



Confederação Brasileira de Basketball

Av. Salvador Allende, 6.555, Pavilhão 1, sala 107, Riocentro – Barra da Tijuca
Rio de Janeiro/RJ CEP: 22.783-127

Site: cbb.com.br

Email: secretaria@basquetebrasil.org.br

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BASKETBALL



DEPARTAMENTO DE ARBITRAGEM

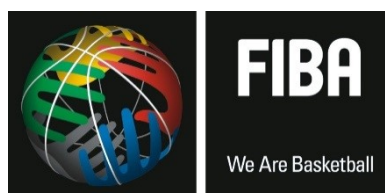
MUDANÇAS DAS REGRAS OFICIAIS COM VALIDADE PARA 01 DE OUTUBRO DE 2020

A tradução desse documento é de total responsabilidade do Departamento de Arbitragem da CBB. O documento original foi produzido em inglês sem tradução pela FIBA para outras línguas. Para facilitar a compreensão e estudo do público do Basquetebol Brasileiro a CBB realizou essa tradução.

Essas mudanças entrarão em vigor para as competições que iniciarem após 01 de outubro de 2020.

Caso encontre qualquer discrepância entre o documento original em inglês para essa tradução, favor entrar em contato através do e-mail arbitragem@basquetebrasil.org.br

Tradução, revisão e formatação: Vander Lobosco Jr e Enaldo Batista.





Confederação Brasileira de Basketball

Av. Salvador Allende, 6.555, Pavilhão 1, sala 107, Riocentro – Barra da Tijuca
Rio de Janeiro/RJ CEP: 22.783-127

Site: cbb.com.br

Email: secretaria@basquetebrazil.org.br

MUDANÇAS NAS REGRAS OFICIAIS DE BASKETBALL – FIBA VÁLIDAS PARA 1º. DE OUTUBRO DE 2020

• ART 5 JOGADORES: LESÃO

RAZÃO PARA MUDANÇA

O texto esclarece a assistência ao jogador(es) feita pelos membros de equipe e adicionais membros acompanhantes de equipe de sua própria equipe deverão ser adicionados. O Art.5 deverá ser renomeado, o novo Art. 19.2.6 deverá ser adicionado e o Art. 44.2.5 deverá ser alterado

NOVO LIVRO DE REGRAS

Art. 5 Jogadores: Lesão e assistência

- 5.1 No caso de lesão de jogador (es), os **árbitros** podem parar o jogo.
- 5.2 Se a bola estiver viva quando ocorrer uma lesão, o **árbitro** não deverá apitar até que a equipe com o controle da bola arremesse para uma cesta de campo, perca o controle da bola, interrompa a jogada ou a bola se torne morta. Se for necessário para proteger o jogador lesionado, os **árbitros** podem interromper o jogo imediatamente.
- 5.3 Se o jogador lesionado não puder continuar a jogar, imediatamente (dentro de aproximadamente 15 segundos) ou, se ele receber **um tratamento ou uma assistência feita pelos técnicos, membros de equipe e/ou membros acompanhantes de equipe de sua equipe**, ele deve ser substituído, a menos que a equipe fique reduzida a menos de 5 jogadores na quadra de jogo.
- 5.4 Técnicos, assistentes técnicos, substitutos, jogadores excluídos e membros acompanhantes de equipe podem entrar na quadra de jogo, somente com a permissão de um **árbitro**, para atender o jogador lesionado antes que ele seja substituído.
- 5.5 Um médico pode entrar na quadra de jogo, sem a permissão de um **árbitro** se, no julgamento dele, o jogador lesionado necessitar de tratamento médico imediato.
- 5.6 Durante o jogo, qualquer jogador que esteja sangrando ou tenha uma ferida aberta deverá ser substituído. Ele pode retornar à quadra de jogo somente após o sangramento ter parado e a área afetada ou a ferida estiver completa e seguramente coberta.
- 5.7 Se o jogador lesionado ou qualquer outro jogador estiver sangrando ou tenha uma ferida aberta, recuperar-se durante uma solicitação de tempo debitado por qualquer uma das equipes, antes do apontador soar o sinal sonoro para a substituição, este jogador poderá continuar jogando.
- 5.8 Jogadores que tenham sido designados pelo técnico para iniciar o jogo ou que receberem tratamento entre lances livres podem ser substituídos no caso de uma lesão. Neste caso, os adversários também terão o direito de substituir o mesmo número de jogadores, se assim desejarem.



