

Novas Regras Oficiais de Bola ao Cêsto

APROVADAS EM MELBOURNE — JÁ EM AÇÃO NA EUROPA E ESTADOS UNIDOS — INTERESSANTES PARA A MODALIDADE E O GRANDE PÚBLICO AFEIÇOADO

REGRAS OFICIAIS DE BASKETBALL

O basketball é jogado por dois quadros de cinco jogadores cada um. O objetivo de cada quadro é jogar a bola dentro da cesta do adversário e evitar que o outro quadro se apodere da bola ou faça pontos. A bola pode ser passada, jogada, batida, rolada ou driblada em qualquer direção, respeitadas as restrições dispostas nas regras seguintes.

REGRA N.º 1 — EQUIPAMENTO

1 — QUADRA — DIMENSÕES

Art. 1.º — A quadra de jogo deverá ser uma superfície retangular livre de obstáculos e ter dimensões médias de 28 m de comprimento por 14 m de largura, medidas da margem interna das linhas limítrofes.

NOTA: — As seguintes variações nas dimensões são admitidas: 2 m para mais ou para menos no comprimento, e 1 m para mais ou para menos na largura, sendo as variações proporcionais entre si. Não são permitidas quadras gramadas.

DECISÃO DO TR. DE REGRAS DA C.B.B.

Para os jogos regionais fica autorizado o uso do campo com dimensões entre a média máxima de 28 m x 15 m e a mínima de 20 m x 13 m; sendo permitidas variações nas dimensões; desde que se conservem proporcionais entre si.

2 — LINHAS LIMÍTROFES

Art. 2.º — A quadra de jogo deverá ser marcada por linhas bem nítidas, a uma distância mínima de 1 metro de qualquer obstáculo em toda a sua extensão. As linhas dos lados mais extensos da quadra serão chamadas **Linhas Laterais**, e as dos lados mais curtos, **Linhas Finais**. A distância entre estas linhas e os espectadores deverá ser de 2 metros no mínimo.

3. — CÍRCULOS CENTRAIS

Art. 3.º — O **Círculo Central** deverá ter um raio de 60 cm, e será marcado no centro do campo. Um diâmetro paralelo às linhas finais deverá ser traçado neste círculo. Um segundo círculo concêntrico com o círculo central deverá ser traçado com um raio de 1,80 m, o raio deverá ser medido até a margem externa da linha que o demarca.

4. — LINHA DIVISÓRIA

Art. 4.º — Uma **linha divisória** dividindo a quadra em duas partes será formada pelo prolongamento do diâmetro do círculo central em ambas as direções, até que intercepte as linhas laterais.

5. — ÁREAS DE PENALIDADES E ÁREA DE RESTRIÇÃO

Art. 5.º — As **áreas de penalidades** são os espaços marcados na quadra por linhas partindo das **Linhas Finais**, a uma distância de 3 metros de cada lado do centro das **Linhas Finais**. Estas linhas deverão terminar na **Linha de Lance Livre** a uma distância de 1,80 metros de cada lado do centro da **Linha de Lance Livre**. A **Área de Penalidade** deve ser ainda marcada por arcos de círculo com um raio de 1,80 m e centros no ponto central da **Linha de Lance Livre**. Na **Área de Penalidade** os arcos de círculo são marcados com linhas pontilhadas. A **Área Restrita** é o espaço limitado pela **Linha Final**, a **Linha de Lance Livre** e as duas linhas de **Conexão**. Deverão ser marcados espaços na **Área de Penalidade** como indicado no diagrama da quadra. Para uso desses espaços vide art. 72.

6. LINHAS DE LANCE LIVRE

Art. 6.º — Uma **linha de lance livre** será traçada através de cada um dos círculos descritos no Art. 5.º Deverá ser paralela à **Linha Final**, tendo sua margem externa a 5,80 m da margem interna da mesma.

NOTA: — Todas as linhas mencionadas nos artigos 2 a 6 desta Regra deverão ser marcadas de maneira perfeitamente visível, e ter 5 cm de largura.

7. — TABELAS — DIMENSÕES E MATERIAL

Art. 7.º — Cada uma das **tabelas** deverá ser feita de madeira dura de 3 cm de espessura ou de material transparente apropriado e suas dimensões serão de 1,80 m horizontalmente e 1,20 m verticalmente. A superfície frontal deverá ser lisa, e a menos que seja transparente, deverá ser branca. Esta superfície será marcada da seguinte forma: um retângulo será centralizado atrás do **ARO** e marcado com uma linha de 5 cm. O retângulo terá dimensões externas de 59 cm horizontalmente e 45 cm verticalmente. A borda superior da linha da base deverá estar no nível do **ARO**. As bordas da tabela serão marcadas com uma linha de 5 cm de largura. Estas linhas deverão ser de cor que contraste com o fundo da quadra. Normalmente, se a tabela for transparente, devem ser brancas. Nos outros casos serão pretas. As bordas da tabela e os retângulos nelas marcados, devem ser da mesma cor.

8. — POSIÇÃO DAS TABELAS

Art. 8.º — As **tabelas** serão colocadas em cada extremidade da quadra, em posição de ângulo reto com o chão e paralelas às linhas finais, e com a sua borda inferior a 2,75 m acima do chão. Os seus centros devem coincidir com as perpendiculares traçadas a 1,20 m dos centros das **Linhas Finais**. Os postes que sustentam as tabelas devem estar fora dos limites da quadra a uma distância, pelo menos de 40 cm, da face externa das **Linhas Finais** e devem ser pintados de cor viva que contraste com o fundo da quadra de modo a serem perfeitamente visíveis aos jogadores.

9. CESTAS

Art. 9.º — As **cestas** serão rês de malha de corda branca, suspensas a aros de ferro com o diâmetro interno de 45 cm, pintados de preto. As rês devem ser construídas de forma a retardar momentaneamente, a passagem da bola, e ter 60 cm de comprimento.

NOTA: Recomenda-se que a malha usada nas cestas tenha no mínimo 30 e no máximo 60 fios, e que o metal dos aros seja de 20 mm de diâmetro, com o possível acréscimo de pequenos ganchos ou dispositivo semelhante para segurar a rêde.

Quando a tabela for transparente, o aro deve ser pintado de laranja.

10. — POSIÇÃO DOS AROS

Art. 10 — o aro deve ser sólidamente fixo à tabela, e colocado em plano horizontal, a 3,05 m acima do solo e equidistante das duas bordas laterais da tabela. O ponto mais próximo da borda interna do aro deve estar a 15 cm da face da tabela.

11. — BOLA — MATERIAL, TAMANHO E PESO

Art. 11 — A **bola** — deve ser esférica, composta de uma câmara de ar de borracha coberta por um invólucro de couro, matéria plástica ou borracha, não devendo ter menos de 75 cm nem mais de 650 g e cheia a uma pressão de ar (0,900 kg, por cm²) tal que, quando deixada cair sobre um chão de madeira sólida, de uma altura de cerca

nalidades distintas, prevalecerá a mais grave. Isto não afeta o caso de falta dupla de que trata o n.º 73-B.

20. — TEMPO DE LUGAR DAS DECISÕES

Art. 9.º — Os juizes têm poderes para punir infrações às regras cometidas dentro ou fora dos limites da quadra; bem como a qualquer momento, desde o início até o fim do jogo, incluindo os períodos em que o jogo esteja momentaneamente suspenso por qualquer razão. As faltas podem ser marcadas contra qualquer número de jogadores ao mesmo tempo.

NOTA — Quando a bola é lançada ao alto entre dois jogadores, os juizes devem verificar que os outros ocupem posições em que não possam prejudicar os que vão pular.

21. — DESIGNAÇÃO DAS FALTAS

Art. 10 — Quando um juiz marca uma falta deve designar o infrator, que deverá imediatamente levantar a mão acima da cabeça. Caso não o faça após haver sido avisado uma vez pelo juiz, uma falta técnica deverá ser marcada contra o jogador infrator. Se fôr uma falta pessoal implicando em penalidade, o juiz indicará com os dedos o número de lances livres, assim como o jogador que irá fazê-los.

22. — DEVERES DO APONTADOR

Art. 11 — O apontador deve anotar as cestas de campo feitas, os lances livres convertidos ou falhos, mantendo um resumo corrente dos pontos marcados. Registrará as faltas pessoais e técnicas marcadas contra cada jogador, devendo avisar o árbitro logo que a quinta falta pessoal seja marcada contra qualquer jogador. Deve registrar os descontos de tempo debitados a cada um dos quadros, e notificará o quadro e seu técnico toda a vez que tenham pedido tempo pela segunda vez em cada meio tempo. Avisará ao juiz mais próximo, cada vez que fôr concedido a um dos quadros desconto de tempo em excesso ao número legal. A súmula oficial de contagem, será a aprovada pela F.I.B.A. O apontador anotará os nomes e números dos jogadores que iniciarão a partida, e de todos os substitutos que entrarem em jogo. HAVENDO qualquer infração às regras pertinentes à apresentação, substituição ou numeração dos jogadores, notificará o juiz mais próximo imediatamente se a bola estiver "morta" ou logo que esteja "morta" se estiver em jogo quando a infração fôr descoberta. Quando houver desacôrdo na súmula entre o sumário corrente dos pontos e o total de pontos pessoais, o último é que contará. Os seguintes símbolos serão usados na marcação do score P1, P2, P3, etc. para faltas pessoais (com uma linha oblíqua no corpo do "P" quando um lance livre fôr determinado, e duas cruzadas quando dois lances livres forem concedidos). T para faltas técnicas; 2 para uma cesta de campo; 0 para um lance livre (quando só um é determinado) com / dentro se este fôr convertido, um pequeno quadrado para um lance livre (quando dois forem concedidos) com / ou X dentro se um ou ambos obtiverem êxito.

