

**COMENTÁRIOS
E
INTERPRETAÇÕES**

das

**Regras Oficiais de Basquetebol em
Cadeiras de Rodas**

2004



INTRODUÇÃO

As figuras antes de cada caso referem-se ao artigo equivalente das Regras Oficiais de Basquetebol em Cadeiras de Rodas 2004.

O intuito destas interpretações é unificar a aplicação das regras nos diferentes países. Além do mais, o livro trata com situações dentro do jogo em que os regulamentos não são mencionados de forma específica nestas regras, mas que podem ser derivados do espírito e da intenção das regras no contexto das tendências modernas no desenvolvimento do basquetebol em cadeira de rodas.

Desde que a disputa para o espaço livre no basquetebol em cadeira de rodas se acentuou bastante, mais atenção deve ser dada para a parte do jogo que acontece sem a bola. Uma quantidade considerável de contato ilegal ocorre longe da bola e requer atenção dos oficiais.

Introdução

As regras do jogo algumas vezes dizem ou implicam que a bola esteja morta, ou que uma falta ou violação esteja envolvida. Mas se não estão, deve ser assumido que a bola está viva e que nenhuma falta ou violação tenha ocorrido para afetar dada situação. Uma única infração não é complicada por uma segunda infração, ou sujeita à situação de 4 faltas de equipe¹ a menos que esteja dito ou implicado.

Legenda

- A4 – A8 são jogadores da equipe de ataque ou da equipe com controle da bola.
- D4 – D8 são jogadores da equipe de defesa ou da equipe que não controla a bola.
- A9 – A15 são substitutos da equipe de ataque ou da equipe em controle da bola.
- D9 – D15 são substitutos da equipe de defesa ou da equipe que não controla a bola.

¹ Todos os casos neste documento são baseados no formato de jogo 4 X 10 minutos.



REGRA DOIS – QUADRA E EQUIPAMENTO

Art. 3 Equipamento

3 Comentário: Uma vez que a bola de jogo tenha sido selecionada pelos oficiais, nenhuma equipe poderá mais usá-la para o aquecimento.

3.1 Situação: A jogada é parada depois que a cadeira de rodas de A4 quebra um eixo e o mecânico da equipe está tendo dificuldades para fazer o conserto de forma imediata.

Decisão: Se depois de um (1) minuto, o conserto não tiver terminado, o oficial deve instruir a equipe A para ou (1) substituir a cadeira quebrada, ou (2) substituir o jogador A4. Se a equipe A insistir em consertar a cadeira de rodas, um tempo debitado será marcado para a equipe. Se não houverem tempos debitados disponíveis, a substituição deve ser feita imediatamente e uma falta técnica será marcada para o técnico. Esta decisão se aplica para todos os outros defeitos de cadeira de rodas.

3.1 Comentário: Desde que seja para deixar o corpo do jogador seguro na cadeira de rodas, não há limite para amarrar o jogador na cadeira de rodas desde que todas as faixas estejam anotadas no cartão de classificação do jogador. Quaisquer auxílios adicionais que não estejam anotados no cartão do jogador não são permitidos pois eles podem ter um impacto na classificação deste jogador.

3.1.1 Situação 1: Depois de um tempo debitado, o jogador A4 entra na quadra com uma cadeira de rodas que não atende o critério do Art. 3.1.

Decisão: Assumindo que a cadeira de rodas tenha sido medida pelo árbitro, uma falta técnica será marcada contra o jogador A4. A cadeira de rodas deve ser substituída por uma que atenda às regras.

3.1.2 Situação 1: Durante o primeiro período um oficial descobre um jogador usando uma almofada que havia sido declarada ilegal. Uma falta técnica será marcada contra o jogador e a almofada retirada do jogo. Durante o jogo no 2º ou períodos subsequentes, o jogador usa novamente a almofada.

Decisão: Uma falta técnica que será desqualificante será marcada contra o jogador por conta da repetição flagrante da violação.

3.1.2 Situação 2: Antes do início do jogo, durante o período da medição das cadeiras de rodas, o árbitro descobre que o jogador A4 quer jogar com uma "almofada terapêutica", que teve parte cortada para moldar em suas pernas e bunda.



Decisão: A almofada não é legal, ele deve ter forma retangular e ser uniforme na espessura. O árbitro de proibir o uso da almofada e exigir que o jogador A4 use uma legal. (**Exceção:** almofadas terapêuticas sem vantagem funcional e que estejam marcadas no cartão de classificação).

3.1.2 Situação 3: Jogador A4 usa a almofada contra o encosto da cadeira de rodas por motivos “terapêuticos”.

Decisão: A almofada contra o encosto somente é permitida se fixada ao encosto da cadeira de rodas.

3.1.2 Situação 4: Antes do início do jogo, durante a medição das cadeiras de rodas da equipe A, os oficiais descobre que a base do acento de A4 não está fixada à cadeira de rodas. A altura máxima do acento está legal. Pode o jogador A4 jogar com sua cadeira de rodas?

Decisão: Não. A cadeira de rodas do jogador A4 não é legal. O acento é parte da cadeira de rodas e deve ser fixado a ela.

3.1.2 Situação 5: Mesma situação que acima. O jogador A4 fixa a base do acento temporariamente de forma que a base do acento fique fixa a cadeira de rodas e não possa ser tirada facilmente durante o jogo.

Decisão: A cadeira de rodas é legal. O acento deve ser parte da cadeira de rodas durante o jogo.

3.1.3 Situação: Durante o jogo, o jogador **apóia** seu pé em uma faixa presa entre as barras frontais do quadro de sua cadeira de rodas.

Decisão: Legal, nenhuma violação.

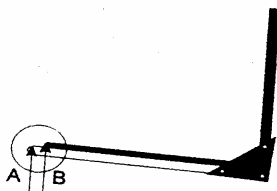
3.1.3 Comentário: Uma barra para apoiar os pés e qualquer extensão lateral não é parte do quadro e devem ter uma altura máxima de 11 cm acima do chão.

3.1.4 Comentário 1: Durante a medição das cadeiras de rodas, o árbitro nota que o anti-tip está a uma distância de 3cm entre seu ponto mais embaixo e o chão e também se projeta além do ponto mais atrás do plano vertical descrito pelas rodas.

Decisão: A cadeira não é legal. O anti-tip não deve estar a mais que 2 cm do chão em seu ponto mais baixo, e não deve ser estender além do diâmetro das rodas traseiras.

3.1.4 Comentário 2: Para ser consistente com o Artigo 3.1.3, a barra horizontal protetora na traseira da cadeira de rodas não deve estar acima de 11 cm do solo em seu ponto mais distante de contato. Condições firmadas nos Artigos 3.1.3 e 3.1.4 também se aplicam à barra horizontal traseira.

3.1.5 Comentário: Se o acento da cadeira de rodas exceder a altura das barras laterais do acento, a medição deve ser feita no ponto mais alto do acento (B) e não do ponto mais alto das barras laterais (A).



3.1.6 Comentário: O diâmetro de uma roda é definido quando incluído o pneu totalmente inflado.

3.1.9 Comentário: Qualquer pneu/rodinha(s) que deixar marcas permanentes no chão não é permitido. Marcas na superfície que são facilmente removidas não são consideradas permanentes.

3.1.11 Comentário: O acolchoamento da barra horizontal localizada na parte de trás do encosto da cadeira de rodas deve ter uma espessura mínima de 1.5 cm (15mm). Deve ser suficientemente flexível para permitir uma compressão máxima de um terço de sua espessura original e pode ter um fator de compressão mínima de cinquenta por cento (50%). Isto quer dizer que quando força é aplicada de repente na proteção, a compressão na proteção não pode exceder 50% de sua espessura original. A proteção tem o intuito de prevenir lesões aos joelhos dos outros jogadores.



REGRA TRÊS - EQUIPES

Art. 4: Equipes

4.3.1 Situação: A equipe A quer jogar com uma combinação de calças e bermudas de jogo.

Decisão: Legal, desde que as calças e as bermudas tenham a mesma cor.

4.3.4 Situação 1: Jogador A4 está jogando com meias ao invés de sapatos.

Decisão: Legal. Somente não é permitido jogar descalço.

4.3.4 Situação 2: O jogador A5 que jogar com sapatos sociais.

Decisão: Ilegal. Somente calçados esportivos são permitidos.

4.4.2 Comentário: Se um jogador está usando algum equipamento ou jóias que não consegue tirar, não pode jogar. Uma exceção pode ser feita para anel de casamento, se não puder ser removido, é permitido, mas deve ser coberto com esparadrapo.

Os oficiais não devem usar nenhum tipo de jóia.

Art. 5.: Jogadores: Lesão

5.2 Situação 1: O jogador A4 cai da sua cadeira de rodas próximo a cesta depois de um arremesso. Os outros jogadores estão disputando o rebote.

Decisão: A partida é parada imediatamente porque há perigo potencial para o jogador A4.

- a) Se o apito do oficial ocorrer quando nenhuma equipe tiver o controle da bola, uma bola presa será marcada, e a posse da bola cedida à equipe que tiver direito a reposição de acordo com o processo de posse alternada.
- b) Se uma das duas equipes tiver o controle da bola quando o oficial soar seu apito, uma reposição será concedida à equipe que tinha o controle da bola.

5.2 Situação 2: A equipe A tem o controle da bola. O jogador A4 cai de sua cadeira de rodas quando tentava ganhar uma posição mais favorável. Nenhum contato foi iniciado por um adversário. A4 não está em perigo, mas a equipe A pára a jogada e não quer terminar o ataque sem A4.



Decisão: O oficial está autorizado a parar a jogada e permitir que A4 volta à sua cadeira de rodas e a jogada continuará com o que restava do período de 24 segundos.

5.2 Situação 3: A equipe A está com controle da bola e desenvolvendo um ataque forte próximo a cesta de seus adversários, quando D4 cai de sua cadeira de rodas embaixo da cesta.

Decisão: O árbitro deverá parar o jogo imediatamente pois há perigo potencial para D4. A equipe A terá a direito a uma reposição e terá direito a um novo período de 24 segundos.

5.2 Situação 4: O jogador A4 faz um passe longo para A6, então perde seu equilíbrio e cai de sua cadeira de rodas. Seus companheiros (A6 e A7) continuam a atacar a cesta adversária.

Em que momento deve o jogo ser parado, ou pode o oficial que está próximo a A4 ajuda-lo a voltar para sua cadeira de rodas enquanto a jogada continua?

Decisão: 1. O oficial não deve ajudar o jogador a voltar para sua cadeira de rodas. Se o jogador A4 não estiver em perigo, a jogada não é parada imediatamente. Se, na opinião do oficial há alguma dúvida sobre a habilidade do jogador A4, para voltar para a cadeira de rodas sem ajuda, o jogo deve ser paralisado quando a jogada for completada; isto é :

- quando a bola se torna morta.
- quando um adversário ganha o controle da bola.

5.2 Comentário: Mas, se na situação o jogador que caiu da cadeira ou está machucado *fica* em perigo, o oficial pode parar o jogo imediatamente.

