



REGRAS OFICIAIS DE BASKETBALL 2004 FIBA

INTERPRETAÇÕES OFICIAIS

As interpretações apresentadas neste documento são as Interpretações Oficiais das Regras Oficiais de Basketball FIBA 2004, e tem efeito a partir de 1 de Setembro de 2004. Onde as interpretações neste documento forem diferentes de outras interpretações FIBA publicadas anteriormente, este documento terá preferência.

As Regras Oficiais de Basketball FIBA São aprovadas pelo FIBA Central Board e são revisadas periodicamente pela Comissão Técnica da FIBA.

A regra tenta ser o mais clara e compreensível possível, mas elas expressam princípios e não situações de jogo. Elas não podem, entretanto, cobrir uma variedade grande de casos específicos que podem ocorrer durante uma partida de basketball.

O alvo deste documento é convergir os princípios e conceitos do livro de regras para situações práticas e específicas que podem surgir num jogo normal de basketball.

As interpretações das diferentes situações podem estimular o pensamento dos oficiais e complementar um estudo inicial detalhado das regras.

A Regra Oficial de Basketball permanecerá o principal documento regendo o basketball FIBA. Mas, o árbitro deverá ter autoridade e poder para tomar decisões em qualquer ponto não coberto especificamente no livro de regras ou nas seguintes interpretações oficiais da FIBA.

Art. 5 Jogadores- Lesão

Situação 1:

Se um jogador se machuca ou parece estar machucado e, como resultado, o técnico, assistente técnico, substituto ou qualquer outro componente do banco de reservas da mesma equipe entrar na quadra, o jogador tem que ser considerado como tendo recebido atendimento, mesmo que o tratamento não tenha sido realmente administrado.

**Exemplo 1**

A4 parece ter machucado um tornozelo e a partida é paralisada.

- (a) O médico da equipe A entra na quadra e trata do tornozelo de A4.
- (b) O médico da equipe A entra na quadra mas A4 já tinha se recuperado.
- (c) O técnico da equipe A entra na quadra para verificar a lesão de A4.
- (d) O assistente técnico, substituto ou acompanhante da equipe A entra na quadra mas não faz o tratamento de A4.

Interpretação:

(a), (b), (c) ou (d) A4 é considerado como tendo recebido tratamento e deve ser substituído.

Situação 2:

Não há limite de tempo para a remoção de um jogador seriamente lesionado da quadra se, de acordo com o médico, a remoção possa ser perigosa ao jogador.

Exemplo 2:

A4 se machuca de forma grave e a partida é paralisada por aproximadamente 15 minutos porque o médico acha que a remoção pode ser perigosa ao jogador.

Interpretação:

A opinião do médico determinará o tempo apropriado para a remoção do jogador da quadra. Depois da substituição a partida será reiniciada sem nenhuma sanção.

Art. 9 Início e final de um período**Situação 1:**

Uma partida não será iniciada a menos que cada equipe tenha no mínimo cinco jogadores aptos a jogar em quadra e estejam prontos para jogar. Se menos que cinco jogadores estão na quadra no horário previsto para o início da partida, os árbitros devem ter o bom senso para qualquer circunstância anormal que possa explicar o atraso. Se uma explicação razoável for dada para o atraso, uma falta técnica não será marcada. Mas, se tal explicação não for dada, o resultado pode ser uma falta técnica ou a perda do jogo por desistência.

Exemplo 1:

No horário que a partida está marcada para começar, a equipe A tem menos que cinco jogadores na quadra e prontos para jogar.

O representante da equipe dá uma explicação razoável e aceitável para o atraso dos jogadores da equipe A.

O representante da equipe A não tem uma explicação razoável nem aceitável para o atraso dos jogadores da equipe A.

Interpretação:

- (a) O início da partida será atrasado em no máximo 15 minutos. Se os jogadores atrasados chegarem prontos para jogar em menos que 15 minutos, a partida será iniciada. Se os jogadores não chegarem antes que os quinze minutos tenham passado, a partida será perdida por desistência, e a equipe B ganhará a partida por 20 : 0.
- (b) O início da partida será atrasado em no máximo quinze minutos. Se os jogadores da equipe ausente chegarem na quadra prontos para jogar antes que os quinze minutos tenham passado, uma falta técnica pode ser marcada contra o técnico (marcada como B) depois da qual a partida será iniciada.

Se os jogadores ausentes não chegarem na quadra prontos para jogar antes que os 15 minutos tenham passado, então a partida será perdida por desistência para a equipe B, e o placar será de 20 : 0.

