



**IWBF**

International Wheelchair  
Basketball Federation

2021

# REGRAS OFICIAIS DE BASQUETEBOL EM CADEIRA DE RODAS

---

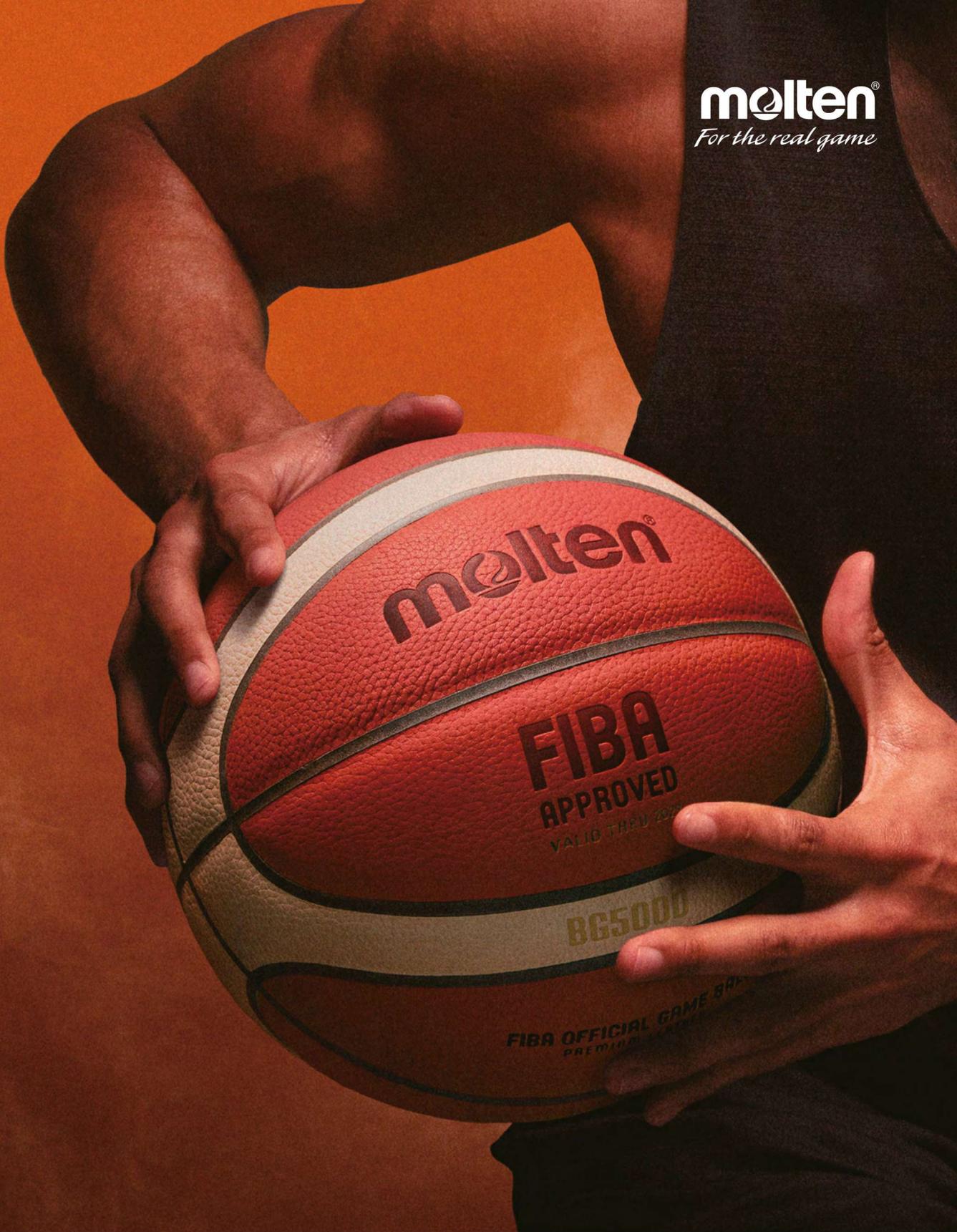
Regras & Equipamento  
de Basquetebol em  
Cadeira de Rodas



**IWBF**

International Wheelchair  
Basketball Federation

**molten**<sup>®</sup>  
*For the real game*



# IWBF OFFICIAL GAME BALL



**BG4500**

[Size7] **B7G4500**

[Size6] **B6G4500**

FIBA Approved  
Premium Composite Leather

[www.molten.co.jp](http://www.molten.co.jp)



# Regras Oficiais de Basquetebol em Cadeira de Rodas 2021

Segundo aprovado pelo  
**Conselho Executivo da IWBF**  
Mies, Suíça, dezembro 2020

Em vigor a partir de 1 de janeiro de 2021

**ESTE LIVRO DE REGRAS É PUBLICADO PELA**  
**FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE BASQUETEBOL EM CADEIRA**  
**DE RODAS (INTERNATIONAL WHEELCHAIR BASKETBALL**  
**FEDERATION – IWBF)**  
(Fundada em 1973)

© Copyright: IWBF  
Editado por: IWBF  
Versão: **2021 Ver#1PT (Ver#2ENG)**

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta publicação pode ser reproduzida, guardada em arquivo ou transmitida por nenhum meio, eletrónico ou mecânico, fotocópia, gravação ou outro, sem a prévia autorização do editor.

**Morada:**

International Wheelchair Basketball Federation  
Route Suisse 5 – P.O. Box 29  
1295 Mies, Suíça  
Tel.: +41 22 545 00 00  
Fax: +41 22 545 00 99  
E-mail: [info@iwbf.org](mailto:info@iwbf.org)  
Website: <http://www.iwbf.org>

**IWBF Technical Commission**

<b>Chairman</b>	Cristian Roja, Itália
<b>Secretary</b>	Matt Wells, Austrália
<b>Members</b>	Adolfo Damian Berdun, Argentina Tonia Gomez-Ruf, Espanha Edwin Wallaart, Países Baixos Jon Burford, EUA
<b>Sub-Committee</b>	Ricardo Moreno, Espanha Haj Bhanian, Grã-Bretanha José Cardoso, Portugal
<b>Ex-officio Members</b>	Ulf Mehrens, Presidente da IWBF Norbert Kucera, Secretário-Geral da IWBF

## Índice

<b>REGRA UM – O JOGO</b> .....	<b>8</b>
Art. 1. Definições .....	8
<b>REGRA DOIS – CAMPO DE JOGO E EQUIPAMENTO</b> .....	<b>9</b>
Art. 2. Campo de jogo.....	9
Art. 3. Equipamento .....	15
<b>REGRA TRÊS - EQUIPAS</b> .....	<b>18</b>
Art. 4. Equipas.....	18
Art. 5. Jogadores: Lesão e assistência .....	21
Art. 6. Capitão: Deveres e poderes.....	21
Art. 7. Treinador principal e primeiro treinador-adjunto: Deveres e poderes .....	22
<b>REGRA QUATRO – REGULAMENTO DE JOGO</b> .....	<b>24</b>
Art. 8. Tempo de jogo, resultado empatado e prolongamento .....	24
Art. 9. Início e fim de um quarto, de prolongamento ou do jogo .....	25
Art. 10. Estatuto da bola.....	25
Art. 11. Posição de um jogador e de um árbitro .....	26
Art. 12. Bola ao ar e posse alternada .....	26
Art. 13. Como jogar a bola.....	29
Art. 14. Posse de bola .....	29
Art. 15. Jogador em ato de lançamento .....	30
Art. 16. Cesto: Quando é convertido e o seu valor .....	31
Art. 17. Reposição de bola fora de campo .....	32
Art. 18. Desconto de tempo .....	34
Art. 19. Substituição .....	36
Art. 20. Jogo perdido por falta de comparência.....	38
Art. 21. Jogo perdido por exclusão.....	39
<b>REGRA CINCO - VIOLAÇÕES</b> .....	<b>40</b>
Art. 22. Violações.....	40
Art. 23. Jogador e bola fora de campo .....	40
Art. 24. Drible.....	41
Art. 25. Regra dos apoios (Três impulsos) .....	41
Art. 26. 3 segundos.....	42
Art. 27. Jogador estreitamente marcado .....	42
Art. 28. 8 segundos.....	42
Art. 29. 24 segundos.....	43
Art. 30. Regresso da bola à zona de defesa.....	46
Art. 31. Levantar-se da cadeira de rodas ( <i>Lifting</i> ) .....	47
<b>REGRA SEIS - FALTAS</b> .....	<b>49</b>
Art. 32. Faltas.....	49
Art. 33. Contato: Princípios gerais .....	49
Art. 34. Falta pessoal .....	56

Art. 35. Falta dupla .....	56
Art. 36. Falta técnica .....	57
Art. 37. Falta antidesportiva .....	60
Art. 38. Falta desqualificante .....	61
Art. 39. Luta .....	64
<b>REGRA SETE – DISPOSIÇÕES GERAIS.....</b>	<b>66</b>
Art. 40. 5 faltas de jogador .....	66
Art. 41. Faltas de equipa: Penalidade .....	66
Art. 42. Situações especiais .....	66
Art. 43. Lances livres .....	67
Art. 44. Erros corrigíveis .....	70
<b>REGRA OITO – ÁRBITROS, OFICIAIS DE MESA E COMISSÁRIO: DEVERES E PODERES.....</b>	<b>73</b>
Art. 45. <b>Árbitros, oficiais de mesa e comissário</b> .....	73
Art. 46. Árbitro principal: Deveres e poderes .....	73
Art. 47. <b>Árbitros</b> : Deveres e poderes .....	74
Art. 48. Marcador e marcador auxiliar: Deveres .....	76
Art. 49. Cronometrista: Deveres .....	77
Art. 50. Operador de aparelho de 14/24 segundos: Deveres .....	78
<b>REGRA NOVE – SISTEMA DE CLASSIFICAÇÃO DE JOGADORES.....</b>	<b>81</b>
Art. 51. Sistema de Classificação de Jogadores por Pontos .....	81
<b>A. SINAIS DOS ÁRBITROS.....</b>	<b>82</b>
<b>B. O BOLETIM DE JOGO .....</b>	<b>92</b>
<b>C. PROCEDIMENTO EM CASO DE PROTESTO .....</b>	<b>103</b>
<b>D. CLASSIFICAÇÃO DAS EQUIPAS .....</b>	<b>105</b>
<b>E. DESCONTO DE TEMPO PARA OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO SOCIAL .....</b>	<b>115</b>
<b>F. <b>INSTANT REPLAY SYSTEM</b>.....</b>	<b>116</b>

## Tabela de Figuras

Figura 1 – Medidas do Campo de Jogo .....	11
Figura 2 – Área restritiva.....	13
Figura 3 – Área de cestos de campo de 2 e 3 pontos .....	13
Figura 4 – Mesa dos oficiais e cadeiras dos substitutos .....	14
Figura 5 – Dimensões da Cadeira de Rodas .....	17
Figura 6 – Cilindro da Cadeira de Rodas .....	49
Figura 7 – Posições dos jogadores durante os lances livres .....	69
Figura 8 – Sinais dos árbitros .....	91
Figura 9 – Boletim de jogo (modelo IWBF) .....	92
Figura 10 – Cabeçalho do boletim de jogo .....	93
Figura 11 – Equipas no boletim de jogo (antes do jogo) .....	94
Figura 12 – Equipas no boletim de jogo (após o jogo) .....	95
Figura 13 – Marcha do processo.....	101
Figura 14 – Fecho do boletim de jogo .....	102
Figura 15 – Parte inferior do boletim de jogo .....	103

Ao longo destas Regras Oficiais de Basquetebol, todas as referências relativas a um jogador, treinador, árbitro, etc. no género masculino também se aplicam ao género feminino. Esta designação foi escolhida unicamente pelo aspeto prático.

## REGRA UM – O JOGO

### Art. 1. Definições

#### 1.1. O jogo de Basquetebol em Cadeira de Rodas

O Basquetebol em Cadeira de Rodas é jogado por 2 equipas de 5 jogadores cada. O objetivo de cada equipa é converter pontos no cesto do adversário e evitar que a outra equipa converta pontos.

O jogo é controlado pelos árbitros, oficiais de mesa e um comissário, se presente.

#### 1.2. O cesto: próprio/Adversário

O cesto que é atacado por uma equipa é o cesto do adversário e o cesto que é defendido por uma equipa é o seu próprio cesto.

#### 1.3. Vencedor do jogo

A equipa que converta o maior número de pontos de jogo no final do tempo de jogo será a vencedora.

## REGRA DOIS – CAMPO DE JOGO E EQUIPAMENTO

### Art. 2. Campo de jogo

#### 2.1. Campo de jogo

O campo de jogo deve ter uma superfície plana, dura e livre de obstáculos (Figura 1), com as dimensões de 28 m de comprimento por 15 m de largura, medidas do bordo interior das linhas limite.

#### 2.2. Zona de defesa

A zona de defesa de uma equipa consiste no seu próprio cesto, a parte interior da tabela e a parte do campo de jogo delimitada pela linha final atrás do seu próprio cesto, as linhas laterais e a linha central.

#### 2.3. Zona de ataque

A zona de ataque de uma equipa consiste no cesto da equipa adversária, a parte interior da tabela e a parte do campo de jogo delimitada pela linha final atrás do cesto adversário, as linhas laterais e o bordo interior da linha central mais próximo do cesto adversário.

#### 2.4. Linhas

Todas as linhas devem ser da mesma cor e marcadas a branco ou outra em contraste, com 5 cm de largura e perfeitamente visíveis.

##### 2.4.1. Linhas limite

O campo de jogo deve ser delimitado por linhas limite, que consistem em linhas finais e laterais. Estas linhas não fazem parte do campo de jogo.

Qualquer obstáculo, incluindo treinador principal, primeiro treinador-adjunto, substitutos, jogadores excluídos e acompanhantes de equipa sentados nos bancos de equipa, deve estar situado a pelo menos 2 metros do campo de jogo

##### 2.4.2. Linha central, círculo central e semicírculos de lance livre

A linha central deve ser marcada paralelamente às linhas finais e a partir dos pontos intermédios das linhas laterais, prolongando-se 0,15 m para além de cada linha lateral. A linha central faz parte da zona de defesa.

O círculo central deverá ser marcado no centro do campo de jogo com um raio de 1,80 m medido do bordo exterior da circunferência.

Os semicírculos de lance livre devem ser marcados no campo de jogo com um raio de 1,80 m medido do bordo exterior da circunferência e com os seus centros nos pontos intermédios das linhas de lance livre (Figura 2).

### 2.4.3. Linhas de lance livre, áreas restritivas e posições para ressalto em lance livre

A linha de lance livre deve ser marcada paralelamente a cada linha final. Deve ter o seu bordo exterior a 5,80 m do bordo interior da linha final e um comprimento de 3,60 m. O seu ponto intermédio deve situar-se na linha imaginária que liga os pontos intermédios das 2 linhas finais.

As áreas restritivas devem ser áreas retangulares marcadas no campo de jogo, limitadas pelas linhas finais, pelas linhas de lance livre prolongadas e pelas linhas que, tendo origem nas linhas finais, têm os seus limites exteriores a 2,45 m dos pontos intermédios das linhas finais e terminando nos bordos exteriores dos prolongamentos das linhas de lance livre. Estas linhas, excluindo as linhas finais, fazem parte da área restritiva.

As posições para ressalto após lances livres ao longo da área restritiva, destinadas aos jogadores, devem ser marcadas de acordo com a Figura 2.

### 2.4.4. Área de cesto de campo de 3 pontos

A área de cesto de campo de 3 pontos (Figura 1 e 3) compreende toda a área do campo de jogo, exceto a área próxima do cesto do adversário, limitada por e incluindo:

- As 2 linhas paralelas que se prolongam da e perpendicularmente à linha final, com o bordo exterior situado a 0,90 m do bordo interior das linhas laterais.
- Um arco de 6,75 m de raio, medido do ponto exato no solo, abaixo do centro do cesto adversário ao bordo exterior do arco. A distância deste ponto no solo até ao bordo interior do ponto intermédio da linha finais é de 1,575 m. O arco é ligado às linhas paralelas.

A linha de 3 pontos não faz parte da área de cesto de campo de 3 pontos.

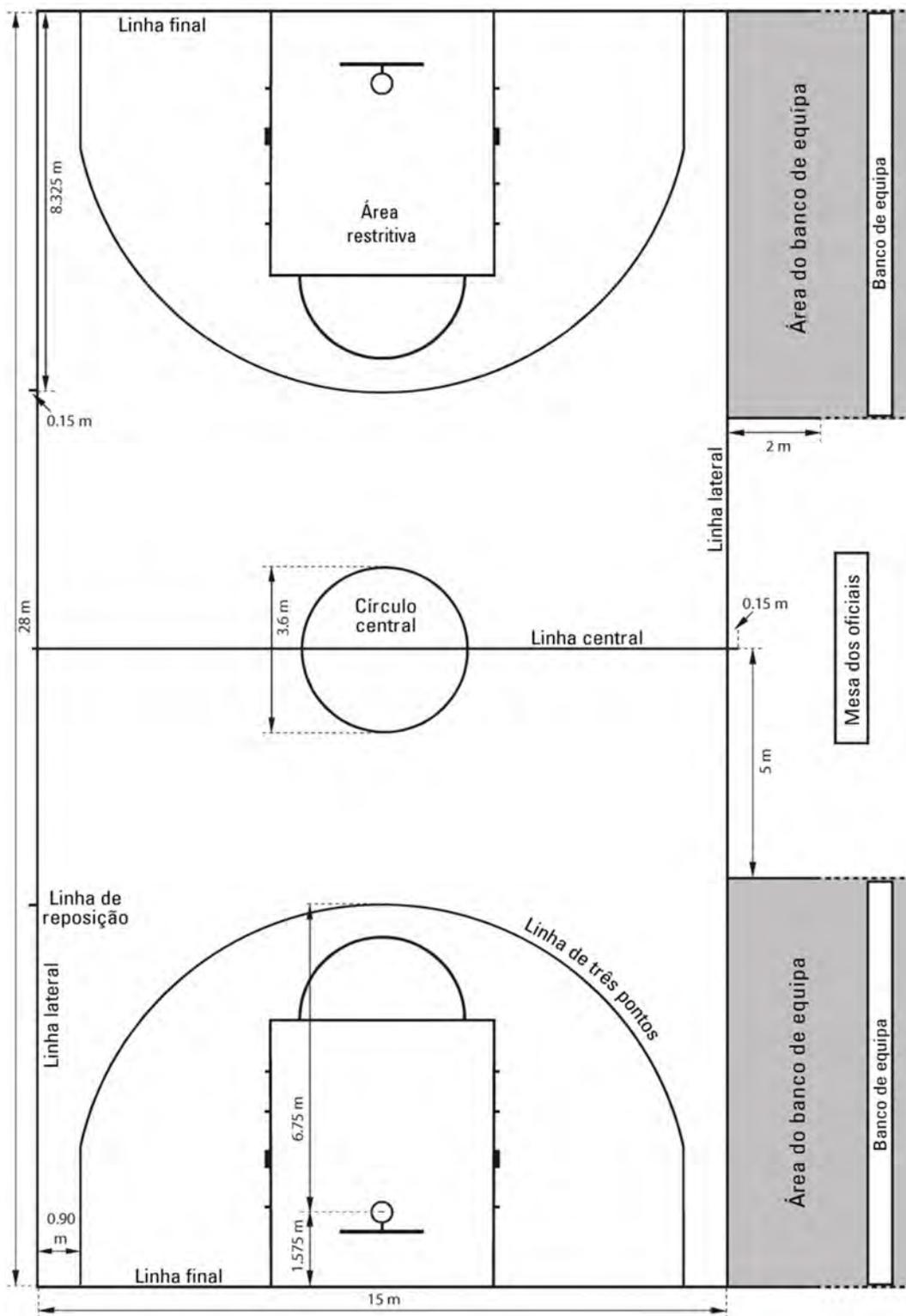


Figura 1 – Medidas do Campo de Jogo

#### 2.4.5. Áreas dos bancos das equipas

As áreas dos bancos das equipas devem ser marcadas fora do campo de jogo, limitadas por 2 linhas, conforme indicado na Figura 1.

Em cada área de banco de equipa devem estar disponíveis 16 lugares para o treinador, treinadores-adjuntos, substitutos, jogadores excluídos e acompanhantes de equipa. Todos os jogadores utilizarão as suas cadeiras de rodas na zona do banco. Quaisquer outras pessoas devem permanecer pelo menos 2 m atrás do banco da equipa.

#### 2.4.6. Linha de reposição de bola

As 2 linhas de 0,15 m de comprimento devem ser marcadas fora do campo de jogo na linha lateral oposta à mesa dos oficiais, com o seu bordo exterior situado a 8,325 m do bordo interior da linha final mais próxima.

#### 2.4.7. Áreas de semicírculo de não carga

As 2 linhas de semicírculo de não carga são marcadas no campo de jogo limitadas por:

- Um semicírculo com 1,25 m de raio, medido do ponto no solo abaixo do centro exato do cesto ao bordo interior do semicírculo. O semicírculo está ligado:
- Às 2 linhas paralelas, perpendiculares à linha final, com o bordo interior a 1,25 m do ponto no solo abaixo do centro exato do cesto, com 0,375 m de comprimento e terminando a 1,20 m do bordo interior da linha final.

As áreas de semicírculo de não carga completam-se com linhas imaginárias que se ligam aos limites das linhas paralelas, diretamente abaixo dos bordos anteriores das tabelas.

As linhas dos semicírculos de não carga fazem parte das áreas de não carga.

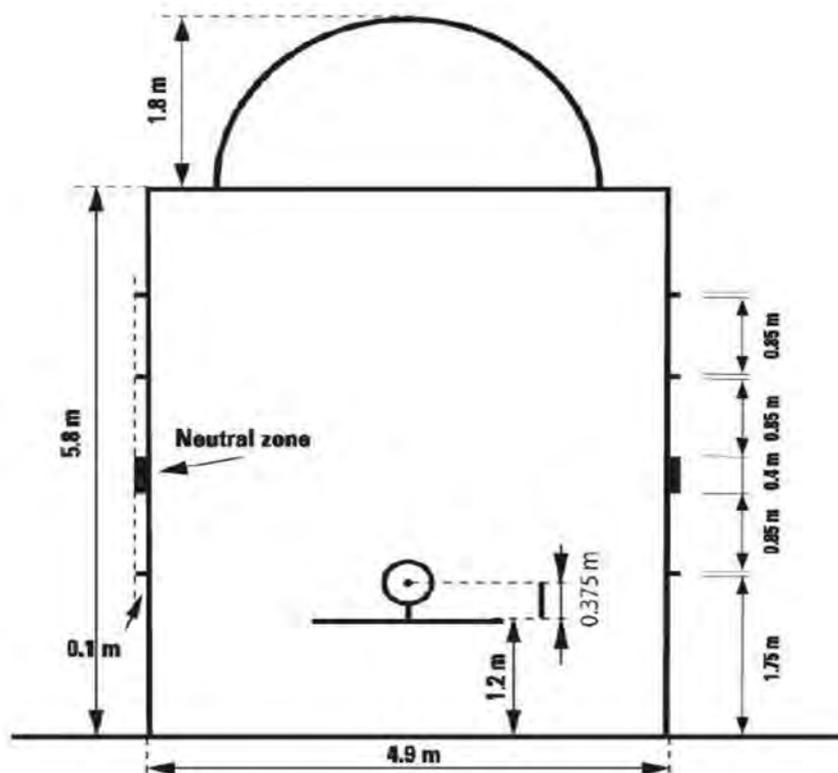


Figura 2 – Área restritiva

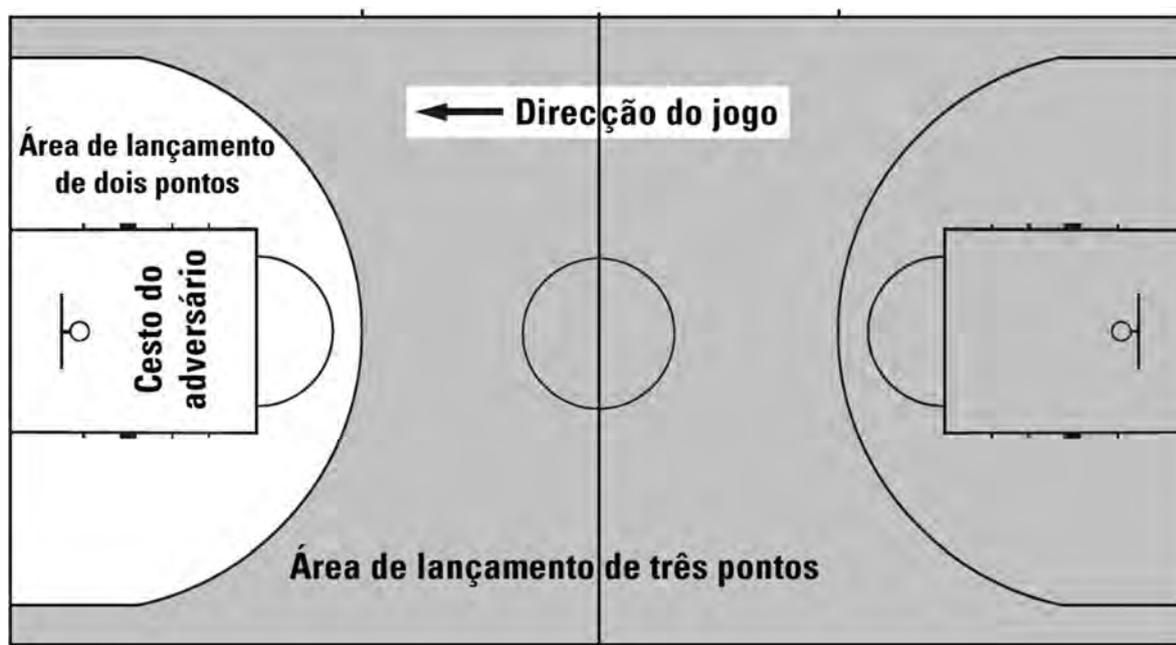


Figura 3 – Área de cestos de campo de 2 e 3 pontos

2.5. Posição da mesa dos oficiais e cadeiras dos substitutos (Figura 4)

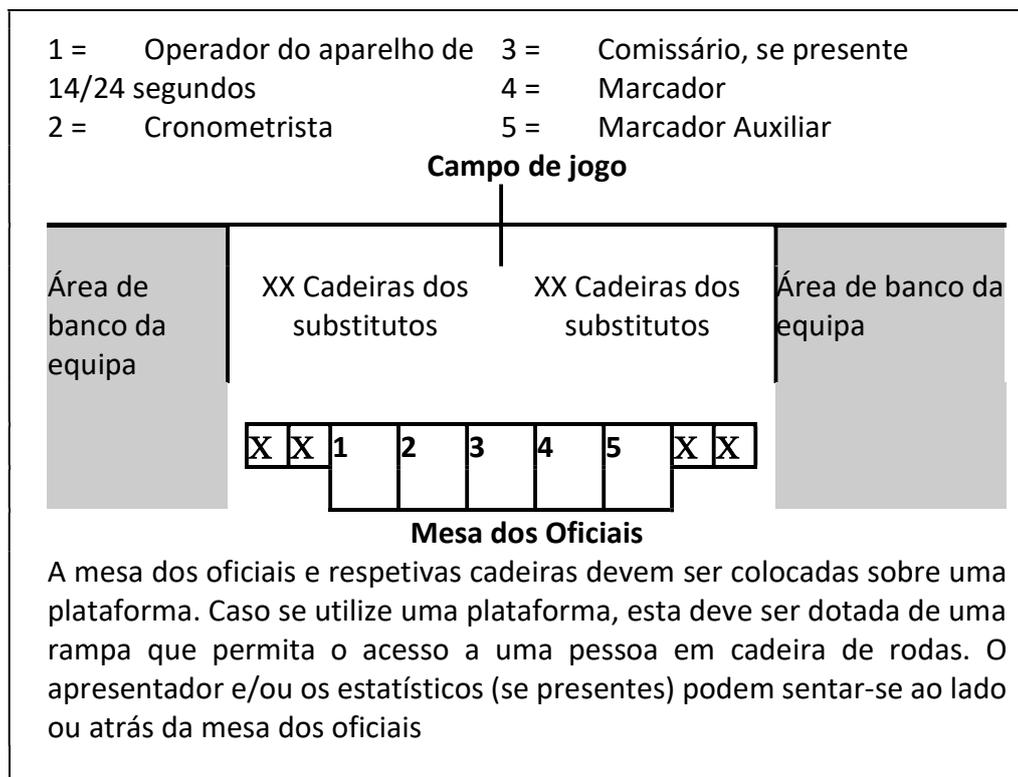


Figura 4 – Mesa dos oficiais e cadeiras dos substitutos

## Art. 3. Equipamento

Será necessário o seguinte equipamento:

- Tabelas e respetivos suportes, consistindo em:
  - Tabelas propriamente ditas
  - Cestos, compreendendo aros (com molas de compensação) e redes
  - Estrutura de suporte, incluindo proteções.
- Bolas de basquetebol
- Cronómetro de jogo
- Quadro de marcação
- Aparelho de 14/24 segundos
- Cronómetro ou dispositivo adequado (visível e que não seja o cronómetro de jogo) para cronometrar os descontos de tempo
- 2 sinais sonoros fortes, separados e inconfundivelmente distintos, um para cada:
  - Operador de 14/24 segundos
  - Cronometrista
- Boletim de jogo
- Placas indicativas de faltas de jogadores
- Sinais indicativos de faltas de equipas
- Seta de posse de bola alternada
- Piso de jogo
- Campo de jogo
- Iluminação adequada

Para uma descrição mais detalhada do equipamento de basquetebol, consultar o Anexo sobre Equipamento de Basquetebol em Cadeira de Rodas

### 3.1. Cadeiras de Rodas

3.1.1. Deve-se prestar uma especial atenção à cadeira de rodas, uma vez que é considerada parte do jogador. Uma contravenção às regras que se seguem resultará na interdição do uso da cadeira de rodas no jogo.

