



## **Regras Oficiais do Jogo 3x3 – Interpretações Oficiais**

**Abril 2018**

As Regras Oficiais FIBA do Jogo e as Interpretações Oficiais FIBA publicadas **mais recentes** são válidas para todas as situações de jogos não mencionadas especificamente nas Regras Oficiais FIBA do Jogo 3x3.

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

O Árbitro deverá ter o total poder e autoridade para tomar decisões sobre qualquer ponto não especificamente coberto nas Regras Oficiais do Jogo 3x3 ou nas Interpretações Oficiais **de 3x3.**

### **Art. 1 Quadra e Bola**

**1.1.** O jogo será jogado em uma quadra de basquetebol com 01 cesta. Uma quadra regular de 3x3 tem a superfície de 15m (largura) e 11m (cumprimento). A quadra deverá ter uma área restritiva de tamanho normal, incluindo uma linha de lance livre (5,80m), uma linha de 2 pontos (6,75) e uma área de “semi-círculo”, embaixo da cesta. Uma meia quadra de Basketball tradicional pode ser usada.

**1.2.** A bola oficial de 3x3 deverá ser usada em todas as categorias.

*Notas :*

*1. Nos níveis de base, os jogos de 3x3 podem ser jogados em qualquer lugar. As marcações da Quadra, se houver, deverão ser adaptadas no espaço disponível, entretanto, as Competições Oficiais FIBA 3X3 devem cumprir totalmente as especificações acima incluindo os protetores acolchoados da tabela com o relógio de arremesso integrado no estofamento destes protetores.*

*2. Competições Oficiais FIBA São: Torneios Olímpicos, Copas do Mundo 3x3 (incluindo Sub23 e Sub18), Copas Regionais (incluindo Sub18) e o World Tour 3x3.*

### **Art. 2 Equipes**

Cada equipe deverá consistir em 04 jogadores (03 jogadores em quadra e 1 substituto).

*Nota: Não será permitido técnico na quadra de jogo e/ou nenhuma orientação remota da arquibancada*



**Exemplo 2-1:** Durante o jogo, uma pessoa atuando como técnico, sentado fora da quadra de jogo, dando instruções para os jogadores. Esta situação ocorre:

- (a) Durante tempo de jogo
- (b) Durante um tempo debitado

**Interpretação 2-1:** Em ambos os casos, os jogadores não podem interagir com ninguém fora da quadra. Uma interação inapropriada com pessoas fora da quadra ou qualquer forma de comunicação entre jogadores e técnicos durante o jogo pode ser considerada como um comportamento antidesportivo. Uma advertência deverá ser dada para a equipe. Qualquer violação subsequente deverá resultar em uma falta técnica.

### **Art. 3 Oficiais do Jogo**

Os oficiais de jogo deverão consistir de 02 árbitros e 03 oficiais de mesa

*Nota: O Artigo 3 Não se aplica à eventos de base*

**Exemplo 3-1:** 3 minutos após o início do jogo, 01 Árbitro mostra-se lesionado e não pode continuar a arbitrar.

**Interpretação 3-1:** Se um Árbitro estiver lesionado ou por qualquer outra razão não puder continuar a atuar em suas funções dentro de 5 minutos deste incidente, o jogo deverá ser reiniciado. O Árbitro remanescente apitará sozinho o restante do jogo, exceto quando houver a possibilidade de substituir o Árbitro lesionado por um Árbitro substituto qualificado. Após consultar o organizador, o Árbitro remanescente decidirá sobre a possível substituição.

### **Art. 4 Início do Jogo**

**4.1.** Ambas equipes deverão fazer o aquecimento simultaneamente antes do jogo.

**4.2.** O lançamento da moeda determinará qual equipe obtém a primeira posse de bola. A equipe que vencer o sorteio da moeda pode escolher se beneficiar da posse de bola no início do jogo ou no início de uma eventual prorrogação



**4.3.** O jogo deve começar com 03 jogadores de cada equipe em quadra.

*Nota: artigos 4.3 não deverá ser obrigatório para eventos de base.*

**Exemplo 4-1:** Após o tempo normal de jogo, a pontuação é Equipe A 15 - Equipe B 15. A Equipe "A" foi contemplada com a bola no início do jogo. Durante o intervalo que antecede a prorrogação, o B1 se dirige desrespeitosamente ao Árbitro e é sancionada uma falta técnica.

**Interpretação 4-1:** A prorrogação irá começar com 1 lance-livre e a posse de bola para a Equipe "A". A Equipe "B" perderá o direito de ter a bola no início da prorrogação.

**Exemplo 4-2:** A Equipe "B" foi contemplada para o primeiro Check-ball após o procedimento do lançamento da moeda. Um oficial cometeu um erro, e a bola é concedida erroneamente para a Equipe A. O erro é descoberto:

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

**Interpretação 4-2.1:** O jogo não tinha começado ainda. A bola deverá ser concedida para a Equipe B de acordo com o procedimento do sorteio da moeda

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

**Interpretação 4-2.2:** O jogo já tinha começado e o erro não pode ser corrigido. A Equipe "B" deverá ser contemplada com o Check-ball no início de uma eventual prorrogação.

**Exemplo 4-3:** Em uma Competição Oficial FIBA 3X3, a Equipe B tem menos de 3 jogadores prontos na quadra para jogar, no momento em que o jogo está marcado para iniciar.

**Interpretação 4-3:** O início do jogo deverá ser retardado por no máximo 5 minutos (em Competições Oficiais FIBA 3x3, o Diretor de Esportes pode modificar este tempo a seu critério). Se os jogadores ausentes chegarem na quadra de jogo, prontos para jogar antes que tenha passado os 5 minutos, o jogo deverá ser iniciado imediatamente. Se os jogadores ausentes não tiverem chegado na quadra de jogo, prontos para jogar antes que tenha passado os 5 minutos, o jogo deverá ser vencido pela Equipe A, por ausência da Equipe B.



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

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

**Interpretação 4-4:** A obrigação de se **apresentar com o mínimo** de 3 jogadores é válida somente para o início do jogo. No caso (a), o jogo não deverá ser **iniciado**. No caso (b), a Equipe A poderá continuar a jogar com menos de 3 jogadores. Após o início do jogo uma Equipe deve sempre estar presente com no mínimo 1 jogador em quadra.

**Exemplo 4-5:** Durante o jogo, o A1 deixa o jogo devido a uma lesão. A Equipe “A” pode continuar o jogo com apenas 2 jogadores restantes, caso eles **não tenham substituto** disponíveis. Assim como a Equipe A está jogando com 2 jogadores, a Equipe B decide, por qualquer razão, também jogar com 2 jogadores, enquanto 1 jogador restante permanece sentado na cadeira de substituto.

**Interpretação 4-5:** A Decisão da Equipe B de jogar com 2 jogadores deverá ser permitida. Mesmo se a Equipe B tiver 3 jogadores disponíveis, no mínimo **1** destes jogadores deve estar na quadra de jogo.

**Exemplo 4-6:** Antes do início do jogo, o **B1** se dirige desrespeitosamente ao Árbitro e é sancionada uma falta técnica.

**Interpretação 4-6:** **Será concedido 1 Lance-Livre para a Equipe A**. O jogo **deverá** ser iniciado de acordo com o procedimento do lançamento da moeda. Uma falta técnica antes do início do jogo sempre resulta em 1 Lance-Livre para a equipe adversária.

