

Capacitação Paradesportiva

Basquete em
Cadeira de Rodas



O que é classificação funcional?

- Definir quem é elegível para competir no basquete em cadeira de rodas e, conseqüentemente, quem tem a oportunidade de alcançar o objetivo de se tornar um Atleta Paralímpico;
- Agrupar os Atletas em Classes Esportivas, que têm como objetivo garantir que o impacto das deficiências seja minimizado, e que a excelência esportiva determine qual Atleta ou equipe será, em última instância, vitorioso(a).



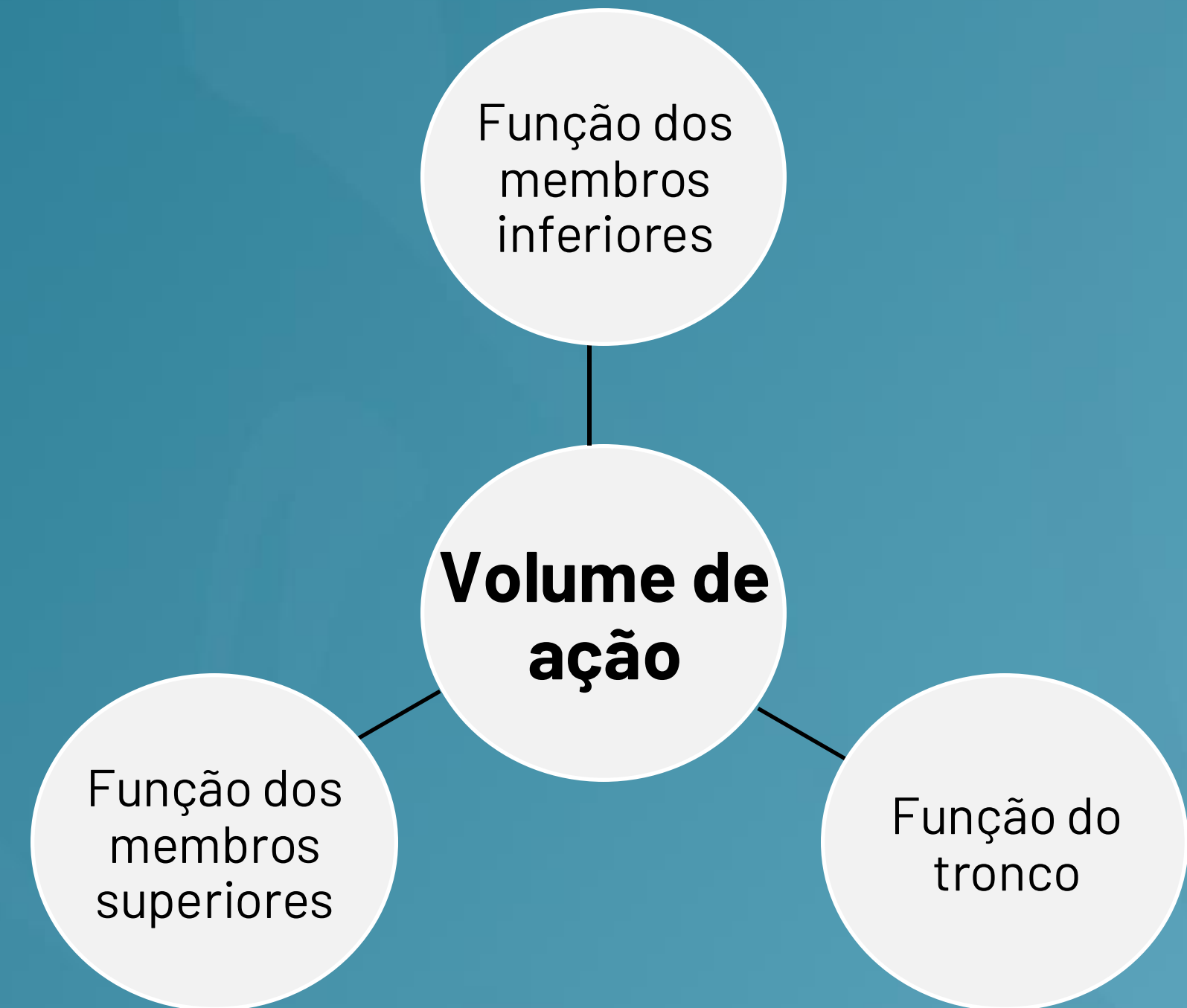
Quais deficiências são elegíveis?

1. Diminuição de força muscular
2. Diminuição de amplitude de movimento
3. Diferença entre o comprimento das pernas
4. Perda de membro inferior
5. Hipertonia
6. Ataxia
7. Discinesia (atetose, distonia, coreia)



Princípios para classificação:

- Capacidade do jogador mover o tronco em qualquer direção com controle e voluntariamente, podendo retornar a posição inicial sem o apoio dos membros superiores.



Princípios para classificação:

◦ Flexão de tronco: Parcial ou total

◦ Giro de tronco: Parcial ou total

◦ Inclinação lateral de tronco: Para um lado ou para os dois lados



Tronco superior

Tronco inferior

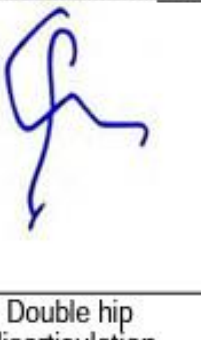
Característica das classes:



Classes	Plano frontal	Plano transversal	Plano lateral
1.0	-	-	-
1.5	Parcial apenas tronco superior	Talvez para um lado	-
2.0	Parcial apenas tronco superior	Parcial apenas tronco superior	-
2.5	Total com restrição	Parcial apenas tronco superior	-
3.0	Total	Total	-
3.5	Total	Total	Parcial para ambos os lados
4.0	Total	Total	Total para um lado
4.5	Total	Total	Total para ambos os lados

Regra para amputações:

Class 4.5				
				
Single BK	Single AK > 2/3	Double BK with sockets	Double BK with stabilization	One BK stabilized One AK > 2/3
Class 4.0				
				
Single AK < 2/3 including hip disarticulation	Double BK not stabilized	Double AK both > 2/3	One AK > 2/3 1 BK not stabilized	One AK < 2/3 1 BK stabilized
Class 3.5				
				
Hemipelvectomy	One AK < 2/3 One AK > 2/3	One AK < 2/3 1 BK not stabilized	1 hemipelvectomy One BK stabilized	

Class 3.0				
				
Double AK both < 2/3	1 BK not stabilized 1 hemipelvectomy	One AK > 2/3 1 hemipelvectomy		
May be less than class 3.0				
				
Double AK < 1/3	One AK < 2/3 1 hemipelvectomy	Double hip disarticulation		

Sistema de pontos:

Igual oportunidade para pessoas com diferentes classes

14

8 diferentes classes (1.0 – 4.5)

1324 formações possíveis



1160 formações possuem pelo menos 1 atleta de classe baixa (1.0 – 2.0)