3.1.2. Uma barra protetora horizontal na zona frontal/lateral da cadeira de rodas deve situar-se a 11 cm do solo no seu extremo dianteiro e ao longo de todo o seu comprimento. Esta barra pode ser direita, angular ou curva entre os dois rodízios dianteiros. Quando o ângulo é formado por duas ou mais barras retas interligadas, o ângulo externo destas barras não pode ser superior a 200º graus. Cadeiras de rodas com o apoio para os pés situado atrás de um rodízio dianteiro único deve dispor de uma barra protetora horizontal, em frente ao rodízio, que se estende até às rodas traseiras.

A medição deve ser realizada quando o(s) rodízio(s) dianteiro(s) está(ão) em posição de avanço para a frente.

Quando não há uma barra protetora horizontal, o apoio para os pés deve situar-se a 11 cm do solo no seu extremo dianteiro e ao longo de todo o seu comprimento. Quando há uma barra protetora horizontal, o apoio para os pés pode ter qualquer altura desde que não toque no solo.

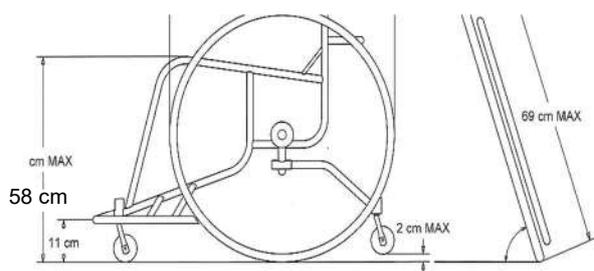
- 3.1.3. A parte inferior dos apoios para os pés deve ser concebida de forma a não provocar danos no piso de jogo. Por motivos de segurança é permitida a utilização de uma barra protetora por baixo do apoio dos pés, e de um ou mais rodízios anti-queda colocados(s) na parte posterior da cadeira.
- 3.1.4. É permitida a instalação de 1 ou 2 dispositivos anti-queda, que utilizem não mais de 2 pequenos rodízios montados no quadro ou no eixo traseiro e localizados na zona traseira da cadeira de rodas, rodízios estes que podem estar frequentemente ou continuamente em contato com o solo. A largura entre os rodízios está limitada pela distância entre a parte interior das rodas. Quando o jogador estiver sentado na cadeira de rodas e na sua posição de avanço para a frente, a distância máxima permitida entre a parte inferior do(s) rodízio(s) e o piso de jogo é de 2 cm. O(s) rodízio(s) anti-queda não pode(m) ultrapassar o plano vertical que toca os extremos posteriores das rodas. Este alinhamento deve ser avaliado com a cadeira de rodas na sua posição de avanço para a frente.
- Nota:** No âmbito deste parágrafo, os rodízios anti-queda não são rodas.
- 3.1.5. A altura máxima do solo ao topo da almofada do assento, caso seja utilizada, ou o topo da plataforma do assento, quando não se utilizada uma almofada, não pode exceder:
- 63 cm para jogadores 1.0 – 3.0
  - 58 cm para jogadores 3.5 – 4.5
- A medição deve ser realizada quando o(s) rodízio(s) dianteiro(s) está(ão) em posição de avanço para a frente e o jogador deve estar fora da cadeira.
- 3.1.6. A cadeira de rodas deve ter 3 ou 4 rodas – isto é, 2 rodas grandes à retaguarda e 1 ou 2 rodas pequenas na dianteira da cadeira. As rodas grandes, incluindo os pneus, devem ter um diâmetro máximo de 69 cm.
- Os cubos das rodas devem ter um formato redondo sem pontas agudas, arestas ou protuberâncias.**
- No caso das cadeiras com 3 rodas, a roda pequena (ou rodízio) deve estar posicionada ao centro e dentro da barra horizontal dianteira da cadeira de rodas. Uma segunda roda pequena (ou rodízio) pode ser acrescentada à pequena roda dianteira existente na cadeira de rodas. Iluminação que reflita ou pisque não é permitida nas rodas, na cadeira ou nos rodízios.
- 3.1.7. Deve existir um aro de mão em cada roda.
- 3.1.8. Nenhum mecanismo de direção, travões ou engrenagens são permitidos na cadeira de rodas.
- 3.1.9. Não são permitidos quaisquer pneus ou rodízios que marquem o solo. Exceções podem ser consideradas caso se demonstre que as marcas são facilmente removidas.
- 3.1.10. Os apoios para os braços e outros suportes para o tronco que estejam presos à cadeira de todas não pode projetar-se além da linha das pernas ou tronco do jogador sentado na sua posição natural.

- 3.1.11. O acolchoamento da barra horizontal situada na parte posterior do encosto do assento da cadeira de rodas deve ter uma espessura mínima de 1,5 cm (15mm). Deve ser suficientemente flexível para permitir uma deformação máxima de um terço da sua espessura original e dispor de um fator mínimo de deformação de cinquenta por cento (50%). Isto significa que quando uma força é repentinamente aplicada ao acolchoamento, a deformação não pode exceder 50% da sua espessura original. O acolchoamento é necessário para prevenir lesões aos outros jogadores.

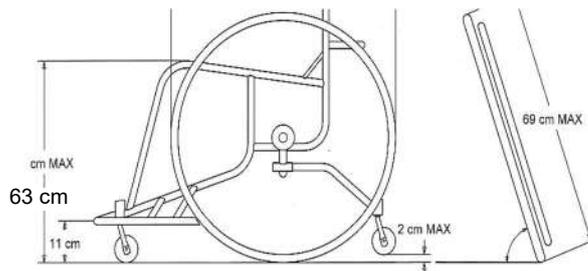
Nota 1: Durante o jogo, é possível que ocorra um problema com a cadeira de rodas que impeça que a mesma permaneça funcional ou se torne insegura. O árbitro interromperá o jogo em momento oportuno para permitir à equipa que proceda à sua reparação. **Se a reparação não puder ser concluída em 50 segundos ou menos desde a interrupção do jogo, o jogador deve ser substituído.**

Nota 2: É possível que um jogador caia da cadeira de rodas sem sofrer uma falta. O árbitro deve prestar uma cuidada atenção à necessidade de salvaguardar o jogador ao determinar o momento adequado para interromper o jogo.

**Para jogadores 3.5 – 4.5**



**Para jogadores 1.0 – 3.0**



**Em todos os casos a altura é medida a partir do solo até ao ponto mais alto do assento incluindo a almofada, se for utilizada.**

**Figura 5 – Dimensões da Cadeira de Rodas**

## REGRA TRÊS - EQUIPAS

### Art. 4. Equipas

#### 4.1. Definição

- 4.1.1. Um elemento da equipa está qualificado para jogar quando foi autorizado a jogar por uma equipa de acordo com os regulamentos, incluindo regulamentos relativos a escalões etários, da entidade reguladora da competição.
- 4.1.2. Um elemento da equipa está autorizado a jogar quando está inscrito no boletim de jogo antes do início do jogo e enquanto não tenha sido desqualificado ou cometido 5 faltas.
- 4.1.3. Durante o tempo de jogo, um elemento da equipa é:
- Um jogador, quando está no campo de jogo e está autorizado a jogar.
  - Um substituto, quando não está no campo de jogo, mas está autorizado a jogar.
  - Um jogador excluído, quando cometeu 5 faltas e já não está mais autorizado a jogar.
- 4.1.4. Durante um intervalo de jogo, todos os elementos da equipa autorizados a jogar são considerados jogadores.

#### 4.2. Regra

- 4.2.1. Cada equipa é constituída por:
- Um máximo de 12 elementos da equipa autorizados a jogar, incluindo o capitão.
  - Um treinador e, caso a equipa o entenda, um treinador-adjunto.
  - Um máximo de 7 acompanhantes de equipa, os quais podem sentar-se no banco da equipa e com responsabilidades específicas, por exemplo diretor, médico, fisioterapeuta, estatístico, tradutor, etc.
- 4.2.2. Durante o tempo de jogo devem estar em campo 5 elementos de cada equipa e podem ser substituídos.
- 4.2.3. Um substituto torna-se jogador e um jogador torna-se substituto quando:
- O árbitro indica ao substituto que entre no campo de jogo.
  - Durante um desconto de tempo ou num intervalo de jogo, o substituto solicita a substituição ao **cronometrista**.

### 4.3. Equipamentos

4.3.1. O equipamento de todos os elementos de equipa é constituído por:

- Camisolas da mesma cor dominante, frente e costas. Todos os jogadores devem pôr as camisolas dentro dos calções. Os equipamentos de uma só peça são permitidos.
- “T-shirts”, independentemente do tipo, podem ser utilizadas por baixo das camisolas. Devem ser da mesma cor dominante que a camisola.
- Calças de fato de treino ou calções da mesma cor dominante, frente e costas, mas não necessariamente da mesma cor das camisolas.

4.3.2. Cada elemento da equipa deve vestir uma camisola numerada à frente e nas costas, com números lisos e de cor que contraste com a da camisola.

Os números devem ser claramente visíveis e:

- Os das costas deverão ter, pelo menos, 20 cm de altura.
- Os da frente deverão ter, pelo menos, 10 cm de altura.
- Os números deverão ter, pelo menos, 2 cm de largura.
- As equipas apenas poderão utilizar números 0 e 00 e de 1 a 99.
- Jogadores da mesma equipa não podem utilizar um mesmo número.
- Qualquer publicidade ou logótipo deve situar-se, pelo menos, 5 cm afastado dos números.

4.3.3. As equipas devem ter, pelo menos, 2 conjuntos de camisolas e:

- A equipa mencionada em primeiro lugar no calendário (equipa visitada) deve utilizar camisolas de cor clara (de preferência branca).
- A equipa mencionada em segundo lugar no calendário (equipa visitante) deve utilizar camisolas de cor escura.
- No entanto, em caso de mútuo acordo, as 2 equipas podem trocar as cores das camisolas.

4.3.4. Jogar com os pés descalços não é permitido.

### 4.4. Outro equipamento

4.4.1. Todo o equipamento utilizado pelos jogadores deve ser adequado ao jogo. Qualquer equipamento concebido para aumentar a altura ou alcance de um jogador ou que de qualquer outra forma lhe conceda uma vantagem desleal, não é permitido.

4.4.2. Os jogadores não podem utilizar equipamento (objetos) que possam causar lesões aos outros jogadores.

- Os seguintes equipamentos **não são** permitidos:
  - Proteções para dedos, mãos, pulsos, cotovelos ou antebraços, proteções para cabeça, ligaduras ou braçadeiras, em couro, plástico, plástico maleável, metal ou outro material duro, mesmo que cobertas por enchimento macio.
  - Objetos que causem cortes ou abrasões (as unhas devem estar cortadas rentes)
  - Acessórios para o cabelo e joias.

- Os seguintes equipamentos **são** permitidos:
  - **Proteções para ombros, parte superior dos braços, coxas e canelas, se suficientemente almofadado.**
  - Mangas de compressão para os braços e pernas.
  - Peças de vestuário ou acessórios a usar na cabeça. A peça ou acessório não pode cobrir total ou parcialmente qualquer parte da cara (olhos, nariz, lábios, etc.) e não pode ser perigoso para o jogador que o usa, bem como para os restantes jogadores. Não pode ter elementos de abertura ou fecho à volta da face e/ou pescoço e não pode ter quaisquer partes que sobressaiam da sua superfície.
  - **Joelheiras.**
  - Protetor para o nariz lesionado, mesmo que feito em material duro.
  - Protetor para a boca, desde que seja transparente e incolor.
  - Óculos, desde que não coloquem em risco os demais jogadores.
  - Fitas para o pulso e cabeça, com uma largura máxima de 10 cm, feitas em tecido.
  - Fitas de proteção nos braços, ombros, pernas, etc.
  - Proteções de tornozelo.

Todos os jogadores da mesma equipa devem utilizar todas as suas mangas de compressão para braços e pernas, fitas para pulso e cabeça e ligaduras da mesma cor sólida.

- 4.4.3. Durante o jogo um jogador pode usar sapatos de qualquer combinação de cores, mas os sapatos esquerdo e direito devem corresponder. Cores que piscam, material fluorescente ou outros adornos não são permitidos
- 4.4.4. Durante o jogo, o jogador não pode apresentar nenhum nome, marca, logótipo ou outra identificação comercial, promocional ou de beneficência, incluindo, mas não limitado a, no seu corpo, cabelo ou de outro modo.
- 4.4.5. Qualquer outro equipamento não mencionado especificamente neste artigo deve ser aprovado pela Comissão Técnica da IWBF.

## Art. 5. Jogadores: Lesão e assistência

- 5.1. Em caso de lesão de jogador(es), os árbitros podem parar o jogo
- 5.2. Se a bola estiver viva quando ocorre a lesão, o árbitro não deve apitar até que a equipa que detém a posse de bola realize um lançamento para cesto de campo, perca a posse de bola, detenha a bola sem a jogar ou que a bola fique morta. Se for necessário salvaguardar o jogador lesionado, os árbitros podem interromper o jogo de imediato.
- 5.3. Se o jogador lesionado não puder continuar a jogar de imediato (em aproximadamente 15 segundos) ou se receber tratamento ou se um jogador receber qualquer assistência do treinador principal, treinadores adjuntos, elementos da equipa e/ou acompanhantes da sua equipa deve ser substituído, a não ser que equipa fique reduzida a menos de 5 jogadores no campo de jogo.
- 5.4. O treinador principal, treinadores adjuntos, substitutos, jogadores excluídos e acompanhantes de equipa podem entrar no campo de jogo apenas com a permissão de um árbitro, para assistir um jogador lesionado antes de ser substituído.
- 5.5. Um médico pode entrar no campo de jogo, mesmo sem a permissão do árbitro se, no seu entender, o jogador lesionado requiere tratamento médico imediato.
- 5.6. Durante o jogo, qualquer jogador que sangre ou apresente uma ferida aberta deve ser substituído. O jogador só pode regressar ao campo de jogo após deixar de sangrar e a área afetada ou ferida aberta esteja completa e devidamente coberta.
- 5.7. Se o jogador lesionado ou qualquer jogador que sangre ou tenha uma ferida aberta, recuperar durante um desconto de tempo solicitado por qualquer uma das equipas, antes do sinal do cronometrista para a substituição, esse jogador pode continuar a jogar.
- 5.8. Jogadores que tenham sido indicados pelo treinador principal para o cinco inicial ou que recebam tratamento entre lances livres, podem ser substituídos em caso de lesão. Neste caso, os adversários também podem substituir o mesmo número de jogadores, se assim o entenderem.

## Art. 6. Capitão: Deveres e poderes

- 6.1. O capitão (CAP) é o jogador designado pelo seu treinador principal para representar a sua equipa no campo de jogo. Durante o jogo pode comunicar com os árbitros, de forma cortês, para obter informação, mas apenas quando a bola está morta e o cronómetro de jogo parado.
- 6.2. O capitão deve informar o árbitro principal até 15 minutos (\* ) depois do final do jogo se a sua equipa pretende protestar o resultado do jogo e assinar o boletim de jogo no espaço designado por 'assinatura do Capitão em caso de protesto.

## **Art. 7. Treinador principal e primeiro treinador-adjunto: Deveres e poderes**

- 7.1. Pelo menos 40 minutos antes da hora marcada para o início do jogo, cada treinador principal ou seu representante deve entregar ao marcador uma lista com os nomes e números correspondentes dos elementos da equipa qualificados para jogar, bem como o nome do capitão da equipa, do treinador principal e do primeiro treinador-adjunto. Todos os elementos da equipa cujos nomes são registados no boletim de jogo estão autorizados a jogar, mesmo que cheguem após o início do jogo.
- 7.2. Pelo menos 10 minutos antes da hora marcada para o início do jogo, cada treinador principal deve confirmar o seu acordo relativamente aos nomes e números correspondentes dos elementos da equipa e os nomes do treinador principal e do primeiro treinador-adjunto, assinando o boletim de jogo. Simultaneamente, ele deve indicar os 5 jogadores que irão iniciar o jogo. O treinador principal da equipa 'A' deve ser o primeiro a providenciar esta informação.
- 7.3. Os treinadores principais, treinadores-adjuntos, substitutos, jogadores excluídos e acompanhantes de equipa são as únicas pessoas autorizadas a sentarem-se no banco da equipa e permanecerem na respetiva área. Durante o tempo de jogo, todos os substitutos, jogadores excluídos e acompanhantes de equipa devem permanecer sentados.
- 7.4. O treinador principal ou o primeiro treinador-adjunto podem dirigir-se à mesa dos oficiais durante o jogo para obter informações estatísticas, mas apenas quando a bola está morta e o cronómetro de jogo parado.
- 7.5. Durante o jogo, o treinador principal pode dirigir-se aos árbitros, de forma cortês, para obter informação, apenas quando a bola está morta e o cronómetro de jogo parado.
- 7.6. Tanto ao treinador principal como ao primeiro treinador-adjunto, mas apenas a um deles em qualquer momento, é permitido permanecer de pé durante o jogo. Ambos podem dirigir-se verbalmente aos seus jogadores durante o jogo, desde que permaneçam dentro da área do banco da equipa. O primeiro treinador-adjunto não deverá comunicar com os árbitros.
- 7.7. Caso a equipa disponha de um primeiro treinador-adjunto, o seu nome deve ser registado no boletim de jogo antes do seu início (a sua assinatura não é necessária). O primeiro treinador-adjunto assumirá todos os deveres e poderes do treinador principal caso este esteja, por qualquer razão, impossibilitado de continuar.
- 7.8. Se o capitão abandona o terreno de jogo, o treinador principal deve informar o árbitro do número do jogador que deverá atuar como capitão no campo de jogo.



- 7.9. O capitão atuará como treinador-jogador se não há treinador principal, se o treinador principal não puder continuar em funções e não há primeiro treinador-adjunto registado no boletim de jogo (ou se mais tarde fica impedido de continuar). Se o capitão tiver de abandonar o campo de jogo, pode continuar a atuar como treinador principal. Caso tenha abandonado o jogo após uma falta desqualificante ou está incapaz de atuar como treinador principal devido a lesão, o seu substituto enquanto capitão pode substituí-lo como treinador principal.
- 7.10. O treinador **principal** deverá designar o executante de lances livres da sua equipa, em todos os casos em que este não é determinado pelas regras.



## REGRA QUATRO – REGULAMENTO DE JOGO

### Art. 8. Tempo de jogo, resultado empatado e prolongamento

- 8.1. O jogo consiste em 4 quartos de 10 minutos cada.
- 8.2. Deverá existir um intervalo de jogo de 20 minutos antes da hora marcada para o seu início.
- 8.3. Deverão existir intervalos de jogo de 2 minutos entre o primeiro e o segundo quartos (primeira parte), entre o terceiro e o quarto quartos (segunda parte) e antes de cada prolongamento.
- 8.4. Deverá existir um intervalo de jogo de 15 minutos entre a primeira e a segunda parte.
- 8.5. Um intervalo de jogo começa:
  - 20 minutos antes da hora marcada para o início do jogo.
  - Quando soa o sinal do cronómetro de jogo para o fim de um quarto ou prolongamentos.
- 8.6. Um intervalo de jogo termina:
  - No início do primeiro quarto, quando a bola deixa a(s) mão(s) do árbitro principal no lançamento de bola ao ar.
  - No início de todos os outros quartos e prolongamentos, quando a bola está à disposição do jogador que fará a sua reposição de fora do campo.
- 8.7. Se o resultado estiver empatado no fim do quarto quarto, o jogo deve continuar por tantos prolongamentos de 5 minutos cada um, quantos os necessários para anular o empate.  
  
Se o resultado acumulado de ambos os jogos, estiver empatado no final do 2º jogo, em sistema competitivo de série de 2 jogos (casa e fora) por pontos, o jogo deverá continuar por tantos prolongamentos de 5 minutos cada um, quantos os necessários para anular o empate.
- 8.8. Se uma falta é cometida durante um intervalo de jogo, quaisquer eventuais lances livres deverão ser executados antes do início do próximo quarto ou prolongamento.



## Art. 9. Início e fim de um quarto, de prolongamento ou do jogo

- 9.1. O primeiro quarto inicia-se quando a bola deixa a(s) mão(s) do árbitro principal no lançamento de bola ao ar **no círculo central**.
- 9.2. Os demais quartos ou prolongamentos iniciam-se quando a bola está à disposição do jogador que fará a sua reposição de fora do campo.
- 9.3. O jogo não pode iniciar-se se uma das equipas não se apresenta no campo de jogo com 5 jogadores prontos para jogar.
- 9.4. Para todos os jogos, a equipa mencionada em primeiro lugar no calendário (equipa visitada) deve ter o banco da equipa e o seu próprio cesto à esquerda da mesa dos oficiais, de frente para o campo de jogo.  
  
No entanto, se as 2 equipas estiverem de acordo, podem trocar os bancos de equipa e/ou cestos.
- 9.5. Antes do primeiro e terceiro quartos, as equipas estão autorizadas a aquecerem na metade do campo onde está situado o cesto dos adversários.
- 9.6. As equipas devem trocar de cestos para a segunda parte.
- 9.7. Em todos os prolongamentos as equipas devem continuar a jogar na direção dos mesmos cestos em que jogaram no quarto quarto.
- 9.8. Um quarto, prolongamento ou jogo devem terminar quando soa o sinal sonoro do cronómetro de jogo para o final do quarto ou prolongamento. Quando a tabela estiver munida de iluminação vermelha em torno do seu perímetro, a iluminação toma precedência sobre o sinal sonoro do cronómetro de jogo.

## Art. 10. Estatuto da bola

- 10.1. A bola pode estar viva ou morta.
- 10.2. A bola fica **viva** quando:
  - Durante a bola ao ar, a bola deixa a(s) mão(s) do árbitro principal quando a lança ao ar.
  - Durante um lance livre, quando a bola é colocada à disposição do executante.
  - Durante a reposição de bola de fora do campo, quando é colocada à disposição do jogador que a executará.
- 10.3. A bola fica **morta** quando:
  - Um cesto de campo ou um lance livre é convertido.
  - Um árbitro apita quando a bola está viva.
  - É evidente que a bola não entrará no cesto num lance livre a que se segue:
    - Outro(s) lance(s) livre(s).
    - Uma penalidade posterior (lance(s) livre(s) e/ou posse de bola).
  - O cronómetro de jogo soa para o fim do quarto ou prolongamento.



- O aparelho de 14/24 segundos soa quando uma equipa detém a posse de bola.
- A bola encontra-se no ar durante um lançamento de cesto de campo e é tocada por um jogador de qualquer das equipas, depois:
  - De um árbitro apitar.
  - De soar o sinal do cronómetro de jogo para o fim do quarto ou prolongamento.
  - De soar o sinal do aparelho de 14/24 segundos.

10.4. A bola não fica morta e o cesto convertido é válido, quando:

- A bola encontra-se no ar durante um lançamento de cesto de campo e:
  - Um árbitro apita.
  - Soa o sinal do cronómetro de jogo para o fim do quarto ou prolongamento.
  - Soa o sinal do aparelho de 14/24 segundos.
- A bola encontra-se no ar durante um lance livre e um árbitro apita para sancionar uma infração às regras por outro jogador que não o executante de lance livre.
- A bola está na posse de um jogador em ato de lançamento para cesto de campo e que o finaliza num movimento contínuo, iniciado antes de ser assinalada falta a um qualquer jogador adversário ou a qualquer pessoa autorizada a sentar-se no banco da equipa adversária.

Esta disposição não se aplica e o cesto não é válido, se:

- Após um árbitro apitar tem lugar um ato de lançamento inteiramente novo.
- Durante o movimento contínuo de um jogador em ato de lançamento, o cronómetro de jogo soa para o fim do quarto ou prolongamento ou soa o sinal do aparelho de 14/24 segundos.

### **Art. 11. Posição de um jogador e de um árbitro**

11.1. A posição de um jogador é determinada pelo local onde toca o solo.

11.2. A posição de um árbitro é definida da mesma forma que a de um jogador. Quando a bola toca um árbitro, é o mesmo que tocar o solo onde o árbitro se encontra. Quando se encontra no ar após um salto, o árbitro mantém o mesmo estatuto que tinha quando tocou no solo da última vez.

### **Art. 12. Bola ao ar e posse alternada**

**12.1. Definição de bola ao ar**

12.1.1. Uma bola ao ar ocorre quando um árbitro a lança ao ar **entre quaisquer 2 adversários**.

12.1.2. **Uma bola presa** ocorre quando um ou mais jogadores de equipas adversárias têm uma ou ambas as mãos firmemente na bola, de modo que nenhum jogador ganhe a sua posse sem usar excessiva dureza.



## 12.2. Procedimento da bola ao ar

- 12.2.1. Cada jogador deve ter a sua cadeira de rodas dentro da metade do círculo central mais próxima do seu próprio cesto, com uma roda junto à linha central.
- 12.2.2. Jogadores da mesma equipa não podem ocupar posições adjacentes ao redor do círculo se um adversário pretender ocupar uma dessas posições.
- 12.2.3. O árbitro deve então atirar a bola ao ar verticalmente entre os 2 adversários, mais alto do que qualquer deles possa alcançar.
- 12.2.4. A bola deve ser tocada com a(s) mão(s) de pelo menos um dos saltadores após atingir o seu ponto mais alto.
- 12.2.5. Nenhum saltador deve abandonar a sua posição até a bola ser legalmente tocada.
- 12.2.6. Nenhum saltador pode agarrar ou tocar a bola mais de duas vezes até que tenha tocado um dos não-saltadores ou o solo.
- 12.2.7. Se a bola não for tocada por, pelo menos, um dos saltadores, a bola ao ar deve ser repetida.
- 12.2.8. Nenhuma parte do corpo dos outros jogadores ou das suas cadeiras de rodas pode estar sobre ou além da linha do círculo (cilindro) antes da bola ter sido tocada.

**Uma infração aos Art. 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6 e 12.2.8 é uma violação.**

## 12.3. Situações de bola ao ar

Uma situação de bola ao ar ocorre, quando:

- Uma bola presa é assinalada.
- A bola sai do campo e os árbitros têm dúvidas ou discordam sobre quem foi o último jogador a tocá-la.
- Ocorre uma dupla violação de lance livre durante um último lance livre falhado.
- Uma bola viva fica presa entre o aro e a tabela, exceto:
  - o Entre lances livres,
  - o Após o último lance livre seguido de reposição da bola na linha de reposição de bola na zona de ataque dessa equipa.
- A bola fica morta quando nenhuma das equipas a detém ou tem direito à posse da bola.
- Após o cancelamento de penalidades iguais cometidas por ambas as equipas, se não existem outras penalidades remanescentes para administrar e nenhuma das equipas detinha ou tinha direito à posse de bola antes de ocorrer a primeira falta ou violação.
- No início de todos os quartos, exceto o primeiro quarto, e de todos os prolongamentos.



#### 12.4. Definição de posse de bola alternada

- 12.4.1. A posse de bola alternada é um método de tornar a bola viva com a sua reposição de fora de campo em alternativa a uma bola ao ar.
- 12.4.2. A posse de bola alternada:
- **Começa** quando a bola é colocada à disposição do jogador para a sua reposição de fora do campo.
  - **Termina** quando:
    - A bola toca ou é legalmente tocada por um jogador no campo de jogo.
    - A equipa que executa a reposição de bola de fora de campo comete uma violação.
    - Uma bola viva fica presa entre o aro e a tabela durante uma reposição de bola de fora de campo.

#### 12.5. Procedimento de posse de bola alternada

- 12.5.1. Em todas as situações de bola ao ar, as equipas deverão alternar a posse de bola para reposição fora de campo no local mais próximo de onde a situação de bola ao ar ocorreu, exceto diretamente por detrás da tabela.
- 12.5.2. A equipa que não obtém a posse da bola viva dentro do campo de jogo após a bola ao ar, deverá ter direito à primeira posse de bola alternada.
- 12.5.3. A equipa com direito à próxima posse de bola alternada no final de qualquer quarto ou prolongamento, deverá iniciar o próximo quarto ou prolongamento com uma reposição de bola fora do campo no prolongamento da linha central, oposto à mesa dos oficiais, exceto se houver lugar a lances livres e uma penalidade de posse de bola para ser administrada.
- 12.5.4. A equipa com direito à posse de bola alternada deve ser indicada pela seta de posse de bola alternada, apontada na direção do cesto da equipa adversária. A direção da seta da posse de bola alternada deverá ser invertida imediatamente após terminar a reposição de posse de bola alternada.
- 12.5.5. Uma violação cometida por uma equipa durante a sua reposição de posse de bola alternada resulta na perda da posse de bola alternada. A direção da seta de posse de bola alternada deverá ser invertida imediatamente, indicando que a equipa adversária da que cometeu a violação deverá ter o direito à posse de bola alternada na próxima situação de bola ao ar. O jogo deve reiniciar-se concedendo a posse de bola à equipa adversária da que cometeu a violação, para reposição de bola de fora de campo, no local onde ocorreu a reposição original.
- 12.5.6. Uma falta por qualquer das equipas:
- Antes do início de um quarto, que não o primeiro quarto, ou de um prolongamento, ou
  - Durante uma reposição de posse de bola alternada, não determina que a equipa com direito à reposição perca essa posse de bola alternada.



## Art. 13. Como jogar a bola

### 13.1. Definição

Durante o jogo, a bola deve ser jogada apenas com a(s) mão(s) e pode ser passada, lançada, tocada, rolada ou driblada em qualquer direção, sujeita às restrições destas regras.

### 13.2. Regra

Empurrar a bola com a cadeira de rodas ou interceptá-la **deliberadamente** com qualquer parte da perna ou golpeá-la com o punho é uma violação.

Contudo, entrar em contato ou tocar a bola acidentalmente com a cadeira de rodas ou qualquer parte da perna não é uma violação.

**Uma infração ao Art. 13.2 é uma violação.**

## Art. 14. Posse de bola

### 14.1. Definição

14.1.1. A posse de bola de uma equipa **começa** quando um jogador desta equipa ganha a posse de uma bola viva, segurando-a ou driblando-a ou tem uma bola viva à sua disposição.