NOTA — O apito do apontador não pára o jogo. Ele deve tomar cuidado para soá-lo somente quando a bola estiver "morta" exceto como previsto no art. 56, nota.

23. — DEVERES DO CRONOMETRISTA

Art. 12 — O cronometrista anotará quando cada meio tempo deve começar e avisará o árbitro mais de três minutos antes a fim de que ele possa notificar os quadros ou mandar notifiçá-los, pelo menos 3 minutos antes de começar o meio tempo. Avisará o apontador 2 minutos antes do início. Anotará o tempo de jogo e o tempo gasto com as suspensões previstas pelas regras. Ao cronometrista deverá ser fornecido, pelo menos um cronômetro de trava que será o relógio do jogo. O cronômetro do jogo deve ser pôsto em movimento no momento em que a bola, ao ser lançada ao alto, alcança o seu ponto mais alto no início de um tempo ou período extra, ou qualquer outra ocasião em que o jogo é reiniciado com a bola ao alto, depois de "desconto de tempo" (Vide 58-A). Se depois de "desconto de tempo", o jogo é reiniciado com a bola reposta em jogo de fora de campo, ou por um Lance Livre. O cronômetro será pôsto a funcionar no momento em que o juiz dá o sinal para reinício de contagem de tempo, no instante em que a bola fôr tocada por um jogador em campo, ou quando fôr visível que a bola não irá a cesta, permanecendo em jogo. (Vide n.º 58-B). O cronômetro deverá ser travado: ao término do tempo de

cada período ou quando um juiz assinalar uma falta ou "desconto de tempo" ou tomar uma decisão que inclua bola ao alto. (Vide também n.º 56). Para desconto de tempo debitado o cronometrista fará funcionar um cronômetro para isto destinado, avisando ao apontador para que faça sinal ao árbitro quando fôr hora de recomeçar o jogo. O cronometrista deverá anunciar por meio de gongo, pistola, apito ou sino, a expiração do tempo de jogo de cada meio tempo ou pedido extra. Este sinal dará término ao tempo regulamentar de cada período. Se o sinal do cronometrista falhar ou não fôr ouvido, o cronometrista entrará no campo ou usará outros meios para avisar ao árbitro imediatamente. Se durante este tempo fôr obtida uma cesta ou marcada uma falta, o árbitro consultará ao cronometrista e ao apontador. Se estiverem de acôrdo que o tempo havia terminado antes da bola estar no ar em sua trajetória para a cesta ou a falta ser praticada, o árbitro decidirá que a cesta não é válida ou, em caso de falta, que esta deve ser desprezada, salvo, se fôr antidesportiva, se porém estiverem em desacôrdo, a cesta será válida ou a falta cobrada, salvo se o árbitro tiver conhecimento de fatos que possam alterar esta decisão.

NOTA — O cronometrista usará um cronômetro de trava colocado sobre a mesa, de modo a que ambos, ele e o apontador, possam observá-lo.

24. — QUANDO SE DEVE APITAR

Art. 13 — Os juizes devem apitar sempre que tiverem de tomar uma decisão. Os juizes não devem apitar depois duma cesta de campo ou resultante dum lance livre, mas indicar claramente, por meio do sinal convencional, de maneira perfeitamente visível da mesa de contrôle, que a cesta foi obtida.

NOTA — É essencial que o sinal do apontador seja diferente do usado pelo cronometrista ou juizes.

REGRA N.º III — JOGADORES E SUBSTITUTOS

25. — QUADROS

Art. 1.º — Cada quadro deverá constar de cinco jogadores, um dos quais será o "Capitão". O jogo não poderá começar se um dos quadros não estiver em campo, pronto para jogar, com cinco jogadores. Se passados 15 minutos da hora do início o quadro faltoso não estiver presente, o outro quadro vencerá o jogo por desistência ("forfait").

DECISÃO DO TRIBUNAL DE REGRAS DA C.B.B.

O quadro que se apresentar dentro de 15 minutos, depois da hora marcada para o início do jogo, poderá tomar parte no mesmo, ficando entretanto sujeito às penalidades previstas nas Regras (Regra 10 — 89 — art. 1 — alínea "a").

26. — "CAPITÃO" — DIREITOS E DEVERES

Art. 2.º — O capitão é o representante do quadro, de cujo jogo cuidará e dirigirá. O capitão pode dirigir-se a qualquer dos juizes sobre assuntos de interpretação ou para obter informações essenciais quando necessário, desde que o faça de maneira cortês. Nenhum outro jogador pode dirigir-se aos juizes, salvo o previsto no art. 3.º desta Regra.

NOTA — Os substitutos que chegarem tarde, mas já inscritos na súmula, poderão tomar parte no jogo.

DECISÃO DO TRIBUNAL DE REGRAS DA C.B.B.

1 — Os pedidos de informações sobre o tempo que falta para o término da partida, podem ser feitos pelo capitão desde que esteja o cronômetro parado e não sejam solicitados de maneira insistente, com o propósito de retardar o andamento da partida.

2 — Os juizes, a seu critério, poderão prestar esta informação aos técnicos quando solicitada e observadas as exigências do parágrafo anterior.

27. — SUBSTITUIÇÕES

Art. 3.º — Cada quadro tem direito a 7 substitutos (em campeonatos que durem mais de 3 dias, cada quadro poderá ter 9 substitutos). Antes de entrar na quadra o substituto deve apresentar-se ao apontador, dando seu nome e número. O apontador apitará imediatamente se a bola ficar "morta" e o cronômetro parado ou assim

que a bola ficar "morta" e o cronômetro fôr travado (V. n.º 56). O substituto permanecerá fora da quadra até que um dos juizes o autorize a entrar na mesma e apresentar-se imediatamente ao juiz mais próximo, dando o seu nome ou número e o nome ou número do jogador a quem vai substituir. Quando um substituto entrar na quadra no começo do segundo tempo não necessita apresentar-se a um dos juizes, devendo, entretanto, fazê-lo ao apontador. As substituições não deverão consumir mais de 30 segundos. Se consumirem mais tempo, considerar-se-á como "desconto de tempo", que será debitado ao quadro infrator.

Após um lance livre convertido, só o jogador que o tenha conseguido, poderá ser substituído. Um jogador que tenha que saltar em "bola ao alto" não poderá ser substituído por outro.

DECISÃO DO TRIBUNAL DE REGRAS DA C.B.B.

As substituições feitas por um quadro durante a mesma "bola morta" e estando o cronômetro parado, deverão efetuar-se dentro de 30 segundos, quer se trate de um ou mais jogadores.

28 — TÉCNICOS

Art. 4.º — Antes que o jogo seja iniciado, a pessoa com a função de técnico deve fornecer ao apontador os nomes e números dos jogadores, o nome e número do Capitão do quadro. Se um jogador trocar de número durante a partida, deve notificar o apontador e o árbitro. As substituições serão feitas pelo técnico.

O capitão do quadro pode agir como técnico, mas neste caso deverá indicar, antes do início do jogo, o nome da pessoa que funcionará como tal, caso tenha que deixar o jogo por desqualificação, cinco faltas pessoais ou qualquer outra razão.

29 — SAÍDA DA QUADRA

Art. 5.º — O jogador não pode deixar a quadra sem licença de um dos juizes antes do fim do meio tempo (V. n.º 91), salvo os casos previstos nas Regras.

30 — NUMERAÇÃO DOS JOGADORES

Art. 6.º — Cada jogador deve ser numerado na frente e costas da sua camisa com números de cores firmes que com ela contrastem, feitos com material de, pelo menos, 2 cm de largura. O número preso às costas deve ter, no mínimo 20 cm de altura e o da frente 10 cm pelo menos. Os quadros usarão números de 3 a 14 em caso de 12 jogadores, utilizando os números 15 e 16 para o 13.º e 14.º jogadores, quando 14 forem autorizados a tomar parte num campeonato (Vide art. 3.º desta Regra). Jogadores do mesmo quadro não poderão usar números em duplicata.

REGRA N.º IV — TERMINOLOGIA DO JOGO

31 — BLOQUEIO

Art. 1.º — Bloqueio é o contato pessoal que entrava o avanço de um adversário que não tem a bola. (Vide comentários sobre bloqueio, que acompanham estas Regras).

32 — BOLA "MORTA"

Art. 2.º — A bola está "morta" quando:

- uma cesta é feita (V. n.º 49);
- é visível que a bola não entrará na cesta; num lance livre por falta técnica ou pessoal (V. n.º 77), ou num lance livre que seja seguido por outro;
- a bola é declarada "prêsa" ou fica segura nos suportes da cesta (V. n.º 65);
- soa o apito de um dos juizes estando a bola em jogo;
- expira o tempo dum "meio tempo" ou "período extra";
- uma falta ocorra, estando a bola em jogo;
- uma violação ocorra (ns. 79 a 85), ou haja interferência com a cesta (ns. 86, 87 e 88) ou infração da Regra de Lance Livre por parte do quadro que executa o Lance (n.º 78).

Exceções:

A bola não estará "morta" e a cesta é válida se:
1 — a bola estiver no ar num Lance Livre ou Lance de Campo à cesta quando ocorra os itens "d", "e" e "f", ou

2 — um adversário cometa uma falta enquanto a bola estiver ainda em poder de um jogador que está tentando encestar e termina sua tentativa com um movimento contínuo, iniciado antes da ocorrência da falta (como no n.º 95, nota); ou

3 — a punição de uma violação de "bola ao alto" é desprezada, conforme o art. 83; ou

4 — como previsto no n.º 94 — nota — certas infrações forem tardiamente descobertas.

33 — BOLA EM JOGO

Art. 3.º — A bola está em jogo quando:

- Alcança o ponto mais alto, quando lançada ao ar em bola ao alto; ou
- o juiz a põe a disposição do jogador que vai executar o Lance Livre (V. 75); ou
- numa reposição em jogo de fora da quadra toca um jogador dentro dela.

