



FIBA 3X3 - Regras Oficiais do Jogo

Interpretações Oficiais

Abril 2019

As Regras Oficiais FIBA do Jogo de Basketball e as Interpretações Oficiais 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 de 3x3**.

O Árbitro terá o total poder e autoridade para tomar decisões sobre qualquer ponto não especificamente coberto nas Regras Oficiais do Jogo ou nas Interpretações Oficiais do 3X3.

As mudanças e/ou alterações sobre a versão anterior estão destacadas **em amarelo**.

Art. 1 Quadra e Bola

- 1.1. O jogo será jogado em uma quadra de basquetebol de 3x3 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 alguma, 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 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 resultará em uma falta técnica. **O Supervisor de Esportes do Evento pode tornar o Árbitro ciente de tais infrações.**

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

Determinação:

Além dos Oficiais de mesa, o Supervisor de Esportes do Evento (se estiver presente) pode informar ao Árbitro sobre quaisquer irregularidades que viole os Regulamentos Internos FIBA, as Regras Oficiais FIBA 3x3 do jogo, ou destas Interpretações Oficiais 3x3

Exemplo 3-1: Com 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 **deverá** apitar 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: Artigo 4.3 não deverá ser obrigatório para eventos de base.

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

Interpretação 4-1: Antes do início da prorrogação, qualquer jogador da Equipe A deverá arremessar 1 Lance Livre sem jogadores nas linhas de rebote. A Equipe B será contemplada com a bola para iniciar a 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 na quadra prontos para jogar, no momento 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 Supervisor de Esportes da Competição 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 disponível. 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: Antes do Início do jogo, qualquer jogador da Equipe A deverá arremessar 1 Lance Livre sem jogadores nas linhas de rebote. Uma falta técnica antes do início do jogo, deverá sempre resultar em 1 Lance Livre para a equipe adversária. O jogo então deverá iniciar de acordo com o procedimento do lançamento da moeda.

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 tido o controle de bola, ou desvia um passe ou toca a bola de um drible diretamente para a cesta, então **esta 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: O “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,

Que **saltou 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 efetuado 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 1 período de 10 minutos. 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 tempo normal de 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 com 3 jogadores prontos 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 Desistente será colocada “0” em qualquer destes casos.

6.6. Uma Equipe que perder a partida por Desistência ou uma Ausência desonesta será desqualificada da competição.

Nota:

- 1. 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).*
- 2. O Artigo 6.4 não será obrigatório em eventos de base.*

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

- Com 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. Durante 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: O “A1” recebe falta durante o ato de arremesso atrás do arco. O arremesso é convertido. Isto ocorre:

a. Com 1 min **restando no jogo** com o placar Equipe A 20 – Equipe B 20

Interpretação 6-2.1: A Equipe A é a vencedora do jogo. O placar final **será** 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 **possível** posse de bola **como resultado desta** 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 **será** com Equipe A 23 – Equipe B 21. A pontuação máxima possível em um jogo durante a prorrogação é 23. **Os** Lances Livres e **possível** posse de bola **como resultado desta** 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. **Esta é a 10ª Falta da Equipe B no jogo. Simultaneamente soa a campainha do cronômetro de jogo, para o final do tempo normal de 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 **ainda**. 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 **normal** 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 base no número de faltas pessoais, sendo 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 Livre, 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. Faltas Antidesportivas e Faltas Desqualificantes São Contadas como 2 Faltas para a Equipe. A Primeira Falta Antidesportiva de um Jogador será penalizada com 2 Lances Livres, mas Não terá Posse de bola. Todas as Faltas Desqualificantes (incluindo a Segunda Falta Antidesportiva de Um Jogador) serão penalizadas com 2 Lances Livres e a Posse de Bola.

7.5 As Faltas de Equipe 7ª, 8ª e 9ª serão penalizadas com 2 Lances Livres. A 10ª Falta da Equipe e todas as faltas subsequentes desta equipe serão penalizadas com 2 Lances Livres e a Posse de Bola.

Esta Cláusula se aplica também para as Faltas Antidesportivas e para as Faltas durante o Ato de Arremesso e se Sobrepõe sobre os itens **7.2, 7.3 e 7.4.**

7.6. Todas as Faltas Técnicas serão sempre penalizadas com 1 Lance Livre. Após este 1 Lance Livre, o jogo deverá ser reiniciado da seguinte forma:

- Se a Falta Técnica foi cometida por um Jogador Defensivo, o relógio de arremesso será restabelecido com 12 segundos para os Adversários.

- Se a Falta Técnica foi cometida pela Equipe Atacante, o relógio de arremesso para esta Equipe, continuará com o tempo em que foi parado.

