



REGRAS DE MINI-BASQUETE

O mini-basquete é um jogo para crianças com menos de 12 anos. Foi desenvolvido como uma forma divertida de se descobrir o basquete.

É uma atividade recreativa e, com sua riqueza em atividade física, desenvolvimento social e espírito de equipe, estimula as crianças a trilhar uma vida esportiva saudável.

REGRA 1 O JOGO

Art. 1 Mini-Basquete

O mini-basquete é um jogo baseado no basquete e indicado para meninos e meninas com 12 anos ou menos, aferidos no início da competição.

Art. 2 Definição

O propósito de cada equipe é o colocar a bola na cesta do oponente e evitar que o oponente marque pontos, seguindo as regras do jogo.

REGRA 2 DIMENSÕES E EQUIPAMENTOS

Art. 3 Dimensões da Quadra

A quadra de jogo deve ser retangular e de superfície lisa, dura e sem obstáculos. Sua dimensão deve ser de 28m de comprimento e 15m de largura. Outras dimensões podem ser usadas, desde que se conserve a mesma proporção, como por exemplo: 26 x 14 m, 24 x 13 m, 22 x 12 m e 20 x 11 m.

Art. 4 Linhas

As linhas da quadra de basquete são desenhadas de acordo com as ilustrações desse livro. Elas são as mesmas desenhadas nas quadras de basquete normal, exceto pelo seguinte:

- A linha de lance livre tem 4m de distância da tabela;
- Não existe linha ou área de 3 pontos.

Todas as linhas devem ter 5cm de espessura e devem ser perfeitamente visíveis.

Art. 5 Tabelas

Cada uma das tabelas deve ter a superfície lisa de madeira maciça ou de material transparente adequado. As dimensões devem ser de 1,20m horizontalmente e de 0,90m verticalmente, e montada na forma que mostra o diagrama.



Art. 7 Bola

A bola deve ser esférica, com a superfície exterior de couro, borracha ou de outro material sintético. Sua circunferência deve estar entre 68 e 73 cm e o peso deve estar entre 450 e 500 gramas.

Art. 8 Equipamento Técnico

O seguinte material técnico deve ser providenciado:

- Cronômetro do jogo
- Súmula oficial de jogo;
- Marcadores numerados de 1 à 5, para indicar o número de faltas pessoais cometidas por jogador;
- Um mecanismo sonoro de aviso.

REGRA 3 OS OFICIAIS E SEUS DEVERES

Art. 9 Os Árbitros

Dois árbitros devem dirigir o jogo de acordo com as regras. Ambos são responsáveis por marcarem faltas e violações, por validar ou cancelar cestas e lances livres e também por administrar penalidades de acordo com as regras.

Art. 10 O Anotador

O anotador é responsável pela súmula. Ele mantém um registro com as cestas e lances livres convertidos. Também anotará as faltas cometidas, conforme sinalização do árbitro e levantará os marcadores para mostrar o número de faltas cometidas por cada jogador.

Art. 11 O Cronometrista

O cronometrista é responsável pelo controle do tempo de jogo e pela indicação do final de cada um dos períodos.

REGRA 4 JOGADORES, SUBSTITUTOS E TÉCNICOS

Art. 12 Equipes

Cada equipe deve ter 10 jogadores: 5 jogadores na quadra e 5 substitutos.

Um membro da equipe é considerado um jogador quando ele está na quadra e está autorizado a jogar. De outra forma, ele é considerado um substituto.

Art. 17 Bola ao Alto

Ocorre a bola ao alto quando o árbitro lança a bola verticalmente para o alto entre os dois oponentes em um dos círculos da quadra.

A bola só pode ser tocada por um ou por ambos os jogadores depois de alcançar o ponto mais alto de sua trajetória.

Todos os outros jogadores devem se manter fora do círculo até que a bola seja tocada por um dos jogadores saltantes. Se houver uma violação, a posse de bola será dada ao oponente, que cobrará um lateral. Se ambos os times forem responsáveis pela violação, será feita outra bola ao alto.

Será administrada uma bola ao alto quando:

- Dois ou mais jogadores de equipes opostas estão firmemente segurando a bola com as mãos.
- A bola sair, tendo sido tocada simultaneamente por dois adversários.
- O árbitro estiver em dúvida sobre o último jogador a tocar na bola.
- O árbitro e o fiscal discordam sobre quem tocou a bola por último.
- A bola fica presa no suporte da cesta.
- A bola acidentalmente entra na cesta por baixo.
- Uma falta dupla é marcada.

Quando uma bola ao alto é marcada, deverá ser administrada no círculo mais próximo do lance que a originou, sendo a bola lançada verticalmente pelo árbitro entre os dois oponentes.

Art. 18 Cesta – Quando é convertida e o seu valor

Uma cesta é marcada quando uma bola viva entra na cesta por cima e passa por dentro dela. Uma cesta de campo vale 2 pontos e uma cesta de um lance livre vale 1 ponto.

Após uma cesta de campo convertida ou após a conversão do último lance livre, a equipe adversária reiniciará o jogo através da cobrança de lateral desde a linha de fundo da quadra no tempo máximo de 5 segundos.

Art. 19 Empate

Se o placar estiver empatado ao final do quarto período, este será o resultado final, não devendo-se jogar nenhuma prorrogação.

