



Regras oficiais de basquetebol em cadeiras de rodas 2008

Como aprovado pelo
Conselho Executivo da IWBF



Estas regras para o basquetebol em cadeira de rodas jogado sob a jurisdição da Federação internacional de Basquetebol em Cadeira de Rodas (IWBF) foram elaboradas como resultado de anos de experiência no campo de basquetebol em cadeira de rodas. Elas são baseadas nas regras elaboradas pela Federação Internacional de Basquetebol (FIBA).

Nestas Regras Oficiais de Basquetebol em Cadeira de Rodas, toda referência feita a jogador, técnico, oficial, etc. no sexo masculino também se aplica ao sexo feminino. Deve ser entendido que isto é feito apenas por razões práticas.

REGRA UM – O JOGO

Art. 1 Definições

1.1 O Jogo de Basquetebol em Cadeiras de Rodas

Basquetebol em cadeiras de rodas é jogado por duas (2) equipes de cinco (5) jogadores cada. O objetivo de cada equipe é marcar pontos na cesta de seus adversários e impedir que a outra equipe marque pontos.

Basquetebol em cadeiras de rodas é controlado por oficiais de quadra e mesa, um comissário e um classificador.

1.2 Cesta: própria/adversários

A cesta que é atacada pela equipe é a cesta de seus adversários e a cesta que é defendida pela equipe é a sua própria cesta.

1.3 Ganhador da partida

A equipe que marcar o maior número de pontos no final do tempo de jogo será a ganhadora.



REGRA DOIS - QUADRA E EQUIPAMENTOS

Art. 2 Quadra

2.1 Quadra de jogo

A quadra de jogo será plana, de superfície dura e livre de obstruções (Diagrama 1) com dimensões de vinte e oito (28) m em comprimento por quinze (15) m de largura medida a partir da borda interna da linha limítrofe.

2.2 Linhas

Todas as linhas serão traçadas na cor branca, com cinco (5) cm de largura e claramente visível.

2.2.1 Linha limítrofe

A quadra de jogo será limitada pela linha limítrofe, que é composta pelas linhas finais (nos lados mais curtos da quadra) e pelas linhas laterais (nos lados longos). Estas linhas não são parte da quadra de jogo.

Qualquer obstrução, incluindo os membros do banco da equipe, deve estar a pelo menos dois (2) m da quadra de jogo.

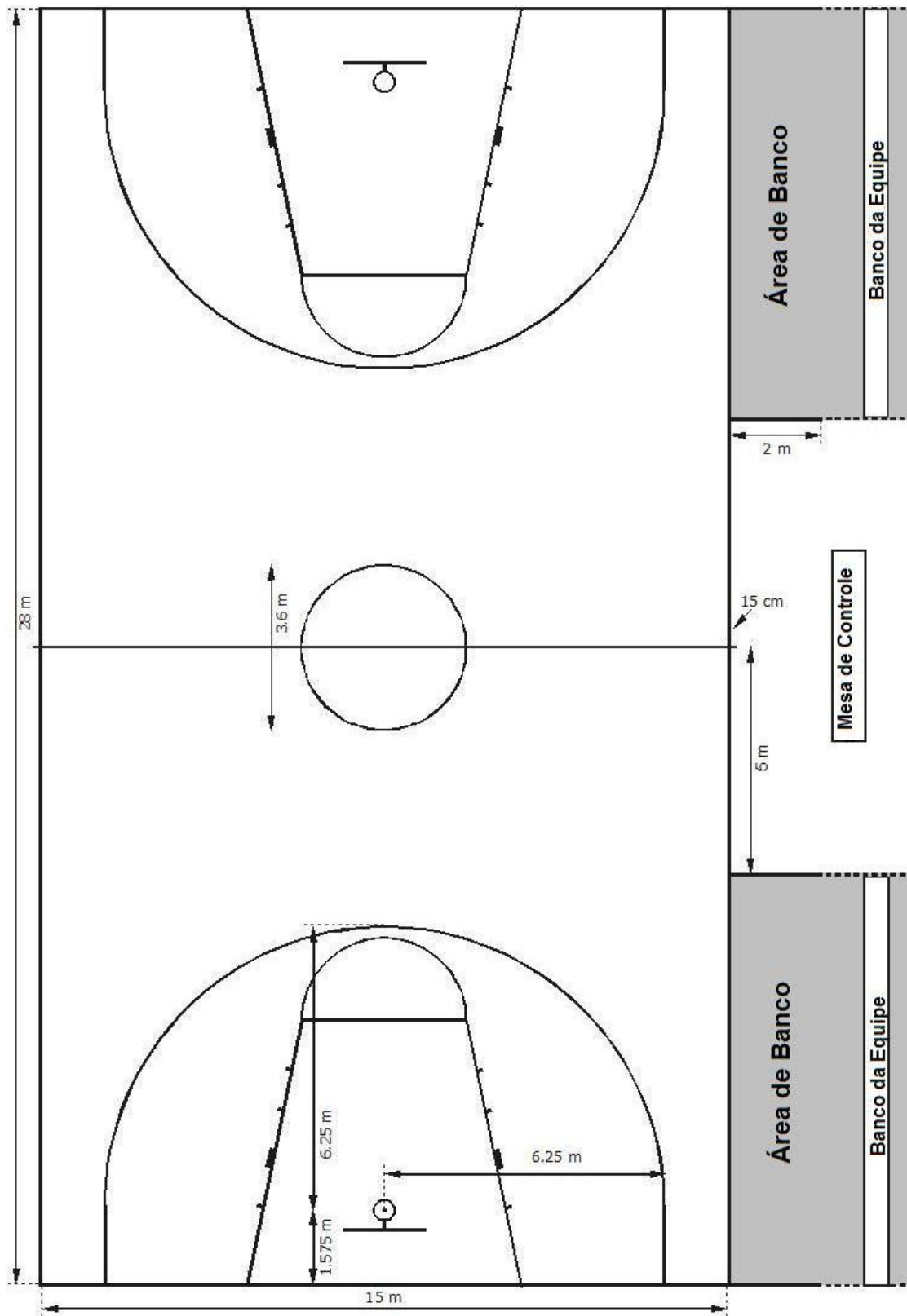


Diagrama 1 Quadra de jogo



2.2.2 **Linha central, círculo central e semicírculos**

A linha central será marcada paralela às linhas finais, no ponto médio das linhas laterais. Ela se estenderá quinze (15) cm além de cada linha lateral.

O círculo central será marcado no centro da quadra de jogo e terá um raio de 1,80 m medido até a borda externa da circunferência. Se a parte interna da circunferência for pintada, ela será da mesma cor das áreas restritivas.

Os semicírculos serão marcados na quadra de jogo com um raio de 1.80 m medido até a borda externa da circunferência e com o centro no ponto médio das linhas de lance livre (Diagrama 2).

2.2.3 **Linhas de lance livre e áreas restritivas**

Uma linha de lance-livre será traçada paralela a cada linha final. Terá sua margem mais distante a 5,80m da margem interna da linha final, terá 3,60m de comprimento. Seu ponto médio deverá estar na linha imaginária que liga os pontos médios das duas linhas finais.

As áreas restritivas são áreas marcadas no piso da quadra limitadas pelas linhas finais, linhas de lance-livre e pelas linhas que partem das linhas finais, com suas margens externas a 3 metros dos pontos médios das mesmas e terminam nas margens externas da linha de lance-livre. Estas linhas, excluindo as linhas finais, são parte da área restritiva. A parte interna das áreas restritivas pode ser pintada, mas tem que ser da mesma cor que o círculo central.

Espaços de rebote ao longo das áreas restritivas, reservadas aos jogadores durante os lances livres, serão marcados como no Diagrama 2.

2.2.4 **Área de cesta de três pontos**

A área de cesta de três pontos de uma equipe (Diagrama 1 e Diagrama 3) é toda a área da quadra de jogo, exceto a área próxima à cesta da equipe adversária, limitada por e incluindo:

- Duas linhas paralelas, perpendiculares à linha de fundo, com as bordas externas a 6,25 m do ponto na quadra diretamente perpendicular ao centro exato da cesta dos adversários. À distância deste ponto da borda interna do ponto médio da linha final é 1,575 m.
- Um semicírculo com raio de 6.25 m medido a partir da borda externa do centro (que é o mesmo ponto definido acima) que se encontra com as linhas paralelas.

2.2.5 **Áreas de banco das equipes**

A área de banco das equipes (Diagrama 1) será marcada fora da quadra de jogo, do mesmo lado da mesa de controle e dos bancos das equipes.

Cada área será limitada por uma linha prolongada a partir da linha final, com pelo menos dois (2) m de comprimento, e por outra linha, também com pelo menos dois metros de comprimento, traçada a cinco (5) m da linha central e perpendicular à linha lateral.

Deve haver sete (7) cadeiras disponíveis em cada área de banco de equipe para os técnicos e acompanhantes de equipe. Todos os jogadores usarão

suas cadeiras de rodas na área de banco. Todas as outras pessoas deverão estar a dois (2) m atrás da área de banco da equipe.

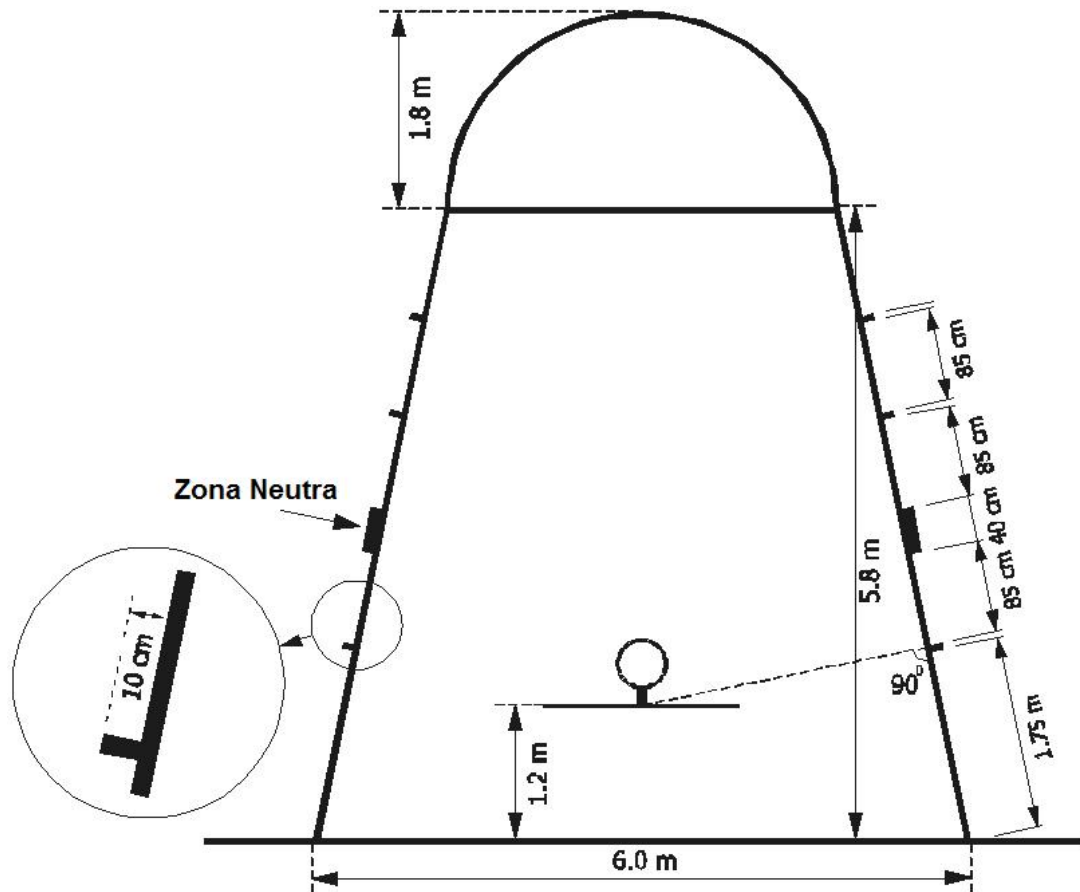


Diagrama 2 Área restritiva

A linha de três pontos não faz parte da área de cesta de três pontos

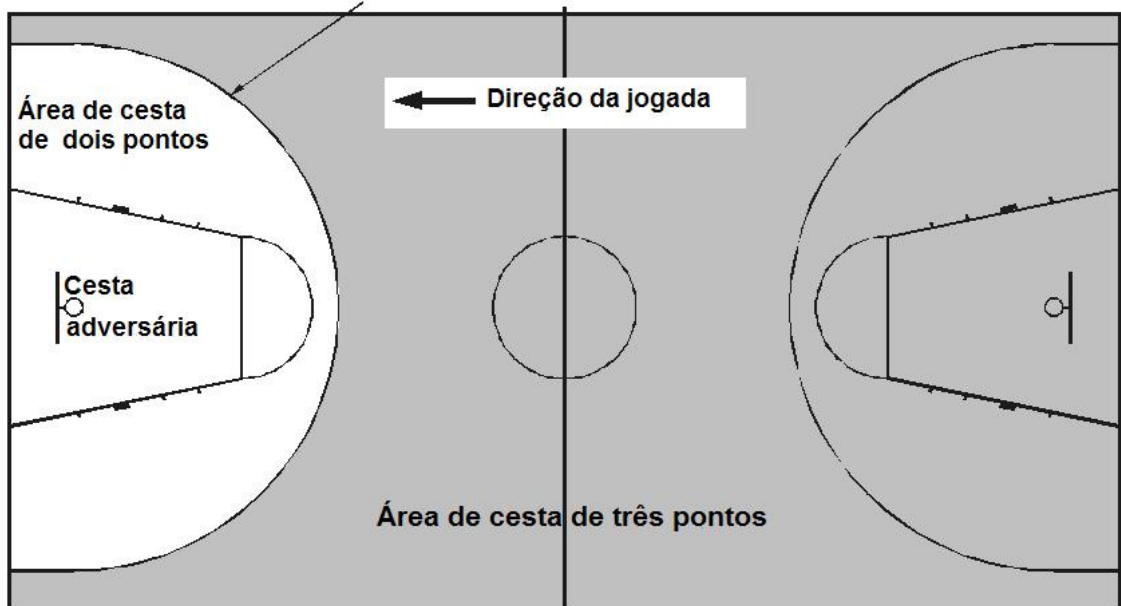
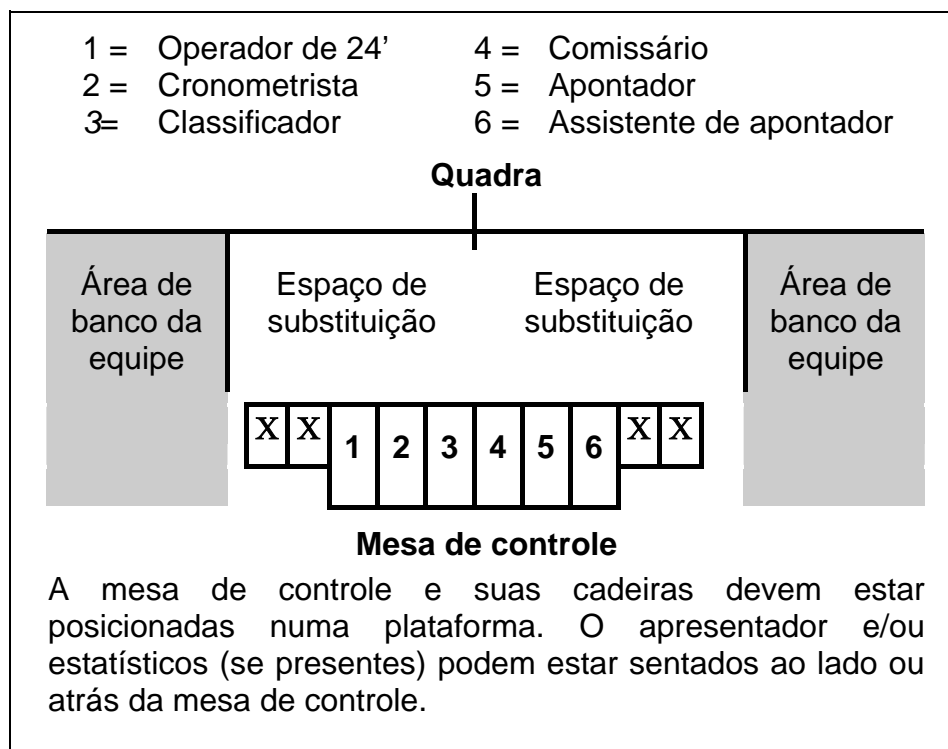


Diagrama 3 Área de cesta de dois pontos/três pontos**2.3 Posicionamento da mesa de controle e espaço para substituição (Diagrama)****Diagrama 4 Mesa de controle e espaço para substituição****Art. 3 Equipamento**

O seguinte equipamento é exigido:

- Suportes de tabelas que terão:
 - Tabelas
 - Cestas com aros (retráteis) e redes
 - Estruturas de suporte de tabelas incluindo o acolchoamento
- Bolas de basquetebol
- Cronômetro de jogo
- Placar
- Dispositivos de vinte e quatro segundos
- Cronômetro ou dispositivo (visível) de acordo com as regras (não o cronômetro de jogo) para marcar o tempo dos tempos debitados
- Dois (2) sinais distintos, separados e muito altos.
- Súmula
- Marcadores de faltas de jogadores
- Marcadores de faltas de equipes
- Indicador do processo de posse alternada
- Piso de jogo
- Quadra de jogo
- Iluminação adequada



Para uma descrição mais detalhada do equipamento de basquetebol ver o Apêndice de Equipamentos de Basquetebol

3.1 Cadeiras de rodas

3.1.1 Uma atenção especial deve ser dada à cadeira de rodas, pois ela é considerada como sendo parte do jogador. Contravenção às seguintes regras resultará no banimento da cadeira de rodas da partida.

3.1.2 O apoio dos pés, ou quando aplicável, a barra protetora horizontal na frente/lados da cadeira de rodas, não deve estar acima de 11 cm do chão no seu ponto mais adiante e por toda sua extensão. Esta barra pode ser reta ou levemente curvada, mas não deve ser pontiaguda. Esta medição deve ser feita com a(s) rodinha(s) da frente em sua posição de rolamento para frente.

3.1.3 A parte de baixo dos apoia pés deve ser desenhado de forma a prevenir danos à superfície de jogo. Uma barra de rolamento pode ser acoplada na parte de baixo do apoia pés para proteção do piso e uma rodinha anti-rolamento na parte traseira da cadeira de rodas por razões de segurança são permitidos.

3.1.4 Um ou dois dispositivos anti-rolamento utilizando não mais que um total de duas rodinhas pequenas presas tanto no quadro quanto eixo traseiro, localizada na traseira da cadeira de rodas, rodinhas que freqüentemente ou até continuamente toquem o chão, podem ser adicionadas à cadeira de rodas. A distância entre as rodinhas deve ser limitada a distância entre a parte de dentro das duas rodas. Quando um jogador estiver sentado na cadeira de rodas em sua posição de rolamento para frente, a distância máxima permitida entre a parte de baixo da(s) rodinha(s) e a superfície de jogo é 2 cm. A(s) rodinha(s) anti-rolamento não devem se estender além do plano vertical que toca os pontos mais atrás das rodas de trás. Este alinhamento deve ser julgado com a cadeira de rodas em sua posição de rolamento para frente.

Nota: Dentro do foco deste parágrafo, rodinha anti-rolamento não é uma roda.

3.1.5 A altura máxima do acento até a parte de cima da almofada, quando a almofada é usada, ou à parte de cima da plataforma do acento, quando a almofada não é usada não pode exceder:

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

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

3.1.6 A cadeira de rodas pode ter três ou quatro rodas – i.e. duas rodas grandes atrás e uma ou duas rodas pequenas na frente da cadeira. As rodas grandes, incluindo os pneus, podem ter um diâmetro máximo de 69 cm. No caso de uma cadeira de rodas de três rodas, a roda menor deve estar



localizada no centro e dentro da barra horizontal na frente da cadeira de rodas. Uma outra roda pequena pode ser adicionada à roda pequena na frente e no centro da cadeira de rodas.

- 3.1.7 Deve haver um aro de impulsão em cada cadeira de rodas.
- 3.1.8 Nenhum sistema de direcionamento, marchas ou freios são permitidos na cadeira de rodas.
- 3.1.9 Nenhuma rodinha ou pneu que marque o chão é permitido. Exceções podem ser feitas quando for demonstrado que as marcas podem ser facilmente removidas.
- 3.1.10 Apoios de braços ou outros suportes para membros superiores que estiverem presos à cadeira de rodas não devem se projetar além da linha das pernas do jogador ou do seu tronco em sua posição sentada natural.
- 3.1.11 A barra horizontal localizada na parte de trás do encosto da cadeira de rodas deve ser acolchoada com uma espessura mínima de 1,5cm (15mm). Deve ser flexível suficiente para permitir uma variação de no máximo dois terços de sua espessura original e no mínimo metade. Isto quer dizer que a variação não pode ser maior que 50% de sua espessura original. O acolchoamento serve para prevenir lesões aos joelhos dos outros jogadores.

Nota 1: Durante a partida é possível ter um problema com a cadeira de rodas que torne a cadeira de rodas não mais funcional ou se tornar não segura. O árbitro irá parar a partida num momento apropriado para permitir que o jogador faça o conserto. Se o conserto não puder ser completado dentro de cinquenta 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 árbitro deve ter uma atenção especial para a necessidade de parar o jogo para proteger o jogador quando ele determinar o momento correto para parar o jogo.