Confederação Brasileira de Basketball

Av. Salvador Allende, 6.555, Pavilhão 1, sala 107, Riocentro – Barra da Tijuca
Rio de Janeiro/RJ CEP: 22.783-127

Site: cbb.com.br

Email: secretaria@basquetebrasil.org.br

NOVO LIVRO DE REGRAS

Art. 19 Substituição

19.2.6 Se o jogador receber uma assistência, ele deve ser substituído a menos que sua equipe fique reduzida a menos de 5 jogadores na quadra de jogo.

NOVO LIVRO DE REGRAS

Art. 44 Erros corrigíveis

44.2.5 Uma vez que o erro é ainda corrigível foi descoberto, e:

- O jogador envolvido na correção do erro está no banco de equipe após ter sido legalmente substituído, ele deverá retornar a quadra de jogo, para participar da correção do erro, neste momento ele torna-se um jogador.

Após a conclusão da correção do erro, ele poderá permanecer na partida, a menos que uma substituição legal tenha sido solicitada novamente, neste caso, o jogador poderá deixar a quadra de jogo.

- Se um jogador for substituído devido a uma lesão **ou assistência**, por ter cometido suas 5 faltas ou ter sido desqualificado, seu substituto deverá participar da correção do erro.



Confederação Brasileira de Basketball

Av. Salvador Allende, 6.555, Pavilhão 1, sala 107, Riocentro – Barra da Tijuca
Rio de Janeiro/RJ CEP: 22.783-127

Site: cbb.com.br

Email: secretaria@basquetebrazil.org.br

2. ART. 15 JOGADOR EM ATO DE ARREMESSO

RAZÃO PARA MUDANÇA

Existem situações de jogo em que os jogadores, técnicos e árbitros ficam na dúvida se a falta ocorreu durante o ato de arremesso ou não. O ato de arremesso agora é definido de forma diferente para um arremesso normal e para um arremesso em movimento contínuo. A nova definição é um melhor esclarecimento das regras do que a própria mudança da regra.

NOVO LIVRO DE REGRAS

Art. 15 Jogador em ato de arremesso

15.1 Definição

15.1.1 Um **arremesso** para uma cesta de campo ou um lance livre é quando a bola é retida na(s) mão(s) do jogador e é então lançada pelo ar em direção à cesta dos oponentes.

Um **tapa para uma cesta de campo** é quando a bola é direcionada com a(s) mão(s) em direção à cesta dos oponentes.

Uma **enterrada para uma cesta de campo** é quando a bola é forçada para baixo na cesta dos oponentes com uma ou ambas as mãos.

Um movimento contínuo durante uma penetração para a cesta ou outros arremessos em movimento é uma ação de um jogador que segura a bola enquanto progride ou depois de terminar o drible e depois continua com o movimento do arremesso, normalmente para cima.

15.1.2 O **ato de arremesso para um arremesso:**

- **Começa quando o jogador inicia, no julgamento de um árbitro, um movimento da bola para cima em direção da cesta dos oponentes.**
- **Termina quando a bola deixa a(s) mão(s) do jogador, ou um ato de arremesso completamente novo é feito e, no caso de um arremesso em suspensão, ambos os pés tenham retornado ao piso.**

15.1.3 O **ato de arremesso durante um movimento contínuo na penetração para a cesta ou outros arremessos em movimento:**

- **Começa quando a bola tenha descansado na(s) mão(s) do jogador, depois de terminar o drible ou segurá-la no ar e o jogador inicia, no julgamento do árbitro, o movimento de arremesso antes do lançamento da bola para uma cesta de campo**
- **Termina quando a bola deixa a(s) mão(s) do jogador, ou um ato de arremesso completamente novo é feito e, no caso de um arremesso em suspensão, ambos os pés tenham retornado ao piso.**