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 chão, 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 poderá segurar, 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, **a menos que** a liberdade de movimento do jogador seja restringida por um adversário.

Um Jogador não poderá segurar, agarrar ou empurrar um adversário, deslocando-o ou limitando-o, impedindo ou retardando a capacidade dele saltar ou se mover.





Jogador **Com** a posse de bola mas **Não** em Ato de Arremesso: Um jogador de Defesa não poderá segurar, 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 a **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.

Exemplos em Vídeos:

- **Contato em uma tentativa de bandeja – Não apitar** 
- **Segurando/Agarrando em um Corte – Falta Defensiva** 

Determinação 2:


Uma **Falta Antidesportiva** é uma falta do jogador por um contato excessivo, duro ou perigoso.

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










Determinação 3:

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

Exemplo em Vídeo :

- **Exagerando um Contato – Falta Técnica** 



- Corta-Luz sobre a Bola: Estendendo os Braços – Falta de Ataque 
- Corta-Luz sobre a Bola: Estendendo os Braços – Falta de Ataque 
- Corta-Luz sobre a Bola: Estendendo os Braços – Falta de Ataque 
- Corta-Luz sobre a Bola: Estendendo os Braços – Falta de Ataque 
- Corta-Luz sobre a Bola: Corta Luz se movendo – Falta de Ataque 
- Corta-Luz sobre a Bola: Corta Luz se movendo – Falta de Ataque 
- Corta-Luz sobre a Bola: Corta Luz Agarrando/Se Movendo – Falta de Ataque 
- Corta-Luz sobre a Bola: Segurando – Falta de Defesa 
- Corta-Luz Fora da Bola: Empurrando – Falta de Ataque 

Determinação 5:

Em situações com um número de penalidades a ser administradas durante o mesmo período com o cronômetro de jogo parado, os Árbitros devem prestar atenção em particular, à ordem na qual a violação ou faltas ocorreram, para determinar quais penalidades serão administradas e quais penalidades serão canceladas. Penalidades idênticas cancelarão uma à outra.

Determinação 6:

As Penalidades para Faltas Duplas sempre cancelarão uma à outra, independente das situações de faltas da equipe ou se for a primeira ou segunda falta Antidesportiva do Jogador. Após o cancelamento das penalidades iguais, a bola será concedida para um Check-ball para a equipe que tinha o controle de bola ou tinha direito à bola. O relógio de arremesso não deverá ser reiniciado. Se nenhuma equipe tiver o controle de bola e nem tiver o direito à bola, então ocorre uma situação de bola de bola presa. A bola será concedida para a equipe que era a última equipe de Defesa, com 12 segundos no relógio de arremesso.



Determinação 7:

Resumo das penalidades de Falta Antidesportiva:

Falta-AntiDesportiva de Jogador	Falta da Equipe 1-6	Falta da Equipe 7-9	Falta da Equipe +10
1ª Falta AntiD.	2 Lances-Livres	2 Lances-Livres	2 Lances-Livres + Posse de Bola
2ª Falta AntiD.	2 Lances-Livres + Posse de Bola	2 Lances-Livres + Posse de Bola	2 Lances-Livres + Posse de Bola

Um Falta Antidesportiva sempre contará 02 Faltas para a Equipe

Resumo das penalidades de Falta Técnica:

Falta Técnica de Jogador de Defesa	Falta Técnica de Jogador de Ataque	Nenhuma Equipe tem Posse de Bola
1 Lance-Livre Posse de Bola para Equipe Atacante	1 Lance-Livre Posse de Bola para Equipe Atacante	1 Lance-Livre Posse de Bola para Equipe De Defesa
Reiniciar Relógio de Arremesso 12 Segundos	Não reiniciar o Relógio de Arremesso de 12 Segundo	Reiniciar Relógio de Arremesso 12 Segundos

A Penalidade para uma Falta Técnica sempre será administrada imediatamente e antes de quaisquer outras penalidades (se houver outras)



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

Interpretação 7-1: Serão concedidos **2 Lances Livres** e a posse de bola para **Equipe B**. O “A1” será desqualificado do jogo, deve deixar a quadra imediatamente, e além disso 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 “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 tenha 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 o “A2”.