5.2 Comentário 2: Atenção especial deve ser dada pelos oficiais, à possibilidade dos jogadores, em circunstâncias com as descritas acima, deliberadamente caírem de suas cadeiras de rodas para parar um ataque crítico dos adversários. Tal ação é uma infração flagrante de atitude antidesportiva feita para ganhar uma vantagem ilícita e deve ser penalizada com uma falta técnica contra o jogador envolvido. Qualquer repetição deve ser penalizada pela desqualificação do jogador envolvido.

Art. 6: Capitão: Deveres e poderes

6.1 Comentário: Se o capitão precisar de muito tempo para falar com o oficial, a equipe pode ser penalizada com um tempo debitado.



REGRA QUATRO – REGULAMENTO DE JOGO

Art. 9: Início da partida

9.1 Comentário: Quando uma falta técnica, antidesportiva ou desqualificante é cometida depois que a bola é legalmente tocada durante a bola ao alto, lances livres serão concedidos. Depois dos lances livres, o jogo será reiniciado com uma reposição na linha central estendida, do lado oposto à mesa de controle.

Art. 10: Status da bola

10.4 Situação 1: Durante o ato do arremesso, A4 recebe uma falta de D4. A4 continua seu movimento de arremesso, mas o sinal para o final do período soa antes que a bola saia de sua mão na tentativa do arremesso. Depois que o sinal soou, o arremesso é completado e a bola entra na cesta. Deverá a cesta contar?

Decisão: Não. Para a cesta contar, a bola deveria ter deixado as mãos de A4 antes de soar o sinal. Uma falta é marcada para D4 e dois (ou três) lances livres são concedidos para A4. (Ver Art. 15.3 Situação3)

10.4 Situação 2: O jogador A8 arremessa para a cesta e sofre uma falta de D5 depois que o ato do arremesso foi completado. O que acontece se:

- a) a cesta é convertida?
- b) a cesta não é convertida?
- c) a cesta é convertida e é a 5ª falta coletiva da equipe D no período.
- d) a cesta não é convertida e é a 5ª falta coletiva da equipe D no período.

Decisão: Marcar a falta contra D5 e

- a) marcar a cesta para A8 e conceder uma reposição da bola para a equipe A do ponto mais próximo de onde ocorreu a falta.
- b) conceder uma reposição para a equipe A do ponto mais próximo de onde ocorreu a falta.
- c) marcar a cesta para A8 seguido de dois lances livres.
- d) conceder para A8 dois lances livres.

Art. 12: Bola ao alto e processo de posse alternada

12.2 Situação 1: Durante a execução da bola ao alto A4 apóia-se com uma mão na roda ou aro de impulso.

Decisão: Legal.

12.2 Situação 2: A4 disputando uma bola ao alto, levanta de seu acento durante sua tentativa de bater na bola.

Decisão: Falta técnica marcada contra A4. Dois lances livres para qualquer membro da equipe D, seguido por uma bola ao alto para começar o jogo. (Ver Art. 8.6 Regras).

12.2.1 Situação: Durante a bola ao alto, um dos dois jogadores na disputa coloca sua roda traseira na linha central.

Decisão: Ilegal. O árbitro deverá corrigir o posicionamento do jogador antes de administrar a bola ao alto.

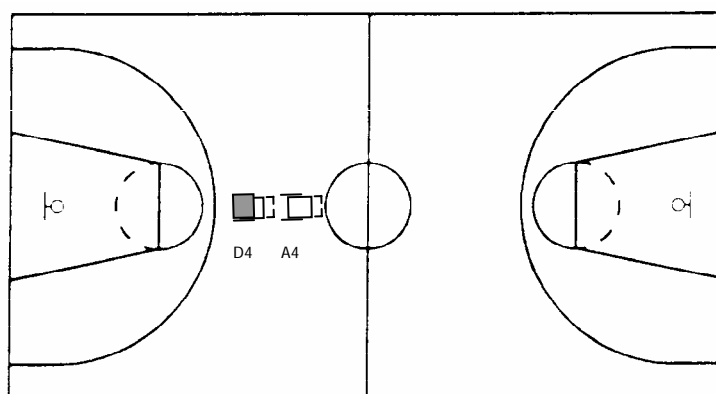
12.2.2 Situação: Durante a bola ao alto, 2 jogadores da equipe A ocupam posições adjacentes fora do círculo. O jogador D4 quer se posicionar entre eles.

Decisão: O pedido de D4, se feito antes da bola se tornar viva, é válido e os oficiais deverão instruir os jogadores da equipe A a criar espaço suficiente.

12.2.8 Situação 1: O jogador A4, durante a bola ao alto, posiciona sua cadeira de rodas fora do círculo, paralelo a linha central, enquanto o jogador D4 está perpendicular a ela.

Decisão: Ambos estão legais, mas nenhuma parte dos jogadores ou das cadeiras de rodas podem estar dentro do círculo antes que a bola seja tocada.

12.2.8 Situação 2: Durante a bola ao alto, o jogador A4 posiciona sua cadeira de rodas próximo ao círculo alinhado com a cesta. Imediatamente atrás de D4 também está posicionado alinhado com a cesta.



Decisão: Legal. Mas, se a posição de D4 impedir A4 de fazer um movimento de pivô normal, qualquer contato pode ser interpretado pelo oficial como sendo de responsabilidade de D4.



12.2.8 Situação 3: Antes que a bola tenha sido tocada pela primeira vez durante a bola ao alto, A4 deixa sua posição fora do círculo e move-se em direção a cesta do adversário.

Decisão: Legal desde que o jogador que se mover não interfira com os dois jogadores envolvidos na bola ao alto.

12.4.3 Situação 1: A4 e D4 disputam a bola ao alto no início do jogo. A bola é tocada diretamente para fora da quadra e o árbitro dá o sinal de outra bola ao alto.

Decisão: Mesmo o cronômetro de jogo tendo sido iniciado no momento que a bola foi tocada, nenhuma equipe havia ganhado o controle da bola e o processo de posse alternada pela bola para uma reposição não se aplica. Uma outra bola ao alto no círculo central acontecerá entre os mesmos dois jogadores.

12.4.3 Situação 2: A4 e D4 disputam uma bola ao alto no início do jogo. A bola é tocada e é segurada por dois jogadores adversários A5 e D5. O árbitro marca bola presa e assinala uma bola ao alto.

Decisão: Mesmo tendo o cronômetro de jogo iniciado no momento que a bola foi tocada, nenhuma equipe ganhou o controle da bola e o processo de posse alternada pela posse da bola para uma reposição não se aplica. Uma nova bola ao alto deverá acontecer no círculo mais próximo de onde aconteceu a bola presa entre A5 e D5.

Art. 13: Como a bola é jogada

13.2.1 Situação 1: O jogador A4 progride com a bola empurrando-a pela quadra com seu apóia pés, ou driblando-a com sua cabeça.

Decisão: Se a bola é deliberadamente jogada por um jogador desta maneira, uma violação é marcada e uma reposição concedida à equipe adversária no ponto mais próximo de onde ocorreu a violação. Se a bola bater acidentalmente na cadeira de rodas ou na cabeça do jogador não é uma violação.

13.2.1 Situação 2: O jogador A4 progride com a bola empurrando-a pela quadra com o apóia pés.

Decisão: Se a bola for deliberadamente jogada por um jogador desta forma, uma violação deve ser marcada e uma reposição será concedida para a equipe adversária no ponto mais próximo de onde ocorreu. Se a bola bater acidentalmente na cadeira de rodas não é uma violação.

Art 14. : Controle da bola

14.3 Situação: Rodando para trás em direção a cesta, A4 bate em D4,
a) antes e



b) depois de soltar a bola na tentativa de arremesso. É a quinta falta para a equipe A no período.

Decisão: a) Nenhum lance livre será concedido para D4.

b) Dois lances livres são concedidos para D4. Uma vez que a bola é solta em uma tentativa de cesta, acaba o controle da equipe.

14.4.1 Situação 1: O jogador A4, com posse da bola, começa a desequilibrar para frente. Para impedir sua cadeira de rodas de tocar o solo, ele empurra com a bola contra o chão e volta a sua posição.

Decisão: Legal. Empurrar o solo com a bola é julgado como sendo o mesmo que com as mãos, é que legal.

14.4.1 Situação 2: O jogador A4 inclina para o lado para ganhar a posse da bola. Ao fazê-lo sua cadeira de rodas inclina para o lado momentaneamente, levantando as rodas do chão.

Decisão: Legal, desde que nenhuma parte do quadro encoste o chão.

14.4.1 Situação 3: Um jogador com posse da bola começa a desequilibrar para frente com sua cadeira de rodas. Imediatamente antes de tocar o chão, ele bate a bola na quadra. Depois que seus apóia pés tocaram o solo, ele se levanta junto com a cadeira de rodas e recomeça a driblar a bola.

Decisão: Violação. O jogador não perdeu o controle da bola.

14.4.1 Situação 4: O jogador D4 tenta impedir a bola de sair da quadra. Ao fazê-lo, ele perde o equilíbrio e cai de sua cadeira de rodas. Enquanto ainda dentro da quadra, mas deitado no chão ele toca a bola para seu companheiro de equipe D6.

Decisão: Violação pela equipe D; uma reposição é concedida para a equipe A no ponto mais próximo fora da quadra.

Art. 15: Jogador no ato do arremesso

15.2 Comentário: NO basquetebol em cadeira de rodas, não é fácil identificar o início do movimento contínuo para o arremesso. O início da ação do arremesso deve ser identificada precisamente pelo oficial e vai incluir a consideração dos movimentos normais de braço, mão (i.e. espalmar, ver Art. 15.1) e corpo antes de ele soltar a bola para um arremesso.

Mas, assim como o pulo no basquetebol 'andante', uma tentativa para cesta geralmente inclui movimentos com a cadeira de rodas. Estes nunca vão ser excessivos, mas, se no julgamento do oficial, uma falta ocorrer depois do início de uma ação normal de arremesso que inclui movimentos com a cadeira, a falta pode ser considerada como tendo sido cometida contra o jogador no ato do arremesso.



15.2 Comentário 2: Um jogador está tentando uma cesta quando a bola está em sua posse e, no julgamento do oficial, ele está arremessando ou tentando arremessar para a cesta pelo fato de a bola estar na mão de arremesso do jogador e esta estar espalmada (ver Art. 15.1). Não é essencial que a bola deixe a(s) mão(s) do jogador ou que, em certas circunstâncias, a(s) mão(s) do jogador tenha(m) começado seu movimento para cima. O braço pode ser segurado de forma que o jogador não consiga soltar a bola, mas ele pode estar tentando um arremesso para a cesta. Um jogador impedido de sua oportunidade de arremesso tem o direito a lances livres.

15.2 Situação 1: A5 roda para dentro da área restritiva diretamente embaixo da cesta onde recebe um passe por cima do braço estendido do defensor D5. A5 espalma sua mão na direção da cesta simultaneamente com a recepção da bola e recebe uma batida no braço de D5 antes que a bola deixe suas mãos. O arremesso não é convertido.

Decisão: Uma falta é marcada para D5. Dois lances livres serão concedidos para A5.

Pensando: Se, na opinião do oficial, a posição espalmada do jogador marca o início do movimento contínuo do arremesso, A5 recebeu, portanto, uma falta no ato do arremesso.

15.2 Situação 2: A5 arremessa diretamente de baixo da cesta, mas, neste caso A5 arremessa sem sofrer falta, então pega o rebote de seu arremesso errado e na posição espalmada D5 bate em seu braço antes que a bola seja solta. O arremesso novamente não é convertido.