14.1.2. A posse de bola de uma equipa mantém-se, quando:

- Um jogador desta equipa está na posse da bola viva.
- A bola está a ser passada entre colegas da equipa.

14.1.3. A posse de bola de uma equipa termina, quando:

- Um adversário ganha a posse de bola.
- A bola fica morta.
- A bola deixa a(s) mão(s) do jogador num lançamento de cesto de campo ou num lance livre.

14.1.4. É uma violação quando um jogador que detém a posse de bola ou que tenta ganhar a posse de bola:

14.1.4.1. Toca o solo com qualquer parte do seu corpo exceto a(s) mão(s), ou

14.1.4.2. Inclinar-se para a frente ou para trás na cadeira, provocando que tombe de tal forma a que qualquer parte da cadeira de rodas que não a(s) sua(s) roda(s)/rodízio(s) toquem o chão.



## Art. 15. Jogador em ato de lançamento

### 15.1. Definição

15.1.1. Um **lançamento** ao cesto de campo ou um lance livre ocorre quando a bola está na(s) mão(s) de um jogador e é então lançada ao ar em direção ao cesto adversário.

Uma **tapinha para cesto de campo** é quando a bola é tocada com a(s) mão(s) em direção ao cesto adversário.

Uma tapinha é considerada lançamento de cesto de campo.

Um movimento contínuo em penetrações para o cesto ou noutros lançamentos em movimento, é uma ação de um jogador que agarra a bola enquanto progride ou após terminar o drible e então continua com o movimento de lançamento, normalmente ascendente.

#### 15.1.2. O ato de lançamento num lançamento:

- Começa quando, no entender do árbitro, o jogador inicia o movimento da bola para cima em direção ao cesto adversário.
- Termina quando a bola deixa a(s) mão(s) do jogador, ou se é efetuado um ato de lançamento inteiramente novo e a sequência do lançamento está concluída (ou seja, quando a(s) mãos(s) do jogador completa(m) o seu movimento em direção ao solo, à cadeira de rodas ou, no caso de um lançamento por baixo, ao cesto).

#### 15.1.3. O ato de lançamento num movimento contínuo em penetrações para o cesto ou noutros lançamentos em movimento:

- Começa quando a bola permanece na(s) mão(s) do jogador, após terminar um drible e, no entender do árbitro, o jogador inicia o movimento de lançamento que precede o largar da bola para um cesto de campo.
- Pode incluir o movimento do(s) braço(s) e/ou corpo do jogador e/ou cadeira de rodas, na sua tentativa de lançar um cesto de campo
- Termina quando a bola deixa a(s) mão(s) do jogador, a sequência do lançamento está concluída (ou seja, quando a(s) mão(s) do jogador completa(m) o seu movimento em direção ao solo, à cadeira de rodas ou, no caso de um lançamento por baixo, o cesto) ou se ele efetua um ato de lançamento inteiramente novo.

#### 15.1.4. Não há qualquer relação entre o número de impulsos legais realizados pelo jogador e o ato de lançamento.

#### 15.1.5. Durante o ato de lançamento o jogador pode ter o(s) seu(s) braço(s) agarrado(s) por um adversário, evitando deste modo que converta o cesto. Neste caso, não é essencial que a bola deixe a(s) mão(s) do jogador.

15.1.6. Quando um jogador, em ato de lançamento e após ter sofrido falta, passa a bola, não é mais considerado como estando em ato de lançamento.



## Art. 16. Cesto: Quando é convertido e o seu valor

### 16.1. Definição

- 16.1.1. Um cesto é convertido quando uma bola viva entra por cima no cesto e permanece ou passa totalmente através do mesmo.
- 16.1.2. A bola é considerada como estando dentro do cesto, quando a mais pequena parte da bola está dentro do cesto e abaixo do nível do aro

### 16.2. Regra

- 16.2.1. Um cesto é averbado à equipa que ataca o cesto adversário no qual a bola entrou da seguinte forma:
- Um cesto obtido de um lance livre conta 1 ponto.
  - Um cesto obtido da área de campo de 2 pontos conta 2 pontos.
  - Um cesto obtido da área de campo de 3 pontos conta 3 pontos.

**Comentário:** As 2 rodas grandes devem estar dentro da área de campo de 3 pontos, ou seja, as rodas pequenas e rodízio(s) podem estar sobre ou à frente da linha da área de campo de 3 pontos.

- 16.2.2. Se um jogador **acidentalmente** converte um cesto de campo **no cesto da sua própria equipa**, o cesto conta 2 pontos e é averbado ao capitão em campo da equipa adversária.
- 16.2.3. Se um jogador **deliberadamente** converte um cesto de campo **no cesto da sua própria equipa**, é uma violação e o cesto não conta.
- 16.2.4. Se um jogador faz com que a bola passe inteiramente através do cesto de baixo para cima, é uma violação.

- 16.2.5. O cronómetro de jogo deve indicar **0.3** (3 décimas de segundo) ou mais, para que um jogador obtenha a posse de bola numa reposição de fora de campo ou num ressalto após o último lance livre e possa realizar um lançamento de cesto de campo. Se o cronómetro de jogo indica **0.2 ou 0.1**, o único tipo de cesto de campo válido é o obtido por intermédio de tapinha, desde que a(s) mão(s) do jogador já não estejam em contato com a bola quando o cronómetro de jogo ou o aparelho de 14/24 segundos indiquem 0.0.



## Art. 17. Reposição de bola fora de campo

### 17.1. Definição

17.1.1. Uma reposição de bola fora de campo ocorre quando a bola é passada para dentro de campo pelo jogador que se encontra fora das linhas limite para efetuar a reposição da bola.

### 17.2. Procedimento

17.2.1. Um árbitro deve entregar ou colocar a bola à disposição do jogador que fará a reposição de bola fora de campo. O árbitro também pode atirar ou fazer ressaltar a bola no solo, desde que:

- O árbitro não se encontre a mais de 4 m do jogador que fará a reposição de bola.
- O jogador que fará a reposição de bola se encontre no local correto, conforme designado pelo árbitro.

17.2.2. O jogador deverá efetuar a reposição de bola fora de campo no local mais próximo de onde teve lugar a infração ou que o jogo foi parado pelo árbitro, exceto diretamente atrás da tabela.

17.2.3. No início de um quarto, que não o primeiro quarto, ou de um prolongamento, a subsequente reposição de bola fora de campo deve ser realizada no prolongamento da linha central oposta à mesa dos oficiais.

O jogador que faz a reposição de bola fora de campo deve ter uma roda traseira de cada lado do prolongamento da linha central oposto à mesa dos oficiais e tem o direito de passar a bola a um colega de equipa situado em qualquer local do campo de jogo.

17.2.4. Quando o cronómetro de jogo indica 2:00 minutos ou menos no quarto quarto ou prolongamento, depois de um desconto de tempo solicitado pela equipa com direito a posse de bola na sua zona de defesa, o treinador dessa equipa tem o direito de decidir se o jogo deve recomeçar com uma reposição de bola fora de campo efetuada na linha de reposição de bola na zona de ataque da equipa ou na zona de defesa da equipa no local mais próximo donde se encontrava a bola quando o jogo foi interrompido.

17.2.5. Após uma falta pessoal cometida por um jogador da equipa que detém a posse de uma bola viva ou da equipa com direito à posse de bola, o jogo deve recomeçar com uma reposição de bola fora de campo efetuada no local mais próximo donde ocorreu a infração.

17.2.6. Após uma falta técnica, o jogo deve recomeçar com uma reposição de bola fora de campo efetuada no local mais próximo donde se encontrava a bola quando a falta técnica foi assinalada, a menos que estas regras ditem de outra forma.

17.2.7. Após uma falta antidesportiva ou desqualificante, o jogo deve recomeçar com uma reposição de bola fora de campo efetuada na linha de reposição na zona de ataque dessa equipa, a menos que estas regras ditem de outra forma.



- 17.2.8. Após uma situação de luta, o jogo deve recomeçar conforme estipulado no Art. 39.
- 17.2.9. Sempre que a bola entre no cesto, mas o cesto de campo ou o lance livre não é válido, o jogo deve recomeçar com uma reposição de bola fora de campo efetuada no prolongamento da linha de lance livre.
- 17.2.10. Após um cesto de campo ou um último lance livre convertido:
- Qualquer jogador da equipa que não converteu o cesto deverá fazer a reposição de bola fora de campo em qualquer local atrás da sua linha final. Isto também se aplica após o árbitro entregar ou colocar a bola à disposição do jogador que executará a reposição de bola em jogo após um desconto de tempo ou qualquer interrupção de jogo, depois de um cesto de campo ou de um último lance livre convertido.
  - O jogador que executa a reposição de bola pode mover-se lateralmente ou para trás e a bola pode ser passada entre colegas de equipa atrás da linha final, mas a contagem de 5 segundos inicia-se quando a bola está à disposição do primeiro jogador fora de campo.

### 17.3. Regra

- 17.3.1. O jogador que executa a reposição de bola fora de campo **não pode**:
- Tardar mais de 5 segundos a largar a bola.
  - Mover-se para o campo de jogo enquanto tem a bola na(s) mão(s).
  - Provocar que a bola toque o solo fora de campo após tê-la largado para a reposição.
  - Tocar a bola no campo de jogo antes da mesma ter tocado outro jogador.
  - Provocar que a bola entre diretamente no cesto.
  - Mover-se do local indicado para a reposição de bola por detrás da linha limite, lateralmente, numa ou em ambas as direções, excedendo uma distância total de 1 m antes de largar a bola. Porém, o jogador pode mover-se para trás da linha limite, tanto quanto as circunstâncias o permitam.
- 17.3.2. Durante reposição da bola fora de campo, os demais jogadores **não podem**:
- Ter qualquer parte dos seus corpos ou cadeiras de rodas sobre a linha limite antes da bola ser repostada para dentro do campo de jogo através da linha limite.
  - Permanecer a menos de 1 m do jogador que executa a reposição de bola em jogo, quando o local de reposição tiver menos de 2 m de distância entre a linha limite e quaisquer obstáculos fora de campo.
- 17.3.3. Quando o cronómetro de jogo indica 2:00 minutos ou menos no quarto quarto e em cada prolongamento e tem lugar uma reposição da bola de fora de campo, o árbitro deve efetuar o sinal de transposição ilegal de linha limite, como um aviso enquanto administra a reposição de bola em jogo.
- Se um jogador defensor:
- Movimenta qualquer parte do seu corpo sobre a linha limite para interferir com a reposição de bola em jogo, ou



- Coloca-se a menos de 1 m do jogador que executa a reposição de bola em jogo, quando o local de reposição tem menos de 2 m de distância, é uma violação e deverá ser sancionado com uma falta técnica.

17.3.4. Um jogador atacante não pode entrar na área restritiva numa situação de bola fora de campo até que a bola esteja à disposição do jogador que efetuará a sua reposição. (ver Regra 26.1.1).

**Uma infração ao Art. 17.3 é uma violação.**

**17.4. Penalidade**

A bola é concedida aos adversários para reposição de bola fora de campo no local da reposição original.

**Art. 18. Desconto de tempo**

**18.1. Definição**

Um desconto de tempo é uma interrupção do jogo solicitada pelo treinador ou treinador-adjunto

**18.2. Regra**

18.2.1. Cada desconto de tempo tem a duração de um 1 minuto.

18.2.2. Um desconto de tempo pode ser concedido durante uma oportunidade para desconto de tempo.

18.2.3. Uma oportunidade para desconto de tempo começa quando:

- Para ambas as equipas, a bola fica morta, o cronómetro de jogo está parado e o árbitro terminou a sua comunicação com a mesa dos oficiais.
- Para ambas as equipas, a bola fica morta após um último lance livre convertido.
- Para a equipa que sofreu cesto, um cesto de campo é convertido.

18.2.4. Uma oportunidade de desconto de tempo termina quando a bola é colocada à disposição de um jogador para uma reposição de fora de campo ou para um primeiro lance livre.

18.2.5. Cada equipa tem direito à concessão de:

- 2 descontos de tempo durante a primeira parte.
- 3 descontos de tempo durante a segunda parte, com o máximo de 2 destes descontos de tempo quando o cronómetro de jogo indica 2:00 minutos ou menos no quarto quarto.
- 1 desconto de tempo durante cada prolongamento.

18.2.6. Os descontos de tempo não utilizados não podem ser transferidos para o meio-tempo seguinte ou prolongamento.



18.2.7. Um desconto de tempo é averbado à equipa cujo treinador principal fez o pedido em primeiro lugar, exceto se o desconto de tempo é concedido após cesto de campo convertido pelos adversários e sem que uma infração tenha sido assinalada.

18.2.8. Um desconto de tempo não deve ser concedido à equipa que converte um cesto de campo quando o cronómetro de jogo indica 2:00 minutos ou menos no quarto quarto e em cada prolongamento, após o cesto ter sido convertido, a não ser que um árbitro interrompa o jogo.

### 18.3. Procedimento

18.3.1. Apenas um treinador principal ou primeiro treinador-adjunto tem o direito de solicitar um desconto de tempo. Para o efeito, deve estabelecer contacto visual com a mesa dos oficiais ou deslocar-se à mesa dos oficiais, solicitando claramente um desconto de tempo, fazendo o sinal convencional com as mãos.

18.3.2. Um pedido de desconto de tempo só pode ser cancelado até o cronometrista fazer soar o seu sinal para tal pedido.

18.3.3. O desconto de tempo:

- Começa quando o árbitro apita e faz o sinal convencional.
- Termina quando o árbitro apita e solicita o regresso das equipas ao campo de jogo.

18.3.4. Logo que uma oportunidade de desconto de tempo começa, o cronometrista deve fazer soar o seu sinal, para informar os árbitros de que uma equipa solicitou um desconto de tempo.

Caso um cesto de campo seja convertido contra a equipa que solicitou um desconto de tempo, o cronometrista deve parar imediatamente o cronómetro de jogo e fazer soar o seu sinal.

18.3.5. Durante o desconto de tempo ou durante um intervalo de jogo antes do início do segundo e quarto quartos ou de cada prolongamento, os jogadores podem sair do campo de jogo e sentar-se no banco da equipa e qualquer pessoa autorizada a sentar-se no banco da equipa pode entrar no campo de jogo, desde que permaneça na proximidade da sua área de banco da equipa.

18.3.6. Se o pedido de desconto de tempo é feito por qualquer uma das equipas depois da bola ser colocada à disposição do executante do primeiro lance livre, o desconto de tempo será concedido se:

- O último lance livre é convertido.
- O último lance livre, se não convertido, é seguido de uma reposição de bola de fora de campo.
- Uma falta é assinalada entre lances livres. Neste caso, completa(m)-se o(s) lance(s) livre(s) e o desconto de tempo deverá ser concedido antes da penalidade correspondente à nova falta ser administrada, a menos que estas regras ditem de outra forma.



- Uma falta é assinalada antes da bola ficar viva depois do último lance livre. Neste caso, o desconto de tempo deverá ser concedido antes da penalidade correspondente à nova falta ser administrada.
- Uma violação é assinalada antes da bola ficar viva depois do último lance livre. Neste caso, o desconto de tempo deverá ser concedido antes da reposição de bola fora de campo ser executada.

No caso de séries consecutivas de lances livres e/ou posse de bola que resultem de penalidade de mais de uma falta, cada série deve ser tratada separadamente.

## Art. 19. Substituição

### 19.1. Definição

Uma substituição é uma interrupção de jogo solicitada por um substituto para tornar-se jogador.

### 19.2. Regra

- 19.2.1. Uma equipa pode substituir jogador(es) durante uma oportunidade de substituição.
- 19.2.2. Uma oportunidade de substituição começa quando:
- Para ambas as equipas, a bola fica morta, o cronómetro de jogo está parado e o árbitro terminou a sua comunicação com a mesa dos oficiais.
  - Para ambas as equipas, a bola fica morta após um último lance livre convertido.
  - Para a equipa que sofreu o cesto, um cesto de campo é convertido quando o cronómetro de jogo indica 2:00 minutos ou menos no quarto quarto ou em cada prolongamento.
- 19.2.3. Uma oportunidade de substituição termina quando a bola é colocada à disposição de um jogador para reposição de fora de campo ou para um primeiro lance livre.
- 19.2.4. Um jogador que se tornou substituto e um substituto que se tornou jogador não podem respetivamente regressar ou abandonar o jogo até que a bola fique novamente morta, depois do cronómetro de jogo ter andado, a não ser que:
- A equipa está reduzida a menos de 5 jogadores no campo de jogo.
  - O jogador com direito a executar lances livres resultantes da correção de um erro, encontra-se no banco após ter sido legalmente substituído.
- 19.2.5. Uma substituição não deve ser concedida à equipa que converte um cesto de campo, quando o cronómetro de jogo é parado após cesto convertido e indica 2:00 minutos ou menos no quarto quarto ou em cada prolongamento, a não ser que um árbitro pare o jogo.
- 19.2.6. Se o jogador recebe qualquer tratamento ou assistência deve ser substituído, a não ser que a equipa fique reduzida a menos de 5 jogadores no campo de jogo.



### 19.3. Procedimento

- 19.3.1. Apenas um substituto tem o direito de solicitar uma substituição. Ele (não o treinador principal ou o primeiro treinador-adjunto) deve deslocar-se à mesa dos oficiais e solicitar claramente uma substituição, efetuando o sinal convencional com as mãos, ou sentar-se na cadeira dos substitutos. Deve estar pronto para jogar de imediato.
- 19.3.2. Um pedido de substituição só pode ser cancelado até o cronometrista fazer soar o seu sinal para tal pedido.
- 19.3.3. Logo que uma oportunidade de substituição começa, o cronometrista deve fazer soar o seu sinal, para informar os árbitros de que foi solicitada uma substituição.
- 19.3.4. O substituto deve permanecer fora do campo de jogo até que o árbitro apite, faça o sinal para substituição e lhe indique que entre no campo de jogo.
- 19.3.5. Ao jogador substituído é permitido dirigir-se diretamente para o banco da equipa sem comunicar com o cronometrista ou com o árbitro.
- 19.3.6. As substituições devem ser efetuadas tão rapidamente quanto possível. Um jogador que cometeu 5 faltas ou que tenha sido desqualificado, deve ser substituído imediatamente (não demorando mais de 30 segundos). Se, no entender de um árbitro, há um atraso no jogo, deverá ser averbado um desconto de tempo à equipa prevaricadora. Se a equipa já não dispõe de desconto de tempo, pode ser assinalada uma falta técnica ao treinador principal, por atrasar o jogo, sendo averbada no boletim como “B”.
- 19.3.7. Se uma substituição é solicitada durante um desconto de tempo ou intervalo de jogo, que não o intervalo de meio-tempo, o substituto deve informar o cronometrista antes de entrar no jogo.
- 19.3.8. Se o executante de lance livre tem de ser substituído devido a:
- Ter-se lesionado, ou
  - Ter cometido 5 faltas, ou
  - Ter sido desqualificado,
- o(s) lance(s) livre(s) deve(m) ser executado(s) pelo seu substituto, que não pode ser de novo substituído até que tenha jogado durante a próxima fase cronometrada do jogo.
- 19.3.9. Se o pedido de substituição é solicitado por qualquer das equipas depois da bola ser colocada à disposição do executante do primeiro lance livre, a substituição deve ser concedida se:
- O último lance livre é convertido.
  - O último lance livre, se não convertido, é seguido de uma reposição de bola de fora de campo.
  - Uma falta é assinalada entre lances livres. Neste caso, completa(m)-se o(s) lance(s) livre(s) e a substituição deverá ser concedida antes da penalidade



correspondente à nova falta ser administrada, a menos que estas regras ditem de outra forma.

- Uma falta é assinalada antes da bola ficar viva depois do último lance livre. Neste caso, a substituição deverá ser concedida antes da penalidade correspondente à nova falta ser administrada.
- Uma violação é assinalada antes da bola ficar viva depois do último lance livre. Neste caso, a substituição deverá ser concedida antes da reposição de bola de fora de campo ser executada.

No caso de séries consecutivas de lances livres e/ou posse de bola que resultem de penalidade de mais de uma falta, cada série deve ser tratada separadamente.

- 19.3.10. Uma vez que a substituição esteja concluída (após o árbitro indicar ao jogador entre no campo de jogo), o marcador auxiliar (ver Art. 48.5) deverá verificar se o total dos pontos da equipa que solicitou a substituição não excede o limite legal (ver Art. 51.2). Se o limite de 14 pontos estipulado na regra é excedido, o **cronometrista** deve informar o marcador que, por sua vez, informará o árbitro fazendo soar o seu sinal no final da próxima fase cronometrada do jogo se a equipa adversária à que prevarica detém a posse de bola, ou imediatamente, se é a equipa infratora que detém a posse de bola.

## Art. 20. Jogo perdido por falta de comparência

### 20.1. Regra

Uma equipa perde o jogo por falta de comparência se:

- A equipa não está presente ou não dispõe de 5 jogadores aptos a jogar até 15 minutos após a hora marcada para o início do jogo.
- As suas ações impedem que o jogo se realize.
- Recusa-se a jogar após ter recebido instruções por parte do árbitro principal para o fazer.

### 20.2. Penalidade

- 20.2.1. O jogo é ganho pelos adversários e o resultado será de 20 a 0. Além disso, a equipa que sofreu falta de comparência receberá 0 pontos na classificação.
- 20.2.2. Numa série de 2 jogos (casa e fora) por total de pontos (resultado acumulado) e para Play-Offs (melhor de 3), a equipa a quem é assinalada falta de comparência no primeiro, segundo ou terceiro jogo, perderá a série ou os Play-Offs por “falta de comparência”. Isto não se aplica para Play-Offs (melhor de 5 e melhor de 7).
- 20.2.3. Se num torneio a uma equipa é averbada uma segunda falta de comparência, a equipa deve ser desqualificada do torneio e os resultados de todos os jogos disputados por esta equipa serão anulados.



## **Art. 21. Jogo perdido por exclusão**

### **21.1. Regra**

Uma equipa perde o jogo por exclusão se, durante o jogo, a equipa fica reduzida a menos de 2 jogadores no campo de jogo, aptos para jogar.

### **21.2. Penalidade**

- 21.2.1. Se a equipa que ganha o jogo encontra-se à frente no marcador, deverá permanecer o resultado que se registava no momento da paragem. Se a equipa que ganha o jogo não está à frente no marcador, o resultado será de 2 a 0 a seu favor. A equipa que perde o jogo por exclusão receberá 1 ponto na classificação.
- 21.2.2. Numa série de dois jogos (casa e fora) por total de pontos (resultado acumulado), a equipa excluída no primeiro ou no segundo jogo perderá a série por exclusão.



## REGRA CINCO - VIOLAÇÕES

### Art. 22. Violações

#### 22.1. Definição

Uma **violação** é uma infração às regras.

#### 22.2. Penalidade

A bola deve ser concedida aos adversários para reposição fora de campo no local mais próximo donde ocorreu a infração, exceto diretamente atrás da tabela, a menos que estas regras ditem de outra forma.

### Art. 23. Jogador e bola fora de campo

#### 23.1. Definição

23.1.1. Um **jogador** está fora de campo quando qualquer parte do seu corpo ou qualquer parte da sua cadeira de rodas está em contato com o solo ou com qualquer objeto, que não um jogador, por cima, sobre ou fora das linhas limites.

23.1.2. A **bola** está fora de campo quando toca:

- Um jogador, uma cadeira de rodas ou qualquer outra pessoa que esteja fora de campo.
- O solo ou qualquer objeto que esteja por cima, sobre ou fora das linhas limite.
- Os suportes ou a parte posterior da tabela ou qualquer objeto por cima do campo de jogo.

#### 23.2. Regra

23.2.1. Quem provoca que a bola vá para fora de campo é o último jogador que a toca ou que é tocado pela bola antes desta sair de campo, mesmo que a bola saia de campo por tocar algo que não seja um jogador.

23.2.2. Se a bola está fora de campo por tocar ou ser tocada por um jogador que está sobre ou fora das linhas limite, este jogador é responsável pela bola sair de campo.

23.2.3. Se o(s) jogador(es) sai(em) do campo ou tocam a sua zona de defesa **durante** uma bola presa, ocorre uma situação de bola ao ar.

23.2.4. Se um jogador deliberadamente lança ou bate a bola em direção a um adversário provocando que a bola saia de campo, a bola deve ser concedida aos adversários, mesmo que seja esta equipa a última a tocá-la



## Art. 24. Drible

### 24.1. Definição

24.1.1. Um drible é o movimento de uma bola viva provocado por um jogador que detém essa bola e a lança, bate, faz rolar ou ressaltar no solo

24.1.2. **Um drible começa** quando um jogador, obtendo a posse de uma bola viva no campo de jogo:

- Impulsiona as rodas grandes da sua cadeira e simultaneamente dribla a bola, ou

24.1.3. Dá um ou dois impulsos nas rodas grandes da sua cadeira enquanto a bola repousa no seu colo, não entre os joelhos, ou segura-a na mão, driblando seguidamente a bola. Esta sequência pode ser repetida as vezes que o jogador pretenda, ou

- Usar ambas as sequências descritas alternadamente, ou
- Lançar, bater, rolar, driblar a bola no solo ou deliberadamente lançá-la contra a tabela e tocá-la novamente antes que seja tocada por outro jogador.

24.1.4. Um jogador que acidentalmente perde e depois volta a obter a posse de bola viva dentro do campo de jogo, é considerado como tendo efetuado um toque inseguro.

24.1.5. Não são considerados dribles:

- Lançamentos sucessivos para cesto de campo.
- Toques inseguros na bola, no início ou no fim de um drible.
- Tentativas de obter a posse de bola, batendo-a da proximidade de outros jogadores.
- Bater na bola para tirá-la de posse de outro jogador.
- Intercetar um passe e obter a posse de bola.
- Atirar a bola de uma mão para a outra e permitindo que aquela pare numa ou ambas as mãos antes de tocar o solo, desde não seja cometida uma violação à regra dos apoios (“três impulsos”).
- Lançar a bola contra a tabela e obter de novo a posse da bola.

## Art. 25. Regra dos apoios (Três impulsos)

### 25.1. Definição

25.1.1. Um jogador pode progredir com uma bola viva em qualquer direção no campo de jogo dentro dos seguintes limites:

- O número de impulsos enquanto detém a bola não pode exceder 2.
- Quaisquer movimentos de rotação devem ser considerados parte do drible e estão limitados a 2 impulsos consecutivos sem driblar a bola.

25.1.2. Travar uma roda sem um movimento da(s) mão(s) para trás ou para a frente não constitui um impulso.

25.2 **Uma infração a este artigo é uma violação.**



## Art. 26. 3 segundos

### 26.1. Regra

- 26.1.1. Um jogador **não pode** permanecer dentro da área restritiva da equipa adversária durante mais de 3 segundos consecutivos enquanto a sua equipa detém a posse da bola viva e o cronómetro de jogo está a andar.
- 26.1.2. Tolerâncias devem ser consideradas para um jogador que:
- Faz uma tentativa de sair da área restritiva.
  - Está na área restritiva quando ele ou um seu colega de equipa está em ato de lançamento e a bola está a sair ou acabou de sair da(s) mão(s) do jogador num lançamento ao cesto de campo.
  - Dribla na área restritiva para lançar para um cesto de campo, após ter lá permanecido menos de 3 segundos consecutivos.
- 26.1.3. Para ser considerado fora da área restritiva, o jogador deve ter todas as rodas da sua cadeira de rodas e quaisquer rodízios anti-queda que continuamente mantém contato com o solo fora da área restritiva.

## Art. 27. Jogador estreitamente marcado

### 27.1. Definição

Um jogador que segura uma bola viva no campo de jogo, é estreitamente marcado quando um adversário se encontra numa posição ativa de defesa legal, a uma distância não superior 1 m.

### 27.2. Regra

Um jogador estreitamente marcado deve passar, lançar ou driblar a bola dentro de 5 segundos.

## Art. 28. 8 segundos

### 28.1. Regra

#### 28.1.1. Sempre que:

- Um jogador na sua zona de defesa obtém a posse de uma bola viva, ou
  - Numa reposição de bola fora de campo, a bola toca ou é legalmente tocada por qualquer jogador na zona de defesa e a equipa do jogador que faz a reposição mantém a posse de bola na sua zona de defesa,
- essa equipa deve fazer com que a bola passe para a sua zona de ataque dentro de 8 segundos.

#### 28.1.2. A equipa faz com que a bola passe para a sua zona de ataque sempre que:

- A bola, sem estar na posse de qualquer jogador, toca a zona de ataque.
- A bola toca ou é legalmente tocada por um jogador atacante que tem todas as rodas da sua cadeira de rodas e quaisquer rodízios anti-queda que



continuamente mantém contato com o solo completamente em contato com a sua zona de ataque.

- A bola toca ou é legalmente tocada por um jogador defensor que tem parte da sua cadeira de rodas em contato com a sua zona de defesa.
- A bola toca um árbitro que tem parte do seu corpo em contato com a zona de ataque da equipa que detém a posse de bola.
- Durante um drible da zona de defesa para a zona de ataque, o driblador tem a bola e todas as rodas da sua cadeira de rodas e quaisquer rodízios anti-queda que continuamente mantém contato com o solo completamente em contato com a zona de ataque.
- O driblador que tem todas as rodas da sua cadeira de rodas e quaisquer rodízios anti-queda que continuamente mantém contato com o solo completamente em contato com a zona de ataque:
  - Permite que a bola repousa numa ou em ambas as mãos
  - Coloca a bola no seu colo

28.1.3. O período de 8 segundos deverá continuar com qualquer tempo remanescente, quando a mesma equipa que detinha previamente a posse de bola tem direito a uma reposição fora de campo na sua zona de defesa, devido a:

- A bola ter saído por uma das linhas limite.
- Um jogador da mesma equipa ter-se lesionado.
- Uma falta técnica cometida por essa equipa.
- Uma situação de bola ao ar.
- Uma falta dupla.
- Um cancelamento de penalidades iguais contra ambas as equipas.

28.1.4. O período de 8 segundos deverá continuar com qualquer tempo remanescente, quando a mesma equipa que detinha previamente a posse de bola deliberadamente lança ou toca a bola contra um adversário que se encontra na sua zona de ataque provocando que esta regresse à zona de defesa.