Situação 2:

O Art. 9 define qual cesta a equipe tem o direito de defender e qual cesta ele deverá atacar. Se por alguma confusão qualquer período começar com ambas as equipes atacando/defendendo as cestas erradas, a situação será corrigida assim que ela for descoberta, sem colocar nenhuma das equipes em desvantagem. Qualquer ponto marcado, tempo decorrido, faltas marcadas, etc. antes da paralisação da partida será mantido.

Exemplo 1:

Depois do início do período, os oficiais percebem que as equipes estão jogando na direção errada.

Interpretação:

A partida será paralisada assim que possível e sem colocar nenhuma equipe em desvantagem. As equipes trocarão as cestas. A partida será reiniciada do 'ponto espelho' mais próximo de onde foi paralisada.

Exemplo 2:

NO início do período, a equipe A está atacando/defendendo a cesta correta quando B4, desorientado, dribla para a cesta incorreta e marca uma cesta de campo.

Interpretação:

Os dois pontos serão marcados para o capitão da equipe A.

Art. 12 Bola ao alto e processo de posse alternada**Situação:**

A equipe que não obtém o controle da bola na bola ao alto inicial no início da partida terá a posse da bola para uma reposição no local mais próximo de onde ocorrer a próxima bola ao alto.

**Exemplo 1:**

O árbitro joga a bola para a bola ao alto inicial. Imediatamente depois que a bola é legalmente tocada pelo jogador A4.

- (a) Uma bola presa é marcada entra A5 e B5.
- (b) Uma falta dupla é marcada contra A5 e B5.

Interpretação:

Como a posse da bola ainda não havia sido estabelecida, o oficial não pode usar a seta do processo de posse alternada para conceder a posse. O árbitro realizará outra bola ao alto no círculo central entra A5 e B5.

Qualquer tempo que tenha decorrido no cronômetro de jogo, depois do tapa legal na bola e antes que a situação de bola presa/falta dupla tenha ocorrido, será considerado.

Exemplo 2:

A equipe B tem o direito a uma reposição de bola pela regra do processo de posse alternada. Um oficial e/ou o apontador comete um erro e concede erroneamente a bola para a equipe A para uma reposição.

Interpretação:

Uma vez que a bola toca ou é tocada por um jogador em quadra, o erro não pode mais ser corrigido. A equipe B não perderá a oportunidade de reposição pelo processo de posse alternada como resultado do erro e terá o direito a reposição na próxima situação do processo de posse alternada ocorrer.

Art. 17 Reposição**Situação 1:**

Antes que o jogador que está fazendo uma reposição tenha soltado a bola, é possível que no movimento da reposição a(s) mão(s) com a bola passem o plano da linha limítrofe separando a quadra da área fora da quadra. Em tais situações, continua sendo responsabilidade do defensor evitar a interferência com a reposição fazendo contato com a bola enquanto ela ainda está em contato com as mãos do jogador que está fazendo a reposição.

Exemplo:

A4 tem uma reposição a disposição. Enquanto segura a bola, sua mão atravessa o plano da linha limítrofe, fazendo com que a bola fique dentro da área da quadra. B4 pega a bola enquanto ela está nas mãos de A4 ou dá um tapa para tira-la das mãos de A4.

Interpretação:

B4 interferiu com a reposição, portanto retardando o reinício da partida. Um aviso será dado a B4 e comunicado para o técnico da equipe B que este aviso serve para todos os jogadores de sua equipe pelo resto da partida. A repetição da atitude por qualquer jogador da equipe B poderá resultar em uma falta técnica.

Situação 2:

Em uma reposição, o jogador que está fazendo a reposição deve passar a bola (não entrega-la) a um companheiro de equipe na quadra de jogo. Entregar a bola para um jogador em quadra poderia violar a intenção da reposição.

Exemplo:

Em uma reposição por A4, ele entrega a bola para A5 que está na quadra de jogo.

Interpretação:

Uma violação de reposição foi cometida por A4. A bola deve ser deixada nas mãos do jogador para a reposição ser considerada legal. A bola será concedida para a equipe B para uma reposição no local mais próximo de onde a violação ocorreu.

Art. 18/19 Tempo debitado/Substituições**Situação 1:**

Uma substituição ou um tempo debitado não pode ser concedido antes que o tempo de jogo para um período tenha começado ou depois que o tempo de jogo para um período tenha terminado.

Exemplo 1:

Durante a bola ao alto para o início da partida mas antes da bola ser legalmente tocada, o saltador A5 comete uma violação e a bola é concedida para a equipe B para uma reposição. Neste momento o técnico pede um tempo debitado ou uma substituição.

Interpretação:

O tempo debitado ou substituição não pode ser concedido pois o tempo de jogo ainda não foi iniciado.

Exemplo 2:

Ao mesmo tempo em que o sinal do cronômetro de jogo toca para o final do período ou período extra, uma falta é marcada e A4 tem dois lances livres. Neste momento qualquer um dos técnicos pede uma substituição ou tempo debitado.