Confederação Brasileira de Basketball

Av. Salvador Allende, 6.555, Pavilhão 1, sala 107, Riocentro – Barra da Tijuca
Rio de Janeiro/RJ CEP: 22.783-127

Site: cbb.com.br

Email: secretaria@basquetebrasil.org.br

15.1.4 Não há relação entre o número legal de passos dados e o ato de arremesso.

15.1.5 Durante o ato de arremesso o jogador pode ter seu(s) braço(s) segurado(s) por um oponente, impedindo assim que ele marque pontos. Neste caso não é essencial que a bola deixe a(s) mão(s) do jogador.

15.1.6 Quando um jogador está em ato de arremesso e depois de ter sofrido uma falta passa a bola, ele não será mais considerado como tendo estado em ato de arremesso.



Confederação Brasileira de Basketball

Av. Salvador Allende, 6.555, Pavilhão 1, sala 107, Riocentro – Barra da Tijuca
Rio de Janeiro/RJ CEP: 22.783-127

Site: cbb.com.br

Email: secretaria@basquetebrazil.org.br

3. ART. 33 CILINDRO/ MOVIMENTOS DE BASQUETEBO

RAZÃO PARA MUDANÇA/ ANÁLISES

Existem situações de jogo em que os jogadores defensivos invadem o cilindro dos jogadores ofensivos com a bola. Estas situações geram altas possibilidades de cotoveladas, simulações e efeitos colaterais que não são bons para a imagem do jogo.

Os jogadores e técnicos foram convidados para estudar essas situações. Eles perceberam que nas regras descrevem apenas o cilindro do jogador defensivo e as regras não especificam o cilindro do jogador ofensivo com ou sem a bola. Portanto, a descrição do cilindro do jogador ofensivo foi adicionada as regras.

NOVO LIVRO DE REGRAS

Art.33 Contato: Princípios gerais

33.1 Princípio do cilindro

O princípio do cilindro é definido como o espaço em que um cilindro imaginário é ocupado por um jogador no piso. Estas dimensões e a distância entre seus pés deverão variar de acordo com a altura e o tamanho do jogador, isto inclui o espaço acima do jogador, e é limitado pelos limites do cilindro do jogador atacante sem a bola, que são:

- À **frente** pelas palmas das mãos,
- **Atrás** pelas nádegas, e
- Nas **laterais** pela parte externa dos braços e pernas.

As mãos e os braços podem ser estendidos à frente do tronco, mas não além da posição dos pés e joelhos, com os cotovelos flexionados, de modo que os antebraços e as mãos estejam elevados em uma posição de defesa legal.

O jogador defensivo não pode entrar no cilindro do jogador atacante com a bola e causar um contato ilegal quando o jogador atacante está tentando uma ação normal de basquetebol dentro do seu cilindro. Os limites do cilindro do jogador atacante com a bola são:

- À **frente** pelos pés, joelhos e braços flexionados, segurando a bola acima dos quadris.
- **Atrás** pelas nádegas, e
- Nas **laterais** pela borda externa dos cotovelos e pernas.

O jogador atacante com a bola deve ter espaço suficiente para uma jogada normal de basquetebol dentro do seu cilindro. Uma jogada normal de basquetebol inclui iniciar um drible, pivotar, arremessar para a cesta e passar a bola.

O jogador atacante não pode estender suas pernas ou braços fora do seu cilindro e



Confederação Brasileira de Basketball

Av. Salvador Allende, 6.555, Pavilhão 1, sala 107, Riocentro – Barra da Tijuca
Rio de Janeiro/RJ CEP: 22.783-127

Site: cbb.com.br

Email: secretaria@basquetebrasil.org.br

causar um contato ilegal em um jogador defensivo para obter um espaço adicional.

