



### 2.8 Teste de rigidez do vidro temperado das tabelas:

- Quando um peso retangular de 50 kg (250 mm de largura e altura, e 1,100 mm de comprimento) for aplicado no centro do vidro da tabela (sem sua moldura), que é colocado horizontalmente em duas barras de madeira paralelas, a uma distância de 1,200 mm uma da outra (Diagrama 3), a deformação vertical máxima deverá ser de 3 mm.

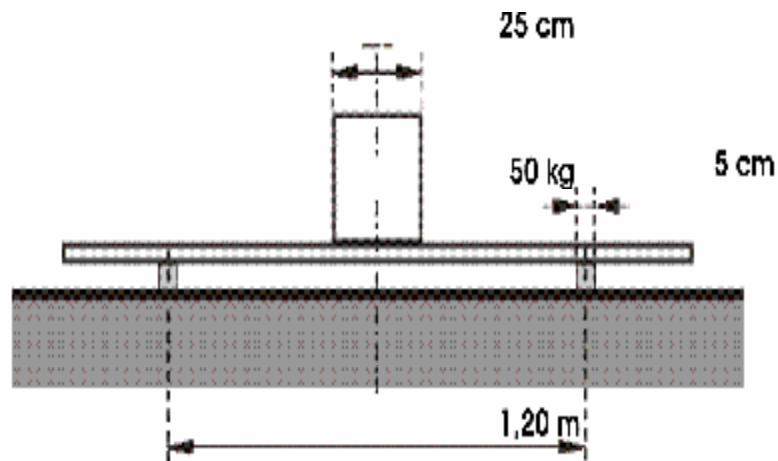


Diagrama 3 Rigidez do vidro da tabela

- Quando uma bola de basketball cair em uma tabela, ela deverá rebater a uma altura mínima de 50%.

### 3 Aro de basquete

#### 3.1 Os aros serão confeccionados de aço sólido e deverão:

- Ter um diâmetro interno mínimo de 450 mm e máximo de 457 mm.
- Ser pintados de laranja seguindo o espectro do Sistema de Cores Naturais ("Natural Colour System" (NCS)) aprovado pela FIBA (ver Referências [2]):  
0080-Y70R 0090-Y70R 1080-Y70R
- Ter seu metal com diâmetro mínimo de 16 mm e máximo de 20 mm.

#### 3.2 A rede será presa a cada aro em 12 lugares. Os locais para a amarração das redes não deverão:

- Ter nenhuma ponta aguda cortante,
- Ter espaços menores que 8 mm, para prevenir que os dedos fiquem presos,
- Ser desenhados como ganchos Nível 1 e 2.

Amarração da rede (exemplo)



### 1 Unidade de apoio

Haverá duas (2) unidades de apoio (Diagrama 1), cada uma localizada no final de cada meia quadra e cada uma consistirá das seguintes partes:

- Uma (1) tabela.
- Um (1) aro de basketball com suporte de montagem deste aro.
- Uma (1) rede de basketball.
- Uma (1) estrutura de suporte de cesta.
- Acolchoamento.