Interpretação:

O tempo debitado ou substituição não pode ser concedido porque o tempo de jogo terminou.

Situação 2:

O sinal do dispositivo de 24-segundos não para o cronômetro de jogo e portanto não cria uma oportunidade de substituição ou tempo debitado.

Exemplo:

Em um arremesso para a cesta, a bola está no ar quando o sinal do dispositivo de 24-segundos soa. A bola entra na cesta. Neste momento:

- (a) Tanto uma como as duas equipes pediram substituições.
- (b) Tanto uma como as duas equipes pediram tempos debitados.

**Interpretação:**

- (a) O sinal do dispositivo de 24-segundos é ignorado porque ele não para o cronômetro de jogo. O cronômetro de jogo será parado e a substituição será permitida somente para a equipe que sofreu a cesta, e somente nos dois últimos minutos do quarto período ou de cada período extra, a menos que um oficial interrompa a partida. Se a equipe que sofreu a cesta efetuar uma substituição, então seus adversários também podem fazer uma substituição.
- (b) Está é uma oportunidade de tempo debitado somente para a equipe que sofreu a cesta.

Situação 3:

Se a violação for cometida pelo arremessador de lance livre no último ou único lance livre, a situação de bola morta que resultará cria uma oportunidade de substituição para ambas as equipes, mesmo que o pedido para a substituição tenha sido feito antes que a bola fosse colocada a disposição do arremessador de lances livres para o primeiro ou único lance livre.

Exemplo:

Durante o último lance livre, o arremessador A4 comete uma violação. A10 e/ou B10 pedem para entrar no jogo como substituto. A substituição para ambas as equipes não havia sido pedida antes do último lance livre.

Interpretação:

A(s) substituição(ões) é(são) permitida(s). Depois de uma violação qualquer equipe pode fazer uma substituição.

Situação 4:

Se, depois de um pedido para um tempo debitado, uma falta é cometida por qualquer equipe, o período do tempo debitado não começará até que o oficial tenha completado sua comunicação com a mesa de controle relativo a falta. NO caso da quinta falta cometida por um jogador, esta comunicação incluiria o processo necessário para a substituição. Uma vez que o procedimento de substituição tenha sido completado, o período do tempo debitado começará quando o oficial soar seu apito e fizer o sinal de tempo debitado.

Exemplo 1:

Um tempo debitado foi pedido pelo técnico A. A bola então se torna morta como resultado de uma falta de B4. É a quinta falta de B4.

Interpretação:

O período do tempo debitado não começará até que a comunicação relativa a falta com a mesa de controle tenha terminado e um substituto para B4 tenha entrado.

Exemplo 2:

Um tempo debitado é pedido pelo técnico A. A bola então se torna morta como resultado de uma falta de B4. É a quinta falta de B4. Enquanto o oficial está fazendo sua comunicação com a mesa de controle, os jogadores imediatamente vão às seus respectivos bancos, sem esperar que o oficial faça o sinal apropriado e soe seu apito.

Interpretação:

Será permitido às equipes ir a seus respectivos bancos assim que o cronômetro de jogo seja parado se elas souberem que um tempo debitado foi pedido, mesmo que o tempo debitado ainda não tenha começado formalmente.

Situação 5:

Se os oficiais descobrirem que mais que cinco jogadores estão jogando na quadra simultaneamente na quadra para a mesma equipe, o erro deve ser corrigido o mais rápido possível, sem colocar os adversários em desvantagem.

Assumindo que os oficiais fizeram seu trabalho de forma correta, um jogador deve ter entrado ou permanecido na quadra de forma ilegal. Os oficiais devem, portanto, ordenar que um dos jogadores seja retirado da quadra imediatamente e marcar uma falta técnica contra o técnico da equipe (marcada como B). O técnico é o responsável por assegurar que a substituição seja aplicada corretamente e que o jogador substituído saia da quadra imediatamente depois da substituição.

Exemplo:

Enquanto a partida está sendo jogada, descobre-se que a equipe A tem mais que cinco jogadores jogando na quadra.

- (a) NO momento da descoberta, a equipe B (com cinco jogadores) está com o controle da bola.
- (b) No momento da descoberta, a equipe A (com mais que cinco jogadores) esta com o controle da bola.

Interpretação:

- (a) A partida será interrompida imediatamente. a menos que a equipe B seja colocada em desvantagem. O jogador que entrou (ou permaneceu) na quadra ilegalmente deve ser retirado da quadra imediatamente e uma falta técnica (marcada como 'B') será marcada contra o técnico da equipe.
- (b) A partida será para imediatamente. O jogador que entrou (ou permaneceu) na quadra ilegalmente deve ser retirado da quadra e uma falta técnica (marcada como 'B') será marcada contra o técnico da equipe.

