

D.A. 014.20

Curitiba, 08 de abril de 2020

NOTA OFICIAL 014/20

A Federação Paranaense de Basketball, através do Departamento de Arbitragem, **divulga** nesta data o informativo das mudanças da Regra 2018 FIBA .

Alterações das Regras Oficiais – 2018

- **Desqualificação da Partida (GD)**

Um jogador deverá ser desqualificado pelo restante da partida quando ele for penalizado com 2 faltas antidesportivas, ou 2 faltas técnicas ou com 1 falta técnica e uma falta antidesportiva.

Determinação: Um jogador que estiver atuando como jogador-técnico deverá ser desqualificado da partida (Game Desqualification – GD) com as seguintes faltas:

- a) 2 faltas técnicas como jogador
- b) 2 faltas antidesportivas como jogador
- c) 1 falta antidesportiva e 1 falta técnica como jogador
- d) 1 faltatécnica como técnico, registrada como “C” e 1 faltatécnicaouantidesportivacomo jogador
- e) 2 faltas técnicas como técnico, registradas como “B” e 1 falta técnica ou antidesportiva como jogador.
- f) 2 faltas técnicas como técnico, registradas como “C”.
- g) 1 falta técnica comotécnico, registrada como “C” e 2 faltastécnicas comotécnico, registradas como “B”.
- h) 3 faltas técnicas como técnico, registradas como “B”.

- **Falta Antidesportiva:**

De acordo com o Art. 37.1.1 - Uma falta antidesportiva é uma falta com contato de um jogador, no qual, no julgamento de um oficial:

- a) Não ocorre nenhuma tentativa legítima de jogar diretamente a bola, dentro do espírito e intenção das regras.
- b) É um contato duro e excessivo causado por um jogador em uma tentativa de jogar a bola em um adversário.
- c) É um contato desnecessário causado pelo jogador defensor para parar o avanço da ~~equipe~~ atacante em transição.
- d) Isto se aplica até que o jogador atacante comece seu ato de arremesso.
- e) É um contato de um jogador defensor por trás ou lateralmente em um adversário, na ~~tentativa~~ tentativa de parar o contra-ataque e não há nenhum jogador defensor entre o atacante e a cesta do adversário.
- f) Isto se aplica até que o jogador atacante comece seu ato de arremesso.

- g) É um contato de um jogador defensor em um adversário na quadra de jogo, durante os 2 últimos minutos no quarto período e de cada período extra, quando a bola está fora da quadra de jogo para uma reposição, e ainda está nas mãos do oficial ou à disposição do jogador que está fazendo a reposição.

OBSERVAÇÕES SOBRE O ART. 37.1.1 – ITEM 1.

Com o intuito de parar o cronômetro durante toda a partida, contatos realizados pelos defensores deverão visar a bola, como destacado no item 1 das faltas antidesportivas. (Não ocorre nenhuma tentativa legítima de jogar diretamente a bola, dentro do espírito e intenção das regras).

Exemplo: Se, no julgamento do árbitro, após um rebote defensivo da Equipe B, o novo defensor (Equipe A) realizar um contato com o atacante, não ocorrendo nenhuma tentativa legítima de jogar diretamente a bola, este contato se faltoso, será sancionado como falta antidesportiva

Nos links abaixo, é possível acessar vídeos ilustrativos deste exemplo. Importante ressaltar que ambos os vídeos fazem parte do material didático da FIBA para a situação de Faltas Antidesportivas. Em um dos vídeos (FEM), houve a correta aplicação da Falta Antidesportiva pela arbitragem. Já no segundo e terceiro vídeos (MASC), a FIBA utiliza estes lances para demonstrar que uma Falta Antidesportiva deveria ser sancionada e não foi.

<https://drive.google.com/file/d/1chtOQ1XC6SmmGv5begeMhOOcHkiXOF6a/view?usp=sharing>

<https://drive.google.com/file/d/1VHkvNZNw8X7pHS8hVx8WWxoAjCtDmYX/view?usp=sharing>

https://drive.google.com/file/d/1pvBwi7IUU8K_rBsZ-3WtV_q0MbvIRx0A/view?usp=sharing

- Situações de faltas em transição

Neste tópico foram abordadas as ações necessárias que o árbitro deve observar durante uma situação de transição:

a) Falta Pessoal: Se, no julgamento do árbitro, durante uma situação de transição, o defensor estiver em uma posição legal de defesa estabelecida e com condições de jogar a bola e houver um contato, se este contato for sancionado, será sancionado como falta pessoal.

b) Falta Antidesportiva: É um contato desnecessário causado pelo jogador defensor para parar o avanço da equipe atacante em transição. Isto se aplica até que o jogador atacante comece seu ato de arremesso.