Exemplo 7-3: O “A1” está driblando a bola **quando o “B1”** desvia a bola e ambos jogadores correm 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 A no jogo.

b. A 7ª **Falta** da Equipe A no jogo.

c. A 10ª **Falta** da Equipe A no jogo

Interpretação 7-3: Após o desvio de “B1”, a Equipe A Não perdeu o **controle** da bola. Portanto a Falta de “A1” será 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 durante o jogo, o “B1” retarda de propósito o reinício do jogo e o Árbitro sanciona uma Falta Técnica contra a Equipe B. Próximo ao final do jogo, o “B1” comete a 6ª falta da Equipe B, e o Árbitro sanciona esta falta como:

- a. Uma falta normal

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

- b. Uma Falta Antidesportiva

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

- c. Uma Falta Técnica

Interpretação 7-4.3: O “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 “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 “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 cometeu 8 faltas.

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



Exemplo 7-8: O “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 “A1” converte ambos os Lances Livres.

Interpretação 7-9.2: O Jogo deverá continuar com a prorrogação. Se foi a 1ª Falta Antidesportiva de “B1”, a bola será concedida de acordo com o procedimento do lançamento da moeda. Se foi a 2ª Falta Antidesportiva de “B1”, então o “B1” será desqualificado: A Bola será concedida para a Equipe “A”, como o resultado da 2ª Falta Antidesportiva de B1 (o procedimento do lançamento da moeda Não será aplicado).

Exemplo 7-10: O “A1” está saltando na tentativa de uma cesta de campo de 2 pontos. 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 Defesa do “B1”. Serão concedidos 2 Lances Livres para o “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 cesta, se convertida, será Cancelada. A posse de bola será concedida para a Equipe B. Independente 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 (Flopping). Uma cesta, se convertida será validada. Será concedido 1 Lance Livre e a posse de bola para a Equipe "B" (desde que a Equipe B tivesse direito a posse como resultado de uma cesta anotada/sofrida, se feita, ou como resultado de uma situação de bola presa quando o arremesso para uma cesta de campo não foi convertido, e a bola estava no ar no momento da falta sancionada). Independentemente disso, um contato excessivo ou jogada perigosa, será considerado como uma Falta Antidesportiva.

Exmplos em Vídeos :

- Proteção do Arremessador – Espaço de Aterrisagem – Falta Defensiva
- Proteção do Arremessador – Espaço de Aterrisagem – Falta Defensiva
- Proteção do Arremessador – Espaço de Aterrisagem – Falta Defensiva
- Proteção do Arremessador – Espaço de Aterrisagem – Falta Defensiva
- Proteção do Arremessador – Espaço de Aterrisagem – Falta Defensiva
- Proteção do Arremessador – Espaço de Aterrisagem – Não Apitar
- Proteção do Arremessador – Contato sobre o Braço – Falta Defensiva



Exemplo 7-11: O “A1” faz uma tentativa de converter uma cesta de campo. Enquanto a bola está no ar, o “A2” se dirige desrespeitosamente ao Árbitro. Uma Falta Técnica será sancionada contra a Equipe A.

Interpretação 7-11: A cesta de campo do “A1” será validada. Para a Equipe “B” será concedido 1 Lance Livre como resultado da Falta Técnica da Equipe A. Uma vez que a bola estava no ar quando a Falta Técnica foi sancionada, nenhuma equipe tinha o controle da bola, resultando em uma situação de bola presa. O jogo será reiniciado com um Check-ball para a Equipe B (a última equipe defensiva antes da situação de bola presa)

Exemplo 7-12: O “B1” comete uma Falta Antidesportiva sobre “A1”. É a 1ª Falta Antidesportiva do “B1”. Antes desta Falta Antidesportiva a Equipe B tinha :

a. 3 Faltas Coletivas

Interpretação 7-12.1: A Falta Antidesportiva contará como 02 Faltas da Equipe, assim a Equipe B alcança 5 faltas coletivas. Serão concedidos 2 Lances Livres para o “A1” pela Falta Antidesportiva. O jogo será reiniciado como após qualquer último Lance Livre.

b. 5 Faltas Coletivas

Interpretação 7-12.2:

A Falta Antidesportiva contará como 02 Faltas da Equipe, assim a Equipe B alcança 7 faltas coletivas. Serão concedidos 2 Lances Livres para o “A1”. O jogo será reiniciado como após qualquer último Lance Livre.

c. 8 Faltas Coletivas

Interpretação 7-12.3:

A Falta Antidesportiva contará como 02 Faltas da Equipe, assim a Equipe B alcança 10 faltas coletivas. Serão concedidos 2 Lances Livres para o “A1”. O jogo será reiniciado com um Check-ball para a Equipe A devido a ser a 10ª Falta da Equipe B.



Exemplo 7-13: O “B1” comete uma Falta Antidesportiva sobre “A1”. Esta é a segunda Falta Antidesportiva do “B1”.

