



**BASKETBALL  
3X3**

**INTERPRETAÇÕES  
OFICIAIS  
(JANEIRO 2024)**

***play.fiba3x3***

# ÍNDICE

<b>2. Equipes .....</b>	<b>3</b>
<b>3. Oficiais do Jogo .....</b>	<b>3</b>
<b>4. Início do Jogo .....</b>	<b>4</b>
<b>5. Pontuação .....</b>	<b>6</b>
<b>6. Tempo de Jogo/Vencedor de um Jogo .....</b>	<b>7</b>
<b>7. Faltas/Lances Livres.....</b>	<b>9</b>
<b>8. Como a Bola é jogada .....</b>	<b>19</b>
<b>9. Protelação .....</b>	<b>27</b>
<b>10. Substituições .....</b>	<b>28</b>
<b>11. Tempos Debitados .....</b>	<b>28</b>
<b>12. Uso do Material de Vídeo .....</b>	<b>29</b>
<b>14. Classificação das Equipes .....</b>	<b>33</b>
<b>16. Desqualificação .....</b>	<b>34</b>

A Regra Oficial de Basketball 3x3 publicada mais recente é válida para todas as situações de jogos não mencionadas especificamente nesta versão curta da Regra Oficial de Basketball 3x3 e nas Interpretações Oficiais do 3x3.

O objetivo deste documento é aplicar os princípios e conceitos do Livro de Regra, nas situações práticas e específicas, conforme elas possam surgir durante um jogo de 3x3.

O(a) Árbitro(a) terá o total poder e autoridade para tomar decisões sobre quaisquer pontos não especificamente cobertos na Regra Oficial de Basketball 3x3 ou nas Interpretações Oficiais do 3X3. Para evitar dúvidas ao longo deste documento, as referências a quaisquer artigos da regra referem-se à mais recente Regra Oficial de Basquete 3x3 publicada - Versão Curta.

\*Tradução Oficial do Departamento de Arbitragem 3x3 da Confederação Brasileira de Basketball - CBB com a autorização da FIBA para divulgação em território nacional Brasileiro.

Caso exista qualquer discrepância entre a regra oficial FIBA em inglês para essa tradução, favor entrar em contato através do e-mail [arbitragem@basquetebrazil.org.br](mailto:arbitragem@basquetebrazil.org.br)

**As partes destacadas em amarelo foram atualizadas.**

## **2. EQUIPES**

### **Exemplo 2-1:**

Durante o jogo, uma pessoa atuando como técnico, sentado fora da quadra de jogo, passa instruções para os jogadores. Esta situação ocorre:

- Durante tempo de jogo.
- Durante um tempo debitado.

### **Interpretação 2.1:**

Em ambos os casos, os jogadores(as) não podem interagir com ninguém fora da quadra. Uma interação inapropriada com pessoas fora da quadra ou qualquer forma de comunicação entre jogadores(as) e técnicos(as) durante o jogo pode ser considerada como um comportamento antidesportivo.

Uma advertência deverá ser dada para a equipe. Qualquer violação subsequente resultará em uma falta técnica. O(A) Supervisor(a) de Esportes da Competição pode tornar o Árbitro(a) ciente de tais infrações.

## **3. OFICIAIS DO JOGO**

### **Exemplo 3-1:**

Com 3 minutos após o início do jogo, 01 Árbitro(a) mostra-se lesionado e não pode continuar a arbitrar.

### **Interpretação 3-1:**

Se um Árbitro(a) estiver lesionado(a) ou por qualquer outra razão não puder continuar a atuar em suas funções dentro de 5 minutos deste incidente, o jogo deverá ser reiniciado. O(a) Árbitro(a) remanescente deverá apitar sozinho(a) o restante do jogo, exceto quando houver a possibilidade de substituir o(a) Árbitro(a) lesionado(a) por um Árbitro(a) substituto(a) qualificado(a). Após consultar o organizador(a), o(a) Árbitro(a) remanescente decidirá sobre a possível substituição.

## 4. INÍCIO DO JOGO

### **Exemplo 4-1:**

Ao final do tempo normal de jogo, o placar da pontuação é equipe A 15 - equipe B 15. A equipe A foi contemplada com a bola no início do jogo. Durante o intervalo que antecede a prorrogação, "B1" se dirige desrespeitosamente ao(a) Árbitro(a) e é sancionada uma falta técnica.

### **Interpretação 4-1:**

Antes do início da prorrogação, qualquer jogador(a) da equipe A deverá arremessar 1 lance livre sem jogadores(as) nas linhas de rebote. A equipe B será contemplada com a bola para iniciar a prorrogação.

### **Exemplo 4-2:**

A equipe B foi contemplada para o primeiro *check ball* após o procedimento do lançamento da moeda. Um(a) Árbitro(a) cometeu um erro e a bola é concedida erroneamente para a equipe A. O erro é descoberto:

- Antes da bola estar nas mãos do jogador(a) da equipe A para o início do jogo (e cronômetro de jogo mostra 10:00).

### **Interpretação 4-2.1:**

O jogo não tinha começado ainda. A bola deverá ser concedida para a equipe B de acordo com o procedimento do lançamento da moeda.

- Após o jogo já ter iniciado (e o cronômetro de jogo mostra 09:59 ou menos).

### **Interpretação 4-2.2:**

O jogo já tinha começado e o erro NÃO pode ser corrigido. A equipe B deverá ser contemplada com o *check ball* no início de uma eventual prorrogação.

### **Exemplo 4-3:**

Em uma Competição Oficial FIBA 3X3, a equipe B tem menos de 03 jogadores(as) na quadra prontos para jogar, no momento que o jogo está marcado para iniciar.

### **Interpretação 4-3:**

O início do jogo deverá ser retardado por no máximo 5 minutos (em Competições Oficiais FIBA 3x3, o(a) Supervisor(a) de Esportes do Torneio pode modificar este tempo a seu critério). Se os(as) jogadores(as) ausentes chegarem na quadra de jogo prontos(as) para jogar antes que tenha passado os 5 minutos, o jogo deverá ser iniciado imediatamente. Se os(as) jogadores(as) ausentes não tiverem chegado na quadra de jogo prontos(as) para jogar antes que tenha passado os 5 minutos, o jogo deverá ser vencido pela equipe A por ausência da equipe B.

**Exemplo 4-4:**

Em uma Competição Oficial FIBA 3x3, a equipe A tem menos de 03 jogadores(as) na quadra prontos(as) para jogar, por causa de lesões, desqualificações, etc. Isso ocorre:

- (a) Antes do início do jogo.
- (b) Após o jogo já ter começado.

**Interpretação 4-4:**

A obrigação de se apresentar com o mínimo de 03 jogadores(as) é válida somente para o início do jogo. No caso **(a)**, o jogo não deverá ser iniciado. No caso **(b)**, a equipe A poderá continuar a jogar com menos de 03 jogadores.

Após o início do jogo, uma equipe deve sempre estar presente com no mínimo 1 jogador(a) em quadra.

