

Resumo das alterações de regras do livro 2008

Principais alterações nas regras:

Art. 3 Equipamento

3.1.5 A altura máxima do chão ao topo da almofada, quando a almofada é utilizada, ou o topo da plataforma do acento, quando a almofada não é utilizada não deve exceder:

- 63 cm para jogadores 1.0 a 3.0
- 58 cm para jogadores 3.5 a 4.5.

As medidas devem ser tomadas com a(s) rodinha(s) de rolamento frontal(ais) na sua posição de rolamento para frente.

3.1.1 O acolchoamento da barra horizontal localizada na parte de trás do encosto da cadeira de rodas deve ter uma espessura mínima de 1,5 cm (15mm). Deve ser flexível o suficiente para permitir uma deformação de um terço de sua espessura original e deve ter um fator de flexibilidade de cinquenta por cento (50%)

Isto quer dizer que quando uma força é aplicada subitamente no acolchoamento, a deformação no acolchoamento não pode exceder 50% de sua espessura original. A proteção é necessária para prevenir lesões a outros jogadores.

Nota 1: Durante uma partida é possível ter algum problema na cadeira de rodas que cause a cadeira de rodas a se tornar insegura para os outros jogadores ou quebrar, perdendo sua funcionalidade. O oficial irá parar a partida em uma oportunidade apropriada para permitir que a equipe tente o reparo da cadeira de rodas.

Se o concerto não for completado em 50 segundos ou menos a partir do momento que a partida foi interrompida o jogador deve ser substituído.

Nota 2: É possível que um jogador caia de sua cadeira de rodas sem que uma falta ocorra. O oficial deverá ter atenção especial quanto à necessidade de proteger o jogador, determinando assim o momento mais apropriado para interromper a partida.

4.3.3 As equipes devem ter no mínimo dois jogos de camisas e:

- A primeira equipe nomeada no programa (equipe da casa) deverá usar camisas **brancas**.
- A segunda equipe nomeada no programa (equipe visitante) deverá usar camisas de **cores escuras**.

- Mas, se ambas equipes concordarem, eles podem trocar as cores das camisas.

Art. 11 Localização de um jogador ou um oficial

11.1 A localização de um **jogador** é determinada pelo local onde a sua cadeira de rodas está tocando o solo.

11.2 A localização de um **oficial** é determinada **pelo local onde ele esteja tocando o solo.**

Quando a bola toca um oficial, é o mesmo que se a bola estivesse tocando o solo na localização do oficial. **Enquanto ele estiver no ar em um pulo, ele mantém a mesma localização que ele tinha quando tocou o solo por último.**

Art. 24 Driblando

24.1.1 Um drible começa quando um jogador, tendo ganhado controle de uma bola viva na quadra de jogo:

- Impulsiona suas rodas grandes traseiras e dribla simultaneamente, ou
- Impulsiona uma ou duas vezes as rodas traseiras quando a está sobre suas pernas (não entre seus joelhos), ou está em sua mão, seguido de um drible na bola. Esta seqüência poderá ser repetida quantas vezes o jogador quiser, ou
- Usar ambas as seqüências acima alternadamente, ou
- **Arremessa, dá tapas, rola, dribla a bola no chão ou deliberadamente arremessa a bola contra a tabela e toca nela novamente antes que a bola toque outro jogador.**

Art. 28 – 8 segundos

28.1 Definições

28.1.3 A bola vai para a quadra de ataque de uma equipe quando:

- Ela toca a quadra de ataque,
- Ela toca um jogador que tem parte da sua cadeira de rodas ou mão(s) ou um oficial que tem parte de seu corpo em contato com a quadra de ataque.
- **Durante um drible da quadra de defesa para a quadra de ataque, o driblador tenha todas as suas rodas ou qualquer rodinha anti-rolamento (anti-tip), que fique continuamente em contato com o chão, e a bola façam contato com a quadra de ataque.**
- **O driblador que tenha todas as rodas de sua cadeira de rodas e qualquer rodinha anti-rolamento (anti-tip) tocando a quadra de ataque:**
 - **Segura a bola com uma ou duas mão, ou**
 - **Coloca a bola sobre suas pernas.**

Art. 30 Bola retornada a quadra de defesa

30.1 Definição

30.1.2 a bola retornou ilegalmente a quadra de defesa quando um jogador da equipe com o controle de uma bola viva é:

- O último a tocar na bola em sua quadra de ataque, depois que aquele jogador ou um companheiro de equipe é o primeiro a tocar na bola em sua quadra de defesa.
- É o **último** a tocar na bola em sua quadra de defesa, depois que a bola toca na quadra de ataque, e este jogador ou companheiro de equipe é o primeiro a tocar na bola em sua quadra de defesa.