Interpretação 7-13: A Falta Antidesportiva contará como 2 Faltas da Equipe. Independente do número de faltas coletivas, serão concedidos 2 Lances Livres para o “A1” e o jogo será reiniciado com Check-ball para a Equipe A. O “B1” Será desqualificado pela segunda Falta Antidesportiva.

Exemplo 7-14: O “A1” na tentativa de arremesso de uma cesta de campo de 02 pontos recebe falta do “B1”. Serão Concedidos 2 Lances Livres para “A1”.

- a. Após a tentativa do 1º Lance Livre do “A1”, uma Falta Técnica é Sancionada contra o “B1”.

Interpretação 7-14.1: O Lance Livre para a Equipe “A” pela Falta Técnica do “B1” será administrado Antes do segundo Lance Livre do “A1”, da Falta do Ato de Arremesso. O jogo será reiniciado como após qualquer último Lance Livre.

- b. Após a tentativa do 1º Lance Livre do “A1”, uma Falta Técnica é Sancionada contra o “A2”.

Interpretação 7-14.2: O Lance Livre para a Equipe “B” pela Falta Técnica do “A2” será administrado Antes do segundo Lance Livre do “A1”, da Falta do Ato de Arremesso. O jogo será reiniciado como após qualquer último Lance Livre.

Exemplo 7-15: O “A1” dribla e sofre uma Falta de “B1”. Esta é a 7ª Falta da Equipe. Estando alterado, o “A1” se dirige desrespeitosamente ao “B1” e é sancionada uma Falta Técnica

Interpretação 7-15: As penalidades para ambas as faltas Não são iguais. A penalidade para uma Falta Técnica será administrada Antes das penalidades de quaisquer outras faltas. A Equipe “B” arremessará 1 Lance Livre pela Falta Técnica, seguido de 2 Lances Livres para o “A1” pela 7ª Falta da Equipe. O jogo será reiniciado como após qualquer último Lance Livre.

Exemplo 7-16: O “B1” comete uma falta sobre o “A1” no Ato de Arremesso. A cesta de campo do “A1” é convertida. Esta é a 5ª Falta da Equipe “B”. O “A1” então comete uma Falta Técnica.

Interpretação 7-16.1: A cesta de Campo do “A1” será validada. As penalidades para ambas as faltas são Iguais e Cancelam uma à outra.



Exemplo 7-17: O “A1” em uma tentativa de cesta de campo de 2 pontos, recebe uma falta de “B1”. Esta é a 7ª Falta da Equipe “B”. Estando alterado, o “A1” então comete uma Falta Antidesportiva sobre o “B1”.

a. Esta é a primeira Falta Antidesportiva do “A1” e a Equipe “A” tem 4 faltas coletivas.

Interpretação 7-17.1: As penalidades para ambas as faltas são Iguais e Cancelam uma à outra.

- Se a cesta de campo é convertida, deverá contar e o jogo será reiniciado com um Check-ball para a Equipe B.
- Se a cesta de campo Não é convertida e a bola estava no ar quando ocorreu a falta, o jogo será reiniciado com um Check-ball para a Equipe B (por causa da situação de bola presa)
- Se a cesta de campo Não é convertida e a Equipe A estava ainda com o controle de bola quando ocorreu a falta, o jogo será reiniciado com um Check-ball para a Equipe “A”. O relógio de arremesso Não será reiniciado.

b. É a segunda Falta Antidesportiva e a Equipe A tem 4 faltas coletivas

Interpretação 7-17.1: As penalidades para ambas as faltas Não são iguais. O “A1” será desqualificado por sua segunda Falta Antidesportiva. O jogo será reiniciado com 2 Lances Livres para a Equipe A, seguido de 2 Lances Livres para o “B1” e um Check-ball para a Equipe B.

Exemplo 7-18: O “A1” recebe falta do “B1” no ato de seu arremesso para uma cesta de campo. Esta é a 10ª falta da Equipe. Estando alterado, o “A1” então comete uma Falta Antidesportiva sobre o “B1”.

- Esta é primeira Falta Antidesportiva do “A1” e a Equipe A tem 7 Faltas Coletivas

Interpretação 7-18.1: As penalidades para ambas as faltas Não são iguais. O jogo será reiniciado com 2 Lances Livres para o “A1”, seguido de 2 Lances Livres para o “B1” e um Check-ball para a Equipe A.



- É a segunda Falta Antidesportiva do “A1” e a Equipe A tem 7 faltas coletivas

Interpretação 7-18.2: As penalidades para ambas as faltas são Iguais e Cancelam uma à outra.