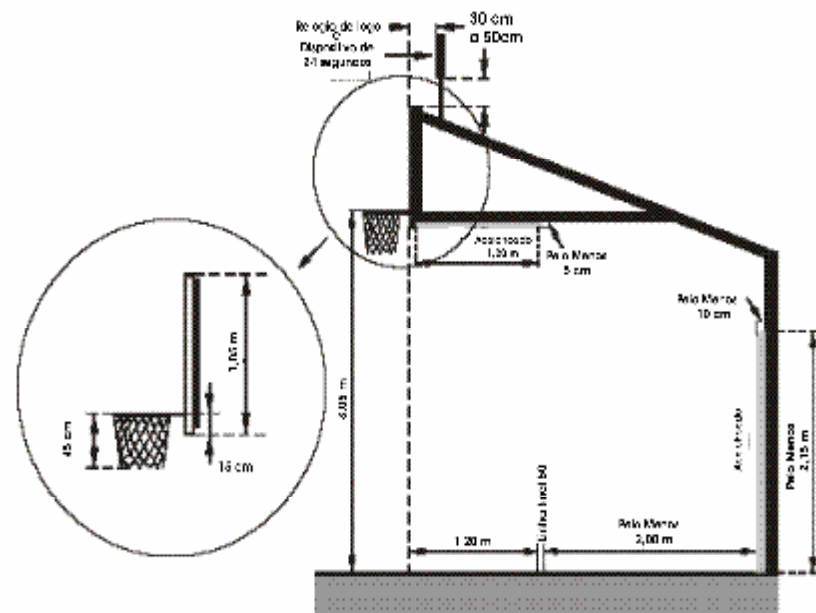


Diagrama 1 Unidade de sustentação

### 2 Tabela

2.1 As tabelas serão feitas de um material transparente apropriado (para o Nível 1 e 2, de vidro temperado de segurança), confeccionada em uma peça, não reflexiva, com uma superfície frontal plana, e deverá:

- Ter uma moldura protetora da estrutura de suporte da tabela em volta da borda externa.
- Ser confeccionada de forma que, se quebrada, os pedaços de vidro não irão se partir.

2.2 Para o Nível 3, as tabelas podem ser confeccionadas de outro(s) material(ais) pintados de branco, mas devem obedecer às outras especificações acima.



## 6 Acolchoamento

6.1 A tabela e a estrutura de suporte da tabela deve ser acolchoada.

6.2 O acolchoamento da tabela deverá cobrir, com uma espessura mínima de 20 mm (Diagrama 7):

- As bordas de baixo e verticais de cada lado, até uma altura mínima de 350 mm a partir da parte de baixo.
- As bordas de baixo tanto da frente quanto de trás das tabelas, a uma altura mínima de 20 mm da parte de baixo.

6.3 O acolchoamento do suporte da estrutura da tabela deverá cobrir:

- As bordas verticais de cada lado, a uma altura mínima de 2,150 mm a partir do solo, com uma espessura mínima de 100 mm (Diagrama 1).
- As superfícies laterais e de baixo do braço de suporte da tabela, a partir da tabela até uma distância mínima de 1,200 mm no braço, com uma espessura mínima de 25 mm (Diagrama 1).

6.4 Todo o acolchoamento deverá:

- Ser construído de forma a impedir que os membros dos jogadores fiquem presos.
- Ter um fator de deformação máximo de 50%. Isto quer dizer que quando uma força é aplicada subitamente sobre o acolchoamento, a deformação deste acolchoamento não exceda 50% de sua espessura original.
- Passar o teste de acordo com a norma EN 913, Anexo C (ver Referências [3]).
- Ser de cor azul de acordo com NCS 0090-B10G, para o Nível 1.

