jogo antes da ação da Equipe B.

**Interpretação 30-3.2:** A Equipe B deverá ser penalizada com uma Falta Técnica. O cronômetro de jogo deverá ser corrigido, caso algum tempo tenha transcorrido após a bola ter entrado na cesta.

**Exemplo 30-4:** Após o arremesso de quadra convertido por A1, B1 toca a bola com a perna e a bola sai da quadra.

- B1 toca a bola acidentalmente.

**Interpretação 30-4.1:** O jogo deverá ser reiniciado com check-ball para a Equipe B.

- B1 toca a bola deliberadamente.

**Interpretação 30-4.2:** Se a Equipe B não tiver recebido advertência por Atraso de Jogo antes da ação de B1, o Árbitro deverá aplicar uma advertência por Atraso de Jogo à Equipe B, e o jogo deverá continuar com check-ball para a Equipe B. Se a Equipe B já tiver recebido advertência por Atraso de Jogo, deverá ser marcada uma Falta Técnica contra a Equipe B.

**Exemplo 30-5:** Após o arremesso de quadra convertido por A1, B1 obtém o controle da bola e então:

- Toca a linha de fundo com um dos pés.

**Interpretação 30-5.1:** Trata-se de uma violação de bola fora cometida por B1. O jogo deverá ser reiniciado com check-ball para a Equipe A.

- Dá 3 passos antes de iniciar o drible.

**Interpretação 30-5.2:** Trata-se de uma violação de andar (passos) cometida por B1. O jogo deverá ser reiniciado com check-ball para a Equipe A.

**Exemplo 30-6:** Após o arremesso de quadra convertido por A1, B1 passa a bola para B2 dentro da área de arremesso de 1 ponto. B2 tenta um arremesso de quadra.

**Interpretação 30-6:** Assim que a bola deixar as mãos de B2 em direção à cesta, o Árbitro deverá marcar uma violação de “bola não limpa” (*no-cleared ball*), uma vez que B2 não limpou a bola.

**Exemplo 30-7:** Após o arremesso de quadra não convertido por A1, B1 obtém o rebote e dribla por 8 segundos dentro da área de arremesso de 1 ponto. Antes de a bola ser limpa, B1 sofre uma falta cometida por A1.

**Interpretação 30-7:** A falta deverá ser marcada, uma vez que a Equipe B tem o direito de limpar a bola até o término do período do relógio de arremesso.

**Exemplo 30-8:** O arremesso de A1 é bloqueado por B1. B2 recupera a bola e penetra em direção à cesta sem ter limpadado a bola.

- Imediatamente após a bola sair das mãos de B2 para um arremesso de bandeja, B2 sofre falta de A3. O arremesso de bandeja é bem-sucedido.

**Interpretação 30-8-1:** Esta é uma violação de “bola não limpa”, já que B2 não limpou a bola antes do arremesso de bandeja. A cesta não deve ser contabilizada. Bola para a equipe A e a falta em A3 devem ser desconsideradas, a menos que a falta seja uma falta antidesportiva ou desqualificante.

- Antes de a bola sair das mãos de B2, B2 sofre falta de A3. Esta é a 5ª falta da equipe A.

**Interpretação 30-8-2:** A falta deve ser contada, check-ball para a equipe B.

- Antes de a bola sair das mãos de B2, B2 sofre falta de A3. Esta é a 7ª falta da equipe A.

**Interpretação 30-8-3:** A falta deve ser contada, deverá concedido 2 lances livres para B2.

**Exemplo 30-9:** Na tentativa de A1 limpar a bola, A1 está driblando com um pé fora da área de arremesso de 1 ponto. Em seguida, ele retira o outro pé do solo.

**Interpretação 30-9:** A bola é considerada limpa, pois nenhum dos pés de A1 está dentro da área de arremesso de 1 ponto nem sobre o arco.

**Exemplo 30-10:** Após o arremesso de quadra convertido por A1, B1 recolhe a bola para reiniciar o jogo. A2, posicionado dentro do semicírculo de não-carga, inicia uma defesa contra B1 e provoca um contato faltoso, nas seguintes situações:

- A Equipe A não havia recebido advertência por “Atraso de Jogo” antes da ação de A2.
- A Equipe A já havia recebido advertência por “Atraso de Jogo” antes da ação de A2.

**Interpretação 30-10-1:** Em nenhuma das situações trata-se de uma situação de Atraso de Jogo. O contato faltoso não deverá ser desconsiderado. Deverá ser marcada uma falta defensiva contra a Equipe A.

## 35. FALTA DUPLA

**Exemplo 35-1:** A1 está com o controle da bola. A2 e B2 disputam posição na área de poste baixo. É marcada uma falta dupla em A2 e B2. Esta é a 5ª falta coletiva da Equipe A e a 7ª falta coletiva da Equipe B.

**Interpretação 35-1:** As penalidades iguais decorrentes de uma falta dupla sempre se cancelam, independentemente do número de faltas coletivas. O jogo deverá ser reiniciado com check-ball para a Equipe A. O relógio de arremesso não deverá ser reiniciado.