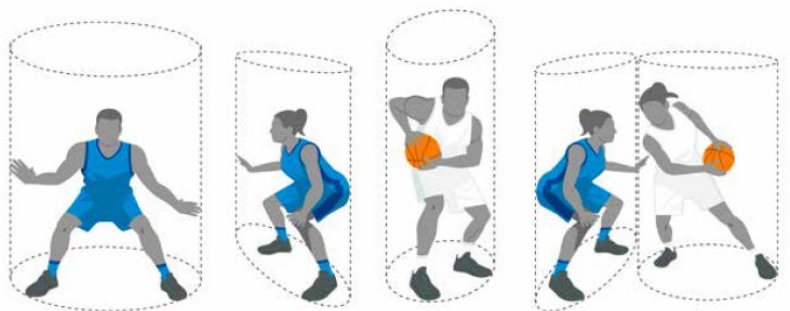


Diagrama 5 Princípio do cilindro



Confederação Brasileira de Basketball

Av. Salvador Allende, 6.555, Pavilhão 1, sala 107, Riocentro – Barra da Tijuca
Rio de Janeiro/RJ CEP: 22.783-127

Site: cbb.com.br

Email: secretaria@basquetebrasil.org.br

4. ART. 35 FALTA DUPLA

RAZÃO PARA MUDANÇA

A regra não apresentou nenhum problema até a última modificação da Regras e as subsequentes modificações nas IORB (Interpretações Oficiais das Regras Oficiais de Basquetebol). Atualmente, afirma que todas as faltas de mesma penalidade são consideradas como uma falta dupla quando muitas vezes é difícil para os árbitros determinar qual jogador cometeu o contato ilegal inicial. Portanto praticamente, os árbitros pararam de sancionar a falta dupla.

NOVO LIVRO DE REGRAS

Art. 35 Falta dupla

35.1 Definição

35.1.1 Uma falta dupla é uma situação em que 2 oponentes cometem faltas pessoais **ou faltas antidesportivas/ desqualificantes**, um contra o outro, aproximadamente ao mesmo tempo.

35.1.2. Para considerar 2 faltas como uma falta dupla, as seguintes condições serão necessárias:

- Ambas as faltas são faltas de jogador.
- Ambas as faltas envolvem contato físico.
- Ambas as faltas são entre oponentes, cometidas um contra o outro.
- Ambas as faltas **são 2 pessoais ou quaisquer combinações de faltas antidesportivas e desqualificantes.**

35.2 Penalidade

Uma falta pessoal **ou falta antidesportiva/ desqualificante** deverá ser sancionada contra cada infrator. Não deverão ser concedidos lances livres e o jogo deverá reiniciar como segue:

Se aproximadamente ao mesmo tempo em que acontece a falta dupla,

- Uma cesta de campo válida, ou um único lance livre é convertido, a bola será concedida para a equipe que não pontuou e a reposição será em qualquer lugar atrás da linha final.
- Uma equipe tinha o controle de bola ou tinha o direito à bola, a bola será concedida para esta equipe para uma reposição no local mais próximo à infração.
- Nenhuma equipe tinha o controle de uma bola viva, nem tinha direito à bola, uma situação de bola ao alto ocorre.



Confederação Brasileira de Basketball

Av. Salvador Allende, 6.555, Pavilhão 1, sala 107, Riocentro – Barra da Tijuca
Rio de Janeiro/RJ CEP: 22.783-127

Site: cbb.com.br

Email: secretaria@basquetebrazil.org.br

5. ART. 37 FALTA ANTIDESPORATIVA

RAZÃO PARA MUDANÇA

Para esclarecer a situação do jogo quando:

- Um jogador defensivo (equipe B) desvia a bola do(s) jogador(es) da equipe A e está perto de pegar a bola com o caminho aberto para a cesta do oponente (equipe A) e
- Um contato ilegal normal de basquete (falta) agora é cometido pelo oponente (jogador da equipe A).
De acordo com a presente decisão, agora não era um contra ataque da equipe B porque a equipe A ainda estava no controle da bola.