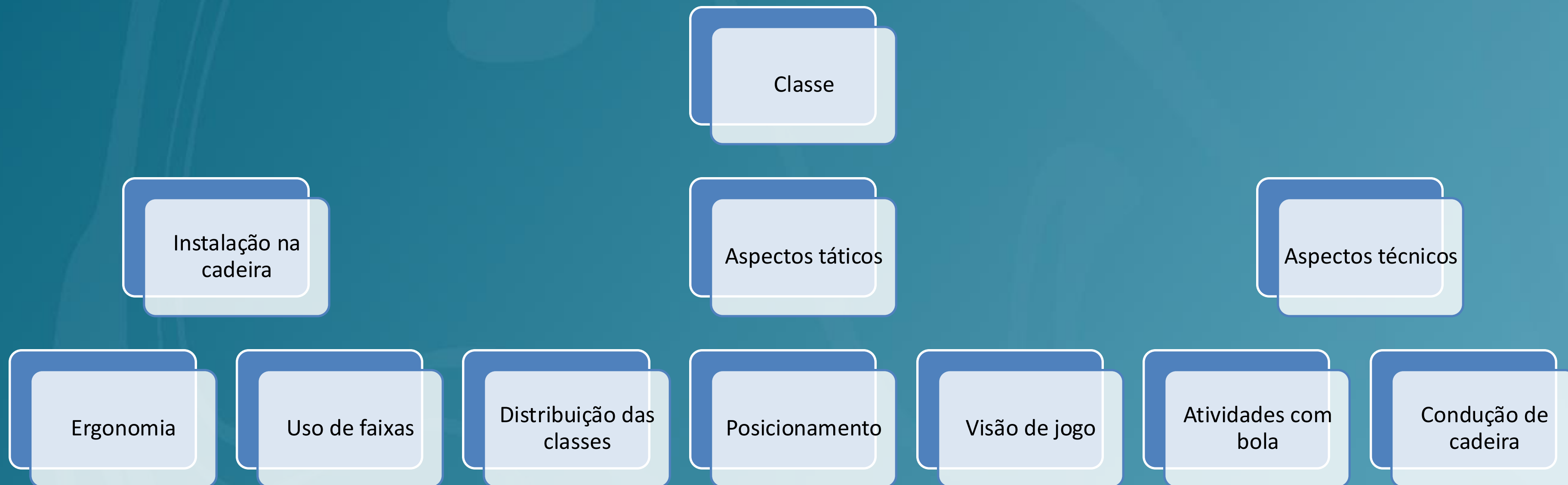
164 formações sem nenhum atleta de classe baixa (1.0 – 2.0)

Exemplo:

3.0, 3.0, 2.5, 2.5, 3.0 = 14 pontos



Classificação na prática:



TÓPICO

- **TEMPO DE JOGO**
- **3 SEGUNDOS**
- **VOLTA DE BOLA**
- **8 SEGUNDOS**
- **PRINCIPIOS DE CONTATO**
- **VIOLAÇÃO**

PALESTRANTE
CHRIS ROGER PIRES
ÁRBITRO INTERNACIONAL IWBF

Pontos em comum entre basquete em cadeira de rodas e o convencional



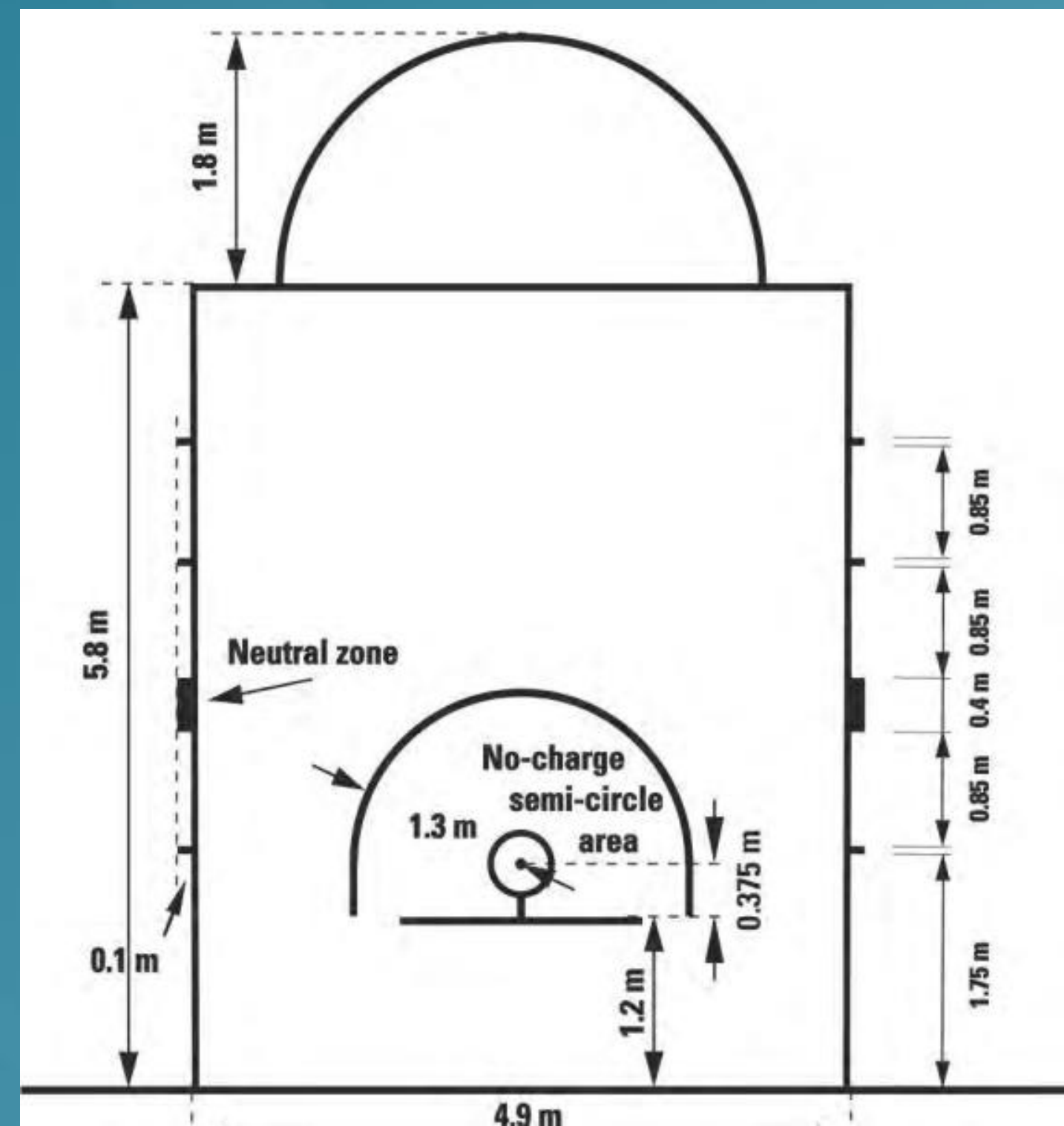


Pontos em comum entre basquete em cadeira de rodas e o convencional

- **MEDIDAS DA QUADRA**
- **REGRA DOS 3 SEGUNDOS**
- **TEMPO DE JOGO, 24/14 SEG 5X5 E 12 NO 3X3 E TEMPOS DEBITADOS**
- **EQUIPE**

Pontos em comum entre basquete em cadeira de rodas e o convencional

Medidas da quadra



Medidas da quadra



Pontos em comum entre basquete em cadeira de rodas e o convencional

- **REGRA DOS 3 SEGUNDOS**
- **POSSE ALTERNADA**
- **TEMPO DE JOGO, 24/14 SEG 5X5**
- **REGRAS BCR 3X3**

• REGRA DOS 3 SEGUNDOS

TEXTO REGRA DA

Um jogador não deverá permanecer na área restritiva dos oponentes por mais de 3 segundos consecutivos, enquanto sua equipe está com o controle de uma bola viva na quadra de ataque e o cronômetro de jogo está ligado.

DIFERENÇA

Um jogador não pode permanecer dentro da área restritiva da equipa adversária durante mais de 3 segundos consecutivos enquanto a sua equipa detém a posse da bola viva e o cronómetro de jogo está a andar.