**Exemplo 4-5:**

Durante o jogo, "A1" deixa o jogo devido a uma lesão. A equipe A pode continuar o jogo com apenas 02 jogadores(as) restantes, caso eles(as) não tenham substituto(a) disponível. Assim como a equipe A está jogando com 02 jogadores(as), a equipe B decide, por qualquer razão, também jogar com 02 jogadores(as), enquanto 01 jogador(a) restante permanece sentado(a) na cadeira de substituto.

**Interpretação 4-5:**

A decisão da equipe B de jogar com 02 jogadores(as) deverá ser permitida. Mesmo se a equipe B tiver 03 jogadores disponíveis, no mínimo 01 destes jogadores(as) deve estar na quadra de jogo.

**Exemplo 4-6:**

Antes do início do jogo, "B1" se dirige desrespeitosamente ao Árbitro e é sancionada uma falta técnica.

**Interpretação 4-6:**

Antes do Início do jogo, qualquer jogador(a) da equipe A deverá arremessar 1 lance livre sem jogadores(as) nas linhas de rebote. Uma falta técnica antes do início do jogo deverá sempre resultar em 1 lance livre para a equipe adversária. O jogo então deverá iniciar de acordo com o procedimento do lançamento da moeda.

## **5. PONTUAÇÃO**

### **Exemplo 5-1:**

“A1” efetua um arremesso de cesta de campo na área de 2 pontos. A bola está em sua trajetória ascendente e é legalmente tocada por:

- Um jogador do ataque,
- Um jogador da defesa,

que saltou da área de cesta de campo de 1 ponto. A bola então continua sua trajetória e entra na cesta.

### **Interpretação 5-1:**

O valor de uma cesta de campo é definida pelo local no chão de onde o arremesso foi feito. Uma cesta de campo efetuada da área de 1 ponto vale 1 ponto, uma cesta de campo efetuada da área de 2 pontos vale 2 pontos. Em ambos os casos, deverão ser concedidos 2 pontos para a equipe A, pois o arremesso de “A1” foi efetuado na área de 2 pontos.

### **Exemplo 5-2:**

“A1” está driblando, a bola é tocada por “B1” e entra na cesta.

- “A1” está dentro do arco.

### **Interpretação 5-2.1:**

Será concedido 01 ponto para a cesta de “A1”, pois “A1” está na área de cesta de campo de 1 ponto.

- “A1” está fora do arco.

### **Interpretação 5-2.2:**

Serão concedidos 2 pontos para a cesta de “A1”, pois “A1” está dentro da área de 2 pontos.

**Exemplo 5-3:**

“A1” passa a bola para “A2”, a bola é desviada por “B1” e entra na cesta:

- “A1” está dentro do Arco

**Interpretação 5-3.1:**

Será concedido 01 ponto para a cesta de “A1”, pois “A1” está na área de 1 ponto.

- “A1” está fora do Arco

**Interpretação 5-3.2:**

Serão concedidos 02 pontos para a cesta de “A1”, pois “A1” está dentro da área de 2 pontos.

## **6.TEMPO DE JOGO/VENCEDOR DE UM JOGO**

**Exemplo 6-1:**

Com a pontuação equipe A 20 – equipe B 20, “A1” marca uma cesta de campo de 1 ponto. Isto ocorre:

- Com 2 minutos restantes no cronômetro de jogo.

**Interpretação 6-1.1:**

A equipe A é a vencedora do jogo. Sendo o placar final com: equipe A 21 – equipe B 20.

- Durante o período extra.

**Interpretação 6-1.2:**

O jogo deverá continuar. A primeira equipe que marcar 2 pontos na prorrogação vence o jogo.

**Exemplo 6-2:**

“A1” recebe falta durante o ato de arremesso atrás do arco. O arremesso é convertido. Isto ocorre:

- Com 1 min restando no jogo com o placar equipe A 20 – equipe B 20.

**Interpretação 6-2.1:**

A equipe A é a vencedora do jogo. O placar final será: equipe A 22 – equipe B 20. O resultado máximo possível em um tempo normal de jogo são 22 pontos. O(s) lance(s) livre(s) e a possível posse de bola como resultado desta falta deverão ser desconsiderados.

- Durante a prorrogação, com o placar equipe A 21 – equipe B 21.

**Interpretação 6-2.2:**

A equipe A é a vencedora do jogo. Sendo o placar final será equipe A 23 – equipe B 21. A pontuação máxima possível em um jogo durante a prorrogação é 23. O(s) lance(s) livres(s) e a possível posse de bola como resultado desta falta deverão ser desconsiderados.

**Exemplo 6-3:**

Com o placar equipe A 15 – equipe B 15, “A1” recebe falta durante o ato de arremesso na área de cesta de campo de 2 pontos. Esta é a 10ª falta da equipe B no jogo.

Simultaneamente soa a campainha do cronômetro de jogo para o final do tempo normal de jogo. O arremesso é convertido.

**Interpretação 6-3:**

A cesta de campo de “A1” é válida. “A1” tentará os 2 lances livres como resultado da falta, pois a equipe A não tinha alcançado 21 pontos ainda.

A equipe A será a vencedora do jogo e o número de lances livres convertidos por “A1” determinarão o placar final. A equipe A perderá a posse da bola, devido ao tempo normal de jogo ter expirado.

## **7. FALTAS / LANCES LIVRES**

### **Exemplo 7-1:**

“A1” comete uma falta desqualificante.

### **Interpretação 7-1:**

Serão concedidos 2 lances livres e a posse de bola para equipe B. “A1” será desqualificado(a) do jogo, deve deixar a quadra imediatamente e, além disso, pode ser desqualificado(a) do evento pelo organizador(a) (Art.16).

### **Exemplo 7-2:**

Com 3:05 restando no cronômetro de jogo, ambas equipes cometeram 7 faltas. “A1” está driblando a bola na área de cesta de campo de 2 pontos. “A2” e “B2” estão disputando uma posição perto da cesta. O(a) Árbitro(a) sanciona uma falta:

- Contra A2 (falta de ataque).

### **Interpretação 7-2.1:**

Uma falta de ataque é uma falta pessoal cometida por um(a) jogador(a) da equipe que tem o controle da bola viva ou que tenha direito à bola. Nenhum lance livre será concedido após uma falta de ataque. *Check ball* para equipe B.

- Contra B2 (falta de defesa).

### **Interpretação 7-2.2:**

A equipe A tem a bonificação. Serão concedidos 2 lances livres para “A2”.

### **Exemplo 7-3:**

“A1” está driblando a bola quando “B1” desvia a bola e ambos jogadores(as) correm para alcançar a bola. Para obter uma vantagem, “A1” empurra “B1” e o(a) Árbitro(a) sanciona uma falta pessoal contra “A1”. Esta é:

- A 1ª falta da equipe A no jogo.
- A 7ª falta da equipe A no jogo.
- A 10ª falta da equipe A no jogo.

### **Interpretação 7-3:**

Após o desvio de “B1”, a equipe A não perdeu o controle da bola. Portanto, a falta de “A1” será considerada como uma falta de ataque. Em todos estes casos, o jogo deverá continuar com um *check ball* para a equipe B.