Exemplo: Se, no julgamento do árbitro, durante uma situação de transição, o defensor NÃO estiver em uma posição legal de defesa estabelecida e com condições de jogar a bola, mesmo que tentar esticar o braço na direção da bola, sem que haja chance de alcançá-la e/ou colocarse corpona frente do jogador com a bola sem tentar jogar a bola (não sendo uma tentativa legal de defesa), e houver um contato, se este contato for sancionado, será sancionado como falta antidesportiva.

c) Vantagem: Se, no julgamento do árbitro, durante uma situação de transição, o defensor causar um contato com

o jogador com a bola, e este contato não causar um prejuízo na direção, velocidade e continuidade da jogada, este contato poderá ser desprezado e o princípio de vantagem será aplicado.

- **Violação de Andar:**

De acordo com o Art. 25.2.1 - Estabelecendo um pé de pivô por um jogador que segura uma bola viva na quadra de jogo:

- a) Um jogador que segura a bola enquanto parado com ambos os pés no piso:
 - No momento que um pé é levantado, o outro pé se torna o pé de pivô.
 - Para iniciar um dribble, o pé de pivô não pode ser levantado antes que a bola deixe as mãos.
 - Para passar ou arremessar a bola para uma cesta de campo, o jogador pode saltar de um pé de pivô, mas nenhum pé pode ser retornado ao piso antes da bola sair das mãos
- b) Um jogador que segura a bola enquanto ele está em progressão ou após a conclusão de um dribble pode dar mais 2 passos para parar, passar ou arremessar a bola:
 - Se receber a bola, o jogador lançará a bola para iniciar seu dribble antes de seu segundo passo.
 - O primeiro passo ocorre quando um pé ou ambos os pés tocam o solo após obter o controle de bola.
 - O segundo passo ocorre após o primeiro passo quando o outro pé toca o solo ou ambos os pés tocam o solo simultaneamente.
 - Se o jogador que parar em seu primeiro passo tiver ambos os pés no solo ou eles tocarem o solo simultaneamente, ele pode girar (pivotar) usando qualquer pé como pé de pivô. Se ele pular com os dois pés, nenhum pé pode retornar ao solo antes da bola ter saído de suas mãos.
 - Se um jogador aterrissa com um dos pés, ele só pode girar (pivotar) usando este pé.
 - Se um jogador pular em um pé no primeiro passo ele pode aterrissar com os dois pés simultaneamente para o segundo passo. Nesta situação, o jogador não pode girar com nenhum dos dois pés. Se um dos pés ou ambos os pés, então, deixem o piso, nenhum dos pés pode retornar ao piso antes que a bola seja lançada das mãos.
 - Se ambos os pés estiverem fora do piso e o jogador aterrissar em ambos os pés simultaneamente, no momento em que um pé é levantado, o outro pé se torna o pé de pivô.
 - Um jogador não pode tocar o piso consecutivamente com o mesmo pé ou com ambos os pés depois de terminar o dribble ou obter o controle da bola.



**MUDANÇA DO PRINCÍPIO
(ENQUANTO CONTROLA -> APÓS CONTROLAR)**

REGRA VELHA:

ENQUANTO OBTÉM O
CONTROLE DA BOLA

NOVAS REGRAS - 2017:

APÓS OBTER O CONTROLE DA
BOLA



CLÍNICA DE ARBITRAGEM

www.lnb.com.br

Exemplos:



**RECEBER A BOLA EM MOVIMENTO EM DIREÇÃO À CESTA
PASSE - SEM DRIBLE / "BANDEJA"**

LEGAL

PÉ ESQUERDO

- RECEBER A BOLA EM MOVIMENTO
ENQUANTO ESTÁ NO AR OU
ENQUANTO SEU PÉ ESQUERDO ESTÁ
TOCANDO O PISO.

PÉ DIREITO (PÉ DE PIVÔ)

- QUANDO SEU PÉ DIREITO TOCAR O
PISO, ESTE SERÁ CONSIDERADO O PÉ
DE PIVÔ E O PRIMEIRO PASSO QUE O
JOGADOR EFETUOU.

PÉ ESQUERDO

- APÓS ESTE PÉ TOCAR O PISO,
O JOGADOR DEVERÁ
ARREMESSAR OU PASSAR A
BOLA.



CLÍNICA DE ARBITRAGEM

www.lnb.com.br



RECEBER A BOLA EM MOVIMENTO E INICIAR UM DRIBBLE

LEGAL

**JOGADOR EM
MOVIMENTO**

PÉ ESQUERDO
- RECEBER A BOLA EM
MOVIMENTO ENQUANTO
ESTÁ NO AR OU
ENQUANTO SEU PÉ
ESQUERDO ESTÁ
TOCANDO O PISO.