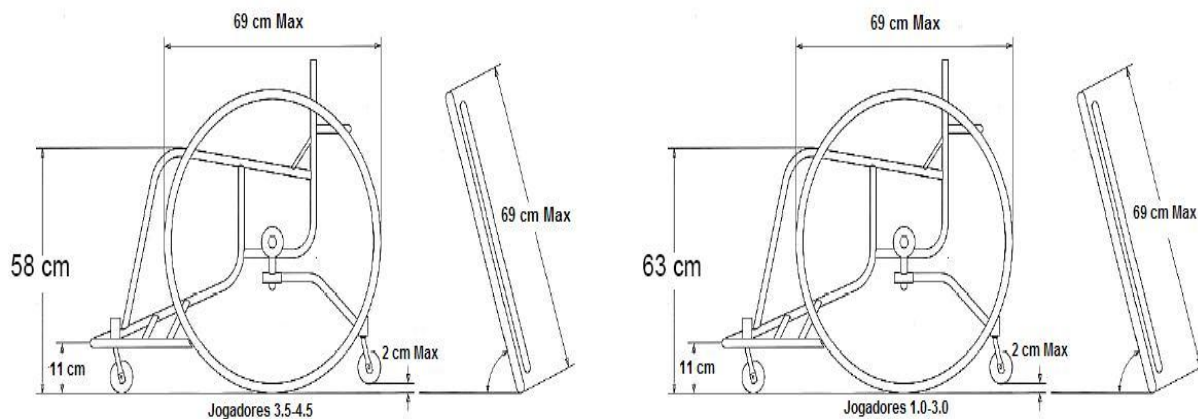


Diagrama 5 Dimensões da Cadeira de Rodas



REGRA TRÊS - EQUIPES

Art. 4 Equipas

4.1 Definição

4.1.1 Estar apto a jogar é ter autorização para jogar por uma equipe, como estipulado nos regulamentos do comitê organizador da competição, incluindo os limites de idade também são levados em consideração.

4.1.2 Um membro de equipe tem o direito de jogar quando seu nome tenha sido inscrito na súmula de jogo antes do início do jogo e desde que ele não tenha sido desqualificado ou tenha cometido (5) cinco faltas.

4.1.3 Durante o tempo de jogo, um membro da equipe é:

- Um jogador quando ele está na quadra e tem o direito de jogar.
- Um substituto quando ele não está na quadra, mas tem o direito de jogar.
- Um jogador excluído quando ele tenha cometido cinco (5) faltas e não tem mais o direito de jogar.

4.1.4 Durante o intervalo de jogo todos os membros de equipe que tem direito a jogar são considerados jogadores.

4.2 Regra

4.2.1 Cada equipe será composta por:

- Não mais que doze (12) membros de equipe aptos a jogar, incluindo um capitão.
- Um técnico e, se a equipe desejar, um assistente técnico.
- No máximo cinco (5) acompanhantes de equipe que poderão sentar no banco, com responsabilidades especiais, como dirigente, médico, fisioterapeuta, estatístico, intérprete, etc.

4.2.2 Cinco (5) jogadores de cada equipe podem estar na quadra durante o tempo de jogo e podem ser substituídos.

4.2.3 Um substituto torna-se jogador e um jogador torna-se substituto quando:

- O oficial autoriza o substituto a entrar na quadra de jogo.
- Durante um tempo debitado ou intervalo de jogo, um substituto, peça uma substituição ao apontador.

4.3 Uniformes

4.3.1 O uniforme de cada membro da equipe será composto por:

- Camisetas da mesma cor dominante na frente e atrás.

Todos os jogadores devem usar suas camisetas por dentro dos shorts. 'Macaquinhos' são permitidos.



- Camisetas, independente do estilo, podem ser usadas por baixo das camisetas de jogo. A camiseta deve ser da mesma cor dominante da camiseta de jogo.
- Calções da mesma cor dominante, na frente e atrás, mas não necessariamente da mesma cor que as camisetas.
- Roupas de baixo que se estendem além dos calções podem ser usadas desde que tenham a mesma cor dos calções.

4.3.2 Cada membro de equipe usará uma camiseta numerada na frente e atrás com números lisos, de cor sólida, que contraste com a cor da camiseta.

Os números serão claramente visíveis e:

- Aqueles atrás deverão ter pelo menos vinte (20) cm de altura.
- Aqueles na frente deverão ter no mínimo dez (10) cm de altura.
- Os números não deverão ter menos que dois (2) cm de largura.
- As equipes deverão utilizar números de quatro (4) a quinze (15). Federações Nacionais tem autoridade para aprovar, para suas competições, qualquer outro número, com no máximo dois (2) dígitos.
- Jogadores da mesma equipe não deverão usar o mesmo número.
- Qualquer propaganda ou logomarca deve estar a pelo menos cinco (5) cm dos números.

4.3.3 A equipe deve ter pelo menos dois jogos de uniformes e:

- A primeira equipe citada no programa (equipe da casa) usará camisetas de cor branca.
- A Segunda equipe no programa (equipe visitante) usará camisetas de cores escuras.
- Mas, se ambas equipes concordarem, elas podem trocar as cores de suas camisetas.

4.3.4 Jogar descalço não é permitido.

4.4 Outros equipamentos

4.4.1 Todo equipamento usado por jogadores tem que ser apropriado para a partida. Qualquer equipamento que seja projetado para aumentar a altura ou desempenho dos jogadores ou dê uma vantagem ilícita de qualquer forma não é permitido.

4.4.2 Jogadores não poderão usar equipamento (objetos) que possam causar lesões a outros jogadores.

- Os seguintes **não são** permitidos:
 - Protetores de dedo, mão, punho, cotovelo ou antebraço, gessos ou aparelhos feitos de couro, plástico, plástico flexível (leve), metal ou qualquer outra substância dura, mesmo que coberta por leve acolchoamento.
 - Equipamentos que possam causar cortes ou ferimentos (unhas devem ser cortadas rentes).
 - Enfeites e acessórios para a cabeça e jóias.
- Os seguintes são permitidos:



- Equipamento protetor para ombro, braço, coxa ou perna, desde que o material seja protegido para não causar lesões aos demais jogadores.
- Joelheiras, se devidamente cobertas.
- Protetor para nariz quebrado, mesmo sendo feito de material duro.
- Óculos desde que não exponham os demais jogadores a perigo.
- Bandanas, com no máximo 5 cm de largura, feita de material não abrasivo, tecido de uma única cor, plástico flexível ou borracha.

4.4.3 Qualquer outro objeto ou equipamento não mencionado especificamente neste artigo deve primeiro ser aprovado pela Comissão Técnica da IWBF.

Art. 5 Jogadores: Lesão

5.1 No caso de lesão de jogadores, os oficiais podem parar o jogo.

5.2 Se a bola estiver viva quando a lesão ocorrer, o oficial não deve soar seu apito até que a jogada seja completada, isto é, a equipe em controle da bola faça um arremesso à cesta, perca o controle da bola, interrompa a jogada, ou a bola se torne morta. Mas, quando necessário, para proteger um jogador lesionado, os oficiais podem parar o jogo imediatamente.

5.3 Se o jogador machucado não puder jogar imediatamente (dentro de aproximadamente 15 segundos) ou, se ele receber atendimento, ele deve ser substituído a menos que a equipe tiver que continuar com menos que cinco (5) jogadores na quadra de jogo.

5.4 Técnicos, assistentes técnicos, substitutos, jogadores excluídos e acompanhantes de equipe podem entrar na quadra de jogo, com a permissão de um oficial, para atender o jogador contundido antes que ele seja substituído.

5.5 Um médico pode entrar na quadra sem a permissão do oficial, se no julgamento do médico, o jogador lesionado necessitar de atendimento imediato.

5.6 Durante a partida, qualquer jogador sangrando ou com machucados abertos devem ser substituídos. Ele poderá retornar a quadra depois que o sangramento seja estancado e o local da lesão aberta tenha sido completamente coberto.

Se o jogador lesionado ou sangrando se recuperar durante tempo debitado pedido por qualquer equipe, aquele jogador pode continuar a jogar.

5.7 Jogadores que tenham sido designados pelo técnico para iniciar o jogo podem ser substituídos no caso de uma lesão. Neste caso, os adversários também podem substituir o mesmo número de jogadores, se quiserem.

Art. 6 Capitão: Deveres e poderes

6.1 O capitão (CAP) é um jogador designado pelo técnico que representa sua equipe em quadra. Ele pode se comunicar com os oficiais durante a partida para obter informações. Esta comunicação será feita de maneira cortês e somente quando a bola estiver morta e o cronômetro parado.



6.2 O capitão deverá, no final da partida, informar imediatamente o árbitro se sua equipe irá protestar contra o resultado da partida assinando a súmula no espaço marcado 'Assinatura do Capitão em caso de protesto'.

Art. 7 Técnicos: Deveres e poderes

7.1 Pelo menos 20 minutos antes do horário que a partida está marcada para começar, cada técnico ou seu representante fornecerá ao anotador a lista com os nomes e números correspondentes dos membros da equipe aptos a jogar na partida, assim como os nomes do capitão da equipe, do técnico e do assistente técnico. Todos os membros da equipe que tiverem seus nomes inscritos na súmula podem jogar, mesmo que eles cheguem depois do início da partida.

7.2 Pelo menos 10 minutos antes da partida, ambos os técnicos confirmarão sua aprovação com os nomes e números correspondentes dos membros de suas equipes e dos técnicos anotados assinando a súmula. Ao mesmo tempo, eles deverão indicar cinco (5) jogadores que iniciarão a partida. O técnico da equipe 'A' será o primeiro a providenciar esta informação.

7.3 Os técnicos e assistentes técnicos (assim como os substitutos, jogadores excluídos e acompanhantes de equipe) são as únicas pessoas que podem permanecer na área de banco da equipe, a menos que as regras prevejam de outra forma.

7.4 O técnico e o assistente técnico podem ir até a mesa de controle durante a partida para obter informações estatísticas somente quando a bola estiver morta e o cronômetro de jogo parado.

7.5 Somente o técnico pode ficar em pé durante a partida. Ele pode se dirigir aos jogadores durante a partida, desde que ele fique dentro da sua área de banco.

7.6 Se houver um assistente técnico seu nome deve ser inscrito na súmula antes do início da partida (sua assinatura não é necessária). Ele assumirá os deveres e poderes do técnico se, por qualquer motivo, o técnico não puder continuar.

7.7 Quando o capitão deixar a quadra, o técnico deverá informar ao oficial o número do jogador que atuará como capitão na quadra.

7.8 O capitão atuará como técnico se não houver um técnico, ou se o técnico não puder continuar e não houver um assistente técnico inscrito na súmula (ou mais adiante não possa continuar). Se o capitão tiver que deixar a quadra de jogo por qualquer motivo válido, ele pode continuar a atuar como técnico. Mas, se ele deixar a quadra depois de uma falta desqualificante, ou estiver impossibilitado de atuar como técnico em virtude de uma lesão, seu substituto como capitão o substituirá como técnico.

7.9 O técnico definirá qual o jogador que tentará os lances livres quando o arremessador não for determinado pelas regras.



REGRA QUATRO – REGULAMENTO DE JOGO

Art. 8 Tempo de jogo, placar empatado e períodos extras

- 8.1** Uma partida consistirá de quatro (4) períodos de dez (10) minutos.
- 8.2** Haverá intervalos de dois (2) minutos entre o primeiro e o segundo períodos (primeiro tempo), entre o terceiro e o quarto período (segundo tempo) e antes de cada período extra.
- 8.3** Haverá um intervalo de meio-tempo de quinze (15) minutos.
- 8.4** Haverá um intervalo de jogo de vinte (20) minutos antes do horário previsto para iniciar o jogo.
- 8.5** Um intervalo de jogo começa:
- Vinte (20) minutos antes do horário marcado para o jogo começar.
 - Quando soar o sinal do cronômetro indicando o final do período.
- 8.6** Um intervalo de jogo termina:
- No início do primeiro período quando a bola for legalmente tocada por um jogador envolvido na bola ao alto.
 - No início dos outros períodos quando a bola toca ou é tocada legalmente por um jogador na quadra em uma reposição.
- 8.7** Se o placar estiver empatado no final do tempo de jogo no quarto período, a partida continuará com quantos tempos extras de cinco (5) minutos forem necessários para desempatar.
- 8.8** Se uma falta for cometida junta ou imediatamente antes de soar o sinal do cronômetro para indicar o final do tempo de jogo, qualquer lance livre deve ser tentado antes do final do tempo de jogo.
- 8.9** Se um período extra é necessário como resultado deste(s) lance(s) livre(s) então todas as faltas cometidas depois do final do tempo de jogo serão consideradas como tendo ocorrido durante o intervalo de jogo e o(s) lance(s) livre(s) serão administrados antes do início do período extra.

Art. 9 Início e fim de um período ou do jogo

- 9.1** O primeiro período começa quando a bola é legalmente tocada por um jogador envolvido na bola ao alto.
- 9.2** Todos os outros períodos começam quando a bola toca ou é legalmente tocada por um jogador em quadra depois da reposição.
- 9.3** O jogo não pode começar se uma das equipes não estiver em quadra com cinco (5) jogadores prontos para jogar.



- 9.4** Para todas as partidas, a primeira equipe indicada no programa (equipe da casa) terá como sua cesta e banco de equipe aquele localizado a esquerda da mesa de controle, de frente para a quadra.
Mas, se ambas as equipes envolvidas concordarem, eles podem trocar os bancos das equipes e/ou as cestas.
- 9.5** Antes do primeiro e terceiro períodos, as equipes podem se aquecer na metade da quadra onde está localizada a sua cesta.
- 9.6** As equipes deverão trocar de cestas para o segundo meio tempo.
- 9.7** Em todos os períodos extras as equipes continuarão atacando nas mesmas cestas que no quarto período.
- 9.8** Um período, período extra ou o jogo terminará quando o sinal do cronômetro soar no final do tempo de jogo.

Art. 10 Status da bola

- 10.1** A bola pode estar viva ou morta.
- 10.2** A bola se torna **viva** quando:
- Durante uma bola-ao-alto, ela é legalmente tocada por um jogador envolvido.
 - Durante um lance-livre, um oficial põe a bola à disposição do arremessador de lance-livre.
 - Durante uma reposição de bola, a bola está à disposição do jogador que irá efetuar a reposição.
- 10.3** A bola se torna **morta** quando:
- Qualquer lance livre ou cesta de campo é convertido.
 - Um oficial soa seu apito enquanto a bola está viva.
 - Está claro que a bola não vai entrar na cesta em um lance livre que será seguido por:
 - Outro(s) lance(s) livre(s).
 - Outra penalidade (lance(s) livre(s) e/ou reposição).
 - O sinal do cronômetro de jogo soa para o final de um período.
 - O sinal do dispositivo de vinte e quatro segundos soa enquanto a equipe tem o controle da bola.
 - A bola está no ar para a cesta e é tocada por um jogador de qualquer equipe depois que:
 - Um oficial soa seu apito.
 - O sinal do cronômetro de jogo soa para o final de um período.
 - Soa o sinal do dispositivo de vinte e quatro segundos.
- 10.4** A bola **não** se torna **morta** e a cesta vale se convertida quando:
- A bola está em vôo em um arremesso para a cesta e:
 - Um oficial soa seu apito.
 - O sinal do cronômetro de jogo soa para o final de um período.
 - Soa o sinal do dispositivo de vinte e quatro segundos.



- A bola está em vôle em um lance livre quando o oficial soa seu apito para qualquer infração das regras que não a do arremessador de lance livre.
- Um jogador comete uma falta em um adversário enquanto este **adversário tem o controle da bola** em um ato de arremesso para uma cesta de campo e termina seu arremesso com um movimento contínuo que havia começado antes de a falta ocorrer.

Isto não se aplica e a cesta não deverá contar se, depois que um oficial soar seu apito um ato de arremesso totalmente novo é feito. Esta previsão não se aplica e a cesta não deverá contar, se durante o movimento contínuo:

- O sinal do cronômetro de jogo soar para o final de um período.
- Soar o sinal do dispositivo de vinte e quatro segundos.
- Um ato de arremesso completamente novo é realizado.

Art. 11 Localização de um jogador e de um oficial

11.1 A localização de um **jogador** é determinada por onde ele está tocando o chão.

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. 12 Bola ao alto e processo de posse alternada

12.1 Definição

12.1.1 Uma bola ao alto ocorre quando um oficial joga a bola para cima no círculo central entre quaisquer dois adversários no início do primeiro período.

12.1.2 Uma bola presa ocorre quando um ou mais jogadores adversários têm uma ou ambas as mãos na bola de maneira que nenhum jogador possa ganhar o controle da bola sem força desnecessária.

12.2 Procedimento

12.2.1 Cada jogador envolvido na bola ao alto deverá ter sua cadeira de rodas dentro da metade do círculo central mais próxima de sua cesta, com uma das rodas próxima a linha central.

12.2.2 Companheiros de equipe não poderão ocupar posições adjacentes no círculo se um adversário quiser ocupar uma destas posições.

12.2.3 O árbitro deverá jogar a bola para cima (verticalmente) entre os saltadores, a uma altura maior que nenhum deles possa alcançar saltando.

12.2.4 A bola deverá ser tocada com a(s) mão(s) **por pelo menos** um ou ambos os saltadores **depois** que atingir seu ponto mais alto.

12.2.5 Nenhum jogador envolvido na bola ao alto poderá deixar sua posição até que a bola seja legalmente tocada.



- 12.2.6 Nenhum saltador poderá segurar a bola ou tocá-la mais que duas vezes antes que a bola toque o solo ou um dos outros jogadores não envolvidos na bola ao alto.
- 12.2.7 Se a bola não for tocada por pelo menos um dos jogadores envolvidos na bola ao alto, a bola ao alto será repetida.
- 12.2.8 Nenhuma parte do corpo ou da cadeira de rodas dos outros oito jogadores não envolvidos na bola ao alto pode estar sobre a linha do círculo (cilindro) antes que a bola tenha sido tocada.

Uma infração ao Art. 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6, e 12.2.8 é uma violação.

12.3 Situações de bola ao alto

Uma situação de bola ao alto ocorre quando:

- Uma bola presa é marcada.
- A bola vai para fora da quadra e os oficiais estão em dúvida ou discordam sobre quem foi o último a tocar na bola.
- Uma violação dupla de lance livre ocorre no último ou único lance livre.
- Uma bola viva se aloja no suporte da cesta (exceto entre lances livres).
- A bola se torna morta quando nenhuma das equipes tinha o controle da bola nem tinha o direito à posse da bola.
- Quando após o cancelamento de penalidades iguais contra ambas as equipes, não há outras penalidades remanescentes a serem administradas e nenhuma equipe tinha o controle nem tinha o direito à bola antes da primeira falta ou violação.
- Todos os períodos que não o primeiro estão para começar.

12.4 Processo de posse alternada

- 12.4.1 O processo de posse alternada é maneira de fazer a bola tornar-se viva através de uma reposição ao invés de uma bola-ao-alto.
- 12.4.2 Em todas as situações de bola ao alto as equipes alternarão a posse da bola para uma reposição no local mais próximo onde ocorreu a situação de bola ao alto.
- 12.4.3 A equipe que não obtém o controle da bola na bola-ao-alto inicial começará o processo de posse alternada.
- 12.4.4 A equipe que tem o direito à próxima bola de acordo com o processo de posse alternada ao final de qualquer período, começará o próximo período com a reposição na linha central estendida, do lado oposto da mesa de controle.
- 12.4.5 Posse alternada:
- **Começa** quando a equipe tem a bola à disposição para uma reposição.
 - **Termina** quando:
 - A bola toca ou é legalmente tocada por um jogador em quadra.
 - A equipe que está fazendo a reposição comete uma violação.



- Uma bola viva se aloja no suporte da cesta durante uma reposição.

12.4.6 A equipe que tem o direito a posse da bola será indicada pela seta do processo de posse alternada na direção da cesta dos adversários. A direção da seta é invertida imediatamente quando a reposição do processo de posse alternada terminar.

12.4.7 Uma violação por uma equipe realizando a reposição do processo de posse alternada faz a equipe perder esta reposição. A seta do processo de posse alternada será invertida imediatamente, indicando que os adversários da equipe que cometeu a violação terão o direito à reposição na próxima oportunidade pelo processo de posse alternada numa situação de bola ao alto. O jogo será reiniciado com uma reposição dos adversários da equipe que cometeu a violação, no local original da reposição.

12.4.8 Uma falta de qualquer equipe:

- Antes do início de um período que não o primeiro período, ou
- Durante a reposição pelo processo de posse alternada.
- Não faz com que a equipe que estava repondo a bola perca a reposição do processo de posse alternada.
- Se tal falta ocorrer durante a reposição inicial do período, depois que a bola já esteja à disposição do jogador, mas antes de ser tocada por um jogador em quadra, então a falta é considerada como tendo ocorrido durante o tempo de jogo do período e deve ser penalizada de acordo.

Art. 13 Como a bola é jogada

13.1 Definição

Durante a partida, a bola só pode ser jogada com as mãos e o jogador pode passar, arremessar, dar tapas, rolar ou driblar em qualquer direção, sujeito às restrições destas regras.