## Art. 29. 24 segundos

### 29.1. Regra

29.1.1. Sempre que:

- Um jogador obtém a posse de uma **bola viva no campo de jogo**,
  - Numa reposição de bola fora de campo, a bola toca na cadeira de rodas ou toca ou é legalmente tocada por qualquer jogador no campo de jogo e a equipa do jogador que faz a reposição mantém a posse de bola,
- essa equipa deve tentar um lançamento para cesto de campo dentro de 24 segundos.

Para que se considere um lançamento para cesto de campo dentro de 24 segundos:

- A bola deve deixar a(s) mão(s) do jogador antes de soar o sinal sonoro do aparelho de 14/24 segundos, e
- Após sair da(s) mão(s) do jogador, a bola deve tocar o aro ou entrar no cesto.



- 29.1.2. Quando há uma tentativa de lançamento de cesto de campo próxima do fim do período de 24 segundos e soa o sinal do aparelho de 14/24:
- Se a bola entra no cesto, não há qualquer violação, o sinal sonoro deve ser ignorado e o cesto obtido é válido.
  - Se a bola toca no aro, mas não entra no cesto, não há qualquer violação, o sinal sonoro deve ser ignorado e o jogo deve continuar.
  - Se a bola falha o aro, há uma violação. No entanto, se os adversários obtêm clara e imediata posse de bola, o sinal sonoro deve ser ignorado e o jogo deve continuar.

Quando a tabela está equipada com iluminação amarela ao longo do seu perímetro no topo, a iluminação toma precedência sobre o sinal sonoro do aparelho de 14/24 segundos.

## 29.2. Procedimento

- 29.2.1. O aparelho de 14/24 segundos deve ser repostado sempre que o jogo é interrompido por um árbitro:
- Por uma falta ou violação (que não seja a bola sair das linhas limite) da equipa que não detém a posse de bola,
  - Por qualquer razão válida relacionada com a equipa que não detém a posse de bola,
  - Por qualquer razão válida não relacionada com qualquer das equipas,

Nestas situações, a posse de bola deverá ser concedida à mesma equipa que previamente já a detinha. Se a reposição de bola em jogo é então executada por esta equipa na:

- Sua zona de defesa, o aparelho de 14/24 segundos deve ser repostado em 24 segundos.
- Sua zona de ataque, o aparelho de 14/24 segundos deve ser repostado da seguinte forma:
  - Se estão indicados 14 segundos ou mais no aparelho de 14/24 segundos, no momento em que o jogo é parado, o aparelho de 14/24 segundos não deve ser repostado e deve continuar com o tempo indicado quando foi parado.
  - Se estão indicados 13 segundos ou menos no aparelho de 14/24 segundos, no momento em que o jogo é parado, o aparelho de 14/24 segundos deve ser repostado 14 segundos.

No entanto, se o jogo é interrompido por um árbitro por uma qualquer razão válida não relacionada com nenhuma das equipas e, no entender de um árbitro, a reposição do aparelho de 14/24 segundos coloca os adversários em desvantagem, o aparelho de 14/24 segundos deve continuar com o tempo indicado quando foi parado.

- 29.2.2. O aparelho de 14/24 segundos deve ser repostado sempre que é concedida uma reposição de bola de fora de campo à equipa adversária, depois do jogo ter sido interrompido por um árbitro devido a falta ou violação (incluindo por bola fora de campo) cometida **pela equipa que detinha a posse de bola.**



O aparelho de 14/24 segundos deve também ser repostado se a nova equipa atacante tem direito à reposição de bola de acordo com o procedimento de posse de bola alternada.

Se a reposição de bola é então concedida a essa equipa na:

- Sua zona de defesa, o aparelho de 14/24 segundos deve ser repostado em 24 segundos.
- Sua zona de ataque, o aparelho de 14/24 segundos deve ser repostado em 14 segundos.

29.2.3. Sempre que o jogo é parado por um árbitro devido a uma falta técnica cometida pela equipa de posse de bola, o jogo deverá ser retomado com uma reposição da bola em jogo do local mais próximo donde o jogo foi interrompido. O aparelho de 14/24 segundos não deverá ser repostado, mas sim continuar com a contagem com que foi parado.

29.2.4. Quando o cronómetro de jogo indica 2:00 minutos ou menos no quarto quarto ou prolongamento, após um desconto de tempo solicitado pela equipa que tem direito à posse de bola na sua zona de defesa, o treinador dessa equipa tem o direito de decidir se o jogo deve recomeçar com uma reposição de bola fora de campo efetuada na linha de reposição de bola na zona de ataque da equipa ou na zona de defesa da equipa no local mais próximo donde se encontrava a bola quando o jogo foi interrompido.

Depois do desconto de tempo, a reposição de bola em jogo deverá ser efetuada como segue:

- Se resultante de bola fora de campo e se é na sua:
  - Zona de defesa, o aparelho de 14/24 segundos deve continuar com o tempo indicado no momento da interrupção.
  - Zona de ataque: se o aparelho de 14/24 segundos indica 13 ou menos segundos no momento em que o jogo foi interrompido, o aparelho de 14/24 segundos não deve ser repostado e deve continuar com o tempo indicado no momento da interrupção. Se o aparelho de 14/24 segundos indica 14 ou mais segundos, deve ser repostado em 14 segundos.
- Se resultante de uma falta ou violação (não por bola fora de campo) e se é na sua:
  - Zona de defesa, o aparelho de 14/24 segundos deve ser repostado em 24 segundos.
  - Zona de ataque, o aparelho de 14/24 segundos deve ser repostado em 14 segundos.
- Se o desconto de tempo é concedido à equipa que tem uma nova posse de bola e se é na sua:
  - Zona de defesa, o aparelho de 14/24 segundos deve ser repostado em 24 segundos.
  - Zona de ataque, o aparelho de 14/24 segundos deve ser repostado em 14 segundos.

29.2.5. Quando a equipa tem direito à reposição de bola na linha de reposição na sua zona de ataque como parte da penalidade de uma falta antidesportiva ou desqualificante, o aparelho de 14/24 segundos deve ser repostado em 14 segundos.



- 29.2.6. Após a bola tocar o aro da equipa adversária, o aparelho de 14/24 segundos deve ser repostado a:
- 24 segundos, se a equipa adversária obtém a posse de bola.
  - 14 segundos, se a equipa que volta a obter a posse de bola é a mesma que a detinha antes da bola tocar o aro.
- 29.2.7. Se o sinal do aparelho de 14/24 segundos **soar por erro** enquanto uma equipa ou nenhuma das equipas detém a posse de bola, o sinal deve ser ignorado e o jogo deve continuar.

No entanto, se no entender de um árbitro, a equipa que detém a posse de bola é colocada em desvantagem, o jogo deve ser interrompido, o aparelho de 14/24 segundos deve ser corrigido e a posse de bola concedida a essa equipa.

## Art. 30. Regresso da bola à zona de defesa

### 30.1. Definição

- 30.1.1. Uma equipa está de posse de uma bola viva na sua zona de ataque quando:
- Um jogador dessa equipa toca a sua zona de ataque com todas as partes da sua cadeira de rodas enquanto segura, agarra ou dribla a bola na sua zona de ataque, ou
  - A bola é passada entre jogadores dessa equipa na sua zona de ataque.
- 30.1.2. Uma equipa que detém a posse de bola na zona de ataque faz com que a bola regresse ilegalmente à sua zona de defesa, se um jogador dessa equipa é o último a tocar a bola na sua zona de ataque e então a bola é tocada em primeiro lugar por um jogador dessa mesma equipa:
- Que tem parte da sua cadeira de rodas ou a(s) sua(s) mão(s) em contato com a zona de defesa, ou
  - Após a bola ter tocado a zona de defesa dessa equipa.

Esta restrição aplica-se a todas as situações na zona de ataque de uma equipa, incluindo reposições de bola fora de campo. No entanto, não se aplica a um jogador que intercepta um passe junto à linha central, enquanto as suas mãos não estão a tocar as rodas, e não consegue parar o seu movimento antes de regressar com a bola à zona de defesa da sua equipa.

### 30.2. Regra

Uma equipa que detém a posse de uma bola viva na sua zona de ataque não pode provocar o regresso ilegal da bola à sua zona de defesa.

### 30.3. Penalidade

- 30.3.1. A bola deverá ser concedida à equipa adversária para reposição de bola fora de campo na sua zona de ataque, no local mais próximo onde teve lugar a infração, exceto diretamente atrás da tabela.



## **Art. 31. Levantar-se da cadeira de rodas (*Lifting*)**

### **31.1. Definição – “Lifting”**

31.1.1. *Lifting* é o ato de levantar ambas as nádegas de forma que estas deixem de estar em contato com o assento da cadeira de rodas ou com a almofada, caso esta seja utilizada, de forma a obter uma vantagem desleal.

Um jogador não deve levantar ambas as nádegas da sua cadeira para lançar, ressaltar ou passar a bola ou tentar desarmar um lançamento ou um passe de um adversário ou tentar receber um passe de um colega de equipa ou quando disputa a bola ao ar no início do primeiro quarto.

31.1.2. Um jogador não deve provocar que a totalidade da sua cadeira de rodas deixe de estar em contato com o solo quando ambas as mãos não estão em contato com as rodas traseiras (*jumping*).

### 31.2. Penalidade

#### 31.2.1. Uma **falta técnica** deve ser averbada ao infrator.

Deve ser concedido 1 lance livre aos adversários, seguido de reposição de bola fora de campo pela equipa que detinha a posse de bola ou tinha direito à posse de bola quando a falta técnica foi sancionada, no local mais próximo onde a bola se encontrava no momento em que o jogo foi interrompido. Se nenhuma das equipas detinha a posse de bola ou não tinha direito à posse de bola, ocorre uma situação de bola ao ar. Exceto se a infração foi devida à tentativa de intercetar o lançamento de um jogador em ato de lançamento.

#### 31.2.2. Se a falta por se levantar da cadeira (*lifting*) foi devida à tentativa de intercetar o lançamento de um jogador em ato de lançamento, uma falta técnica deve ser averbada ao infrator e o jogador em ato de lançamento tem direito a um número de lance(s) livre(s) da seguinte forma:

- Se o lançamento para cesto de campo é bem sucedido, o cesto é válido e, adicionalmente, será concedido 1 lance livre.
- Se o lançamento para cesto da área de 2 pontos não é bem sucedido, serão concedidos 2 lances livres.
- Se o lançamento para cesto da área de 3 pontos não é bem sucedido, serão concedidos 3 lances livres.
- Se a elevação ocorre ao mesmo tempo ou imediatamente antes do sinal sonoro do cronómetro para o fim do quarto/prolongamento ou o sinal sonoro do cronómetro ocorre ao mesmo tempo ou imediatamente antes do fim do quarto/prolongamento e a bola ainda está na(s) mão(s) do jogador e o cesto de campo é bem sucedido, o cesto não é válido e deverão ser concedidos 2 ou 3 lances livres.

Em cada uma das situações acima descritas, o jogo recomeça com a reposição de bola fora de campo pela equipa que detinha a posse de bola ou acabou de lançar para cesto de campo, no local mais próximo onde a bola se encontrava antes do jogo ser interrompido.

#### 31.3. Uma violação deve ser sancionada ao jogador que, ao inclinar-se para a frente para recuperar uma bola no solo, levanta as suas nádegas de tal forma que ambas deixem de estar em contato com o assento da cadeira de rodas ou da almofada caso seja utilizada.

#### 31.4. **Definição – Inclinar-se com a cadeira de rodas (*Tilting*)**

Inclinar-se com a cadeira de rodas (*tilting*) é uma ação iniciada por um jogador que, com uma ou ambas as mãos sem que estejam em contato com as rodas, levanta do solo **uma roda traseira em conjunto com um dos rodízios dianteiros** enquanto lança, defende, recebe ou tenta intercetar um passe, ressalta ou disputa uma bola ao ar. Inclinar-se com a cadeira de rodas (*tilting*) é legal.

## REGRA SEIS - FALTAS

### Art. 32. Faltas

#### 32.1. Definição

32.1.1. Uma falta é uma infração às regras referente ao contato ilegal com um adversário e/ou comportamento antidesportivo.

32.1.2. Um qualquer número de faltas pode ser assinalado a uma equipa. Independentemente da penalidade, cada falta deve ser sancionada, averbada ao infrator no boletim de jogo e penalizada em conformidade com estas regras.

**Nota:** A cadeira de rodas considera-se parte do jogador.

### Art. 33. Contato: Princípios gerais

#### 33.1. Princípio do cilindro

O princípio do cilindro é definido como o espaço dentro dos limites de um cilindro imaginário, ocupado por um jogador e a sua cadeira de rodas no solo. O cilindro inclui o espaço acima do jogador e é limitado:

- À **frente**, pelas palmas das mãos e o apoio para os pés ou a barra horizontal à frente da cadeira de rodas,
- Por **trás** pelo bordo exterior das rodas grandes, e
- Nos **lados** pelo bordo exterior das rodas grandes onde estas tocam o solo.
- As mãos e os braços não podem ser estendidos à frente do torso para além da posição do apoio para os pés ou da barra horizontal à frente da cadeira de rodas, com os cotovelos dobrados de forma que os antebraços e as mãos estejam elevados. A distância entre as rodas grandes variará em função do ângulo das rodas com o solo.



Figura 6 – Cilindro da Cadeira de Rodas



### 33.2. Princípio da Verticalidade – O cilindro da cadeira de rodas

Durante o jogo, cada jogador tem o direito de ocupar qualquer posição (cilindro) no campo de jogo que não esteja ainda ocupada por um adversário.

**Nota:** O cilindro é definido como a forma geométrica constituída pelo jogador, a sua cadeira de rodas com todas as suas rodas incluindo o(s) rodízio(s) anti- queda em contato com o solo como se visto por cima.

Este princípio protege o espaço no solo que ele ocupa com a sua cadeira de rodas e o espaço acima do seu torso e da sua cadeira de rodas.

Logo que o jogador abandona a sua posição vertical (cilindro) e ocorre um contato físico com o seu corpo ou a sua cadeira de rodas com um adversário que já estabeleceu a sua própria posição vertical (cilindro), o jogador que abandonou a sua posição vertical (cilindro) é responsável pelo contato.

O jogador defensor não deve ser penalizado por ter as suas mãos e braços estendidos acima dele dentro do seu próprio cilindro.

O jogador atacante não deve provocar contato com o jogador defensor em posição legal de defesa:

- Utilizando os seus braços para criar mais espaço para si mesmo (empurrando).
- Abrindo as pernas ou os braços e provocar contato durante ou imediatamente após um lançamento de cesto de campo.

### 33.3. Posição legal de defesa

Um jogador defensor tem estabelecida uma posição legal de defesa inicial, quando:

- Cobre a trajetória de um adversário, ou
- Estabeleceu uma posição na trajetória de um adversário quando, ao mesmo tempo, concede tempo a aquele adversário para evitar um contato.
- A trajetória de um jogador é a direção em que este jogador se move.
- A trajetória de um jogador é tão larga como as linhas paralelas traçadas de cada lado do assento da sua cadeira de rodas na direção em que a cadeira de rodas se desloca.

**Nota:** As linhas paralelas que se estendem de cada lado do assento servem como um ponto de referência prático para o árbitro. Esta definição não implica que as rodas não fazem parte da cadeira de rodas ou parte do jogador.

Para cobrir a trajetória de um adversário, um jogador deve posicionar a sua cadeira de rodas ao longo da trajetória do adversário, com a sua cadeira de rodas cobrindo de um lado ao outro da trajetória.



Um jogador não pode posicionar a sua cadeira de rodas entre as rodas traseiras da cadeira de rodas de um adversário.

A posição legal de defesa prolonga-se verticalmente acima do seu torso, mas dentro do cilindro formado pelo corpo do jogador e a sua cadeira de rodas. Ele pode erguer os seus braços e mãos acima da cabeça ou saltar verticalmente, mas deve mantê-los numa posição vertical dentro do cilindro imaginário.

#### **33.4. Defesa ao jogador com posse de bola**

Um jogador que para na trajetória de um adversário em movimento deve conceder-lhe tempo e distância para parar ou mudar de direção.

- Contatos ligeiros ou acidentais que não criam desvantagem para nenhum dos jogadores devem ser ignorados.
- Um jogador que cobre a trajetória de um adversário considera-se como tempo concedido tempo e distância para evitar um contato.

O jogador com bola, em movimento ou parado, deve esperar ser defendido e deve estar preparado para parar ou mudar de direção sempre que um adversário assuma uma posição legal de defesa inicial à sua frente.

- O jogador defensor deve estabelecer uma posição legal de defesa inicial sem provocar contato antes de assumir a sua posição.
- Uma vez que o jogador defensor tenha estabelecido uma posição legal de defesa inicial, deve manter a sua posição; isto é, não pode estender os seus braços ou mover a sua cadeira de rodas ilegalmente para impedir que o driblador o ultrapasse.

Ao julgar uma situação de carga/obstrução, envolvendo um jogador com bola, um árbitro deve utilizar os seguintes princípios:

- O jogador defensor deve estabelecer uma posição legal de defesa inicial ao;
  - Cobrir a trajetória do adversário, ou
  - Estabelecendo uma posição na trajetória do adversário de forma a conceder-lhe tempo para evitar o contato. (Ver Art.º 33.6, 33.7, 33.8).
- O jogador defensor pode permanecer parado, mover-se lateralmente ou para trás, de modo a manter a posição legal de defesa inicial, particularmente para cobrir a trajetória de um adversário que tenta afastar-se.
- O jogador defensor deve estar no local primeiro. Se este jogador defensor cobriu legalmente a trajetória do seu adversário, considera-se que o jogador defensor chegou ao local primeiro.

**EM QUALQUER DAS SITUAÇÕES ACIMA DESCRITAS, DEVE SER CONSIDERADO QUE O CONTATO FOI PROVOCADO PELO JOGADOR COM BOLA.**



### 33.5. Defesa ao jogador sem posse de bola

Um jogador sem posse de bola tem direito a mover-se livremente no campo de jogo e assumir qualquer posição ainda não ocupada por outro jogador.

- Ao assumir uma posição legal junto a um adversário, o jogador deve ocupar esta posição primeiro.
- O jogador defensor deve estar no local primeiro. O jogador defensor é considerado em posição legal de defesa se chegar ao local antes de um adversário que não detém a posse de bola.

Uma vez que o jogador defensor tenha estabelecido uma posição legal de defesa inicial, não pode impedir o adversário de passar, estendendo os seus braços na trajetória do adversário. Ele pode, porém, para prevenir uma lesão, mover ou colocar os braços frente do seu corpo, ou rodar a sua cadeira de rodas desde que, na opinião do árbitro, alterar significativamente a sua posição na trajetória do adversário.

Uma vez que o jogador defensor tenha estabelecido uma posição legal de defesa inicial:

- Pode permanecer parado, mover-se lateralmente ou afastar-se do adversário, de modo a manter a posição legal de defesa em relação a este adversário.
- Pode mover-se em direção ao seu adversário; porém, se ocorrer um contato, é ele o responsável.

Um jogador defensor que está parado a pelo menos uma cadeira de rodas de distância da zona de travagem de um adversário em movimento que não detém a posse de bola e, então, se movimenta para a zona de travagem daquele adversário, deve conceder-lhe tempo e distância para evitar o contato.

### 33.6. Cruzar a trajetória

Cruzar a trajetória ocorre quando um de dois adversários, movendo-se em trajetória paralela (na mesma direção) ou em trajetória convergente, muda a sua direção e cruza a trajetória do adversário.

Um jogador em movimento, com ou sem bola, pode cruzar legalmente a trajetória de um adversário nas seguintes condições:

- O eixo da roda traseira do jogador que cruza a trajetória está à frente do extremo dianteiro da cadeira de rodas do adversário, ou seja, os apoios dos pés ou, no caso de uma cadeira de rodas com uma projeção frontal, à frente do extremo dianteiro desta projeção.
- O jogador que cruza a trajetória deve conceder ao adversário tempo e distância para evitar o contato.

Se um jogador cruza legalmente a trajetória de um adversário, então é o adversário o responsável pelo contato.



Cruzar ilegalmente a trajetória é um contato pessoal que tem lugar quando um jogador, com ou sem bola, muda de direção e tenta cruzar a trajetória de um adversário sem conceder-lhe tempo para parar ou mudar de direção.

### 33.7. Os elementos de tempo e distância

Conseguir uma paragem imediata de uma cadeira de rodas é impossível.

Jogadores em movimento que param à frente de um adversário devem proporcionar uma distância suficiente entre as cadeiras de rodas de forma a conceder ao adversário a oportunidade de travar ou mudar de direção sem provocar um contato violento.

Um contato ligeiro deve ser considerado acidental se o jogador tenta **travar ou mudar a direção** da sua cadeira de rodas.

A distância necessária para um jogador travar é diretamente proporcional à velocidade da sua cadeira de rodas.

### 33.8. Bloqueio: Legal e ilegal

Um bloqueio é uma tentativa de atrasar ou impedir um adversário sem bola de alcançar uma posição pretendida no campo de jogo.

O bloqueio é **legal** quando o jogador que bloqueia um adversário:

- **Está parado** (dentro do seu cilindro) quando ocorre o contato.
- Tinha estabelecido uma posição legal no solo.
- Se o bloqueio é estabelecido **dentro** do campo de visão de um adversário parado (frontal ou lateral), o bloqueador pode estabelecer o bloqueio tão próximo dele quanto deseje, desde que não haja contato.
- Se o bloqueio é estabelecido **fora** do campo de visão de um adversário parado (frontal ou lateral), o bloqueador pode estabelecer o bloqueio tão próximo dele quanto deseje, desde que não haja contato.
- Se o adversário está **em movimento** os elementos de tempo e distância devem aplicar-se. O bloqueador deve conceder ao adversário o espaço suficiente para que o jogador que está a ser bloqueado possa evitar o bloqueio, parando ou mudando de direção.
- Um jogador que é legalmente bloqueado é responsável por qualquer contato com o jogador que estabeleceu o bloqueio.

O bloqueio é **ilegal** quando o jogador que bloqueia um adversário:

- **Está a mover-se** quando ocorre o contato.
- Não respeitou os elementos de tempo e distância de um adversário **em movimento** quando ocorre o contato.
- Não está a cobrir a trajetória do adversário.



### 33.9. Carga

Carga é um contato pessoal ilegal, com ou sem bola, empurrando ou movimentando-se em direção à cadeira de rodas do adversário.

### 33.10. Obstrução

Obstrução é um contato pessoal ilegal que impede a progressão de um adversário com ou sem bola.

Um jogador que tenta bloquear comete uma falta por obstrução, se o contato ocorre enquanto ele se movimenta e o seu adversário está parado ou a afastar-se dele.

Se um jogador ignora a bola, encara o adversário e muda de posição quando, este também a muda, é o responsável em primeiro lugar por qualquer contato que ocorra, a menos que estejam envolvidos outros fatores.

A expressão “a menos que estejam envolvidos outros fatores” refere-se a deliberadamente empurrar, carregar ou agarrar o jogador que está a ser bloqueado.

É legal que um jogador estenda o(s) seu(s) braço(s) ou cotovelo(s) fora do seu cilindro enquanto assume uma posição no solo, mas tem de os colocar dentro do seu cilindro quando um adversário tenta passar por ele. Se o(s) seu(s) braço(s) ou cotovelo(s) estão fora do seu cilindro e ocorre contato, é obstrução ou ato de agarrar.

### 33.11. Contato com um adversário com a(s) mão(s) e/ou braço(s)

Tocar um adversário com a(s) mão(s) não é necessariamente, por si só, uma falta.

Os árbitros devem decidir se o jogador que provocou o contato obteve uma vantagem. Se o contato provocado por um jogador restringe, de alguma forma, a liberdade de movimento de um adversário, tal contato é uma falta.

O uso ilegal da(s) mão(s) ou braço(s) estendidos ocorre quando o jogador defensor está em posição de defesa, coloca a(s) sua(s) mão(s) ou braço(s) por cima e permanece em contato com um adversário **com** ou **sem** bola, impedindo-o de progredir.

Tocar ou “bater” repetidamente num adversário com ou sem bola é uma falta, uma vez que pode conduzir a jogo duro.

É uma falta provocada por um **jogador atacante com bola**:

- “Enganchar” ou envolver um braço ou um cotovelo à volta de um jogador defensor, no sentido de obter uma vantagem.
- “Empurrar” para impedir o jogador defensor de jogar ou tentar jogar a bola, ou para criar mais espaço para si próprio.
- Utilizar um antebraço estendido ou a mão, enquanto dribla, impedindo que o adversário ganhe a posse de bola.



É uma falta provocada por um **jogador atacante sem bola** ao “empurrar” para:

- Libertar-se para agarrar a bola.
- Impedir que o jogador defensor jogue ou tente jogar a bola.
- Criar mais espaço para si.

### **33.12. Defesa ilegal pela retaguarda**

A defesa ilegal pela retaguarda é um contato pessoal com um adversário ou a sua cadeira de rodas, por um jogador defensor, por detrás. O facto do jogador defensor estar a tentar jogar a bola, não justifica o seu contato com um adversário ou a sua cadeira de rodas pela retaguarda.

### **33.13. Agarrar**

Agarrar é um contato pessoal ilegal com um adversário, que interfere com a sua liberdade de movimento ou da sua cadeira de rodas. Este contato (agarrar) pode ocorrer com qualquer parte do corpo ou com a sua cadeira de rodas.

### **33.14. Empurrar**

Empurrar é um contato pessoal ilegal com qualquer parte do corpo ou da sua cadeira de rodas em que um jogador força ou tenta forçar um adversário com ou sem bola a deslocar-se.

### **33.15. Simular sofrer uma falta**

Simulação é uma ação de um jogador com o objetivo de beneficiar de uma falta ou efetuar movimentos teatrais exagerados, de forma a criar uma opinião de que sofreu falta e com isso ganhar uma vantagem desleal.

## Art. 34. Falta pessoal

### 34.1. Definição

34.1.1. Uma falta pessoal é um contato ilegal com um adversário (o que inclui a sua cadeira de rodas), quer a bola esteja viva ou morta.

Um jogador não pode agarrar, obstruir, empurrar, carregar, rasteirar ou impedir a progressão de um adversário estendendo a sua mão, braço, cotovelo, ombro, anca, perna, joelho ou pé, nem inclinar ou curvar o seu corpo numa posição que não seja normal (fora do seu cilindro), nem deve praticar jogo duro ou violento.

### 34.2. Penalidade

Uma falta pessoal deve ser averbada ao infrator.

34.2.1. Se a falta é cometida sobre um jogador que não está em ato de lançamento:

- O jogo deve ser reiniciado com uma reposição de bola de fora de campo pela equipa adversária, no local mais próximo de onde ocorreu a infração.
- Se a equipa infratora encontra-se numa situação de penalidade por faltas de equipa, então aplicar-se-á o Art. 41.

34.2.2. Se a falta é cometida sobre um jogador que está em ato de lançamento, é concedido a esse jogador um número de lances livres como se segue:

- Se o lançamento de cesto de campo é convertido, o cesto é válido e, adicionalmente, 1 lance livre.
- Se o lançamento de cesto de campo da área de 2 pontos não é convertido, 2 lances livres.
- Se o lançamento de cesto de campo da área de 3 pontos não é convertido, 3 lances livres.
- Se o jogador sofre uma falta quando, ou imediatamente antes, soa o sinal do cronómetro de jogo para o fim do quarto ou prolongamento ou ainda quando, ou imediatamente antes, soa o sinal do aparelho de 14/24 segundos, enquanto o jogador ainda tem a bola na(s) mão(s) e o cesto é convertido, o cesto não será válido e deverão ser concedidos 2 ou 3 lances livres.

## Art. 35. Falta dupla

### 35.1. Definição

35.1.1. Uma falta dupla é uma situação em que 2 adversários cometem faltas pessoais ou antidesportivas/desqualificantes um contra o outro, aproximadamente ao mesmo tempo.

35.1.2. Para considerar 2 faltas como uma falta dupla, aplicam-se as seguintes condições:

- Ambas as faltas são faltas de jogador.



- Ambas as faltas envolvem contato físico.
- Ambas as faltas envolvem os mesmos 2 adversários, que cometem falta um sobre o outro.
- Ambas as faltas são pessoais ou uma qualquer combinação de faltas antidesportivas e desqualificantes.

### 35.2. Penalty

Uma falta pessoal ou antidesportiva/desqualificante é averbada a cada infrator. Não há lugar a lances livres e o jogo deve recomeçar como se segue:

Se aproximadamente ao mesmo tempo que a falta dupla

- Um cesto de campo ou um último lance livre é convertido, a bola é concedida à equipa que sofreu o cesto para reposição fora de campo em qualquer local atrás da linha final dessa equipa.
- Uma equipa detinha a posse de bola ou tinha direito à mesma, a bola deve ser concedida a esta equipa para reposição de fora de campo no local mais próximo de onde ocorreu a infração.
- Nenhuma das equipas detinha a posse de bola ou tinha direito à mesma, ocorre uma situação de bola ao ar.

## Art. 36. Falta técnica

### 36.1. Regras de conduta

- 36.1.1. A conduta adequada no jogo pressupõe uma total e leal cooperação de jogadores, treinadores, treinadores-adjuntos, substitutos, jogadores excluídos e acompanhantes de equipa para com os árbitros, oficiais de mesa e comissário, se presente.
- 36.1.2. Cada equipa deve fazer o seu melhor para assegurar a vitória, mas deve fazê-lo dentro do espírito de desportivismo e de *fair-play*.
- 36.1.3. Qualquer deliberada ou repetida falta de cooperação ou inobservância ao espírito e intenção das regras, deve ser considerada uma falta técnica.
- 36.1.4. O árbitro pode prevenir faltas técnicas, dando avisos ou mesmo ignorando pequenas infrações que não são obviamente intencionais e que não têm um efeito direto no jogo, a não ser que persista uma repetição da mesma infração depois do aviso.
- 36.1.5. Se uma infração é reconhecida depois da bola ficar viva, o jogo deve ser interrompido e uma falta técnica assinalada. A penalidade deve ser administrada como se a falta técnica tivesse ocorrido no momento em que é assinalada. O que quer que tenha ocorrido durante o intervalo de tempo entre a infração e o jogo ser interrompido, permanece válido.