**Exemplo 7-4:**

No início do jogo, “B1” comete uma falta antidesportiva. Depois durante o jogo, “B1” retarda de propósito o reinício do jogo e o(a) Árbitro(a) sanciona uma falta técnica contra a equipe B. Próximo ao final do jogo, “B1” comete a 6ª falta da equipe B e o(a) Árbitro(a) sanciona esta falta como:

- Uma falta normal.

**Interpretação 7-4.1:**

“B1” pode continuar a jogar. Um jogador(a) não será excluído(a) baseado no número de faltas pessoais.

- Uma falta antidesportiva.

**Interpretação 7-4.2:**

“B1” deverá ser automaticamente desqualificado(a) por causa da sua segunda falta antidesportiva. “B1” deve deixar a quadra imediatamente (Art.16).

- Uma falta técnica.

**Interpretação 7-4.3:**

“B1” pode continuar a jogar. Um(a) jogador(a) não será automaticamente desqualificado(a) por cometer 2 faltas técnicas (Art.16).

**Exemplo 7-5:**

“A1” recebeu falta de “B1”, enquanto estava na tentativa de arremesso de uma cesta de campo de 1 ponto. O arremesso não é convertido. A equipe B cometeu 3 faltas.

**Interpretação 7-5:**

Será concedido 1 lance livre para “A1”.

**Exemplo 7-6:**

“A1” recebeu falta de “B1”, enquanto estava na tentativa de uma cesta de campo de 2 pontos. O arremesso é convertido. A equipe B cometeu 5 faltas.

**Interpretação 7-6:**

São validados os 2 pontos para a equipe A e será concedido 1 lance livre adicional para “A1”.

**Exemplo 7-7:**

“A1” recebeu falta de “B1”, enquanto estava na tentativa de uma cesta de campo de 1 ponto. O arremesso não é convertido. A equipe B cometeu 8 faltas.

**Interpretação 7-7:**

Serão concedidos os 2 lances livres para “A1”.

**Exemplo 7-8:**

“A1” recebeu falta de “B1”, enquanto estava na tentativa de uma cesta de campo de 2 pontos. A cesta é convertida. A equipe B cometeu 10 faltas.

**Interpretação 7-8:**

Os 2 pontos são validados para a equipe A e serão concedidos 2 lances livres adicionais para “A1”, seguidos de posse de bola para a equipe A.

**Exemplo 7-9:**

Simultaneamente ao soar o sinal do cronômetro de jogo indicando o final do tempo normal de jogo, “B1” comete falta sobre “A1”, que não estava em ato de arremesso e é sancionada uma falta antidesportiva. O placar está em equipe A 13 – equipe B 15.

- “A1” perde um ou ambos os lances livres.

**Interpretação 7-9.1:**

O jogo é finalizado.

- “A1” converte ambos os lances livres.

**Interpretação 7-9.2:**

O jogo deverá continuar com a prorrogação.

Se foi a primeira falta antidesportiva de “B1”, a bola será concedida de acordo com o procedimento do lançamento da moeda.

Se foi a segunda falta antidesportiva de “B1”, então “B1” será desqualificado(a):

A bola será concedida para a equipe A, como o resultado da segunda falta antidesportiva de B1 (o procedimento do lançamento da moeda não será aplicado).

## **Exemplo 7-10:**

“A1” está saltando na tentativa de uma cesta de campo de 2 pontos. “B1” corre para bloquear o arremesso do “A1”.

- “B1” faz um contato leve na parte inferior do corpo de “A1”, antes que “A1” coloque ambos os pés na quadra, no seu espaço legal de aterrissar.

## **Interpretação 7-10.1:**

Falta de defesa de “B1”. Serão concedidos 2 lances livres para “A1”, pois “B1” tirou o espaço de aterrissagem de “A1” e o contato ocorreu.

- “A1” estende sua perna iniciando o contato antes que ele efetue o arremesso.

## **Interpretação 7-10.2:**

Falta de ataque de “A1”. Uma cesta, se convertida, será cancelada. A posse de bola será concedida para a equipe B.

Independente disso, em um contato excessivo ou jogada perigosa pode ser sancionada uma falta antidesportiva.

- “A1” estende sua perna iniciando um contato ou tentando iniciar um contato após ele ter efetuado o arremesso.

## **Interpretação 7-10.3:**

Falta técnica para “A1” por simular um contato de falta (Flop). Uma cesta, se convertida será validada.

Será concedido 1 lance livre e posse de bola para a equipe B (desde que a equipe B tivesse direito à posse como resultado de uma cesta sofrida, se feita, ou como resultado de uma situação de bola presa quando o arremesso para uma cesta de campo não foi convertido, e a bola estava no ar no momento da falta sancionada).

Independente disso, um contato excessivo ou contato de jogada perigosa será considerado como uma falta antidesportiva.

## **Exemplos em Vídeos:**

- Proteção do Arremessador – Espaço de Aterrissagem – Falta Defensiva 
- Proteção do Arremessador – Espaço de Aterrissagem – Falta Defensiva 
- Proteção do Arremessador – Espaço de Aterrissagem – Falta Defensiva 
- Proteção do Arremessador – Espaço de Aterrissagem – Falta Defensiva 
- Proteção do Arremessador – Espaço de Aterrissagem – Falta Defensiva 
- Proteção do Arremessador – Espaço de Aterrissagem – Não Apitar 
- Proteção do Arremessador – Contato sobre o Braço – Falta Defensiva 

## **Exemplo 7-11:**

“A1” faz uma tentativa de converter uma cesta de campo. Enquanto a bola está no ar, “A2” se dirige desrespeitosamente ao (a) Árbitro(a). Uma falta técnica será sancionada contra a equipe A.

## **Interpretação 7-11:**

A cesta de campo do “A1” será validada. Para a equipe B será concedido 1 lance livre como resultado da falta técnica da equipe A. Uma vez que a bola estava no ar quando a falta técnica foi sancionada, nenhuma equipe tinha o controle da bola, resultando em uma situação de bola presa. O jogo será reiniciado com um *check ball* para a equipe B (a última equipe defensiva antes da situação de bola presa).

## **Exemplo 7-12:**

“B1” comete uma falta antidesportiva sobre “A1”. É a primeira falta antidesportiva de “B1”. Antes desta falta antidesportiva, a equipe B tinha:

- 3 faltas coletivas.

### **Interpretação 7-12.1:**

A falta antidesportiva contará como 2 faltas de equipe, assim a equipe B alcança 5 faltas coletivas. Serão concedidos 2 lances livres para “A1” pela falta antidesportiva. O jogo será reiniciado como após qualquer último lance livre.

- 5 faltas coletivas.

### **Interpretação 7-12.2:**

A falta antidesportiva contará como 2 faltas de equipe, assim a equipe B alcança 7 faltas coletivas. Serão concedidos 2 lances livres para “A1”. O jogo será reiniciado com disputa de rebote após o último lance livre.

- 8 faltas coletivas.

### **Interpretação 7-12.3:**

A falta antidesportiva contará como 2 faltas de equipe, assim a equipe B alcança 10 faltas coletivas. Serão concedidos 2 lances livres para “A1”. O jogo será reiniciado com um *check ball* para a equipe A em virtude da equipe B ter cometido a 10ª falta.