## **Art. 5 Pontuação**

**5.1.** A todo arremesso dentro do arco (área de cesta de campo de 1 ponto) deverá ser concedido 1 ponto

**5.2.** A todo arremesso atrás do arco (área de cesta de campo de 2 pontos) deverão ser concedidos 2 pontos

**5.3.** A todo arremesso de lance-livre convertido deverá ser concedido 1 ponto



### **Determinação:**

Em todas as situações onde a equipe de defesa estabelece o controle de bola e converte a cesta sem ter tornado a bola limpa, a cesta deverá ser cancelada, pois a equipe não tinha limpado a bola antes da tentativa de arremesso. Isso deverá incluir também toques de controle e a reposição de cestas.

Em todas as situações onde a equipe de defesa toca um rebote defensivo para a cesta sem ter controle de bola, ou desvia um passe ou toca a bola de um drible diretamente para a cesta, a cesta deverá ser marcada e o ponto deverá ser anotado para o jogador de ataque da equipe que tinha o controle de bola.

Se este desvio ou toque ocorre na área de cesta de campo de 1 ponto, a cesta deverá ser marcada de 1 ponto.

Se este desvio ou toque ocorre na área de cesta de campo de 2 pontos, a cesta deverá ser marcada de 2 pontos.

**Exemplo 5-1:** A1 efetua um arremesso de cesta de campo na área de 2 pontos. A bola está em sua trajetória ascendente e é legalmente tocada por:

- a. Um jogador do ataque
- b. Um jogador da defesa

Quem toca está dentro da área de cesta de campo de 1 ponto. A bola então continua sua trajetória e entra na cesta.

**Interpretação 5-1:** O valor de uma cesta de campo é definida pelo local no chão de onde o arremesso foi feito. Uma cesta de campo efetuada da área de cesta de campo de 1 ponto conta 1 ponto, uma cesta de campo efetuada da área de cesta de campo de 2 pontos conta 2 pontos. Em ambos os casos deverão ser concedidos 2 pontos para a Equipe A, pois o arremesso de A1 foi efetutado na área de cesta de campo de 2 pontos.

### **Art. 6 Tempo de jogo / Vencedor de um Jogo**

**6.1.** O tempo normal de jogo será um período de 10 minutos de jogo. O cronômetro de jogo deverá ser parado durante as situações bolas mortas e lances-livres. O cronômetro de jogo deverá ser reiniciado após a troca de bola ser completada (o mais rápido possível assim que a bola estiver nas mãos da equipe atacante)



**6.2.** Entretanto a primeira equipe que marcar 21 pontos ou mais, vencerá o jogo se isso ocorrer antes do final do tempo normal de jogo. Esta regra de “morte súbita” se aplica somente, no tempo normal de jogo (não em uma possível prorrogação).

**6.3.** Se a pontuação estiver empatada ao final do jogo, um período extra será jogado. Deverá haver um intervalo de 1 minuto antes da prorrogação começar. A primeira equipe que fizer 2 pontos na prorrogação vence o jogo.

**6.4.** Uma Equipe perderá o jogo por ausência se, no horário marcado para o início do jogo a equipe não estiver presente na quadra pronta para jogar. Em caso desta perda por ausência, a pontuação do jogo é marcada com W – 0 ou 0 – W (sendo “W” colocado para o vencedor)

**6.5.** Uma equipe perderá o jogo por desistência se deixar a quadra antes do final do jogo ou todos os jogadores da equipe estiverem lesionados e/ou forem desqualificados. Em caso de uma situação de desistência, a equipe vencedora pode escolher manter a sua pontuação como está, ou ter o jogo ganho por W.0, enquanto a pontuação da equipe perdedora será colocada “0” em qualquer destes casos.

**6.6.** Uma Equipe que perder a partida por desistência ou por atitude desonesta deverá ser desqualificada da competição.

*Nota: Se um cronômetro de jogo não estiver disponível mostrando o tempo de duração e/ou os pontos marcados, para a “morte súbita”, estes ficam a critério do Organizador. A FIBA recomenda definir o limite de pontuação de acordo com a duração do jogo (10 minutos / 10 pontos; 15 minutos / 15 pontos; 21 minutos / 21 pontos)*

**Exemplo 6-1:** Com a pontuação Equipe A 20 – Equipe B 20, o jogador **A1** marca **uma cesta de campo** que vale 1 ponto. Isto ocorre:

a. **C**om 2 minutos restantes no cronômetro de jogo

**Interpretação 6-1.1:** A Equipe “A” é a vencedora do jogo. Sendo o placar final com : Equipe A 21 – Equipe B 20.

b. **D**urante o período extra

**Interpretação 6-1.2:** O jogo deverá continuar. A primeira Equipe que marcar 2 pontos na prorrogação vence o jogo.



**Exemplo 6-2:** A1 recebe falta durante o ato de arremesso atrás do arco. O arremesso é convertido. Isto ocorre:

a. Com 1 min para o final do jogo com o placar Equipe A 20 – Equipe B 20

**Interpretação 6-2.1:** A Equipe “A” é a vencedora do jogo. Sendo o placar final com Equipe A 22 – Equipe B 20. A pontuação máxima possível em um jogo com tempo normal jogado é 22. Os Lances-Livres e a posse de bola para esta falta deverão ser desconsiderados

b. Durante uma prorrogação com o placar Equipe A 21 – Equipe B 21

**Interpretação 6-2.2:** A Equipe “A” é a vencedora do jogo. Sendo o placar final com Equipe A 23 – Equipe B 21. A pontuação máxima possível em um jogo durante a prorrogação é 23. Os Lances-Livres e posse de bola para esta falta deverão ser desconsiderados.

**Exemplo 6-3:** Com o Placar Equipe A 15 – Equipe B 15 , o A1 recebe falta durante o ato de arremesso na área de cesta de campo de 2 pontos. Simultaneamente soa a campainha do cronômetro de jogo para o final do tempo normal de jogo. Esta é a 10ª Falta da Equipe B no jogo. O arremesso é convertido.

**Interpretação 6-3:** A cesta de campo de A1 é válida. O A1 tentará os 02 Lances-Livres como resultado da falta, pois a Equipe A não tinha alcançado 21 pontos. A Equipe “A” será a vencedora do jogo e o número de Lances-Livres convertidos por A1 determinarão o placar final. A Equipe “A” perderá a posse da bola, devido ao tempo de jogo ter expirado.

## **Art. 7 Faltas / Lances-Livres**

**7.1.** Uma equipe estará em uma situação de penalidade após ter cometido 6 faltas. Os jogadores não são excluídos com o número de faltas pessoais, sujeito ao artigo 16.

**7.2.** Se um arremesso de cesta de campo não for convertido, nas Faltas durante o ato de arremesso dentro do arco será concedido 1 Lance-Livres, enquanto para Faltas no ato de arremesso atrás do arco serão concedidos 2 Lances-Livres.

**7.3.** Se um arremesso de cesta de campo for convertido, a cesta será válida e será concedido 1 Lance-Livre adicional para o arremessador.



**7.4.** Para as Faltas de Equipe 7<sup>a</sup>, 8<sup>a</sup> e 9<sup>a</sup> serão sempre concedidos 2 Lances-Livres. Na 10<sup>a</sup> Falta e todas as faltas subsequentes da equipe serão concedidos 2 Lances-Livres e a posse de bola.

