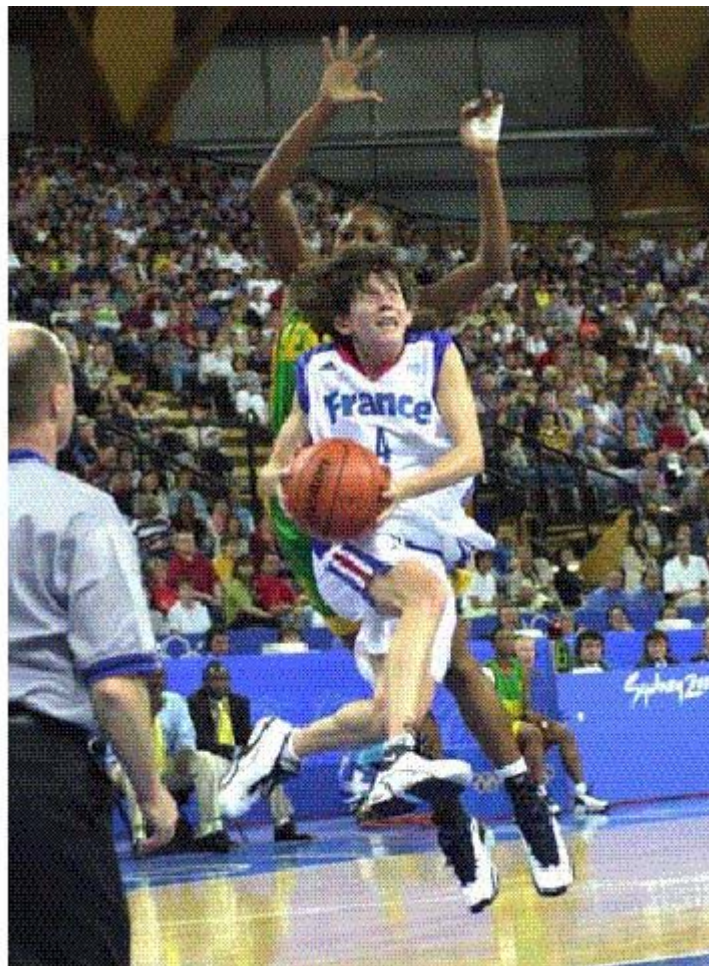




FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL  
INTERNACIONAL BASKETBALL FEDERATION  
FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE BASQUETEBOL

# FIBA

## Comissão Técnica Mundial



**REGRAS DE BASQUETEBOL 2000**  
**Pontos de Ênfase**  
**Dezembro de 2000**



Em todas as futuras edições das Regras Oficiais de Basquetebol da FIBA será dada especial atenção a diversas matérias do livro, identificadas como “Pontos de Ênfase”. Podem não constituir qualquer alteração às regras, mas por vezes serão mais importantes do que algumas dessas alterações. Quando um tópico é incluído nos pontos de ênfase, significa que durante o(s) ano(s) anterior(es) existiram problemas ou inconsistência na aplicação dessa regra.

Este documento tem o objectivo de fornecer algumas directivas gerais, princípios e conselhos aos árbitros, nos domínios do jogo que têm necessidade de ser melhorados se o basquetebol quer continuar a progredir ao ritmo actual.

## **1. Jogo duro longe da bola**

Verifica-se, nos últimos tempos, um acréscimo significativo do número de contactos físicos longe da bola por parte dos jogadores defensores.

Todo o contacto longe da bola com a(s) mão(s), braço(s), perna(s) ou corpo, não deve ser permitido se:

- Impede a progressão do jogador atacante;
- Restringe a liberdade de movimentação do jogador.

De outro modo, o contacto ilegal longe da bola tem uma incidência sobre a continuidade do ataque e constitui uma vantagem para a defesa.

### **Exemplos:**

- a. Num contra-ataque, A4 corre ao longo da linha lateral. B4 mete a mão na anca de A4, impedindo-o de forma evidente de se deslocar em direcção ao cesto adversário, ganhando assim uma vantagem.
- b. A utilização ilegal das mãos, longe da bola, deve ser penalizada não apenas nos movimentos para o cesto adversário, mas também nas acções perto do cesto na defesa a um jogador poste sem bola.

## **2. Demasiadas faltas nos últimos minutos de jogo**

Nos últimos anos, somos testemunhas de inúmeras faltas pessoais assinaladas às duas equipas, nos últimos minutos ou segundos de um jogo muito disputado. Tácticas desleais são utilizadas com o objectivo de parar o jogo ao preço de uma falta pessoal “normal”.

