



ALTERAÇÕES ÀS REGRAS OFICIAIS DE BASQUETEBOL DA FIBA



Em vigor a partir de 1 de outubro de 2026

Publicado em junho de 2026

Tradução para português da Versão 1.1

Nota de tradução: Esta tradução não dispensa a consulta do documento original da FIBA.

PREFÁCIO

As Regras Oficiais de Basquetebol FIBA (OBR) são aprovadas pelo Central Board da FIBA e estão disponíveis para toda a família do basquetebol.

De acordo com o procedimento estabelecido, o Rules Advisory Group (RAG) da FIBA, composto por especialistas em basquetebol e arbitragem, analisa atentamente todas as propostas de alteração das regras antes de as submeter à Comissão Técnica da FIBA para revisão final.

A nova edição das OBR entra normalmente em vigor em 1 de outubro de cada ano.

As OBR compreendem duas secções: a) Regras de Basquetebol e b) Equipamento de Basquetebol. São publicadas em dois documentos separados.

Com o objetivo de facilitar, a nível mundial, a preparação para as novas alterações às regras, a FIBA publica os seguintes documentos:

- a. Regras Oficiais de Basquetebol e Equipamento de Basquetebol em inglês.*
- b. Resumo das Alterações às Regras em inglês, francês e espanhol.**
- c. Interpretações Oficiais das Regras de Basquetebol em inglês.***

São igualmente partilhadas instruções e materiais complementares com vários grupos de partes interessadas:

- d. Webinars, apresentações e vídeos para explicar, na prática, as alterações às regras.

* disponível em julho de 2026

** não inclui todas as alterações editoriais menores

*** disponível em setembro de 2026

ÍNDICE

REGRAS OFICIAIS DE BASQUETEBOL 2026

Art. 1 Definições	4
Art. 2 Campo de jogo	5
Art. 4 Equipas	6
Art. 15 Jogador em ato de lançamento	7
Art. 24 Drible	10
Art. 36 Falta técnica	11
Art. 37 Falta disruptiva	14
Art. 38 Falta flagrante	16
Apêndice A Sinais dos árbitros	18
Apêndice B Boletim de jogo	20
Apêndice D Classificação das equipas	21
Apêndice F Instant replay system	25

Art. 1 Definições

RAZÃO DA ALTERAÇÃO

Foi acrescentada uma disposição para clarificar que, sempre que o termo “comissário” apareça no livro de regras, este também se refere ao “delegado técnico”.

Esta clarificação assegura consistência terminológica entre competições em que são aplicadas diferentes estruturas de governação.

NOVO TEXTO DO LIVRO DE REGRAS

Art. 1.1 O jogo de Basquetebol

O Basquetebol 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 conduzido pelos árbitros, oficiais de mesa e um comissário, se presente.

Sempre que seja feita referência à função de “comissário”, esta aplica-se também à função de “delegado técnico”.

Art. 2 Campo de jogo

RAZÃO DA ALTERAÇÃO

Uma maior flexibilidade nas cores das linhas permite a integração de elementos de imagem do evento e de *design* comercial, mantendo simultaneamente os padrões essenciais de visibilidade e equidade.

NOVO TEXTO DO LIVRO DE REGRAS

Art. 2.5 Linhas

Todas as linhas devem ser de cor sólida, com 5 cm de largura, claramente visíveis e em elevado contraste com a(s) cor(es) do campo de jogo e da faixa circundante.

As cores das linhas limite e das marcações do campo, ou as próprias marcações do campo, podem ser diferentes; no entanto, deve aplicar-se o seguinte princípio:

- Todas as linhas limite, incluindo as linhas laterais, linhas finais, linhas de reposição e linhas das áreas dos bancos das equipas, devem ser da mesma cor.
- A cor de cada par de marcações do campo deve coincidir em ambas as metades do campo. Estas incluem:
 - ✓ Área restritiva, incluindo as posições para ressalto em lance livre.
 - ✓ Semicírculos de lance livre.
 - ✓ Linhas de lance livre.
 - ✓ Linhas de 3 pontos.
 - ✓ Semicírculos de não carga.
 - ✓ A linha central e o círculo central podem ser de cor diferente da das linhas limite e das outras marcações do campo. Entre si, a linha central e o círculo central podem ser da mesma cor ou de cores diferentes.