Esta Clausula se aplica também para as faltas durante o ato de arremesso e se sobrepõe sobre os itens **7.2 e 7.3**

**7.5.** Para Todas as Faltas Técnicas será concedido 1 Lance-Livre e a posse de bola. Para Todas as Faltas Antidesportivas serão concedidos 2 Lances-Livres e a posse de bola. Após uma Falta Técnica ou Falta Antidesportiva, o jogo deverá continuar com a troca de bola atrás do arco na parte superior da quadra (Check-ball).

**Nota:** Nenhum Lance-Livre será concedido em uma Falta de Ataque.

#### **Determinação 1:**

Uma falta pessoal é marcada por um contato ilegal com um adversário, quer a bola esteja viva ou morta.

Durante o jogo, cada jogador tem o direito de ocupar uma posição (no cilindro) na quadra de jogo, desde que já não esteja ocupada por um jogador adversário. Este princípio protege o espaço **dele** sobre o piso, o qual ele já ocupa, e o espaço sobre ele, quando ele saltar verticalmente dentro deste espaço.

**Todo** Jogador que **não** tenha a posse de bola: Um jogador não pode agarrar, empurrar, carregar, dar uma topada ou impedir o progresso de um adversário, estendendo a mão, o braço, o cotovelo, o ombro, o quadril, a perna, o joelho ou o pé. O princípio da vantagem/desvantagem é aplicado até que a liberdade de movimento do jogador seja restringida por um adversário

Jogador com a posse de bola mas **não** em **Ato de Arremesso**: Um jogador **defensivo** não poderá agarrar, empurrar, carregar, dar uma topada ou impedir o progresso de um adversário por estender a mão, o braço, o cotovelo, o ombro, o quadril, a perna, o joelho ou o pé, fora do seu cilindro, provocando uma clara perda do controle da bola deste jogador atacante.

Jogador **em** **Ato de Arremesso**: Assim que **um** jogador deixar sua posição vertical (no cilindro) e um contato de corpo ocorrer com um adversário que já tinha estabelecido sua própria posição vertical (no cilindro), o jogador que deixou sua posição vertical (o cilindro) é o responsável por este contato.



O princípio de Vantagem/Desvantagem é aplicado até que:

- O Jogador de Ataque claramente perde seu equilíbrio e/ou perde o controle da bola por causa de um contato excessivo de um jogador de defesa.
- O Jogador de Defesa claramente perde seu equilíbrio por causa de contato excessivo de um jogador de ataque.

#### **Determinação 2:**

Uma Falta Antidesportiva é sancionada em um jogador por um contato excessivo, duro ou perigoso.

Agarrar um adversário que tenha o controle de bola será considerada uma Falta Antidesportiva.

#### **Determinação 3:**

Um Jogador que claramente exagera ou simula um contato pode receber uma falta técnica imediatamente. Nenhuma advertência será dada.

**Exemplo 7-1:** O jogador A1 comete uma Falta Desqualificante.

**Interpretação 7-1:** Serão concedidos 2 Lances-Livres e a posse de bola para um jogador da Equipe B. O Jogador A1 deverá ser desqualificado do jogo, deve deixar a quadra imediatamente e pode ser desqualificado do evento pelo organizador (Art. 16)

**Exemplo 7-2:** Com 3.05 restando no cronômetro de jogo, ambas equipes cometeram 7 faltas. O A1 está driblando a bola na área de cesta de campo de 2 pontos. O jogador A2 e o B2 estão disputando uma posição perto da cesta. O Árbitro sanciona uma Falta:

a. Contra A2 (falta de ataque)

**Interpretação 7-2.1:** Uma falta de ataque é uma falta pessoal cometida por um jogador da equipe que tem o controle da bola viva ou que terá direito à bola. Nenhum lance-livre será concedido após uma falta de ataque. Check-ball para a Equipe B.

b. Contra B2 (falta de defesa)

**Interpretação 7-2.2:** A equipe "A" tem a bonificação. Serão concedidos 2 Lances-Livres para A2



**Exemplo 7- 3:** O jogador **A1** está driblando a bola. O Jogador **B1** desvia a bola e ambos jogadores começam a correr para **alcançar** a bola. Para obter uma vantagem, o **A1** empurra o **B1** e o Árbitro sanciona uma falta pessoal contra **A1**. Esta é :

- a. **A** 1ª Falta da Equipe no **j**ogo.
- b. **A** 7ª Falta da Equipe no **j**ogo.
- c. **A** 10º Falta da Equipe no **j**ogo

**Interpretação 7-3:** Após o desvio de **B1**, a Equipe **A** Não perdeu a posse de bola. Portanto a Falta de **A1** **deverá** ser considerada como uma falta de ataque. Em todos estes casos, o jogo **deverá** continuar com um Check-ball para a Equipe **B**.

**Exemplo 7- 4:** No início do jogo o **B1** comete uma **Falta Antidesportiva**. **Depois no jogo**, o **B1** retarda **de propósito** o reinício do jogo e **o Árbitro sanciona** uma Falta Técnica sobre ele. Próximo ao final do jogo, o **B1** comete sua 6ª falta e o Árbitro **a sanciona como:**

- a. **U**ma falta normal

**Interpretação 7-4.1:** **B1** pode continuar a jogar. Um jogador não será excluído baseado no número de faltas pessoais.

- b. **U**ma Falta Antidesportiva

**Interpretação 7-4.2:** **B1** **deverá** ser automaticamente Desqualificado por causa da **sua** 2ª Falta Antidesportiva, e ele deve deixar a quadra (Art. **16**)

- c. **U**ma Falta Técnica

**Interpretação 7-4.3:** **B1** pode continuar a jogar. Um jogador não será automaticamente desqualificado por cometer **2** Faltas Técnicas (Art. **16**).

**Exemplo 7- 5:** O Jogador **A1** recebeu Falta de **B1** enquanto está na tentativa de arremesso de uma cesta de campo de 1 ponto. O Arremesso Não é convertido. A Equipe **B** cometeu 3 Faltas.

**Interpretação 7- 5:** Será concedido 1 Lance-Livre para **A1**



**Exemplo 7- 6:** O Jogador **A1** recebeu Falta de **B1** enquanto estava na tentativa de uma cesta de campo de 2 pontos. O arremesso é convertido. A Equipe “B” cometeu a sua 5ª Falta.

**Interpretação 7- 6:** São validados os 2 pontos para a Equipe A e será concedido 1 Lance-Livre Adicional para o A1.

**Exemplo 7- 7:** O Jogador **A1** recebeu a Falta de **B1** enquanto estava na tentativa de uma cesta de campo de 1 ponto. O arremesso não é convertido. A Equipe B tinha cometido 8 faltas.

**Interpretação 7- 7:** Serão concedidos os 2 Lances-Livres para o **A1**.

**Exemplo 7- 8:** O Jogador **A1** recebeu falta de **B1** enquanto estava na tentativa de uma cesta de campo de 2 pontos. A cesta é convertida. A Equipe “B” cometeu sua 10ª Falta.