34 — JOGADOR DESQUALIFICADO

Art. 4.º — Jogador desqualificado é o excluído da partida por ter cometido a sua quinta falta pessoal, ou certas faltas graves, ou conduta antidesportiva (V. números 73 e 92).

35 — DRIBLE

Art. 5.º — Um drible é feito quando um jogador, tendo conseguido a posse da bola, a impulsiona atirando-a, batendo-a, rebatendo-a ou rolando-a, e de novo a toca antes de qualquer outro jogador. Durante o drible a bola deve ter contato com o chão, excetuando-se que um drible pelo ar pode ser feito. Isto é, um jogador pode começar um drible lançando a bola ao ar, tocando-a novamente antes que ela bata no chão. Depois de impulsionar a bola da maneira anteriormente descrita, o jogador completa o drible no momento em que toca a bola simultaneamente, com ambas as mãos ou permite que a mesma pare em uma ou ambas as mãos. Não há limite para o número de passos que um jogador pode dar quando a bola não está em contato com a sua mão, podendo dar quantos entender entre cada fase do drible.

NOTA — Não são "dribles": sucessivos lances à cesta, toques inseguros na bola, tentativas para obter o domínio da mesma, afastando com tapas do alcance de outros jogadores que a disputam ou batendo-a do domínio de outro jogador ou interceptando um passe e recuperando-a.

36 — PERÍODO EXTRA

Art. 6.º — Período extra é a prorrogação do tempo necessário para desempatar o resultado.

37 — FALTAS TÉCNICAS E PESSOAL

Art. 7.º — Falta é o transgressão de uma regra, cuja punição é uma falta marcada contra o infrator.

a) Falta pessoal — (V. n.º 95) é aquela que envolve o contato do jogador com um adversário, estando a bola em jogo, ou após a mesma haver sido colocada à disposição de um jogador para ser repostada em jogo de fora da quadra.

b) Falta dupla — é a em que dois adversários cometem faltas pessoais um contra o outro, simultaneamente.

c) Falta múltipla — ocorre quando dois ou mais jogadores companheiros de quadro cometem simultaneamente faltas pessoais contra o mesmo adversário.

d) Falta técnica — (V. n.º 89 e 94) — é a que se verifica com o jogo suspenso ou praticada por quem não é jogador, ou cometida por um jogador sem contato pessoal com o adversário.

38 — LANCES LIVRES

Art. 8.º — Lance livre à cesta é o direito conferido a um jogador de marcar livremente um ponto, executando um lance à cesta de uma posição imediatamente atrás da linha de Lance Livre.

39 — ZONA DE ATAQUE E ZONA DE DEFESA

Art. 9.º — Zona de ataque dum quadro é a metade da quadra entre a linha de fundo atrás da cesta do adversário, e a face mais próxima da linha divisória. A outra parte do campo, incluindo a linha divisória, é a Zona de Defesa desse quadro.

40 — BOLA PRÊSA

Art. 10.º — Declara-se bola prêsa quando dois jogadores adversários têm uma ou ambas as mãos firmemente

sobre ela, ou quando um jogador marcado de perto mantém a bola fora de jogo, na sua zona de ataque, sem esforço visível para pô-la em jogo dentro de 5 segundos. Pôr a bola em jogo significa: passá-la, atirá-la, batê-la, rolá-la ou driblá-la.

NOTA — Os juizes não devem apressadamente marcar bola presa, interrompendo a continuidade de jogo e injustamente tomando a bola do jogador que obteve ou está prestes a obter a posse dela. De acordo com a primeira parte deste artigo, a bola só pode ser considerada presa quando dois jogadores adversários têm uma ou ambas as mãos firmemente sobre ela, de modo que nenhum deles possa dela se apoderar sem violência. Se um jogador está caído ou sentado no chão, enquanto de posse da bola, é-lhe permitido arremessá-la, mas a bola deve ser declarada presa, se houver perigo de acidentes.

41 — SEGURAR

Art. 11 — Segurar é ter contato pessoal com um adversário, cuja liberdade de movimentos se impede.

NOTA — A marcação por detrás, que resulta em contato pessoal, é uma falta pessoal, devendo os juizes prestar especial atenção a este tipo de infração. O simples fato de o jogador que defende tentar tocar a bola, não justifica que estabeleça contato com o jogador de posse da mesma. A marcação de bola presa não decorre meramente do fato de ter o jogador da defesa as mãos sobre a bola. Geralmente uma decisão desta é injusta para o jogador que tem, com firmeza, a posse da bola. Se o jogador da defesa provoca contato pessoal numa tentativa de alcançar a bola de posição desfavorável, deve ser punido (Vide n.º 95).

42 — BOLA AO ALTO

Art. 12 — Bola ao alto tem lugar, quando o juiz põe a bola em jogo entre dois adversários.

43 — MÚLTIPLICE LANCE LIVRE

Art. 13 — Múltiplo Lance Livre é a sucessão de lances executados pelo mesmo quadro.

44 — JOGADOR FORA DA QUADRA — BOLA FORA DA QUADRA

Art. 14 — a) O jogador está fora da quadra quando toca o chão sobre ou fora da linha limitrofe (V. n.º 68 — Nota).

b) a bola está fora da quadra quando toca um jogador que está fora dela, ou qualquer outra pessoa, o chão ou objeto sobre ou fora da linha limitrofe, os suportes e a parte posterior da tabela.

45 — CESTA DO ADVERSÁRIO

Art. 15 — Cesta do adversário é a em que um quadro procura encestar. (Vide nota 61).

46 — "GIRO"

Art. 16 — o "giro" tem lugar quando um jogador que segura a bola dá um ou mais passos, em qualquer direção, com o mesmo pé, e o outro pé, que se chama "pé de apoio", mantém o mesmo ponto de contato com o chão.

47 — CORRER COM A BOLA

Art. 17 — Correr com a bola (andar) é progredir em qualquer direção, fora dos limites determinados, quando mantém segura a bola.

Os limites são os seguintes:

Item I — Um jogador parado que receber a bola, pode girar usando qualquer um dos pés como "pé de apoio".

— Item II — Um jogador que receber a bola, quando se está movimentando ou na conclusão de um dribble, deverá empregar o máximo de 2 tempos rítmicos para parar ou desfazer-se da bola. O primeiro ocorre:

a) no momento em que ele receber a bola, se tiver qualquer dos pés em contato com o chão ou

b) no momento em que um ou ambos os pés simultaneamente tocarem o chão, depois do recebimento da bola, se tiver os dois pés no ar quando a receber.

O segundo tempo ocorre quando, após ter completado o primeiro, um dos pés tocar o chão, ou ambos os pés tocarem simultaneamente o chão.

Quando o jogador pára, ao completar o primeiro tempo, pode girar usando qualquer dos pés como "pé de

apoio". Quando o jogador pára no fim do segundo tempo, tendo um dos pés mais avançado que o outro, poderá girar, mas somente o pé da retaguarda poderá ser usado como "pé de apoio". Se, entretanto, nenhum dos pés estiver adiantado poderá usar qualquer deles como "pé de apoio".

Item III — a) um jogador que receber a bola parado ou pára licitamente, estando segurando a mesma, pode levantar o pé de apoio ou pular para atirar à cesta ou passar, mas a bola deve deixar as suas mãos antes de um ou ambos os pés tocarem o chão novamente.

b) ao iniciar um dribble, depois de receber a bola, estando parado ou parando licitamente, o jogador não poderá tirar o pé de apoio do chão, antes da bola sair das suas mãos.

48 — VIOLAÇÃO

Art. 18 — Violação é a transgressão de uma regra, sem implicar em falta.

REGRA N.º V — CONTAGEM DOS PONTOS E TEMPO DE DURAÇÃO DA PARTIDA

49 — CESTA — QUANDO É FEITA

Art. 1.º — Uma cesta é feita quando a bola entra por cima e fica dentro da cesta ou passa através da mesma.

50 — CESTA DE CAMPO

Art. 2.º — Uma cesta de campo conta dois (2) pontos; uma cesta de lance livre conta um (1) ponto. A cesta de campo é considerada a favor do quadro que ataca a cesta em que a bola foi arremessada.

NOTA — Se um jogador executa por engano, um lance livre na própria cesta, a tentativa tenha ou não êxito, deve ser anulada, e novo lance concedido na devida cesta.

51 — DECISÃO DO JOGO

Art. 3.º — O jogo será decidido pela obtenção de maior número de pontos durante o tempo de seu transcurso.

NOTA — Se durante um jogo, o número de jogadores de um quadro em campo for menos de dois, a partida estará terminada. Se o quadro que tem menos de dois jogadores em campo, estiver com vantagem de pontos, no momento da decisão, ou a contagem empatada, seu adversário será o vencedor por 2 a 0. Se o quadro com menos de dois jogadores estiver em desvantagem os adversários vencerão o jogo pela contagem registrada no momento.

52 — RECUSA DE JOGAR

Art. 4.º — Um quadro será desqualificado do jogo e considerado vencido se, depois de receber as devidas instruções do árbitro, se recusar a jogar. Se o quadro considerado vencedor estiver com vantagem no momento da decisão, a contagem nesta ocasião será mantida. Em caso contrário, o resultado do jogo será de 2 a 0 em seu favor.

53 — DURAÇÃO DO JOGO

Art. 5.º — O jogo consistirá de dois meios tempos de 20 minutos cada, com um intervalo de 10 minutos entre os mesmos.

54 — "CAPITÃES" NOTIFICADOS

Art. 6.º — Os "Capitães" devem ser avisados 3 minutos antes do término do intervalo entre os meios tempos. Se qualquer dos quadros não estiver em campo, pronto para jogar, dentro de 1 minuto depois do árbitro chamar para o jogo, seja no começo do segundo meio tempo ou depois de desconto de tempo por qualquer motivo, a bola será posta em jogo tal como se estivessem ambos os quadros em campo prontos para jogar e o quadro ausente perderá o jogo.