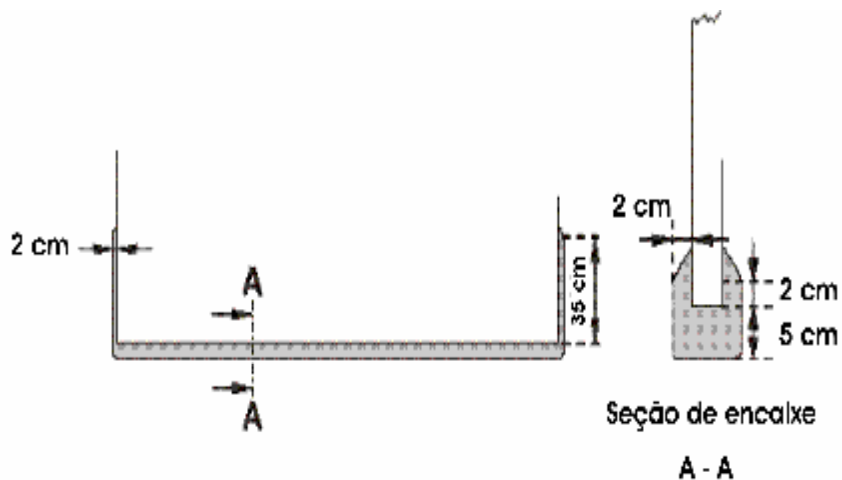


Diagrama 7

Acolchoado da tabela



3.6 Para as estruturas dos suportes de cestas existentes, é recomendado que a placa de fixação do aro seja montada na estrutura de acordo com as medidas fornecidas no Diagrama 6.

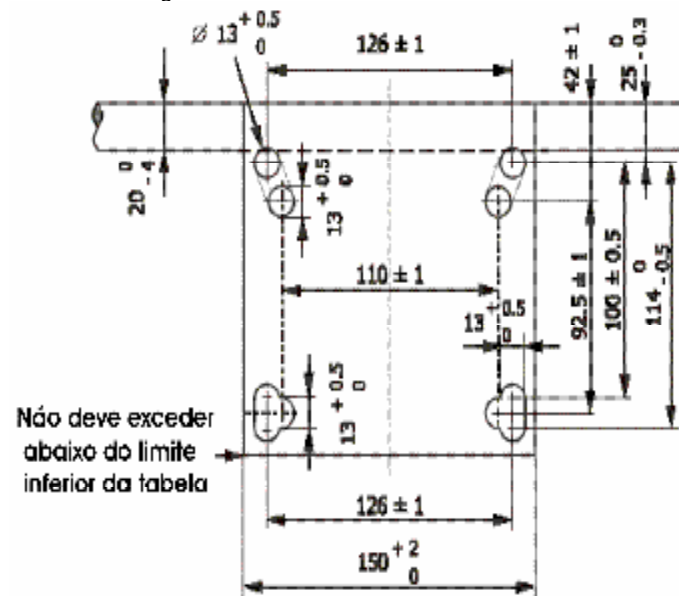


Diagrama 6 Suporte de montagem do aro para cestas existentes

3.7 Aros retráteis com as seguintes especificações poderão ser usados:

- Deverá proporcionar qualidades de rebote próximas a do aro fixo. O mecanismo de pressão deverá assegurar estas características, mas não pode causar qualquer dano tanto para o aro quanto para a tabela. O desenho do aro e sua construção será de tal forma que a segurança dos jogadores seja assegurada.
- Os aros retráteis devem ter um mecanismo de 'trava positivo' que não abrirá até que uma carga estática, de no mínimo 82 kg e no máximo de 105 kg, seja aplicada verticalmente no topo do aro no seu ponto mais distante da tabela.
- Quando o mecanismo retrátil é solto, à frente ou os lados do aro não deverão se mover em ângulos maiores que 30 graus, nem menores que 10 graus abaixo da sua posição horizontal original.
- Depois de solto, quando a carga não estiver mais sendo aplicada, o aro deverá retornar automaticamente e instantaneamente à sua posição original. Nenhuma fissura ou deformação permanente do aro poderá ser observada.
- Ambos os aros devem ter características de rebote idênticas.