Decisão: Uma falta é marcada para D5. Dois lances livres serão concedidos para A5.

15.2 Situação 3: A4 move-se para perto da cesta quando ele recebe um passe na cintura por baixo do braço estendido do defensor D4. D4 imediatamente abaixa seus braços, fazendo contato com A4 quando este começa a mover sua mão de arremesso para cima em direção à cesta, mas não necessariamente com o movimento de espalmar clássico.

Decisão: Uma falta é marcada contra D4. Dois lances livres serão concedidos à A4.

Pensando: Uma falta deve ser marcada na menor indicação que os braços estão se movendo para cima em direção a cesta. Esta situação é análoga ao basquetebol 'andante' quando um jogador recebe um passe e simultaneamente pula em direção a cesta para executar um arremesso por baixo. O jogador andante não tem sua mão espalmada na posição clássica de arremesso, mas a falta foi cometida do mesmo jeito. Além do mais, em tal situação a falta é marcada porque a ação de correr/pular enfatiza a intenção do jogador de arremessar. A jogador de cadeira de rodas tem sua ação diminuída pelo fato dele não poder pular. Atenção particular deve ser dada, portanto, quando o jogador estiver no movimento para cima de seu(s) braço(s).



15.3 Comentário: MOVIMENTO CONTÍNUO é o movimento que habitualmente antecede um arremesso e inclui qualquer movimento do corpo, braço e/ou cadeira de rodas normalmente utilizado no arremesso, mas não inclui dar um tapa na bola durante a bola ao alto ou bater na bola durante um rebote (ver Art. 24.3).

15.3 Situação 1: Uma falta cometida em um jogador que está no ato do arremesso faz com que a bola se torne morta imediatamente?

Decisão: Não, desde que o movimento contínuo não seja interrompido. O ato do arremesso não terminaria até que a bola fosse solta. Mas, se o movimento contínuo for interrompido, a bola se tornará morta imediatamente. (Ver Art. 10.4).

15.3 Situação 2: A5 roda e/ou dribla para dentro da área restritiva para tentar uma bandeja. Enquanto ainda em movimento, A5 termina o drible pegando a bola já numa preparação para uma tentativa de arremesso a cesta antes do impulso final. A5 recebe uma falta de D4.

- a) O movimento contínuo de A5 não é interrompido e ele termina a tentativa com sucesso;
- b) O movimento de A5 é interrompido depois da falta, mas inicia um segundo movimento que obtém sucesso.

Decisão: a) A cesta deverá contar e A5 terá mais um lance livre porque o movimento contínuo não foi interrompido. (Ver Art. 10.4).
b) A bola é considerada morta quando o movimento original de A5 é interrompido. Nenhuma cesta pode ser marcada. 2 lances livres são concedidos a A5.

15.3 Situação 3: Durante o ato do arremesso, A4 sofre uma falta de D4. A4 continua seu movimento de arremesso e o sinal para o termino do período soa antes que a bola saia de sua mão. Depois de soar o sinal, o arremesso é completado e a bola entra na cesta. Deverá a cesta contar?

Decisão: Não. Para a cesta contar, a bola deve deixar a(s) mão(s) de A4 antes de soar o sinal. Uma falta é marcada para D4 e dois (ou três) lances livres serão concedidos para A4. (Ver Art. 10.4 Situação).

15.3 Situação 4: A5 começa uma tentativa de arremesso. Antes que a bola tenha saído de sua mão, A4 recebe uma falta de D4. a falta é a quinta falta da equipe D no período. O arremesso de A5 é convertido.

Decisão: A4 terá direito a dois lances livres e a cesta de A5 deverá contar.

15.3 Situação 5: A4 tenta um arremesso de 3 pontos. Depois que A4 tenha começado o ato do arremesso mas antes que a bola tenha deixado sua(s) mão(s), A5 faz uma falta em D4. O arremesso é convertido.

Decisão: Uma falta é marcada para A5; a bola de torna morta imediatamente e a cesta não será válida. O jogo será reiniciado com uma reposição para qualquer jogador da equipe D no ponto mais próximo de onde ocorreu a infração (Ver Art. 14.3)

Art. 16: Cesta: Quando feita e qual o seu valor

16.2.1 Situação 1: Durante uma tentativa de três pontos pelo jogador A4 suas rodinhas da frente estão a frente da linha de três pontos.

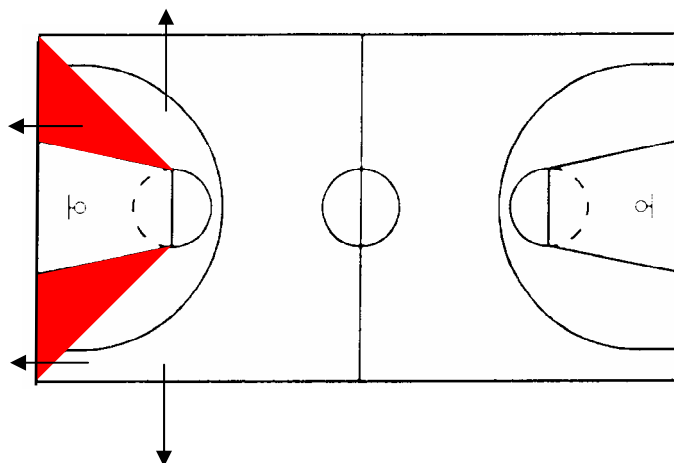
Decisão: Legal. As rodinhas da frente podem estar posicionadas além da linha de três pontos. A bola deve ter deixado as mãos do arremessador antes que as rodas grandes traseiras toquem a linha de três pontos, senão somente dois pontos podem ser marcados.

16.2.1 Situação 2: A4 recebe uma falta, na barra frontal de sua cadeira de rodas, que se estende para a área de cesta de dois pontos, de D4 durante uma tentativa de arremesso de 3 pontos.

Decisão: Marcar uma falta contra D4 e, no caso do arremesso ser convertido, marcar 3 pontos para A4 que receberá ainda 1 lance livre se bonificação. se não for convertido, receberá 3 lances livres.

Art 17. : Reposição

17.1 Comentário: Para auxiliar os oficiais na decisão se uma reposição será na linha de fundo ou na linha lateral, uma linha imaginária deve ser traçada do final de cada lado da linha de lance livre para o canto mais próximo.



17.2. Comentário: Existem situações onde o oficial deve entregar ou colocar a bola a disposição do jogador fazendo a reposição na linha final:

- Depois de um tempo debitado que seguiu uma cesta de dois (2) ou três (3) pontos.
- Depois de uma paralisação legal do jogo causado pela lesão de um jogador ou oficial quando a bola deveria ter sido reposta na linha final.



- c) Se, depois de uma cesta de campo válida, o oficial perceber que a jogada pode ser acelerada entregando a bola ao jogador.
- d) Depois de uma falta dupla ou de faltas que se cancelam de acordo com o Art. 42.

17.3.1 Comentário: “O jogador não deverá mover sua cadeira de rodas lateralmente mais que (1) metro” quer dizer ao longo das linhas laterais, mas o jogador pode se afastar para trás.

17.3.2 Situação: O jogador A4 passou a bola para A6 de fora da quadra. Depois D4 impede que A4 volte para a quadra ficando imóvel em seu lugar próximo a linha lateral. A4 tenta se mover para frente fora da quadra para entrar em um ponto mais adiante da quadra, mas D4 segue A4 paralelo a linha lateral para impedi-lo de entrar na quadra.

Decisão: A ação de D4 é contrária ao espírito do jogo e, depois de um aviso, poderia ser penalizada com uma falta técnica se repetir a ação. (Ver Art. 47.3 Regras)

17.3.3 Situação 1: Quando o oficial está prestes a entregar a bola na quadra de ataque para o jogador A4 para uma reposição, ele percebe que A6 não saiu da área restritiva.

Decisão: O oficial avisa para A6 para sair da área restritiva antes de entregar a bola para A4.

17.3.3 Situação 2: Quando o oficial ainda com a bola, está começando a entregar a bola para a reposição, A6 entra na área restritiva.

Decisão: Violação de A6. Reposição concedida para a equipe D no mesmo ponto da reposição anterior.

17.3.3 Situação 3: Imediatamente depois que A4 recebeu a bola para a reposição, A6 entra na área restritiva. A4 ainda tem a posse da bola.

Decisão: Legal. A6 pode entrar na área restritiva uma vez que a bola esteja viva.

Art. 19: Substituições

19.2.2 Situação: O jogador A9 está esperando na mesa de controle para uma substituição. O jogo é parado para uma bola presa e, de acordo com o processo de posse alternada, a bola será concedida para a equipe D para uma reposição. A9 pode entrar no jogo?

Decisão: Sim.



19.3.2 Situação: A9 pede uma substituição na mesa de controle. Depois que o apontador soou seu sinal para a substituição, o técnico A que ele quer cancelar o pedido.

Decisão: Não permitido! O cancelamento do pedido da substituição só pode ser feito antes que o sinal da soar.

19.3.4 Situação: O oficial fez o sinal para o substituto D9 entrar em quadra em uma substituição para D4. Quando ele está se movendo para a linha lateral, D4 recebe uma falta técnica. Qual é a penalidade?

Decisão: NO momento que o oficial fez o sinal para D9 entrar na quadra ele se tornou jogador. A falta de D4, portanto, é marcada contra o técnico da equipe D e o jogo será reiniciado com dois lances livres para a equipe A seguido da posse da bola para uma substituição na linha central estendida, do lado oposto da mesa de controle.

19.3.8 Situação: Os substitutos A9 e A10 vão até a mesa se controle e pedem uma substituição. Na próxima ocasião que o jogo é parado, uma falta é marcada contra D4 com lances livres a serem cobrados por A4. O substituto A9 indica que vai substituir A4, mas que ele e A10 tem que entrar na quadra juntos para manter os pontos de classificação dentro da regra.

Decisão: Substituições múltiplas são permitidas para o jogador e para a equipe que está arremessando os lances livres, se aquela equipe foi beneficiada com o Art. 19.3.8 (Regras) a equipe adversária pode, também, fazer o mesmo número de substituições.

19.3.8 Comentário: Se em uma situação de lances livres o arremessador de lances livres só pode ser substituído em uma substituição múltipla, a equipe adversária pode, também, fazer substituições múltiplas. Os oficiais devem observar cuidadosamente que nenhum jogador, de nenhuma das duas equipes, seja substituído por um jogador do banco ou da quadra que tenha sido substituído na mesma situação de bola morta (ver Art.19.2.4).

19.3.10 Comentário: Para impedir a contravenção da regra do limite de 14 pontos (ver Art. 51.2), os cartões de classificação de todos os jogadores são mantidos na mesa de controle.

Quando pedindo uma substituição, o novo jogador vai à mesa de controle e identifica o jogador que vai ser substituído. O total de pontos da equipe envolvida na substituição é conferido pelo classificador ou o assistente do apontados enquanto o substituto é autorizado para entrar na quadra por um oficial. Nenhum atraso na substituição é permitido. Se uma equipe excede o limite dos 14 pontos, o classificados ou assistente do apontados informará o apontador que irá, quando possível, informar ao árbitro soando seu sinal, na conclusão da próxima fase de jogo se a equipe irregular não tiver o controle da bola, ou imediatamente, se a equipe



irregular estiver com o controle da bola. Uma falta técnica será marcada contra o técnico da equipe irregular.