NOVO LIVRO DE REGRAS

Art. 37 Falta antidesportiva

37.1 Definição

37.1.1 Uma falta antidesportiva é o **contato de um jogador que**, no julgamento de um **árbitro**:

- **Contato em um oponente e nenhuma tentativa legítima** de jogar, diretamente, a bola dentro do espírito e intenção das regras.
- O contato excessivo, causado por um jogador em um esforço para jogar a bola ou um oponente.
- contato desnecessário causado por jogador defensor para parar a progressão da equipe atacante na transição. Isto apenas se aplica até que o jogador atacante inicie seu ato de arremesso.
- **Um contato ilegal causado pelo jogador**, por trás ou lateralmente, em um oponente **que está progredindo na direção da cesta de seus oponentes e não há nenhum outro jogador entre o jogador que está progredindo, a bola e a cesta**. Isto apenas se aplica até que o jogador atacante inicie seu ato de arremesso.
- O contato de um jogador defensor em um oponente na quadra de jogo, quando o cronômetro de jogo mostra 2 minutos ou menos no quarto quarto ou em cada tempo extra(prorrogação), quando a bola está fora da quadra, para uma reposição e ainda está nas mãos do **árbitro** ou à disposição do jogador que está fazendo a reposição.

37.1.2 O **árbitro** deve interpretar as faltas antidesportivas, consistentemente, durante toda a partida e julgar apenas a ação.



Confederação Brasileira de Basketball

Av. Salvador Allende, 6.555, Pavilhão 1, sala 107, Riocentro – Barra da Tijuca
Rio de Janeiro/RJ CEP: 22.783-127

Site: cbb.com.br

Email: secretaria@basquetebrazil.org.br

37.2 Penalidade

37.2.1 Uma falta antidesportiva deverá ser marcada contra o infrator.

37.2.2 Lance(s) livre(s) serão concedidos ao jogador que sofreu a falta, seguido por:

- Uma reposição na linha de reposição da quadra de ataque da equipe
- Uma bola ao alto no círculo central **para o início do** primeiro quarto.

O número de lances livres será concedido, como segue:

- Se a falta for cometida em um jogador que não está no ato de arremesso: 2 lances livres.
- Se a falta for cometida em um jogador no ato de arremesso: a cesta, se convertida, contará e, em acréscimo, 1 lance livre.
- Se a falta for cometida em um jogador no ato de arremesso e a cesta não for convertida, 2 ou 3 lances livres.

37.2.3 Um jogador deverá ser desqualificado pelo restante do jogo quando ele for sancionado com 2 faltas técnicas, ou 2 faltas antidesportivas, ou 1 falta antidesportiva e 1 falta técnica.

37.2.4 Se um jogador for desqualificado pelo Art. 37.2.3, a falta antidesportiva será a única falta a ser penalizada e nenhuma outra penalidade adicional pela desqualificação será administrada.



Confederação Brasileira de Basketball

Av. Salvador Allende, 6.555, Pavilhão 1, sala 107, Riocentro – Barra da Tijuca
Rio de Janeiro/RJ CEP: 22.783-127

Site: cbb.com.br

Email: secretaria@basquetebrazil.org.br

6. ART. 48 APONTADOR E ASSISTENTE DE APONTADOR: DEVERES 7. ART. 49 CRONOMETRISTA: DEVERES

RAZÃO PARA MUDANÇA

Os oficiais de mesa frequentemente afirmam que o apontador tem muito mais funções do que os outros oficiais de mesa. Portanto, poucas de suas funções agora são transferidas para o cronometrista.

NOVO LIVRO DE REGRAS

Art. 48 Apontador e assistente de apontador: Deveres

Art. 48.2 Foi retirado das regras.

Art.49 Cronometrista: Deveres

49.1 Serão disponibilizados ao cronometrista um placar e um cronômetro de jogo e ele deverá:

- Cronometrar o tempo de jogo, tempos debitados e intervalos de jogo.
- Assegurar que o sinal do relógio de jogo soa muito alto e automaticamente ao final do tempo de jogo em um quarto ou tempo extra (prorrogação).
- Usar todos os meios possíveis para notificar **os árbitros**, imediatamente, se seu sinal falhar ou não for ouvido.
- Indicar o número de faltas cometidas por cada jogador, elevando, de maneira visível a ambos os técnicos, a placa com o número de faltas cometidas daquele jogador.
- Posicionar o marcador das faltas de equipe na mesa de controle, no canto mais próximo ao banco da equipe em situação de penalidade de faltas de equipe, quando a bola se tornar viva depois quarta falta de equipe de um quarto.
- Efetuar substituições.
- Soar seu apito **somente** quando a bola se tornar morta e antes da bola tornar-se viva novamente. O som deste sinal **não** para o cronômetro de jogo ou a partida, mas faz com que a bola se torne morta.