## 36.2. Definição

- 36.2.1. Uma falta técnica é uma falta de um jogador sem contato, de natureza comportamental, incluindo, mas não limitada a:
- Ignorar avisos dados pelos árbitros.
  - Tratar e/ou comunicar desrespeitosamente com os árbitros, o comissário, os oficiais de mesa, os adversários ou pessoas autorizadas a sentar-se nos bancos de equipa.
  - Utilizar linguagem e gestos que possam ofender ou incitar os espectadores.
  - Provocar e insultar um adversário.
  - Obstruir a visão de um adversário, acenando/colocando a(s) mão(s) próximo dos seus olhos.
  - Oscilar excessivamente os cotovelos.
  - Atrasar o jogo, tocando deliberadamente na bola após cesto ou impedir que uma reposição de bola de fora de campo se efetue prontamente.
  - Simular ter sofrido uma falta.
  - Abandonar o recinto de jogo sem solicitar autorização.
  - Remover os pés dos apoios para obter uma vantagem desleal.
  - Utilizar qualquer parte do(s) membro(s) inferior(es) para obter uma vantagem desleal ou mudar de direção.
  - *Lifting*.
- 36.2.2. Uma falta técnica de qualquer pessoa autorizada a sentar-se no banco da equipa é uma falta por comunicar desrespeitosamente ou tocar os árbitros, comissário, oficiais de mesa ou adversários, ou uma infração de natureza processual ou administrativa.
- 36.2.3. Um jogador deve ser desqualificado para o resto do jogo quando é sancionado com 2 faltas técnicas, ou 2 faltas antidesportivas ou 1 falta técnica e 1 falta antidesportiva.
- 36.2.4. Um treinador deve ser desqualificado para o resto do jogo quando:
- É sancionado com 2 faltas técnicas ("C") devido ao seu próprio comportamento antidesportivo.
  - É sancionado com 3 faltas técnicas, sejam todas ("B") ou uma delas ("C"), devido ao comportamento antidesportivo de outras pessoas autorizadas a sentar-se no banco da equipa.
- 36.2.5. Se um jogador ou um treinador é desqualificado no âmbito do Art. 36.2.3 ou Art. 36.2.4, essa falta técnica deve ser a única falta a ser penalizada e nenhuma outra penalidade adicional pela desqualificação deve ser considerada.

- 36.2.6. Uma falta técnica também pode ocorrer quando um treinador solicita a verificação de uma cadeira de rodas de um jogador da equipa adversária. Se o árbitro principal determinar que a cadeira de rodas é ilegal, o jogador é desqualificado no âmbito do Art. 38.1.3. Se o árbitro principal determinar que a cadeira de rodas é legal, o treinador que solicitou a verificação deve ser sancionado com uma falta técnica (“C”).

### 36.3. Penalidade

36.3.1 Se uma falta técnica é cometida:

- Por um jogador, uma falta técnica deve ser-lhe averbada como falta de jogador e contará como uma das faltas da equipa.
- Por qualquer pessoa autorizada a sentar no banco da equipa, uma falta técnica deve ser averbada ao treinador e não contará como uma das faltas da equipa.

36.3.2 Deve ser concedido 1 lance livre aos adversários. O jogo deve ser reiniciado como se segue:

- O lance livre deve ser concedido de imediato. Após o lance livre, a reposição de bola fora de campo deve ser concedida à equipa que detinha a posse de bola ou tinha direito a ela quando a falta técnica foi assinalada, no local mais próximo donde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido.
- O lance livre também deve ser concedido de imediato, independentemente quer da ordem de quaisquer outras eventuais penalidades por quaisquer outras faltas tenha sido determinada, quer a execução das penalidades já tenha começado. Após o lance livre da falta técnica, o jogo deve reiniciar-se pela equipa que detinha a posse de bola ou tinha direito a ela quando a falta técnica foi assinalada, no local mais próximo donde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido para a penalidade da falta técnica.
- Se um lançamento de campo ou um último lance livre é convertido, o jogo deve recomeçar com uma reposição fora de campo em qualquer local atrás da linha final.
- Se nenhuma das equipas detinha a posse de bola ou o direito à posse de bola, ocorre uma situação de bola ao ar.
- Com uma bola ao ar no círculo central **no início** do primeiro quarto.



## Art. 37. Falta antidesportiva

### 37.1. Definição

37.1.1. Uma falta antidesportiva é um **contato** de um jogador que, no entender do árbitro, é:

- Um contacto com um adversário, sem tentativa legítima de diretamente jogar a bola dentro do espírito e intenção das regras.
- Um contato excessivo, duro, provocado por um jogador num esforço de jogar a bola ou um adversário.
- É um contato desnecessário provocado pelo jogador defensor para parar a progressão da equipa atacante em transição. Isto apenas se aplica até que o jogador atacante inicie o seu ato de lançamento.
- Um **contacto ilegal provocado pelo jogador por detrás ou lateralmente sobre um adversário que está em progressão na direção do cesto adversário e não se encontram outros jogadores entre o jogador que progride, a bola e o cesto, exceto se estiver em causa uma tentativa legítima de cruzar lateralmente a trajetória do jogador atacante.** Isto apenas se aplica até que o jogador atacante inicie o seu ato de lançamento ao cesto.
- É um contato pelo jogador defensor sobre um adversário no campo de jogo quando o cronómetro de jogo indica 2:00 minutos ou menos no quarto quarto e em cada prolongamento, quando a bola se encontra fora de campo para reposição por linha limite e ainda nas mãos do árbitro ou à disposição do jogador que fará a reposição e não é uma jogada normal no basquetebol de cadeira de rodas.

37.1.2. O árbitro deve interpretar as faltas antidesportivas de forma consistente ao longo de todo o jogo e ajuizar apenas a ação.

**37.2. Penalidade**

37.2.1. Uma falta antidesportiva deve ser assinalada ao infrator.

37.2.2. Deve(m) ser concedido(s) lance(s) livre(s) ao jogador que sofreu a falta, seguido(s) por:

- Uma reposição de bola fora de campo na linha de reposição de bola na zona de ataque da equipa.
- Uma bola ao ar no círculo central **no início do** primeiro quarto.

O número de lances livres deve ser concedido da seguinte forma:

- Se a falta é cometida sobre um jogador que não está em ato de lançamento: 2 lances livres.
- Se a falta é cometida sobre um jogador em ato de lançamento: o cesto, se convertido, é válido e, adicionalmente, 1 lance livre.
- Se a falta é cometida sobre um jogador em ato de lançamento e o cesto não é convertido: 2 ou 3 lances livres.

37.2.3. Um jogador deve ser desqualificado para o resto do jogo se for sancionado com 2 faltas antidesportivas, ou 2 faltas técnicas ou 1 falta técnica e 1 falta antidesportiva.

37.2.4. Se um jogador é desqualificado no âmbito do Art. 37.2.3, essa falta antidesportiva é a única falta a ser penalizada e nenhuma outra penalidade adicional pela desqualificação deve ser considerada.

**Art. 38. Falta desqualificante****38.1. Definição**

38.1.1. Uma falta desqualificante é uma ação flagrantemente antidesportiva, cometida por jogadores, substitutos, treinadores, treinadores-adjuntos, jogadores excluídos e acompanhantes de equipa.

38.1.2. Um treinador sancionado com uma falta desqualificante deve ser substituído pelo treinador-adjunto inscrito no boletim de jogo. Se não está inscrito nenhum treinador-adjunto no boletim de jogo, deverá ser substituído pelo capitão (CAP).

38.1.3. Para permitir às equipas garantir que o seu equipamento cumpre os requisitos estipulados no Art. 3.1, o comissário realizará uma verificação das cadeiras de rodas antes do início da competição. É responsabilidade do jogador garantir que a sua cadeira de rodas cumpra os requisitos estipulados no Art. 3.1 quando entre no campo de jogo com a sua cadeira de rodas. Alterar uma cadeira de rodas em desacordo com estas regras é considerado um comportamento antidesportivo flagrante. Os árbitros podem realizar verificações das cadeiras de rodas durante um jogo. Qualquer equipamento que se encontre alterado deverá ser retirado do jogo. O jogador é responsável pelo seu equipamento e qualquer modificação será considerada um ato deliberado para obter uma vantagem desleal. O jogador será sancionado com uma falta desqualificante. Se um mesmo jogador é descoberto por alterar a sua cadeira



de rodas uma segunda vez durante uma competição deverá ser desqualificado desta competição.

### **38.2. Violência**

- 38.2.1. Atos de violência podem ocorrer durante o jogo, contrários ao espírito de desportivismo e de *fair-play*. Estes atos devem ser imediatamente parados pelos árbitros e, se necessário, por agentes das forças de segurança pública.
- 38.2.2. Sempre que atos de violência tenham lugar, envolvendo jogadores no campo de jogo ou proximidades, os árbitros devem tomar todas as ações necessárias para os parar.
- 38.2.3. Todas as pessoas acima mencionadas que sejam culpadas de flagrantes atos de agressão contra adversários ou árbitros, devem ser desqualificadas. O árbitro principal deve relatar o incidente ao organismo responsável pela competição.
- 38.2.4. Os agentes das forças de segurança pública apenas podem entrar no campo de jogo se tal for solicitado pelos árbitros. No entanto, caso espectadores entrem no campo de jogo com a clara intenção de cometer atos de violência, os agentes das forças de segurança pública devem intervir de imediato para proteger as equipas e os árbitros.
- 38.2.5. Todas as áreas para além do campo de jogo ou suas proximidades, incluindo entradas, saídas, corredores, balneários, etc., ficam sob jurisdição do organismo responsável pela competição e dos agentes das forças de segurança pública.
- 38.2.6. Ações físicas cometidas por jogadores ou quaisquer pessoas autorizadas a sentar-se no banco da equipa, que possam causar danos ao equipamento de jogo, não podem ser permitidas pelos árbitros.

Quando este tipo de comportamento for observado pelos árbitros, o treinador da equipa infratora deve ser advertido.

Caso a(s) ação(ões) seja(m) repetida(s), deve ser imediatamente assinalada uma falta técnica ou mesmo uma falta desqualificante ao(s) indivíduo(s) envolvido(s).

**38.3. Penalidade**

38.3.1. Uma falta desqualificante deve ser assinalada ao infrator.

38.3.2. Sempre que o infrator é desqualificado de acordo com os artigos correspondentes destas regras, deve dirigir-se e permanecer no balneário da equipa durante o resto do jogo ou, se assim o desejar, abandonar o edifício.

38.3.3. Deve(m) ser concedido(s) lance(s) livre(s):

- A qualquer adversário, designado pelo treinador, no caso de uma falta que não envolva contato.
- Ao jogador que sofreu a falta, no caso de ser uma falta por contato.

Seguido(s) de:

- Uma reposição de bola fora de campo na linha de reposição de bola na zona de ataque da equipa.
- Uma bola ao ar no círculo central **no início do** primeiro quarto.

38.3.4. O número de lances livres deve ser concedido da seguinte forma:

- Se a falta é uma falta em que não há contato: 2 lances livres.
- Se a falta é cometida sobre um jogador que não está em ato de lançamento: 2 lances livres.
- Se a falta é cometida sobre um jogador em ato de lançamento: o cesto, se convertido, é válido e, adicionalmente, 1 lance livre.
- Se a falta é cometida sobre um jogador em ato de lançamento e o cesto não é convertido: 2 ou 3 lances livres.
- Se a falta é pela desqualificação de um treinador: 2 lances livres.
- Se a falta é pela desqualificação de um treinador-adjunto, substituto, jogador excluído ou acompanhante da equipa, esta falta é averbada ao treinador como falta técnica: 2 lances livres.

Adicionalmente, se a desqualificação de um treinador-adjunto, substituto, jogador excluído ou acompanhante da equipa após deixarem a zona do banco da equipa é pela participação ativa durante uma situação de luta:

- Por cada uma das faltas desqualificantes de um treinador-adjunto, substituto ou jogador excluído: 2 lances livres. Todas as faltas desqualificantes devem ser averbadas a cada um dos infratores.
- Por cada uma das faltas desqualificantes de quaisquer acompanhantes da equipa: 2 lances livres. Todas as faltas desqualificantes devem ser averbadas ao treinador.

Todos os lances livres devem ser executados, exceto se existirem penalidades iguais averbadas à equipa adversária que possam ser canceladas.



## **Art. 39. Luta**

### **39.1. Definição**

Uma luta é uma interação física entre 2 ou mais adversários (jogadores substitutos, treinadores, treinadores-adjuntos, jogadores excluídos e acompanhantes de equipa).

Este artigo aplica-se exclusivamente a substitutos, treinadores, treinadores-adjuntos, jogadores excluídos e acompanhantes de equipa que abandonam o espaço confinado ao banco da equipa durante uma luta ou uma qualquer situação que possa conduzir a uma luta.

### **39.2. Regra**

39.2.1. Substitutos, jogadores excluídos ou acompanhantes da equipa que abandonam a área do banco da equipa durante uma luta ou durante uma situação que possa conduzir a uma Luta, devem ser desqualificados.

39.2.2. Apenas ao treinador e/ou ao treinador-adjunto é permitido abandonar a área do banco da equipa durante uma luta ou qualquer situação que possa conduzir a uma luta, para ajudar os árbitros a manter ou a restabelecer a ordem. Nesta situação, não devem ser desqualificados.

39.2.3. Se um treinador e/ou treinador-adjunto abandona a área do banco da equipa e não ajuda ou tenta ajudar os árbitros a manter ou a restabelecer a ordem, devem ser desqualificados.

**39.3. Penalidade**

- 39.3.1. Independentemente do número de pessoas desqualificadas por abandonarem a área do banco da equipa, deverá ser averbada ao treinador uma única falta técnica ("B").
- 39.3.2. Se são desqualificadas pessoas de ambas as equipas no âmbito deste artigo e não subsistem outras penalidades de falta para administrar, o jogo reinicia-se como se segue.
- Se aproximadamente ao mesmo tempo que o jogo foi interrompido devido à luta:
- Um cesto de campo ou um último lance livre é convertido, a bola deve ser concedida à equipa que o sofreu para reposição de bola fora de campo, em qualquer local atrás da linha final dessa equipa.
  - Uma equipa detinha a posse de bola ou tinha direito à mesma, a bola deve ser concedida a essa equipa para reposição de bola fora de campo **no local mais próximo de onde se encontrava a bola quando a situação de luta começou.**
  - Nenhuma das equipas detém ou tem direito à posse de bola, ocorre uma situação de bola ao ar.
- 39.3.3. Todas as faltas desqualificantes devem ser averbadas no boletim de jogo de acordo com o descrito em B.8.3 e não contam como faltas de equipa.
- 39.3.4. Todas as possíveis penalidades de falta contra jogadores em campo envolvidos numa luta ou em qualquer situação que conduz a uma luta, devem ser tratadas de acordo com o Art. 42.
- 39.3.5. Todas as eventuais penalidades por falta desqualificante averbadas a treinador-adjunto, substituto, jogador excluído e a um acompanhante de equipa envolvido ativamente numa luta ou em qualquer situação que possa conduzir a uma luta, devem ser sancionadas de acordo com o Art. 38.3.4, ponto sexto.



## REGRA SETE – DISPOSIÇÕES GERAIS

### Art. 40. 5 faltas de jogador

- 40.1. Um jogador que cometeu 5 faltas deve ser informado por um árbitro e deve abandonar o jogo de imediato. Deverá ser substituído dentro de 30 segundos.
- 40.2. Uma falta cometida por um jogador que previamente cometeu 5 faltas é considerada uma falta de jogador excluído e sancionada e averbada no boletim de jogo ao treinador (“B”).

### Art. 41. Faltas de equipa: Penalidade

#### 41.1. Definição

- 41.1.1. Uma falta de equipa é uma falta pessoal, técnica, antidesportiva ou desqualificante cometida por um jogador. Uma equipa incorre numa situação de penalidade de faltas de equipa após ter cometido 4 faltas de equipa num quarto.
- 41.1.2. Todas as faltas de equipa cometidas num intervalo de jogo devem ser consideradas como tendo sido cometidas no quarto ou prolongamento seguinte.
- 41.1.3. Todas as faltas de equipa cometidas em cada prolongamento devem ser consideradas como cometidas no quarto quarto.

#### 41.2. Regra

- 41.2.1. Quando uma equipa incorre numa situação de penalidade de faltas de equipa, todas as faltas pessoais subsequentes, cometidas por seus jogadores sobre um jogador que não esteja em ato de lançamento, devem ser penalizadas com 2 lances livres, em vez de uma reposição de bola de fora de campo. O jogador que sofreu a falta é aquele que deve executar os lances livres.
- 41.2.2. Se uma falta pessoal é cometida por um jogador da equipa que detém a posse de uma bola viva ou que tem direito à mesma, essa falta deve ser penalizada com uma reposição de bola de fora de campo pelos adversários.

### Art. 42. Situações especiais

#### 42.1. Definição

Na mesma paragem de cronómetro de jogo, que sucede a uma infração, podem surgir situações especiais quando infração(ções) adicional(is) é(são) cometida(s).

#### 42.2. Procedimento

- 42.2.1. Todas as faltas devem ser assinaladas e todas as penalidades identificadas.
- 42.2.2. Deve ser determinada a ordem pela qual ocorreram todas as infrações.



42.2.3. Todas as penalidades iguais contra as duas equipas e todas as penalidades por faltas duplas devem ser canceladas pela ordem em que ocorreram. Uma vez que as penalidades tenham sido registadas e canceladas, são consideradas como se nunca tivessem ocorrido.

42.2.4. Se é averbada uma falta técnica, essa penalidade deve ser administrada em primeiro lugar, independentemente quer da ordem de quaisquer outras eventuais penalidades que tenha sido determinada ou quer a execução das penalidades já tenha começado.

Se a falta técnica é averbada ao treinador principal por uma desqualificação do primeiro treinador-adjunto, substituto, jogador excluído e acompanhante da equipa, essa penalidade não deverá ser administrada em primeiro lugar. Deverá ser administrada na ordem em que todas as faltas e violações ocorreram, a menos que se cancelem.

42.2.5. O direito à posse de bola como parte da última penalidade a ser administrada, cancelará quaisquer anteriores direitos à posse de bola.

42.2.6. Uma vez que a bola fique viva para o primeiro lance livre ou numa penalidade de reposição de bola de fora de campo, essa penalidade já não pode ser considerada para cancelar quaisquer penalidades remanescentes.

42.2.7. Todas as penalidades remanescentes devem ser administradas pela ordem em que foram assinaladas.

42.2.8. Se, após o cancelamento de penalidades iguais contra ambas as equipas, não permanecem quaisquer outras penalidades por administrar, o jogo deve reiniciar-se da seguinte forma:

Se, aproximadamente ao mesmo tempo da primeira infração:

- Um cesto de campo ou um último lance livre é convertido, a bola deve ser concedida à equipa que o sofreu para reposição de fora de campo, em qualquer local atrás da linha final dessa equipa.
- Uma equipa detinha a posse de bola ou tinha direito à mesma, a bola deve ser concedida a esta equipa para reposição de fora de campo, no local mais próximo da primeira infração.
- Nenhuma das equipas detinha ou tinha direito à posse de bola, ocorre uma situação de bola ao ar.

## Art. 43. Lances livres

### 43.1. Definição

43.1.1. Um lance livre é uma oportunidade concedida a um jogador para marcar 1 ponto, sem oposição, de uma posição por detrás da linha de lance livre e dentro do semicírculo.



43.1.2. Uma série de lances livres é definida como todos os lances livres e possível subsequente posse de bola resultante de uma única penalidade de falta.

**43.2. Regra**

43.2.1. Quando uma falta pessoal, uma falta antidesportiva ou uma falta desqualificante é assinalada, o(s) lance(s) livre(s) deve(m) ser concedido(s) da seguinte forma:

- O jogador que sofreu a falta deve executar o(s) lance(s) livre(s).
- Se há uma solicitação para a sua substituição, deve executar o(s) lance(s) livre(s) antes de abandonar o jogo.
- Se o jogador tem de abandonar o jogo devido a lesão, por ter cometido 5 faltas ou ter sido desqualificado, o seu substituto deverá executar o(s) lance(s) livre(s). Se não há substituto disponível, qualquer colega de equipa pode ser designado pelo seu treinador para executar o(s) lance(s) livre(s).

43.2.2. Quando uma falta técnica ou uma falta desqualificante sem contato é assinalada, qualquer membro da equipa adversária, designado pelo seu treinador, executará o(s) lance(s) livre(s).

43.2.3. O executante de lance livre deve:

- Assumir uma posição com as suas rodas traseiras por detrás da linha de lance livre e dentro do semicírculo. A(s) sua(s) roda(s) frontal(is) (ou rodízio(s)) podem situar-se à frente da linha.
- Utilizar qualquer método para executar um lance livre, de forma que a bola entre no cesto por cima ou toque o aro.
- Lançar a bola em 5 segundos, depois de ter sido colocada à sua disposição pelo árbitro.
- Não tocar a linha de lance livre ou entrar na área restritiva com qualquer parte do seu corpo ou as suas rodas traseiras até que a bola entre no cesto ou toque o aro.
- Não simular um lance livre.

43.2.4. Os jogadores nos locais de ressalto de lance livre têm direito a ocupar posições alternadas nestes espaços, os quais são considerados como tendo 1 m de profundidade (Figura 7).

Durante os lances livres estes jogadores não devem:

- Ocupar locais de ressalto de lance livre aos quais não têm direito.
- Entrar na área restritiva, na zona neutra ou abandonar o local de ressalto de lance livre, até que a bola tenha saído da(s) mão(s) do executante de lance livre.
- Distrair o executante de lance livre com os seus atos.

43.2.5. O defensor da linha de fundo, situado na primeira posição, pode deixar a sua roda traseira próxima à linha final ultrapassar a marca do seu local de ressalto na linha final do lado da sua cadeira de rodas. As rodas traseiras das demais cadeiras de rodas podem ocupar até metade das marcas adjacentes (esquerda ou direita) que definem os locais de ressalto, incluindo a marca que define a zona neutra.



**43.3. Penalidade**

43.3.1. Se um **lance livre é bem sucedido** e a(s) violaçã(o)es) é(são) cometida(s) pelo executante de lance livre, o ponto não é válido.

A bola deve ser concedida aos adversários para reposição de fora de campo no prolongamento da linha de lance livre, exceto se houver penalidade adicional de lance(s) livre(s) ou posse de bola, a ser administrada.

43.3.2. Se um **lance livre é convertido** e a(s) violaçã(o)es) é(são) cometida(s) por outro(s) jogador(es) que não o executante de lance livre:

- O ponto é válido.
- A(s) violaçã(o)es) é(são) ignorada(s).

No caso de ser o último lance livre, a bola deve ser concedida aos adversários para reposição de fora de campo, em qualquer local atrás da linha final dessa equipa.

43.3.3. Se um **lance livre não é bem sucedido** e a violaçã(o) é cometida por:

- Um **executante de lance livre** ou por um seu **colega de equipa** no último lance livre, a bola deve ser concedida aos adversários para reposição de fora de campo no prolongamento da linha de lance livre, exceto se essa equipa tiver direito a posterior posse de bola.
- Um **adversário** do executante de lance livre, deverá ser concedido ao executante um novo lance livre de substituição.
- **Ambas as equipas**, no último lance livre, ocorre uma situação de bola ao ar.

**Art. 44. Erros corrigíveis****44.1. Definição**

Os árbitros podem corrigir um erro no caso de uma regra ter sido inadvertidamente ignorada, mas apenas nas seguintes situações:

- Concessão de lance(s) livre(s) indevido(s).
- Omissão na atribuição de lance(s) livre(s) devido(s).
- Atribuição ou cancelamento errado de ponto(s).
- Permissão que o jogador errado execute lance(s) livre(s).

**44.2. Procedimento geral**

44.2.1. Para que sejam corrigíveis, os erros acima mencionados devem ser reconhecidos pelos árbitros, comissário, se presente, ou oficiais de mesa, antes que a bola fique viva, depois da primeira bola morta após o reinício do cronómetro de jogo a seguir ao erro.

44.2.2. Um árbitro pode interromper imediatamente o jogo ao reconhecer um erro corrigível, desde que nenhuma das equipas seja colocada em desvantagem.



- 44.2.3. Quaisquer faltas cometidas, cestos convertidos, tempo decorrido e outra atividade adicional que possam ter ocorrido depois do erro e antes do seu reconhecimento, permanecem válidos.
- 44.2.4. Após a correção do erro, o jogo deve recomeçar no ponto em que foi interrompido para corrigir o erro, a não ser que estas regras ditem de outra forma. A bola deve ser concedida à equipa que tinha direito à posse de bola no momento em que o jogo foi interrompido para a correção do erro.
- 44.2.5. Uma vez que um erro que ainda seja corrigível tenha sido reconhecido e:
- O jogador envolvido na correção do erro está no banco da equipa após ter sido legalmente substituído, terá de regressar ao campo de jogo para participar na correção do erro e nessa altura tornar-se-á jogador.  
Após a correção do erro, este jogador pode permanecer em jogo, a não ser que uma substituição legal seja novamente solicitada e, neste caso, o jogador pode abandonar o campo de jogo.
  - O jogador foi substituído por lesão ou assistência, por ter cometido 5 faltas ou ter sido desqualificado, o seu substituto deverá participar na correção do erro.
- 44.2.6. Os erros corrigíveis não podem ser corrigidos depois do árbitro principal ter assinado o boletim de jogo.
- 44.2.7. Quaisquer erros de registo no boletim de jogo, de cronometragem ou de operação do aparelho de 14/24 segundos, cometidos pelos oficiais de mesa, envolvendo o resultado, número de faltas, número de descontos de tempo, tempo de jogo ou de ataque consumido ou omitido, podem ser corrigidos pelos árbitros em qualquer momento antes que o árbitro principal tenha assinado o boletim de jogo.
- 44.3. Procedimento especial**
- 44.3.1. Concessão de lance(s) livre(s) indevido(s).
- O(s) lance(s) livre(s) executado(s) em consequência de um erro, devem ser anulados e o jogo deve reiniciar-se como se segue:
- Se o cronómetro de jogo não andou, a bola deve ser concedida para reposição de fora de campo no prolongamento da linha de lance livre, à equipa cujos lances livres foram cancelados.
  - Se o cronómetro de jogo andou e:
    - A equipa que detém ou tem direito à posse de bola no momento em que o erro é reconhecido, é a mesma equipa que detinha a posse de bola no momento em que o erro ocorreu, ou
    - Nenhuma das equipas detém a posse de bola no momento em que o erro é reconhecido, a bola deve ser concedida à equipa que tinha direito à posse de bola no momento do erro.
  - Se o cronómetro de jogo andou e, no momento em que o erro é reconhecido, a equipa que detém ou tem direito à posse de bola é a equipa adversária da que detinha a posse de bola no momento do erro, ocorre uma situação de bola ao ar.



- Se o cronómetro de jogo andou e, no momento em que o erro é reconhecido, foi concedida uma penalidade envolvendo lance(s) livre(s), este(s) lance(s) livre(s) deve(m) ser executado(s) e a bola deve ser concedida para reposição de fora de campo pela equipa que detinha a posse de bola no momento em que ocorreu o erro.

44.3.2. Omissão na atribuição de lance(s) livre(s) devido(s).

- Se não houve qualquer alteração de posse de bola depois do erro ter ocorrido, o jogo deve recomeçar após a correção do erro, como se de qualquer lance livre normal se tratasse.
- Se a mesma equipa converte um cesto depois de obter erradamente uma posse de bola para reposição de fora de campo, o erro deve ser ignorado.

44.3.3. Permissão que o jogador errado execute lance(s) livre(s).

O(s) lance(s) livre(s) executado(s) e a posse de bola que seja parte da penalidade, devem ser cancelados e a bola deve ser concedida aos adversários para reposição de fora de campo no prolongamento da linha de lance livre, a não ser que o jogo tenha continuado e tenha sido parado para a correção do erro ou persistam penalidades de infrações posteriores a serem administradas, caso em que o jogo deverá recomeçar no local em que foi parado para corrigir o erro.



## REGRA OITO – ÁRBITROS, OFICIAIS DE MESA E COMISSÁRIO: DEVERES E PODERES

### Art. 45. Árbitros, oficiais de mesa e comissário

- 45.1. Os **árbitros** devem ser um árbitro principal e 1 ou 2 árbitro(s) auxiliar(es), os quais devem ser assistidos pelos oficiais de mesa e por um comissário, se presente.
- 45.2. Os **oficiais de mesa** devem ser um marcador, um marcador auxiliar, um cronometrista e um operador de aparelho 14/24 segundos.
- 45.3. O **comissário**, se presente, deve sentar-se entre o marcador e o cronometrista. O seu principal dever durante o jogo é supervisionar o trabalho dos oficiais de mesa, verificar as licenças de jogador e garantir que as equipas não excedem os 14 pontos de classificação em campo e ajudar o árbitro principal e o(s) árbitro(s) auxiliar(es) para que o jogo decorra de forma normal.
- 45.4. Os árbitros de um dado jogo não devem estar relacionados, de alguma forma, com qualquer das equipas no campo de jogo.
- 45.5. **Os árbitros, os oficiais de mesa e o comissário devem conduzir o jogo de acordo com estas regras e não têm autoridade para as alterar.**
- 45.6. O equipamento dos árbitros consiste numa camisola de árbitro, calças pretas, meias pretas e sapatos de basquetebol pretos.
- 45.7. Os árbitros e os oficiais de mesa devem estar vestidos uniformemente.