- Se a cesta de campo é convertida, deverá contar e o jogo será reiniciado com um Check-ball para a Equipe B.
- Se a cesta de campo Não é convertida e a bola estava no ar quando ocorreu a falta, o jogo será reiniciado com um Check-ball para a Equipe B (por causa da situação de bola presa)
- Se a cesta de campo Não é convertida e a Equipe A estava ainda com o controle de bola quando ocorreu a falta, o jogo será reiniciado com um Check-ball para a Equipe A. O relógio de arremesso Não será reiniciado.

Exemplo 7-19: O “A1” recebe falta do “B1” no ato de seu arremesso para uma cesta de campo. Esta é a 10ª falta da Equipe B. Estando alterado, o “A1” então comete uma Falta Desqualificante sobre o “B1”.

Interpretação 7-19: As penalidades para ambas as faltas são Iguais e Cancelam uma à outra.

- Se a cesta de campo é convertida, deverá contar e o jogo será reiniciado com um Check-ball para a Equipe B.
- Se a cesta de campo Não é convertida e a bola estava no ar quando ocorreu a falta, o jogo será reiniciado com um Check-ball para a Equipe B (por causa da situação de bola presa)
- Se a cesta de campo Não é convertida e a Equipe A estava ainda com o controle de bola quando ocorreu a falta, o jogo será reiniciado com um Check-ball para a Equipe A. O relógio de arremesso Não será reiniciado.



Exemplo 7-20: O “A1” está driblando com 6 segundos restantes no relógio de arremesso. O “B1” comete a 7ª falta da equipe B. Após isso, o “A1” move seu cotovelo e é sancionado com:

a. A sua primeira Falta Antidesportiva e a Equipe A tem 7 faltas coletivas

Interpretação 7-20.1: As penalidades para ambas as faltas são Iguais e Cancelam uma à outra. O jogo será reiniciado com um Check-ball para a Equipe “A”. O relógio de arremesso Não será reiniciado.

b. A sua segunda Falta Antidesportiva e a Equipe A tem 7 faltas coletivas

Interpretação 7-20.2: As penalidades para estas 02 faltas Não são iguais. O “A1” será desqualificado por sua segunda Falta Antidesportiva. O jogo será reiniciado com 2 Lances Livres para a Equipe A, seguido de 2 Lances Livres para o “B1” e um Check-ball para a Equipe B.

Exemplo 7-21: O “A1” está driblando com 6 segundos restantes no relógio de arremesso. O “B1” comete a 10ª falta da equipe B. Após isso o “A1” move seu cotovelo e é sancionado com :

a. É a sua primeira Falta Antidesportiva e a Equipe A tem 7 faltas coletivas

Interpretação 7-21.2: As penalidades para ambas as faltas Não são Iguais. O jogo será reiniciado com 2 Lances Livres para o “A1”, seguidos por 2 Lances Livres para o “B1” e um Check-ball para a Equipe A.

b. É a sua segunda Falta Antidesportiva e a Equipe A tem 7 faltas coletivas

Interpretação 7-21.2: As penalidades para estas 2 faltas são Iguais e Cancelam uma à outra. O jogo será reiniciado com um Check-ball para a Equipe “A”. O relógio de arremesso Não será reiniciado.

Exemplo 7-22: O “B1” empurra o “A1” para o chão e é sancionada uma Falta Antidesportiva. Após o “A1” se levantar do chão, o “A1” empurra o “B1” também para o chão e é sancionado uma Falta Antidesportiva. Esta é a primeira Falta Antidesportiva do “A1” e é a segunda Falta Antidesportiva do “B1”.

Interpretação 7-22: O “B1” será desqualificado por sua segunda Falta Antidesportiva. Não foi uma situação de marcação de Falta Dupla Antidesportiva, e **Nem** as penalidades para ambas as faltas são iguais. Portanto, as penalidades Não cancelarão uma à outra. O jogo será reiniciado com 2 Lances Livres para o “A1”, seguido por 2 Lances Livres para a Equipe “B” e um Check-ball para a Equipe “A”.



Exemplo 7-23: O “A1” Está segurando a bola. O “A2” e o “B2” estão disputando uma posição na área bem perto da tabela. Uma Falta Dupla é sancionada sobre “A2” e “B2”. Esta é a 5ª falta da equipe A e é a 7ª falta da equipe B.

Interpretação 7-23: As penalidades Iguais de falta dupla sempre Cancelarão uma à outra, independente do número de faltas das equipes. O jogo será reiniciado com um Check-ball para a Equipe A. O relógio de arremesso Não será reiniciado. O jogo deverá continuar com um Check-ball para a Equipe A.