## 36. FALTA TÉCNICA

Resumo das penalidades por Falta Técnica (FT):

### Resumo das penalidades por Falta Técnica (FT)

FT – Jogador Defensivo	FT – Jogador Atacante	Nenhuma equipe com controle da bola
1 lance livre	1 lance livre	1 lance livre
Posse de bola para a equipe atacante	Posse de bola para a equipe atacante	Posse de bola para a última equipe defensiva
Relógio de arremesso reiniciado para 12 segundos	Não há reinício do relógio de arremesso	Relógio de arremesso reiniciado para 12 segundos
Relógio de arremesso reiniciado para 12 segundos	Relógio de arremesso reiniciado para 12 segundos	Relógio de arremesso reiniciado para 12 segundos

A penalidade por uma Falta Técnica deverá sempre ser administrada imediatamente e antes de quaisquer outras penalidades (se houver).

**Exemplo 36-1:** A1 tenta um arremesso de quadra convertido. Enquanto a bola está no ar, A2 dirige-se de forma desrespeitosa ao Árbitro. É marcada uma Falta Técnica contra a Equipe A.

**Interpretação 36-1:** O arremesso de quadra convertido por A1 deverá ser validado. A Equipe B deverá ser premiada com 1 lance livre em decorrência da Falta Técnica da Equipe A. Como a bola estava no ar no momento em que a Falta Técnica foi marcada, nenhuma equipe estava em controle da bola, caracterizando uma situação de bola ao alto. O jogo deverá ser reiniciado com check-ball para a Equipe B, por se tratar da última equipe defensiva antes da situação de bola ao alto.

**Exemplo 36-2:** A1 tenta um arremesso de quadra de 2 pontos e sofre uma falta cometida por B1. São concedidos 2 lances livres a A1.

- Após A1 executar o primeiro lance livre, é marcada uma Falta Técnica contra B1.

**Interpretação 36-2.1:** O lance livre para a Equipe A, decorrente da Falta Técnica de B1, deverá ser executado antes do segundo lance livre de A1 referente à falta de arremesso. O jogo deverá ser reiniciado como após qualquer último lance livre.

- Após A1 executar o primeiro lance livre, é marcada uma Falta Técnica contra A2.

**Interpretação 36-2.2:** O lance livre para a Equipe B, decorrente da Falta Técnica de A2, deverá ser executado antes do segundo lance livre de A1 referente à falta de arremesso. O jogo deverá ser reiniciado como após qualquer último lance livre.

**Exemplo 36-3:** A1 está driblando e sofre uma falta cometida por B1. Esta é a 7ª falta coletiva da Equipe B. Irritado, A1 dirige-se de forma desrespeitosa a B1 e é punido com uma Falta Técnica.

**Interpretação 36-3:** As penalidades para as duas faltas não são iguais. A penalidade pela Falta Técnica deverá ser administrada antes das penalidades por qualquer outra falta. A Equipe B deverá executar 1 lance livre pela Falta Técnica, seguido de 2 lances livres para A1 pela 7ª falta coletiva da Equipe B. O jogo deverá ser reiniciado como após qualquer último lance livre.

**Exemplo 36-4:** B1 comete uma falta em A1 no ato do arremesso. Esta é a 5ª falta coletiva da Equipe B. Em seguida, A1 comete uma Falta Técnica.

- O arremesso de A1 para um arremesso de quadra de 1 ponto é convertido.

**Interpretação 36-4.1:** O arremesso convertido por A1 deverá ser validado. As penalidades para ambas as faltas são iguais e deverão se cancelar. O jogo deverá ser reiniciado com check-ball para a Equipe B.

- O arremesso de A1 para um arremesso de quadra de 1 ponto não é convertido.

**Interpretação 36-4.2:** As penalidades para ambas as faltas são iguais e deverão se cancelar. Como a bola estava no ar no momento da falta, o jogo deverá ser reiniciado com check-ball para a Equipe B, em razão de uma situação de bola ao alto.

**Exemplo 36-5:** Com 9:15 no cronômetro de jogo, A3 atrasa deliberadamente a continuação do jogo após uma cesta convertida. Como a Equipe A já havia sido advertida pelo mesmo motivo, o Árbitro penaliza a Equipe A com uma Falta Técnica. Com 0:25 no cronômetro de jogo, A3 dirige-se de forma desrespeitosa ao Árbitro e é marcada outra Falta Técnica.

**Interpretação 36-5:** A3 não deverá ser desqualificado por cometer 2 Faltas Técnicas. As 2 Faltas Técnicas deverão ser atribuídas à Equipe A e contarão como faltas coletivas na partida.