**Interpretação 7- 8:** Os 2 pontos são validados para a Equipe A, e serão concedidos 2 Lances-Livres adicionais para o A1, seguidos de posse de bola para a Equipe A

**Exemplo 7- 9:** Simultaneamente ao soar o sinal do cronômetro de jogo indicando o final do tempo normal de jogo, o B1 comete falta sobre o A1, que **não estava no Ato de Arremesso** e é sancionada uma Falta Antidesportiva. O placar está em Equipe A 13 – Equipe B 15.

a. O A1 perde 01 ou ambos Lances-Livres

**Interpretação 7-9.1:** O jogo é finalizado

b. O Jogador A1 converte ambos Lances-Livres.

**Interpretação 7-9.2:** O Jogo deverá continuar com a prorrogação. **A** bola será concedida para a Equipe A, como resultado da Falta Antidesportiva (neste caso a posse de bola do sorteio da moeda não será aplicada)

**Exemplo 7-10:** A1 está saltando na tentativa de uma cesta de campo de 2 pontos, e o B1 corre para bloquear o arremesso do A1.

a. O B1 faz um leve contato na parte inferior do corpo de A1, antes que o A1 coloque ambos os pés na quadra, no seu espaço legal de aterrissar.



**Interpretação 7-10.1:** Falta de B1. Serão concedidos 2 lances-livres para A1, pois o B1 tirou o espaço de aterrissagem do A1 e o contato ocorreu.

b. o A1 estende sua perna iniciando o contato antes que ele efetue o arremesso

**Interpretação 7-10.2:** Falta de ataque do A1. Uma eventual cesta será cancelada. A posse de bola será concedida para a Equipe B. Independentemente disso, em um contato excessivo ou jogada perigosa, pode ser sancionada uma Falta Antidesportiva.

c. O A1 estende sua perna iniciando um contato ou tentando iniciar um contato, após ele ter efetuado o arremesso.

**Interpretação 7-10.3:** Falta Técnica para A1 por simular um contato de falta. Uma cesta eventual será validada. Será concedido 1 lance livre e posse de bola para a Equipe B. Independentemente disso, em um contato excessivo ou jogada perigosa, pode ser sancionada uma Falta Antidesportiva.

## **Art. 8 Como a Bola é Jogada**

**8.1.** Após cada cesta de campo convertida ou último lance livre (exceto aqueles seguidos por posse de bola):

- Um jogador da equipe que não pontuou reiniciará o jogo driblando ou passando a bola de dentro da quadra diretamente embaixo da cesta (não atrás da linha de fundo) para um companheiro atrás do arco.
- A equipe de defesa não poderá tocar ou tentar roubar a bola na área do “semi-círculo” embaixo da cesta.

**8.2.** Após cada arremesso de cesta de campo não convertida ou último lance livre (exceto aqueles seguidos por posse de bola):

- Se a equipe de ataque ganha o rebote da bola, pode continuar a tentativa de pontuar, sem ter que voltar a bola à um local atrás do arco.
- Se a equipe de defesa ganha o rebote, deve voltar a bola, para um local atrás do arco (passando ou driblando)



**8.3.** Se a equipe de defesa rouba ou dá um toco na bola, deve voltar a bola para um local atrás do arco (passando ou driblando)

**8.4.** A posse de bola dada a qualquer equipe após uma situação de bola morta deverá começar com um "Check-ball", por exemplo a troca de bola (entre o jogador de defesa e o de ataque) atrás do arco na parte superior da quadra.

**8.5.** Um jogador é considerado como estando "atrás do arco" quando nenhum de seus pés está dentro ou sobre a linha do arco.

**8.6.** No caso de uma situação de bola presa, a posse de bola deverá ser concedida à equipe de defesa.

**Determinação 1:**  
(repetição)

**Determinação 2:**

Após uma cesta convertida todas as ações com a intenção de retardar o jogo deverão ser conduzidas com uma advertência imediata. Qualquer tentativa subsequente de retardar o jogo por uma Equipe que já tenha sido advertida deverá ser conduzida com uma Falta Técnica.

**Exemplo 8-1:** Após o **A1** converter uma cesta de campo, o jogador **B1** pega a bola para reiniciar o jogo. Então o **A2** dentro do "semi-círculo" começa a fazer uma clara posição de defesa contra o **B1**.

a. A Equipe "A" não tinha recebido nenhuma advertência por retardar o jogo antes desta ação.

**Interpretação 8-1.1:** O **Árbitro deverá** dar uma advertência oficial para a Equipe A, pela interferência após uma cesta convertida.

b. A Equipe "A" já tinha recebido uma advertência por retardar o jogo antes desta ação.

**Interpretação 8-1.2:** Deverá ser sancionada imediatamente uma Falta Técnica para a Equipe A, pela interferência após uma cesta convertida.



**Exemplo 8 – 2:** Após uma cesta de campo convertida por A1, o B1 tenta pegar a bola para reiniciar o jogo. O A2 dentro do “semi-círculo” começa a impedir o B1 de pegar a bola, sem cometer falta em B1.

a. A Equipe “A” não tinha recebido nenhuma advertência por retardar o jogo antes desta ação.

**Interpretação 8-2.1:** O **Árbitro deverá** dar uma advertência oficial para a Equipe A por retardar o jogo.

b. A Equipe A já tinha recebido uma advertência por retardar o jogo antes desta ação.

**Interpretação 8-2.2:** **Deverá** ser sancionada imediatamente uma Falta Técnica para a Equipe A por retardar o jogo.

**Exemplo 8-3:** Após uma cesta de campo convertida por A1, a Equipe B não tenta pegar imediatamente a bola.

a. A Equipe B não tinha recebido nenhuma advertência por retardar o jogo antes desta ação

**Interpretação 8-3.1:** O **Árbitro deverá** parar o jogo para evitar protelação e dar uma advertência oficial para a Equipe B por retardar o jogo. Check-Ball para a Equipe B.

b. A Equipe B já tinha recebido uma advertência por retardar o jogo antes desta ação.

**Interpretação 8-3.2:** A Equipe B **deverá** ser imediatamente sancionada com uma Falta Técnica **por retardar jogo.**

**Exemplo 8-4:** Após uma cesta de campo convertida por A1, o B1 toca a bola com sua perna e a bola sai pela linha de limítrofe.

a. O toque de B1 ocorre acidentalmente

**Interpretação 8-4.1:** Check-Ball para a Equipe B

b. O toque de B1 ocorre **intencionalmente**

**Interpretação 8-4.2:** Se a Equipe “B” ainda não tiver recebido uma advertência por retardar o jogo, o **Árbitro** deverá dar uma advertência para a Equipe B e o jogo deverá continuar com um Check-Ball para a Equipe “B”. **Se a Equipe B já tiver recebido uma advertência por retardar o jogo, uma Falta Técnica deverá ser sancionada contra a Equipe B.**



**Exemplo 8-5:** Após uma cesta de campo convertida por A1, o B1 pega a bola e então:

a. Toca a linha de fundo com um pé

**Interpretação 8-5.1:** Violação de linha limítrofes, Check-ball para a Equipe A

b. Dá 3 passos antes de começar o drible.

**Interpretação 8-5.2:** Violação de andar, Check-ball para a Equipe A.

**Exemplo 8-6:** Após uma cesta de campo convertida por A1, o jogador B1 passa a bola para o B2 dentro da área de cesta de campo de 1 ponto. O B2 tenta uma cesta de campo.

**Interpretação 8-6:** O mais rápido possível, assim que a bola deixar as mãos do B2, o Árbitro deverá sancionar a violação de “Bola Não Limpa”, pois o B2 não tinha o direito de tentar uma cesta de campo.