13.2 Regra

13.2.1 Empurrar a bola **deliberadamente** com a cadeira de rodas, chutar ou bloqueá-la com qualquer parte da perna ou dar um soco com o punho cerrado é uma violação. Mas, se a bola tocar **acidentalmente** a cadeira de rodas ou qualquer parte do membro inferior **não é** uma violação.

13.2.2 Uma infração ao Art. 13.2 é uma violação.

Art. 14 Controle da bola

14.1 O controle da equipe **começa** quando um jogador daquela equipe está com o controle da bola viva porque ele está segurando ou driblando ou tem uma bola viva a sua disposição.

14.2 O controle da equipe **continua** quando:

- Um jogador daquela equipe tem o controle de uma bola viva.
- A bola está sendo passada entre companheiros de equipe.

14.3 O controle da equipe **termina** quando:



- Um adversário ganha o controle da bola.
- A bola se torna morta.
- A bola tenha deixado a(s) mão(s) do jogador em um arremesso para uma cesta de campo ou lance livre.

14.4 É uma violação para um jogador com controle da bola ou tentando adquirir o controle da bola:

14.4.1 Tocar o solo com qualquer parte de seu corpo exceto a(s) mão(s), ou

14.4.2 Inclinar-se para frente ou para trás na cadeira de rodas, fazendo com que qualquer parte dela, que não a(s) roda(s), toque o solo.

Art. 15 Jogador no ato do arremesso

15.1 Um arremesso para uma cesta de campo ou lance livre ocorre quando a bola está na(s) mão(s) do jogador e então é jogada no ar em direção a cesta adversária.

Um tapa ocorre quando a bola é direcionada com a(s) mão(s) em direção a cesta dos adversários.

Espalmar: posicionar a(s) mão(s) de forma que a palma está quase totalmente ou parcialmente virada para cima quando se preparando para arremessar ou soltar a bola em direção à cesta adversária.

Um tapa, também é considerado um arremesso para uma cesta de campo.

15.2 O ato do arremesso:

- **Começa** quando o jogador começa o movimento contínuo, normalmente anterior a soltura da bola e, no julgamento do oficial, ele tenha começado uma tentativa de marcar espalmando, e depois arremessando ou dando um tapa na bola em direção a cesta adversária. Não é essencial que a bola deixe a(s) mão(s) do jogador.
- O braço pode ser segurado de forma que o jogador não consiga arremessar a bola, mesmo que ele esteja tentando um arremesso.
- **Termina** quando a bola tenha deixado a(s) mão(s) do jogador e o movimento contínuo do arremesso tenha sido completado (i.e. a(s) mão(s) do jogador complete seu movimento em direção ao solo, a cadeira de rodas ou, no caso de um arremesso por baixo, para a cesta).
- Um jogador tentando marcar pontos pode ter seu(s) braço(s) segurado(s) por um adversário, impedindo-o de marcar pontos, mesmo assim o jogador é considerado como estando no ato do arremesso. Neste caso não é essencial que a bola deixe a(s) mão(s) do jogador.

Não há relação entre o número legal de *impulsos* dados na cadeira de rodas e o ato do arremesso.

15.3 Um movimento contínuo no ato do arremesso:

- Começa quando o jogador segurar a bola com a(s) mão(s) e o movimento de arremesso, geralmente para cima, tenha começado.



- Pode incluir o movimento do(s) braço(s) do jogador e/ou corpo e/ou cadeira de rodas em sua tentativa para um arremesso a cesta.
- Termina se um movimento totalmente novo de arremesso é iniciado.

Art. 16 Cesta: Quando feita e qual o seu valor

16.1 Definição

- 16.1.1 Uma cesta é feita quando uma bola viva entra na cesta por cima e permanece dentro ou passa pela cesta.
- 16.1.2 A bola é considerada como estando dentro da cesta quando a menor parte da bola está dentro ou abaixo do nível do aro.

16.2 Regra

- 16.2.1 Uma cesta é creditada para a equipe que está atacando a cesta na qual a bola entrou, da seguinte maneira:
- Uma cesta de um lance livre conta (1) ponto.
 - Uma cesta da área de dois pontos conta dois (2) pontos.
 - Uma cesta da área de três pontos conta três (3) pontos.

Comentário: As duas rodas grandes devem estar dentro da área de cesta de três pontos, i.e. as duas rodas pequenas podem estar em cima ou na frente da linha da área de cesta de três pontos.

- 16.2.2 Se um jogador **acidentalmente** marcar uma cesta em sua **própria cesta**, a cesta conta dois (2) pontos e será marcada como tendo sido feita pelo capitão, em quadra, da equipe adversária.
- 16.2.3 Se um jogador **deliberadamente** marcar uma cesta em sua **própria cesta**, isto é uma violação e a cesta não contará.
- 16.2.4 Se um jogador fizer a bola inteira passar por dentro da cesta por baixo, é uma violação.

Art. 17 Reposição

17.1 Definição

- 17.1.1 Uma reposição ocorre quando a bola é passada para dentro da quadra por um jogador de fora da quadra.

17.2 Procedimento

- 17.2.1 Um oficial deve entregar ou por a bola a disposição do jogador fazendo a reposição. Ele pode também fazer um passe ou passe picado para o jogador desde que:
- 17.2.2 O oficial não esteja a mais que quatro (4) metros do jogador que vai fazer a reposição.
- 17.2.3 O jogador que vai fazer a reposição esteja no local correto designado pelo oficial.



17.2.4 O jogador fará a reposição no local mais próximo a infração, como designado pelo oficial, ou onde o jogo foi paralisado, **exceto diretamente** atrás da tabela.

17.2.5 Somente nas seguintes situações deverá a reposição subsequente a uma cesta ocorrer na linha central estendida, do lado oposto da mesa de controle:

- No início de todos os períodos que não o primeiro.
- Seguindo os lances livres resultantes de uma falta técnica, antidesportiva ou desqualificante.
- Durante os dois (2) últimos minutos do quarto período e durante os dois (2) últimos minutos do tempo extra, seguindo um tempo debitado concedido para a equipe que teria direito a uma reposição na sua quadra de defesa.

O jogador realizando a reposição de bola ficará com uma *roda traseira* de cada lado linha central estendida e poderá passar a bola para um companheiro de equipe em qualquer local da quadra de jogo.

17.2.6 Depois de uma falta pessoal cometida por um jogador da equipe com o controle de uma bola viva, ou de uma equipe que tinha o direito a uma reposição. A reposição subsequente deverá ser feita no local mais próximo da infração.

17.2.7 Sempre que a bola entrar na cesta, mas a cesta de campo ou lance livre não for válida, a reposição subsequente será feita na linha de lance livre estendida.

17.2.8 Depois da conversão de uma cesta de campo ou o último ou único lance livre:

- Qualquer jogador da equipe que não marcou os pontos fará a reposição em qualquer local na linha de fundo, onde a cesta foi marcada.
- Isto também se aplica depois que um oficial entregar a bola ou colocá-la a disposição do jogador fazendo a reposição depois de um tempo debitado ou depois de qualquer interrupção de jogo seguida de uma cesta de campo ou lance livre válido.
- O jogador fazendo a reposição pode se mover lateralmente ou para trás ou a bola pode ser passada entre companheiros de equipe na linha de fundo ou atrás dela, mas a contagem de cinco (5) segundos começa quando a bola estiver à disposição do primeiro jogador fora da quadra.

17.3 Regra

17.3.1 Um jogador fazendo uma reposição **não** poderá:

- Demorar mais que cinco (5) segundos para soltar a bola.
- Pisar na quadra enquanto tiver a bola em sua(s) mão(s).
- Fazer com que a bola toque fora da quadra, depois que ela tenha sido solta para a reposição.



- Tocar na bola na quadra antes que ela tenha tocado outro jogador.
- Fazer com que a bola entre diretamente na cesta.
- Se mover mais que um (1) metro lateralmente, nem se mover em mais que uma direção do local designado pelo oficial antes ou enquanto está soltando a bola. Ele pode, entretanto, mover-se diretamente para trás da linha o quanto as circunstâncias permitirem.

17.3.2 Outros jogadores **não** poderão:

- Ter nenhuma parte de seu corpo ou *cadeira de rodas* em cima da linha limítrofe antes que a bola tenha sido passada além da linha.
- Estar a menos de um (1) metro do jogador que vai fazer a reposição quando a área fora da quadra, livre de obstruções, tenha menos que dois metros da linha limítrofe.

17.3.3 Um jogador de ataque não pode entrar na área restritiva durante uma situação de bola fora da quadra até que a bola esteja à disposição de um jogador para a reposição. (ver Regra 26.1.1)

Uma infração ao Art. 17.3 é uma violação.

17.4 Penalidade

A bola é dada aos adversários para uma reposição no local da reposição original.

Art. 18 Tempo debitado

18.1 Definição

Um tempo debitado, é uma interrupção do jogo, pedido pelo técnico ou assistente técnico.

18.2 Regra

18.2.1 Cada tempo debitado terá duração um (1) minuto.

18.2.2 Um tempo debitado pode ser concedido durante uma oportunidade de tempo debitado.

18.2.3 Uma oportunidade de tempo debitado **começa** quando:

- Para ambas as equipes, a bola se torne morta, o cronômetro de jogo seja parado e o oficial tenha terminado sua comunicação com a mesa de controle.
- Para ambas as equipes, a bola se torna morta depois de convertido o único ou último lance livre.
- Para a equipe que não marcou a cesta, se uma cesta de campo for marcada.



- 18.2.4 Uma oportunidade de tempo debitado **termina** quando a bola está disposição do jogador para uma reposição ou para o primeiro ou único lance livre.
- 18.2.5 Dois (2) tempos debitados podem ser dados a cada equipe a qualquer momento do primeiro tempo; três (3) a qualquer momento do segundo tempo e um (1) a qualquer momento em cada período extra.
- 18.2.6 Os tempos debitados não utilizados não podem ser levados para o outro meio tempo ou período extra.
- 18.2.7 Um tempo debitado é marcado para a equipe do técnico que pediu primeiro, a menos que o tempo debitado seja concedido após uma cesta de campo marcada pelos adversários e sem que uma infração seja marcada.
- 18.2.8 Um tempo debitado não será permitido para a equipe que marcou uma cesta de campo quando o cronômetro de jogo está parado depois de uma cesta de campo convertido nos dois (2) últimos minutos do quarto período ou de cada período extra a menos que um oficial tenha parado a partida.

18.3 Procedimento

- 18.3.1 Somente o técnico ou assistente técnico podem pedir um tempo debitado. Ele deverá estabelecer contato visual com o apontador ou deverá ir a mesa de controle e pedir claramente por um tempo debitado, fazendo o sinal convencional apropriado com as mãos.
- 18.3.2 Um pedido de tempo debitado pode ser cancelado somente até que o sinal do apontador tenha soado para tal pedido.
- 18.3.3 O tempo debitado:
- **Começa** quando um oficial soa seu apito e faz o sinal de tempo debitado.
 - **Termina** quando o oficial soa seu apito e chama as equipes de volta para a quadra de jogo.
- 18.3.4 Assim que a oportunidade de tempo debitado começa, o apontador deve soar seu sinal para avisar aos oficiais que um pedido de tempo debitado foi feito.
- Se uma cesta de campo for marcada contra uma equipe que pediu um tempo debitado, o cronometrista parará imediatamente o cronômetro de jogo e soará seu sinal.
- 18.3.5 Durante o tempo debitado e durante um intervalo de jogo antes do início do segundo, quarto ou período extra os jogadores podem deixar a quadra e sentar no banco de equipe, e o pessoal de banco pode entrar na quadra desde que os membros da equipe fiquem próximos à sua área de banco.
- 18.3.6 Se o pedido de tempo debitado for feito depois que a bola esteja a disposição do arremessador de lance livre para o primeiro ou único lance livre, o tempo debitado será concedido para a equipe se:
- O último ou único lance livre for convertido.
 - É seguido por uma reposição da linha central estendida, do lado oposto da mesa de controle.



- Uma falta é marcada entre lances livres. Neste caso o(s) lance(s) livre(s) será (ão) tentado(s) e o tempo debitado será permitido antes que a nova penalidade de falta seja administrada.
- Uma falta é marcada antes de a bola se tornar viva depois do último ou único lance livre. Neste caso o tempo debitado será permitido antes que a nova penalidade de falta seja administrada.
- Uma violação é marcada antes que a bola se torne viva depois que o único ou último lance livre. Neste caso um tempo debitado será permitido antes que a reposição seja administrada.

No caso de penalidades de lances livres consecutivas e/ou posse de bola resultante de mais de uma penalidade marcada, cada penalidade será tratada separadamente.

Art. 19 Substituição

19.1 Definição

Uma substituição é uma interrupção da partida pedida por um substituto para se tornar um jogador.

19.2 Regra

19.2.1 Uma equipe pode substituir jogadores durante uma oportunidade de substituição.

19.2.2 Uma oportunidade de substituição **começa** quando:

- A bola se torna morta, o cronômetro de jogo é parado e o oficial tenha terminado sua comunicação com a mesa de controle.
- A bola se torna morta depois que o último ou único lance livre é convertido.
- Uma cesta de campo é convertida nos últimos dois (2) minutos do quarto período ou os últimos dois (2) minutos de cada período extra, para a equipe que não marcou os pontos.

19.2.3 Uma oportunidade de substituição **termina** quando a bola está à disposição do jogador para uma reposição ou para o primeiro ou único lance livre.

19.2.4 Um jogador que tenha se tornado um substituto e um substituto que tenha se tornado um jogador não podem, respectivamente, retornar ou sair da partida até que a bola se torne morta novamente, depois de uma fase de jogo com o cronômetro ligado, a menos que:

- Uma equipe que fique com menos que cinco (5) jogadores na quadra.
- O jogador envolvido na correção de um erro para a tentativa de lances livres está no banco da equipe depois de ter sido legalmente substituído.

19.2.5 Uma substituição não será permitida para a equipe que converteu a cesta quando o cronômetro de jogo está parado depois de uma cesta de campo nos dois últimos minutos do quarto período ou nos dois últimos minutos de cada período extra a menos que um oficial tenha parado a partida.



19.3 Procedimento

- 19.3.1 Somente um substituto tem o direito de pedir uma substituição. Ele (não o técnico ou assistente técnico) deverá se dirigir à mesa de controle e pedir claramente por uma substituição, fazendo o sinal convencional apropriado com as mãos ou sentando na cadeira de substituição. Ele deve estar pronto para jogar imediatamente.
- 19.3.2 Um pedido de substituição pode ser cancelado até o momento que o sinal do apontador seja soado para tal substituição.
- 19.3.3 Assim que uma oportunidade de substituição começar o apontador soará seu sinal para avisar os oficiais que um pedido de substituição foi feito.
- 19.3.4 Um substituto deverá ficar fora das linhas limítrofes até que o oficial soe o seu apito, dê o sinal de substituição e autorize o jogador para entrar na quadra de jogo.
- 19.3.5 O jogador que tenha sido substituído pode ir diretamente para seu banco de equipe sem ter que se apresentar ao apontador ou para um oficial.
- 19.3.6 Substituições deverão ser completadas o mais rápido possível. Um jogador que tenha cometido sua quinta falta ou tenha sido desqualificado deve ser substituído imediatamente (aproximadamente 30 segundos). Se no julgamento do oficial, há um atraso injustificado, um tempo debitado deverá ser marcado contra a equipe ofensora. Se a equipe não tiver mais tempos debitados disponíveis, uma falta técnica ('B') pode ser marcada contra o técnico.
- 19.3.7 Se uma substituição foi pedida durante um tempo debitado ou durante um intervalo de jogo, o substituto deve se apresentar ao apontador antes de entrar no jogo.
- 19.3.8 Se o arremessador de lance livre tiver que ser substituído porque ele:
- Está machucado.
 - Tenha cometido sua quinta falta.
 - Tenha sido desqualificado.
- O(s) lance(s) livre(s) deve(m) ser tentado(s) pelo seu substituto que não poderá ser substituído novamente até que ele tenha jogado na próxima fase de jogo com o cronômetro ligado.
- 19.3.9 Se o pedido para uma substituição é feito por qualquer uma das equipes depois que a bola estiver à disposição do arremessador de lances livres para o primeiro ou único lance livre, a substituição pode ser concedida se:
- O último ou único lance livre é convertido.
 - É seguido por uma reposição na linha central estendida, do lado oposto da mesa de controle.
 - Uma falta é marcada entre os lances livres. Neste caso os lances livres serão completados e a substituição será permitida antes que a nova penalidade de falta seja administrada.



- Uma falta seja marcada antes que a bola se torne viva depois do último ou único lance livre. Neste caso a substituição será permitida antes que a nova penalidade de falta seja administrada.
- Uma violação é marcada antes que a bola se torne viva depois do último ou único lance livre. Neste caso a substituição será permitida antes que a reposição seja administrada.

19.3.10 **Uma vez que uma substituição tenha sido completada**, o classificador, se presente, ou o assistente de apontador (ver Art. 48.5), deve verificar se o total de pontos de classificação funcional da equipe que pediu a substituição não exceda o limite legal (ver Art. 51.2) Se ele determinar que a regra do limite de 14 pontos tenha sido excedida ele deverá informar ao apontador, que por sua vez, informará o árbitro soando seu sinal na conclusão da próxima fase de jogo se a equipe adversária a faltosa estiver com o controle da bola, ou imediatamente, se a equipe faltosa estiver com o controle da bola.

Art. 20 Jogo perdido por desistência

20.1 Regra

Uma equipe perderá o jogo por desistência se:

- Quinze (15) minutos depois do horário marcado para o início da partida, a equipe não estiver presente ou não consegue por em quadra (5) jogadores dentro das regras do limite dos 14-pontos prontos para jogar.
- Se por suas ações impedir que a partida seja jogada.
- Se recusar a jogar depois de ter sido instruída a fazê-lo pelo árbitro.

20.2 Penalidade

20.2.1 Os adversários são declarados vencedores e o placar será de vinte a zero (20 a 0). Além do mais, a equipe desistente receberá zero (0) ponto na classificação.

20.2.2 Para uma série de dois jogos (em casa e fora) ou para Play-Offs (melhor de três), a equipe que desistir do primeiro, segundo ou terceiro jogo perderá a série ou os Play-Offs por 'desistência'. Isto não se aplica para Play-Offs (melhor de cinco).

Art. 21 Jogo perdido por número insuficiente de jogadores

21.1 Regra

Uma equipe perderá por número insuficiente de jogadores, se durante a partida, a equipe tiver menos que dois (2) jogadores em quadra prontos para jogar.

21.2 Penalidade

21.2.1 Se a equipe vencedora estiver a frente no placar, a contagem será mantida como estava no momento em que a partida foi interrompida. Se a equipe



vencedora estiver atrás no placar, a contagem será marcada como dois a zero (2 to 0) a seu favor. A equipe que perdeu o jogo por número insuficiente de jogadores ganhará um (1) ponto na classificação.

- 21.2.2 Para uma série de dois jogos (em casa e fora), a equipe que perder a partida por número insuficiente de jogadores perderá a série por 'número insuficiente de jogadores'.



REGRA CINCO - VIOLAÇÕES

Art. 22 Violações

22.1 Definição

Uma **violação** é uma infração as regras.

22.2 Penalidade

A bola será concedida aos adversários para uma reposição no local mais próximo do local onde ocorreu a infração, exceto diretamente atrás da tabela, a não ser outra situação informada nestas regras.

Art. 23 Jogador fora da quadra e bola da quadra

23.1 Definição

23.1.1 Um **jogador** está fora da quadra quando qualquer parte de seu corpo ou *cadeira de rodas* toca o solo ou qualquer objeto, que não um jogador, que está na linha limítrofe, acima ou fora dela.

23.1.2 A **bola** está fora da quadra quando ela toca:

- Um jogador, *cadeira de rodas* ou qualquer outro objeto que esteja fora da quadra.
- O chão ou qualquer objeto na linha limítrofe ou fora de seus limites.
- Os suportes da tabela, a parte de trás das tabelas ou qualquer objeto acima da quadra de jogo.

23.2 Regra

23.2.1 Quem faz a bola sair da quadra é o último jogador a tocá-la ou ser tocado pela bola antes que a mesma saia das linhas limítrofes, mesmo que a bola saia das linhas limítrofes tocando mais alguma coisa que não um jogador.

23.2.2 Se a bola está fora da quadra por ter sido tocada ou por ter tocado um jogador que está na linha limítrofe ou fora dela, este jogador é o causador da bola ter saído da quadra.

23.2.3 Se um jogador sair da quadra ou passar para sua quadra de defesa **durante** uma bola presa, uma bola ao alto ocorre.

23.2.4 Se um jogador deliberadamente jogar ou dar um tapa na bola em direção a um adversário, fazendo com que a bola saia da quadra, a bola será concedida aos adversários, mesmo que ela tenha sido tocada por último por aquela equipe.



Art. 24 Drible

24.1 Definição

24.1.1 **Um drible começa** quando um jogador tendo ganhado o controle de uma bola viva em quadra:

- Impulsiona sua cadeira de rodas e dribla simultaneamente, ou
- Faz um ou dois impulsos em suas rodas grandes enquanto a bola está apoiada em suas pernas (não entre seus joelhos), ou está em sua(s) mão(s) seguido de drible(s) na bola. Esta seqüência pode ser repetida quantas vezes o jogador quiser, ou
- Usar ambas as seqüências acima alternadamente, ou
- Rolar, dar tapas, arremessar, driblar no chão ou deliberadamente jogar a bola contra a tabela e toca na bola novamente antes que a bola toque noutro jogador.