## 37. FALTA ANTIDESPORATIVA

Resumo das penalidades para Falta Antidesportiva (FA):

Falta Antidesportiva	Falta Equipe 1 - 6	Falta Equipe 7 - 9	Falta Equipe 10+
1ª Falta Antidesportiva	2 lances livres	2 lances livres	2 lances livre + posse de bola
2ª Falta Antidesportiva	2 lances livre + posse de bola	2 lances livre + posse de bola	2 lances livre + posse de bola

Qualquer Falta Antidesportiva deverá sempre contar como 2 faltas coletivas da equipe.

**Exemplo 37-1:** Simultaneamente ao sinal do cronômetro de jogo indicando o término do tempo regulamentar, B1 comete uma falta em A1 fora do ato de arremesso, sendo marcada uma Falta Antidesportiva. O placar é Equipe A 13 – Equipe B 15.

- A1 erra um ou ambos os lances livres.

**Interpretação 37-1.1:** O jogo está encerrado.

- A1 converte ambos os lances livres.

**Interpretação 37-1.2:** O jogo deverá prosseguir com a prorrogação. Se esta for a primeira Falta Antidesportiva de B1 e a Equipe B possuir menos de 10 faltas de equipe, a posse de bola deverá ser atribuída à equipe determinada pelo procedimento de lançamento de moeda.

Se esta for a primeira Falta Antidesportiva de B1 e a Equipe B possuir 10 ou mais faltas de equipe, a bola deverá ser concedida à Equipe A, em aplicação do Art. 41.2.1. E se esta for a segunda Falta Antidesportiva de B1, B1 deverá ser desqualificado. A bola deverá ser concedida à Equipe A em decorrência da segunda Falta Antidesportiva de B1, não sendo aplicado o procedimento de lançamento de moeda.

**Exemplo 37-2:** B1 comete uma Falta Antidesportiva em A1. Esta é a primeira Falta Antidesportiva de B1. Antes dessa Falta Antidesportiva, a Equipe B possuía:

- 3 faltas de equipe.

**Interpretação 37-2.1:** A Falta Antidesportiva deverá contar como 2 faltas de equipe, fazendo com que a Equipe B atinja 5 faltas de equipe. A1 deverá ser beneficiado com 2 lances livres. O jogo deverá ser reiniciado como após qualquer último lance livre.

- 5 faltas de equipe.

**Interpretação 37-2.2:** A Falta Antidesportiva deverá contar como 2 faltas de equipe, fazendo com que a Equipe B atinja 7 faltas de equipe. A1 deverá ser beneficiado com 2 lances livres. O jogo deverá ser reiniciado como após qualquer último lance livre.

- 8 faltas de equipe.

**Interpretação 37-2.3:** A Falta Antidesportiva deverá contar como 2 faltas de equipe, fazendo com que a Equipe B atinja 10 faltas de equipe. A1 deverá ser beneficiado com **2 lances livres**. O jogo deverá ser reiniciado com check-ball para a Equipe A, por se tratar da 10ª falta de equipe da Equipe B.

**Exemplo 37-3:** B1 comete uma Falta Antidesportiva em A1. Esta é a segunda Falta Antidesportiva de B1.

**Interpretação 37-3:** A Falta Antidesportiva deverá contar como 2 faltas de equipe. Independentemente do número de faltas de equipe, A1 deverá ser beneficiado com 2 lances livres e o jogo deverá ser reiniciado com check-ball para a Equipe A. B1 deverá ser desqualificado por ter cometido sua segunda Falta Antidesportiva.

**Exemplo 37-4:** A1 tenta um arremesso para uma cesta de 2 pontos e sofre falta de B1. Esta é a 7ª falta de equipe da Equipe B. Estando insatisfeito, A1 comete, em seguida, uma Falta Antidesportiva contra B1.

- Esta é a primeira Falta Antidesportiva de A1 e a 4ª falta de equipe da Equipe A.

**Interpretação 37-4.1:** As penalidades para ambas as faltas são iguais e deverão se anular.

- Se a cesta for convertida, ela deverá contar e o jogo deverá ser reiniciado com check-ball para a Equipe B.
- Se a cesta não for convertida e a bola estava no ar no momento em que a falta ocorreu, o jogo deverá ser reiniciado com check-ball para a Equipe B, em razão de uma situação de bola ao alto.
- Se a cesta não for convertida e a Equipe A ainda detinha o controle da bola quando a falta ocorreu, o jogo deverá ser reiniciado com check-ball para a Equipe A. O relógio de arremesso não deverá ser reiniciado.
- Se esta for a segunda Falta Antidesportiva de A1 e a 4ª falta de equipe da Equipe A, A1 deverá ser desqualificado.

**Interpretação 37-4.2:** As penalidades para ambas as faltas não são iguais. A1 deverá ser desqualificado por sua segunda Falta Antidesportiva. O jogo deverá ser retomado com 2 lances livres para a Equipe A, seguidos de 2 lances livres para B1 e, em seguida, um check-ball para a Equipe B.

**Exemplo 37-5:** A1 é alvo de falta cometida por B1 no ato do arremesso para uma cesta de campo. Esta é a 10ª falta de equipe da Equipe B. Em seguida, irritado, A1 comete uma Falta Antidesportiva contra B1.

