

**Art. 13** Técnicos

O técnico é o líder da equipe. Ele orienta os jogadores de fora da quadra, de forma calma e amistosa, e é responsável pela substituição dos jogadores.

Ele é auxiliado pelo capitão da equipe, que deve ser um dos jogadores.

**Art. 14** Uniformes

Todos os jogadores de uma equipe devem vestir uniforme iguais e com numeração na frente e atrás da camisa.

As equipes só podem usar números de 4 a 15.

**REGRA 5** REGULAMENTAÇÕES DE TEMPO**Art. 15** Tempo de Jogo

O jogo consiste em dois períodos de 20 minutos cada, com intervalo de 10 minutos entre eles. Cada período é dividido em 2 períodos de 10 minutos cada, com um intervalo de 2 minutos entre eles.

O cronometrista controla o tempo de jogo, parando o relógio apenas nas seguintes situações:

- Em uma falta;
- Em uma bola ao alto;
- Ao final de um período;
- Para uma bola morta;
- Quando um jogador comete 5 faltas pessoais ou é desqualificado;
- Quando um jogador está machucado;
- Quando o árbitro o instrui;

Após o relógio ter sido parado, o cronometrista deve reiniciá-lo assim que a bola for tocada, dentro da quadra.

**Art. 16** Início de Jogo

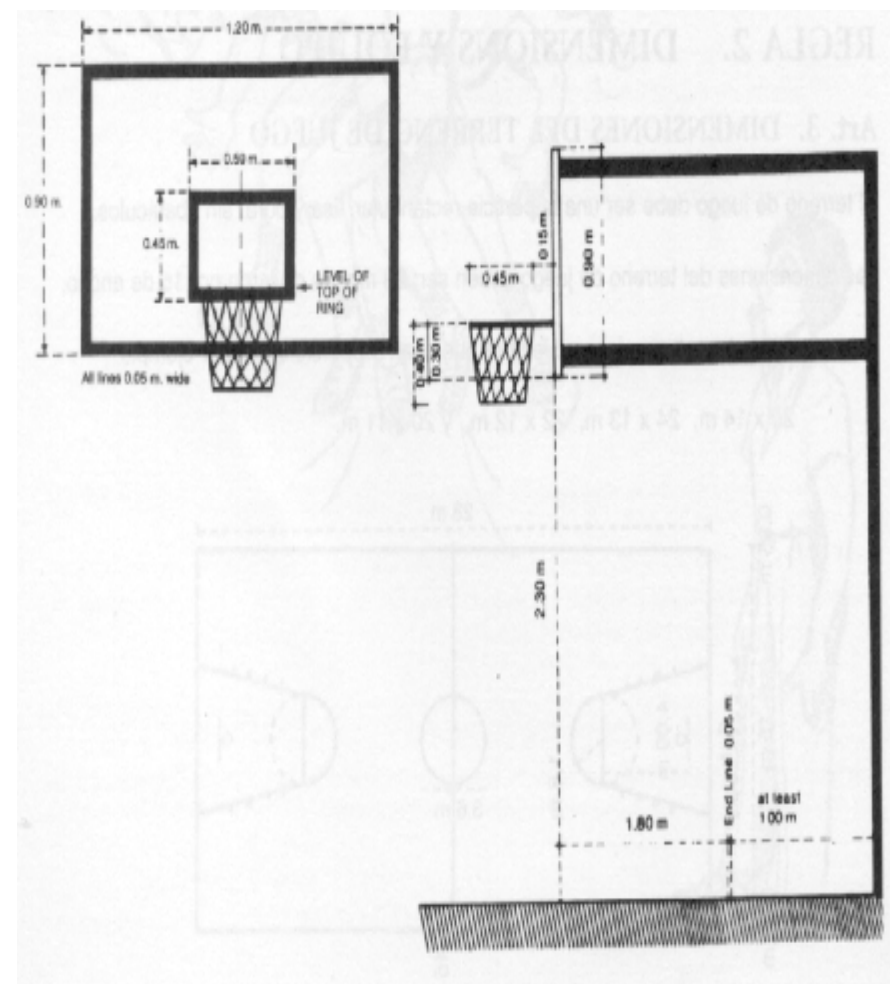
Todos os períodos devem começar com a bola ao alto no círculo central. O árbitro deve efetuar o lançamento da bola entre dois oponentes. O relógio é iniciado quando a bola é tocada por um dos jogadores.

No segundo tempo, as equipes devem trocar de cestas.

**Art. 6** Cestas

As cestas devem englobar os aros e as redes. Cada uma das cestas deve estar a 2,60m acima do chão, de acordo com as ilustrações.

Figura 1: Croquis da Tabela





- Pode levantar seu pé de pivô e saltar, quando arremessa a bola para a cesta ou a passa, mas a bola deve deixar suas mãos antes que qualquer de seus pés toque o solo novamente;
- Não pode levantar seu pé de pivô para começar a driblar antes que a bola saia de suas mãos;

Progredir com a bola fora destes limites é uma violação e a posse de bola será concedida à equipe adversária.