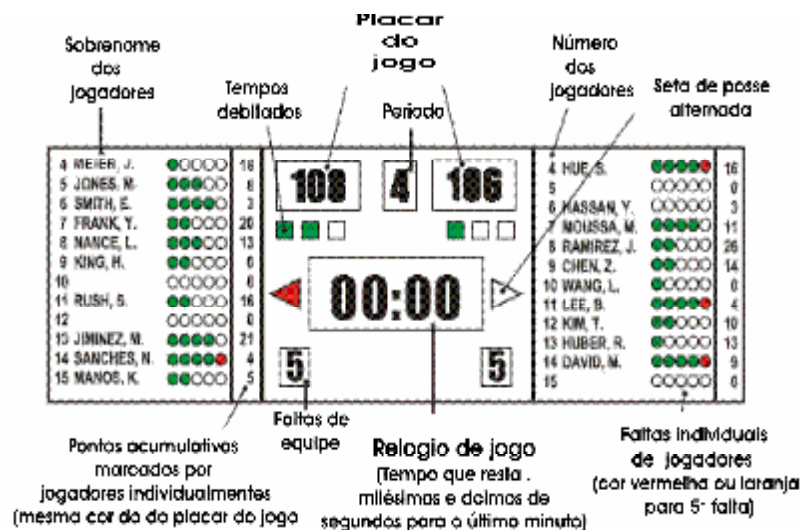


Diagrama 9 Placar de jogo

### 10 Dispositivo de vinte e quatro segundos

10.1 o dispositivo de vinte e quatro segundos deverá:

- Ter uma unidade de controle separada para o operador de vinte e quatro segundos, com um sinal automático bem forte para indicar o final do período de vinte e quatro segundos, quando o mostrados marcar (0).
- Ter uma unidade digital com contagem regressiva, indicando o tempo em segundos.

10.2 O dispositivo de vinte e quatro segundos deverá ter a habilidade de ser:

- Começado a partir do vinte e quatro (24) segundos.
- Parado com o mostrador indicando os segundos que restam.
- Reiniciado a partir do tempo em que ele havia sido parado.
- Não mostrar nada, se for necessário.

10.3 O dispositivo de vinte e quatro segundos deverá ser conectado ao cronômetro de jogo para que quando:

- O cronômetro de jogo parar, o dispositivo de 24 segundos também deverá parar.
- O cronômetro de jogo iniciar, seja possível iniciar o dispositivo de 24 segundos manualmente.
- O dispositivo parar e soar, o cronômetro de jogo continuar e possa ser parado, se necessário, manualmente.



7.7 Para os Níveis 1 e 2, os organizadores deverão providenciar pelo menos 12 bolas da mesma marca e especificações para treinos e aquecimento.

### 8 Cronômetro de jogo

8.1 Para os Níveis 1 e 2, o cronômetro principal (Diagrama 9) deverá:

- Ser um cronômetro de contagem regressiva digital, com um sinal automático para o final do período assim que o mostrador marcar zero (00:00).
- Ter a habilidade de indicar o tempo remanescente em minutos e segundos, e décimos (1/10) de segundos pelo menos durante o último minuto do período.
- Ser colocado de forma a ser claramente visível para todos os envolvidos na partida, inclusive os espectadores.

8.2 Se o cronômetro principal for colocado acima do centro da quadra de jogo, deverá haver uma duplicata sincronizada ao cronômetro de jogo pelo menos em cada final de quadra, cada qual deverá estar a uma altura o suficiente para ser claramente visível a todos os envolvidos na partida, incluindo os espectadores. Cada duplicata do cronômetro de jogo deverá mostrar o placar e o tempo de jogo restante durante o jogo inteiro.

8.3 Para os Níveis 1 e 2 um sistema controlado pelo apito, que tenha uma interface equipada com um conector ao cronômetro de jogo deverá ser usado pelos oficiais para parar o cronômetro de jogo, desde que o sistema seja usado em todos os jogos da dada competição. Os oficiais poderão também iniciar o cronômetro de jogo, mas isto é feito ao mesmo tempo, pelo cronometrista. Todas os placares aprovados pela FIBA deverão ter uma interface para um sistema controlado pelos apitos.

### 9 Placar

9.1 Para os Níveis 1 e 2, dois (2) placares grandes deverão:

- Ser colocados, um em cada final de quadra e, se desejado, um outro placar (cubo) pode ser colocado acima do centro da quadra de jogo. Isto não exclui a necessidade para os outros dois placares.
- Ser claramente visíveis a todos os envolvidos na partida, inclusive os espectadores.