PÉ DIREITO (PÉ DE PIVÔ)
- QUANDO SEU PÉ DIREITO
TOCAR O PISO, ESTE SERÁ
CONSIDERADO O PÉ DE PIVÔ
E O PRIMEIRO PASSO QUE O
JOGADOR EFETUOU.

PÉ ESQUERDO
- A BOLA DEVERÁ SER
LANÇADA DAS MÃOS DO
JOGADOR PARA A
REALIZAÇÃO DO DRIBBLE
ANTES DO PÉ ESQUERDO
DO JOGADOR TOCAR O
PISO.



CLÍNICA DE ARBITRAGEM

www.lnb.com.br



**PRINCÍPIO GERAL
CONSECUTIVAMENTE COM O MESMO PÉ**

ILEGAL

1ª AÇÃO	2ª AÇÃO	3ª AÇÃO
SEM PARAR		
ESQUERDO	ESQUERDO	

Um jogador não pode tocar o piso consecutivamente com o mesmo pé ou ambos os pés, após finalizar seu drible ou obter o controle da bola.

CLÍNICA DE ARBITRAGEM

www.lnb.com.br

EXEMPLOS:

<https://drive.google.com/file/d/1R9E6JMScGyqulplpnUoegmpXoJby2GUH/view?usp=sharing>

<https://drive.google.com/file/d/12VuhFqYclpc06ZngNb4Id4MBwZJPzUn/view?usp=sharing>

<https://drive.google.com/file/d/1Gt6rjq6XBfwCzOeLMGa0-X9X3ZI5reHv/view?usp=sharing>

<https://drive.google.com/file/d/1gTIOVhD-lyhvikjHma5PCmxreHxrFfwv/view?usp=sharing>

https://drive.google.com/file/d/1-lzk-ex6VH3UxyAlqmMsbhNGbQ6g_j2C/view?usp=sharing

TEMPO DEBITADO:

18/19.19 DETERMINAÇÃO:

Cada tempo debitado deve durar 1 minuto. As equipes devem retornar prontamente à quadra de jogo após o oficial soar seu apito e solicitar que as equipes retornem para a quadra de jogo. Se uma equipe estender o tempo debitado além do 1 minuto estipulado, ela está obtendo uma vantagem por prolongar o tempo debitado causando também, um atraso na partida. Uma advertência será aplicada ao técnico daquela equipe, por um oficial. Se o técnico não atender à advertência, um tempo debitado adicional será marcado contra a equipe infratora. Se a equipe não tiver mais tempos debitados restantes, uma falta técnica por atrasar a partida deverá ser marcada contra o técnico, registrada como “B1”. Se esta equipe não retornar prontamente para a quadra de jogo do intervalo do jogo, um tempo debitado será marcado contra a equipe infratora. Este tempo debitado não terá a duração de 1 minuto e o jogo deverá ser reiniciado imediatamente.

18/19.20 EXEMPLO:

O tempo debitado finaliza e o oficial solicita que a equipe A retorne para a quadra de jogo. O técnico da equipe A continua instruindo sua equipe que ainda permanece na área de banco da equipe. O oficial solicita novamente que a equipe A retorne para a quadra de jogo, e:

- (a) A equipe A finalmente entra na quadra de jogo.
- (b) A equipe A continua permanecendo na área de banco da equipe.

INTERPRETAÇÃO:

- (a) Depois da equipe iniciar o retorno para a quadra de jogo, o oficial fará uma advertência ao técnico que se o mesmo comportamento se repetir, um tempo debitado adicional será marcado contra a equipe A.
- (b) Um tempo debitado, sem advertência, será marcada contra a equipe A. Se a equipe A não possuir mais tempos debitados restantes, uma falta técnica por atrasar a partida será marcada contra o técnico da equipe A e registrada na súmula como “B1”.

JOGADOR QUE COMETE 5 FALTAS OU JOGADOR DESQUALIFICADO:

19.3.6 - Substituições deverão ser completadas tão logo quanto possível. Um jogador que tenha cometido suas 5 faltas ou tenha sido desqualificado, deverá ser substituído imediatamente (não ultrapassando 30 segundos). Se, no julgamento de um oficial, houver um atraso no jogo, um tempo debitado será registrado contra a equipe infratora. Se a equipe não tem mais tempos debitados restantes, uma falta técnica por atrasar a partida será sancionada contra o técnico, registrada como “B”.

