

ALTERAÇÕES ÀS REGRAS 2020



1. Art. 5 Jogadores: Lesão

Motivo da alteração

Para adicionar texto que clarifica a assistência ao(s) jogador(es) por parte de membros ou acompanhantes da própria equipa.

O Art. 5 terá uma nova designação, o novo Art. 19.2.6 será adicionado e o Art. 44.2.5 será alterado.

Novo texto das regras

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 efetue um lançamento de campo ao cesto, perca a posse de bola, detenha a bola sem a jogar ou que a bola fique morta. Se for necessário proteger um 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 **um tratamento ou uma assistência dos treinadores, elementos da equipa e/ou acompanhantes da sua equipa** deve ser substituído, a não ser que a equipa fique reduzida a menos de 5 jogadores no campo de jogo.

5.4 Treinadores principais, 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 de um árbitro se, no entender do médico, o jogador lesionado requiere tratamento 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 afectada 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 das

ALTERAÇÕES ÀS REGRAS 2020



equipas, e antes que o marcador faça soar o seu sinal para a substituição, 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 uma lesão. Neste caso, os adversários também podem substituir o mesmo número de jogadores, se assim o desejarem.

Art. 19 Substituição

19.2.6 Se o jogador recebe uma assistência deve ser substituído, a não ser que a equipa fique reduzida a menos de 5 jogadores no campo de jogo.

Art. 44 Erros corrigíveis

- 44.2.5 Uma vez que um erro que ainda seja corrigível tenha sido reconhecido e:
- O jogador envolvido na correcção do erro está no banco da equipa após ter sido legalmente substituído, terá de regressar ao campo de jogo para participar na correcção do erro e nessa altura tornar-se-á jogador.
Após a correcção 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 correcção do erro.

ALTERAÇÕES ÀS REGRAS 2020



2. Art. 15 Jogador em acto de lançamento

Motivo da alteração

O objectivo é diferenciar a ação de movimento contínuo de um lançamento normal (exemplo de lançamento em suspensão). O acto de lançamento é definido diferenciadamente para o lançamento normal e para o lançamento efetuado dentro de um movimento contínuo. Leva por vezes a um mal entendido entre os participantes no jogo quanto ao facto da falta ser assinalada em ato de lançamento ou não. O novo texto destina-se mais a uma melhor clarificação do que a alteração da regra em si.

Novo texto das regras

Art. 15 Jogador em acto de lançamento

15.1 Definição

15.1.1 Um lançamento de 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 direcção ao cesto adversário.

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

Um afundação **para cesto de campo** é quando a bola é forçada a entrar no cesto adversário com uma ou ambas as mãos.

Um movimento contínuo em penetrações para o cesto ou um outro lançamento 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 acto de lançamento **ao cesto**:

- **Começa quando, no entender do árbitro, o jogador inicia o movimento da bola para cima em direcção ao cesto adversário.**

ALTERAÇÕES ÀS REGRAS 2020



- Termina quando a bola deixa a(s) mão(s) do jogador e, no caso de um lançador **em suspensão**, ambos os pés regressaram ao solo.

15.1.3 O acto de lançamento é um movimento contínuo em penetrações para o cesto ou um outro lançamento em movimento:

- Começa quando a bola permanece na(s) mão(s) do jogador, **após terminar um drible ou agarrar a bola no ar e, no entender do árbitro, o jogador inicia o movimento de lançamento que precede o largar da bola.**
- Termina quando a bola deixa a(s) mão(s) do jogador ou se é efectuado um acto de lançamento inteiramente novo.

15.1.4 Não há qualquer relação entre o número de apoios legais realizados pelo jogador e o acto de lançamento.

15.1.5 Durante o acto 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 está em acto de lançamento e após ter sofrido falta passa a bola, não é mais considerado como estando em acto de lançamento.

ALTERAÇÕES ÀS REGRAS 2020



3. Art. 33 Cilindro / movimentos de Basquetebol

Motivo da alteração / Análise

Jogadores e treinadores solicitaram que fossem estudadas as situações de jogo em que os defensores invadem o cilindro dos atacantes com a bola. Estas situações originam forte probabilidade de uso de cotovelos, simulações e efeitos colaterais que não são bons para a imagem do jogo.

Durante a análise das situações verificou-se que as regras existentes:

- a) estabelecem apenas o cilindro do jogador defensor,
- b) nada estabelecem quanto ao cilindro do jogador atacante com e sem a bola.

Novo texto das regras

Art. 33 Contacto: Princípios gerais

33.1 Princípio do cilindro

O princípio do cilindro é definido como o espaço dentro de um cilindro imaginário, ocupado por um jogador no solo. **Estas dimensões e a distância entre os seus pés variam de acordo com a altura e o tamanho do jogador.** Inclui o espaço acima do jogador com limites:

Os limites do cilindro do jogador defensor ou do atacante sem bola:

- À frente, pelas palmas das mãos,
- Atrás, pelas nádegas, e
- Nos lados, pelo bordo exterior dos braços e pernas.