55 — EMPATE — PERÍODO EXTRA

Art. 7.º — Se um empate se verificar no fim do segundo meio tempo, o jogo deve continuar por um período extra de 5 minutos ou tantos períodos extras de 5 minutos quantos forem necessários para desfazer o empate. Antes do primeiro período extra os quadros sortearão as cestas e trocarão-las no início de cada período extra adicional. Um descanso de 2 minutos será concedido antes de cada período extra. No início de cada período extra a bola será posta em jogo no centro do campo.

56 — DESCONTO DE TEMPO

Art. 8.º — Há desconto de tempo e o cronômetro deve ser travado quando um juiz assinala:

- Falta;
- "Bola ao alto";
- Demora além do normal para repor uma bola "morta" em jogo;
- Concessão de desconto de tempo a pedido de um quadro, e que só será concedido estando a bola em poder do quadro que fizer o pedido, devendo este ser feito pelo "capitão" ou técnico do mesmo quadro;
- Concessão de desconto de tempo a pedido de qualquer dos quadros, sendo este feito, quando o cronômetro estiver parado e a bola "morta", pelo "capitão" ou "técnico" do quadro solicitante;
- Interrupção do jogo por acidente ou retirada de um jogador por ordem do árbitro;
- Interrupção do jogo por qualquer razão, por ordem dos juizes.

Durante os 3 últimos minutos de jogo do segundo meio tempo e durante todos os períodos extras, o cronômetro deve ser travado sempre que os juizes apitarem.

NOTA — Quando um quadro está de posse da bola, o seu técnico tem o direito de pedir desconto de tempo. Deverá, para isso, dirigir-se à mesa de controle e pedir claramente "desconto de tempo", fazendo o devido sinal com as mãos. Poderão ser usados aparelhos elétricos que habilitem os técnicos a pedir desconto de tempo sem deixarem seus lugares (estes porém, não poderão ser usados, sob qualquer circunstância, para pedir uma substituição).

O apontador, após certificar-se de que o quadro em questão está realmente de posse da bola, transmitirá aos juizes o pedido de desconto de tempo, fazendo soar o seu sinal de uma vez. Os juizes indicarão com seu apito que o jogo está parado. Todos os dispositivos concernentes ao término do tempo de jogo (V. n.º 23 e 68) terão aplicação neste caso.

DECISÃO DO TR. DE REGRAS DA C.B.B.

Para maior facilidade do cumprimento deste dispositivo o TR recomenda a colocação dos respectivos reservados destinados aos jogadores próximos à mesa de controle.

57 — DESCONTO DE TEMPO DEBITADO

Art. 9.º — Um desconto de tempo será debitado a um quadro para cada minuto ou fração consumido nos casos das letras "d", "e" ou "f" do Art. 8.º desta Regra.

Exceções: Nenhum desconto de tempo será debitado se um jogador acidentado, desqualificado ou que tenha cometido sua quinta falta pessoal, for substituído dentro de 1 minuto; se, no caso o jogador acidentado estiver pronto para jogar imediatamente ou no caso do item "g" os juizes permitirem uma demora como no caso de um laço de sapato desamarrado.

58 — REINÍCIO DA CONTAGEM DO TEMPO

Art. 10 — Depois de desconto de tempo, o cronômetro deve ser pôsto em movimento quando o juiz der o sinal para isto. Se o juiz esquecer de dar o sinal, o cronometrista fica autorizado a pôr o cronômetro em movimento, salvo se um dos juizes determinar especificamente a continuação do desconto de tempo.

a) Se o jogo é reiniciado com bola ao alto, o cronômetro será movimentado quando a bola alcançar o seu ponto mais alto.

b) Se um lance livre falhar, devendo a bola continuar em jogo, o cronômetro será movimentado quando ficar evidente que o lance falhou.

c) Se o jogo for recomeçado com a reposição da bola de fora da quadra, o cronômetro será movimentado quando a bola tocar um jogador na quadra.

59 — DESCONTOS DE TEMPO LEGAIS

Art. 11 — Dois descontos de tempo debitado poderão ser concedidos a cada quadro durante cada meio tempo de jogo, e um em cada período extra. Os descontos de tempo que não forem usados não poderão ser transportados para o próximo meio tempo ou período extra.

60 — COMO O JOGO É REINICIADO

Art. 12 — a) Depois de um desconto de tempo ou bola "morta" por qualquer outra razão, não se tratando dos casos das letras "b" ou "c" deste artigo, a bola é posta em jogo como se segue. Se um quadro tinha o domínio da bola, qualquer um dos seus jogadores, por designação do capitão, reporá a bola em jogo de fora da quadra, no ponto mais próximo de onde a bola ficou "morta". Se nenhum dos quadros tinha o domínio da bola, dois adversários pularão no círculo limitado mais próximo de onde a bola ficou "morta".

b) Depois de uma falta, a bola é reposta em jogo com a colocação à disposição do quadro que sofreu a falta (fora da quadra ou do executante do lance livre ou com bola ao alto no círculo limitador mais próximo) (V. Art. 95 — Penalidades).

c) Depois da bola presa ou fim de meio tempo (n.º 62 e 64), cesta de campo (n.º 67), bola fora da quadra (ns. 69, 70 e 71), conclusão de um lance livre (ns. 76 e 77) ou violação, a bola é reposta em jogo como prescrito nas respectivas regras. Se houver uma falta, a bola é reposta em jogo de conformidade com a letra "b" deste artigo.

REGRA N.º VI — REGULAMENTAÇÃO DO JOGO

61 — INÍCIO DO JOGO

Art. 1.º — O jogo será iniciado pelo árbitro, que arremessará a bola ao alto entre dois oponentes no círculo central, na maneira descrita nos artigos seguintes. Ao quadro visitante cabe a escolha das cestas no primeiro meio tempo; no segundo meio tempo os quadros trocarão de cestas. Em campo neutro, proceder-se-á o sorteio para a escolha das cestas.

62 — BOLA AO ALTO NO CENTRO

Art. 2.º — A bola deve ser posta em jogo no círculo central:

- no começo de cada meio tempo e de cada período extra;
- depois de bola presa próximo ou dentro do círculo limitador do centro.

Art. 3.º — Ambos os jogadores devem ficar com os dois pés sobre ou dentro da metade do círculo central mais próximo de sua cesta. Um dos juizes deve então arremessar a bola ao ar, num plano do centro, a uma altura superior à que qualquer deles possa pular e de forma que ela venha cair entre eles. A bola deverá ser batida por um ou ambos os jogadores no centro depois de ter a mesma atingido o ponto mais alto. Se a bola tocar o chão antes de ser tocada pelo menos por um dos jogadores do centro, o juiz a porá em jogo novamente no mesmo lugar. Nenhum dos jogadores que saltam deve bater a bola antes que a mesma tenha atingido o ponto mais alto, e não pode sair do círculo até que a bola tenha sido tocada. Cada jogador que salta, pode tocar a bola somente duas vezes. Após o segundo toque por um jogador, este não poderá tocar a bola novamente até que ela tenha tocado um dos jogadores restantes, o chão, a cesta ou a tabela. De conformidade com este dispositivo, quatro toques são possíveis, dois para cada jogador que salta. Nos casos de bola ao alto no centro ou em um dos círculos limitadores das áreas de lance livre, os oito demais jogadores deverão permanecer fora do círculo limitador (cilindro) até que a bola seja tocada. Os jogadores do mesmo quadro não devem ocupar posições adjacentes, em torno do círculo limitador, se um adversário desejar uma destas posições.

64 — BOLA AO ALTO EM OUTRO LUGAR QUE NÃO O CENTRO

Art. 4.º — Quando bola presa é marcada deve um dos juizes repô-la em jogo como no centro. Os dois jogadores que com ela estavam em contato devem assumir a mesma relativa posição como no pulo no centro, devendo os demais jogadores permanecer fora do círculo limitador até que a bola tenha sido tocada.

65 — BOLA PRESA EM DETERMINADOS CASOS

Art. 5.º — Quando se marca "bola presa":

a) na área de penalidade e na adjacente, a bola ao alto terá lugar no círculo limitador sobre a linha de lance livre mais próxima;

b) sobre ou dentro do círculo limitador do centro ou área adjacente, a bola ao alto será dada no centro.

NOTA — Quando a bola ficar presa nos suportes da cesta, será posta em jogo com bola ao alto, na linha de lance livre mais próxima, salvo se o fato ocorrer num lance livre proveniente de falta técnica, caso em que a bola deverá ser posta em jogo na maneira usual.

66 — BOLA NA ZONA DE ATAQUE OU DE DEFESA

Art. 6.º — a) Quando um quadro se apodera da bola em sua zona de defesa, deve avançá-la até a sua zona de ataque dentro de um período de 10 segundos, exceto se a bola, enquanto fora de seu controle, toque ou seja tocada por um adversário. Neste caso, uma nova jogada resulta e o prazo de 10 segundos recomeçará quando o quadro se apoderar novamente da bola em sua zona de defesa. Quando a bola é arremessada de fora da quadra para a zona de defesa de um quadro a contagem começa quando este quadro obtém a posse da mesma.

Penalidade: Violação — A bola é concedida ao adversário fora da quadra no ponto mais próximo da bola, quando os 10 segundos expiram.

NOTA: Considera-se que um quadro tenha avançado a bola para sua zona de ataque:

a) quando é segura por um jogador além da linha, isto é, quando nem o jogador nem a bola tocam o chão sobre ou atrás da linha divisória; ou

b) quando não segura por um jogador, a bola toca qualquer coisa além da linha.

O quadro de posse da bola não poderá enviá-la da sua zona de ataque para sua zona de defesa.