Esta restrição se aplica a **todas** as situações da quadra de ataque de uma equipe, incluindo as reposições de bola.

Entretanto, não se aplica para um jogador que estabelece um novo controle de bola de equipe como resultado da interceptação de um passe vindo de um adversário, quando ele está próximo à linha central, e suas mãos estão fora das rodas, e ele não consegue parar sua cadeira de rodas que está em movimento antes de retornar para sua quadra de defesa.

Art. 31 Levantando e levantando as rodas traseiras do chão

31.1 Definição – Levantar

31.4.1 Levantar é o ato do jogador que levanta ambas as nádegas e elas não mais estão em contato com a **plataforma do acento da cadeira de rodas ou a almofada quanto ela é utilizada** na cadeira de rodas para obter uma vantagem ilícita.

Um jogador não deverá levantar de sua cadeira de rodas para arremessar, disputar um rebote ou passar a bola ou tentar bloquear um arremesso ou um passe de um adversário ou **tentar receber um passe de um companheiro de equipe.**

31.1.2 Penalidade

Uma **falta técnica** será marcada contra o jogador.

31.5 Definição – Levantando as rodas traseiras do chão

31.5.1 Geralmente acontece quando um jogador, quando amarrado de forma firme em sua cadeira de rodas, e com ambas as mãos fora das rodas traseiras levanta ambas as rodas traseiras ao mesmo tempo e:

- Tenta recuperar uma bola a sua frente no chão
- Faz contato com outro jogador, seja da sua equipe ou adversário
- Levanta sua cadeira de rodas para arremessar, disputar um rebote, passa a bola ou tenta bloquear um arremesso ou um passe de um adversário **ou tenta receber um passe de um companheiro de equipe**
- Pula lateralmente com sua cadeira de rodas – para fugir de um bloqueio
- Está disputando uma bola ao alto no início do primeiro período.

31.2.2 É legal levantar ambas as rodas traseiras do chão quando o jogador está segurando uma ou ambas as rodas traseiras com uma ou ambas as mãos.

31.2.3 Será uma falta técnica ou uma falta pessoal ou uma violação toda vez que um jogador com a bola, ou que estiver tentando recuperar a bola,

levantar ambas as rodas traseiras do chão, quando ambas as mãos não estiverem em contato com as rodas traseiras.

31.3 Penalidade

31.3.1 Uma falta técnica será marcada contra o jogador que levantar ambas as rodas traseiras do chão quando ambas as suas mãos estiverem fora das rodas traseiras quando ele:

- Tenta arremessar, disputar um rebote, passar a bola ou tenta bloquear um arremesso ou um passe de um adversário ou tenta receber um passe de um companheiro de equipe.
- Está disputando uma bola ao alto no início do primeiro período.
- Pula lateralmente com sua cadeira de rodas – para fugir de um bloqueio

31.3.2 Uma falta pessoal será marcada contra um jogador que levantar ambas as rodas traseiras do chão, com ambas as mãos fora das suas rodas traseiras, quando ele fizer contato com um adversário e no julgamento do oficial este contato cause desvantagem para o adversário.

Neste caso o ato de levantar as rodas traseiras do chão que segue o contato, é geralmente o resultado do contato e deve ser considerado secundário e deve ser ignorado.

31.3.3 Uma violação será marcada contra um jogador, quando suas rodas traseiras levantarem do chão em decorrência do jogador ter estar se inclinando para frente para recuperar uma bola do solo, com as duas mãos fora das rodas traseiras, tendo ocorrido ou não contato com outro jogador.

31.4 Definição – Tilting (inclin lateralmente)

Inclin lateralmente uma ação iniciada por um jogador que, com uma ou ambas as mãos fora de suas rodas, levanta **uma de suas rodas traseiras e uma das rodinhas dianteiras** do chão enquanto arremessando, defendendo, recebendo ou tentando interceptar um passe, disputando um rebote ou disputando uma bola ao alto. Inclin lateralmente (tilting) é legal.

Art. 36 Falta antidesportiva

36.1 Definição

36.1.1 Uma falta antidesportiva é uma falta de contato de jogador que no julgamento do oficial não é uma tentativa legítima para jogar diretamente a bola dentro do espírito e da intenção das regras.