ALTERAÇÃO DAS REGRAS OFICIAIS – 2018

ART. 17 – REPOSIÇÃO

REPOSIÇÃO APÓS TEMPO DEBITADO NOS 2:00 MINUTOS FINAIS DO 4º QUARTO OU EM CADA PRORROGAÇÃO

17. Procedimento

17.2.4 - Quando o cronômetro de jogo mostrar 2:00 minutos ou menos no quarto quarto e em cada tempo extra (prorrogação), depois de um tempo debitado, solicitado pela equipe que tem o direito a posse de bola em sua quadra de defesa, o técnico desta equipe tem o direito de decidir onde o jogo será reiniciado, com uma reposição na linha de reposição, na quadra de ataque da equipe ou na quadra de defesa da equipe no lugar mais perto onde o jogo foi paralisado.

Depois que o técnico tomou sua decisão, ela é final e irreversível. Outras solicitações de tempo debitado de ambas as equipes para alterar o local da reposição após o tempo debitado, solicitados no mesmo período de jogo paralisado, não poderão alterar o local de reposição da decisão original.

Após um tempo debitado solicitado depois de uma falta antidesportiva ou desqualificante ou uma situação de briga, a partida será reiniciada com uma reposição a partir da linha de reposição na quadra de ataque da equipe.

ORIENTAÇÃO PARA O REINÍCIO DA PARTIDA:

- Após o término do tempo debitado, o árbitro ficará cerca de 3 metros longe do técnico e perguntará:

“ONDE SERÁ A REPOSIÇÃO?”.

O técnico deverá falar em voz alta, apontando para o local da reposição: “ATAQUE OU DEFESA”, no intuito de que fique claro para o outro técnico e para todos os envolvidos na partida, o local correto em que o jogo será reiniciado.

REPOSIÇÃO APÓS FALTA TÉCNICA, FALTA ANTIDESPORTIVA, FALTA DESQUALIFICANTE E SITUAÇÃO DE BRIGA

17.2.6 Após uma falta técnica, a reposição subsequente será administrada no local mais próximo de onde a bola estava localizada quando a falta técnica foi sancionada, a não ser que esteja especificado de outras maneiras nas regras.

17.2.7 Após uma falta antidesportiva ou desqualificante, a reposição subsequente será administrada a partir da linha de reposição na quadra de ataque da equipe, do lado oposto da mesa de controle, a não ser que esteja especificado de outras maneiras nas regras.

17.2.8 Após uma situação de briga, a reposição subsequente será administrada como indicado no Art. 39.

REPOSIÇÃO NOS 2:00 MINUTOS FINAIS DO 4º QUARTO OU EM CADA PRORROGAÇÃO

17.3.3 Quando o cronômetro de jogo mostrar 2:00 ou menos no 4º quarto e em cada prorrogação, e houver uma reposição, o oficial deverá utilizar o sinal de “não ultrapassar a linha limítrofe ilegalmente” como forma de advertência, enquanto administra a reposição.

Se o jogador defensor:

- a) Mover qualquer parte de seu corpo sobre a linha limítrofe para interferir em uma reposição, ou estiver mais próximo do que 1 metro do jogador que está realizando a reposição, quando a área de recuo tiver menos que 2 metros de distância,

É uma violação e deverá ser sancionada uma falta técnica.



Wave arm parallel to boundary line (in last 2 minutes of the fourth quarter and overtime)

ART. 28 – 8 SEGUNDOS

28.1.3 O período de 8 segundos continuará com qualquer tempo restante, quando uma reposição na quadra de defesa é concedida para a mesma equipe que tinha previamente o controle de bola como resultado de:

- a) Uma bola ter saído da quadra de jogo.
- b) Um jogador da mesma equipe ter se lesionado.
- c) Uma falta técnica cometida por aquela equipe.**
- d) Uma situação de bola ao alto.
- e) Uma falta dupla.
- f) Um cancelamento de penalidades iguais contra ambas as equipes.

ART. 29 – 24 SEGUNDOS

29.2.2 O relógio de 24 segundos deverá ser reprogramado em uma reposição concedida para a equipe adversária após a partida ser interrompida por um oficial, por uma falta ou violação (incluindo a bola ter saído fora das linhas limítrofes) cometida pela equipe que tem o controle da bola.

O relógio de 24 segundos também poderá ser reprogramado se uma reposição for concedida para a nova equipe atacante, de acordo com o procedimento de posse alternada.

Então, se a reposição for administrada para a equipe a partir da:

- Sua quadra de defesa: o relógio de 24 segundos deverá ser reprogramado para novos 24 segundos.

- Sua quadra de ataque: o relógio de 24 segundos deverá ser reprogramado para 14 segundos.

29.2.3 Quando o cronômetro de jogo mostrar 2:00 minutos ou menos, no 4º quarto ou prorrogação, após um tempo debitado solicitado pela equipe que tem o direito a posse de bola em sua quadra de defesa, o técnico dessa equipe tem o direito de decidir se o jogo será reiniciado com uma reposição a partir da linha de reposição na quadra de ataque da equipe, do lado oposto da mesa de controle, ou da quadra de defesa da equipe, no local mais próximo de onde a bola estava localizada quando o jogo foi interrompido.