24.1.2 Um jogador que acidentalmente perde e reconquista o controle de uma bola viva em quadra é considerado como tendo cometido um fumble.

24.1.3 Os seguintes não são dribles:

- Arremessos sucessivos para a cesta.
- Cometer um 'fumble' no início ou final do drible.
- Tentar ganhar o controle da bola dando tapas ao redor de outros jogadores.
- Dar tapas na bola para tirá-la do controle de outros jogadores.
- Desviar um passe e ganhar o controle da bola.
- Jogar a bola de uma mão para outra e segurar a bola antes que ela caia no chão, desde que não seja cometida uma violação de andada.

24.2 Uma violação a este artigo é uma violação.

Art. 25 Andada (três impulsos)

25.1 Definição

25.1.1 Um jogador pode progredir com uma bola viva em quadra em qualquer direção dentro dos seguintes limites:

- O número de impulsos enquanto segurando a bola não poderá exceder dois.
- Qualquer movimento de pivô será considerado como drible, e está limitado a dois impulsos consecutivos sem driblar a bola.

25.1.2 Frear uma roda sem um movimento para frente ou para trás da(s) mão(s) não constitui um impulso.

25.2 Uma infração a este artigo é uma violação.



Art. 26 Três segundos

26.1 Regra

26.1.1 Um jogador **não poderá** ficar na área restritiva de seus adversários por mais que três (3) segundos consecutivos enquanto sua equipe estiver com o controle **de uma bola viva em quadra com o cronômetro de jogo ligado**. (ver Art.17.3.3)

26.1.2 Concessões devem ser feitas a um jogador que:

- Estiver fazendo uma tentativa de sair da área restritiva.
- Está na área restritiva quando ele ou seu companheiro de equipe está arremessando e a bola está saindo ou acabou de sair da(s) mão(s) do jogador em um arremesso para a cesta.
- Dribla na área restritiva para arremessar para a cesta depois de estar na área restritiva por menos que três (3) segundos.

26.1.3 Para estabelecer-se fora da área restritiva, o jogador deve colocar todas as rodas de sua cadeira de rodas e o anti-tip, que toca o solo continuamente, fora da área restritiva.

Art. 27 Jogador marcado de perto

27.1 Definição

Um jogador que está segurando uma bola viva na quadra está marcado de perto quando um adversário está numa posição de marcação ativa a uma distância de não mais que um (1) metro.

27.2 Regra

Um jogador marcado de perto deve passar, arremessar ou driblar a bola dentro de (5) segundos.

Art. 28 Oito segundos

28.1 Definição

28.1.1 A **quadra de defesa** de uma equipe consiste da cesta da equipe, a parte da frente da tabela e a parte da quadra limitada pela linha de fundo atrás da tabela daquela equipe, as linhas laterais e a linha central.

28.1.2 A **quadra de ataque** da equipe consiste na cesta do adversário, a parte da frente da tabela e a parte da quadra limitada pela linha final atrás da cesta de seus adversários, a linhas laterais e a margem da linha central mais próxima a cesta de seus adversários.

28.1.3 A **bola** vai para a **quadra de ataque** quando:

- Ela toca a quadra de ataque.



- Ela toca um jogador que tem parte de sua cadeira de rodas ou sua(s) 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 e a(s) rodinhas anti-rolamento (anti-tip), que continuamente toque o solo e a bola em contato com a quadra de defesa.
- O driblador que tenha todas as suas rodas de sua cadeira de rodas e qualquer rodinha antirolamento (anti-tip) tocando a quadra de ataque:
 - Permite que a bola para em uma ou ambas as mãos
 - Colocar a bola sobre suas pernas.

28.2 Regra

28.2.1 Sempre que um jogador ganha o controle de uma bola **viva** em sua **quadra de defesa**, sua equipe deve fazer com que a bola chegue a sua quadra de ataque dentro de oito (8) segundos.

28.2.2 O período de oito (8) segundos continuará com o tempo restante quando uma equipe que tinha o controle de bola recebe o direito a uma reposição de bola por consequência de:

- A bola ter saído da quadra.
- Um jogador da mesma equipe estar machucado.
- Uma situação de bola ao alto.
- Uma falta dupla.
- O cancelamento de penalidades iguais contra ambas as equipes.

28.2.3 O período de oito segundos continuará com qualquer tempo restante quando a equipe que previamente tinha o controle da bola deliberadamente joga ou dá um tapa na bola contra um adversário que está na quadra de ataque fazendo com que a bola volte para a quadra de defesa.

Art. 29 Vinte e quatro segundos

29.1 Regra

29.1.1 Sempre que um jogador ganhar o controle de uma bola **viva** em **quadra**, sua equipe deve tentar um arremesso para a cesta dentro de vinte e quatro (24) segundos.

Para constituir um arremesso para a cesta dentro dos vinte e quatro (24) segundos:

- A bola deve deixar a(s) mão(s) do jogador antes que o sinal do dispositivo de vinte e quatro (24) segundos soe, e



- Depois que a bola deixar a(s) mão(s) do jogador, a bola deve tocar o aro ou entrar na cesta.

29.1.2 Quando um arremesso para a cesta é tentado próximo do final do período de vinte e quatro (24) segundos e o sinal soar enquanto a bola estiver no ar:

- Se a bola entrar na cesta, nenhuma violação ocorreu, o sinal será desconsiderado e a cesta será contada.
- Se a bola tocar o aro, mas não entrar na cesta, nenhuma violação terá ocorrido, o sinal será desconsiderado e a partida continuará.
- Se a bola bater na tabela (não no aro) ou não tocar no aro, uma violação terá ocorrido. Mas, se os adversários tiverem ganhado imediatamente e de forma clara o controle da bola, o sinal será desconsiderado e a partida continuará.

29.2 Procedimento

29.2.1 Se o jogo for **parado** por um oficial por qualquer razão válida não relacionada com nenhuma das equipes (dispositivo de 24 segundos reiniciado erroneamente, etc.), ou relacionado com os adversários da equipe que tem o controle da bola, então um novo período de vinte e quatro segundos e a posse da bola será concedida a equipe que tinha o controle da bola previamente.

Mas, se no julgamento dos oficiais, os adversários forem colocados em desvantagem, o dispositivo de vinte e quatro segundos continuarão do ponto onde foi parado.

29.2.2 Se o dispositivo de vinte e quatro segundos **soar erroneamente** enquanto uma equipe tem o controle da bola ou se nenhuma equipe tiver o controle da bola, o sinal será desconsiderado e a partida seguirá.

Mas, se no julgamento dos oficiais, a equipe com controle da bola tenha sido colocada em desvantagem, a partida será parada, o dispositivo de vinte e quatro segundos será corrigido e a bola será concedida aquela equipe.

29.3 Penalidade

A bola será concedida para os adversários para uma reposição no local mais próximo de onde o jogo foi parado pelo oficial, exceto diretamente atrás da tabela.

Art. 30 Bola retornada para a quadra de defesa

30.1 Definição

30.1.1 A bola **vai** para a **quadra de defesa** da equipe quando:

- Ela toca a quadra de defesa.
- Ela toca um jogador que tem parte de sua *cadeira de rodas* ou sua(s) *mão(s)* em contato com a quadra de defesa ou um oficial que está em contato com a quadra de defesa.



30.1.2 A bola foi ilegalmente retornada para a quadra de defesa quando um jogador da equipe com controle de uma bola viva é:

- O último a tocar na bola na sua quadra de ataque, e depois um companheiro de equipe é o primeiro a tocar na bola na quadra de defesa.
- O **último** a tocar na bola na quadra de defesa, depois a bola tocar na quadra de ataque e ser tocada primeiro por um jogador daquela mesma equipe na quadra de defesa.

Esta situação se aplica a **todas** as situações na quadra de ataque de uma equipe, incluindo reposições. Mas, não se aplica para um jogador que estabelece um novo controle de bola para sua equipe como resultado da interceptação de um passe de seus adversários próximo a linha central, enquanto suas mãos estão fora da cadeira de rodas, e não há tempo para parar sua cadeira de rodas antes de voltar para a quadra de defesa.

30.2 Regra

Um jogador que esta com o controle de uma bola viva não pode fazer com que a bola seja retornada ilegalmente para sua quadra de defesa.

Art. 31 *Levantando as rodas traseiras do chão*

31.1 Definição – Levantar

31.1.1 Levantar é o ato de tirar os dois lados das nádegas, de forma que nenhuma delas fique em contato com o acento da cadeira de rodas ou com a almofada quando ela é utilizada de forma a ganhar uma vantagem ilícita.

Um jogador não deverá levantar de sua cadeira de rodas para disputar um rebote ou passar a bola, ou para tentar um bloqueio (corta luz), ou cortar ou tentar cortar 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.

31.2 Definição – Levantando as rodas traseiras do chão:

31.2.1 Esta ação geralmente ocorre quando um jogador, quando amarrado de forma firme em sua cadeira de rodas, e ambas as mãos estão fora das suas rodas traseiras e ele levanta ambas as rodas traseiras do chão:

- Tenta alcançar a bola à frente no chão.
- Faz contato com outro jogador tanto de sua equipe como com um adversário.
- Enquanto amarrado à cadeira de rodas, levanta em um arremesso, rebote, passe, tentativa de bloqueio ou bloqueio em um passe ou arremesso de um adversário ou tenta receber um passe de um companheiro.
- Estando amarrado pula lateralmente para sair de um bloqueio.



- Estando amarrado vai disputar uma bola ao alto no início do primeiro período.

31.2.2 É legal levantar ambas as rodas traseiras do chão quando o jogador estiver 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** sempre que o jogador com posse bola, ou tentando pegar a bola, levanta ambas as rodas traseiras do chão, enquanto ambas as mãos estão fora das 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 ele:

- Tentar arremessar, pegar um rebote, passar a bola ou tentar bloquear um arremesso ou passe de um adversário ou tentar receber um passe de um companheiro de equipe.
- Está disputando um bola ao alto no início do primeiro período.
- Pula com sua cadeira de rodas lateralmente, (i.e.) para se separar de um bloqueio.

31.3.2 Uma falta pessoal será marcada contra o jogador que levanta suas rodas traseiras do chão, enquanto suas duas mãos estão fora da cadeira de rodas, quando ele tenha feito contato com um adversário e no julgamento do oficial este contato causar uma desvantagem para o adversário.

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

31.3.3 Uma violação será marcada contra o jogador quando as rodas traseiras se levantarem do chão porque o jogador que está se inclinando para frente está tentando recuperar uma bola do chão, enquanto ambas as mãos estão fora da cadeira de rodas, com ou sem contato com outro jogador.

31.4 Definição – Inclinando (Tilting)

Inclinando é uma ação iniciada por um jogador que, com uma ou ambas as mãos fora das rodas, levanta **uma roda traseira e uma roda dianteira** do chão enquanto arremessando, defendendo, recebendo ou tentando interceptar um passe, disputando um rebote ou uma bola ao alto. Esta inclinação é legal.



REGRA SEIS - FALTAS

Art. 32 Faltas

32.1 Definição

32.1.1 Uma falta é uma infração as regras, levando em consideração **contato** pessoal ilegal com um adversário e/ou sua cadeira de rodas e/ou comportamento antidesportivo.

32.1.2 Qualquer número de faltas pode ser marcado contra uma equipe. Independente da penalidade, cada falta deve ser marcada, anotada na súmula contra o agressor e penalizada de acordo.

NOTA: A cadeira de rodas é considerada como sendo parte do jogador.

Art. 33 Princípios Gerais de Contato

33.1 Princípio do cilindro

O princípio do cilindro é definido como sendo o espaço dentro de um cilindro imaginário ocupado por um jogador e sua cadeira de rodas no chão. Isto inclui o espaço acima do jogador e está limitado a:

- Na **frente** pelas palmas das mãos e o apóia pés ou a barra horizontal na frente da cadeira de rodas.
- Na **traseira** pelo extremo da roda grande traseira, e
- Pelos **lados** pela borda externa das rodas grandes no ponto onde tocam o chão.
- As mãos e braços não podem se estender á frente do tronco além da barra frontal ou a barra horizontal na frente da cadeira de rodas, com os braços flexionados de forma que os antebraços e mão fiquem para cima. A distância entre as rodas grandes traseiras pode variar de acordo com a cambagem das rodas.

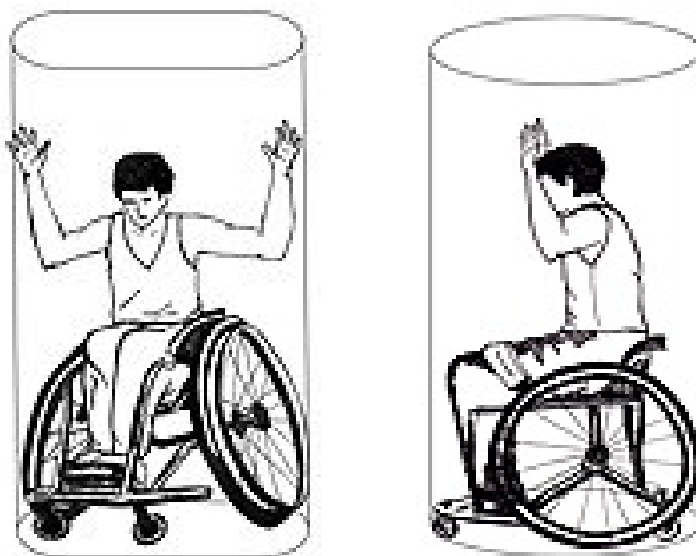


Diagrama 6 O Cilindro da cadeira de rodas

33.2 Princípio da verticalidade – O cilindro da cadeira de rodas

Na quadra de basquetebol, cada jogador tem o direito ao espaço (cilindro) na quadra, ocupado por sua cadeira de rodas e seu tronco quando sentado na posição ereta.

Nota: O cilindro é definido como a forma geométrica formada pelo jogador, sua cadeira de rodas com todas as rodas, incluindo o anti-tip em contato com o solo como visto de cima.

Este princípio protege o espaço na quadra que sua cadeira de rodas ocupa e o espaço aéreo acima de seu tronco e de sua cadeira de rodas.

Assim que o jogador deixa sua posição vertical (cilindro) e seu corpo ou cadeira de rodas faz contato com um jogador adversário que já tinha estabelecido sua própria posição vertical (cilindro), O jogador que deixou sua posição vertical (cilindro) é responsável pelo contato.

O defensor não deve ser penalizado por ter suas mãos e braços estendidos para cima e dentro de seu próprio cilindro.

O jogador de ataque não causará contato com um jogador de defesa em posição legal de marcação:

- Usando seus braços para criar espaço adicional para si mesmo (limpar sua frente).
- Abrindo suas pernas ou braços para causar contato durante ou imediatamente após um arremesso para uma cesta de campo.



33.3 Posição legal de marcação

33.3.1 Um defensor estabeleceu uma posição legal de marcação quando:

- Ele cobriu a trajetória de um adversário, ou
- Ele estabeleceu uma posição na trajetória de um adversário, enquanto, ao mesmo tempo, dando ao adversário tempo para evitar o contato.
- A trajetória do jogador é a direção em que este jogador está se movendo.
- A trajetória do jogador é tão larga quanto as paralelas traçadas dos lados do acento da cadeira de rodas na direção que a cadeira de rodas está se movendo.

Nota: As linhas paralelas estendidas dos lados do acento servirão como um ponto de referência prático para o oficial. Esta definição não implica que as rodas não são parte da cadeira de rodas ou parte do jogador.

Para cobrir a trajetória de um adversário, um jogador deve posicionar sua cadeira de rodas atravessada na trajetória de seu adversário, com sua cadeira de rodas estendendo-se de um lado a outra desta trajetória.

Um jogador não pode posicionar sua cadeira de rodas entre as rodas traseiras da cadeira de rodas de um adversário.

A posição legal de marcação estende-se para cima do tronco do jogador, mas dentro do cilindro formado pela cadeira de rodas e tronco do jogador. O jogador pode levantar seus braços acima de sua cabeça, mas deve mantê-los numa posição dentro do cilindro imaginário.

33.4 Marcando o jogador que controla a bola

33.4.1 Um jogador que pára na trajetória de um adversário em movimento deve dar a este adversário tempo e distância para este parar ou mudar de direção.

- Contato leve ou acidental deve ser desconsiderado se não houver desvantagem a nenhum dos jogadores.
- Um jogador que cobre a trajetória de um adversário deve ser considerado como tendo dado tempo e distância para que o outro evitar o contato.

33.4.2 O jogador com a bola, enquanto em movimento ou estacionário, deve esperar ser marcado e deve estar preparado para parar ou mudar de direção sempre que um adversário assume uma posição legal de marcação a sua frente. (Ver artigo 33.4.1 tempo e distancia para parar ou mudar de direção).

- O jogador marcador (defesa) deve estabelecer uma posição legal de marcação sem causar contato antes de assumir aquela posição.
- Uma vez que um jogador de defesa tenha estabelecido uma posição legal de marcação, ele deve manter esta posição; isto é, ele não pode estender seus braços ou mover sua cadeira de rodas de forma ilegal para impedir ao jogador com a bola de passar por ele.



33.4.3 Sempre que julgar uma situação de bloqueio ou carga um oficial deve usar os seguintes princípios:

- O jogador de defesa deve estabelecer uma posição inicial legal de marcação da seguinte forma:
 - Cobrindo a trajetória do adversário, ou
 - Estabelecer uma posição na trajetória do adversário que permita ao adversário tempo para evitar o contato. (ver também Art 33.6.4, 33.7.1, 33.8.2).
- O jogador de defesa pode permanecer estacionário, ou mover-se lateralmente ou para trás para manter sua posição de marcação.
- O jogador de defesa deve estar no local primeiro. Se este jogador de defesa tiver coberto legalmente a trajetória de seu adversário, o jogador de defesa é considerado como estando no local primeiro.

SE OS TRÊS ITENS ACIMA ESTIVEM PRESENTES, ENTÃO O CONTATO É CAUSADO PELO JOGADOR COM A BOLA.

33.5 Marcando um jogador que NÃO controla a bola

33.5.1 Um jogador que não controla a bola tem o direito de mover-se livremente na quadra e tomar qualquer posição que não esteja ocupada por nenhum outro jogador.

- Se tomar uma posição próxima a um adversário, o jogador deve ocupar a posição primeiro.
- O jogador de defesa deve estar no local primeiro. O jogador de defesa é considerado como tendo uma posição legal se ele chegar no local antes de um adversário que não controla a bola.

33.5.2 Uma vez que um jogador de defesa tomou uma posição legal de marcação, ele não pode impedir que um adversário passe por ele estendendo seus braços na trajetória de um adversário. Ele pode, entretanto, para prevenir uma lesão, girar ou posicionar seus braços à frente de seu corpo, ou virar sua cadeira de rodas, desde que enquanto vira sua cadeira de rodas ela, na opinião do oficial, não mude significativamente a sua posição na trajetória de seu adversário.

Uma vez que um jogador de defesa tenha assumido uma posição legal de marcação:

- Ele pode permanecer estacionário, ou mover-se lateralmente, ou mover para longe do adversário para manter sua posição legal de marcação em relação ao adversário.
- Ele pode mover-se em direção ao adversário; mas, se acontecer o contato, ele é o responsável.

33.5.3 Um defensor que está estacionário dentro da distância de frenagem de uma cadeira de rodas de distância de um adversário em movimento que não controla a bola, e que então se move para dentro da área de frenagem deste adversário, deve dar ao adversário tempo e distância para ele evitar o contato.



33.6 Atravessando a trajetória

33.6.1 Atravessar a trajetória ocorre quando um ou dois adversários, andando tanto paralelos (na mesma direção) ou em trajetórias convergentes, mudam a direção e viram para atravessar a trajetória do adversário.

33.6.2 Um jogador em movimento com ou sem a bola pode atravessar a trajetória de um adversário sob as seguintes condições:

- O eixo da roda traseira do jogador que está atravessando a trajetória possa ser visto a frente do ponto mais à frente da cadeira de rodas do adversário, isto é, os apoia-pés, ou, no caso de uma cadeira de rodas com uma projeção localizada na frente da cadeira, à frente deste ponto mais a frente da projeção.
- O jogador que atravessa a trajetória deve permitir ao adversário tempo e distância para evitar o contato.

33.6.3 Se o jogador atravessar legalmente a trajetória de um adversário, então o adversário é responsável pelo contato.

33.6.4 **Atravessando a trajetória de forma ilegal** é um contato pessoal que acontece quando um jogador, com ou sem a bola, muda sua direção e tenta atravessar a trajetória de um adversário sem dar a este adversário tempo para parar ou mudar direção.

33.7 Os elementos de tempo e distância

Parar imediatamente com uma cadeira de rodas é impossível.

33.7.1 Jogadores em movimento que param a frente de um adversário em movimento deve dar distância suficiente entre as cadeiras de rodas, para dar ao adversário a oportunidade de breicar ou mudar a direção sem causar contato severo.

Contato leve pode ser considerado como acidental se um jogador tentar **breicar ou mudar a direção** de sua cadeira de rodas.

A distância necessária para um jogador parar ou mudar a direção de sua cadeira de rodas é diretamente proporcional a sua velocidade.

33.8 Corta luz - Legal e Ilegal

Corta luz ocorre quando um jogador tenta retardar ou impedir um adversário que não controla a bola de chegar a um ponto desejado na quadra.