19.4.1 Situação: A4 arremessa o primeiro de dois lances livres mas, antes de arremessar o segundo, A6 recebe uma falta técnica. A4 completa o segundo lance livre. É permitido para a equipe D fazer uma substituição antes dos lances livres da falta técnica?

Decisão: Sim.



REGRA CINCO - VIOLAÇÕES

Art. 23: Jogador fora da quadra e bola fora da quadra

23.2.1 Situação: O jogador A4 tenta impedir que a bola saia da quadra. Ao fazê-lo, ele somente consegue dar um tapa na bola para dentro da quadra e a bola bate na roda traseira da cadeira de rodas do jogador D4 e vai para fora.

Decisão: Reposição concedida para a equipe A.

23.2.4 Situação: O jogador A4 assegura o controle da bola que está rolando em direção a linha lateral. Ao fazê-lo, A4 está prestes a sair da quadra. Ele joga a bola intencionalmente contra a cadeira de rodas de seu adversário D4, fazendo com que a bola saia da quadra.

Decisão: Reposição concedida para a equipe D do ponto mais próximo.

23.2.4 Comentário: Jogadores e equipes que persistirem neste tipo de atividade descrito no Art. 23.2.4 devem ser avisados pelos oficiais pelo problema potencial de uma lesão de um jogador adversário. Qualquer ação seguinte, que pode ser perigosa, deve ser penalizada com uma falta técnica, marcada contra o jogador envolvido.

Art. 24: Drible

24.1.2 Situação: Enquanto impulsionando a cadeira de rodas, o jogador prende a bola entre os joelhos.

Decisão: Violação – a bola deve estar solta no colo do jogador.

Art. 25: Progredindo com a bola

25.1.1.1 Situação 1: O jogador A4 executou dois impulsos e depois ele começou a driblar. Imediatamente depois que a bola deixou suas mãos, mas antes que ela tenha tocado o solo, ele executa um impulso adicional.

Decisão: Legal. a violação de impulsos só é aplicável se um jogador está em contato com a bola.

25.1.1.1 Situação 2: A4 pega um rebote e a põe sobre seu colo. Para sair da área restritiva, o jogador impulsiona sua roda direita para frente com sua mão direita, então impulsiona sua roda esquerda para trás com a outra mão, seguido de outro impulso com ambas as mãos.

Decisão: Violação de impulsos.



25.1.1.1 Situação 3: O jogador A4 move-se com dois impulsos fortes para a zona de defesa do adversário. Ele tenta arremessar mas percebe que ele não conseguirá terminara a ação por causa de um adversário que se aproxima. Ele põe a bola no colo e passa o defensor usando um impulso inesperado.

Decisão: Ilegal; 3 impulsos. Esta violação algumas vezes é difícil de reconhecer por conta do intervalo relativamente longo entre o segundo e o terceiro impulso.

25.1.1.2 Situação: Um jogador recebe a bola em movimento. Ele coloca a bola no colo, breca com uma mão em uma roda, então impulsiona a outra roda para trás para mudar de direção. Depois move sua cadeira de rodas para frente com dois impulsos.

Decisão: Violação de impulsos.

25.2.1 Situação: O jogador A4, com controle da bola, executou dois impulsos legais. Depois ele muda a direção brecando sua roda esquerda sem mover sua mão para trás.

Decisão: Legal. Freiar a roda não é um impulso. Depois, o jogador deve passar, driblar ou arremessar a bola antes de pode impulsionar sua cadeira de rodas novamente.

Art. 26: Três segundos

26.1.2 Situação 1: O jogador A4 fica na área restritiva do adversário mais que 3 segundos porque jogadores adversários impedem sua saída.

Decisão: Não há violação pois A4 está tentando sair da área restritiva e não está envolvido diretamente na jogada.

26.1.2 Situação 2: A4 ficou na área restritiva do adversário por 2 segundos e então começa a sair. Depois que três segundos se passaram, suas rodas traseiras ainda estão dentro da área restritiva.

Decisão: Nada deve ser marcado pelo oficial desde que A4 não receba um passe ou tente se participar ativamente de uma jogada.

26.1.2 Situação 3: O jogador A4 permanece na área restritiva do adversário mais que três segundos pois sua cadeira de rodas ficou presa com a de seu adversário D4.

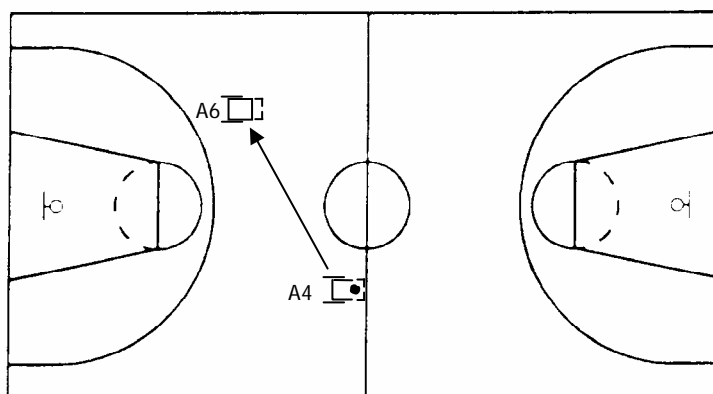
Decisão: Não há violação esteja tentando sair da área restritiva e não participe ativamente nem esteja envolvido em uma jogada.

Art 30. : Bola retornada para a quadra de defesa

30.1.2 Situação 1: O jogador A4, em sua quadra de ataque, intercepta um passe de D4. antes que possa parar sua cadeira de rodas, suas rodinhas da frente tocam a linha central.

Decisão: Violação; bola retornada à quadra de defesa. A bola deve ser concedida a equipe D para uma reposição.

30.1.2 Situação 2: O jogador A4 tem suas rodinhas da frente em cima da linha central quando passa a bola para trás para A6 posicionado na quadra de defesa.



Decisão: Legal. A linha central faz parte da quadra de defesa. (Ver Art. 28.1.1)

30.1.2 Situação 3: A4 tem suas rodinhas da frente na quadra de ataque e suas rodas traseiras na quadra de defesa. Seu companheiro A6 tem 3 rodas na quadra de ataque e uma roda traseira na linha central. A4 passa a bola para A6.

Decisão: Violação; A4 está na quadra de ataque por conta da posição de suas rodinhas da frente e A6 está na quadra de defesa por causa da sua roda traseira.

30.1.2 Situação 4: O jogador A4 está posicionado sobre a linha central com duas rodas na frente e duas rodas atrás da linha. Ele recebe um passe de um companheiro de equipe na quadra de defesa. Ao breicar para desviar de um adversário, ele roda sua cadeira de rodas no lugar 360 graus antes de continuar para a quadra de ataque.

Decisão: Violação; bola retornou para a quadra de defesa. a bola é concedida para a equipe D para uma reposição.



REGRA SEIS - FALTAS

Art 32. : Faltas

32 Comentário: A dinâmica do jogo e a capacidade atlética dos jogadores tem aumentado significativamente. Porque os jogadores em cadeira de rodas estão acelerando muito mais rápido que no passado, mais contato com outras cadeiras de rodas ocorre. NO basquetebol em cadeiras de rodas isto é verdade tanto para contato entre jogadores acima do nível do acento quanto o contato entre as próprias cadeiras de rodas. Os oficiais devem ser tolerantes aos contatos que não causam desvantagem ao jogador que recebe tal contato. Os oficiais devem tentar manter a fluidez do jogo e devem tentar evitar marcar contatos acidentais como falta. (Ver Art. 47.3 Regras).

32.1.1 Situação: O jogador A4 arremessa para a cesta. Imediatamente depois que a mão de A4 completou o movimento, D4 toca levemente o apóia pés de A4.

Decisão: Contato acidental, nenhuma falta deve ser marcada pois A4 não foi colocado em desvantagem. (Ver Art. 47.3 Regras).

Art. 33: Princípios Gerais

33.1.2 Situação 1: O jogador A4 move-se com a bola em direção e cesta. O defensor D4 tenta conseguir uma posição a sua frente mas faz contato com a cadeira de rodas de A4, forçando o atacante a mudar de direção.

Decisão: Falta contra o defensor D4. Como A4 não estava ainda no ato do arremesso, uma reposição de bola será concedida para a equipe A.

33.1.2 Situação 2: O jogador A4, no ato do arremesso, e o defensor D4 movem-se um em direção ao outro. O defensor breca e espera enquanto o arremessador imediatamente após soltar a bola, bate nele sem breca. (Ver Art. 33.4 e 33.5).

Decisão: Falta marcada contra A4.

Se for convertida, a cesta será validada para A4 e a bola será reposta em jogo atrás da linha final.

Se não for convertida, a bola será reposta em jogo com uma reposição para a equipe D no ponto mais próximo de onde ocorreu a violação.

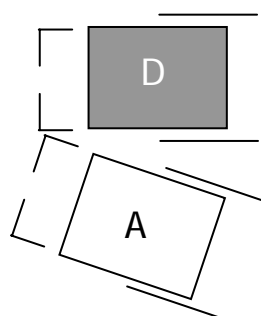
Se a equipe A estiver em situação de penalidade de faltas, dois lances livres serão concedidos para D4.

33.1.2 Comparado com a Situação 33.1.1: Mesma situação da acima mas neste caso o arremessados A4 consegue breca depois do arremesso. Mesmo assim, ele bate levemente no defensor D4.

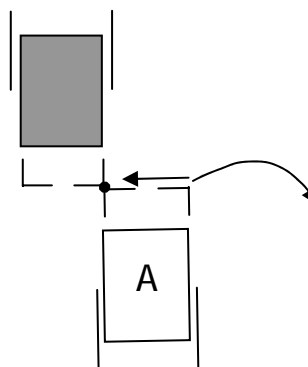
Decisão: O contato de A4 é considerado acidental; nenhuma falta será marcada.

33.1.2 Comentário: A carga deve ser marcada com cautela. Se um jogador ainda estiver em movimento quando arremessando ou passando, ele obviamente arrisca bater em um adversário ao negligenciar a freada. Uma falta será marcada contra o jogador que fizer a carga se ele **ignorar sua responsabilidade para evitar o contato** (ver Art. 33.5.2.2 e 33.5.3.1). Mas, contatos que os oficiais considerarem acidentais devem ser tolerados.

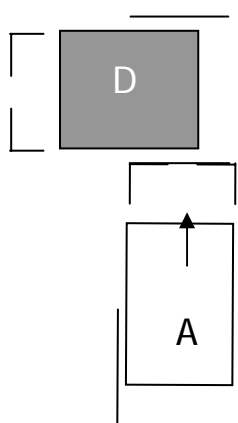
33.1.4 Comentário: Segurar a cadeira de rodas do adversário ocorre freqüentemente no basquetebol em cadeira de rodas. O jogador agressor pode segurar com a mão, com sua roda, barra frontal ou pés. Uma falta deve ser marcada quando o jogador que está tentando se mover para longe não consegue desvencilhar sua cadeira de rodas por causa do contato persistente do adversário.