Exemplo 7-24: O “A1” Está segurando a bola. O “A2” e o “B2” estão disputando uma posição na área bem perto da tabela. Uma Falta Dupla Antidesportiva é sancionada sobre “A2” e “B2”. Esta é a primeira falta do “A2” e a segunda Falta Antidesportiva do “B2”.

Interpretação 7-24: As penalidades Iguais de falta dupla sempre Cancelarão uma à outra, independente se é a primeira ou segunda Falta Antidesportiva de um jogador. O jogo será reiniciado com um Check-ball para a Equipe A. O relógio de arremesso Não será reiniciado. O jogo deverá continuar com um Check-ball para a Equipe A.

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.

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 “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 do **A2**.

Interpretação 8-1.1: 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 do **A2**.

Interpretação 8-1.2: Deverá ser sancionada imediatamente uma Falta Técnica para a Equipe A, **por retardar o jogo**.

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 Tocar** o “B1”.

- a. A Equipe A não tinha recebido nenhuma advertência por retardar o jogo antes da ação do “A2”.

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 da **Equipe B**.

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. Será Check-Ball para a Equipe B.

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

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: Isto é Violação de linha limítrofes do “B1”, será Check-ball para Equipe A

- b. Dá 3 passos antes de começar o drible.

Interpretação 8-5.2: Isto é Violação de andar de B1, será 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.

Exemplos em vídeos:

- Violação de Não Limpar a bola [📺](#)

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, o “B1” recebe uma falta do “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 do “B2” para uma bandeja, o “B2” sofre uma falta do “A3”. A bandeja é convertida.

Interpretação 8-8: Isto é 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 do **arco** entre “B1” e “A1”, o “B1” lança a bola fora do alcance **“A1”**.

- a. A Equipe “B” não tinha recebido uma advertência por retardar o jogo antes desta ação do **“B1”**.

Interpretação 8-10.1: O Árbitro deverá dar uma advertência oficial para a Equipe B. O **“A1”** deve receber a bola atrás do arco. O **“B1” deve entregar a bola** ou devolver a bola para o **“A1”** 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 o **“A1” e “B1”**.

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 **“A1”** deve ter o controle da bola antes que o **“B1”** 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 do “B1”.

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

Exemplo em Vídeo:

Retardar o Jogo – Advertência/Falta Técnica 📺

Exemplo 8-13: O “A1” está driblando a bola quando 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 “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 1:

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, **será** aplicado em relação a protelação e se ele deixar de jogar efetivamente.

Determinação 2:

Um jogador que esteja ajustando algo de sua vestimenta (amarrando cadarço do tênis, da bermuda, etc.) deverá ser imediatamente substituído e somente pode retornar no jogo na próxima situação de bola morta. A recusa em deixar a quadra após ser solicitado pelo Árbitro para fazê-lo, resultará em um Falta Técnica.



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: Isto é uma Violação de Protelação. Será 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: Isto é uma de 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: A bola não se torna morta após uma cesta de campo convertida e a bola está disponível para a Equipe “B”. Portanto, o tempo debitado não será concedido para a Equipe “B” até que a bola se torne morta. O jogo deverá continuar com um Check-ball. Se a Equipe B não tiver utilizado o seu tempo debitado durante o tempo normal de jogo, na prorrogação o pedido poderá ser concedido na 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 ou erro 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 tempo normal de 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.
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 de jogo e/ou se 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 (“Instant Replay”) estiver disponível nos Jogos Olímpicos, **Torneios de Classificação Olímpica**, 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. Uma Não marcação 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 as seguintes** (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 esta **violação** for apitada. (Um Desafio / “Challenge” não pode ser solicitado se o Árbitro não apitou uma violação de linha limítrofe).
- Para verificar Se um jogador cometeu uma violação de linha limítrofe, quando esta violação for apitada nos 02 últimos minutos de jogo ou na prorrogação do jogo. 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 **foi/não foi** tornada limpa, antes da tentativa de um arremesso.
- Para verificar se um arremesso de cesta de campo **será 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 sobre **o arremessador**, 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 do Árbitro, todos os jogadores deverão permanecer distantes da mesa dos oficiais.

Se após a revisão, a decisão do Árbitro for confirmada e **ela** permanecer inalterada (“Desafio Perdido”), a equipe perderá o **seu** 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 permanecerá inalterada, e a equipe manterá o seu direito do Desafio (“Challenge”).

Determinação 2:

O Supervisor de Esportes do Evento 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 Supervisor de Esportes da Competição 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 e esta é convertida, próximo ao final do período do relógio de arremesso, quando soa o sinal deste relógio de arremesso. A Equipe B obtém o controle da bola. O “A1” comete uma Falta. O “B1” solicita um Desafio (“Challenge”) sobre a cesta marcada do “A1”.

