

# ATUALIZAÇÃO DAS REGRAS OFICIAIS DO BASQUETEBOL



FEDERAÇÃO PAULISTA DE BASQUETEBOL - SUMÁRIO DE MUDANÇAS OUT.2017



# FEDERAÇÃO PAULISTA DE BASQUETEBOL

## SUMÁRIO DE MUDANÇAS OUT.2017

### Art 25 - Andar – “ passo zero” 0 -1-2

Um jogador que recebe a bola enquanto está em progressão ou, após a conclusão de um drible, pode dar dois passos para parar, passar ou arremessar na bola:

1. Ao receber a bola, o jogador deve soltar a bola para começar seu drible antes do segundo passo.
2. O primeiro passo ocorre quando um pé ou ambos os pés tocam no chão depois de ganhar o controle da bola.
3. O segundo passo ocorre após o primeiro passo quando o outro pé toca o chão, ou ambos os pés tocam o chão simultaneamente.
4. Se o jogador parar em seu primeiro passo com ambos os pés no chão, ou eles tocarem o chão simultaneamente, ele pode girar usando qualquer pé como seu pé de pivô. Se ele pular com os dois pés, nenhum pé pode retornar ao chão antes que a bola seja liberada da(s) mão(s).
5. Se um jogador voltar ao chão com um pé primeiro, ele só pode girar usando esse pé.
6. Se um jogador pular com um pé no primeiro passo, ele pode voltar ao chão com ambos os pés simultaneamente para o segundo passo. Nessa situação, o jogador não pode girar com nenhum dos dois pés. Se um pé ou ambos os pés, então deixam o chão, nenhum pé pode retornar ao chão antes que a bola saia da(s) mão(s).
7. Se ambos os pés estiverem fora do chão e o jogador voltar ao chão em ambos os pés simultaneamente, no momento em que um pé é levantado, o outro pé torna-se o pé de pivô.
8. Um jogador não pode tocar o chão consecutivamente com o mesmo pé ou ambos os pés, depois de terminar o drible ou ganhar o controle da bola.

# FEDERAÇÃO PAULISTA DE BASQUETEBOL

## SUMÁRIO DE MUDANÇAS OUT.2017

### Art 25 - Andar – “ passo zero” 0 -1-2

#### LEGAL

Controle da bola



0

1



2



#### PROGRESSÃO PARA CESTA

#### ILEGAL

Controle da bola



0

1



2



### Art 25 - Andar – “ passo zero” 0 -1-2

#### LEGAL

CONTROLE  
da bola

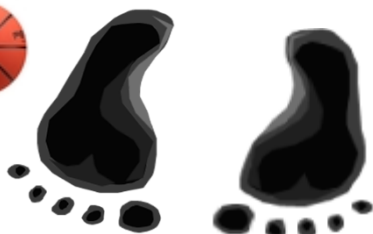


Ou  
ambos

1



Passe ou  
arremesso



2



#### PROGRESSÃO PARA CESTA

#### ILEGAL

Se um jogador saltar com um pé no primeiro passo ele poderá voltar ao chão com ambos pés simultaneamente no segundo passo. Nesta situação o jogador não pode fazer o pé de pivô com nenhum dos pés. Se um pé ou ambos os pés saírem do chão, não poderá(ão) retornar ao chão antes da bola sair da(s) mão(s) para um passe ou arremesso.

Art 25 - Andar – “ passo zero” 0 -1-2

**LEGAL**

CONTROLE  
da bola



1

DRIBLE  
antes do  
segundo passo.



**PROGRESSÃO**

**DRIBLE**

**ILEGAL**



1





# FEDERAÇÃO PAULISTA DE BASQUETEBOL

## SUMÁRIO DE MUDANÇAS OUT.2017

### Art 37 - Falta Antidesportiva – (U)

- Objetivo: obter mais clareza sobre quando chamar uma falta desportiva e proteger a dinâmica do jogo em transição;
- ART 37.1.2 - O oficial deve interpretar as faltas antidesportivas de forma consistente ao longo do jogo e julgar apenas a ação.