- Esta é a primeira Falta Antidesportiva de A1 e a 7ª falta de equipe da Equipe A.

**Interpretação 37-5.1:** As penalidades para ambas as faltas não são iguais. O jogo deverá ser retomado com 2 lances livres para A1, seguidos de 2 lances livres para B1 e, em seguida, um check-ball para a Equipe A.

- Esta é a segunda Falta Antidesportiva de A1 e a 7ª falta de equipe da Equipe A.

**Interpretação 37-5.2:** As penalidades para ambas as faltas são iguais e deverão se anular.

- Se a cesta de campo for convertida, a cesta será válida e o jogo deverá ser retomado com check-ball para a Equipe B.
- Se a cesta de campo não for convertida e a bola estava no ar no momento da falta, o jogo deverá ser retomado com check-ball para a Equipe B (em decorrência de uma situação de bola presa).
- Se a cesta de campo não for convertida e a Equipe A ainda detinha o controle da bola no momento da falta, o jogo deverá ser retomado com check-ball para a Equipe A. O relógio de arremesso não deverá ser reiniciado.

**Exemplo 37-6:** A1 está driblando com 6 segundos restantes no relógio de arremesso. B1 comete a 7ª falta de equipe da Equipe B. Em seguida, A1 desfere um movimento de cotovelo e é punido com:

- sua primeira Falta Antidesportiva e a 7ª falta de equipe da Equipe A.

**Interpretação 37-6.1:** As penalidades para ambas as faltas são iguais e deverão se anular. O jogo deverá ser retomado com check-ball para a Equipe A. O relógio de arremesso não deverá ser reiniciado.

- sua segunda Falta Antidesportiva e a 7ª falta de equipe da Equipe A.

**Interpretação 37-6.2:**

As penalidades para ambas as faltas não são iguais. A1 deverá ser desqualificado por sua segunda Falta Antidesportiva.

O jogo deverá ser retomado com 2 lances livres para o substituto de A1, seguidos de 2 lances livres para B1 e, em seguida, um check-ball para a Equipe B.

**Exemplo 37-7:** A1 está driblando com 6 segundos restantes no relógio de arremesso. B1 comete a 10ª falta de equipe da Equipe B. Em seguida, A1 desfere um movimento de cotovelo e é punido com:

- sua primeira Falta Antidesportiva e a 7ª falta de equipe da Equipe A.

**Interpretação 37-7.1:** As penalidades para ambas as faltas não são iguais. O jogo deverá ser retomado com 2 lances livres para A1, seguidos de 2 lances livres para B1 e, em seguida, um check-ball para a Equipe A.

- sua segunda Falta Antidesportiva e a 7ª falta de equipe da Equipe A.

**Interpretação 37-7.2:** As penalidades para ambas as faltas são iguais e deverão se anular. O jogo deverá ser retomado com check-ball para a Equipe A. O relógio de arremesso não deverá ser reiniciado.

**Exemplo 37-8:** B1 empurra A1 ao chão e é sancionado com uma Falta Antidesportiva. Após A1 levantar-se do chão, A1 empurra B1 ao chão e também é sancionado com uma Falta Antidesportiva. Esta é a primeira Falta Antidesportiva de A1 e a segunda Falta Antidesportiva de B1.

**Interpretação 37-8:** B1 deverá ser desqualificado por sua segunda Falta Antidesportiva. A situação não foi caracterizada como Falta Antidesportiva dupla, tampouco as penalidades para ambas as faltas são iguais. Portanto, as penalidades não deverão se anular. O jogo deverá ser retomado com 2 lances livres para A1, seguidos de 2 lances livres para o substituto de B1 e, em seguida, um check-ball para a Equipe A.

**Exemplo 37-9:** A1 está segurando a bola. A2 e B2 disputam posição na área de poste baixo. É marcada uma Falta Antidesportiva dupla em A2 e B2. Esta é a primeira Falta Antidesportiva de A2 e a segunda Falta Antidesportiva de B2.

**Interpretação 37-9:** As penalidades para uma falta dupla deverão sempre se anular, independentemente de se tratar da primeira ou da segunda Falta Antidesportiva de um jogador. O jogo deverá ser retomado com check-ball para a Equipe A. O relógio de arremesso não deverá ser reiniciado.

**Exemplo 37-10:** Com 9:38 no relógio de jogo, A1 e B1 empurram-se mutuamente e o árbitro assinala uma Falta Antidesportiva dupla contra ambos. Com 0:25 no relógio de jogo, A1 comete falta em B2 com contato excessivo. A1 é sancionado com uma Falta Antidesportiva.

**Interpretação 37-10:** A1 deverá ser desqualificado por cometer 2 Faltas Antidesportivas. A1 deverá deixar imediatamente a quadra e poderá ser adicionalmente desqualificado do evento pelo organizador.