33.8.1 Corta luz LEGAL ocorre quando um jogador que o está realizando em um adversário esta:

- **Estacionário** (dentro de seu cilindro) quando o contato ocorre.
- Tenha estabelecido uma posição legal na quadra.
- Se o corta luz for feito dentro do campo de visão de um adversário estacionário (frontal ou lateral), o jogador pode estabelecer este corta luz tão perto quanto ele desejar, sem que haja contato.
- Se o corta luz for feito fora do campo de visão de um adversário estacionário (frontal ou lateral), o jogador pode estabelecer este corta luz tão perto quanto ele desejar, sem que haja contato.



- Se o adversário estiver **em movimento**, os elementos de tempo e distância se aplicarão. Quem estabelece o corta luz deve cobrir a trajetória do jogador que está recebendo o corta luz ou dar ao jogador tempo e distância para evitar o contato brecando ou mudando de direção.
- Um jogador que está recebendo um corta luz legal é responsável por qualquer contato com o jogador que está fazendo o corta luz.

33.8.2 Corta luz ILEGAL ocorre quando o jogador que o está realizando sobre um adversário:

- Estava **em movimento** quando o contato ocorreu.
- Não respeitou os elementos de tempo e distância para um adversário em movimento quando o contato ocorreu.
- Falhou ao cobrir a trajetória do adversário

33.9 Carga

Carga é o contato pessoal ilegal, com ou sem a bola, causado por empurrar ou bater com a cadeira de rodas em um jogador adversário.

33.10 Bloqueio

Bloqueio é um contato pessoal ilegal que impede que o progresso de um adversário com ou sem a bola

33.10.1 Um jogador que está tentando fazer um corta luz está cometendo uma falta de bloqueio se contato ocorrer quando ele está se movendo e seu adversário está estacionário ou se afastando dele.

Se um jogador desprezar a bola virar para o adversário e mudar sua posição quando seu adversário mudar, ele é o responsável primário por qualquer contato que ocorrer, a menos que outros fatores estiverem envolvidos.

A expressão "a menos que outros fatores estejam envolvidos" refere-se a empurrões deliberados, carga ou ser segurado pelo jogador que está sofrendo o corta luz.

33.10.2 É legal para um jogador estender seu (s) braço (s) ou cotovelo (s) quando estiver assumindo uma posição em quadra, mas ele (s) deve (m) ser abaixado (dentro do cilindro) quando um adversário tentar passar. Se um jogador não conseguir abaixar seu(s) braço(s) ou cotovelo(s) e contato ocorrer, é uma falta de segurar ou bloquear.

33.11 Fazendo contato com um adversário com o(s) braço(s) e/ou mão(s).

Tocar um adversário com a(s) mão(s), por si só, não é necessariamente uma infração.

O oficial deve decidir se o jogador que causou o contato ganhou uma vantagem. Se o contato causado por um jogador restringir de qualquer maneira a liberdade de movimento de um adversário, então tal contato será uma falta.



33.11.1 O uso ilegal das mãos ou braços estendidos ocorre quando o jogador de defesa em uma posição de marcação e suas mãos ou braços tocam e permanecem em contato com um adversário com ou sem a bola, para impedir sua progressão.

33.11.2 Tocar repetidamente um adversário com ou sem a bola pode também ser considerado como uma falta, pois pode levar a um aumento da violência.

- É considerado como falta de um **jogador de ataque com a bola**: 'enganchar' ou passar seu braço ou cotovelo em volta de um jogador de defesa para obter uma vantagem ilegal.
- 'Empurrar' para impedir um jogador de defesa de jogar ou de tentar jogar a bola, ou para criar mais espaço entre ele e o jogador de defesa.
- Enquanto dribla, usar a mão ou antebraço estendido para impedir um adversário de tocar a bola.

33.11.3 Será considerado como sendo uma falta de um **jogador de ataque sem a bola** 'empurrar' para:

- Ficar livre para receber uma bola.
- Impedir um jogador de defesa de jogar, ou tentar jogar a bola.
- Criar mais espaço entre ele e o jogador de defesa.

33.12 **Marcação ilegal por trás**

A marcação ilegal por trás é o contato pessoal com um adversário ou sua cadeira de rodas, por um defensor feito por trás. O fato do jogador de defesa estar tentando jogar a bola não justifica este fazer contato com um jogador adversário por trás.

33.13 **Segurar**

Segurar é o contato pessoal ilegal com um jogador adversário que interfere com sua liberdade de movimento ou a de sua cadeira de rodas. Este contato (segurar) pode ocorrer com qualquer parte do corpo ou da cadeira de rodas.

33.14 **Empurrar**

Empurrar é o contato pessoal ilegal com qualquer parte do corpo ou com a cadeira de rodas que acontece quando um jogador move-se com muita força ou tenta mover um adversário com ou sem o controle da bola.

Art. 34 **Falta pessoal**

34.1 **Definição**

34.1.1 **Uma falta pessoal** é uma falta de contato de um jogador com um adversário (que inclui sua cadeira de rodas), estando a bola viva ou morta.

Um jogador não deve segurar, bloquear, empurrar, fazer carga ou impedir a progressão de um adversário estendendo sua mão, braço, cotovelo, ombro, quadril, perna, joelho ou pé, nem flexionando seu corpo em uma posição



'anormal' (fora de seu cilindro), nem deverá iniciar qualquer jogada violenta ou dura.

34.2 Penalidade

Uma falta pessoal será marcada contra o agressor.

34.2.1 Se a falta for cometida em um jogador que não está no ato do arremesso:

- A partida será reiniciada com uma reposição pela equipe não ofensora no ponto mais próximo da infração.
- Se a equipe ofensora estiver em uma situação de penalidade de falta, então o Art. 41 (Faltas de equipe: Penalidade) se aplicará.

34.2.2 Se a falta for cometida em um jogador no ato do arremesso, a este jogador será concedido o número de lance(s) livre(s) como segue:

- Se o arremesso para a cesta é convertido, a cesta contará e um (1) lance livre adicional será concedido.
- Se o arremesso da área de cesta de campo de dois pontos não for convertido, dois lances livres serão concedidos.
- Se o arremesso da área de cesta de campo de três pontos não for convertido, três (3) lances livres serão concedidos.
- Se o jogador receber a falta, junto ou logo antes, do sinal do cronômetro de jogo indicando o final do período, ou da mesma forma, o sinal do dispositivo de vinte e quatro segundos soar, enquanto a bola está na(s) mão(s) do jogador e a cesta é convertida, esta não contará e dois (2) ou três (3) lances livres serão concedidos.

Art. 35 Falta dupla

35.1 Definição

Uma **falta dupla** é uma situação em que dois adversários cometem faltas pessoais, um contra o outro aproximadamente ao mesmo tempo.

35.2 Penalidade

35.2.1 Uma falta pessoal será marcada contra cada agressor. **Nenhum** lance livre será concedido e o jogo será reiniciado como segue:

Se aproximadamente ao mesmo tempo da falta dupla

- Uma cesta válida, ou o último ou único lance livre for marcado aproximadamente ao mesmo tempo a bola será concedida à equipe que não marcou os pontos para uma reposição a partir da linha de fundo.
- A equipe tinha o controle da bola, ou tinha o direito a ela, a bola será concedida a esta equipe para uma reposição no ponto mais próximo da infração.



- Nenhuma equipe tinha controle da bola, nem tinha o direito a bola, uma situação de bola ao alto ocorre.

Art. 36 Falta antidesportiva

36.1 Definição

36.1.1 Uma **falta antidesportiva** é uma falta de jogador com contato que, no julgamento do oficial, não é uma tentativa legítima de jogar a bola diretamente, dentro do espírito e intenções da regras.

36.1.2 Faltas antidesportivas devem ser interpretadas de forma consistente durante toda a partida.

36.1.3 O oficial deve julgar somente a ação.

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

- Se o jogador não está fazendo um esforço para alcançar a bola e contato ocorrer, é uma falta antidesportiva.
- Se um jogador, num esforço para jogar a bola, causa contato excessivo (falta dura), então o contato será julgado como sendo antidesportivo.
- Se um jogador de defesa causa contato com um adversário por trás ou lateralmente em uma tentativa de parar um contra ataque e não há mais nenhum adversário entre o jogador de ataque e a cesta adversária, então o contato será julgado como antidesportivo.
- Se um jogador comete uma falta enquanto fazendo um esforço legítimo para jogar a bola (jogada normal de basquetebol em cadeira de rodas), isto **não** é uma falta antidesportiva.

36.2 Penalidade

36.2.1 Uma falta antidesportiva será marcada contra o agressor.

36.2.2 Lance(s) livre(s) será (ão) concedido(s) ao jogador que recebeu a falta, seguida por:

- Uma reposição na linha central estendida, do lado oposto à mesa de controle.
- Uma bola ao alto no círculo central para o início do primeiro período.

O número de lances livres será como segue:

- Se a falta for cometida em um jogador que não está no ato do arremesso: dois (2) lances livres serão concedidos.
- Se a falta for cometida em um jogador no ato do arremesso: a cesta, se convertida, contará e, além disso, um (1) lance livre será concedido.
- Se a falta for cometida em um jogador que está no ato do arremesso que não converte a cesta: dois (2) ou três (3) lances livres serão concedidos.



36.2.3 Um jogador será desqualificado quando é marcada contra ele duas (2) faltas antidesportivas.

36.2.4 Se um jogador desqualificado sob o Art. 36.2.3, esta falta desqualificante será a única a ser penalizada e nenhuma outra penalidade para a desqualificação será administrada.

Art. 37 Falta desqualificante

37.1 Definição

37.1.1 **Uma falta desqualificante** é um comportamento antidesportivo flagrante de um jogador, substituto, técnico, assistente técnico ou acompanhante de equipe.

37.1.2 Um técnico que tenha sido desqualificado pode ser substituído pelo assistente técnico como consta na súmula. Se não houver um assistente técnico na súmula, ele será substituído pelo capitão.

37.1.3 Todo equipamento citado no Art. 3.1 estará sujeito a uma conferência de cadeira de rodas antes do início do torneio, geralmente durante o treino de classificação de cada equipe. O equipamento será verificado para ser corrigido pelo Comissário e deverá ser conferido e assinado pelo chefe da equipe ou técnico.

Para alterar uma cadeira de rodas em desacordo com as regras, depois que a conferência tenha sido administrada, é considerado como sendo comportamento antidesportivo flagrante. Os oficiais podem conduzir conferência das cadeiras de rodas durante a partida. Qualquer equipamento que for flagrado tendo sido modificado durante a conferência aleatória feita pelos árbitros durante a partida, terá que ser removido da partida. O jogador é responsável por este equipamento e por qualquer modificação que seja considerada como um ato deliberado para ganhar uma vantagem. Ao jogador será sancionada uma falta desqualificante.

37.2 Penalidade

37.2.1 Uma falta desqualificante será marcada contra o agressor.

37.2.2 Ele será desqualificado e irá para o vestiário de sua equipe, lá permanecendo pelo resto da partida. Ou se preferir, ele pode deixar o ginásio da partida.

37.2.3 Lance(s) livre(s) será (ão) concedido(s) para:

- Qualquer adversário no caso de uma falta que não envolveu contato.
- Para o jogador que sofreu a falta no caso de uma falta com contato.

Seguido de:

- Uma reposição na linha central estendida, do lado oposto a mesa de controle.
- Uma bola ao alto no círculo central para iniciar o primeiro período.

37.2.4 O número de lances livres será como segue:



- Se a falta é cometida em um jogador que não está no ato do arremesso ou se for uma falta técnica: dois (2) lances livres serão concedidos.
- Se a falta for cometida no jogador que está no ato do arremesso: a cesta, se convertida, contará. Além disso, um (1) lance livre será concedido.
- Se a falta for cometida em um jogador no ato do arremesso que não converte a cesta: dois (2) ou três (3) lances livres serão concedidos.

Art. 38 Falta técnica

38.1 Regras de conduta

- 38.1.1 A conduta própria para a partida exige uma leal e total cooperação dos membros de ambas as equipes (jogadores, substitutos, técnicos, assistentes técnicos, jogadores excluídos e acompanhantes de equipe) com os oficiais, oficiais de mesa e comissário.
- 38.1.2 Cada equipe fará o seu melhor para assegurar a vitória, mas isto deve ser feito dentro do espírito das regras e do 'fair-play'.
- 38.1.3 Qualquer ato deliberado ou repetido de não cooperação ou não cumplicidade com o espírito destas regras será considerado como uma falta técnica.
- 38.1.4 O oficial pode prevenir faltas técnicas com avisos ou mesmo desprezando infrações técnicas menores de caráter administrativos que claramente são não intencionais e não tem efeito direto na partida, a menos que a repetição da mesma infração ocorra depois de um aviso.
- 38.1.5 O oficial pode prevenir faltas técnicas com avisos ou mesmo desprezando infrações técnicas menores de caráter administrativos que claramente são não intencionais e não tem efeito direto na partida, a menos que a repetição da mesma infração ocorra depois de um aviso.

38.2 Violência

- 38.2.1 Atos de violência podem ocorrer durante a partida, contrariando o espírito das regras e do 'fair-play'. Estes devem ser parados imediatamente pelos oficiais e, se necessário, pelos oficiais das forças públicas.
- 38.2.2 Sempre que atos de violência ocorrerem entre jogadores, substitutos, técnicos, assistentes técnicos, ou acompanhantes de equipe, na quadra de jogo ou nas proximidades, os oficiais devem tomara as ações necessárias para pará-las.
- 38.2.3 Qualquer das pessoas acima que forem culpadas de atos de agressão flagrantes contra adversários ou oficiais serão desqualificados. Os oficiais devem informar o incidente ao comitê organizador da competição.
- 38.2.4 Oficiais das forças públicas podem entrar na quadra somente se requisitado pelos oficiais. Mas, se espectadores entrarem na quadra com a intenção obvia de cometer atos de violência, as forças de ordem pública deverão intervir imediatamente para proteger as equipes e os oficiais.



38.2.5 Todas as outras áreas, incluindo entradas, saídas, corredores, vestiários, etc estão sob jurisdição do comitê organizador da competição e das forças de ordem pública.

38.2.6 Ações físicas de jogadores, substitutos, jogadores excluídos, técnicos, assistentes técnicos e acompanhantes de equipe que possam causar danos ao equipamento de jogo não devem ser permitidos pelos oficiais.

Quando comportamento desta natureza é observado pelos oficiais, o técnico da equipe ofensora será avisado imediatamente.

Se as ações se repetirem, uma falta técnica será marcada imediatamente nos indivíduos envolvidos.

Decisões tomadas por oficiais são finais e não podem ser contestadas ou desconsideradas.

38.3 Definição

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

- Desrespeitar avisos dos oficiais.
- Tocar os oficiais, o comissário, classificador, oficiais de mesa ou acompanhantes de equipe de forma desrespeitosa.
- Se comunicar com os oficiais, o comissário, classificadores, oficiais de mesa ou acompanhantes de equipe de forma desrespeitosa.
- Usar linguagem ou gestos que ofendam ou incitem os espectadores.
- Obstruir a visão de um adversário abanando as mãos na frente de seu rosto.
- Atrasar o jogo, tocando deliberadamente a bola depois que ela passa pela cesta ou por impedir que uma reposição seja feita prontamente.
- Cair para simular uma falta.
- Deixar a quadra sem autorização.
- Levantar da cadeira de rodas para ganhar uma vantagem ilícita.
- Tirar ambas as rodas traseiras do chão para ganhar uma vantagem ilícita.
- Tirar seus pés do apoio para ganhar uma vantagem ilícita.
- Usar qualquer parte dos membros inferiores para ganhar uma vantagem ilícita ou para controlar a cadeira de rodas.
- Usar uma cadeira de rodas que não atenda ao Art. 3.1.

38.3.2 **Uma falta técnica de um técnico, assistente técnico, substituto, jogador excluído ou acompanhante de equipe é uma falta por:**



- Comunicação desrespeitosa ou por tocar os oficiais, o comissário, o classificador, os oficiais de mesa ou os adversários.
- Uma infração de natureza administrativa ou de procedimentos.

38.3.3 Um técnico também será desqualificado quando:

- For penalizado com duas (2) faltas técnicas (C) como resultado de seu comportamento antidesportivo.
- For penalizado, com três (3) faltas técnicas acumuladas como resultado de um comportamento antidesportivo dos integrantes do seu banco de equipe (B) (assistente técnico, substituto, jogador excluído ou acompanhante de equipe) ou uma combinação de três faltas técnicas, uma das quais tenha sido marcada contra o técnico (C).

38.3.4 Se um técnico é desqualificado sob o Art. 38.3.3 esta falta técnica será a única a ser penalizada e nenhuma penalidade adicional para a desqualificação será administrada.

38.3.5 Uma falta técnica pode ocorrer como resultado do pedido de um técnico para haver uma aferição da cadeira de rodas de um jogador da equipe adversária. Se o árbitro determinar que a cadeira de rodas é ilegal o jogador será desqualificado de acordo com o Art. 37.1.3. Se o árbitro determinar que aquela cadeira de rodas é legal, o técnico que pediu a aferição da cadeira de rodas será sancionado com uma falta técnica (C).

38.4 Penalidade

38.4.1 Se uma falta técnica for cometida:

- Por um jogador, uma falta técnica será marcada contra ele como uma falta de jogador e contará como uma das faltas de equipe.
- Por um técnico ('C'), assistente técnico ('B'), substituto ('B') ou acompanhante de equipe ('B'), uma falta técnica será marcada contra o técnico e **não** contará como uma das faltas de equipe.

38.4.2 Dois (2) lances livres serão concedidos aos adversários, seguido por:

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

Art. 39 Briga

39.1 Definição

Briga é uma interação física entre dois ou mais adversários, (jogadores, substitutos, técnicos, assistentes técnicos e acompanhantes de equipe).

Este artigo só se aplica a substitutos, técnicos, assistentes técnicos e acompanhantes de equipe que deixem a área de banco durante uma briga ou qualquer situação que possa levar a uma briga.



39.2 Regra

- 39.2.1 Substitutos, jogadores excluídos ou acompanhantes de equipe que deixarem a, área de banco durante uma briga, ou durante qualquer situação que possa levar a uma briga será desqualificado.
- 39.2.2 Somente o técnico e/ou assistente técnico pode deixar a área de banco durante uma briga, ou qualquer situação que possa levar a uma briga, para auxiliar os oficiais a manter ou restaurar a ordem. Nesta situação ele não será desqualificado.
- 39.2.3 Se um técnico e/ou assistente técnico deixar a área de banco e não auxiliar ou tentar ajudar os oficiais a manter ou tentar restaurar a ordem, ele será desqualificado.

39.3 Penalidade

- 39.3.1 Independente do número de técnicos, substitutos, **jogadores excluídos** ou acompanhantes de equipe desqualificados por deixarem a área de banco, uma única falta técnica ('B') será marcada contra o técnico.
- 39.3.2 Se membros de ambas as equipes forem desqualificados sob este artigo e não houver outras penalidades de faltas a serem administradas, a partida será reiniciada como segue:
- Se aproximadamente ao mesmo tempo em que o jogo foi parado por consequência de uma briga:
- Se uma cesta de campo válida for marcada, a bola será cedida a equipe que não marcou a cesta para uma reposição na linha final.
 - Se uma equipe tinha o controle da bola ou tinha o direito a bola, a bola será cedida a esta equipe para uma reposição na linha central estendida, do lado oposto da mesa de controle.
 - Se nenhuma equipe tinha o controle da bola, nem tinha direito a posse da bola, uma bola ao alto ocorre.
- 39.3.3 Todas as faltas desqualificantes serão marcadas como descrito no item **B.8.3** e não contarão como falta de equipe.
- 39.3.4 Todas as penalidades de falta que ocorreram antes da situação da briga serão levadas em conta de acordo com o Art. 42 (Situações especiais).



REGRA SETE – PROVISÕES GERAIS

Art. 40 Cinco faltas de um jogador

- 40.1** Um jogador que tenha cometido cinco (5) faltas, pessoais e/ou técnicas, será informado pelo árbitro e terá que deixar a partida imediatamente. Ele deve ser substituído dentro de trinta (30) segundos.
- 40.2** Uma falta de um jogador que tenha cometido sua quinta falta é considerada uma falta de um jogador excluído e é marcada e anotada na súmula contra o técnico ('B').

Art. 41 Faltas de equipe: Penalidade

41.1 Definição

- 41.1.1 Uma equipe está em situação de penalidade de falta quando tenha cometido quatro (4) faltas coletivas em um período.
- 41.1.2 Todas as faltas cometidas em um intervalo de jogo serão consideradas como parte do período ou período extra, seguinte.
- 41.1.3 Todas as faltas de equipe cometidas em um período extra, serão consideradas como tendo sido cometidas no quarto período.

41.2 Regra

- 41.2.1 Quando uma equipe está em situação de penalidade de falta, toda falta de jogador cometida em um jogador que não esteja no ato do arremesso será penalizada com dois (2) lances livres, ao invés de uma reposição.
- 41.2.2 Se uma falta pessoal for cometida por um jogador da equipe com controle de uma bola viva, ou da equipe com direito a bola, tal falta será penalizada por uma reposição no ponto mais próximo da infração pelos adversários.

Art. 42 Situações especiais

42.1 Definição

No mesmo período de cronômetro parado que segue uma infração, **situações especiais** podem surgir quando: faltas adicionais são cometidas.