Interpretação 12-1-1: O Desafio (“Challenge”) solicitado pelo “B1”, para verificar se o arremesso convertido do “A1” foi efetuado dentro do tempo, deverá ser concedido.

1. Se o Desafio (“Challenge”) for vencido, a cesta do “A1” não será válida e a falta do “A1” será cancelada (exceto: FT, FA, ou FD).

O cronômetro de jogo será redefinido para o tempo em que a violação do relógio de arremesso ocorreu. O Jogo deverá prosseguir com um Check-ball para a Equipe B (exceto se a falta foi sancionada como FT, FA ou FD)



2. Se o Desafio (“Challenge”) for perdido, a cesta e a falta do “A1” serão válidas. 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.

Exemplo 12-2: O “A1” tenta um arremesso de cesta de campo, que Não é convertido, próximo ao final do período do relógio de arremesso, quando soa o sinal deste relógio de arremesso. O “A2” ganha o rebote e marca cesta. Durante a primeira posse de bola do “B”, após a cesta marcada do “A2”, o “B1” solicita um Desafio (*Challenge) para verificar se o arremesso para uma cesta Não convertida do “A1”, foi efetuada dentro do tempo.

Interpretação 12-2: O Desafio (“Challenge”) solicitado Não poderá ser concedido. Somente uma cesta de campo Convertida pode ser “Desafiada”, para verificar se o arremesso foi efetuado dentro do tempo ou não.

Exemplo 12-3: O “A1” tenta um arremesso de uma cesta de campo próximo ao final do período do relógio de arremesso. O arremesso não tocou o aro e o relógio de arremesso é reiniciado erroneamente. O “A2” ganha o rebote da bola e marca cesta. A Equipe “B” obtém a posse de Bola, e o “B1” solicita um Desafio (*Challenge) sobre o erro do reinício do relógio de arremesso.

Interpretação 12-3: O Desafio (“Challenge”) solicitado Não poderá ser concedido. Somente o Árbitro pode decidir rever/revisar sobre um mau funcionamento ou erro do relógio de arremesso.

Exemplo 12-4: O “A1” ganha o rebote da bola após a Equipe “B” ter arremessado para uma cesta de campo. O “A1” dribla em direção à cesta, sem ter tornado a bola limpa, e arremessa uma cesta de campo. A Equipe B obtém o controle da bola. O “A1” comete uma falta. O “B1” solicita um Desafio (*Challenge) sobre a Equipe A, Não ter tornado a bola limpa.

Interpretação 12-4: O Desafio (“Challenge”) solicitado deverá ser concedido.

1. Se o Desafio (*Challenge) for vencido, a cesta do “A1” Não será válida e a falta do “A1” será cancelada (exceto se a falta for FT, FA ou FD). O cronômetro de jogo deverá ser redefinido no tempo quando ocorreu a violação de bola Não limpa. O jogo deverá prosseguir com um Check-ball para a Equipe B (exceto se a falta sancionada foi uma FT, FA ou FD)
2. Se o Desafio (*Challenge) for perdido, a cesta do “A1” e a falta serão contadas. O jogo deverá prosseguir com um Check-ball para a Equipe B (exceto se a falta levar à uma situação de Lance Livre). O relógio de arremesso Não será reiniciado.



Exemplo 12-5: O “A1” ganha o rebote após arremesso de cesta de campo da Equipe B. O “A1” dribla em direção à cesta, Sem ter limpado a bola, e arremessa uma cesta de campo que Não é convertida. O “A2” ganha o rebote e converte uma cesta. Durante a primeira posse de bola da Equipe B, após a cesta marcada do “A2”, o “B1” solicita um Desafio (*Challenge) sobre a Equipe A Não ter tornado a bola limpa.

Interpretação 12-5: O Desafio (“Challenge”) solicitado deverá ser concedido. O “B1” solicitou o Desafio (*Challenge) durante a sua próxima posse de bola da Equipe B.

Exemplo 12-6: O “A1” dribla e comete um “Fumble” (*perda acidental) com bola. O “B1” E “A1” correm em direção à bola. O “A1” empurra o B1”. É sancionada uma falta do “A1”. É a 8ª falta da Equipe A. Os 2 Lances Livres são erroneamente concedidos para o “B1”. O “A2” solicita um Desafio (*Challenge) sobre a Não perda do controle de bola.

Os Lances Livres deverão ser Cancelados, e a falta do “A1” será considerado como uma falta de Ataque, de uma Equipe que estava como controle de bola. O jogo deverá ser reiniciado com um Check-ball para a Equipe B.