## 38. FALTA DESQUALIFICANTE

**Exemplo 38-1:** A1 comete uma Falta Desqualificante.

**Interpretação 38-1:** A Equipe B deverá ser premiada com 2 lances livres e a posse de bola. A1 deverá ser desqualificado da partida e deverá deixar a quadra imediatamente. Nas Competições Oficiais FIBA 3x3, A1 é automaticamente desqualificado do evento. Em eventos de base (grassroots), o organizador (Art. 38.3.5) poderá decidir pela desqualificação de A1 do evento.

**Exemplo 38-2:** A1 sofre falta cometida por B1 no ato do arremesso para uma cesta de campo. Esta é a 10ª falta de equipe da Equipe B. Em seguida, irritado, A1 comete uma Falta Desqualificante contra B1.

**Interpretação 38-2:** As penalidades para ambas as faltas são iguais e deverão se anular.

- Se a cesta de campo for convertida, a cesta será válida e o jogo deverá ser retomado com check-ball para a Equipe B.
- Se a cesta de campo não for convertida e a bola estava no ar no momento da falta, o jogo deverá ser retomado com check-ball para a Equipe B (em decorrência de uma situação de bola presa).
- Se a cesta de campo não for convertida e a Equipe A ainda detinha o controle da bola no momento da falta, o jogo deverá ser retomado com check-ball para a Equipe A. O relógio de arremesso não deverá ser reiniciado.

## 41. FALTA DE EQUIPE: PENALIDADE

**Exemplo 41-1:** A1 executa um arremesso em suspensão para uma cesta de campo de 2 pontos. B1 corre em direção a A1 para tentar bloquear o arremesso.

- B1 faz contato com a parte inferior do corpo de A1 antes de A1 aterrissar com ambos os pés no solo em seu espaço legal de aterrissagem.

**Interpretação 41-1.1:** Falta defensiva de B1. A1 deverá ser premiado com 2 lances livres, uma vez que B1 retirou o espaço legal de aterrissagem de A1 e houve contato.

- A1 estende a perna iniciando o contato antes de liberar o arremesso.

**Interpretação 41-1.2:** Falta ofensiva de A1. Uma cesta, se convertida, não deverá ser validada. A posse de bola deverá ser concedida à Equipe B. Independentemente disso, contato excessivo ou jogada perigosa poderá ser sancionado como Falta Antidesportiva.

- A1 estende a perna iniciando ou tentando iniciar o contato após ter liberado o arremesso.

**Interpretação 41-1.3:** Falta Técnica de A1 por simulação (flopping). Uma cesta, se convertida, deverá ser validada. A Equipe B deverá ser premiada com 1 lance livre e a posse de bola (uma vez que a Equipe B teria direito à posse de bola em decorrência de uma cesta convertida, se houver, ou em decorrência de uma situação de bola presa quando o arremesso para cesta de campo não for convertido e a bola estava no ar no momento da infração). Independentemente disso, contato excessivo ou contato perigoso deverá ser considerado como Falta Antidesportiva.

**Exemplo 41-2:** Com 3:05 restantes no relógio de jogo, ambas as equipes cometeram 7 faltas de equipe. A1 está driblando a bola na área de arremesso de 2 pontos. A2 e B2 disputam posição próximo à cesta. O árbitro assinala uma falta:

- Contra A2 (falta ofensiva).

**Interpretação 41-2.1:** Uma falta ofensiva é uma falta pessoal cometida por um jogador da equipe que detém o controle da bola viva ou que tem direito à posse da bola. Nenhum lance livre deverá ser concedido após uma falta ofensiva. O jogo deverá ser retomado com check-ball para a Equipe B.

- Contra B2 (falta defensiva).

**Interpretação 41-2.2:** A2 deverá ser premiado com 2 lances livres.

**Exemplo 41-3:** A1 está driblando quando B1 desvia a bola, e ambos os jogadores correm em direção à bola. Para obter vantagem, A1 empurra B1 e o árbitro assinala uma falta pessoal contra A1. Trata-se de:

- 1ª falta de equipe da Equipe A no jogo.
- 7ª falta de equipe da Equipe A no jogo.
- 10ª falta de equipe da Equipe A no jogo.

**Interpretação 41-3:** Após o desvio da bola por B1, a Equipe A não perdeu o controle da bola. Portanto, a falta cometida por A1 deverá ser considerada falta ofensiva. Em todos os casos, o jogo deverá prosseguir com check-ball para a Equipe B.

**Exemplo 41-4:** No início do jogo, B1 comete uma Falta Antidesportiva. Mais tarde, durante a partida, B1 retarda deliberadamente o reinício do jogo e o árbitro assinala uma Falta Técnica contra a Equipe B. Próximo ao final do jogo, B1 comete a 6ª falta de equipe da Equipe B, e o árbitro a classifica como:

- Uma falta normal.

**Interpretação 41-4.1:** B1 poderá continuar a jogar. Um jogador não deverá ser excluído com base no número de faltas pessoais.