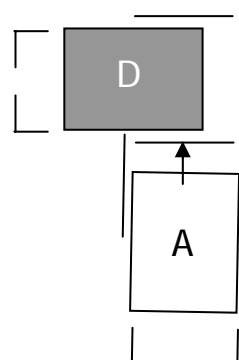
Holding
at the side



Travando
pela frente



Segurando ou
empurrando para
frente



Segurando
para trás

Nota: Em todas as situações acima, 'A' é o jogador agressor.

33.1.5 Situação: Na quadra de defesa, D4 tenta impedir A4 de mover-se para a quadra de ataque. Ele se move al seu lado, faz contato com a cadeira de rodas de A4 e empurra o jogador com ações fortes contra sua roda.

Decisão: Falta marcada contra D4. A equipe A terá uma reposição no ponto mais próximo a falta. Dependendo das circunstâncias, os oficiais podem considerar tal ação uma falta antidesportiva.

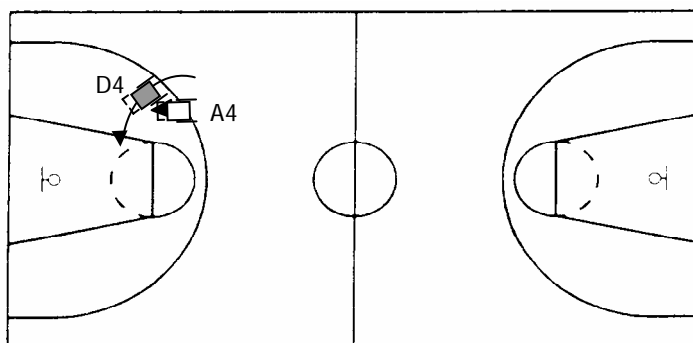
33.1.7 Situação 1: O jogador A4, com a bola em suas mãos, está no ato do arremesso quando D4 faz um contato leve com a cadeira de rodas de A4.

Decisão: Marcar uma falta contra D4. Normalmente, qualquer contato de um defensor com um jogador no ato do arremesso causa uma desvantagem.

33.1.7 Situação 2: O defensor D4 põe a barra frontal contra a barra frontal do adversário A4 que tem a bola em suas mãos e está no ato do arremesso. Durante o arremesso, D4 empurra A4 levemente para trás movendo sua própria cadeira de rodas.

Decisão: Falta contra D4. A cesta (2 ou 3 pontos) se convertida deve ser validade mais um lance livre adicional concedido para A4, ou 2 ou 3 lances livres serão concedidos para A4 se a cesta não for convertida.

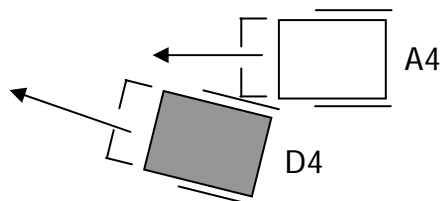
33.1.8 Situação: O jogador D4 tenta conseguir uma posição de defesa a frente de A4. Quando a roda traseira de D4 está passando a frente da cadeira de rodas de A4, D4 subitamente vira sua cadeira de rodas em um ângulo de 45° na trajetória de A4. Ao fazê-lo, contato severo ocorre entre A4 e D4.



Decisão: Falta marcada contra D4 que não respeitou o princípio de atravessar a trajetória definido no Art. 33.7. A equipe A terá a reposição no ponto mais próximo de onde ocorreu a infração.

33.1.8 Comentário: Atravessar a trajetória a frente de um adversário tem que ter uma atenção especial. O jogador à frente, D4 no diagrama e exemplo descrito acima, tem o direito de virar de atravessar a trajetória de seu adversário A4 somente quando o eixo da roda traseira de D4 pode ser visto a frente da barra frontal de A4.

Toda a ação depende da velocidade que o jogador atravessar a trajetória e as posições do eixo da roda traseira de um jogador e a barra frontal do outro. No exemplo descrito no diagrama acima, D4 atravessou a trajetória de A4 muito rápido e próximo e não respeitou o princípio de tempo e distância definido no Art. 33.8 . Quando visto pelo lado, a roda traseira de ambas as cadeiras de rodas podem ser descritas como a figura de um '8' na horizontal. **Se o jogador D4 conseguir legalmente atingir uma posição a frente de A4, a responsabilidade para evitar o contato passa a ser então de A4.**



33.3 Definição - Inclinando: Inclinar é uma ação iniciada por um jogador que, com uma ou as duas mãos fora das rodas, levanta uma roda traseira e uma rodinha dianteira do chão enquanto arremessando, defendendo, recebendo ou tentando interceptar um passe, participando de uma bola ao alto ou disputando um rebote.

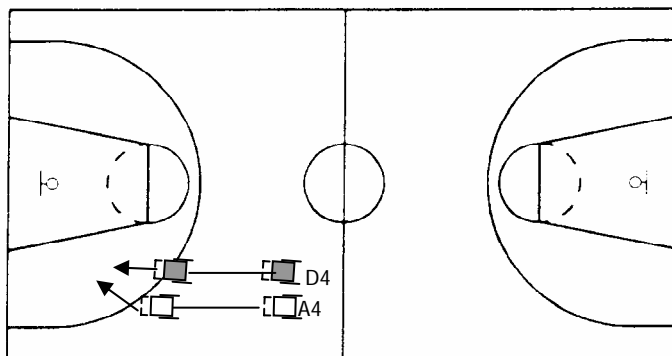
33.3 Situação 1: O jogador A4 inclina sua cadeira de rodas legalmente quando arremessando. Enquanto arremessa, ele inclina muito e faz contato com D4.

Decisão: Falta de ataque marcada contra A4 que deixou seu cilindro e fez contato dentro do cilindro de D4.

33.3 Situação 2: O jogador A4 deixa sua posição inclinando legalmente em uma roda. D4 move-se para a posição que A4 deixou vazia durante sua inclinação e posiciona sua cadeira de rodas embaixo da roda levantada de A4's de forma que quando a roda de A4 voltar para sua posição original, ele fará contato com, o agora, estacionário D4.

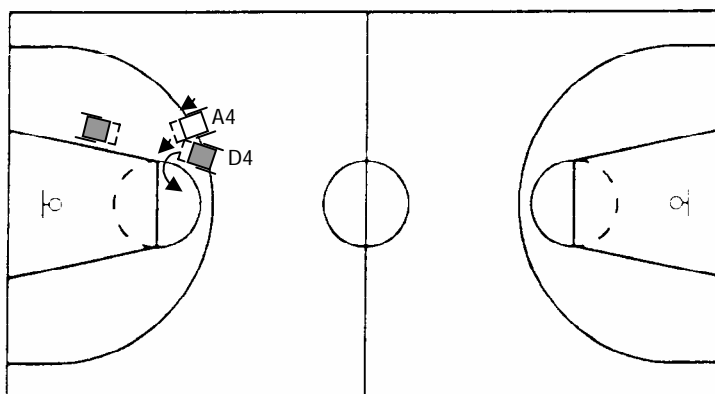
Decisão: Falta de bloqueio contra D4 que entrou no cilindro de A4. A4 tem direito a voltar para a posição de sua roda levantada vagou desde que ele permaneça em seu cilindro.

33.7 Situação: O jogador A4 move-se com a bola na direção da cesta. D4 move-se paralelo a ele. Perto da linha lateral da área restritiva A4 percebe que ele não conseguirá aproximar a cesta para uma bandeja sem corrigir sua direção. A barra frontal de A4 está à frente da de D4. A4 breca sua roda de dentro para mover sua cadeira de roda para a direção da cesta. D4 bate em A4 com seu apoio pés e o contato faz A4 cair de sua cadeira de rodas.



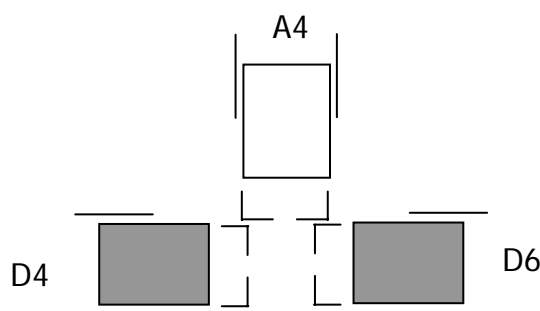
Decisão: Falta contra A4 pois ele atravessou muito cedo a trajetória de D4. A bola será concedida para a equipe D para uma reposição do ponto mais próximo de onde ocorreu a falta.

Situação 33.7 e 33.10: O jogador A4 está posicionado próximo a linha de lance livre ao lado do defensor D4. A barra frontal de A4 está localizada um pouco a frente da de D4. A4 segura sua roda interna e empurra D4 para o lado usando um impulso forte na sua roda de fora. O caminho para a cesta está agora livre para A4.



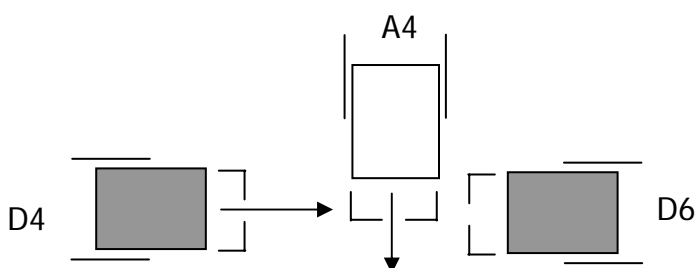
Decisão: Falta marcada contra A4. A posse da bola será concedida para a equipe D para uma reposição no ponto mais próximo de onde ocorreu a infração.

Situação 33.9 e 33.1.7: No limite da área restritiva, os jogadores D4 e D6 estão com as barras frontais uma de frente para outra. O espaço entre ambas as cadeiras de rodas é muito estreito para um adversário passar no meio. O jogador A4 faz contato impulsionando sua cadeira de rodas no pequeno espaço, separando as cadeiras de rodas D4 e D6 usando a frente de sua cadeira de rodas como alavanca, para entrar na área restritiva.



Decisão: Falta marcada contra A4. A equipe D terá a bola para uma reposição do ponto mais próximo de onde ocorreu a falta.

Situação 33.9 e 33.1.4: Compara com a situação descrita no diagrama anterior. O espaço entre D4 e D6 é suficientemente grande para o jogador de ataque A4 passar. Depois que A4 entrou no espaço, o jogador de defesa D4 tenta para-lo reduzindo o espaço, fazendo contato depois que A4 estabeleceu sua posição.



Decisão: Falta marcada contra D4 e a bola será concedida para a equipe A para uma reposição no ponto mais próximo de onde ocorreu a infração.

33.9 Situação: O jogador A4 faz um corta luz legal em D4 próximo a linha central. Para permitir que seu companheiro de equipe escapa, D6 ajuda segurando A4.

Decisão: Falta marcada contra D6 e a equipe A terá a posse da bola para uma reposição no ponto mais próximo de onde ocorreu a infração.

Situação 33.9 e 47.3: O jogador A4 faz um corta luz legal em D4. D4 tenta escapar movendo-se para trás, mas faz contato com o jogador A6 que está estacionário e um pouco distante.

Decisão: Contato pode ser considerado se D4 move-se para longe de A6 de uma vez.