Situação 6:

Depois que for descoberto que a equipe está jogando com mais que cinco jogadores, também é descoberto que pontos foram marcados ou uma falta cometida pelo jogador A5 que participava ilegalmente. Todos os pontos serão



válidos e qualquer falta cometida por aquele jogador (ou contra ele) cotará normalmente.

Exemplo:

Os oficiais percebem que A5 está na quadra e participando como sexto jogador para a equipe A.

- (a) A partida então é parada depois de uma falta de A5.
- (b) A partida então é parada depois de uma cesta de A5.
- (c) A partida então é parada depois que B5 faz falta em A5 em um arremesso mal sucedido para a cesta.

Interpretação:

- (a) A falta de A5 será considerada uma falta de jogador e penalizada de acordo.
- (b) A cesta de A5 contará.
- (c) Os lances livres que resultarão da falta de B5 será tentada por qualquer jogador da equipe A que esteja na quadra no momento da falta.

Situação 7:

Os Art. 18 e 19 versam sobre quando inicia e termina uma oportunidade de substituição (ou tempo debitado). Os técnicos que desejam uma substituição ou tempo debitado devem saber destas limitações e estar preparados para fazer tal pedido somente no momento correto. Se o pedido for feito a qualquer outro momento que não durante uma oportunidade válida para uma substituição ou tempo debitado como previsto nos Art. 18 e 19, a substituição ou tempo debitado não será concedido.

Exemplo:

Uma oportunidade de substituição (ou tempo debitado) acabou de terminar quando o técnico A corre para a mesa de controle, pedindo, em voz alta, uma substituição (ou tempo debitado). O apontador reage e erroneamente soa seu sinal. O oficial soa seu apito e interrompe a partida.

Interpretação:

Por conta do apito do oficial, a bola se torna morta e o cronômetro de jogo se mantém parado, resultando no que seria, normalmente, uma oportunidade de substituição (ou tempo debitado). Mas, porque o pedido foi feito muito tarde, a substituição (ou tempo debitado) não deve ser concedido. A partida deverá ser reiniciada imediatamente.

Art. 24 Drible

Situação:

Se um jogador deliberadamente joga a bola contra a tabela (não tentando um arremesso legítimo para a cesta), isto é considerado como sendo a mesma coisa que o jogador tenha batido a bola no chão. Se o jogador então toca a bola

novamente antes dela ser tocada (ou tocar) por outro jogador, isto é considerado como sendo a mesma coisa que um drible.

Exemplo 1:

A4 ainda não driblou, quando então joga a bola contra a cesta e pega a bola novamente antes que a bola seja tocada por outro jogador.

Interpretação:

Depois de pegar a bola (a bola parar em suas mãos) A4 deve arremessar ou passar, mas não pode iniciar um novo drible.

Exemplo 2:

Depois de terminar o drible, e estando tanto no movimento contínuo quanto parado, A4 agora joga a bola contra a tabela e a segura antes que tenha tocado outro jogador.

Interpretação:

A4 cometeu uma violação por iniciar um novo drible.

Art. 28 Oito segundos**Situação 1:**

A aplicação desta regra é baseada somente na contagem individual dos oito segundos por um oficial. No caso de qualquer discrepância entre o número de segundos contados pelo oficial e aqueles mostrados no dispositivo de 24-segundos, a decisão do oficial prevalecerá.

Exemplo:

A4 está driblando a bola na quadra de defesa de sua equipe quando o oficial marca uma violação de oito segundos. O mostrador no dispositivo de 24-segundos mostra que somente passaram sete segundos.

Interpretação:

A decisão do oficial está correta. O oficial tem o direito de decidir sozinho quando o período de oito segundos terminou.

Situação 2:

Se a contagem dos oito segundos na quadra de defesa é parada por causa de uma situação de bola ao alto e a posse de bola subsequente é concedida a equipe que tinha o controle da bola, aquela equipe terá direito somente ao tempo que havia sobrado no período dos oito segundos.

Exemplo:

A equipe A tinha o controle da bola por cinco segundos em sua quadra de defesa quando a bola presa ocorreu. Os oficiais determinaram que a equipe A tem o direito à próxima reposição de acordo com a seta do processo de posse alternada.

Interpretação:

A equipe A terá apenas três segundos para fazer com que a bola chegue a quadra de ataque.

**Art. 29** **Vinte e quatro segundos****Situação 1:**

Quando um arremesso para a cesta é tentado próximo do final do período de vinte e quatro segundos e o sinal soa enquanto a bola está no ar, se a bola bater na tabela ou não bater no aro, a violação ocorreu, a menos que os adversários tenham ganhado o controle da bola clara e imediatamente.