- Uma Falta Antidesportiva.

**Interpretação 41-4.2:** B1 deverá ser automaticamente desqualificado em razão de sua segunda Falta Antidesportiva. B1 deverá deixar a quadra imediatamente (Art. 37.2.5).

- Uma Falta Técnica.

**Interpretação 41-4.3:** B1 poderá continuar a jogar. Um jogador não deverá ser automaticamente desqualificado por cometer 2 Faltas Técnicas (Art. 36.2.2).

**Exemplo 41-5:** A1 sofre falta de B1 ao tentar um lance livre de 1 ponto. A cesta não é convertida. A equipe B cometeu 3 faltas.

**Interpretação 41-5:** A1 deve receber 1 lance livre.

**Exemplo 41-6:** A1 sofre falta de B1 ao tentar um lance de 2 pontos. A cesta é convertida. A equipe B cometeu 5 faltas.

**Interpretação 41-6:** A equipe A deve receber 2 pontos e A1 deve receber 1 lance livre adicional.

**Exemplo 41-7:** A1 sofre falta de B1 ao tentar um lance livre de 1 ponto. A cesta não é convertida. A equipe B cometeu 8 faltas.

**Interpretação 41-7:** A1 deve receber 2 lances livres.

**Exemplo 41-8:** A1 sofre falta de B1 ao tentar um lance de 2 pontos. A cesta é convertida. A equipe B cometeu 10 faltas.

**Interpretação 41-8:** A equipe A deve receber 2 pontos e A1 deve receber 2 lances livres adicionais, seguidos da posse de bola para a equipe A.

## 45. ÁRBITROS, OFICIAIS DE MESA E SUPERVISOR ESPORTIVO

**Exemplo 45-1:** 3 minutos após o início do jogo, 1 árbitro aparenta estar lesionado e não pode continuar a apitar.

**Interpretação 45-1:** Se um árbitro se lesionar ou, por qualquer outro motivo, não puder continuar a desempenhar suas funções dentro de 5 minutos após o incidente, o jogo deve ser retomado. O árbitro restante deverá apitar sozinho pelo restante da partida, a menos que exista a possibilidade de substituir o árbitro lesionado por um árbitro substituto qualificado. Após consultar o organizador, o árbitro restante decidirá sobre a possível substituição.

## 47. ÁRBITROS: DEVERES E PODERES

**Art. 47.4:**

Ao decidir sobre um contato pessoal ou violação, os árbitros devem, em cada caso, considerar e ponderar os seguintes princípios fundamentais:

- O espírito e a intenção das regras e a necessidade de manter a integridade do jogo.
- Consistência na aplicação do conceito de “vantagem/desvantagem”. Os árbitros não devem interromper o fluxo do jogo desnecessariamente para punir contatos pessoais incidentais que não proporcionem vantagem ao jogador responsável nem prejudiquem seu oponente.
- Consistência na aplicação do bom senso em cada jogo, levando em conta as habilidades dos jogadores envolvidos, bem como sua atitude e conduta durante a partida.
- Consistência na manutenção do equilíbrio entre o controle do jogo e o fluxo da partida, tendo um “sentimento” do que os participantes estão tentando fazer e marcando o que for correto para o jogo.

**Declaração:**

O árbitro estará autorizado a usar, se disponível e aprovado pelo supervisor esportivo, um Sistema de Replay Instantâneo (IRS) para decidir, antes de assinar a súmula, se ocorreu goaltending ou interferência quando tal violação for assinalada.

**Exemplo 47-1:** A1 tenta uma cesta bem-sucedida perto do final do período do cronômetro de arremesso, quando o sinal do cronômetro soa. A equipe B assume o controle da bola. A1 comete uma falta. B1 solicita um Challenge sobre o ponto marcado por A1.

**Interpretação 47-1:** O pedido de Challenge de B1 para verificar se o arremesso bem-sucedido de A1 foi lançado dentro do tempo será concedido.

- Se o Challenge for vencido, o ponto de A1 não contará e a falta de A1 será cancelada (a menos que seja TF, UF ou DF). O cronômetro do jogo será reiniciado para o momento em que ocorreu a violação do cronômetro de arremesso. O jogo continuará com bola ao alto para a equipe B (a menos que TF, UF ou DF tenham sido assinaladas).
- Se o Challenge for perdido, o ponto e a falta de A1 serão mantidos. O jogo continuará com bola ao alto para a equipe B (a menos que a falta resulte em lance(s) livre(s)). O cronômetro do jogo não será reiniciado.

**Exemplo 47-2:** A1 tenta um arremesso sem sucesso perto do final do período do cronômetro de arremesso, quando o sinal do cronômetro soa. A2 pega o rebote e marca. Durante a primeira posse de bola da equipe B após o ponto de A2, B1 solicita um Challenge para verificar se o arremesso sem sucesso de A1 foi lançado dentro do tempo.