9.2 Um painel de controle do cronômetro deverá ser providenciado para o cronometrista, e um painel de controle separado deverá ser providenciado para o assistente de apontador. Os painéis de controle não podem ser keyboards de computador. Cada painel deverá permitir correções fáceis de qualquer informação incorreta e ter registro de memória para salvar toda a informação do jogo por pelo menos trinta (30) minutos.

9.3 O placar deverá incluir e/ou indicar:

- A contagem regressiva digital do cronômetro de jogo.
- Os pontos marcados por cada equipe, e para o Nível 1 os pontos marcados por cada jogador individualmente.



15.4 A altura do teto ou obstrução mais baixa acima da quadra de jogo deverá ser de pelo menos sete (7) m.

### 16 Quadra de jogo

16.1 A quadra de jogo será marcada com:

- Linhas de 50 mm, como pelas Regras Oficiais de Basketball.
- Uma linha limítrofe mais longo (Diagrama 12), em cor viva e contrastante e tendo uma largura mínima de 2,000 mm.

A cor da linha limítrofe mais distante deve ser da mesma cor do círculo central e das áreas restritivas.

16.2 A mesa de controle, deve ter no mínimo 6,000 mm de comprimento e 800 mm de largura, deve ser posicionada em uma plataforma de no mínimo 200 mm de altura.

16.3 Todos os espectadores devem estar sentados a uma distância mínima de 5,000 mm da borda externa das linhas limítrofes da quadra de jogo.

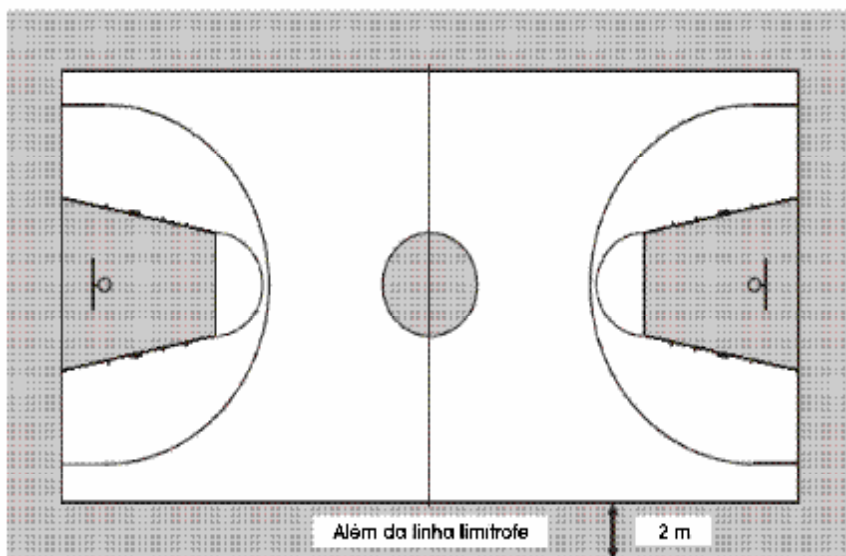


Diagrama 12

Quadra de jogo



### 11 Sinais

11.1 Haverá pelo menos dois (2) sinais sonoros separados, com sons bem altos e bem distintos:

- Um (1) providenciado ao cronometrista e ao apontador que soará automaticamente para indicar o final do tempo de jogo para um período. O cronometrista e o apontador têm que poder soar manualmente o sinal quando apropriado para chamar a atenção dos oficiais na quadra.
- Um (1) providenciado ao operador de vinte e quatro segundos que soará automaticamente para indicar quando terminar o período de vinte e quatro segundos.

11.2 Ambos os sinais devem ser fortes o suficiente para serem facilmente audíveis na mais adversa ou barulhenta das condições. O volume do som deverá ser ajustável, de acordo com o tamanho do ginásio e o barulho da torcida, com uma pressão máxima de som de 120 dBA medido a uma distância de um (1) m a partir da fonte do som. Uma conexão com o sistema público de informações do ginásio é fortemente recomendada.