Exemplo 1:

Um arremesso para a cesta de A5 está no ar quando soa o sinal do dispositivo de vinte e quatro segundos. A bola toca a tabela e então rola no chão, onde é tocada por B6, depois por A6, então é finalmente dominada por B7.

Interpretação:

Isto é uma violação de vinte e quatro segundos porque a bola não tocou o aro e não houve o controle imediato da bola pelos adversários. A equipe B terá uma reposição na linha final no ponto mais próximo de onde a violação ocorreu (não atrás da tabela).

Exemplo 2:

Um arremesso de A5 toca a tabela, mas não o aro. No rebote, a bola é tocada, mas não controlada por B5, depois disso A4 ganha o controle da bola.

Interpretação:

Uma violação de vinte e quatro segundos ocorreu. O cronômetro de vinte e quatro segundos continua a correr quando o arremesso não toca o aro e a bola é controlada novamente por um jogador da equipe ^a

Exemplo 3:

No final do período de vinte e quatro segundos, A4 com um ou dois pés no chão arremessa para a cesta. O arremesso é legalmente bloqueado por B4 e então soa o dispositivo de vinte e quatro segundos. Depois do sinal B4 faz falta em A4.

Interpretação:

Uma violação de vinte e quatro segundos ocorreu. A falta de B4 deve ser desprezada a menos que seja uma falta técnica, antidesportiva ou desqualificante. A bola será concedida para a equipe B para uma reposição na linha lateral ou na linha final no local mais próximo da infração.

Exemplo 4:

Um arremesso para a cesta de A4 está no ar quando soa o sinal do dispositivo de vinte e quatro segundos. A bola não bate no aro, e depois uma bola presa é imediatamente marcada entre A5 e B5.

Interpretação:

Uma violação de vinte e quatro segundos ocorreu. A equipe B não ganhou o controle de forma clara e imediata da bola no rebote. A equipe B terá uma reposição da bola na extensão da linha de lance livre.

Situação 2:

Se uma equipe que estava com o controle da bola recebe uma reposição de acordo com o processo de posse alternada, aquela equipe terá somente o tempo que restava no período de vinte e quatro segundos no momento que a bola ao alto ocorreu.

Exemplo 1:

A equipe A está com o controle da bola com dez segundos no período de vinte e quatro segundos quando ocorreu uma bola presa. Uma reposição pelo processo de posse alternada é concedida para:

- (a) Equipe A
- (b) Equipe B

Interpretação:

- (a) A equipe terá somente os dez segundos que restam no período de vinte e quatro segundos.
- (b) A equipe B terá um novo período de vinte e quatro segundos.

Exemplo 2:

A equipe A está em controle da bola com dez segundos para atacar no período de vinte e quatro segundos quando a bola sai da quadra.

Os oficiais não conseguem concordar se A4 ou B4 foi o último a tocar na bola antes dela sair da quadra, ou não conseguem determinar qual jogador foi o último a tocar na bola quando ela saiu da quadra. Uma reposição pelo processo de posse alternada será concedida para:

- (a) Equipe A
- (b) Equipe B

Interpretação:

- (a) A equipe terá apenas dez segundos do período de vinte e quatro segundos para concluir seu ataque.
- (b) A equipe B terá um novo período de vinte e quatro segundos.

Art. 31 Interferência de trajetória e com a bola**Situação 1:**

Quando a bola está acima do nível do aro durante um arremesso para a cesta ou lance livre, é uma interferência com a bola se um jogador passar a mão por dentro da cesta e fazer contato com a bola.

Exemplo:

No último ou único lance livre de A4, antes que a bola toque o aro, B4 passa sua mão por dentro do aro e toca a bola.

**Interpretação:**

Uma violação de B4 ocorreu, por tocar a bola ilegalmente. Um ponto será concedido a equipe ^a

Situação 2:

Quando a bola está acima do nível do aro em um passe ou rebote, é uma violação se um jogador passar a mão por dentro do aro e tocar a bola.

Exemplo:

Se a bola está acima do nível do aro como resultado de um passe, e A4 passa a mão por dentro do aro e toca a bola.

Interpretação:

Uma violação simples (não interferência de trajetória ou com a bola) ocorreu. A equipe B terá a posse da bola (e um novo período de vinte e quatro segundos) para uma reposição na linha final no ponto mais próximo de onde ocorreu a violação (mas não atrás da tabela).

Situação 3:

Depois do último ou único lance livre e depois que a bola tenha tocado o aro, a tentativa de lance livre muda seu 'status' e torna-se uma tentativa de cesta de dois pontos se a bola for legalmente tocada por um jogador antes de entrar na cesta.