**Exemplo 7-13:**

“B1” comete uma falta antidesportiva sobre “A1”. Esta é a segunda falta antidesportiva de “B1”.

**Interpretação 7-13:**

A falta antidesportiva contará como 2 faltas de equipe. Independentemente do número de faltas coletivas, serão concedidos 2 lances livres para “A1” e o jogo será reiniciado com *check ball* para a Equipe A. “B1” será desqualificado(a) pela sua segunda falta antidesportiva.

**Exemplo 7-14:**

“A1”, na tentativa de arremesso de uma cesta de campo de 2 pontos, recebe falta de “B1”. Serão concedidos 2 lances livres para “A1”.

- Após a tentativa do primeiro lance livre de “A1”, uma falta técnica é sancionada contra “B1”.

**Interpretação 7-14.1:**

O lance livre para a equipe A pela falta técnica de “B1” será administrado antes do segundo lance livre de “A1” pela falta no ato de arremesso. O jogo será reiniciado como após qualquer último lance livre.

- Após a tentativa do primeiro lance livre de “A1”, uma falta técnica é sancionada contra “A2”.

**Interpretação 7-14.2:**

O lance livre para a equipe B pela falta técnica de “A2” será administrado antes do segundo lance livre de “A1” pela falta no ato de arremesso. O jogo será reiniciado como após qualquer último lance livre.

**Exemplo 7-15:**

“A1” dribla e sofre uma falta de “B1”. Esta é a 7ª falta da equipe B. Estando alterado(a), o(a) jogador “A1” se dirige desrespeitosamente a “B1” e é sancionada uma falta técnica.

**Interpretação 7-15:**

As penalidades para ambas as faltas não são iguais. A penalidade para uma falta técnica será administrada antes das penalidades de quaisquer outras faltas. A equipe B tentará 1 lance livre pela falta técnica, seguido de 2 lances livres para “A1” pela 7ª falta da equipe. O jogo será reiniciado como após qualquer último lance livre.

**Exemplo 7-16:**

“B1” comete uma falta sobre “A1” no ato de arremesso. Esta é a 5ª falta da equipe “B”. “A1” então comete uma falta técnica.

- A cesta de campo de “A1” é convertida.

**Interpretação 7-16.1:**

A cesta de campo do “A1” será validada. As penalidades para ambas as faltas são iguais e cancelam uma à outra. O jogo será reiniciado com um *check ball* para a equipe B.

- A cesta de campo de “A1” não é convertida.

**Interpretação 7-16.2:**

As penalidades para ambas as faltas são iguais e cancelam uma à outra. Como a bola estava no ar quando a falta ocorreu, o jogo será reiniciado com um *check ball* para a equipe B (devido à situação de bola presa).

**Exemplo 7-17:**

“A1”, em uma tentativa de cesta de campo de 2 pontos, recebe uma falta de “B1”. Esta é a 7ª falta da equipe “B”. Estando alterado(a), “A1” então comete uma falta antidesportiva sobre “B1”.

- Esta é a primeira falta antidesportiva de “A1” e a 4ª falta da equipe A.

**Interpretação 7-17.1:**

As penalidades para ambas as faltas são iguais e cancelam uma à outra.

- Se a cesta de campo é convertida, deverá contar e o jogo será reiniciado com um *check ball* para a equipe B.
- Se a cesta de campo não é convertida e a bola estava no ar quando ocorreu a falta, o jogo será reiniciado com um *check ball* para a equipe B (devido à situação de bola presa).
- Se a cesta de campo não é convertida e a equipe A estava ainda com o controle de bola quando ocorreu a falta, o jogo será reiniciado com um *check ball* para a equipe A. O relógio de arremesso não será reiniciado.

- É a 2ª falta antidesportiva de “A1” e a 4ª falta da equipe A.

**Interpretação 7-17.2:**

As penalidades para ambas as faltas não são iguais. “A1” será desqualificado(a) por sua 2ª falta antidesportiva. O jogo será reiniciado com 2 lances livres para a equipe A, seguido de 2 lances livres para “B1” e um *check ball* para a equipe B.

**Exemplo 7-18:**

“A1” recebe falta de “B1” no seu ato de arremesso para uma cesta de campo. Esta é a 10ª falta da equipe B. Estando alterado(a), “A1” então comete uma falta antidesportiva sobre “B1”.

- Esta é 1ª falta antidesportiva de “A1” e a 7ª falta da equipe A.

**Interpretação 7-18.1:**

As penalidades para ambas as faltas não são iguais. O jogo será reiniciado com 2 lances livres para “A1”, seguido de 2 lances livres para “B1” e um *check ball* para a equipe A.

- É a 2ª falta antidesportiva de “A1” e a 7ª falta da equipe A.

**Interpretação 7-18.2:**

As penalidades para ambas as faltas são iguais e cancelam uma à outra.

- Se a cesta de campo é convertida, deverá contar e o jogo será reiniciado com um *check ball* para a Equipe B.
- Se a cesta de campo não é convertida e a bola estava no ar quando ocorreu a falta, o jogo será reiniciado com um *check ball* para a Equipe B (devido à situação de bola presa).
- Se a cesta de campo não é convertida e a equipe A estava ainda com o controle de bola quando ocorreu a falta, o jogo será reiniciado com um *check ball* para a equipe A. O relógio de arremesso não será reiniciado.

**Exemplo 7-19:**

“A1” recebe falta de “B1” no seu ato de arremesso para uma cesta de campo. Esta é a 10ª falta da equipe B. Estando alterado(a), “A1” então comete uma falta desqualificante sobre “B1”.

**Interpretação 7-19:**

As penalidades para ambas as faltas são iguais e cancelam uma à outra.

- Se a cesta de campo é convertida, deverá contar e o jogo será reiniciado com um *check ball* para a equipe B.
- Se a cesta de campo não é convertida e a bola estava no ar quando ocorreu a falta, o jogo será reiniciado com um *check ball* para a Equipe B (devido à situação de bola presa).
- Se a cesta de campo não é convertida e a equipe A estava ainda com o controle de bola quando ocorreu a falta, o jogo será reiniciado com um *check ball* para a equipe A. O relógio de arremesso não será reiniciado.

**Exemplo 7-20:**

“A1” está driblando com 6 segundos restantes no relógio de arremesso. “B1” comete a 7ª falta da equipe B. Após isso, “A1” move seu cotovelo e é sancionado(a) com:

- a sua 1ª falta antidesportiva e a 7ª falta da equipe A.

**Interpretação 7-20.1:**

As penalidades para ambas as faltas são iguais e cancelam uma à outra. O jogo será reiniciado com um *check ball* para a equipe A. O relógio de arremesso não será reiniciado.

- a sua 2ª falta antidesportiva e a 7ª falta da equipe A.

**Interpretação 7-20.2:**

As penalidades para estas 2 faltas não são iguais, “A1” será desqualificado(a) por sua segunda falta antidesportiva. O jogo será reiniciado com 2 lances livres para a equipe A, seguido de 2 lances livres para “B1” e um *check ball* para a equipe B.