Exceções:

Depois de bola ao alto, qualquer um dos oito jogadores restantes que tocar a bola em primeiro lugar, poderá enviá-la uma vez para a zona de defesa. O jogador que a intercepte em sua zona de ataque, também pode fazê-la voltar à sua zona de defesa, uma vez se o impulso para a interceptação impeli-lo com a bola para a referida zona. A bola está na zona de defesa de um quadro quando toca: o chão da zona de defesa (V. n.º 39) ou qualquer pessoa (inclusive o jogador que a controla) que esteja em con-

tato com o chão da zona de defesa ou no ar, após um salto dado desta zona. O jogador que toca a bola por último, antes dela chegar à zona de defesa, é o responsável pela evolução. Numa bola ao alto, um dos jogadores que pula pode batê-la para sua zona de defesa, visto como nenhum dos quadros a está controlando; e na reposição de bola fora da quadra o jogador que a repõe em jogo pode lançá-la para a zona de defesa.

Penalidades — A violação é desprezada, se a bola, depois enviada à zona de defesa é tocada em primeiro lugar por um adversário (Este obtém a posse da bola). Em caso contrário, a bola será concedida ao adversário no ponto mais próximo fora da quadra.

NOTA — A posição dum jogador é determinada pelo lugar em que o mesmo está tocando o chão como prescrito nos números 63, 69, 70, 71, 72, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84 e 86. Quando está no ar por haver saltado, conserva a mesma situação quando pela última vez tocou o chão no que diz respeito às linhas limitrofes divisórias e de lance livre, (exceto o disposto no n.º 80-B).

A posição dum juiz é determinada pela mesma maneira do jogador. Portanto se um juiz está tocando a zona de defesa, ele está na zona de defesa. Quando a bola toca um juiz, é o mesmo que se tocasse o chão em que ele se encontra.

67 — BOLA REPOSTA EM JÓGO NA LINHA FINAL

Art. 7.º — Após a conquista de uma cesta de campo, qualquer adversário do quadro, em cujo favor a cesta foi consignada, reporá a bola em jogo de fora da quadra de qualquer ponto da linha final em que a cesta foi feita. Pode arremessá-la ou passá-la a um companheiro de quadro detrás da linha final. Não podem ser consumidos mais de 5 segundos para repor a bola em jogo, começando a contagem no momento em que é posta à disposição do primeiro jogador fora da quadra.

NOTA: — O juiz não deve apossar-se da bola, salvo se assim fazendo, possa obter que a mesma seja reposta em jogo mais rapidamente. Os adversários do jogador que deverá repor a bola em jogo não devem tocá-la. Pode-se tolerar os toques acidentais ou instintivos, mas se um jogador retarda o jogo interferindo com a bola, é uma falta técnica.

68 — O FIM DO JÓGO

Art. 8.º — O jogo terminará com o sinal do cronometrista indicando o fim do jogo. Sua falta cometida simultaneamente ou imediatamente antes do sinal do cronometrista terminando um meio-tempo ou período extra, será concedido tempo para o lance ou Lances-Livres, que houver em relação à penalidade.

REGRA N.º VII — FORA DA QUADRA

69 — COMO SE REPÕE A BOLA EM JÓGO, QUANDO FORA DA QUADRA

Art. 1.º — Se a bola sair da quadra devido a ter tocado em qualquer outra coisa, que não seja um jogador, é considerada como tendo sido posta fora da quadra pelo último jogador que a tocou antes de sair. Se sair da quadra por ter tocado um jogador (sobre ou fora da linha limitrofe), este é responsável pela saída. Um dos juizes indicará claramente o quadro que deverá repô-la em jogo, de fora da quadra. O jogador designado se colocará fora da quadra, perto do ponto onde a bola saiu. Dentro de 5 segundos do instante em que a bola foi posta à sua disposição, deve atirá-la, batê-la ou rolá-la para outro jogador dentro da quadra. Enquanto a bola estiver sendo passada para dentro da quadra nenhum outro jogador poderá ter qualquer parte do seu corpo por cima da linha limitrofe. Quando o espaço livre de obstáculos fora da quadra for de menos de 1 metro, nenhum jogador de qualquer dos quadros ficará menos de 1 metro, do que está repondo a bola em jogo. Em tais quadras, uma linha delgada deverá ser traçada a 1 metro da linha limitrofe.

Recomendação aos juizes: — Os juizes devem determinar de maneira clara as suas decisões sobre bola fora de campo. Se houver dúvida entre os jogadores sobre a decisão, o juiz deve apoderar-se da bola, retardando a sua reposição em jogo até a decisão ficar esclarecida.

Decisão do TR de Regras da C.B.B. — Determinar que linha delgada, de que trata o artigo 1.º número 69, Regra VII, não tenha mais do que dois centímetros e meio de largura, devendo ser pintada de cor diferente das linhas limitrofes.

Art. 2.º — Sempre que se conceder a um quadro, a bola fora da quadra, na sua zona de "ataque" o juiz deverá entregá-la ao jogador a quem cabe repô-la em jogo. O propósito deste dispositivo é tornar a decisão clara e não o de demorar o jogo até que o quadro atacado tome posição.

71 — INDECISÃO EM BOLA FORA

Art. 3.º — Se a bola sair da quadra e tiver sido, por último, tocada simultaneamente por dois adversários ou se o juiz tiver dúvida sobre quem, por último, tocou a bola, ou se os juizes divergirem a este respeito, o jogo deve ser reiniciado, com "bola ao alto" entre os dois jogadores envolvidos no lance, no círculo limitador mais próximo.

REGRA N.º VIII — LANCE LIVRE

72 — PROCEDIMENTO QUANDO UMA FALTA É MARCADA

Art. 1.º — Quando uma falta pessoal é marcada deve um dos juizes indicar ao Apontador o número do infrator. Se um lance livre ou lances livres forem concedidos, um dos juizes deve levar a bola para a linha de lance livre e a pôr em jogo, colocando-a à disposição do jogador executante de lance. O mesmo procedimento deve ser observado em cada um dos lances em caso de múltiplo lance. Durante a execução do lance livre os jogadores têm direito a alternar os espaços ao longo da área de penalidade no sentido do círculo de lance livre de acordo com o determinado pelo sorteio para a escolha das cestas no início do jogo. O quadro favorecido pelo sorteio ocupará o espaço marcado pela letra A. Nos lances livres provenientes de faltas técnicas os jogadores não se alinharão ao longo da área de penalidade.

73 — O JOGADOR QUE EXECUTARÁ O LANCE LIVRE

Art. 2.º — Quando uma falta pessoal é marcada, e um lance ou lances livres forem concedidos, o jogador que sofre uma falta será designado pelo juiz para tentar o lance ou lances livres; se qualquer outro jogador tentar o lance, a cesta, se feita, não será contada e, feita ou não a cesta, a bola será entregue, fora da quadra a um adversário no ponto da linha lateral oposto à linha de lance livre. Se o jogador designado tiver que deixar a quadra por acidente ou desqualificação (como consequência de falta desqualificante ou cinco faltas pessoais), caberá ao seu substituto tentar o lance ou lances livres. Se o jogador que sofreu a falta tiver que deixar o jogo, devido a outra qualquer causa, deverá tentar o lance ou lances livres antes de sair. (V. n.º 27). Quando não houver substituto o lance livre ou lances livres podem ser executados pelo capitão ou qualquer jogador por ele designado.

74 — LANCES LIVRES MOTIVADOS POR FALTA TÉCNICA

Art. 3.º — Quando uma falta técnica for marcada, o lance livre poderá ser executado por qualquer jogador do quadro adversário. Se sucessivos Lances Livres são concedidos a um quadro, e nenhum ao outro, e no mínimo um lance seja de falta técnica, este será o executado por último. A bola é resposta em jogo pelo quadro executante do lance, no ponto central da linha lateral.

75 — POSIÇÃO DO JOGADOR QUE EXECUTA O LANCE LIVRE

Art. 5.º — Depois de um lance livre a bola deve ser reposta em jogo de fora da quadra:

a) por um adversário do executante do lance como no caso da cesta de campo, se o lance for motivado por falta pessoal e tiver êxito, ou

b) por qualquer jogador do quadro do executante do lance, na metade da quadra, se o lance for motivado por falta técnica, tenha o mesmo êxito ou não.

NOTA — Quando uma falta técnica é marcada antes do início do jogo, durante o intervalo entre os dois meios-tempos ou antes dum período extra, o jogo será reiniciado com bola ao alto no centro da quadra, após a execução do lance ou lances livres.

Art. 6.º — Se o lance falhar a bola continuará em jogo depois de um lance livre em razão de falta pessoal ou se mais de um lance livre, pela mesma razão, for concedido, a bola continuará em jogo se o último Lance Livre falhar. Se a bola não bater no aro nem na tabela e for fora, ela será reposta em jogo, da linha lateral, pelo quadro adversário. Se não tocar o aro e cair em campo, nenhum jogador de qualquer dos quadros poderá jogá-la; a bola será reposta em jogo, da linha lateral, pelo quadro adversário. Se não tocar o aro e cair em campo, nenhum jogador de qualquer dos quadros poderá jogá-la; a bola será reposta em jogo, da linha lateral, pelo quadro adversário, no ponto oposto à linha de lance livre. No caso de um lance livre proveniente de falta técnica, vide art. 5.º-B desta Regra.

REGRA N.º IX — VIOLAÇÕES E PENALIDADES

78 — VIOLAÇÃO DAS REGRAS DE LANCE LIVRE

Art. 1.º — Violar as regras de lance livre. Depois da bola ter sido posta à disposição dum jogador que executará o lance:

a) este deve realizar o lance dentro de 10 segundos e de tal forma que a bola entre na cesta ou toque o aro, antes de ser tocada por outro jogador;

b) nem ele nem um dos seus companheiros de quadro tocarão a cesta ou a bola, enquanto esta estiver em contato ou dentro da cesta;

c) não deve tocar ou atravessar a linha de lance livre, e nenhum outro jogador de qualquer dos quadros pode penetrar na área, tocar a bola ou perturbar o jogador que faz o lance. A proibição do item "c" prevalece até que a bola toque o aro ou a tabela, ou fique visível que não tocará nenhum dos dois.