### Art. 46. Árbitro principal: Deveres e poderes

O árbitro principal deve:

- 46.1. Inspeccionar e aprovar o equipamento que será utilizado no jogo.
- 46.2. Designar o cronómetro oficial de jogo, o aparelho de 14/24 segundos, o cronómetro para descontos de tempo e aceitar os oficiais de mesa.
- 46.3. Escolher a bola do jogo de entre, pelo menos, 2 bolas usadas, fornecidas pela equipa visitada. Se nenhuma destas bolas é adequada para bola do jogo, pode escolher a que esteja disponível e apresente melhor qualidade.
- 46.4. Não permitir que qualquer jogador utilize objetos que possam lesionar outros jogadores.
- 46.5. Lançar a bola ao ar **no início** do primeiro quarto e administrar a reposição de **posse alternada** e a reposição de fora de campo **no início** de todos os outros quartos e prolongamentos.
- 46.6. Ter o poder de interromper o jogo sempre que as condições o justifiquem.



- 46.7. Ter o poder de determinar que uma dada equipa perde o jogo por falta de comparência.
- 46.8. Examinar cuidadosamente o boletim de jogo no final do tempo de jogo ou a qualquer momento que entenda necessário.
- 46.9. Aprovar e assinar o boletim de jogo no final do tempo de jogo, **terminando** a administração do jogo e a **ligação** dos árbitros com o mesmo. O **poder** dos árbitros **começa** quando chegam ao campo de jogo 20 minutos antes da hora programada para o início do jogo e **termina** quando os árbitros aprovam o sinal do cronómetro para o final do jogo.
- 46.10. Registrar no verso do boletim de jogo, no balneário e antes de assinar o boletim de jogo:
- Qualquer falta de comparência ou falta desqualificante.
  - Qualquer comportamento antidesportivo por elementos de equipa, treinadores, treinadores-adjuntos e acompanhantes de equipa, que tenha lugar antes dos 20 minutos anteriores à hora programada para o início de jogo ou entre o fim do jogo e a aprovação e assinatura do boletim de jogo.
- Neste caso, o árbitro principal (ou o comissário, se presente) deve elaborar um relatório detalhado ao organismo responsável pela competição.
- 46.11. Tomar a decisão definitiva sempre que necessário ou quando os árbitros discordam entre si. Para tomar a decisão definitiva pode consultar o(s) árbitro(s) auxiliar(es), o comissário, se presente, e/ou os oficiais de mesa.
- 46.12. **Nos jogos em que for utilizado o Instant Replay System (IRS), favor remeter para o Apêndice F.**
- 46.13. Depois de ser notificado pelo cronometrista, deve apitar antes do primeiro e terceiro quartos quando faltam 3 minutos e 1,5 minutos para o início do quarto. O árbitro principal deve também apitar antes do segundo e quarto quartos e de cada prolongamento quando faltam 30 segundos para o início do quarto e prolongamento.
- 46.14. Proceder à verificação da(s) cadeira(s) de rodas para assegurar que as equipas cumprem o estipulado no Artº. 3.1:
- Se tem razão para crer que uma cadeira de rodas pode estar ilegal ou
  - Se solicitado pelo treinador de uma das equipas participantes.
- 46.15. **Ter o poder para tomar decisões sobre qualquer ponto não especificamente abrangido por estas regras.**

### **Art. 47. Árbitros: Deveres e poderes**

- 47.1. Os árbitros têm o poder de tomar decisões sobre infrações às regras cometidas tanto dentro como fora do campo de jogo, incluindo a mesa dos oficiais, os bancos das equipas e as áreas imediatamente atrás das linhas limite.



- 47.2. Os árbitros devem fazer soar os seus apitos quando ocorre uma infração às regras, quando acaba um quarto ou prolongamento ou sempre que entendam necessário para interromper o jogo. Os árbitros não devem fazer soar os seus apitos depois de cesto de campo convertido, lance livre convertido ou quando a bola fica viva.
- 47.3. Ao decidirem sobre um contato pessoal ou violação, os árbitros devem, em cada situação, ter em consideração e ponderar os seguintes princípios fundamentais:
- O espírito e a intenção das regras e a necessidade de garantir a integridade do jogo.
  - Consistência na aplicação do conceito de “vantagem/desvantagem”. Os árbitros não devem procurar interromper desnecessariamente a fluidez do jogo, para penalizarem um contato pessoal fortuito, que não proporcione uma vantagem ao jogador responsável ou coloque em desvantagem o seu adversário. No basquetebol em cadeira de rodas, contatos ligeiros devem ser considerados acidentais se um jogador tenta travar ou mudar a direção da sua cadeira de rodas.
  - Consistência na aplicação de senso comum em cada jogo, tendo em atenção as aptidões dos jogadores em causa e a sua atitude e conduta durante o jogo.
  - Consistência na manutenção do equilíbrio entre o controlo e a fluidez do jogo, tendo uma “perceção” do que os participantes estão a tentar fazer e sancionando o que é adequado para o jogo.
- 47.4. Caso um protesto seja apresentado por uma das equipas, o árbitro principal (ou o comissário, se presente), após receção das razões do protesto, deverá elaborar um relatório escrito do incidente para o organismo responsável pela competição.
- 47.5. Se um árbitro se lesiona ou por qualquer outra razão não possa continuar a desempenhar os seus deveres em 5 minutos após o incidente, o jogo deverá recomeçar. O(s) restante(s) árbitro(s) deverá(ão) continuar a arbitrar sozinho(s) até ao fim do jogo, a não ser que exista a possibilidade de substituir o árbitro lesionado por um árbitro substituto qualificado. Após consultar o comissário, se presente, o(s) restante(s) árbitro(s) decidirá(ão) sobre a possível substituição.
- 47.6. Em todos os jogos internacionais, sempre que seja necessária comunicação verbal para clarificar uma decisão, esta deve ser feita na língua inglesa.
- 47.7. Cada árbitro tem o poder de tomar decisões dentro dos limites dos seus deveres, mas não tem autoridade para ignorar ou questionar as decisões tomadas pelo(s) outro(s) árbitro(s).
- 47.8. A implementação e interpretação das Regras Oficiais de Basquetebol pelos árbitros, independentemente de uma decisão explícita ter sido tomada ou não, é final e não pode ser contestada ou ignorada, exceto nos casos em que um protesto é permitido (ver Anexo C).



### Art. 48. Marcador e marcador auxiliar: Deveres

- 48.1. Ao **marcador** deve ser disponibilizado um boletim de jogo e deve manter um registo do seguinte:
- Equipas, averbando os nomes e números dos jogadores que irão iniciar o jogo e de todos os substitutos que participarão no jogo. Quando houver uma infração às regras relativa aos 5 jogadores indicados para iniciar o jogo, substituições ou números de jogadores, deve informar o árbitro mais próximo, tão rápido quanto possível.
  - Sumário da marcha dos pontos marcados, averbando os cestos de campo e os lances livres convertidos.
  - Faltas sancionadas a cada jogador. O marcador deve imediatamente informar um árbitro quando é assinalada a 5ª falta a um jogador. Deve registar as faltas sancionadas a cada treinador e deve imediatamente informar o árbitro quando um treinador deve ser desqualificado. Da mesma forma, deve informar imediatamente um árbitro que um jogador deve ser desqualificado se cometeu 2 faltas técnicas, ou 2 faltas antidesportivas ou 1 falta técnica e 1 falta antidesportiva.
  - Descontos de tempo. Deve informar os árbitros sobre a oportunidade de desconto de tempo quando uma equipa solicita um desconto de tempo e informar o treinador, através de um árbitro, que a equipa já não dispõe de desconto(s) de tempo num meio-tempo ou prolongamento.
  - A próxima posse de bola alternada, manuseando a seta da posse de bola alternada. O marcador deve inverter a direção da seta da posse de bola alternada imediatamente após o fim da primeira parte, uma vez que as equipas trocam de cesto para a segunda parte.
- 48.2. O marcador auxiliar deve operar o marcador eletrónico e auxiliar o marcador e o **cronometrista**. Em caso de qualquer discrepância entre o marcador eletrónico e o boletim de jogo que não possa ser resolvida, o boletim de jogo prevalece e o marcador eletrónico deve ser corrigido em conformidade.
- 48.3. Se é reconhecido um erro de registo no boletim de jogo:
- Durante o jogo, o **cronometrista** deve esperar pela primeira bola morta antes de fazer soar o seu sinal.
  - Após o final do tempo de jogo e antes do boletim de jogo ser assinado pelo árbitro principal, o erro deve ser corrigido, mesmo que esta correção influencie o resultado final do jogo.
  - Após a assinatura do boletim de jogo pelo árbitro principal, o erro já não pode ser corrigido. O árbitro principal ou o comissário, se presente, deve enviar um relatório detalhado ao organismo responsável pela competição.

48.4. O **comissário** e o **marcador auxiliar** devem auxiliar o marcador verificando a exatidão do total dos pontos de classificação dos cinco jogadores de cada equipa em campo. Caso uma equipa exceda o limite de 14 pontos definido pela regra (Art. 51.2), o comissário ou o marcador auxiliar devem notificar o marcador que, por sua vez, informará o árbitro principal que sancionará o com uma falta técnica o treinador da equipa infratora.

### Art. 49. Cronometrista: Deveres

49.1. Ao cronometrista deve ser disponibilizado um cronómetro de jogo e um cronómetro para descontos de tempo e deve:

- Cronometrar o tempo de jogo, os descontos de tempo e os intervalos de jogo.
- Assegurar-se que o sinal do cronómetro de jogo soa muito alto e automaticamente no fim de cada quarto ou prolongamento.
- Utilizar todos os meios possíveis para imediatamente informar os árbitros caso falhe o seu sinal sonoro ou não seja ouvido.
- Indicar o número de faltas cometidas por cada jogador, elevando de forma visível para ambos os treinadores principais, a placa com o número de faltas cometidas por aquele jogador.
- Colocar o indicador das faltas de equipa sobre a mesa dos oficiais, na extremidade da mesa mais próxima da equipa que incorre na penalidade por faltas de equipa, quando a bola fica viva depois da quarta falta da equipa num quarto.
- Efetuar substituições.
- Fazer soar o seu sinal **apenas** quando a bola fica morta e antes da bola ficar novamente viva. O som do seu sinal **não** para o cronómetro do jogo ou o jogo, nem determina que a bola fique morta.

49.2. O cronometrista deve cronometrar o **tempo de jogo** da seguinte forma:

- Pôr em funcionamento o cronómetro de jogo quando:
  - Durante uma bola ao ar, a bola é legalmente tocada por um dos saltadores.
  - Após um último lance livre não convertido e a bola continua viva, a bola toca ou é tocada por um jogador dentro do campo de jogo.
  - Durante uma reposição de bola fora de campo, a bola toca ou é legalmente tocada por um jogador dentro do campo de jogo.
- Parar o cronómetro de jogo quando:
  - O tempo expira no final de um quarto ou prolongamento, se o cronómetro de jogo não para automaticamente.
  - Um árbitro faz soar o seu apito enquanto a bola está viva.
  - Um cesto de campo é convertido contra uma equipa que solicitou um desconto de tempo.
  - Um cesto de campo é convertido quando o cronómetro de jogo indica 2:00 minutos ou menos no quarto quarto e em cada prolongamento.



- O aparelho de 14/24 segundos soa enquanto uma equipa detém a posse de bola.
- 49.3. O cronometrista deve cronometrar um **desconto de tempo** da seguinte forma:
- Dar imediatamente início ao cronómetro, logo que o árbitro faz soar o seu apito e efetua o sinal de desconto de tempo.
  - Fazer soar o seu sinal quando se esgotaram 50 segundos do desconto de tempo.
  - Fazer soar o seu sinal quando termina o desconto de tempo.
- 49.4. O cronometrista deve cronometrar um **intervalo de jogo** da seguinte forma:
- Dar imediatamente início ao cronómetro, logo que acabe o quarto ou prolongamento antecedente.
  - Informar os árbitros antes do primeiro e do terceiro quartos, quando faltarem 3 minutos e 1,5 minutos para o início do quarto.
  - Antes do segundo e quarto quartos e de cada prolongamento, fazer soar o seu sinal 30 segundos antes do início do quarto ou prolongamento.
  - Fazer soar o seu sinal e simultaneamente parar o cronómetro de imediato, quando termina um intervalo de jogo.

### **Art. 50. Operador de aparelho de 14/24 segundos: Deveres**

Ao operador do aparelho de 14/24 segundos deve ser disponibilizado um aparelho de 14/24 segundos, o qual deve ser:

- 50.1. **Iniciado ou reiniciado** quando:
- Uma equipa ganha a posse de bola viva dentro do campo de jogo. Depois disso, o mero toque na bola por um adversário não inicia um novo período de ataque, se a mesma equipa mantém a posse de bola.
  - Numa reposição de bola de fora de campo, a bola toca ou é legalmente tocada por qualquer jogador no campo de jogo.
- 50.2. **Parado, mas não repostado**, com o tempo remanescente visível, quando à mesma equipa que detinha a posse de bola é concedida uma reposição fora de campo como resultado de:
- A bola ter saído do campo de jogo.
  - Um jogador da mesma equipa ter-se lesionado.
  - Uma falta técnica cometida por essa equipa.
  - Uma situação de bola ao ar. (nota: não quando a bola fica presa entre o aro e a tabela)
  - Uma falta dupla.
  - Um cancelamento de penalidades iguais contra ambas as equipas.

Parado, mas também não repostado, com o tempo remanescente visível, quando à mesma equipa que detinha a posse de bola é concedida uma reposição de fora de campo na sua zona de ataque e no mostrador do aparelho de 14/24 segundos estão indicados 14 segundos ou mais, como resultado de uma falta ou violação.



- 50.3. **Parado e reposto nos 24 segundos**, com o mostrador apagado, quando:
- A bola entra legalmente no cesto.
  - A bola toca o aro do cesto dos adversários e é controlada pela equipa que não detinha a posse de bola antes desta tocar o aro.
  - A equipa tem direito a reposição de bola de fora de campo na sua zona de defesa:
    - Como resultado de uma falta ou violação (que não seja por bola fora de campo).
    - Como resultado de uma situação de bola ao ar para a equipa que não detinha previamente a posse da bola.
    - O jogo é interrompido devido a uma ação não relacionada com a equipa que detém a posse de bola.
    - O jogo é interrompido devido a uma ação não relacionada com qualquer das equipas, a menos que os adversários sejam colocados em desvantagem.
  - A equipa tem direito a lance(s) livre(s).
  - A infração é cometida pela equipa que controla a bola.
- 50.4. **Parado e reposto nos 14 segundos**, com 14 segundos visíveis, quando:
- A mesma equipa que previamente detinha a posse de bola tem direito à reposição de bola de fora de campo na sua zona de ataque e no mostrador do aparelho de 14/24 segundos estão indicados 13 segundos ou menos:
    - Como resultado de uma falta ou violação (que não seja por bola fora de campo).
    - O jogo é interrompido devido a uma ação não relacionada com a equipa que detém a posse de bola.
    - O jogo é interrompido devido a uma ação não relacionada com qualquer das equipas, a menos que os adversários sejam colocados em desvantagem.
  - À equipa que previamente não detinha a posse de bola será concedida a reposição de bola fora de campo na sua zona de ataque, como resultado de:
    - Falta pessoal ou violação (incluindo por bola fora de campo),
    - Uma situação de bola ao ar.
  - Deve ser concedida a uma equipa uma reposição de bola fora de campo na linha de reposição na sua zona de ataque como resultado de uma falta antidesportiva ou desqualificante.
  - Depois da bola tocar o aro numa tentativa falhada de cesto de campo (incluindo quando a bola fica presa entre o aro e a tabela), num último lance livre falhado ou num passe, se a equipa que recupera a posse de bola é a mesma equipa que detinha a posse de bola antes da bola ter tocado o aro.
  - O cronómetro de jogo indica 2:00 minutos ou menos no quarto quarto ou em cada prolongamento, após um desconto de tempo pela equipa que tem direito à posse de bola na sua zona de defesa e o treinador decide que o jogo deve recomeçar com uma reposição de bola fora de campo da sua equipa efetuada pela linha de reposição na sua zona de ataque e 14 segundos ou mais estão



indicados no aparelho de 14/24 segundos no momento em que o cronómetro de jogo foi parado.

- 50.5. **Desligado**, depois da bola ficar morta e o cronómetro de jogo ter sido parado em qualquer quarto ou prolongamento, quando há uma nova posse de bola para qualquer das equipas e há menos de 14 segundos indicados no cronómetro de jogo. O aparelho de 14/24 segundos não interrompe o cronómetro de jogo ou o jogo, nem torna a bola morta, a não ser que uma equipa detenha a posse de bola.



## REGRA NOVE – SISTEMA DE CLASSIFICAÇÃO DE JOGADORES

### Art. 51. Sistema de Classificação de Jogadores por Pontos

#### 51.1. Definição

51.1.1. De forma a poder participar numa Competição Principal Oficial da IWBF cada jogador deve possuir um cartão de licença com a Classificação Oficial de Jogador emitido pela Comissão de Classificação de Jogadores da IWBF. Os cartões de licença de Classificação de Jogador devem ser emitidos num torneio oficial pelo Painel de Classificação de Jogadores designado pela IWBF baseado nas observações dos classificadores no âmbito dos princípios contidos no Manual Oficial de Classificação de Jogadores. Este cartão de licença contém, entre outras informações, o valor dos pontos que foram atribuídos ao jogador. No âmbito dos Regulamentos para Classificação de Jogadores este valor de pontos pode ser alterado durante o torneio até à fase de Play-Off. É da responsabilidade do Comissário, se presente, na mesa do marcador determinar a validade do cartão de licença e o valor correto dos pontos atribuídos ao jogador.

As classificações válidas para jogadores na IWBF são 1,0, 1,5, 2,0, 2,5, 3,0, 3,5, 4,0 e 4,5.

51.2. Em nenhum momento do jogo uma equipa pode ter jogadores em campo cuja soma de pontos ultrapasse o limite de 14 pontos.

**Nota:** Este total será respeitado nas competições oficiais da IWBF na lista seguinte. Variações no total de pontos podem ser aplicadas noutras competições.

As principais competições oficiais da IWBF:

- O Campeonato do Mundo Masculino.
- O Campeonato do Mundo Feminino.
- Os Torneios Paralímpicos Masculino e Feminino.
- O Campeonato do Mundo Sub-23 Masculino.
- O Campeonato do Mundo Sub-25 Feminino.
- Os Torneios de Qualificação para os Campeonatos do Mundo Masculino, Feminino, Sub-23 Masculino e Sub-25 Feminino.
- Os Torneios Paralímpicos de Qualificação Masculino e Feminino.

#### 51.3. Penalidade

Se, em qualquer momento do jogo, uma equipa ultrapassa o limite de 14 pontos, o treinador deve ser sancionado com uma falta técnica, bem como a correção da constituição da equipa ao mesmo tempo.

## A. SINAIS DOS ÁRBITROS

- A.1. Os sinais manuais ilustrados nestas regras são os únicos sinais oficiais válidos.
- A.2. Ao sinalizar para a mesa dos oficiais, é fortemente recomendado que se acompanhe verbalmente a comunicação (em jogos internacionais, na língua Inglesa).
- A.3. É importante que os oficiais de mesa estejam familiarizados com estes sinais.

### Sinais relacionados com o cronómetro



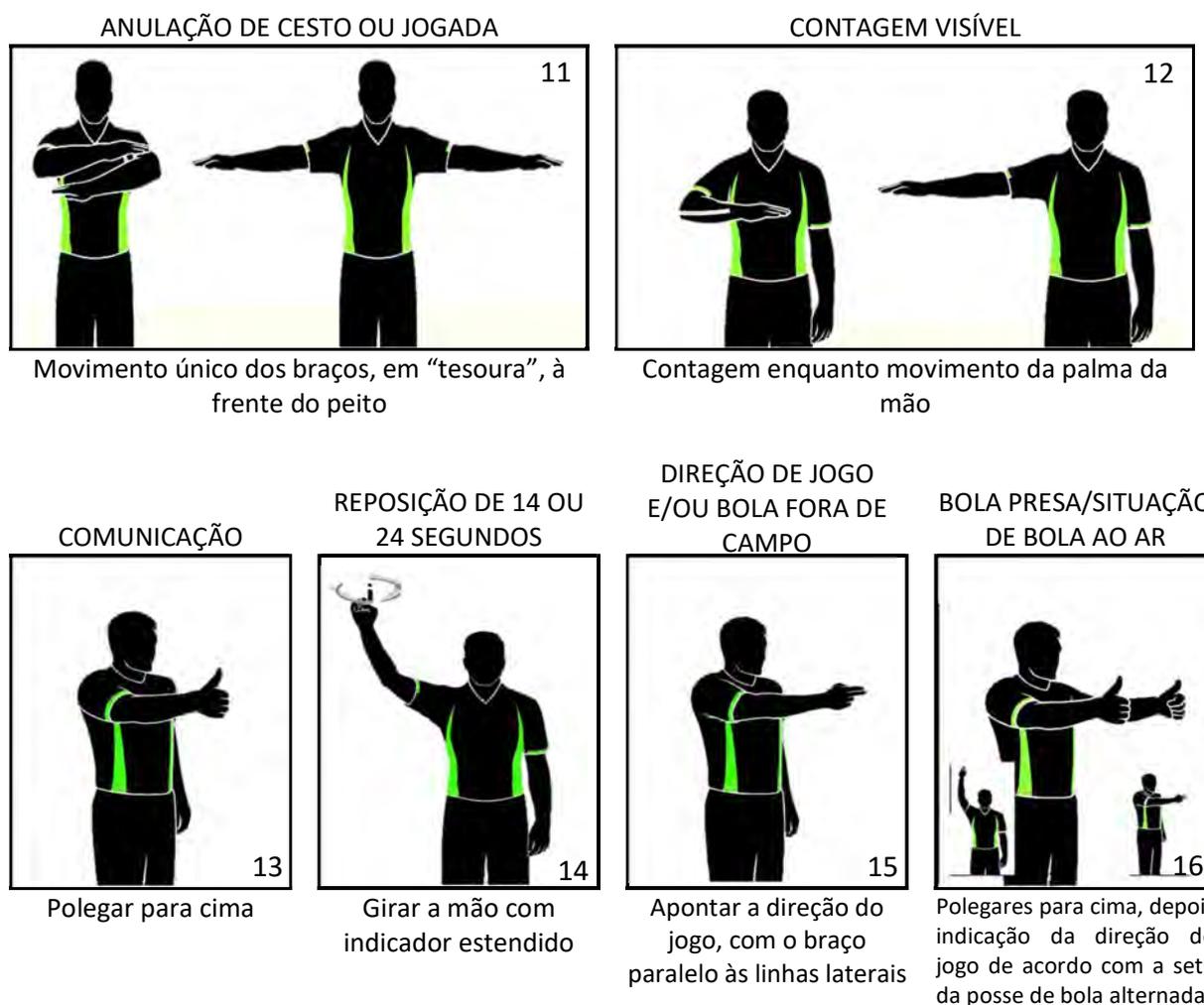
### Registo de pontos



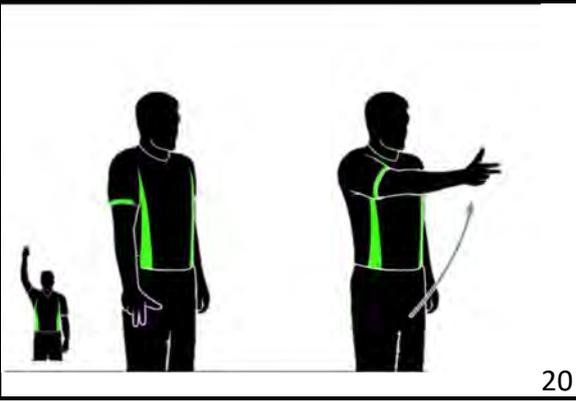
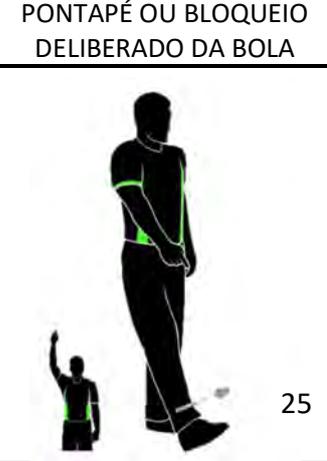
## Substituição e desconto de tempo



## Informativos

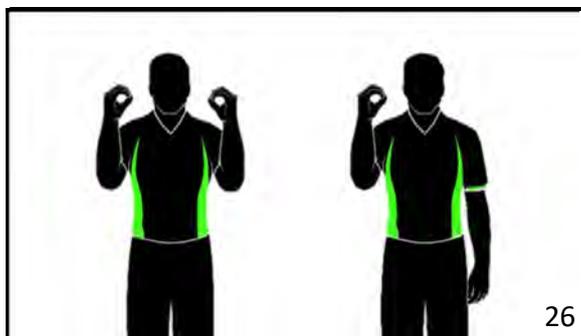


**Violações**

<p>“PASSOS”</p>  <p>17</p>	<p>TOCAR O SOLO COM O PÉ OU APOIO PARAR PÉS</p>  <p>18</p>	<p>DRIBLE ILEGAL</p> <p>Não aplicável</p> <p>19</p>
<p>Rodar os pulsos</p> <p>3 SEGUNDOS</p>  <p>20</p>	<p>5 SEGUNDOS</p>  <p>21</p>	<p>8 SEGUNDOS</p>  <p>22</p>
<p>Braço estendido, mostrar 3 dedos</p> <p>24 SEGUNDOS</p>  <p>23</p>	<p>REGRESSO DA BOLA À ZONA DE DEFESA</p>  <p>24</p>	<p>PONTAPÉ OU BLOQUEIO DELIBERADO DA BOLA</p>  <p>25</p>

**Número dos jogadores**

Nº. 00 e 0



Ambas as mãos mostram o número 0      A mão direita mostra o número 0

Nº 1 – 5



Mão direita indica os números de 1 a 5

Nº 6 - 10



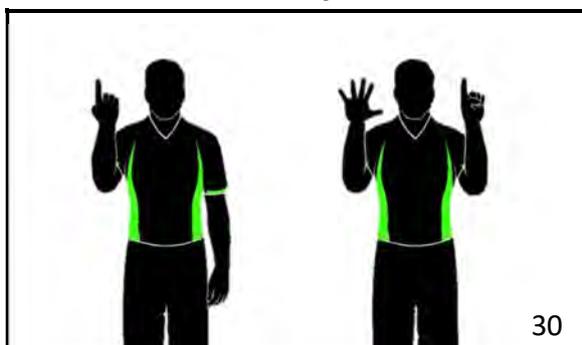
Mão direita indica o número 5, mão esquerda indica número de 1 a 5

Nº. 11 - 15



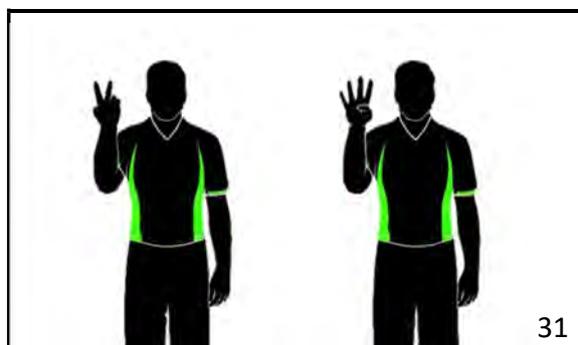
Punho direito fechado, mão esquerda indica número de 1 a 5

Nº 16



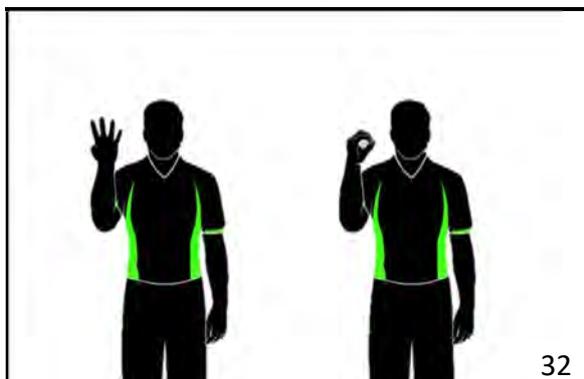
Primeiro a mão invertida indica o número 1 para o algarismo das dezenas, depois a mão aberta indica o número 6 para o algarismo das unidades

Nº 24



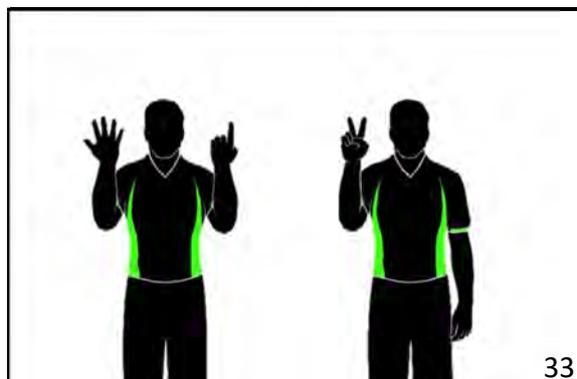
Primeiro a mão invertida indica o número 2 para o algarismo das dezenas, depois a mão aberta indica o número 4 para o algarismo das unidades

Nº 40



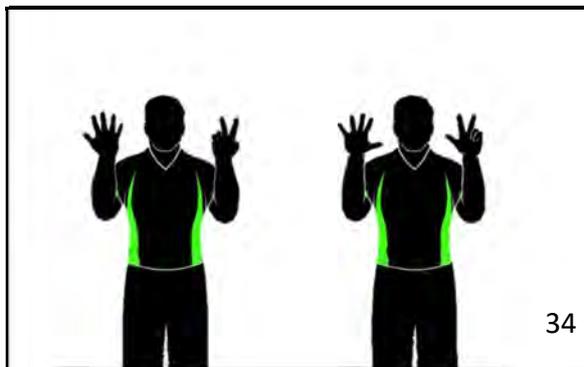
Primeiro a mão invertida indica o número 4 para o algarismo das dezenas, depois a mão aberta indica o número 0 para o algarismo das unidades