Art. 4 Equipas

RAZÃO DA ALTERAÇÃO

A eliminação da exigência de as meias serem visíveis reflete as realidades práticas do equipamento moderno, reduzindo interrupções administrativas desnecessárias e dificuldades de fiscalização.

NOVO TEXTO DO LIVRO DE REGRAS

Art. 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, assim como os calções. Se as camisolas tiverem mangas, estas devem terminar acima do cotovelo. Camisolas de manga comprida não são permitidas. Todos os jogadores devem colocar as camisolas por dentro dos calções. Os equipamentos de uma só peça são permitidos.
- Calções da mesma cor dominante das camisolas, frente e costas. Os calções devem terminar acima do joelho.
- Meias da mesma cor dominante para todos os elementos de equipa.

Art. 15 Jogador em ato de lançamento

RAZÃO DA ALTERAÇÃO

É necessária uma definição mais precisa do movimento contínuo e do ato de lançamento, devido ao fato de os jogadores manipularem cada vez mais as situações para criar faltas em ato de lançamento, quer em transição quer no ataque em meio-campo.

Foi disponibilizada uma descrição mais rigorosa para definir quando o ato de lançamento se inicia e termina em diferentes tipos de lançamento.

As alterações destinam-se a:

- Diferenciar o ato de lançamento em diferentes tipos de lançamento: penetrações para o cesto, lançamentos em suspensão e outros lançamentos em movimento.
- Indicar localizações e direções, por exemplo, penetrações para o cesto entre a linha de 3 pontos e o cesto.
- Definir o movimento das partes do corpo do jogador para que uma ação seja considerada ato de lançamento.
- Desconsiderar qualquer “lançamento” a partir da zona de defesa, exceto se o lançamento for efetuado na última ação antes do final do quarto/prolongamento ou no final do tempo de ataque, em qualquer momento do jogo.

NOVO TEXTO DO LIVRO DE REGRAS

Art. 15 Jogador em ato de lançamento

...

15.1.2 O ato de lançamento em lançamentos em suspensão ou outros lançamentos em movimento:

- Começa quando o jogador inicia o movimento dos ombros e da bola para cima, na direção do cesto do adversário.
- Termina quando a bola sai da(s) mão(s) do jogador, ou se é efetuado um ato de lançamento inteiramente novo e, no caso de um lançador em suspensão, ambos os pés regressam ao solo.

15.1.3 O ato de lançamento num movimento contínuo em penetrações para o cesto:

- Começa quando o jogador recolhe a bola e esta permanece na(s) sua(s) mão(s), após terminar um drible ou agarrar a bola no ar, e o jogador continua o movimento de lançamento que precede o largar da bola para um cesto.
- Termina quando a bola sai da(s) mão(s) do jogador, ou se é efetuado um ato de lançamento inteiramente novo e, no caso de um lançador em suspensão, ambos os pés regressam ao solo.

Um movimento contínuo em ato de lançamento em penetrações para o cesto é uma ação do jogador na zona de ataque da sua equipa, normalmente iniciada entre a linha ofensiva de 3 pontos e o cesto, em que o jogador recolhe a bola após a conclusão de um drible ou recebe a bola em progressão e, depois, continua o movimento de lançamento na direção do cesto, normalmente para cima.

15.1.4 Para que um jogador esteja em ato de lançamento, o jogador deve estar na zona de ataque.

A exceção, segundo a qual o jogador pode estar em qualquer local do campo, aplica-se apenas à última ação antes de

- terminar o cronómetro de jogo no fim do quarto ou prolongamento; ou
- antes de terminar o tempo de ataque em qualquer momento do jogo.

Nestes casos, o ato de lançamento inicia-se quando o jogador recolhe a bola e esta permanece na(s) sua(s) mão(s).

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

15.1.6 Durante o ato de lançamento, o jogador pode ter o(s) braço(s) agarrado(s) por um adversário, sendo por isso impedido de converter o cesto. Neste caso, não é essencial que a bola saia da(s) mão(s) do jogador.

15.1.7 Quando um jogador está em ato de lançamento em lançamentos em suspensão ou outros lançamentos em movimento e, depois de sofrer falta:

- passa a bola; ou
- se a bola é movida para cima numa direção em afastamento do cesto; ou
- se o jogador não está de frente para o cesto quando a bola é movida num movimento ascendente,

esse jogador deixa de ser considerado em ato de lançamento.