Confederação Brasileira de Basketball

Av. Salvador Allende, 6.555, Pavilhão 1, sala 107, Riocentro – Barra da Tijuca
Rio de Janeiro/RJ CEP: 22.783-127

Site: cbb.com.br

Email: secretaria@basquetebrasil.org.br

8. APÊNDICE B – SÚMULA

Para esclarecer como preencher a súmula quando uma falta normal, técnica/desqualificante ou por deixar a área de banco e não dar assistência ou tentar assistir os árbitros a manter ou restaurar a ordem (com ou sem um envolvimento ativo na briga) contra técnico principal, primeiro assistente técnico, substituto, jogador excluído ou acompanhante de equipe que tenha sido sancionada.

Quando um técnico principal deixa a área de banco durante uma briga e começa a brigar também, ele não deverá ser penalizado com duas faltas D2 (um por sair da área de banco por qualquer membro de equipe e uma pelo seu envolvimento ativo na briga) como hoje.

B.8.3.14 Exemplos para faltas desqualificantes no técnico, primeiro assistente técnico, substituto, jogador excluído ou um membro acompanhante de equipe por seu envolvimento ativo numa briga.

Independentemente do número de pessoas desqualificadas por deixar a área de banco da equipe, uma única falta técnica "B2" ou "D2" deverá ser sancionada no técnico.

Se o técnico está envolvido ativamente na briga, ele deverá ser sancionado com somente uma falta "D2"



Confederação Brasileira de Basketball

Av. Salvador Allende, 6.555, Pavilhão 1, sala 107, Riocentro – Barra da Tijuca
Rio de Janeiro/RJ CEP: 22.783-127

Site: cbb.com.br

Email: secretaria@basquetebrazil.org.br

9. APÊNDICE F - O SISTEMA DE REPETIÇÃO INSTÂNTANEA (SRI)

RAZÃO PARA MUDANÇA

O existente Art. 46.12. Árbitro Principal (Crew Chief): Deveres e poderes – Uso do SRI, se tornou mais e mais complexo e devido à crescente importância do SRI, ele deve ficar sozinho, com o novo Apêndice F.

Além disso, é necessária uma aplicação mais consistente do SRI e os procedimentos dos árbitros sobre como usar o SRI devem ser padronizados.

Atualmente o Árbitro principal pode revisar o SRI para tomar a decisão final. Nas novas regras, pelo menos dois árbitros devem participar da revisão. Além disso, uma vez que a revisão do SRI foi concluída, o árbitro que fez a marcação (e não obrigatoriamente o árbitro principal) deve apresentar a decisão final. Isto é para evitar que caso o árbitro principal apresente a decisão final diferente da decisão inicial dos árbitros, pode dar a impressão que o árbitro principal está anulando o árbitro.

NOVO LIVRO DE REGRAS

46.12 Para os jogos em que o Sistema de Repetição Instantânea é utilizado por favor observar o Apêndice F.

F – SISTEMA DE REPETIÇÃO INSTÂNTANEA

F.1 DEFINIÇÃO

O Sistema de Repetição Instantânea (SRI) revisão é o método de trabalho usado pelos árbitros para verificar suas decisões observando as situações do jogo na tela da tecnologia de vídeo aprovada.

F.2 Procedimento

F.2.1 Os árbitros estão autorizados a usar o SRI antes deles assinarem a súmula depois do jogo, dentro dos limites fornecidos por esse Apêndice.