**Exemplo 7-21:**

“A1” está driblando com 6 segundos restantes no relógio de arremesso. “B1” comete a 10ª falta da equipe B. Após isso, “A1” move seu cotovelo e é sancionado com:

- a sua 1ª falta antidesportiva e a 7ª falta da equipe A.

**Interpretação 7-21.1:**

As penalidades para ambas as faltas não são iguais. O jogo será reiniciado com 2 lances livres para “A1”, seguidos por 2 lances livres para “B1” e um *check ball* para a equipe A.

- a sua 2ª falta antidesportiva e a 7ª falta da equipe A.

**Interpretação 7-21.2:**

As penalidades para estas 2 faltas são iguais e cancelam uma à outra. O jogo será reiniciado com um *check ball* para a equipe “A”. O relógio de arremesso não será reiniciado.

**Exemplo 7-22:**

“B1” empurra “A1” para o chão e é sancionada uma falta antidesportiva. Após levantar do chão, “A1” empurra “B1” também para o chão e é sancionada uma falta antidesportiva. Esta é a 1ª falta antidesportiva de “A1” e é a 2ª antidesportiva de “B1”.

**Interpretação 7-22:**

“B1” será desqualificado(a) por sua 2ª falta antidesportiva. Não é uma situação de falta dupla antidesportiva e **nem** as penalidades para ambas as faltas são iguais. Portanto, as penalidades não cancelarão uma à outra. O jogo será reiniciado com 2 lances livres para “A1”, seguido por 2 lances livres para a equipe “B” e um *check ball* para a equipe A.

**Exemplo 7-23:**

“A1” está segurando a bola. “A2” e “B2” estão disputando uma posição na área de poste baixo. Uma falta dupla é sancionada em “A2” e “B2”. Esta é a 5ª falta da equipe A e é a 7ª falta da equipe B.

**Interpretação 7-23:**

As mesmas penalidades de falta dupla sempre cancelarão uma à outra, independente do número de faltas das equipes. O jogo será reiniciado com um *check ball* para a equipe A. O relógio de arremesso não será reiniciado.

**Exemplo 7-24:**

“A1” está segurando a bola. “A2” e “B2” estão disputando uma posição na área de poste baixo. Uma falta dupla antidesportiva é sancionada em “A2” e “B2”. Esta é a 1ª falta antidesportiva de “A2” e a 2ª falta antidesportiva de “B2”.

**Interpretação 7-24:**

As penalidades de falta dupla sempre cancelarão uma à outra, independente se é a 1ª ou 2ª falta antidesportiva de um(a) jogador(a). O jogo será reiniciado com um *check ball* para a equipe A. O relógio de arremesso não será reiniciado.

## **8. COMO A BOLA É JOGADA**

**Exemplo 8-1:**

Após “A1” converter uma cesta de campo, “B1” pega a bola para prosseguir o jogo. “A2” dentro do “semicírculo”, começa a fazer uma clara posição de defesa contra “B1”.

- A equipe A não tinha recebido nenhuma advertência por retardar o jogo antes desta ação do “A2”.

**Interpretação 8-1.1:**

O(a) Árbitro(a) deverá dar uma advertência oficial para a equipe A, por retardar o jogo.

- A equipe A já tinha recebido uma advertência por retardar o jogo antes desta ação de “A2”.

**Interpretação 8-1.2:**

Deverá ser sancionada imediatamente uma falta técnica na equipe A, por retardar o jogo.

**Exemplo 8-2:**

Após uma cesta de campo convertida por “A1”, “B1” tenta pegar a bola para prosseguir o jogo. “A2”, dentro do “semicírculo”, começa a impedir “B1” de pegar a bola, sem tocar “B1”.

- A equipe A não tinha recebido nenhuma advertência por retardar o jogo antes da ação de “A2”.

**Interpretação 8-2.1:**

O(a) Árbitro(a) deverá dar uma advertência oficial para a equipe A, por retardar o jogo.

- A equipe A já tinha recebido uma advertência por retardar o jogo antes desta ação.

**Interpretação 8-2.2:**

Deverá ser sancionada imediatamente uma falta técnica para a equipe A, por retardar o jogo.

**Exemplo 8-3:**

Após uma cesta de campo convertida por “A1”, a equipe B não tenta pegar imediatamente a bola.

- A equipe B não tinha recebido nenhuma advertência por retardar o jogo antes desta ação da equipe B

**Interpretação 8-3.1:**

O(a) Árbitro(a) deverá parar o jogo para evitar protelação e dar uma advertência oficial para a equipe B por retardar o jogo. *Check-ball* para a equipe B.

- A equipe B já tinha recebido uma advertência por retardar o jogo antes desta ação da equipe B.

**Interpretação 8-3.2:**

A equipe B deverá ser imediatamente sancionada com uma falta técnica por retardar jogo.

**Exemplo 8-4:**

Após uma cesta de campo convertida por “A1”, “B1” toca a bola com sua perna e a bola sai pela linha limítrofe.

- O toque de B1 ocorre acidentalmente.

**Interpretação 8-4.1:** *Check ball* para a equipe B.

- O toque de B1 ocorre intencionalmente.

**Interpretação 8-4.2:**

Se a equipe B ainda não tiver recebido uma advertência por retardar o jogo, o(a) Árbitro(a) deverá dar uma advertência para a equipe B e o jogo deverá continuar com um *check ball* para a equipe B. Se a equipe B já tiver recebido uma advertência por retardar o jogo, uma falta técnica deverá ser sancionada contra a equipe B.

**Exemplo 8-5:**

Após uma cesta de campo convertida por “A1”, “B1” pega a bola e então:

- Toca a linha de fundo com um pé.

**Interpretação 8-5.1:**

Isto é violação de linha limítrofe de “B1”, *check ball* para equipe A.

- Dá 3 passos antes de começar o drible.

**Interpretação 8-5.2:**

Isto é Violação de andar de B1, *check ball* para a equipe A.

**Exemplo 8-6:**

Após uma cesta de campo convertida por “A1”, “B1” passa a bola para “B2” dentro da área de cesta de campo de 1 ponto. “B2” tenta uma cesta de campo.

**Interpretação 8-6:**

O mais rápido possível, assim que a bola deixar as mãos de “B2”, o(a) Árbitro(a) deverá sancionar a violação de "não limpar a bola", pois “B2” não tinha o direito de tentar uma cesta de campo.

**Exemplo em Vídeo:**

- Violação de Não Limpar a bola 

**Exemplo 8-7:**

Após um arremesso de cesta de campo não convertido de "A1", "B1" pega o rebote da bola e dribla por 8 segundos dentro da área de cesta de campo de 1 ponto. Antes de limpar a bola, "B1" recebe uma falta de "A1".

**Interpretação 8-7:**

A falta será válida, pois a equipe B tem o direito de limpar a bola até que expire o período do relógio de arremesso.