Exemplo:

O último ou único lance livre de A4 tocou o aro quando B4 tenta dar um tapa na bola para tira-la do aro e a bola entra na cesta.

Interpretação:

Como a bola foi legalmente tocada, a tentativa de lance livre mudou de 'status' e dois pontos serão marcados para a equipe A.

Situação 4:

Se, depois da tentativa de cesta de campo, um jogador toca a bola enquanto ela está na fase ascendente do vôo, todas as restrições relacionadas a interferência de trajetória de interferência com a bola se aplicarão.

Exemplo:

Depois de um arremesso para a cesta de A4, a bola em seu vôo ascendente é tocada por B5 (ou A5). Em seu vôo descendente a bola é tocada por:

- (a) Por A6
- (b) Por B6

Interpretação:

O contato de B5 (ou A5) com a bola em seu vôo ascendente é legal e não muda o 'status' do arremesso a cesta. Mas, o contato subsequente com a bola em seu descendente por A6 ou B6 é uma violação. Em:

- (a) A bola é concedida para a equipe B para uma reposição.
- (b) Dois ou três pontos são marcados para a equipe A.

Situação 5:

Se durante um arremesso para a cesta um jogador de defesa faz a tabela ou o aro vibrar de tal forma que a bola, no julgamento do oficial, é impedida de entrar na cesta, isto é considerado interferência com a bola.

Exemplo:

A4 tenta um arremesso para três pontos próximo ao final da partida. Enquanto a bola está no ar o sinal do cronômetro de jogo soa para o final do período. Depois do sinal, B4 faz o aro ou a tabela vibrar, e por conta de sua ação, no julgamento do oficial, a bola foi impedida de entrar na cesta.

Interpretação:

Mesmo depois que o sinal do cronômetro de jogo soar para o final do período, a bola permanece viva, e portanto, uma violação de interferência com a bola ocorreu. Os três pontos serão marcados para a equipe A.

Art. 35 Falta Dupla**Situação:**

Sempre que houver decisões contraditórias dos oficiais ou as infrações às regras ocorrerem aproximadamente ao mesmo tempo, e uma das sanções será cancelar uma cesta marcada, a sanção prevalecerá e nenhum ponto será marcado.

Exemplo:

Durante o ato do arremesso ocorre contato físico entre o arremessador A4 e B4. A bola entra na cesta. O oficial líder marca uma falta de ataque contra A4, e portanto a cesta não deverá contar. O oficial seguidor marca a falta de defesa contra B4 e portanto a cesta deveria contar.

Interpretação:

É uma falta dupla e a cesta não deverá contar.

Art. 38 Falta Técnica**Situação 1:**

Quando um oficial der um aviso para um jogador sobre um comportamento ou ação, que se repetida pode levar a uma falta técnica, este aviso deve também ser comunicado ao técnico daquela equipe, e também se aplicará a todos os outros membros da equipe pelo resto da partida. Um aviso de um oficial será dado somente quando a bola estiver morta e o cronômetro de jogo estiver parado.

Exemplo:

É dado um aviso para um membro da equipe A por:

- (a) Interferir com uma reposição
- (b) Bater palmas na cara de um adversário que está arremessando para a cesta
- (c) Comportamento antidesportivo
- (d) Qualquer outra ação que, se repetida, pode levar a uma falta técnica.

**Interpretação:**

O aviso deve ser comunicado também ao técnico e se aplicará a todos os membros da equipe A para o resto do jogo.

Situação 2:

Se durante um intervalo de jogo uma falta técnica é cometida por um membro de equipe que tem direito a jogar e que foi designado como jogador-técnico, a falta técnica contará como falta de jogador e contará também como falta de equipe no período seguinte.

Exemplo:

A4 é o jogador-técnico da equipe A. A4 recebe uma falta técnica por:

- (a) Pendurar no aro durante o aquecimento antes da partida ou no intervalo.
- (b) Comportamento antidesportivo durante o intervalo de jogo.

Interpretação:

- (a) e (b) Uma falta técnica será marcada para A4 como jogador. A falta contará como uma das faltas de equipe no próximo período, assim como uma das cinco faltas que fará com que o jogador deixe a partida.

Situação 3:

Enquanto o jogador está no ato do arremesso, adversários não podem desconcentrar o jogador com ações como abanar as mãos para obstruir o campo de visão do arremessador, gritar alto, bater os pés no chão, ou bater palmas perto do arremessador. Fazer isto pode resultar em uma falta técnica se o arremessador tiver uma desvantagem pela ação, ou em um aviso se o arremessador não for colocado em desvantagem.