15.1.8 Quando um jogador está em ato de lançamento em penetrações para o cesto e, depois de sofrer falta, passa a bola, esse jogador deixa de ser considerado em ato de lançamento.

...

Art. 24 Drible

RAZÃO DA ALTERAÇÃO

A revisão e atualização do Artigo 24.2 clarifica que, para um jogador perder o controlo de uma bola viva em campo, basta verificar-se qualquer uma das três condições indicadas no artigo.

A redação atualizada elimina quaisquer potenciais inconsistências na interpretação de situações de 2 dribles.

NOVO TEXTO DO LIVRO DE REGRAS

Art. 24 Drible

...

24.2 Regra

Um jogador não pode driblar uma segunda vez após **terminar o primeiro drible, a menos que esse jogador tenha perdido o controlo de uma bola viva em campo devido a uma das seguintes situações:**

- Um lançamento ao cesto.
- A bola é tocada por um adversário.
- Num passe ou toque inseguro, a bola toca ou é tocada por outro jogador.

Art. 36 Falta técnica

RAZÃO DA ALTERAÇÃO

A anterior regra de desqualificação de jogo, segundo a qual um jogador era desqualificado de um jogo depois de lhe serem averbadas duas faltas técnicas, duas faltas antidesportivas ou uma combinação de ambas, parece excessivamente rigorosa.

Por isso, com base na sua natureza e nível de gravidade, as faltas técnicas foram divididas em duas categorias, sendo que as mais graves (categoria 1) contam para a desqualificação de jogo e as menos graves (categoria 2) não contam para a desqualificação de jogo.

A alteração introduz proporcionalidade nas sanções e um sistema disciplinar mais equilibrado.

NOVO TEXTO DO LIVRO DE REGRAS

Art. 36 Falta técnica

...

36.2 Definição

36.2.1 As faltas técnicas são divididas em duas categorias, de acordo com a sua natureza e nível de gravidade. As faltas técnicas de categoria 1 contam para a desqualificação de jogo; as faltas técnicas de categoria 2 não contam para a desqualificação de jogo.

As faltas técnicas de categoria 1 cometidas por um jogador podem ser faltas com ou sem contacto, de natureza comportamental, incluindo, mas não se limitando a:

- Tratar e/ou comunicar desrespeitosamente com os árbitros, o comissário, se presente, os oficiais de mesa, os adversários ou pessoas autorizadas a sentar-se nos bancos das equipas.
- Utilizar linguagem ou gestos suscetíveis de ofender ou incitar os espectadores.
- Provocar, insultar ou desafiar um adversário, incluindo contacto com as mãos, braços, corpo ou bola, que não atinja o nível de uma falta flagrante ou de uma falta desqualificante.
- Obstruir a visão de um adversário, acenando/colocando a(s) mão(s) próximo dos olhos do adversário.
- Oscilar excessivamente os cotovelos, sem contacto.
- Simular ter sofrido uma falta.

As faltas técnicas de categoria 2 cometidas por um jogador podem ser faltas sem contacto, de natureza comportamental ou administrativa, incluindo, mas não se limitando a:

- Retardar o jogo, tocando deliberadamente na bola após cesto, ou impedir que uma reposição de bola de fora de campo ou um lance livre se execute prontamente, ou regressar tardiamente ao campo para começar o jogo ou o segundo meio-tempo.
- Pendurar-se no aro, de forma a que todo o peso do jogador seja suportado pelo aro, exceto quando o jogador segura momentaneamente o cesto após um afundação ou está a tentar evitar uma lesão de qualquer jogador.
- Interferência no lançamento durante o último lance livre por um jogador defensor. Deverá ser concedido 1 ponto à equipa atacante, seguido da penalidade de falta técnica assinalada ao jogador defensor.

36.2.2 Uma falta técnica de qualquer pessoa autorizada a sentar-se no banco da equipa é uma falta de categoria 1, quer por comunicar desrespeitosamente com os árbitros, o comissário, se presente, os oficiais de mesa ou os adversários, quer por lhes tocar, ou por uma infração de natureza processual ou administrativa.