**Exemplo 8-8:**

O arremesso de "A1" é bloqueado por "B1". "B2" recupera a bola e penetra em direção à cesta sem ter limpado a bola. Imediatamente após a bola ter deixado as mãos de "B2" para uma bandeja, "B2" sofre uma falta de "A3". A bandeja é convertida.

**Interpretação 8-8:**

Isto é violação de "não limpar a bola", pois a equipe B não tem o direito de tentar uma cesta de campo. A cesta não será válida. Check ball para a equipe A. E a falta de defesa será desprezada exceto se for sancionada uma falta antidesportiva ou falta desqualificante.

**Exemplo em Vídeo:**

- Violação de Não Limpar a bola 

**Exemplo 8-9:**

Em uma tentativa de limpar a bola, "A1" está driblando a bola com um de seus pés fora da área de cesta de campo de 1 ponto. Então ele(a) levanta o outro pé do chão.

**Interpretação 8-9:**

A equipe A limpa a bola, porque nenhum dos pés de "A1" está dentro e nem toca o arco.

**Exemplo 8-10:**

Durante o *check ball* na parte superior do arco entre “B1” e “A1”, “B1” lança a bola fora do alcance “A1”.

- A equipe “B” não tinha recebido uma advertência por retardar o jogo antes desta ação de “B1”

O Relógio de Arremesso e o Cronômetro de Jogo deverão ser corrigidos, se o tempo correu.

**Interpretação 8-10.1:**

O(a) Árbitro(a) deverá dar uma advertência oficial para a equipe B. “A1” deve receber a bola atrás do arco. “B1” deve entregar a bola ou quicá-la para “A1” com um passe normal de basquete.

- A equipe B já tinha recebido uma advertência por atrasar o jogo antes desta ação.

**Interpretação 8-10.2:**

A equipe B deverá ser imediatamente sancionada com uma falta técnica.

**Exemplo 8-11:**

Durante o *check ball*, “B1” se posiciona muito próximo de “A1”.

**Interpretação 8-11:**

O(a) Árbitro(a) não deverá permitir reiniciar o jogo até que haja uma distância razoável (aprox.1 metro) entre “A1” e “B1”.

Em Competições Oficiais FIBA 3x3 a nível Mundial, a **logomarca 3x3** deve ser usada como distância para posicionar "A1" e "B1" (cada um dos jogadores posicionados em um lado da logomarca sem tocar esta logomarca).

**Exemplo 8-12:**

Durante o *check ball* entre “B1” e “A1”, “B1” está tentando roubar a bola antes que “A1” tenha o controle da bola.

- A equipe “B” não tinha recebido uma advertência por retardar o jogo antes desta ação.

**Interpretação 8-12.1:**

O(a) Árbitro deverá dar uma advertência oficial para a equipe B por retardar o jogo. “A1” deve ter o controle da bola antes que “B1” possa tocar ativamente a bola. O relógio de arremesso e o cronômetro de jogo deverão ser corrigidos se o tempo correu.

- A equipe B já tinha recebido uma advertência por retardar o jogo antes desta ação de “B1”.

**Interpretação 8-12.2:**

A equipe B deverá ser imediatamente sancionada com uma falta técnica.

**Exemplo em Vídeo:**

- Retardar o Jogo – Advertência/Falta Técnica 

**Exemplo 8-13: (NOVO)**

O ‘A1’ ao receber um *check-ball*, inicia sua progressão, antes que a troca de bola seja concluída e dá dois passos sem driblar para passar ou para arremessar a bola.

**Interpretação 8-13:**

Isto é uma violação de andada. O ‘A1’ é considerado como o jogador que recebe a bola no *check-ball*, enquanto ele estiver em pé, com os 02 pés no chão/piso.

**Exemplo 8-14:**

“A1” está driblando a bola quando “B1” toca a bola, e ambos os(as) jogadores(as) correm para a bola. Então “A1” e “B1” colocam suas mãos firmemente sobre a bola. O(a) Árbitro(a) sanciona uma bola presa.

**Interpretação 8-14:**

A bola deverá ser concedida para a equipe de defesa, sendo neste caso a equipe B.

**Exemplo 8-15:**

“A1” tenta uma cesta de campo. Após a bola tocar o aro, “A2” e “B3”, saltando para o rebote, aterrissam na quadra com ambos tendo as mãos firmemente segurando a bola. O(a) Árbitro(a) sanciona uma bola presa.

**Interpretação 8-15:**

A bola deverá ser concedida para a equipe B, pois a equipe A tinha a última posse de bola. A equipe que não tinha a última posse de bola é considerada a equipe de defesa.

**Exemplo 8-16:**

Enquanto a equipe A tem a posse da bola, o jogo é parado pelo(a) Árbitro(a) por causa de:

- A superfície da quadra apresenta um dano.

**Interpretação 8-16-1:**

O jogo deverá continuar com um *check ball* para a equipe A e com o tempo restante no relógio de arremesso.

- O jogador(a) “A1” está lesionado(a) e necessita de uma atenção imediata.

**Interpretação 8-16-2:**

O jogo deverá continuar com um *check ball* para a equipe A e com o tempo restante no relógio de arremesso.

- O jogador “B1” está lesionado e necessita de uma atenção imediata.

**Interpretação 8-16-3:**

O jogo deverá continuar com um *check ball* para a equipe A e com um novo período de 12 segundos no relógio de arremesso.

**Exemplo 8-17:**

A equipe A converte uma cesta de campo. “B1” obtém o controle de bola dentro do “semicírculo”, mas não faz ativamente nenhum esforço para sair da área do “semicírculo”.

**Interpretação 8-17:**

O(a) Árbitro(a) deverá aplicar rigorosamente a regra **dos 3 segundos**, assim que “B1” obtém o controle da bola na área restritiva.

**Exemplo 8-18:**

Após uma cesta de campo convertida de “A1”, “B1” pega a bola para prosseguir o jogo. “A2” dentro do semi-círculo começa a fazer uma posição de defesa contra “B1” e causa um contato com falta:

- A equipe A não tinha recebido nenhuma advertência por retardar o jogo antes desta ação do A2.
- A equipe A Já tinha recebido uma advertência por retardar o jogo antes desta ação do A2.

**Interpretatação 8-18-1:**

Em nenhum destes cenários, não representa uma situação de retardar o jogo. O Contato de Falta Pessoal não deverá ser desconsiderado. Uma Falta de Defesa será sancionada contra a equipe A.

## 9. PROTELAÇÃO

### **Exemplo 9-1:**

Após a bola ter sido “limpa”, o “A1” está driblando :

- **Em Direção à cesta** com as costas ou de lado para a cesta, dentro da área de 1 ponto, **por mais de 3 segundos consecutivos.**

### **Interpretação 9-1:**

Isto é uma violação de protelação. *Check ball* para a equipe B.

### **Exemplo 9-2:**

Após a bola ter sido “limpa”, o “A1” está driblando :

- **Em Direção ao arco** com as costas ou de lado para a cesta, dentro da área de 1 ponto, **por mais de 3 segundos consecutivos.**

### **Interpretação 9-2:**

Isto é uma jogada legal. O jogo deverá continuar.