Exemplo 12-7: O “A1” marca uma cesta da área de cesta de campo de 2 pontos. Durante seu ato de arremesso o “A1” toca a linha lateral. A Equipe B obtém a posse de bola e solicita um Desafio (*Challenge) sobre a validade da cesta.

Interpretação 12-7: O Desafio (“Challenge”) solicitado deverá ser concedido. O Ato de Arremesso é revisável. A cesta será Cancelada, e o jogo deverá prosseguir com um Check-ball para a Equipe B. O cronômetro de jogo deverá ser redefinido para o tempo quando ocorreu a violação de linha limítrofe.

Exemplo 12-8: O “A1” recebe falta durante o Ato do Arremesso próximo da linha da cesta de campo de 2 pontos.

- a. O Árbitro concede 1 Lances Livres para ‘A1’. A Equipe A solicita um Desafio (*Challenge) sobre se o arremesso foi de 1 ou 2 pontos.
- b. O Árbitro concede 2 Lances Livres para ‘A1’. A Equipe B solicita um Desafio (*Challenge) sobre Se o arremesso foi de 1 ou 2 pontos.

Interpretação 12-8: Em ambos os casos o Desafio (*Challenge) solicitado deverá ser concedido. O Ato de Arremesso é revisável. O Árbitro deverá revisar se o Ato se Arremesso ocorreu atrás do arco ou não.



Exemplo 12-9: O “A1” recebe falta durante o Ato do Arremesso próximo da linha da cesta de campo de 2 pontos. O Árbitro concede 2 Lances Livres para “A1”. A Equipe B solicita um Desafio (*Challenge) sobre a validade do arremesso.

Interpretação 12-9: O Desafio (*Challenge) solicitado deverá ser concedido. O Ato de Arremesso é revisável. O Árbitro deverá revisar Se houve uma violação de linha limítrofe durante Ato de Arremesso, ou se expirou o tempo do relógio de arremesso ou se expirou o tempo de jogo durante o Ato de Arremesso. As marcações que são interpretações/julgamentos do Árbitro Não podem ser revisadas.

Exemplo 12-10: Com 5:30 min para o final do jogo, o “A1” e “B1” estão alcançando a bola. A bola sai da quadra através da linha limítrofe e o Árbitro concede a bola para a Equipe A. E a Equipe B solicita um Desafio (*Challenge) sobre qual jogador causou a saída da bola da quadra.

Interpretação 12-10: O Desafio (*Challenge) solicitado deverá ser concedido. O Desafio (*Challenge) solicitado para identificar Qual jogador causou a saída da bola pela linha limítrofe, Somente será concedido nos 2 últimos minutos ou na prorrogação do jogo.

Exemplo 12-11: O “A1” próximo da linha lateral recebe um passe do “A2”. O “A1” vai em direção à cesta e pontua. O “B1” obtém uma nova posse de bola e solicita um Desafio de saída de bola (*Challenge) reclamando que “A1” saiu da quadra quando recebeu o passe do “A2”.

O Desafio (*Challenge) solicitado Não deverá ser concedido. Uma Não marcação (Não apito) do Árbitro levando à uma pontuação não pode ser desafiada.

Art. 13 Procedimentos para protesto

Caso uma equipe entenda ter seus interesses prejudicados 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/Supervisor de Esportes do Evento. Se o protesto for aceito, então o depósito de segurança será devolvido.



Determinação:

Somente o vídeo oficial do jogo, **fornecido** pelo organizador oficial do evento, deverá ser considerado **no caso 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.



Independente da extensão do Torneio, os pontos do Circuito são concedidos em cada Torneio do Circuito para fins da classificação :

Classificação do Torneio	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17-3
Pontos do Circuito	100	80	70	60	50	45	40	35	20	18	16	14	12	11	10	9	3

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

Determinação:

Para 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 de **eliminatória direta**, em que ela tinha vencido, a Equipe **Perdedora** será a **Vencedora do Jogo** mantendo como está a pontuação que esta equipe tinha no jogo, enquanto que na pontuação da Equipe Desqualificada será colocada “0”. A nova Equipe Vencedora deve avançar para a próxima rodada e completar o chaveamento.

Exemplo 14-1: Após **todos os jogos da fase de grupos terem terminado**, Equipe A e Equipe B, ambas terminam com um:

- 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 de eliminatória **direta** 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.

- 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 3 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 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 Interno FIBA) ou qualquer outra violação ao Código de Ética da FIBA (Livro 1, Capítulo 3 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, 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, o Árbitro sanciona 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 2 Faltas Técnicas. As 2 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. A primeira Equipe a pontuar na prorrogação vence 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 do Basketball 5.

***Tradução feita 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.