Pontos em comum entre basquete em cadeira de rodas e o convencional

• **REGRA DOS 3 SEGUNDOS**

TEXTO DA REGRA

26.1.2 Concessões devem ser feitas para o jogador que:

- Faz uma tentativa de sair da área restritiva.
- Está na área restritiva quando ele ou seu companheiro de equipe está no ato de arremesso e a bola está deixando ou já deixou a(s) mão(s) do jogador em um arremesso para a cesta de campo.
- Dribla na área restritiva para arremessar para uma cesta de campo, após ter estado lá por menos de 3 segundos consecutivos.

26.1.3 Para ser considerado fora da área restritiva, o jogador deve ter ambos os pés no piso fora da área restritiva.

PARTICULARIDADE BCR

Para ser considerado fora da área restritiva, o jogador deve ter todas as rodas da sua cadeira de rodas e quaisquer rodízios anti-queda que continuamente mantém contato com o solo fora da área restritiva.



video 1



video 2

- **POSSE ALTERNADA**



12.5 Definição de posse alternada

Posse alternada é a maneira de fazer a bola se tornar viva através de uma reposição ao invés de uma bola ao alto.

12.6 Procedimento de posse alternada

12.6.1 Em todas as situações de bola ao alto, as equipes deverão alternar a posse de bola para uma reposição no local mais próximo onde a situação de bola ao alto ocorreu, exceto diretamente atrás da tabela.

12.6.2 A equipe que não obteve o primeiro controle de uma bola viva após a bola ao alto deverá ter o direito à primeira reposição de posse alternada.

12.6.3 A equipe com direito à próxima posse alternada no final de qualquer quarto ou tempo extra (prorrogação), deverá iniciar o próximo quarto ou tempo extra (prorrogação) com uma reposição na linha central estendida, do lado oposto da mesa de controle, a menos que exista outra penalidade com lance(s) livre(s) e posse de bola a ser administradas.

- **POSSE ALTERNADA**

12.6.4 A equipe com direito à reposição da posse alternada será indicada pela seta de posse alternada na direção da cesta dos oponentes. A direção da seta de posse alternada será invertida, imediatamente, quando a reposição da posse alternada for finalizada.

12.6.5 Uma violação de uma equipe durante sua reposição de posse alternada faz com que aquela equipe perca a reposição da posse alternada. A direção da seta de posse alternada será invertida, imediatamente, indicando que os oponentes da equipe que cometeu a violação terão direito à reposição de posse alternada na próxima situação de bola ao alto. O jogo deverá ser reiniciado, no local da reposição original, concedendo a bola aos oponentes da equipe que cometeu a violação para uma reposição.

12.6.6 Uma falta de qualquer equipe:

- Antes do início de um quarto ou um tempo extra (prorrogação), exceto o primeiro quarto, ou
- Durante a reposição de posse alternada,

Não faz com que a equipe que tem direito à reposição, perca a posse alternada.

OBS ABOLA QUE FICA ALOJADA EM ACIDENTALMENTE EM BAIXO DA CADEIRA DE UM JOGADOR DEVERÁ SER REPOSTA EM JOGO USANDO A POSSE ALTERNADA.

Pontos em comum entre basquete em cadeira de rodas e o convencional

TEMPO DE JOGO, 24/14 SEG 5X5

TEMPO DE JOGO (COMUM AOS DOIS)

Art. 8 Tempo de jogo, placar empatado e tempos extras (prorrogação)

8.1 O jogo consistirá de 4 quartos de 10 minutos cada.

8.2 Haverá um intervalo de jogo de 20 minutos antes do horário marcado para início da partida.

8.3 Haverá os intervalos de jogo de 2 minutos entre o primeiro e segundo quarto (primeira metade), entre o terceiro e quarto quarto (segunda metade) e antes de cada tempo extra (prorrogação).

8.4 Haverá no meio tempo de jogo um intervalo de jogo de 15 minutos.

Um intervalo de jogo começa:

20 minutos antes do horário marcado para o início da partida.

Quando soa o sinal do cronômetro de jogo para o fim do quarto.

Um intervalo de jogo termina:

No início do primeiro quarto quando a bola deixa a(s) mão(s) do árbitro principal (crew chief) no lançamento da bola ao alto.

No início dos outros quartos quando a bola estiver à disposição do jogador que realizará a reposição lateral.

Se o placar do jogo estiver empatado ao final do quarto quarto, o jogo continuará com quantos tempos extras(prorrogações) de 5 minutos de duração cada forem necessários para desfazer o empate.

Se a pontuação total de um sistema de competição de séries de partidas de ida e volta estiver

empatada ao final do jogo, este jogo continuará com quantos tempos extras (prorrogações) de 5 minutos de duração cada forem necessários para desfazer o empate.

Se uma falta é cometida próximo de um final de um quarto e prorrogação, o árbitro deverá determinar o tempo de jogo restante. Um mínimo de 0.1 segundo deverá ser mostrado no cronômetro de jogo.

Se uma falta é cometida durante um intervalo de jogo, quaisquer eventuais lances livres deverão ser administrados antes do início do próximo quarto ou tempo extra (prorrogação).

VIOLAÇÕES



Art. 29. 24 segundos

29.1. Regra

29.1.1. Sempre que:

- Um jogador obtém a posse de uma bola viva no campo de jogo,
- Numa reposição de bola fora de campo, a bola toca na cadeira de rodas ou toca ou é legalmente tocada por qualquer jogador no campo de jogo e a equipe do jogador que faz a reposição mantém a posse de bola, essa equipe deve tentar um lançamento para cesto de campo dentro de 24 segundos.

Para que se considere um lançamento para cesto de campo dentro de 24 segundos:

- A bola deve deixar a(s) mão(s) do jogador antes de soar o sinal sonoro do
- aparelho de 14/24 segundos, e após sair da(s) mão(s) do jogador, a bola deve tocar o aro ou entrar no cesto.

VIOLAÇÕES

29.1.2. Quando há uma tentativa de lançamento de cesto de campo próxima do fim do período de 24 segundos e soa o sinal do aparelho de 14/24:

- Se a bola entra no cesto, não há qualquer violação, o sinal sonoro deve ser ignorado e o cesto obtido é válido.
- Se a bola toca no aro, mas não entra no cesto, não há qualquer violação, o sinal sonoro deve ser ignorado e o jogo deve continuar.
- Se a bola falha o aro, há uma violação. No entanto, se os adversários obtêm clara e imediata posse de bola, o sinal sonoro deve ser ignorado e o jogo deve continuar.

Quando a tabela está equipada com iluminação amarela ao longo do seu perímetro no topo, a iluminação toma precedência sobre o sinal sonoro do aparelho de 14/24 segundos.

VIOLAÇÕES

29.2. Procedimento

29.2.1. O aparelho de 14/24 segundos deve ser repostado sempre que o jogo é interrompido por um árbitro:

Por uma falta ou violação (que não seja a bola sair das linhas limite) da equipa que não detém a posse de bola,

Por qualquer razão válida relacionada com a equipa que não detém a posse de bola,

Por qualquer razão válida não relacionada com qualquer das equipas,

VIOLAÇÕES



Nestas situações, a posse de bola deverá ser concedida à mesma equipa que previamente já a detinha. Se a reposição de bola em jogo é então executada por esta equipa na:

Sua zona de defesa, o aparelho de 14/24 segundos deve ser repostado em 24 segundos.