**Exemplo 8-7:** Após um arremesso de cesta de campo não convertido de A1, o B1 pega o rebote da bola e dribla por 8 segundos dentro da área de cesta de campo de 1 ponto. Antes que a bola se torne limpa, B1 recebe uma falta de A1.

**Interpretação 8-7:** A falta será válida, pois a Equipe B tem o direito de tornar a bola limpa até que expire o período do relógio de arremesso.

**Exemplo 8-8:** O arremesso de A1 é bloqueado por B1. O B2 recupera a bola e penetra em direção à cesta, sem ter tornado limpa a bola. Imediatamente após a bola ter deixado as mãos de B2 para uma bandeja, o B2 sofre uma falta de A3. A bandeja é convertida.

**Interpretação 8-8:** Violação de “Bola Não Limpa” pois a Equipe B não tem o direito de tentar uma cesta de campo. A cesta não será válida. Será Check-ball para a Equipe “A”. E a falta da defesa será desprezada, exceto se for sancionada uma Falta Antidesportiva ou Falta Desqualificante.



**Exemplo 8-9:** Em uma tentativa de tornar a bola limpa, o A1 está driblando a bola com um de seus pés fora da **área de cesta de campo de 1 ponto**. Então ele levanta o outro pé do chão.

**Interpretação 8-9:** A bola é tornada limpa, porque **nenhum dos pés do A1 está dentro e nem toca dentro do arco**

**Exemplo 8-10:** Durante o Check-ball na parte superior da quadra **entre B1 e A1**, o B1 lança a bola **fora do alcance** do adversário.

a. A Equipe “B” não tinha recebido uma advertência por retardar o jogo antes desta ação.

**Interpretação 8-10.1:** O Árbitro **deverá** dar uma advertência oficial para a Equipe B. O jogador de ataque deve receber a bola atrás do arco. O jogador da defesa tem que entregar ou devolver a bola para seu adversário com um passe normal de Basketball.

b. A Equipe “B” já tinha recebido uma advertência por atrasar o jogo antes desta ação.

**Interpretação 8-10.2:** A Equipe “B” **deverá** ser imediatamente sancionada com uma Falta Técnica.

**Exemplo 8-11:** Durante o Check-ball, o B1 se posiciona muito próximo do A1.

**Interpretação 8-11:** O Árbitro Não deverá permitir reiniciar o jogo até que haja uma distância razoável (aprox.1 metro) entre os 2 jogadores

**Exemplo 8-12:** Durante o check-ball entre B1 e A1, o B1 está tentando roubar a bola antes que o A1 tenha o controle da bola.

a. A Equipe “B” não tinha recebido uma advertência por retardar o jogo antes desta ação.

**Interpretação 8-12.1:** O Árbitro deverá dar uma advertência oficial para a Equipe B por atrasar o jogo. O jogador de ataque deve ter o controle da bola antes que o jogador de defesa possa tocar ativamente a bola. O relógio de arremesso e o cronômetro de jogo deverão ser corrigidos se o tempo correu.



b. A Equipe “B” já tinha recebido uma advertência por retardar o jogo antes desta ação.

**Interpretação 8-12.2:** A Equipe “B” deverá ser imediatamente sancionada com uma Falta Técnica.

**Exemplo 8-13:** O jogador A1 está driblando a bola. O B1 toca a bola e ambos os jogadores correm para a bola. Então A1 e B1 colocam suas mãos firmemente sobre a bola. O Árbitro sanciona uma bola presa.

**Interpretação 8-13:** A bola deverá ser concedida para a equipe de defesa, neste caso a Equipe “B”.

**Exemplo 8-14:** O A1 tenta uma cesta de campo. Após a bola tocar o aro, o A2 e o B3, saltando para o rebote, aterrissam sobre a quadra com ambos tendo as 02 mãos firmemente sobre a bola. O Árbitro sanciona uma bola presa.

**Interpretação 8-14:** A bola deverá ser concedida para a Equipe B, pois a Equipe A tinha a última posse de bola. A Equipe que não tinha a última posse de bola é considerada a equipe de defesa.

**Exemplo 8-15:** Enquanto a Equipe A tem a posse da bola, o jogo é parado pelo Árbitro por causa de:

a. A superfície da quadra apresenta um dano.

**Interpretação 8-15-1:** O jogo deverá continuar com um Check-ball para a Equipe A e com o tempo real restante no relógio de arremesso.

b. O Jogador A1 está lesionado e necessita de uma atenção imediata.

**Interpretação 8-15-2:** O Jogo deverá continuar com um Check-ball para a Equipe A e com o tempo real restante no relógio de arremesso.

c. O Jogador B1 está lesionado e necessita de uma atenção imediata.

**Interpretação 8-15-3:** O Jogo deverá continuar com um Check-ball para a Equipe A e com um novo período de 12 segundos no relógio de arremesso.



**Exemplo 8-16:** A Equipe “A” converte uma cesta de campo. O B1 obtém o controle de bola dentro do “semi-círculo”, mas não faz ativamente nenhum esforço para sair da área do “semi-círculo”.

**Interpretação 8-16:** O Árbitro deverá aplicar rigorosamente a regra dos 3-segundos, assim que o B1 obtém o controle da bola na área restritiva.

## **Art. 9 Protelação**

**9.1.** Protelar ou deixar de jogar ativamente (ex.: não tentar pontuar) será uma violação.

**9.2.** Se a quadra for equipada com um relógio de arremesso, uma equipe deve tentar um arremesso dentro de 12 segundos. A contagem do relógio de arremesso deverá começar assim que a bola estiver nas mãos do jogador de ataque (após a troca com o jogador de defesa ou depois de uma cesta de campo convertida, embaixo da cesta).

**9.3.** É uma violação, se após a bola ter sido “limpa” para jogo, um jogador de ataque estiver driblando a bola dentro do arco de costas ou de lado para a cesta, por mais de cinco segundos.

*Nota: Se a quadra não estiver equipada com um relógio de arremesso e uma equipe não estiver tentando suficientemente, atacar para cesta, o árbitro deverá dar um aviso para a equipe atacante contando os últimos 5 segundos.*

### **Determinação:**

*Se a quadra não estiver equipada com um relógio de arremesso, o Art. 9.1 deverá ser aplicado pelo Árbitro com um aviso para a equipe atacante sobre a contagem regressiva dos últimos 5 segundos. No caso da quadra que esteja equipada com um relógio de arremesso, o Art. 9.2, é aplicado em relação a protelação e o deixar de jogar efetivamente.*

**Exemplo 9-1:** Após a bola ter sido “limpa”, o A1 está driblando dentro da **área de cesta de campo de 1 ponto**, próximo à linha de cesta de campo de 2 pontos, com as costas para a cesta **por mais de 5 segundos**.

**Interpretação 9-1:** Violação de Protelação. Check-Ball para a Equipe B.



**Exemplo 9-2:** O A1, está segurando uma bola viva fora da **área de cesta de campo de 1 ponto**, ele passa a bola para o A2 que está próximo à cesta. O A2 dribla por 3 segundos dentro da área restritiva.