Penalidade:

1 — Se a violação é somente praticada pelo executante do lance a cesta não será válida. A bola fica "morta" com a ocorrência da violação. A bola será concedida fora da quadra, na linha lateral: ao quadro do executante do

lance livre, na altura do círculo central, depois de falta técnica, e ao adversário na altura da linha de lance livre, depois de falta pessoal. Se a violação é de um companheiro do quadro do executante do lance livre, e este tiver êxito, a cesta não valerá, sendo a violação desprezada. Não havendo êxito no lance, prevalecerá a penalidade acima mencionada.

Entretanto se a bola não alcançar o aro e cair fora ou dentro da quadra, ela será reposta em jôgo pelo quadro adversário, na linha lateral, na altura da linha de lance livre.

2 — Se a violação é somente feita por um adversário do jogador que executa o lance: se este fôr bem sucedido, a cesta contará e a violação será desprezada; se o lance falhar, outro lance livre em substituição, será tentado, pelo mesmo jogador e sob as mesmas condições do primitivo. Nestes casos a bola não fica "morta" até que o lance se conclua.

3 — Se houver violação por ambos os quadros, a bola ficará "morta" quando ocorrer a violação por parte do quadro executante do lance livre; nenhum ponto será marcado e o jôgo será reiniciado com "bola ao alto" na linha de lance livre mais próximo.

NOTA — Em caso de lance múltiplice, os dispositivos sobre "bola fora" e "bola ao alto" só serão aplicados se a violação ocorrer no último lance livre.

79 — FORA DA QUADRA

Art. 2.º — Pôr a bola fora da quadra.

NOTA — Se um jogador de posse da bola, próximo da linha limitrofe, é forçado a ficar fora da quadra, havendo um ligeiro contato, o juiz pode conceder a bola "fora da quadra" a este jogador. Se o juiz tiver dúvida sobre qual o quadro responsável pela bola fora da quadra, "bola ao alto" deve ser dada.

80 — REPOR A BOLA EM JÔGO

Art. 3.º — Violar os dispositivos que regulam a reposição da bola em jôgo de fora da quadra. Estes dispositivos:

a) proibem o jogador encarregado de repor a bola em jôgo, de fora da quadra, de conduzi-la para dentro da mesma e de tocá-la dentro da quadra antes que ela tenha tocado outro jogador ou consumir mais de 5 segundos para repô-la em jôgo.

b) proibem a qualquer outro jogador ter alguma parte de seu corpo sobre a linha limitrofe antes da bola atravessá-la, ou pôr a bola em jôgo depois de um dos juizes tê-la concedido ao outro quadro.

81 — CORRER COM A BOLA

Art. 4.º — Correr com a bola, dar-lhe pontapés ou sôcos.

NOTA — Dar pontapés na bola só é violação quando proposital. Pontapés ou toques na bola com a perna, quando casuais não são violações.

82 — SEGUNDO DRIBLE

Art. 5.º — Dar um segundo drible, depois de ter completado um "drible", salvo se a bola, quando fora de seu domínio, tocar um outro jogador, a cesta ou a tabela do adversário, ou fôr afastada do seu contrôle por um adversário.

83 — "BOLA AO ALTO"

Art. 6.º — Violar os dispositivos referentes à "bola ao alto" — (Ns. 62 e 63). Se antes da bola ser tocada, um dos jogadores que pulam abandona a sua posição de pulo ou se um dos demais jogadores penetra no círculo limitador (cilindro), o juiz tem autoridade para fazer, com o braço, o sinal convencional de violação, retendo o seu apito para dar oportunidade ao pulador adversário para, com um toque, encestar a bola ou tocá-la de modo a que um dos seus companheiros de quadro seja o primeiro a fazê-lo depois. Se qualquer desses casos ocorrer, a violação é desprezada. Se ambos os quadros violarem a regra de "bola ao alto" ou se o juiz fizer o arremêso para o ar imperfeito, este deve ser repetido.

84 — REGRA DOS 3 SEGUNDOS

Art. 7.º — Permanecer mais de 3 segundos na porta da área de restrição do adversário, situada entre a linha final e a borda mais afastada da linha de lance livre,

enquanto a bola estiver sob o domínio de seu quadro. A restrição dos 3 segundos prevalecerá em toda situação fora da quadra, e a contagem começará no momento em que o jogador repuser a bola em jôgo estiver fora da quadra e de posse da mesma.

NOTA — A bola está em poder dum quadro quando está em jôgo, e segura ou sendo driblada por um jogador deste quadro, ou passada entre os jogadores do mesmo. As linhas que limitam essa área de restrição fazem parte da mesma e um jogador que toque uma destas linhas estará dentro da área. O limite de 3 segundos não se aplica enquanto a bola está no ar num arremêso à cesta, ou ressaltando da tabela, ou "morta", pois não está sob o contrôle de qualquer dos quadros nestas ocasiões. Deve haver tolerância para um jogador que, tendo estado na área de restrição menos de 3 segundos, drible dentro dela para arremessar à cesta.

85 — REGRA DOS 30 SEGUNDOS

Art. 8.º — Quando um quadro obtém a posse da bola, uma tentativa de cesta deve ser feita dentro de 30 segundos. Caso contrário, a bola será dada ao adversário para repô-la em jôgo de fora da quadra do ponto mais próximo de onde a violação ocorreu. Se a bola sair da quadra, durante o período dos 30 segundos e fôr concedida ao mesmo quadro, um novo período de 30 segundos começará. O simples toque na bola pelo quadro adversário não prevalece para o início de cada período de 30 segundos, se a bola continuar sob o domínio do mesmo quadro. A bola está sob o contrôle de um jogador quando este está de posse dela ou driblando-a. A bola está sob o contrôle de um quadro, quando um de seus jogadores a tem sob domínio, ou quando é passada entre os jogadores deste quadro. O contrôle do quadro continuará até que: haja uma tentativa à cesta, um adversário adquira o domínio da bola, ou esta fique "morta". Quando o quadro que controla a bola pede desconto de tempo debitado, e é concedido o primitivo período de 30 segundos continuará no reinício do jôgo. Se um jogador atira ou bate deliberadamente a bola no adversário, fazendo-a ir fora da quadra a bola será concedida ao quadro adversário, mesmo sendo tocada por último por esse quadro. Este dispositivo tem em mira evitar que os quadros venham obter ilegalmente um novo período de 30 segundos. Todas as regras concernentes ao término do tempo de jôgo (V. ns. 23 e 68) se aplicarão neste caso.

NOTA — Recomenda-se que um aparelho visível aos jogadores e espectadores, seja instalado, para o cumprimento desta regra de 30 segundos.

86 — TOCAR A CESTA DO ADVERSÁRIO

Art. 9.º — Tocar a cesta do adversário, estando a bola em contato com o aro, num arremêso de campo à cesta. Penalidade — (Art. 2.º a 9.º).

A bola fica "morta" quando a violação ocorre. A bola é concedida a um adversário que esteja perto, fora da quadra na ponta mais próxima da violação.

Exceções — Se a bola entra em uma das cestas durante a "bola morta", decorrente de tais violações, a cesta não será válida, e a bola é concedida no ponto da linha lateral mais próximo da violação (vide art. 6.º desta Regra a respeito do retardamento do apito).

87 — TOCAR A PRÓPRIA CESTA

Art. 10 — Tocar a bola quando estiver em contato ou dentro da própria cesta ou tabela, ou tocar a bola quando a mesma mão ou braço, que a toca, estiver tocando a própria cesta ou imediatamente acima dela (espaço compreendido por um cilindro imaginário que tenha o aro como base inferior).

88 — INTERFERÊNCIA COM A BOLA

Art. 11 — Tocar a bola depois que ela entrou na trajetória descendente num arremêso à cesta de campo, executado por um adversário e enquanto toda ela esteja acima do nível do aro da cesta; este dispositivo se aplica somente num arremêso (não em bola batida) e até que a bola tenha tocado o aro, ou a tabela ou seja visível que não tocará nenhum dos dois.

Art. 12 — O atacante na área de restrição não poderá tocar a bola ou apanhar a bola em sua descida acima do nível do aro, seja numa tentativa de lance à cesta ou num passe. Esta proibição só se aplica até que a bola atinja o aro ou a tabela.

Penalidade — (Arts. 10 e 11):

A bola fica "morta" quando a violação ocorre. A cesta será cortada, valendo 1 ponto, se resultante de Lance Livre, no caso do art. 10; e 2 pontos se a violação ocorre numa tentativa de cesta de campo. A bola é entregue fora da quadra, atrás da linha de fundo, como se o lance tivesse êxito e não houvesse violação.

Penalidade — (Art. 12):

Nenhum ponto é marcado, e a bola será entregue ao adversário fora da quadra, na linha lateral, no ponto mais próximo de onde a falta se verificou.

REGRA N.º X — FALTAS E PENALIDADES

A. — FALTAS TÉCNICAS

O jogador não pode:

89 — DEMORAR O JÓGO

Art. 1.º — Demorar o jógó, impedindo que a bola seja posta imediatamente em jógó.

Isto inclui os seguintes atos análogos:

a) Estando o cronômetro travado — consumir todo 1 minuto devido a não estar pronto no momento de começar qualquer dos meios-tempos; ou

b) Estando o cronômetro em movimento, mas a bola "morta" tentar levar vantagem: interferindo com a bola depois duma cesta de campo, ou deixando de passá-la imediatamente ao juiz mais próximo, estando de posse dela ao ser marcada uma violação, ou por repetidas infrações no n.º 80-B.