### 12 Marcadores de faltas de jogador

Os cinco (5) marcadores de falta de jogador providenciados ao apontador serão:

- Da cor branca.
- Com números de no mínimo 200 mm de comprimento e 100 mm de largura.
- Numerados de 1 a 5 (1 a 4 em preto e o número 5 em vermelho).

### 13 Marcadores de falta de equipes

13.1 Os dois (2) marcadores de falta de equipe fornecidos ao apontador serão:

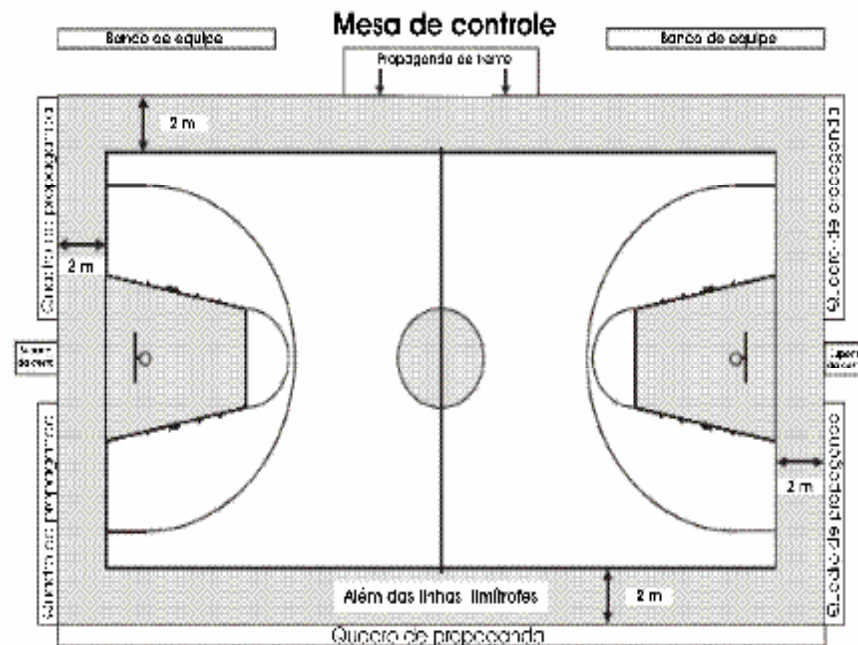
- Da cor vermelha.
- De no mínimo 350 mm de altura e 200 mm de largura.
- Claramente visíveis a todos os envolvidos na partida, incluindo os espectadores, quando posicionadas de qualquer lado da mesa de controle.
- Usadas para indicar quando o número de faltas da equipe até (5) e para mostrar que uma equipe tenha atingido a situação de penalidade de faltas.

13.2 Dispositivos eletrônicos ou elétricos podem ser usados e eles devem obedecer às especificações acima.

### 14 Indicador de processo de posse alternada

14.1 O indicador de posse alternada (Diagrama 11) providenciado ao apontador será:

- Uma seta de comprimento mínimo de 100 mm e altura mínima de 100 mm.



**Diagrama 13 Propaganda na área de jogo**

### 19 Áreas de suporte de serviços

19.1 As áreas de suporte de serviços, que devem ser totalmente acessíveis a pessoas portadoras de necessidades especiais, são áreas onde ocorrem operações essenciais para a competição.

19.2 As áreas necessárias são:

- Vestiários para as equipes.
- Vestiários para os oficiais de quadra e mesa.
- Salas para comissários e representantes da FIBA.
- Sala para controle de doping.
- Estação de primeiros socorros para os jogadores.
- Vestiários para equipes de apoio.
- Depósito e sala de material.
- Escritórios administrativos.
- Área para imprensa.
- Área VIP.