**Interpretação 47-2:** O pedido de Challenge não será concedido. Somente um arremesso bem-sucedido pode ser desafiado para verificar se foi lançado dentro do tempo.

**Exemplo 47-3:** A1 tenta um arremesso perto do final do período do cronômetro de arremesso. A bola não entra, mas o cronômetro é reiniciado erroneamente. A2 pega o rebote e marca. A equipe B assume a posse da bola. B1 solicita um Challenge sobre o reinício incorreto do cronômetro de arremesso.

**Interpretação 47-3:** O pedido de Challenge não será concedido. Apenas o árbitro pode decidir revisar uma falha no cronômetro de arremesso.

**Exemplo 47-4:** A1 pega o rebote após a equipe B tentar um arremesso. A1 dribla em direção à cesta sem limpar a bola e tenta um arremesso bem-sucedido. A equipe B assume o controle da bola. A1 comete uma falta. B1 solicita um Challenge sobre a equipe A não ter limpadado a bola.

**Interpretação 47-4:** O pedido de Challenge será concedido.

- Se o Challenge for vencido, o ponto de A1 não contará e a falta de A1 será cancelada (a menos que seja TF, UF ou DF). O cronômetro do jogo será reiniciado para o momento em que ocorreu a violação de limpeza da bola. O jogo continuará com bola ao alto para a equipe B (a menos que TF, UF ou DF tenham sido assinaladas).

- Se o Challenge for perdido, o ponto e a falta de A1 serão mantidos. O jogo continuará com bola ao alto para a equipe B (a menos que a falta resulte em lance(s) livre(s)). O cronômetro do jogo não será reiniciado.

**Exemplo 47-5:** A1 pega o rebote após a equipe B tentar um arremesso. A1 dribla em direção à cesta sem limpar a bola e tenta um arremesso sem sucesso. A2 pega o rebote e marca. Durante a primeira posse de bola da equipe B após o ponto de A2, B1 solicita um Challenge sobre a equipe A não ter limpado a bola.

**Interpretação 47-5:** O pedido de Challenge será concedido, pois B1 solicitou o Challenge durante a próxima posse de bola da equipe B.

- Se o Challenge for vencido, o ponto de A2 não contará. O cronômetro do jogo será reiniciado para o momento em que ocorreu a violação de limpeza da bola. O jogo continuará com bola ao alto para a equipe B.
- Se o Challenge for perdido, o ponto de A2 contará. O jogo continuará com bola ao alto para a equipe B. O cronômetro do jogo não será reiniciado.

**Exemplo 47-6:** A1 dribla e deixa a bola escapar. B1 e A1 correm para pegar a bola. A1 empurra B1. Uma falta é assinalada em A1, sendo a 8ª falta da equipe A. Os 2 lances livres são erroneamente concedidos a B1. A2 solicita um Challenge alegando que não houve perda de controle da bola.

**Interpretação 47-6:** O pedido de Challenge será concedido. Os lances livres serão cancelados, pois a falta de A1 será considerada uma falta ofensiva de uma equipe em controle da bola. O jogo será retomado com bola ao alto para a equipe B.

**Exemplo 47-7:** Com o placar equipe A 16 – equipe B 13, A1 marca um ponto da área de 2 pontos. Durante o ato de arremessar, A1 toca a linha lateral. A equipe B assume a posse da bola e solicita um Challenge sobre a validade do ponto.

- Com 1:03 restantes:

**Interpretação 47-7-1:** O pedido de Challenge será concedido para verificar se um jogador cometeu violação de bola fora, quando tal violação não foi assinalada, mas a equipe marcou uma cesta ou sofreu uma falta durante o mesmo período do cronômetro de arremesso, nos últimos 2 minutos do tempo regulamentar, quando uma equipe alcançou 19 ou mais pontos, ou na prorrogação. O ponto será cancelado e o jogo continuará com bola ao alto para a equipe B. O cronômetro será reiniciado para o momento em que ocorreu a violação de bola fora.

- Com 4:38 restantes:

**Interpretação 47-7-2:** O pedido de Challenge não será concedido.

**Exemplo 47-8:** A1 sofre falta durante o ato de arremessar próximo à linha de 2 pontos.

- O árbitro concede 1 lance livre para A1. A equipe A solicita um Challenge sobre se o arremesso foi de 1 ou 2 pontos.
- O árbitro concede 2 lances livres para A1. A equipe B solicita um Challenge sobre se o arremesso foi de 1 ou 2 pontos.

**Interpretação 47-8:** Em ambos os casos, o pedido de Challenge será concedido. O ato de arremessar é passível de revisão. O árbitro deverá revisar se o arremesso foi realizado de dentro ou fora do arco de 3 pontos.

**Exemplo 47-9:** A1 sofre falta durante o ato de arremessar próximo à linha de 2 pontos. O árbitro concede 2 lances livres para A1. A equipe B solicita um Challenge sobre a validade do arremesso.