42.2 Procedimento

- 42.2.1 Todas as faltas serão marcadas e todas as penalidades identificadas.
- 42.2.2 A ordem em que as faltas ocorreram deve ser determinada.
- 42.2.3 Todas as penalidades iguais contra as equipes e todas as penalidades de faltas duplas serão canceladas na ordem em que elas foram marcadas. Uma vez que as penalidades forem canceladas, elas são consideradas como se nunca tivessem acontecido.



- 42.2.4 O direito a posse da bola como parte da última penalidade a ser administrada cancelará qualquer direito a posse da bola anterior.
- 42.2.5 Uma vez que a bola tenha se tornado viva para o primeiro ou único lance livre, ou para uma reposição, aquela penalidade não pode mais ser usada para o cancelamento de outra penalidade.
- 42.2.6 Todas as penalidades remanescentes serão administradas na ordem em que foram marcadas.
- 42.2.7 Se, depois do cancelamento de penalidades iguais contra as equipes, não houver mais penalidades para a administração, a partida será reiniciada como segue:
- Se uma cesta de campo válida for marcada aproximadamente ao mesmo tempo, a bola será cedida a equipe que não marcou a cesta para uma reposição na linha final.
 - Se uma equipe tinha o controle da bola ou tinha o direito a bola, a bola será cedida a esta equipe para uma reposição no ponto mais próximo de onde ocorreu a infração.
 - Se nenhuma equipe tinha o controle da bola, nem tinha direito a bola, uma situação de bola ao alto ocorre.

Art. 43 Lances livres

43.1 Definição

- 43.1.1 Um lance livre é uma oportunidade dada ao jogador para marcar um (1) ponto, sem marcação, de uma posição atrás da linha de lance livre e dentro do semicírculo.
- 43.1.2 Uma série de lances livres é definida como todos os lances livres e/ou posse de bola subsequente que resulta de uma única penalidade de falta.

43.2 Regra

- 43.2.1 Quando uma falta pessoal é marcada e a penalidade é a concessão de lance(s) livre(s):
- O jogador que sofreu a falta tentará o(s) lance(s) livre(s).
 - Se houver um pedido de substituição para ele, ele deve tentar o(s) lance(s) livre(s) antes de sair do jogo.
 - Se ele tiver que deixar a partida por conta de uma lesão, ter cometido sua quinta falta, ou por ter sido desqualificado, seu substituto tentará o(s) lance(s) livre(s). Se não houver substituto; qualquer companheiro de equipe pode tentar o(s) lance(s) livre(s).
- 43.2.2 Quando uma falta técnica é marcada, qualquer membro da equipe adversária, designado pelo técnico poderá tentar o(s) lance(s) livre(s).
- 43.2.3 O arremessador de lance(s) livre(s):



- Tomará uma posição atrás da linha de lance livre e dentro do semicírculo. Sua(s) rodinha(s) da frente pode(m) estar à frente da linha.
 - Usará qualquer método para arremessar o lance livre de forma que a bola entre na cesta por cima ou bata no aro.
 - Soltará a bola dentro de cinco (5) segundos a partir do momento que a bola é colocada a disposição pelo oficial.
 - Não tocará a linha de lance livre ou entrará na área restritiva com qualquer parte de seu corpo nem suas rodas traseiras até que a bola tenha entrado na cesta ou tenha tocado o aro.
 - Não simulará o lance livre.
- 43.2.4 Os jogadores nas posições de rebote do lance livre ocuparão espaços em posições alternadas nestes espaços, que são considerados como tendo um (1) metro de profundidade (Diagrama 7).
- 43.2.5 O defensor da linha de fundo, localizado no primeiro espaço, pode deixar sua roda traseira, próximas a linha final, sair da marcação do espaço do lado da sua cadeira de rodas mais próxima a linha final. As rodas traseiras de todas as outras cadeiras de rodas podem ocupar até metade das marcas adjacentes (direita ou esquerda) que definem os espaços, incluindo a marcação que define a zona neutra.

Estes jogadores não poderão:

- Ocupar espaços de rebote aos quais eles não têm direito.
- Entrar na área restritiva, na zona neutra ou deixar o espaço do rebote até que a bola tenha deixado a(s) mão(s) do arremessador de lance livre.
- Os adversários do arremessador de lance livre não o distrairão com suas ações.

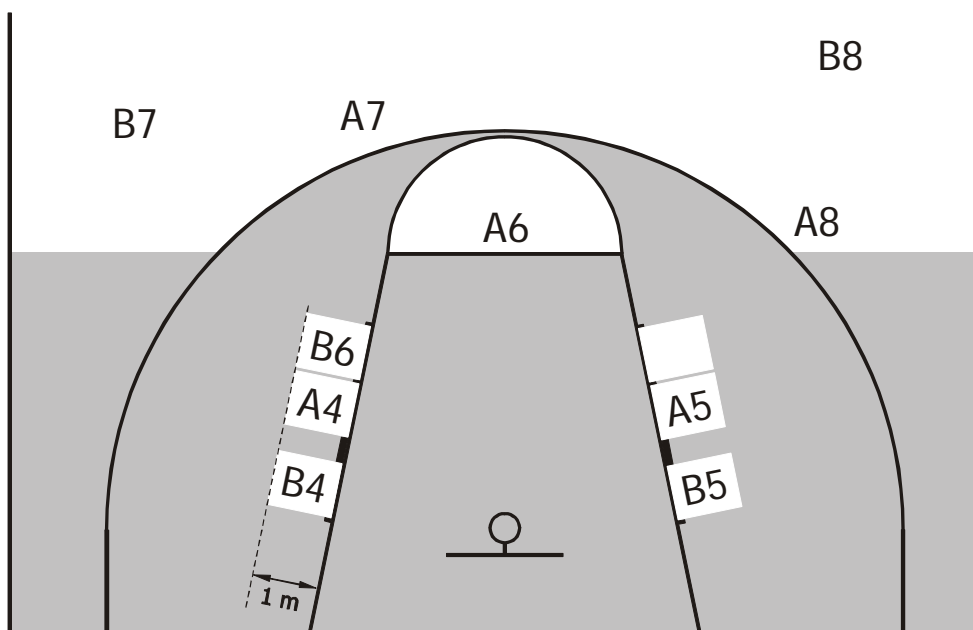


Diagrama 7 Posições dos jogadores durante lances livres

43.2.6 Jogadores fora dos espaços de rebote de lance livre permanecerão atrás da linha de lance livre estendida e atrás da linha de três pontos até que a bola toque o aro ou termine o lance livre.

43.2.7 Durante lance(s) livre(s) que serão seguidos por outra(s) série(s) de lance(s) livre(s) ou por uma reposição, todos os jogadores permanecerão atrás da linha de lance livre estendida e atrás da linha de três pontos.

Uma infração aos Art. 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5, ou 43.2.6 é uma violação.

43.3 Penalidade

43.3.1 Se uma violação for cometida por um arremessador de lance livre:

- Ponto, se feito, não contará.
- Qualquer outra violação de jogador, que ocorrer imediatamente antes, aproximadamente ao mesmo tempo, ou depois que a violação for cometida pelo arremessador de lance livre será desconsiderada.

A bola será concedida aos adversários para uma reposição na linha de lance livre estendida a menos que haja outro(s) lance(s) livre(s) a ser (em) administrado(s).

43.3.2 Se um **lance livre for convertido** e a violação for cometida por jogador (es) que não o arremessador de lance livre:

- Ponto(s), se feito, contará.
- Violação (ões), será (ão) desconsiderada(s).

No caso de ser o último ou único lance livre, a bola será concedida aos adversários para uma reposição atrás da linha final.

43.3.3 Se um **lance livre não for convertido** e a **violação** é cometida por:



- Um **companheiro de equipe** do arremessador de lance livre no último ou único lance livre, a bola será concedida aos adversários para uma reposição na linha de lance livre estendida, a menos que a equipe tenha direito a uma reposição.
- Um **adversário** do arremessador de lance livre, um lance livre substituto será concedido ao arremessador de lance livre.
- **Ambas as equipes**, no último ou único lance livre, a partida será reiniciada com uma situação de bola ao alto.

Art. 44 Erros corrigíveis

44.1 Definição

Os oficiais podem corrigir uma regra que for inadvertidamente desrespeitada somente nas seguintes situações:

- Conceder lance(s) livre(s) não merecido(s).
- Falhar ao conceder lance(s) livre(s) merecido(s).
- Marcação ou cancelamento de ponto(s) de forma errada.
- Permitir que o jogador errado tente o(s) lance(s) livre(s).

44.2 Procedimento

44.2.1 Para serem corrigíveis, os erros acima mencionados devem ser descobertos por um oficial, ou trazido à atenção de um oficial, antes que a bola se torne viva depois da primeira bola morta após o cronômetro de jogo ter sido iniciado depois do erro ter acontecido.

44.2.2 Um oficial pode parar o jogo imediatamente na descoberta do erro, desde que nenhuma equipe seja colocada em desvantagem.

44.2.3 Quaisquer faltas cometidas, pontos marcados, tempo decorrido e atividades adicionais que podem ter ocorrido depois que o erro ocorreu e **antes** da descoberta do erro, **não** serão cancelados.

44.2.4 Depois da correção do erro, a menos que especificado nas regras, a partida será reiniciada a partir do momento em que ela foi interrompida. A bola será concedida para a equipe que tinha direito a posse da bola no momento em que a partida foi interrompida para a correção do erro.

44.2.5 Uma vez que o erro corrigível tenha sido descoberto:

- Se o jogador envolvido na correção do erro está no banco da equipe depois de ter sido legalmente substituído (**não** por ter sido desqualificado ou por ter cometido sua quinta falta), ele deve **retornar** à partida para participar da correção do erro (neste momento ele se torna jogador).

Depois de corrigido o erro, ele poderá permanecer na quadra a menos que uma substituição legal tenha sido pedida novamente, onde então o jogador poderá deixar a quadra.

- Se o jogador foi substituído porque ele havia cometido sua quinta falta ou foi desqualificado, seu substituto deve participar da correção do erro.



44.2.6 Erros corrigíveis não podem ser corrigidos depois que o oficial tenha assinado a súmula.

44.3 Procedimento especial

44.3.1 Concessão de lance(s) livre(s) não merecidos:

Se o erro constituir em lance(s) livre(s) não merecido(s) ou o jogador errado tentar o(s) lance(s) livre(s), o(s) lance(s) livre(s) tentado(s) como resultado do erro serão cancelados e a partida será reiniciada como segue:

- Se o cronômetro de jogo não foi ligado depois do erro, a bola será concedida para uma reposição pela equipe cujo(s) lance(s) livre(s) foram cancelados na extensão da linha de lance livre estendida.
- Se o cronômetro de jogo foi ligado depois do erro, e:
 - A equipe com controle da bola (ou com direito a bola) no momento em que o erro é descoberto, é a mesma equipe que tinha o controle da bola no momento que o erro ocorreu, ou
 - Nenhuma equipe está em controle da bola se no momento que o erro é descoberto.

A bola será concedida à equipe de direito para uma reposição no momento do erro.

- Se o cronômetro de jogo foi ligado no momento que o erro foi descoberto, e a equipe em controle da bola (ou com direito a bola) é o adversário da equipe que está em controle da bola no momento do erro, uma situação de bola ao alto ocorre.
- Se o cronômetro foi ligado, no momento que o erro foi descoberto, e uma penalidade de falta envolvendo lances livres foi concedida, os lances livres serão administrados e a bola será concedida para a reposição para a equipe que tinha o controle da bola no momento que o erro ocorreu.

44.3.2 Se o erro for a não concessão de lance(s) livre(s) merecido(s):

- Se não houve troca na posse da bola desde que o erro ocorreu, a partida será reiniciada depois da correção do erro como depois de qualquer lance livre normal.
- Se a mesma equipe marcar pontos depois de ter sido erroneamente concedida a posse da bola para uma reposição, o erro será desconsiderado.

44.3.3 Se o erro constituir no jogador errado tentando os lances livres.

Os lances livres tentados como resultado do erro deverão ser cancelados e a bola será cedida para os adversários para uma reposição na linha de lance livre estendida, a menos que outras infrações precisem ser administradas.

44.3.4 Erros corrigíveis não poderão ser corrigidos depois que o árbitro assinou a súmula do jogo.



- 44.3.5 Quaisquer erros ou enganos na contagem pelo apontados ou no tempo pelo cronometrista envolvendo contagem, número de faltas, número de tempos debitados ou tempo consumido ou omitido, deve ser corrigido pelos oficiais a qualquer momento antes do árbitro assinar a súmula de jogo.



REGRA OITO – OFICIAIS, OFICIAIS DE MESA, COMISSÁRIO: DEVERES E PODERES

Art. 45 Oficiais, oficiais de mesa e comissário

- 45.1** Os **oficiais** são, o árbitro e um ou dois fiscais. Eles serão auxiliados pelos oficiais de mesa e pelo comissário *e pelo classificador funcional, se presente.*
- 45.2** Os **oficiais de mesa** são, o apontador, o assistente de apontador, o cronometrista e o operador de vinte e quatro segundos.
- 45.3** Um **comissário** sentará entre o apontador e o cronometrista. Sua função principal durante a partida é supervisionar o trabalho dos oficiais de mesa e auxiliar o árbitro e o(s) fiscal (ais) no funcionamento tranqüilo da partida. O classificador, se presente, sentará entre o comissário e o cronometrista.
- 45.4** Os oficiais de uma partida não devem ter relação nenhuma com as equipes em quadra.
- 45.5** **Os oficiais, oficiais de mesa e o comissário conduzirão a partida de acordo com estas regras e não tem autoridade para mudá-las.**
- 45.6** O uniforme dos oficiais será a camiseta dos oficiais, calças compridas pretas, meias pretas e tênis de basquetebol pretos.
- 45.7** Os oficiais e oficiais de mesa deverão estar vestidos com uniformes.

Art. 46 Árbitro: Deveres e poderes

O árbitro deverá:

- 46.1** Inspecionar e aprovar todo o equipamento a ser usado na partida.
- 46.2** Designar o cronômetro oficial de jogo, o dispositivo de vinte e quatro segundos, um cronômetro e identificar os oficiais de mesa.
- 46.3** Selecionar a bola de jogo a partir de pelo menos duas (2) bolas usadas providenciadas pela equipe da casa. Se nenhuma destas bolas estiver boa para ser usada como bola de jogo, ele deverá selecionar outra da melhor qualidade possível.
- 46.4** Não permitir que qualquer jogador use objetos que possam causar lesões a outros jogadores.
- 46.5** Administrar a bola ao alto no início do primeiro período e a reposição inicial em todos os outros períodos.
- 46.6** Tem o poder para parar a partida quando as condições assim necessitarem.
- 46.7** Tem o poder para determinar que uma equipe perca o jogo por desistência.
- 46.8** Examinar cuidadosamente a súmula de jogo no final da partida ou a qualquer momento que ele sinta necessário.
- 46.9** Aprovar e assinar a súmula no final do tempo de jogo, **terminando** a administração dos oficiais e sua **conexão** com a partida. O **poder** dos



oficiais **começa** quando eles chegam a quadra vinte (20) minutos antes do horário inicial previsto para começar o jogo, e termina no final do tempo de jogo como aprovado pelos oficiais.

- 46.10** Anotar, no verso da súmula, antes de assiná-la, qualquer desistência, qualquer falta desqualificante ou comportamento antidesportivo de jogadores, técnicos, assistentes técnicos ou acompanhantes de equipes que ocorram vinte (20) minutos antes do horário inicial previsto para a partida. Ou entre o final do tempo de jogo e a aprovação e assinatura da súmula. Neste caso, o árbitro (comissário, se presente) deve enviar um relatório detalhado para o comitê organizador da competição.
- 46.11** Tomar a decisão final, sempre que necessário, ou quando os oficiais discordarem. Para tomar uma decisão final ele pode consultar o fiscal, o comissário e/ou os oficiais de mesa.
- 46.12** Está autorizado a usar equipamento técnico para decidir, antes de assinar a súmula, se o último arremesso de cada período ou de qualquer período extra, foi feito durante o tempo de jogo.
- 46.13** Conduzir aferições aleatórias de cadeiras de rodas para assegurar que as equipes estão de acordo com o Art. 3.1:
- Se eles tiverem razões para acreditar que uma cadeira de rodas possa estar ilegal ou
 - Se requisitado por um técnico de uma das equipes participantes.
- 46.14** **Ter o poder para tomar decisões em qualquer ponto não especificamente coberto pelas regras.**

Art. 47 Oficiais: Deveres e poderes

- 47.1** Os oficiais têm o poder para tomar decisões em infrações das regras cometidas tanto dentro quanto fora das linhas limítrofes, incluindo a mesa de controle e as áreas de banco e as áreas imediatamente atrás das linhas limítrofes.
- 47.2** Os oficiais soarão seu apito quando uma infração das regras ocorrer, um período terminar ou os oficiais acharem necessária a interrupção da partida. Os oficiais não soarão seu apito depois de uma cesta de campo convertida, um lance livre convertido ou quando a bola se tornar viva.
- 47.3** Quando decidindo um contato pessoal ou violação, os oficiais deverão, a cada instante, ter consciência e pesar os seguintes princípios fundamentais:
- O espírito e a intenção das regras e a necessidade de assegurar a integridade da partida.
 - Consistência na aplicação do conceito de vantagem / desvantagem, onde os oficiais não devem seguir a interrupção desnecessária da partida para penalizar um contato pessoal que foi acidental ou que não coloque o jogador responsável em vantagem, nem coloque seu adversário em desvantagem. No basquetebol em cadeiras de rodas, contatos leves podem ser considerados como acidental se o jogador tenta breçar ou mudar a direção de sua cadeira de rodas.



- Consistência na aplicação do bom senso para cada partida, tendo em mente as habilidades dos jogadores envolvidos e sua atitude e conduta durante a partida.
 - Consistência na manutenção de um equilíbrio entre controle do jogo e fluência do jogo, tendo o discernimento para o que os participantes estão tentando fazer e marcando o que é certo para o jogo.
- 47.4** Se um protesto for encaminhado por uma das equipes, o árbitro (comissário, se presente) deverá, dentro de uma hora depois do final do tempo de jogo, informar o protesto ao comitê organizador da competição.
- 47.5** Se um oficial se machucar ou por qualquer outra razão não puder continuar com seus deveres dentro de cinco (5) minutos do incidente, a partida será reiniciada. O outro oficial conduzirá sozinho até o final da partida, a menos que haja possibilidade de fazer uma substituição do oficial lesionado com um oficial substituto qualificado. Depois de se reunir com o comissário, o outro oficial vai decidir sobre a possibilidade da substituição.
- 47.6** Para partidas internacionais, se comunicação verbal se fizer necessária para tornar clara uma decisão, ela será conduzida em inglês.
- 47.7** **Cada oficial tem o poder para tomar decisões dentro dos limites de suas responsabilidades, mas não tem autoridade para desprezar ou questionar as decisões tomadas pelo(s) outro(s) oficial (ais).**
- Art. 48 Apontador e assistente de apontador: Deveres**
- 48.1** Ao **apontador** será providenciada uma súmula onde manterá o registro das:
- Equipes, anotando os nomes e os números dos jogadores que iniciarão a partida e todos os substitutos que poderão entrar na partida. Quando houver uma infração das regras pelos cinco (5) jogadores que iniciarão a partida, como substituições, números dos jogadores, ele avisará ao oficial mais próximo o mais rápido possível.
 - Contagens de pontos marcados, anotando as cestas de campo e os lances livres marcados.
 - Faltas marcadas contra cada jogador. O apontador notificará um oficial imediatamente quando a quinta falta for marcada contra qualquer jogador. Ele anotará as faltas contra cada técnico e deverá notificar um oficial imediatamente quando o técnico for desqualificado. Da mesma forma, ele deve avisar um oficial, imediatamente, quando um jogador tiver cometido duas (2) faltas antidesportivas que deverá ser desqualificado.
 - Tempos debitados. Ele deve notificar os oficiais na próxima oportunidade de tempo debitado quando uma equipe o tenha requisitado; e notificar o técnico através de um oficial quando o técnico não tem mais tempos debitados no período ou período extra.



- A próxima posse de processo alternado, através da seta do processo de posse alternada. O apontador ajustará a direção da seta do processo de posse alternada imediatamente após o término do primeiro tempo, pois as equipes trocarão as cestas para o segundo tempo.

48.2 O **apontador** também deverá:

- Indicar o número de faltas cometidas por cada jogador, levantando, de maneira visível a ambos os técnicos, o marcador com o número de faltas cometidas por aquele jogador.
- Posicionar o marcador de faltas de equipe na mesa de controle, no canto mais próximo do banco da equipe em questão, quando a bola se tornar viva depois da quarta falta da equipe no período.
- Efetuar substituições.
- Soar seu sinal **somente** quando a bola estiver morta e antes que a bola se torne viva novamente. Quando seu sinal soa, ele **não** para o cronômetro de jogo nem torna a bola morta.

48.3 O **assistente de apontador** irá operar o placar e auxiliará o apontador. No caso de qualquer diferença entre o placar de jogo e a súmula, que não possa ser resolvida, a súmula terá precedência e o placar será corrigido de acordo.

48.4 Se um erro de marcação de pontos é descoberto:

- Durante a partida, o apontador deve esperar pela primeira bola morta antes de soar seu sinal.
- Depois do final do tempo de jogo e antes que a súmula tenha sido assinada pelo árbitro, o erro deverá ser corrigido, mesmo se esta correção influenciar o resultado da partida.
- Depois que a súmula for assinada pelo árbitro, o erro não pode mais ser corrigido. O árbitro deve mandar, então, um relatório detalhado a comissão organizadora da competição.

