

## REGRA DE TRINCA

1. A duração do jogo é de 7 minutos, em tempo corrido, e somente o árbitro poderá determinar a paralisação do cronômetro;
2. Cada equipe tem 10 segundos para arremessar à cesta;
3. A marcação de pontos é a da FIBA, incluindo a cesta de 3 pontos;
4. A quadra da TRINCA é a metade de uma oficial aprovada pela FIBA;
5. Cada jogador pode cometer até 3 (três) faltas. A quarta falta elimina-o, mas a equipe poderá continuar com o mínimo de 2 (dois) jogadores;
6. A cada equipe é permitido um máximo de 10 faltas. Ao ocorrer a décima primeira, a equipe ficará com apenas um jogador na quadra e será considerada perdedora;
7. As equipes podem inscrever 4 (quatro) jogadores, mas não haverá substituição durante o jogo;
8. Se o arremessador sofrer falta, terá direito a um número de lances livres iguais ao do número de pontos que marcaria caso acertasse o arremesso.  
Se o arremesso for convertido, terá direito a apenas mais um lance, mesmo que a equipe adversária já tenha cometido quatro ou mais faltas.  
Nos demais casos de faltas, a partir da quarta falta da equipe, o adversário terá direito a dois lances livres.  
Faltas técnicas serão punidas com dois lances livres e a posse da bola continuará com o time beneficiado pela infração.  
Todos os lances livres estão sujeitos à regra 9;
9. Os lances livres serão acumulados pela equipe e arremessados após o encerramento do tempo de 7 (sete) minutos de jogo, unicamente se puderem ser decisivos para o resultado final da partida;
10. Os jogos empatados após a cobrança dos lances livres serão decididos por série de um arremesso para cada equipe, detrás da linha de 3 (três) pontos.  
A equipe que conquistou a primeira posse de bola da partida terá o direito de escolha de arremessar primeiro.  
As equipes revezarão os seus integrantes na cobrança, sempre na mesma ordem, até que na mesma série um arremesso seja desperdiçado e a outra equipe converta.
11. O jogo se inicia com bola ao alto. A posse inicial será da equipe que primeiro tiver controle da bola, depois do bola ao alto.
12. Em caso de bola presa marcada pela arbitragem, o jogo recomeça com reposição de fora da quadra, do ponto mais próximo de onde ocorrido à bola presa.  
Na primeira ocorrência de bola presa, a bola pertencerá à equipe que, no começo do jogo, após o bola ao alto inicial, teve a primeira posse de bola.  
A partir daí, as equipes se revezam na reposição de bola em jogo, caso ocorram outras situações de bola presa.
13. A posse de bola será alternada após cada cesta.
14. A bola deve ser recuada para um jogador que tenha ambos os pés atrás da linha de três pontos cada vez que a equipe recuperar a posse de bola.  
Só assim a equipe será considerada “atacante” e os seus arremessos válidos para a marcação de pontos.  
Se a equipe fizer uma cesta sem estar na condição de “atacante”, perderá a posse da bola.
15. Sempre que a bola for reposta em jogo, após cesta ou bola fora, a posse será livre, ou seja, a equipe que não detém a posse da bola não pode tocá-la até que chegue a um jogador adversário.  
Este primeiro jogador que recebeu a bola, por sua vez, não tem direito a arremessar: deve passar a outro jogador antes que um arremesso válido possa ser feito.
16. A bola deve voltar para trás da linha de três pontos depois de cada cesta.  
A bola só entra em jogo com passes entre jogadores: não pode ser driblada de fora para dentro da quadra para entrar em jogo.
17. A reposição da bola em jogo, em todas as situações, deve ser feita em 5 (cinco) segundos sob pena de perda da posse da bola;
18. Bolas que saem da quadra serão repostas em jogo do ponto mais próximo de onde saíram, sem precisar passar pelas mãos do árbitro;
19. Jogadores eliminados da partida, menos por cometimento da quarta falta, estão automaticamente suspensos da partida seguinte. Em caso de reincidência, eliminação da competição.
20. O quarto jogador só poderá atuar só se iniciar outra partida, substituindo o jogador lesionado, suspenso ou por questões técnicas;
21. Cada partida será dirigida por dois árbitros, auxiliado por um apontador, um cronometrista e um operador dos 10 (dez) segundos.