Nº 62



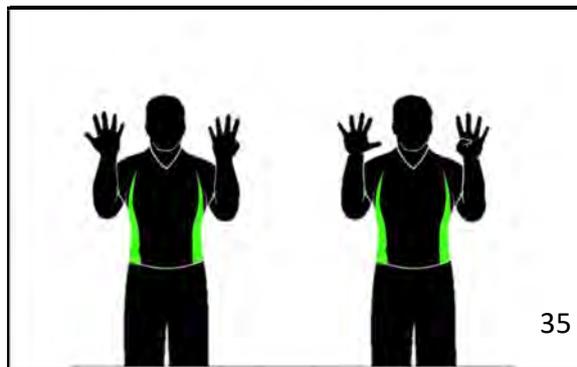
Primeiro a mão invertida indica o número 6 para o algarismo das dezenas, depois a mão aberta indica o número 2 para o algarismo das unidades

Nº 78



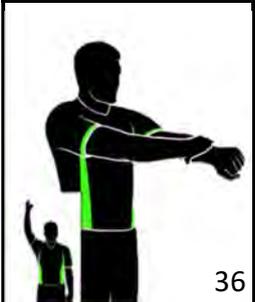
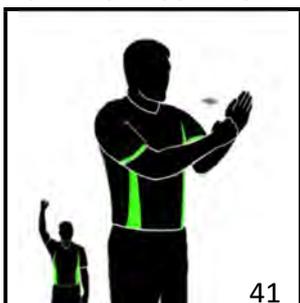
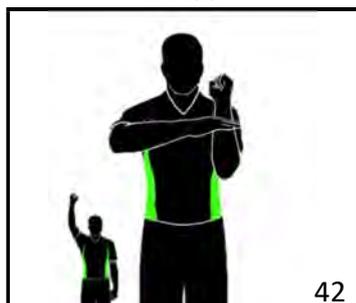
Primeiro a mão invertida indica o número 7 para o algarismo das dezenas, depois a mão aberta indica o número 8 para o algarismo das unidades

Nº 99



Primeiro a mão invertida indica o número 9 para o algarismo das dezenas, depois a mão aberta indica o número 9 para o algarismo das unidades

**Tipo de faltas**

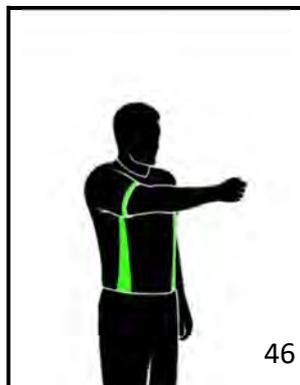
<p><b>AGARRAR</b></p>  <p>36</p>	<p><b>OBSTRUÇÃO (defesa), BLOQUEIO ILEGAL (ataque)</b></p>  <p>37</p>	<p><b>EMPURRAR OU CARREGAR SEM BOLA</b></p>  <p>38</p>	<p><b>CONTROLO DE JOGADOR COM AS MÃOS</b></p>  <p>39</p>
<p>Agarrar o pinho virado para baixo</p>	<p>Ambas as mãos nas ancas</p>	<p>Imitar um empurrão</p>	<p>Agarrar a mão movendo-a para a frente</p>
<p><b>USO ILEGAL DAS MÃOS</b></p>  <p>40</p>	<p><b>CARREGAR COM BOLA</b></p>  <p>41</p>	<p><b>CONTATO ILEGAL COM AS MÃOS</b></p>  <p>42</p>	<p><b>ENGANCHAR ("Hooking")</b></p>  <p>43</p>
<p>Bater no pulso</p>	<p>Punho fechado batendo na palma da mão aberta</p>	<p>Mão aberta golpeando o outro antebraço</p>	<p>Mover antebraço para trás</p>
<p><b>OSCILAÇÃO EXCESSIVA DO COTOVELO</b></p>			
 <p>44</p>			
<p>Oscilar o cotovelo para trás</p>			

BATER NA CABEÇA



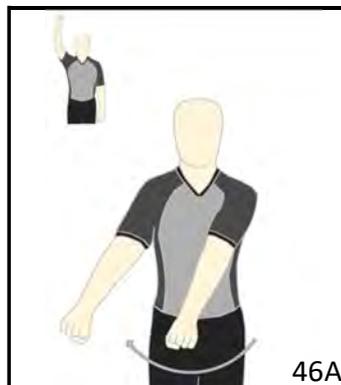
Imitar o contato na cabeça

FALTA DA EQUIPA DE POSSE DE BOLA



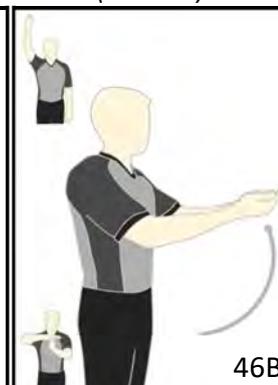
Apontar o punho fechado em direção ao cesto da equipa infratora

CRUZAR A TRAJETÓRIA DO ADVERSÁRIO



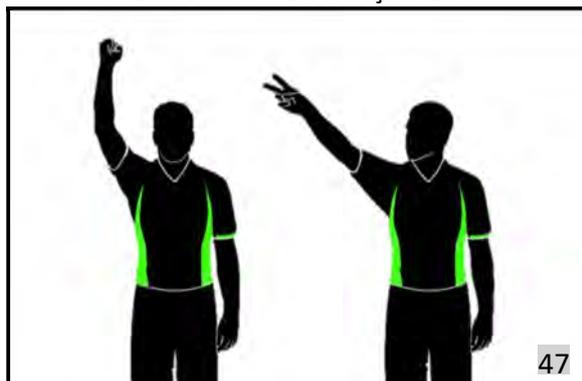
Imitar o movimento da cadeira de rodas com os punhos

LEVANTAR-SE (LIFTING)



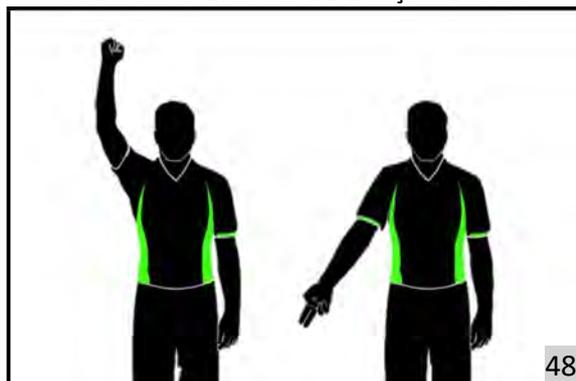
Imitar o movimento de levantar-se com as mãos

FALTA EM ATO DE LANÇAMENTO



Braço no ar com punho fechado, seguido de indicação do número de lances livres

FALTA NÃO EM ATO DE LANÇAMENTO

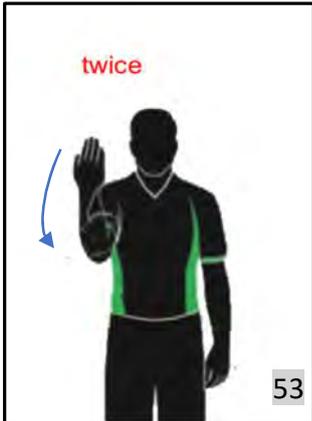


Braço no ar com punho fechado, seguido de apontar para o solo.

**Faltas especiais**

<p>FALTA DUPLA</p>  <p>49</p> <p>Cruzar ambos os punhos fechados</p>	<p>FALTA TÉCNICA</p>  <p>50</p> <p>Mãos em T, palmas das mãos abertas</p>	<p>FALTA ANTIDESPORATIVA</p>  <p>51</p> <p>Agarrar o pulso com braços erguidos</p>	<p>FALTA DESQUALIFICANTE</p>  <p>52</p> <p>Ambos os braços erguidos com punhos fechados</p>
---	--	--	--

SIMULAR UMA FALTA



53

Elevar o antebraço duas vezes (a começar de cima)

TRANSPOSIÇÃO ILEGAL DE LINHA LIMITE DURANTE UMA REPOSIÇÃO DE BOLA



54

Mover o braço paralelamente \*a linha limite (nos últimos 2 minutos do quarto quarto e prolongamentos)

VISUALIZAÇÃO DO IRS

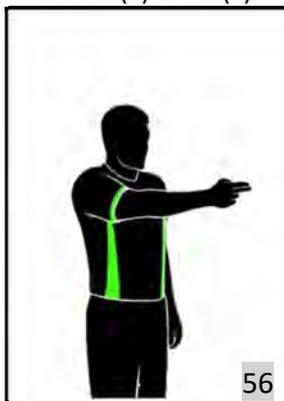


55

Rodar a mão com o dedo indicador estivado na horizontal

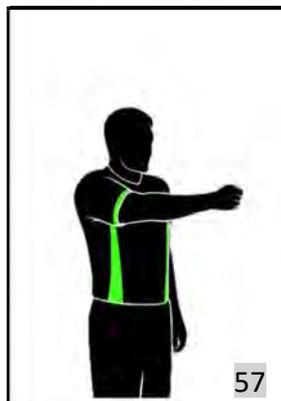
**Administração de Penalidade de falta – Comunicação com a Mesa dos Oficiais**

APÓS FALTA SEM  
LANCE(S) LIVRE(S)



Apontar a direção jogo,  
braço paralelo às linhas  
laterais

APÓS FALTA DA EQUIPA  
COM POSSE DE BOLA



Apontar a direção do jogo  
com punho fechado, braço  
paralelo às linhas laterais

1 LANCE LIVRE



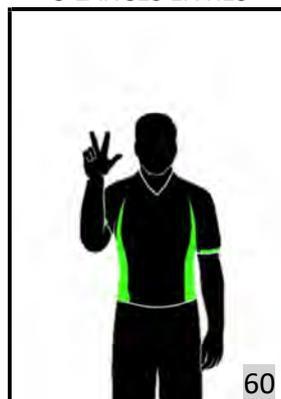
1 dedo erguido

2 LANCES LIVRES



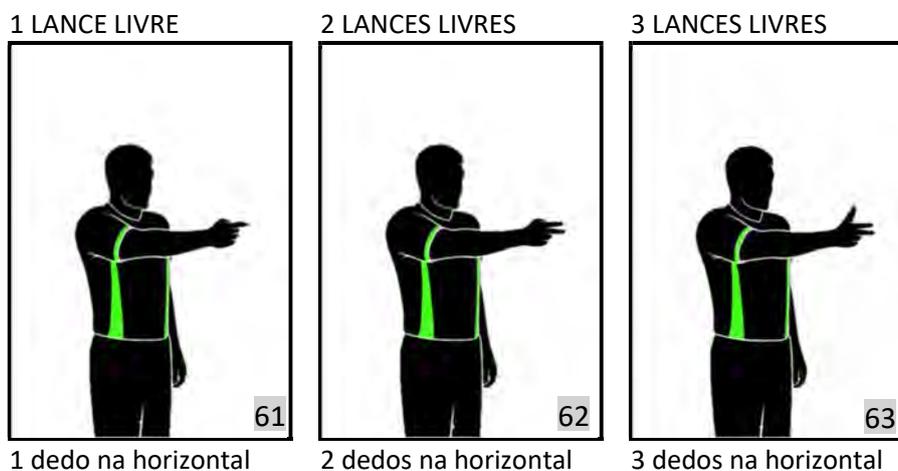
2 dedos erguidos

3 LANCES LIVRES

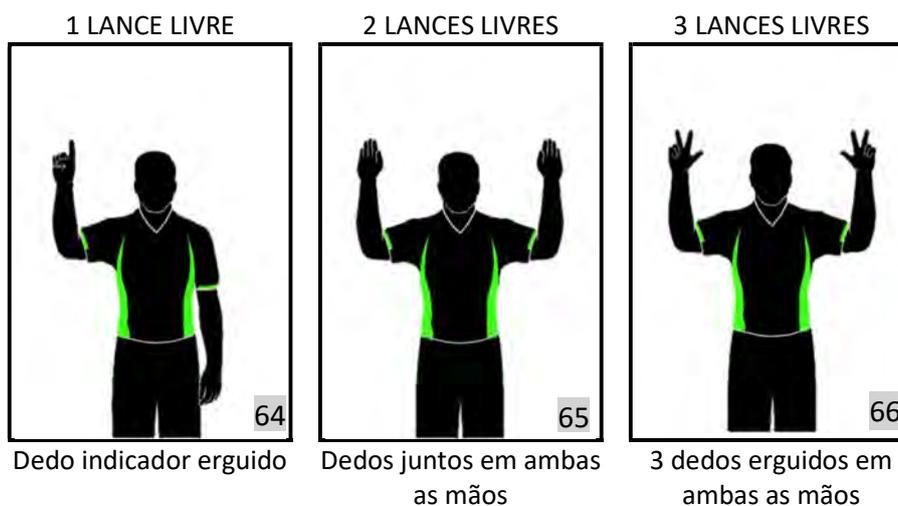


3 dedos erguidos

**Administração de Lances Livres – Árbitro Ativo (Avançado)**



**Administração de Lances Livres – Árbitro Passivo (Recuado na TA2 e Central na TA3)**



**Figura 8 – Sinais dos árbitros**





- B.1. O boletim de jogo apresentado na Figura 9 é o único aprovado pela Comissão Técnica da IWBF.
- B.2. Consiste em 1 original e 3 cópias, cada um em papel de cor diferente. O original, em papel branco, é para a IWBF. A primeira cópia, em papel azul, é para o organismo responsável pela competição, a segunda cópia, em papel cor de rosa, é para a equipa vencedora e a última cópia, em papel amarelo, é para a equipa vencida.

**Nota:**

1. O marcador deverá utilizar canetas de 2 cores distintas, VERMELHA para o primeiro e terceiro quartos e AZUL ou PRETA para o segundo e quarto quartos. Para todos os prolongamentos, todos os registos devem ser realizados a AZUL ou PRETO (a mesma cor utilizada para o segundo e quarto quartos).
  2. O boletim de jogo pode ser preparado e preenchido eletronicamente.
- B.3. **Pelo menos 40 minutos antes da hora programada para o início do jogo, o marcador deve preparar o boletim de jogo da seguinte forma:**
- B.3.1. Deve preencher o nome das 2 equipas no espaço do cabeçalho do boletim de jogo. A **equipa “A”** deve ser sempre a equipa visitada (casa) ou, em torneios ou jogos em campo neutro, a primeira equipa mencionada no calendário. A outra equipa será a **equipa “B”**.
- B.3.2. Deve seguidamente preencher:
- O nome da competição.
  - O número do jogo.
  - A data, a hora e o local do jogo.
  - Os nomes do árbitro principal e do(s) árbitro(s) auxiliar(es) e a sua nacionalidade (código IOC).



**INTERNATIONAL WHEELCHAIR BASKETBALL FEDERATION**

**SCORESHEET**

Team A <b>HOOPERS</b>	Team B <b>POINTERS</b>
Competition <u>WCM</u> Date <u>22.11.2017</u> Time <u>20:00</u>	Crew chief <u>WALTON, M. (USA)</u>
Game No. <u>5</u> Place <u>GENEVA</u>	Umpire 1 <u>CHANG, Y. (CHN)</u> Umpire 2 <u>BARTOK, K. (HUN)</u>

**Figura 10 – Cabeçalho do boletim de jogo**

- B.3.3. A equipa “A” ocupará a parte superior do boletim de jogo e a equipa “B” a parte inferior.

- B.3.3.1. Na primeira coluna, o marcador deve preencher os pontos de classificação (2 dígitos) de cada jogador. Em torneios, os pontos de classificação devem ser indicados em cada jogo disputado por esta equipa.
- B.3.3.2. Na segunda coluna, o marcador deve preencher o apelido de cada jogador e as suas iniciais, por ordem dos números das camisolas, tudo em letras MAIÚSCULAS, utilizando a lista dos membros da equipa fornecida pelo treinador ou o seu representante. O capitão de cada equipa deve ser indicado inscrevendo-se (CAP) imediatamente depois do seu nome.
- B.3.3.3. Se uma equipa apresenta menos de 12 jogadores, o marcador deve traçar uma linha através dos espaços para o número de licença, nome, número e entrada em jogo do jogador, na linha imediatamente abaixo do último jogador registado. Se há menos de 11 jogadores, a linha horizontal deve ser traçada até atingir a secção de faltas do jogador e daí continuar diagonalmente até ao bordo inferior.

Licence no.	Players		No.	Player in	Fouls				
					1	2	3	4	5
001	MAYER,	F.	5						
002	JONES,	M.	8						
003	SMITH,	E.	9						
004	FRANK,	Y.	12						
010	NANCE,	L.	18						
012	KING,	H. (CAP)	22						
014	WONG,	P.	24						
015	RUSH,	S.	25						
021	MARTINEZ,	M.	33						
022	SANCHES,	N.	42						
Head coach	788	LOOR, A.							
First assistant coach	555	MONTA, B.							

Figura 11 – Equipas no boletim de jogo (antes do jogo)

- B.3.4. Na parte inferior da secção de cada equipa, o marcador deve preencher (em letras MAIÚSCULAS) os nomes do treinador e treinador-adjunto da equipa.
- B.4. Pelo menos 10 minutos antes da hora programada para o início do jogo, cada treinador deve:**
  - B.4.1. Confirmar o seu acordo com os nomes, a classificação e números correspondentes aos membros da sua equipa.
  - B.4.2. Confirmar os nomes do treinador e treinador-adjunto. Se não há treinador nem treinador-adjunto, o capitão deve atuar como jogador-treinador e deve ser registado com (CAP) após o seu nome.

Head coach	607	KING, H. (CAP)			
First assistant coach					

- B.4.3. Indicar os 5 jogadores que vão iniciar o jogo, marcando um “x” minúsculo ao lado do número do jogador, na coluna “Entrada do jogador”.
- B.4.4. Assinar o boletim de jogo.  
O treinador da equipa “A” deve ser o primeiro a fornecer a informação acima referida.
- B.5. **No início do jogo**, o marcador deve fazer um círculo à volta do “x” minúsculo dos 5 jogadores de cada equipa que iniciam o jogo.
- B.6. **Durante o jogo**, o marcador deve marcar um “x” minúsculo (sem círculo) na coluna “Entrada do jogador”, sempre que um substituto entra no jogo pela primeira vez como jogador.

Time-outs		Team fouls	
7	Quarter ①	XXXXX	XXXXX
9 10	Quarter ③	XXXX-4	XXXXX
	Overtimes		

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	5	⊗ P <sub>2</sub>					
002	JONES, M.	8	⊗ P	P <sub>2</sub>				
003	SMITH, E.	9	⊗ P <sub>2</sub>	U <sub>2</sub>	P	P <sub>1</sub>		
004	FRANK, Y.	12	⊗ T <sub>1</sub>	U <sub>2</sub>	GD			
010	NANCE, L.	18	⊗ P	U <sub>1</sub>				
012	KING, H. (CAP)	22	⊗ P <sub>1</sub>					
014	WONG, P.	24						
015	RUSH, S.	25	⊗ P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>				
021	MARTINEZ, M.	33	⊗ T <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	T <sub>1</sub>	GD		
022	SANCHES, N.	42	⊗ P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	U <sub>2</sub>	P	U <sub>2</sub>	GD
024	MANOS, K.	55	⊗ P <sub>2</sub>	D <sub>2</sub>				
Head coach		788	LOOR, A.			C, B <sub>1</sub>		
First assistant coach		555	MONTA, B.					

Figura 12 – Equipas no boletim de jogo (após o jogo)

- B.7. **Descontos de tempo**
  - B.7.1. Os descontos de tempo concedidos devem ser averbados no boletim de jogo, indicando o minuto de tempo de jogo do quarto ou prolongamento nos quadrados apropriados, por debaixo do nome da equipa.
  - B.7.2. No final de cada parte e prolongamento, os quadrados não utilizados devem ser “trancados” com 2 linhas horizontais paralelas. Caso à equipa não tenha sido concedido o seu primeiro desconto de tempo antes do cronómetro de jogo indicar 2:00 minutos no quarto quarto, o marcador deve “trancar” 2 linhas horizontais paralelas o primeiro quadrado da segunda parte dessa equipa.

**B.8. Faltas**

- B.8.1. As faltas de jogador podem ser pessoais, técnicas, antidesportivas ou desqualificantes e devem ser averbadas ao jogador.
- B.8.2. Faltas cometidas por treinadores, treinadores-adjuntos, substitutos e acompanhantes de equipa podem ser técnicas ou desqualificantes e deverão ser averbadas ao treinador.
- B.8.3. Todas as faltas devem ser averbadas da seguinte forma:
- B.8.3.1. Uma falta pessoal deve ser indicada com um “P”.
- B.8.3.2. Uma falta técnica sancionada a um jogador deve ser indicada com um “T”. Uma segunda falta técnica deve ser igualmente indicada com um “T”, seguido de “GD” pela desqualificação no jogo, no espaço seguinte.
- B.8.3.3. Uma falta técnica sancionada ao treinador pelo seu comportamento antidesportivo deve ser indicada com um “C”. Uma segunda falta técnica similar deve ser igualmente indicada com um “C”, seguido por um “GD” no espaço seguinte.
- B.8.3.4. Uma falta técnica sancionada ao treinador por qualquer outra razão deve ser indicada com um “B”. Uma terceira falta técnica (em que uma delas pode ser um “C”) deve ser indicada com “B” ou “C”, seguido por um “GD” no espaço seguinte.
- B.8.3.5. Uma falta antidesportiva sancionada a um jogador deve ser indicada com um “U”. Uma segunda falta antidesportiva deve ser igualmente indicada com um “U”, seguido por um “GD” no espaço seguinte.
- B.8.3.6. Uma falta técnica assinalada a um jogador com uma prévia falta antidesportiva ou uma falta antidesportiva assinalada a um jogador com uma prévia falta técnica também deve ser indicado com um “T” ou um “U” seguido de um “GD” no espaço seguinte.
- B.8.3.7. Uma falta desqualificante deve ser indicada com um “D”.
- B.8.3.8. Qualquer falta que envolva lance(s) livres(s) deve ser indicada adicionando o correspondente número de lances livres (1, 2 ou 3) ao lado de “P”, “T”, “C”, “B”, “U” ou “D”.
- B.8.3.9. Todas as faltas contra ambas as equipas envolvendo penalidades da mesma gravidade e canceladas segundo o Art. 42 devem ser indicadas adicionando um pequeno “c” ao lado de “P”, “T”, “C”, “B”, “U” ou “D”.
- B.8.3.10. Uma falta desqualificante assinalada a um treinador-adjunto, substituto, jogador excluído ou acompanhante da equipa, incluindo quando abandona a zona do banco



da equipa numa situação de luta, deve ser indicada no boletim de jogo como uma falta técnica ao treinador, inserida com “B<sub>2</sub>”.

B.8.3.11. Deve ser registado um “F”, depois do “D<sub>2</sub>” ou “D”, em todos os espaços remanescentes da pessoa desqualificada, treinador principal, primeiro treinador-adjunto, substituto ou jogador excluído, numa situação de luta.

B.8.3.12. Exemplos de faltas desqualificantes a um treinador principal, primeiro treinador-adjunto, substituto, jogador excluído ou acompanhante de equipa:

Uma falta desqualificante averbada a um treinador principal deve ser registada da seguinte forma:

Head coach	788	LOOR, A.	D <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Uma falta desqualificante averbada a um primeiro treinador-adjunto deve ser registada da seguinte forma:

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D		

Uma falta desqualificante averbada a um substituto deve ser registada da seguinte forma:

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

e

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Uma falta desqualificante averbada a um jogador excluído após a sua 5ª falta deve ser registada da seguinte forma:

015	RUSH, S.	25	⊗	T <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	D
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

e

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Uma falta desqualificante averbada a um acompanhante de equipa deve ser registada da seguinte forma:

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

B.8.3.13. Exemplos de faltas desqualificantes por abandonarem a área de banco em situação de luta, a treinador principal, primeiro treinador-adjunto, substituto, jogador excluído ou acompanhante de equipa:

Independentemente do número de pessoas desqualificadas por abandonarem a área de banco de equipa, será averbada uma única falta técnica ao treinador principal, “B<sub>2</sub>” ou “D<sub>2</sub>”.

Uma falta desqualificante averbada a um treinador principal e a um primeiro treinador-adjunto deve ser registada como se segue:

Se só o treinador principal é desqualificado:

Head coach	788	LOOR, A.	D <sub>2</sub>	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Se só o primeiro treinador-adjunto é desqualificado:

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D	F	F

Se treinador principal e primeiro treinador-adjunto são ambos desqualificados:

Head coach	788	LOOR, A.	D <sub>2</sub>	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.	D	F	F

Uma falta desqualificante a um substituto deve ser registada como se segue:

Se o substituto tem menos de 4 faltas, é então registado um “D”, seguido por um “F” em todos os restantes espaços:

003	SMITH, E.	9	X	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	D	F	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

e

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Se é a 5ª falta do substituto, é então registado um “D”, seguido por um “F” na coluna à direita do último espaço de falta:

002	JONES, M.	8	X	T <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	D	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---	---

e

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Uma falta desqualificante a um jogador excluído deve ser registada como se segue:

Como um jogador excluído já não tem mais espaços de falta, é então registado um “D”, seguido por um “F”, ambos na coluna à direita do último espaço de falta:

015	RUSH, S.	25	X	T <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	DF
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----

e

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Uma falta desqualificante a um acompanhante de equipa deve ser registada ao treinador principal como se segue:

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>	B	
First assistant coach	555	MONTA, B.			



Cada desqualificação de um acompanhante de equipa deve ser averbada ao treinador principal, registada como (B) no boletim de jogo, mas não conta para as 3 faltas técnicas para a sua desqualificação.

**B.8.3.14. Exemplos de faltas desqualificantes pelo seu envolvimento ativo em situação de luta, a treinador principal, primeiro treinador-adjunto, substituto, jogador excluído ou acompanhante de equipa:**

Independentemente do número de pessoas desqualificadas por abandonarem a área de banco de equipa, será averbada uma única falta técnica ao treinador principal, "B2" ou "D2".

Se o treinador principal se envolve ativamente na situação de luta, deve ser-lhe averbada apenas uma falta desqualificante "D2".

Uma falta desqualificante averbada a um treinador principal e a um primeiro treinador-adjunto deve ser registada como se segue:

Se só o treinador principal é desqualificado:

Head coach	788	LOOR, A.	D <sub>2</sub>	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Se só o primeiro treinador-adjunto é desqualificado:

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D <sub>2</sub>	F	F

Se treinador principal e primeiro treinador-adjunto são ambos desqualificados:

Head coach	788	LOOR, A.	D <sub>2</sub>	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.	D <sub>2</sub>	F	F

Uma falta desqualificante de um substituto deve ser registada como se segue:

Se o substituto tem menos de 4 faltas, é então registado um 'D<sub>2</sub>', seguido por um 'F' em todos os restantes espaços:

001	MAYER, F.	5	(X)	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	D <sub>2</sub>	F	F
-----	-----------	---	-----	----------------	----------------	----------------	---	---

e

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Se é a 5ª falta do substituto, é então registado um "D<sub>2</sub>", seguido por um "F" na coluna à direita do último espaço de falta:

002	JONES, M.	8	(X)	T <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	D <sub>2</sub>	F
-----	-----------	---	-----	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

e

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Uma falta desqualificante de um jogador excluído deve ser registada como se segue: Como um jogador excluído já não tem mais espaços de falta, é então registado um "D<sub>2</sub>", seguido por um "F", ambos na coluna à direita do último espaço de falta:



015	RUSH, S.	25	X	T <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	D <sub>2</sub>	F
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

e

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Uma falta desqualificante a um **acompanhante de equipa** deve ser registada ao treinador principal como se segue:

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>	B <sub>2</sub>	
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Uma falta desqualificante a **dois acompanhantes de equipa** deve ser registada ao treinador principal como se segue:

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>	B <sub>2</sub>	B <sub>2</sub>
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Cada desqualificação de um acompanhante de equipa deve ser averbada ao treinador, inserida como **B<sub>2</sub>** no boletim de jogo, mas não conta para as 3 faltas técnicas para a sua desqualificação.

**Nota:** Faltas técnicas ou desqualificantes averbadas no âmbito do Art. 39 não contam para as faltas de equipa.

**B.8.4.** No final do segundo quarto e no final do jogo, o marcador deve desenhar uma linha grossa entre os espaços que foram usados e os que o não foram. No final do jogo, o marcador deve “trancar” os restantes espaços com uma linha grossa horizontal.

## B.9. Faltas de equipa

B.9.1. Para cada quarto, existem 4 espaços disponíveis no boletim de jogo (imediatamente abaixo do nome da equipa e acima dos nomes dos jogadores) para se anotarem as faltas de equipa.

B.9.2. Sempre que um jogador comete uma falta pessoal, técnica, antidesportiva ou desqualificante, o marcador deve anotar a falta contra a equipa daquele jogador, marcando um “X” maiúsculo no local designado para o efeito.

**B.10. A marcha do resultado do jogo**

- B.10.1. O marcador deve manter um sumário cronológico dos pontos marcados por cada equipa.
- B.10.2. Existem 4 colunas no boletim de jogo para a marcha do resultado do jogo.
- B.10.3. Cada coluna é dividida outra vez em 4 colunas. As 2 da esquerda pertencem à equipa “A” e as 2 da direita à equipa “B”. As colunas centrais referem-se à marcha do resultado do jogo (160 pontos) para cada equipa.

**O marcador deve:**

**Primeiro**, traçar uma linha diagonal (/ para destros ou \ para canhotos) para qualquer cesto de campo convertido e um círculo preenchido (●) para cada lance livre convertido, sobre o **novo número total** de pontos acumulados pela equipa que acabou de o converter.

**Depois**, no espaço em branco do mesmo lado do novo número total de pontos (ao lado do novo / ou \ ou ●), registar o número do jogador que converteu o cesto de campo ou o lance livre.