48.5 O classificador e o assistente de apontador ajudarão o apontador verificando o total do número de pontos de classificação dos cinco jogadores em quadra das equipes. Se uma equipe exceder o limite de 14 pontos da regra (ver Art. 51.2), o classificador ou o assistente de apontador informará ao apontador que irá, quando puder, informar ao árbitro; e uma falta técnica será marcada contra o técnico da equipe irregular.

Art. 49 Cronometrista: Deveres

49.1 Ao cronometrista será providenciado um cronômetro de jogo e um cronômetro de mão, e ele deverá:

- Marcar o tempo de jogo, tempos debitados e intervalos de jogo.



- Assegurar que o sinal bem alto e automático soe ao final do tempo de jogo em um período.
- Usar qualquer meio possível para avisar os oficiais imediatamente ao final do tempo de jogo para um período se o sinal falhar ou não for ouvido.
- Notificar as equipes e os oficiais pelo menos três (3) minutos antes do início do terceiro período.

49.2 O cronometrista marcará o **tempo de jogo** como segue:

- Ligar o cronômetro de jogo quando:
 - Durante a bola ao alto, quando a bola é legalmente tocada por um jogador.
 - Depois do último ou único lance livre mal sucedido e a bola continuar viva, quando a bola toca ou é tocada por um jogador em quadra.
 - Durante uma reposição, quando a bola toca ou é tocada por um jogador em quadra.
- Parar o cronômetro de jogo quando:
 - O tempo expira no final de tempo de jogo para um período.
 - Um oficial soar seu apito quando a bola estiver viva.
 - Uma cesta de campo é marcada contra uma equipe que tenha pedido um tempo debitado.
 - Uma cesta de campo é marcada no dois (2) minutos finais do quarto período e nos últimos dois (2) minutos de um período extra.
 - O dispositivo de vinte e quatro segundos soar enquanto a equipe estiver com controle da bola.

49.3 O cronometrista marcará um **tempo debitado** como segue:

- Iniciar o dispositivo marcador de tempo assim que o oficial mostrar o sinal de tempo debitado.
- Soar seu sinal quando cinquenta (50) segundos tenham passado de um tempo debitado.
- Soar seu sinal quando tiver terminado o tempo do tempo debitado.

49.4 O cronometrista marcará o **intervalo de jogo** como segue:

- Iniciar o cronômetro imediatamente quando terminar o período anterior.
- Soar seu sinal quando faltarem três (3) minutos, um (1) minuto e trinta (30) segundos para o início do primeiro e terceiro período.
- Soar seu sinal trinta (30) segundos antes do início do segundo, quarto e períodos extras.



- Soar o seu sinal e simultaneamente parar o cronômetro quando um intervalo de jogo tenha terminado.

Art. 50 Operador de vinte e quatro segundos: Deveres

Ao operador de vinte e quatro segundos será providenciado um dispositivo de vinte e quatro segundos que será operado da seguinte maneira:

50.1 Ligado ou re-ligado sempre que uma equipe ganhar o controle de uma bola viva na quadra.

50.2 Parado e reprogramado para vinte e quatro (24) segundos, sem nada no mostrador, assim que:

- Um oficial soar seu apito para uma falta ou violação.
- A bola em um arremesso para a cesta ou em um passe entrar na cesta.
- Em um arremesso para a cesta a bola toca o aro.
- A partida é parada por causa de uma ação ligada a equipe que não está com controle da bola.
- A partida é parada por causa de ações sem relação com nenhuma das equipes, a menos que os adversários fossem postos em desvantagem.

50.3 Reprogramado para vinte e quatro (24) segundos com o mostrador visível e reiniciado assim que possível quando uma equipe ganha o controle de uma bola viva em quadra.

O mero toque na bola por um adversário não inicia um novo período de vinte e quatro segundos se a outra equipe continuar com controle da bola.

50.4 Parar, mas não reprogramar para vinte e quatro (24) segundos, quando a mesma equipe que tinha o controle de bola anteriormente tiver uma reposição de bola a disposição em razão de:

- A bola ter saído da quadra.
- Um jogador da mesma equipe tiver se machucado.
- Uma situação de bola ao alto.
- Uma falta dupla.
- O cancelamento de penalidades iguais contra ambas as equipes.

50.5 Parado e desligado quando uma equipe ganhar o controle de uma bola viva em quadra, e tenha menos que vinte e quatro (24) segundos no cronômetro de jogo para o final do período.



O sinal do dispositivo de vinte e quatro segundos não para o cronômetro de jogo, nem faz a bola se tornar morta, a menos que a equipe tenha o controle da bola.



REGRA 9 – SISTEMA DE CLASSIFICAÇÃO DE JOGADOR

Art. 51 Sistema de pontos de classificação de jogador

51.1 Definição

51.1.1 Para jogar nas Principais Competições Oficiais da IWBF cada jogador deve ter posse de um cartão de Identificação de Classificação de Jogador emitido pela Comissão de Classificação de Jogadores da IWBF. Cartões de Classificação de Jogadores podem ser emitidos em torneio oficial pela Banca de Classificação de Jogadores indicada pela IWBF baseada nos observadores de classificadores de acordo com os princípios contidos no Manual Oficial de Classificação de Jogadores. Este cartão contém, entre outras coisas, a pontuação da classificação funcional que é definida para o jogador. Sob os Regulamentos da Classificação dos Jogadores estes pontos podem mudar durante o torneio até a fase play-off. É responsabilidade do Classificador na mesa de controle determinar a validade do cartão de identificação e o valor correto dos pontos designados ao jogador.

Os pontos de classificação válidos na IWBF são 1.0, 1.5, 2.0, 2.5, 3.0, 3.5, 4.0 e 4.5.

51.2 Em nenhum momento na partida uma equipe poderá ter jogadores participando cujo total de pontos exceda o valor do limite de 14 pontos.

Nota: Este total se aplicará a todas as competições oficiais da IWBF como listadas aqui. Variações do total de pontos poderão ser aplicadas em outras competições.

As principais competições da IWBF:

- O Campeonato Mundial para Homens.
- O Campeonato Mundial para Mulheres.
- Os Torneios Paraolímpicos para Homens e Mulheres.
- O Campeonato Mundial de Juniores Masculino.
- Os Torneios de Classificação para os Campeonatos Mundiais para homens, mulheres & júnior masculino.
- Os Torneio de Classificação Masculino e Feminino para as Paraolimpíadas.

51.3 Penalidade

Se, em qualquer momento do jogo, uma equipe exceder o limite de 14 pontos, uma falta técnica será marcada contra o técnico com a correção imediata da escalação da equipe.



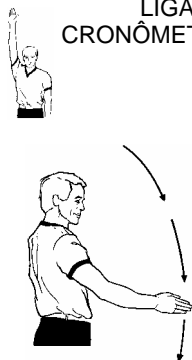

A – SINAIS DOS OFICIAIS

- A.1 Os sinais manuais ilustrados nestas regras são os únicos sinais oficiais. Eles devem ser usados pelos oficiais em todos os jogos.
A.2 É importante que os oficiais de mesa também conheçam estes sinais.

I. PONTUAÇÃO

<p>1 UM PONTO</p>  <p>Um dedo, flexão do punho</p>	<p>2 DOIS PONTOS</p>  <p>Dois dedos, flexão do punho</p>	<p>3 TENTATIVA DE TRÊS PONTOS</p>  <p>Três dedos (estendidos)</p>	<p>4 CESTA CONVERTIDA DE TRÊS PONTOS</p>  <p>Três dedos (estendidos) em cada mão</p>	<p>5 CANCELAR PONTOS OU A JOGADA</p>  <p>Ação de tesoura com os braços, uma vez no peito</p>
---	---	--	--	---

II. RELACIONADO AO CRONÔMETRO

<p>6 PARAR O CRONÔMETRO (soar o apito simultaneamente) OU NÃO INICIAR O CRONÔMETRO</p>  <p>Palma aberta</p>	<p>7 PARAR O CRONÔMETRO PARA UMA FALTA (soar o apito simultaneamente)</p>  <p>Um punho cerrado, a outra palma apontando para a cintura do agressor</p>	<p>8 LIGAR O CRONÔMETRO</p>  <p>Cutilada com a mão</p>	<p>9 REPROGRAMAR OS 24-SEGUNDOS</p>  <p>Rodar a mão, com o dedo indicador estendido</p>
--	---	---	--

III. ADMINISTRATIVO

<p>10 SUBSTITUIÇÃO (Soando seu apito simultaneamente)</p>  <p>Cruzar os Antebraços</p>	<p>11 AUTORIZANDO A SUBSTITUIÇÃO</p>  <p>Palma aberta, flexionar para o corpo</p>	<p>12 TEMPO DEBITADO (Soando seu apito Simultaneamente)</p>  <p>Formar um T, com o dedo indicador</p>	<p>13 COMUNICAÇÃO ENTRE OS OFICIAIS E OS OFICIAS DE MESA</p>  <p>Polegar para cima</p>	<p>14 CONTAGEM VISÍVEL (Cinco e Oito segundos)</p>  <p>Dedos mostrando a contagem</p>
---	--	--	--	--















IV. TIPO DE VIOLAÇÕES

<p>14 ANDADA (3 IMPULSOS)</p>  <p>Girar os punhos</p>	<p>15 TOCAR O SOLO COM OS PÉS OU BARRA FRONTAL</p>  <p>Push hands down</p>	<p>16 DRIBLE ILEGAL NÃO APLICÁVEL</p>	<p>17 TRÊS SEGUNDOS</p>  <p>Braço estendido, mostrar 3 dedos</p>
<p>18 CINCO SEGUNDOS</p>  <p>Mostrar 5 dedos</p>	<p>19 OITO SEGUNDOS</p>  <p>Mostrar 8 dedos</p>	<p>20 VINTE E QUATRO SEGUNDOS</p>  <p>Dedos tocam o ombro</p>	<p>21 BOLA RETORNADA PARA A QUADRA DE DEFESA</p>  <p>Balançar o braço, apontando o indicador</p>
<p>22 PÉ NA BOLA DELIBERADAMENTE</p>  <p>Apontar o dedo para o pé</p>	<p>23 FORA DA QUADRA E/OU AÇÃO DA JOGADA</p>  <p>Apontar o dedo paralelo às linhas laterais</p>	<p>24 SITUAÇÃO DE BOLA AO ALTO</p>  <p>Polegares par cima depois dedo apontando a direção da seta de posse</p>	

V. SINALIZANDO UMA FALTA PARA A MESA DE CONTROLE (3 PASSOS)

PASSO 1 – NÚMERO DO JOGADOR

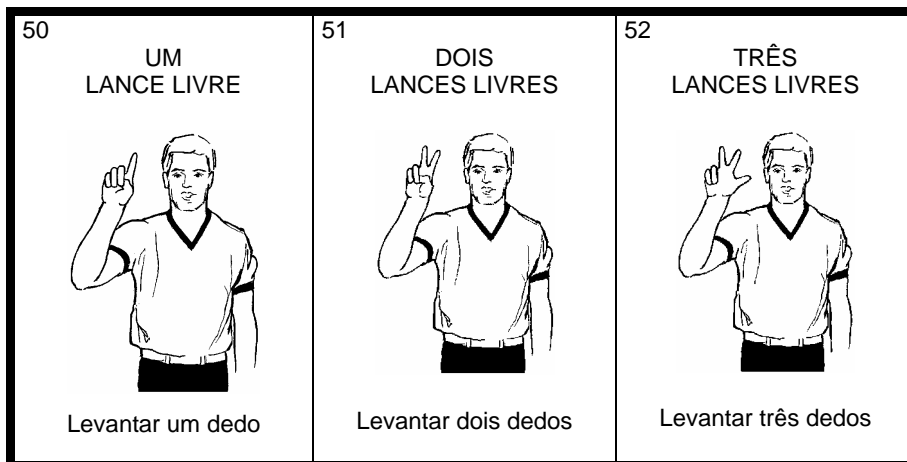
25 No. 4 	26 No. 5 	27 No. 6 	28 No. 7 
29 No. 8 	30 No. 9 	31 No. 10 	32 No. 11 
33 No. 12 	34 No. 13 	35 No. 14 	36 No. 15 

PASSO 2 – TIPO DA FALTA

<p>37 USO ILEGAL DAS MÃOS</p>  <p>Bater com o punho</p>	<p>38 BLOQUEIO (ataque ou defesa)</p>  <p>Ambas as mãos no quadril</p>	<p>39 USO ILEGAL DOS COTOVELOS</p>  <p>Balançar o cotovelo para trás</p>	<p>40 SEGURAR</p>  <p>Puxar o punho para baixo</p>
<p>41 EMPURRAR OU FAZER CARGA SEM A BOLA</p>  <p>Imitar um empurrão</p>	<p>42 FAZER CARGA COM A BOLA</p>  <p>Punho cerrado, bater na palma aberta</p>	<p>43 DA EQUIPE COM CONTROLE DA BOLA</p>  <p>Apontar o punho cerrado para a cesta da equipe agressora</p>	<p>44 DUPLA</p>  <p>Cruzar punhos cerrados</p>
<p>45 TÉCNICA</p>  <p>Formar um T, mostrando a palma</p>	<p>46 ANTIDESPORTIVA</p>  <p>Segurar o punho para cima</p>	<p>47 DISQUALIFICANTE</p>  <p>Punhos cerrados</p>	



PASSO 3 – NÚMERO DE LANCE(S) LIVRE(S) CONCEDIDO(S)

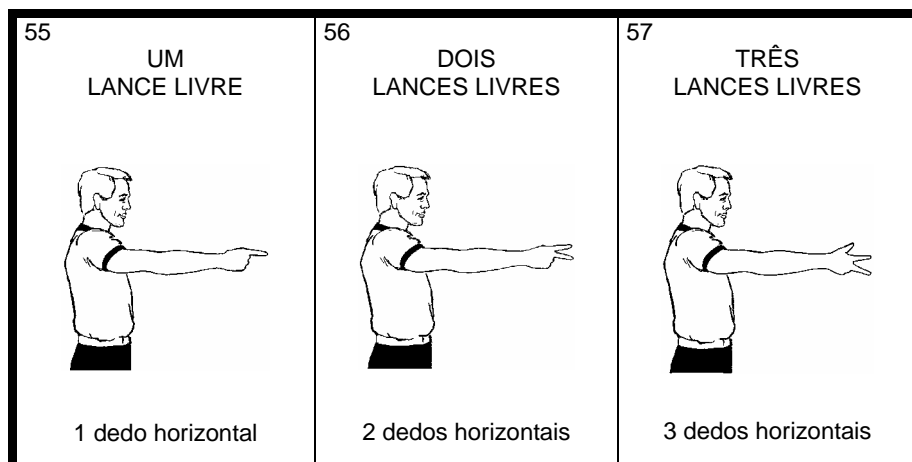


OU - DIREÇÃO DA JOGADA



VI. ADMINISTRAÇÃO DE LANCES LIVRES (2 PASSOS)

PASSO 1 – DENTRO DA ÁREA RESTRITIVA



PASSO 2 – FORA DA ÁREA RESTRITIVA

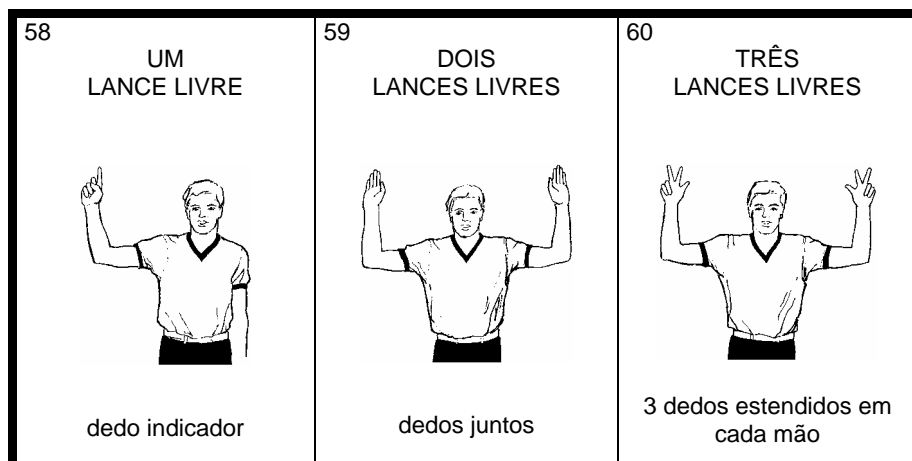


Diagrama 8 Sinais dos oficiais



- B.1 A súmula mostrada no Diagrama 9 é a única aprovada pela *Comissão Técnica da IWBF*.
- B.2 Ela consiste de uma original e três cópias, cada uma de uma cor de papel diferente. A original, em papel branco, é para a IWBF. A primeira cópia, em papel azul, é para o comitê organizador da competição, a Segunda cópia, em papel rosa, é para a equipe vencedora, e a última cópia, em papel amarelo, é para a equipe perdedora.
- Nota: 1. É recomendado ao apontador usar duas canetas de cores diferentes, uma para o primeiro e terceiro períodos e outra para o segundo e quarto períodos.
2. A súmula pode ser preparada e preenchida eletronicamente.
- B.3 Pelo menos 20 minutos antes do início da partida**, o anotador preparará a súmula da seguinte maneira:
- B.3.1 Inscreverá os nomes das duas equipes no espaço no topo da súmula. A primeira equipe será sempre a equipe local (da casa).
Para torneios ou jogos em quadra neutra, a primeira equipe será a mencionada primeiro no programa.
A primeira equipe será a **equipe 'A'** e a segunda equipe será a **equipe 'B'**.
- B.3.2 Ele então inscreverá:
- O nome da competição.
 - O número da partida.
 - A data, a hora e o local da partida.
 - Os nomes do árbitro e do(s) fiscal (is).

	INTERNATIONAL WHEELCHAIR BASKETBALL FEDERATION		
IWBF	SÚMULA		
Equipe A: WHEELERS	Equipe B: ROLLERS		
Competição: Campeonato Brasileiro	Data: 23/05/2009	Hora: 18:00	Árbitro: Ricardo Souza
Jogo nº 12	Local: Ginásio de Esportes Geraldo Magalhães - Recife	Fiscal 1: Rui Marques	Fiscal 2: Elias Conceição

Diagrama 10 Topo da súmula

- B.3.3 Ele deverá então inscrever os nomes dos membros de ambas as equipes como na lista das equipes providenciada pelo técnico ou seu representante. A equipe 'A' ocupará a parte de cima da súmula, e a equipe 'B' ocupará a parte de baixo.
- B.3.3.1 Na primeira coluna, o apontador inscreverá os pontos de classificação de cada jogador como mostrado nos seus Cartões de Classificação de Jogador.
- B.3.3.2 Na segunda coluna, o apontador inscreverá o nome de cada jogador e as iniciais, em letras MAIÚSCULAS, ao lado do número correspondente que aquele jogador usará naquela partida. O capitão da equipe será indicado pela inscrição (CAP) imediatamente após seu nome.
- B.3.3.3 Se a equipe apresentar menos que 12 jogadores, o anotador traçará uma linha através dos espaços para o número de licença, nome, número, etc. do(s) jogador(es) que não estão participando.

- B.3.4 Na parte de baixo da seção de cada equipe, o anotador inscreverá (em letras MAIÚSCULAS) os nomes do técnico da equipe e do assistente técnico.
- B.4 Pelo menos 10 minutos antes do início da partida** os técnicos deverão:
- B.4.1 Confirmar sua concordância com os nomes e números correspondentes de suas equipes.
- B.4.2 Confirmar os nomes do técnico e assistente técnico.
- B.4.3 Indicar os cinco (5) jogadores que irão iniciar a partida, marcando um pequeno 'x' ao lado do número do jogador, na coluna 'entrada'.
- B.4.4 Assinar a súmula.
- O técnico da equipe 'A' será o primeiro a providenciar a informação acima.
- B.5 No início da partida** o anotador circulará o pequeno 'x' dos cinco (5) jogadores de cada equipe que iniciaram a partida.
- B.6 Durante a partida** o anotador marcará um pequeno 'x' (não circulado) ao lado do número do jogador na coluna 'entrada' quando um substituto entrar na partida pela primeira vez.

Classif.		Jogadores	No.	E	Faltas				
					1	2	3	4	5
	2.0	RAIMONDI, F	4	(X)	P ₂				
	1.0	ABBOTT, M	5	(X)	P	P	P ₂		
	2.0	HENDERSON, R	6	X	P ₂	U ₂	P	P ₁	
	4.5	WARKENTIN, J	7	X	T ₂	P ₂			
	4.0	MUNN, S	8	(X)	P	P	U		
	3.5	BENOIT, C	9	X	P ₁	P			
	4.0	van DER LINDEN, G	10						
	1.0	BORISOFF, J	11	X	P ₃	P ₂			
	4.5	ANDERSON, P	12	(X)	P ₂	P	P ₂	T _C	
			13						
	2.5	BAYE, P	14	(X)	P ₂	P ₂	P ₂	P ₁	U ₂
	4.5	NESS, B	15	X	P ₂	D ₂			
Técnico: LOOR, A							C ₂	B ₂	
Ass. Técnico: MONTA, B									

Diagrama 11 Equipes na súmula

- B.7 Tempos debitados**
- B.7.1 Tempos debitados concedidos durante cada meio tempo e cada período extra serão anotados na súmula inscrevendo um 'X' grande nos espaços apropriados, embaixo do nome da equipe.
- B.7.2 Ao final de meio tempo ou cada período extra, espaços não utilizados serão marcados com duas linhas horizontais paralelas.