Sua zona de ataque, o aparelho de 14/24 segundos deve ser repostado da seguinte forma:

Se estão indicados 14 segundos ou mais no aparelho de 14/24 segundos, no momento em que o jogo é parado, o aparelho de 14/24 segundos não deve ser repostado e deve continuar com o tempo indicado quando foi parado.

Se estão indicados 13 segundos ou menos no aparelho de 14/24 segundos, no momento em que o jogo é parado, o aparelho de 14/24 segundos deve ser repostado 14 segundos.

No entanto, se o jogo é interrompido por um árbitro por uma qualquer razão válida não relacionada com nenhuma das equipas e, no entender de um árbitro, a reposição

do aparelho de 14/24 segundos coloca os adversários em desvantagem, o aparelho de 14/24 segundos deve continuar com o tempo indicado quando foi parado.

29.2.2. O aparelho de 14/24 segundos deve ser repostado sempre que é concedida uma reposição de bola de fora de campo à equipa adversária, depois do jogo ter sido interrompido por um árbitro devido a falta ou violação (incluindo por bola fora de campo) cometida pela equipa que detinha a posse de bola.

O aparelho de 14/24 segundos deve também ser repostado se a nova equipa atacante tem direito à reposição de bola de acordo com o procedimento de posse de bola alternada.

Se a reposição de bola é então concedida a essa equipa na:

Sua zona de defesa, o aparelho de 14/24 segundos deve ser repostado em 24 segundos.

Sua zona de ataque, o aparelho de 14/24 segundos deve ser repostado em 14 segundos.

29.2.3. Sempre que o jogo é parado por um árbitro devido a uma falta técnica cometida pela equipe de posse de bola, o jogo deverá ser retomado com uma reposição da bola em jogo do local mais próximo donde o jogo foi interrompido. O aparelho de 14/24 segundos não deverá ser repostado, mas sim continuar com a contagem com que foi parrado.

29.2.4.. Quando o cronómetro de jogo indica 2:00 minutos ou menos no quarto quarto ou prolongamento, após um desconto de tempo solicitado pela equipa que tem direito à posse de bola na sua zona de defesa, o treinador dessa equipa tem o direito de decidir se o jogo deve recomeçar com uma reposição de bola fora de campo efetuada na linha de reposição de bola na zona de ataque da equipa ou na zona de defesa da equipa no local mais próximo donde se encontrava a bola quando o jogo foi interrompido. Depois do desconto de tempo, a reposição de bola em jogo deverá ser efetuada como segue:

Se resultante de bola for a de campo e se é na sua:

***Zona de defesa, o aparelho de 14/24 segundos deve continuar com o tempo indicado no momento da interrupção.**

***Zona de ataque: se o aparelho de 14/24 segundos indica 13 ou menos segundos no momento em que o jogo foi interrompido, o aparelho de 14/24 segundos não deve ser repostado e deve continuar com o tempo indicado no momento da interrupção. Se o aparelho de 14/24 segundos indica 14 ou mais segundos, deve ser repostado em 14 segundos.**

Se resultante de uma falta ou violação (não por bola fora de campo) e se é na sua:

***Zona de defesa, o aparelho de 14/24 segundos deve ser repostado em 24 segundos.**

***Zona de ataque, o aparelho de 14/24 segundos deve ser repostado em 14 segundos.**

Se o desconto de tempo é concedido à equipa que tem uma nova posse de bola e se é na sua:

***Zona de defesa, o aparelho de 14/24 segundos deve ser repostado em 24 segundos.**

***Zona de ataque, o aparelho de 14/24 segundos deve ser repostado em 14 segundos.**

29.2.5. Quando a equipa tem direito à reposição de bola na linha de reposição na sua zona de ataque como parte da penalidade de uma falta antidesportiva ou desqualificante, o aparelho de 14/24 segundos deve ser repostado em 14 segundos.

29.2.6. Após a bola tocar o aro da equipa adversária, o aparelho de 14/24 segundos deve ser repostado a: 24 segundos, se a equipa adversária obtém a posse de bola. 14 segundos, se a equipa que volta a obter a posse de bola é a mesma que a detinha antes da bola tocar o aro.

29.2.7. Se o sinal do aparelho de 14/24 segundos soar por erro enquanto uma equipa ou nenhuma das equipas detém a posse de bola, o sinal deve ser ignorado e o jogo deve continuar. No entanto, se no entender de um árbitro, a equipa que detém a posse de bola é colocada em desvantagem, o jogo deve ser interrompido, o aparelho de 14/24 segundos deve ser corrigido e a posse de bola concedida a essa equipa.

Diferenças entre basquete em cadeira de rodas e o convencional

- **REGRA DE ANDADA 3 IMPULSOS(PARTICULARIDADES)**
- **MEDIDA DAS CADEIRAS(PARTICULARIDADES)**

Diferenças entre basquete em cadeira de rodas e o convencional

CONVENCIONAL

Art. 25 Andar

Definição

Andar é o movimento ilegal de um ou ambos os pés, em qualquer direção, enquanto estiver segurando uma bola viva na quadra de jogo, além dos limites definidos neste artigo.

REGRA BCR

25.1.Definição

Um jogador pode progredir com uma bola viva em qualquer direção no campo de jogo dentro dos seguintes limites:

- O número de impulsos enquanto detém a bola não pode exceder 2.
- Quaisquer movimentos de rotação devem ser considerados parte do drible e estão limitados a 2 impulsos consecutivos sem driblar a bola.

25.1.2.Travar uma roda sem um movimento da(s) mão(s) para trás ou para a frente não constitui um impulso.

- **REGRA DE ANDADA(PARTICULARIDADE)**

- *No basquete convencional um jogador após obter o controle de uma bola viva, tem o direito a determinar um pé de apoio que será o pé que não se move a partir do momento que o drible é finalizado.*
- *Quando em movimento o primeiro passo no momento que o drible é finalizado é denominado passo zero e o atleta poderá dar 2 passos após ele, se desfazendo da bola na sequencia, em passe, arremesso ou simplesmente parando a ação de progressão.*

- **REGRA DE ANDADA(PARTICULARIDADE)**
- *NO BASQUETEBOL EM CADEIRA DE RODAS NÃO EXISTE A FUNÇÃO PÉ DE PIVÓ.*
- *A REGRA ANDAR (3 IMPULSOS)ART. 25 DETERMINA QUE CADA JOGADOR ESTANDO COM O CONTROLE DE UMA BOLA(SEGURANDO A BOLA OU TENDO ELA NO SEU COLO) , PODERÁ DAR 2 IMPULSOS ANTES DE SE DESFAZER DA BOLA, PARA QUE POSSA ENTÃO DAR OUTROS IMPULSOS SEM COMETER UMA VIOLAÇÃO DE (ANDAR/ 3 IMPULSOS)*


video 1


video 2

- **DRIBLE**

24.1.1 Um drible é o movimento de uma bola viva provocado por um jogador que controla esta bola e lança, tapeia, rola ou quica a bola no piso.(convencional)

24.1.2. Um drible começa quando um jogador, obtendo a posse de uma bola viva no campo de jogo:(BCR)

□ Impulsiona as rodas grandes da sua cadeira e simultaneamente dribla a bola, ou .Dá um ou dois impulsos nas rodas grandes da sua cadeira enquanto a bola repousa no seu colo, não entre os joelhos, ou segura-a na mão, driblando seguidamente a bola.

PARTICULARIDAD

**E
CONTROLEAR OU DIRECIONAR DELIBERADAMENTE A
BOLA COM A CADEIRA OU COM A CABEÇA É UMA**

Cadeiras de rodas



Cadeiras de rodas

Uma barra protetora horizontal na área frontal/lateral da cadeira de rodas deve situar-se a 11 cm do solo no seu extremo dianteiro e ao longo de todo o seu comprimento. Esta barra pode ser reta, angular ou curva entre os dois eixos dianteiros.