**B.11. A marcha do resultado do jogo: Instruções adicionais**

- B.11.1. Um cesto de campo de 3 pontos convertido por um jogador deve ser averbado traçando um círculo à volta do número do jogador.
- B.11.2. Um cesto de campo acidentalmente convertido por um jogador no seu próprio cesto, deve ser averbado como tendo sido obtido pelo capitão em campo da equipa adversária.
- B.11.3. Não aplicável em basquetebol de cadeira de rodas.
- B.11.4. No fim de cada quarto ou prolongamentos, o marcador deve traçar um círculo (●) à volta do último número de pontos marcados por cada equipa, seguido de uma linha horizontal grossa sob esses pontos e sob o número de cada jogador que marcou os últimos pontos.
- B.11.5. No início de cada quarto ou prolongamentos, o marcador deve continuar o sumário cronológico de pontos a partir do ponto de interrupção.
- B.11.6. Sempre que possível, o marcador deve verificar a sua marcha do resultado do jogo com o marcador eletrónico. Em caso de discrepância e se o seu registo é o correto, deve imediatamente atuar para que o marcador eletrónico seja corrigido. Em caso de dúvida ou se uma das equipas levanta uma objeção à

	A		B	
	1	●	6	
	2	●	6	
(6)	<del>3</del>	3		
	4	4		
11	<del>5</del>	5	(5)	
11	●	●	5	
	7	7		
10	<del>8</del>	8		
	9	9	(10)	
	10	10		
(10)	<del>11</del>	11		
	12	12	(7)	
4	<del>13</del>	13	7	
5	<del>14</del>	14		
5	(15)	15	6	
	16	16		
5	<del>17</del>	17		
	18	18	(6)	
6	<del>19</del>	19		
	20	20	9	
	21	21		
(11)	<del>22</del>	22	9	
	23	23	9	
11	<del>24</del>	24		
	25	25	7	
	26	26	7	
(5)	<del>27</del>	27		
	28	(28)	6	
10	<del>29</del>	29		
	30	30	8	
4	<del>31</del>	31		
	32	32	5	
4	<del>33</del>	33	5	
4	(●)	34		
	35	35	10	
10	<del>36</del>	36		
	37	37	12	
	38	38		
(10)	<del>39</del>	39	12	
10	(●)	(●)	12	

**Figura 13 –  
Marcha do  
processo**

correção, deve informar o árbitro principal logo que a bola fique morta e o cronómetro de jogo tenha parado.

- B.11.7. Os árbitros podem corrigir qualquer erro no boletim de jogo que envolva o resultado, o número de faltas ou número de descontos de tempo de acordo com o estipulado nas regras. O árbitro principal deverá assinar as correções. Se as correções forem extensas devem ser documentadas no verso do boletim de jogo.

**B.12. A marcha do resultado: Fecho do boletim de jogo**

**Figura 14 – Fecho do boletim de jogo**

- B.12.1. No fim de cada quarto e último prolongamento, o marcador deve registar o resultado desse quarto e de todos os prolongamentos na seção designada para o efeito na parte inferior do boletim de jogo.

- B.12.1. Imediatamente após o fim do jogo, o marcador deve registar a hora no espaço designado por “Jogo terminado à (hh:mm)”.

- B.12.3. No fim do jogo, o marcador deverá traçar 2 linhas horizontais grossas sob o número final de pontos marcados por cada equipa e os números dos jogadores que converteram os últimos pontos. Deve também traçar uma linha diagonal até ao fim da coluna, de modo a “trancar” os números remanescentes (marcha do resultado do jogo) para cada equipa.

- B.12.4. No fim do jogo, o marcador deve registar o resultado final e o nome da equipa vencedora.

- B.12.5. O marcador deve então registar o seu nome no boletim de jogo, em letras maiúsculas, após isto ter sido feito pelo marcador auxiliar, cronometrista e operador de aparelho de 14/24 segundos. Seguidamente, todos os oficiais de mesa devem assinar junto aos seus nomes.

- B.12.6. Uma vez assinado pelo(s) árbitro(s) auxiliar(es), o árbitro principal deverá ser o último a aprovar e a assinar o boletim de jogo. Este ato dá por terminada a administração pelos árbitros e a sua ligação com o jogo.

**Nota:** No caso do capitão (CAP) assinar o boletim de jogo sob protesto (utilizando o espaço designado como “Assinatura do Capitão em caso de protesto”), os oficiais de mesa e o(s) árbitro(s) auxiliar(es) deverão manter-se à disposição do árbitro principal até que este lhes dê permissão para partirem.

7	<del>70</del>	<del>70</del>	6
7	<del>71</del>	71	
7	<del>72</del>	<del>72</del>	6
	73	73	
9	<del>74</del>	74	
	75	75	
11	<del>76</del>	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	



Scorer	<i>N. MAIER</i>	Scores	Period ①	A	15	B	18	
Assistant scorer	<i>D. SABAY</i>		Period ②	A	19	B	10	
Timer	<i>B. LEBLANC</i>		Period ③	A	26	B	19	
Shot clock operator	<i>K. AUSTIN</i>		Period ④	A	16	B	25	
			Extra periods	A	—	B	—	
Crew chief	<i>M. Walton</i>	Final Score	Team A	76	Team B	72		
Umpire 1	<i>Y. Chang</i>	Name of winning team	<i>HOOPERS</i>					
	Umpire 2 <i>K. Bartok</i>	Game ended at (hh:mm)	21:50					
Captain's signature in case of protest								

Figura 15 – Parte inferior do boletim de jogo

### C. PROCEDIMENTO EM CASO DE PROTESTO

Se, durante uma competição oficial da IWBF, uma equipa entende que os seus interesses foram afetados de forma adversa pela decisão de um árbitro [árbitro principal ou árbitro(s) auxiliar(es)] ou por qualquer ocorrência que teve lugar durante um jogo, deve proceder da seguinte forma:

C.1. Uma equipa pode protestar um jogo se crê ter sido desfavoravelmente afetada por:

- Um erro no registo do jogo, de **cronometragem** ou na operação do aparelho de 14/24 segundos, que não foi corrigido pelos árbitros.
- Uma decisão para averbar uma falta de comparência, cancelar, adiar, não recomeçar ou não disputar o jogo.
- Uma violação das regras de elegibilidade aplicáveis.

C.2. Para que seja admissível o protesto deve cumprir o seguinte procedimento:

- O capitão (CAP) dessa equipa, no prazo máximo de 15 minutos após o fim do jogo, deve informar o árbitro principal de que a sua equipa protesta o resultado do jogo e assinar o boletim de jogo no local designado por “Assinatura do Capitão em caso de protesto”.
- A equipa deve apresentar ao árbitro principal, por escrito, as razões para o protesto no prazo máximo de 1 hora após o fim do jogo.
- Uma franquia de USD 250,00 é aplicada a cada protesto e deve ser paga caso o protesto seja indeferido.

C.3. O árbitro principal (**ou o comissário, se presente**), após receber as razões do protesto, deverá relatar por escrito ao representante da IWBF ou ao órgão competente, o incidente que originou o protesto.

C.4. O órgão competente deve efetuar todos os procedimentos que entenda apropriados e deve decidir sobre o protesto tão breve quanto possível e sempre no prazo máximo de 24 horas após o fim do jogo. Deve utilizar todas as evidências fiáveis e pode tomar qualquer decisão apropriada, incluindo sem limitação a visualização parcial ou total



do jogo. O órgão competente não pode decidir a alteração do resultado do jogo exceto se houver evidência clara e conclusiva de que, se não fosse pelo erro que originou o protesto, o novo resultado teria sido certamente materializado.

C.5. A decisão do órgão competente deve ser considerada como um meio de decisão sobre as regras do jogo e não está sujeita a posterior revisão ou recurso. Excepcionalmente, decisões sobre elegibilidade podem ser objeto de recurso de acordo com os regulamentos aplicáveis.

C.6. Regras especiais das competições IWBF ou competições que não estipulem de forma distinta nos seus regulamentos:

No caso da competição ser em formato de torneio, o órgão competente para todos os protestos deverá ser a Comissão Técnica do Torneio (ver os Regulamentos Internos da IWBF).

No caso de jogos em casa e fora, o órgão competente para os protestos relativos à elegibilidade é o Conselho de Questões Legais e Elegibilidade (CLME) da IWBF. Para todas as outras questões passíveis de originar um protesto, o órgão competente deverá ser a IWBF agindo através de uma ou mais pessoas com competência para a implementação e interpretação das Regras Oficiais de Basquetebol (ver os Regulamentos Internos da IWBF).



D.2.2. **Exemplo 2**

A vs. B 100 – 55      B vs. C 100 – 85  
 A vs. C 90 – 85      B vs. D 75 – 80  
 A vs. D 120 – 75      C vs. D 65 – 55

Equipa	Jogos disputados	Vitórias	Derrotas	Pontos de classificação	Pontos de jogo	Diferença de pontos de jogo
A	3	3	0	6	310 : 215	+ 95
B	3	1	2	4	230 : 265	- 35
C	3	1	2	4	235 : 245	- 10
D	3	1	2	4	210 : 260	- 50

Portanto 1º A

Classificação dos jogos entre B, C, D:

Equipa	Jogos disputados	Vitórias	Derrotas	Pontos de Classificação	Pontos de jogo	Diferença de pontos de jogo
B	2	1	1	3	175 : 165	+ 10
C	2	1	1	3	150 : 155	- 5
D	2	1	1	3	135 : 140	- 5

Portanto 2º B, 3º C – vencedor contra D, 4º D

D.2.3. **Exemplo 3**

A vs. B 85 – 90      B vs. C 100 – 95  
 A vs. C 55 – 100      B vs. D 75 – 85  
 A vs. D 75 – 120      C vs. D 65 – 55

Equipa	Jogos disputados	Vitórias	Derrotas	Pontos de Classificação	Pontos de jogo	Diferença de pontos de jogo
A	3	0	3	3	215 : 310	- 95
B	3	2	1	5	265 : 265	0
C	3	2	1	5	260 : 210	+ 50
D	3	2	1	5	260 : 215	+ 45

Portanto 4º A

Classificação dos jogos entre B, C, D:

Equipa	Jogos disputados	Vitórias	Derrotas	Pontos de classificação	Pontos de jogo	Diferença de pontos de jogo
B	2	1	1	3	175 : 180	- 5
C	2	1	1	3	160 : 155	+ 5
D	2	1	1	3	140 : 140	0

Portanto 1º C 2º D 3º B



D.2.4 **Exemplo 4**

A vs. B 85 – 90 B vs. C 100 – 90  
 A vs. C 55 – 100 B vs. D 75 – 85  
 A vs. D 75 – 120 C vs. D 65 – 55

Equipa	Jogos disputados	Vitórias	Derrotas	Pontos de classificação	Pontos de jogo	Diferença de pontos de jogo
A	3	0	3	3	215 : 310	- 95
B	3	2	1	5	265 : 260	+ 5
C	3	2	1	5	255 : 210	+ 45
D	3	2	1	5	260 : 215	+ 45

Portanto 4º A

Classificação dos jogos entre B, C, D:

Equipa	Jogos disputados	Vitórias	Derrotas	Pontos de classificação	Pontos de jogo	Diferença de pontos de jogo
B	2	1	1	3	175 : 175	0
C	2	1	1	3	155 : 155	0
D	2	1	1	3	140 : 140	0

Portanto 1º B, 2º C, 3º D

D.2.5 **Exemplo 5**

A vs. B 100 – 55 B vs. F 110 - 90  
 A vs. C 85 – 90 C vs. D 55 - 60  
 A vs. D 120 – 75 C vs. E 90 - 75  
 A vs. E 80 – 100 C vs. F 105 - 75  
 A vs. F 85 – 80 D vs. E 70 - 45  
 B vs. C 100 – 95 D vs. F 65 – 60  
 B vs. D 80 – 75 E vs. F 75 – 80  
 B vs. E 75 – 80

Equipa	Jogos disputados	Vitórias	Derrotas	Pontos de classificação	Pontos de jogo	Diferença de pontos de jogos
A	5	3	2	8	470 : 400	+ 70
B	5	3	2	8	420 : 440	- 20
C	5	3	2	8	435 : 395	+ 40
D	5	3	2	8	345 : 360	- 15
E	5	2	3	7	375 : 395	- 20
F	5	1	4	6	385 : 440	- 55

Portanto 5º E, 6º F

Classificação dos jogos entre A, B, C, D:

Equipa	Jogos disputados	Vitórias	Derrotas	Pontos de Classificação	Pontos de jogo	Diferença de pontos de jogo
A	3	2	1	5	305 : 220	+ 85
B	3	2	1	5	235 : 270	- 35
C	3	1	2	4	240 : 245	- 5
D	3	1	2	4	210 : 255	- 45

Portanto: 1º A – vencedor sobre B, 3º D – vencedor sobre C  
 2º B, 4º C

**D.2.6 Exemplo 6**

A vs. B	71 – 65	B vs. F	95 - 90
A vs. C	85 – 86	C vs. D	95 - 100
A vs. D	77 – 75	C vs. E	82 - 75
A vs. E	80 – 86	C vs. F	105 - 75
A vs. F	85 – 80	D vs. E	68 - 67
B vs. C	88 – 87	D vs. F	65 – 60
B vs. D	80 – 75	E vs. F	80 – 75
B vs. E	75 – 76		

Equipa	Jogos disputados	Vitórias	Derrotas	Pontos de Classificação	Pontos de jogo	Diferença de pontos de jogo
A	5	3	2	8	398 : 392	+ 6
B	5	3	2	8	403 : 399	+ 4
C	5	3	2	8	455 : 423	+ 32
D	5	3	2	8	383 : 379	+ 4
E	5	3	2	8	384 : 380	+ 4
F	5	0	5	5	380 : 430	- 50

Portanto 6º F

Classificação dos jogos entre A, B, C, D, E:

Equipa	Jogos disputados	Vitórias	Derrotas	Pontos de Classificação	Pontos de jogo	Diferença de pontos de jogo
A	4	2	2	6	313 : 312	+ 1
B	4	2	2	6	308 : 309	- 1
C	4	2	2	6	350 : 348	+ 2
D	4	2	2	6	318 : 319	- 1
E	4	2	2	6	304 : 305	- 1

Portanto: 1º C, 2º A

Classificação dos jogos entre B, D, E:

Equipa	Jogos disputados	Vitórias	Derrotas	Pontos de Classificação	Pontos de jogo	Diferença de pontos de jogo
B	2	1	1	3	155 : 151	+ 4

D	2	1	1	3	143 : 147	- 4
E	2	1	1	3	143 : 143	0

Portanto: 3º B 4º E 5º D

**D.2.7 Exemplo 7**

A vs. B	73 – 71	B vs. F	95 - 90
A vs. C	85 – 86	C vs. D	95 - 96
A vs. D	77 – 75	C vs. E	82 - 75
A vs. E	90 – 96	C vs. F	105 - 75
A vs. F	85 – 80	D vs. E	68 - 67
B vs. C	88 – 87	D vs. F	80 – 75
B vs. D	80 – 79	E vs. F	80 – 75
B vs. E	79 – 80		

Equipa	Jogos disputados	Vitórias	Derrotas	Pontos de Classificação	Pontos de jogo	Diferença de pontos de jogo
A	5	3	2	8	410 : 408	+ 2
B	5	3	2	8	413 : 409	+ 4
C	5	3	2	8	455 : 419	+ 36
D	5	3	2	8	398 : 394	+ 4
E	5	3	2	8	398 : 394	+ 4
F	5	0	5	5	395 : 445	- 50

Portanto 6º F

Classificação dos jogos entre A, B, C, D, E:

Equipa	Jogos disputados	Vitórias	Derrotas	Pontos de Classificação	Pontos de jogo	Diferença de pontos de jogo
A	4	2	2	6	325 : 328	- 3
B	4	2	2	6	318 : 319	- 1
C	4	2	2	6	350 : 344	+ 6
D	4	2	2	6	318 : 319	- 1
E	4	2	2	6	318 : 319	- 1

Portanto: 1º C 5º A

Classificação dos jogos entre B, D, E:

Equipa	Jogos disputados	Vitórias	Derrotas	Pontos de Classificação	Pontos de jogo	Diferença de pontos de jogo
B	2	1	1	3	159 : 159	0
D	2	1	1	3	147 : 147	0
E	2	1	1	3	147 : 147	0

Portanto 2º B, 3º D – vencedor contra E, 4º E



**D.3. Falta de comparência**

- D.3.1. Uma equipa que, sem razão válida, não comparece a um jogo programado ou abandona o campo de jogo antes do fim do mesmo, perderá o jogo por falta de comparência e receberá 0 pontos na classificação.
- D.3.2. Se a equipa comete uma segunda falta de comparência, todos os resultados dos jogos disputados por esta equipa serão anulados.
- D.3.3. Se a equipa comete uma segunda falta de comparência numa competição disputada em grupos e a(s) equipa(s) melhor classificada(s) de cada grupo qualifica(m)-se para a próxima fase da competição, os resultados de todos os jogos disputados pela equipa classificada em último lugar no grupo cruzado também deverão ser anulados.

**Exemplo**

A equipa 4A no grupo A comete uma segunda falta de comparência, pelo que todos os seus jogos deverão ser anulados.

Classificação final:

Grupo A	Vitórias	Derrotas	Pontos de Classificação
Equipa 1A	4	0	8
Equipa 2A	2	2	6
Equipa 3A	0	4	4
Equipa 4A			

Grupo B	Vitórias	Derrotas	Pontos de Classificação
Equipa 1 B	6	0	12
Equipa 2 B	4	2	10
Equipa 3 B	1	5	7
Equipa 4 B	1	5	7

Resultado dos jogos entre as equipas 3B e 4B:

3B vs 4B 88–71

4B vs 3B 76–75

Portanto: 3º 3B 4º 4B

Classificação final revista no Grupo B:

Grupo B	Vitórias	Derrotas	Pontos de Classificação
Equipa 1 B	4	0	8
Equipa 2 B	2	2	6
Equipa 3 B	0	4	4

- D.3.4. Se a equipa comete uma segunda falta de comparência numa competição disputada em grupos e para a classificação final todas as equipas de todos os grupos devem ter o mesmo número de jogos disputados, os resultados de todos os jogos disputados pelas equipas classificadas em último lugar em todos os grupos deverão ser também anulados.



**Exemplo**

A equipa 6B comete uma segunda falta de comparência pelo que todos os seus jogos são anulados:

Classificação final:

Grupo A	Vitórias	Derrotas	Pontos de classificação
Equipa 1A	10	0	20
Equipa 2A	8	2	18
Equipa 3A	6	4	16
Equipa 4A	4	6	14
Equipa 5A	2	8	12
Equipa 6A	0	10	10

Grupo B	Vitórias	Derrotas	Pontos de classificação
Equipa 1 B	8	0	16
Equipa 2 B	6	2	14
Equipa 3 B	4	4	12
Equipa 4 B	2	6	10
Equipa 5 B	0	8	8
Equipa 6 B			

Grupo C	Vitórias	Derrotas	Pontos de classificação
Equipa 1C	10	0	20
Equipa 2 C	8	2	18
Equipa 3 C	6	4	16
Equipa 4 C	4	6	14
Equipa 5 C	2	8	12
Equipa 6 C	0	10	10

Grupo D	Vitórias	Derrotas	Pontos de classificação
Equipa 1D	9	1	19
Equipa 2 D	9	1	19
Equipa 3 D	6	4	16
Equipa 4 D	4	6	14
Equipa 5 D	1	9	11
Equipa 6 D	1	9	11



Resultados dos jogos entre as equipas 5D e 6D:

5D vs 6D 83–81

6D vs 5D 92–91

Portanto: 5º 5D 6º 6D

Classificação final revista dos Grupos A, C and D:

Grupo A	Vitórias	Derrotas	Pontos de classificação
Equipa 1A	8	0	16
Equipa 2A	6	2	14
Equipa 3A	4	4	12
Equipa 4A	2	6	10
Equipa 5A	0	8	8

Grupo C	Vitórias	Derrotas	Pontos de classificação
Equipa 1C	8	0	16
Equipa 2 C	6	2	14
Equipa 3 C	3	5	11
Equipa 4 C	3	5	11
Equipa 5 C	0	8	8

Grupo D	Vitórias	Derrotas	Pontos de classificação
Equipa 1D	7	1	15
Equipa 2 D	7	1	15
Equipa 3 D	4	4	12
Equipa 4 D	2	6	10
Equipa 5 D	0	8	8

**Nota:**

Caso seja necessário um *ranking* comparativo entre equipas classificadas na mesma posição nos grupos, deve ser estabelecido um grupo de todas as equipas em causa. O critério deve ser estabelecido na seguinte ordem:

- Melhor registo entre vitórias e derrotas em todos os jogos considerados nas suas classificações finais revistas de grupo.
- Maior diferença entre pontos de jogo em todos os jogos considerados nas suas classificações finais revistas de grupo.



- Maior número de pontos de jogo marcados em todos os jogos considerados nas suas classificações finais revistas de grupo.
- Caso estes critérios não sejam suficientes, um sorteio deverá decidir a classificação final.

Exemplo para as equipas classificadas em segundo lugar após a classificação final revista dos grupos.

GRUPO X	Vitórias	Derrotas	Derrotas	Pontos de Classificação	Diferença de pontos de jogo
Team 2D	7	1	15	628 - 521	
Team 2B	6	2	14	551 - 488	+ 63
Team 2A	6	2	14	531 - 506	+ 25
Team 2C	6	2	14	525 - 500	+ 25

Logo

- 1º Equipa 2D Melhor registo entre vitórias e derrotas
- 2º Equipa 2B Maior diferença entre pontos de jogo do que as equipas 2A e 2C
- 3º Equipa 2A Mesma diferença entre pontos de jogo que a equipa 2C, mas maior número de pontos marcados
- 4º Equipa 2C Mesma diferença entre pontos de jogo que a equipa 2A, mas menor número de pontos marcados.

#### D.4 **Jogos em casa e fora (resultado acumulado)**

- D.4.1. Numa série de 2 jogos em casa e fora num sistema de competição de pontos totais (resultado acumulado), os 2 jogos devem ser considerados como 1 só jogo com duração de 80 minutos.
- D.4.2. Se o resultado está empatado no fim do 1º jogo, não se jogará prolongamento.
- D.4.3. Se o resultado acumulado de ambos os jogos está empatado, o 2º jogo deverá continuar por quantos prolongamentos de 5 minutos forem necessários para anular o empate.
- D.4.4. O vencedor da série será a equipa que
  - Venceu ambos os jogos.
  - Marcou o maior número de pontos acumulados no fim do 2º jogo, se ambas as equipas tiverem vencido 1 jogo cada.



D.5 **Exemplos**

D.5.1 **Exemplo 1**

A vs B 80 – 75

B vs A 72 – 73

A equipa A é a vencedora da série (venceu ambos os jogos)

D.5.2 **Exemplo 2**

A vs B 80 – 75

B vs A 73 – 72

A equipa A é a vencedora da série (resultado agregado A 152 – B 148)

D.5.3 **Exemplo 3**

A vs B 80 – 80

B vs A 92 – 85

A equipa B é a vencedora da série (resultado agregado A 165 – B 172). Sem prolongamento no 1º jogo.

D.5.4 **Exemplo 4**

A vs B 80 – 85

B vs A 75 – 75

A equipa B é a vencedora da série (resultado agregado A 155 – B 160). Sem prolongamento no 2º jogo.

D.5.5 **Exemplo 5**

A vs B 83 – 81

B vs A 79 – 77

Resultado agregado de A 160 – B 160. Após prolongamento(s) no 2º jogo:

B vs A 95 – 88

A equipa B é a vencedora da série (resultado agregado A 171 – B 176).

D.5.6 **Exemplo 6**

A vs B 76–76

B vs A 84–84

Resultado agregado de A 160 – B 160. Após prolongamento(s) no 2º jogo:

B vs A 94–91

A equipa B é a vencedora da série (resultado agregado A 167 – B 170).



## **E. DESCONTO DE TEMPO PARA OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO SOCIAL**

### **E.1. Definição**

O organismo responsável pela competição pode decidir por si próprio a eventual aplicação de descontos de tempo para os meios de comunicação social e, neste caso, de que duração (60, 75, 90 ou 100 segundos).

### **E.2 Regra**

E.2.1 É permitido 1 desconto de tempo para os meios de comunicação social em cada quarto, além dos descontos de tempo regulamentares. Os descontos de tempo para os meios de comunicação social não são permitidos nos prolongamentos.

E.2.2 O primeiro desconto de tempo de cada quarto (equipa ou meios de comunicação social) terá 60, 75, 90 ou 100 segundos de duração.

E.2.3 A duração de todos os restantes descontos de tempo de um quarto será de 60 segundos.

E.2.4 Ambas as equipas devem ter o direito a 2 descontos de tempo na primeira parte e 3 descontos de tempo na segunda parte.

Estes descontos de tempo podem ser solicitados a qualquer momento durante o jogo e a sua duração poderá ser:

- Se for considerado desconto de tempo para os meios de comunicação social, 60, 75, 90 ou 100 segundos, ou seja, o primeiro num quarto, ou
- Se não for considerado desconto de tempo para os meios de comunicação social, 60 segundos, ou seja, solicitado por qualquer uma das equipas, depois do desconto de tempo para os meios de comunicação social ter sido concedido.

### **E.3 Procedimento**

E.3.1 Idealmente, o desconto de tempo para os meios de comunicação social deverá ser concretizado antes de faltarem 5 minutos para o fim do quarto. No entanto, não há qualquer garantia de que seja este o caso.

E.3.2 Se nenhuma das equipas solicitou um desconto de tempo para os meios de comunicação social será concedido na primeira oportunidade em que a bola fique morta e o cronómetro de jogo esteja parado. Este desconto de tempo não será averbado a qualquer das equipas.

E.3.3 Se a qualquer uma das equipas foi concedido um desconto de tempo antes dos últimos 5 minutos do quarto, este desconto de tempo deverá ser utilizado como desconto de tempo para os meios de comunicação social.



Este desconto de tempo contará tanto como desconto de tempo para os meios de comunicação social, assim como solicitado pela equipa.

- E.3.4 De acordo com este procedimento, haverá um mínimo de 1 desconto de tempo em cada quarto e um máximo de 6 descontos de tempo na primeira parte e um máximo de 8 descontos de tempo na segunda parte.

## **F. INSTANT REPLAY SYSTEM**

### **F.1. Definição**

A revisão do Instant Replay System (IRS) é o método de trabalho utilizado pelos árbitros para verificarem as suas decisões analisando situações de jogo no monitor da tecnologia de vídeo aprovada.

### **F.2 Procedimento**

- F.2.1 Os árbitros estão autorizados a usar o IRS até assinarem o boletim depois do jogo, dentro dos limites estabelecidos neste Apêndice.

- F.2.2 Para a utilização do IRS deverá ser aplicado o seguinte procedimento:

- O árbitro principal deve aprovar o equipamento do IRS antes do jogo, se disponível.
- O árbitro principal toma a decisão sobre se a revisão do IRS deve ser efetuada ou não.
- Se a decisão dos árbitros é sujeita a revisão do IRS, essa decisão inicial deve ser mostrada pelos árbitros no campo.
- Depois da obtenção de toda a informação junto dos outros árbitros, oficiais de mesa, comissário, a revisão deve iniciar-se o mais rapidamente possível.
- O árbitro principal e, no mínimo, 1 árbitro auxiliar (o que assinalou a infração) devem participar na revisão. Se foi o árbitro principal quem tomou a decisão, deve escolher um dos árbitros auxiliares para o acompanhar na revisão.
- Durante a revisão do IRS o árbitro principal deve assegurar-se de que nenhuma pessoa não autorizada tem acesso ao monitor do IRS.
- A revisão deve ter lugar antes de serem concedidos descontos de tempos ou substituições e antes do jogo recomeçar.
- Depois da revisão, o árbitro que assinalou a infração deve reportar a decisão final e o jogo deve recomeçar adequadamente.
- A decisão do(s) árbitro(s) só pode ser corrigida se a revisão do IRS proporciona aos árbitros uma evidência visual clara e conclusiva para a correção.
- Depois do árbitro principal ter assinado o boletim de jogo, não pode mais ser efetuada qualquer revisão do IRS.



### F.3 Regra

As seguintes situações de jogo podem ser revistas:

- F.3.1** No fim de quarto ou prolongamento,
- se a bola num lançamento de campo convertido saiu das mãos do lançador ou não antes de soar o sinal sonoro para o final do quarto ou prolongamento.
  - se e quanto tempo deve registar o cronómetro de jogo, se:
    - Ocorreu uma violação de bola fora de campo por parte do lançador.
    - Ocorreu uma violação de 14/24 segundos.
    - Ocorreu uma violação de 8 segundos.
    - Foi cometida uma falta antes do fim do quarto ou prolongamento.
- F.3.2** Quando o cronómetro de jogo indica 2:00 minutos ou menos no quarto e em cada prolongamento,
- se a bola num lançamento de campo convertido saiu das mãos do lançador antes de soar o sinal sonoro do aparelho de 14/24 segundos.
  - se foi cometida uma falta fora da situação de lançamento. Neste caso,
    - Se o cronómetro de jogo ou o aparelho de 14/24 segundos expiraram.
    - Se o ato de lançamento já se iniciou.
    - Se a bola ainda estava na(s) mão(s) do lançador.
  - para identificar o jogador que fez com que a bola saísse de campo.
- F.3.3** Em qualquer momento do jogo,
- se um lançamento de campo convertido deve contar 2 ou 3 pontos.
  - se devem ser concedidos 2 ou 3 lances livres, após uma falta assinalada sobre o lançador de lançamento ao cesto não convertido.
  - se uma falta pessoal, antidesportiva ou desqualificante respeita o critério para tal falta ou se deve ser majorada ou minorada ou se deve ser considerada como falta técnica.
  - após um mau funcionamento do cronómetro de jogo ou do aparelho de 14/24 segundos, em quanto tempo deve ser corrigida a respetiva contagem.
  - para identificar o executante correto de lance livre.
  - para identificar o envolvimento de elementos de equipa, **treinadores principais, primeiros** treinadores-adjuntos e acompanhantes de equipa durante qualquer ato de violência.

## FIM DAS REGRAS E PROCEDIMENTOS DO JOGO



**IWBF**

International Wheelchair  
Basketball Federation

**International Wheelchair Basketball Federation**

c/o FIBA

Route Suisse 5 - PO Box 29

1295 Mies

Switzerland



[www.iwbf.org](http://www.iwbf.org)