F.2.2 Para o uso do SRI os seguintes procedimentos deverão ser aplicados:

- O árbitro principal deverá aprovar o equipamento de SRI antes do jogo, se estiver disponível.
- O árbitro principal toma a decisão se a revisão do SRI deverá ser utilizada ou não.
- Se uma decisão dos árbitros está sujeita a revisão do SRI, a decisão inicial deve ser mostrada na quadra de jogo.
- Depois de reunir todas as informações de outros árbitros, dos oficiais de mesa, comissário, a revisão deve começar o mais rápido possível.
- O árbitro principal e no mínimo um árbitro (que apitou a jogada) devem participar da



Confederação Brasileira de Basketball

Av. Salvador Allende, 6.555, Pavilhão 1, sala 107, Riocentro – Barra da Tijuca
Rio de Janeiro/RJ CEP: 22.783-127

Site: cbb.com.br

Email: secretaria@basquetebrazil.org.br

revisão. Se a marcação foi feita pelo árbitro principal, ele deve escolher um dos árbitros para acompanhá-lo para a revisão.

- Durante a revisão do SRI, o árbitro principal deve garantir que nenhuma pessoa não autorizada tenha acesso ao monitor do SRI.
- A revisão deverá ocorrer antes que os tempos debitados e substituições sejam administrados e o jogo seja reiniciado.
- Após a revisão o árbitro que apitou a jogada deverá comunicar a decisão final e o jogo deverá ser reiniciado como corresponde.
- A decisão inicial do(s) árbitro(s) pode ser corrigida somente se a revisão do SRI fornecer aos árbitros evidências visuais claras e conclusivas para a correção.
- Depois que o árbitro principal tenha assinado a súmula, uma revisão do SRI não pode mais ser realizada.

F.3 Regra

As seguintes situações de jogo podem ser revisadas:

F.3.1 No final do quarto ou tempo extra (prorrogação)

- Se um arremesso para uma cesta de campo convertido foi realizado antes do sinal do cronômetro de jogo ter soado para o final do quarto ou tempo extra (prorrogação).
- Se e quanto tempo será exibido no cronômetro de jogo, se:
 - Uma violação de bola fora da quadra pelo arremessador ocorreu.
 - Uma violação de 24 segundos ocorreu.
 - Uma violação de 8 segundos ocorreu.
 - Uma falta foi sancionada antes do final do quarto ou tempo extra (prorrogação)

F.3.2 Quando o cronômetro de jogo mostra 2 minutos ou menos no quarto ou em cada tempo extra (prorrogação).

- Se um arremesso para uma cesta de campo convertido foi realizado antes do sinal do relógio de 24 segundos ter soado.
- Se uma falta fora da situação de arremesso foi cometida, nesse caso:
 - Se o tempo do cronômetro de jogo ou do relógio de 24 segundos tenha expirado.
 - Se o ato de arremesso tenha iniciado.
 - Se a bola ainda estava na(s) mão(s) do arremessador.

- Se uma violação de tendência de cesta ou interferência for marcada corretamente.
- Para identificar o jogador que fez com que a bola saísse da quadra de jogo.

F.3.3 Durante qualquer tempo do jogo

- Se uma cesta de campo convertida deverá contar 2 ou 3 pontos.
- Se 2 ou 3 lances livres serão concedidos, após uma falta que foi marcada em um arremessador que não converteu uma cesta de campo.
- Se uma falta pessoal, antidesportiva ou desqualificante vai de encontro ao critério para tal falta ou deverá ser aumentada ou diminuída ou deverá ser



Confederação Brasileira de Basketball

Av. Salvador Allende, 6.555, Pavilhão 1, sala 107, Riocentro – Barra da Tijuca
Rio de Janeiro/RJ CEP: 22.783-127

Site: cbb.com.br

Email: secretaria@basquetebrasil.org.br

considerada como uma falta técnica.

- Após um mau funcionamento do cronômetro de jogo ou do relógio de 24 segundos ocorrer, em quanto tempo o cronômetro e o relógio de 24 segundos deverão ser corrigidos.
- Para identificar o arremessador correto de lance livre.
- Para identificar o envolvimento de membros de equipe, técnicos, primeiro assistente técnico e membros acompanhantes de equipe durante quaisquer atos de violência.

FIM DO DOCUMENTO