Após o tempo debitado, a reposição será a seguinte:

a) Se, como resultado da bola ter saído fora das linhas limítrofes e se aquela equipe tiver direito a uma reposição a partir da:

- Sua quadra de defesa: o relógio de 24 segundos deverá continuar com o tempo em que foi paralisado.

- Sua quadra de ataque: Se o relógio de 24 segundos mostrar 13 segundos ou menos, ele deverá continuar com o tempo em que foi paralisado. Se o relógio de 24 segundos mostrar 14 segundos ou mais, ele deverá ser reprogramado para 14 segundos.

b) Se, como resultado de uma falta ou uma violação (mas, não pela bola ter saído fora das linhas limítrofes) e se aquela equipe tiver direito a uma reposição a partir da:

- Sua quadra de defesa: o relógio de 24 segundos deverá ser reprogramado para 24 segundos.

- Sua quadra de ataque: o relógio de 24 segundos deverá ser reprogramado para 14 segundos.

c) Se o tempo debitado for solicitado pela equipe que tem um novo controle da bola, e se aquela equipe tiver direito a uma reposição a partir da:

- Sua quadra de defesa: o relógio de 24 segundos deverá ser reprogramado para 24 segundos.

- Sua quadra de ataque: o relógio de 24 segundos deverá ser reprogramado para 14 segundos.

29.2.3 Quando a equipe tiver direito a uma reposição a partir da linha de reposição na sua quadra de ataque como parte da penalidade por uma falta antidesportiva ou desqualificante, o relógio de 24 segundos será reprogramado para 14 segundos.

ART. 36 – FALTA TÉCNICA

36.1 Regras de conduta

36.1.1 A conduta apropriada do jogo exige a completa e leal cooperação dos técnicos, assistentes técnicos, substitutos, jogadores excluídos e acompanhantes do banco da equipe com os oficiais, oficiais de mesa e comissário,

se presente.

36.1.2 Cada equipe deverá fazer o seu melhor para assegurar a vitória, mas isto deve ser feito dentro do espírito esportivo e jogo limpo (*fair play*).

36.1.3 Será considerada uma falta técnica qualquer falta de cooperação ou reclamação deliberada e repetida com o espírito e intenção desta regra.

36.1.4 O oficial pode prevenir faltas técnicas advertindo ou até mesmo desprezando infrações menores que são obviamente sem intenção e não tem efeito direto sobre o jogo, a não ser que haja repetição da mesma infração após a advertência.

36.1.5 Se uma infração é descoberta após a bola tornar-se viva, o jogo deverá ser paralisado e uma falta técnica sancionada. A penalidade deverá ser administrada como se uma falta técnica tivesse ocorrida no momento em que foi sancionada. Qualquer ocorrência durante o intervalo entre a infração e o jogo ser interrompido, permanecerá válida.

36.2 Definição

36.2.1 Uma falta técnica é uma falta de jogador que não envolve contato, e de natureza comportamental incluindo, mas não limitada a:

- a) Desprezar advertências dadas pelos oficiais.
- b) Comportar-se ou comunicar-se desrespeitosamente com os oficiais, o comissário, os oficiais de mesa ou os integrantes do banco da equipe.
- c) Usar linguagem ou gestos que possam ofender ou incitar o público.
- d) Atormentar e provocar um adversário.
- e) Obstruir a visão de um adversário por acenar/manter suas mãos próximas aos olhos do adversário.
- f) Balançar excessivamente os cotovelos.
- g) Retardar o jogo por tocar a bola deliberadamente após ela passar através da cesta ou para impedir que uma reposição seja feita prontamente.
- h) Simular que sofreu falta (Fake).
- i) Pendurar no aro de forma que o peso do jogador seja suportado pelo mesmo a não ser que, um jogador agarre o aro momentaneamente após uma enterrada ou, no julgamento de um oficial ele está tentando evitar se lesionar ou lesionar outro jogador.
- j) Interferência de cesta durante o último ou único lance livre através de um jogador defensor. Será concedido

para equipe atacante 1 ponto, seguido por uma falta técnica sancionada contra o jogador defensor.

36.2.2 Uma falta técnica por qualquer pessoa autorizada a sentar no banco da equipe é uma falta por tocar ou comunicar-se desrespeitosamente com os oficiais, o comissário, os oficiais de mesa ou os adversários, ou uma infração de natureza administrativa ou de procedimentos.

36.2.3 Um jogador deverá ser desqualificado pelo restante do jogo quando ele for penalizado com 2 faltas técnicas, ou 2 faltas antidesportivas, ou com 1 falta antidesportiva e 1 falta técnica.