As mãos e os braços não podem ser estendidos à frente do torso para além da posição dos pés **e joelhos, com os braços dobrados nos cotovelos** de forma a que os antebraços e as mãos estejam elevados **na posição legal de defesa.**

O jogador defensor não pode entrar no cilindro do jogador atacante com bola e provocar um contacto ilegal quando o atacante está a tentar uma jogada normal de basquetebol dentro do seu cilindro.

Os limites do cilindro do jogador atacante com bola:

ALTERAÇÕES ÀS REGRAS 2020



- À frente, pelos pés, joelhos dobrados e braços, segurando a bola acima das ancas,
- Atrás, pelas nádegas, e
- Nos lados, pelo bordo exterior dos cotovelos e pernas, dentro da largura dos ombros.

Ao jogador atacante com bola é permitido espaço suficiente para uma jogada normal de basquetebol dentro do seu cilindro. A jogada normal de basquetebol inclui iniciar um drible, rodar, lançar ou passar.

O jogador atacante não pode abrir as pernas ou braços fora do seu cilindro e provocar um contacto ilegal com o jogador defensor, de modo a ganhar um espaço adicional.

Princípio do cilindro (serão acrescentados diagramas ilustrativos)

ALTERAÇÕES ÀS REGRAS 2020



4. Art. 35 Falta dupla

Motivo da alteração

A regra não apresentava qualquer problema de maior até à última modificação das Regras Oficiais e subsequentes alterações às respectivas Interpretações. Presentemente estabelecem que todas as faltas da mesma penalidade são consideradas como uma falta dupla quando com bastante frequência é difícil para os árbitros determinar qual o jogador que cometeu o contacto ilegal inicial. Portanto, os árbitros praticamente deixaram de assinalar a falta dupla.

Novo texto das regras

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, devem aplicar-se as seguintes condições:

- Ambas as faltas são faltas de jogador.
- Ambas as faltas envolvem contacto físico.
- Ambas as faltas envolvem os mesmos 2 adversários, que cometem falta um sobre o outro.
- Ambas as faltas **são da mesma categoria (sejam pessoais ou antidesportivas/desqualificantes)**.

35.2 Penalidade

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

Se aproximadamente ao mesmo tempo que a falta dupla:

ALTERAÇÕES ÀS REGRAS 2020



- Um cesto de campo ou um último lance livre é convertido, a bola é concedida à equipa que sofreu o cesto 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 de onde ocorreu a infracção.
- Nenhuma das equipas detinha a posse de bola ou tinha direito à mesma, ocorre uma situação de bola ao ar.

ALTERAÇÕES ÀS REGRAS 2020



5. Art. 37 Falta antidesportiva

Motivo da alteração

Um dos desafios da regra é clarificar para as pessoas do basquetebol quando num contra-ataque claro:

- Um jogador defensor (equipa B) desvia a bola de jogador(es) da equipa A e está quase a agarrar a bola com claro caminho aberto para o cesto adversário (equipa A) e
- Um contacto ilegal normal de basquetebol (falta) é então cometido pelo adversário (jogador da equipa A).

De acordo com a presente regra não era considerado contra-ataque da equipa B, porque a equipa A ainda detinha a posse de bola.

Novo texto das regras

Art. 37 Falta antidesportiva

37.1 Definição

37.1.1 Uma falta antidesportiva é um contacto de um jogador que, no entender de um árbitro, é:

- Um contacto com um adversário, sem tentativa legítima de jogar a bola directamente dentro do espírito e intenção das regras.
- Um contacto excessivo, duro, provocado por um jogador num esforço de jogar a bola ou um adversário.
- Um contacto desnecessário provocado pelo jogador defensor para parar a progressão da equipa atacante em transição. Isto aplica-se até que o jogador atacante inicia o seu acto de lançamento.
- Um contacto ilegal provocado pelo jogador por detrás ou lateralmente sobre um adversário que está em progressão na direcção do cesto adversário e não se encontram outros jogadores entre o jogador que progride, a bola e o cesto. Isto aplica-se até que o jogador atacante inicia o seu acto de lançamento.

ALTERAÇÕES ÀS REGRAS 2020



- Um contacto 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 uma reposição por linha limite e ainda nas mãos do árbitro ou à disposição do jogador que fará a reposição.

37.1.2 O árbitro deve interpretar as faltas antidesportivas de forma consistente ao longo do jogo e ajuizar apenas a acção.