36.2.3 Um jogador deve ser desqualificado para o resto do jogo (desqualificação de jogo) quando lhe forem averbadas:

- 2 faltas técnicas de categoria 1; ou
- 2 faltas flagrantes; ou
- 1 falta técnica de categoria 1 e 1 falta flagrante.

36.2.4 Um treinador principal deve ser desqualificado para o resto do jogo (desqualificação de jogo) quando lhe forem averbadas:

- 2 faltas técnicas de categoria 1 ("C"), devido a comportamento antidesportivo pessoal.
- 3 faltas técnicas de categoria 1, sejam todas ("B" ou "BD") 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 principal é desqualificado ao abrigo dos Artigos 36.2.3 ou 36.2.4, essa falta técnica deve ser a única falta a ser penalizada e nenhuma outra penalidade adicional pela desqualificação deve ser considerada.

...

36.3 Penalidade

36.3.1 Se uma falta técnica é cometida:

- Por um jogador, uma falta técnica, **independentemente da categoria**, deve ser-lhe averbada como falta de jogador e contará como uma das faltas da equipa.
- Por qualquer pessoa autorizada a sentar-se no banco da equipa, uma falta técnica de **categoria 1** deve ser averbada ao treinador principal e não contará como uma das faltas da equipa.

Consultar os Apêndices A e B para os sinais dos árbitros e as anotações de faltas atualizados.

Art. 37 Falta disruptiva

RAZÃO DA ALTERAÇÃO

A anterior regra de desqualificação de jogo, segundo a qual um jogador era desqualificado de um jogo depois de lhe serem averbadas duas faltas técnicas, duas faltas antidesportivas ou uma combinação de ambas, parece excessivamente rigorosa.

Por isso, a anterior falta antidesportiva foi substituída por dois tipos de falta distintos, sendo que as mais graves (faltas flagrantes) contam para a desqualificação de jogo e as menos graves (faltas disruptivas) não contam para a desqualificação de jogo.

A introdução da falta disruptiva é direcionada à paragem tática do jogo sem comportamento antidesportivo grave e contribui para a proporcionalidade das sanções.

NOVO TEXTO DO LIVRO DE REGRAS

Art. 37 Falta disruptiva

37.1 Definição

37.1.1 Uma falta disruptiva é um contacto ilegal de um jogador com um adversário que não atinge o nível de uma falta flagrante e que interrompe o fluxo do jogo, colocando o adversário em desvantagem. Os critérios para as faltas disruptivas são os seguintes:

- Um contacto desnecessário provocado pelo jogador defensor, **sem tentativa legítima de jogar diretamente a bola**, com o objetivo de parar a progressão da equipa atacante em transição. Isto aplica-se até que o jogador atacante inicie o ato de lançamento.
- Um contacto desnecessário provocado pelo jogador defensor em qualquer local do campo, **sem tentativa legítima de jogar diretamente a bola, com o objetivo de parar o cronómetro de jogo e/ou o aparelho de 24 segundos, no final de um quarto ou prolongamento.**
- Um contacto ilegal provocado por um jogador, por detrás ou lateralmente, sobre um adversário que está em progressão na direção do cesto adversário e sem adversários entre o jogador que progride e o cesto, e:
 - ✓ **o** jogador em progressão está de posse da bola; ou
 - ✓ **o** jogador em progressão está a tentar ganhar a posse da bola; ou
 - ✓ **a** bola foi largada num passe para o jogador em progressão.

Isto aplica-se até que o jogador atacante inicie o ato de lançamento.

37.1.2 Os árbitros devem interpretar as faltas **disruptivas** de forma consistente ao longo de todo o jogo e julgar apenas a ação.

37.2 Penalidade

37.2.1 Uma falta **disruptiva** deve ser averbada ao infrator **e contará como uma das faltas da equipa.**

37.2.2 Devem ser concedidos lance(s) livre(s) ao jogador que sofreu a falta, seguidos de:

- Uma reposição de bola na linha de reposição na zona de ataque da equipa, oposta à mesa dos oficiais.

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.

Consultar os Apêndices A e B para os sinais dos árbitros e as anotações de faltas atualizados.

Art. 38 Falta flagrante

RAZÃO DA ALTERAÇÃO

A anterior regra de desqualificação de jogo, segundo a qual um jogador era desqualificado de um jogo depois de lhe serem averbadas duas faltas técnicas, duas faltas antidesportivas ou uma combinação de ambas, parece excessivamente rigorosa.