**C1** - Não é uma tentativa legítima de jogar diretamente a bola, dentro do espírito e da intenção da regras.

**C2** - Contato excessivo e duro causado por um jogador em um esforço para jogar a bola ou um adversário.

**C3** - Um contato desnecessário causado pelo defensor para parar o progresso ofensivo do adversário em transição. Isto aplica-se até que o jogador de ataque comece seu ato de arremesso.

**C4** - Contato causado pelo defensor por trás ou lateral em um adversário, na tentativa de parar o contrataque e não há jogador defensivo entre o jogador que está atacando e cesta do adversário (clear path foul) . Isto aplica-se até que o jogador de ataque comece seu ato de arremesso.

**C5** - Contato ilegal de um defensor em um adversário na quadra de jogo durante os últimos 2 minutos no quarto período e em cada período extra, quando a bola está fora da quadra para uma reposição e ainda nas mãos do oficial ou à disposição de o jogador que vai fazer a reposição.



# FEDERAÇÃO PAULISTA DE BASQUETEBOL

## SUMÁRIO DE MUDANÇAS OUT.2017

### Penalidades

Sempre que uma pessoa for desqualificada e esta falta é cobrada pelas regras para o técnico como uma falta de banco, a penalidade deve ser 2 lances livres como com qualquer outra falta desqualificante.

Na súmula, essas faltas devem ser inseridas como **B2**.

Isso se aplica a todas as faltas desqualificantes (D ou F) contra membro(s) do banco da equipe, como: substitutos, treinadores auxiliares, jogadores excluídos e também se aplica a uma situação de briga (F).

### Combinações de desuqualificação - GD

37.2.3 Um jogador deve ser desqualificado do jogo quando ele comete duas faltas antidesportivas ou com uma falta técnica e uma falta antidesportiva.

*Jogadores*

U+U = GD

C+C = GD

**U+C = GD novo**

*Técnicos*

C+C = GD

C+B+B = GD

B+B+B = GD

*Capitão/Técnico*

U+C **novo**

T+C **novo**

004	FRANK, Y.	12	×	T <sub>1</sub>	U <sub>2</sub>	GD	—	—
-----	-----------	----	---	----------------	----------------	----	---	---



# FEDERAÇÃO PAULISTA DE BASQUETEBOL

## SUMÁRIO DE MUDANÇAS OUT.2017

### Art 7 - Deveres dos Técnicos

- A lista com os membros da equipe e todas as informações adicionais da equipe, conforme exigido no Art. 7.1 , deve ser entregue ao apontador pelo menos **40 minutos** antes do início do jogo.

### Art 4 - Equipes

- O número máximo de acompanhantes do banco de equipe que podem sentar no banco com responsabilidades especiais aumentou par **7** .
- Uma equipe inclui;
- 5 jogadores
- **7** substitutos
- 7 acompanhantes
- 21 total da equipe





# FEDERAÇÃO PAULISTA DE BASQUETEBOL

## SUMÁRIO DE MUDANÇAS OUT.2017

### Uniformes

Equipamento	Observação	Preto	Branco	Cor predominante do uniforme
<b>Protetor Bucal</b>	Transparente			
<b>Faixa de cabeça</b>	Igual para todos da mesma equipe	X	X	X
<b>Munhequeira</b>	Igual para todos da mesma equipe	X	X	X
<b>Esparadrapos Knesio</b>	Igual para todos da mesma equipe	X	X	X
<b>Luvras de compressão</b>	Igual para todos da mesma equipe	X	X	X
<b>Meias</b>	Visíveis e igual para todos da mesma equipe	X	X	X
<b>Tornozeleira</b>		X	X	X
<b>Camisa</b>	Cor predominante			
<b>Calções</b>	Acima do joelho e cor predominante na frente e atrás			
<b>Meias de compressão para pernas</b>	Igual para todos da mesma equipe	X	X	X
<b>Tênis</b>	Pés da mesma cor			