B.8 Faltas

B.8.1 Faltas de jogadores podem ser pessoal, técnica, antidesportiva ou desqualificante e será anotada contra o jogador.

B.8.2 Faltas do técnico, assistente técnico, substituto e acompanhante de equipe podem ser técnica ou desqualificante e será marcada contra o técnico.

B.8.3 As faltas serão marcadas da seguinte maneira:

B.8.3.1 Uma falta pessoal será indicada com um 'P'.

B.8.3.2 Uma falta técnica contra um jogador será indicada com um 'T'.

B.8.3.3 Uma falta técnica contra um técnico por seu comportamento antidesportivo será indicado com a letra 'C'. Uma Segunda falta técnica pelo mesmo motivo será indicada pela letra 'C', seguida de um 'D' no espaço remanescente.

B.8.3.4 Uma falta técnica contra um técnico por qualquer outra razão será indicado com um 'B'.

B.8.3.5 Uma falta antidesportiva será indicada pela letra 'U'. Uma Segunda falta antidesportiva também será indicada pela letra 'U', seguida de um 'D' nos espaços remanescentes.

B.8.3.6 Uma falta desqualificante será indicada com um 'D'.

B.8.3.7 Qualquer falta envolvendo lance(s) livre(s) serão indicadas anotando o número correspondente de lances-livres (1, 2 ou 3) ao lado de 'P', 'T', 'C', 'B', 'U' ou 'D'.

B.8.3.8 Todas as faltas contra equipes envolvendo penalidades de mesma gravidade e canceladas de acordo com o Art. 42 (Situações especiais) serão indicadas pela anotação de um pequeno 'c' ao lado de 'P', 'T', 'C', 'B', 'U' ou 'D'.

B.8.3.9 Ao final de cada período, o anotador deverá traçar uma linha grossa entre os espaços que tenham sido usados e aqueles que não tenham sido usados.

Ao final da partida, o anotador riscará todos os espaços remanescentes com uma linha horizontal grossa.

B.8.3.10 Exemplos para faltas desqualificantes:

Faltas desqualificantes contra técnicos, assistentes técnicos, substitutos, e acompanhantes de equipe por deixar a área de banco (Art. 39) deverá ser anotado como mostrado abaixo. Em todos os espaços de faltas remanescentes da pessoa desqualificada, um 'F' será anotado.

Se somente o técnico for desqualificado:

Técnico: CRAVEN, P.L.	D ₂	F	F
Assistente técnico THIBOUTOT, A.J.			

Se somente o assistente técnico for desqualificado:

Técnico: CRAVEN, P.L.	B ₂		
Assistente técnico THIBOUTOT, A.J.	F	F	F

Se, ambos, o técnico e a assistente técnico são desqualificados:

Técnico: CRAVEN, P.L.	D ₂	F	F
Assistente técnico THIBOUTOT, A.J.	F	F	F

Se o substituto tem menos que 4 faltas, então um 'F' será anotado em todos os espaços remanescentes:

4.0	TESCH, L.	9	⊗	P ₂	P ₂	F	F	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

Se for a quinta falta do substituto, então um 'F' será anotado dentro do último espaço de falta:

2.0	WILD, A	8	⊗	T ₂	P ₃	P ₁	P ₂	F
-----	---------	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Se o jogador excluído já tenha cometido cinco faltas (saiu com 5 faltas), então um 'F' será anotado em uma coluna depois da última falta:

4.5	JOHNSON, J	8	X	T ₂	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	F
-----	------------	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Além dos exemplos acima dos jogadores Tesch, Wild e Johnson, ou se um acompanhante de equipe for desqualificado, uma falta técnica será anotado:

Técnico: CRAVEN, P.L.	B ₂		
Assistente técnico THIBOUTOT, A.J.			

Nota: Faltas técnicas ou desqualificantes de acordo com o Art. 39 não contarão como faltas de equipe.

B.8.3.11 Uma falta desqualificante contra um substituto (não incluindo o Art. 39) será anotada como segue:

1.5	KIRSTE, H.	7	⊗	D				0
-----	------------	---	---	---	--	--	--	---

E

Técnico: CRAVEN, P.L.	B ₂		
Assistente técnico THIBOUTOT, A.J.			

B.8.3.12 Uma falta desqualificante contra um assistente técnico (não incluindo o Art. 52 – Briga) será anotada como segue:

Técnico: CRAVEN, P.L.	B ₂		
Assistente técnico THIBOUTOT, A.J.	D		

B.8.3.13 Uma falta desqualificante contra um jogador depois de sua quinta falta (não incluindo o Art. 39) será anotada como segue:

4.0	OSHIMA, T	1	4	X	T ₂	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D
-----	-----------	---	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

E

Técnico: CRAVEN, P.L.	B ₂		
Assistente técnico THIBOUTOT, A.J.			



B.9 Faltas de equipe

- B.9.1 Para cada período 4 espaços (imediatamente abaixo do nome da equipe e acima dos nomes dos jogadores) são fornecidos na súmula para anotar as faltas de equipes (coletivas).
- B.9.2 Sempre que um jogador comete uma falta pessoal, técnica, antidesportiva ou desqualificante, o anotador deverá marcar a falta contra a equipe daquele jogador anotando um 'X' grande nos espaços designados.

B.10 Contagem progressiva

- B.10.1 O anotador manterá um resumo cronológico progressivo da contagem de pontos de ambas as equipes.
- B.10.2 Existem quatro colunas para esta contagem progressiva na súmula.
- B.10.3 Cada coluna é dividida novamente em quatro colunas. As duas na esquerda para a equipe 'A' e as duas da direita para a equipe 'B'. As colunas centrais são para a contagem progressiva (160 pontos) para cada equipe.

O apontador deverá:

Primeiro traçar uma linha diagonal (/) para qualquer cesta de campo válida que for marcada e um círculo cheio (●) para qualquer lance-livre válido marcado sobre o número do **novo total** de pontos acumulados pela equipe que acabou de marcar pontos.

Depois, no espaço em branco do mesmo lado do novo total de pontos (ao lado do novo / ou ●), anotar o número do jogador que marcou a cesta de campo ou o lance-livre.

B.11 Contagem progressiva: Instruções adicionais

- B.11.1 Uma cesta de 3 pontos marcada por um jogador será anotada traçando um círculo em volta do número do jogador.
- B.11.2 Uma cesta de campo marcada acidentalmente por um jogador em sua própria cesta será anotada como tendo sido feita pelo capitão da equipe adversária.
- B.11.3 Pontos marcados quando a bola não entra na cesta será anotado como tendo sido marcada pelo jogador que tentou o arremesso à cesta.
- B.11.4 Ao final de cada período, o apontador traçará um círculo grosso (○) e, volta do último número de pontos marcados por cada equipe e uma linha horizontal grossa embaixo destes pontos assim como abaixo do número de cada jogador que marcou estes últimos pontos.
- B.11.5 No início de cada período o apontador continuará a manter um resumo cronológico progressivo dos pontos marcados a partir do ponto da interrupção.
- B.11.6 Sempre que possível, o apontador deverá conferir sua contagem com a contagem do placar do jogo. Se houver uma discrepância, e sua contagem estiver correta, ele deverá tomar medidas para imediatamente corrigir a contagem no placar eletrônico. Se houver dúvida ou se uma das equipes levantar objeções à correção, ele deverá informar ao árbitro assim que a bola se tornar morta e o cronômetro de jogo for paralisado.

	A	B
	1	● 6
	2	● 6
⑥	3	3
	4	4
11	5	5 ⑤
11	●	● 5
	7	7
10	8	8
	9	9 ⑩
	10	10
⑩	11	11
	12	12 ⑦
4	13	● 7
5	14	14
5	⑮	15 6
	16	16
5	17	17
	18	⑮ ⑥
6	19	19
	20	20 9
	21	21
⑪	22	22 9
	23	● 9
11	24	24
	25	25 7
	26	● 7
⑤	27	27
	28	⑳ 6
10	29	29
	30	30 8
4	31	31
	32	32 5
4	33	● 5
4	⑳	34
	35	35 ⑩
10	36	36
	37	37 12
	38	38
⑩	39	39 12
10	●	● 12

Diagrama 12
Contagem
progressiva



B.12 Contagem progressiva: Somatória

- B.12.1 No final da partida, o apontador traçará duas linhas horizontais grossas embaixo do número final de pontos marcados por cada equipe e também do número de cada jogador que marcou os últimos pontos. Além disso, ele traçará uma linha diagonal até a parte de baixo da coluna para obliterar os números restantes (contagem progressiva) de cada equipe.
- B.12.2 Ao final de cada período e qualquer período extra, o apontador anotará o placar daquele período na seção apropriada na parte de baixo da súmula.
- B.12.3 No final da partida, o apontador deverá anotar o placar final e o nome da equipe vencedora.
- B.12.4 O apontador deverá então inscrever seu sobrenome, em letra de forma, na súmula, depois que isto tenha sido feito pelo assistente de apontador, cronometrista e operador de vinte e quatro segundos.
- B.12.5 Uma vez assinada pelo(s) fiscal(ais), o árbitro será o último a aprovar e assinar a súmula. Este ato termina a administração dos oficiais com a partida e sua relação com a mesma.

7	70	70	6
7	71	71	
7	72	72	6
	73	73	
9	74	74	
	75	75	
11	76	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

Diagrama 13
Somatória

Nota: Se um dos capitães (CAP) assinar a súmula em protesto (usando o espaço marcado 'Assinatura do capitão em caso de protesto'), os oficiais de mesa e o(s) fiscal (ais) deverão permanecer a disposição do árbitro até que ele os dê permissão para ir embora.

Pontuação Período 1 A <u>15</u> B <u>18</u> 2A <u>19</u> B <u>10</u> Período 3A <u>26</u> B <u>19</u> 4A <u>16</u> B <u>25</u> Períodos Extras A <u>/</u> B <u>/</u>	Placar Final: Equipe A: <u>76</u> Equipe B: <u>72</u> Nome da Equipe Vencedora: <u>WHEELERS</u>
Apontador: <u>R. COPPENRATH</u> Cronometrista: <u>T. ALLOUCHE</u> Operador 24": <u>S. DURAND</u>	Árbitro: <u>[Assinatura]</u> Fiscal 1: <u>[Assinatura]</u> Fiscal 2: <u>[Assinatura]</u> Assinatura do capitão em caso de protesto: _____

Diagrama 14 Parte de baixo da súmula



C – PROCEDIMENTO DE PROTESTO

Se, durante uma competição oficial da IWBF uma equipe acreditar que seus interesses tenham sido adversamente afetados pela decisão de um oficial (árbitro ou fiscal (ais)) ou por um evento que tenha ocorrido durante a partida, ela deve proceder da seguinte maneira:

- C.1 O capitão (CAP) da equipe deverá, imediatamente ao final da partida, informar ao árbitro que sua equipe está protestando contra o resultado da partida e assinar a súmula no espaço marcado 'Assinatura do capitão em caso de protesto'.

Para validar este protesto, é necessário que o representante oficial da federação nacional ou do clube envolvido fornecer a confirmação do protesto por escrito. Isto deve ser feito dentro de vinte (20) minutos depois do final da partida.

Explicações detalhadas não são necessárias. É suficiente escrever: 'A federação nacional (ou clube) X protesta contra o resultado da partida entre as equipes X e Y. Então ele deverá depositar com o representante da IWBF ou com o Presidente da Comissão Técnica do Torneio, a soma equivalente a US\$500,00 como seguro.

A federação nacional da equipe ou o clube em questão deve submeter para o representante da IWBF ou para o Presidente da Comissão Técnica do Torneio o texto de seu protesto dentro de uma hora após o final da partida.

Se o protesto for aceito, o seguro será reembolsado.

- C.2 O comissário ou o árbitro deverão, dentro de uma hora depois do final da partida, informar o incidente que levou ao protesto, para o representante da IWBF ou para o Presidente da Comissão Técnica do Torneio.

- C.3 Se a federação nacional da equipe ou clube em questão, ou da equipe adversária, não estiver de acordo com a decisão da Comissão Técnica, ela pode endereçar um recurso ao Júri de Apelação.

Para tornar válido, o apelo deve ser feito dentro de vinte minutos (20) minutos após a entrega da decisão da Comissão Técnica e acompanhada de um depósito, como caução, do equivalente a US\$ 1000,00.

O Júri de Apelação julgará o recurso como última instância, e sua decisão é final.

- C.4 Vídeos, filmes, fotografias ou qualquer equipamento, visual, eletrônico, digital, ou de outra forma, **não** poderá ser usado para determinar uma mudança no resultado da partida. O uso de tal equipamento **somente** é válido para determinar responsabilidade de problemas disciplinares ou para propostas educacionais (treinamento) depois que a partida tenha terminado.



D – CLASSIFICAÇÃO DAS EQUIPES

D.1 Procedimento

As equipes serão classificadas de acordo com sua campanha de vetor, sendo dados dois (2) pontos para cada jogo ganho, e um (1) ponto para cada jogo perdido (incluindo derrota por número insuficiente de jogadores) e zero (0) pontos para jogo perdido por desistência.

D.1.1 Se houverem duas equipes nesta classificação com número igual de pontos, o(s) resultado(s) do(s) jogo(s) entre as duas equipes envolvidas será utilizado para determinar suas classificações.

D.1.2 Se o total de pontos marcados a favor e contra for igual nas partidas entre as duas equipes, a classificação será determinada pela média de pontos, levando em consideração os resultados de todas as partidas jogadas no grupo por ambas as equipes.

D.1.3 Se mais que duas equipes estiverem empatadas, uma segunda classificação será estabelecida, levando em consideração apenas os resultados das partidas entre as equipes que estão empatadas.

D.1.4 Se ainda houverem equipes empatadas depois da segunda classificação, então a média será usada para determinar suas colocações, levando em conta somente os resultados das partidas entre as equipes empatadas.

D.1.5 Se ainda houverem equipes empatadas, as colocações serão determinadas pela média de pontos dos resultados em todas as suas partidas disputadas no grupo.

D.1.6 Se em qualquer estágio, usando o critério acima, um empate múltiplo é reduzido a um empate envolvendo apenas duas equipes, o procedimento em D.1.1 e D.1.2 acima será aplicado.

D.1.7 Se for reduzido a um empate ainda envolvendo mais que duas equipes, o procedimento, começando com D.1.3 acima, será repetido.

D.1.8 A média de pontos será sempre calculada por divisão.

D.2 Exceção:

Se somente três equipes tomarem parte na competição e a situação não puder ser resolvida usando os passos mostrados acima (a média por divisão for idêntica), então os pontos marcados determinarão a classificação.

Exemplo:

Resultados entre A, B, C:

A x. B	82 - 75
A x. C	64 - 71
B x. C	91 - 84

Equipe	Jogos	Vitórias	Derrotas	Pontos	Saldo de pontos	Average de pontos
A	2	1	1	3	146 : 146	1.000
B	2	1	1	3	166 : 166	1.000
C	2	1	1	3	155 : 155	1.000

Portanto:

1 st	B - 166 pontos marcados
2 nd	C - 155 pontos marcados

3rd A - 146 pontos marcados

Se as equipes ainda estiverem empatadas depois que todos os passos acima forem feitos, um sorteio será usado para a classificação final. O método para o sorteio será determinado pelo comissário ou pela autoridade local competente.

D.3 Mais exemplos na regra de classificação:

D.3.1 Duas equipes – pontos iguais e somente uma partida entre eles.

Equipe	Jogos	Vitórias	Derrotas	Pontos
A	5	4	1	9
B	5	4	1	9
C	5	3	2	8
D	5	2	3	7
E	5	2	3	7
F	5	0	5	5

O ganhador da partida entre A e B será classificado primeiro e o ganhador entre D e E será classificado em quarto.

D.3.2 Duas equipes – iguais em pontos e duas partidas jogadas entre elas.

Equipe	Jogos	Vitórias	Derrotas	Pontos
A	10	7	3	17
B	10	7	3	17
C	10	6	4	16
D	10	5	5	15
E	10	3	7	13
F	10	2	8	12

Resultados entre A, B:

D.3.2.1 A ganhou ambos os jogos:

Portanto

1 st	A
2 nd	B

D.3.2.2 Cada equipe ganhou uma partida:

A x. B	90 - 82
B x. A	69 - 62

Saldo de pontos:

A	152 - 151
B	151 - 152

Average de pontos:

A	1.0066
B	0.9934

Portanto

1 st	A
2 nd	B

D.3.2.3 Cada equipe ganhou uma partida:

A x. B	90 - 82
B x. A	70 - 62

As duas equipes tem a mesma diferença de cestas (152 - 152) e o mesmo average de pontos por divisão (1.000).



A colocação será determinada usando o average de pontos dos resultados de todos as partidas jogadas no grupo.

D.3.3 Mais que duas equipes – pontos iguais:

Equipe	Jogos	Vitórias	Derrotas	Pontos
A	5	4	1	9
B	5	4	1	9
C	5	4	1	9
D	5	2	3	7
E	5	1	4	6
F	5	0	5	5

Resultados entre A, B, C: A x. B 82 - 75
A x. C 77 - 80
B x. C 88 - 77

Equipe	Jogos	Vitórias	Derrotas	Pontos	Saldo de pontos	Average de pontos
A	2	1	1	3	159 - 155	1.0258
B	2	1	1	3	163 - 159	1.0251
C	2	1	1	3	157 - 165	0.9515

Portanto
1st A
2nd B
3rd C

Se o average de cestas for o mesmo, para as três equipes, a classificação final será determinada pelos resultados de todas as partidas jogadas no grupo.

D.3.4 Mais que duas equipes – pontos iguais:

Equipe	Jogos	Vitórias	Derrotas	Pontos
A	5	3	2	8
B	5	3	2	8
C	5	3	2	8
D	5	3	2	8
E	5	2	3	7
F	5	1	4	6

A classificação será estabelecida levando em consideração somente os resultados entre as equipes que estão empatadas.

Existem duas possibilidades:

Equipe	I.		II.	
	Vitórias	Derrotas	Vitórias	Derrotas
A	3	0	2	1
B	1	2	2	1
C	1	2	1	2
D	1	2	1	2



No caso I: 1st A B, C, D serão determinados como no exemplo D.3.3 acima.

No caso II: A classificação de A e B, e C e D será determinado como no exemplo D.3.2 acima.

Uma equipe que, sem motivo válido, não comparecer para uma partida marcada ou sai de quadra antes do fim da partida, perderá o jogo por abandono e receberá zero (0) ponto na classificação.

Além do mais, a Comissão Técnica do Torneio pode decidir a dar a equipe a última colocação na classificação. Isto ocorre automaticamente se as violações são cometidas repetidamente pela mesma equipe. Entretanto, os resultados das partidas jogadas por esta equipe permanecerão válidos para critério da classificação geral da competição.



E – TEMPOS DEBITADOS DE TELEVISÃO (TV)

E.1 Definição

Cada comitê organizador de competição pode decidir se os tempos debitados de TV serão aplicados e, se aplicados, qual sua duração (60, 75, 90 ou 100 segundos).

E.2 Regra

E.2.1 Um (1) tempo debitado de TV em cada período é permitido além dos tempos debitados regulamentares. Tempos debitados de TV em períodos extras não serão permitidos.

E.2.2 O primeiro período extra de cada período (equipe ou TV) será de 60, 75, 90 ou 100 segundos de duração.

E.2.3 A duração de todos os outros tempos debitados no período serão de sessenta (60) segundos.

E.2.4 Ambas as equipes tem direito a dois (2) tempos debitados durante o primeiro meio tempo e três (3) tempos debitados durante o segundo meio tempo.

Estes tempos debitados podem ser requisitados em qualquer momento da partida e podem ter a duração de:

- 60, 75, 90 ou 100 segundos, se considerado como o tempo da TV, isto é, o primeiro em um período, ou
- Sessenta (60) segundos, se não for considerado como tempo debitado da TV, isto é, requisitado por qualquer equipe depois que o tempo debitado da TV tenha sido concedido.

E.3 Procedimento

E.3.1 Idealmente, o tempo debitado da TV deveria ser pedido até 5 minutos remanescente no período. Mas, **não** há garantias que este pode ser o caso.

E.3.2 Se nenhuma equipe tenha requisitado o tempo debitado antes dos 5 minutos finais no período, então o tempo debitado de TV será concedido na primeira oportunidade quando a bola se tornar morta e o cronômetro de jogo parado. Este tempo debitado não será marcado para nenhuma equipe.

E.3.3 Se qualquer equipe requisitar um tempo debitado antes dos 5 minutos finais do período, então o tempo debitado será utilizado como tempo debitado da TV.

Este tempo debitado contará tanto como tempo debitado da TV como tempo debitado da equipe que requisitou e, portanto não será concedido outro tempo debitado para a equipe no período. Esta regra se aplica para os primeiros três (3) períodos; o quarto período terá um tempo debitado adicional.



- E.3.4 De acordo com este procedimento, haverá no mínimo um (1) tempo debitado em cada período e no máximo seis (6) tempos debitados no primeiro tempo e no máximo oito (8) tempos debitados no segundo tempo.

**FIM DAS REGRAS
E
PROCEDIMENTOS DE JOGO**