Exemplo:

A4 está no ato do arremesso quando A4 tenta distrai-lo gritando ou batendo os pés no chão. A cesta é:

- (a) convertida
- (b) não convertida

Interpretação:

- (a) Um aviso será dado para B4 e será comunicado para o técnico B. Este aviso será válido para todos os jogadores da equipe B pelo resto da partida por comportamento parecido.
- (b) Uma falta técnica pode ser marcada contra B4.

Situação 4:

Se um jogador re-entrar na partida depois de ter cometido sua quinta falta e depois de ter sido notificado que o jogador não pode mais participar, a

participação ilegal será penalizada imediatamente quando descoberta, sem colocar os adversários em desvantagem.

Exemplo:

Depois de cometer sua quinta falta, B4 é notificado que não pode mais participar da partida. Mais tarde, B4 entra no jogo como substituto. A participação ilegal de B4 é descoberta:

- (a) Antes que a bola se torne viva para o reinício do jogo.
- (b) Depois que a bola se torna viva novamente e enquanto a equipe A tem o controle da bola.
- (c) Depois que a bola se torna viva novamente e enquanto a equipe B tem o controle da bola.
- (d) Depois que a bola se torna morta após a entrada de B4 na partida.

Interpretação:

- (a) B4 será retirado da partida imediatamente. Uma falta técnica (marcada como 'B') será marcada para o técnico.
- (b) A partida será paralisada imediatamente a menos que a equipe A seja colocada em desvantagem. B4 será removido da partida e uma falta técnica (marcada como 'B') será marcada para o técnico B.
- (c) e (d) A partida será paralisada imediatamente. B4 será removido da partida e uma falta técnica (marcada como 'B') será marcada contra o técnico B.

Situação 5:

Se, depois de ter sido notificado de não poder mais participar da partida por ter cometido sua quinta falta, um jogador entrar na partida novamente e marcar pontos, cometer faltas, o sofre uma falta de um adversário antes que a participação ilegal seja descoberta, a cesta contará e a falta será considerada como sendo de jogador.

Exemplo:

Depois de ter cometido sua quinta falta e ter sido notificado de não poder mais participar da partida, B4 entra na quadra novamente como substituto. B4 é descoberto depois que:

- (a) B4 marca uma cesta.
- (b) B4 comete um falta.
- (c) B4 recebe uma falta de A4 (quinta falta da equipe).

Interpretação:

- (a) A cesta marcada por B4 contará
- (b) A falta cometida por B4 será considerada uma falta de jogador.
- (c) Dois lances livres que B4 tem direito serão tentados pelo substituto de B4.

Depois que toda a atividade ligada a (a), (b) e (c) terminar, a penalidade para a falta técnica do técnico B (marcada como 'B') será administrada.

**Situação 6:**

Depois de ter cometido sua quinta falta e não ter sido notificado de não ter mais o direito de participar da partida, um jogador permanece (ou retorna) na partida, este jogador deve ser retirado da partida assim que o erro é descoberto (sem colocar os adversários em desvantagem). Nenhuma penalidade será aplicada para a participação ilegal do jogador. Se este jogador marcar uma cesta de campo, cometer uma falta ou sofrer uma falta de um adversário, a cesta será válida e as faltas serão consideradas como faltas de jogador.

Exemplo:

A10 pede para substituir A4. A bola se torna morta como resultado de uma falta de A4 e A10 entra na partida. Os oficiais não avisam a A4 que é a sua quinta falta. A4, mais tarde, retorna a partida como substituto. A participação ilegal de A4 é percebida:

- (a) Depois que o cronômetro de jogo é ligado e enquanto A4 está participando como jogador.
- (b) Depois que A4 marcou uma cesta de campo.
- (c) Depois que A4 faz falta em B4.
- (d) Depois que B4 faz falta em A4.

Interpretação:

- (a) A partida será paralisada e A4 será removido da partida imediatamente, substituído, sem colocar a equipe B em desvantagem. Nenhuma penalidade será marcada pela participação ilegal de A4.
- (b) A cesta marcada por A4 contará.
- (c) A falta cometida por A4 será considerada e a falta de jogador penalizada de acordo.
- (d) A falta cometida por B4 será considerada como uma falta contra jogador; ao substituto de A4 serão concedidos dois ou três lances livres.

Art. 39 Briga**Situação:**

Se uma equipe está com o controle da bola no momento que a briga acontece, ou ameaça acontecer, a equipe terá direito somente ao tempo que sobrava do período de vinte e quatro segundos quando a partida for reiniciada.

Exemplo:

A equipe A tem a posse da bola por vinte segundos quando ocorre uma situação que pode levar a uma briga. Os oficiais desqualificam membros de ambas as equipes por deixarem os bancos de reservas.

Interpretação:

A equipe A, que tinha o controle da bola antes da situação da briga, terá a posse da bola a partir da linha central estendida, do lado oposto da mesa de controle, com apenas quatro segundos do período de vinte e quatro segundos.