33.11 Situação 1: O jogador A4 segura a bola sobre sua cabeça para arremessar. Um defensor está se aproximando pelo lado, sem fazer contato com a cadeira de rodas, consegue dar um tapa na bola, mas, ao fazê-lo, faz um contato significativo com a mão.



Decisão: Ação ilegal. O defensor não pode tocar a mão que está segurando a bola. A falta deve ser marcada contra o defensor e 2 ou 3 lances livres concedidos se o oficial considerar que o ato do arremesso tenha começado.

33.11 Situação 2: O jogador A4 segura a bola com ambas as mãos no colo. O defensor D4 tenta pegar a bola, mas, ao fazê-lo faz contato com ambas as mãos de A4.

Decisão Ilegal. Falta marcada contra D4.

Art. 36: Falta antidesportiva

36 Comentário 1:

- a) Uma falta antidesportiva é uma falta pessoal que, na opinião do oficial, foi deliberadamente cometida por um jogador.
- b) O fato de uma falta antidesportiva ser deliberada torna-a mais séria que uma falta pessoal normal, mas não necessariamente séria para merecer uma desqualificação.
- c) Um jogador que comete faltas antidesportivas repetidamente deve ser desqualificado.
- d) Uma falta antidesportiva normalmente resulta em uma penalidade de 2 lances livres mais posse da bola para uma reposição no ponto médio na linha lateral. As exceções são:
 - 1) quando um jogador, que recebeu uma falta deliberada no ato do arremesso converte a cesta, então um lance livre é concedido, mais a posse da bola;
 - 2) quando um jogador, que recebeu uma falta deliberada no ato do arremesso para uma cesta de três pontos, não converte, então 3 lances livres mais a posse da bola serão concedidos.

36 Comentário 2: Faltas antidesportivas podem ser consideradas em duas categorias dentro de um espectro de intensidade. Primeiramente, a falta antidesportiva que está um pouco à frente da falta de 'erro de julgamento' e administrada sem um aviso necessário ao jogador. Em segundo lugar, faltas antidesportivas em um outro espectro sendo quase merecedora de uma desqualificação, requer que o jogador e o capitão sejam avisados que em qualquer repetição do ato pelo jogador envolvido resultará em desqualificação. No caso de faltas antidesportivas de natureza tática, se mais de uma falta antidesportiva tática for marcada contra a equipe, o oficial deverá avisar o técnico ou o capitão que o próximo jogador daquela equipe que cometer este tipo de falta será desqualificado.

36 Comentário 3: Faltas podem ser consideradas como antidesportivas quando forem cometidas, por um jogador, com a intenção de ganhar uma vantagem ao cometer a falta.

36 Comentário 4: Em todos os casos onde lances livres forem seguidos pela posse da bola, a reposição será feita no meio da quadra do lado oposto da mesa de controle.

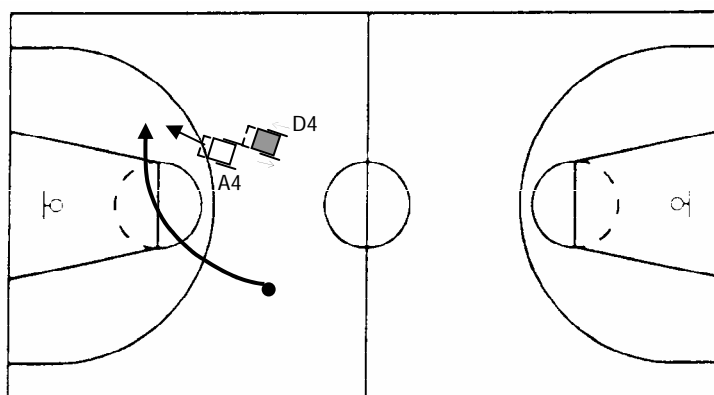
36 Situação 1: O jogador D4 foi driblado em um contra ataque, por A4. Quando A4 tenta arremessar, D4 nem tenta jogar a bola e (a) bate atrás da cadeira de rodas de A4, ou (b) bate na roda traseira de A4 com o apóia pés.

Decisão: Em ambos os casos o oficial pode deve observar as ações de D4 para ver se foram cometidas deliberadamente e então marcar uma falta antidesportiva . Se o arremesso de A4 foi convertido, o jogo será reiniciado com um lance livre (sem o alinhamento dos jogadores nos espaços de lance livre), seguido por uma reposição para a equipe A no meio da quadra. Se não for convertido, dois lances livres serão concedidos (sem o alinhamento), seguido da posição na linha lateral no meio da quadra.

36 Situação 2: Nos últimos 30 segundos do jogo, D4 comete uma falta pessoal em A4 que o oficial interpreta que foi cometida para parar o cronômetro de jogo.

Decisão: Faltas técnicas táticas desta natureza devem ser controladas rigorosamente pelos oficiais e devem ser consideradas antidesportivas contra os jogadores envolvidos. Para as repetições do ato devem ser dados avisos aos jogadores e ao técnico e um aumento da violência das faltas poderá levar a desqualificação do jogador. Neste caso, sancionar uma falta técnica para D4 e conceder para A4 dois lances livres seguidos de uma reposição no meio da quadra para a equipe A.

36.1.4 Situação 1: Como D4 joga defesa individual, A4 ganha uma posição vantajosa, como vista no diagrama seguinte. No momento em que ele tenha se afastar de seu adversário para receber um passe, sua roda traseira é segurada por D4. A4 tenta se livrar mas muito tarde para pegar o passe e a bola vai para fora da quadra.



Decisão: É marcada uma falta antidesportiva contra D4 e para A4 são concedidos dois lances livres mais a posse da bola para a equipe A e a reposição na linha central estendida no meio da quadra, do lado oposto da mesa de controle.



36.1.4 Situação 2: O jogador A4 executa um corta luz legal sobre D4 para depois fazer o giro em cima do adversário. D4 impede que isto aconteça segurando A4.

Decisão: D4 recebe uma falta antidesportiva e para A4 são concedidos 2 lances livres seguido da posse da bola para uma reposição para a equipe A na extensão da linha central, do lado oposto da mesa de controle.

36.1.4 Situação 3: Para criar uma disparidade ofensiva (5 contra 4, 3 contra 2, etc.), A4 faz um corta luz em D4 em sua quadra de defesa. Quando A4 se mover para longe, ele é segurado por D4.

Decisão: Quando analisando a jogada inteira, os oficiais podem decidir marcar uma falta antidesportiva para D4, se considerarem que D4 segurou-o deliberadamente.

Art. 37: Falta desqualificante

37. Comentário: Quando uma pessoa desqualificada se recusar a ir para o vestiário ou se voltar em qualquer momento, o árbitro deve pedir a um acompanhante, durante um período de bola parada, para retirar a pessoa desqualificada. Se ele não conseguir fazê-lo a partida pode ser encerrada. O árbitro deve enviar um relatório às autoridades apropriadas.

Art 38: Falta técnica de jogador

38.3.1 Comentário 1: O ato de um jogador sair da quadra ocorre mais frequentemente no basquetebol em cadeiras de rodas, do que no basquetebol andante. A regra exige uma falta técnica somente nos casos quando o jogador tenta ganhar uma vantagem ilegal, isto é, sempre nos casos de um corta luz ou bloqueio legal próximo das linhas limítrofes, onde o jogador evita estas jogadas saindo da quadra.

O seguinte procedimento será aplicado: Se o jogador A4 viola a regra pela primeira vez, o oficial marca a infração (perda da posse da bola), e avisa A4 com o capitão da equipe A presente. Este aviso aplica-se a toda a equipe. Depois da próxima violação de qualquer jogador da equipe A, uma falta técnica será marcada.

Se a equipe da defesa D violar a regra, o aviso será dado ao final daquela fase de jogo. Qualquer violação subsequente será uma falta técnica.

38.3.1 Comentário 2: Os oficiais não devem parar o jogo para dar um aviso ao técnico ou a um jogador. Um momento conveniente deve ser usado quando o jogo estiver em progressão ou, se o aviso tiver que ser dado na presença do capitão, na próxima paralisação natural. **Se for necessário parar o jogo imediatamente, uma falta técnica deve ser marcada.**



38.3.1 Situação 1: Depois de um contra ataque, o arremessador A4 depois de converter a cesta, sai da quadra pela linha final. Onde é permitido para o jogador voltar para a quadra?

Decisão: A4 pode voltar em qualquer ponto na linha final da quadra, mas ele não pode importunar o jogador que está fazendo a reposição de bola.

38.3.1 Situação 2: Depois de ser envolvido em contra ataque frustrado, o jogador A4 sai da quadra na linha final. A bola fica viva. Onde o jogador poderá retornar para a quadra?

Decisão: Ele pode retornar para a quadra em qualquer lugar.

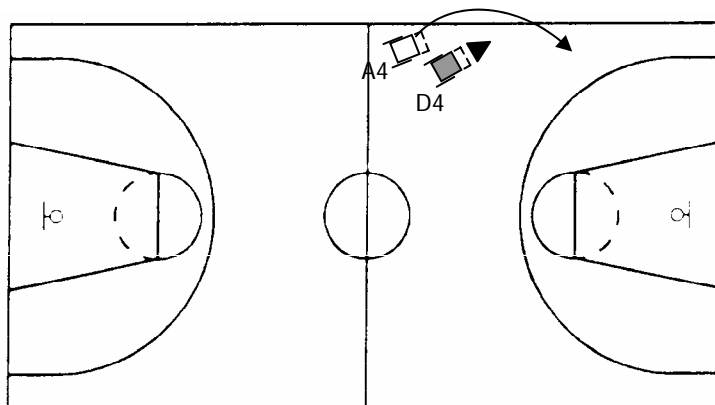
38.3.1 Situação 3: O jogador A4 impede que uma bola saia da quadra, e ao fazê-lo, e sem ter mais contato com a bola, sai da quadra. Ele volta imediatamente para a quadra e pega a bola.

Decisão: Legal.

38.3.1 Situação 4: O jogador A4 é 'forçado' pela tática do defensor D4 para a lateral da quadra e então sai da quadra.

Decisão: A boa habilidade de defesa de D4 deve ser reconhecido e o jogador A4 deve ser penalizado se ele saiu da quadra para ganhar uma vantagem. Mas, se no julgamento do oficial, foi um ato inadvertido, nenhuma violação deverá ser marcada.

38.3.1 Situação 5: O jogador A4 está preso entre a linha lateral e a boa habilidade do defensor D4. A4 consegue passar por A4 saindo da quadra.



Decisão: Primeira infração pela equipe A: Violação da regras, com um aviso. Se repetido: Falta técnica marcada contra A4.

38.3.1 Situação 6: O jogador A4 passa por D4 atravessando a linha lateral com as duas rodas da direita (ou da esquerda) e volta para a quadra pela linha final.

Decisão: Primeira infração da equipe A: Violação da regras, com um aviso. Se repetido: Falta técnica marcada contra A4.

38.3.1 Situação 7: O defensor D4 evita um corta luz legal de A4 próximo da linha final deixando a quadra e depois voltando.

Decisão: Primeira violação da equipe D: no próximo momento conveniente, dar um aviso. Repetição do ato: Falta técnica marcada contra a equipe D.

38.3.1 Situação 8: Jogador A4 e defensor D4 estão paralelos (roda a roda) e movem-se para frente em uma direção diagonal. Ao fazê-lo, A4 sai da quadra na linha lateral. A4 tenta voltar para quadra rodando para trás. D4 tenta impedi-lo movendo-se paralelo a A4.