Por isso, a anterior falta antidesportiva foi substituída por dois tipos de falta distintos, sendo que as mais graves (faltas flagrantes) contam para a desqualificação de jogo e as menos graves (faltas disruptivas) não contam para a desqualificação de jogo.

A separação em relação ao anterior conceito de falta antidesportiva assegura que apenas ações de gravidade elevada conduzem à desqualificação de jogo.

NOVO TEXTO DO LIVRO DE REGRAS

Art. 38 Falta flagrante

38.1 Definição

38.1.1 Uma falta flagrante é um contacto ilegal de um jogador com um adversário que viola o espírito de desportivismo e fair-play e que, pela sua natureza e/ou nível de gravidade, excede os limites de uma falta pessoal ou disruptiva. Os critérios para as faltas flagrantes são os seguintes:

- Não ser uma jogada legítima de basquetebol contra um adversário, com ou sem bola.
- Ato imprudente, violento ou perigoso, que provoque ou possa provocar lesão num adversário.
- Contacto excessivo e duro, num esforço para jogar a bola ou um adversário.

38.1.2 O árbitro deve interpretar as faltas flagrantes de forma consistente ao longo de todo o jogo e julgar apenas a ação.

38.2 Penalidade

38.2.1 Uma falta flagrante deve ser averbada ao infrator e contará como uma das faltas da equipa.

38.2.2 Devem ser concedidos lance(s) livre(s) ao jogador que sofreu a falta, seguidos de:

- Uma reposição de bola na linha de reposição na zona de ataque da equipa, oposta à mesa dos oficiais.
- 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.

38.2.3 Um jogador deve ser desqualificado para o resto do jogo (desqualificação de jogo) quando lhe forem averbadas:

- 2 faltas flagrantes;
- 2 faltas técnicas de categoria 1; ou
- 1 falta técnica de categoria 1 e 1 falta flagrante.

38.2.4 Se um jogador é desqualificado ao abrigo do Artigo 38.2.3, essa falta flagrante é a única falta a ser penalizada e nenhuma outra penalidade adicional pela desqualificação deve ser considerada.

Consultar os Apêndices A e B para os sinais dos árbitros e as anotações de faltas atualizados.

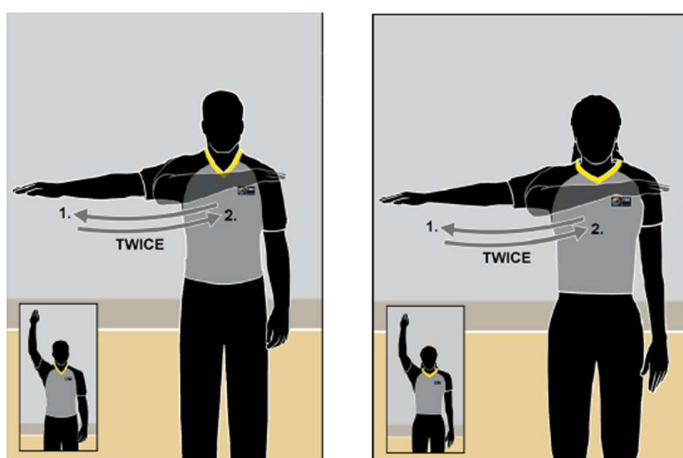
Apêndice A Sinais dos árbitros

RAZÃO DA ALTERAÇÃO

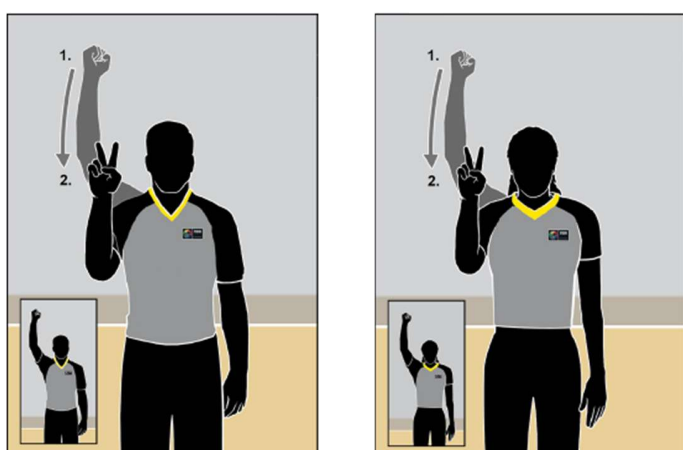
Foram introduzidos os sinais de retardar o jogo, falta disruptiva e falta flagrante, em conformidade com os novos tipos de falta e categorias de faltas.