37.2 Penalidade

37.2.1 Uma falta antidesportiva deve ser assinalada ao infractor.

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

ALTERAÇÕES ÀS REGRAS 2020



- 6. **Art. 48 Marcador e marcador auxiliar: Deveres**
- 7. **Art. 49 Cronometrista: Deveres**

Motivo da alteração

Durante a elaboração do Manual dos Oficiais de Mesa foi detectado que o marcador tem muitos mais deveres do que os outros oficiais de mesa. A proposta abaixo é reduzir alguns desses deveres.

O procedimento de indicar as faltas de jogador ou da equipa deverá ser agora da responsabilidade do cronometrista.

Os deveres constantes do Art. 48.2 deverão ser efectuados pelo marcador auxiliar. No entanto, em algumas Federações Nacionais são utilizados apenas 3 oficiais de mesa, portanto estes deveres são delegados no cronometrista.

Novo texto das regras

Art. 48 Marcador e marcador auxiliar: Deveres

Art. 48.2 **Será apagado.**

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 o árbitro 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.**

ALTERAÇÕES ÀS REGRAS 2020



- 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.
- Efectuar 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.

ALTERAÇÕES ÀS REGRAS 2020



8. Apêndice B – Boletim de Jogo

Motivo da alteração

Para clarificar como inserir no boletim de jogo quando é assinalada ao treinador principal, primeiro treinador adjunto, substituto, jogador excluído ou acompanhante de equipa uma falta técnica normal/falta desqualificante ou por abandonar a área de banco da equipa e não ajudar ou tentar ajudar os árbitros a manter ou a restabelecer a ordem (com ou sem envolvimento activo na situação de luta).

Quando um treinador principal que abandona a área de banco da equipa também se envolve na situação de luta, não deverão ser averbadas duas D₂ como actualmente (uma por abandono da área de banco da equipa por um qualquer elemento da equipa e uma pelo seu próprio envolvimento na situação de luta).

Novo texto das regras

B.8.3.14 Exemplos de faltas desqualificantes pelo seu envolvimento activo em situação de luta, a um 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 ao treinador principal uma única falta técnica “B₂” ou desqualificante “D₂”.

Se o treinador principal se envolve activamente na situação de luta, será averbada apenas uma falta desqualificante “D₂”.

ALTERAÇÕES ÀS REGRAS 2020



9. Apêndice F – Instant Replay System (IRS)

Motivo da alteração / Análise

O Art. 46.12 existente, Árbitro principal: Deveres e poderes – Utilização do IRS, tornou-se cada vez mais complexo e dada a importância crescente do IRS deverá constar à parte como novo Apêndice F.

Adicionalmente, torna-se necessária uma aplicação do IRS mais consistente e os procedimentos dos árbitros de como usar o IRS devem ser uniformizados. Presentemente:

- O livro de regras estabelece claramente que o árbitro principal pode usar o IRS para tomar a decisão final. Por mecanismo de segurança, pelo menos 2 árbitros deveriam participar sempre na revisão.
- Depois da revisão do IRS ter terminado, o árbitro que assinalou a infracção deverá apresentar a decisão final. Deve evitar-se que seja o árbitro principal a apresentar a decisão final se não tomou a inicial. Pode transmitir uma imagem de que o árbitro principal está a sobrepor-se ao parceiro, no caso de a decisão final ser diferente da inicial.

Novo texto das regras

Art. 46.12 Para jogos em que é usado o Instant Replay System, remeter para o Apêndice F.

O novo Apêndice F – Instant Replay System (IRS) será como se segue:

F – INSTANT REPLAY SYSTEM

F.1 Definição

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

ALTERAÇÕES ÀS REGRAS 2020



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 efectuada 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 infracção) 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 de ter lugar antes de serem concedidos descontos de tempos ou substituições e antes do jogo recomeçar.
- Depois da revisão, o árbitro que assinalou a infracção 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 correcção.
- Depois do árbitro principal ter assinado o boletim de jogo, não pode mais ser efectuada qualquer revisão do IRS.

F.2.3 Regra

F.2.3.1 As seguintes situações de jogo podem ser revistas:

- No fim de quarto ou prolongamento,

ALTERAÇÕES ÀS REGRAS 2020



- 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.
- Quando o cronómetro de jogo indica 2:00 minutos ou menos no quarto quarto e em cada prolongamento,

- se a bola num lançamento de campo convertido saiu das mãos do lançador ou não antes de soar o sinal sonoro do aparelho de 14/24 segundos.

- se a bola num lançamento de campo saiu das mãos do lançador ou não antes de uma qualquer falta ter sido cometida.

- se uma violação de interferência no lançamento ou de intervenção ilegal sobre a bola foi correctamente decidida.

- para identificar o jogador que fez com que a bola saísse de campo.

- 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 respectiva contagem.

- para identificar o executante correcto de lance livre.

- para identificar o envolvimento de elementos de equipa, treinadores principais, primeiros treinadores adjuntos e acompanhantes de equipa durante qualquer acto de violência.

FIM DO DOCUMENTO