Decisão: A4 tem o direito de voltar para a quadra, e D4 deve, portanto, ser avisado. Qualquer ação parecida por um jogador da equipe D será uma falta técnica. O aviso deve ser dado de acordo com o seguinte comentário:

38.3.1 Comentário 3: Uma repetição flagrante de uma falta técnica de um jogador pode fazer com que ele seja desqualificado da partida, especialmente se as faltas forem por infrações similares. Tal falta será então penalizada como falta desqualificante com dois lances livres mais a posse da bola na linha central estendida, do lado oposto da mesa de controla.

38.3.1 Situação 9: O jogador A4 levanta de seu acento para tentar pegar um rebote. Ele toca a bola com os dedos, mas não consegue segurá-la.



Decisão: Falta técnica marcada contra A4; dois lances livres para um jogador da equipe D, seguido da posse da bola por uma reposição na linha central estendida, do lado oposto da mesa de controle para a equipe D (ver Art. 38.4.2).

38.3.1 Situação 10: O jogador A4, disputando uma bola ao alto no início da partida levanta de sua cadeira de rodas, mas não consegue tocar a bola.

Decisão: Falta técnica marcada contra A4; dois lances livres para um jogador da equipe D, seguido de uma nova bola ao alto no círculo central. (Ver Art. 8.6 Regras)

38.3.1 Situação 11: Durante uma tentativa para bloquear um arremesso que já deixou as mãos de A4, D4 levanta de seu acento. Ele consegue tocar a bola e mudar sua direção, que não entra na cesta.

Decisão: Falta técnica marcada contra D4; dois lances livres para um jogador da equipe A seguido da posse da bola com uma reposição na linha central estendida, do lado oposto da mesa de controle. (ver Art. 38.4.2).

38.3.1 Situação 12: Mesma situação da acima, mas a cesta é convertida.

Decisão: Marcar uma falta técnica em D4. Conceder os 2 ou 3 pontos para A4, seguido de dois lances livres para qualquer jogador da equipe A, seguido da posse da bola com uma reposição na linha central estendida, do lado oposto da mesa de controle para a equipe A.

38.3.1 Situação 13: O jogador D4 levanta do acento tentado interceptar um passe de A4 para A6 mas não toca na bola.

Decisão: Falta técnica; dois lances livres para qualquer jogador da equipe A, seguido da posse da bola com uma reposição na linha central estendida, do lado oposto a mesa de controle para a equipe A.

38.3.1 Situação 14: O jogador A4 levanta de seu acento para receber um passe de um companheiro e segura a bola.

Decisão: Falta técnica marcada contra A4; dois lances livres para qualquer jogador da equipe D, seguido da posse da bola com uma reposição na linha central estendida, do lado oposto da mesa de controle para a equipe D.

38.3.1 Situação 15: O jogador A4 levanta de seu acento para pegar um passe de seu companheiro A6. Ele toca a bola que segurada por A7.

Decisão: Falta técnica marcada contra A4; dois lances livres para qualquer jogador da equipe D, seguido da posse da bola com uma reposição na linha central estendida, do lado oposto da mesa de controle para a equipe D.



38.3.1 Situação 16: O jogador A4 levanta de seu acento para tentar receber um passe de seu companheiro A6. Ele só consegue tocar na bola. A bola muda de direção mas é segurada pelo adversário D4 posicionado imediatamente atrás dele.

Decisão: Falta técnica marcada contra A4; dois lances livres para qualquer jogador da equipe D, seguido da posse da bola para uma reposição na linha central estendida, do lado oposto da mesa de controle para a equipe D.

38.3.1 Definição – Inclinar: Inclinar é a ação iniciada por um jogador que, sem uma ou as duas mãos nas rodas, levanta uma roda de trás e uma rodinha da frente do chão enquanto arremessam defende, recebendo ou interceptando um passe, disputando uma bola ao alto ou pegando um rebote.

38.3.1 Situação 17: O jogador A4 pula com sua cadeira de rodas levantando para cima e para o lado enquanto uma ou as duas mãos fazem força nas rodas.

Decisão: Legal

38.3.1 Situação 18: O jogador D4, segurando a roda com uma mão, levanta ambas as rodas traseiras do chão e inclina em ambos as rodinhas da frente enquanto fica com um dos braços estendidos para frente.

Decisão: Falta técnica marcada contra D4; dois lances livres serão concedidos para qualquer jogador da equipe A, seguido da posse da bola com uma reposição na linha central estendida, do lado da mesa de controle para a equipe A.

38.3.1 Situação 19: O jogador A4, segurando a roda com uma mão, inclina em uma roda traseira: (a) enquanto arremessa; (b) disputando um rebote; (c) tentando receber um passe; (d) defendendo com um braço estendido.

Decisão: Legal, em todos os exemplos, desde que um das rodas traseiras permaneça em contato com a quadra.

38.3.1 Situação 20: O jogador A4 inclina em uma roda traseira e uma rodinha dianteira: (a) enquanto arremessa com ambas as mãos na bola; (b) enquanto disputa um rebote com ambas as mãos; (c) tentando receber um passe com as 2 mãos; (d) enquanto defendendo com um dos braços estendidos.

Decisão: Legal, em todos os quatro exemplos, desde que uma das rodas grandes permaneça em contato com a quadra.

38.3.1 Situação 21: O jogador A4, com ambas as mãos fora das rodas, levanta ambas as rodas traseiras: (a) enquanto arremessa; (b) disputando um rebote; (c) tentando alcançar um passe; (d) enquanto marca D4.



Decisão: Falta técnica marcada contra A4; dois lances livres serão concedidos para a equipe D, seguido da posse da bola na linha central estendida, do lado oposto da mesa de controle, para a equipe D.

38.3.1 Situação 22: O jogador A4 levanta sua perna do apoio e balança a perna para o lado da cadeira de rodas para manter o equilíbrio enquanto recebe um passe.

Decisão: Falta técnica marcada contra A4; dois lances livres para qualquer jogador da equipe D, seguido da posse da bola com uma reposição na linha central estendida, do lado oposto da mesa de controle para a equipe D. Se os pés saírem do apoio de forma acidental, não será marcada uma falta técnica, de o oficial interpretar que não trouxe uma vantagem ilegal para o jogador.

Comentário sobre "Levantar"

A amarração tem se tornado cada vez mais uma opção nos 'equipamentos' dos jogadores e com isto fica mais difícil detectar o ato de levantar da cadeira de rodas. Mas, se no basquetebol em cadeira de rodas um jogador levantar ambos os glúteos do acento, ocorre uma infração severa das regras. Pelo menos um dos glúteos tem que estar em contato com o acento.

O oficial deve ter atenção particular ao acento da cadeira de rodas do jogador no momento que ele faz contato com a bola. É mais fácil identificar o ato de levantar observando a recuperação ou a 'caída para trás' do jogador em seu acento.

Somente jogadores com pernas 'funcionais' (compare os jogadores ponto 3 e ponto 4). Levantar os glúteos também é possível inclinando para um lado da cadeira de rodas e subindo na roda com um braço (compare os jogadores ponto 1 e ponto 2).

38.3.1 Situação 23: O jogador A4, tendo arremessado uma bola para a cesta, impede o contato com um adversário brecando com seus pés.

Decisão: Falta técnica marcada contra A4. A cesta deverá contar 2 ou 3 pontos se convertida e o jogo continua com dois lances livres concedidos para qualquer jogador da equipe D, seguido da posse da bola com uma reposição na linha central estendida, do lado oposto da mesa de controle para a equipe D.

38.3.1 Situação 24: O jogador A4 breca sua cadeira de rodas com sua coxa e/ou alternativamente com seu pé na roda.

Decisão: Falta técnica marcada contra A4; dois lances livres serão concedidos para qualquer jogador da equipe D, seguido da posse da bola com uma reposição na linha central estendida, do lado oposto da mesa de controle, para a equipe D.



38.3.1 Situação 25: A equipe A controla a bola e esta desenvolvendo um ataque forte próximo a cesta do adversário quando D4 cai de sua cadeira de rodas embaixo da cesta.

Decisão: O oficial pára o jogo imediatamente por conta do perigo potencial para D4. A equipe A recebe a posse da bola para uma reposição na linha lateral e o dispositivo de 24 segundos é reprogramado para um novo período de 24 segundos.

Atenção especial deve ser dada pelos oficiais para a possibilidade dos jogadores, em circunstâncias como a descrita acima, deliberadamente caírem de suas cadeiras de rodas para parar um ataque crítico dos adversários. Tais ações antidesportivas flagrantes com objetivo de ganhar uma vantagem ilegal devem ser penalizadas por uma falta técnica contra o jogador envolvido. Qualquer repetição deve ser penalizada com a desqualificação do jogador em questão.

38.3.2 Comentário: Quando o técnico é desqualificado (ver Art. 37.), o oficial não deve mostrar o sinal de falta desqualificante. O técnico deve simplesmente ser instruído para deixar a quadra. O oficial informará ao apontador se a falta desqualificante no técnico foi:

- 1) por comportamento antidesportivo pessoal (Art. 37.1.3), ou;
- 2) uma falta relacionada ao banco (Art. 47.1.3) por conduta antidesportiva.



REGRA SETE - PROVISÕES GERAIS

Art. 42: Situações especiais

42 Situação: O jogador A4 acerta o primeiro dos dois lances livres mas, antes de arremessar o segundo, A6 recebe uma falta técnica. A4 completa sua série de lances livre. É permitido para a equipe D fazer uma substituição antes dos lances livres para as faltas técnicas?

Decisão: Sim. (Ver Art. 19.4.1).

42.2 Situação 1:

- 1) Falta antidesportiva de D4 em A4 depois de um arremesso convertido para a cesta.
Penalidade: Um lance livre para A4 e a posse da bola para a equipe A.
- 2) Falta técnica contra o técnico D, Penalidade: dois lances livres para a equipe A e a posse da bola para a equipe A.
- 3) Falta técnica contra A5 ; Penalidade: Dois lances livres e posse da bola para a equipe D.

Decisão: As penalidades de 2 e 3 são iguais e serão canceladas. A partida continuará com um lance livre para A4 e a posse da bola para a equipe A.

42.2 Situação 2:

- 1) A4 comete uma falta antidesportiva contra D4. Penalidade: dois lances livres para D4 e posse da bola para a equipe D.
- 2) D5 comete falta técnica. Penalidade; dois lances livres mais posse da bola para a equipe A.
- 3) Uma falta dupla ocorre entre A6 e D6 normalmente resultando uma reposição para a equipe que tinha o controle da bola quando a falta ocorreu.
- 4) O técnico D comete uma falta técnica. Penalidade; dois lances livres mais posse da bola para a equipe A.

Decisão: A primeira e a segunda penalidade, que são iguais, se cancelam. O direito da posse da bola para a equipe A (para falta dupla) é cancelado devido a penalidades subseqüentes.

O jogo continua com dois lances livres mais a posse da bola para a equipe A.



42.2.2 Situação 1: O jogador A5, indo em direção a cesta, recebe uma falta de D6, que é a 5 falta coletiva da equipe no período. Em sua frustração, A5 joga a bola em D6 e recebe uma falta técnica por conduta antidesportiva.