NOVOS E ATUALIZADOS SINAIS

Retardar o jogo



Falta disruptiva



Falta flagrante



Apêndice B Boletim de jogo

RAZÃO DA ALTERAÇÃO

Foram introduzidas as novas anotações no boletim de jogo para faltas técnicas, disruptivas e flagrantes.

As novas categorias de faltas exigem mecanismos de registo e acompanhamento mais claros. Por isso, foi aplicado um novo princípio, segundo o qual qualquer falta que conte para desqualificação de jogo é assinalada com um círculo, de forma a assegurar clareza.

Foi introduzida uma nova anotação, “BD”, para assegurar uma marcação mais clara das faltas desqualificantes contra um membro acompanhante da delegação.

Tal como anteriormente, qualquer falta que envolva lances livres deve ser registada acrescentando o correspondente número de lances livres (1, 2 ou 3) ao lado da anotação da falta.

NOVO TEXTO DO LIVRO DE REGRAS

As novas anotações no boletim de jogo:

1.	Falta disruptiva / Jogador	DI
2.	Falta flagrante / Jogador	Ⓛ
3.	Falta técnica Categoria 1 / Jogador	Ⓣ
4.	Falta técnica Categoria 2 / Jogador	T
5.	Falta técnica Categoria 1 / Treinador principal	Ⓒ
6.	Falta técnica Categoria 1 / Banco	Ⓑ
7.	Falta técnica Categoria 1 / Falta desqualificante contra um Membro Acompanhante da Delegação	ⒷD

Uma lista completa das anotações de faltas e exemplos estará disponível no Apêndice B das OBR 2026 e nos materiais de apoio.

Apêndice D Classificação das equipas

RAZÃO DA ALTERAÇÃO

As regras anteriores não eram suficientemente claras quanto à classificação das equipas fora das fases finais das competições, particularmente nos casos em que não eram disputados jogos de classificação.

O novo artigo D.5.2 clarifica as regras de classificação para as equipas eliminadas nos quartos de final, na qualificação para os quartos de final, na ronda de 16, etc.

NOVO TEXTO DO LIVRO DE REGRAS

D – Classificação das equipas

...

D.5 Classificações das equipas num Torneio de Fases

...

D.5.2 Para classificar as equipas eliminadas do torneio após a Fase de Grupos, e da Qualificação para os Quartos de Final e/ou dos Quartos de Final, as 4 equipas eliminadas em cada respetiva fase de eliminação devem ser colocadas num grupo. Aplicam-se os seguintes critérios pela ordem abaixo indicada:

- Melhor classificação no grupo após todos os jogos disputados na Fase de Grupos.
- Melhor registo vitórias-derrotas em todos os jogos disputados na Fase de Grupos.
- Maior diferença de pontos de jogo em todos os jogos disputados na Fase de Grupos.
- Maior número de pontos de jogo marcados em todos os jogos disputados na Fase de Grupos.

Se estes critérios, ainda assim, não forem suficientes para decidir, a classificação será determinada pelo ranking FIBA relevante.

EXEMPLOS

A classificação final de 16 equipas, divididas para a Fase de Grupos em 4 grupos de 4 equipas, é a seguinte.

Grupo A	Vitórias	Derrotas	Pontos de classificação	Pontos de jogo	Diferença de pontos de jogo
Equipa A1	3	0	6	300 – 223	+77
Equipa A2	2	1	5	255 – 266	-11
Equipa A3	1	2	4	250 – 270	-20
Equipa A4	0	3	3	245 – 291	-46

Grupo B	Vitórias	Derrotas	Pontos de classificação	Pontos de jogo	Diferença de pontos de jogo
Equipa B1	3	0	6	237 – 165	+72
Equipa B2	2	1	5	271 – 209	+62
Equipa B3	1	2	4	197 – 252	-55
Equipa B4	0	3	3	184 – 263	-79