O aumento do número de lances livres executados nos dois lados, conduz a uma diminuição do nível do jogo, que deixa de ser atractivo e sem acções espectaculares até ao fim do tempo de jogo.

Nestes momentos, é vivamente aconselhado aos árbitros que continuem a aplicar estritamente o princípio da vantagem/desvantagem, tentando não interromper o fluir do jogo e penalizem apenas um contacto pessoal quando, de acordo com o seu critério, esse contacto:

- Dá uma vantagem ao jogador responsável;
- Coloca o adversário em posição desvantajosa;
- Faz parte de contactos sistemáticos que conduzem à escalada de jogo duro.

### **Lembrem-se:**

**Se um contacto não é intencional e não coloca alguém em posição desvantajosa, não o assinalem!**

**Exemplos:**

- a. A4 dribla e B4 corre atrás dele com a intenção de provocar um contacto e influenciar o árbitro a parar o jogo ao preço de uma falta “normal”.

O contacto ocorre, mas A4 consegue ter a posse de bola e continua o seu drible. Como não soa o apito dos árbitros, B4 corre ainda atrás de A4, provocando desta vez um contacto mais sério. O árbitro reage e assinala uma falta a B4 pela repetição deste contacto, obviamente feito com intenção, que poderia provocar uma reacção nervosa e inesperada de A4.

- b. Ainda a mesma situação: A4 dribla seguido por B4 cujo objectivo é o de parar o jogo. Um contacto ocorre entre A4 e B4, mas simultaneamente A5 consegue passar a bola a A6, etc.

Não apitar, já que nesta situação ninguém é colocado em desvantagem e a tática desleal para tentar parar o jogo é evitada ou, pelo menos, retardada.

- c. A4, com a bola, está em movimento rápido para o cesto do adversário. B4 e B5 tentam impedir o seu movimento directo para o cesto, pressionando de cada lado. Um contacto entre B4 - A4 - B5 ocorre, mas A4 consegue passar sem interromper o drible e agora ninguém está entre ele e o cesto do adversário.

### 3. Princípios de vantagem/desvantagem nas violações

Pela primeira vez, nas novas regras, a aplicação do princípio da vantagem/desvantagem é oficialmente legal não apenas para os contactos, mas também para as violações.

Isto pode ser considerado como uma verdadeira revolução para a forma de pensar de jogadores, treinadores e espectadores.

Por isso, aconselha-se aos árbitros que, pelo menos de início, apliquem este princípio com muito cuidado, tentando não perder o controlo do jogo em qualquer momento e não encorajando acções técnicas medíocres.

**Exemplos:**

- a. Numa situação de reposição em jogo na zona de defesa, pela equipa A, A4 recebe a bola dentro de campo. Não há qualquer jogador da equipa B nas proximidades de A4 na sua zona de defesa. A4 levanta ligeiramente o seu pé eixo antes de largar a bola para iniciar um drible.

**Decisão:** O árbitro poderá normalmente não ter em conta a acção de A4, particularmente se esta não é exagerada.

- b. Repetição da mesma violação por A4, mas com um defensor numa posição que representa uma “ameaça” defensiva para A4.

**Decisão:** A presença de um defensor cria uma situação totalmente diferente. A violação deve ser assinalada (apito do árbitro com sinal de “passos”).

Se esta violação for ignorada, será dada vantagem ao atacante e o defensor colocado em nítida desvantagem.

- c. A4, pressionado de muito perto por B4, dribla a bola sob o seu próprio cesto, de costas para o cesto adversário. Durante este tempo, o seu colega A5 encontra-se há mais de 3 segundos na área de lance livre do adversário.

**Decisão:** Os árbitros não devem ter em consideração a violação, já que não existe perigo directo para a equipa B.

- d. A mesma situação, mas A4 progride de frente para o cesto adversário, havendo a possibilidade de passar a bola ao seu colega A5 que se encontra há mais de 3 segundos na área de lance livre do adversário.

**Decisão:** A violação deve ser assinalada, já que a posição de A5 na área de lance livre do adversário dá uma vantagem à equipa A.

#### 4. Regra de “passos”

Uma das regras em que as violações são julgadas com maior inconsistência é a do Art. 35 “Passos”. Os jogadores, treinadores e adeptos ficam por vezes frustrados pela irregular e inconsistente aplicação desta regra.

Conselhos aos árbitros:

- Determinem o pé eixo;
- Observem o movimento irregular deste pé.

A) Qual é o pé eixo?