36.1.2 Uma falta antidesportiva deve ser interpretada de forma consistente durante toda a partida.

36.1.3 O oficial deve julgar somente a ação.

36.1.4 Para julgar se a falta é antidesportiva, os oficiais devem aplicar os seguintes princípios:

- Se o jogador não estiver tendo a intenção de jogar a bola e o contato ocorre, então é uma falta antidesportiva.

- Se um jogador, num esforço para recuperar uma bola, causa contato excessivo (falta dura), então o contato deverá ser julgado como sendo antidesportivo.
- **Se um jogador fizer contato com um adversário por trás ou lateralmente em uma tentativa de parar um contra ataque, e não houver nenhum adversário entre o atacante e a cesta adversária, então o contato deverá ser julgado como antidesportivo.**
- Se um jogador cometer uma falta enquanto estiver fazendo um esforço legítimo para jogar a bola (jogada normal), **não** é uma falta antidesportiva.

36.2 Penalidade

36.2.1 Uma falta antidesportiva será marcada contra o jogador ofensor.

36.2.2 Lance (s) livre (s) será (ão) concedido (s) ao jogador que recebeu a falta seguido de:

- Uma reposição na linha central estendida, do lado oposto da mesa de controle.
- Uma bola ao alto no círculo central se ocorrer antes do início do primeiro período.

O número de lances livres é como segue:

- Se a falta é cometida em um jogador que não está no ato do arremesso: dois (2) lances livres serão concedidos.
- Se a falta for cometida num jogador que está no ato do arremesso para a cesta, se convertida a cesta deverá contar, e um (1) lance livre será concedido.
- Se a falta for cometida num jogador no ato do arremesso que não conseguir marcar:
 - Dois (2) ou três (3) lances livres serão concedidos

36.2.3 Um jogador será desqualificado quando ele for penalizado com duas (2) faltas antidesportiva.

36.2.4 Se um jogador for desqualificado sob o Art. 36.2.3, a falta antidesportiva será a única falta a ser penalizada e nenhuma penalidade adicional pela desqualificação será administrada.

Artigo 37 – Falta desqualificante

37.1 Definição

37.1.3 Todo equipamento sob o Artigo 3.1 será submetido a uma conferência antes do início do torneio, geralmente durante o treino de Classificação de cada equipe. O equipamento será verificado e corrigido por um Comissário de Jogo e será assinado em concordância com o dirigente da equipe ou técnico.

Alterar uma cadeira de rodas em desacordo com as regras, depois que a conferência de cadeiras foi administrada, é considerado como sendo um comportamento antidesportivo flagrante. O árbitro pode conduzir conferências de cadeiras de rodas **dirigidas** durante uma partida. Qualquer equipamento descoberto fora das especificações durante esta **conferência** conduzida pelo árbitro será removido da partida, O jogador é responsável pelo seu equipamento e

qualquer modificação será considerada como sendo um ato deliberado para ganhar uma vantagem ilícita. Ao jogador será marcada uma falta desqualificante.

Art. 38 Falta técnica

38.3 Definição

38.3.1 Uma falta técnica é uma falta **sem contato ou uma falta de natureza comportamental incluindo, mas não limitada a:**

- Desrespeitar avisos dos oficiais.
- Tocar os oficiais de forma desrespeitosa, assim como o comissário, se presente, o classificador, os oficiais de mesa ou os acompanhantes de equipe.
- Se dirigir de forma desrespeitosa com os oficiais, com o comissário se presente, com o classificador, com os oficiais de mesa ou adversários.
- Usar linguagem ou gestos que ofendam ou incitem os telespectadores.
- Provocar ou obstruir visão de um adversário abanando suas mãos, próxima de seus olhos.
- **Balançar os cotovelos excessivamente.**
- Retardar a partida tocando a bola deliberadamente depois que ela passar pela cesta ou tentar impedir que uma reposição seja realizada prontamente.
- Cair para simular uma falta.
- **Sair da quadra por qualquer razão sem autorização.**
- Levantar da cadeira de rodas para ganhar uma vantagem ilícita.
- Levantar ambas as rodas traseiras do chão para ganhar uma vantagem ilícita.
- Levantar os pés do apóia-pés para ganhar uma vantagem ilícita.
- Usar qualquer parte do(s) membro(s) inferior (es) para ganhar uma vantagem ou conduzir a cadeira de rodas.

Final do resumo das alterações de regras 2008