Grupo C	Vitórias	Derrotas	Pontos de classificação	Pontos de jogo	Diferença de pontos de jogo
Equipa C1	3	0	6	283 – 225	+58
Equipa C2	2	1	5	249 – 225	+24
Equipa C3	1	2	4	232 – 251	-19
Equipa C4	0	3	3	212 – 275	-63

Grupo D	Vitórias	Derrotas	Pontos de classificação	Pontos de jogo	Diferença de pontos de jogo
Equipa D1	3	0	6	312 – 242	+70
Equipa D2	2	1	5	260 – 265	-5
Equipa D3	1	2	4	239 – 246	-7
Equipa D4	0	3	3	195 – 253	-58

Classificação final de 4 equipas (13.º–16.º) eliminadas após a Fase de Grupos

As equipas classificadas em 1.º lugar de cada grupo na Fase de Grupos qualificam-se diretamente para os Quartos de Final. As equipas classificadas em 4.º lugar de cada grupo na Fase de Grupos são eliminadas. A classificação final das equipas é a seguinte:

Classificação final	Pontos de classificação	Pontos de jogo	Diferença de pontos de jogo
13.º Equipa A4	3	245 – 291	-46
14.º Equipa D4	3	195 – 253	-58
15.º Equipa C4	3	212 – 275	-63
16.º Equipa B4	3	184 – 263	-79

Classificação final de 4 equipas (9.º–12.º) eliminadas após a Qualificação para os Quartos de Final

As equipas classificadas em 2.º e 3.º lugar de cada grupo da Fase de Grupos disputarão um jogo a eliminar da seguinte forma: A2 v B3, B2 v A3, C2 v D3, D2 v C3. As equipas vencedoras (exemplo: A2, A3, D3, D2) qualificam-se para os Quartos de Final. As equipas derrotadas (exemplo: B3, B2, C2, C3) são eliminadas. A classificação final das equipas é a seguinte:

Classificação final	Pontos de classificação	Pontos de jogo	Diferença de pontos de jogo
9.º Equipa B2	5	271 – 209	+62
10.º Equipa C2	5	249 – 225	+24
11.º Equipa C3	4	232 – 251	-19
12.º Equipa B3	4	197 – 252	-55

Classificação final de 4 equipas (5.º–8.º) eliminadas após os Quartos de Final

As 4 equipas vencedoras dos jogos de Eliminação para os Quartos de Final disputarão um jogo a eliminar para as Meias-Finais da seguinte forma: A1 v D3, B1 v D2, C1 v A2, D1 v A3. As equipas vencedoras (exemplo: A1, B1, C1, D1) qualificam-se para as Meias-Finais. As equipas derrotadas (exemplo: D3, D2, A2, A3) são eliminadas. A classificação final das equipas é a seguinte:

Classificação final	Pontos de classificação	Pontos de jogo	Diferença de pontos de jogo
5.º Equipa D2	5	260 – 265	-5
6.º Equipa A2	5	255 – 266	-11
7.º Equipa D3	4	239 – 246	-7
8.º Equipa A3	4	250 – 270	-20

...

Apêndice F Instant replay system

RAZÃO DAS ALTERAÇÕES

Revisão durante os últimos 2:00 minutos ou menos do quarto quarto e em cada prolongamento (F.3.2)

- A nova adição permite determinar se o executante da reposição já tinha largado a bola das mãos, ou não, quando é assinalada uma falta durante uma reposição.
- Essa situação de jogo está estreitamente ligada aos esforços da equipa defensora para evitar o andamento do cronómetro de jogo e/ou do aparelho de 24 segundos e, por isso, deverá poder ter impacto potencial no marcador (1 lance livre para a equipa atacante).

Revisão em qualquer momento do jogo (F.3.3)

- A adição da possibilidade de rever uma violação de interferência no lançamento ou de intervenção sobre a bola, em qualquer momento do jogo, depois de ser cometida uma falta, permite eliminar erros que têm impacto direto no marcador (quer +2/3 quer -2/3 pontos), caso as violações não sejam assinaladas ou sejam incorretamente assinaladas.

As duas novas adições aplicam-se igualmente ao Challenge do treinador principal (HCC). De acordo com o Art. F.4.2, as restrições temporais constantes dos Apêndices F.3.1 e F.3.2 não se aplicam. O HCC pode ser solicitado em qualquer momento do jogo.