Art. 42 Situações Especiais**Situação 1:**

Em situações especiais onde várias penalidades estão disponíveis para administração durante o mesmo período de cronômetro parado, os oficiais devem ter atenção especial para a ordem em que ocorreram as situações de faltas ou violações para determinar quais penalidades devem ser administradas e quais devem ser canceladas.

Exemplo:

A4 tenta um arremesso para a cesta. Enquanto a bola está no ar, soa o sinal do dispositivo de vinte e quatro segundos. Depois do sinal, mas com A4 ainda no ar, B4 comete uma falta antidesportiva em A4 e:

- (a) A bola não bate no aro.
- (b) A bola toca no aro mas não entra na cesta.
- (c) A bola entra na cesta.

Interpretação:

Nos três casos a falta antidesportiva de B4 não pode ser ignorada.

- (a) A4 recebeu uma falta de B4 enquanto estava no ato do arremesso (penalidade: dois lances livres seguidos da posse da bola para a equipe A para uma reposição na linha central estendida do lado oposto à mesa de controle). Depois que a violação dos vinte e quatro segundos foi cometida por A4 (penalidade: reposição para a equipe B na linha de lance livre estendida). A4 receberá dois ou três lances livres, mas o direito da equipe A e a posse da bola será cancelada pois não é a última penalidade a ser administrada. O jogo será reiniciado com uma reposição para a equipe B na linha de lance livre estendida.
- (b) A violação de vinte e quatro segundos não ocorreu; dois ou três lances livres serão concedidos para A4, seguido de uma reposição para a equipe A na linha central estendida, do lado oposto da mesa de controle.
- (c) A violação de vinte e quatro segundos não ocorreu. Dois ou três lances livres serão concedidos para A4 seguido de um lance livre de bonificação. A equipe A terá a bola para uma reposição na linha central estendida, do lado oposto à mesa de controle.

Situação 2:

Se uma falta dupla é cometida durante a atividade de lances livres, ou se faltas com penalidades iguais são cometidas durante a atividade de lances livres, as faltas serão marcadas, mas as penalidades serão canceladas.

Exemplo 1:

A4 terá dois lances livres. Depois do primeiro lance livre, uma falta dupla é cometida por A5 e B5.

**Interpretação:**

Faltas serão marcadas para A5 e B5, depois, então, A4 tentará o seu segundo lance livre e o jogo será reiniciado normalmente como depois de qualquer único ou último lance livre.

Exemplo 2:

A4 terá dois lances livres. Depois do primeiro lance livre, faltas técnicas são cometidas por A5 e depois por B5.

Interpretação:

As faltas técnicas serão marcadas para A5 e B5, depois A4 tentará o seu segundo lance livre. O jogo será reiniciado normalmente como depois de qualquer último ou único lance livre.

Exemplo 3:

A4 tem dois lances livres. Ambos os lances livres são convertidos. Antes que a bola possa se tornar viva novamente depois do último lance livre:

- (a) Uma falta dupla é cometida por A5 e B5.
- (b) A5 e B5 cometem faltas técnicas.

Interpretação:

- (a) e (b) Faltas serão marcadas para os jogadores, depois então o jogo será reiniciado com uma reposição da linha de fundo como depois de qualquer último ou único lance livre bem sucedido.

Art. 46 Árbitro: Deveres e poderes**Situação:**

Durante uma partida normal de basketball é bem possível que ocorra uma situação que não esteja especificada nas Regras de Basketball da FIBA ou nas Interpretações Oficiais da FIBA. Nestes incidentes ou em situações onde o árbitro tem o poder para tomar as decisões, baseado em seu julgamento pessoal, dentro do espírito e intenções do 'fair play' e filosofia das Regras. O árbitro tem o poder para tomar uma decisão em qualquer ponto não especificamente coberto por estas regras, comumente referido como o "poder elástico" do árbitro.

Exemplo:

Depois de uma cesta da equipe A durante os dois últimos minutos da partida, a bola rola para longe da quadra.

Interpretação:

Durante a partida sob circunstâncias normais, o oficial soaria seu apito para parar o cronômetro de jogo. Substituições e tempos debitados seriam permitidos enquanto o cronômetro de jogo está parado e a bola morta. Isto não se aplica, entretanto, para depois de uma cesta de campo marcada nos últimos dois minutos do 4º período ou períodos extras. Se um oficial soar seu apito neste momento, ele



colocaria em desvantagem a equipe que irá repor a bola em jogo, pois permitiria que a equipe que marcou a cesta a substituir ou pedir um tempo debitado. Portanto o oficial não soará seu apito porque isto criaria uma interrupção na partida.