Quando o ângulo é formado por duas ou mais barras retas interligadas, o ângulo externo destas barras não pode ser superior a 200 graus. Cadeiras de rodas com o apoio para os pés situado atrás de um eixo dianteiro único deve dispor de uma barra protetora horizontal, em frente a rodinha, que se estende até às rodas traseiras

Cadeiras de rodas

Quando não há uma barra protetora horizontal, o apoio para os pés deve situar-se a 11 cm do solo no seu extremo dianteiro e ao longo de todo o seu comprimento. Quando há uma barra frontal, o apoio para os pés pode ter qualquer altura desde que não toque o solo.

Cadeiras de rodas

A altura máxima do solo ao topo da almofada do assento, caso seja utilizada, ou o topo da plataforma do assento, quando não se utilizada uma almofada, não pode exceder:

63 cm para jogadores 1.0 – 3.0

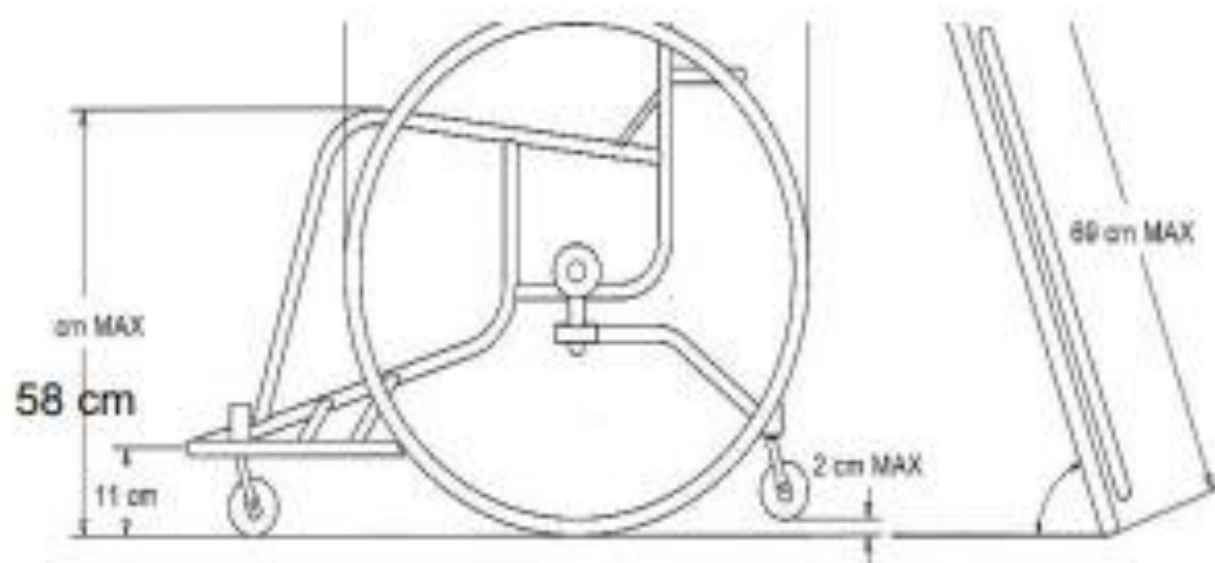
58 cm para jogadores 3.5 – 4.5

A medição deve ser realizada quando a(s) rodinha(s) dianteira(s) está(ão) em posição de avanço para a frente e o jogador deve estar fora da cadeira.

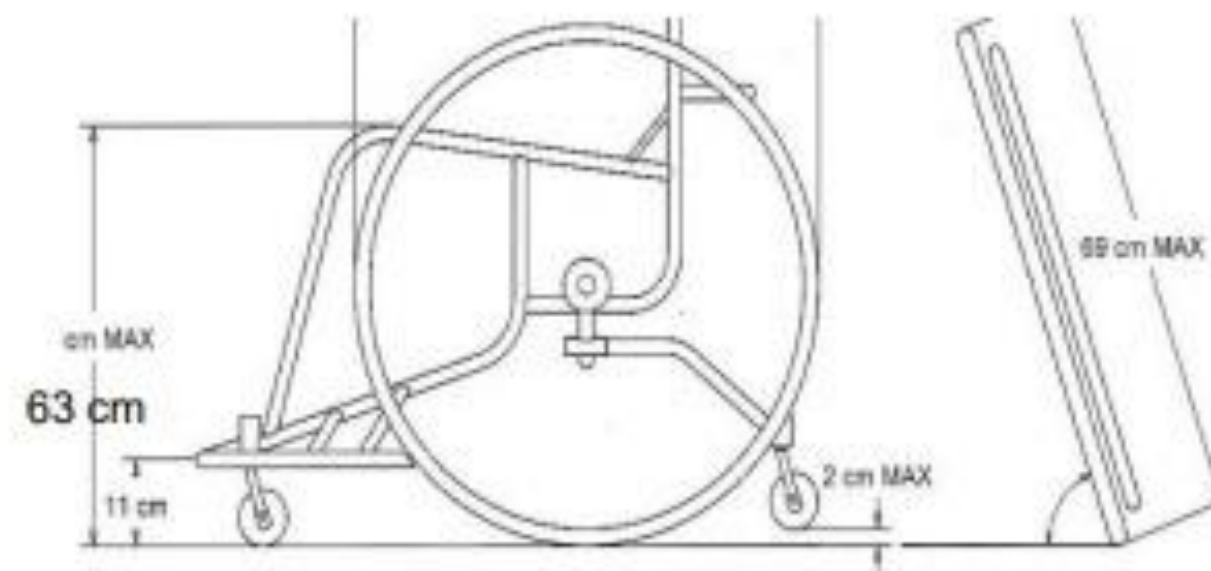
A cadeira de rodas deve ter 3 ou 4 rodas – isto é, 2 rodas grandes na traseira e 1 ou 2 rodas pequenas na dianteira da cadeira. As rodas grandes, incluindo os pneus, devem ter um diâmetro máximo de 69 cm.