Art. 20 Final de Jogo

O jogo termina com o soar do sinal sonoro do cronometrista ou do placar, indicando o término do tempo de jogo.

Art. 25 Localização do Jogador

A localização do jogador é determinada pelo local onde ele toca o solo. Quando ele está no ar, considera-se que ele esteja no local de onde saiu ao efetuar o salto.

Art. 26 Jogador fora da quadra

Um jogador está fora da quadra quando ele toca o chão sobre ou após as linhas que delimitam a quadra.

A bola está fora da quadra quando ela toca um jogador, o solo, ou qualquer objeto após a linha do limite da quadra, incluindo o suporte das tabelas.

Jogar a bola para fora da quadra é uma violação, punida com a cobrança de lateral pela equipe adversária.

Se o árbitro tem dúvidas sobre qual jogador tocou por último a bola, será administrada uma bola ao alto.

Art. 27 Pivô

Um jogador que recebe a bola quando está parado ou parando está autorizado a fazer a jogada de pivô.

A jogada de pivô ocorre quando o jogador que está segurando a bola pisa uma ou mais vezes em qualquer direção com o mesmo pé, e o outro pé, chamado pé de pivô, permanece no mesmo lugar em contato com o chão.

Fig. 2 - Pé de pivô

Art. 28 Progredindo com a Bola

Um jogador que está com a posse de bola pode avançar em qualquer direção, com as seguintes limitações:

- 1) O jogador que, estando parado, recebe a bola, pode pivotar utilizando qualquer de seus pés como pé de pivô.
- 2) Um jogador que recebe a bola enquanto está em movimento pode se utilizar de uma parada em dois tempos para ficar com a bola ou passá-la.
- 3) Um jogador que recebe a bola quando está parado ou que para legalmente com a bola nas mãos:

Art. 32 Regra dos 5 segundos

Um jogador que, marcado de muito perto (distância de um passo normal) que retenha a bola sem passar, arremessar ou quicar por mais de 5 segundos comete violação.

A bola é dada ao adversário para reposição em jogo.

Art. 33 Retorno da bola à quadra de defesa

Um jogador cuja equipe tem a posse da bola na quadra adversária não pode retorná-la à sua quadra de defesa. Caso isto ocorra, a posse de bola é concedida à equipe adversária para reposição em jogo.

A linha do centro é parte da quadra de defesa.

Art. 34 Jogador em ato de arremesso

Um jogador está em ato de arremesso quando, no julgamento do árbitro, começa uma tentativa de converter uma cesta. O ato continua até que os dois pés do jogador tenham voltado ao solo.

REGRA 8 FALTAS PESSOAIS**Art. 35 Faltas**

A falta é uma violação às regras envolvendo contato pessoal com um oponente ou comportamento antidesportivo.

Art. 36 Lances Livres

Um lance livre é um privilégio dado ao jogador, e que consiste em marcar um ponto por arremesso, a partir de uma posição diretamente atrás da linha de lance livre e dentro do semicírculo. O lance livre é cobrado pelo jogador que sofreu a falta.

Quando um jogador é punido com desqualificação por comportamento antidesportivo, os lances livres podem ser cobrados por qualquer jogador da equipe adversária.

Art. 37 Falta Pessoal

Uma falta pessoal é a falta que envolve contato do jogador com um adversário. O jogador não deve bloquear, segurar, empurrar, agredir ou impedir o progresso de um adversário estendendo seu braço, ombro, quadril ou joelho ou inclinando seu corpo para uma outra posição que não seja a normal, nem usar métodos rudes.

Se ocorrer um contato pessoal que não esta prevista nestas regras e que traga vantagem ao causador, será marcada uma falta pessoal ao jogador responsável pelo contato.

Se a falta for cometida em um jogador que não esteja em ato de arremesso, a bola é concedida para a equipe do jogador que sofreu a falta para que alguém faça a reposição.

Enquanto estiver cobrando o lance livre, o jogador não poderá pisar na linha e nem na parte da quadra à frente dela.

Quando o arremessador cobra o lance livre haverá um máximo de 5 jogadores ocupando as áreas próximas, da seguinte forma:

- Dois jogadores do time adversário devem ocupar as 2 posições mais próximas da cesta;
- Os outros jogadores devem tomar posições alternadas.

Os jogadores nas áreas próximas:

- Não podem ocupar posições que não lhes sejam permitidas;
- Não devem entrar no garrafão, na zona neutra ou deixar as suas posições até que a bola tenha saído das mãos do arremessador;
- Não podem tocar a bola durante sua trajetória à cesta até que toque o aro ou seja evidente que não o tocará

Todos os jogadores que não estejam nas posições na zona de lance livre devem permanecer atrás da linha de lance livre até que a bola toque o aro ou que o lance se conclua.

Se o último lance não tocar no aro e não for convertido, a posse de bola é concedida à equipe adversária para reposição.

Nenhum jogador de nenhum time pode tocar no aro até que a bola toque o aro.

Art. 42 Cinco faltas por Jogador

O jogador que tiver cometido cinco faltas pessoais ou técnicas deve abandonar imediatamente o jogo. Ele poderá ser substituído por um companheiro de equipe.