**Interpretação 9-2:** Violação de 3 segundos. Check-Ball para a Equipe B

### **Art. 10 Substituições**

É permitido uma substituição à qualquer equipe, quando a bola se tornar morta e antes do Check-ball ou do Lance-Livre. O substituto pode entrar no jogo após seu companheiro de equipe pisar fora da quadra e estabelecer um contato físico com ele.

As substituições podem somente ocorrer atrás da linha final no lado oposto da cesta e as substituições não necessitam de nenhuma ação dos árbitros ou dos oficiais de mesa.

**Exemplo 10-1:** Após uma cesta de campo de convertida de **A1**, o jogador B4 substitui o B1 enquanto o cronômetro de jogo está em funcionamento.

**Interpretação 10-1:** A substituição do B1 **não pode** ser permitida. Após uma cesta, a bola não se torna morta e está disponível para a **Equipe "B"**. A Equipe "B" deverá ser imediatamente penalizada com uma Falta Técnica.

**Exemplo 10-2:** São concedidos 2 lances-livres para o **A1**. O B4 substitui o B1 entre o 1º e o 2º Lance-Livre, antes que a bola seja entregue para o **A1** para o seu 2º Lance-Livre.

**Interpretação 10-2:** A substituição de B1 será concedida desde que a bola esteja morta.

### **Art. 11 Tempos Debitados**

**11.1.** Para cada equipe é concedido 01 tempo debitado. Qualquer jogador ou substituto pode solicitar o tempo debitado em uma situação de bola morta.



**11.2.** No caso de produção de TV, o organizador pode decidir por inserir 2 tempos debitados adicionais da TV, que deverão ocorrer na primeira bola morta após o cronômetro de jogo mostrar 6:59 e 3:59 respectivamente em todos os jogos.

**11.3.** Todos os tempos debitados tem duração de 30 segundos

*Nota: Os tempos debitados e substituições só podem ser sancionados em situações de bola morta e não podem ser sancionados quando a bola estiver viva (Art. 8.1).*

**Exemplo 11-1:** Após uma cesta de campo convertida de A1 **na prorrogação**, o B1 solicita um tempo debitado.

**Interpretação 11-1:** O pedido de B1 Não pode ser concedido. Após uma cesta, a bola não se torna morta e ela está disponível para a **Equipe B**. Assim, **o tempo debitado não pode** ser concedido à Equipe B, **até que a bola se torne morta**. O jogo **prossegue** com um Check-ball. Se a Equipe B não tiver utilizado o tempo debitado durante o tempo normal de jogo, **na prorrogação** o pedido pode ser concedido na primeira situação de bola morta.

## **Art. 12 Uso do Material de Vídeo**

**12.1.** Desde de que esteja disponível, o Sistema de Repetição Instantânea (“SRI”– Instant Replay”) pode ser usado pelo árbitro durante um jogo para rever:

1. O placar ou qualquer mau funcionamento do cronômetro de jogo ou do relógio de arremesso em qualquer momento durante o jogo.

2. Se um último arremesso de cesta de campo ao final do jogo foi efetuado durante o tempo de jogo, e/ou se um arremesso de cesta de campo conta 1 ou 2 pontos.

3. Nos últimos 30 segundos do tempo normal de jogo ou na prorrogação, qualquer situação que possa estar sujeita à uma solicitação de “Desafio” (“Challenge”)

4. Uma solicitação de Desafio (“Challenge”) por equipe.

**12.2.** No caso de procedimento de protesto (Art. 13) os materiais do vídeo oficial podem ser utilizados somente para decidir se o último arremesso de cesta de campo no final do jogo foi efetuado durante o tempo normal de jogo e/ou se um arremesso de cesta de campo conta 1 ou 2 pontos.



*Nota: Um pedido de Desafio (“Challenge”) será possível somente em Jogos Olímpicos, Copa do Mundo (somente na Categoria Open) e World Tour, bem como se previsto no respectivo regulamento da competição e sujeito a disponibilidade do SRI (IRS).*

### **Determinação 1:**

No caso do SRI – Sistema de Repetição Instantânea estiver disponível nos Jogos Olímpicos, na Copa do Mundo (somente na Categoria “Open” Aberta) e World Tour, bem como se previsto no respectivo regulamento da competição, qualquer jogador de qualquer equipe pode solicitar uma revisão de vídeo (Desafio / “Challenge”), em uma das situações listadas abaixo:

Somente uma pontuação e/ou um apito soado pelo Árbitro podem ser desafiados. Um Não-apito que não leva à uma pontuação não pode ser desafiado. As Situações em que um Desafio (“Challenge”) pode ser solicitado por uma equipe durante o jogo são (lista completa):

- Para verificar se um arremesso convertido foi efetuado antes ou depois de ter expirado o relógio de arremesso.
- Para identificar o jogador que causou a saída da bola na linha limítrofe, quando isto for apitado. (Um Desafio / “Challenge” não pode ser solicitado se o Árbitro não apitou uma violação de linha limítrofe).
- Para verificar se um jogador tinha cometido uma violação de linha limítrofe, quando isso for apitado. (Um Desafio “Challenge”) não pode ser solicitado se o Árbitro não apitou uma violação de linha limítrofe).
- Para verificar se um jogador tinha tornado a bola limpa após uma nova posse da equipe.
- Para verificar se a posse da bola tinha trocado ou se a bola precisava ser tornada limpa antes da tentativa de um arremesso.
- Para verificar se um arremesso de cesta de campo deverá ser válido e/ou se ele conta 1 ou 2 pontos. Somente o Ato de Arremesso será passível de revisão.
- Para verificar, se para uma falta sancionada no ato de arremesso, serão concedidos 1 ou 2 lances livres.



Para solicitar um Desafio (“Challenge”), o jogador deverá usar sua voz dizendo alto e claro “Desafio” e indicando um “C” usando o polegar e o dedo indicador. O Desafio (“Challenge”) pode somente ser solicitado imediatamente durante a próxima posse de bola de uma equipe ou na próxima situação de bola-morta após a ação ocorrida, o que acontecer primeiro. (Se o Desafio “Challenge” não for solicitado na próxima vez que a equipe obtiver a posse após a situação ter ocorrido ou na primeira bola morta após a situação ocorrida, a solicitação do Desafio “Challenge” será recusada).

Durante a revisão todos os jogadores deverão permanecer distantes da mesa dos oficiais enquanto o Árbitro revisa a situação.

Se após a revisão, a decisão do Árbitro for confirmada e permanecer inalterada (“Desafio Perdido”), a equipe perderá o direito do Desafio (“Challenge”) pelo resto do jogo.

Se após a revisão, a decisão do Árbitro for corrigida e alterada (“Desafio Vencido”), a equipe manterá o seu direito do Desafio (“Challenge”).

Se o material do vídeo não estiver nítido a decisão do Árbitro permanece inalterada, entretanto, a equipe manterá o seu direito do Desafio (“Challenge”).

### **Determinação 2:**

O Diretor Esportivo pode servir como uma fonte de informação ao Árbitro para determinar a decisão correta, embora a decisão final será tomada pelo Árbitro.

Para solicitar a atenção do Árbitro, o Diretor Esportivo somente pode parar o jogo após uma cesta marcada sem colocar nenhuma equipe em desvantagem.

**Exemplo 12-1:** O A1 arremessa uma cesta de campo próximo ao final do período do relógio de arremesso e soa o sinal deste relógio de arremesso.