Cadeiras de rodas

Para jogadores 3.5 – 4.5



Para jogadores 1.0 – 3.0



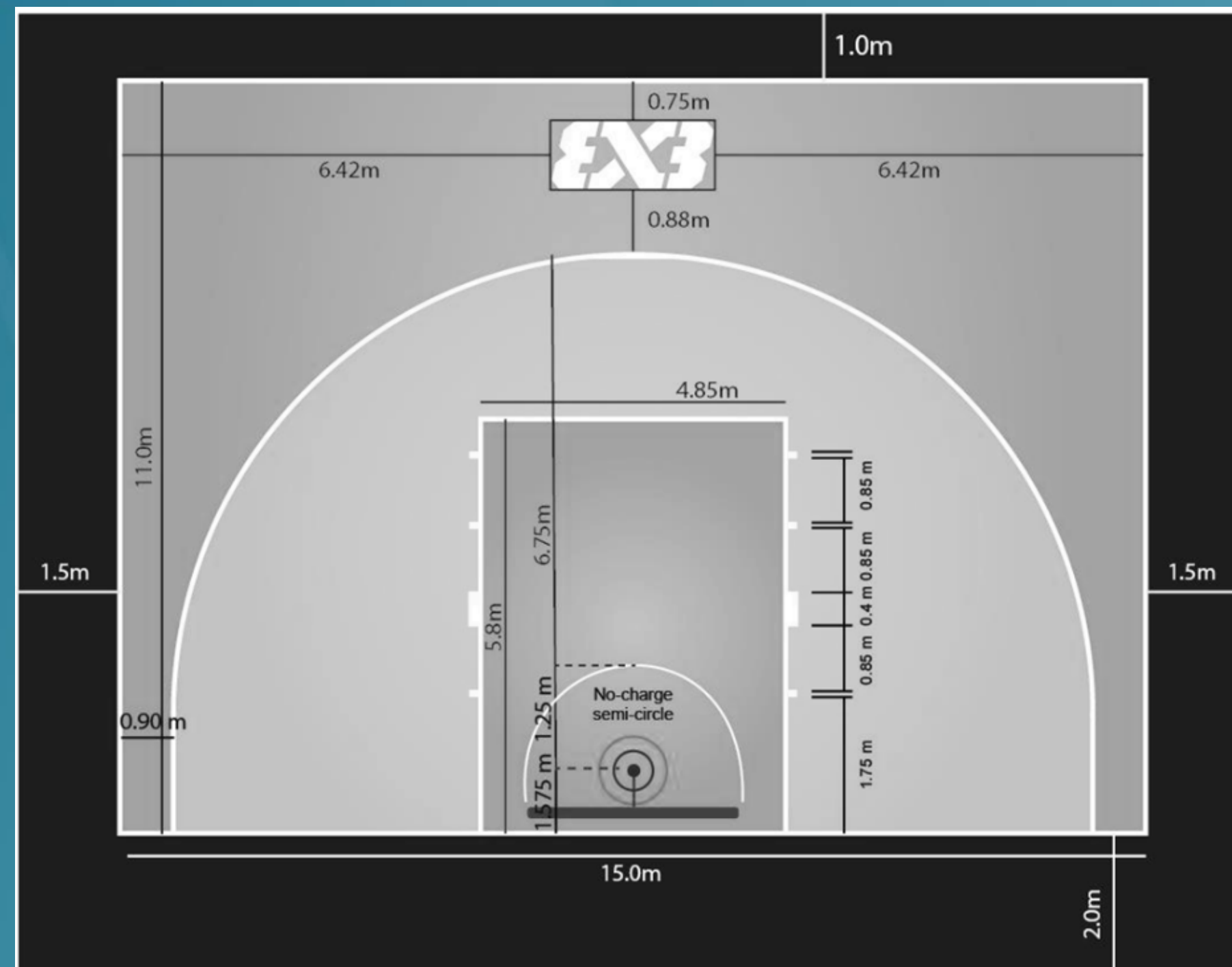
INTRODUÇÃO AS REGRAS BASQUETEBOL EM CADEIRA DE RODAS 3X3

INTRODUÇÃO AS REGRAS BASQUETEBOL EM CADEIRA DE RODAS 3X3

- MEDIDA DA QUADRA
- REGULAMENTO DO JOGO

INTRODUÇÃO AS REGRAS BASQUETEBOL EM CADEIRA DE RODAS 3X3

- MEDIDA DA QUADRA



INTRODUÇÃO AS REGRAS BASQUETEBOL EM CADEIRA DE RODAS 3X3

REGULAMENTO DO JOGO

- EQUIPE
- TEMPO DEBITADO
- 12SEG
- FALTA PESSOAL E DE EQUIPE
- SUBSTITUIÇÕES
- LIMPAR A BOLA PARA UM ATAQUE
- CHECKBALL
- CESTA MARCADA E SEU VALOR

INTRODUÇÃO AS REGRAS BASQUETEBOL EM CADEIRA DE RODAS 3X3

REGULAMENTO DO JOGO EQUIPE

Uma equipe é formada por 4 jogadores inscritos na competição e relacionados em súmula.

é permitida a permanência de um mecânico no banco
nenhum membro de equipe pode atuar como técnico

REGULAMENTO DO JOGO

- **TEMPO DE JOGO E TEMPO DEBITADO**

- o tempo de jogo no basquetebol 3x3 é de 10 minutos e o tempo deve para em situações de bola morta e lances livres
- a partida se inicia com um sorteio para determinar quem irá ter a primeira posse de bola, em caso de prorrogação a equipe que não obteve a primeira posse terá direito de inicia o tempo extra.
- o tempo começa a contar quando a bola está na mão do jogador atacante depois do check-ball
- o jogo termina quando o tempo de 10 minutos acabar ou quando uma equipe fizer 21 pontos(mas isto pode mudar de acordo com o regulamento)

REGULAMENTO DO JOGO

- **TEMPO DE JOGO E TEMPO DEBITADO**

- Cada equipe tem direito a um pedido de tempo duração de 1 minuto cada
- Quando poderá ser concedido um pedido de tempo?

Sempre que uma cesta de campo for sofrida pelo time solicitante, sempre que a bola estiver morta depois de uma falta, violação, antes do checkball e antes de um lance livre

REGULAMENTO DO JOGO

• 12 SEGUNDOS

29.1. A equipe deve tentar um arremesso para a cesta antes que o cronômetro de 12 segundos expire.

29.2. O cronômetro de 12 segundos será reiniciado quando:

- O árbitro interromper o jogo por uma falta ou violação da equipe adversária.
- A posse da bola for concedida à equipe adversária após uma falta ou violação, após uma equipe pegar um rebote depois de uma cesta de campo mal sucedida ou recuperar uma posse de bola.

• 5 segundos

27.1. Um jogador que segura a bola viva na quadra e é fortemente marcado por um adversário (a menos de 1 metro) deve realizar uma ação dentro de 5 segundos.

REGULAMENTO DO JOGO

- FALTA PESSOAL E DE EQUIPE
- SUBSTITUIÇÕES
- LIMPAR A BOLA PARA UM ATAQUE
- CHECKBALL
- CESTA MARCADA E SEU VALOR

- **FALTAS PESSOAIS DE CONTATO**
 - **Uma falta pessoal ocorre quando um jogador faz contato ilegal com um adversário, afetando seu movimento ou controle da bola, são elas:**
 - **falta pessoal contato simples**
 - **falta antidesportiva (pode ser por excesso de força, por ser por trás , por ser por uma clara intenção de paralizar o jogo sem buscar a bola)**
 - **falta desqualificante (por um comportamento grave, como violencia física ou verbal)**
- faltas pessoais de cada jogador serão computadas para a equipe, não tendo marcação de faltas pessoais simples na sumula de jogo , apenas “U”**

Team A						
Time out 	Team fouls					
	1	2	3	4	5	6
		7	8	9		
		10+				
Players	No.	Unsportsmanlike				
		1	2			

- **FALTAS PESSOAIS DE CONDUTA**

São sancionadas pelo comportamento antidesportivo, como desrespeito às instruções dos árbitros ou protestos repetidos contra as decisões.
falta técnica ou desqualificante.

REGULAMENTO DO JOGO

• FALTA DE EQUIPE



41.1 Definição 41.1.1. Uma falta de equipe é uma falta pessoal, técnica, antidesportiva ou desqualificante cometida por um jogador ou substituto. Uma equipe está em situação de penalização por faltas de equipe quando comete 6 faltas.

41.2.1. As 7ª, 8ª e 9ª faltas de equipe serão sempre penalizadas com 2 lances livres. A 10ª falta de equipe e qualquer falta de equipe subsequente serão penalizadas com 2 lances livres e posse de bola. Esta condição também se aplica a faltas antidesportivas e faltas cometidas durante uma ação de arremesso, substituindo os Artigos 34 e 37; entretanto, não se aplicará a faltas técnicas.