### **Exemplo 9-3 :**

“A1” está segurando uma bola viva fora da área de 1 ponto, e então passa a bola para “A2” que está próximo à cesta.

“A2” segura a bola por 2 segundos de costas para a cesta, começa a driblar a bola ainda de costas **em direção à cesta** por 2 segundos. “A2” termina seu drible e segura a bola por mais 1 segundo com suas costas para a cesta.

### **Interpretação 9-3:**

Isto é uma jogada legal. O jogo deverá continuar.

### **Exemplo 9-4 :**

“A1” está segurando uma bola viva por 5 segundos, após um *check ball* legal, e é proximamente marcado por B1 em uma distância de não maior que 1 metro, fora da área de 1 ponto.

### **Interpretação 9-4:**

Isto é uma violação de protelação. *Check ball* para a equipe B.

## 10. SUBSTITUIÇÕES

### **Exemplo 10-1:**

Após uma cesta de campo convertida de “A1”, “B4” substitui “B1” enquanto o cronômetro de jogo está em funcionamento.

### **Interpretação 10-1:**

A substituição de “B1” não pode ser permitida. Após uma cesta, a bola não se torna morta e está disponível para a equipe B. Então a equipe B deverá ser imediatamente penalizada com uma falta técnica.

### **Exemplo 10-2:**

São concedidos 2 lances livres para o “A1”. O “B4” substitui “B1” entre o primeiro e o segundo lance livre, antes que a bola seja entregue para “A1” para o seu segundo lance livre.

### **Interpretação 10-2:**

A substituição de “B1” será concedida desde que a bola esteja morta.

## 11. TEMPOS DEBITADOS

### **Exemplo 11-1:**

Após uma cesta de campo convertida de “A1” na prorrogação, “B1” solicita um tempo debitado.

### **Interpretação 11-1:**

A bola não se torna morta após uma cesta de campo convertida e a bola está disponível para a equipe B.

O pedido deve ser desconsiderado e o tempo debitado não será concedido. A equipe B deverá prosseguir o jogo driblando ou passando a bola de dentro da quadra diretamente embaixo da cesta (não atrás da linha final) para um local atrás do arco.

### **Exemplo 11-2:**

‘A1’ tem 02 lances livres para arremessar. Equipe B solicita um tempo-debitado entre o primeiro e o segundo lance livre, antes que a bola seja entregue para o ‘A1’, para o seu segundo lance livre.

### **Interpretação 11-2:**

O Tempo Debitado deverá ser concedido, já que a bola está morta.

## 12. USO DO MATERIAL DE VÍDEO

### **Exemplo 12-1:**

“A1” tenta uma cesta de campo e esta é convertida, próximo ao final do período do relógio de arremesso, quando soa o sinal deste relógio de arremesso. A equipe B obtém o controle da bola. “A1” comete uma falta. O “B1” solicita um Desafio (“Challenge”) sobre a cesta marcada de “A1”.

### **Interpretação 12-1:**

O Desafio (“Challenge”) solicitado por “B1”, para verificar se o arremesso convertido de “A1” foi efetuado dentro do tempo, deverá ser concedido.

- Se o Desafio (“Challenge”) for vencido, a cesta de “A1” não será válida e a falta de “A1” será cancelada (exceto: falta técnica, falta antidesportiva ou falta desqualificante). O cronômetro de jogo será redefinido para o tempo em que a violação do relógio de arremesso ocorreu. O jogo deverá continuar com um *check ball* para a equipe B (exceto se foi sancionada uma falta técnica, falta antidesportiva ou falta desqualificante).
- Se o Desafio (“Challenge”) for perdido, a cesta e a falta de “A1” serão válidas. O jogo deverá continuar com um *check ball* para a equipe B (exceto se a falta levar à uma situação de lance livre). O cronômetro de jogo não será redefinido.

### **Exemplo 12-2:**

“A1” tenta um arremesso de cesta de campo, que não é convertido, próximo ao final do período do relógio de arremesso, quando soa o sinal deste relógio. “A2” ganha o rebote e marca a cesta. Durante a 1ª posse de bola da equipe B, após a cesta marcada de “A2”, “B1” solicita um Desafio (“Challenge”) para verificar se o arremesso para uma cesta não convertida de “A1”, foi efetuada dentro do tempo.

### **Interpretação 12-2:**

O Desafio (“Challenge”) solicitado não poderá ser concedido. Somente uma cesta de campo convertida pode ser “desafiada”, para verificar se o arremesso foi efetuado dentro do tempo ou não.

### **Exemplo 12-3:**

“A1” tenta um arremesso de uma cesta de campo próximo ao final do período do relógio de arremesso. O arremesso não tocou o aro e o relógio de arremesso é reiniciado erroneamente. “A2” ganha o rebote da bola e marca cesta. A equipe B obtém a posse de bola, e “B1” solicita um Desafio (“Challenge”) sobre o erro do reinício do relógio de arremesso.

### **Interpretação 12-3:**

O Desafio (“Challenge”) solicitado não poderá ser concedido. Somente o(a) Árbitro(a) pode decidir rever sobre um mau funcionamento ou erro do relógio de arremesso.

### **Exemplo 12-4:**

“A1” ganha o rebote da bola após a equipe B ter arremessado para uma cesta de campo. “A1” dribla em direção à cesta, sem ter limpado a bola, e arremessa para uma cesta de campo. A equipe B obtém o controle da bola. “A1” comete uma falta. “B1” solicita um Desafio (“Challenge”) sobre a equipe A, por não ter limpado a bola.

### **Interpretação 12-4:**

O Desafio (“Challenge”) solicitado deverá ser concedido.

- Se o Desafio (“Challenge”) for vencedor, a cesta de “A1” não será válida e a falta de “A1” será cancelada (exceto se a falta for uma falta técnica, falta antidesportiva ou falta desqualificante). O cronômetro de jogo deverá ser redefinido no tempo quando ocorreu a violação de não limpar a bola. O jogo deverá continuar com um *check ball* para a equipe B (exceto se a falta sancionada tiver sido uma falta técnica, falta antidesportiva ou falta desqualificante).
- Se o Desafio (“Challenge”) for perdedor, a cesta de “A1” e a falta serão contadas. O jogo deverá continuar com um *check ball* para a equipe B (exceto se a falta levar à uma situação de lance livre). O relógio de arremesso não será reiniciado.

### **Exemplo 12-5:**

“A1” ganha o rebote após arremesso de cesta de campo da equipe B. “A1” dribla em direção à cesta, sem ter limpado a bola, e arremessa para uma cesta de campo que não é convertida. “A2” pega o rebote e converte uma cesta. Durante a 1ª posse de bola da equipe B, após a cesta marcada de “A2”, “B1” solicita um Desafio (“Challenge”) sobre a equipe A não ter limpado a bola.

### **Interpretação 12-5:**

O Desafio (“Challenge”) solicitado deverá ser concedido. “B1” solicitou o Desafio (“Challenge”) durante a próxima posse de bola da equipe B.