- a. O arremesso é convertido. A Equipe “B” obtém o controle da bola. O A1 comete uma falta em B1. O B1 solicita um Desafio (“Challenge”) sobre a cesta marcada de A1.

**Interpretação 12-1-1:** O Desafio (“Challenge”) solicitado, para verificar se o arremesso convertido foi efetuado dentro do tempo, deverá ser concedido.



1. Se o Desafio (“Challenge”) for ganho, a cesta e a falta de A1 são cancelados (exceto: FD, FA ou FT). O cronômetro de jogo será redefinido para o tempo em que a violação do relógio de arremesso ocorreu. O Jogo deverá continuar com um Check-ball para a Equipe “B” (exceto se a falta foi sancionada como FA ou FD)
2. Se o Desafio (“Challenge”) for perdido, a cesta e a falta serão validadas. O jogo deverá prosseguir com um Check-ball para a Equipe “B” (exceto se a falta levar à uma situação de lance-livre). O cronômetro de jogo não será redefinido.
  - b. O arremesso não é convertido. O A2 pega a bola no rebote e pontua. Durante a primeira posse de bola da Equipe “B”, após a cesta de A2, o B1 solicita um Desafio (“Challenge”) para verificar se o arremesso não convertido de A1 foi efetuado dentro do tempo.

**Interpretação 12-1-2:** O Desafio (“Challenge”) solicitado não deverá ser concedido. Somente um arremesso convertido pode ser desafiado, para verificar se o arremesso foi efetuado dentro o tempo ou não.

**Exemplo 12-2:** O A1 tenta um arremesso de cesta de campo próximo ao final do período do relógio de arremesso. O arremesso não tocou o aro e o relógio de arremesso é erroneamente redefinido.

**Interpretação 12-2:** O Desafio (“Challenge”) solicitado não poderá ser concedido. Somente o Árbitro pode decidir rever um mau funcionamento do relógio de arremesso.

**Exemplo 12-3:** O A1 pega a bola no rebote após um arremesso da equipe “B”. O A1 dribla em direção à cesta sem ter tornado limpa a bola e tenta um arremesso de cesta de campo.

- a. O arremesso é convertido. A Equipe “B” obtém a posse de bola. O A1 comete uma falta sobre B1. O B1 solicita um Desafio (“Challenge”) sobre a Equipe “A” não ter tornado a bola limpa.

**Interpretação 12-3-1:** O Desafio (“Challenge”) deverá ser concedido.

1. Se o Desafio for vencido, a cesta e a Falta de A1 são canceladas (exceto FA ou FD). O cronômetro de jogo deverá ser redefinido para o tempo em que a violação de “bola não limpa” ocorreu. O jogo deverá prosseguir com um Check-ball para a Equipe “B” (exceto se falta foi sancionada como FD, FA, ou FT).



2. Se o Desafio for perdido, a cesta e a falta serão validadas. O jogo deverá prosseguir com um Check-ball para a Equipe “B” (exceto se a falta levar à uma situação de lance-livre). O cronômetro de jogo não será redefinido.

b. O arremesso não foi convertido. O A2 pega a bola no rebote e pontua. Durante a primeira posse de bola da Equipe “B” após a cesta do A2, o B1 solicita um Desafio (“Challenge”) sobre a Equipe “A” não ter tornado a bola limpa.

**Interpretação 12-3-2:** O Desafio (“Challenge”) solicitado deverá ser concedido. O B1 solicitou o Desafio (“Challenge”) durante a próxima posse de bola deles.

**Exemplo 12-4:** O A1 dribla e tem um “fumble” com a bola. O B1 e o A1 correm para a bola. O A1 empurra B1. Uma falta é sancionada sobre A1. É a 8ª falta da Equipe “A”. Os 2 lances-livres são erroneamente concedidos ao B1. O A2 solicita um Desafio (“Challenge”) sobre a não perda da posse.

**Interpretação 12-4:** O Desafio (“Challenge”) solicitado deverá ser concedido. Os Lances-Livres deverão ser cancelados já que a Falta de A1 deve ser considerada uma falta de ataque, sendo uma falta da equipe com o controle de bola.

**Exemplo 12-5:** O A1 marca uma cesta de campo da área de arremesso de 2 pontos. Durante o seu Ato de Arremesso ele toca a linha lateral. A Equipe “B” pega a posse de bola e solicita um Desafio (“Challenge”) sobre a validade da cesta.

**Interpretação 12-5:** O Desafio (“Challenge”) solicitado deverá ser concedido. O Ato de Arremesso é revisável. A cesta deverá ser cancelada e o jogo prosseguirá com um Check-ball para a Equipe “B”. O cronômetro de jogo deverá ser redefinido para o tempo em que a violação de linha limítrofe ocorreu.

**Exemplo 12-6:** O A1 recebe uma falta durante o seu Ato de Arremesso não convertido, bem atrás da linha cesta de campo de 2 pontos. O Árbitro concede 1 ou 2 lances-livres para A1.

a. A Equipe “B” (ou a Equipe “A”) solicita um Desafio sobre a tentativa se foi na área da cesta de campo de 1 ou 2 pontos.



**Interpretação 12-6-1:** O Desafio (“Challenge”) solicitado deverá ser concedido para qualquer uma das equipes. O Ato de Arremesso é revisável. O Árbitro deverá rever se o Ato de Arremesso ocorreu atrás do arco ou não.

- b. A Equipe “B” solicita um Desafio (“Challenge”) sobre a validade da tentativa de arremesso.

**Interpretação 12-6-2:** O Desafio (“Challenge”) solicitado deverá ser concedido. O Ato de Arremesso é revisável. O Árbitro deverá rever se ocorreu uma violação de linha limítrofe durante o Ato de Arremesso, ou o expirar do relógio de arremesso ou do tempo de jogo, durante o Ato de Arremesso.

Os apitos dados, que são interpretações do Árbitro, não podem ser revisados.

### **Art. 13 Procedimentos para protesto**

Caso uma equipe entenda ter seus interesses prejudicados negativamente por uma decisão de um oficial ou por algum acontecimento que tenha ocorrido durante um jogo, deve proceder da seguinte maneira:

1. Um jogador da equipe deverá assinar a súmula imediatamente ao final da partida e antes que o árbitro a assine.
2. Dentro de 30 minutos, a equipe deverá apresentar por escrito as explicações do caso, assim como fazer um depósito de segurança no valor de US\$200,00 (duzentos dólares), para o Diretor de Esportes do Evento. Se o protesto for aceito, então o depósito de segurança será devolvido.

### **Determinação:**

Somente o vídeo oficial do jogo, produzido pelo organizador oficial do evento, deverá ser considerado no procedimento de protesto.



#### **Art. 14 Classificação das Equipes**

Tanto na classificação dentro dos grupos quanto na classificação geral das competições (diferente da classificação em Circuitos), as seguintes regras deverão ser aplicadas.

Se equipes que alcançaram a mesma fase na competição estiverem empatadas, os critérios para o desempate deverão ser aplicados na seguinte ordem:

1. Maior número de vitórias (ou percentual de vitórias no caso de número diferente de jogos numa comparação entre grupos);
2. Confronto Direto (somente levando em conta vitória/derrota e se aplica somente dentro de um grupo);
3. Maior média de pontuação (sem considerar os placares de vitórias por ausências - Wx0-)

Se equipes ainda estiverem empatadas após esses três critérios, a(s) equipe(s) com o melhor ranqueamento vence(m) o desempate.