- **SUBSTITUIÇÕES**
- **QUANDO PODERÁ SER CONCEDIDA?**

Ambos os times podem realizar uma substituição quando a bola estiver morta, antes do intercâmbio de bola (check-ball) ou de um lance livre.

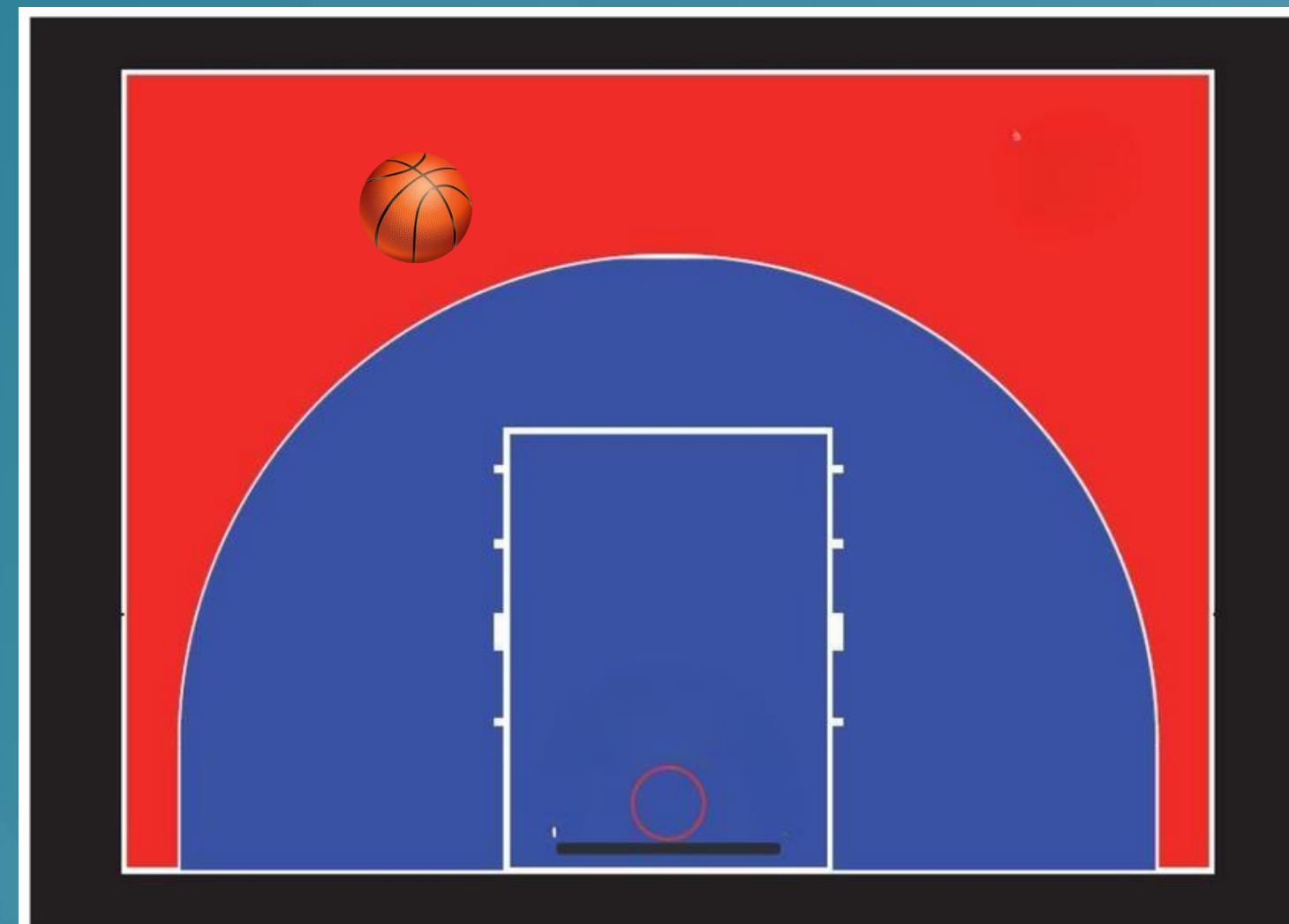
- **PRECISO AVISAR AOS ARBITROS OU AOS OFICIAIS DE MESA?**

A resposta é não, porém alguns procedimentos precisam ser observados: a bola deve estar morta (sempre que se ouvir o som do apito de um árbitro a bola estará morta) ou antes que se tenha a troca de passes no checkball ou antes de um lance livre , e ainda só poderão ser feitas na linha que limita o fim da quadra do lado contrário a tabela.

REGULAMENTO DO JOGO

- CLAREANDO A BOLA (ATIVANDO UM ATAQUE)

O clareamento da bola é a forma de colocar a bola em jogo, concedida a uma nova equipe atacante, atrás do arco para iniciar o ataque e tentar realizar uma cesta.



REGULAMENTO DO JOGO

• CLAREANDO A BOLA (ATIVANDO UM ATAQUE)

Art. 30. Clareamento da bola

30.1 Definição 30.1.1. O clareamento da bola é a forma de colocar a bola em jogo, concedida a uma nova equipe atacante, atrás do arco para iniciar o ataque e tentar realizar uma cesta.

30.2 Regra 30.2.1. Após cada cesta de campo ou último lance livre convertido (exceto aqueles seguidos de posse de bola):

- Um jogador da equipe que não pontuou reiniciará o jogo driblando ou passando a bola de dentro da quadra diretamente abaixo da cesta (não da linha de fundo) para um local atrás do arco.
- O jogador defensor não pode disputar a bola a menos de 1 metro de distância debaixo da cesta.

REGULAMENTO DO JOGO

- CLAREANDO A BOLA (ATIVANDO UM ATAQUE)

30.2.2. Considera-se que um jogador está “atrás do arco” quando nenhuma parte de sua cadeira de rodas está dentro do arco ou sobre ele.

30.2.3. Após cada arremesso de campo falhado ou último lance livre falhado (exceto aqueles seguidos de posse de bola):

- Se a equipe atacante pegar o rebote, pode continuar tentando pontuar sem levar a bola atrás do arco.
- Se a equipe defensora pegar o rebote, deve levar a bola atrás do arco (passando ou driblando), obtendo uma nova contagem de lançamento de 12 segundos.

REGULAMENTO DO JOGO

- CLAREANDO A BOLA (ATIVANDO UM ATAQUE)

30.2.4. Se a equipe defensora roubar ou bloquear a bola, deve levá-la atrás do arco (passando ou driblando), obtendo uma nova contagem de lançamento de 12 segundos.

- **30.3 Penalização 30.3.1. Se a bola sair da(s) mão(s) do jogador que tenta um arremesso à cesta antes de ter sido levada para fora do arco, é uma violação de “bola não clareada” e a cesta realizada não contará. A bola será concedida à equipe adversária após o intercâmbio de bola (check-ball)**

REGULAMENTO DO JOGO

• CHECK-BALL/INTERCÂMBIO DE BOLA

Art. 17. Check-ball/Intercâmbio de bola

17.1 Definição 17.1.1. A posse de bola concedida a qualquer uma das equipes após qualquer situação de bola morta começará com um check-ball, ou seja, um intercâmbio de bola (entre o defensor e o atacante) atrás do arco na parte superior do campo de jogo.

17.2 Procedimento 17.2.1. O jogador atacante posiciona-se atrás do arco (com a cadeira de rodas completamente atrás do arco), próximo à linha de fundo (de frente para o campo de jogo).