Decisão: Marcar as faltas apropriadas de A5 e D6. O jogador A5 recebe dois lances livres, seguidos de dois lances livres mais a posse da bola no meio da quadra para a equipe D.

42.2.2 Situação 2: Igual a situação descrita acima, mas a falta técnica do jogador A5 é sua quinta falta e ele é retirado da partida. Mas ele ainda continua a discutir com o oficial que sanciona outra falta técnica a ser marcada contra o técnico da equipe A. Como deve ser reiniciada a partida?

Decisão: Marcar a Falta pessoal de D6. Marcar a falta técnica de A5 (sua quinta) e marcar a falta técnica para o técnico da equipe A. As penalidades não são iguais. Dois lances livres serão concedidos para o substituto de A5, seguidos de dois lances livres pela falta técnica da equipe D, seguidos de dois lances livres mais a posse da bola no meio da quadra para a equipe D.

42.2.3 Situação:

- 1) D4 faz falta em A4 no ato do arremesso; a cesta não é convertida. Penalidade: dois lances livres para A4.
- 2) O técnico da equipe D comete falta técnica. Penalidade; dois lances livres mais a posse da bola para a equipe ^a
- 3) Falta técnica para contra A5. Penalidade; dois lances livres mais a posse da bola para a equipe D.

Decisão: Penalidades 2 e 3 são iguais e serão canceladas. Dois lances livres são concedidos para A4 por estar no ato do arremesso.

42.2.5 Situação 1:

A4 tem que tentar dois lances livres.

- 1) Antes que a bola se torne viva para o primeiro lance livre, uma falta pessoal é marcada contra A5, que é quinta falta coletiva da equipe no período.
- 2) Depois que a bola se tornou viva para primeiro lance livre, uma falta pessoal é marcada contra A5, que é quinta falta coletiva da equipe no período.



Decisão: Para uma penalidade de falta ter o potencial de cancelar outra falta, o cancelamento deve ocorrer antes que a bola esteja viva para o primeiro ou único lance livre (ver Art. 42.2.5). No exemplo 1, as duas faltas com penalidades iguais cancelam-se e o jogo é reiniciado de acordo com o processo de posse alternada.

Mas no exemplo 2 acima, o cancelamento não é mais possível, pois a bola já está viva para o primeiro lance livre.

Decisão: A4 tenta os dois lances livres; então a equipe tenta os dois lances livres, e o jogo continua.

42.2.5 Situação 2:

- 1) D6 comete falta em A6. É a quinta falta da equipe no período. Penalidade; dois lances livres para a equipe A.
- 2) O técnico D comete uma falta técnica. Penalidade; dois lances livres mais a posse da bola para a equipe A.
- 3) O oficial acabou de entregar a bola para A6 quando uma falta técnica é marcada contra o técnico de A. Penalidade; dois lances livres mais a posse da bola para a equipe D.

Decisão: As duas faltas técnicas têm penalidades iguais, que se cancelam. Finalmente, A6 tenta os dois lances livres e o jogo continua. Este exemplo é uma ilustração que o processo de cancelamento de penalidades de faltas em “situações especiais” é um “processo aberto” durante o período de cronômetro parado inteiro.

42.2.7 Situação: O jogador A6 comete uma falta antidesportiva em A5. O técnico da equipe fica muito irritado com a ação e leva uma falta técnica por seu mau comportamento.

Decisão: Ambas as faltas são marcadas. AS penalidades são iguais contra ambas as equipes e serão canceladas. a bola será concedida para a equipe A para uma reposição no ponto mais próximo de onde ocorreu a infração sem um novo período de 24 segundos. (Ver Art. 50.4 Regras)

Art. 43: Lances livres

Situação 43.2.1 e 44.1: Depois de uma falta antidesportiva, o jogador A4 te o direito a dois lances livres e a reposição no meio da quadra na linha lateral. Mas A6 substitui A4 e converte o primeiro lance livre. O capitão da outra equipe



protesta e identifica A4 como sendo o arremessador dos lances livres. O oficial aceita o protesto.

Decisão: Se convertido ou não, o primeiro lance livre será anulado. Os dois lances livres serão tentados pelo jogador correto A4 seguida pela posse da bola com uma reposição na linha central estendida, do lado oposto à mesa de controle para a equipe A.

43.2.3 Situação: Um arremessador de lances livres posiciona sua cadeira de rodas a uma certa distância da linha de lance livre, mas dentro do semicírculo. Ele move-se para frente para o lance livre, atravessa a linha de lance livre com as rodinhas da frente e a bola toca o aro antes que qualquer uma das rodas traseiras toca a linha de lance livre.

Decisão: Legal. O arremessador de lances livres pode ter as rodinhas da frente além da linha de lance livre.

Comentário 43.2.4 e 43.2.5: Somente cinco jogadores podem ocupar os espaços na área restritiva. Todos os outros jogadores devem ficar atrás da linha de lance livre e da linha de cesta de três pontos. Se uma equipe não quiser assumir suas posições nos espaços designados, eles serão deixados livres. Os cinco jogadores dos espaços na área restritiva são o máximo permitido e devem ser considerados no máximo 3 jogadores de defesa e 2 de ataque.

43.2.4 Comentários 1:

- a) O defensor próximo a linha de fundo não pode sobrepor a linha para dentro da zona neutra.
- b) Os marcadores dos espaços só podem ser sobrepostos se a largura da cadeira de rodas for maior que dos espaços designados aos jogadores (85 cm.).
- c) O espaço na área restritiva deve estar totalmente ocupado quando a sobreposição ocorrer.

43.2.4 Comentário 2: Os apóia pés dos jogadores que não estão arremessando o lance livre põem sobrepor a linha, mas as rodinhas da frente não podem tocar a linha da área restritiva.

Art. 44: Erro corrigível

44 Comentário: O erro do jogador errado tentar lances livres pode ser corrigido até o momento que a bola se torna viva depois da primeira bola morta após o cronômetro ter sido ligado depois do erro.



Exemplo: 2 lances livres são arremessados por A6. Ambos são convertidos e o jogo continua até que o oficial soa seu apito por uma violação de A8. O árbitro é avisado que os lances livres deveriam ter sido tentados por A4. Ele concorda, cancela os pontos marcados por A6, concede 2 lances livres para A4 e, sendo convertidos ou não, reinicia o jogo com uma reposição para a equipe D como resultado da violação cometida pela equipe A.



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

Art. 45: Árbitro: Deveres e poderes

45.4 Comentário: É o dever de todo oficial evitar qualquer comportamento que possa comprometer sua objetividade.

Art. 46: Árbitro: Deveres e poderes

46.1 Comentário 1: Um dos oficiais (o comissário, se presente) confere as cadeiras de rodas pelo menos 20 minutos antes do início do jogo. Atenção considerável deve ser dada ao apoio pés. Sua altura não deve exceder 11 cm do chão em sua parte mais adiante. As rodinhas da frente devem estar na posição de rolamento para frente quando as medidas forem feitas. As almofadas devem ser conferidas pelo oficial no mesmo momento que as cadeiras de rodas. Por esta razão e nos momentos que o oficial requisitar, os jogadores devem fazer almofadas que permitam a inspeção.

Para informações relacionadas a consistência da almofadas, ver Art. 3.1.2.


46.1 Comentário 2: Durante um torneio e para que os jogos obedeçam a tabela, pode ser necessário que os oficiais verifiquem as cadeiras de rodas fora da quadra e até 45 minutos antes do horário previsto para o jogo.

46.9 Comentário: Todos os oficiais devem chegar na quadra pelo menos 20 minutos antes do horário do jogo para fazer os seus deveres pré-partida. Se um dos oficiais precisar sair da quadra por qualquer motivo, seu companheiro deve permanecer na quadra até que ele retorne.

46.10 Comentário: Se ocorrer qualquer comportamento antidesportivo depois da assinatura da súmula e relacionado ao jogo, o árbitro (e comissário se presente) deve submeter um relatório detalhado para a autoridade responsável que deverá lidar com o caso com a severidade apropriada.

Art. 48: Apontador, assistente de apontador e classificador: Deveres

48.5 Comentário 1: Quando são feitos pedidos para substituição, o classificador ou o assistente de apontador terminará todas as verificações necessárias na classificação. A substituição não será retardada. Se o total de pontos exceder o limite da regra dos 14 pontos, o classificador ou assistente do

	REGRAS OFICIAIS DE BASQUETEBOL EM CADEIRAS DE RODAS COMENTÁRIOS E INTERPRETAÇÕES REGRA OITO – OFICIAIS, OFICIAIS DE MESA, COMISSÁRIO, CLASSIFICADOR: DEVERES E PODERES	Novembro 2004 Pág. 41 de 39
---	---	--------------------------------

apontador informará o apontador que avisará o árbitro, que irá imediatamente marcar uma falta técnica contra o técnico assim que o jogador entrar na partida, ou na primeira bola morta. (Ver Art. 19.10)

48.5 Comentário 2: Quando um assistente de apontador é relacionado, seus deveres podem incluir controlar/verificar os cartões de classificação dos jogadores, se o classificador não estiver presente.



Art. 51: Sistema de pontos de jogadores

51 Situação 1: Durante um tempo debitado a equipe A substitui. Depois que a bola se torna viva o classificador ou assistente do apontador percebe que a equipe A está jogando acima do limite da regra dos 14 pontos.

Decisão: O classificador ou assistente do apontador informará ao apontador que irá, quando puder, informar ao árbitro soando seu sinal na conclusão da próxima fase de jogo, se a equipe irregular for a que não está com controle da bola, ou imediatamente, se a equipe irregular tiver o controle da bola. A equipe A tem que fazer as substituições necessárias para corrigir o problema. O técnico da equipe A recebe uma falta técnica e a equipe D terá dois lances livres mais a posse da bola com uma reposição na linha central estendida, do lado oposto da mesa de controle.

Nota: O classificador ou assistente de classificador deve tentar somar os pontos antes do reinício do jogo. Nesta situação, os oficiais deverão ser notificados antes do início do jogo; então a falta técnica marcada contra o técnico (Art. 61.3.) é administrada imediatamente.

51 Situação 2: A equipe A joga com 14 pontos (4 + 4 + 3 + 2 + 1) em quadra. O jogador ponto 1, A4, comete sua quinta falta. Para efeitos de substituição a equipe A tem somente disponíveis jogadores ponto 3 e ponto 2.

Decisão: A equipe A é obrigada a jogar com cinco jogadores enquanto houver possibilidade. Portanto, a equipe A tem que substituir o jogador ponto 1 para atender o limite da regra dos 14 pontos (4 + 3 + 3 + 2 + 2).

Não é permitido jogar somente com 4 jogadores incluindo o segundo jogador ponto 4.

51.2 Situação: A equipe A chega com somente cinco jogadores. Logo depois do início do jogo, o apontador descobre que a equipe A está jogando com 14.5 pontos.

Decisão: O apontador chama a atenção do árbitro para o problema na primeira oportunidade e, mesmo o jogo tendo sido iniciado, o árbitro tem que declarar o jogo anulado. Todos os pontos marcados, etc. serão desconsiderados. Um jogo só pode começar com cinco jogadores que atendam a regra do limite de 14 pontos. A equipe A não pode continuar com 4 jogadores.