36.2.4 Um técnico deverá ser desqualificado pelo restante do jogo quando:

- a) Ele for penalizado com 2 faltas técnicas ("C") em consequência do seu próprio comportamento antidesportivo.
- b) Ele for penalizado com 3 faltas técnicas, todas elas ("B") ou uma delas ("C"), em consequência de um comportamento antidesportivo de qualquer pessoa autorizada a sentar no banco da equipe.

36.3.5 Se um jogador ou um técnico for desqualificado pelos Art. 36.2.3 ou Art. 36.2.4, esta falta técnica deverá ser a única falta a ser penalizada e nenhuma outra penalidade adicional pela desqualificação deverá ser administrada.

36.3 Penalidade

36.3.1 Se uma falta técnica for cometida:

Por um jogador, uma falta técnica deverá ser sancionada contra ele como uma falta de jogador e deverá contar como uma das faltas de equipe.

Por qualquer pessoa autorizada a sentar no banco da equipe, uma falta técnica deverá ser sancionada contra o técnico e não deverá contar como uma das faltas de equipe.

36.3.2 Deverá ser concedido 1 lance livre aos adversários. O jogo será reiniciado da seguinte maneira:

O lance livre será administrado imediatamente. Após o lance livre, a reposição será realizada pela equipe que tinha o controle de bola ou que tinha direito à bola no momento em que a falta técnica foi sancionada, no local mais próximo de onde a bola estava localizada no momento em que a partida foi paralisada.

O lance livre também será administrado imediatamente, independentemente se a ordem de quaisquer outras possíveis penalidades por quaisquer outras faltas tenha sido determinada ou se a administração destas outras penalidades já tenha iniciado. Após o lance livre referente à falta técnica, a partida será reiniciada pela equipe que tinha o controle da bola ou que tinha direito à bola no momento em que a falta técnica foi sancionada, no local mais próximo de onde a partida foi interrompida devido a penalidade da falta técnica.

Se uma cesta de campo convertida, ou um último lance livre for marcado, a partida será reiniciada com uma reposição de qualquer lugar atrás da linha final.

Se nenhuma das equipes tiver o controle da bola, nem tiver direito à bola, ocorrerá uma situação de bola ao alto. Com uma bola ao alto no círculo central para iniciar o 1º quarto.

ART. 37 – FALTA ANTIDESPORATIVA, ART. 38 – FALTA DESQUALIFICANTE E ART. 39 - BRIGA

Após a aplicação de uma falta antidesportiva, falta desqualificante e uma situação de briga ou que possa levar uma briga, o jogo será reiniciado como segue:

- FALTA ANTIDESPORATIVA: Lances livres (1, 2 ou 3) seguido de uma reposição a partir da linha de reposição na quadra de ataque da equipe, com 14 segundos no relógio de 24 segundos.
- FALTA DESQUALIFICANTE: Lances livres (1, 2 ou 3) seguido de uma reposição a partir da linha de reposição na quadra de ataque da equipe, com 14 segundos no relógio de 24 segundos.
- BRIGA: Lances livres (1, 2 ou 3) seguido de uma reposição a partir da linha de reposição na quadra de ataque da equipe, com 14 segundos no relógio de 24 segundos.

39.1 – Determinação: Se, depois de uma briga, todas as penalidades cancelarem umas as outras, a equipe que tinha o controle da bola no momento em que a briga começou, deverá realizar uma reposição a partir da linha de reposição na sua quadra de ataque e deverá ter no relógio de 24 segundos somente o tempo restante que possuía no momento em que a partida foi paralisada.

Quando a equipe tiver direito a uma reposição a partir da linha de reposição na sua quadra de ataque como parte da penalidade por uma falta antidesportiva ou desqualificante, o relógio de 24 segundos será reprogramado para 14 segundos.

FALTAS DESQUALIFICANTES DE MEMBROS DO BANCO DA EQUIPE:

- Sempre que um integrante do banco da equipe for desqualificado do jogo, por uma ação direta, e esta falta for registrada pelas Regras Oficiais para o técnico da equipe como uma falta técnica de banco (“B”), a penalidade desta falta será de 2 lances livres seguido de posse de bola, assim como qualquer outra falta desqualificante.

Na súmula, estas faltas serão registradas como B2.

Isto se aplica a todas as faltas desqualificantes contra integrantes do banco de equipe, nomeados como: substitutos, assistentes técnicos, preparadores físicos, estatísticos, médicos, jogadores excluídos e dirigentes.

39.1 Definição

Briga é uma interação física entre 2 ou mais adversários (jogadores e membros de equipe).

Este artigo se aplica somente aos membros de equipe (assistentes técnicos, substitutos, jogadores excluídos ou acompanhantes de equipe) que deixam os limites da área de banco da equipe durante uma briga ou qualquer situação que possa levar a uma briga.