- Se um jogador recebe a bola ou termina um drible com os dois pés no solo, pode escolher um ou outro pé como pé eixo.
- Se um jogador recebe a bola ou termina um drible com apenas um pé em contacto com o solo, este pé é o pé eixo.
- Se um jogador recebe a bola ou termina um drible com nenhum pé em contacto com o solo (jogador no ar), aplicam-se as directivas seguintes:
  - a. Se, após ter ganho a posse de bola, um pé regressa ao solo seguido pelo outro, o pé que tocar o solo em primeiro lugar é o pé eixo;
  - b. Se, após ganhar a posse de bola, os dois pés regressam ao solo simultaneamente, o jogador pode escolher um ou outro pé como pé eixo;
  - c. Se, após ganhar a posse de bola, um jogador em movimento rápido regressa ao solo num pé, salta de seguida sobre esse pé e volta ao solo com os dois pés simultaneamente, a acção é legal mas o jogador não pode rodar, isto é, nenhum dos pés pode ser pé eixo.

**Lembrem-se: é impossível haver “passos” enquanto se dribla!**

B) Quais as restrições que limitam a movimentação do pé eixo?

Uma vez estabelecido o pé eixo, um jogador pode iniciar um drible, fazer um passe ou tentar um lançamento ao cesto, com os limites seguintes:

- Para iniciar um drible, a bola deve deixar a mão do driblador antes de o pé eixo deixar o solo;
- Para fazer um passe ou um lançamento ao cesto, o pé eixo pode ser levantado antes da bola ser largada nesse passe ou lançamento, mas aquela já deve ter deixado a(s) mão(s) do jogador antes que o pé eixo regresse ao solo.

Os árbitros devem ser particularmente rigorosos no julgamento das violações de “passos”, especialmente se estas violações colocam a defesa em desvantagem.

Exemplos de violações típicas de “passos”:

- a. Após ter recebido a bola no ar, A4 cai sobre um pé, salta sobre esse pé e torna a cair:
  - Simultaneamente sobre os dois pés – acção legal;

- Não simultaneamente sobre os dois pés – violação de “passos”.
- b. Após ter recebido a bola no ar, A4 cai sobre um pé, salta sobre esse pé e regressa ao solo com os dois pés simultaneamente. A4 roda para um lançamento de curta distância para o cesto adversário – violação de “passos”.
- c. A4 recebe a bola em posição parada. É defendido de perto por B4 e dá um passo atrás com o pé direito, em direcção de B4. Em seguida, junta rapidamente o seu pé esquerdo, deslizando-o, salta e lança ao cesto – violação típica de “passos” frequentemente penalizada como falta defensora.
- d. Troca do pé eixo por um jogador poste estreitamente marcado. O jogador poste A4, com bola, de costas viradas para o cesto adversário, é estreitamente marcado por B4. A4 mete o seu pé atrás do pé de B4, roda rapidamente 180° deixando B4 atrás de si e inicia um drible para o cesto adversário. Uma especial atenção deve ser prestada a este género de violação de “passos”, já que qualquer tolerância dá, normalmente, uma vantagem desleal ao ataque.
- d. O movimento ilegal dos pés antes de executar um lançamento em suspensão deve também ser observado de perto pelos árbitros. Exemplo: A4, a partir de uma posição estática ou durante um drible para o cesto adversário, dá um passo em frente com um pé e desliza de seguida o pé eixo, juntando-o ao primeiro, antes de largar a bola na execução do lançamento em suspensão, aproximando-se assim um passo do cesto adversário.

## **5. Suspensão no aro**

Suspender-se no aro de tal modo que o peso do jogador é suportado pelo mesmo, não é, em princípio, permitido pelas regras e é penalizado por uma falta técnica assinalada ao jogador.

Suspender-se no aro é apenas permitido se:

- Após um afundação, o jogador agarra o aro momentaneamente.
- Os árbitros crêem que, fazendo-o, o jogador tenta evitar lesionar-se ou lesionar um outro jogador.

### **Exemplos:**

- a. A4 afunda de forma espectacular e suspende-se momentaneamente no aro durante um ou dois segundos, no final do seu afundação. É considerada uma acção legal.
- b. A4 afunda. Em simultâneo ou imediatamente antes, A5 ou B5 escorrega e cai no solo sob o cesto. A4 suspende-se no aro com o objectivo de não lesionar A5 ou B5. Acção legal.
- c. A4 encesta com um lançamento executado no ar e suspende-se exageradamente no aro, sem nenhuma razão válida (como um macaco). Deve ser dada uma advertência e, em caso de reincidência, uma falta técnica ao jogador. Se a acção é flagrante, uma falta técnica deve ser imediatamente assinalada.