NOTA — Em tôdas as violações, o jogador de posse da bola deve imediatamente devolvê-la ao juiz mais próximo.

90 — DESCONTO DE TEMPO EXCEDENTE

Art. 2.º — Pedir e ser debitado com um desconto de tempo excedente, ou contribuir para que a bola fique "morta" pedindo desconto de tempo, estando a bola em jógó e fora da posse do seu quadro (V. n.º 56-D, e nota).

91 — DEIXAR A QUADRA

Art. 3.º — Deixar a quadra exceto quando autorizado por um juiz.

92 — TÁTICAS ANTIDESPORTIVAS

Art. 4.º Usar táticas antidesportivas, tais como:

a) Dirigir-se ou pôr-se em contato com um juiz de maneira desrespeitosa;

b) Proferir obscenidades;

c) Tentar confundir um adversário ou obstruir a sua visão, acenando as mãos próximo de seus olhos;

d) Trepár num companheiro para conseguir maior altura para manejar a bola;

e) Trocar o seu número sem avisar ao Apontador e ao Árbitro;

f) Fazer contato desnecessário, estando suspenso o jógó;

g) Não levantar devidamente a mão após cometer falta já tendo sido advertido pelo juiz (V. n.º 21).

Um Substituto não pode:

93 — COMETER FALTA DURANTE A SUBSTITUIÇÃO

Art. 5.º — Entrar na quadra:

a) sem se apresentar ao Apontador e imediatamente a um dos juizes (salvo nos meios-tempos) ou durante "bola morta" se saiu durante a mesma;

b) depois de haver sido desqualificado.

O técnico (Coach) ou Partidário dum quadro não pode:

94 — FALTA PRATICADA POR TÉCNICO E PARTIDÁRIOS DUM QUADRO

Art. 6.º — (Para Técnicos) — Deixar de fornecer ao Apontador os nomes e números dos jogadores, substitutos e capitão, dois minutos antes do início do jógó.

— (Para Técnicos e Partidários) — Entrarem na quadra, exceto com permissão dum juiz, para atender jogador acidentado; fazer sinal ou comunicar-se com os jogadores, ou dirigir-se desrespeitosamente aos juizes ou adversários.

NOTA — O Técnico pode dirigir-se aos jogadores de seu quadro durante os descontos de tempo debitados, desde que não entre na quadra nem os jogadores dela saiam, salvo se primeiro fôr obtida permissão de um juiz.

Penalidade: (Art. 1.º a 6.º) — Um lance livre para cada infração será concedido ao quadro adversário, cujo "Capitão" designará o jogador para executá-lo.

Exceções — Se dois ou mais jogadores do mesmo quadro forem envolvidos nas infrações dos Arts. 1, 3 ou 5-A, somente um lance livre será concedido. Por infração dos Arts. 4-E ou 5-B, ou por grave ou insistente infração de qualquer artigo desta Regra, o infrator será desqualificado, ou se fôr Técnico ou Partidário, afastado da vizinhança da quadra. Na falta de cumprimento da sua deliberação, o Árbitro poderá considerar o quadro adversário como vencedor.

NOTA — Se a descoberta da infração dos artigos 1—A ou 2, 4—E ou 5, se der depois da bola estar em jógó, em seguida a falta, a penalidade deve ser aplicada como se a infração ocorresse no momento em que foi descoberta.

B — FALTAS PESSOAIS

95 — FALTAS PESSOAIS

Art. 7.º — Um jogador não pode: segurar, empurrar, carregar, calçar, impedir o avanço de um adversário estendendo o braço, ombro, quadris ou joelho, ou, inclinndo o corpo a uma posição anormal; nem usar violência. Não deve tocar o adversário com a mão, salvo se o contato fôr somente com a mão do adversário, enquanto estiver sobre a bola, e acidental numa tentativa de tocar a bola, exceto quando o jogador estiver no ato de encestar. O contato causado por um jogador da defesa, que ataca por detrás o jogador que tem a posse da bola, é uma forma de empurrar, e o praticado pelo impulso dum jogador que tenha arremessado à cesta é uma forma de carregar.

Um jogador que dribla, não pode carregar ou estabelecer contato com um adversário que se encontre em seu caminho, nem tentar driblar entre dois adversários, ou entre um adversário e uma linha limite, salvo se o espaço fôr de molde a permitir-lhe a possibilidade de passar sem contato. Se aquêle que dribla passar por um adversário sem contato e de modo suficiente para que tenha a cabeça e o ombro à sua frente, a responsabilidade maior do contato subsequente, caberá ao adversário. O jogador que dribla tem direito de avançar em linha reta devendo, porém evitar o contato mudando de direção ou terminando o drible se um adversário puder se colocar em posição legal defensiva na mesma direção.

Um jogador que corta a luz (tenta evitar que um adversário alcance a posição desejada), e pouco esforço emprega para alcançar a bola, tem a maior responsabilidade se houver contato, e se toma posição (a) — tão próxima dum adversário que quando êste faça seus movimentos normais, ocorra um empurrão ou carga ou (b) — se anteponha de maneira tão rápida ao avanço dum adversário, que o empurrão ou a carga não possam ser evitados. Correr atrás de um adversário propositadamente e sem bola, produzindo contato esbarrando, é uma forma de carregar.

Penalidades para faltas pessoais:

a) — **Cometidas por um jogador em sua própria zona de defesa.** — Quando uma falta pessoal fôr cometida por um jogador em sua própria zona de defesa, a mesma lhe será debitada e um lance livre concedido ao jogador que sofreu a falta.

Se esta falta fôr cometida por um jogador de defesa sobre um adversário que está no ato de arremessar e

1) — se a cesta falhar, os lances livres serão concedidos;

2) — se a cesta fôr feita, ela valerá e nenhum lance livre será concedido, a menos que a falta seja intencional, em cuja caso um lance será executado.

Em cada caso uma falta pessoal será debitada ao jogador infrator. Se nenhum lance livre fôr concedido, o jógó continuará como normalmente, depois de uma cesta de campo. Se uma penalidade de lance livre fôr executada a bola será colocada à disposição do executante.

NOTA — Se nenhum lance livre fôr concedido, o juiz apossar-se-á da bola, informará ao apontador o número do infrator e a entregará ao adversário para repô-la em jógó, da linha final.

b) **Cometidas por um jogador em sua própria zona de ataque:**

Quando uma falta pessoal fôr cometida por um jogador em sua própria zona de ataque, nenhum lance livre será concedido, mas uma falta será debitada contra cada infrator. Se um jogador atacante fizer uma falta no ato de arremessar a bola, a cesta valerá, se a mesma houver deixado suas mãos antes da falta ocorrer. Esta lhe será

debitada e nenhum lance livre executado. Se a falta verificar-se antes da bola sair das mãos do jogador, a cesta se feita, não valerá uma falta lbe será debitada e nenhum lance livre concedido. Em todos os casos a bola será posta em jôgo pelo adversário de fora da quadra na linha lateral, no ponto mais próximo do lugar da falta.

NOTA — Assim que a falta fôr assinalada, o juiz deve apossar-se da bola, indicando ao apontador o número do transgressor e entregará a bola ao adversário para um arremesso da linha lateral.

c) Falta Dupla:

Em caso de falta dupla (N.º 37-B), nenhum lance livre será concedido, mas uma falta pessoal será debitada a cada um dos transgressores. A bola será reposta em jôgo com "bola ao alto" no círculo limitador mais próximo, entre os dois jogadores envolvidos na infração.

d) Falta múltiplice:

Quando duas ou mais faltas pessoais (N.º 37-C) forem cometidas contra um jogador por adversários em sua zona de defesa, uma falta pessoal será debitada a cada infrator e o ofendido terá um lance livre para cada uma.

Se tiverem sido cometidas contra um jogador no ato de arremessar à cesta, se feita, contará e nenhum lance livre será executado, mas uma falta será debitada aos jogadores infratores, e a bola reposta em jôgo de detrás da linha de fundo. Contudo, se as faltas forem propositalis, os lances livres serão concedidos.

e) Falta dupla e múltiplice:

Quando uma falta dupla e mais outra forem cometidas ao mesmo tempo a falta dupla será tratada conforme o item (c) dêste artigo, e a outra de acôrdo com a respectiva regra, acima mencionada. O jôgo recomeçará como se a falta dupla não tivesse ocorrido, após as faltas serem debitadas e impostas as penalidades correspondentes.

f) Falta proposital:

Se a falta fôr intencional, dois lances livres serão executados, não se levando em conta o lugar da quadra onde a mesma ocorreu, exceto quando uma cesta fôr marcada pelo jogador ofendido.

g) Cinco faltas pessoais:

O jogador que cometer sua quinta falta pessoal, será automaticamente desqualificado do jôgo. Este dispositivo deverá ser estritamente observado.

h) Jogador desqualificado:

Os juizes deverão desqualificar um jogador por qualquer infração antidesportiva grave dêste artigo.

NOTA — Sempre que uma falta fôr assinalada contra o adversário de um jogador que, em prosseguimento de um movimento contínuo iniciado antes da violação ocorrer, obtiver uma cesta de campo, esta valerá, ainda que a bola tenha deixado as mãos do jogador depois de soar o apito, desde que o mesmo não tenha influído na jogada. O jogador deverá estar lançando à cesta ou se esforçando para isto, quando o apito soar; a cesta não contará se êle fizer uma tentativa inteiramente nova depois do juiz apitar.