Figura 3: Exemplo de infração - A jogadora para e recomeça a driblar

#### Art. 29 Driblando

Se um jogador desejar progredir com a bola ele pode driblar, isto é, quicar a bola com uma mão.

O jogador não está autorizado a:

- Quicar a bola com as duas mãos ao mesmo tempo;
- Deixar a bola parar em sua mão e continuar a driblar.

#### Art. 30 Posse da Bola

Um jogador tem a posse da bola quando:

- ele está segurando a bola;
- ele está quicando a bola.

Uma equipe tem o controle da bola quando um de seus jogadores tem a posse da bola ou a bola é passada entre companheiros daquela equipe.

#### Art. 31 Regra dos 3 segundos

Um jogador não pode permanecer na área restrita do oponente por mais de 3 segundos enquanto sua equipe detiver a posse da bola.

Uma infração a esta regra é uma violação, punida com a cobrança de lateral para a equipe adversária.

O árbitro não deve punir o jogador que acidentalmente entrar na área restrita mas que não participa da jogada.



### REGRA 6 REGULAMENTAÇÕES DE JOGO

#### Art. 21 Substituições

Cada jogador deve jogar em dois períodos, exceto aqueles que tiverem sido substituídos por lesão, desqualificação ou que tenham cometido 5 faltas pessoais.

Cada jogador deverá permanecer sentado no banco de reservas durante os outros períodos, exceto quando for substituir a outro jogador por lesão, desqualificação ou pelo cometimento de 5 faltas pessoais. Mesmo nestas situações especiais, o jogador deverá permanecer como substituto por um período completo.

#### Art. 22 Como a Bola é jogada

No mini-basquete a bola é jogada com as mãos. Pode ser passada, arremessada ou lançada em qualquer direção dentro dos limites das regras do jogo.

É uma violação correr com a bola, chutá-la intencionalmente ou bater nela com os punhos.

Tocar acidentalmente na bola com a perna ou pés não é uma violação.

### REGRA 7 VIOLAÇÕES

#### Art. 23 Violações

Uma violação é uma infração às regras, em virtude da qual o árbitro deve parar o jogo imediatamente e conceder a posse de bola ao oponente, mediante a administração de um arremesso lateral.

#### Art. 24 Reposição de bola

O jogador deve repor a bola de fora da quadra no local indicado pelo árbitro, que será o mais próximo do local da infração (falta ou violação).

A partir do momento em que a bola está à disposição do jogador, ele tem 5 segundos para passá-la para um jogador que esteja dentro da quadra.

Quando a reposição estiver acontecendo, nenhum outro jogador pode ter uma parte do seu corpo sobre ou além das linhas laterais ou de fundo, caso em que a reposição deverá ser feita novamente.

O árbitro deverá entregar nas mãos do jogador a bola, quando ela tiver que ser repostada desde as linhas laterais ou de fundo.



Se a falta for cometida sobre um jogador que esteja em ato de arremesso e este não for convertido, serão concedidos dois lances livres ao jogador que sofreu a falta.

Se o arremesso tiver sido convertido, não haverá lances livres. O jogo recomeça com uma reposição de bola pela equipe adversária desde a linha de fundo.

#### **Art. 38 Falta Anti-desportiva**

Uma falta anti-desportiva é uma falta pessoal que, na opinião do árbitro, foi deliberadamente cometida por um jogador. O jogador que comete mais de uma falta anti-desportiva pode ser desqualificado.

Serão concedidos dois lances livres ao jogador que sofreu a falta a menos que ele esteja em ato de arremesso e este seja convertido.

Após a conversão do arremesso ou dos lances livres, independentemente do último lance livre ter sido convertido ou não, o jogo será reiniciado através da cobrança de um lateral, próximo à linha do meio da quadra, a ser efetuada por um jogador da mesma equipe do arremessador.

#### **Art. 39 Falta Dupla**

A falta dupla ocorre quando dois oponentes cometem faltas um contra o outro aproximadamente ao mesmo tempo.

Uma falta pessoal deve ser marcada para cada um dos jogadores, e o jogo deve recomeçar com uma bola ao alto, entre os dois jogadores envolvidos, no círculo mais próximo do local da falta.

### **REGRA 9 FALTAS TÉCNICAS**

#### **Art. 40 Conduta Anti-desportiva**

No mini-basquete todos os jogadores devem sempre ter o melhor espírito esportivo e de cooperação.

Um jogador deve ser advertido se desobedecer às advertências do árbitro ou se apresentar conduta anti-desportiva.

Uma vez advertido, será desqualificado caso prossiga com a conduta.

Penalidade: uma falta deve ser marcada e serão concedidos dois lances livres e a posse de bola à equipe adversária.

### **REGRA 10 DISPOSIÇÕES GERAIS**

#### **Art. 41 Como se cobra um Lance Livre**

O arremesso deve ser executado em 5 segundos.