**Interpretação 47-9:** O pedido de Challenge será concedido. O árbitro deverá revisar se A1 deve receber 1 ou 2 lances livres. A decisão do árbitro sobre a falta (foul call) não pode ser revisada.

**Exemplo 47-10:** Faltando 5:30 para o fim do jogo, com o placar equipe A 19 – equipe B 18, A1 e B2 disputam a bola. A bola sai de jogo e o árbitro concede a posse para a equipe A. A equipe B solicita um Challenge para identificar qual jogador causou a bola sair de jogo.

**Interpretação 47-10:** O pedido de Challenge será concedido. Um Challenge para identificar o jogador que causou a bola sair de jogo pode ser concedido nos últimos 2 minutos do tempo regulamentar, quando uma equipe alcançou 19 ou mais pontos, ou na prorrogação.

**Exemplo 47-11:** Nos últimos 2 minutos do tempo regulamentar, A1, próximo à linha lateral, recebe um passe de A2. A1 avança para a cesta e marca um ponto. B1 assume a posse da bola e solicita um Challenge de bola fora, alegando que A1 estava fora de jogo quando recebeu o passe de A2.

**Interpretação 47-11:** O pedido de Challenge será concedido. Uma falta não assinalada que resulte em ponto pode ser desafiada nos últimos 2 minutos do tempo regulamentar, quando uma equipe alcançou 19 ou mais pontos, ou na prorrogação.

**Exemplo 47-12:** Faltando 3:15 para o fim do jogo, A1 solta um arremesso de salto e uma violação de interferência é assinalada contra B1. O árbitro fica incerto se a bola já estava em seu voo descendente em direção à cesta. A bola não entra no cesto.

**Interpretação 47-12:** A revisão pelo Sistema de Replay Instantâneo (IRS) pode ser utilizada a qualquer momento do jogo para decidir se a violação de interferência foi assinalada corretamente:

- Se a revisão mostrar que a bola estava em voo descendente para a cesta, a violação de interferência permanece válida.
- Se a revisão mostrar que a bola ainda não estava em voo descendente para a cesta, a decisão de interferência será anulada.
- Como a bola não entrou no cesto, a equipe que obteve controle imediato e claro da bola terá direito a um check-ball.
- Se nenhuma equipe obteve controle imediato e claro da bola, ocorrerá uma situação de bola ao alto.
- Se o check-ball for concedido à equipe A, o cronômetro de arremesso mostrará o tempo restante no momento da chamada.
- Se o check-ball for concedido à equipe B, a equipe B terá 12 segundos no cronômetro de arremesso.

**Exemplo 47-13:** A1 pega o rebote após B1 tentar um arremesso sem sucesso. Enquanto A1 ainda está no ar, B2 tenta roubar a bola e uma bola ao alto é assinalada. Após o árbitro conceder a posse para a equipe A, B2 solicita um Challenge sobre a posse de bola durante o rebote.

**Interpretação 47-13:** O pedido de Challenge será concedido. B2 solicitou o Challenge durante a próxima situação de bola morta.

**Exemplo 47-14:** Enquanto A2 dribla a bola, B1 cai com o nariz sangrando. O árbitro interrompeu o jogo e decidiu usar o IRS para revisar se alguma ação violenta foi perdida. Após a revisão, uma Falta Antidesportiva (Unsportsmanlike Foul) é assinalada em A2 por cotovelada em B1.

- Este é o primeiro Unsportsmanlike Foul de A2 e a 9ª falta da equipe A.

**Interpretação 47-14-1:** 2 lances livres para B1, seguidos de um check-ball para a equipe A. O cronômetro de arremesso não será reiniciado.

- Este é o primeiro Unsportsmanlike Foul de A2 e a 11ª falta da equipe A.

**Interpretação 47-14-2:** 2 lances livres para B1, seguidos de um check-ball para a equipe B.

**Exemplo 47-15:** Após A2 marcar uma bandeja, B1 cai com o nariz sangrando. O árbitro interrompeu o jogo e decidiu usar o IRS para revisar se alguma ação violenta foi perdida. Após a revisão, uma Falta Antidesportiva (Unsportsmanlike Foul) é assinalada em A2 por cotovelada em B1.

**Interpretação 47-15-1:** O ponto de A2 será válido. Serão concedidos 2 lances livres para B1, seguidos de um check-ball para a equipe B (já que a equipe B tinha direito à posse da bola em função do ponto marcado).

## ATRASO DE JOGO / DELAY GAME

- Jogador da equipe que converteu a cesta realiza marcação dentro do semicírculo sem carga.
- Jogador da equipe converteu a cesta tentar impedir que a outra equipe reinicie o jogo imediatamente.
- Jogador da equipe que sofreu a cesta não tentar reiniciar o jogo imediatamente.
- Jogador da equipe que sofreu a cesta jogar deliberadamente a bola para fora da quadra de jogo.
- Durante o check ball, o jogador da equipe ofensiva ou defensiva realizar o check ball de maneira irregular.



# BRASIL

*play.fiba3x3*

**molten®**