FIM DAS REGRAS

COMENTÁRIOS

1 — Contato Pessoal

Embora o "basketball" seja teoricamente um jôgo "sem contato pessoal", é óbvio que tal não possa ser inteiramente evitado, quando dez jogadores se movimentam com grande rapidez num limitado espaço de jôgo. Por exemplo, a bola está livre, dois adversários partem velozmente em sua direção e se chocam. O contato pessoal pode ser sério, contudo, se ambos se encontravam em posições favoráveis, para alcançar a bola, e só esta era sua intenção, um acidente inevitável, e não uma falta ocorreu. De outro lado, se um jogador está prestes a pegar a bola e um adversário atrás dêle lhe pula nas costas, êste comete uma falta, muito embora visasse a bola. Neste caso, como no de marcação por trás, o que está atrás é geralmente o responsável pelo contato, em virtude de sua posição desfavorável em relação à bola e ao seu oponente. Resumindo, se o contato pessoal resulta da "leal tentativa" de tocar a bola, se os jogadores estavam em posições que lhes permitissem razoavelmente alcançá-la sem contato, e tomaram o devido cuidado para evitá-lo, o mesmo pode ser considerado acidental, e não há necessidade de puni-lo.

2 — Princípios Básicos do Contato Pessoal.

Muitas decisões relativas ao contato pessoal devem resultar de um julgamento que deve ser feito dentro dos seguintes princípios básicos:

a) é dever de cada jogador evitar contato de toda maneira possível;

b) qualquer jogador tem direito a permanecer no terreno em posição normal não ocupada por um adversário, desde que não cause contato pessoal ao tomá-la;

c) se uma falta ocorrer, esta será causada pelo jogador responsável pelo contato.

O seguinte critério pode ser adotado para determinar a responsabilidade do contato pessoal.

Se um jogador B tomar uma posição (a) atrás e tão perto de um adversário parado A, que a falta por contato ocorra quando A faça movimentos normais, então B será o responsável principal pela mesma; ou b) ao lado ou em frente de um adversário parado, A, sem contato, então A será responsável por qualquer contato causado por seus próprios movimentos subseqüentes; ou (C) no caminho de um adversário em movimento A, que não tenha a bola, tão rapidamente que A não possa parar ou mudar de direção a tempo de evitar o contato, então B será o responsável, caso o mesmo ocorra. Em caso de dúvida a maior parte da responsabilidade caberá a B.

Se um jogador B estabelecer uma posição legal de defesa no caminho de A, que está driblando, e a falta por contato ocorrer, A terá a maior responsabilidade.

Se um jogador B tentar alcançar a bola de uma posição atrás ou ao lado de A, quando o último estiver dominando-a, ou se B tentar pegá-la, não estando a mesma sob contrôle de qualquer dos dois, quando A estiver em posição mais favorável, B terá maior responsabilidade se o contato ocorrer.

3 — Bloqueio — Um jogador tem direito de tomar qualquer posição na quadra não ocupada por outro, desde que;

a) esta posição não seja tão junto a um adversário (menos que aproximadamente 90 cm), que resulte contato quando o oponente fizer movimentos normais com seu corpo, ou

b) esta posição não seja tomada no caminho de um adversário em movimento, tão rapidamente que o último não possa evitar o contato.

Nos casos anteriores, o jogador que toma a posição descrita é o responsável se o contato se verifica, a menos que outros fatores se envolvam.

Um jogador que defende está bloqueado, se resulta contato quando êle se está movendo e seu adversário está imóvel ou afastando-se dêle. Em outros casos de contato advindos de uma tentativa de defesa quando ambos jogadores estão em movimento, um ou dois podem ter cometido a falta, mas em caso de dúvida, a maior culpa recairá sobre aquêle que está tentando escudar.

Se um jogador despreza a bola, encara o adversário e muda de posição quando êle muda, é êle originariamente responsável por qualquer contato que haja, salvo se outros fatores influam.

A expressão "salvo se outros fatores influam" nos parágrafos anteriores, refere-se à ação deliberada de empurrar, fazer carga ou segurar, de um jogador que está sendo escudado. Êste deve fazer um esforço razoável para evi-

tar contato, e qualquer ato proposital de sua parte que incorra no mesmo, deverá ser punido.

E' lícito a um ou mais jogadores percorrer a quadra junto a um companheiro que tenha a bola, com visível intenção de evitar que os adversários se aproximem d'ele. Se, entretanto, correrem contra um oponente que se coloque em seu caminho, ocorrendo carga ou bloqueio, ou em qualquer caso de contato nesta jogada, a maior responsabilidade caberá ao time que tem posse da bola.

E' permitido a um jogador estender os braços ou cotovelos ao tomar uma posição defensiva; estes devem ser baixados quando um adversário tenta passar; caso contrário, o defensor geralmente bloqueia ou segura o oponente.

4 — O pivot central — Esta jogada foi restringida pelo limite de 3 segundos, tempo em que um jogador pode permanecer em determinada parte de sua própria área de penalidade enquanto a bola está em jogo e sob o domínio de seu time.

O jogador que executa o giro ("pivot") não pode deslocar com os ombros ou quadris o seu adversário, nem prejudicar sua liberdade de movimento estendendo os cotovelos ou braços após ter arremessado a bola. De outro lado, o defensor não pode interpor-se aos movimentos do que faz o pivot, fazendo uso dos braços, joelhos, ou outras partes do corpo.

5 — Drible — A Regra n.º 10, Art. 7.º contém um dispositivo que frisa a responsabilidade do jogador que dribla em relação às faltas decorrentes do drible. Se seu caminho está bloqueado, ele deve passar ou atirar a bola, isto é, não deve tentar o drible sem que haja possibilidade razoável de fazê-lo sem causar contato. Não há intenção de livrar o defensor de responsabilidade; é dever de ambos evitar o contato, mas maior atenção deve ser dada ao jogador que dribla. Ao tentar cortar um drible, o jogador da defesa deve jogar a bola.

6 — Bola presa — Alguns juizes marcam bola presa para prevenir faltas: Isto é, vêem o jogador prestes a "chargear" ou segurar um adversário que está em poder da bola e evitam a falta fazendo soar seu apito e declarando bola presa. Isto é injusto para o jogador que tinha a bola, e dá ensejo a um jogo violento. Alguns juizes fazem isso principalmente na "marcação por trás", pretextando que este sistema diminui o uso do apito. Isto não é verdade, porém, pois esta maneira de arbitrar motiva um jogo mais duro e cheio de faltas. Os juizes que assinalam estritamente "marcação por trás" estão obtendo um tipo de jogo mais limpo e mais livre.

7 — No ato de arremessar à cesta — Um jogador está no ato de arremessar à cesta quando têm a bola, e, a critério do juiz, está lançando à cesta ou tentando encestar. Não é essencial que a bola deixe as mãos do jogador; por exemplo, seus braços podem ser seguros por um adversário, de modo a não lhe ser possível arremessar, ainda que faça todo esforço para tal. Ele foi, portanto, privado de sua oportunidade de marcar pontos, e tem direito a dois lances livres de compensação.

Ainda mais, o ato de arremessar continua depois que a bola deixa as mãos do jogador, até que ele recupere sua posição de estabilidade e não esteja mais com menor firmeza. Numa "bola ao alto" nenhum jogador tem a posse da bola até que ela seja batida, e, portanto nenhum pode se considerar no ato de arremessar, ainda que um deles mande-a em direção ou dentro da cesta, consequen-

temente um lance múltiplice não pode resultar sob estas condições.

8 — FALTA TÉCNICA

Um juiz pode prevenir faltas técnicas algumas vezes, avisando os jogadores quando prestes a cometer pequenas infrações, como: sair da quadra durante um des-canto de tempo, ou deixar de se apresentar ao apontador ou ao juiz quando entram na quadra como substitutos. E' um bom procedimento do juiz evitar, e, em alguns casos, tolerar diminutas infrações técnicas, que sejam obviamente não intencionais e não tenham efeito algum no jogo. De outro lado, as que forem propositais ou antidesportivas ou proporcionarem ao infrator vantagem desleal, deverão ser prontamente punidas. A atual penalidade de um lance livre seguido da posse da bola, não é bastante severa para estas faltas técnicas, e se houver bom julgamento com relação aos erros cometidos ou na iminência de o serem, as faltas se limitarão às infrações que devem ser punidas em benefício do jogo.

9 — ALTURA DO TETO E ILUMINAÇÃO

A altura do teto deve ser de, no mínimo, 7 metros. A quadra deve ser uniforme e adequadamente iluminada, com uma intensidade de luz de 50 velas "standard", a 4 pés acima do chão. As unidades de luz devem ser colocadas de modo a não atrapalharem a visão de um jogador arremessando à cesta.

SINAIS OFICIAIS

Um código Standard de sinais a serem usados pelos juizes é uma necessidade antiga em basketball.

Os sinais manuais ilustrados no fim destas regras devem ser cuidadosamente apreendidos um dos juizes, e usados em todos os jogos. E' importante que também os apontadores e cronometristas se familiarizem com eles. Os espectadores "pegarão", rapidamente. As ilustrações e legendas explicam os sinais, mas as seguintes notas servirão para frisar e ampliar certos pontos.

A mão acima da cabeça sempre para o cronômetro. Se ocorre uma falta, a mão acima da cabeça com os dedos fechados significa a sinalização da mesma, assim como o sinal para travar o cronômetro. Se este deve ser parado quando não há falta, a mão é mantida acima da cabeça com os dedos abertos e a palma virada para o cronometrista.

Para indicar o número de lances livres, os dedos podem ser mantidos horizontalmente para o lado, com o cotovelo virado para o juiz. A violação é marcada por um movimento rápido da mão em direção e fora do campo, apontando em seguida para a cesta na qual o quadro que val fazer o lance de fora, deverá arremessar. Para a infração da regra dos 3 segundos, o movimento do braço é usado, mas estendendo-se três dedos no ato de apontar para fora.

Após uma cesta, o juiz fará o sinal com um movimento das mãos para baixo, com os dedos voltados para o chão.

Direitos autorais da "International Amateur Basketball Federation".

Tôda correspondência referente à interpretação das Regras deve ser endereçada à Secretaria Geral da "International Amateur Basketball Federation".