



Datada de 18 de Setembro de 2003, foi recebida uma carta da Federação Internacional de Basquetebol na qual aquela entidade informa ter procedido a uma **correção no artigo “Vinte e quatro segundos”**, como consequência de um estudo recente mais aprofundado e a bem do Basquetebol.

A referida correção pretende aproximar a realidade da época desportiva que agora se inicia, com a preparação do novo Livro de Regras Oficiais, a vigorar a partir de 01 de Setembro de 2004.

Segue-se o texto integral do artigo em questão, devidamente corrigido e com a **nova interpretação evidenciada a “carregado”**, produzindo a mesma **efeito imediato** na sua aplicação.

Art. 39 Vinte e quatro segundos

39.1 Regra

39.1.1 Sempre que um jogador ganha a posse de uma bola viva dentro de campo, a sua equipa tem de efectuar uma tentativa de lançamento de campo dentro de vinte e quatro (24) segundos.

Para que haja um lançamento de cesto de campo têm de verificar-se as seguintes condições:

- A bola deve deixar a(s) mão(s) do jogador num lançamento para cesto de campo antes de soar o sinal sonoro do aparelho de 24 segundos, e
- Depois de a bola ter deixado a(s) mão(s) do jogador num lançamento para cesto de campo, a bola tem de tocar o aro ou entrar no cesto.

39.1.2 Quando houver uma tentativa de cesto de campo perto do final do período de 24 segundos e soar o sinal sonoro enquanto a bola está no ar, depois ter deixado a(s) mão(s) do lançador de cesto de campo:



- Se a bola entra no cesto, não há violação, o sinal sonoro será desprezado e o cesto é válido.
- Se a bola toca o aro mas não entra no cesto, a bola permanece viva. Não ocorre violação e o jogo prossegue sem interrupção.
- Se a bola bate na tabela (mas não no aro) ou falha o aro, ocorre violação e a bola é concedida à equipa adversária para reposição da bola em jogo de fora do campo, no local mais próximo de onde foi tentado o lançamento.

Aplicar-se-ão todas as restrições relacionadas com interferência no lançamento ou intervenção sobre a bola.

39.2 Procedimento

39.2.1 Se o aparelho de 24 segundos for desmarcado erradamente, o árbitro pode parar o jogo de imediato após a descoberta do erro, desde que não coloque qualquer uma das equipas em desvantagem.

39.2.2 Se o jogo for parado por um árbitro devido a uma qualquer razão válida, não relacionada com uma ou outra das equipas, o tempo será corrigido no aparelho de 24 segundos e a posse da bola será de novo concedida à equipa que tinha previamente a sua posse a menos que, no entender dos árbitros, os adversários tenham sido colocados em desvantagem. Neste caso, a contagem do aparelho de 24 segundos prosseguirá do tempo em que tinha sido parado.

39.2.3 Se o aparelho de 24 segundos soar erradamente quando uma equipa se encontra de posse da bola ou nenhuma das equipas estiver de posse da mesma, o sinal sonoro será desprezado e o jogo prossegue sem interrupção.



Exemplos Práticos

- 1 Num lançamento ao cesto por A5, soa o sinal sonoro do aparelho de 24 segundos quando a bola vai no ar. A bola bate no aro e é depois tocada por a) B6 b) A6.

Regra: Jogada legal em ambos os casos, a) e b). O cronómetro de jogo não pára e o jogo prossegue com um novo período de 24 segundos.

- 2 Depois de um lançamento ao cesto por A5 e enquanto a bola vai no ar, soa o sinal sonoro do aparelho de 24 segundos. Na sequência, a bola entra directamente no cesto ou bate na tabela, ressalta, rola no aro e só então entra no cesto.

Regra: O cesto de 2 ou 3 pontos é válido. O sinal sonoro do aparelho de 24 segundos não torna a bola morta.

- 3 Quando a bola está no ar num lançamento ao cesto por A5, soa o sinal sonoro do aparelho de 24 segundos. Na sequência, a bola bate na tabela (não no aro) ou não toca no que quer que seja e é agarrada no ressalto por a) B6 b) A6.

Regra: Violação de 24 segundos e posse da bola para a equipa B.

- 4 A equipa A ganha a posse da bola com 26 segundos por jogar no 4º. período. Com o cronómetro de jogo a indicar 2,5 segundos, A5 lança a bola ao cesto e soa o sinal sonoro do aparelho de 24 segundos com a bola no ar. Na sequência, a bola bate no aro e é tocada por B5, soando de seguida o sinal de fim do tempo de jogo.

Regra: Jogada legal. O sinal sonoro do aparelho de 24 segundos não torna a bola morta nem pára o cronómetro do jogo.

- 5 **O jogador B5 tenta um lançamento ao cesto, mas a bola não toca no aro. O jogador A5 ganha a posse da bola e, simultaneamente ou de seguida, soa o sinal sonoro do aparelho de 24 segundos. É violação?**

Regra: Como a equipa A já tinha ganho a posse da bola, o sinal sonoro é desprezado e o jogo prossegue sem interrupção.



NOTA FINAL: A nova interpretação agora introduzida diz então respeito à situação do sinal sonoro dos 24 segundos soar, por erro do respectivo operador, em tempo indevido. **Assim sendo, em qualquer circunstância, tenha uma das equipas a posse de bola ou não haja posse de bola definida para qualquer uma das equipas, se por erro soar o sinal sonoro dos 24 segundos, o mesmo é desprezado e o jogo continua.**