**Exemplo 12-6:**

“A1” dribla e comete um “Fumble” (perda acidental da bola). “B1” e “A1” correm em direção à bola. “A1” empurra “B1”. É sancionada uma falta de “A1” e é a 8ª falta da equipe A. Os 2 lances livres são erroneamente concedidos para “B1”. “A2” solicita um Desafio (“Challenge”) sobre a não perda do controle de bola.

**Interpretação 12-6:**

O Desafio (“Challenge”) solicitado deverá ser concedido. Os lances livres deverão ser cancelados, e a falta de “A1” será considerada como uma falta de ataque, de uma equipe que estava com o controle de bola.

O jogo deverá ser reiniciado com um *check ball* para a equipe B.

**Exemplo 12-7:**

“A1” marca uma cesta da área de 2 pontos. Durante seu ato de arremesso, “A1” toca a linha lateral. A equipe B obtém a posse de bola e solicita um Desafio (“Challenge”) sobre a validade da cesta.

**Interpretação 12-7:**

O Desafio (“Challenge”) solicitado deverá ser concedido. O ato de arremesso é revisável. A cesta será cancelada e o jogo deverá continuar com um *check ball* para a equipe B. O cronômetro de jogo deverá ser redefinido para o tempo em que ocorreu a violação de linha limítrofe.

**Exemplo 12-8:**

“A1” recebe falta durante o ato de arremesso próximo da linha da cesta de campo de 2 pontos.

- O(a) Árbitro(a) concede 1 lance livre para “A1”. A equipe A solicita um Desafio (“Challenge”) sobre se o arremesso foi de 1 ou 2 pontos.
- O(a) Árbitro(a) concede 2 lances livres para “A1”. A equipe B solicita um Desafio (“Challenge”) sobre se o arremesso foi de 1 ou 2 pontos.

**Interpretação 12-8:**

Em ambos os casos, o Desafio (“Challenge”) solicitado deverá ser concedido. O ato de arremesso é revisável. O(a) Árbitro(a) deverá revisar se o ato de arremesso ocorreu atrás do arco ou não.

**Exemplo 12-9:**

“A1” recebe falta durante o ato de arremesso próximo da linha da cesta de campo de 2 pontos. O(a) Árbitro(a) concede 2 lances livres para “A1”. A equipe B solicita um Desafio (“Challenge”) sobre a validade do arremesso.

**Interpretação 12-9:**

O Desafio (“Challenge”) solicitado deverá ser concedido. O ato de arremesso é revisável. O(a) Árbitro(a) deverá revisar se houve uma violação de linha limítrofe durante ato de arremesso ou se expirou o tempo do relógio de arremesso ou se expirou o tempo de jogo durante o ato de arremesso. As marcações que são interpretações/julgamentos do(a) Árbitro(a) não podem ser revisadas.

**Exemplo 12-10:**

Com 5:30 min para o final do jogo, “A1” e “B1” estão alcançando a bola. A bola sai da quadra através da linha limítrofe e o(a) Árbitro(a) concede a bola para a equipe A. E a equipe B solicita um Desafio (“Challenge”) sobre qual jogador causou a saída da bola da quadra.

**Interpretação 12-10:**

O Desafio (“Challenge”) solicitado não deverá ser concedido. O Desafio (“Challenge”) solicitado para identificar **qual** jogador causou a saída da bola pela linha limítrofe somente será concedido nos **2** últimos minutos ou na prorrogação do jogo.

**Exemplo 12-11:**

“A1”, próximo da linha lateral, recebe um passe de “A2”, vai em direção à cesta e pontua. “B1” obtém uma nova posse de bola e solicita um Desafio (“Challenge”) de saída de bola, reclamando que “A1” saiu da quadra quando recebeu o passe de “A2”.

**Interpretação 12-11:**

O Desafio (“Challenge”) solicitado não deverá ser concedido. Uma não marcação do(a) Árbitro(a) (não apito) levando à uma pontuação, não pode ser desafiada.

## **14. CLASSIFICAÇÃO DAS EQUIPES**

### **Exemplo 14-1:**

Após todos os jogos da fase de grupos terem terminado, equipe A e equipe B terminam com um:

- Resultado de 2-2. A equipe A está ranqueada à frente da equipe B no grupo devido ao critério de confronto direto. Ambas equipes avançam para a rodada de eliminação e ambas são eliminadas após o primeiro jogo de eliminatória direta delas. Na classificação final, a equipe B (média de 17.5 pontos) está ranqueada à frente da equipe A (média de 16.5 pontos).

### **Interpretação 14-1-1:**

As classificações finais estão corretas. O confronto direto é somente aplicado nos grupos, mas não nas classificações finais. Com ambas as equipes terminando com o resultado de 2-3, a equipe B está ranqueada à frente da equipe A, devido a maior média de pontuação.

- Resultado de 1-2. A equipe A está ranqueada à frente da equipe B no grupo devido ao confronto direto. Ambas equipes não avançam para a rodada eliminatória. Na classificação final, a equipe B (média de 17.5 pontos) está ranqueada à frente da equipe A (média de 16.5 pontos).

### **Interpretação 14-1-2:**

As classificações finais estão corretas. O confronto direto é somente aplicado nos grupos, mas não nas classificações finais. Com ambas as equipes terminando com resultado de 1-2, a equipe B está ranqueada à frente da equipe A, devido a maior média de pontuação.

### **Exemplo 14-2:**

A equipe A vence seu primeiro jogo com 22-10 e seu segundo jogo com 21-20.

### **Interpretação 14-2:**

Embora a seção de resultados mostre 22-10 e 21-20 como os resultados dos jogos da equipe A, a média de pontuação para a equipe A deverá ser calculada com 21 pontos em seu primeiro jogo e 21 pontos no seu segundo jogo, para uma média de pontuação de 21 pontos por jogo. Isto se aplica para o cálculo da média de pontuação para Classificação de Grupo e Classificação Final, assim como para o cálculo das Classificações do Circuito.

## **16. DESQUALIFICAÇÃO**

### **Exemplo 16-1:**

Com 9:38 no cronômetro de jogo, “A1” e “B1” se empurram e o(a) Árbitro(a) sanciona uma falta dupla antidesportiva contra eles. Com 0:25 no cronômetro de jogo, “A1” comete falta sobre “B2” por um contato excessivo. É sancionada uma falta antidesportiva de “A1”.

### **Interpretação 16-1:**

“A1” deverá ser desqualificado(a) por cometer 2 faltas antidesportivas. “A1” deve deixar imediatamente a quadra, e além disso pode ser desqualificado(a) do evento, pelo organizador(a).

### **Exemplo 16-2:**

Com 9:15 no cronômetro de jogo, “A3” retarda propositalmente a continuação do jogo após uma cesta convertida. Visto que a equipe A já tinha sido advertida pelo mesmo motivo, o(a) Árbitro(a) sanciona uma falta técnica para a equipe A. Com 0:25 no cronômetro de jogo, o “A3” se dirige desrespeitosamente aos(às) Árbitros(as) e uma falta técnica é sancionada.

### **Interpretação 16-2:**

“A3” não será desqualificado por cometer 2 faltas técnicas. As 2 faltas técnicas devem ser sancionadas contra a equipe A e contarão como faltas coletivas da equipe, no jogo.