39.2 Regra

39.2.1 Substitutos, jogadores excluídos ou acompanhantes de equipe que deixem a área de banco da equipe, durante uma briga, ou qualquer situação que possa levar a uma briga, serão desqualificados.

39.2.2 Somente o técnico e/ou assistente técnico tem a permissão de deixar a área de banco da equipe durante uma briga, ou qualquer outra situação que possa levar a uma briga, para auxiliar os oficiais a manter ou restabelecer a ordem. Nesta situação, eles não deverão ser desqualificados.

39.2.3 Se um técnico e/ou assistente técnico deixar(em) a área de banco da equipe e não auxiliar(em) ou tentar(em) auxiliar a manter ou restabelecer a ordem, ele(s) deverá(ão) ser desqualificado(s).

39.3 Penalidade

39.3.1 Independentemente do número de pessoas do banco da equipe desqualificados por deixarem a área de banco, uma única falta técnica ("B") deverá ser sancionada contra o técnico.

39.3.2 Se pessoas do banco de ambas as equipes, forem desqualificados sob este artigo e não existirem outras penalidades de faltas restantes para administrar, o jogo deverá continuar como segue:

Se aproximadamente ao mesmo tempo em que a partida foi paralisada por causa da briga:

- Uma cesta válida é convertida, a bola deverá ser concedida à equipe que não marcou os pontos para uma reposição em qualquer lugar atrás da linha final.

- Uma equipe tinha o controle de bola ou tinha o direito a ela, a bola deverá ser concedida para esta equipe para uma reposição a partir da linha de reposição na quadra de ataque desta equipe.

- Nenhuma equipe tinha o controle de bola nem direito a ela, uma situação de bola ao alto ocorre.

39.3.3 Todas as faltas desqualificantes deverão ser registradas como descrito em B.8.3 e não deverão contar como faltas de equipe.

39.3.4 Todas as possíveis penalidades de faltas contra os jogadores na quadra de jogo, envolvidos em uma briga ou em qualquer situação que leve a uma briga, deverão ser tratadas de acordo com o Art. 42.

39.3.5 Todas as possíveis penalidades de faltas desqualificantes contra assistentes técnicos, substitutos, jogadores excluídos ou acompanhantes de equipe, envolvidos ativamente em uma briga ou em qualquer situação que leve a uma briga, deverão ser penalizados de acordo com o Art. 38.3.4, sexto ponto.

ABAIXO, AS ALTERAÇÕES NO PREENCHIMENTO DE SÚMULA NO CASO DO ART. 39 – BRIGA:

B.8.3.13 Examples for disqualifying fouls for fighting on coach, assistant coach, substitute, excluded player or an accompanying delegation member;

Irrespective of the number of persons disqualified for leaving the team bench area, a single technical foul ('B') shall be charged against the coach as follows:

Coach	788	LOOR, A.	B.		
Assistant Coach	555	MONTA, E.			

A disqualifying foul against a coach and an assistant coach shall be recorded as follows:

If only the coach is disqualified:

Coach	788	LOOR, A.	D.	F	F
Assistant Coach	555	MONTA, B.			

If only the assistant coach is disqualified:

Coach	788	LOOR, A.	B.		
Assistant Coach	555	MONTA, E.	F	F	F

If both the coach and the assistant coach are disqualified:

Coach	788	LOOR, A.	D.	F	F
Assistant Coach	555	MONTA, B.	F	F	F

In all remaining foul spaces of the disqualified person an 'F' shall be entered.

A disqualifying foul against a substitute shall be recorded as follows:

If the substitute has fewer than 4 fouls, then an 'F' shall be entered in all remaining foul spaces:

003	SMITH, E.	9	⊗	P ₂	P ₂	F	F	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

If it is the substitute's fifth foul, then an 'F' shall be entered inside the last foul space:

002	JONES, M.	8	⊗	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---

A disqualifying foul against an excluded player shall be recorded as follows:

As an excluded player has no more foul spaces, then an 'F' shall be entered in the column after the last foul:

015	RUSH, S.	25	×	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	F
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

A disqualifying foul against a substitute for his active involvement in the fight shall be recorded as follows:

001	MAYER, F.	5	⊗	P ₂	P ₂	D ₂	F	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	----------------	---	---

A disqualifying foul against an excluded player for his active involvement in the fight shall be recorded as follows:

A disqualifying foul against an accompanying delegation member for his active involvement in the fight shall be charged against the coach and recorded as follows:

Coach	788	LOOR, A.	B ₂ E ₂
Assistant Coach	555	MONTA, E.	

Each disqualification of an accompanying delegation member shall be charged against the coach, recorded as B₂ but shall not count to the three technical fouls for his disqualification.