NOVO TEXTO DO LIVRO DE REGRAS

F – INSTANT REPLAY SYSTEM

...

F.3 Regra

As seguintes situações de jogo podem ser revistas:

F.3.2 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 antes de ter soado o sinal sonoro do aparelho de 14/24 segundos.

- Os árbitros estão autorizados a parar o jogo imediatamente para rever se no lançamento convertido a bola saiu das mãos do lançador antes de ter soado o sinal sonoro do aparelho de 14/24 segundos.
- Os árbitros devem identificar a necessidade de recurso ao IRS e a revisão terá de ocorrer após o cesto, na primeira vez que os árbitros tenham parado o jogo por qualquer razão.
- quando uma falta foi cometida fora da situação de lançamento:
 - se o cronómetro de jogo ou o aparelho de 14/24 segundos já tinha expirado;
 - se o ato de lançamento já se tinha iniciado quando a falta foi cometida por um adversário do lançador; ou
 - se a bola ainda estava na(s) mão(s) do lançador quando a falta foi cometida por um colega de equipa do lançador.
- se a bola ainda estava na(s) mão(s) do executante da reposição, ou à sua disposição, quando foi cometida uma falta pela equipa defensora durante a situação de reposição.
- se uma violação por interferência no lançamento ou por intervenção sobre a bola foi corretamente assinalada ou não.

Quando a revisão determinar que uma violação por interferência no lançamento ou por intervenção sobre a bola não foi corretamente assinalada, o jogo deve recomeçar como se segue, se depois do apito:

- A bola entrou legalmente no cesto, o cesto deve contar e a equipa defensora terá direito a uma reposição de bola pela linha final.
- Um jogador de qualquer das equipas ganhou uma clara e imediata posse de bola, essa equipa terá direito a uma reposição de bola de fora de campo pelo local mais próximo de onde se encontrava a bola quando a decisão foi tomada.
- Nenhuma das equipas ganhou uma clara e imediata posse de bola, ocorre uma situação de bola ao ar.
- para identificar o jogador que fez com que a bola saísse de campo.

F.3.3 Em qualquer momento do jogo:

- se o lançamento de campo convertido foi efetuado da área de 2 ou de 3 pontos.
 - Os árbitros estão autorizados a parar o jogo imediatamente para rever se o lançamento convertido foi efetuado da área de 2 ou de 3 pontos.
 - A revisão deve ocorrer quando os árbitros tiverem parado o jogo por qualquer razão pela primeira vez depois do cesto.

- se devem ser concedidos 2 ou 3 lances livres, após uma falta assinalada sobre o lançador de lançamento ao cesto não convertido.
- se ocorreu uma violação por interferência no lançamento ou por intervenção sobre a bola depois de ser cometida uma falta e se qualquer dessas violações foi corretamente assinalada.
- se uma falta pessoal, **disruptiva, flagrante** ou desqualificante respeita os critérios para tal falta, ou se deve ser majorada ou minorada, ou se deve ser considerada como falta técnica.
- se uma falta técnica deve ser considerada como uma **falta disruptiva, flagrante** ou desqualificante.
- se ocorreu um dos erros corrigíveis de categoria 1 e ainda é corrigível dentro dos limites definidos no Artigo 44 (Erros corrigíveis). Se for o caso,
 - Os árbitros estão autorizados a parar o jogo de imediato para rever se ocorreu um erro corrigível de categoria 1.
 - O erro apenas pode ser corrigido conforme definido no Artigo 44 (Erros corrigíveis).
- se ocorreu um dos erros corrigíveis de categoria 2 e ainda é corrigível dentro dos limites definidos no Artigo 44 (Erros corrigíveis). Se for o caso, o erro apenas pode ser corrigido conforme definido no Artigo 44 (Erros corrigíveis).
- 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 do lance livre.
- para identificar o envolvimento de jogadores e pessoas autorizadas a estar nos bancos das equipas durante qualquer ato de violência ou potencial ato de violência.
 - Os árbitros estão autorizados a parar o jogo imediatamente para rever qualquer ato de violência ou potencial ato de violência.
 - A revisão deve ocorrer antes que a bola fique viva, depois dos árbitros terem parado o jogo por qualquer razão pela primeira vez, a seguir ao ato de violência ou potencial ato de violência.