17.2.2. O jogador defensor, de frente para o jogador atacante, deve passar a bola ao atacante com um passe normal de basquete, permitindo que o atacante obtenha o controle da bola.

17.2.3. Deve haver uma distância razoável (aproximadamente 1 metro) entre os jogadores atacantes e defensores realizando o intercâmbio de bola. Para as Competições Oficiais IWBF 3x3 a nível mundial, o logotipo infinito 3x3 será utilizado como separação entre ambos os jogadores (dois jogadores adversários, um de cada lado da parte mais longa do logo, sem tocá-lo).

REGULAMENTO DO JOGO

• CHECK-BALL/INTERCÂMBIO DE BOLA

17.2.4. Durante o jogo, se os jogadores defensores e atacantes estiverem em suas posições corretas, o procedimento de intercâmbio de bola (check-ball) não requer ação dos árbitros. Se os jogadores não estiverem em suas posições corretas (ou se o procedimento for feito incorretamente), o árbitro será o responsável por passar a bola ao jogador defensor para assegurar que o intercâmbio de bola seja feito corretamente.

17.2.5. No início da partida ou da prorrogação, o árbitro administrará o intercâmbio de bola.

REGULAMENTO DO JOGO

- **CESTA MARCADA E SEU VALOR**
- **16.1 Definição 16.1.1.** Uma cesta é convertida quando uma bola viva entra na cesta por cima e permanece nela ou a atravessa.

16.2 Regra 16.2.1. Uma cesta é concedida ao time que ataca a cesta dos oponentes, na qual a bola entrou, da seguinte forma:

Uma cesta feita a partir de um lance livre vale 1 ponto.

Uma cesta feita de dentro do arco (zona de arremesso de 1 ponto) vale 1 ponto.

Uma cesta feita de fora do arco (zona de arremesso de 2 pontos) vale 2 pontos. Comentário: As duas rodas grandes devem estar dentro da zona de arremesso de 2 pontos; as rodas pequenas e o rodízio(s) podem estar sobre ou à frente do arco de 2 pontos.

REGULAMENTO DO JOGO

• CESTA MARCADA E SEU VALOR



16.2.2. Se um jogador defensor dá um tapa em um rebote defensivo sem ter o controle da bola, desvia um passe ou toca a bola diretamente para a cesta enquanto um jogador adversário realiza um drible, a cesta contará e será atribuída ao último jogador atacante que teve o controle da bola. Se o desvio ou toque ocorrer na área da cesta de 2 pontos, a cesta contará para 2 pontos.

16.2.3. Se um jogador faz acidentalmente uma cesta na sua própria cesta, ela valerá 2 pontos e será registrada como se tivesse sido feita pelo último jogador adversário.

16.2.4. Se um jogador intencionalmente faz uma cesta em sua própria cesta, é uma violação, e a cesta não será válida. O jogo será retomado com um intercâmbio de bola a favor da equipe atacante.

REGULAMENTO DO JOGO

- CESTA MARCADA E SEU VALOR

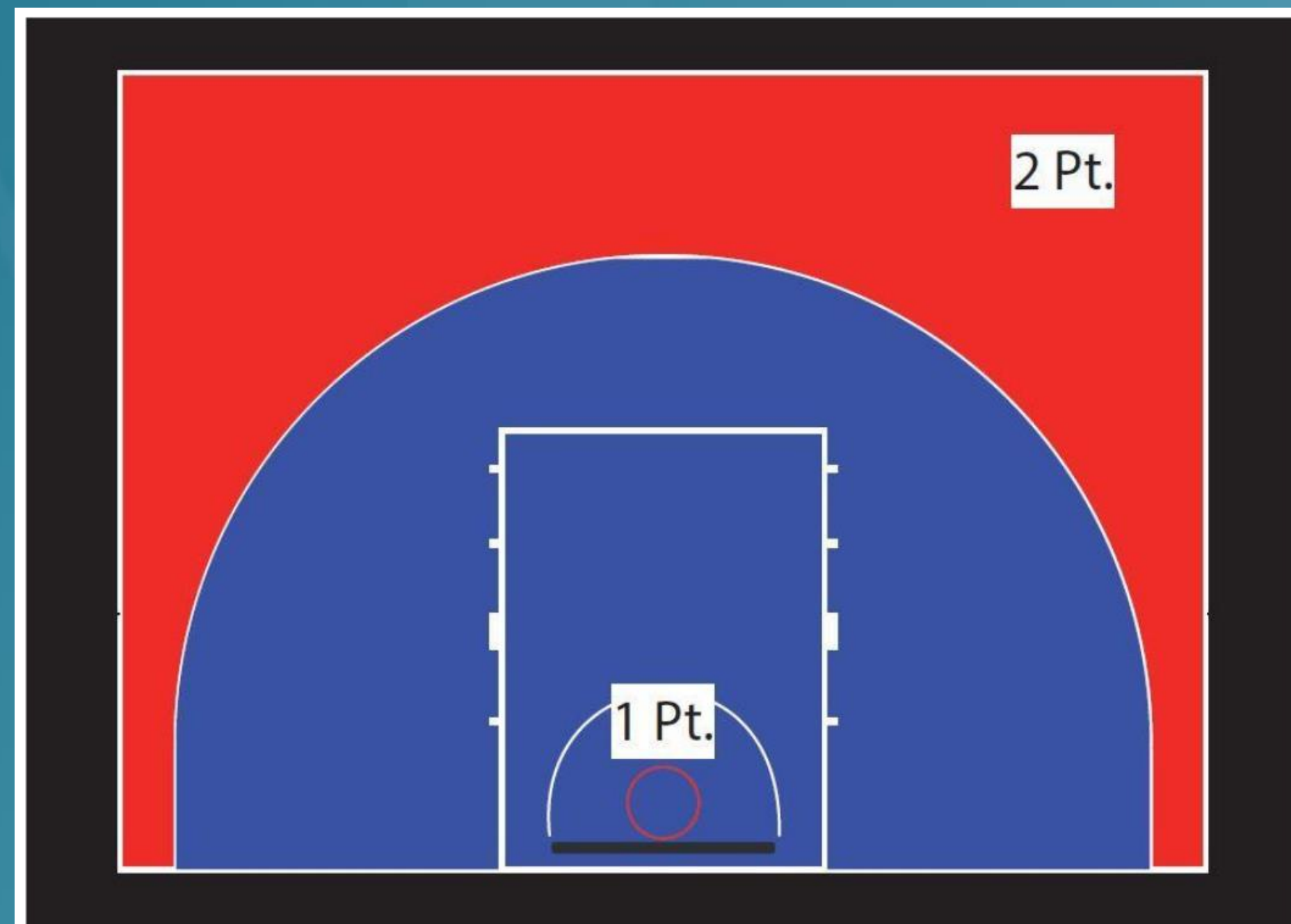
16.2.5. Em todas as situações onde uma equipe defensora estabelece o controle da bola e faz uma cesta sem clarear a bola, a cesta será anulada, pois a equipe não clareou a bola antes do arremesso, incluindo toques controlados.

16.2.6. Se um jogador fizer com que a bola entre completamente por baixo da cesta, é uma violação.

16.2.7. O cronômetro de jogo deve mostrar 0.3 (três décimos de segundo) ou mais para que um jogador consiga obter o controle da bola após um intercâmbio de bola ou um rebote após o último lance livre para arremessar. Se o cronômetro mostrar 0.2 ou 0.1, o único arremesso válido será um tapa.

REGULAMENTO DO JOGO

- CESTA MARCADA E SEU VALOR



Capacitação Paradesportiva

Basquete em
Cadeira de Rodas

OBRIGADO!