Note: Technical or disqualifying fouls according to Art. 39 shall not count as team fouls.

FALTAS DESQUALIFICANTES DE INTEGRANTES DO BANCO DA EQUIPE:

Sempre que um integrante do banco da equipe for desqualificado do jogo, por uma ação direta ou por briga (F), e esta falta for registrada pelas Regras Oficiais para o técnico da equipe como uma falta técnica de banco ("B"), a penalidade desta falta será de 2 lances livres seguidos de posse de bola, assim como qualquer outra falta desqualificante.

Na súmula, estas faltas serão registradas como B2.

Isto se aplica a todas as faltas desqualificantes contra integrantes do banco de equipe, nomeados como: substitutos, assistentes técnicos, preparadores físicos, estatísticos, médicos, jogadores excluídos e dirigentes

UNIFORMES – EQUIPES

Regra 4.3.1 – O uniforme dos membros da equipe consistirá de:

- i. Camisas da mesma cor predominante na frente e nas costas;
- ii. Calções da mesma cor predominante na frente e nas costas, mas não necessariamente da mesma cor que as camisetas.
- iii. Todos os jogadores devem colocar suas camisas para dentro dos calções de jogo. Uniformes inteiriços são permitidos
- iv. Camisas por baixo deverão ser da cor predominante do uniforme.
- v. Se as mesmas forem de cores diferentes, não poderão ser visíveis.
- vi. Se as camisas tiverem mangas, elas deverão terminar acima do cotovelo. Camisas de manga comprida não serão permitidas.

4.4.2 Os jogadores não deverão utilizar equipamentos (objetos) que possam lesionar os outros jogadores.

• **Os seguintes equipamentos não são permitidos:**

- Proteção, gesso ou aparelhos para dedo, mão, punho, cotovelo ou antebraço, capacetes feitos de couro, plástico, plástico flexível (macio), metal ou qualquer outra substância dura, mesmo se coberta por acolchoamento macio.
- Objetos que possam cortar ou arranhar (unhas devem estar bem curtas).

- Protetores e acessórios para cabelo e joias. •

Os seguintes equipamentos são permitidos:

- Equipamento de proteção para ombros, antebraços, coxa ou perna, se o material for suficientemente acolchoado.
- Luvas de compressão para braço e perna.
- Protetor de cabeça (Headgear) Ele não deve cobrir inteiramente, nem parcialmente qualquer parte da face (olhos, nariz, lábios, etc.) e não deve ser perigoso para o jogador que o estiver usando e/ou para outros jogadores. O protetor de cabeça não deve ter fecho de abrir/fechar ao redor da face e/ou do pescoço e não deverá ter nenhuma peça que saia de sua superfície ➤ Joelheiras, se elas forem apropriadamente cobertas.
- Protetor para nariz machucado, mesmo se feito de material duro.
- Protetor bucal transparente.
- Óculos, se não causarem risco aos outros jogadores.
- Munhequeiras e tiaras, com uma largura máxima de 10 cm, feitas de material têxtil.
- Esparadrapos (Knesio Tape) para braços, ombros, pernas, etc.
- Tornozeleiras

Todos os jogadores da equipe devem ter todas as suas luvas de compressão para braços e pernas, protetor de cabeça, munhequeiras e tiaras e esparadrapos (knésio tape) de mesma cor sólida.

O item abaixo será exigido em todas as categorias e naipes dos Campeonatos Estaduais e Taça Paraná, organizados pela FPRB e Fases Finais dos Jogos Oficiais do Estado:

- **Meias da mesma cor dominante para todos os jogadores da equipe**

Meias de compressão para as pernas da mesma cor predominante do calção do uniforme e luvas de compressão para os braços da mesma cor predominante da camisa de jogo



Meia de compressão para as pernas diferente da cor predominante do calção do uniforme, mas de COR PRETA



CAMPEONATOS ORGANIZADOS PELA FPRB / FINAIS JOGOS OFICIAIS DO ESTADO

MEIAS DA MESMA COR DOMINANTE PARA TODOS OS JOGADORES DA EQUIPE.





**FEDERAÇÃO
PARANAENSE DE
BASKETBALL**



Rua Engenheiro Rebouças, 825 - Praça Plínio Tourinho
Jardim Botânico - Curitiba - PR - CEP: 80215-120
Tel. (41) 3264-3286 - fprb@fprb.com.br

CAMISAS POR BAIXO DEVERÃO SER DA COR PREDOMINANTE DO UNIFORME.



Todos os jogadores da equipe devem ter todas as suas luvas de compressão para braços e pernas, protetor de cabeça, munhequeiras e tiaras e esparadrapos (knésio tape) de mesma cor sólida.

Dê ciência e registre-se.

DIEGO CHICONATO

Diretor de Arbitragem - FPRB