A classificação em Circuitos (onde circuito é definido como uma série de torneios conectados) será calculada pelo denominador dos circuitos, por ex.: no caso de jogadores (se jogadores podem criar novas equipes em cada torneio) ou de equipes (se jogadores só podem jogar por uma equipe no circuito inteiro). Os critérios para classificações de Circuitos são os seguintes:

- i. Classificação no evento final ou anterior a ele, sendo efetivamente classificado para a final do Circuito;
- ii. Pontos da classificação do Circuito, acumulados para classificação final em cada etapa do Circuito;
- iii. Maior número de vitórias acumuladas no Circuito (ou percentual de vitórias no caso de número diferente de jogos)
- iv. Maior média de pontuação durante o Circuito (sem considerar os placares de vitórias por ausências -Wx0-)
- v. Chaveamento para fins de desempate será um chaveamento de Circuito feito simultaneamente com chaveamento específico de cada evento.

*Nota: Chaveamentos de Circuito são feitos com todas as equipes participantes em um Circuito, independente se eles jogarão ou não no próximo evento.*



### **Determinação :**

Uma equipe desqualificada pelo organizador devido a desistência ou 2 ausências (Wx0) na competição ou por razões disciplinares, não deverão ser concedidos pontos no ranking individual e deverá ser apresentada como “DQF” na parte inferior da classificação de grupo e na classificação final. Os resultados e estatísticas de jogos já realizados deverão ser mantidos.

Se uma equipe for desqualificada depois de um jogo eliminatório, em que ela tinha vencido, a equipe adversária será a vencedora, mantendo a pontuação que esta equipe tinha, enquanto que na pontuação da equipe desqualificada será colocado zero (0). A nova equipe vencedora deve avançar para a próxima rodada e completar o chaveamento.

**Exemplo 14-1:** Após um jogo da fase de grupos, Equipe A e Equipe B, ambas terminam com um:

- a. Resultado de 2-2. A Equipe “A” está ranqueada à frente da Equipe “B” no grupo devido ao critério de **confronto** direto. Ambas equipes **avançam** para a rodada de eliminação e **ambas** são eliminadas **após** o primeiro **jogo eliminatório delas**. Na classificação final, a Equipe “B” (média de 17.5 pontos) está ranqueada à frente da Equipe “A” (média de 16.5 pontos).

**Interpretação 14-1-1:** As classificações finais estão corretas. **O confronto** direto é somente aplicado **nos** grupos, mas não **nas** classificações finais. Com ambas as equipes terminando com o resultado de 2-3, a Equipe “B” está ranqueada à frente da Equipe “A”, devido a maior média de pontuação.

- b. Resultado de 1-2. A Equipe “A” está ranqueada à frente da Equipe “B” no grupo devido ao **confronto** direto. Ambas equipes **não avançam** para a rodada eliminatória. Na classificação final, a Equipe “B” (média de 17.5 pontos) está ranqueada à frente da Equipe “A” (média de 16.5 pontos)

**Interpretação 14-1-2:** As classificações finais estão corretas. **O confronto** direto é somente aplicado **nos** grupos, mas não **nas** classificações finais. Com ambas as equipes terminando com resultado de 1-2, a Equipe “B” está ranqueada à frente da Equipe “A”, devido a maior média de pontuação.



#### **Art. 15 Regras de Chaveamento**

As equipes são divididas em grupos de acordo com os pontos de ranking da equipe (soma dos pontos de ranking individuais dos três melhores jogadores da equipe antes da competição). No caso de equipes terem o mesmo número de pontos, o chaveamento será determinado aleatoriamente antes do início da competição.

*Nota: Em competições de seleções nacionais, o chaveamento será feito baseado no Ranking 3x3 de Confederações Nacionais.*

#### **Art. 16 Desqualificação:**

Um Jogador que cometer 2 Faltas Antidesportivas (Não se aplica para 2 Faltas Técnicas) será Desqualificado do Jogo e além disso pode ser desqualificado do evento pelo organizador. Independente disso, o organizador desqualificará o(s) jogador(es) envolvidos em atos de violência, de agressão física ou verbal, interferência desonesta em resultados de jogos, uma violação das Regras de Anti-Doping da FIBA (Livro 4 do Regulamento FIBA) ou qualquer outra violação ao Código de Ética da FIBA (Livro 1, Capítulo II do Regulamento Interno da FIBA). O organizador pode também desqualificar a equipe completa do evento, dependendo da contribuição dos outros membros da equipe (também pela sua passividade) em relação ao comportamento mencionado acima.

O direito da FIBA de impor sanções disciplinares através do regulamento do evento, os Termos e Condições do [play.fiba3x3.com](http://play.fiba3x3.com), e o Regulamento Interno da FIBA, se mantém inalterados por qualquer desqualificação sob este Art. 16.

**Exemplo 16-1:** Com 9:38 **no** cronômetro de jogo o A1 e o B1 se empurram e o Árbitro sanciona uma Falta Dupla Antidesportiva contra eles. Com 0:25 **no** cronômetro de jogo, o A1 comete falta sobre o B2 **por** um contato excessivo. É sancionada uma **Falta** Antidesportiva de A1.

**Interpretação 16-1:** O A1 **deverá** ser desqualificado **por cometer** 2 Faltas Antidesportivas. O **A1** deve deixar imediatamente a quadra e **além disso** pode ser desqualificado do evento, pelo organizador.



**Exemplo 16-2:** Com 9:15 **no** cronômetro de jogo, o A3 retarda **propositalmente** a continuação do jogo após uma cesta **convertida**. Visto que a Equipe “A” já tinha sido advertida pelo mesmo motivo, os Árbitros sancionam uma Falta Técnica para a Equipe A”. Com 0:25 **no** cronômetro de jogo, o A3 se dirige desrespeitosamente aos Árbitros e uma Falta Técnica é sancionada.

**Interpretação 16-2:** O Jogador A3 **não será** desqualificado por cometer 02 Faltas Técnicas. As 02 Faltas Técnicas devem ser sancionadas contra a Equipe “A” e **contarão** como faltas coletivas (da Equipe) no jogo.

#### **Art. 17 Adaptações para categorias SUB12**

As seguintes adaptações das regras são recomendadas para as categorias Sub12:

1. Na medida do possível, a cesta pode ser abaixada para 2,60m.
2. O primeiro time a pontuar na prorrogação ganha o jogo.
3. Quando o relógio de arremesso não é utilizado; se uma equipe não estiver tentando suficientemente, atacar para a cesta, o árbitro deverá dar-lhes um aviso na contagem dos últimos 5 segundos.
4. Situações de penalidade não são aplicáveis. Todas as faltas são seguidas por um Check-ball, exceto aquelas no ato do arremesso, faltas técnicas e faltas antidesportivas.
5. Tempos Debitados não são concedidos.

*Nota: A flexibilidade oferecida pela nota do Art. 6 pode ser aplicadas como se considerar conveniente.*

#### **Determinação 1:**

**Os** jogos de categorias Sub12 e mais novos podem ser jogados com medida de Basketball 5.

\*\*\*Tradução para o português do original em inglês. Em caso de alguma diferença, o original prevalecerá.

\*\*\* Tradução feita por Luciane Del Grande de Castro – FIBA 3x3 Licensed Referee e Tradutora