

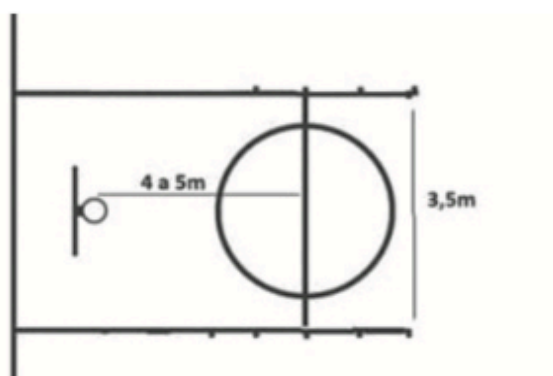
REGRAS DE BASQUETE CONTRA-RELÓGIO

1. DEFINIÇÃO

O Basquete Contra-Relógio é jogado por duas (2) equipes de nove (9) jogadores cada. O objetivo de cada equipe é o de marcar a maior pontuação na sua cesta no tempo de 10 minutos. A vencedora do jogo é a equipe que fizer o maior número de pontos ao final do tempo de jogo. A bola deverá ser passada, arremessada e quicada, respeitando as restrições dispostas nas regras abaixo.

2. QUADRA

O espaço para cada equipe é o garrafão (lance livre) de uma quadra de basquetebol.



3. BOLA

A bola deve ser esférica, feita de uma superfície externa de couro, borracha ou material sintético. O modelo é a oficial da CBB ou NBB.

4. EQUIPAMENTO DE ESTRUTURA

- a) Tabelas (2) e suporte de tabelas;
- b) Cestas (aros e redes).

5. EQUIPAMENTO TÉCNICO

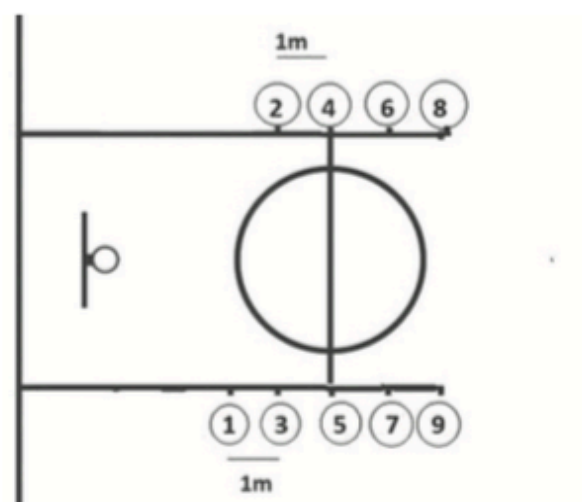
- a) Relógio de jogo (cronômetro);
- b) Súmula de jogo.

6. EQUIPES

Cada equipe consiste em até 12 jogadores, sendo 09 na quadra e no máximo de até 03 reservas. A equipe também contará com um técnico e um capitão.

Quando as equipes forem mistas, estas terão no máximo 03 jogadores do sexo masculino em quadra.

7. JOGADORES E POSIÇÕES



Os jogadores se posicionam de lado para a tabela sobre os números colocados no solo (1 a 9), formando uma fileira de testa, com uma distância frontal de 3,5 metros entre os participantes. O jogador da posição 01 deverá estar a 3 metros de distância da cesta. Para o arremesso, poderá fazê-lo em qualquer distância. Os jogadores da fileira da esquerda, de frente para a tabela, ocuparão as posições de números ímpares, sendo que o primeiro jogador da fila ocupará a posição 01 e o último a 09. Os jogadores da fileira da esquerda, ocuparão as posições de números pares, de 02 a 08, sendo a posição 02 a do primeiro jogador da fila e a de número 8, a do último.

Nove (9) jogadores de cada equipe deverão estar na quadra, durante o tempo de jogo e poderão ser substituídos somente na posição 09 e, no máximo pode-se ter 3 substituições.

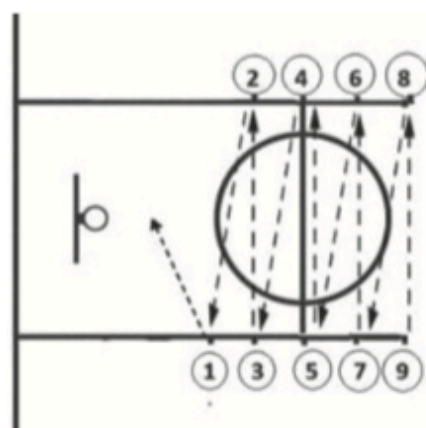
8. CAPITÃO

Quando necessário, o capitão deverá ser o representante de sua equipe em quadra. Ele poderá se dirigir a um oficial para obter informações essenciais. Isto será feito de maneira cortês e somente quando a bola estiver parada.

9. O JOGO

O jogo começa, com as equipes em quadra com nove (09) jogadores, e, oficialmente pelo apito do árbitro e pelo jogador da posição 09 que passará a bola com as mãos para o jogador da posição 08 e assim sucessivamente, sendo a bola passada alternadamente (ou zigue-zague) entre as duas fileiras até chegar ao jogador da posição 01.

O deslocamento tem início com a passagem de bola do jogador da posição 09 para o jogador da posição 08, que mudará de posição seguindo o movimento da bola (assume a posição do receptor). O mesmo acontece com os jogadores de todas as outras posições, que se deslocarão após passarem a bola. O jogador da posição 01, ao receber a bola, se deslocará quicando a bola (uma vez no mínimo), em direção à cesta e executará o arremesso. Após o arremesso deve pegar a bola e conduzi-la quicando no mínimo duas vezes até o final da sua fileira, passando pela esquerda ou por fora das fileiras, até chegar à posição 09, dando continuidade ao jogo, com a passagem da bola para o jogador da posição 08.



Será considerada penalidade, caso o jogador não toque a bola, devendo retornar à posição de arremesso e recomeçar seu deslocamento executando o drible.

Ao término dos 10 minutos, o árbitro apitará e encerrará a disputa. Se neste apito final, se a bola houver sido arremessada em direção a cesta, seus pontos serão contados. Neste momento, o árbitro e seus auxiliares se reúnem para divulgar o resultado a todos os participantes.

10. PONTUAÇÃO

A pontuação se dará da seguinte forma:

- a) Cesta convertida: 3 pontos;
- b) Bola acertada na tabela ou aro: 1 ponto;
- c) Não marcará ponto a equipe que não acertar a bola na tabela ou aro.

Obs.: Se terminar o tempo e a bola estiver sendo arremessada, o resultado e a pontuação estarão valendo.

11. ÁRBITRO E SEUS ASSISTENTES

O jogo deve ter um árbitro central e dois assistentes. Sendo um destes últimos para cada equipe durante a partida. Ao árbitro cabe:

- a) O árbitro inspecionará e aprovará todo equipamento a ser usado durante o jogo;
- b) Ele deverá ter a autoridade de parar o jogo quando as condições o justificarem. Ele também deverá ter o poder de determinar que uma equipe perca o jogo por desistência, caso se recuse a jogar após ter sido instruída a fazê-lo ou se uma equipe, por suas ações, impedir que a partida seja disputada;
- c) Ele sempre tomará a decisão final.

Aos assistentes cabe:

- a) Anotar a pontuação das equipes;
- b) Controlar as invasões e atitudes irregulares durante o tempo de jogo; Quando acontecer essas, o assistente poderá advertir, mandar refazer a jogada e até não validar a pontuação;

O árbitro ficará numa posição intermediária entre as equipes. E, cada assistente ficará no centro de frente para a tabela atrás dos jogadores 9 e 8.